(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7643029号
(P7643029)

(45)発行日　令和7年3月11日(2025.3.11)

(24)登録日　令和7年3月3日(2025.3.3)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１２Ｚ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全1274頁）

(21)出願番号　特願2020-207170(P2020-207170)
(22)出願日　令和2年12月14日(2020.12.14)
(65)公開番号　特開2022-94250(P2022-94250A)
(43)公開日　令和4年6月24日(2022.6.24)
審査請求日　令和5年6月22日(2023.6.22)

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　110003052
弁理士法人勇智国際特許事務所
(72)発明者　村松　直樹
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　赤星　雄司
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　冨岡　雅満
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技球を発射する発射手段と、

遊技球が入球可能な入球領域であって、遊技球が入球したことに基づいて所定の特別図柄を変動させ得る所定入球領域と、

遊技球が入球した場合であっても前記所定の特別図柄を変動させることのない入球領域であって、前記発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段と、

推奨される発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう特定報知態様になり得る報知手段と、

を備える遊技機であって、

本遊技機は、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる所定の特別遊技状態の実行が確定している所定待機期間中において、前記報知手段で前記特定報知態様を実行せず、

前記所定の特別遊技状態の実行中において、前記報知手段で前記特定報知態様を実行するよう構成され、

本遊技機は、

前記報知手段が前記特定報知態様を実行していない前記所定待機期間中において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段を開放させるための所定の条件が成立した場合に、所定制御の実行後に前記所定の特別遊技状態を発生させ得るよう構成され、
前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に、前記特定入球領域に入球する遊技球と、前記特定入球領域に入球しない遊技球とが発生し得るよう構成され、
本遊技機は、
前記所定待機期間中に前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記所定の条件が成立して当該入球に基づいた前記所定の特別遊技状態を発生させる場合と、前記所定待機期間中に前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記所定の条件が成立せず当該入球に基づいた前記所定の特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記特定入球領域への遊技球の入球に基づく所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分け得るよう構成された
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特許文献１）。
【０００３】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１１－１７２９８８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡素化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。
【０００７】
［形態］
遊技球を発射する発射手段と、
遊技球が入球可能な入球領域であって、遊技球が入球したことに基づいて所定の特別図柄を変動させ得る所定入球領域と、
遊技球が入球した場合であっても前記所定の特別図柄を変動させることのない入球領域であって、前記発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能な特

典入球手段と、
　推奨される発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう特定報知態様になり得る報知手段と、
　を備える遊技機であって、
　本遊技機は、
　前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる所定の特別遊技状態の実行が確定している所定待機期間中において、前記報知手段で前記特定報知態様を実行せず、
　前記所定の特別遊技状態の実行中において、前記報知手段で前記特定報知態様を実行するよう構成され、
　本遊技機は、
　前記報知手段が前記特定報知態様を実行していない前記所定待機期間中において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段を開放させるための所定の条件が成立した場合に、所定制御の実行後に前記所定の特別遊技状態を発生させ得るよう構成され、
　前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に、前記特定入球領域に入球する遊技球と、前記特定入球領域に入球しない遊技球とが発生し得るよう構成され、
　本遊技機は、
前記所定待機期間中に前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記所定の条件が成立して当該入球に基づいた前記所定の特別遊技状態を発生させる場合と、前記所定待機期間中に前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記所定の条件が成立せず当該入球に基づいた前記所定の特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記特定入球領域への遊技球の入球に基づく所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分け得るよう構成された
　ことを特徴とする遊技機。
【発明の効果】
【０００８】
　上記形態によれば、上述の課題を解決することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２】パチンコ機の背面図である。
【図３】遊技盤の正面図である。
【図４】始動口ユニットを示す説明図である。
【図５】振分片部が第１位置Ｑ１にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。
【図６】振分片部が第２位置Ｑ２にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。
【図７】始動口ユニットにおける第１ルートを示す説明図である。
【図８】始動口ユニットにおける第２ルートを示す説明図である。
【図９】始動口ユニットにおける第３ルートを示す説明図である。
【図１０】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図１３】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１４】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１５】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１６】リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。
【図１７】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１８】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１９】パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。

【図２０】低確低サポ状態低確高サポ状態高確高サポ状態および高確低サポ状態のそれぞれにおける各種の態様を示す説明図である。
【図２１】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２２】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２３】転落口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２４】通常処理を示すフローチャートである。
【図２５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２６】第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２７】第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図２９】第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図３０】第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３１】第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３２】第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３３】第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３４】第１変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３５】第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３６】第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図３７】第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図３８】第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図３９】第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４０】第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４１】第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４２】第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４３】第２変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４４】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４５】開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。
【図４６】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４７】オープニング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図４８】開閉処理期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図４９】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図５０】エンディング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図５１】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図５２】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図５３】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図５４】遊技球振分制御処理を示すフローチャートである。
【図５５】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５６】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図５７】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図５８】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５９】表示態様切替処理を示すフローチャートである。

【図６０】特１用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６１】第１演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６２】第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６３】第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６４】第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６５】第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６６】特２用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６７】第２演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６８】第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図６９】第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７０】第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７１】第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図７２】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図７４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７５】変形例における始動口ユニットを示す説明図である。
【図７６】第２実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図７７】パチンコ機の背面図である。
【図７８】遊技盤の正面図である。
【図７９】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図８０】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図８１】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図８２】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８３】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８４】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図８５】転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８６】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８７】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図８８】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図８９】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９０】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図９１】先判定処理を示すフローチャートである。
【図９２】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図９３】通常処理を示すフローチャートである。
【図９４】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図９５】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９６】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。

【図９７】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図９８】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図９９】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１００】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図１０１】時短付与用処理を示すフローチャートである。
【図１０２】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１０３】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１０４】シャッター開閉処理を示すフローチャートである。
【図１０５】Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図１０６】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１０７】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１０８】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１０９】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１０】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１１１】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１１２】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１１３】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図１１４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１５】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１６】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１７】第３実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図１１８】パチンコ機の背面図である。
【図１１９】遊技盤の正面図である。
【図１２０】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１２１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２２】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図１２３】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２４】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２５】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２６】転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２７】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２８】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１２９】パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。
【図１３０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３１】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１３２】先判定処理を示すフローチャートである。
【図１３３】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１３４】通常処理を示すフローチャートである。
【図１３５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図１３６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３７】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図１３８】転落判定処理を示すフローチャートである。
【図１３９】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１４０】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１４１】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図１４２】時短付与用処理を示すフローチャートである。

【図１４３】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図１４４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図１４５】シャッター開閉処理を示すフローチャートである。
【図１４６】Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図１４７】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１４８】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１４９】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図１５０】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５１】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１５２】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５３】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１５４】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図１５５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１５６】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５７】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５８】変形例１のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図１５９】変形例２のパチンコ機が備える第１始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１６０】変形例２のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図１６１】変形例３における第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）の内容を示す説明図である。
【図１６２】変形例３のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図１６３】変形例１３において高確高サポ状態から高確低サポ状態に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。
【図１６４】変形例１４において高確高サポ状態から高確低サポ状態に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。
【図１６５】変形例１５において高確高サポ状態から高確低サポ状態に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。
【図１６６】変形例１８における遊技盤の正面図である。
【図１６７】第４実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図１６８】パチンコ機の背面図である。
【図１６９】遊技盤の正面図である。
【図１７０】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図１７１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１７２】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図１７３】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１７４】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図１７５】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１７６】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図１７７】第１始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図１７８】第２始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図１７９】通常時において特１保留の中に大当たりが含まれる場合を示す説明図である。
【図１８０】特１保留１についての変動表示と前兆予告演出（１回目）を示す説明図である。
【図１８１】特１保留２についての変動表示と前兆予告演出（２回目）を示す説明図である。

【図１８２】特１保留３についての変動表示と前兆予告演出（３回目）を示す説明図である。
【図１８３】前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示す説明図である。
【図１８４】特１保留４についての変動表示、リーチ演出、停止表示を示す説明図である。
【図１８５】特１保留１～特１保留４についての一連の演出を時間軸に表すタイムチャートである。
【図１８６】第４実施形態のパチンコ機１０で採用された保留連続演出の基本概念を示す説明図である。
【図１８７】ケース１における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。
【図１８８】ケース１における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。
【図１８９】ケース２における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。
【図１９０】ケース２における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。
【図１９１】図柄同色の色と実行予定演出との関係を示す説明図である。
【図１９２】特２保留１についての遊技回において実行される一連の演出を示す説明図である。
【図１９３】比較例１を示すタイムチャートである。
【図１９４】ケース３における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。
【図１９５】ケース３における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。
【図１９６】チャージ演出の内容を表す説明図である。
【図１９７】特２保留１についての遊技回において実行される一連の演出を示す説明図である。
【図１９８】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１９９】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２００】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２０１】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２０２】通常処理を示すフローチャートである。
【図２０３】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２０４】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２０５】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２０６】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２０７】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２０８】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図２０９】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２１０】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２１１】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２１２】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２１３】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２１４】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２１５】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２１６】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２１７】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２１８】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２１９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャート

である。
【図２２０】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２２１】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２２２】変形例１０における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。
【図２２３】変形例１０における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。
【図２２４】変形例１１における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。
【図２２５】第５実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２２６】パチンコ機の背面図である。
【図２２７】遊技盤の正面図である。
【図２２８】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２２９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２３０】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図２３１】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２３２】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２３３】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２３４】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２３５】サブ領域に第１保留関係情報が表示された表示面を示す説明図である。
【図２３６】未実行保留表示エリア、変動実行中保留表示エリア、および既実行保留表示エリアが遊技の進行と共にどのように変化するかを示す説明図である。
【図２３７】サブ領域に第２保留関係情報が表示された表示面を示す説明図である。
【図２３８】参照条件用の保留変化パターン抽選テーブルを例示する説明図である。
【図２３９】保留変化予告による表示色の変化の一例を示す説明図である。
【図２４０】特１保留演出用記憶エリアのデータ構成を説明する説明図である。
【図２４１】既実行保留予告用処理の概要を示すフローチャートである。
【図２４２】外れ時同色外し用処理を示すフローチャートである。
【図２４３】ケース１において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２４４】ケース２において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２４５】ケース３において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２４６】ケース４において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２４７】ケース５において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２４８】ケース６において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２４９】ケース７において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２５０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２５１】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２５２】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２５３】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２５４】通常処理を示すフローチャートである。

【図２５５】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２５６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２５７】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２５８】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２５９】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２６０】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図２６１】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２６２】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２６３】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２６４】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２６５】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２６６】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２６７】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２６８】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２６９】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２７０】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２７１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２７２】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２７３】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２７４】ケース８において各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２７５】ケースＡにおいて各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２７６】ケースＡにおいて各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２７７】ケースＡにおいて各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２７８】ケースＢにおいて各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２７９】ケースＢにおいて各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２８０】ケースＢにおいて各保留表示エリアがどのように変化するかを示す説明図である。
【図２８１】保留変化前兆演出の一例を示す説明図である。
【図２８２】保留変化前兆演出の一例を示す説明図である。
【図２８３】第６実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２８４】パチンコ機の背面図である。
【図２８５】遊技盤の正面図である。
【図２８６】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２８７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２８８】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図２８９】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２９０】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２９１】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２９２】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２９３】第１始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。

【図２９４】第２始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図２９５】演出用メイン回転役物が最下点位置に移動したときの遊技盤の正面図である。
【図２９６】演出用メイン回転役物と演出用メイン回転役物を動作させる演出用メイン回転役物駆動部とを示す右側面概略図である。
【図２９７】一発告知演出処理による演出用メイン回転役物の動作を示す説明図である。
【図２９８】一対の演出用サブ回転役物を示す正面図である。
【図２９９】演出用サブ回転役物と演出用サブ回転役物を動作させる演出用サブ回転役物駆動部とを示す右側面概略図である。
【図３００】ビッグオアスモール演出処理による演出用メイン回転役物と演出用サブ回転役物との動作を示す説明図である。
【図３０１】演出用メイン回転役物についての第２の所定回転停止位置を示す説明図である。
【図３０２】演出用サブ回転役物についての第２の特定回転停止位置を示す説明図である。
【図３０３】演出用メイン回転役物が第２の所定回転停止位置にあり、演出用サブ回転役物が第２の特定回転停止位置にある状態を示す説明図である。
【図３０４】比較例の回転装置の側面概略図である。
【図３０５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３０６】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３０７】先判定処理を示すフローチャートである。
【図３０８】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３０９】通常処理を示すフローチャートである。
【図３１０】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３１１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３１２】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図３１３】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図３１４】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３１５】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図３１６】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３１７】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３１８】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３１９】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３２０】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３２１】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３２２】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３２３】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３２４】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３２５】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３２６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３２７】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図３２８】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３２９】変形例における一対の演出用サブ回転役物を示す正面図である。
【図３３０】第７実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図３３１】パチンコ機の背面図である。
【図３３２】遊技盤の正面図である。
【図３３３】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図３３４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３３５】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図３３６】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。

【図３３７】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３３８】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図３３９】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図３４０】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３４１】パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。
【図３４２】ケース１における大当たり時の動作を示す説明図である。
【図３４３】ケース２における大当たり時の動作を示す説明図である。
【図３４４】ケース３における大当たり時の動作を示す説明図である。
【図３４５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３４６】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４７】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４８】ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３４９】通常処理を示すフローチャートである。
【図３５０】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図３５１】第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３５２】第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図３５３】第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図３５４】第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図３５５】第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３５６】第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３５７】第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３５８】第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３５９】第１変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３６０】第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３６１】第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図３６２】第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図３６３】第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図３６４】第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３６５】第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３６６】第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３６７】第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図３６８】第２変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３６９】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３７０】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３７１】待機状態移行フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図３７２】オープニング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図３７３】開閉処理期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図３７４】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３７５】エンディング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図３７６】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図３７７】小当たり開閉処理を示すフローチャートである。
【図３７８】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３７９】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図３８０】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３８１】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３８２】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３８３】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３８４】表示態様切替処理を示すフローチャートである。
【図３８５】特１用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３８６】第１演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３８７】第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３８８】第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３８９】第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３９０】第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３９１】特２用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３９２】第２演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３９３】第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３９４】第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３９５】第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３９６】第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図３９７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３９８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図３９９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４００】変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。
【図４０１】変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。
【図４０２】左側ラウンド回数振分装置を示す説明図である。
【図４０３】第８実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図４０４】遊技盤の正面図である。
【図４０５】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図４０６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４０７】ＲＡＭに設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
【図４０８】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図４０９】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図４１０】特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図４１１】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図４１２】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図４１３】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。

【図４１４】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である
【図４１５】パチンコ機における遊技の流れを説明する説明図である。
【図４１６】バトル演出及びバトル結果演出を示す説明図である。
【図４１７】カウントダウン演出、好機示唆演出及び入球個数情報を示す説明図である。
【図４１８】ステップアップ演出を示す説明図である。
【図４１９】通常処理を示すフローチャートである。
【図４２０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４２１】各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４２２】第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４２３】第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４２４】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４２５】Ｖ確入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４２６】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図４２７】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４２８】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４２９】特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図４３０】特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図４３１】特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図４３２】特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図４３３】特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図４３４】普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図４３５】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４３６】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４３７】普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図４３８】普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図４３９】普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図４４０】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図４４１】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図４４２】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４４３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４４４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４４５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明にかかる遊技機の実施形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
《１》第１実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｓＡ群～特徴ｓＶ群に対応）：
《２》第２実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｔＡ群～特徴ｔＰ群に対応）：
《３》第３実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｕＡ群～特徴ｕＵ群及び特徴ｕＩＡ群～特徴ｕＩＭ群に対応）：
《４》第４実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｖＡ群～特徴ｖＲ群に対応）：
《５》第５実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｗＡ群～特徴ｗＹ群に対応）：
《６》第６実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｘＡ群～特徴ｘＵ群に対応）：
《７》第７実施形態（主に、下記の《Ｚ》の特徴ｙＡ群～特徴ｙζ群に対応）：
《８》第８実施形態（主に、下記の《Ｚ》における特徴ｚＡ群～特徴ｚＵ群に対応）：
《Ｙ》他の構成への適用：

《Ｚ》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：
【００１１】
《１》第１実施形態：
《１－１》遊技機の構造：
図１は、本発明の第１実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【００１２】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【００１３】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【００１４】
上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。
【００１５】
前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操

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

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【００１９】

図２は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【００２０】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【００２１】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示

装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【００２２】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【００２３】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【００２４】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【００２５】

図３は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【００２６】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、中央側第１始動口３３（以下、単に第１始動口３３とも呼ぶ）、第２始動口３４、右側第１始動口４４（以下、単に第１始動口４４とも呼ぶ）、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。第２始動口３４と右側第１始動口４４とは、始動口ユニット２００の内部に備えられる。

【００２７】

また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。可変表示ユニット４０は遊技盤３０の略中央に設けられており、メイン表示部４５は遊技盤３０の正面視右上付近に設けられている。遊技盤３０には、可変表示ユニット４０を囲むように、表面に装飾が施された装飾枠部材ＤＦが取り付けられている。

【００２８】

装飾枠部材ＤＦの上側から右側までの部分と、外レール部３１ｂおよびメイン表示部４５とによって挟まれた空間には、第１右打ち用レールＲ１と、第２右打ち用レールＲ２と、が設けられている。第２右打ち用レールＲ２の下側部分の右側には、右打ち用外側レールＲ３が設けられている。第１右打ち用レールＲ１と第２右打ち用レールＲ２とによって、右打ち時第１通路Ｐ１が形成されている。第２右打ち用レールＲ２と、外レール部３１ｂ、メイン表示部４５および右打ち用外側レールＲ３とによって、右打ち時第２通路Ｐ２が形成されている。右打ち時第１通路Ｐ１、右打ち時第２通路Ｐ２共に略円弧形に形成さ

れており、右打ち時第１通路Ｐ１と右打ち時第２通路Ｐ２とは並んで位置する。右打ち時第１通路Ｐ１は、右打ち時第２通路Ｐ２に対して内側に位置する。

【００２９】

右打ち時第１通路Ｐ１の一方側の開口端Ｐ１ａ、右打ち時第２通路Ｐ２の一方側の開口端Ｐ２ａは共に、遊技領域ＰＡの頂上付近に位置し、遊技球が入球可能となっている。右打ち時第１通路Ｐ１の他方側の開口端Ｐ１ｂ、右打ち時第２通路Ｐ２の他方側の開口端Ｐ２ｂは共に、遊技領域ＰＡの右側付近に位置し、右打ち時第１通路Ｐ１によれば始動口ユニット２００に向かって遊技球を送ることができ、右打ち時第２通路Ｐ２によれば可変入賞装置３６に向かって遊技球を送ることができる。

【００３０】

先に説明したように、操作ハンドル２５（図１）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図１）を操作することによって、遊技球を遊技領域ＰＡの右側に向けて発射させる所謂「右打ち」をすることができるが、これら操作の場合には、右打ち時第２通路Ｐ２に遊技球を誘導することができる。これに対して、操作ハンドル２５（図１）の回動操作量を最大から減らす方向に調整することによって、右打ち時第１通路Ｐ１に遊技球を誘導することができる。以下、右打ち時第２通路Ｐ２を「強右打ち通路Ｐ２」と呼び、右打ち時第１通路Ｐ１を「弱右打ち通路Ｐ１」と呼ぶ。強右打ち通路Ｐ２に遊技球を誘導する操作、即ち、操作ハンドル２５（図１）の回動操作量を最大とすること、あるいは、遊技球発射ボタン２６（図１）を操作することを「強右打ち操作」または単に「強右打ち」と呼び、弱右打ち通路Ｐ１に遊技球を誘導する操作を「弱右打ち操作」または単に「弱右打ち」と呼ぶ。

【００３１】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２）から払い出される。

【００３２】

中央側第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。中央側第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、中央側第１始動口３３に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【００３３】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、始動口ユニット２００の内部に備えられる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【００３４】

遊技盤３２には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。一般入賞口３２、中央側第１始動口３３、及び第２始動口３４のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３２に形成された個別の上記の開口部に誘導され、遊技盤３０の背面側に送られる。

【００３５】

右側第１始動口４４は、遊技盤３０の右側に設けられており、始動口ユニット２００の内部に備えられる。右側第１始動口４４は、遊技球が貫通可能な貫通孔によって構成される。本実施形態では、右側第１始動口４４に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、右側第１始動口４４には、電動役物３４ａが設けられている。

【００３６】

スルーゲート３５は、弱右打ち通路Ｐ１の開口端Ｐ１ｂの下方、かつ、始動口ユニット２００の入球口（後述する本線通路部２１０の入球口２１０ａ）の上方に設けられ、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。弱右打ち通路Ｐ１の開口端Ｐ１ｂから流下した遊技球は、スルーゲート３５を通過し、その後、入球口２１０ａに入球する。本実施形態では、スルーゲートを通過した遊技球は、１００％の確率で入球口２１０ａに入球する。スルー

ゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して右側第１始動口４４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に始動口ユニット２００の内部を流下して右側第１始動口４４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【００３７】

可変入賞装置３６は、強右打ち通路Ｐ２の開口端Ｐ１ｂの下方に設けられている。可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４、又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、中央側第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、右側第１始動口４４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合、および、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。次に、始動口ユニット２００の構成について詳述する。

【００３８】

図４は、始動口ユニット２００を示す説明図である。この図は、遊技盤３０の正面から見た図である。始動口ユニット２００は、本線通路部２１０と、本線通路部２１０の途中から分岐し下方に伸びる第１分岐通路部２２０と、第１分岐通路部２２０の途中から分岐し下方に伸びる第２分岐通路部２３０と、第２始動口３４と、右側第１始動口４４と、始動口ユニット内アウト口２５１と、転落口２５２と、を備える。本実施形態では、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０は透明な樹脂材料によって形成されており、遊技者は、始動口ユニット２００の内部における遊技球の流れを観察することが可能である。

【００３９】

本線通路部２１０は、上方向側の端部に入球口２１０ａを有し、下方向側の端部に排球口２１０ｂを有し、入球口２１０ａから排球口２１０ｂへ遊技球が流通可能な通路である。排球口２１０ｂの下方には、第２始動口３４が設けられている。本線通路部２１０の途中には遊技球が入球可能な開口部２１０ｃが形成されており、当該開口部２１０ｃに第１分岐通路部２２０の上方向側の開口端が接続されている。この第１分岐通路部２２０の上方向側の開口端によって、右側第１始動口４４が構成されている。右側第１始動口４４のすぐ下には、右側第１始動口用の検知センサー６７ｄが設けられている。右側第１始動口用の検知センサー６７ｄは、右側第１始動口４４への遊技球の入球を検知する。

【００４０】

電動役物３４ａは、本線通路部２１０の開口部２１０ｃに設けられている。電動役物３４ａは、略矩形の板材を図中の表裏方向に移動させることで、開口部２１０ｃを開く開放状態（図においては破線で示す）と、開口部２１０ｃを閉じる閉鎖状態（図においては実線で示す）とを取り得る。電動役物３４ａは、開放状態にある場合に、第１分岐通路部２２０への遊技球の侵入、すなわち、右側第１始動口４４への遊技球の入球を許可し、閉鎖

状態にある場合に、第１分岐通路部２２０への遊技球の侵入、すなわち、右側第１始動口４４への遊技球の入球を禁止する。右側第１始動口４４へ侵入した遊技球は、第１分岐通路部２２０を下方に進む。一方、右側第１始動口４４への侵入が禁止された遊技球は、本線通路部２１０を排球口２１０ｂに向かって進む。

【００４１】

第１分岐通路部２２０から第２分岐通路部２３０へ分岐する地点には、遊技球振分装置２４０が設けられている。遊技球振分装置２４０は、往復回転軸２４１と、往復回転軸２４１に固定された振分片部２４２とを備える。往復回転軸２４１ａが往復回転（揺動）することで、振分片部２４２は、図中の実線で示した第１位置Ｑ１と図中の破線で示した第２位置Ｑ２との間で、往復動作可能となっている。具体的には、往復回転軸２４１は遊技球振分駆動部２４１ａ（図１１参照）に連結されており、遊技球振分駆動部２４１ａによって往復回転軸２４１ａが往復回転されることによって、振分片部２４０ｂは第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で往復運動する。

【００４２】

本実施形態では、振分片部２４２は、第１位置Ｑ１にある状態を２．０秒間だけ保持し、次いで第２位置Ｑ２にある状態を０．１秒間だけ保持する動作を繰り返し行うように、主制御装置６０（図１１）は遊技球振分駆動部２４１ａの駆動制御を実行する。この結果、振分片部２４２は、２．１秒ごとに０．１秒だけ第２位置Ｑ２に変位し、残りの２秒間は第１位置Ｑ１に留まることになる。

【００４３】

図５は、振分片部２４０ｂが第１位置Ｑ１にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。振分片部２４２は、第１位置Ｑ１にある場合に、第２分岐通路部２３０への遊技球ＰＢの侵入を禁止して、第１分岐通路部２２０の下方向側の端部２２０ａに向かって遊技球ＰＢを送ることができる。

【００４４】

図６は、振分片部２４０ｂが第２位置Ｑ２にある場合の遊技球の流れを示す説明図である。振分片部２４２は、第２位置Ｑ２にある場合に、第２分岐通路部２３０への遊技球ＰＢの侵入を許可して、第２分岐通路部２３０の下方向側の端部２３０ａに向かって遊技球を送ることができる。

【００４５】

図４に示すように、第１分岐通路部２２０の下方向側の端部２２０ａの下方には始動口ユニット内アウト口２５１が設けられ、第２分岐通路部２３０の下方向側の端部２３０ａの下方には転落口２５２が設けられている。

【００４６】

始動口ユニット内アウト口２５１は、遊技球が入球可能な入球口であり、始動口ユニット２００の内部に備えられる。始動口ユニット内アウト口２５１に入球した遊技球は、遊技盤３２に形成された前後方向に貫通する開口部に誘導され、遊技盤３０の背面側に送られる。

【００４７】

転落口２５２は、遊技球が入球可能な入球口であり、始動口ユニット２００の内部に備えられる。転落口２５２に遊技球が入球すると、後述する当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される。転落口２５２に入球した遊技球は、遊技盤３２に形成された前後方向に貫通する開口部に誘導され、遊技盤３０の背面側に送られる。

【００４８】

上記のように構成された始動口ユニット２００によれば、振分片部２４２は２．１秒ごとに０．１秒だけ第２位置Ｑ２に変位することから、この２．１秒に対する０．１秒の確率（＝１／２１）でもって、右側第１始動口４４に入球した遊技球は転落口２５２に入球する。なお、右側第１始動口４４に入球した遊技球は転落口２５２に入球する確率は、１／２１の確率に限る必要はなく、他の値の確率に換えてもよい。

【００４９】

上記のように構成された始動口ユニット２００によれば、入球口２１０ａに入球した遊技球は、下記の第１～第３ルートのうちのいずれかに沿って流れる。
（ｉ）第１ルートＲＴ１：図７の実線に示すように、遊技球ＰＢが、右側第１始動口４４へ入球し、その後、始動口ユニット内アウト口２５１へ入球するルートである。すなわち、右側第１始動口４４へ入球可能なルートである。
（ii）第２ルートＲＴ２：図８の実線に示すように、遊技球ＰＢが、右側第１始動口４４へ入球し、その後、転落口２５２へ入球するルートである。すなわち、右側第１始動口４４へ入球可能であり、かつ、転落口２５２へ入球可能なルートである。
（iii）第３ルートＲＴ３：図９の実線に示すように、遊技球ＰＢが第２始動口３４へ入球するルートである。すなわち、第２始動口３４へ入球可能なルートである。

【００５０】
第１～第３ルートＲＴ１～ＲＴ３のうちのいずれになるかは、遊技球が電動役物３４ａの手前の位置に達したときに電動役物３４ａが開放状態にあるか否かと、遊技球が遊技球振分装置２４０の振分片部２４２の手前の位置に達したときに振分片部２４２が第１位置Ｑ１にあるか第２位置Ｑ２にあるかによって決定される。具体的には、第１ルートＲＴ１（図７）に沿って遊技球ＰＢが流れるのは、遊技球が電動役物３４ａの手前の位置に達したときに電動役物３４ａが開放状態にあり、かつ、遊技球が遊技球振分装置２４０の振分片部２４２の手前の位置に達したときに振分片部２４２が第１位置Ｑ１にある場合である。第２ルートＲＴ２（図８）に沿って遊技球ＰＢが流れるのは、遊技球が電動役物３４ａの手前の位置に達したときに電動役物３４ａが開放状態にあり、かつ、遊技球が遊技球振分装置２４０の振分片部２４２の手前の位置に達したときに振分片部２４２が第２位置Ｑ２にある場合である。第３ルートＲＴ３（図９）に沿って遊技球ＰＢが流れるのは、遊技球が電動役物３４ａの手前の位置に達したときに電動役物３４ａが閉鎖状態にある場合である。

【００５１】
図３に示すように、遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【００５２】
一般入賞口３２、中央側第１始動口３３、第２始動口３４、始動口ユニット内アウト口２５１、転落口２５２、可変入賞装置３６、及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【００５３】
メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【００５４】
特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【００５５】
第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３、４４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３、４４に入球した遊技球は、当該２つの第１始動口３３、４４の合計として最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。

【００５９】

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

【００６０】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

図柄表示装置４１は、中央側第１始動口３３または右側第１始動口４４への入賞に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。図柄表示装置４１は、中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４、又は第２始動口３４への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【００６４】

図１０は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１０（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される第１装飾図柄または第２装飾図柄を示す説明図である。第１装飾図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２装飾図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。

【００６５】

図１０（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、第１装飾図柄または第２装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【００６６】

図１０（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、サブ表示領域ＳＡとが表示される。メイン表示領域ＭＡには、第１装飾図柄の画像が表示される場合と、第２装飾図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、サブ表示領域ＳＡには、メイン表示領域ＭＡと同様に、第１装飾図柄の画像が表示される場合と、第２装飾図柄の画像が表示される場合とがある。メイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄の画像が表示され、メイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄の画像が表示される。メイン表示領域ＭＡおよびサブ表示領域ＳＡに、第１装飾図柄および第２装飾図柄のいずれが表示されるかは、遊技の状態によって決定される。

【００６７】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１０（ａ）に示した第１装飾図柄または第２装飾図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１０（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【００６８】

具体的には、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、メイン表示領域ＭＡにおける第１装飾図柄および第２装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域ＭＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１装飾図柄および第２装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【００６９】
サブ表示領域ＳＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ４、Ｚ５、Ｚ６が表示される。各図柄列Ｚ４～Ｚ６には、図１０（ａ）に示した第１装飾図柄または第２装飾図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１０（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ２上に停止した状態で表示される。
【００７０】
具体的には、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ４～Ｚ６の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ４、図柄列Ｚ６、図柄列Ｚ５の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ４～Ｚ６に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。なお、サブ表示領域ＳＡにおける第１装飾図柄および第２装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、サブ表示領域ＳＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１装飾図柄および第２装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。
【００７１】
ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）および第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。
【００７２】
さらに、図１０（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、上述したように、本実施形態では、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。
【００７３】
また、図１０（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。
【００７４】
なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、サブ表示領域ＳＡ、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。
【００７５】

《１－２》遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【００７６】
図１１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。
【００７７】
主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。
【００７８】
主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。
【００７９】
また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサー６７ａ～６７ｇが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、中央側第１始動口３３、第２始動口３４、右側第１始動口４４、転落口２５２、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサーと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサー６７ａ～６７ｇからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。
【００８０】
なお、本実施形態では、始動口ユニット２００に設けられた始動口ユニット内アウト口２５１にも検知センサー（図示せず）を備える構成とした。当該検知センサーも主制御基板６１の入力ポートに接続されており、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、当該検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が始動口ユニット内アウト口２５１へ入球したか否かの判定を行うことができる。遊技球が始動口ユニット内アウト口２５１へ入球したか否かの判定を行うことができる構成とすることで、開口部２１０ｃと始動口ユニット内アウト口２５１との間を結ぶ第１分岐通路部２２０における遊技球の球詰まりを検知できる。具体的には、右側第１始動口用の検知センサー６７ｄからの信号に基づいて右側第１始動口４４への遊技球の入球が検知された場合に、その後、第２始動口用の検知センサー、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーの双方で遊技球の入球が検知されなかったときに、第１分岐通路部２２０の途中で遊技球が球詰まりしたと判定することができる。

【００８１】
主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、右側第１始動口４４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、遊技球振分装置２４０の振分片部２４０ｂを第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で往復動作させる遊技球振分駆動部２４１ａと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【００８２】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【００８３】
また、主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３、４４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【００８４】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。
【００８５】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【００８６】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【００８７】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等

を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。

【００８８】

図１２は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【００８９】

当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、右側第１始動口４４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【００９０】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【００９１】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、中央側第１始動口３３または右側第１始動口４４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。

【００９２】

当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【００９３】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口（中央側第１始動口３３と右側第１始動口４４）に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【００９４】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留

エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃんｐ第２実行エリアに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【００９５】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口３３、４４（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に遊技球が入球した場合に、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理と、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理とを、並列的に実行する。以下では、第１始動口３３、４４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを並列的に実行するとともに、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な本実施形態のパチンコ機１０を同時変動機とも呼ぶ。

【００９６】

なお、以降の説明において、第１始動口３３、４４への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第１始動口用遊技回と表現し、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技（遊技回とも呼ぶ）を第２始動口用遊技回と表現する場合がある。

【００９７】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【００９８】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３、４４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【００９９】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【０１００】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０１０１】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３、４４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の

値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【０１０２】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１０（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【０１０３】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【０１０４】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０１０５】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【０１０６】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開

放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【０１０７】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、および電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、およびリーチ乱数カウンタＣ３の値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【０１０８】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３、４４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【０１０９】

図１３は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１３（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１３（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【０１１０】

図１３（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～３の４個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３の４個の値以外の値（４～１１９９）が外れである。

【０１１１】

一方、図１３（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。また、特殊小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として２０～５９の４０個の値が設定され、通常小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として６０～１１９９の１１４０個の値が設定されている。

【０１１２】

ここで、「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードについて、移行契機とならない当否結果であり、その上、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が１回に限定されたものである。本実施形態では、小当たりとして、通常小当たりと特殊小当たり（プレミアム小当たり）との２種類が用意されている。特殊小当たりは、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する契機となり得る小当たりである。なお、小

当たりの際の可変入賞装置３６の１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．１ｓｅｃである。
【０１１３】
「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。本実施形態では、図１３（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）においては、「外れ」となる値の設定はない。
【０１１４】
本実施形態では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。
【０１１５】
図１４は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１４（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１４（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。
【０１１６】
図１４（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～３の４個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～３の４個の値以外の値（４～１１９９）が外れである。一方、図１４（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。
【０１１７】
また、本実施形態では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。
【０１１８】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の右側第１始動口４４の電動役物３４ａのサポートモード
【０１１９】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【０１２０】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。
【０１２１】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。
【０１２２】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図１３および図１４を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【０１２３】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の右側第１始動口４４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、右側第１始動口４４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【０１２４】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。
【０１２５】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【０１２６】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも右側第１始動口４４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報

の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【０１２７】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【０１２８】

図１５は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１５（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１５（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【０１２９】

図１５（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【０１３０】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【０１３１】

８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。８Ｒ通常大当たりにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、８回（８ラウンド）である。

【０１３２】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～５４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「５５～６９」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「７０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【０１３３】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、３種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この３種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。なお、大当たりの種別として、上記３種類の大当たりに限る必要はなく、２種類や４種類の大当たりとすることができる。例えば、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、および８Ｒ通常大当たりの４種類の大当たりが設定される構成としてもよい。

【０１３４】

図１５（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～６９」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「７

０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
通常大当たりに対応している。
【０１３５】
このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【０１３６】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するか、または、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球するまで継続される。
【０１３７】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【０１３８】
次に、リーチ判定用のテーブル（以下、リーチ判定用当否テーブルと呼ぶ）について説明する。リーチ判定用当否テーブルは、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいてリーチが発生するか否かを判定する際に、当該リーチ乱数カウンタＣ３の値と照合するためのテーブルデータである。
【０１３９】
図１６は、リーチ判定用当否テーブルを示す説明図である。図１６に示すように、リーチ判定用当否テーブルには、０～３９９のリーチ乱数カウンタＣ３の値のうち、リーチに当選する値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９９）が、外れ、すなわち、リーチに当選しない値として設定されている。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選しなかった状況において、リーチに当選する確率は、１／２０となっている。
【０１４０】
本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数と第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数との合計値である合計保留個数に応じてリーチに当選する確率が異なる５つのリーチ判定用当否テーブルを備える。図１６に示した当否テーブルは、合計保留個数が４つ以上の場合のものであり、当該当否テーブルを含む５つのリーチ判定用当否テーブルは、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっている。例えば、合計保留個数が３つの場合にはリーチ当選確率は約１／１１であり、合計保留個数が２つの場合にはリーチ当選確率は約１／１０であり、合計保留個数が１つの場合にはリーチ当選確率は約１／９であり、合計保留個数が０の場合にはリーチ当選確率は約１／６である。なお、リーチ判定用当否テーブルの数は５つに限る必要はなく、２つ、３つ、４つ、６つ以上の数であってもよい。要は、リーチ判定用当否テーブルは複数であり、合計保留個数が少ないほど、リーチに当選する確率が高くなっていれば、どのような構成であってもよい。
【０１４１】
図１７は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【０１４２】
図１７（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１７（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【０１４３】
図１７（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１７（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．５秒である。
【０１４４】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも右側第１始動口４４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【０１４５】
《１－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【０１４６】
図１８は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図１１）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【０１４７】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ、リーチ振分テーブル記憶エリア９３ｃ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【０１４８】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【０１４９】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【０１５０】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【０１５１】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【０１５２】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【０１５３】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【０１５４】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【０１５５】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。各種の表示絵図には、後述する花びらＰ１～Ｐ４の絵図も含まれる。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【０１５６】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【０１５７】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【０１５８】

《１－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【０１５９】

《１－４－１》抽選モードとサポートモードの高低の移行：

本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選し

た大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。また、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。

【０１６０】

高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が予め定めた保証遊技回数に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードは継続される。「保証遊技回数」とは、高頻度サポートモードにおいて継続して実行されることが保証された遊技回数であり、例えば５０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、保証遊技回数である５０回まで高頻度サポートモードは保証される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。特に本実施形態では、保証遊技回数に達した遊技回が終了した時点において、高確率モードが継続していた場合であっても、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【０１６１】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、弱右打ちを行い、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させることによって、電動役物３４ａが備えられた右側第１始動口４４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。右側第１始動口４４へ入球した遊技球は、遊技球振分装置２４０の振分片部２４２によって、始動口ユニット内アウト口２５１に向かうルートと転落口２５２に向かうルートとに振り分けられる。このため、右側第１始動口４４へ入球した遊技球は、先に説明したように１／２１という低い確率ではあるが、転落口２５２に入球する可能性がある。

【０１６２】

高頻度サポートモードに移行する契機が確変大当たりであり、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、３０回目の遊技回）で、転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。そして、その転落口２５２へ遊技球が入球したタイミングの次の遊技回から、低確率モードで当たり抽選が実行される。サポートモードについては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）において、転落口２５２へ遊技球が入球し高確率モードが終了し低確率モードに移行した場合であっても、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数（すなわち、５０回）に達するまで、高頻度サポートモードは継続される。

【０１６３】

本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって確変大当たりに当選し、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに、サポートモードが高頻度サポートモードに移行し、その後、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、３０回目の遊技回）で、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した３０回目の遊技回が終了し、開閉実行モードが開始するタイミングでもって、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。サポートモードについても、その保証遊技回数に達する以前の遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）が終了し、開閉実行モードが開始したタイミングで、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、大当たりに当選した遊技回が終了し、開閉実行モードが開始するタイミングでもって、抽選モードとサポートモードを共に低い側にリセットする。

【０１６４】

《１－４－２》遊技の流れ：
本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる４種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、ｉ）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態と、iv）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態とを取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

【０１６５】
図１９は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は低確低サポ状態（状態Ｈ１）である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。

【０１６６】
図２０は、低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確高サポ状態、および高確低サポ状態のそれぞれにおける各種の態様を示す説明図である。ここでは、態様として、中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４、転落口２５２、および第２始動口３４への遊技球の入球可否や、第１の図柄の変動時間、第２の図柄の変動時間等が定められている。

【０１６７】
図２０に示すように、低確低サポ状態においては、中央側第１始動口３３への遊技球の入球が可能である。このために、低確低サポ状態では、遊技者に左打ちをさせ、遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、中央側第１始動口３３に遊技球を入球させる。中央側第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図１０（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像である第２装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が中央側第１始動口３３であるため、第１装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。

【０１６８】
中央側第１始動口３３以外の入球口について考えてみる。低確低サポ状態においては、始動口ユニット２００に備えられる右側第１始動口４４と転落口２５２への入球は不可であるが、第２始動口３４への入球は可能となっている。低確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が外れとなる確率が２３２／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に常時閉鎖状態となり、先に説明した第３ルートＲＴ３（図９）に沿って遊技球が流れるため、第２始動口３４への入球が可能となる。このため、遊技者によっては、低確低サポ状態において弱右打ちをして、第３ルートＲＴ３に沿って遊技球を流すことによって、第２始動口３４への遊技球の入球を狙うことが考えられる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、同時変動機として、第２図柄表示部３７ｂの変動時間（以下、特２変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間に設定することによって、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成とした。この結果、本実施形態では、遊技者に対して、低確低サポ状態において、弱右打ち操作を行うことを断念させ、左打ちに専念させることができる。

【０１６９】
なお、低確低サポ状態における特２変動時間は１０分と極めて長い時間に設定したが、低確低サポ状態における第１図柄表示部３７ａの変動時間（以下、特１変動時間とも呼ぶ）については通常の長さの時間に設定している。ここで言う「通常の長さの時間」とは、

後述する変動種別カウンタＣＳの値と、大当たりの種別やリーチの有無等によって決定される通常的な長さの時間であり、例えば２秒～３分である。

【０１７０】

図１９に戻る。低確低サポ状態（状態Ｈ１）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）が継続され、遊技者は中央側第１始動口３３に遊技球を入球させ、第１始動口用遊技回を実行させる。

【０１７１】

低確低サポ状態で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。パチンコ機１０は、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第１始動口用遊技回の終了後に強右打ちを実行し、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。

【０１７２】

開閉実行モード（状態Ｈ２）が終了すると、低確高サポ状態（状態Ｈ３）に移行する。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモード（保証遊技回数である５０回限定）となる。

【０１７３】

図２０に示すように、低確高サポ状態では、中央側第１始動口３３と右側第１始動口４４と転落口２５２とに対して遊技球を入球させることが可能であり、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能である。低確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となる。本実施形態のパチンコ機１０では、サポートモードが高頻度サポートモードである状態において、スルーゲート３５を通過した遊技球が電役開放状態にある電動役物３４ａを１００％の確率で通過するように、スルーゲート３５から電動役物３４ａまでの距離や、電動役物３４ａの１回の開放時間、電動役物３４ａの開放回数、普図ユニット３８における図柄の変動時間等が調整されている。このため、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過して入球口２１０ａに入球した遊技球は、先に説明した第１ルートＲＴ１（図７）または第２ルートＲＴ２（図８）に沿って流れるため、右側第１始動口４４と始動口ユニット内アウト口２５１への遊技球の入球、または右側第１始動口４４と転落口２５２への遊技球の入球が可能となり、第２始動口３４への遊技球の入球は不可能もしくは困難となる。なお、転落口２５２へ遊技球がたとえ入球したとしても、低確高サポ状態では、抽選モードは低確率モードであることから、遊技者は低確率モードへ移行すること（いわゆる転落）の心配はない。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ３）では、遊技者に弱右打ちをさせ、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させることによって、右側第１始動口４４に高い確率で遊技球を入球させることができる。

【０１７４】

右側第１始動口４４に遊技球が入球すると、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図１０（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像である第２装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が右側第１始動口４４であるため、第１装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。

【０１７５】

低確高サポ状態における特１変動時間および特２変動時間については、通常の長さの時間（例えば２秒～３分）に設定されている。

【０１７６】
図１９に戻る。低確高サポ状態（状態Ｈ３）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には、低確高サポ状態（状態Ｈ３）が継続され、遊技者は右側第１始動口４４に遊技球を入球させ、第１始動口用遊技回を実行させる。なお、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数である５０回に達すると、低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。
【０１７７】
低確高サポ状態（状態Ｈ３）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ３）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。パチンコ機１０は、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って第１始動口用遊技回の終了後に強右打ちを実行し、強右打ち通路Ｐ２へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。
【０１７８】
低確高サポ状態（状態Ｈ３）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。ここでは、低確高サポ状態（状態Ｈ３）から開閉実行モード（状態Ｈ４）に移行する。
【０１７９】
なお、低確低サポ状態（状態Ｈ１）では、中央側第１始動口３３への遊技球の入球を狙うことになるが、この入球を高い確率で行うことができない。これに対して、低確高サポ状態（状態Ｈ３）では、遊技者は弱右打ちを行うことで、右側第１始動口４４に高い確率で遊技球を入球させることができる。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ３）では、低確低サポ状態（状態Ｈ１）と比較して、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる機会が多いことから、遊技者にとって有利性に優れている。
【０１８０】
低確低サポ状態（状態Ｈ１）において、第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ４）に移行する。
【０１８１】
パチンコ機１０は、開閉実行モード（状態Ｈ４）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。開閉実行モード（状態Ｈ４）は、開閉実行モード（状態Ｈ２）と同一の処理である。同じ開閉実行モードであるのに、状態Ｈ２と状態Ｈ４とに区別したのは、分岐先が相違するためである。開閉実行モード（状態Ｈ４）が終了すると、高確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モードとなり、サポートモードは高頻度サポートモード（保証遊技回数である５０回限定）となる。
【０１８２】
図２０に示すように、高確高サポ状態では、中央側第１始動口３３と右側第１始動口４４と転落口２５２とに対して遊技球を入球させることが可能であり、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能である。これらの入球の可否は、低確高サポ状態における入球の可否と同一である。但し、低確高サポ状態では、既に抽選モードは低確率モードであることから、遊技者は低確率モードへ移行すること（いわゆる転落）の心配はないのに対して、高確高サポ状態では、転落口２５２に遊技球が入球した場合に、抽選モードは高確率モードから低確率モードへ移行（いわゆる転落）することが相違する。高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる

確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となる。このため、先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過して入球口２１０ａに入球した遊技球は、第１ルートＲＴ１（図７）または第２ルートＲＴ２（図８）に沿って流れるため、右側第１始動口４４と始動口ユニット内アウト口２５１への遊技球の入球、または右側第１始動口４４と転落口２５２への遊技球の入球が可能となり、第２始動口３４への遊技球の入球は不可能もしくは困難となる。

【０１８３】

高確高サポ状態では、遊技者に弱右打ちをさせ、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させ、右側第１始動口４４へ遊技球を入球させる。右側第１始動口４４に遊技球が入球すると、第１始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図１０（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像である第２装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が右側第１始動口４４であるため、第１装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。

【０１８４】

図１９に戻る。高確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選が外れの場合には、高確高サポ状態（状態Ｈ５）が繰り返され、右側第１始動口４４に遊技球を入球させ第１始動口用遊技回を実行させる。

【０１８５】

高確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ５）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。パチンコ機１０は、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して強右打ちを促す示唆演出を実行する。

【０１８６】

高確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第１始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。ここでは、高確高サポ状態（状態Ｈ５）から開閉実行モード（状態Ｈ４）に移行する。

【０１８７】

高確高サポ状態（状態Ｈ５）において、転落口２５２へ遊技球が入球した場合には、低確高サポ状態（状態Ｈ３）に移行する。すなわち、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、サポートモードは高頻度サポートモードのまま継続される。なお、低確高サポ状態（状態Ｈ３）への移行の際には、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数を示す保証遊技回数カウンタＰＮＣは、移行前のまま保持される。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ３）への移行によって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【０１８８】

なお、高確高サポ状態（状態Ｈ５）における特１変動時間については通常の長さに設定され、高確高サポ状態（状態Ｈ５）における特２変動時間については例えば１０分に設定されている。高確高サポ状態（状態Ｈ５）における特２変動時間が１０分と極めて長い時間に設定されているのは、次の理由による。

【０１８９】

高確高サポ状態では、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能であるが、保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに保留情報（最大４個）が残り、高確高サポ状態において、その残った保留情報に基づいて当たり抽選が実行されることが起こり得る。そうすると、図１４（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モー

ド用）を参照して当たり抽選が実行されることになり、遊技者にとって過度に有利な状態となる。これを解消するために、本実施形態では、高確高サポ状態において、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能でありながら、特２変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定することで、第２保留エリアＲｂに残った保留情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制する構成とした。

【０１９０】

高確高サポ状態（状態Ｈ５）において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数である５０回に達すると、高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行する。また、高確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合にも、高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行する。高確低サポ状態では、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。本実施形態では、遊技者は、図柄表示装置４１に表示された特殊小当たり用演出パターンに対応した演出内容から、高確高サポ状態で実行された第１始動口用遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選したことを認識することができる。

【０１９１】

図２０に示すように、高確低サポ状態では、中央側第１始動口３３と第２始動口３４とに対して遊技球を入球させることが可能であり、右側第１始動口４４と転落口２５２とに対しては遊技球を入球させることが不可能である。高確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が外れとなる確率が２３２／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に常時閉鎖状態となり、先に説明した第３ルートＲＴ３（図９）に沿って遊技球が流れるため、第２始動口３４への入球が可能となり、右側第１始動口４４と転落口２５２への遊技球の入球は不可能もしくは困難となる。

【０１９２】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、遊技者に弱右打ちをさせ、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させことによって、第２始動口３４に遊技球を入球させることができる。第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口用遊技回が実行され当たり抽選が行われる。このとき、液晶表示装置４１における表示面４１ａ（図１０（ｂ）参照）のメイン表示領域ＭＡには第２始動口用遊技回に対応する演出画像である第２装飾図柄が表示され、サブ表示領域ＳＡには第１始動口用遊技回に対応する演出画像である第１装飾画像が表示される。すなわち、遊技者が遊技球を入球させる対象が第２始動口３４であるため、第２装飾図柄がメイン表示領域ＭＡに表示される。

【０１９３】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）で実行された第２始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第２始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。

【０１９４】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）で実行された第２始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第２始動口用遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ４）に移行する。

【０１９５】

上述した高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、弱右打ちを行なって打った遊技球が先に説明したように転落口２５２へ入球することは不可能もしくは困難となるため、１００％に近い確率で（この確率を、以下便宜的に１００％とも呼ぶ）で第２始動口３４に入球することになる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、第２始動口用遊技回における当たり抽選において大当たりに当選するまで１００％継続して、第２始動口３４へ遊技球を入球させ当たり抽選を行うことができる。換言すると、高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、転落がないいわゆる無敵ゾーンとなる。この結

果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行すると、大当たりに再度、当選する、いわゆる連チャンを確実に行うことができ、遊技者に対して連チャンする期待感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１９６】

なお、高確高サポ状態から保証遊技回数が終了すると、高確低サポ状態となるが、この場合に、高確高サポ状態時に１０分と極めて長い時間（ロング）に設定された特２変動時間が続いている状態が発生する虞があった。高確低サポ状態（無敵ゾーン）で、ロングに設定された特２の変動が続いている状態では、無敵ゾーンにおいて、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選を短期間で繰り返し行うことが不可能となり、遊技者に不利益を与える。そこで、本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当たり抽選の抽選結果を大当たりと小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）だけとして（外れを無くして）、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行される大当たり変動または小当たり変動が停止した場合に、ロングに設定された特２の変動を、当該特２に係る当たり抽選の結果を問わず停止させることのできる構成とした。この結果、無敵ゾーンにおいて高確高サポ状態でロングに設定された特２の変動が続く不具合を解消することができ、遊技者に不利益を与えることを抑制することができる。

【０１９７】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となり、スルーゲート３５を通過した遊技球は、始動口ユニット２００（図４）において本線通路部２１０から第１分岐通路部２２０に移行する。このため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、右側第１始動口４４に必ず入球することになる。但し、右側第１始動口４４に入球した遊技球は、その後、２．１秒に対する０．１秒の確率（＝１／２１）でもって、転落口２５２に入球する。高頻度サポートモードに移行する契機が確変大当たりであり、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、遊技球が右側第１始動口４４に入球した場合に、１／２１の確率ながら、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行して、遊技者は不利益を受ける可能性がある。

【０１９８】

これに対して、転落口２５２へ遊技球が入球することなしに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する。サポートモードが低頻度サポートモードである場合、電動役物３４ａは実質的に常時閉鎖状態となり、その結果、遊技球は第３ルートＲＴ３（図９）に沿って流れ、第２始動口３４へ遊技球が入球する状態となる。この場合には、右側第１始動口４４側へ遊技球が流れる場合のように、転落口２５２へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行されることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。高確低サポ状態は、次の大当たり当選まで継続し、事実上、次の大当たり当選が約束される。

【０１９９】

これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態において、遊技者に対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口２５２へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行しないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、転落する前に遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達した場合には、遊技者に対して、

転落するリスクなしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる高確低サポ状態（無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、高確低サポ状態において近いうちに大当たり当選するという期待感とを併せて付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０２００】

従来のパチンコ機として、ループタイプのパチンコ機と、ＳＴタイプのパチンコ機とがある。ループタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態が、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続する機種である。ＳＴタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態における遊技回数が制限されている機種である。ループタイプのパチンコ機では、高確率モードの状態において、当たり抽選において大当たり当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりとならないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。一方、ＳＴタイプのパチンコ機では、高確率モードの状態において、制限回数までの間に大当たりに当選しないのではといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。これらに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上述したように、緊迫感と共に、転落する前に遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感を付与することができる。また、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達した場合には、遊技者に対して、転落するリスクなしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる高確低サポ状態（無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、高確低サポ状態において近いうちに大当たり当選するという期待感とを併せて付与することができる。こうした安堵感と期待感は、本実施形態のパチンコ機１０に特有の効果であり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０２０１】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態において、当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合にも、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する構成とした。このために、当たり抽選において特殊小当たりに当選して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０２０２】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、高確高サポ状態Ｈ５において、遊技者は、弱右打ちを行い、弱右打ち通路Ｐ１へ遊技球を流下させ、右側第１始動口４４へ遊技球を入球させるように遊技を行うことを通常としている。これに対して、高確高サポ状態Ｈ５においては、先に説明したように、中央側第１始動口３３に対して遊技球を入球させることも可能であることから、遊技者によっては、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ちを行い、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うこともあり得る。この場合、遊技球が転落口２５２へ入球することがなく、途中で低確高サポ状態へ遊技状態が移行されることがないことから、保証遊技回数である５０回だけ中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させることができれば、確実に無敵ゾーンである高確低サポ状態へ遊技状態を移行させることができる。しかしながら、５０回もの多数回、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させることは、時間的にも費やす遊技球の量的にも遊技者に多大の負担を強いるために、高確高サポ状態Ｈ５においては、左打ちを行い、中央側第１始動口３３に対して遊技球を入球させる遊技の仕方は、遊技者にとってメリットはなく現実的ではない。換言すれば、本実施形態のパチンコ機１０では、保証遊技回数を５０回という比較的に多数とすることで、高確高サポ状態Ｈ５において、中央側第１始動口３３に対して遊技球を入球させる遊技の仕方が困難な構成としている。

【０２０３】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、高確高サポ状態Ｈ５におい

て中央側第１始動口３３に対して遊技球を入球させる遊技の仕方が困難な構成となっているが、こうした遊技の仕方を完全に排除するものではない。上記困難な点を許容できれば、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ちを行い、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うことも可能である。例えば、遊技球が転落口２５２へ入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行することが精神的に許容できないような遊技者等にあっては、上記の遊技の仕方を選択するかもしれない。遊技機の設計者側からすれば、保証遊技回数を例えば５回とか１０回とか比較的小さな回数とすることで、高確高サポ状態Ｈ５において中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うことをある程度、許容することができ、保証遊技回数を例えば５０回とか１００回とか大きな回数とすることで、高確高サポ状態Ｈ５において中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うことを厳格に禁止することができる。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５において中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるように遊技を行うことを許容するか禁止するかの加減を、保証遊技回数によって調整することが可能となる。

【０２０４】

《１－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【０２０５】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【０２０６】

＜タイマ割込み処理＞

図２１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【０２０７】

ステップＳｓ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｓ０１０２に進む。

【０２０８】

ステップＳｓ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｓ０１０３に進む。

【０２０９】

ステップＳｓ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｓ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２３）において、その値を更新する。

【０２１０】

ステップＳｓ０１０４では第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｓ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。その後、ステップＳｓ０１０５に進む。

【０２１１】
ステップＳｓ０１０５では転落口２５２への遊技球の入球に伴う転落口用の入球処理を実行する。ステップＳｓ０１０５の転落口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｓ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【０２１２】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２１：Ｓｓ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２１３】
図２２は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０２０１では、遊技球が第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に対応した検知センサ（右側第１始動口用の検知センサー６７ｄ等）の検知状態により判定する。ステップＳｓ０２０１において、遊技球が第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に入球したと判定した場合には（Ｓｓ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｓ０２０３に進む。
【０２１４】
ステップＳｓ０２０３では、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｓ０２０４に進む。
【０２１５】
ステップＳｓ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｓ０２０９に進む。
【０２１６】
ステップＳｓ０２０１において、遊技球が第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）に入球していないと判定した場合には（Ｓｓ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｓ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【０２１７】
ステップＳｓ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｓ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｓ０２０７に進む。一方、ステップＳｓ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｓ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【０２１８】
ステップＳｓ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｓ０２０８に進む。
【０２１９】
ステップＳｓ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｓ０２０９に進む。
【０２２０】

ステップＳｓ０２０９では、上述したステップＳｓ０２０４又はステップＳｓ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｓ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｓ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０２２１】

一方、ステップＳｓ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｓ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｓ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｓ０２１２に進む。

【０２２２】

ステップＳｓ０２１２では、ステップＳｓ０１０３（図２１）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｓ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｓ０１０３（図２１）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｓ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｓ０１０３（図２１）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｓ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０２１２を実行した後、ステップＳｓ０２１３に進む。

【０２２３】

ステップＳｓ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｓ０２１３を実行した後、ステップＳｓ０２１４に進む。

【０２２４】

ステップＳｓ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【０２２５】

保留コマンドは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２４：ステップＳｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。

【０２２６】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１０

０は、液晶表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【０２２７】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳｓ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【０２２８】

＜転落口用の入球処理＞

次に、転落口用の入球処理について説明する。転落口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２１：Ｓｓ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２２９】

図２３は、転落口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０３０１では、遊技球が転落口２５２に入球したか否かを、転落口２５２に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｓ０３０１において、遊技球が転落口２５２に入球したと判定した場合には（Ｓｓ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０３０２に進む。

【０２３０】

ステップＳｓ０３０２では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＦＦにされるとともに、このステップＳｓ０３０２でもＯＦＦにされる。その後、ステップＳｓ０３０３に進む。

【０２３１】

ステップＳｓ０３０３では、低確率モードコマンドを設定する。低確率モードコマンドは、当否抽選モードが低確率モードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。その後、ステップＳｓ０３０４に進む。

【０２３２】

ステップＳｓ０３０４では、転落コマンドを設定する。転落コマンドは、転落口２５２に遊技球が入球して、当否抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。ステップＳｓ０３０４を実行した後、本転落口用の入球処理を終了する。

【０２３３】

ステップＳｓ０３０１において、遊技球が転落口２５２に入球していないと判定した場合には（Ｓｓ０３０１：ＮＯ）、本転落口用の入球処理を終了する。

【０２３４】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【０２３５】

図２４は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０４０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｓ０４０２に進む。

【０２３６】

ステップＳｓ０４０２では、タイマー割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定さ

れたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｓ０４０２を実行した後、ステップＳｓ０４０３に進む。

【０２３７】

ステップＳｓ０４０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｓ０４０４に進む。

【０２３８】

ステップＳｓ０４０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｓ０４０５に進む。ステップＳｓ０４０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、液晶表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０４０５を実行した後、ステップＳｓ０４０６に進む。

【０２３９】

ステップＳｓ０４０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｓ０４０７に進む。

【０２４０】

ステップＳｓ０４０７では、右側第１始動口４４に設けられた電動役物４４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｓ０４０８に進む。

【０２４１】

ステップＳｓ０４０８では、始動口ユニット２００に備えられた遊技球振分装置２４０を駆動制御するための遊技球振分制御処理を実行する。遊技球振分制御処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｓ０４０９に進む。

【０２４２】

ステップＳｓ０４０９では、今回の通常処理の開始（２巡目以降では、ステップＳｓ０４０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。

【０２４３】

ステップＳｓ０４０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｓ０４０９：ＮＯ）、ステップＳｓ０４１０及びステップＳｓ０４１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｓ０４１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｓ０４１１おいて、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。

【０２４４】

一方、ステップＳｓ０４０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｓ０４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０４０

２に戻り、ステップＳｓ０４０２からステップＳｓ０４０８までの各処理を実行する。
【０２４５】
なお、ステップＳｓ０４０２からステップＳｓ０４０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【０２４６】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２４：Ｓｓ０４０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２４７】
図２５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０５０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。ステップＳｓ０５０１において開閉実行モードが実行されているか否かを判定することによって、開閉実行モードが実行されている期間にステップＳｓ０５０３（およびステップＳｓ０５０６）を実行しないようにする。この結果、開閉実行モードが実行されている期間に遊技回を開始しないようにすることができる。以下、詳細を説明する。
【０２４８】
ステップＳｓ０５０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０５０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｓ０５０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口（中央側第１始動口３３と右側第１始動口４４）又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｓ０５０１において、開閉実行モード中ではないと判定した場合には（Ｓｓ０５０１：ＮＯ）、ステップＳｓ０５０２に進む。
【０２４９】
ステップＳｓ０５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始されるとＯＮになり、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０５０２において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｓ０５０３に進む。
【０２５０】
ステップＳｓ０５０３では、第１始動口用の変動開始処理を実行する。第１始動口用の変動開始処理は、第１始動口用遊技回を開始するための処理である。第１始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０５０３を実行した後、ステップＳｓ０５０５に進む。
【０２５１】
一方、ステップＳｓ０５０２において、第１変動中フラグがＯＮである判定した場合には（Ｓｓ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０５０４に進む。
【０２５２】
ステップＳｓ０５０４では、第１変動停止処理を実行する。第１変動停止処理は、開始された第１始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第１変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０５０４を実行した後、ステップＳｓ０５０５に進む。
【０２５３】
ステップＳｓ０５０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始さ

れる場合にＯＮになり、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０５０５において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ０５０５：ＮＯ）、ステップＳｓ０５０６に進む。

【０２５４】

ステップＳｓ０５０６では、第２始動口用の変動開始処理を実行する。第２始動口用の変動開始処理は、第２始動口用遊技回を開始するための処理である。第２始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０５０６を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０２５５】

一方、ステップＳｓ０５０５において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０５０７に進む。

【０２５６】

ステップＳｓ０５０７では、第２変動停止処理を実行する。第２変動停止処理は、開始された第２始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第２変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０５０７を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０２５７】

＜第１始動口用の変動開始処理＞

次に、第１始動口用の変動開始処理について説明する。第１始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２５：Ｓｓ０５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２５８】

図２６は、第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０６０１では、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｓ０６０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｓ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｓ０６０２に進む。一方、ステップＳｓ０６０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｓ０６０１：ＹＥＳ）、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。

【０２５９】

ステップＳｓ０６０２では、第１始動口用保留情報シフト処理を実行する。第１始動口用保留情報シフト処理では、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報をシフトさせる。第１始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｓ０６０２を実行した後、ステップＳｓ０６０３に進む。

【０２６０】

ステップＳｓ０６０３では、第１始動口用の判定処理を実行する。第１始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）の有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第１始動口用の判定処理の詳細については後述する。以下、通常小当たり、特殊小当たりのいずれも含む場合は、単に「小当たり」とも呼ぶ。ステップＳｓ０６０３を実行した後、ステップＳｓ０６０４に進む。

【０２６１】

ステップＳｓ０６０４では、第１始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第１始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第１始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ０６０４を実行した後、ステップＳｓ０６０５に進む。

【０２６２】

ステップＳｓ０６０５では、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには

、今回の遊技回が第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｓ０６０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｓ０６０５を実行した後、ステップＳｓ０６０６に進む。

【０２６３】

ステップＳｓ０６０６では、第１種別コマンドを設定する。第１種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第１種別コマンドには、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）の情報、または外れの情報が含まれる。

【０２６４】

ステップＳｓ０６０５及びステップＳｓ０６０６において設定された第１変動用コマンド及び第１種別コマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｓ０４０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第１種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｓ０６０６を実行後、ステップＳｓ０６０７に進む。

【０２６５】

ステップＳｓ０６０７では、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示を開始させ、その後、ステップＳｓ０６０８に進み、第１変動中フラグをＯＮにする。第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０６０８を実行した後、ステップＳｓ０６０９に進む。

【０２６６】

ステップＳｓ０６０９では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｓ０６０９を実行した後、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。

【０２６７】

＜第１始動口用保留情報シフト処理＞

次に、第１始動口用保留情報シフト処理について説明する。第１始動口用保留情報シフト処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図２６：Ｓｓ０６０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２６８】

図２７は、第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０７０１では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算する。その後、ステップＳｓ０７０２に進む。

【０２６９】

ステップＳｓ０７０２では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｓ０７０３に進む。

【０２７０】

ステップＳｓ０７０３では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｓ０７０３を実行した後、第１始動口用本保留情報シフト処理を終了する。

【０２７１】

＜第１始動口用の判定処理＞

次に、第１始動口用の判定処理について説明する。第１始動口用の判定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図２６：Ｓｓ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２７２】

図２８は、第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、次回の大当たりの当選に係る開閉実行モードの開始に際してＯＦＦにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはＯＦＦされる。ステップＳｓ０８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｓ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８０２に進む。

【０２７３】

ステップＳｓ０８０２では、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１３（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｓ０８０４に進む。一方、ステップＳｓ０８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｓ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｓ０８０３に進む。

【０２７４】

ステップＳｓ０８０３では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１３（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｓ０８０４に進む。

【０２７５】

ステップＳｓ０８０４では、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ０８０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ０８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８０５に進む。

【０２７６】

ステップＳｓ０８０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＮにする。第１当たりフラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３または右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」、「特殊小当たり」、または「通常小当たり」である場合にＯＮされ、当該第１始動口への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０８０５を実行した後、ステップＳｓ０８０６に進む。

【０２７７】

ステップＳｓ０８０６では、第１始動口用の振分テーブル（図１５（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｓ０８０６を実行した後、ステップＳｓ０８０７に進む。

【０２７８】

ステップＳｓ０８０７では、ステップＳｓ０８０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ０８０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ０８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８０８に進む。

【０２７９】
ステップＳｓ０８０８では、ステップＳｓ０８０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｓ０８０８を実行した後、ステップＳｓ０８０９に進む。
【０２８０】
ステップＳｓ０８０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８０９を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。
【０２８１】
ステップＳｓ０８０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ０８０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｓ０８１０に進む。
【０２８２】
ステップＳｓ０８１０では、ステップＳｓ０８０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｓ０８１０を実行した後、ステップＳｓ０８１１に進む。
【０２８３】
ステップＳｓ０８１１では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８１１を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。
【０２８４】
ステップＳｓ０８０４において、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ０８０４：ＮＯ）、ステップＳｓ０８１２に進み、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が通常小当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ０８１２において、当否判定の結果が通常小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ０８１２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８１３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの通常小当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｓ０８１３を実行した後、ステップＳｓ０８１４に進む。
【０２８５】
ステップＳｓ０８１４では、通常小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常小当たり用の停止図柄設定処理では、通常小当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、通常小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８１４を実行した後、ステップＳｓ０８１９に進む。
【０２８６】
ステップＳｓ０８１２において、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が通常小当たりでないと判定した場合には（Ｓｓ０８１２：ＮＯ）、

ステップＳｓ０８１５に進み、ステップＳｓ０８０２又はステップＳｓ０８０３における当否判定の結果が特殊小当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ０８１５において、当否判定の結果が特殊小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ０８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８１６に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの特殊小当たりフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｓ０８１７に進み、特殊小当たりコマンドを設定する。特殊小当たりコマンドは、当たり抽選において特殊小当たりに当選したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。ステップＳｓ０８１７を実行した後、ステップＳｓ０８１８に進む。

【０２８７】

ステップＳｓ０８１８では、特殊小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。特殊小当たり用の停止図柄設定処理では、特殊小当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている特殊小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、特殊小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８１８を実行した後、ステップＳｓ０８１９に進む。

【０２８８】

ステップＳｓ０８１９では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＮにする。第１当たりフラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３または右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」、「特殊小当たり」、または「通常小当たり」である場合にＯＮされ、当該第１始動口への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ０８１９を実行した後、本第１始動口の判定処理を終了する。

【０２８９】

ステップＳｓ０８１５において、当否判定の結果が特殊小当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ０８１５：ＮＯ）、ステップＳｓ８２０に進む。

【０２９０】

ステップＳｓ８２０では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｓ０８２０の処理は、上記ステップＳｓ０８０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでも小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）でもない場合に実行される。すなわち、ステップＳｓ０８２０においては、当否判定の結果が大当たりでも小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）でもない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｓ０８２０を実行した後、ステップＳｓ０８２１に進む。

【０２９１】

ステップＳｓ０８２１では、ステップＳｓ０８２０におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｓ０８２１において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ０８２１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０８２２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｓ０８２２を実行した後、ステップＳｓ０８２３に進む。ステップＳｓ０８２１において、リーチ発生でないと判定した場合には（Ｓｓ０８２１：ＮＯ）、そのままステップＳｓ０８２３に進む。

【０２９２】

ステップＳｓ０８２３では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実

行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ０８２３を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。

【０２９３】

＜第１始動口用の変動時間の設定処理＞

次に、第１始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第１始動口用の変動時間の設定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図２６：Ｓｓ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２９４】

図２９は、第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ０９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｓ０９０２に進む。

【０２９５】

ステップＳｓ０９０２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ０９０２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ０９０２：ＮＯ）、ステップＳｓ０９０３に進む。

【０２９６】

ステップＳｓ０９０３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ０９０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ０９０３：ＮＯ）、ステップＳｓ０９０４に進む。

【０２９７】

ステップＳｓ０９０４では、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１９における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０９０４を実行した後、ステップＳｓ０９０９に進む。

【０２９８】

一方、ステップＳｓ０９０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０９０５に進む。

【０２９９】

ステップＳｓ０９０５では、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１９における低確高サポ状態（状態Ｈ３）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０９０５を実行した後、ステップＳｓ０９０９に進む。

【０３００】

一方、ステップＳｓ０９０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ０９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０９０６に進む。

【０３０１】

ステップＳｓ０９０６では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ０９０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定し

た場合には（Ｓｓ０９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ０９０７に進む。
【０３０２】
ステップＳｓ０９０７では、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１９における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０９０７を実行した後、ステップＳｓ０９０９に進む。
【０３０３】
一方、ステップＳｓ０９０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ０９０６：ＮＯ）、ステップＳｓ０９０８に進む。
【０３０４】
ステップＳｓ０９０８では、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１９における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ０９０８を実行した後、ステップＳｓ０９０９に進む。
【０３０５】
ステップＳｓ０９０９では、ステップＳｓ０９０４、ステップＳｓ０９０５、ステップＳｓ０９０７、ステップＳｓ０９０８の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１始動口用の変動時間の設定処理を終了する。
【０３０６】
＜第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞
次に、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図２９：Ｓｓ０９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０３０７】
図３０は、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１００１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１００２に進む。
【０３０８】
ステップＳｓ１００２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｉ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ１００２では、まず、（ｉ）～（iii）の中から（ｉ）を特定する。（ｉ）は、例えば、大当たり用通

常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図２９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１００２を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【０３０９】

一方、ステップＳｓ１００１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ１００１：ＮＯ）、ステップＳｓ１００３に進む。

【０３１０】

ステップＳｓ１００３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ１００３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｓ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１００４に進む。

【０３１１】

ステップＳｓ１００４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉ）～（iii）の中から（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ii）は、例えば、リーチ発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図２９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１００４を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【０３１２】

ステップＳｓ１００３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｓ１００３：ＮＯ）、ステップＳｓ１００５に進む。

【０３１３】

ステップＳｓ１００５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉ）～（iii）の中から（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（iii）は、例えば、リーチ非発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図２９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１００５を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【０３１４】

＜第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図２９：Ｓｓ０９０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３１５】

図３１は、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ１１０１：ＹＥＳ

）、ステップＳｓ１１０２に進む。
【０３１６】
ステップＳｓ１１０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｉｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ｉｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ１１０２では、まず、（ｉｖ）、（ｖ）の中から（ｉｖ）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図２９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１１０２を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【０３１７】
一方、ステップＳｓ１１０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１１０３に進む。
【０３１８】
ステップＳｓ１１０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ１１０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｓ１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１１０４に進む。
【０３１９】
ステップＳｓ１１０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉｖ）、（ｖ）の中から（ｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図２９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１１０４を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【０３２０】
ステップＳｓ１１０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｓ１１０３：ＮＯ）、ステップＳｓ１１０５に進む。
【０３２１】
ステップＳｓ１１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉｖ）～（ｉｖ）の中から（ｉｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図２９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１１０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【０３２２】
＜第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図２９：Ｓｓ０９０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３２３】

図３２は、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１２０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１２０２に進む。

【０３２４】

ステップＳｓ１２０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（vii）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（viii）高確高サポ状態で、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用変動時間テーブル、（ix）高確高サポ状態で、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ１２０２では、まず、（vii）～（ix）の中から（vii）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図２９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１２０２を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【０３２５】

一方、ステップＳｓ１２０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１２０３に進む。

【０３２６】

ステップＳｓ１２０３では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が特殊小当たりであるか否かを判定する。具体的には、特殊小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、特殊小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１２０４に進む。

【０３２７】

ステップＳｓ１２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、特殊小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した特殊小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（vii）～（ix）の中から（viii）高確高サポ状態で、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した特殊小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図２９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１２０４を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【０３２８】

ステップＳｓ１２０３において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が特殊小当たりでないと判定した場合には（Ｓｓ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｓ１２０５に進む。

【０３２９】

ステップＳｓ１２０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、通常小当たり用の変動時間テーブル

を特定し、特定した通常小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（vii）～（ix）の中から（ix）高確高サポ状態で、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した通常小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図２９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１２０５を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【０３３０】

＜第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図２９：Ｓｓ０９０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３３１】

図３３は、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１３０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１３０２に進む。

【０３３２】

ステップＳｓ１３０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｘ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ１３０２では、まず、（ｘ）、（xi）の中から（ｘ）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図２９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１３０２を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【０３３３】

一方、ステップＳｓ１３０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合（すなわち、小当たりと判定した場合）には（ステップＳｓ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１３０３に進む。

【０３３４】

ステップＳｓ１３０３では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｘ）、（xi）の中から（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ０９０１（図２９）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ１３０３を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【０３３５】

＜第１変動停止処理＞

次に、第１変動停止処理について説明する。第１変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２５：Ｓｓ５０４）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。

【０３３６】

図３４は、第１変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。第２当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮにされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｓ１４０１において、第２当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１４０２に進む。

【０３３７】

ステップＳｓ１４０２では、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第１始動口用の変動時間の設定処理（図２９）において設定した第１図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｓ１４０２において、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４０３に進む。一方、ステップＳｓ１４０２において、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｓ１４１１に進む。

【０３３８】

ステップＳｓ１４０３では、第１図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａの第１の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第１始動口用の判定処理（図２８）のステップＳｓ０８０９、ステップＳｓ０８１１、ステップＳｓ０８１４、ステップＳｓ０８１８、またはステップＳｓ０８２３において設定されている。ステップＳｓ１４０３を実行した後、ステップＳｓ１４０４に進む。

【０３３９】

ステップＳｓ１４０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第１変動中フラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ａの第１の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第１の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ１４０４を実行した後、ステップＳｓ１４０５に進む。

【０３４０】

ステップＳｓ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ１４０５において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ１４０５：ＮＯ）、ステップＳｓ１４０６に進む。

【０３４１】

ステップＳｓ１４０６では、第１当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本第１変動停止処理を終了する。

【０３４２】

一方、ステップＳｓ１４０５において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４１１に進む。

【０３４３】

ステップＳｓ１４０１において、第２当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４０７に進む。

【０３４４】

ステップＳｓ１４０７では、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定

する。具体的には、後述する第２始動口用の変動時間の設定処理（図３８）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｓ１４０７において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ１４０７：ＮＯ）、ステップＳｓ１４０２に進む。一方、ステップＳｓ１４０７において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ１４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４０８に進む。

【０３４５】

ステップＳｓ１４０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ１４０８を実行した後、ステップＳｓ１４０９に進む。

【０３４６】

ステップＳｓ１４０９では、第１図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａの第１の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップＳｓ１４０９では、第１始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをＯＦＦに移行する処理を行い、第１始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりや小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）に当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップＳｓ１４０９を実行した後、ステップＳｓ１４１０に進む。

【０３４７】

ステップＳｓ１４１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ１４１１に進む。

【０３４８】

ステップＳｓ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０３４９】

ステップＳｓ１４１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４１２に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば５０回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【０３５０】

ステップＳｓ１４１２において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｓ１４１２：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｓ１４１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｓ１４１３を実行した後、ステップＳｓ１４１４に進む。

【０３５１】

ステップＳｓ１４１４では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ１４１４を実行した後、ステップＳｓ１４１５に進む。

【０３５２】

ステップＳｓ１４１５では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０３５３】

ステップＳｓ１４１５において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１４１６に進み、無敵ゾーンコマンドを設定する。無敵ゾーンコマンドは、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。無敵ゾーンコマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ１４１４を実行した後、本第１変動停止処理を終了する。

【０３５４】

ステップＳｓ１４１５において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ１４１５：ＮＯ）、本第１変動停止処理を終了する。ステップＳｓ１４１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ１４１１：ＮＯ）、本第１変動停止処理を終了する。また、ステップＳｓ１４１２において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｓ１４１２：ＹＥＳ）、本第１変動停止処理を終了する。

【０３５５】

＜第２始動口用の変動開始処理＞

次に、第２始動口用の変動開始処理について説明する。第２始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２５：Ｓｓ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３５６】

図３５は、第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１５０１では、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｓ１５０１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｓ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１５０２に進む。一方、ステップＳｓ１５０１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｓ１５０１：ＹＥＳ）、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。

【０３５７】

ステップＳｓ１５０２では、第２始動口用保留情報シフト処理を実行する。第２始動口用保留情報シフト処理では、第２保留エリアＲｂに記憶された保留情報をシフトさせる。第２始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｓ１５０２を実行した後、ステップＳｓ１５０３に進む。

【０３５８】

ステップＳｓ１５０３では、第２始動口用の判定処理を実行する。第２始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第２始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ１５０３を実行した後、ステップＳｓ１５０４に進む。

【０３５９】

ステップＳｓ１５０４では、第２始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第２始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第２始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ１５０４を実行した後、ステップＳｓ１５０５に進む。

【０３６０】

ステップＳｓ１５０５では、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｓ１５０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｓ１５０５を実行した後、ステップＳｓ１５０６に進む。

【０３６１】

ステップＳｓ１５０６では、第２種別コマンドを設定する。第２種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第２種別コマンドには、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、または外れの情報が含まれる。

【０３６２】

ステップＳｓ１５０５及びステップＳｓ１５０６において設定された変動用コマンド及び第２種別コマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｓ０４０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第２種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｓ１５０６を実行後、ステップＳｓ１５０７に進む。

【０３６３】

ステップＳｓ１５０７では、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示を開始させ、その後、ステップＳｓ１５０８に進み、第２変動中フラグをＯＮにする。第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ１５０８を実行した後、ステップＳｓ１５０９に進む。

【０３６４】

ステップＳｓ１５０９では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｓ１５０９を実行した後、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。

【０３６５】

＜第２始動口用保留情報シフト処理＞

次に、第２始動口用保留情報シフト処理について説明する。第２始動口用保留情報シフト処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図３５：Ｓｓ１５０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３６６】

図３６は、第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１６０１では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｓ１６０２に進む。

【０３６７】

ステップＳｓ１６０２では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｓ１６０３に進む。

【０３６８】

ステップＳｓ１６０３では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｓ１６０３を実行した後、本第２始動口用保留情報シフト処理を終了する。

【０３６９】

＜第２始動口用の判定処理＞

次に、第２始動口用の判定処理について説明する。第２始動口用の判定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図３５：Ｓｓ１５０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３７０】

図３７は、第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１７０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６

４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＦＦにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはＯＦＦされる。ステップＳｓ１７０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｓ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１７０２に進む。

【０３７１】

ステップＳｓ１７０２では、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１４（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｓ１７０４に進む。一方、ステップＳｓ１７０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｓ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｓ１７０３に進む。

【０３７２】

ステップＳｓ１７０３では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１４（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｓ１７０４に進む。

【０３７３】

ステップＳｓ１７０４では、ステップＳｓ１７０２又はステップＳｓ１７０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ１７０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ１７０４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１７０５に進む。

【０３７４】

ステップＳｓ１７０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグをＯＮにする。第２当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ１７０５を実行した後、ステップＳｓ１７０６に進む。

【０３７５】

ステップＳｓ１７０６では、第２始動口用の振分テーブル（図１５（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｓ１７０６を実行した後、ステップＳｓ１７０７に進む。

【０３７６】

ステップＳｓ１７０７では、ステップＳｓ１７０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｓ１７０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ１７０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１７０８に進む。

【０３７７】

ステップＳｓ１７０８では、ステップＳｓ１７０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｓ１７０８を実行した後、ステップＳｓ１７０９に進む。

【０３７８】

ステップＳｓ１７０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表

示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１７０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ１７０９を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【０３７９】

ステップＳｓ１７０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ１７０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｓ１７１０に進む。

【０３８０】

ステップＳｓ１７１０では、ステップＳｓ１７０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｓ１７１０を実行した後、ステップＳｓ１７１１に進む。

【０３８１】

ステップＳｓ１７１１では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１７０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ１７１１を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【０３８２】

ステップＳｓ１７０４において、ステップＳｓ１７０２又はステップＳｓ１７０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ１７０４：ＮＯ）、ステップＳｓ１７１２に進む。

【０３８３】

ステップＳｓ１７１２では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｓ１７１２の処理は、上記ステップＳｓ１７０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでない場合に実行される。すなわち、ステップＳｓ１７１２においては、当否判定の結果が大当たりではない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｓ１７１２を実行した後、ステップＳｓ１７１３に進む。

【０３８４】

ステップＳｓ１７１３では、ステップＳｓ１７１２におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｓ１７１３において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ１７１３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１７１４に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｓ１７１４を実行した後、ステップＳｓ１７１５に進む。ステップＳｓ１７１３において、リーチ発生でないと判定した場合には（Ｓｓ１７１３：ＮＯ）、ステップＳｓ１７１４を実行することなく、ステップＳｓ１７１５に進む。

【０３８５】

ステップＳｓ１７１５では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｅにおける外れ用の停止結果テー

ブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｓ１７１５を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【０３８６】

＜第２始動口用の変動時間の設定処理＞

次に、第２始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第２始動口用の変動時間の設定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図３５：Ｓｓ１５０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３８７】

図３８は、第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１８０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｓ１８０２に進む。

【０３８８】

ステップＳｓ１８０２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ１８０２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ１８０２：ＮＯ）、ステップＳｓ１８０３に進む。

【０３８９】

ステップＳｓ１８０３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ１８０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ１８０３：ＮＯ）、ステップＳｓ１８０４に進む。

【０３９０】

ステップＳｓ１８０４では、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１９における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ１８０４を実行した後、ステップＳｓ１８０９に進む。

【０３９１】

一方、ステップＳｓ１８０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１８０５に進む。

【０３９２】

ステップＳｓ１８０５では、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１９における低確高サポ状態（状態Ｈ３）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ１８０５を実行した後、ステップＳｓ１８０９に進む。

【０３９３】

一方、ステップＳｓ１８０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１８０６に進む。

【０３９４】

ステップＳｓ１８０６では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ１８０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ１８０７に進む。

【０３９５】
ステップＳｓ１８０７では、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１９における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ１８０７を実行した後、ステップＳｓ１８０９に進む。
【０３９６】
一方、ステップＳｓ１８０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ１８０６：ＮＯ）、ステップＳｓ１８０８に進む。
【０３９７】
ステップＳｓ１８０８では、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図１９における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｓ１８０８を実行した後、ステップＳｓ１８０９に進む。
【０３９８】
ステップＳｓ１８０９では、ステップＳｓ１８０４、ステップＳｓ１８０５、ステップＳｓ１８０７、ステップＳｓ１８０８の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第２始動口用の変動時間の設定処理を終了する。
【０３９９】
＜第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞
次に、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図３８：Ｓｓ１８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０４００】
図３９は、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ１９０１では、ロング変動時間情報を取得する。具体的には、１０分という極めて長い変動時間（ロング変動時間）を変動時間情報として取得する。ステップＳｓ１９０１を実行した後、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【０４０１】
＜第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞
次に、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図３８：Ｓｓ１８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０４０２】
図４０は、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２００１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２００２に進む。

【０４０３】
ステップＳｓ２００２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（I）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（II）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（III）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ２００２では、まず、（I）～（III）の中から（I）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図３８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２００２を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【０４０４】
一方、ステップＳｓ２００１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ２００１：ＮＯ）、ステップＳｓ２００３に進む。
【０４０５】
ステップＳｓ２００３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ２００３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｓ２００３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２００４に進む。
【０４０６】
ステップＳｓ２００４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（I）～（III）の中から（II）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図３８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２００４を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【０４０７】
ステップＳｓ２００３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｓ２００３：ＮＯ）、ステップＳｓ２００５に進む。
【０４０８】
ステップＳｓ２００５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（I）～（III）の中から（III）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図３８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２００５を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【０４０９】
＜第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞
次に、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２

始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図３８：Ｓｓ１８０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４１０】

図４１は、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２１０１では、ロング変動時間情報を取得する。具体的には、１０分という極めて長い変動時間を変動時間情報として取得する。ステップＳｓ２１０１を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【０４１１】

＜第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図３８：Ｓｓ１８０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４１２】

図４２は、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２２０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｓ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２２０２に進む。

【０４１３】

ステップＳｓ２２０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（IV）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（Ｖ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（VI）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｓ２２０２では、まず、（IV）～（VI）の中から（IV）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図３８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２２０２を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【０４１４】

一方、ステップＳｓ２２０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｓ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２２０３に進む。

【０４１５】

ステップＳｓ２２０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ２２０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｓ２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２２０４に進む。

【０４１６】

ステップＳｓ２２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（IV）～（VI）の中から（Ｖ）を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図３８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２２０４を実行した後、第２始

動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【０４１７】
ステップＳｓ２２０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｓ２２０３：ＮＯ）、ステップＳｓ２２０５に進む。
【０４１８】
ステップＳｓ２２０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（IV）～（VI）の中から（VI）を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｓ１８０１（図３８）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｓ２２０５を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【０４１９】
＜第２変動停止処理＞
次に、第２変動停止処理について説明する。第２変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２５：Ｓｓ５０７）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。
【０４２０】
図４３は、第２変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２３０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。第１当たりフラグは、第１始動口（中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」、「特殊小当たり」、または「通常小当たり」である場合にＯＮにされ、当該第１始動口への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｓ２３０１において、第１当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２３０２に進む。
【０４２１】
ステップＳｓ２３０２では、第２図柄表示部３７ａの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第２始動口用の変動時間の設定処理（図３８）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｓ２３０２において、第２図柄表示部３７ａの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３０３に進む。一方、ステップＳｓ２３０２において、第２図柄表示部３７ａの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ２３０２：ＮＯ）、ステップＳｓ２３１１に進む。
【０４２２】
ステップＳｓ２３０３では、第２図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ａの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第２始動口用の判定処理（図３７）のステップＳｓ１７０９、ステップＳｓ１７１１、またはステップＳｓ１７１５において設定されている。ステップＳｓ２３０３を実行した後、ステップＳｓ２３０４に進む。
【０４２３】
ステップＳｓ２３０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ａの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ２３０４を実行した後、ステップＳｓ２３０５に進む。
【０４２４】
ステップＳｓ２３０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、第１変動中フラグは、第１始動口（

中央側第１始動口３３、右側第１始動口４４）への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ｂの第１の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第１の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ２３０５において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２３０５：ＮＯ）、ステップＳｓ２３０６に進む。

【０４２５】

ステップＳｓ２３０６では、第２当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本第２変動停止処理を終了する。

【０４２６】

一方、ステップＳｓ２３０５において、第１変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３１１に進む。

【０４２７】

ステップＳｓ２３０１において、第１当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３０７に進む。

【０４２８】

ステップＳｓ２３０７では、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第１始動口用の変動時間の設定処理（図２９）において設定した第１図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｓ２３０７において、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ２３０７：ＮＯ）、ステップＳｓ２３０２に進む。一方、ステップＳｓ２３０７において、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ２３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３０８に進む。

【０４２９】

ステップＳｓ２３０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２３０８を実行した後、ステップＳｓ２３０９に進む。

【０４３０】

ステップＳｓ２３０９では、第２図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ａの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップＳｓ２３０９では、第２始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをＯＦＦに移行する処理を行い、第２始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりに当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップＳｓ２３０９を実行した後、ステップＳｓ２３１０に進む。

【０４３１】

ステップＳｓ２３１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ２３１１に進む。

【０４３２】

ステップＳｓ２３１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０４３３】

ステップＳｓ２３１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２３１２に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数（例えば５０回）に達する前（＝保証遊技回数内）であるか否かを判定する。具体的には、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。保証遊技回数カウンタＰＮＣは保証遊技回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が保証遊技回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【０４３４】

ステップＳｓ２３１２において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていな

いと判定した場合（ステップＳｓ２３１２：ＮＯ）、すなわち、保証遊技回数内でないと判定した場合には、ステップＳｓ２３１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｓ２３１３を実行した後、ステップＳｓ２３１４に進む。

【０４３５】

ステップＳｓ２３１４では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本第２変動停止処理を終了する。

【０４３６】

ステップＳｓ２３１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ２３１１：ＮＯ）、本第２変動停止処理を終了する。また、ステップＳｓ２３１２において、保証遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｓ２３１２：ＹＥＳ）、本第２変動停止処理を終了する。

【０４３７】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２４：Ｓｓ０４０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４３８】

図４４は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２４０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【０４３９】

ステップＳｓ２４０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。

【０４４０】

ステップＳｓ２４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０２：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【０４４１】

ステップＳｓ２４０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０３：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる。

【０４４２】

ステップＳｓ２４０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４０５に進む。一方、ステップＳｓ２４０４において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０４：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【０４４３】

ステップＳｓ２４０５では、通常小当たりであるか否かを判定する。具体的には、通常小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定することにより、開閉実行モードが開始される契機が通常小当たりの当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ２４０５において、通常小当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０５：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０６

に進む。
【０４４４】
ステップＳｓ２４０６では、特殊小当たりであるか否かを判定する。具体的には、特殊小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定することにより、開閉実行モードが開始される契機が特殊小当たりの当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ２４０６において、特殊小当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｓ２４０７に進む。
【０４４５】
ステップＳｓ２４０７では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２４０５およびステップＳｓ２４０６において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）ではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２４０７を実行した後、ステップＳｓ２４０８に進む。
【０４４６】
ステップＳｓ２４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２４０８において、今回の遊技回の遊技結果（当たり抽選の結果）が小当たり（通常小当たり、特殊小当たり）ではないと判定されているため、今回の遊技回における当たり抽選の結果は大当たりである。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ２４０８を実行した後、ステップＳｓ２４０９に進む。
【０４４７】
ステップＳｓ２４０９では、大当たり開閉実行モードコマンドを設定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。大当たり開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２４：ステップＳｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２４０９を実行した後、ステップＳｓ２４１３に進む。
【０４４８】
ステップＳｓ２４０５において、通常小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４１３に進む。
【０４４９】
ステップＳｓ２４０６において、特殊小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ２４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４１０に進む。
【０４５０】
ステップＳｓ２４１０では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ２４１１に進み、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２４１１を実行した後、ステップＳｓ２４１２に進む。
【０４５１】
ステップＳｓ２４１２では、無敵ゾーンコマンドを設定する。無敵ゾーンコマンドは、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。無敵ゾーンコマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２４１２を実行した後、ステップＳｓ２４１３に進む。
【０４５２】

ステップＳｓ２４１３では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として、または、小当たりを契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。すなわち、開閉実行モード開始コマンドは、大当たりまたは小当たりに関係無く開閉実行モードが開始された場合に設定される。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２４：ステップＳｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２４１３を実行した後、ステップＳｓ２４１４に進む。

【０４５３】

ステップＳｓ２４１４では、開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオ設定処理は、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開放パターンが設定された開閉シナリオを設定するための処理である。開閉シナリオ設定処理については後述する。ステップＳｓ２４１４を実行した後、ステップＳｓ２４１５に進む。

【０４５４】

ステップＳｓ２４１５では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、オープニング時間として第３タイマカウンタエリアＴ３に所定の値を設定する。オープニング時間設定処理については後述する。ステップＳｓ２４１５を実行した後、ステップＳｓ２４１６に進む。

【０４５５】

ステップＳｓ２４１６では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｓ２４１６を実行した後、ステップＳｓ２４１７に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０４５６】

ステップＳｓ２４０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４１８に進み、オープニング期間フラグＯＮ時処理を実行する。オープニング期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｓ２４１８を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０４５７】

ステップＳｓ２４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４１９に進み、開閉処理期間フラグＯＮ時処理を実行する。開閉処理期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｓ２４１９を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０４５８】

ステップＳｓ２４０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２４２０に進み、エンディング期間フラグＯＮ時処理を実行する。エンディング期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｓ２４２０を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０４５９】

＜開閉シナリオ設定処理＞

次に、開閉シナリオ設定処理について説明する。開閉シナリオ設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４：Ｓｓ２４１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４６０】

図４５は、開閉シナリオ設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２５０１

では、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ２５０１において、大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２５０２に進む。

【０４６１】

ステップＳｓ２５０２では、大当たりの種別に応じた大当たり用開閉シナリオに設定する。なお、開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開放パターンが設定されたプログラムである。ステップＳｓ２５０２を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。

【０４６２】

ステップＳｓ２５０１において、大当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２５０３に進む。

【０４６３】

ステップＳｓ２５０３では、小当たり用開閉シナリオに設定する。なお、本実施形態においては、小当たり用開閉シナリオには、ラウンド遊技において開閉扉３６ｂが１回開閉する開閉パターンが設定されている。ステップＳｓ２５０３を実行した後、本開閉シナリオ設定処理を終了する。

【０４６４】

＜オープニング時間設定処理＞

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４：Ｓｓ２４１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４６５】

図４６は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２６０１では、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０４６６】

ステップＳｓ２６０１において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ２６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２６０２に進む。

【０４６７】

ステップＳｓ２６０２では、オープニング時間として第３タイマカウンタエリアＴ３に３０００（約６．０ｓｅｃ）を設定する。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【０４６８】

一方、ステップＳｓ２６０１において、今回の開閉実行モードの契機が大当たり当選ではないと判定した場合、すなわち、今回の開閉実行モードの契機が小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ２６０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２６０３に進む。

【０４６９】

ステップＳｓ２６０３では、オープニング時間として第３タイマカウンタエリアＴ３に０（０ｓｅｃ）を設定する。その後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【０４７０】

＜オープニング期間フラグＯＮ時処理＞

次に、オープニング期間フラグＯＮ時処理について説明する。オープニング期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４：Ｓｓ２４１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４７１】

図４７は、オープニング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２７０１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定した第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｓ２７０１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｓ２７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２７０２に進み、オープニング期

間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ２７０３に進む。
【０４７２】
ステップＳｓ２７０３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｓ２７０３を実行した後、ステップＳｓ２７０４に進む。
【０４７３】
ステップＳｓ２７０４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。その後、本オープニング期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【０４７４】
ステップＳｓ２７０１において、オープニング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ２７０１：ＮＯ）、本オープニング期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【０４７５】
＜開閉処理期間フラグＯＮ時処理＞
次に、開閉処理期間フラグＯＮ時処理について説明する。開閉処理期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４：Ｓｓ２４１９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０４７６】
図４８は、開閉処理期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２８０１では、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｓ２８０１を実行した後、ステップＳｓ２８０２に進む。
【０４７７】
ステップＳｓ２８０２では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｓ２８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２８０３に進む。一方、ステップＳｓ２８０２において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｓ２８０２：ＮＯ）、そのまま本開閉処理期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【０４７８】
ステップＳｓ２８０３では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｓ２８０４に進む。
【０４７９】
ステップＳｓ２８０４では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｓ２４０４を実行した後、ステップＳｓ２８０５に進む。
【０４８０】
ステップＳｓ２８０５では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間として第４タイマカウンタエリアＴ４に所定の値を設定する。ステップＳｓ２８０５を実行した後、ステップＳｓ２８０６に進む。
【０４８１】
ステップＳｓ２８０６では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳｓ２８０６を実行した後、ステップＳｓ２８０７に進む。
【０４８２】
ステップＳｓ２８０７では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本開閉処理期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【０４８３】
＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、開閉処理期間フラグＯＮ時処理のサブルーチン（図４８：Ｓｓ２８０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４８４】

図４９は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ２９０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｓ２９０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｓ２９０１：ＮＯ）、ステップＳｓ２９０２に進む。

【０４８５】

ステップＳｓ２９０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｓ２９０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｓ２９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２９０３に進む。

【０４８６】

ステップＳｓ２９０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｓ２９０４に進む。

【０４８７】

ステップＳｓ２９０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２４：Ｓｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２９０４を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【０４８８】

ステップＳｓ２９０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｓ２９０２：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【０４８９】

ステップＳｓ２９０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｓ２９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２９０５に進む。

【０４９０】

ステップＳｓ２９０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉３６ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉３６ｂの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳｓ２９０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｓ２９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ２９０６に進む。

【０４９１】

ステップＳｓ２９０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｓ２９０７に進む。

【０４９２】

ステップＳｓ２９０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２４：Ｓｓ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｓ２９０７を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【０４９３】

ステップＳｓ２９０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｓ２９０５：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【０４９４】

＜エンディング期間フラグＯＮ時処理＞

次に、エンディング期間フラグＯＮ時処理について説明する。エンディング期間フラグ

ＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４４：Ｓｓ２４２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４９５】

図５０は、エンディング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３００１では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｓ２８０５）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｓ２８０５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３００２に進む。

【０４９６】

ステップＳｓ３００２では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ３００３に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｓ３００３を実行した後、ステップＳｓ３００４に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｓ３００５に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【０４９７】

一方、ステップＳｓ３００１において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｓ３００１：ＮＯ）、そのまま本エンディング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【０４９８】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、エンディング期間フラグＯＮ時処理のサブルーチン（図５０：Ｓｓ３００３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０４９９】

図５１は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３１０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグのいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【０５００】

ステップＳｓ３１０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３１０２に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている確変大当たりフラグがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。

【０５０１】

ステップＳｓ３１０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｓ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３１０３に進む。一方、ステップＳｓ３１０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｓ３１１２に進む。

【０５０２】

ステップＳｓ３１０３では、対応する確変大当たりフラグをＯＦＦにする。具体的には、１０Ｒ確変大当たりフラグ、２Ｒ確変フラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする処理を実行する。ステップＳｓ３１０３を実行した後、ステップＳｓ３１０４に進む。

【０５０３】
ステップＳｓ３１０４では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｓ３１０４を実行した後、ステップＳｓ３１０５に進む。
【０５０４】
ステップＳｓ３１０５では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳｓ３１０５を実行した後、ステップＳｓ３１０６に進む。
【０５０５】
ステップＳｓ３１０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｓ３１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣにカウンタ値として５０を設定する。ステップＳｓ３１０７を実行した後、ステップＳｓ３１０８に進む。
【０５０６】
ステップＳｓ３１０８では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【０５０７】
ステップＳｓ３１０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ３１０２：ＮＯ）、ステップＳｓ３１０９に進み、対応する通常大当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ３１０９を実行した後、ステップＳｓ３１１０に進む。
【０５０８】
ステップＳｓ３１１０では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｓ３１１０を実行した後、ステップＳｓ３１１１に進む。
【０５０９】
ステップＳｓ３１１１では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｓ３１１２に進み、遊技回数カウンタＰＮＣにカウンタ値として５０を設定する。ステップＳｓ３１１２を実行した後、ステップＳｓ３１１３に進む。
【０５１０】
ステップＳｓ３１１３では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図２４）におけるステップＳｓ０４０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【０５１１】
ステップＳｓ３１０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｓ３１０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３１１４に進む。ステップＳｓ３１１４では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている通常小当たりがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりであると判定する。
【０５１２】
ステップＳｓ３１１４において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりであると判定した場合には（Ｓｓ３１１４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３１１５に進み、通常小当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ３１１５を実行した後、本エンディング

期間終了時の移行処理を終了する。
【０５１３】
一方、ステップＳｓ３１１４において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常小当たりでない（Ｓｓ３１１４：ＮＯ）、すなわち、今回の開閉実行モードへの移行の契機が特殊小当たりであると判定した場合には、ステップＳｓ３１１６に進み、特殊小当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｓ３１１６を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【０５１４】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２４：Ｓｓ０４０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０５１５】
図５２は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３２０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、右側第１始動口４４の電動役物４４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ３２０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ３２０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３２０２に進む。
【０５１６】
ステップＳｓ３２０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｓ３２０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ３２０２:ＮＯ）、ステップＳｓ３２０３に進む。
【０５１７】
ステップＳｓ３２０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマーカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【０５１８】
ステップＳｓ３２０３において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３２０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２０４に進む。
【０５１９】
ステップＳｓ３２０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｓ３２０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｓ３２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｓ３２０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｓ３２０４：ＮＯ）、ステップＳｓ３２０６に進む。
【０５２０】
ステップＳｓ３２０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｓ３２０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３２０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステ

ップＳｓ３２０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｓ３２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２０７に進む。

【０５２１】

ステップＳｓ３２０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｓ３２０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｓ３２０７において開閉実行モードではなく（Ｓｓ３２０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｓ３２０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｓ３２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「５」（すなわち０．０１ｓｅｃ）をセットする。第２タイマーカウンタエリアＴ２は、タイマー割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｓ３２１０に進む。

【０５２２】

ステップＳｓ３２１０では、ステップＳｓ３２０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ３２１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｓ３２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物４４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０５２３】

一方、ステップＳｓ３２１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｓ３２１０：ＮＯ）、ステップＳｓ３２１１の処理を実行することなく、本電役サポート用処理を終了する。

【０５２４】

ステップＳｓ３２０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｓ３２０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｓ３２０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｓ３２０８：ＮＯ）、ステップＳｓ３２１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｓ３２１３に進む。

【０５２５】

ステップＳｓ３２１３では、ステップＳｓ３２１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ３２１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｓ３２１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｓ３２１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｓ３２１３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【０５２６】

ステップＳｓ３２０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１５に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｓ３２１５において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３２１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｓ３２１５におい

て、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３２１５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１６に進む。

【０５２７】

ステップＳｓ３２１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｓ３２１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０５２８】

ステップＳｓ３２０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３２１８に進み、電動役物４４ａを開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０５２９】

＜電役開閉処理＞

次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図５２：Ｓｓ３２１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０５３０】

図５３は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３３０１では、電動役物４４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物４４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部４４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物４４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｓ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３０２に進む。

【０５３１】

ステップＳｓ３３０２では、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｓ３３０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。

【０５３２】

ステップＳｓ３３０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３０３に進み、電動役物４４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「５」（すなわち０．０１ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物４４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマーカウンタエリアＴ２を電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｓ３３０３を実行した後、ステップＳｓ３３０４に進む。

【０５３３】

ステップＳｓ３３０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｓ３３０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｓ３３０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｓ３３０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【０５３４】

ステップＳｓ３３０１において、電動役物４４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３３０７に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動

役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｓ３３０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｓ３３０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３０８に進み、電動役物４４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｓ３３０９に進む。

【０５３５】

ステップＳｓ３３０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｓ３３０９：ＮＯ）、ステップＳｓ３３１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【０５３６】

ステップＳｓ３３１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｓ３３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３３１１に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【０５３７】

一方、ステップＳｓ３３０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｓ３３０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｓ３３１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｓ３３１０：ＮＯ）、ステップＳｓ３３１２に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【０５３８】

＜遊技球振分制御処理＞

次に、遊技球振分制御処理について説明する。遊技球振分制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２４：Ｓｓ０４０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０５３９】

図５４は、遊技球振分制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３４０１では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」であるか否かを判定する。第５タイマーカウンタエリアＴ５は、遊技球振分装置２４０の振分片部２４２を第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で切り替えるためのパラメータとして用いられる。第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」であるか否かを判定することによって、振分片部２４２を第１位置Ｑ１から第２位置Ｑ２へ切り替えるタイミングであるか否かを判定することができる。第５タイマーカウンタエリアＴ５にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【０５４０】

ステップＳｓ３４０１において、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｓ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３４０２に進む。

【０５４１】

ステップＳｓ３４０２では、遊技球振分駆動部２４１ａ（図１１）を駆動制御して、振分片部２４２を第１位置Ｑ１から第２位置Ｑ２へ切り替える。その後、本遊技球振分制御処理を終了する。

【０５４２】

一方、ステップＳｓ３４０１において、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３４０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３４０３に進む。

【０５４３】

ステップＳｓ３４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「－５０」であるか否かを判定する。「５０」という値は、約０．１ｓｅｃに相当する。

【０５４４】
ステップＳｓ３４０３において、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「－５０」であると判定した場合には（Ｓｓ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３４０４に進む。
【０５４５】
ステップＳｓ３４０４では、遊技球振分駆動部２４１ａ（図１１）を駆動制御して、振分片部２４２を第２位置Ｑ２から第１位置Ｑ１へ切り替える。これにより、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「０」となってから「－５０」となるまでの期間、すなわち、約０．１秒間だけ、振分片部２４２は第２位置Ｑ２にある状態を保持することになる。ステップＳｓ３４０３を実行した後、ステップＳｓ３４０５に進む。
【０５４６】
ステップＳｓ３４０５では、第５タイマカウンタエリアＴ５に１０００（約２．０ｓｅｃ）を設定する。第５タイマカウンタエリアＴ５に初期値として、約２．０秒をセットすることによって、振分片部２４２は第１位置Ｑ１にある状態を約２．０秒間だけ保持することになる。ステップＳｓ３４０５を実行した後、本遊技球振分制御処理を終了する。
【０５４７】
ステップＳｓ３４０３において、第５タイマーカウンタエリアＴ５の値が「－５０」でないと判定した場合には（Ｓｓ３４０３：ＮＯ）、そのまま本遊技球振分制御処理を終了する。
【０５４８】
《１－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【０５４９】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【０５５０】
図５５は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【０５５１】
ステップＳｓ３５０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｓ３５０１を実行した後、ステップＳｓ３５０２に進む。
【０５５２】
ステップＳｓ３５０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｓ３５０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３５０２を実行した後、ステップＳｓ３５０３に進む。
【０５５３】
ステップＳｓ３５０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３５０３を実行した後、ステップＳｓ３５０４に進む。
【０５５４】

ステップＳｓ３５０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｓ３５０４を実行した後、ステップＳｓ３５０５に進む。

【０５５５】

ステップＳｓ３５０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｓ３５０５を実行した後、ステップＳｓ３５０６に進む。

【０５５６】

ステップＳｓ３５０６では、転落演出用処理を実行する。転落演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した転落コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時（すなわち、高確高サポ状態時）に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを認めることができる。本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる第１分岐通路部２２０および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されていることから、始動口ユニット２００における第２ルートＲＴ２（図８）に沿った遊技球の流れによっても、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを遊技者は認めることができるが、ステップＳｓ３５０６の処理によれば、図柄表示装置４１に表示される演出画像によっても認めることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。ステップＳｓ３５０６を実行した後、ステップＳｓ３５０７に進む。

【０５５７】

ステップＳｓ３５０７では、無敵ゾーン突入演出用処理を実行する。無敵ゾーン突入演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した無敵ゾーンコマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、無敵ゾーンコマンドに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを認めることができる。本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されていることから、始動口ユニット２００における第３ルートＲＴ３（図９）に沿った遊技球の流れによっても、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを遊技者は認めることができるが、ステップＳｓ３５０７の処理によれば、図柄表示装置４１に表示される演出画像によっても認めることができることから、遊技の興趣向上をより図ることができる。ステップＳｓ３５０７を実行した後、ステップＳｓ３５０８に進む。

【０５５８】

ステップＳｓ３５０８では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｓ３５０８を実行した後、ステップＳｓ３５０９に進む。

【０５５９】

ステップＳｓ３５０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｓ３５０９を実行した後、ステップＳｓ３５１０に進む。

【０５６０】
ステップＳｓ３５１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｓ３５１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【０５６１】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５５：Ｓｓ３５０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０５６２】
図５６は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３６０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｓ３６０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３６０２に進む。
【０５６３】
ステップＳｓ３６０２では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。保留情報は、第１始動口３３の保留個数である最大４個分の情報と、第２始動口３４の保留個数である最大４個分の情報とが更新されて記憶される。ステップＳｓ３６０２を実行した後、ステップＳｓ３６０３に進む。
【０５６４】
ステップＳｓ３６０３では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｓ３６０３の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｓ３６０３を実行した後、ステップＳｓ３６０４に進む。
【０５６５】
ステップＳｓ３６０４では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｓ３６０３において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップＳｓ３６０４を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。
【０５６６】
＜入球時の更新処理＞
次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図５６：Ｓｓ３６０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０５６７】
図５７は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３７０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｓ３７０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｓ３７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３７０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｓ３７０２を実行した後、ステップＳｓ３７０４に進む。
【０５６８】
ステップＳｓ３７０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｓ３７０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｓ３７０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｓ３７０３を実行した後、ステップＳｓ３７０４に進む。
【０５６９】
ステップＳｓ３７０２及びステップＳｓ３７０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。
【０５７０】
ステップＳｓ３７０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｐ３７０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。
【０５７１】

＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図５５：Ｓｓ３５０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【０５７２】
図５８は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３８０１では、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。
【０５７３】
ステップＳｓ３８０１において、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３８０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグをＯＮする。
【０５７４】
ステップＳｓ３８０１において、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｓ３８０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３８０３に進み、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。
【０５７５】
ステップＳｓ３８０３において、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３８０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグをＯＦＦする。
【０５７６】
ステップＳｓ３８０３において、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｓ３８０３：ＮＯ）、そのままステップＳｓ３８０５に進む。また、ステップＳｓ３８０２を実行した後、またはステップＳｓ３８０４を実行した後、ステップＳｓ３８０５に進む。
【０５７７】
ステップＳｓ３８０５では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。
【０５７８】
ステップＳｓ３８０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３８０６に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮする。
【０５７９】
ステップＳｓ３８０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｓ３８０５：ＮＯ）、ステップＳｓ３８０７に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。
【０５８０】
ステップＳｓ３８０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ３８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３８０８に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。
【０５８１】
ステップＳｓ３８０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｓ３８０７：ＮＯ）、そのままステップＳｓ３８０９に進む。また、ステップＳｓ３８０６を実行した後、またはステップＳｓ３８０８を実行した後、ステップＳｓ３８０９に進む。
【０５８２】
ステップＳｓ３８０９では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理は、第１

始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄と第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄とを表示する領域を切り替える処理である。具体的には、メイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄を表示してサブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄を表示する場合と、メイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄を表示してサブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄を表示する場合とを切り替える処理を実行する。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３８０９を実行した後、ステップＳｓ３８１０に進む。

【０５８３】

ステップＳｓ３８１０では、特１用遊技回演出用処理を実行する。特１用遊技回演出用処理は、第１始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特１用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３８１０を実行した後、ステップＳｓ３８１１に進む。

【０５８４】

ステップＳｓ３８１１では、特２用遊技回演出用処理を実行する。特２用遊技回演出用処理は、第２始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特２用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｓ３８１１を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【０５８５】

＜表示態様切替処理＞

次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５８：Ｓｓ３８０９）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【０５８６】

図５９は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ３９０１では、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０５８７】

ステップＳｓ３９０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ３９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３９０２に進み、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０５８８】

ステップＳｓ３９０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ３９０２：ＮＯ）、ステップＳｓ３９０３に進む。

【０５８９】

ステップＳｓ３９０３では、特２メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特２メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の表示制御をすることによって、第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄を液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄を液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。すなわち、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態（無敵ゾーン）において、液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄を表示するとともに、液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄を表示する。

【０５９０】

ステップＳｓ３９０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ３９０１：ＮＯ）、ステップＳｓ３９０４に進む。また、ステップＳｓ３９０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ３９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ３９０４に進む。

【０５９１】

ステップＳｓ３９０４では、特１メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特１メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、液晶表示装置４１の表示制御をすることによって、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄を液晶表示装置４１

のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄を液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。すなわち、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態、および、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態のそれぞれにおいて、液晶表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄を表示するとともに、液晶表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄を表示する。

【０５９２】

ステップＳｓ３９０３を実行した後、または、ステップＳｓ３９０４を実行した後、表示態様切替処理を終了する。

【０５９３】

＜特１用遊技回演出設定処理＞

次に、特１用遊技回演出設定処理について説明する。特１用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５８：Ｓｓ３８１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０５９４】

図６０は、特１用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４００１では、主側ＭＰＵ６２から第１変動用コマンド及び第１種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｓ４００１において、第１変動用コマンド及び第１種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｓ４００１：ＮＯ）、本特１用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｓ４００１において、第１変動用コマンド及び第１種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４００２に進む。

【０５９５】

ステップＳｓ４００２では、今回受信した第１変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、特殊小当たりの有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｓ４００３に進む。

【０５９６】

ステップＳｓ４００３では、大当たり時や、小当たり時、リーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第１演出パターン設定処理を実行する。第１演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ４００３を実行した後、ステップＳｓ４００４に進む。

【０５９７】

ステップＳｓ４００４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【０５９８】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ライン

Ｌ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｓ４００４を実行した後、ステップＳｓ４００５に進む。

【０５９９】

ステップＳｓ４００５では、今回の第１始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第１変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第１変動用コマンドの内容から今回の第１始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｓ４００４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第１変動表示パターンを選択する。なお、第１変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図１８）に記憶されている第１変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｓ４００６に進む。

【０６００】

ステップＳｓ４００６では、今回の第１始動口用遊技回において設定された第１演出パターン、停止図柄、第１変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｓ４００７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｓ４００７を実行した後、ステップＳｓ４００８に進む。

【０６０１】

ステップＳｓ４００８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている第１保留個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｓ４００８を実行した後、ステップＳｓ４００９進む。

【０６０２】

ステップＳｓ４００９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図５６）のステップＳｓ３６０４で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｓ４００８において特定された第１保留個数に対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を第１保留個数に対応させて変更する。ステップＳｓ４００９を実行した後、特１用遊技回演出設定処理を終了する。

【０６０３】

＜第１演出パターン設定処理＞

次に、第１演出パターン設定処理について説明する。第１演出パターン設定処理は、特１用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図６０：Ｓｓ４００３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６０４】

図６１は、第１演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４１０１では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４１０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ４１０１：ＮＯ）、ステップＳｓ４１０２に進む。

【０６０５】

ステップＳｓ４１０２では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４１０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ４１０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４１０３に進む。

【０６０６】

ステップＳｓ４１０３では、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１９における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４１０３を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【０６０７】

一方、ステップＳｓ４１０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４１０４に進む。

【０６０８】

ステップＳｓ４１０４では、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１９における低確高サポ状態（状態Ｈ３）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４１０４を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【０６０９】

一方、ステップＳｓ４１０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４１０５に進む。

【０６１０】

ステップＳｓ４１０５では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４１０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４１０６に進む。

【０６１１】

ステップＳｓ４１０６では、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１９における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４１０６を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【０６１２】

一方、ステップＳｓ４１０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ４１０５：ＮＯ）、ステップＳｓ４１０７に進む。

【０６１３】

ステップＳｓ４１０７では、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１９における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４１０７を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【０６１４】

＜第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図６１：Ｓｓ４１０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６１５】

図６２は、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４２０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４２０２に進む。

【０６１６】

ステップステップＳｓ４２０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図６０）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４２０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４２０３に進む。

【０６１７】

ステップＳｓ４２０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（ア）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（イ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ウ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４２０３では、（ア）～（ウ）の中から（ア）を特定する。（ア）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４２０３を実行した後、ステップＳｓ４２０４に進む。

【０６１８】

ステップＳｓ４２０４では、ステップＳｓ４２０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１００２（図３０）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４２０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４２０５では、ステップＳｓ４２０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４２０５を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【０６１９】

一方、ステップＳｓ４２０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４２０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４２０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図６０）のＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ４２０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ４２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４２０７に進む。

【０６２０】

ステップＳｓ４２０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（イ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（イ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パ

ターンテーブルである。ステップＳｓ４２０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ４２０４に進み、ステップＳｓ４２０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１００２（図３０）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ１００４（図３０）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【０６２１】

ステップＳｓ４２０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｓ４２０６：ＮＯ）、ステップＳｓ４２０８に進む。

【０６２２】

ステップＳｓ４２０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ウ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ウ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４２０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ４２０４に進み、ステップＳｓ４２０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１００５（図３０）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【０６２３】

＜第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図６１：Ｓｓ４１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６２４】

図６３は、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４３０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４３０２に進む。

【０６２５】

ステップステップＳｓ４３０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図６０）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４３０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４３０３に進む。

【０６２６】

ステップＳｓ４３０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（エ）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（カ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４３０３では、（エ）～（カ）の中から（エ）を特定する。（エ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４３０３を実行した後、ステップＳｓ４３０４に進む。

【０６２７】

ステップＳｓ４３０４では、ステップＳｓ４３０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１１０２（図３１）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ

４３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４３０５では、ステップＳｓ４３０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４３０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【０６２８】

一方、ステップＳｓ４３０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４３０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図６０）のＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ４３０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ４３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４３０７に進む。

【０６２９】

ステップＳｓ４３０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（オ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４３０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ４３０４に進み、ステップＳｓ４３０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１１０４（図３１）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【０６３０】

ステップＳｓ４３０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｓ４３０６：ＮＯ）、ステップＳｓ４３０８に進む。

【０６３１】

ステップＳｓ４３０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（カ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（カ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４３０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ４３０４に進み、ステップＳｓ４３０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１１０５（図３１）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【０６３２】

＜第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図６１：Ｓｓ４１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６３３】

図６４は、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４４０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４４０２に進む。

【０６３４】

ステップステップＳｓ４４０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（

図６０）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４４０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４４０３に進む。

【０６３５】

ステップＳｓ４４０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（キ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ク）高確高サポで、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用演出パターンテーブル、（ケ）高確高サポで、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４４０３では、（キ）～（ケ）の中から（キ）を特定する。（キ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４４０３を実行した後、ステップＳｓ４４０４に進む。

【０６３６】

ステップＳｓ４４０４では、ステップＳｓ４４０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１２０２（図３２）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４４０５では、ステップＳｓ４４０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４４０５を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【０６３７】

一方、ステップＳｓ４４０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４４０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４４０６に進む。

【０６３８】

テップＳｓ４４０６では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が特殊小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図６０）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された特殊小当たりの有無の情報から、当否判定の結果が特殊小当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４４０６において、当否判定の結果が特殊小当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４４０７に進む。

【０６３９】

ステップＳｓ４４０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、小当たり用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ク）高確高サポで、当たり抽選において特殊小当たりに当選した時に用いられる特殊小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。ステップＳｓ４４０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ４４０４に進み、ステップＳｓ４４０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１２０４（図３２）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【０６４０】

ステップＳｓ４４０６において、今回の遊技回における当否判定の結果が特殊小当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４４０６：ＮＯ）、ステップＳｓ４４０８に進む。

ステップＳｓ４４０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、通常小当たり用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ケ）高確高サポで、当たり抽選において通常小当たりに当選した時に用いられる通常小当たり用演出パターンテーブル、

を特定する。ステップＳｓ４４０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ４４０４に進み、ステップＳｓ４４０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１２０３（図３２）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【０６４１】

＜第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図６１：Ｓｓ４１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６４２】

図６５は、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４５０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４５０２に進む。

【０６４３】

ステップステップＳｓ４５０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図６０）のステップＳｓ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４５０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４５０３に進む。

【０６４４】

ステップＳｓ４５０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確低サポ用演出パターンテーブル群には、（コ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（サ）高確低サポで、当たり抽選において小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４５０３では、（コ）、（サ）の中から（コ）を特定する。（ケ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４５０３を実行した後、ステップＳｓ４５０４に進む。

【０６４５】

ステップＳｓ４５０４では、ステップＳｓ４５０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１３０２（図３３）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４５０５では、ステップＳｓ４５０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４５０５を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【０６４６】

一方、ステップＳｓ４５０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４５０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４５０６に進む。

【０６４７】

ステップＳｓ４５０６では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、小当たり用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（サ）高確低サポで、当たり抽選において小当たり（特殊小当たり、通常小当たり）に当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。ステップＳｓ４５０６を実行した後、先に説明したステ

ップＳｓ４５０４に進み、ステップＳｓ４５０６で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１３０３（図３３）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【０６４８】

＜特２用遊技回演出設定処理＞

次に、特２用遊技回演出設定処理について説明する。特２用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図５８：Ｓｓ３８１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０６４９】

図６６は、特２用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４６０１では、主側ＭＰＵ６２から第２変動用コマンド及び第２種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｓ４６０１において、第２変動用コマンド及び第２種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｓ４６０１：ＮＯ）、本特２用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｓ４６０１において、第２変動用コマンド及び第２種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｓ４６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４６０２に進む。

【０６５０】

ステップＳｓ４６０２では、今回受信した第２変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｓ４６０３に進む。

【０６５１】

ステップＳｓ４６０３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第２演出パターン設定処理を実行する。第２演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｓ４６０３を実行した後、ステップＳｓ４６０４に進む。

【０６５２】

ステップＳｓ４６０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【０６５３】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｓ４６０４を実行した後、ステップＳｓ４６０５に進む。

【０６５４】

ステップＳｓ４６０５では、今回の第２始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第２変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第２変動用コマンドの内容から今回の第２始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｓ４６０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第２変動表示パターンを選択する。なお、第２変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図１８）に記憶されている第２変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｓ４６０６に進む。

【０６５５】

ステップＳｓ４６０６では、今回の第２始動口用遊技回において設定された第２演出パターン、停止図柄、第２変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｓ４６０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｓ４６０７を実行した後、ステップＳｓ４６０８に進む。

【０６５６】

ステップＳｓ４６０８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている第２保留個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｓ４６０８を実行した後、ステップＳｓ４６０９進む。

【０６５７】

ステップＳｓ４６０９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図５６）のステップＳｓ３６０４で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｓ４６０８において特定された第２保留個数に対応させて、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第２保留個数に対応させて変更する。ステップＳｓ４６０９を実行した後、特２用遊技回演出設定処理を終了する。

【０６５８】

＜第２演出パターン設定処理＞

次に、第２演出パターン設定処理について説明する。第２演出パターン設定処理は、特２用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図６６：Ｓｓ４６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６５９】

図６７は、第２演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４７０１では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４７０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ４７０１：ＮＯ）、ステップＳｓ４７０２に進む。

【０６６０】

ステップＳｓ４７０２では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４７０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｓ４７０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４７０３に進む。

【０６６１】

ステップＳｓ４７０３では、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１９における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ

４７０３を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【０６６２】
一方、ステップＳｓ４７０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４７０４に進む。
【０６６３】
ステップＳｓ４７０４では、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１９における低確高サポ状態（状態Ｈ３）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４７０４を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【０６６４】
一方、ステップＳｓ４７０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４７０５に進む。
【０６６５】
ステップＳｓ４７０５では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｓ４７０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｓ４７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４７０６に進む。
【０６６６】
ステップＳｓ４７０６では、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１９における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４７０６を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【０６６７】
一方、ステップＳｓ４７０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｓ４７０５：ＮＯ）、ステップＳｓ４７０７に進む。
【０６６８】
ステップＳｓ４７０７では、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図１９における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｓ４７０７を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【０６６９】
＜第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞
次に、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図６７：Ｓｓ４７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０６７０】
図６８は、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４８０１では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９

３ａ（図１８）からロング変動用の演出パターンを特定する。ステップＳｓ４８０１を実行した後、ステップＳｓ４８０２に進む。

【０６７１】

ステップＳｓ４８０２では、ステップＳｓ４８０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ１９０１（図３９）によって取得したロング変動時間に対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４８０３では、ステップＳｓ４８０２によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４８０３を実行した後、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【０６７２】

＜第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図６７：Ｓｓ４７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６７３】

図６９は、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ４９０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ４９０２に進む。

【０６７４】

ステップステップＳｓ４９０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図６６）のステップＳｓ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ４９０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ４９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４９０３に進む。

【０６７５】

ステップＳｓ４９０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（サ）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（シ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ス）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ４９０３では、（サ）～（ス）の中から（サ）を特定する。（サ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４９０３を実行した後、ステップＳｓ４９０４に進む。

【０６７６】

ステップＳｓ４９０４では、ステップＳｓ４９０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２００２（図４０）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ４９０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ４９０５では、ステップＳｓ４９０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ４９０５を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【０６７７】

一方、ステップＳｓ４９０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ４９０２：ＮＯ）、ステップＳｓ４９０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技

回演出設定処理（図６６）のＳｓ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ４９０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ４９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ４９０７に進む。

【０６７８】

ステップＳｓ４９０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（シ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（シ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４９０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ４９０４に進み、ステップＳｓ４９０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２００４（図４０）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【０６７９】

ステップＳｓ４９０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｓ４９０６：ＮＯ）、ステップＳｓ４９０８に進む。

【０６８０】

ステップＳｓ４９０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ス）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ス）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ４９０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ４９０４に進み、ステップＳｓ４９０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２００５（図４０）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【０６８１】

＜第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図６７：Ｓｓ４７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０６８２】

図７０は、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ５００１では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）からロング変動用の演出パターンを特定する。ステップＳｓ５００１を実行した後、ステップＳｓ５００２に進む。

【０６８３】

ステップＳｓ５００２では、ステップＳｓ５００２で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２１０１（図４１）によって取得したロング変動時間に対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ５００３では、ステップＳｓ５００２によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ５００３を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【０６８４】

＜第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図６７：Ｓｓ４７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行され

る。
【０６８５】
図７１は、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ５１０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｓ５１０２に進む。
【０６８６】
ステップステップＳｓ５１０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図６６）のステップＳｓ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｓ５１０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｓ５１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｓ５１０３に進む。
【０６８７】
ステップＳｓ５１０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確低サポ用演出パターンテーブル群には、（セ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ソ）高確低サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（タ）高確低サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｓ５１０３では、（セ）～（タ）の中から（セ）を特定する。（セ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ５１０３を実行した後、ステップＳｓ５１０４に進む。
【０６８８】
ステップＳｓ５１０４では、ステップＳｓ５１０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２２０２（図４２）によって取得した変動時間と、ステップＳｓ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｓ５１０５では、ステップＳｓ５１０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｓ５１０５を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。
【０６８９】
一方、ステップＳｓ５１０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｓ５１０２：ＮＯ）、ステップＳｓ５１０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図６６）のＳｓ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｓ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｓ５１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｓ５１０７に進む。
【０６９０】
ステップＳｓ５１０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ソ）高確低サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ソ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｓ５１０４に進み、ステップＳｓ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２２０４（図４２）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【０６９１】
ステップＳｓ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｓ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｓ５１０８に進む。
【０６９２】
ステップＳｓ５１０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図１８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（タ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（タ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｓ５１０８を実行した後、先に説明したステップＳｓ５１０４に進み、ステップＳｓ２１０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｓ２２０５（図４２）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。
【０６９３】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【０６９４】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【０６９５】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【０６９６】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【０６９７】
図７２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【０６９８】
ステップＳｓ５２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｓ５２０２に進む。
【０６９９】
ステップＳｓ５２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これによ

り、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【０７００】

＜コマンド割込み処理＞

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

【０７０１】

図７３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｓ５３０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【０７０２】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【０７０３】

図７４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【０７０４】

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

【０７０５】

ステップＳｓ５４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（Ｅ１９）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【０７０６】

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

【０７０７】

なお、コマンド対応処理（Ｓｓ５４０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した

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

【０７０８】

ステップＳｓ５４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｓ５４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｓ５４０３に進む。

【０７０９】

ステップＳｓ５４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｓ５４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｓ５４０４に進む。

【０７１０】

ステップＳｓ５４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｓ５４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｓ５４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【０７１１】

《１－７》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、電動役物３４ａが実質的に電役開放状態となり、スルーゲート３５を通過した遊技球は、始動口ユニット２００（図４）において本線通路部２１０から第１分岐通路部２２０に流通する。このため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、右側第１始動口４４に必ず入球することになる。但し、右側第１始動口４４に入球した遊技球は、その後、２．１秒に対する０．１秒の確率（＝１／２１）でもって、転落口２５２に入球する。高頻度サポートモードに移行する契機が確変大当たりであり、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達する以前の遊技回で、転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。すなわち、遊技球が右側第１始動口４４に入球した場合に、１／２１の確率ながら、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行して、遊技者は不利益を受ける可能性がある。

【０７１２】

これに対して、転落口２５２へ遊技球が入球することなしに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する。サポートモードが低頻度サポートモードである場合、電動役物３４ａは実質的に常時閉鎖状態となり、その結果、遊技球は第３ルートＲＴ３（図９）に沿って流れ、第２始動口３４へ遊技球が入球する状態となる。この場合には、右

側第１始動口４４側へ遊技球が流れる場合のように、転落口２５２へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行されることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。高確低サポ状態は、次の大当たり当選まで継続し、事実上、次の大当たり当選が約束される。

【０７１３】

これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態において、遊技者に対して、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口２５２へ遊技球が入球して抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行しないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、転落する前に、遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達した場合には、遊技者に対して、転落するリスクなしに、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる高確低サポ状態（無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、高確低サポ状態において近いうちに大当たり当選するという期待感とを併せて付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７１４】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態において、当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合にも、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、遊技状態が高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行する構成とした。このために、当たり抽選において特殊小当たりに当選して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０７１５】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、低確低サポ状態においては、始動口ユニット２００に備えられる右側第１始動口４４と転落口２５２への入球は不可であるが、第２始動口３４への入球は可能となっている。低確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が外れとなる確率が２３２／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが実質的に常時閉鎖状態となり、第３ルートＲＴ３（図９）に沿って遊技球が流れるため、第２始動口３４への入球が可能となる。このため、遊技者によっては、低確低サポ状態において弱右打ちをして、第３ルートＲＴ３に沿って遊技球を流すことによって、第２始動口３４への遊技球の入球を狙うことが考えられる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、同時変動機として、第２図柄表示部３７ｂの変動時間（以下、特２変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間に設定することによって、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成とした。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技者に対して、低確低サポ状態において、弱右打ち操作を行うことを断念させ、左打ちに専念させることができる。

【０７１６】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、始動口ユニット２００は、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、第２分岐通路部２３０、および振分片部２４２を備える構造物（ハードウェア的な構成）によって構成され、その上、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されている。この構成によれば、遊技者は、始動口ユニット２００における遊技球の流れを観察することができ、観察によって、転落口２５２へ遊技球が入球するか否か、第２始動口３４へ遊技球が入球するか否か、等を認めることができる。転落口２５２へ遊技球が入球した場合、抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行することから、遊技者に不利な状態となる

。このために、始動口ユニット２００における遊技球の流れを観察する遊技者に対して、転落口２５２へ遊技球が入球して不利な状態とならないか緊迫感を付与することができる。また、第２始動口３４へ遊技球が入球する場合、転落口２５２へ遊技球が入球することのない無敵ゾーンに遊技状態が移行したことになる。このために、始動口ユニット２００における遊技球の流れを観察する遊技者に対して、無敵ゾーンといった遊技者に有利な遊技状態に移行する期待感を付与することできる。このように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０７１７】

《１－８》第１実施形態の変形例：

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

【０７１８】

《１－８－１》変形例１：

上記第１実施形態では、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、第２分岐通路部２３０、第２始動口３４、右側第１始動口４４、始動口ユニット内アウト口２５１、および転落口２５２を有する始動口ユニット２００を備えることによって、高確高サポ状態において、転落口２５２へ遊技球が入球して当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードへ転落する可能性がある一方、高確高サポ状態Ｈ５における遊技回の実行回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口２５２へ遊技球が入球しない状態が続いた場合に、転落の可能性がない高確低サポ状態へ遊技状態を移行できる。高確低サポ状態では、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選を行うことができ、その上、上述したように転落の可能性がなく、事実上、次の大当たり当選が約束されている。これに対して、変形例として、上述した始動口ユニット２００とは相違する構成を採用することによって、上述した遊技性を実現してもよい。要は、高確高サポ状態において、転落口２５２へ遊技球が入球して当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードへ転落する可能性がある一方、高確高サポ状態Ｈ５における遊技回の実行回数が保証遊技回数に達するまでの期間、転落口２５２へ遊技球が入球しない状態が続いた場合に、転落の可能性がない高確低サポ状態へ遊技状態を移行できる構成であれば、どのような構成を採用することもできる。

【０７１９】

《１－８－２》変形例２：

上記第１実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されていることから、始動口ユニット２００の内部における遊技球の流れを遊技者は観察することができる。これに対して、変形例として、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０を非透明な部材によって形成し、始動口ユニット２００の内部における遊技球の流れを遊技者が観察できない構成としてもよい。この構成によれば、遊技球の流れからだけでは、転落口２５２へ遊技球が入球すること、第２始動口３４へ遊技球が入球すること等を遊技者は知ることができないが、第１実施形態の構成によれば、遊技者は、図柄表示装置４１に表示される演出画像によって、転落したこと（抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したこと）や無敵ゾーンに移行したことを知ることができる。

【０７２０】

《１－８－３》変形例３：

上記第１実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる第１分岐通路部２２０および第２分岐通路部２３０が透明な樹脂材料によって形成されていることから、遊技者は、遊技球の流れから、遊技球が転落口２５２に入球したことを知ることができる。これに対

して、変形例として、第１分岐通路部２２０および第２分岐通路部２３０を非透明な部材によって形成し、転落口２５２または始動口ユニット内アウト口２５１への遊技球の入球が見えない構成としてもよい。その上で、音声発光制御装置９０側で、転落口２５２への遊技球の入球に応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行わず、さらに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したのかを演出によって告知しない構成とする。この構成によれば、高確高サポ状態において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで、長期間にわたって転落したのかどうかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。また、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときには、転落することなしに高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行して欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。このように、この変形例によれば、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０７２１】

《１－８－４》変形例４：

上記第１実施形態では、高確高サポ状態において、今回の遊技回における当否判定の結果が特殊小当たり当選である場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行して、高確低サポ状態（無敵ゾーン）への移行を行う構成とした。その上で、第１実施形態では、高確高サポ状態においてサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行したときに、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを示す演出画像を図柄表示装置４１に表示する構成とした。これに対して、変形例として、第１実施形態の変形例１と同様に、本線通路部２１０、第１分岐通路部２２０、および第２分岐通路部２３０を非透明な部材によって形成する構成とした上で、高確高サポ状態においてサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行したときに、高確高サポ状態から高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことを示す演出画像を表示するタイミングを、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときまで遅らせる構成としてもよい。この構成によれば、当否判定の結果、特殊小当たりに当選して高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行したことが、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで認識することができないことから、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０７２２】

さらに、この変形例４において、変形例３の構成を追加する構成としてもよい。すなわち、変形例４において、音声発光制御装置９０側で、転落口２５２への遊技球の入球に応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行わず、さらに、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで、遊技状態が高確高サポ状態から低確高サポ状態と高確低サポ状態（無敵ゾーン）とのうちのいずれに移行したかを演出によって告知しない構成としてもよい。この構成によれば、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達するまで、長期間にわたって転落したのかどうか、高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行しているのかどうかといった緊迫感を遊技者に付与することができる。また、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達したときには、転落することなしに高確低サポ状態（無敵ゾーン）に移行して欲しいといった期待感を遊技者に付与することができる。このように、この変形例によれば、遊技者に期待感や緊迫感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０７２３】

《１－８－５》変形例５：

上記第１実施形態およびその変形例では、転落口２５２に遊技球が入球すると、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成とした。これに対して、変形例として、転落口２５２への遊技球の入球を契機とした抽選によって例えば１／２の確率で当選するか否かを判定し、当選した場合に当たり抽選の抽選モードを高確率モ

ードから低確率モードに移行する構成としてもよい。この構成によれば、抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行して遊技者に不利な状態となるかならないかについて、遊技者にいっそうの緊迫感を付与することができる。

【０７２４】

《１－８－６》変形例６：

上記第１実施形態およびその変形例では、右側第１始動口４４に入球した遊技球を所定の確率（例えば１／２１）でもって転落口２５２に入球させ、遊技球が転落口２５２へ入球した場合に当たり抽選の抽選モードを高確率モードから低確率モードへ切り替える構成とすることで、右側第１始動口４４に遊技球が入球した場合に、抽選モードを所定の確率でもって高確率モードから低確率モードへ切り替え可能な構成とした。これに対して、変形例として、右側第１始動口４４への遊技球の入球を契機とした抽選によって例えば１／２１の確率で転落当選するか否かを判定し、転落当選した場合に当たり抽選の抽選モードを高確率モードから低確率モードに移行する構成としてもよい。すなわち、ソフトウェア的に、右側第１始動口４４に遊技球が入球した場合に、抽選モードを所定の確率でもって高確率モードから低確率モードへ切り替え可能な構成を実現してもよい。この変形例によれば、抽選モードが高確率モードから低確率モードへ移行して遊技者に不利な状態となるかならないかについて、遊技者に緊迫感を付与することができる。さらに、この変形例によれば、始動口ユニット内アウト口２５１や、転落口２５２、始動口ユニット内アウト口２５１に向かう通路、転落口２５２に向かう通路等を省略することができることから、構成を簡略化できるという効果も奏する。

【０７２５】

《１－８－７》変形例７：

上記第１実施形態およびその変形例では、高確高サポ状態において、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する条件として、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合と、今回の遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合との二つがある構成とした。これに対して、変形例として、上記移行する条件として、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が保証遊技回数に達した場合と、今回の遊技回における当たり抽選において特殊小当たりに当選した場合とのうちのいずれか一つとしてもよい。さらに、上記移行する条件として、上記の二つの場合に他の場合を加えた、３以上の数の条件としてもよい。

【０７２６】

《１－８－８》変形例８：

上記第１実施形態およびその変形例では、図２０に示すように、低確高サポ状態では、特２変動時間は通常の長さに設定される構成とした。これに対して変形例として、低確高サポ状態では、特２変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。低確高サポ状態では、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能であるが、保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに保留情報（最大４個）が残り、低確高サポ状態において、その残った保留情報に基づいて当たり抽選が実行されることが起こり得る。そうすると、遊技者にとって過度に有利な状態となるが、この変形例では、低確高サポ状態において、第２始動口３４に対しては遊技球を入球させることが不可能でありながら、特２変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定することで、第２保留エリアＲｂに残った保留情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制することができる。

【０７２７】

《１－８－９》変形例９：

上記第１実施形態およびその変形例では、転落口２５２へ続く流路と始動口ユニット内アウト口２５１へ続く流路との間で遊技球を振り分ける遊技球振分装置２４０を、往復運動する振分片部２４２によって遊技球の振り分けを行う構成とした。この構成によれば、振分片部２４２の可動域に遊技球が侵入するタイミングによって、遊技球の振り分け先が決定される。これに対して、変形例として、遊技球が入る穴が複数個設けられた皿状の役

物（いわゆるクルーン）によって、遊技球を振り分ける構成としてもよい。この構成によれば、クルーン上を移動する遊技球の運動エネルギー（速度）によって、遊技球の振り分け先が決定される。この変形例によっても、期待感や緊迫感を遊技者に付与することができる。また、遊技球振分装置２４０は、振分片部２４２を備えた構成や、皿状の役物を備えた構成に限る必要は無く、種々の形状の構造物（ハードウェア的な構成）によって遊技球を振り分ける装置に換えることもできる。

【０７２８】

《１－８－１０》変形例１０：

上記第１実施形態およびその変形例では、第２始動口用の振分テーブル（図１５（ｂ）参照）には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、確変大当たりと通常大当たりとが混在して設定されていた。これに対して、変形例として、第２始動口用の振分テーブルには、確変大当たりのみが設定され、通常大当たりは設定されていない構成としてもよい。この構成は、Ｖ確変機によって実現される。Ｖ確変機とは、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の最中に特定領域（Ｖゾーン）に遊技球が入球することを契機として抽選モードが高確率モードとなる機種である。Ｖ確変機とすることによって、第１始動口へ遊技球が入球した場合と第２始動口へ遊技球が入球した場合とで確変大当たりとなる確率を変えることが可能となる。この変形例では、Ｖ確変機とすることによって、第２始動口用の振分テーブルに対して確変大当たりのみが設定される構成を実現している。

【０７２９】

この変形例における遊技の流れは、図１９に示した第１実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れと比較して、高確低サポ状態Ｈ６における通常大当たりに当選した場合の流れが無くなったものとなる。このため、高確低サポ状態Ｈ６は次の確変大当たりの当選まで継続し、事実上、次回の確変大当たりが保証される。第１実施形態のパチンコ機１０における高確低サポ状態Ｈ６では、次回の大当たりが保証されているが、振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりとなることは保証されていない。これに対して、この変形例では、高確低サポ状態Ｈ６において、次回の確変大当たりが保証されることから、高確高サポ状態Ｈ５から高確低サポ状態Ｈ６へ移行した際に、いっそうの安堵感を遊技者に付与することができる。

【０７３０】

《１－８－１１》変形例１１：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。ま

た、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技球が通過可能な所定領域としての始動口ユニット２００の入球部２１０ａを遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報としての右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、第２始動口３４用の検知センサーからの信号、転落口２５２用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号から一つの結果情報を取得する構成とした。これに対して変形例として、遊技球が通過可能な所定領域としての右側第１始動口４４を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報としての当たり乱数カウンタＣ１の値、および大当たり種別カウンタＣ２の値から一つの結果情報を取得する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、第１振分手段を電動役物３４ａによって構成し、第２振分手段を遊技球振分装置２４０によって構成したが、これに対して、変形例として、第１振分手段と第２振分手段とを、制御部と、記憶部に記憶されるテーブルデータとによって構成することもできる。テーブルデータとしては、例えば当否テーブルと振分テーブルとを採用することができる。具体的には、当否テーブルを用いた当たり抽選を実行する手段を第１振分手段とし、振分テーブルを用いた振分判定を実行する手段を第２振分手段としてもよい。この場合に、第１振分手段によって得られる第１結果が当たり抽選の外れに対応し、第１振分手段によって得られる第２結果が当たり抽選の大当たりに対応し、第２振分手段によって得られる第３結果が振分判定の結果としての確変大当たりに対応し、第４結果が振分判定の結果としての通常大当たりに対応する構成としてもよい。こうした変形例では、上記実施形態及び上記各変形例と同様に、遊技状態移行手段によって移行する移行元の特定遊技状態は高確高サポ状態に対応し、移行先の所定遊技状態は低確高サポ状態に対応する。この変形例によっても、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、この変形例における所定領域を、右側第１始動口４４に換えて、第２始動口３４に至る本線通路部２１０としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロ

ゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【０７３１】

《１－８－１２》変形例１２：

上記第１実施形態およびその変形例では、始動口ユニット２００の開口部２１０ｃに設けた始動口を第１始動口（右側第１始動口４４）とする構成であった。これに対して変形例として、始動口ユニット２００の開口部２１０ｃに設けた始動口を第２始動口とする構成としてもよい。

【０７３２】

図７５は、この変形例における始動口ユニット２００Ｘを示す説明図である。この変形例における始動口ユニット２００Ｘは、始動口として、上側第２始動口（第１実施形態における右側第１始動口４４に換わる第２始動口）９３４と、下側第２始動口（第１実施形態における第２始動口３４と同一の始動口）３４とを備える。この構成以外の始動口ユニット２００Ｘの構成、および始動口以外のハードウェア構成については、第１実施形態のパチンコ機１０と同一である。図７５において、第１実施形態と同じ部品については第１実施形態と同一の符号を付けた。この変形例では、さらに、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当たり抽選の抽選結果に特殊小当たりを設ける構成に換えて、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当たり抽選の抽選結果に特殊小当たりを設ける構成とした。この変形例によっても、高確高サポ状態から無敵ゾーンである高確低サポ状態への移行が可能となり、第１実施形態と同様に、遊技者に期待感や緊迫感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０７３３】

さらに、この変形例によれば、次のような効果も奏する。第１実施形態のパチンコ機１

０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっており、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合の方が、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と比較して、遊技者にとっての有利性が高い構成となっている。このため、この変形例によれば、右側第１始動口４４を上側第２始動口９３４に換えたことから、第１実施形態と比較して、始動口ユニット２００Ｘに遊技球を通過させることのメリットがより高いものとなる。したがって、この変形例によれば、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ちを行い、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるよりも、弱右打ちを行い、上側第２始動口９３４へ遊技球を入球させることの方が、よりメリットがあることを遊技者に認識させることができることから、高確高サポ状態Ｈ５における弱右打ちを、遊技者に対してより推奨することができるという副次的な効果を奏する。なお、先に説明したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、もともと、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合の方が、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と比較して、遊技者にとっての有利性が高い構成となっているが、その有利性が高くなっている程度をより大きなものとしてもよい。具体的には、第１始動口用の振分テーブルの振り分け結果のラウンド遊技の回数を例えば２Ｒと小さくする構成としてもよい。要は、第１始動口への遊技球の入球に基づいて大当たり当選した際の遊技者にとっての有利性を、第２始動口への遊技球の入球に基づいて大当たり当選した際の遊技者にとっての有利性と比較して低くすることができれば、どのような構成に換えてもよい。

【０７３４】

また、始動口ユニット２００Ｘの開口部２１０ｃに設けた始動口を上側第２始動口９３４としたこの変形例において、高確高サポ状態Ｈ５における第１図柄表示部３７ｂの変動時間（特１変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間に設定することによって、高確高サポ状態Ｈ５において、第１始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成としてもよい。この結果、この変形例では、遊技者に対して、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。なお、この変形例に対する変形例として、高確高サポ状態Ｈ５に加えて、低確高サポ状態Ｈ３、高確低サポ状態Ｈ６についても特１変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。すなわち、遊技者に左打ちさせることが想定されている低確低サポ状態Ｈ１以外の各種の遊技状態Ｈ３，Ｈ５，Ｈ６における特１変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。この結果、遊技者に対して、低確低サポ状態Ｈ１以外の遊技状態Ｈ３，Ｈ５，Ｈ６において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。

【０７３５】

さらに、始動口ユニット２００Ｘの開口部２１０ｃに設けた始動口を上側第２始動口９３４としたこの変形例において、第２始動口用の振分テーブルの振り分け結果を確変大当たりのみとする（通常大当たりを含まない）構成としてもよい。この構成は、上述したＶ確変機によって実現される。この構成によれば、まず第１に、高確高サポ状態Ｈ５において、大当たりに当選さえすれば、必ず高確高サポ状態Ｈ５を連続させることができることから、高確高サポ状態Ｈ５において、上側第２始動口９３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たり当選して欲しいという期待感を遊技者に対して付与することができる。また、高確高サポ状態において、大当たり当選しなくても、転落する前に遊技回数が保証遊技回数に達して欲しいといった期待感を遊技者に対して付与することができる。そして、転落することなしに、遊技回数が保証遊技回数に達したことで移行する高確低サポ状態Ｈ６においては、通常大当たりの無い（必ず確変大当たりとなる）無敵ゾーンとなる安堵感を、遊技者に対していっそう付与することができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【０７３６】

《１－８－１３》変形例１３：

高確高サポ状態Ｈ５において、左打ちを行い、中央側第１始動口３３へ遊技球を入球させるよりも、弱右打ちを行い、右側第１始動口４４へ遊技球を入球させることの方が、よりメリットがあることを遊技者に認識させる方法として、次の方法もある。具体的には、高確高サポ状態Ｈ５における中央側第１始動口３３への遊技球の入球に基づく第１図柄表示部３７ｂの変動時間（中央側特１変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間に設定することによって、高確高サポ状態Ｈ５において、中央側第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成としてもよい。この結果、この変形例では、遊技者に対して、高確高サポ状態Ｈ５において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。なお、この変形例に対する変形例として、高確高サポ状態Ｈ５に加えて、低確高サポ状態Ｈ３、高確低サポ状態Ｈ６についても中央側特１変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。すなわち、遊技者に左打ちさせることが想定されている低確低サポ状態Ｈ１以外の各種の遊技状態Ｈ３，Ｈ５，Ｈ６における特１変動時間を例えば１０分と極めて長い時間に設定する構成としてもよい。この結果、遊技者に対して、低確低サポ状態Ｈ１以外の遊技状態Ｈ３，Ｈ５，Ｈ６において、左打ち操作を行うことを断念させ、弱右打ちに専念させることができる。

【０７３７】

《１－８－１４》変形例１４：

上記第１実施形態およびその変形例では、高頻度サポートモードの保証遊技回数を５０回としたが、これに対して、変形例として、保証遊技回数を１回としてもよい。この変形例における遊技の流れは、図１９に示した第１実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れと比較して、高確高サポ状態Ｈ５における転落した時の移行先が相違する。保証遊技回数が１回である場合に、その１回目の遊技回で転落した場合、その転落時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、当該遊技回の変動停止時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行されることから、高確高サポ状態Ｈ５における転落した時の移行先は、低確低サポ状態Ｈ１となる。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５において、転落した場合、高確高サポ状態Ｈ５から低確低サポ状態Ｈ１に移行する。なお、保証遊技回数が１回である場合に、その１回目の遊技回で転落しなかった場合には、第１実施形態のパチンコ機１０と同様に、高確高サポ状態Ｈ５から高確低サポ状態Ｈ６に移行する。この変形例によっても、第１実施形態のパチンコ機１０と同様に、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、保証遊技回数は１回や５０回に限る必要も無く、その他の数の回数としてもよい。

【０７３８】

《１－８－１５》変形例１５：

上記第１実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第１実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第１実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第１実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第１実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【０７３９】

《２》第２実施形態：

《２－１》遊技機の構造：

図７６は、本発明の第２実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチン

コ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【０７４０】

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

【０７４１】

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

【０７４２】

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

【０７４３】

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

【０７４４】

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

【０７４５】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【０７４６】

図７７は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【０７４７】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【０７４８】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【０７４９】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【０７５０】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態

とが切り換えられる。

【０７５１】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【０７５２】

図７８は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【０７５３】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、及びＶ入賞口４８が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。具体的には、可変表示ユニット４０は遊技盤３０の略中央に設けられており、メイン表示部４５は遊技盤３０の正面視右上付近に設けられている。

【０７５４】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図７７）から払い出される。

【０７５５】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口である。第１始動口３３は、遊技領域ＰＡの中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【０７５６】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技領域ＰＡの右側上方に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【０７５７】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【０７５８】

可変入賞装置３６は、遊技領域ＰＡの右側下方に設けられている。可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａと、当該大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂとを備えている。大入賞口３６ａは、遊技球が入球可能な入球口であり、本実施形態では矩形に形成されている。開閉扉３６ｂは、大入賞口３６ａよりも一回り大きいサイズの矩形の蓋体であり、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態となっ

ている。第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【０７５９】

Ｖ入賞口４８は、遊技球が入球可能な入球口であり、高確率モードを作動させる条件となる入球口である。本実施形態では、Ｖ入賞口４８は可変入賞装置３６の大入賞口３６ａの内部に設けられている。Ｖ入賞口４８には、Ｖ入賞口４８を開閉するＶ入賞口シャッター４８ａが設けられている。Ｖ入賞口シャッター４８ａは、当たり抽選によって大当たりに当選後、当該大当たり当選を契機として実行される開閉実行モードにおける所定のタイミングで閉鎖状態から開放状態となり、一定時間の経過後に閉鎖状態に戻る。可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開放状態であり、かつＶ入賞口シャッター４８ａが開放状態である期間において、遊技球はＶ入賞口４８に入球可能となる。Ｖ入賞口４８に遊技球が入球すると、開閉実行モードの終了後に抽選モードが高確率モードに移行する。閉鎖状態から開放状態に切り替わる所定のタイミングについては、後述する。

【０７６０】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、高確率モードの遊技状態で所定回数（以下、ＳＴ回数とも呼ぶ）の遊技回を実行すると、その後、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。ＳＴ回数は、本実施形態では５０回である。なお、ＳＴ回数は５０回に限る必要はなく、６０回、４０回、３０回、２０回等の他の回数としてもよい。本実施形態では、ＳＴ回数は、後述する時短継続回数（例えば１０回）よりも多い回数に限るものとし、時短継続回数よりも多い回数であればいずれの回数としてもよい。

【０７６１】

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

【０７６２】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、Ｖ入賞口４８、及びアウト口４３に入球した遊技球は、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されており、当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【０７６３】

メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【０７６４】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【０７６５】

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

止表示を行わせる。
【０７６６】
第２図柄表示部３７ｂは第２の図柄を表示するための表示部である。第２の図柄とは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第２図柄表示部３７ｂは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第２図柄表示部３７ｂは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第２の図柄の停止表示を行わせる。
【０７６７】
ここで、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。
【０７６８】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に入球した遊技球は保留されない構成となっている。このため、第２の図柄が変動表示をする条件は、第１の図柄と第２の図柄が共に変動表示していない期間における第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて成立する一方、第１の図柄または第２の図柄が変動表示している期間における第２始動口３４への遊技球の入球に基づいては成立しない構成である。
【０７６９】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【０７７０】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。
【０７７１】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【０７７２】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図

柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【０７７３】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【０７７４】

図７９は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図７９（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄を示す説明図である。図７９（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【０７７５】

図７９（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図７９（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図７９（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【０７７６】

具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、図柄表示装置４１における装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、装飾図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【０７７７】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽

選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【０７７８】

さらに、図７９（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１が表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数は、最大４つまでである。

【０７７９】

また、図７９（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【０７８０】

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

【０７８１】

《２－２》遊技機の電気的構成：

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

【０７８２】

図８０は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【０７８３】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【０７８４】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図７７）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を

継続する。

【０７８５】

また、主制御基板６１の入力ポートには、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、Ｖ入賞口４８などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検知センサー６７ａ～６７ｆが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサー６７ａ～６７ｆからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【０７８６】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、Ｖ入賞口シャッター４８ａを開閉動作させるＶ入賞口シャッター駆動部４８ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【０７８７】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。また、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく抽選において所定の抽選結果となった場合には、ラウンド遊技中における所定のタイミングで、Ｖ入賞口４８を開放・閉鎖するＶ入賞口シャッター４８ａが開閉されるようにＶ入賞口シャッター駆動部４８ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【０７８８】

主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、大入賞口３６ａへの入球を特定した場合には１５個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【０７８９】

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

る。上述のように、遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【０７９０】

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

【０７９１】

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

【０７９２】

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

【０７９３】

図８１は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【０７９４】

当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【０７９５】

各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【０７９６】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり

乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が判定処理実行エリア６４ｃに記憶される。

【０７９７】

当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【０７９８】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶される。

【０７９９】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２始動口３４に遊技球が入球することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【０８００】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０８０１】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃに移動する。

【０８０２】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【０８０３】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モードが実行されている期間であるとき、または、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂが変動表示を開始してから当該変動表示を終了するまでの期間であるときには、第２始動口３４に遊技球が入球した場合であっても、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、後述するリーチ乱数カウンタＣ３、および後述する転落乱数カウンタＣＦの各値が判定処理実行エリア６４ｃに記憶されることがない構成（保留機能を有さない構成）とした。

【０８０４】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、

当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０８０５】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃに移動する。

【０８０６】

判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値は、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【０８０７】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図７９（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【０８０８】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【０８０９】

次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【０８１０】

転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで判定処理実行エリア６４ｃに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃに移動する。

【０８１１】

判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている転落乱数カウンタＣＦの値は、ＲＯＭ６３の転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル：図８５）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【０８１２】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【０８１３】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【０８１４】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【０８１５】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。

【０８１６】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、その後に判定処理実行エリア６４ｃに移行された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【０８１７】

図８２は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図８２（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図８２（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【０８１８】

図８２（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して２０／３９８０（＝１／１９９）となっている。

【０８１９】

一方、図８２（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９８の１９９個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９８の１９９個の値以外の値（１９９～３９７９）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して１９９／３９８０（＝１／２０）となっている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【０８２０】

図８３は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図８３（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図８３（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【０８２１】

図８３（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が、時短付与となる当たり乱数カウンタＣ１の値として設定されている。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して２０／３９８０（＝１／１９９）となっている。

【０８２２】

「時短付与」とは、後述するサポートモードについて、移行契機となるが、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。時短付与に当選した際に、サポートモードが低頻度サポートモードにある場合、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する。

【０８２３】

なお、本実施形態における第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、外れの設定はない。すなわち、本実施形態における第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）では、外れに替わる当否結果として、時短付与が設定されている。

【０８２４】

図８３（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９８の１９９個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９８の１９９個の値以外の値（１９９～３９７９）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して１９９／３９８０（＝１／２０）となっている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【０８２５】

「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【０８２６】

本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当た

り乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【０８２７】

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

【０８２８】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードについて、移行契機とならない当否結果であり、その上、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が１回に限定されたものである。

【０８２９】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【０８３０】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【０８３１】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【０８３２】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。

【０８３３】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確

率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図８２を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【０８３４】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【０８３５】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【０８３６】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【０８３７】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【０８３８】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【０８３９】

図８４は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図８４（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図８４（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【０８４０】

図８４（ａ）に示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ確変大当たり、及び８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【０８４１】

８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ確変大当たりは、ラウンド遊技の１ラウン

ド目において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる大当たりである。具体的には、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれるように、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間を定めた大当たりである。ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる（一部ではなく、全部が含まれる）ことで、ラウンド遊技の１ラウンド目において開放したＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる。先に説明したように、Ｖ入賞口シャッター４８ａはラウンド遊技中における所定のタイミングで開閉されると説明したが、具体的には、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。上記開放状態となる期間において、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放が起きるように定めたのが、８Ｒ確変大当たりである。

【０８４２】

開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合に、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。Ｖ入賞口４８は、上述したようにラウンド遊技の１ラウンド目において遊技球の入球が容易であるが、それにも拘わらず、Ｖ入賞口４８へ遊技球が入球しなかった場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードに移行することはない。

【０８４３】

本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数は５０回（ＳＴ回数）に制限されており、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が５０回に達すると、当たり抽選の抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行する。なお、高確率モード時に実行された遊技回において、さらに確変大当たりに当選し、当該確変大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該確変大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて５０回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が５０回以上継続して実行される場合がある。

【０８４４】

８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ通常大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間と、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間とが重ならないように、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間を定めた大当たりである。開閉扉３６ｂの開放期間と開閉扉３６ｂの開放期間とが重ならないことから、遊技球がＶ入賞口４８に入球する確率は極めて低い。従って、８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが、実質的に低確率モードとなる大当たりである。

【０８４５】

このように、確変大当たりは、通常大当たりと比較して、ラウンド遊技の１ラウンド目においてＶ入賞口４８に遊技球が入球しやすいため、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高い。一方、通常大当たりは、確変大当たりと比較して、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球しにくいため、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が非常に低い。なお、本明細書では、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球しやすく当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高いほうの振分結果を、便宜的に「確変大当たり」と呼ぶ。すなわち、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードに移行することがないが、上述するように、便宜的

に「確変大当たり」と呼ぶことにした。
【０８４６】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が８Ｒ確変大当たりに対応し、「２０～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応するように設定されている。
【０８４７】
図８４（ｂ）に示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりが設定されている。
【０８４８】
１６Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１６Ｒ確変大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる大当たりである。具体的には、１６Ｒ確変大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれるように、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間を定めた大当たりである。ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれることで、ラウンド遊技の１ラウンド目において開放したＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる。先に説明したように、Ｖ入賞口シャッター４８ａはラウンド遊技中における所定のタイミングで開閉されると説明したが、具体的には、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。上記開放状態となる期間において、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放が起こるように定めたのが、１６Ｒ確変大当たりである。すなわち、１６Ｒ確変大当たりは、８Ｒ確変大当たりと比較して、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違するだけであり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである点、および、ラウンド遊技の１ラウンド目においてＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる点で同一である。
【０８４９】
第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応するように設定されている。すなわち、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが１６Ｒ確変大当たりに対応するように設定されている。
【０８５０】
このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【０８５１】
本実施形態では、上述したように、大当たりの種別として、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たり、１６Ｒ確変大当たりの３種類が設定されているが、３種類に限る必要はなく、例えば１６Ｒ通常大当たりを含む４種類としても良いし、２種類や、５種類以上の数としても良い。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、８Ｒ、１６Ｒに限る必要はなく、例えば、４Ｒ、５Ｒ等の他の回数としても良い。
【０８５２】
先に説明したように、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数がＳＴ回数（５０回）に達すると、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するが、本実施形態では、このＳＴ回数に達する前の遊技回であっても、後述する転落抽選において当選した場合には、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するように構成されている。

【０８５３】
図８５は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図８５に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として、０～２９９の値のうち、０～９９の１００個の値が設定されている。そして、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として、０～２９９の値のうち、１００～２９９の２００個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は１／３である。高確率モードの遊技回において、転落抽選に外れた場合には、高確率モードが継続される。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。
【０８５４】
図８６は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【０８５５】
図８６（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図８６（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【０８５６】
図８６（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図８６（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【０８５７】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【０８５８】
《２－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【０８５９】
図８７は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図８０）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【０８６０】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられてい

る。これらの詳細については後述する。

【０８６１】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【０８６２】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【０８６３】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【０８６４】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【０８６５】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【０８６６】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【０８６７】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【０８６８】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【０８６９】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示

内容が変更される。
【０８７０】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【０８７１】
《２－４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【０８７２】
《２－４－１》抽選モードとサポートモードの高低の移行：
抽選モードとサポートモードの高低が移行する場合について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。
【０８７３】
本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合に、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。なお、本実施形態では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがなく、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない。
【０８７４】
当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、時短継続回数とも呼ぶ）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、時短継続回数は例えば１０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、時短継続回数である１０回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数である１０回に達した後に、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、時短継続回数は、上記の１０回に限る必要はなく、他の回数としてもよい。
【０８７５】
一方、図８３（ａ）に示した第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選したことに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。
【０８７６】
サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、右打ちを行い、電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。
【０８７７】
抽選モードが高確率モードに移行した後においては、高確率モードが開始されてからの遊技回の実行回数が所定回数（ＳＴ回数）に達するまで、抽選モードとして高確率モードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、ＳＴ回数は例えば５０回である。すな

わち、パチンコ機１０では、高確率モードが開始されてから、ＳＴ回数である５０回の遊技回を実行すると、その後、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。

【０８７８】

また、高確率モードが開始されてからの遊技回の実行回数がＳＴ回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合にも、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。詳しくは、遊技回の実行回数がＳＴ回数に達する以前の遊技回に係る転落抽選において当選した場合に、当該遊技回の開始時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、当該遊技回における当たり抽選が低確率モードで実行される。このため、当該遊技回における当たり抽選において、図８３（ａ）に示した第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。

【０８７９】

高確率モード時に実行された遊技回において、さらに大当たりに当選し、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて５０回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が５０回以上継続して実行される場合がある。

【０８８０】

《２－４－２》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる４種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、ｉ）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態と、iii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iv）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態とを取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

【０８８１】

本実施形態のパチンコ機１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに、抽選モードを特定する高確率モードフラグと、サポートモードを特定する高頻度サポートモードとが記憶される。高確率モードフラグがＯＦＦであるときに抽選モードが低確率モードであると特定され、高確率モードフラグがＯＮであるときに抽選モードが高確率モードであると特定される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態、および高確高サポ状態のそれぞれは、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグの少なくとも一方が切り替わることによって、上述した４つの状態が切り替わりながら、遊技の流れが進行する。

【０８８２】

なお、本実施形態では、抽選モードの特定を１つのフラグ（すなわち、高確率モードフラグ）によって行っていたが、これに換えて、抽選モードの特定を２つのフラグ（すなわち、高確率モードフラグと低確率モードフラグ）によって行う構成としてもよい。この変形例では、高確率モードフラグと低確率モードフラグとのうちのいずれか一方がＯＮされたときに、他方が自動的にＯＦＦされる構成とする。また、本実施形態では、サポートモ

ードの特定を１つのフラグ（すなわち、高頻度サポートモードフラグ）によって行っていたが、これに換えて、サポートモードの特定を２つのフラグ（すなわち、高頻度サポートモードフラグと低頻度サポートモードフラグ）によって行う構成としてもよい。この変形例では、高頻度サポートモードフラグと低頻度サポートモードフラグとのうちのいずれか一方がＯＮされたときには、他方が自動的にＯＦＦされる構成とする。両変形例によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、フラグが切り替わることによって、上述した４つの状態が切り替わりながら遊技の流れが進行する。

【０８８３】

図８８は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は低確低サポ状態（状態Ｈ１）である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。低確低サポ状態（状態Ｈ１）では、遊技者は左打ちを実行し、遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１始動口３３に遊技球を入球させる。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【０８８４】

低確低サポ状態（状態Ｈ１）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）が継続され、遊技者は第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【０８８５】

低確低サポ状態で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。

【０８８６】

パチンコ機１０は、開閉実行モード（状態Ｈ２）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。なお、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合に実行される開閉実行モード（状態Ｈ２）においては、先に説明したように、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球することはほとんどない。

【０８８７】

開閉実行モード（状態Ｈ２）が終了すると、低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。すなわち、抽選モードは低確率モードに、サポートモードは低頻度サポートモードになる。

【０８８８】

一方、低確低サポ状態（状態Ｈ１）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合にも、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ３）に移行する。

【０８８９】

パチンコ機１０は、開閉実行モード（状態Ｈ３）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して、右打ちを促す示唆演出と、ラウンド遊技の１ラウンド目にＶ入賞口４８へ遊技球を入球させることを促す示唆演出とを実行する。遊技者は、これらの示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて賞球を得るとともに、ラウンド遊技の１ラウンド目に大入賞口３６ａ内のＶ入賞口４８へ遊技球を入球させる。なお、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に実行される開閉実行モード（状態Ｈ３）においては、先に説明したように、ラウンド遊技の１ラウンド目にＶ入賞口４８に遊技球が入球することは容易である。

【０８９０】

開閉実行モード（状態Ｈ３）におけるラウンド遊技の１ラウンド目にＶ入賞口４８に遊

技球が入球し、開閉実行モード（状態Ｈ３）が終了すると、高確高サポ状態（状態Ｈ４）に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モード（ＳＴ回数である５０回限定）となり、サポートモードは高頻度サポートモード（時短継続回数である１０回限定）となる。

【０８９１】

高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２始動口３４へ遊技球を入球させる。高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、高確高サポ状態では、第２始動口３４に遊技球は容易に入球する。第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４に遊技球が通常（低サポ状態）よりもたくさん入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

【０８９２】

高確高サポ状態（状態Ｈ４）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、当選した大当たりの種別が確変大当たりに限られる（図８４（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルを参照）ことから、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３に移行される。高確高サポ状態（状態Ｈ４）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、高確高サポ状態（状態Ｈ４）が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【０８９３】

高確高サポ状態（状態Ｈ４）で実行された遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。

【０８９４】

先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードの遊技状態は、時短継続回数である１０回の遊技回まで継続するが、この１０回に達する以前（１０回以内）の遊技回において、転落抽選に当選した場合には、当該遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から低確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行する。なお、低確高サポ状態（状態Ｈ５）への移行の際には、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数を示す時短用遊技回数カウンタＰＮＣは、移行前のまま保持される。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ５）への移行によって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【０８９５】

低確高サポ状態（状態Ｈ５）における第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする当たり抽選は、図８３（ａ）に示した第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）が用いられる。このため、前述した転落抽選に当選した遊技回に係る当たり抽選の抽選結果は、大当たり当選と時短付与当選のいずれかとなる。当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。換言すれば、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードは次回大当たりに当選するまで継続し、事実上、次の大当たりが保証されている。その上、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別は、図８４（ｂ）に示すように、１６Ｒ確変大当たりに限られていることから、低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態（状態Ｈ４）へ再度移行することが保証されている。

【０８９６】
低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２始動口３４へ遊技球を入球させる。低確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、低確高サポ状態では、第２始動口３４に遊技球は容易に入球する。第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４へ遊技球が通常（低サポ状態）よりもたくさん入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

【０８９７】
低確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、当選した大当たりの種別は確変大当たりとなり、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ５）から開閉実行モード（状態Ｈ３）に移行する。

【０８９８】
まとめると、本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態（状態Ｈ５）において、次回、当たり抽選において大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されることから、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、次回大当たりに当選するまで、第２始動口３４へ遊技球を入球させて当たり抽選を高頻度で繰り返すことができる。なお、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるこの状態を、以下、「次回まで高サポ継続状態（＝次回迄高サポ継続状態）」と呼ぶ。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から、１０回以内の遊技回で転落抽選に当選して低確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行した場合に、大当たりに再度、当選する、いわゆる連チャンを確実に行うことができ、遊技者に対して連チャンする期待感を付与することができる。

【０８９９】
高確高サポ状態（状態Ｈ４）において、転落抽選に当選せずに、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数が時短継続回数である１０回に達すると、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行する。なお、高確低サポ状態（状態Ｈ６）への移行の際には、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数を示すＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣは、移行前のまま保持される。このため、高確低サポ状態（状態Ｈ６）への移行によって、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【０９００】
高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、パチンコ機１０は、遊技者に対して左打ちを促す示唆演出を実行する。高確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が１／２３３と極めて低く、第２始動口３４の電動役物３４ａが電役開放状態となる確率は極めて低い。このため、高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、第２始動口３４に遊技球が入球することは困難であることから、パチンコ機１０は、遊技者に対して、第２始動口３４を狙う右打ちではない左打ちを促す示唆演出を実行する。高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、遊技者は、当該示唆演出に従って左打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの左側へ遊技球を流下させ、第１始動口３３へ遊技球を入球

させる。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。この遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。なお、高確低サポ状態（状態Ｈ６）において、右打ちをし続けた場合には、第２始動口３４に遊技球が入球することなく、遊技球を浪費してしまうことになる。

【０９０１】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）において実行された遊技回における転落抽選に当選した場合に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。

【０９０２】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。

【０９０３】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ３）に移行する。

【０９０４】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選せず、かつ、転落抽選に当選せずに、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数がＳＴ回数（高確低サポ状態Ｈ６に移行してからカウントすると４０回）に達すると、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。

【０９０５】

抽選モードとサポートモードとによって特定される上述した４つの状態Ｈ１、Ｈ４、Ｈ５、Ｈ６について、遊技者にとっての有利性を比較すると、次のようになる。４つの状態Ｈ１、Ｈ４、Ｈ５、Ｈ６のうち、低確低サポ状態Ｈ１が最も有利性が低い。高確高サポ状態Ｈ４、低確高サポ状態Ｈ５、高確低サポ状態Ｈ６の中では、高確低サポ状態Ｈ６が最も有利性が低い。高確低サポ状態Ｈ６は、転落抽選に当選した場合や、遊技回の実行回数がＳＴ回数に達した場合に、低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行するためである。高確高サポ状態Ｈ４と低確高サポ状態Ｈ５とを比較すると、低確高サポ状態Ｈ５が高確高サポ状態Ｈ４に比べて有利性が高い。高確高サポ状態Ｈ４は、抽選モードが高確率モードであることから有利性は高いが、遊技回の実行回数が時短継続回数である１０回に達した場合にサポートモードは低頻度サポートモードに移行することから、次の確変大当たりが保証されている高確高サポ状態Ｈ４と比べると、有利性は低い。

【０９０６】

上述した遊技状態の変遷を踏まえて、遊技者は次のように遊技を行う。最初に、遊技者は、低確低サポ状態Ｈ１において、左打ちを行い、第１始動口３３に遊技球を入球させる。この際に、遊技者は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選することを期待するとともに、さらにその大当たりの種別が確変大当たりであることを期待する。

【０９０７】

低確低サポ状態Ｈ１において、大当たり当選し、その大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技者は、確変大当たりではなく通常大当たりであることに落胆しつつ、低確低サポ状態Ｈ１から移行した開閉実行モードＨ２において、ラウンド遊技を繰り返し行う。全てのラウンド遊技が終了後、低確低サポ状態Ｈ１に戻る。

【０９０８】

低確低サポ状態Ｈ１において、大当たり当選し、その大当たりの種別が確変大当たりである場合には、遊技者は、確変大当たりを得たことに歓喜しつつ、低確低サポ状態Ｈ１から移行した開閉実行モードＨ３において、ラウンド遊技を繰り返し行う。全てのラウンド遊技が終了後、高確高サポ状態Ｈ４に移行する。

【０９０９】

高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者は、右打ちを行い、第２始動口３４に遊技球を入球させる。高確高サポ状態Ｈ４では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、先に説明したように、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４へ遊技球を容易に入球させることができる。この際に、遊技者は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選において、大当たり当選することを期待する。高確高サポ状態Ｈ４で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、当選した大当たりの種別は確変大当たりに限られることから、遊技者は、大当たりに当選することをいっそう期待する。

【０９１０】

高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者は、先に説明したように大当たり当選することを期待するが、さらに、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数である１０回に達する以前（１０回以内）の遊技回において、転落抽選に当選することを期待する。高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回以内の遊技回において、転落抽選に当選した場合、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行するが、先に説明したように、低確高サポ状態Ｈ５は事実上、次の確変大当たりが保証されていることから、遊技者は、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回以内の遊技回において、転落抽選に当選することを期待することになる。

【０９１１】

一方、高確高サポ状態Ｈ４において、転落抽選に当選することなく、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回に達した場合、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行するが、高確低サポ状態Ｈ６は次回の大当たりが保証されたものでない。このため、高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者は、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回に達してしまわないかといった緊迫感を、上述した期待感と共に併せ持つことになる。

【０９１２】

低確高サポ状態Ｈ５において、遊技者は、右打ちを行い、第２始動口３４に遊技球を入球させる。低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選したことに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合には、先に説明した次回迄高サポ継続状態となる。このため、低確高サポ状態Ｈ５では、遊技者は、当たり抽選において大当たり当選し確変大当たりに振り分けられるまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが終わらない安心感を持つことができる。

【０９１３】

高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回に達してしまった場合には、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行し、その結果、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行する。

【０９１４】

高確低サポ状態Ｈ６において、遊技者は、左打ちを行い、第１始動口３３に遊技球を入球させる。高確低サポ状態Ｈ６において、遊技者は、高確低サポ状態Ｈ６に移行する前の高確高サポ状態Ｈ４において大当たり当選しなかったこと、および高確高サポ状態Ｈ４において遊技回数が１０回以内の遊技回において転落抽選に当選しなかったことに落胆しながら、

ｉ）転落抽選に当選すること、

ii）当たり抽選において大当たり当選すること、

iii）高確低サポ状態Ｈ６に移行してからの遊技回の実行回数が４０回（高確高サポ状態Ｈ

４に移行してからカウントすると５０回）に達すること、
のいずれかを満たすまで、遊技回を繰り返し行うことになる。上記ｉ）またはiii）が満たされた場合に、高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１に移行する。上記ii）が満たされた場合に、振分判定による振分結果に対応した開閉実行モードＨ２またはＨ３に移行する。

【０９１５】

また、高確低サポ状態Ｈ６において、抽選モードは高確率モードであることから、遊技者は大当たり当選しないかといった期待感をまだまだ持つことができ、さらには、大当たり当選し、その大当たりの種別が確変大当たりとなって、高確高サポ状態Ｈ４に復活したいといった期待感を持つことができる。また、転落抽選に当選してしまわないかといった緊迫感を、上述した期待感と共に併せ持つことになる。

【０９１６】

以上のような遊技の流れを持つ本実施形態のパチンコ機１０において、低確低サポ状態Ｈ１で当たり抽選において大当たり当選し、確変大当たりに振り分けられたことによって高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合に、次回も大当たり当選する確率（以下、「継続率」と呼ぶ）について、以下、考察してみる。

【０９１７】

高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（１０回）以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行する。このため、高確高サポ状態Ｈ４における継続率を算出するには、当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）する場合に加えて、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行する場合を考慮する必要がある。したがって、１回の遊技回において、転落抽選で当選せず、かつ当たり抽選で大当たり当選しない確率を算出し、当該確率から時短継続回数（１０回）全てにおいて当たり抽選にも転落抽選にも外れる確率を算出し、当該外れる確率を１から引いた値が継続率となる。具体的には、継続率は、次式（１）に従って計算することができる。

【０９１８】

継続率＝１－｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾１０　…（１）

【０９１９】

式（１）において、「１－１／３」は、１回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「１－１／２０」は、高確率モードの１回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）しない確率である。「１０」は、時短継続回数である。「＾」はべき算をあらわす演算子である。式（１）を計算すると、継続率は、約９９．０％となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、従来のパチンコ機とは全く異なる連チャンシステムであり、連チャン性能について極めてハイスペックな機種を実現することができる。

【０９２０】

上記連チャン性能を有するパチンコ機１０によれば、従来のパチンコ機と比較して、次のような効果も奏する。従来より、大当たりを継続させる手法が異なるパチンコ機として、ループタイプのものと、ＳＴタイプのものとがある。ループタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において次回大当たり当選することが確定していることから、継続率は、大当たり当選したときの確変大当たりへの振り分け確率に基づいて定まる。このことは、ループタイプのパチンコ機では、図柄が揃った場合にその揃った図柄が確変図柄（例えば「７」図柄）となる確率に基づいて、継続率が定まると言える。このため、高確高サポ状態では、遊技者は、遊技回が消化されていくのをただ眺めているだけで、図柄が揃う場合にその揃う図柄が確変図柄であることを期待するだけである。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が１０回以内の遊技回において、転落抽選または当たり抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。この結果、本実

施形態のパチンコ機１０によれば、従来のループタイプのパチンコ機と比較して、遊技者に対して、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回に達してしまわないかといった緊迫感を付与することができる。

【０９２１】

ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態における継続率は、１回の遊技回あたりの当たり抽選で大当たり当選しない確率からＳＴ回数全てにおいて外れる確率を算出し、当該外れる確率を１から引くことによって求めることができる。このため、ＳＴタイプのパチンコ機では、図柄が揃う確率（大当たり当選する確率）とＳＴ回数とに基づいて、継続率が定まる。したがって、ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において実行される遊技回の回数が進むにつれて、大当たり当選せずに遊技回の回数がＳＴ回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４において、大当たり当選（図柄が揃うこと）に加えて転落抽選にも当選せずに、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（１０回）に達してしまわないか、といった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のＳＴタイプのパチンコ機と比較して、大当たり当選に転落当選が加わった分だけ、より大きな緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【０９２２】

他のゲーム性を有するパチンコ機として、次の構成も考えられる。遊技者にとって有利な特定の有利状態において、当該有利状態に移行してからの遊技回数が所定の数に達するまでに、当たり抽選において小当たりに当選（小当たりは高い確率で当選）した場合に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することにより、開閉実行モード（ラウンド遊技）へ継続させる構成が考えられる。この構成によれば、有利状態から開閉実行モードへ移行するまでに実行される遊技回が短時間で消化されてしまうことから、短い間隔で開閉実行モードが繰り返され、射幸性が過度に高まってしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３に移行するルートにおいて、最終的に大当たりに当選することが確約された、抽選モードとして低確率モードで当たり抽選を繰り返し行うことのできる低確高サポ状態Ｈ５を経由することができることから、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３へ移行するまでに十分に時間を掛けることができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０によれば、短い間隔で開閉実行モードが繰り返されることによって射幸性が過度に高まってしまうことを防止することができる。また、十分に時間を掛けることで、種々の演出を行うことが可能となるという副次的な効果を奏することもできる。これらの効果は、上記他のゲーム性を有するパチンコ機の構成によっても決して奏することのできないものである。

【０９２３】

上述したように、種々のタイプの従来のパチンコ機と比較して、本実施形態のパチンコ機１０は、優れた効果を奏する。

【０９２４】

《２－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【０９２５】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【０９２６】

＜タイマ割込み処理＞
図８９は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【０９２７】
ステップＳｔ０１０１では、各種検知センサー６７ａ～６７ｆの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサー６７ａ～６７ｆの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｔ０１０２に進む。
【０９２８】
ステップＳｔ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｔ０１０３に進む。
【０９２９】
ステップＳｔ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦ、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦ、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｔ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図９３）において、その値を更新する。
【０９３０】
ステップＳｔ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｔ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｔ０１０４を実行した後、ステップＳｔ０１０５に進む。
【０９３１】
ステップＳｔ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｔ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｔ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【０９３２】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８９：Ｓｔ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９３３】
図９０は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｔ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｔ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｔ０２０３に進む。
【０９３４】
ステップＳｔ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｔ０２０４に進む。
【０９３５】
ステップＳｔ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該

第１始動保留個数ＲａＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｔ０２０４において、第１始動保留個数ＲａＮが上限値未満でない場合には（Ｓｔ０２０４：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０９３６】

一方、ステップＳｔ０２０４において、第１始動保留個数ＲａＮが上限値未満である場合には（Ｓｔ０２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０２０５に進み、第１始動保留個数ＲａＮに１を加算する。その後、ステップＳｔ０２０６に進む。

【０９３７】

ステップＳｔ０２０６では、ステップＳｔ０１０３（図８９）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｔ０２０５において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｔ０２０６を実行した後、ステップＳｔ０２０７に進む。

【０９３８】

ステップＳｔ０２０７では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否結果などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選（判定処理）の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｔ０２０７を実行した後、ステップＳｔ０２０８に進む。

【０９３９】

ステップＳｔ０２０８では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を第１保留コマンドとして設定する。

【０９４０】

第１保留コマンドは、第１始動口３３への遊技球の入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図９３：ステップＳｔ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【０９４１】

音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて送信された第１保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。ステップＳｔ０２０８を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【０９４２】

ステップＳｔ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｔ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｔ０２０９に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検出センサーの検出状態により判定する。

【０９４３】

ステップＳｔ０２０９において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｔ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０２１０に進み、払出制御装置７０に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｔ０２１１に進む。一方、ステップＳ２ｔ０２０９において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｔ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０９４４】
ステップＳｔ０２１１では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを示す信号を遊技ホール側の管理制御装置に対して出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｔ０２１２に進む。
【０９４５】
ステップＳｔ０２１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｔ０２１２において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｔ０２１２：ＮＯ）、ステップＳｔ０２１３に進む。一方、ステップＳｔ０２１２において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｔ０２１２：ＹＥＳ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【０９４６】
ステップＳｔ０２１３では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【０９４７】
ステップＳｔ０２１３において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｔ０２１３：ＮＯ）、ステップＳｔ０２１４に進む。一方、ステップＳｔ０２１３において、特図変動表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｔ０２１３：ＹＥＳ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【０９４８】
ステップＳｔ０２１４では、ステップＳｔ０１０３（図８９）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値を、判定処理実行エリア６４ｃに格納する。ステップＳｔ０２１４を実行した後、ステップＳｔ０２１５に進む。
【０９４９】
ステップＳｔ０２１５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２始動口入球フラグをＯＮにする。第２始動口入球フラグは、第２始動口３４に遊技球が入球した際にＯＮにされ、第２始動口３４の入球を契機として第２の図柄が変動を開始する際にＯＦＦにされる。ステップＳｔ０２１５を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【０９５０】
＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図９０：Ｓｔ０２０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９５１】
図９１は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【０９５２】
ステップＳｔ０３０１では、始動口用の入球処理（図９０）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｔ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判

定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【０９５３】

ステップＳｔ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｔ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照する。その後、ステップＳｔ０３０８に進み、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０９５４】

一方、ステップＳｔ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｔ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｔ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｔ０３０５に進み、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。

【０９５５】

ステップＳｔ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｔ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｔ０３０３に進む。ステップＳｔ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照する。その後、ステップＳｔ０３０８に進み、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）ルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０９５６】

ステップＳｔ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｔ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｔ０３０７に進み、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照する。その後、ステップＳｔ０３０８に進み、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０９５７】

ステップＳｔ０３０８では、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｔ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｔ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｔ０３１０を実行した後、ステップＳｔ０３１１に進む。

【０９５８】

ステップＳｔ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｔ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｔ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０３１２に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｔ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｔ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｔ０３１３に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【０９５９】
ステップＳｔ０３０８において、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｔ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｔ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｔ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｔ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【０９６０】
ステップＳｔ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｔ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０３１７に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｔ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｔ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。
【０９６１】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図８９：Ｓｔ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９６２】
図９２は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｔ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｔ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｔ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｔ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。
【０９６３】
ステップＳｔ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｔ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｔ０４０４に進む。
【０９６４】
ステップＳｔ０４０４では、ステップＳｔ０１０３（図８９）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【０９６５】
一方、ステップＳｔ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｔ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【０９６６】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【０９６７】
図９３は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０５０１では、立ち上

げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｔ０５０２に進む。

【０９６８】

ステップＳｔ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｔ０５０３に進む。

【０９６９】

ステップＳｔ０５０３では、ステップＳｔ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、第１保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｔ０５０３を実行した後、ステップＳｔ０５０４に進む。

【０９７０】

ステップＳｔ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｔ０５０５に進む。

【０９７１】

ステップＳｔ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｔ０５０６に進む。ステップＳｔ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｔ０５０６を実行した後、ステップＳｔ０５０７に進む。

【０９７２】

ステップＳｔ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｔ０５０８に進む。

【０９７３】

ステップＳｔ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｔ０５０９に進む。

【０９７４】

ステップＳｔ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｔ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｔ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｔ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｔ０５１０及びステップＳｔ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｔ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｔ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を

、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｔ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｔ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０５０３に戻り、ステップＳｔ０５０３からステップＳｔ０５０８までの各処理を実行する。

【０９７５】

なお、ステップＳｔ０５０３からステップＳｔ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【０９７６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図９３：Ｓｔ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９７７】

図９４は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされるフラグである。

【０９７８】

ステップＳｔ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｔ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｔ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｔ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｔ０６０２に進む。

【０９７９】

ステップＳｔ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【０９８０】

ステップＳｔ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｔ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｔ０６０３に進む。

【０９８１】

ステップＳｔ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｔ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０９８２】

一方、ステップＳｔ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｔ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０６０４に進む。

【０９８３】

ステップＳｔ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｔ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０９８４】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図９４：Ｓｔ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９８５】
図９５は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０７０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された第２始動口入球フラグがＯＮであるか否かを判定する。第２始動口入球フラグは、第２始動口３４に遊技球が入球した際にＯＮにされ、第２始動口３４の入球を契機として第２の図柄が変動を開始する際にＯＦＦにされる。ステップＳｔ０７０１において、第２始動口入球フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｔ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｔ０７０２に進む。
【０９８６】
ステップＳｔ０７０２では、第１始動保留個数ＲａＮが「０」を上回るか否かを判定する。第１始動保留個数ＲａＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３についての始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｔ０７０２において、第１始動保留個数ＲａＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｔ０７０２：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｔ０７０２において、第１始動保留個数ＲａＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｔ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０７０３に進む。
【０９８７】
ステップＳｔ０７０３では、第１保留エリアＲａに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｔ０７０６に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【０９８８】
一方、ステップＳｔ０７０１において、第２始動口入球フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０７０４に進み、各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている第２図柄表示部フラグをＯＮにする。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第２図柄表示部３７ｂおよび第１図柄表示部３７ａのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｔ０７０５に進む。
【０９８９】
ステップＳｔ０７０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された第２始動口入球フラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ０７０５を実行した後、ステップＳｔ０７０６に進む。
【０９９０】
ステップＳｔ０７０６では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｔ０７０７に進む。
【０９９１】
ステップＳｔ０７０７では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｔ０７０７を実行した後、ステップＳｔ０７０８に進む。
【０９９２】
ステップＳｔ０７０８では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｔ０７０８を実行した後、ステップＳｔ０７０９に進む。
【０９９３】
ステップＳｔ０７０９では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づくものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチ

の発生の有無の情報及びステップＳｔ０７０８で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｔ０７０９を実行した後、ステップＳｔ０７１０に進む。

【０９９４】

ステップＳｔ０７１０では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無、時短付与の有無、及び振り分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たり抽選において大当たりに当選したか否かの情報、当たり抽選において時短付与に当選したか否かの情報、および大当たりの種別の情報として、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、１６Ｒ確変大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【０９９５】

ステップＳｔ０７０９およびステップＳｔ０７１０にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図９３）におけるステップＳｔ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｔ０７１０を実行した後、ステップＳｔ０７１１に進む。

【０９９６】

ステップＳｔ０７１１では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｔ０７１１を実行した後、ステップＳｔ０７１２に進む。

【０９９７】

ステップＳｔ０７１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｔ０７１２を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【０９９８】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図９５：Ｓｔ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９９９】

図９６は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である第１保留エリアＲａについての第１始動保留個数ＲａＮから１を減算する。その後、ステップＳｔ０８０２に進む。

【１０００】

ステップＳｔ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させる。その後、ステップＳｔ０８０３に進む。

【１００１】

ステップＳｔ０８０３では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｔ０８０３を実行した後、ステップＳｔ０８０４に進む。

【１００２】

ステップＳｔ０８０４では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。

その後、ステップＳｔ０８０５へ進む。

【１００３】

ステップＳｔ０８０５では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【１００４】

＜転落判定処理＞

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図９５：Ｓｔ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１００５】

図９７は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｔ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｔ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０９０２に進む。

【１００６】

ステップＳｔ０９０２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図８５参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｔ０９０３では、ステップＳｔ０９０２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｔ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｔ０９０４に進む。

【１００７】

ステップＳｔ０９０４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｔ０９０５に進み、転落コマンドを設定する。転落コマンドは、転落抽選に当選して、当否抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。ステップＳｔ０９０５を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【１００８】

一方、ステップＳｔ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｔ０９０１：ＮＯ）、またはステップＳｔ０９０３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｔ０９０３：ＮＯ）には、直ちに本転落判定処理を終了する。

【１００９】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図９５：Ｓｔ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０１０】

図９８は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１００１では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｔ１００１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１００１：ＮＯ）、ステップＳｔ１００２に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０１１】

ステップＳｔ１００２において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｔ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１００３に進み、第１始動口用の当否テーブル（高確率モー

ド用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８２（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｔ１００８に進む。

【１０１２】

一方、ステップＳｔ１００２において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｔ１００２：ＮＯ）、ステップＳｔ１００４に進み、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８２（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｔ１００８に進む。

【１０１３】

ステップＳｔ１００１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではあると判定した場合には（Ｓｔ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１００５に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０１４】

ステップＳｔ１００５において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｔ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１００６に進み、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８３（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｔ１００６に進む。

【１０１５】

一方、ステップＳｔ１００５において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｔ１００５：ＮＯ）、ステップＳｔ１００７に進み、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図８３（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｔ１００８に進む。

【１０１６】

ステップＳｔ１００８では、ステップＳｔ１００３、ステップＳｔ１００４、ステップＳｔ１００６、またはステップＳｔ１００７における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｔ１００８において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｔ１００８：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１００９に進む。

【１０１７】

ステップＳｔ１００９では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｔ１００９において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１００９：ＮＯ）、ステップＳｔ１０１０に進み、第１始動口用の振分テーブル（図８４（ａ））を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【１０１８】

一方、ステップＳｔ１００９において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１００９：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１０１１に進み、第２始動口用の振分テーブル（図８４（ｂ））を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲に含まれているかを判定する。本実施形態の第２始動口用の振分テーブルでは、振分結果が１６Ｒ確変大当たりの一種類だけであるから、上記判定の結果は必ず１６Ｒ確変大当たりとなる。ステップＳｔ１０１０又はステップＳｔ１０１１の処理を実行した後、ステ

ップＳｔ１０１２に進む。
【１０１９】
ステップＳｔ１０１２では、ステップＳｔ１０１０又はステップＳｔ１０１１において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｔ１０１２を実行した後、ステップＳｔ１０１３に進む。
【１０２０】
ステップＳｔ１０１３では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｔ１０１０又はステップＳｔ１０１１において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｔ１０１３を実行した後、本当たり判定処理を終了する。
【１０２１】
ステップＳｔ１００８において、ステップＳｔ１００３、ステップＳｔ１００４、ステップＳｔ１００６、またはステップＳｔ１００７における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｔ１００８：ＮＯ）、ステップＳｔ１０１４に進む。
【１０２２】
ステップＳｔ１０１４では、ステップＳｔ１００７における当否判定（当たり抽選）の結果が時短付与当選（時短付与に当選したこと）であるか否かを判定する。ステップＳｔ１０１４において、当否判定の結果が時短付与当選である場合には（Ｓｔ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１０１５に進む。
【１０２３】
ステップＳｔ１０１５では、時短付与フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの時短付与フラグをＯＮする。時短付与フラグは、時短付与に当選したことを示すフラグである。ステップＳｔ１０１５を実行した後、ステップＳｔ１０１６に進む。
【１０２４】
ステップＳｔ１０１６では、時短付与用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、時短付与に当選したことになる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける時短付与用の停止結果テーブルを参照することで、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに格納されている、当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｔ１０１６を実行した後、本当たり判定処理を終了する。
【１０２５】
ステップＳｔ１０１４において、ステップＳｔ１００７における当否判定の結果が時短付与当選でない場合には（Ｓｔ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｔ１０１７に進む。
【１０２６】
ステップＳｔ１０１７では、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｔ１０１８に進む。
【１０２７】

ステップＳｔ１０１８において、ステップＳｔ１０１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｔ１０１８：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１０１９に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｔ１０１９を実行した後、ステップＳｔ１０２０に進む。

【１０２８】

一方、ステップＳｔ１０１８において、ステップＳｔ１０１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｔ１０１８：ＮＯ）、ステップＳｔ１０１９を実行することなく、ステップＳｔ１０２０に進む。

【１０２９】

ステップＳｔ１０２０では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｔ１０１６を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【１０３０】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図９５：Ｓｔ０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０３１】

図９９は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１１０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｔ１１０２に進む。

【１０３２】

ステップＳｔ１１０２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳ１１０２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｔ１１０２を実行した後、ステップＳｔ１１０３に進む。

【１０３３】

ステップＳｔ１１０３では、ステップＳｔ１１０２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｔ１１０１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｔ１１０３を実行した後、ステップＳｔ１１０４に進む。

【１０３４】

ステップＳｔ１１０４では、ステップＳｔ１１０３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【１０３５】

＜変動終了処理＞
次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図９４：Ｓｔ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１０３６】
図１００は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１２０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｔ１２０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図９９）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【１０３７】
ステップＳｔ１２０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｔ１２０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【１０３８】
ステップＳｔ１２０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｔ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１２０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｔ１２０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｔ１２０３を実行した後、ステップＳｔ１２０４に進む。
【１０３９】
ステップＳｔ１２０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｔ１２０４において、上記フラグのいずれもＯＮではない、すなわち今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｔ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｔ１２０５に進む。
【１０４０】
ステップＳｔ１２０５では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が時短付与である場合に実行される処理である時短付与用処理を実行する。なお、時短付与用処理の詳細は後述する。ステップＳｔ１２０５を実行した後、ステップＳｔ１２０６に進む。
【１０４１】
ステップＳｔ１２０６では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１０４２】
ステップＳｔ１２０６において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１２０７に進み、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値を１減算する。ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣは、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数があと何回でＳＴ回数に達するかを計数するためのカウンタである。ステップＳｔ１２０７を実行した後、ステップＳｔ１２０８に進む。
【１０４３】
ステップＳｔ１２０８では、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数（例えば５０回）に達したか否かを判定する。具体的には、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値が０であるか否かを判定する。ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣはＳＴ回数の残りの回数を示すものであることから、ＳＮＣ＝０であるか否かを判定することによって、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数に達したか否かを判定することができる。

【１０４４】
ステップＳｔ１２０８において、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値が０であると判定した場合（Ｓｔ１２０８：ＹＥＳ）、すなわち、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数に達したと判定した場合には、ステップＳｔ１２０９に進み、高確率モードフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｔ１２１０に進む。
【１０４５】
一方、ステップＳｔ１２０８において、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値が０でないと判定した場合（Ｓｔ１２０８：ＮＯ）、すなわち、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数に達する前（＝ＳＴ回数内）であると判定した場合には、ステップＳｔ１２０９を実行することなく、ステップＳｔ１２１０に進む。
【１０４６】
なお、ステップＳｔ１２０６において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合にも（Ｓｔ１２０６：ＮＯ）、ステップＳｔ１２１０に進む。
【１０４７】
ステップＳｔ１２１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている次回迄高サポ継続状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。次回迄高サポ継続状態フラグは、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される状態（次回迄高サポ継続状態）に該当するか否かを示すフラグであり、ステップＳｔ１２０５の時短付与処理において時短付与フラグがＯＮであると判定された場合にＯＮにされ、開閉実行モードの開始時（オープニング期間の開始時）にＯＦＦにされる。
【１０４８】
ステップＳｔ１２１０において、次回迄高サポ継続状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１２１０：ＹＥＳ）、直ちに本変動終了処理を終了する。
【１０４９】
一方、ステップＳｔ１２１０において、次回迄高サポ継続状態フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｔ１２１０：ＮＯ）、ステップＳｔ１２１１に進む。
【１０５０】
ステップＳｔ１２１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１０５１】
ステップＳｔ１２１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１２１２に進む。
【１０５２】
ステップＳｔ１２１２では、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。時短用遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数があと何回で時短継続回数に達するかを計数するためのカウンタである。その後、ステップＳｔ１２１３に進む。
【１０５３】
ステップＳｔ１２１３では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数（例えば１０回）に達したか否かを判定する。具体的には、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であるか否かを判定する。時短用遊技回数カウンタＰＮＣは時短継続回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＝０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達したか否かを判定することができる。
【１０５４】
ステップＳｔ１２１３において、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値が０であると判定した場合（Ｓｔ１２１３：ＹＥＳ）、すなわち、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達したと判定した場合には、ステップＳｔ１２１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｔ１２１４を実行した後、

本変動終了処理を終了する。
【１０５５】
　一方、ステップＳｔ１２１３において、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値が０でないと判定した場合（Ｓｔ１２１３：ＮＯ）、すなわち、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達する前（＝時短継続回数内）であると判定した場合には、ステップＳｔ１２１４を実行することなく、直ちに本変動終了処理を終了する。
【１０５６】
　なお、ステップＳｔ１２１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合にも（Ｓｔ１２１１：ＮＯ）、直ちに本変動終了処理を終了する。
【１０５７】
　ステップＳｔ１２０４において、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｔ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１２１５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｔ１２１５を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【１０５８】
＜時短付与用処理＞
　次に、時短付与用処理について説明する。時短付与用処理は、変動終了処理のサブルーチン（図１００：Ｓｔ１２０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１０５９】
　図１０１は、時短付与用処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１３０１では、時短付与フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１０６０】
　ステップＳｔ１３０１において、時短付与フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１３０２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、時短付与フラグがＯＮである場合、すなわち、当たり抽選において時短付与に当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。ステップＳｔ１３０２を実行した後、ステップＳｔ１３０３に進む。
【１０６１】
　ステップＳｔ１３０３では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｔ１３０３を実行した後、ステップＳｔ１３０４に進む。
【１０６２】
　ステップＳｔ１３０４では、次回迄高サポ継続状態フラグをＯＮにし、その後、ステップＳｔ１３０５に進み、次回迄高サポ継続状態にあることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである次回迄高サポ継続状態コマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｔ１３０５を実行した後、ステップＳｔ１３０６に進む。
【１０６３】
　ステップＳｔ１３０６では、時短付与フラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ１３０６を実行した後、時短付与用処理を終了する。
【１０６４】
　一方、ステップＳｔ１３０１において、時短付与フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｔ１３０１：ＮＯ）、直ちに時短付与用処理を終了する。
【１０６５】
＜遊技状態移行処理＞
　次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図９３：Ｓｔ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０６６】
図１０２は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１４０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【１０６７】
ステップＳｔ１４０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｔ１４０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【１０６８】
ステップＳｔ１４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｔ１４０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【１０６９】
ステップＳｔ１４０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｔ１４０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｔ１４０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４０５に進む。一方、ステップＳｔ１４０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｔ１４０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１０７０】
ステップＳｔ１４０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ１４０５を実行した後、ステップＳｔ１４０６に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ１４０６を実行した後、ステップＳｔ１４０７に進み、次回迄高サポ継続状態フラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ１４０７を実行した後、ステップＳｔ１４０８に進む。
【１０７１】
ステップＳｔ１４０８では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている
【１０７２】
開放条件は、例えば下記の通りである。
・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。
上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。
【１０７３】
閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から

閉鎖状態に移行する。
【１０７４】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、後述するシャッター開閉処理によって、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となるように制御されている。翻ってみて、上述した開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定める開閉シナリオは、大当たりの種別が確変大当たりであるか通常大当たりであるかによって相違したものに設定される。大当たりの種別が確変大当たりである場合、すなわち、ＲＡＭ６４の８Ｒ確変大当たりフラグまたは１６Ｒ確変大当たりフラグがＯＮである場合には、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる（一部ではなく、全部が含まれる）ように、上記開放条件が定められる。これによって、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、ラウンド遊技の１ラウンド目において開放したＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる。
【１０７５】
なお、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる構成に換えて、ラウンド遊技の１以外の数のラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる構成としてもよい。ステップＳｔ１４０８を実行した後、ステップＳｔ１４０９に進む。
【１０７６】
ステップＳｔ１４０９では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｔ１４０９を実行した後、ステップＳｔ１４１０に進む。
【１０７７】
ステップＳｔ１４１０では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図９３）におけるステップＳｔ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｔ１４１０を実行した後、ステップＳｔ１４１１に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。ステップＳｔ１４１１を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１０７８】
ステップＳｔ１４０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４１２に進む。
【１０７９】
ステップＳｔ１４１２では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｔ１４１２において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｔ１４１２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４１３に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｔ１４１４に進む。
【１０８０】
ステップＳｔ１４１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表

示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｔ１４１４を実行した後、ステップＳｔ１４１５に進む。

【１０８１】

ステップＳｔ１４１５では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｔ１４１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図９３：ステップＳｔ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｔ１４１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１０８２】

ステップＳｔ１４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｔ１４１６を実行した後、ステップＳｔ１４１７に進む。

【１０８３】

ステップＳｔ１４１７では、シャッター開閉処理を実行する。シャッター開閉処理については後述する。ステップＳｔ１４１７を実行した後、ステップＳｔ１４１８に進む。

【１０８４】

ステップＳｔ１４１８では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｔ１４１８において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｔ１４１８：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４１９に進む。一方、ステップＳｔ１４１８において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｔ１４１８：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１０８５】

ステップＳｔ１４１９では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｔ１４２０に進む。

【１０８６】

ステップＳｔ１４２０では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｔ１４２０を実行した後、ステップＳｔ１４２１に進む。

【１０８７】

ステップＳｔ１４２１では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｔ１４２１を実行した後、ステップＳｔ１４２２に進む。

【１０８８】

ステップＳｔ１４２２では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図９３）におけるステップＳｔ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信

することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｔ１４２２を実行した後、ステップＳｔ１４２３に進む。

【１０８９】

ステップＳｔ１４２３では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１０９０】

ステップＳｔ１４０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４２４に進む。

【１０９１】

ステップＳｔ１４２４では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｔ１４２１）において、ステップＳｔ１４２１でエンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｔ１４２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ１４２４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１４２５に進む。

【１０９２】

ステップＳｔ１４２５では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｔ１４２６に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｔ１４２６を実行した後、ステップＳｔ１４２７に進む。

【１０９３】

ステップＳｔ１４２７では、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ１４２６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１０９４】

一方、ステップＳｔ１４２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｔ１４２４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１０９５】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１０２：Ｓｔ１４１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０９６】

図１０３は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１５０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｔ１５０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｔ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｔ１５０２に進む。

【１０９７】

ステップＳｔ１５０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｔ１５０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｔ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１５０３に進む。

【１０９８】

ステップＳｔ１５０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｔ１５０４に進む。

【１０９９】

ステップＳｔ１５０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開

閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図９３：ステップＳｔ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開閉扉開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開閉扉開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開閉扉開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。ステップＳｔ１５０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【１１００】

ステップＳｔ１５０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｔ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｔ１５０３およびステップＳｔ１５０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【１１０１】

ステップＳｔ１５０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｔ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１５０５に進む。

【１１０２】

ステップＳｔ１５０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｔ１５０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｔ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１５０６に進む。

【１１０３】

ステップＳｔ１５０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｔ１５０７に進む。

【１１０４】

ステップＳｔ１５０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図９３：ステップＳｔ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開閉扉閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、開閉扉閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開閉扉閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。ステップＳｔ１５０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【１１０５】

ステップＳｔ１５０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｔ１５０５：ＮＯ）、ステップＳｔ１５０６およびステップＳｔ１５０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【１１０６】

＜シャッター開閉処理＞

次に、シャッター開閉処理について説明する。シャッター開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１０２：Ｓｔ１４１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１０７】

図１０４は、シャッター開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１６０１

では、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放中であるか否かを判定する。具体的には、Ｖ入賞口シャッター駆動部４８ｂ（図８０）の動作状態によって、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放中であるか否かが判定される。

【１１０８】

ステップＳｔ１６０１において、Ｖ入賞口シャッター４８ａは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｔ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｔ１６０２に進む。

【１１０９】

ステップＳｔ１６０２では、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立したか否かを判定する。本実施形態では、先に説明したように、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となるように動作させる。この動作を実現するために、ステップＳｔ１６０２では、開閉実行モードの開始時から所定時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立しているか否かを判定する。

【１１１０】

ステップＳｔ１６０２において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｔ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１６０３に進み、Ｖ入賞口シャッター４８ａを開放する。ステップＳｔ１６０３を実行した後、後述するステップＳｔ１６０６に進む。

【１１１１】

一方、ステップＳｔ１６０２において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｔ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｔ１６０３を実行することなく、ステップＳｔ１６０６に進む。

【１１１２】

ステップＳｔ１６０１において、Ｖ入賞口シャッター４８ａは開放中であると判定した場合には（Ｓｔ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１６０４に進む。

【１１１３】

ステップＳｔ１６０４では、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放するタイミングから上記一定時間（１０秒間）が経過し閉鎖するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。

【１１１４】

ステップＳｔ１６０４において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｔ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１６０５に進み、Ｖ入賞口シャッター４８ａを閉鎖する。ステップＳｔ１６０５を実行した後、ステップＳｔ１６０６に進む。

【１１１５】

一方、ステップＳｔ１６０４において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｔ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｔ１６０５を実行することなく、ステップＳｔ１６０６に進む。

【１１１６】

ステップＳｔ１６０６では、Ｖ入賞判定処理を実行する。Ｖ入賞判定処理については後述する。ステップＳｔ１６０６を実行した後、本シャッター開閉処理を終了する。

【１１１７】

＜Ｖ入賞判定処理＞

次に、Ｖ入賞判定処理について説明する。Ｖ入賞判定処理は、シャッター開閉処理のサブルーチン（図１０４：Ｓｔ１６０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１１８】

図１０５は、Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１７０１では

、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知したか否かを判定する。この判定は、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知する検知センサー６７ｆの検知信号から判断される。ステップＳｔ１７０１において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知した場合には（Ｓｔ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１７０２に進む。

【１１１９】

ステップＳｔ１７０２では、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかの判定に用いられる。Ｖ入賞フラグはＶ入賞口４８への遊技球の入球を検知した時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。ステップＳｔ１７０２を実行した後、ステップＳｔ１７０３に進む。

【１１２０】

ステップＳｔ１７０３では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図９３：ステップＳｔ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。Ｖ入賞コマンドを受信した音声発光装置は、Ｖ入賞演出を実行するための設定を実行する。Ｖ入賞演出はＶ入賞口４８に遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップＳｔ１７０３を実行した後、本Ｖ入賞判定処理を終了する。

【１１２１】

一方、ステップＳｔ１７０１において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知しない場合には（Ｓｔ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｔ１７０２およびステップＳｔ１７０３を実行せずに、本Ｖ入賞判定処理を終了する。

【１１２２】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１０２：Ｓｔ１４２６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１２３】

図１０６は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１８０１では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１１２４】

ステップＳｔ１８０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１８０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、および８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦにするとともに、ＯＮではないフラグについてはその状態を維持する。また、Ｖ入賞フラグをＯＦＦにする。ステップＳｔ１８０２を実行した後、ステップＳｔ１８０３に進む。

【１１２５】

ステップＳｔ１８０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｔ１８０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。ステップＳｔ１８０４を実行した後、ステップＳｔ１８０５に進む。

【１１２６】

ステップＳｔ１８０５では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｔ１８０５を実行した後、ステップＳｔ１８０６に進む。

【１１２７】

ステップＳｔ１８０６では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマン

ドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｔ１８０６を実行した後、ステップＳｔ１８０７に進む。

【１１２８】

ステップＳｔ１８０７では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられたＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣに５０をセットする。ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高確率モードを実行する際の、限定する遊技回数を示す値である。ステップＳｔ１８０７を実行した後、ステップＳｔ１８０８に進む。

【１１２９】

ステップＳｔ１８０８では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた時短用遊技回数カウンタＰＮＣに１０をセットする。時短用遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、限定する遊技回数を示す値である。ステップＳｔ１８０８を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１１３０】

一方、ステップＳｔ１８０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には、（Ｓｔ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｔ１８０９に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、および８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦにするとともに、ＯＮではないフラグについてはその状態を維持する。ステップＳｔ１８０９を実行した後、ステップＳｔ１８１０に進む。

【１１３１】

ステップＳｔ１８１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｔ１８１０を実行した後、ステップＳｔ１８１１に進む。

【１１３２】

ステップＳｔ１８１１では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｔ１８１１を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１１３３】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図９３：Ｓｔ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１３４】

図１０７は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ１９０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｔ１９０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｔ１９０２に進む。

【１１３５】

ステップＳｔ１９０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｔ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｔ１９０２:ＮＯ）、ステップＳｔ１９０３に進む。

【１１３６】
ステップＳｔ１９０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【１１３７】
ステップＳｔ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｔ１９０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９０４に進む。
【１１３８】
ステップＳｔ１９０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｔ１９０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｔ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｔ１９０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｔ１９０４：ＮＯ）、ステップＳｔ１９０６に進む。
【１１３９】
ステップＳｔ１９０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｔ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ１９０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｔ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｔ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９０７に進む。
【１１４０】
ステップＳｔ１９０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｔ１９０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｔ１９０７において開閉実行モードではなく（Ｓｔ１９０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｔ１９０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｔ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｔ１９１０に進む。
【１１４１】
ステップＳｔ１９１０では、ステップＳｔ１９０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｔ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｔ１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。
【１１４２】
一方、ステップＳｔ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｔ１９１０：ＮＯ）、ステップＳｔ１９１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。
【１１４３】
ステップＳｔ１９０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｔ１９０７：

ＹＥＳ）、又は、ステップＳｔ１９０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｔ１９０８：ＮＯ）、ステップＳｔ１９１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｔ１９１３に進む。

【１１４４】

ステップＳｔ１９１３では、ステップＳｔ１９１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｔ１９１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｔ１９１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｔ１９１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｔ１９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１１４５】

ステップＳｔ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｔ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｔ１９１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｔ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ１９１５：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９１６に進む。

【１１４６】

ステップＳｔ１９１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｔ１９１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１１４７】

ステップＳｔ１９０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｔ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ１９１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１１４８】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１０７：Ｓｔ１９１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１４９】

図１０８は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ２００１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｔ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２００２に進む。

【１１５０】

ステップＳｔ２００２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｔ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｔ２００２：Ｎ

Ｏ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【１１５１】

ステップＳｔ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２００３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｔ２００３を実行した後、ステップＳｔ２００４に進む。

【１１５２】

ステップＳｔ２００４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｔ２００５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｔ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｔ２００５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｔ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２００６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１１５３】

ステップＳｔ２００１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｔ２００１：ＮＯ）、ステップＳｔ２００７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｔ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｔ２００７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｔ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｔ２００７：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２００８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｔ２００９に進む。

【１１５４】

ステップＳｔ２００９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｔ２００９：ＮＯ）、ステップＳｔ２０１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１１５５】

ステップＳｔ２０１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｔ２０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２０１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１１５６】

一方、ステップＳｔ２００９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｔ２００９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｔ２０１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｔ２０１０：ＮＯ）、ステップ２０１７１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１１５７】

《２－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理に

ついて説明する。
【１１５８】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【１１５９】
図１０９は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１１６０】
ステップＳｔ２１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｔ２１０１を実行した後、ステップＳｔ２１０２に進む。
【１１６１】
ステップＳｔ２１０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｔ２１０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｔ２１０２を実行した後、ステップＳｔ２１０３に進む。
【１１６２】
ステップＳｔ２１０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｔ２１０３を実行した後、ステップＳｔ２１０４に進む。
【１１６３】
ステップＳｔ２１０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｔ２１０４を実行した後、ステップＳｔ２１０５に進む。
【１１６４】
ステップＳｔ２１０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｔ２１０５を実行した後、ステップＳｔ２１０６に進む。
【１１６５】
ステップＳｔ２１０６では、Ｖ入賞演出用処理を実行する。Ｖ入賞演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したＶ入賞コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを示す演出画像を視認することによって、遊技者は、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを認識することができる。ステップＳｔ２１０６を実行した後、ステップＳｔ２１０７に進む。
【１１６６】

ステップＳｔ２１０７では、転落演出用処理を実行する。転落演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した転落コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時（すなわち、高確高サポ状態時）に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として低確高サポ状態Ｈ５に移行したことを認めることができる。一方、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時（すなわち、高確低サポ状態時）に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として低確低サポ状態Ｈ１に移行したことを認めることができる。ステップＳｔ２１０７を実行した後、ステップＳｔ２１０８に進む。

【１１６７】

ステップＳｔ２１０８では、次回迄高サポ継続演出用処理を実行する。次回迄高サポ継続演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した次回迄高サポ継続状態コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、次回迄高サポ継続状態コマンドに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される状態（次回迄高サポ継続状態）に移行したことを認識することができる。ステップＳｔ２１０８を実行した後、ステップＳｔ２１０９に進む。

【１１６８】

ステップＳｔ２１０９では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｔ２１０９を実行した後、ステップＳｔ２１１０に進む。

【１１６９】

ステップＳｔ２１１０では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｔ２１１０を実行した後、ステップＳｔ２１１１に進む。

【１１７０】

ステップＳｔ２１１１では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｔ２１１１を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１１７１】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１０９：Ｓｔ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１７２】

図１１０は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ２２０１では、主側ＭＰＵ６２から第１保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｔ２２０１において、主側ＭＰＵ６２から第１保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｔ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２２０２に進む。

【１１７３】

ステップＳｔ２２０２では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった第１保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｔ２２０２を実行した後、ステップＳｔ２２０３に進む。

【１１７４】

ステップＳｔ２２０３では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｔ２２０２において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｔ２２０３を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【１１７５】

ステップＳｔ２２０２及びステップＳｔ２２０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において第１保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて第１保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【１１７６】

ステップＳｔ２２０１において、主側ＭＰＵ６２から第１保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｔ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｔ２２０２およびステップＳｔ２２０３を実行することなく、本保留コマンド対応処理を終了する。

【１１７７】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１０９：Ｓｔ２１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１７８】

図１１１は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ２３０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｔ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｔ２３０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｔ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｔ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２３０２に進む。

【１１７９】

ステップＳｔ２３０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｔ２３０３に進む。

【１１８０】
ステップＳｔ２３０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｔ２３０３を実行した後、ステップＳｔ２３０４に進む。
【１１８１】
ステップＳｔ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図７９参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【１１８２】
今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。
【１１８３】
今回の遊技回の当たり抽選の結果が、時短図柄である場合には、有効ラインＬ１（図７９参照）上に所定の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。時短図柄に対応した所定の図柄の組合せは、例えば、［３・４・１］である（図７９を参照）。ステップＳｔ２３０４を実行した後、ステップＳｔ２３０５に進む。
【１１８４】
ステップＳｔ２３０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｔ２３０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｔ２３０６に進む。
【１１８５】
ステップＳｔ２３０６では、今回の遊技回においてステップＳｔ２３０３で設定された演出パターン、ステップＳｔ２３０４で設定された停止図柄、ステップＳｔ２３０５で設定された変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｔ２３０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｔ２３０７を実行した後、ステップＳｔ２３０８に進む。
【１１８６】
ステップＳｔ２３０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理

は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｔ２３０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【１１８７】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１１１：Ｓｔ２３０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１８８】

図１１２は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ２４０１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｔ２４０２に進む。

【１１８９】

ステップＳｔ２４０２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｔ２４０２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１１１）のステップＳｔ２３０２で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｔ２４０２を実行した後、ステップＳｔ２４０３に進む。

【１１９０】

ステップＳｔ２４０３では、Ｓｔ２４０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図１１１）のステップＳｔ２３０２で把握した変動時間と、ステップＳｔ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｔ２４０３を実行した後、ステップＳｔ２４０４に進む。

【１１９１】

ステップＳｔ２４０４では、ステップＳｔ２４０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｔ２４０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【１１９２】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１１１：Ｓｔ２３０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１１９３】

図１１３は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ２５０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｔ２５０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｔ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｔ２５０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【１１９４】

一方、ステップＳｔ２５０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｔ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｔ２５０２を実行することなく、本変動開始時の更新処理を

終了する。
【１１９５】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【１１９６】
　表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【１１９７】
　ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【１１９８】
＜メイン処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【１１９９】
　図１１４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【１２００】
　ステップＳｔ２６０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｔ２６０２に進む。
【１２０１】
　ステップＳｔ２６０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【１２０２】
＜コマンド割込み処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【１２０３】
　図１１５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｔ２７０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納

処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１２０４】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【１２０５】

図１１６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【１２０６】

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

【１２０７】

ステップＳｔ２８０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１１５）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【１２０８】

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

【１２０９】

なお、コマンド対応処理（Ｓｔ２８０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【１２１０】

ステップＳｔ２８０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｔ２８０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定

する。その後、ステップＳｔ２８０３に進む。
【１２１１】
ステップＳｔ２８０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｔ２８０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｔ２８０４に進む。
【１２１２】
ステップＳｔ２８０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｔ２８０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｔ２８０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。
【１２１３】
《２－７》作用・効果：
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまで（１０回以内）に転落抽選に当選した場合に、転落抽選に当選した遊技回における抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更され、その結果、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行される。そして、低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選において時短付与に当選した場合に、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。高頻度サポートモードでは、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４へ遊技球が入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選を高い頻度で実行することができる。このため、低確高サポ状態Ｈ５に移行することができれば、事実上、次の大当たりが保証される。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たりに当選することを遊技者に期待させることはもとより、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が１０回以内の遊技回において、転落抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。
【１２１４】
また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、低確高サポ状態Ｈ５において、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードが終わらない安心感を持たせることができる。
【１２１５】
本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が１０回に達してしまった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行され、その結果、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行される。高確低サポ状態Ｈ６は、サポートモードが低頻度サポートモードであること、及び、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分が第１始動口３３への遊技球の入球に基づくものであることを理由によって、低確高サポ状態Ｈ５と比べて遊技者にとって有利性が低い。サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、第２始動口３４へ遊技球が入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減り難いのに対して、サポートモードが低頻度サポートモードである場合には、第２始動口３４へ遊技球が入球し難く、持ち球が減り続けることから、高確低サポ状態Ｈ６は低確高サポ状態Ｈ５と比べて遊技者にとっ

て有利性が低い。さらに、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合より、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合の方が、遊技者にとっての有利性が低いことから、第２始動口３４へ遊技球を入球させる低確高サポ状態Ｈ５よりも、第１始動口３３へ遊技球を入球させる高確低サポ状態Ｈ６の方が遊技者にとって有利性が低い。したがって、高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者は、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数（１０回）に達してしまい、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行してしまわないかといった緊迫感を持つことになる。

【１２１６】

上述したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に対して期待感や、安心感、緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２１７】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまで（１０回以内）に転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行する。低確高サポ状態Ｈ５は、先に説明したように、事実上、次の大当たりが保証される。このため、高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合に、次回も大当たり当選する確率（継続率）は、次式（１）（＝先に示した式（１））によって計算される値となる。

【１２１８】

継続率＝１－｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾１０　…（１）

【１２１９】

式（１）において、「１－１／３」は、１回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「１－１／２０」は、高確率モードの１回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）しない確率である。「１０」は、時短継続回数である。「＾」はべき算をあらわす演算子である。式（１）を計算すると、継続率は、約９９．０％となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、従来のパチンコ機とは全く異なる連チャンシステムであり、連チャン性能について極めてハイスペックな機器を実現することができる。

【１２２０】

上記連チャン性能を有するパチンコ機１０によれば、従来のパチンコ機と比較して、次のような効果も奏する。従来より、大当たりを継続させる手法が異なるパチンコ機として、ループタイプのものと、ＳＴタイプのものとがある。ループタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において次回大当たり当選することが確定していることから、継続率は、大当たり当選したときの確変大当たりへの振り分け確率に基づいて定まる。このことは、ループタイプのパチンコ機では、図柄が揃った場合にその揃った図柄が確変図柄（例えば「7」図柄）となる確率に基づいて、継続率が定まると言える。このため、高確高サポ状態では、遊技者は、遊技回が消化されていくのをただ眺めているだけで、図柄が揃う場合にその揃う図柄が確変図柄であることを期待するだけである。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が１０回以内の遊技回において、転落抽選または当たり抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のループタイプのパチンコ機と比較して、遊技者に対して、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が１０回に達してしまわないかといった緊迫感を付与することができる。

【１２２１】

ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態における継続率は、１回の遊技回あたりの当たり抽選で大当たり当選しない確率からＳＴ回数全てにおいて外れる確率を算出し、当該外れる確率を１から引くことによって求めることができる。このため、ＳＴタイプの

パチンコ機では、図柄が揃う確率（大当たり当選する確率）とＳＴ回数とに基づいて、継続率が定まる。したがって、ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において実行される遊技回の回数が進むにつれて、大当たり当選せずに遊技回の回数がＳＴ回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４において、大当たり当選（図柄が揃うこと）に加えて転落抽選にも当選せずに、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（１０回）に達してしまわないか、といった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のＳＴタイプのパチンコ機と比較して、大当たり当選に転落当選が加わった分だけ、より大きな緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【１２２２】

他のゲーム性を有するパチンコ機として、次の構成も考えられる。遊技者にとって有利な特定の有利状態において、当該有利状態に移行してからの遊技回数が所定の数に達するまでに、当たり抽選において小当たりに当選（小当たりは高い確率で当選）した場合に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することにより、開閉実行モード（ラウンド遊技）へ継続させる構成が考えられる。この構成によれば、有利状態から開閉実行モードへ移行するまでに実行される遊技回が短時間で消化されてしまうことから、短い間隔で開閉実行モードが繰り返され、射幸性が過度に高まってしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３に移行するルートにおいて、最終的に大当たりに当選することが確約された、抽選モードとして低確率モードで当たり抽選を繰り返し行うことのできる低確高サポ状態Ｈ５を経由することができることから、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３へ移行するまでに十分に時間を掛けることができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０によれば、短い間隔で開閉実行モードが繰り返されることによって射幸性が過度に高まってしまうことを防止することができる。また、十分に時間を掛けることで、種々の演出を行うことが可能となるという副次的な効果を奏することもできる。これらの効果は、上記他のゲーム性を有するパチンコ機の構成によっても決して奏することのできないものである。

【１２２３】

上述したように、種々のタイプの従来のパチンコ機と比較して、本実施形態のパチンコ機１０は、優れた効果を奏する。

【１２２４】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、これまでに説明してこなかったが、遊技状態の変遷の一つとして、高確高サポ状態Ｈ４（図８８参照）から開閉実行モードＨ２を経由して低確低サポ状態Ｈ１に移行する場合がある。具体的には、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して高確高サポ状態Ｈ４に移行した直後において、保留情報記憶エリア６４ｂ（図８１）の第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値（以下、特１保留と呼ぶ）が残っている場合を考えてみる。この場合には、特１保留に基づく当たり抽選が全て実行されるまでは、第２始動口３４へ遊技球が入球したとしても、当該入球は有効とならない（第２始動口３４への遊技球の入球を保留する機能が無いため）。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４において、特１保留に基づく当たり抽選が実行されて、通常大当たりに振り分けられることがあり得る。通常大当たりに振り分けられた場合、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ２を経由して低確低サポ状態Ｈ１に移行することになる。

【１２２５】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して高確高サポ状態Ｈ４に移行した直後において、特１保留が残っている場合には、特１保留に基づく当たり抽選において大当たりに当選して通常大当たりに振り分けられてしまわないかといった緊迫感を持つことになる。また、遊技者は、高確高サポ状態Ｈ４において、第２始動口３４への遊技球の入球が無効となることに起因する遊技球の無駄打ちを避けるために、第１保留表示領域Ｄｓ１（図７９）に表示される保留個数

を確認して、保留個数が存在する場合に、操作ハンドル２５に設けられたウェイトボタン２５ｂを押下操作して、遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させてもよい。さらに遊技者は、次の操作を行ってもよい。

【１２２６】

本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選の結果を報知するために図柄表示装置４１に図柄を表示する演出を行なっているが、遊技者は、低確低サポ状態Ｈ１において、当該演出から当たり抽選において大当たりに当選する確率が極めて高いと判断した場合に、操作ハンドル２５に設けられたウェイトボタン２５ｂを押下操作して、遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるようにしてもよい。この操作（以下、止め打ち操作と呼ぶ）によって、当たり抽選において大当たりに当選し、振分判定による振分結果が確変大当たりとなった場合に、開閉実行モードＨ３を経由して高確高サポ状態Ｈ４となった後に、保留情報記憶エリア６４ｂ（図８１）の第１保留エリアＲａに残る特１保留の数を少なくすることができる。この結果、高確高サポ状態Ｈ４において、特１保留が消化されて通常大当たりに当選してしまい、開閉実行モードＨ２を経由して低確低サポ状態Ｈ１に移行してまうことを極力、無くすことが可能になるとともに、第２始動口３４への遊技球の入球を早期に有効とすることができる。

【１２２７】

一方で、図柄の変動回数（すなわち、当たり抽選の回数）をできる限り増大させたい遊技者は、低確低サポ状態Ｈ１において、演出から当たり抽選において大当たりに当選する確率が極めて高いと判断できた場合にも、止め打ち操作を行うことなしに遊技を継続してもよい。すなわち、遊技者は、高確高サポ状態Ｈ４において開閉実行モードＨ２を経由して低確低サポ状態Ｈ１に移行するリスクを承知の上で、止め打ち操作を行うことなしに遊技を継続することで、図柄の変動回数を増大させることができる。換言すれば、本実施形態のパチンコ機１０は、低確低サポ状態Ｈ１において、当たり抽選において大当たりに当選し、振分判定による振分結果が確変大当たりとなる際に、止め打ち操作を行い上記のリスクを回避するか、リスクを承知の上で遊技を継続して図柄の変動回数を増大させるかを選択できるゲーム性を備えることで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１２２８】

なお、上述した、高確高サポ状態Ｈ４において、特１保留に基づく当たり抽選が実行されている期間については、図柄表示装置４１によって特別の演出内容を含む演出を行う構成としてもよい。特別の演出内容としては、例えば、バトル演出と結果告知演出とを含む構成とすることができる。

【１２２９】

バトル演出（戦闘演出）は、例えば、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが対決する演出であり、遊技者にとって有利な結果と不利な結果のいずれになるかを遊技者に対して告知する前の演出である。本実施形態においては、上記期間のバトル演出は、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなった場合または転落抽選に当選した場合、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が通常大当たりとなった場合、そのいずれでもない場合（転落抽選および当たり抽選のいずれにも当選していない場合）の内のいずれかに該当することを示唆する演出である。そして、バトル演出を実行後に、遊技者にとって有利な結果と不利な結果のいずれになるかを告知する結果告知演出を実行する。結果告知演出としては、具体的には、転落抽選に当選した場合には、先に説明したように低確高サポ状態Ｈ５に移行することから遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。また、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなった場合にも、遊技者側キャラクターが勝利する勝利演出を実行する。当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が通常大当たりとなった場合には、開閉実行モードＨ２を経由して低確低サポ状態Ｈ１に移行することから、遊技者側キャラクターが敗北する敗北演出を実行する。転落もせず、当たり抽選において大当たり当選しなかった場合（外れの場合）には、遊技者側キャラクターと敵側キャラクターとが引き分けとな

る引き分け演出を実行する。この構成によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、特１保留に基づく当たり抽選が実行されている期間において、バトル演出によって、緊迫感と期待感とを併せて遊技者に対して付与することができる。

【１２３０】

《２－８》第２実施形態の変形例：

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

【１２３１】

《２－８－１》変形例１：

上記第２実施形態のパチンコ機１０では、時短継続回数が例えば１０回、ＳＴ回数が例えば５０回というように、ＳＴ回数が時短継続回数よりも多い回数とした。これに対して、変形例として、時短継続回数が例えば１０回、ＳＴ回数が例えば１０回というように、ＳＴ回数と時短継続回数とが一致する構成としてもよい。この構成によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、転落抽選に当選せずに遊技回の実行回数が時短継続回数（＝ＳＴ回数）に達した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から低確低サポ状態Ｈ１に直ちに移行する。すなわち、この変形例によれば、遊技を進行する上で遷移する遊技状態は、図８８に示した遷移図において、高確低サポ状態Ｈ６が無いものとなる。具体的には、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が１０回となった場合に、高確高サポ状態Ｈ４から低確低サポ状態Ｈ１に直ちに移行することになる。この変形例によれば、当たり抽選はもとより転落抽選にも当選することなく、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が１０回に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう強く持たせることできる。

【１２３２】

《２－８－２》変形例２：

上記第２実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであるにも拘わらず、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがなく、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない構成とした。これに対して、変形例として、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがないが、サポートモードについては高頻度サポートモードに移行する構成としてもよい。

【１２３３】

この変形例によれば、低確低サポ状態Ｈ１（図８８参照）において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合に、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して低確高サポ状態Ｈ５へ移行する。低確高サポ状態Ｈ５では、事実上、次の大当たり（確変大当たり）が保証されていることから、遊技者にとって有利性が高い。このため、この変形例によれば、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球をあえて入球させない遊技操作が有効となり得る。この変形例によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である１０回に達するまで（１０回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行できるというゲーム性を有しているが、上記のＶ入賞口４８に遊技球をあえて入球させない遊技操作を行なった場合に、上記の１０回以内に転落抽選に当選することを介さずに低確高サポ状態Ｈ５に移行するが可能となり、上記のゲーム性が損なわれてしまう課題が発生した。この課題は次の変形例３によって解消することができる。

【１２３４】
《２－８－３》変形例３：
上記第２実施形態のパチンコ機１０では、一つの可変入賞装置３６を備える構成とした。これに対して、変形例として、第１可変入賞装置と第２可変入賞装置とを備える構成としてもよい。第１可変入賞装置は、大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉扉とを備え、Ｖ入賞口は備えない構成である。第２可変入賞装置は、大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉扉と、大入賞口の内部に設けられたＶ入賞口とを備える。第２可変入賞装置は、第２実施形態のパチンコ機１０に備えられた可変入賞装置３６と比較して、Ｖ入賞口シャッター４８ａを備えない点で相違する。この変形例では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合に、開閉実行モード時において、当該大当たりを契機として第１可変入賞装置の開閉扉が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。一方、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モード時において、当該大当たりを契機として第２可変入賞装置の開閉扉が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。
【１２３５】
上記構成によれば、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１可変入賞装置の大入賞口に遊技球が入球し、Ｖ入賞口に遊技球が入球することはない。これに対して、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第２可変入賞装置の大入賞口に遊技球が入球し、Ｖ入賞口シャッターを備えないことから、大入賞口に入球した遊技球は１００％の確立でＶ入賞口に遊技球が入球することになる。このために、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、大入賞口に遊技球が入球しながらＶ入賞口に遊技球が入球しないことはない。したがって、この変形例によれば、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して低確高サポ状態Ｈ５へ移行することを回避することができることから、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である１０回に達するまで（１０回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行できるという本来のゲーム性を発揮することができる。
【１２３６】
《２－８－４》変形例４：
また、Ｖ入賞口４８に遊技球をあえて入球させない遊技操作が不可能となる構成として、変形例３に換えて次の構成とすることもできる。右打ち操作によって遊技球が入球可能な領域内に、遊技球が通過可能なゲートを設け、大当たり当選に基づくラウンド遊技を実行させる際に、当該ゲートを通過した場合に限り、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を開始する構成とし、当該ゲートの真下にＶ入賞口を設けた構成とする。この構成によれば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作を開始させるためには、前記ゲートに遊技球を通過させる必要があり、その場合に必ずＶ入賞口に遊技球が入球することになる。したがって、この変形例によっても、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、大入賞口に遊技球が入球しながらＶ入賞口に遊技球が入球しないことはない。したがって、この変形例によれば、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して低確高サポ状態Ｈ５へ移行することを回避することができることから、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である１０回に達するまで（１０回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行できるという本来のゲーム性を発揮することができる。
【１２３７】
《２－８－５》変形例５：
上記第２実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図８３（ｂ）参照）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値と、時短付与

となる当たり乱数カウンタＣ１の値とが設定され、外れの設定がない構成とした。これに対して変形例として、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図８３（ｂ）参照）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値と、時短付与となる当たり乱数カウンタＣ１の値と、外れとなる当たり乱数カウンタＣ１の値とが設定される構成としてもよい。この変形例によれば、当たり抽選において大当たり当選しない場合に、時短付与に当選する場合と、大当たりにも時短付与にも当選しない場合とがあり得ることになる。このために、この変形例によれば、次の大当たり（確変大当たり）が保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行したと喜んだ遊技者の期待を裏切って、低確高サポ状態Ｈ５へ移行しても、当たり抽選において時短付与に当選せずに、時短継続回数である１０回を経過して高頻度サポートモードが終了してしまうことがあり得る。したがって、この変形例によれば、遊技者に対して期待を裏切って落胆感を付与することが可能となる。一方、上記第２実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、必ず時短付与に当選することから、上記のような落胆感を遊技者に付与することはなく、遊技者の信頼を獲得することができる。

【１２３８】

《２－８－６》変形例６：

上記第２実施形態およびその変形例では、転落乱数カウンタＣＦの値を用いた転落抽選において当選した場合に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成とした。これに対して、変形例として、遊技盤３０に遊技球が入球可能な転落口を用意し、当該転落口に遊技球が入球した場合に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成としてもよい。この構成において、上記転落口の上部に、転落口へ続く流路と転落口以外（例えば、アウト口や第２始動口）へ続く流路との間で遊技球を振り分ける遊技球振分装置を設ける構成とすることもできる。これらの構成によれば、遊技球が転落口へ入球するか否かを遊技者が視認することができることから、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまでに転落口へ遊技球が入球するか否かを、遊技者は緊迫感と期待感をもって待つことができる。

【１２３９】

《２－８－７》変形例７：

上記第２実施形態およびその変形例では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図８３（ｂ）参照）を用いた当たり抽選において、一度でも時短付与当選した場合に、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とした。特に、上記第２実施形態では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図８３（ｂ）参照）を用いた当たり抽選において、大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選することになるものとし、低確高サポ状態Ｈ５では、当たり抽選において大当たり当選するまで、当たり抽選において時短付与当選が繰り返される構成とした。すなわち、上記第２実施形態およびその変形例では、当たり抽選において一度でも時短付与当選した場合に、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるところ、当たり抽選が実行される毎に時短付与当選するように構成されており、この構成によって、低確高サポ状態Ｈ５において、大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とした。これに対して、変形例として、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図８３（ｂ）参照）を用いた当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選したことにならないことがあり得る構成とし（変形例５の構成）、当たり抽選において大当たり当選と時短付与当選のいずれもにも該当しない場合には、当たり抽選において大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とせずに、当たり抽選において一度でも時短付与当選した場合に、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成としてもよい。

【１２４０】

《２－８－８》変形例８：
上記第２実施形態およびその変形例では、当たり抽選において時短付与当選した場合に、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とした。これに対して、変形例として、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される期間（以下、高サポ継続期間と呼ぶ）を、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）に達するまでに換えても良い。すなわち、当たり抽選において時短付与当選した場合に、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成としてもよい。所定回数は、５回に限る必要はなく、１回、２回、３回、４回、６回等のいずれの回数であってもよい。この変形例におけるその他の構成については、上記第２実施形態と同一の構成（特に、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図８３（ｂ）参照）を用いた当たり抽選において、大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選することになる構成）とする。
【１２４１】
この変形例の構成によれば、高サポ継続期間が終了するまでに、繰り返し当たり抽選において時短付与当選することになり、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間だけ、高サポ継続期間が順次延長され、この延長が当たり抽選において大当たり当選するまで繰り返されることになる。この結果、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。したがって、この変形例によれば、上記第２実施形態と同様に、低確高サポ状態Ｈ５において、所定回数しか継続しない時短付与を用いて、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードを継続させる遊技性を実現できるという効果を奏する。換言すれば、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される時短付与を用いずに、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードを継続させる遊技性を実現できる。
【１２４２】
なお、この変形例の変形例として、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図８３（ｂ）参照）を用いた当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選したことにならないことがあり得る構成（変形例５の構成）とした上で、当たり抽選において時短付与当選した場合に、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）に達するまでの期間、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成としてもよい。この構成によれば、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間である高サポ継続期間において、当たり抽選において時短付与当選した場合に限り、高サポ継続期間を延長することができる。したがって、この変形例の変形例によれば、高サポ継続期間において、当たり抽選においてたとえ大当たり当選しなくても、所定回数に達するまでに時短付与当選して、高頻度サポートモードが継続される期間が延長されることを、遊技者に期待させることができる。
【１２４３】
《２－８－９》変形例９：
上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放

不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、高確高サポ状態において、高確高サポ状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまでに転落抽選において当選した場合に、次の大当たり（確変大当たり）が保証された低確高サポ状態に移行させる構成とした。これに対して、変形例として、ＳＴタイプのパチンコ機で、高確高サポ状態において、高確高サポ状態への移行後における遊技回の実行回数がＳＴ回数に達するまでに当たり抽選において大当たり当選した場合に、開閉実行モードに移行させる構成としてもよい。開閉実行モードにおいては、次に高確高サポ状態に移行することが保証されている。また、上記実施形態及び上記各変形例では、高確高サポ状態において、抽選モードを高確率モードと低確率モードとの間で切り替える契機となり得る特定条件を、転落抽選において当選することとしたが、これに換えて、当たり抽選において大当たり当選することとしてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、高確高サポ状態において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い低確高サポ状態に移行させ、高確低サポ状態において転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い低確低サポ状態に移行させる構成とした。これに対して、変形例として、ループタイプのパチンコ機で、低確低サポ状態において、当たり抽選において大当たり当選し、振分判定により通常大当たりに当選することが成立した場合に、低確低サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い低確高サポ状態に移行させる構成とし、高確高サポ状態において、当たり抽選において大当たり当選し、振分判定により通常大当たりに当選することが成立した場合に、高確高サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い低確高サポ状態（または低確低サポ状態）に移行させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が

持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【１２４４】

《２－８－１０》変形例１０：

上記第２実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第２実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第２実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第２実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第２実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【１２４５】

《３》第３実施形態：

《３－１》遊技機の構造：

図１１７は、本発明の第３実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホール

の島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【１２４６】

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

【１２４７】

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

【１２４８】

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

【１２４９】

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

【１２５０】
上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。
【１２５１】
次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。
【１２５２】
図１１８は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。
【１２５３】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。
【１２５４】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【１２５５】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。
【１２５６】
電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ

８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【１２５７】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【１２５８】

図１１９は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【１２５９】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、及びＶ入賞口４８が設けられている。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。具体的には、可変表示ユニット４０は遊技盤３０の略中央に設けられており、メイン表示部４５は遊技盤３０の正面視右上付近に設けられている。

【１２６０】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図１１８）から払い出される。

【１２６１】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口である。第１始動口３３は、遊技領域ＰＡの中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【１２６２】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技領域ＰＡの右側上方に設けられている。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、２個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。また、第２始動口３４には、電動役物３４ａが設けられている。

【１２６３】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【１２６４】

可変入賞装置３６は、遊技領域ＰＡの右側下方に設けられている。可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａと、当該大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂとを備えている。大入賞口３６ａは、遊技球が入球可能な入球口であり、本実施

形態では矩形に形成されている。開閉扉３６ｂは、大入賞口３６ａよりも一回り大きいサイズの矩形の蓋体であり、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態となっている。第１始動口３３又は第２始動口３４に遊技球が入球すると、主制御装置６０は、当たり抽選（内部抽選）を実行する。当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、パチンコ機１０は、開閉実行モードに移行する。開閉実行モードとは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉処理を実行するモードである。具体的には、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、開閉実行モードに移行すると、遊技球が入球できない閉鎖状態から遊技球が入球可能な開放状態に遷移するとともに、所定の条件が満たされた後に、再び、閉鎖状態に遷移する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【１２６５】

Ｖ入賞口４８は、遊技球が入球可能な入球口であり、高確率モードを作動させる条件となる入球口である。本実施形態では、Ｖ入賞口４８は可変入賞装置３６の大入賞口３６ａの内部に設けられている。Ｖ入賞口４８には、Ｖ入賞口４８を開閉するＶ入賞口シャッター４８ａが設けられている。Ｖ入賞口シャッター４８ａは、当たり抽選によって大当たりに当選後、当該大当たり当選を契機として実行される開閉実行モードにおける所定のタイミングで閉鎖状態から開放状態となり、一定時間の経過後に閉鎖状態に戻る。可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開放状態であり、かつＶ入賞口シャッター４８ａが開放状態である期間において、遊技球はＶ入賞口４８に入球可能となる。Ｖ入賞口４８に遊技球が入球すると、開閉実行モードの終了後に抽選モードが高確率モードに移行する。閉鎖状態から開放状態に切り替わる所定のタイミングについては、後述する。

【１２６６】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、高確率モードの遊技状態で所定回数（以下、ＳＴ回数とも呼ぶ）の遊技回を実行すると、その後、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する。ＳＴ回数は、本実施形態では１０回である。なお、ＳＴ回数は１０回に限る必要はなく、２０回、９回、８回、７回、６回等の他の回数としてもよい。本実施形態では、ＳＴ回数は、後述する時短継続回数（例えば５回）よりも多い回数に限るものとし、時短継続回数よりも多い回数であればいずれの回数としてもよい。

【１２６７】

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

【１２６８】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、Ｖ入賞口４８、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【１２６９】

メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【１２７０】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【１２７１】

第１図柄表示部３７ａは第１の図柄を表示するための表示部である。第１の図柄とは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選に基づいて変動表示または停止表示される図柄をいう。第１図柄表示部３７ａは、第１始動口３３への遊技球の入球を契

機とした当たり抽選が行われると、セグメント表示器に、抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１の図柄の変動表示を行なわせる。抽選が終了した際には、第１図柄表示部３７ａは、セグメント表示器に、抽選結果に対応した第１の図柄の停止表示を行わせる。

【１２７２】

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

【１２７３】

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

【１２７４】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【１２７５】

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

【１２７６】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【１２７７】

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

【１２７８】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えてい

る。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【１２７９】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は停止表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は停止表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球をトリガとした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【１２８０】

図１２０は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１２０（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄を示す説明図である。図１２０（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【１２８１】

図１２０（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１２０（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１２０（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【１２８２】

具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、図柄表示装置４１における装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、装飾図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１２８３】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれかの入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要

する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。

【１２８４】

さらに、図１２０（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４個までである。

【１２８５】

また、図１２０（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【１２８６】

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

【１２８７】

《３－２》遊技機の電気的構成：

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

【１２８８】

図１２１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【１２８９】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【１２９０】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制

御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図１１８）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【１２９１】

また、主制御基板６１の入力ポートには、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、Ｖ入賞口４８などの各種の入球口やスルーゲートに設けられた各種検知センサー６７ａ～６７ｆが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサー６７ａ～６７ｆからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲートを通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【１２９２】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、Ｖ入賞口シャッター４８ａを開閉動作させるＶ入賞口シャッター駆動部４８ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【１２９３】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。また、第１始動口３３、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく抽選において所定の抽選結果となった場合には、ラウンド遊技中における所定のタイミングで、Ｖ入賞口４８を開放・閉鎖するＶ入賞口シャッター４８ａが開閉されるようにＶ入賞口シャッター駆動部４８ｂの駆動制御を実行する。さらに、各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行するとともに、開閉実行モードにおいては、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【１２９４】

主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には２個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、大入賞口３６ａへの入球を特定した場合には１５個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【１２９５】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２

５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。上述のように、遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【１２９６】

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

【１２９７】

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

【１２９８】

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

【１２９９】

図１２２は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。高確率モードを終了させるか否かの転落抽選には転落乱数カウンタＣＦが用いられる。

【１３００】

当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【１３０１】

各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ、ＣＳ、Ｃ４は、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【１３０２】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂと

が設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報（以下、特１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【１３０３】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【１３０４】

当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【１３０５】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【１３０６】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【１３０７】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第

１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【１３０８】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【１３０９】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かに関わらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【１３１０】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【１３１１】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１３１２】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。第２保留エリアＲｂに記憶された大当たり種別カウンタＣ２の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。

【１３１３】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱

数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行なうとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【１３１４】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１３１５】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【１３１６】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１２０（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【１３１７】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【１３１８】

次に、転落乱数カウンタＣＦの詳細について説明する。転落乱数カウンタＣＦは、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、高確率モードを終了させるか否かの判定である転落抽選を実行する際に用いられる。転落抽選に当選すると、遊技回における抽選

モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。

【１３１９】

転落乱数カウンタＣＦは、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大に達した後０に戻る構成である。転落乱数カウンタＣＦは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで転落乱数カウンタＣＦの更新値がＲＡＭ６４の第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された転落乱数カウンタＣＦの値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。第２保留エリアＲｂに記憶された転落乱数カウンタＣＦの値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動した後、ＲＯＭ６３の転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている当否テーブル（転落抽選用当否テーブル：図１２６）と照合され、高確率モードを終了させるか否かが決定される。

【１３２０】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１３２１】

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。

【１３２２】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【１３２３】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、電動役物開放カウンタＣ４の値および転落乱数カウンタＣＦの値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。

【１３２４】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１

始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、その後に判定処理実行エリア６４ｃに移行された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【１３２５】

図１２３は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１２３（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１２３（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１３２６】

図１２３（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して２０／３９８０（＝１／１９９）となっている。

【１３２７】

一方、図１２３（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９８の１９９個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９８の１９９個の値以外の値（１９９～３９７９）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して１９９／３９８０（＝１／２０）となっている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１３２８】

図１２４は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図１２４（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１２４（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【１３２９】

図１２４（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が、時短付与となる当たり乱数カウンタＣ１の値として設定されている。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して２０／３９８０（＝１／１９９）となっている。

【１３３０】

「時短付与」とは、後述するサポートモードについて、移行契機となるが、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。時短付与に当選した際に、サポートモードが低頻度サポートモードにある場合、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する。本実施形態において当選する「時短付与」は、高頻度サポートモードが次回大当たり当選するまで継続されるタイプの時短付与である。すなわち、時短付与に当選した際に、サポートモードが低頻度サポートモードにある場合、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行し、その高頻度サポートモードは、次回大当たり当選するまで継続される。

【１３３１】

なお、本実施形態における第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、外れ

の設定はない。すなわち、本実施形態における第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）では、外れに替わる当否結果として、時短付与が設定されている。

【１３３２】

図１２４（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９８の１９９個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９８の１９９個の値以外の値（１９９～３９７９）が外れである。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は、全体の数に対して１９９／３９８０（＝１／２０）となっている。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１３３３】

「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【１３３４】

本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【１３３５】

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

【１３３６】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、後述する抽選モードについて、移行契機とならない当否結果であり、その上、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が１回に限定されたものである。

【１３３７】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【１３３８】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【１３３９】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時

間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入賞が発生し得るように設定してもよい。

【１３４０】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入賞の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入賞が発生しない構成としてもよい。

【１３４１】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図１２３を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【１３４２】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【１３４３】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【１３４４】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【１３４５】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【１３４６】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブル

として記憶されている。

【１３４７】

図１２５は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１２５（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１２５（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。なお、図１２５（ａ）、図１２５（ｂ）のそれぞれにおいて、縦の二重線よりも左側部分が振分テーブルに該当する。縦の二重線よりも右側部分は、当該振分テーブルによって振り分けられた場合に、大当たり後の抽選モードおよびサポートモードがいずれの態様に移行するかを示している。なお、ここで言う「大当たり後」とは、詳しくは、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行される開閉実行モードの終了後を意味する。

【１３４８】

図１２５（ａ）に示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、８Ｒ確変大当たり、及び８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【１３４９】

８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ確変大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる大当たりである。具体的には、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれるように、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間を定めた大当たりである。ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる（一部ではなく、全部が含まれる）ことで、ラウンド遊技の１ラウンド目において開放したＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる。先に説明したように、Ｖ入賞口シャッター４８ａはラウンド遊技中における所定のタイミングで開閉されると説明したが、具体的には、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。上記開放状態となる期間において、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放が起きるように定めたのが、８Ｒ確変大当たりである。

【１３５０】

開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合に、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる。Ｖ入賞口４８は、上述したようにラウンド遊技の１ラウンド目において遊技球の入球が容易であるが、それにも拘わらず、Ｖ入賞口４８へ遊技球が入球しなかった場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードに移行することはない。

【１３５１】

本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数は１０回（ＳＴ回数）に制限されており、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数が１０回に達した場合に、当該遊技回の終了後に、当たり抽選の抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行する。なお、高確率モード時に実行された遊技回において、さらに確変大当たりに当選し、当該確変大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該確変大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて１０回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が１０回以上継続して実行される場合がある。

【１３５２】

なお、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が８Ｒ確変大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについては、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモード時において実行される遊技回の実行回数は５回（時短継続回数）に制限されている。ここでは、８Ｒ確変大当たりである場合としたが、実際はラウンド数は無関係であり、確変大当たりに該当する場合には、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについては高頻度サポートモードに移行する。この場合にも高頻度サポートモード時において実行される遊技回の実行回数は時短継続回数に制限されている。

【１３５３】

８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉回数が８回（８ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、８Ｒ通常大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間と、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間とが重ならないように、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間を定めた大当たりである。開閉扉３６ｂの開放期間と開閉扉３６ｂの開放期間とが重ならないことから、遊技球がＶ入賞口４８に入球する確率は極めて低い。従って、８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが、実質的に低確率モードとなる大当たりである。

【１３５４】

このように、確変大当たりは、通常大当たりと比較して、ラウンド遊技の１ラウンド目においてＶ入賞口４８に遊技球が入球しやすいため、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高い。一方、通常大当たりは、確変大当たりと比較して、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球しにくいため、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が非常に低い。なお、本明細書では、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球しやすく当たり抽選の抽選モードが高確率モードとなる確率が高いほうの振分結果を、便宜的に「確変大当たり」と呼ぶ。すなわち、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードが高確率モードに移行することがないが、上述するように、便宜的に「確変大当たり」と呼ぶことにした。

【１３５５】

なお、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が８Ｒ通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについては、低頻度サポートモードとなる。ここでは、８Ｒ通常大当たりである場合としたが、実際はラウンド数は無関係であり、通常大当たりに該当する場合には、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについては低頻度サポートモードとなる。

【１３５６】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が８Ｒ確変大当たりに対応し、「２０～３９」が８Ｒ通常大当たりに対応するように設定されている。

【１３５７】

図１２５（ｂ）に示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たりが設定されている。

【１３５８】

１６Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１６回（１６ラウンド）であり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである。また、１６Ｒ確変大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる大当たりである。具体的には、１６Ｒ確変大当たりは、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれるように、ラ

ウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間を定めた大当たりである。ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれることで、ラウンド遊技の１ラウンド目において開放したＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる。先に説明したように、Ｖ入賞口シャッター４８ａはラウンド遊技中における所定のタイミングで開閉されると説明したが、具体的には、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。上記開放状態となる期間において、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放が起こるように定めたのが、１６Ｒ確変大当たりである。すなわち、１６Ｒ確変大当たりは、８Ｒ確変大当たりと比較して、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違するだけであり、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードである点、および、ラウンド遊技の１ラウンド目においてＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる点で同一である。また、１６Ｒ確変大当たりは、８Ｒ確変大当たりと比較して、開閉実行モードの終了後の抽選モードおよびサポートモードについても同一である。

【１３５９】

第２始動口用の振分テーブルでは、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応するように設定されている。すなわち、「０～３９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが１６Ｒ確変大当たりに対応するように設定されている。

【１３６０】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【１３６１】

本実施形態では、上述したように、大当たりの種別として、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たり、１６Ｒ確変大当たりの３種類が設定されているが、３種類に限る必要はなく、例えば１６Ｒ通常大当たりを含む４種類としても良いし、２種類や、５種類以上の数としても良い。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、８Ｒ、１６Ｒに限る必要はなく、例えば、４Ｒ、５Ｒ等の他の回数としても良い。

【１３６２】

先に説明したように、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数がＳＴ回数（１０回）に達した場合に、当該遊技回の終了後に当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するが、本実施形態では、このＳＴ回数に達する前の遊技回であっても、後述する転落抽選において当選した場合には、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行するように構成されている。

【１３６３】

図１２６は、転落抽選を実行する際に用いられる転落抽選用当否テーブルの内容を示す説明図である。図１２６に示すように、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で当選となる転落乱数カウンタＣＦの値として、０～２９９の値のうち、０～９９の１００個の値が設定されている。そして、転落抽選用当否テーブルには、転落抽選で外れとなる転落乱数カウンタＣＦの値として、０～２９９の値のうち、１００～２９９の２００個の値が設定されている。すなわち、高確率モードの遊技回において、転落抽選に当選し高確率モードが終了し低確率モードとなる転落の確率は１／３である。高確率モードの遊技回において、転落抽選に外れた場合には、高確率モードが継続される。なお、本実施形態においては、転落抽選は、低確率モードの遊技回においては実行しない。転落抽選における当選する確率は、上記１／３に限る必要はなく、１／２、１／４等の他の確率としても良い。

【１３６４】

図１２７は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放

抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【１３６５】
図１２７（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１２７（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【１３６６】
図１２７（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１２７（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【１３６７】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。
【１３６８】
《３－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【１３６９】
図１２８は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図１２１）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【１３７０】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【１３７１】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１３７２】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【１３７３】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１３７４】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【１３７５】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【１３７６】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【１３７７】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【１３７８】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【１３７９】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【１３８０】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【１３８１】
《３－４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【１３８２】
《３－４－１》抽選モードとサポートモードの高低の移行：
抽選モードとサポートモードの高低が移行する場合について、まず説明する。本実施形

態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【１３８３】

本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合に、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。なお、本実施形態では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがなく、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない。

【１３８４】

当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、時短継続回数とも呼ぶ）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、時短継続回数は例えば５回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、時短継続回数である５回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数である５回に達した場合に、当該遊技回の終了後に、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、時短継続回数は、上記の５回に限る必要はなく、他の回数としてもよい。

【１３８５】

一方、図１２４（ａ）に示した第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選したことに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。

【１３８６】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、右打ちを行い、電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【１３８７】

抽選モードが高確率モードに移行した後においては、高確率モードが開始されてからの遊技回の実行回数が所定回数（ＳＴ回数）に達するまで、抽選モードとして高確率モードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、ＳＴ回数は例えば１０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高確率モードが開始されてから、ＳＴ回数である１０回の遊技回を実行すると、その後、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。

【１３８８】

また、高確率モードが開始されてからの遊技回の実行回数がＳＴ回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合にも、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。詳しくは、遊技回の実行回数がＳＴ回数に達する以前の遊技回に係る転落抽選において当選した場合に、当該遊技回の開始時に抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、当該遊技回における当たり抽選が低確率モードで実行される。このため、当該遊技回における当たり抽選において、図１２４（ａ）に示した第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。

【１３８９】
高確率モード時に実行された遊技回において、さらに大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球した場合には、それまでに実行された高確率モードにおける遊技回の回数はリセットされ、当該大当たりを契機として実行されるラウンド遊技を経て、その後に実行される高確率モードにおける遊技回から改めて１０回の遊技回のカウントが実行される。よって、高確率モード時に大当たりに当選した場合には、高確率モードにおける遊技回が１０回以上継続して実行される場合がある。
【１３９０】
《３－４－２》遊技の流れ：
本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる４種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、ｉ）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態と、iii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iv）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態とを取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。
【１３９１】
本実施形態のパチンコ機１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに、抽選モードを特定する高確率モードフラグと、サポートモードを特定する高頻度サポートモードとが記憶される。高確率モードフラグがＯＦＦであるときに抽選モードが低確率モードであると特定され、高確率モードフラグがＯＮであるときに抽選モードが高確率モードであると特定される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態、および高確高サポ状態のそれぞれは、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグの少なくとも一方が切り替わることによって、上述した４つの状態が切り替わりながら、遊技の流れが進行する。
【１３９２】
なお、本実施形態では、抽選モードの特定を１つのフラグ（すなわち、高確率モードフラグ）によって行っていたが、これに換えて、抽選モードの特定を２つのフラグ（すなわち、高確率モードフラグと低確率モードフラグ）によって行う構成としてもよい。この変形例では、高確率モードフラグと低確率モードフラグとのうちのいずれか一方がＯＮされたときに、他方が自動的にＯＦＦされる構成とする。また、本実施形態では、サポートモードの特定を１つのフラグ（すなわち、高頻度サポートモードフラグ）によって行っていたが、これに換えて、サポートモードの特定を２つのフラグ（すなわち、高頻度サポートモードフラグと低頻度サポートモードフラグ）によって行う構成としてもよい。この変形例では、高頻度サポートモードフラグと低頻度サポートモードフラグとのうちのいずれか一方がＯＮされたときには、他方が自動的にＯＦＦされる構成とする。両変形例によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、フラグが切り替わることによって、上述した４つの状態が切り替わりながら遊技の流れが進行する。
【１３９３】
図１２９は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は低確低サポ状態（状態Ｈ１）である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。低確低サポ状態（状態Ｈ１）では

、遊技者は左打ちを実行し、遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１始動口３３に遊技球を入球させる。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。図中の「左打ち中」と記した破線の矩形Ｈ１ａ内に記載した内容が、ここまでの左打ちによる遊技の態様に該当する。図中の「特２残保留消化中」と記した破線の矩形Ｈ１ｂ内に記載した内容については後述する。

【１３９４】

低確低サポ状態（状態Ｈ１）における左打ち中の態様Ｈ１ａで実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）が継続される。

【１３９５】

低確低サポ状態（状態Ｈ１）における左打ち中の態様Ｈ１ａで実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。

【１３９６】

パチンコ機１０は、開閉実行モード（状態Ｈ２）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。なお、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合に実行される開閉実行モード（状態Ｈ２）においては、先に説明したように、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球することはほとんどない。

【１３９７】

開閉実行モード（状態Ｈ２）が終了すると、低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。すなわち、抽選モードとして低確率モードを、サポートモードとして低頻度サポートモードを継続する。なお、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から移行した開閉実行モード（状態Ｈ２）では、サポートモードが低頻度サポートモードであることから第２始動口３４へ遊技球が入球することがほとんどないことから、開閉実行モード（状態Ｈ２）が終了すると、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂには移行せずに、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における左打ち中の態様Ｈ１ａに移行する。

【１３９８】

一方、低確低サポ状態（状態Ｈ１）において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合にも、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から開閉実行モード（状態Ｈ３）に移行する。なお、低確低サポ状態（状態Ｈ１）において、確変大当たりに当選するのは、左打ち中の態様Ｈ１ａと特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂとのいずれの場合もあり得る。

【１３９９】

パチンコ機１０は、開閉実行モード（状態Ｈ３）において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して、右打ちを促す示唆演出と、ラウンド遊技の１ラウンド目にＶ入賞口４８へ遊技球を入球させることを促す示唆演出とを実行する。遊技者は、これらの示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて賞球を得るとともに、ラウンド遊技の１ラウンド目に大入賞口３６ａ内のＶ入賞口４８へ遊技球を入球させる。なお、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に実行される開閉実行モード（状態Ｈ３）においては、先に説明したように、ラウンド遊技の１ラウンド目にＶ入賞口４８に遊技球が入球することは容易である。

【１４００】

開閉実行モード（状態Ｈ３）におけるラウンド遊技の１ラウンド目にＶ入賞口４８に遊技球が入球し、開閉実行モード（状態Ｈ３）が終了すると、高確高サポ状態（状態Ｈ４）に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モード（ＳＴ回数である１０回限定）となり

、サポートモードは高頻度サポートモード（時短継続回数である５回限定）となる。
【１４０１】
高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２始動口３４へ遊技球を入球させる。高確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、高確高サポ状態では、第２始動口３４に遊技球は容易に入球する。第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４に遊技球が通常（低サポ状態）よりもたくさん入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。
【１４０２】
高確高サポ状態（状態Ｈ４）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、当選した大当たりの種別が確変大当たりに限られる（図１２５（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルを参照）ことから、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３に移行される。高確高サポ状態（状態Ｈ４）で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、高確高サポ状態（状態Ｈ４）が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。なお、高確高サポ状態（状態Ｈ４）では、右打ちによる第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報による当たり抽選は、図１２４（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することはない。
【１４０３】
高確高サポ状態（状態Ｈ４）で実行された遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。
【１４０４】
先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードの遊技状態は、時短継続回数である５回の遊技回まで継続するが、この５回に達する以前（５回以内：５回を含む）の遊技回において、転落抽選に当選した場合には、当該遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から低確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行する。なお、低確高サポ状態（状態Ｈ５）への移行の際には、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数を示す時短用遊技回数カウンタＰＮＣは、移行前のまま保持される。このため、低確高サポ状態（状態Ｈ５）への移行によって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。
【１４０５】
低確高サポ状態（状態Ｈ５）における第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする当たり抽選は、図１２４（ａ）に示した第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）が用いられる。このため、前述した転落抽選に当選した遊技回に係る当たり抽選の抽選結果は、大当たり当選と時短付与当選のいずれかとなる。当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。換言すれば、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードは次回大当たりに当選するまで継続し、事実上、次の大当たりが保証されている。その上、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別は、図１２５（ｂ）に示すように、１６Ｒ確変大当たりに限られていることから、低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態（状態Ｈ４）へ再度移行す

ることが保証されている。

【１４０６】

低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、遊技者は、右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２始動口３４へ遊技球を入球させる。低確高サポ状態ではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、低確高サポ状態では、第２始動口３４に遊技球は容易に入球する。第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４へ遊技球が通常（低サポ状態）よりもたくさん入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

【１４０７】

低確高サポ状態（状態Ｈ５）で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合、当選した大当たりの種別は確変大当たりとなり、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態（状態Ｈ５）から開閉実行モード（状態Ｈ３）に移行する。

【１４０８】

まとめると、本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態（状態Ｈ５）において、次回、当たり抽選において大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されることから、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、次回大当たりに当選するまで、第２始動口３４へ遊技球を入球させて当たり抽選を高頻度で繰り返すことができる。なお、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるこの状態を、以下、「次回まで高サポ継続状態（＝次回迄高サポ継続状態）」と呼ぶ。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から、５回以内の遊技回で転落抽選に当選して低確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行した場合に、大当たりに再度、当選する、いわゆる連チャンを確実に行うことができ、遊技者に対して連チャンする期待感を付与することができる。

【１４０９】

高確高サポ状態（状態Ｈ４）において、転落抽選に当選せずに、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数が時短継続回数である５回に達した場合に、当該遊技回の終了後に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行する。なお、高確低サポ状態（状態Ｈ６）への移行の際には、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数を示すＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣは、移行前のまま保持される。このため、高確低サポ状態（状態Ｈ６）への移行によって、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がリセットされることはない。

【１４１０】

本実施形態では、先に説明したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球は、それぞれ最大４個まで保留され、その上で、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報についての当たり抽選が優先的に実行される構成とした。このために、高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から当該高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行した直後において、保留情報記憶エリア６４ｂ（図１２２）の第２保留エリアＲｂに保留情報が残っている場合に、この残った保留情報（以下、特２残保留と呼ぶ）による当たり抽選が優先的になされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。図中の「特２残保留消化中」と記した破線の矩形Ｈ６ａ内に記載した内容が、当該特２残保留による遊技の態様に該当する

。すなわち、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から当該高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａに移行することになる。なお、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から当該高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行した直後において、特２残保留がない場合には、後述する左打ち中の態様Ｈ６ｂに移行する。

【１４１１】

高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａでは、特２残保留による当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。なお、特２残保留による当たり抽選は、図１２４（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することはない。この遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。

【１４１２】

特２残保留消化中の態様Ｈ６ａは、特２残保留の個数に対応した回数（最大４回）の遊技回まで継続するが、この回数に達する以前の遊技回において、転落抽選に当選した場合には、当該遊技回における抽選モードは、高確率モードから低確率モードに変更される。すなわち、転落抽選に当選した遊技回において、高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。なお、その移行先は、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂである。

【１４１３】

低確低サポ状態（状態Ｈ１）では、左打ち中による、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報による当たり抽選は、図１２３（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することはない。これに対して、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留による当たり抽選は、図１２４（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することがあり得る。

【１４１４】

低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂで実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりでない場合、すなわち時短付与に当選した場合には、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する。この結果、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から、先に説明した低確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行する。特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂで当選する時短付与は、次回大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるタイプのものとした。なお、次回大当たり当選するまで高頻度サポートモードが継続されるタイプの時短付与に換えて、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）に達するまで高頻度サポートモードが継続されるタイプの時短付与としてもよい。所定回数は、５回に限る必要はなく、１回、２回、６回、８回等のいずれの回数としてよい。

【１４１５】

まとめると、高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、転落抽選に当選した場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行し、当該転落に当選した遊技回において、大当たり又は時短付与に当選することになり、時短付与に当選した場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）から低確高サポ状態（状態Ｈ５）に移行する。低確高サポ状態（状態Ｈ５）では、次回、当たり抽選において大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されることから、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、次回大当たりに当選するまで、第２始動口３４へ遊技球を入球させて当たり抽選を高頻度で繰り返すことができる。このため、高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、転落抽選に当選した場合には、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂを経由して低確高サポ状態Ｈ５に移行することによって、事実上、次の確変大当たりが保証されることになる。

【１４１６】
高確低サポ状態（状態Ｈ６）の説明に戻る。高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて実行された遊技回における当たり抽選において、大当たりに当選した場合には、図１２５（ｂ）に示すように当選した大当たりの種別は確変大当たりに限られることから、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モードＨ３に移行される。高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、特２残保留が残っている限り、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａが継続され、特２残保留による当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。
【１４１７】
特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、転落抽選に当選せず、かつ当たり抽選に当選せずに、特２残保留の個数に対応した回数の遊技回が経過した場合に、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから左打ち中の態様Ｈ６ｂに移行する。
【１４１８】
高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、パチンコ機１０は、遊技者に対して左打ちを促す示唆演出を実行する。高確低サポ状態ではサポートモードが低頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が１／２３３と極めて低く、第２始動口３４の電動役物３４ａが電役開放状態となる確率は極めて低い。このため、高確低サポ状態（状態Ｈ６）では、第２始動口３４に遊技球が入球することは困難であることから、パチンコ機１０は、遊技者に対して、第２始動口３４を狙う右打ちではない左打ちを促す示唆演出を実行する。高確低サポ状態（状態Ｈ６）における左打ち中の態様Ｈ６ｂでは、遊技者は、当該示唆演出に従って左打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの左側へ遊技球を流下させ、第１始動口３３へ遊技球を入球させる。なお、高確低サポ状態（状態Ｈ６）において、右打ちをし続けた場合には、第２始動口３４に遊技球が入球することなく、遊技球を浪費してしまうことになる。
【１４１９】
左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報による当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。この遊技回においては、抽選モードが高確率モードであることから、先に説明した転落抽選が実行される。なお、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいた当たり抽選は、図１２３（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）が用いられることから、時短付与に当選することはない。
【１４２０】
左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて実行された遊技回における転落抽選に当選した場合に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。なお、その移行先は、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における左打ち中の態様Ｈ１ａである。
【１４２１】
高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ２）に移行する。
【１４２２】
左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から開閉実行モード（状態Ｈ３）に移行する。
【１４２３】

左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選せず、かつ、転落抽選に当選せずに、高確率モードにおいて実行される遊技回の実行回数がＳＴ回数（１０回：高確低サポ状態Ｈ６に移行してからカウントすると５回）に達した場合に、当該遊技回の終了後に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行される。すなわち、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行する。その移行先は、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における左打ち中の態様Ｈ１ａである。

【１４２４】

本実施形態のパチンコ機１０において、ＳＴ回数を１０回としたのは、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、第２始動口３４に入球する遊技球の最大保留個数に対応した回数（４回）の遊技回を実行可能とし、その上で、余裕分として１回を加えたためである。すなわち、時短継続回数（５回）に対して、第２始動口３４に入球する遊技球の最大保留個数に対応した回数（４回）を加え、さらに余裕分として１回を加えた総計１０回をＳＴ回数とした。余裕分が必要な理由を、次に説明する。

【１４２５】

本実施形態のパチンコ機１０において、ＳＴ回数を９回とした場合を考えてみる。その上で、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行する際、すなわち、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（５回）に達した際に、第２始動口３４の保留個数が最大の４個となっている場合を考えてみる。この遊技回数が時短継続回数に達した遊技回の終了時に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行して、電動役物３４ａが電役開放状態から閉鎖状態に戻るが、電動役物３４ａが閉じる直前で遊技球が入球してしまうことがある。そして、当該入球した遊技球が第２始動口３４内の検知センサーによって検知されるまでに、第２始動口３４の保留個数の最初の１個に対応した保留情報についての遊技回が開始され、第２始動口３４の保留個数は１個減った３個であると判断されて、上記電動役物３４ａが閉じる直前で入球した遊技球についての特別情報が、特２用の保留対象となり得ることがある。そうすると、高確低サポ状態Ｈ６において４回の遊技回が実行されて、高確低サポ状態Ｈ６における遊技回の実行回数がＳＴ回数に達した場合に、当該遊技回の終了後に、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行して、高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１に移行するが、その低確低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、上記電動役物３４ａが閉じる直前で入球した遊技球についての特別情報が特２残保留として残ってしまい、本来、高確低サポ状態Ｈ６において使われて欲しい当該特２残保留が、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにて使用されることになる。

【１４２６】

特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂでは、先に説明したように、特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂで実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果がたとえ大当たりでなくても、時短付与に当選することから、次回大当たり当選することが保証されている低確高サポ状態Ｈ５に移行することになる。換言すれば、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６への移行時に上記電動役物３４ａが閉じる直前で入球した遊技球に対応した特２残保留で、特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂを経由して低確高サポ状態Ｈ５に移行してしまうことになる。高確高サポ状態Ｈ４からＳＴ回数に到達して低確低サポ状態Ｈ１に戻った後に、特２残保留で時短付与に当選して低確高サポ状態Ｈ５に移行することによって、次回大当たりに必ず当選してしまうことは、本来、設計者が想定していないゲーム性である。

【１４２７】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０において、ＳＴ回数を９回とした場合に、上記のように、本来、設計者が想定していないゲーム性を発揮することになり、遊技の健全性を損ねる虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、ＳＴ回数が１０回であることから、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６への移行時に上記電動役物３４ａが閉じる直前で入球した遊技球に対応した特２残保留は、高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにて使用されることになり、特２残保留が残ったままで、高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１に戻ることがない。したが

って、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４からＳＴ回数に到達して低確低サポ状態Ｈ１に戻った後に、特２残保留で時短付与に当選するという遊技の流れを消すことができることから、遊技の健全性を向上することができる。

【１４２８】

抽選モードとサポートモードとによって特定される上述した４つの状態Ｈ１、Ｈ４、Ｈ５、Ｈ６について、遊技者にとっての有利性を比較すると、次のようになる。４つの状態Ｈ１、Ｈ４、Ｈ５、Ｈ６のうち、低確低サポ状態Ｈ１が最も有利性が低い。高確高サポ状態Ｈ４、低確高サポ状態Ｈ５、高確低サポ状態Ｈ６の中では、高確低サポ状態Ｈ６が最も有利性が低い。高確低サポ状態Ｈ６は、左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて転落抽選に当選した場合や、遊技回の実行回数がＳＴ回数に達した場合に、低確低サポ状態（状態Ｈ１）に移行するためである。高確高サポ状態Ｈ４と低確高サポ状態Ｈ５とを比較すると、低確高サポ状態Ｈ５が高確高サポ状態Ｈ４に比べて有利性が高い。高確高サポ状態Ｈ４は、抽選モードが高確率モードであることから有利性は高いが、遊技回の実行回数が時短継続回数である５回に達した場合にサポートモードは低頻度サポートモードに移行することから、次の確変大当たりが保証されている低確高サポ状態Ｈ５と比べると、有利性は低い。

【１４２９】

上述した遊技状態の変遷を踏まえて、遊技者は次のように遊技を行う。最初に、遊技者は、低確低サポ状態Ｈ１において、左打ちを行い、第１始動口３３に遊技球を入球させる。この際に、遊技者は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選することを期待するとともに、さらにその大当たりの種別が確変大当たりであることを期待する。

【１４３０】

低確低サポ状態Ｈ１において、大当たり当選し、その大当たりの種別が通常大当たりである場合には、遊技者は、確変大当たりではなく通常大当たりであることに落胆しつつ、低確低サポ状態Ｈ１から移行した開閉実行モードＨ２において、ラウンド遊技を繰り返し行う。全てのラウンド遊技が終了後、低確低サポ状態Ｈ１に戻る。

【１４３１】

低確低サポ状態Ｈ１において、大当たり当選し、その大当たりの種別が確変大当たりである場合には、遊技者は、確変大当たりを得たことに歓喜しつつ、低確低サポ状態Ｈ１から移行した開閉実行モードＨ３において、ラウンド遊技を繰り返し行う。全てのラウンド遊技が終了後、高確高サポ状態Ｈ４に移行する。

【１４３２】

高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者は、右打ちを行い、第２始動口３４に遊技球を入球させる。高確高サポ状態Ｈ４では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、先に説明したように、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４へ遊技球を容易に入球させることができる。この際に、遊技者は、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される当たり抽選において、大当たり当選することを期待する。高確高サポ状態Ｈ４で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には、当選した大当たりの種別は確変大当たりに限られることから、遊技者は、大当たりに当選することをいっそう期待する。

【１４３３】

高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者は、先に説明したように大当たり当選することを期待するが、さらに、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数である５回に達する以前（５回以内）の遊技回において、転落抽選に当選することを期待する。高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が５回以内の遊技回において、転落抽選に当選した場合、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行するが、先に説明したように、低確高サポ状態Ｈ５は事実上、次の確変大当たりが保証されていることから、遊技者は、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が５回以内の遊技回において、転落抽選に当選することを期待することになる。

【１４３４】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、開閉実行モードＨ３から高確高サポ状態Ｈ４に移行した際に、遊技者にとっての有利性が高まったことを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置４１によって実行する。本実施形態では、有利性が高まったことを告知する演出内容として、特定のキャラクター画像及び「チャンスゾーン突入！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。そして、チャンスゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第１特定背景画像と呼ぶ）を表示する。遊技者は、チャンスゾーンに突入していることを意味する第１特定背景画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに視認することで、上述した大当たりに当選することや転落抽選に当選することを、いっそう大きく期待することになる。

【１４３５】

低確高サポ状態Ｈ５において、遊技者は、右打ちを行い、第２始動口３４に遊技球を入球させる。低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選が実行され、当該当たり抽選において時短付与に当選したことに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した場合には、先に説明した次回迄高サポ継続状態となる。このため、低確高サポ状態Ｈ５では、遊技者は、当たり抽選において大当たり当選し確変大当たりに振り分けられるまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが終わらない安心感を持つことができる。

【１４３６】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ５において、遊技者にとって有利性が高い状態が維持されていることを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置４１によって実行する。有利性が高い状態が維持されていることを告知する演出内容としては、上述した安泰ゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第２特定背景画像と呼ぶ）を表示することである。遊技者は、安泰ゾーンに突入していることを意味する第２特定背景画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに視認することで、上述した高頻度サポートモードが終わらない安心感をいっそう大きく持つことになる。

【１４３７】

高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が５回に達してしまった場合に、その５回目の遊技回の終了後に、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行するが、この高確低サポ状態Ｈ６においても、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａで実行される遊技回において、遊技者は、当たり抽選に当選することはもとより、転落抽選に当選することを期待する。高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態（状態Ｈ６）から低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行するが、先に説明したように、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいては、低確低サポ状態（状態Ｈ１）における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂを経由して低確高サポ状態Ｈ５に移行することによって、事実上、次の確変大当たりが保証されていることから、遊技者は、高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行してからの特２保留に基づく遊技回においても、転落抽選に当選することを期待することになる。

【１４３８】

なお、上記のように、高確低サポ状態（状態Ｈ６）において特２保留に基づく遊技回を多く実行させるには、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（５回）に達するタイミングで、第２始動口３４の保留個数が最大の保留個数分となるように特２保留を貯めておく必要がある。このため、高確高サポ状態Ｈ４においては、遊技者は、右打ちを連続的に行い、遊技球発射機構による遊技球の発射が停止することのないように遊技を行う。

【１４３９】

本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、遊技者にとっての有利性が高い状態が特２残保留の数に対応した限られた遊技回数分のみ継続することを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置４１に

よって実行する。上記演出内容としては、例えば、最終決戦ゾーンに突入し、かつ上記限られた遊技回数の残り回数についてのカウントダウンがなされていることを意味する特定の背景画像（以下、第３特定背景画像と呼ぶ）を表示することである。遊技者は、第３特定背景画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに視認することで、上述した大当たりに当選することや転落抽選に当選することを、いっそう大きく期待することになる。

【１４４０】

高確低サポ状態Ｈ６において、特２残保留の存在を確認しつつ、遊技者は、左打ちを行い、第１始動口３３に遊技球を入球させる。特２残保留が無くなり、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから左打ち中の態様Ｈ６ｂに遊技回が移行すると、遊技者は、高確低サポ状態Ｈ６に移行する前の高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａまでの間で、大当たり当選しなかったこと、および転落抽選に当選しなかったことに落胆することになる。このため、左打ち中の態様Ｈ６ｂに移行する前、すなわち、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいては、当たり抽選にも転落抽選にも当選せずに、特２残保留に基づいて実行される遊技回が終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者は持つことになる。

【１４４１】

左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、

ｉ）転落抽選に当選すること、

ii）当たり抽選において大当たり当選すること、

iii）高確低サポ状態Ｈ６に移行してからの遊技回の実行回数が５回（高確高サポ状態Ｈ４に移行してからカウントすると１０回）に達すること、

のいずれかを満たすまで、遊技回を繰り返し行うことになる。上記ｉ）またはiii）が満たされた場合に、高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１に移行する。上記ii）が満たされた場合に、振分判定による振分結果に対応した開閉実行モードＨ２またはＨ３に移行する。

【１４４２】

また、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、抽選モードは高確率モードであることから、遊技者は大当たり当選しないかといった期待感をまだまだ持つことができ、さらには、大当たり当選し、その大当たりの種別が確変大当たりとなって、高確高サポ状態Ｈ４に復活したいといった期待感を持つことができる。また、転落抽選に当選してしまわないかといった緊迫感を、上述した期待感と共に併せ持つことになる。

【１４４３】

本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、遊技者にとっての有利性が高い状態が完全に消失してしまう直前であることを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置４１によって実行する。上記演出内容としては、例えば、ピンチゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第４特定背景画像と呼ぶ）を表示することである。ピンチゾーンに突入していることを意味する第４特定背景画像を、図柄表示装置４１の表示面４１ａに視認することで、上述した落胆感をいっそう大きく持つことになり、一方で上述した高確高サポ状態Ｈ４に復活したいといった期待感をいっそう大きく持つことになる。

【１４４４】

高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて転落抽選に当選した場合に移行する低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいては、特２残保留に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選することを期待する。特２残保留に基づいて当選した大当たりの種別は確変大当たりに限られることから、遊技者は、大当たりに当選することをいっそう期待する。但し、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいて大当たりに当選しなくても、時短付与に必ず当選することから、低確高サポ状態Ｈ５に移行して、最終的には、確変大当たりに再度、当選することができるため、大当たりに当選しないことを落胆することなく、安心感を持つことができる。

【１４４５】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいて、遊技者にとって有利性が低下する虞がなくなり、遊技者にとって有利性が高い状態に移行することを告知する演出内容を含む演出を、図柄表示装置４１によって実行する。具体的には、遊技者にとって有利性が低下する虞がなくなったことの告知として、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて実行した最終決戦ゾーンの演出を継続し、最終決戦ゾーンの演出としてのバトル演出において、遊技者側に対応した特定キャラクターが優勢となり、当該特定キャラクターに負けはないことを示す演出内容を含む演出を実行する。その後、遊技者にとって有利性が高い状態に移行することを告知する演出内容として、２通りの演出内容のうちのいずれか一方を含む演出を実行する。２通りの演出内容のうちの一方は、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいて、当たり抽選において大当たり当選し、確変大当たりに振り分けられた場合に実行されるもので、特定キャラクターが勝利する演出内容を含む。２通りの演出内容のうちの他方は、当たり抽選において時短付与に当選した場合に実行されるもので、バトル演出において特定キャラクターが優勢のまま、一旦引き分ける演出内容を含む。

【１４４６】
低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいて時短付与に当選した場合に移行する低確高サポ状態Ｈ５においては、上記の一旦引き分ける演出内容に続いて、特定キャラクターが優勢のまま、決着がつかない演出内容が繰り返される。その後、低確高サポ状態Ｈ５において、確変大当たりに当選した場合に、特定キャラクターが勝利する演出内容を含む演出を実行する。遊技者は、これらの演出内容を含む一連の演出を図柄表示装置４１の表示面４１ａに視認することで、上述した期待感や安心感をいっそう大きく持つことになる。

【１４４７】
以上のような遊技の流れを持つ本実施形態のパチンコ機１０において、低確低サポ状態Ｈ１で当たり抽選において大当たり当選し、確変大当たりに振り分けられたことによって高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合に、次回も大当たり当選する確率（以下、「継続率」と呼ぶ）について、以下、考察してみる。

【１４４８】
高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（５回）以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行する。また、高確高サポ状態Ｈ４から時短継続回数（５回）の遊技回が経過して移行した高確低サポ状態Ｈ６において、特２残保留の個数に対応した回数以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂを経由して、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行する。このため、高確高サポ状態Ｈ４における継続率を算出するには、当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）する場合に加えて、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行する場合、および高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａを経由して低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行する場合を考慮する必要がある。

【１４４９】
まず、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行する確率Ａを算出する。具体的には、１回の遊技回において、転落抽選で当選せず、かつ当たり抽選で大当たり当選しない確率を算出し、当該確率から時短継続回数（５回）全てにおいて当たり抽選にも転落抽選にも外れる確率を、上記確率Ａとして算出する。具体的には、次式（１）に従って、確率Ａを計算する。

【１４５０】
確率Ａ＝｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾５　…（１）

【１４５１】
式（１）において、「１－１／３」は、１回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「１－１／２０」は、高確率モードの１回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）しない確率である。「５」は、時短継続回数である。「＾」はべき算をあらわす演算子である。
【１４５２】
次いで、高確高サポ状態Ｈ４において特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから左打ち中の態様Ｈ６ｂに移行する確率Ｂを算出する。具体的には、１回の遊技回において、転落抽選で当選せず、かつ当たり抽選で大当たり当選しない確率を算出し、当該確率から特２残保留の個数に対応した回数全てにおいて当たり抽選にも転落抽選にも外れる確率を、上記確率Ｂとして算出する。具体的には、次式（２）に従って、確率Ｂを計算する。
【１４５３】
確率Ｂ＝｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾４　…（２）
【１４５４】
式（２）において、「１－１／３」は、１回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「１－１／２０」は、高確率モードの１回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）しない確率である。「４」は、特２残保留の個数に対応した回数であり、ここでは最大の４回とした。「＾」はべき算をあらわす演算子である。
【１４５５】
なお、本実施形態では、先に説明したように、高確低サポ状態Ｈ６において、左打ち中の態様Ｈ６ｂを構成することから、この左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、確変大当たりに当選する場合も考慮する必要がある。そこで、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、確変大当たりに当選しない確率を、確率Ｃとして算出する。具体的には、１回の遊技回において、転落抽選で当選せず、当たり抽選で大当たり当選せず、たとえ大当たりしたとしても確変大当たりに振り分けられない確率を、上記確率Ｃとして算出する。ここでは、左打ち中の態様Ｈ６ｂにて実行される遊技回の回数は１回であるものとして求める。具体的には、次式（３）に従って、確率Ｃを計算する。
【１４５６】
確率Ｃ＝（１－１／３）×（１－１／２０）×（１－１／２）　…（３）
【１４５７】
式（３）において、「１－１／３」は、１回の遊技回において転落抽選に当選しない確率である。「１－１／２０」は、高確率モードの１回の遊技回において当たり抽選において大当たり当選しない確率である。「１－１／２」は、第１始動口用の振分テーブル（図１２５(ａ)参照）で確変大当たりに振り分けられない確率である。
【１４５８】
継続率は、上述した確率Ａに対して、確率Ｂおよび確率Ｃをそれぞれ掛けて、その答えを１から引くことによって継続率が求まる。すなわち、継続率は次式（４）に従って計算することができる。
【１４５９】
継続率＝１－確率Ａ×確率Ｂ×確率Ｃ
＝１－［｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾５］×
［｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾４］×
｛（１－１／３）×（１－１／２０）×（１－１／２）｝　…（４）
【１４６０】
式（４）を計算すると、継続率は、約９９．５％となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、従来のパチンコ機とは全く異なる連チャンシステムであり、連チャン性能について極めてハイスペックな機種を実現することができる。
【１４６１】
上記連チャン性能を有するパチンコ機１０によれば、従来のパチンコ機と比較して、次

のような効果も奏する。従来より、大当たりを継続させる手法が異なるパチンコ機として、ループタイプのものと、ＳＴタイプのものとがある。ループタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において次回大当たり当選することが確定していることから、継続率は、大当たり当選したときの確変大当たりへの振り分け確率に基づいて定まる。このことは、ループタイプのパチンコ機では、図柄が揃った場合にその揃った図柄が確変図柄（例えば「７」図柄）となる確率に基づいて、継続率が定まると言える。このため、高確高サポ状態では、遊技者は、遊技回が消化されていくのをただ眺めているだけで、図柄が揃う場合にその揃う図柄が確変図柄であることを期待するだけである。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数である５回以内の各遊技回と、高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行してからの特２残保留に基づいて実行される最大４回（前述したように５回となり得ることもある）の各遊技回とにおいて、転落抽選または当たり抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のループタイプのパチンコ機と比較して、より大きな期待感を付与することができる。

【１４６２】

ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態における継続率は、１回の遊技回あたりの当たり抽選で大当たり当選しない確率からＳＴ回数全てにおいて外れる確率を算出し、当該外れる確率を１から引くことによって求めることができる。このため、ＳＴタイプのパチンコ機では、図柄が揃う確率（大当たり当選する確率）とＳＴ回数とに基づいて、継続率が定まる。したがって、ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において実行される遊技回の回数が進むにつれて、大当たり当選せずに遊技回の回数がＳＴ回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から高確低サポ状態（状態Ｈ６）までの期間において、大当たり当選（図柄が揃うこと）に加えて転落抽選にも当選せずに、特２残保留が無くなってしまわないか、といった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のＳＴタイプのパチンコ機と比較して、大当たり当選に転落当選が加わった分だけ、より大きな緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【１４６３】

他のゲーム性を有するパチンコ機として、次の構成も考えられる。遊技者にとって有利な特定の有利状態において、当該有利状態に移行してからの遊技回数が所定の数に達するまでに、当たり抽選において小当たりに当選（小当たりは高い確率で当選）した場合に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することにより、開閉実行モード（ラウンド遊技）へ継続させる構成が考えられる。この構成によれば、有利状態から開閉実行モードへ移行するまでに実行される遊技回が短時間で消化されてしまうことから、短い間隔で開閉実行モードが繰り返され、射幸性が過度に高まってしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３に移行するルートにおいて、最終的に大当たりに当選することが確約された、抽選モードとして低確率モードで当たり抽選を繰り返し行うことのできる低確高サポ状態Ｈ５を経由することができることから、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３へ移行するまでに十分に時間を掛けることができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０によれば、短い間隔で開閉実行モードが繰り返されることによって射幸性が過度に高まってしまうことを防止することができる。また、十分に時間を掛けることで、種々の演出を行うことが可能となるという副次的な効果を奏することもできる。これらの効果は、上記他のゲーム性を有するパチンコ機の構成によっても決して奏することのできないものである。

【１４６４】

上述したように、種々のタイプの従来のパチンコ機と比較して、本実施形態のパチンコ機１０は、優れた効果を奏する。

【１４６５】

《３－５》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【１４６６】
各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【１４６７】
＜タイマ割込み処理＞
図１３０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【１４６８】
ステップＳｕ０１０１では、各種検知センサー６７ａ～６７ｆの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサー６７ａ～６７ｆの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｕ０１０２に進む。
【１４６９】
ステップＳｕ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｕ０１０３に進む。
【１４７０】
ステップＳｕ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦ、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣＦ、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＦの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｕ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図１３４）において、その値を更新する。
【１４７１】
ステップＳｕ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｕ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｕ０１０４を実行した後、ステップＳｕ０１０５に進む。
【１４７２】
ステップＳｕ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｕ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｕ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【１４７３】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３０：Ｓｕ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１４７４】
図１３１は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応

した検知センサーの検知状態により判定する。ステップＳｕ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｕ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｕ０２０３に進む。

【１４７５】

ステップＳｕ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｕ０２０４に進む。

【１４７６】

ステップＳｕ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｕ０２０９に進む。

【１４７７】

ステップＳｕ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｕ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｕ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【１４７８】

ステップＳｕ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｕ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を２個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｕ０２０７に進む。一方、ステップＳｕ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｕ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１４７９】

ステップＳｕ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｕ０２０８に進む。

【１４８０】

ステップＳｕ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｕ０２０９に進む。

【１４８１】

ステップＳｕ０２０９では、上述したステップＳｕ０２０４又はステップＳｕ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｕ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｕ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【１４８２】

一方、ステップＳｕ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｕ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｕ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｕ０２１２に進む。

【１４８３】

ステップＳｕ０２１２では、ステップＳｕ０１０３（図１３０）において更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリ

ア、すなわち、ステップＳｕ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｕ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｕ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｕ０１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および転落乱数カウンタＣＦの各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｕ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｕ０２１２を実行した後、ステップＳｕ０２１３に進む。

【１４８４】

ステップＳｕ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無、転落抽選の当否結果などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選（判定処理）の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｕ０２１３を実行した後、ステップＳｕ０２１４に進む。

【１４８５】

ステップＳｕ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および転落乱数カウンタＣＦの各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【１４８６】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図１３４：ステップＳｕ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【１４８７】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【１４８８】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｕ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【１４８９】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図１３１：Ｓｕ０２０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４９０】
図１３２は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、転落抽選の当否判定などの判定結果を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【１４９１】
ステップＳｕ０３０１では、始動口用の入球処理（図１３１）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｕ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【１４９２】
ステップＳｕ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｕ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照する。その後、ステップＳｕ０３０８に進み、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【１４９３】
一方、ステップＳｕ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｕ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｕ０３０４に進み、今回の入球によって記憶エリアに格納された転落乱数カウンタＣＦの値を把握する。その後、ステップＳｕ０３０５に進み、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている転落当否判定テーブルを参照し、転落抽選に当選しているか否かの判定をする。
【１４９４】
ステップＳｕ０３０５において、転落抽選に当選していると判定した場合には（Ｓｕ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０３０６に進み、転落当選情報を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶し、ステップＳｕ０３０３に進む。ステップＳｕ０３０３では、上述のように、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照する。その後、ステップＳｕ０３０８に進み、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）ルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【１４９５】
ステップＳｕ０３０５において、転落抽選に当選していないと判定した場合には（Ｓｕ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｕ０３０７に進み、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照する。その後、ステップＳｕ０３０８に進み、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【１４９６】
ステップＳｕ０３０８では、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｕ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０３０９に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｕ０３１０に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたも

のである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｕ０３１０を実行した後、ステップＳｕ０３１１に進む。

【１４９７】

ステップＳｕ０３１１では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｕ０３１１において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｕ０３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０３１２に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｕ０３１１において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｕ０３１１：ＮＯ）、ステップＳｕ０３１３に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。

【１４９８】

ステップＳｕ０３０８において、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｕ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｕ０３１４に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｕ０３１５に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｕ０３１６に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【１４９９】

ステップＳｕ０３１６において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｕ０３１６：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０３１７に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｕ０３１６において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｕ０３１６：ＮＯ）、そのまま先判定処理を終了する。

【１５００】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１３０：Ｓｕ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５０１】

図１３３は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｕ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｕ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｕ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｕ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【１５０２】

ステップＳｕ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｕ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｕ０４０４に進む。

【１５０３】

ステップＳｕ０４０４では、ステップＳｕ０１０３（図１３０）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【１５０４】

一方、ステップＳｕ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判

定した場合（Ｓｕ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【１５０５】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【１５０６】

図１３４は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｕ０５０２に進む。

【１５０７】

ステップＳｕ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｕ０５０３に進む。

【１５０８】

ステップＳｕ０５０３では、ステップＳｕ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、第１保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｕ０５０３を実行した後、ステップＳｕ０５０４に進む。

【１５０９】

ステップＳｕ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｕ０５０５に進む。

【１５１０】

ステップＳｕ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｕ０５０６に進む。ステップＳｕ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｕ０５０６を実行した後、ステップＳｕ０５０７に進む。

【１５１１】

ステップＳｕ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｕ０５０８に進む。

【１５１２】

ステップＳｕ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｕ０５０９に進む。

【１５１３】

ステップＳｕ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｕ０５０３

のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｕ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｕ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｕ０５１０及びステップＳｕ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｕ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｕ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｕ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｕ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０５０３に戻り、ステップＳｕ０５０３からステップＳｕ０５０８までの各処理を実行する。

【１５１４】

なお、ステップＳｕ０５０３からステップＳｕ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【１５１５】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図１３４：Ｓｕ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５１６】

図１３５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされるフラグである。なお、開閉実行モードを遊技者に有利な有利遊技状態としてもよい。

【１５１７】

ステップＳｕ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｕ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｕ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｕ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｕ０６０２に進む。

【１５１８】

ステップＳｕ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【１５１９】

ステップＳｕ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｕ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｕ０６０３に進む。

【１５２０】
ステップＳｕ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｕ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【１５２１】
一方、ステップＳｕ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｕ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０６０４に進む。
【１５２２】
ステップＳｕ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｕ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【１５２３】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１３５：Ｓｕ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１５２４】
図１３６は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｕ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｕ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｕ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｕ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０７０２に進む。
【１５２５】
ステップＳｕ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｕ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。
【１５２６】
ステップＳｕ０７０３では、転落抽選に当選したときの処理を含む転落判定処理を行う。転落判定処理の詳細については後述する。次いで、ステップＳｕ０７０４に進む。
【１５２７】
ステップＳｕ０７０４では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｕ０７０４を実行した後、ステップＳｕ０７０５に進む。
【１５２８】
ステップＳｕ０７０５では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無とに基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｕ０７０５を実行した後、ステップＳｕ０７０６に進む。
【１５２９】
ステップＳｕ０７０６では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づくものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｕ０７０５で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｕ０７０６を実行した後、ステップＳｕ０７０７に進む。
【１５３０】
ステップＳｕ０７０７では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無、時短付与の有無、及び振り分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たり抽選において大当たりに当選したか否かの情報、当たり抽選において時短

付与に当選したか否かの情報、および大当たりの種別の情報として、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、１６Ｒ確変大当たりの情報、又は、外れ結果の情報が含まれている。

【１５３１】

ステップＳｕ０７０６およびステップＳｕ０７０７にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図１３４）におけるステップＳｕ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｕ０７０７を実行した後、ステップＳｕ０７０８に進む。

【１５３２】

ステップＳｕ０７０８では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｕ０７０８を実行した後、ステップＳｕ０７０９に進む。

【１５３３】

ステップＳｕ０７０９では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｕ０７０９を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【１５３４】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１３６：Ｓｕ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５３５】

図１３７は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０８０１では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きいか否かを判定する。

【１５３６】

ステップＳｕ０８０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きくない（すなわち０である）と判定した場合には（ステップＳｕ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｕ０８０２～ステップＳｕ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｕ０８０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きいと判定した場合には（ステップＳｕ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０８０８～ステップＳｕ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。この結果、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに保留情報が記憶されている場合には、ステップＳｕ０８０８～ステップＳｕ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理が優先的に実行されることになる。

【１５３７】

ステップＳｕ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｕ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｕ０８０４に進む。ステップＳｕ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｕ０８０５に進む。

【１５３８】

ステップＳｕ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納され

ているデータを上位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｕ０８０５を実行した後、ステップＳｕ０８０６に進む。

【１５３９】

ステップＳｕ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｕ０８０７へ進む。

【１５４０】

ステップＳｕ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【１５４１】

ステップＳｕ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１３４）におけるステップＳｕ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【１５４２】

ステップＳｕ０８０１において、第２始動保留個数ＲｂＮが０より大きいと判定した場合には（ステップＳｕ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０８０８に進む。

【１５４３】

ステップＳｕ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｕ０８０９に進む。ステップＳｕ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｕ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｕ０８１１に進む。

【１５４４】

ステップＳｕ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｕ０８１１を実行した後、ステップＳｕ０８１２に進む。

【１５４５】

ステップＳｕ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｕ０８１３に進む。

【１５４６】

ステップＳｕ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を

含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【１５４７】

ステップＳｕ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１３４）におけるステップＳｕ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【１５４８】

＜転落判定処理＞

次に、転落判定処理について説明する。転落判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１３６：Ｓｕ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５４９】

図１３８は、転落判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｕ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｕ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０９０２に進む。

【１５５０】

ステップＳｕ０９０２では、転落抽選用当否テーブルを参照して、転落抽選の当否判定を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている転落乱数カウンタＣＦの値が、転落抽選用テーブル記憶エリア６３ｄの転落抽選用当否テーブル（図１２６参照）における当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。続くステップＳｕ０９０３では、ステップＳｕ０９０２における当否判定の結果が転落抽選に当選である場合には（Ｓｕ０９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｕ０９０４に進む。

【１５５１】

ステップＳｕ０９０４では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｕ０９０５に進み、転落コマンドを設定する。転落コマンドは、転落抽選に当選して、当否抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。ステップＳｕ０９０５を実行した後、本転落判定処理を終了する。

【１５５２】

一方、ステップＳｕ０９０１において高確率モードでないと判定した場合（Ｓｕ０９０１：ＮＯ）、またはステップＳｕ０９０３において当否判定の結果が転落抽選に当選していない場合（Ｓｕ０９０３：ＮＯ）には、直ちに本転落判定処理を終了する。

【１５５３】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１３６：Ｓｕ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１５５４】

図１３９は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１００１では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｕ１００１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１００１：ＮＯ）、ステップＳｕ１００２に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１５５５】

ステップＳｕ１００２において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｕ１００

２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１００３に進み、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１２３（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｕ１００８に進む。

【１５５６】

一方、ステップＳｕ１００２において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｕ１００２：ＮＯ）、ステップＳｕ１００４に進み、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１２３（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｕ１００８に進む。

【１５５７】

ステップＳｕ１００１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではあると判定した場合には（Ｓｕ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１００５に進み、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１５５８】

ステップＳｕ１００５において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｕ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１００６に進み、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１２４（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｕ１００６に進む。

【１５５９】

一方、ステップＳｕ１００５において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｕ１００５：ＮＯ）、ステップＳｕ１００７に進み、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１２４（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｕ１００８に進む。

【１５６０】

ステップＳｕ１００８では、ステップＳｕ１００３、ステップＳｕ１００４、ステップＳｕ１００６、またはステップＳｕ１００７における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｕ１００８において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｕ１００８：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１００９に進む。

【１５６１】

ステップＳｕ１００９では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｕ１００９において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１００９：ＮＯ）、ステップＳｕ１０１０に進み、第１始動口用の振分テーブル（図１２５（ａ））を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【１５６２】

一方、ステップＳｕ１００９において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１００９：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１０１１に進み、第２始動口用の振分テーブル（図１２５（ｂ））を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲に含まれているかを判定する。本実施形態の第２始動口用の振分テーブルでは、振分結果が１６Ｒ確変大当たりの一種類だけであるから、上記判定の結果は必ず１６Ｒ確変大

当たりとなる。ステップＳｕ１０１０又はステップＳｕ１０１１の処理を実行した後、ステップＳｕ１０１２に進む。

【１５６３】

ステップＳｕ１０１２では、ステップＳｕ１０１０又はステップＳｕ１０１１において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｕ１０１２を実行した後、ステップＳｕ１０１３に進む。

【１５６４】

ステップＳｕ１０１３では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｕ１０１０又はステップＳｕ１０１１において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｕ１０１３を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【１５６５】

ステップＳｕ１００８において、ステップＳｕ１００３、ステップＳｕ１００４、ステップＳｕ１００６、またはステップＳｕ１００７における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｕ１００８：ＮＯ）、ステップＳｕ１０１４に進む。

【１５６６】

ステップＳｕ１０１４では、ステップＳｕ１００７における当否判定（当たり抽選）の結果が時短付与当選（時短付与に当選したこと）であるか否かを判定する。ステップＳｕ１０１４において、当否判定の結果が時短付与当選である場合には（Ｓｕ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１０１５に進む。

【１５６７】

ステップＳｕ１０１５では、時短付与フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの時短付与フラグをＯＮする。時短付与フラグは、時短付与に当選したことを示すフラグである。ステップＳｕ１０１５を実行した後、ステップＳｕ１０１６に進む。

【１５６８】

ステップＳｕ１０１６では、時短付与用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、時短付与に当選したことになる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける時短付与用の停止結果テーブルを参照することで、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに格納されている、当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｕ１０１６を実行した後、本当たり判定処理を終了する。

【１５６９】

ステップＳｕ１０１４において、ステップＳｕ１００７における当否判定の結果が時短付与当選でない場合には（Ｓｕ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｕ１０１７に進む。

【１５７０】

ステップＳｕ１０１７では、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｕ１０１８に進む。

【１５７１】
ステップＳｕ１０１８において、ステップＳｕ１０１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｕ１０１８：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１０１９に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｕ１０１９を実行した後、ステップＳｕ１０２０に進む。
【１５７２】
一方、ステップＳｕ１０１８において、ステップＳｕ１０１７におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｕ１０１８：ＮＯ）、ステップＳｕ１０１９を実行することなく、ステップＳｕ１０２０に進む。
【１５７３】
ステップＳｕ１０２０では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、判定処理実行エリア６４ｃに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｕ１０２０を実行した後、本当たり判定処理を終了する。
【１５７４】
＜変動時間設定処理＞
次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図１３６：Ｓｕ０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１５７５】
図１４０は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１１０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｕ１１０２に進む。
【１５７６】
ステップＳｕ１１０２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳ１１０２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｕ１１０２を実行した後、ステップＳｕ１１０３に進む。
【１５７７】
ステップＳｕ１１０３では、ステップＳｕ１１０２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｕ１１０１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｕ１１０３を実行した後、ステップＳｕ１１０４に進む。
【１５７８】
ステップＳｕ１１０４では、ステップＳｕ１１０３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その

後、変動時間設定処理を終了する。
【１５７９】
＜変動終了処理＞
次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図１３５：Ｓｕ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１５８０】
図１４１は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１２０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｕ１２０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図１４０）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【１５８１】
ステップＳｕ１２０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｕ１２０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【１５８２】
ステップＳｕ１２０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｕ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１２０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｕ１２０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｕ１２０３を実行した後、ステップＳｕ１２０４に進む。
【１５８３】
ステップＳｕ１２０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｕ１２０４において、上記フラグのいずれもＯＮではない、すなわち今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｕ１２０４：ＮＯ）、ステップＳｕ１２０５に進む。
【１５８４】
ステップＳｕ１２０５では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が時短付与である場合に実行される処理である時短付与用処理を実行する。なお、時短付与用処理の詳細は後述する。ステップＳｕ１２０５を実行した後、ステップＳｕ１２０６に進む。
【１５８５】
ステップＳｕ１２０６では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１５８６】
ステップＳｕ１２０６において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１２０７に進み、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値を１減算する。ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣは、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数があと何回でＳＴ回数に達するかを計数するためのカウンタである。ステップＳｕ１２０７を実行した後、ステップＳｕ１２０８に進む。
【１５８７】
ステップＳｕ１２０８では、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数（例えば１０回）に達したか否かを判定する。具体的には、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値が０であるか否かを判定する。ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣはＳＴ回数の残りの回数を示すものであることから、ＳＮＣ＝０であるか否かを判定することによって、高

確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数に達したか否かを判定することができる。
【１５８８】
ステップＳｕ１２０８において、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値が０であると判定した場合（Ｓｕ１２０８：ＹＥＳ）、すなわち、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数に達したと判定した場合には、ステップＳｕ１２０９に進み、高確率モードフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｕ１２１０に進む。
【１５８９】
一方、ステップＳｕ１２０８において、ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣの値が０でないと判定した場合（Ｓｕ１２０８：ＮＯ）、すなわち、高確率モードで継続して実行される遊技回の回数がＳＴ回数に達する前（＝ＳＴ回数内）であると判定した場合には、ステップＳｕ１２０９を実行することなく、ステップＳｕ１２１０に進む。
【１５９０】
なお、ステップＳｕ１２０６において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合にも（Ｓｕ１２０６：ＮＯ）、ステップＳｕ１２１０に進む。
【１５９１】
ステップＳｕ１２１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている次回迄高サポ継続状態フラグがＯＮであるか否かを判定する。次回迄高サポ継続状態フラグは、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される状態（次回迄高サポ継続状態）に該当するか否かを示すフラグであり、ステップＳｕ１２０５の時短付与処理において時短付与フラグがＯＮであると判定された場合にＯＮにされ、開閉実行モードの開始時（オープニング期間の開始時）にＯＦＦにされる。
【１５９２】
ステップＳｕ１２１０において、次回迄高サポ継続状態フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１２１０：ＹＥＳ）、直ちに本変動終了処理を終了する。
【１５９３】
一方、ステップＳｕ１２１０において、次回迄高サポ継続状態フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｕ１２１０：ＮＯ）、ステップＳｕ１２１１に進む。
【１５９４】
ステップＳｕ１２１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１５９５】
ステップＳｕ１２１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１２１２に進む。
【１５９６】
ステップＳｕ１２１２では、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。時短用遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数があと何回で時短継続回数に達するかを計数するためのカウンタである。その後、ステップＳｕ１２１３に進む。
【１５９７】
ステップＳｕ１２１３では、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数（例えば５回）に達したか否かを判定する。具体的には、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であるか否かを判定する。時短用遊技回数カウンタＰＮＣは時短継続回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＝０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達したか否かを判定することができる。
【１５９８】
ステップＳｕ１２１３において、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値が０であると判定した場合（Ｓｕ１２１３：ＹＥＳ）、すなわち、高頻度サポートモードで継続して実行さ

れる遊技回の回数が時短継続回数に達したと判定した場合には、ステップＳｕ１２１４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｕ１２１４を実行した後、本変動終了処理を終了する。

【１５９９】

一方、ステップＳｕ１２１３において、時短用遊技回数カウンタＰＮＣの値が０でないと判定した場合（Ｓｕ１２１３：ＮＯ）、すなわち、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短継続回数に達する前（＝時短継続回数内）であると判定した場合には、ステップＳｕ１２１４を実行することなく、直ちに本変動終了処理を終了する。

【１６００】

なお、ステップＳｕ１２１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合にも（Ｓｕ１２１１：ＮＯ）、直ちに本変動終了処理を終了する。

【１６０１】

ステップＳｕ１２０４において、８Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｕ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１２１５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｕ１２１５を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【１６０２】

＜時短付与用処理＞

次に、時短付与用処理について説明する。時短付与用処理は、変動終了処理のサブルーチン（図１４１：Ｓｕ１２０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６０３】

図１４２は、時短付与用処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１３０１では、時短付与フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１６０４】

ステップＳｕ１３０１において、時短付与フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１３０２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、時短付与フラグがＯＮである場合、すなわち、当たり抽選において時短付与に当選した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。ステップＳｕ１３０２を実行した後、ステップＳｕ１３０３に進む。

【１６０５】

ステップＳｕ１３０３では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｕ１３０３を実行した後、ステップＳｕ１３０４に進む。

【１６０６】

ステップＳｕ１３０４では、次回迄高サポ継続状態フラグをＯＮにし、その後、ステップＳｕ１３０５に進み、次回迄高サポ継続状態にあることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである次回迄高サポ継続状態コマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｕ１３０５を実行した後、ステップＳｕ１３０６に進む。

【１６０７】

ステップＳｕ１３０６では、時短付与フラグをＯＦＦにする。ステップＳｕ１３０６を実行した後、時短付与用処理を終了する。

【１６０８】

一方、ステップＳｕ１３０１において、時短付与フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｕ１３０１：ＮＯ）、直ちに時短付与用処理を終了する。

【１６０９】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図１３４：Ｓｕ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６１０】

図１４３は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１４０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【１６１１】

ステップＳｕ１４０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｕ１４０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【１６１２】

ステップＳｕ１４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｕ１４０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【１６１３】

ステップＳｕ１４０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｕ１４０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｕ１４０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４０５に進む。一方、ステップＳｕ１４０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｕ１４０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１６１４】

ステップＳｕ１４０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｕ１４０５を実行した後、ステップＳｕ１４０６に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｕ１４０６を実行した後、ステップＳｕ１４０７に進み、次回迄高サポ継続状態フラグをＯＦＦにする。ステップＳｕ１４０７を実行した後、ステップＳｕ１４０８に進む。

【１６１５】

ステップＳｕ１４０８では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｉに記憶されている

【１６１６】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【１６１７】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定めら

れた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【１６１８】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、後述するシャッター開閉処理によって、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となるように制御されている。翻ってみて、上述した開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定める開閉シナリオは、大当たりの種別が確変大当たりであるか通常大当たりであるかによって相違したものに設定される。大当たりの種別が確変大当たりである場合、すなわち、ＲＡＭ６４の８Ｒ確変大当たりフラグまたは１６Ｒ確変大当たりフラグがＯＮである場合には、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる（一部ではなく、全部が含まれる）ように、上記開放条件が定められる。これによって、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、ラウンド遊技の１ラウンド目において開放したＶ入賞口４８への遊技球の入球が容易となる。
【１６１９】
なお、ラウンド遊技の１ラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる構成に換えて、ラウンド遊技の１以外の数のラウンド目における開閉扉３６ｂの開放期間の中に、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放状態にある期間が含まれる構成としてもよい。ステップＳｕ１４０８を実行した後、ステップＳｕ１４０９に進む。
【１６２０】
ステップＳｕ１４０９では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｕ１４０９を実行した後、ステップＳｕ１４１０に進む。
【１６２１】
ステップＳｕ１４１０では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１３４）におけるステップＳｕ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｕ１４１０を実行した後、ステップＳｕ１４１１に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。ステップＳｕ１４１１を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１６２２】
ステップＳｕ１４０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４１２に進む。
【１６２３】
ステップＳｕ１４１２では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｕ１４１２において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｕ１４１２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４１３に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｕ１４１４に進む。

【１６２４】
ステップＳｕ１４１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｕ１４１４を実行した後、ステップＳｕ１４１５に進む。
【１６２５】
ステップＳｕ１４１５では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｕ１４１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１３４：ステップＳｕ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｕ１４１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１６２６】
ステップＳｕ１４０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｕ１４１６を実行した後、ステップＳｕ１４１７に進む。
【１６２７】
ステップＳｕ１４１７では、シャッター開閉処理を実行する。シャッター開閉処理については後述する。ステップＳｕ１４１７を実行した後、ステップＳｕ１４１８に進む。
【１６２８】
ステップＳｕ１４１８では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｕ１４１８において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｕ１４１８：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４１９に進む。一方、ステップＳｕ１４１８において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｕ１４１８：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１６２９】
ステップＳｕ１４１９では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｕ１４２０に進む。
【１６３０】
ステップＳｕ１４２０では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｕ１４２０を実行した後、ステップＳｕ１４２１に進む。
【１６３１】
ステップＳｕ１４２１では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｕ１４２１を実行した後、ステップＳｕ１４２２に進む。
【１６３２】
ステップＳｕ１４２２では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンデ

ィングコマンドは、通常処理（図１３４）におけるステップＳｕ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｕ１４２２を実行した後、ステップＳｕ１４２３に進む。

【１６３３】

ステップＳｕ１４２３では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１６３４】

ステップＳｕ１４０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４２４に進む。

【１６３５】

ステップＳｕ１４２４では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｕ１４２１）において、ステップＳｕ１４２１でエンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｕ１４２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ１４２４：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１４２５に進む。

【１６３６】

ステップＳｕ１４２５では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｕ１４２６に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｕ１４２６を実行した後、ステップＳｕ１４２７に進む。

【１６３７】

ステップＳｕ１４２７では、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｕ１４２６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１６３８】

一方、ステップＳｕ１４２４において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｕ１４２４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１６３９】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４３：Ｓｕ１４１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６４０】

図１４４は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１５０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｕ１５０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｕ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｕ１５０２に進む。

【１６４１】

ステップＳｕ１５０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｕ１５０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｕ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１５０３に進む。

【１６４２】

ステップＳｕ１５０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｕ１５０４に進む。

【１６４３】

ステップＳｕ１５０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１３４：ステップＳｕ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開閉扉開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、上記開閉扉開放コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開閉扉開放コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が開始されたことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が開始されたことに対応する内容に更新する。ステップＳｕ１５０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【１６４４】

ステップＳｕ１５０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｕ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｕ１５０３およびステップＳｕ１５０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【１６４５】

ステップＳｕ１５０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｕ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１５０５に進む。

【１６４６】

ステップＳｕ１５０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｕ１５０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｕ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１５０６に進む。

【１６４７】

ステップＳｕ１５０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｕ１５０７に進む。

【１６４８】

ステップＳｕ１５０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１３４：ステップＳｕ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した開閉扉閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、各種ランプ４７やスピーカー４６における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。また、音声発光制御装置９０は、開閉扉閉鎖コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置１００に送信する。表示制御装置１００は、受信した開閉扉閉鎖コマンドに基づいて、１ラウンド分の大入賞口３６ａの開放が終了したことを特定するとともに、図柄表示装置４１における演出内容を、大入賞口３６ａの開放が終了したことに対応する内容に更新する。ステップＳｕ１５０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【１６４９】

ステップＳｕ１５０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｕ１５０５：ＮＯ）、ステップＳｕ１５０６およびステップＳｕ１５０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【１６５０】

＜シャッター開閉処理＞

次に、シャッター開閉処理について説明する。シャッター開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４３：Ｓｕ１４１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６５１】
図１４５は、シャッター開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１６０１では、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放中であるか否かを判定する。具体的には、Ｖ入賞口シャッター駆動部４８ｂ（図１２１）の動作状態によって、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放中であるか否かが判定される。
【１６５２】
ステップＳｕ１６０１において、Ｖ入賞口シャッター４８ａは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｕ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｕ１６０２に進む。
【１６５３】
ステップＳｕ１６０２では、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立したか否かを判定する。本実施形態では、先に説明したように、Ｖ入賞口シャッター４８ａは、開閉実行モードの開始時から所定時間の経過後に、一定時間（例えば１０秒間）だけ開放状態となり、その後、閉鎖状態となるように動作させる。この動作を実現するために、ステップＳｕ１６０２では、開閉実行モードの開始時から所定時間が経過し開放するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立しているか否かを判定する。
【１６５４】
ステップＳｕ１６０２において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｕ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１６０３に進み、Ｖ入賞口シャッター４８ａを開放する。ステップＳｕ１６０３を実行した後、後述するステップＳｕ１６０６に進む。
【１６５５】
一方、ステップＳｕ１６０２において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｕ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｕ１６０３を実行することなく、ステップＳｕ１６０６に進む。
【１６５６】
ステップＳｕ１６０１において、Ｖ入賞口シャッター４８ａは開放中であると判定した場合には（Ｓｕ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１６０４に進む。
【１６５７】
ステップＳｕ１６０４では、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、Ｖ入賞口シャッター４８ａが開放するタイミングから上記一定時間（１０秒間）が経過し閉鎖するタイミングに達したかをタイマーカウンタでカウントすることによって、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。
【１６５８】
ステップＳｕ１６０４において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｕ１６０４：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１６０５に進み、Ｖ入賞口シャッター４８ａを閉鎖する。ステップＳｕ１６０５を実行した後、ステップＳｕ１６０６に進む。
【１６５９】
一方、ステップＳｕ１６０４において、Ｖ入賞口シャッター４８ａの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｕ１６０４：ＮＯ）、ステップＳｕ１６０５を実行することなく、ステップＳｕ１６０６に進む。
【１６６０】
ステップＳｕ１６０６では、Ｖ入賞判定処理を実行する。Ｖ入賞判定処理については後述する。ステップＳｕ１６０６を実行した後、本シャッター開閉処理を終了する。
【１６６１】
＜Ｖ入賞判定処理＞
次に、Ｖ入賞判定処理について説明する。Ｖ入賞判定処理は、シャッター開閉処理のサブルーチン（図１４５：Ｓｕ１６０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６６２】
図１４６は、Ｖ入賞判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１７０１では、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知したか否かを判定する。この判定は、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知する検知センサー６７ｆの検知信号から判断される。ステップＳｕ１７０１において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知した場合には（Ｓｕ１７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１７０２に進む。
【１６６３】
ステップＳｕ１７０２では、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを示すフラグであって、当該ラウンド遊技の終了後に実行される遊技回における抽選モードを高確率モードまたは低確率モードのいずれに設定するかの判定に用いられる。Ｖ入賞フラグはＶ入賞口４８への遊技球の入球を検知した時にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。ステップＳｕ１７０２を実行した後、ステップＳｕ１７０３に進む。
【１６６４】
ステップＳｕ１７０３では、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図１３４：ステップＳｕ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。Ｖ入賞コマンドを受信した音声発光装置は、Ｖ入賞演出を実行するための設定を実行する。Ｖ入賞演出はＶ入賞口４８に遊技球が入球したことを遊技者に報知するための演出である。ステップＳｕ１７０３を実行した後、本Ｖ入賞判定処理を終了する。
【１６６５】
一方、ステップＳｕ１７０１において、Ｖ入賞口４８への遊技球の入球を検知しない場合には（Ｓｕ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｕ１７０２およびステップＳｕ１７０３を実行せずに、本Ｖ入賞判定処理を終了する。
【１６６６】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図１４３：Ｓｕ１４２６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６６７】
図１４７は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１８０１では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１６６８】
ステップＳｕ１８０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１８０２に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、および８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦにするとともに、ＯＮではないフラグについてはその状態を維持する。また、Ｖ入賞フラグをＯＦＦにする。ステップＳｕ１８０２を実行した後、ステップＳｕ１８０３に進む。
【１６６９】
ステップＳｕ１８０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｕ１８０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。ステップＳｕ１８０４を実行した後、ステップＳｕ１８０５に進む。
【１６７０】
ステップＳｕ１８０５では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｕ１８０５を実行した後、ステップＳｕ１８０６に進む。
【１６７１】

ステップＳｕ１８０６では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｕ１８０６を実行した後、ステップＳｕ１８０７に進む。

【１６７２】

ステップＳｕ１８０７では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられたＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣに１０をセットする。ＳＴ用遊技回数カウンタＳＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高確率モードを実行する際の、限定する遊技回数を示す値である。ステップＳｕ１８０７を実行した後、ステップＳｕ１８０８に進む。

【１６７３】

ステップＳｕ１８０８では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた時短用遊技回数カウンタＰＮＣに５をセットする。時短用遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、限定する遊技回数を示す値である。ステップＳｕ１８０８を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１６７４】

一方、ステップＳｕ１８０１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には、（Ｓｕ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｕ１８０９に進み、フラグ消去処理を実行する。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、および８Ｒ通常大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦにするとともに、ＯＮではないフラグについてはその状態を維持する。ステップＳｕ１８０９を実行した後、ステップＳｕ１８１０に進む。

【１６７５】

ステップＳｕ１８１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｕ１８１０を実行した後、ステップＳｕ１８１１に進む。

【１６７６】

ステップＳｕ１８１１では、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｕ１８１１を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１６７７】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図１３４：Ｓｕ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１６７８】

図１４８は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ１９０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｕ１９０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｕ１９０２に進む。

【１６７９】

ステップＳｕ１９０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｕ１９０２

において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｕ１９０２:ＮＯ）、ステップＳｕ１９０３に進む。

【１６８０】

ステップＳｕ１９０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１６８１】

ステップＳｕ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｕ１９０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９０４に進む。

【１６８２】

ステップＳｕ１９０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｕ１９０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｕ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｕ１９０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｕ１９０４：ＮＯ）、ステップＳｕ１９０６に進む。

【１６８３】

ステップＳｕ１９０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｕ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ１９０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｕ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｕ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９０７に進む。

【１６８４】

ステップＳｕ１９０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｕ１９０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｕ１９０７において開閉実行モードではなく（Ｓｕ１９０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｕ１９０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｕ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｕ１９１０に進む。

【１６８５】

ステップＳｕ１９１０では、ステップＳｕ１９０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｕ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｕ１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【１６８６】

一方、ステップＳｕ１９１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｕ１９１０：ＮＯ）、ステップＳｕ１９１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【１６８７】
ステップＳｕ１９０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｕ１９０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｕ１９０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｕ１９０８：ＮＯ）、ステップＳｕ１９１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｕ１９１３に進む。
【１６８８】
ステップＳｕ１９１３では、ステップＳｕ１９１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｕ１９１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｕ１９１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｕ１９１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｕ１９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。
【１６８９】
ステップＳｕ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｕ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｕ１９１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｕ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ１９１５：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９１６に進む。
【１６９０】
ステップＳｕ１９１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｕ１９１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【１６９１】
ステップＳｕ１９０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｕ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ１９１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【１６９２】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図１４８：Ｓｕ１９１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１６９３】
図１４９は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ２００１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｕ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２００２に進む。
【１６９４】
ステップＳｕ２００２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時

間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｕ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｕ２００２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【１６９５】

ステップＳｕ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２００３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｕ２００３を実行した後、ステップＳｕ２００４に進む。

【１６９６】

ステップＳｕ２００４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｕ２００５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｕ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｕ２００５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｕ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２００６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１６９７】

ステップＳｕ２００１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｕ２００１：ＮＯ）、ステップＳｕ２００７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｕ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｕ２００７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｕ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｕ２００７：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２００８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｕ２００９に進む。

【１６９８】

ステップＳｕ２００９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｕ２００９：ＮＯ）、ステップＳｕ２０１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１６９９】

ステップＳｕ２０１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｕ２０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２０１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１７００】

一方、ステップＳｕ２００９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｕ２００９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｕ２０１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｕ２０１０：ＮＯ）、ステップＳｕ２０１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【１７０１】

《３－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置

において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【１７０２】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【１７０３】

図１５０は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１７０４】

ステップＳｕ２１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｕ２１０１を実行した後、ステップＳｕ２１０２に進む。

【１７０５】

ステップＳｕ２１０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｕ２１０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｕ２１０２を実行した後、ステップＳｕ２１０３に進む。

【１７０６】

ステップＳｕ２１０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｕ２１０３を実行した後、ステップＳｕ２１０４に進む。

【１７０７】

ステップＳｕ２１０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｕ２１０４を実行した後、ステップＳｕ２１０５に進む。

【１７０８】

ステップＳｕ２１０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｕ２１０５を実行した後、ステップＳｕ２１０６に進む。

【１７０９】

ステップＳｕ２１０６では、Ｖ入賞演出用処理を実行する。Ｖ入賞演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信したＶ入賞コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、開閉実行モードの大入賞口開閉処理の実行中に、主側ＭＰＵ６２からＶ入賞コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを遊技者に報知する演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、Ｖ入賞口４８に遊技球が入球したことを示す演出画像を視認することによって、遊技者は、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであることを認識すること

ができる。ステップＳｕ２１０６を実行した後、ステップＳｕ２１０７に進む。
【１７１０】
ステップＳｕ２１０７では、転落演出用処理を実行する。転落演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した転落コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時（すなわち、高確高サポ状態時）に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として、次回大当たり当選が実質的に保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行することを認めることができる。
【１７１１】
一方、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードであり（すなわち、高確低サポ状態時であり）、特２残保留が存在する時に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって有利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中Ｈ１ｂを経由して、次回大当たり当選が実質的に保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行することを認めることができる。
【１７１２】
抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードであり（すなわち、高確低サポ状態時であり）、特２残保留が存在しない時に、主側ＭＰＵ６２から転落コマンドを受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合に、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、遊技者にとって不利な状態となったことを示し得る演出画像を視認することによって、遊技者は、抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行し、その結果として低確低サポ状態Ｈ１に移行したことを認めることができる。ステップＳｕ２１０７を実行した後、ステップＳｕ２１０８に進む。
【１７１３】
ステップＳｕ２１０８では、次回迄高サポ継続演出用処理を実行する。次回迄高サポ継続演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した次回迄高サポ継続状態コマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、次回迄高サポ継続状態コマンドに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、次回大当たり当選するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される状態（次回迄高サポ継続状態）に移行したことを認識することができる。ステップＳｕ２１０８を実行した後、ステップＳｕ２１０９に進む。
【１７１４】
ステップＳｕ２１０９では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｕ２１０９を実行した後、ステップＳｕ２１１０に進む。
【１７１５】
ステップＳｕ２１１０では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｕ２１１０を実行した後、ステップＳｕ２１１１に進む。
【１７１６】
ステップＳｕ２１１１では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御

処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｕ２１１１を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【１７１７】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５０：Ｓｕ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１７１８】

図１５１は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ２２０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｕ２２０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｕ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２２０２に進む。

【１７１９】

ステップＳｕ２２０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｕ２２０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｕ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２２０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｕ２２０３を実行した後、ステップＳｕ２２０５に進む。

【１７２０】

ステップＳｕ２２０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｕ２２０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｕ２２０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｕ２２０４を実行した後、ステップＳｕ２２０５に進む。

【１７２１】

ステップＳｕ２２０３及びステップＳｕ２２０４の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタ

エリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【１７２２】

ステップＳｕ２２０５では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｕ２２０５を実行した後、ステップＳｕ２２０６に進む。

【１７２３】

ステップＳｕ２２０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｕ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｕ２２０２～ステップＳｕ２２０５を実行することなく、ステップＳｕ２２０６に進む。

【１７２４】

ステップＳｕ２２０６では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｕ２２０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｕ２２０４において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｕ２２０６を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【１７２５】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１５０：Ｓｕ２１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１７２６】

図１５２は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ２３０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｕ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｕ２３０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｕ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｕ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２３０２に進む。

【１７２７】

ステップＳｕ２３０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｕ２３０３に進む。

【１７２８】

ステップＳｕ２３０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｕ２３０３を実行した後、ステップＳｕ２３０４に進む。

【１７２９】

ステップＳｕ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図１２０参照）上に同一の図柄の組合

せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【１７３０】

今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【１７３１】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、時短図柄である場合には、有効ラインＬ１（図１２０参照）上に所定の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。時短図柄に対応した所定の図柄の組合せは、例えば、［３・４・１］である（図１２０を参照）。ステップＳｕ２３０４を実行した後、ステップＳｕ２３０５に進む。

【１７３２】

ステップＳｕ２３０５では、今回の遊技回の変動表示パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｕ２３０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動表示パターンを選択する。なお、変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｕ２３０６に進む。

【１７３３】

ステップＳｕ２３０６では、今回の遊技回においてステップＳｕ２３０３で設定された演出パターン、ステップＳｕ２３０４で設定された停止図柄、ステップＳｕ２３０５で設定された変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｕ２３０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｕ２３０７を実行した後、ステップＳｕ２３０８に進む。

【１７３４】

ステップＳｕ２３０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｕ２３０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【１７３５】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１５２：Ｓｕ２３０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１７３６】

図１５３は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ２４０

１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｕ２４０２に進む。

【１７３７】

ステップＳｕ２４０２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｕ２４０２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図１５２）のステップＳｕ２３０２で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｕ２４０２を実行した後、ステップＳｕ２４０３に進む。

【１７３８】

ステップＳｕ２４０３では、Ｓｕ２４０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図１５２）のステップＳｕ２３０２で把握した変動時間と、ステップＳｕ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｕ２４０３を実行した後、ステップＳｕ２４０４に進む。

【１７３９】

ステップＳｕ２４０４では、ステップＳｕ２４０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｕ２４０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【１７４０】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１５２：Ｓｕ２３０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１７４１】

図１５４は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ２５０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｕ２５０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｕ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｕ２５０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｕ２５０４に進む。

【１７４２】

一方、ステップＳｕ２５０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｕ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｕ２５０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｕ２５０４に進む。

【１７４３】

ステップＳｕ２５０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【１７４４】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【１７４５】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【１７４６】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【１７４７】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【１７４８】

図１５５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１７４９】

ステップＳｕ２６０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｕ２６０２に進む。

【１７５０】

ステップＳｕ２６０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【１７５１】

＜コマンド割込み処理＞

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

【１７５２】

図１５６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｕ２７０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１７５３】

＜Ｖ割込み処理＞

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

明する。
【１７５４】
図１５７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【１７５５】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【１７５６】
ステップＳｕ２８０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図１５６）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【１７５７】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【１７５８】
なお、コマンド対応処理（Ｓｕ２８０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【１７５９】
ステップＳｕ２８０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｕ２８０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｕ２８０３に進む。
【１７６０】
ステップＳｕ２８０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｕ２８０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を

特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｕ２８０４に進む。

【１７６１】

ステップＳｕ２８０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｕ２８０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｕ２８０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【１７６２】

《３－７》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまで（５回以内）に転落抽選に当選した場合に、転落抽選に当選した遊技回における抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更され、その結果、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行される。そして、低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選の抽選結果は大当たり当選と時短付与当選のいずれかとなる。当該当たり抽選において時短付与に当選した場合に、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。高頻度サポートモードでは、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４へ遊技球が入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選を高い頻度で実行することができる。このため、低確高サポ状態Ｈ５に移行することができれば、事実上、次の大当たりが保証される。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たりに当選することを遊技者に期待させることはもとより、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が５回以内の遊技回において、転落抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。

【１７６３】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、低確高サポ状態Ｈ５において、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードが終わらない安心感を持たせることができる。

【１７６４】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が５回に達してしまった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行され、その結果、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行される。高確低サポ状態Ｈ６では、高確高サポ状態Ｈ４から当該高確低サポ状態Ｈ６に移行した直後において、保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに保留情報が残っている場合に、この残った保留情報（特２残保留）による当たり抽選が優先的になされる。すなわち、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａに移行される。そして、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、転落抽選に当選した場合に、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行され、当該転落に当選した遊技回において、大当たり又は時短付与に当選することになり、時短付与に当選した場合に、低確低サポ状態Ｈ１から次回大当たり当選が実質的に保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行されることになる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、当たり抽選において大当たりに当選することを遊技者に期待させることはもと

より、特２残保留が残っている間の遊技回において、転落抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。

【１７６５】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて転落抽選に当選した場合には、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂ、低確高サポ状態Ｈ５及び開閉実行モードＨ３を経由して確実に高確高サポ状態Ｈ４に移行することになる。換言すれば、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて転落抽選に当選した場合には、高い確率で（本実施形態では１００％の確率で）高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することになる。一方、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて転落抽選に当選した場合には、低確低サポ状態Ｈ１の左打ち中の態様Ｈ１ａに移行することになるので、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行する確率は、上記高い確率（本実施形態では１００％の確率）よりも低くなる。換言すれば、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて転落抽選に当選した場合には、上記高い確率よりも低い確率で高確高サポ状態へ再度移行することになる。したがって、本実施形態によれば、遊技者に対して、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａが終了してしまうまでに転落抽選に当選して欲しいと期待させることができる。さらに、本実施形態によれば、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて転落抽選に当選した場合には、１００％の確率で高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行するので（高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することが保証されるので）、遊技者に対して、より大きな期待感を抱かせることができる。

【１７６６】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において取得された特２残保留についての当たり抽選が全て終了するまでに転落抽選に当選した場合には、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行させ、一方、高確高サポ状態Ｈ４への移行後における遊技回の実行回数が、転落抽選に当選することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合には、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行する確率が低確高サポ状態Ｈ５よりも低い低確低サポ状態Ｈ１に移行させる。このため、本実施形態によれば、遊技者に対して、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選して、低確高サポ状態Ｈ５へ移行することを期待させることができる。すなわち、本実施形態によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、遊技者に対して、大当たりに当選する確率が高い高確率モードによって、大当たりに当選することを期待させることができるが、さらに、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選して、低確高サポ状態Ｈ５へ移行することを期待させることができる。従来では、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに大当たりに当選することを遊技者に期待させるのみであったが、本実施形態によれば、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選して低確高サポ状態Ｈ５へ移行することも遊技者に期待させることができる。そして、低確高サポ状態Ｈ５は大当たりに当選して開閉実行モードＨ３が開始されるまで継続し、当該開閉実行モードＨ３の終了後に高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することを保証する構成を採用することによって、遊技者に対して、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに大当たりに当選しなくても、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選すれば、開閉実行モードＨ３が保証された上で、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することが保証されるといった安心感を与えることができる。そして、本実施形態によれば、高確高サポ状態Ｈ４への移行後における遊技回の実行回数が、転落抽選に当選することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行する確率が低確高サポ状態Ｈ５よりも低い低確低サポ状態Ｈ１に移行されることから、高確高サポ状態Ｈ４において、大当たりに当選することなく、また、高確高サポ状態Ｈ４において記憶された全ての特２保留情報についての当たり抽選

が終了するまでに転落抽選に当選することもなく、高確高サポ状態Ｈ４への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。

【１７６７】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、転落抽選に当選せずに時短継続回数の遊技回が実行された場合に、高確低サポ状態Ｈ６に移行させ、高確低サポ状態Ｈ６の左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態Ｈ６と比べて遊技者にとっての有利性が低い低確低サポ状態Ｈ１に移行させる。すなわち、本実施形態によれば、同じ転落抽選に当選した場合であっても、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合と高確低サポ状態Ｈ６の左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて転落抽選に当選した場合とでその機能が異なる。具体的には、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行（高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６への移行）が行われ、一方、高確低サポ状態Ｈ６の左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行（高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１への移行）が行われる。すなわち、本実施形態によれば、転落抽選に当選することは、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、パチンコ機１０の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【１７６８】

そして、本実施形態によれば、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、高確高サポ状態Ｈ４においては転落抽選に当選して欲しいと期待させることができる。一方、高確低サポ状態Ｈ６の左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、高確低サポ状態Ｈ６の左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいては転落抽選に当選して欲しくないと思わせることができる。すなわち、高確高サポ状態Ｈ４では転落抽選に当選して欲しいと遊技者に期待させ、その後、高確低サポ状態Ｈ６の左打ち中の態様Ｈ６ｂに移行後は転落抽選に当選して欲しくないと遊技者に思わせることができる。このように、遊技状態の移行に伴って、転落抽選に当選することに対して遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【１７６９】

また、本実施形態では、転落抽選に当選した場合には、抽選モードが変化し、遊技状態が移行することとなる。抽選モードが変化して遊技状態が移行することは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本実施形態によれば、遊技者に対して、転落抽選に当選するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７７０】

このように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に対して期待感や、安心感、緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７７１】

なお、「高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、転落抽選に当選した場合」は、高確高サポ状態Ｈ４において取得され、保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された特２残保留のそれぞれについての当たり判定が、高確低サポ状態Ｈ６において終了するまでに、転落抽選に当選した場合と、言い換えることができる。このため、高確高サポ状態Ｈ４において取得され、保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された特２残保留のそれぞれについての当たり判定が、高確低サポ状態Ｈ６において終了するまでに、転落抽選に当選した場合に、低確低サポ状態Ｈ

１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行され、当該転落に当選した遊技回において、大当たり又は時短付与に当選することになり、時短付与に当選した場合に、低確低サポ状態Ｈ１から次回大当たり当選が実質的に保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行されることになる。

【１７７２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数（５回）以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行する。また、高確高サポ状態Ｈ４から時短継続回数（５回）の遊技回が経過して移行した高確低サポ状態Ｈ６において、特２残保留の個数に対応した回数以内の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂを経由して、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行する。このため、高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合に、次回も大当たり当選する確率（継続率）は、当たり抽選において大当たり当選（振り分けは１００％確変大当たり）する場合に加えて、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行する場合、および高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａを経由して低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行する場合を考慮して求める必要がある。具体的には、先に説明したように、次式（４）（＝先に示した式（４））によって計算される値となる。

【１７７３】

継続率＝１－［｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾５］×
［｛（１－１／３）×（１－１／２０）｝＾４］×
｛（１－１／３）×（１－１／２０）×（１－１／２）｝　…（４）

【１７７４】

式（４）を計算すると、継続率は、約９９．５％となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、従来のパチンコ機とは全く異なる連チャンシステムであり、連チャン性能について極めてハイスペックな機器を実現することができる。

【１７７５】

上記連チャン性能を有するパチンコ機１０によれば、従来のパチンコ機と比較して、次のような効果も奏する。従来より、大当たりを継続させる手法が異なるパチンコ機として、ループタイプのものと、ＳＴタイプのものとがある。ループタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において次回大当たり当選することが確定していることから、継続率は、大当たり当選したときの確変大当たりへの振り分け確率に基づいて定まる。このことは、ループタイプのパチンコ機では、図柄が揃った場合にその揃った図柄が確変図柄（例えば「７」図柄）となる確率に基づいて、継続率が定まると言える。このため、高確高サポ状態では、遊技者は、遊技回が消化されていくのをただ眺めているだけで、図柄が揃う場合にその揃う図柄が確変図柄であることを期待するだけである。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、高確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短継続回数である５回以内の各遊技回と、高確低サポ状態（状態Ｈ６）に移行してからの特２残保留に基づいて実行される最大４回（前述したように５回となり得ることもある）の各遊技回とにおいて、転落抽選または当たり抽選に当選することを遊技者に期待させることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のループタイプのパチンコ機と比較して、より大きな期待感を付与することができる。

【１７７６】

ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態における継続率は、１回の遊技回あたりの当たり抽選で大当たり当選しない確率からＳＴ回数全てにおいて外れる確率を算出し、当該外れる確率を１から引くことによって求めることができる。このため、ＳＴタイプのパチンコ機では、図柄が揃う確率（大当たり当選する確率）とＳＴ回数とに基づいて、継

続率が定まる。したがって、ＳＴタイプのパチンコ機では、高確高サポ状態において実行される遊技回の回数が進むにつれて、大当たり当選せずに遊技回の回数がＳＴ回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態（状態Ｈ４）から高確低サポ状態（状態Ｈ６）までの期間において、大当たり当選（図柄が揃うこと）に加えて転落抽選にも当選せずに、特２残保留が無くなってしまわないか、といった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来のＳＴタイプのパチンコ機と比較して、大当たり当選に転落当選が加わった分だけ、より大きな緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【１７７７】

他のゲーム性を有するパチンコ機として、次の構成も考えられる。遊技者にとって有利な特定の有利状態において、当該有利状態に移行してからの遊技回数が所定の数に達するまでに、当たり抽選において小当たりに当選（小当たりは高い確率で当選）した場合に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することにより、開閉実行モード（ラウンド遊技）へ継続させる構成が考えられる。この構成によれば、有利状態から開閉実行モードへ移行するまでに実行される遊技回が短時間で消化されてしまうことから、短い間隔で開閉実行モードが繰り返され、射幸性が過度に高まってしまう課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３に移行するルートにおいて、最終的に大当たりに当選することが確約された、抽選モードとして低確率モードで当たり抽選を繰り返し行うことのできる低確高サポ状態Ｈ５を経由することができることから、高確高サポ状態Ｈ４から開閉実行モードＨ３へ移行するまでに十分に時間を掛けることができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０によれば、短い間隔で開閉実行モードが繰り返されることによって射幸性が過度に高まってしまうことを防止することができる。また、十分に時間を掛けることで、種々の演出を行うことが可能となるという副次的な効果を奏することもできる。これらの効果は、上記他のゲーム性を有するパチンコ機の構成によっても決して奏することのできないものである。

【１７７８】

上述したように、種々のタイプの従来のパチンコ機と比較して、本実施形態のパチンコ機１０は、優れた効果を奏する。

【１７７９】

《３－８》第３実施形態の変形例：

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

【１７８０】

《３－８－１》変形例１：

本変形例１では、上記第３実施形態の構成に対して、確変大当たりに連続して当選した回数（以下、確変継続回数と呼ぶ）が上限（リミット）に達すると、たとえ確変大当たりに当選した場合であっても、当該確変大当たりに基づく開閉実行モードの終了後における抽選モードが低確率モードとなる構成を加えた。以下、詳細に説明する。

【１７８１】

図１５８は、変形例１のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。図１５８に示すように、変形例１のパチンコ機では、低確低サポ状態（状態Ｈ１）において大当たり当選し確変大当たりに振り分けられた場合に実行される開閉実行モードＨ３において、確変リミット機能が備えられている。

【１７８２】

開閉実行モードＨ３において、確変リミット機能として次の処理が実行される。まず、低確低サポ状態Ｈ１における左打ち中の態様Ｈ１ａにおいて、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなること（いわゆる、初当たりで確

変大当たりに当選すること）によって、開閉実行モードＨ３に移行した場合に、確変継続回数カウンタに１をセットする。その後、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなって開閉実行モードＨ３に移行する毎に、確変継続回数カウンタの値を１だけインクリメントする。そして、確変継続回数カウンタの値が予め定めた確変リミット回数（例えば、３回）に達したか否かを判定し、確変継続回数カウンタの値が確変リミット回数に達しないと判定された場合には、開閉実行モードＨ３の終了後に、第３実施形態のパチンコ機１０の場合と同様に、抽選モードを高確率モードに移行し、サポートモードを高頻度サポートモードに移行することによって、開閉実行モードＨ３から高確高サポ状態Ｈ４へ移行する。一方、確変継続回数カウンタの値が確変リミット回数に達したと判定された場合には、開閉実行モードＨ３の終了後に、抽選モードを低確率モードに移行し、サポートモードを高頻度サポートモードに移行することによって、開閉実行モードＨ３から低確高サポ状態Ｈ５へ移行する。

【１７８３】

低確高サポ状態Ｈ５における動作は、第３実施形態と同一である。すなわち、低確高サポ状態Ｈ５では、遊技者は、右打ちを継続して実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２始動口３４へ遊技球を入球させる。低確高サポ状態Ｈ５における第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする当たり抽選の抽選結果は、大当たり当選と時短付与当選のいずれかに限られることから、当該当たり抽選において大当たり当選しなくても時短付与に当選することから、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。換言すれば、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードは次回大当たりに当選するまで継続し、事実上、次の大当たりが保証される。その上、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別は、１６Ｒ確変大当たりに限られていることから、低確高サポ状態Ｈ５では、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することが保証される。

【１７８４】

なお、確変継続回数カウンタの値は、遊技状態における抽選モードが高確率モードから低確率モードに移行する都度に０にクリアされる。具体的には、確変継続回数が上限（リミット）に達した場合、転落抽選において転落した場合、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が通常大当たりとなった場合、または、高確率モード時において実行される遊技回の実行回数がＳＴ回数に達した場合に、確変継続回数カウンタの値は０にクリアされる。本変形例１のパチンコ機におけるその他の構成については、上記第３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成であり、その説明を省略する。

【１７８５】

以上のように構成された変形例１のパチンコ機によれば、低確低サポ状態Ｈ１における左打ち中の態様Ｈ１ａにおいて、初当たりで確変大当たりに当選してから、再度、低確低サポ状態Ｈ１における左打ち中の態様Ｈ１ａに戻るまでに、高確高サポ状態Ｈ４もしくは高確低サポ状態Ｈ６において、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなる回数が確変リミット回数である３回に達した場合に、当該大当たり当選に基づく開閉実行モードＨ３の終了後に低確高サポ状態Ｈ５に移行する。低確高サポ状態Ｈ５では、上述したように、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することが保証されていることから、変形例１のパチンコ機によれば、初当たりで確変大当たりに当選してから、高確高サポ状態Ｈ４もしくは高確低サポ状態Ｈ６において、当たり抽選において大当たりに当選し振分判定による振分結果が確変大当たりとなることが３回、続いた場合に、再度、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態Ｈ４へ移行することになる。すなわち、３回、確変大当たりした場合に、もう１回、確変大当たりする特典が遊技者に付与されることになる。換言すれば、確変大当たりが３回継続すれば、４回目の確変大当たりが保証されることになる。したがって、変形例１のパチンコ機によれば、上記のもう１回の特典の付与によって、遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。さらに、３回、確変大当たりが継続することについて、遊技者に対して期待感を付与することができる。特に、３回、確変大当たりが継続することがとても重要となることか

ら、２回目の確変大当たりとなった後に３回目の確変大当たりとなることについて、遊技者に対して一層大きな期待感を付与することができる。

【１７８６】

なお、この変形例１のパチンコ機では、確変リミット回数を３回としたが、これに換えて２回、４回、５回等の他の回数としてもよい。

【１７８７】

《３－８－２》変形例２：

上記第３実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって大当たりに当選し、振分判定による振り分け結果が通常当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについて低頻度サポートモードとなる構成であった。これに対して、変形例として、抽選モードが高確率モードである遊技状態において、当たり抽選によって大当たりに当選し、振分判定による振り分け結果が通常当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについて高頻度サポートモードとなる構成としてもよい。以下、詳細に説明する。

【１７８８】

図１５９は、変形例２のパチンコ機が備える第１始動口用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図１５９（ａ）は第１始動口用の振分テーブル（低確率モード用）を示し、図１５９（ｂ）は第１始動口用の振分テーブル（高確率モード用）を示している。第３実施形態のパチンコ機１０が備える第１始動口用の振分テーブルは、低確率モード用、高確率モード用の区別はなかったが、これに対して、変形例２のパチンコ機が備える第１始動口用の振分テーブルは、低確率モード用と高確率モード用との区別がある。

【１７８９】

変形例２のパチンコ機が備える第１始動口用の振分テーブル（低確率モード用）は、第３実施形態のパチンコ機１０が備える第１始動口用の振分テーブルと同一である。

【１７９０】

変形例２のパチンコ機が備える第１始動口用の振分テーブル（高確率モード用）は、第３実施形態のパチンコ機１０が備える第１始動口用の振分テーブルと比較して、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が８Ｒ通常大当たりである場合に、開閉実行モードの終了後に、サポートモードについて高頻度サポートモードに移行する点が相違し、その他については同一である。なお、ここで言う高頻度サポートモードは、次回大当たり当選するまで高頻度サポートモードが継続されるタイプのものである。

【１７９１】

また、変形例２のパチンコ機は、第３実施形態のパチンコ機１０と比較して、ＳＴ回数が相違する。第３実施形態のパチンコ機１０ではＳＴ回数を１０回としたが、これに対して、変形例２のパチンコ機ではＳＴ回数を１３回とした。

【１７９２】

図１６０は、変形例２のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。変形例２のパチンコ機では、ＳＴ回数が１３回となったために、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂで実行される遊技回の回数が、第３実施形態の場合と比較して、多くなっている。具体的には、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａで、第２始動口３４に入球する遊技球の最大保留個数に対応した４回、遊技回が実行された場合に、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂで実行される遊技回の回数は４回となる。すなわち、ＳＴ回数である１３回から、時短継続回数である５回と、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａで実行された４回とを引いて求めた回数、すなわち４回が、左打ち中の態様Ｈ６ｂで実行される遊技回の回数となる。一方、特２残保留消化中の態様Ｈ６ａで１回も遊技回が行われなかった場合には、ＳＴ回数である１３回から時短継続回数である５回を引いて求めた回数、すなわち８回が、左打ち中の態様Ｈ６ｂで実行される遊技回の回数となる。

【１７９３】

この４回～８回実行される左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、当たり抽選によって大当た

りに当選し、振分判定による振り分け結果が通常大当たりである場合に、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態Ｈ６から開閉実行モードＨ７に移行する。そして、開閉実行モードＨ７の終了後に、抽選モードは高確率モードから低確率モードに移行し、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行する。この結果、開閉実行モードＨ７から低確高サポ状態Ｈ５に移行する。この際、高頻度サポートモードは、次回大当たり当選するまで継続される

【１７９４】

低確高サポ状態Ｈ５における動作は、第３実施形態のパチンコ機１０と同一である。すなわち、低確高サポ状態Ｈ５では、遊技者は、右打ちを継続して実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、第２始動口３４へ遊技球を入球させる。低確高サポ状態Ｈ５における第２始動口３４への遊技球の入球を契機とする当たり抽選の抽選結果は、大当たり当選と時短付与当選のいずれかに限られることから、当該当たり抽選において大当たり当選しなくても時短付与に当選することから、次回大当たりに当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。換言すれば、当該当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードは次回大当たりに当選するまで継続し、事実上、次の大当たりが保証される。その上、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別は、１６Ｒ確変大当たりに限られていることから、低確高サポ状態Ｈ５では、確変大当たりに当選し、高確高サポ状態Ｈ４へ再度移行することが保証される。

【１７９５】

本変形例２のパチンコ機におけるその他の構成については、上記第３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成であり、その説明を省略する。

【１７９６】

以上のように構成された変形例２のパチンコ機によれば、ｉ）高確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が５回に達してしまうことによって、高確高サポ状態Ｈ４から次回大当たり当選することが確約された低確高サポ状態Ｈ５に移行することを逃し、ii）高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて、当たり抽選と転落抽選とのいずれにも当選しないで、特２残保留が無くなってしまうことによって、高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂを経由して前記低確高サポ状態Ｈ５に移行することを逃した場合にも、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて、当たり抽選によって大当たりに当選し、振分判定による振り分け結果が通常大当たりとなることによって、高確低サポ状態Ｈ６から開閉実行モードＨ７を経由して前記低確高サポ状態Ｈ５に移行することができる。このため、遊技者は、上記ｉ）とii）のチャンスを逃して落胆した場合にも、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて通常大当たりすることによって、次回大当たり当選することが確約された低確高サポ状態Ｈ５に移行することができる再度のチャンスを与えられることになる。したがって、高確低サポ状態Ｈ６における左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて通常大当たりすることについて、遊技者は期待感と緊迫感とを併せ持つことになる。この結果、変形例２のパチンコ機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７９７】

なお、この変形例２のパチンコ機では、抽選モードが高確率モードである場合に、通常大当たり当選した際に与えられる高頻度サポートモードは、次回大当たり当選するまで継続されるタイプのものであったが、これに換えて、当該高頻度サポートモードが１回の遊技回だけ継続するタイプのものとしてもよい。高頻度サポートモードが１回だけ継続する構成であっても、開閉実行モードＨ７の終了後に低確高サポ状態Ｈ５に移行し、その後、低確高サポ状態Ｈ５において時短付与に当選することで、高頻度サポートモードは次回大当たり当選するまで継続されることになるためである。すなわち、抽選モードが高確率モードである場合に、通常大当たり当選した際に与えられる高頻度サポートモードは、１回

でも、何回でも良い。
【１７９８】
《３－８－３》変形例３：
上記第３実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に外れの設定はなく、大当たり当選しなかった場合に、時短付与に必ず当選する構成であった。これに対して、変形例として、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たり当選と時短付与当選と外れの設定があり、大当たり当選しなかった場合に、時短付与当選の場合と外れの場合とに振り分けられる構成としてもよい。以下、詳細に説明する。
【１７９９】
図１６１は、変形例３における第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）の内容を示す説明図である。図１６１に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として０～１９の２０個の値が設定され、時短付与となる当たり乱数カウンタＣ１の値として２０～１９９９の１９８０個の値が設定されており、外れ（大当たりにも時短付与にも当選しない事象）となる当たり乱数カウンタＣ１の値として２０００～３９７９の１９８０個の値が設定されている。この場合の大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は全体の数に対して２０／３９８０（＝１／１９９）となっており、時短付与となる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は全体の数に対して１９８０／３９８０（＝９９／１９９）となっており、外れとなる当たり乱数カウンタＣ１の値群の数は全体の数に対して１９８０／３９８０（＝９９／１９９）となっている。この結果、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）によれば、大当たりとならない当たり乱数カウンタＣ１の値群の数の１／２が時短付与となり、大当たりとならない当たり乱数カウンタＣ１の値群の数の１／２が外れとなっている。
【１８００】
なお、本変形例において当選する「時短付与」は、高頻度サポートモードが所定回数（例えば５回）の遊技回だけ継続されるタイプの時短付与であり、この点でも第３実施形態と相違する。すなわち、第３実施形態では、当たり抽選において時短付与当選した場合に、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続されるのに対して、本変形例では、当たり抽選において時短付与当選した場合に、所定回数（例えば５回）の遊技回だけ、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。
【１８０１】
図１６２は、変形例３のパチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。変形例３のパチンコ機における遊技の流れは、第３実施形態のパチンコ機１０の場合（図１２９参照）と比較して、低確高サポ状態Ｈ５における動作と、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂの動作とが相違し、その他の動作については同一である。
【１８０２】
変形例３のパチンコ機では、低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、１／２の確率で、時短付与当選と外れとに振り分けられる。時短付与当選した場合には、サポートモードとしての高頻度サポートモードは５回の遊技回だけ継続される。高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回の間に、当たり抽選において大当たりにも時短付与にも当選しなかった場合（外れの場合）には、当該５回の遊技回の終了後に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回の間に、当たり抽選において大当たりにも時短付与にも当選しなかった場合には、低確高サポ状態Ｈ５から低確低サポ状態Ｈ１に移行する。低確低サポ状態Ｈ１における移行先は、特２残保留がなくなった場合には左打ち中の態様Ｈ１ａであり、特２残保留がある場合には特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂである。
【１８０３】
低確高サポ状態Ｈ５において、高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回が終了

するまでに、再度、当たり抽選において時短付与に当選した場合には、高頻度サポートモードの期間が５回の遊技回だけ延長される。このため、低確高サポ状態Ｈ５において、高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回が終了するまでに、再度、当たり抽選において時短付与に当選することを繰り返すことができれば、高頻度サポートモードの期間を、次回大当たり当選するまで、順次、延長することが可能となる。

【１８０４】

同様に、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいても、当たり抽選において大当たり当選しなかった場合に、１／２の確率で、時短付与当選と外れとに振り分けられる。時短付与に当選した場合には、サポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行し、その結果、低確低サポ状態Ｈ１から先に説明した低確高サポ状態Ｈ５に移行する。

【１８０５】

本変形例３のパチンコ機におけるその他の構成については、上記第３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成であり、その説明を省略する。

【１８０６】

以上のように構成された変形例３のパチンコ機によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、遊技回の実行回数が時短継続回数に達する以前の遊技回において転落抽選に当選した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行するが、この低確高サポ状態Ｈ５において、高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回が終了するまでに、再度、当たり抽選において時短付与に当選することを繰り返すことができれば、高頻度サポートモードが継続される期間を、次回大当たり当選するまで、順次、延長することが可能となる。このため、遊技者に対して、低確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選において大当たり当選しなくても、高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回が終了するまでに、当たり抽選において時短付与に当選することを、繰り返し期待させることができる。裏を返せば、高頻度サポートモードが継続される５回の遊技回が終了するまでに、当たり抽選において大当たりにも時短付与にも当選しないでしまわないかといった緊迫感を、繰り返し遊技者に対して付与することができる。

【１８０７】

また、低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいて、当たり抽選において大当たり当選しなくても、時短付与に当選して欲しいと、遊技者に対して期待させることができる。このように、変形例３のパチンコ機によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８０８】

《３－８－４》変形例４：

上記第３実施形態のパチンコ機１０では、ＳＴ回数（１０回）を、時短継続回数（５回）と、第２始動口３４に入球する遊技球の最大保留個数に対応した回数（４回）と、余裕分の１回との総計（１０回）とした。これに対して、ＳＴ回数を上記総計を上回る回数としてもよい。例えば、ＳＴ回数を、１１回、１２回、…、１５回、…、２０回等としてもよい。この変形例によっても、第３実施形態のパチンコ機１０と同様に、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６への移行時に電動役物３４ａが閉じる直前で入球した遊技球に対応した特２残保留を、高確低サポ状態（状態Ｈ６）における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにて必ず使用させることができ、特２残保留が残ったままで、高確低サポ状態Ｈ６から低確低サポ状態Ｈ１に戻ることがない。したがって、本変形例のパチンコ機によっても、第３実施形態のパチンコ機１０と同様に、高確高サポ状態Ｈ４からＳＴ回数に到達して低確低サポ状態Ｈ１に戻った後に、特２残保留で時短付与に当選するという遊技の流れを消すことができることから、遊技の健全性を向上することができる。

【１８０９】

《３－８－５》変形例５：

上記第３実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであるにも拘わらず、当該大当たりを契機として開放

したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがなく、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない構成とした。これに対して、変形例として、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合には、抽選モードが高確率モードに移行することがないが、サポートモードについては高頻度サポートモードに移行する構成としてもよい。

【１８１０】

この変形例によれば、低確低サポ状態Ｈ１（図１２９参照）において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球が入球しなかった場合に、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して低確高サポ状態Ｈ５へ移行する。低確高サポ状態Ｈ５では、事実上、次の大当たり（確変大当たり）が保証されていることから、遊技者にとって有利性が高い。このため、この変形例によれば、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりであり、当該大当たりを契機として開放したＶ入賞口４８に遊技球をあえて入球させない遊技操作が有効となり得る。この変形例によれば、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である５回に達するまで（５回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行できるというゲーム性を有しているが、上記のＶ入賞口４８に遊技球をあえて入球させない遊技操作を行なった場合に、上記の５回以内に転落抽選に当選することを介さずに低確高サポ状態Ｈ５に移行するが可能となり、上記のゲーム性が損なわれてしまう課題が発生した。この課題は次の変形例６によって解消することができる。

【１８１１】

《３－８－６》変形例６：

上記第３実施形態のパチンコ機１０では、一つの可変入賞装置３６を備える構成とした。これに対して、変形例として、第１可変入賞装置と第２可変入賞装置とを備える構成としてもよい。第１可変入賞装置は、大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉扉とを備え、Ｖ入賞口は備えない構成である。第２可変入賞装置は、大入賞口と、大入賞口を開閉する開閉扉と、大入賞口の内部に設けられたＶ入賞口とを備える。第２可変入賞装置は、第３実施形態のパチンコ機１０に備えられた可変入賞装置３６と比較して、Ｖ入賞口シャッター４８ａを備えない点で相違する。この変形例では、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合に、開閉実行モード時において、当該大当たりを契機として第１可変入賞装置の開閉扉が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。一方、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モード時において、当該大当たりを契機として第２可変入賞装置の開閉扉が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。

【１８１２】

上記構成によれば、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、第１可変入賞装置の大入賞口に遊技球が入球し、Ｖ入賞口に遊技球が入球することはない。これに対して、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、第２可変入賞装置の大入賞口に遊技球が入球し、Ｖ入賞口シャッターを備えないことから、大入賞口に入球した遊技球は１００％の確立でＶ入賞口に遊技球が入球することになる。このために、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、大入賞口に遊技球が入球しながらＶ入賞口に遊技球が入球しないことはない。したがって、この変形例によれば、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して低確高サポ状態Ｈ５へ移行することを回避することができることから、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である５回に達するまで（５回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行できるという本来のゲーム性を発揮することができる。

【１８１３】
《３－８－７》変形例７：
　また、Ｖ入賞口４８に遊技球をあえて入球させない遊技操作が不可能となる構成として、変形例６に換えて次の構成とすることもできる。右打ち操作によって遊技球が入球可能な領域内に、遊技球が通過可能なゲートを設け、大当たり当選に基づくラウンド遊技を実行させる際に、当該ゲートを通過した場合に限り、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を開始する構成とし、当該ゲートの真下にＶ入賞口を設けた構成とする。この構成によれば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作を開始させるためには、前記ゲートに遊技球を通過させる必要があり、その場合に必ずＶ入賞口に遊技球が入球することになる。したがって、この変形例によっても、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合に、大入賞口に遊技球が入球しながらＶ入賞口に遊技球が入球しないことはない。したがって、この変形例によれば、低確低サポ状態Ｈ１から開閉実行モードＨ３を経由して低確高サポ状態Ｈ５へ移行することを回避することができることから、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数である５回に達するまで（５回以内）に、遊技者に転落抽選に当選した場合に、事実上、次の確変大当たりが保証された低確高サポ状態Ｈ５に移行できるという本来のゲーム性を発揮することができる。
【１８１４】
《３－８－８》変形例８：
　上記第３実施形態およびその変形例では、転落乱数カウンタＣＦの値を用いた転落抽選において当選した場合に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成とした。これに対して、変形例として、遊技盤３０に遊技球が入球可能な転落口を用意し、当該転落口に遊技球が入球した場合に、当たり抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに変更される構成としてもよい。この構成において、上記転落口の上部に、転落口へ続く流路と転落口以外（例えば、アウト口や第２始動口）へ続く流路との間で遊技球を振り分ける遊技球振分装置を設ける構成とすることもできる。これらの構成によれば、遊技球が転落口へ入球するか否かを遊技者が視認することができることから、高確高サポ状態Ｈ４において、高確高サポ状態Ｈ４への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達するまでに転落口へ遊技球が入球するか否かを、遊技者は緊迫感と期待感をもって待つことができる。
【１８１５】
《３－８－９》変形例９：
　上記第３実施形態、その変形例１、およびその変形例２では、当たり抽選において時短付与当選した場合に、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成とした。これに対して、変形例として、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される期間（以下、高サポ継続期間と呼ぶ）を、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）に達するまでに換えても良い。すなわち、当たり抽選において時短付与当選した場合に、遊技回の実行回数が所定回数（例えば、５回）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される構成としてもよい。所定回数は、５回に限る必要はなく、１回、２回、３回、４回、６回等のいずれの回数であってもよい。この変形例におけるその他の構成については、上記第３実施形態と同一の構成（特に、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用：図１２４（ｂ）参照）を用いた当たり抽選において、大当たり当選しなかった場合に、時短付与に当選することになる構成）とする。
【１８１６】
　この変形例の構成によれば、高サポ継続期間が終了するまでに、繰り返し当たり抽選において時短付与当選することになり、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間だけ、高サポ継続期間が順次延長され、この延長が当たり抽選において大当たり当選するまで繰り返されることになる。この結果、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。したがって、この変形例に

よれば、上記第３実施形態と同様に、低確高サポ状態Ｈ５において、所定回数しか継続しない時短付与を用いて、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードを継続させる遊技性を実現できるという効果を奏する。換言すれば、当たり抽選において大当たり当選するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される時短付与を用いずに、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで、抽選モードとして高頻度サポートモードを継続させる遊技性を実現できる。

【１８１７】

《３－８－１０》変形例１０：

上記実施形態では、高確率モードであり、かつ高頻度サポートモードである特定遊技状態としての高確高サポ状態において取得された特別情報であって、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく特別情報についての当たり抽選が終了するまでに転落抽選に当選するといった特定条件が成立した場合に、特定遊技状態としての高確高サポ状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態としての低確高サポ状態に移行させる構成とし、一方、特定遊技状態としての高確高サポ状態への移行後における遊技回の実行回数が、転落抽選に当選することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態としての低確低サポ状態に移行させる構成としたが、各遊技状態における抽選モード及びサポートモードの種別は例示であり、各遊技状態における抽選モード及びサポートモードの種別としては様々な組み合わせを採用することができる。

【１８１８】

具体的には、例えば、特定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、有利遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、所定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。このような構成としても、上記実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８１９】

《３－８－１１》変形例１１：

上記実施形態では、高確率モードであり、かつ高頻度サポートモードである第１特定遊技状態としての高確高サポ状態において、転落抽選に当選するといった特定条件が成立した場合に、サポートモードを所定期間、例えば、当たり抽選において次回大当たりに当選するまでの期間、高頻度サポートモードに維持する遊技状態であって、高確高サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態としての低確高サポ状態に移行させる構成とし、一方、高確高サポ状態において、転落抽選に当選せずに時短継続回数の遊技回が実行されるといった第２所定条件が成立した場合に、第２特定遊技状態としての高確低サポ状態に移行させる構成とし、高確低サポ状態において、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の際に転落抽選に当選するといった特定条件が成立した場合に、高確低サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態としての低確低サポ状態に移行させる構成としたが、各遊技状態における抽選モード及びサポートモードの種別は例示であり、各遊技状態における抽選モード及びサポートモードの種別としては様々な組み合わせを採用することができる。

【１８２０】

具体的には、例えば、第１特定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモ

ードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、第１所定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、第２特定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。また、例えば、第２所定遊技状態として、高確率モードであり高頻度サポートモードである高確高サポ状態や、高確率モードであり低頻度サポートモードである高確低サポ状態、低確率モードであり高頻度サポートモードである低確高サポ状態、低確率モードであり低頻度サポートモードである低確低サポ状態等を採用してもよい。このような構成としても、上記実施形態と同様に、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８２１】

《３－８－１２》変形例１２：

上記実施形態及び上記各変形例に対して、以下に説明する本変形例の構成を適用してもよい。以下、本変形例の構成を上記実施形態に適用した例について、上述した図１２９を参照して具体的に説明する。

【１８２２】

本変形例のパチンコ機１０では、開閉実行モードＨ３から高確高サポ状態Ｈ４に移行した際に、遊技者にとって有利性の高い遊技状態に移行したこと告知する演出を実行する。本変形例では、有利性の高い遊技状態に移行したことを告知する演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターＡの画像）及び「チャンスゾーン突入！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出（チャンスゾーン突入演出）を実行する。そして、チャンスゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第１特定背景画像と呼ぶ）を図柄表示装置４１に表示させる。遊技者は、チャンスゾーン突入演出及び第１特定背景画像を認識することによって、有利性の高いチャンスゾーンに突入したことを認識し、大当たりに当選することや転落抽選に当選することを期待することになる。

【１８２３】

そして、本変形例のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回数が時短継続回数である５回に達する以前（５回以内）の遊技回において転落抽選に当選した場合には、当該遊技回の終了間際に、遊技者にとって有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行する。本変形例では、当該演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではアンコウのキャラクターの画像）及び「安心の安泰ゾーン突入！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出（安泰ゾーン突入演出）を実行する。そして、安泰ゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第２特定背景画像と呼ぶ）を図柄表示装置４１に表示させる。遊技者は、安泰ゾーン突入演出及び第２特定背景画像を認識することによって、明確に、安泰ゾーン突入といった有利な事象が発生したと認識することができる。そして、パチンコ機１０は、当該転落当選を契機として高確高サポ状態Ｈ４から低確高サポ状態Ｈ５に移行する。なお、本変形例では、転落抽選に当選した遊技回において大当たり（確変大当たり）にも当選していた場合には、上述した安泰ゾーン突入演出は実行せずに、確変大当たりに当選したことを告知する演出を実行する。

【１８２４】

本変形例のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｈ４において大当たりにも転落抽選にも当選せずに、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数（５回）に達することによって、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６

ａに移行した場合には、遊技者にとっての有利性が高い状態が特２残保留の数に対応した限られた遊技回数分のみ継続することを示唆する演出を実行する。本変形例では、当該演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターＢの画像）及び「最終チャンスゾーン突入！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出（最終チャンスゾーン突入演出）を実行する。そして、最終チャンスゾーンに突入していることを意味する特定の背景画像（以下、第３特定背景画像と呼ぶ）を図柄表示装置４１に表示させるとともに、上記限られた遊技回数の残り回数（特２残保留の個数）を示す数値情報（特２残保留カウントダウン情報）を図柄表示装置４１に表示させる。遊技者は、最終チャンスゾーン突入演出や、第３特定背景画像、特２残保留カウントダウン情報を認識することによって、当該特２残保留カウントダウン情報の数値が０になってしまう前に大当たりや転落抽選に当選して欲しいといった感情を抱くことになる。

【１８２５】

そして、高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａにおいて転落抽選に当選した場合及び転落抽選の当否に関わらず当たり抽選において確変大当たりに当選した場合には、当該遊技回の中盤において、遊技者にとって有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行する。本変形例では、当該演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではクジラのキャラクターの画像）及び「確変大当たりか、安泰ゾーンへの突入が確定したよ！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出（有利事象発生択一演出）を実行する。当該有利事象発生択一演出を認識した遊技者は、明確に、確変大当たり当選か、安泰ゾーン突入かのいずれかの有利な事象が発生したと認識することができる。

【１８２６】

そして、当該遊技回において転落抽選に当選していた場合には、当該転落当選を契機として高確低サポ状態Ｈ６における特２残保留消化中の態様Ｈ６ａから低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行することになり、一方、当該遊技回において転落抽選には当選していないが確変大当たりに当選している場合には、遊技状態の移行は発生しない。そして、当該遊技回における当たり抽選の結果が確変大当たり（特２保留であるため確変大当たりのみ）である場合には、当該遊技回の終了間際に、確変大当たりに当選したことを告知する演出を実行し、一方、当該当たり抽選の結果が時短付与当選である場合（すなわち、転落抽選に当選して低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ａに移行したが、当たり抽選においては確変大当たりには当選せずに時短付与に当選した場合）には、当該遊技回の終了間際に、上述した安泰ゾーン突入演出を実行する。これにより、遊技者は、今回の遊技回においてどちらの有利な事象が発生したのかを確認することができる。

【１８２７】

以上説明したように、本変形例では、高確高サポ状態Ｈ４において表示される背景画像（チャンスゾーンに対応した第１特定背景画像）と、当該高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行した後であって特２残保留が終了するまでの期間において表示される背景画像（最終チャンスゾーンに対応した第３特定背景画像）とが異なることになる。したがって、遊技者に対して、両者の状態を明確に区別して認識させることができるとともに、遊技の状態の変化に注目させることができる。

【１８２８】

また、本変形例では、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（安泰モード突入演出）を実行する。ここで、通常のパチンコ機では、転落抽選に当選することは、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本変形例のパチンコ機１０では、通常のパチンコ機とは異なり、上記の状況において転落抽選に当選することは、遊技者にとって好ましいことである。したがって、本変形例では、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（安泰モード突入演出）を実行することによって、遊技者に

対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。
【１８２９】
　また、本変形例では、高確高サポ状態Ｈ４に移行してからの遊技回の実行回数が時短継続回数（５回）に達することによって高確低サポ状態Ｈ６に移行した後、特２残保留による遊技回が高確低サポ状態Ｈ６において終了するまでに転落抽選に当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（有利事象発生択一演出）を実行する。ここで、通常のパチンコ機では、転落抽選に当選することは、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本変形例のパチンコ機１０では、通常のパチンコ機とは異なり、上記の状況において転落抽選に当選することは、遊技者にとって好ましいことである。したがって、本変形例では、高確低サポ状態Ｈ６に移行した後、特２残保留による遊技回が高確低サポ状態Ｈ６において終了するまでに転落抽選に当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（有利事象発生択一演出）を実行することによって、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。
【１８３０】
《３－８－１３》変形例１３：
　上記実施形態及び上記各変形例に対して、以下に説明する本変形例の構成を適用してもよい。なお、以下の説明では、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される図柄を「第１特別図柄」とも称し、第２図柄表示部３７ｂに表示される図柄を「第２特別図柄」とも称し、普図ユニット３８に表示される図柄を「普通図柄」とも称する。また、「第１特別図柄」と「第２特別図柄」をまとめて「特別図柄」とも総称する。
【１８３１】
　また、上記実施形態及び上記各変形例における「当たり抽選」を「特図抽選」とも称し、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される特図抽選を「第１特図抽選」とも称し、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される特図抽選を「第２特図抽選」とも称する。また、上記実施形態及び上記各変形例における「電動役物開放抽選」を「普図抽選」とも称し、「電動役物３４ａ」を「普通電動役物３４ａ」とも称する。
【１８３２】
　また、説明の便宜のため、「第１特別図柄の変動」を「第１特図変動」とも称し、「第２特別図柄の変動」を「第２特図変動」とも称し、「普通図柄の変動」を「普図変動」とも称する。また、「第１特図変動」と「第２特図変動」をまとめて「特図変動」とも総称する。また、上記実施形態及び上記各変形例におけるＳＴ（スペシャルタイム）回数を「高確継続上限回数」とも称し、「時短継続回数」を「高サポ継続上限回数」とも称する。
【１８３３】
　上記実施形態及び上記各変形例では、高確継続上限回数（ＳＴ回数）は、高サポ継続上限回数（時短継続回数、上記実施形態では５回）に特２保留の最大個数（上記実施形態では４個）を加算し、さらに余裕分として１回（又は２回以上）を加算した回数（上記実施形態では１０回）に設定されている。この理由は、仮に、高確継続上限回数（ＳＴ回数）に、上述した余裕分としての１回を加算しない構成を採用した場合において、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個になってしまった場合には、当該４個目の特２保留が低確低サポ状態Ｈ１に移行後まで特２残保留として存在してしまうことになり、当該４個目の特２保留に基づく第２特図抽選が低確低サポ状態Ｈ１の特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂにおいて実行されて確実に確変大当たり又は時短付与のいずれかに当選することになってしまい、この結果、当該パチンコ機１０の設計時に想定されたゲーム性が破綻してしまうからである。
【１８３４】
　そこで、上記実施形態及び上記各変形例では、上述したように、高確継続上限回数（ＳＴ回数）に余裕分としての１回を加算することによって、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個になってしまった場合であっても、当該４個目の特２保留に基づく

第２特図抽選（高確高サポ状態Ｈ４に移行してから１０回目の特図抽選）が高確低サポ状態Ｈ６において実行される（すなわち、高確率モードが終了する前に実行される）ようにするためである。

【１８３５】

これに対して、変形例として、高確継続上限回数を、高サポ継続上限回数（本変形例では５回）に特２保留の最大個数（本変形例では４個）を加算した値（本変形例では９回）に設定し、余裕分としての１回は加算しない構成とした上で、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個になってしまうことを回避する構成を採用してもよい。以下、本変形例の構成について、具体的に説明する。

【１８３６】

図１６３は、本変形例において高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。本変形例では、高サポ継続上限回数は５回、高確継続上限回数（ＳＴ回数）は９回に設定されている。

【１８３７】

そして、本変形例では、高確高サポ状態Ｈ４に移行後の特図変動の実行回数が高サポ継続上限回数（５回）に達した場合に、高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に移行する（高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する）が、実際に高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングは、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動開始時に設定されている。なお、図１６３に示すように、特別図柄の変動が終了した後（停止した後）には、０．５秒間の特図確定時間Ｔｃｓが設けられている。特図確定時間Ｔｃｓは、特別図柄が特図抽選の結果に対応した態様で停止表示されている時間（停止表示時間）であり、この特図確定時間Ｔｃｓの経過後に、特別図柄の次の変動（遊技回）の開始が可能となる。また、特別図柄と同様に、普通図柄の変動終了後にも普図確定時間Ｔｃｎが設けられている。以下、本変形例における制御について、図１６３に示した例について説明する。

【１８３８】

図１６３に示すように、高確高サポ状態Ｈ４に移行してから４回目の特図変動（図１６３に示した例では第２特図変動）の実行中に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には、普図抽選が実行され、普図変動が開始される（時刻ｔ１）。普図変動時間が経過すると、普図変動が終了し（時刻ｔ２）、普図抽選の結果に対応した態様で普通図柄が停止する。当該普図抽選は、高頻度サポートモード時に実行されているので、ほぼ確実に（２３３分の２３１の確率で）普図当たりに当選することになる。そして、図１６３に示すように、普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普図確定時間Ｔｃｎの経過時（時刻ｔ３）に普通電動役物３４ａが開放する。

【１８３９】

なお、本変形例では、低頻度サポートモード時及び高頻度サポートモード時における普図変動時間、普図確定時間Ｔｃｎ、普図抽選において普図当たりに当選する確率である普図当選確率、普図当たりに当選した場合に普通電動役物３４ａが開放する回数である普電開放回数、及び、普通電動役物が開放した場合の開放時間である普電開放時間は、それぞれ以下のように設定される。

【１８４０】

［低頻度サポートモード時］

・普図変動時間：１０．０秒
・普図確定時間Ｔｃｎ：０．１秒
・普図当選確率：１／２３３
・普電開放回数：１回
・普電開放時間：０．１秒

［高頻度サポートモード時］

・普図変動時間：０．２秒

・普図確定時間Ｔｃｎ：０．１秒
・普図当選確率：２３１／２３３
・普電開放回数：１回
・普電開放時間：１．４秒
また、本変形例では、普図抽選が高頻度サポートモード時に実行されて普図当たりに当選した場合には、当該普図抽選の実行後（例えば普図変動中）に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦになったとしても、普通電動役物３４ａは１回、１．４秒間開放することになる。
【１８４１】
図１６３の説明に戻る。図１６３に示した例では、普通電動役物３４ａの開放中に４回目の特図変動が終了し（時刻ｔ４）、特図確定時間Ｔｃｓが経過して５回目の特図変動が開始され（時刻ｔ５）、特２保留個数が４個から３個となっている。上述したように、本変形例では、高サポ継続上限回数は５回に設定されており、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングは、高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動開始時に設定されているので、５回目の特図変動の変動開始時に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなる（時刻ｔ５）。
【１８４２】
図１６３に示した例では、５回目の特図変動の変動開始後においても普通電動役物３４ａが継続して開放しているため、遊技球が第２始動口３４に入球可能であり、図１６３に示すように、遊技球が第２始動口３４に入球した場合には（時刻ｔ６）、特２保留個数が１個増加して、３個から４個となる。その後、普電開放時間が経過し、普通電動役物３４ａが閉鎖状態となる（時刻ｔ７）。
【１８４３】
高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなった時刻ｔ５以降では、普図当選確率は２３３分の１と低くなるため、時刻ｔ５以降に実行された普図抽選に基づいて普通電動役物３４ａが開放することはほぼなく、また、普通電動役物３４ａが開放したとしても、普電開放時間は０．１秒と極めて短いため、実質的には遊技球が第２始動口３４に入球することはない。
【１８４４】
また、仮に、５回目の特図変動の変動開始直前（すなわち、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなる直前）に遊技球がスルーゲート３５を通過して普図抽選が実行され、当該普図抽選に基づいて普通電動役物３４ａが開放した場合であっても、高頻度サポートモード時に普図変動が開始されてから普通電動役物３４ａが閉鎖するまでに要する時間は１．７秒であり、かつ、本変形例では少なくとも５回目の特図変動の変動時間が１．７秒以下に設定されることはないため、普通電動役物３４ａが６回目の特図変動の変動開始後まで開放し続けることはない。したがって、６回目の特図変動の変動開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個となってしまうことを回避することができる。
【１８４５】
このように、本変形例では、上記実施形態等のように余裕分としての１回を高確継続上限回数（ＳＴ回数）に加算しなくても、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個となってしまうことを回避することができるので、低確低サポ状態Ｈ１に移行後に特２残保留が存在してしまうことを回避することができる。この結果、低確低サポ状態Ｈ１における想定外の第２特図変動の発生を回避することができ、当該パチンコ機１０に想定されているゲーム性が破綻してしまうことを回避することができる。
【１８４６】
《３－８－１４》変形例１４：
上記変形例１３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングは、高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動開始時に設定されている構成としたが、

変形例１４として、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングは、高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動終了時に設定されている構成としてもよい。以下、本変形例１４の構成について、上記変形例１３との相違点を中心に説明する。

【１８４７】

図１６４は、本変形例において高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。本変形例では、上述した変形例１３と同様に、高サポ継続上限回数は５回、高確継続上限回数は９回に設定されている。

【１８４８】

そして、上述したように、本変形例では、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングは、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了時に設定されている。

【１８４９】

さらに、本変形例では、高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さを、通常の特図確定時間Ｔｃｓ（本変形例では０．５秒）とは異なる長さに設定する。具体的には、特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さを、高頻度サポートモード時における普通図柄の変動開始から普通電動役物の閉鎖までに要する時間以上の長さに設定する。本変形例では、特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さを、１．７秒（＝０．２秒（普図変動時間）＋０．１秒（普図確定時間Ｔｃｎ）＋１．４秒（普電開放時間））以上の長さである１．８秒に設定する。この理由について、図１６４に示した例を用いて説明する。なお、図１６４における時刻ｔ１から時刻ｔ７については、時刻ｔ５において高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦにならない点を除いて図１６３と同じであるため、詳細な説明を省略する。

【１８５０】

図１６４に示すように、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了時（時刻ｔ９）に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなる。ここで、図１６４では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了直前に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合について説明する。

【１８５１】

図１６４に示すように、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了直前に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には（時刻ｔ８）、当該通過を契機とした普図抽選が実行され、普図変動が開始される。普図変動時間が経過すると、普図変動が終了し（時刻ｔ１０）、普図抽選の結果に対応した態様で普通図柄が停止する。当該普図抽選は、高頻度サポートモード時に実行されているので、ほぼ確実に（２３３分の２３１の確率で）普図当たりに当選することになる。そして、図１６４に示すように、普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普図確定時間Ｔｃｎの経過時（時刻ｔ１１）に普通電動役物３４ａが開放する。

【１８５２】

しかしながら、図１６４に示すように、特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔが終了する前に遊技球が第２始動口３４に入球した場合であっても（時刻ｔ１２）、特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔが終了して次の第２特図変動が開始されるまでは特２保留個数は４個のままなので、当該入球に基づいて特２保留個数が増加することはない。

【１８５３】

そして、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さが、高頻度サポートモード時における普通図柄の変動開始から普通電動役物の閉鎖までに要する時間（本変形例では１．７秒）以上の長さ（本変形例では１．８秒）に設定されるので、特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔが終了するタイミング（時刻ｔ１４）より先に普通電動役物３４ａが閉鎖することになる（時刻ｔ１３）。換言すれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動が開始されるタイミング（時刻ｔ１４）まで普通電動役物３４ａの開放状態が継続することはない。このように、本変形例によれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した

特図変動の次の（６回目の）特図変動の開始後まで普通電動役物３４ａの開放が継続してしまうことを回避することができるので、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動が開始されて特２保留個数が４個から３個になった状態において遊技球が第２始動口３４に入球してしまい、特２保留個数が４個となってしまうことを回避することができる。

【１８５４】

なお、図示は省略するが、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後（例えば特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔ中）に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には、既に高頻度サポートモードがＯＦＦとなっているため、当該通過に基づいた普図抽選は低頻度サポートモードとして実行される。低頻度サポートモード時における普図当選確率は２３３分の１と低いため、当該普図抽選に基づいて普通電動役物３４ａが開放することはほぼなく、また、普通電動役物３４ａが開放したとしても、普電開放時間は０．１秒と極めて短いため、実質的には遊技球が第２始動口３４に入球することはない。

【１８５５】

以上説明したように、本変形例によれば、上記実施形態等のように余裕分としての１回を高確継続上限回数（ＳＴ回数）に加算しなくても、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目）の特図変動の変動開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個となってしまうことを回避することができるので、低確低サポ状態Ｈ１に移行後に特２残保留が存在してしまうことを回避することができる。この結果、低確低サポ状態Ｈ１における想定外の第２特図変動の発生を回避することができ、当該パチンコ機１０に想定されているゲーム性が破綻してしまうことを回避することができる。

【１８５６】

また、上記変形例１３では、高サポ継続上限回数（５回）に到達した特図変動の変動開始時に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦになるため、高サポ継続上限回数（５回）に到達した特図変動の実行中に普通電動役物３４ａを開放させて特２保留を４個貯めることが困難であるという課題が存在したが、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の実行中においても高頻度サポートモードフラグがＯＮであるため、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の実行中においても、容易に、普通電動役物３４ａを開放させて遊技球を第２始動口３４に入球させて特２保留を４個貯めることが可能となる。

【１８５７】

なお、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さのみを、高頻度サポートモード時における普通図柄の変動開始から普通電動役物の閉鎖までに要する時間以上の所定の長さに設定する構成としたが、他の変形例として、特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さだけではなく、通常の特図確定時間Ｔｃｓの長さも、高頻度サポートモード時における普通図柄の変動開始から普通電動役物の閉鎖までに要する時間以上の所定の長さに設定する構成としてもよい。この構成によれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間ＴｃｓＬａｓｔの長さが、通常の特図確定時間Ｔｃｓの長さと異なるという違和感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。

【１８５８】

《３－８－１５》変形例１５：

上記変形例１３及び上記変形例１４では、遊技者に過度に有利になってしまう想定外の事象であるとして、高サポ継続上限回数（５回）に到達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個となってしまう事象の発生を回避する構成を採用したが、変形例１５として、遊技者に過度に有利になってしまう事象の発生を許容し、遊技者にとってのチャンスであるとして当該事象の発生を狙わせる構成を採用してもよい。以下、本変形例１５の構成について、上記変形例１３との相違点を中心に説明する。

【１８５９】

図１６５は、本変形例において高確高サポ状態Ｈ４から高確低サポ状態Ｈ６に遷移する際の制御の一例を示すタイミングチャートである。本変形例では、上述した変形例１３及び変形例１４と同様に、高サポ継続上限回数は５回、高確継続上限回数は９回に設定されている。

【１８６０】

そして、本変形例では、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングは、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの経過時（遊技回の終了時）に設定されている。この理由について、図１６５に示した例を用いて説明する。なお、図１６５における時刻ｔ１から時刻ｔ７については、時刻ｔ５において高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦにならない点を除いて図１６３と同じであるため、詳細な説明を省略する。

【１８６１】

図１６５に示すように、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの経過時（時刻ｔ１２）に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦとなる。ここで、図１６５では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓ中に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合について説明する。

【１８６２】

本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動中に、遊技球をスルーゲート３５に通過させることを遊技者に促す演出であるスルー通過促進演出を実行する。本変形例では、スルー通過促進演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターの画像）及び「変動終了直前に遊技球をスルーに通過させて次の変動開始後まで電チューを開放させてね！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応する音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。当該演出を認識した遊技者は、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了直前に遊技球がスルーゲート３５を通過するように遊技球の発射タイミングや発射強度を調整しながら遊技を行なうことになる。

【１８６３】

図１６５に示すように、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓ中に遊技球がスルーゲート３５を通過した場合には（時刻ｔ９）、当該通過を契機とした普図抽選が実行され、普図変動が開始される。普図変動時間が経過すると、普図変動が終了し（時刻ｔ１０）、普図抽選の結果に対応した態様で普通図柄が停止する。当該普図抽選は、高頻度サポートモード時に実行されているので、ほぼ確実に（２３３分の２３１の確率で）普図当たりに当選することになる。そして、図１６５に示すように、普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普図確定時間Ｔｃｎの経過時（時刻ｔ１１）に普通電動役物３４ａが開放する。

【１８６４】

本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動中又は当該特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓ中に遊技球がスルーゲート３５を通過し、当該通過を契機とした普図抽選において普図当たりに当選し、当該当選に基づいて開放される普通電動役物３４ａの当該開放が次の特図変動の変動開始後まで継続すると判定した場合には、遊技者にとって有利な状態が開始されることを示唆する演出である有利状態開始演出を実行する。本変形例では、有利状態開始演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターの画像）及び「スーパー電チューチャンス到来！！！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応する音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。当該演出を認識した遊技者は、遊技者にとって有利な状態が開始されることになると認識することになる。

【１８６５】

その後、０．５秒間の特図確定時間Ｔｃｓが経過すると（時刻ｔ１２）、高頻度サポートモードフラグがＯＦＦになり、６回目の特図変動が開始され、特２保留個数が４個から

３個になる。そして、図１６５に示した例では、６回目の特図変動の変動開始後においても普通電動役物３４ａの開放状態が継続しているので、遊技球が第２始動口３４に入球可能となり、当該６回目の特図変動の実行中に特２保留個数を最大保留個数の４個まで貯めることが可能となる。

【１８６６】

本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後、すなわち、高確低サポ状態Ｈ６において、普通電動役物３４ａが開放状態になっている場合には、第２始動口３４に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出である特２入球促進演出を実行する。本変形例では、入球促進演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では女性キャラクターの画像）及び「開放中の電チューを狙って保留を４個貯めてね！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応する音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。当該演出を認識した遊技者は、第２始動口３４に遊技球を入球させて特２保留個数が４個になるように連続的に右打ちを行なうことになる。

【１８６７】

そして、図１６５に示すように、遊技球が第２始動口３４に入球した場合には（時刻ｔ１３）、特２保留個数が４個となる。上述したように、当該４個目の特２保留に基づく第２特図抽選は、低確低サポ状態Ｈ１において実行されることになるため、大当たりに当選か時短付与に当選のいずれかの結果となる。

【１８６８】

そこで、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後、すなわち、高確低サポ状態Ｈ６に移行後に、第２始動口３４に遊技球が入球し、特２保留個数が最大保留個数である４個になった場合には、遊技者に有利な状態が訪れることが確定したことを示唆する有利確定演出を実行する。本変形例では、有利確定演出として、特定のキャラクターの画像（本変形例では男性キャラクターの画像）及び「おめでとう！もうすぐいいことが起こるぞ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応する音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。当該演出を認識した遊技者は、遊技者に有利な状態が訪れることが確定したことを認識することになる。

【１８６９】

その後、普電開放時間が経過すると（時刻ｔ１４）、普通電動役物３４ａが閉鎖する。

【１８７０】

このように、本変形例では、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの経過時（時刻ｔ１２）まで高頻度サポートモードフラグがＯＮとなっているので、当該特図確定時間Ｔｃｓの経過直前に遊技球をスルーゲート３５に通過させれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで普通電動役物３４ａの開放状態を継続させることが可能となる。この結果、６回目の特図変動の変動開始後に遊技球が第２始動口３４に入球して特２保留個数が４個になるという遊技者に有利な事象を発生させることが可能となる。

【１８７１】

そして、遊技球がスルーゲート３５を通過したタイミング（すなわち、普図変動の開始タイミング）が特図確定時間Ｔｃｓの経過タイミングに近いほど、高確低サポ状態Ｈ６において普通電動役物３４ａが開放している期間が長くなり、特２保留個数を４個まで貯めることが容易となる。

【１８７２】

以上より、本変形例によれば、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの経過前に（好ましくは直前に）遊技球をスルーゲートに通過させることによって、次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで普通電動役物３４ａの開放状態を継続させ、当該次の特図変動の変動開始後に遊技球を第２始動口３４に入球させて特２保留個数を４個にして遊技者に有利な状態を獲得するという新たなゲーム性を創

出することが可能となる。
【１８７３】
　また、本変形例では、スルー通過促進演出を実行するので、遊技者に、本パチンコ機１０の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。
【１８７４】
　また、本変形例では、遊技球がスルーゲート３５を通過し、普通電動役物３４ａの開放が高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで継続する状況において、有利状態開始演出を実行するので、遊技者に、遊技球がスルーゲート３５を通過したことによって通常のパチンコ機とは異なる遊技者に有利な状態が開始されるのだと認識させることが可能となる。
【１８７５】
　また、本変形例では、高確低サポ状態Ｈ６において、普通電動役物３４ａが開放状態に遷移する場合に、特２入球促進演出を実行するので、遊技者に、本パチンコ機１０の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。
【１８７６】
　また、本変形例では、高確低サポ状態Ｈ６に移行後に、第２始動口３４に遊技球が入球し、特２保留個数が最大保留個数である４個になった場合には、有利確定演出を実行するので、遊技者に、高確低サポ状態Ｈ６に移行後に特２保留個数が最大保留個数である４個になったことに特別な意味があるのだと認識させることが可能となる。
【１８７７】
《３－８－１６》変形例１６：
　上記変形例１５において、新たな普図抽選を実行することのできない状況（例えば、普図変動の実行中や普通電動役物３４ａの開放中など）において遊技球がスルーゲート３５を通過した場合に当該遊技球の通過に基づく普図抽選を保留する機能（以下、普図保留機能とも称する。）を有さない構成を採用してもよい。上記実施形態や上記各変形例のように、普図保留機能を有する構成を採用した場合には、保留されている普図抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまう場合があるので、普通電動役物３４ａの開放タイミングを調整することが困難になる場合がある。
【１８７８】
　これに対して、本変形例では、特定の遊技状態（例えば高確高サポ状態Ｈ４）において普図保留機能を有さない構成を採用する。このような構成によれば、高確高サポ状態Ｈ４においては遊技球がスルーゲート３５を通過したとしても普図抽選が保留されないので、保留されている普図抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまうことを抑制することができる。したがって、遊技者が遊技球をスルーゲート３５に通過させるタイミングを調整することによって、普通電動役物３４ａの開放タイミングを調整することが可能となる。この結果、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの経過前に（好ましくは直前に）遊技球をスルーゲートに通過させることによって、次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで普通電動役物３４ａの開放状態を継続させ、当該次の特図変動の変動開始後に遊技球を第２始動口３４に入球させて特２保留個数を４個にして遊技者に有利な状態を獲得するという上述した新たなゲーム性をより際立たせることが可能となる。
【１８７９】
　また、さらなる変形例として、遊技状態に関わらず（常に）普図保留機能を有さない構成を採用してもよい。このような構成によれば、遊技状態に関わらず、保留されている普図抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまうことがないので、遊技者が遊技球をスルーゲート３５に通過させるタイミングを調整することによって、普通電動役物３４ａの開放タイミングを調整することが可能となる。この結果、高サポ継続上限回数（５回）に達した特図変動の変動終了後の特図確定時間Ｔｃｓの経過前に（好ましくは直前に）遊技球をスルーゲートに通過させることによって、次の（６回目の）特図変動の変動開始後まで普通電動役物３４ａの開放状態を継続させ、当該次の特図変動の変動

開始後に遊技球を第２始動口３４に入球させて特２保留個数を４個にして遊技者に有利な状態を獲得するという上述した新たなゲーム性をより際立たせることが可能となる。

【１８８０】

《３－８－１７》変形例１７：

上記実施形態及び上記各変形例において、高確高サポ状態Ｈ４に移行後の特図変動の実行回数が高サポ継続上限回数（５回）に達した場合に高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングが、当該高確高サポ状態Ｈ４への移行の契機となった大当たり図柄の種別によって異なる構成としてもよい。

【１８８１】

例えば、特図抽選において大当たり図柄Ａ（確変大当たりＡ）に当選したことによって高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合には、上記変形例１３に示したように高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングが高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動開始時に設定され、特図抽選において大当たり図柄Ｂ（確変大当たりＢ）に当選したことによって高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合には、上記変形例１４に示したように高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングが高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動終了時に設定され、特図抽選において大当たり図柄Ｃ（確変大当たりＣ）に当選したことによって高確高サポ状態Ｈ４に移行した場合には、上記変形例１５に示したように高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングが高サポ継続上限回数に達した特図変動の変動終了後における特図確定時間の経過時に設定される。このような構成によれば、遊技者に、高確高サポ状態Ｈ４に移行後の特図変動の実行回数が高サポ継続上限回数に達する際に、高頻度サポートモードフラグがＯＮからＯＦＦとなるタイミングがどのタイミングに設定されるのか（上記変形例１５のように遊技者に有利なタイミングに設定されるのか）といった期待感や緊張感を抱かせることができる。

【１８８２】

《３－８－１８》変形例１８：

上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球が入球した場合に抽選モードを高確率モードに移行させることになる入球口である高確移行入賞口をさらに備える構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

【１８８３】

図１６６は、本変形例における遊技盤３０の正面図である。図１１９に示した実施形態における遊技盤３０との相違点は、遊技領域ＰＡの右側領域に、高確移行入賞口３４ｅが設けられている点である。高確移行入賞口３４ｅの入球口には、可動片３４ｆが設けられている。可動片３４ｆは、遊技球が高確移行入賞口３４ｅに入球不可能な閉鎖状態から、遊技球が高確移行入賞口３４ｅに入球可能な開放状態に遷移することが可能であり、低確高サポ状態Ｈ５以外の遊技状態では閉鎖状態となっており、低確高サポ状態Ｈ５においては所定時間毎（本変形例では１．０秒毎）に閉鎖状態と開放状態とを交互に繰り返す。そして、高頻度サポートモードが次回大当たり当選まで継続する低確高サポ状態Ｈ５において、高確移行入賞口３４ｅに遊技球が入球した場合には、抽選モードが低確率モードから高確率モードに移行し、高頻度サポートモード及び高確率モードの両方が次回大当たり当選まで継続する遊技状態となる。

【１８８４】

以上説明したように、本変形例によれば、高確高サポ状態Ｈ４において転落抽選に当選した場合に、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態Ｈ５に移行するが、当該低確高サポ状態Ｈ５において高確移行入賞口３４ｅに遊技球を入球させることができれば、判定モードが再び第２判定モードに移行することになる。ここで、低確高サポ状態Ｈ５において時短付与に当選し、かつ、高確移行入賞口３４ｅに遊技球を入球させることができれば、高頻度サポートモード及び高確率モードの両方が次回の大当たり当選まで継続する遊技状態となる。この遊技状態は、遊技者にとって非常に有利な状態である。したがって、本変形例によれば、低確高サポ状態Ｈ５において高確移行入賞口３４ｅに遊技球を入球させ、さらに有利な遊技状態に移行させるという新たなゲーム性を遊技者に提供すること

ができる。
【１８８５】
《３－８－１９》変形例１９：
　上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、高確高サポ状態において背景画像として高確高サポ状態用の背景画像を表示し、低確低サポ状態において背景画像として低確低サポ状態用の背景画像を表示する構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、高確高サポ状態において大当たりに当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（大当たり告知演出）を実行する構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、高確高サポ状態に移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達したことによって移行した低確低サポ状態において、特２残保留消化中の態様において当たり抽選に大当たり当選した場合に、高い確率（例えば１００％の確率）で確変大当たりに振り分けられることによって当該高い確率で高確高

サポ状態へ再度移行する構成とし、一方、低確低サポ状態における左打ち中の態様において当たり抽選に大当たり当選した場合に、上記高い確率よりも低い確率で確変大当たりに振り分けられることによって当該低い確率で高確高サポ状態へ再度移行する構成としてもよい。このような構成としても、遊技の興趣向上を図ることができる。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、低確低サポ状態に移行した後、特２保留による当たり抽選が低確低サポ状態において終了するまでに大当たりに当選した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出（大当たり告知演出）を実行する構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、Ｖ入賞領域に遊技球を通過させることが可能な状況において、遊技球をＶ入賞領域に通過させることを遊技者に促す演出を実行する構成を採用してもよい。そして、Ｖ入賞領域に遊技球を通過させることが可能な状況において、遊技球がＶ入賞領域を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出を実行する構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、高確率モードであり、かつ高頻度サポートモードである高確高サポ状態において記憶（保留）された特別情報であって、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく特別情報についての当たり抽選が終了するまでに確変大当たりに当選するといった特定条件が成立した場合に、高確高サポ状態へ再度移行することが保証された開閉実行モードに移行させ、当該開閉実行モード終了後の抽選モードを高確率モードに決定する構成とし、一方、高確高サポ状態への移行後における遊技回の実行回数が、確変大当たりに当選することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、高確高サポ状態へ再度移行する確率が確変大当たりに基づく開閉実行モードよりも低い低確低サポ状態に移行させる構成としてもよい。このような構成としても、遊技の興趣向上を図ることができる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、高確高サポ状態において大当たりに当選した場合に、高確率モードフラグがＯＦＦとなる大当たり遊技状態に移行させ、当該大当たり遊技状態において遊技球が入球可能となるＶ確入賞口を備え、当該Ｖ確入賞口に遊技球が入球した場合に、当該入球を契機として、大当たり遊技状態終了後の抽選モードを高確率モードに移行させる構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、低確率モードであり、かつ低頻度サポートモードである低確低サポ状態において、通常大当たりに当選する

といった特定条件が成立した場合に、サポートモードを所定期間、例えば、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間や当たり抽選において次回大当たりに当選するまでの期間、高頻度サポートモードに維持する遊技状態であって、低確低サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い低確高サポ状態に移行させる構成とし、低確低サポ状態において、通常大当たりに当選せずに確変大当たりに当選するといった第２所定条件が成立した場合に、高確高サポ状態に移行させる構成とし、高確高サポ状態において、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の際に通常大当たりに当選するといった特定条件が成立した場合に、高確高サポ状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い低確高サポ状態または低確低サポ状態に移行させる構成としてもよい。このような構成としても、遊技の興趣向上を図ることができる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、低確低サポ状態において、普通電動役物が開放状態に遷移する場合に、第２始動口に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出を実行する構成を採用してもよい。なお、上述した、「高確高サポ状態へ再度移行する確率が確変大当たりに基づく開閉実行モードよりも低い低確低サポ状態」の意味するところは、低確低サポ状態から高確高サポ状態に移行する確率（低確低サポ状態において当たり抽選に当選した場合に確変大当たりに振り分けられる確率、確変割合、例えば確変突入率５０％など）が、終了後に確実に（通常の遊技の流れに沿って遊技球を発射していれば（例えば右打ちをしていれば）１００％の確率で）高確高サポ状態に移行することが保証された確変大当たりに基づく開閉実行モードよりも低いことを意味し、上記確率は当たり抽選における当選確率の高低を意味するものではない。また、低確低サポ状態において特２保留個数が４個となった場合に、特２保留個数が４個になったことに対応した４個の保留アイコン画像を図柄表示装置（液晶表示装置）に表示させる構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【１８８６】

《３－８－２０》変形例２０：

上記第３実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第３実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第３実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第３実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第３実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【１８８７】

《４》第４実施形態：

《４－１》遊技機の構造：

図１６７は、本発明の第４実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホール

の島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【１８８８】

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

【１８８９】

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

【１８９０】

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

【１８９１】

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

【１８９２】
上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。
【１８９３】
次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。
【１８９４】
図１６８は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。
【１８９５】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。
【１８９６】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【１８９７】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。
【１８９８】
電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ

８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている所定遊技状態としての供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【１８９９】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【１９００】

図１６９は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【１９０１】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５ａ，３５ｂ、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【１９０２】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図１６８）から払い出される。

【１９０３】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【１９０４】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の下方に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【１９０５】

２つのスルーゲート３５ａ，３５ｂの各々は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。各スルーゲート３５ａ，３５ｂは、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂを通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。２つのスルーゲート３５ａ，３５ｂのうちの一方のスルーゲート３５ａは図柄表示装置４１の左側に設けられており、他方のスルーゲート３５ｂは図柄表示装置４１の右側に設けられている。各スルーゲー

ト３５ａ，３５ｂは、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に位置するため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５ａ，３５ｂに遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【１９０６】

可変入賞装置３６は、遊技領域ＰＡの右側下方に設けられている。可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【１９０７】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【１９０８】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【１９０９】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【１９１０】

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

【１９１１】

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

【１９１２】
第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄、または、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を変動時間とも呼ぶ。具体的には、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。
【１９１３】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。例えば、大当たり遊技中に第１始動口３３に遊技球が入球した場合、第１保留表示部３７ｃの表示態様が変わる。第１保留表示部３７ｃは、所定示唆情報表示手段としても機能する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。
【１９１４】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【１９１５】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、又は、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。
【１９１６】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【１９１７】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。なお、図柄表示装置４１の表示面に対して、先に説明したメイン表示部４５の表示面は前面側（遊技者に向かう側）に位置している。
【１９１８】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした

表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【１９１９】

図１７０は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図１７０（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図１７０（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～９を示す図柄が変動表示される。数字の１～９を示す各図柄は、色によって３種類に分類される。数字の１～３を示す各図柄は緑色であり、数字の４～６を示す各図柄は赤色であり、数字の７～９を示す各図柄は金色である。なお、変動表示される図柄として、数字の１～９を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【１９２０】

図１７０（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１７０（ａ）に示した数字１～９の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図１７０（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【１９２１】

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

【１９２２】

さらに、図１７０（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３

３への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。第１始動口保留用領域Ｄｓ１、第２始動口保留用領域Ｄｓ２、および保留消化領域Ｄｍの動作の詳細については、後ほど詳述する。

【１９２３】

《４－２》遊技機の電気的構成：

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

【１９２４】

図１７１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【１９２５】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【１９２６】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図１６８）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【１９２７】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【１９２８】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【１９２９】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるよ

うに可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【１９３０】

主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【１９３１】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【１９３２】

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

【１９３３】

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

【１９３４】

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

【１９３５】

図１７２は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当

たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【１９３６】

当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【１９３７】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【１９３８】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【１９３９】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【１９４０】

当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【１９４１】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリ

アＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【１９４２】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【１９４３】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【１９４４】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【１９４５】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かに関わらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【１９４６】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外の

カウンタ（大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【１９４７】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１９４８】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【１９４９】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【１９５０】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１９５１】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【１９５２】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図１７０（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【１９５３】
　また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【１９５４】
　リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度が高くなるリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高くなるリーチ演出が実行される。
【１９５５】
　次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【１９５６】
　変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。
【１９５７】
　次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５ａまたはスルーゲート３５ｂに遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。
【１９５８】
　なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、変動種別カウンタＣＳ、および電動役物開放カウンタＣ４の値の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよ

び第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、および変動種別カウンタＣＳの値の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【１９５９】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【１９６０】

図１７３は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図１７３（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図１７３（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【１９６１】

図１７３（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図１７３（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【１９６２】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【１９６３】

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

【１９６４】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【１９６５】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【１９６６】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装

置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【１９６７】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【１９６８】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。

【１９６９】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図１７３を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【１９７０】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【１９７１】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【１９７２】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放

状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【１９７３】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【１９７４】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【１９７５】

図１７４は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図１７４（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図１７４（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【１９７６】

図１７４（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【１９７７】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【１９７８】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【１９７９】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【１９８０】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることによ

り、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【１９８１】
図１７４（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【１９８２】
このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【１９８３】
なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。
【１９８４】
上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【１９８５】
図１７５は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【１９８６】
図１７５（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図１７５（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定され、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２、３の２個の値が設定され、外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４～４６５の４６２個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役短開放に当選することとなり、１／２３３の確率で電役長開放に当選することとなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選した場合に、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．６秒である。低頻度サポートモード時に電役長開放に当選した場合に、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。
【１９８７】
図１７５（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図１７５（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役中開放に当選することとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役中開放に当選したこととな

る。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役中開放に当選した場合に、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【１９８８】
このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。また、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）によって、サポートモードが低頻度サポートモードである場合には、電動役物３４ａの開放時間が長短２種類のうちのいずれかを取り得るように設定されている。電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）によって、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、電動役物３４ａの開放時間が電役短開放よりも長く、かつ電役長開放よりも短い時間である電役中開放となるように設定されている。なお、電役短開放に当選した場合、電役中開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。
【１９８９】
《４－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【１９９０】
図１７６は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図１７１）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【１９９１】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【１９９２】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１９９３】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【１９９４】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１９９５】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【１９９６】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【１９９７】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【１９９８】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【１９９９】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。各種の表示絵図には、後述する花びらＰ１～Ｐ４の絵図も含まれる。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【２０００】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【２００１】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【２００２】

《４－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【２００３】

《４－４－１》保留表示：

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第２始動口保留用領域Ｄｓ２と、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２の間に位置する保留消化領域Ｄｍとが表示される。

【２００４】

図１７７は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンが左右方向に並んで表示される。本実施形態では、保留表示アイコンは円形であり、図１７７（ａ）に示した例では、第１番目の保留（以下、特１保留１とも呼ぶ）と第２番目の保留（以下、特１保留２とも呼ぶ）とにそれぞれ対応した第１保留表示アイコンＨ１と第２保留表示

アイコンＨ２が示されている。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、最も右側の位置に第１保留表示アイコンＨ１は表示され、右側から左側に向かって２番目の位置に第２保留表示アイコンＨ２は表示される。すなわち、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって１個ずつ増大するように表示される。

【２００５】

保留消化領域Ｄｍは、上側が開口した容器の形状であり、図１７７（ａ）に示した例では、保留消化領域Ｄｍの内部に保留表示アイコンＨ０が配置されている。本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、保留消化領域Ｄｍの内部に保留表示アイコンが配置された状態となる。この変動表示は、保留消化領域Ｄｍの内部に配置された保留表示アイコンＨ０に対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、保留消化領域Ｄｍの内部に保留表示アイコンＨ０が配置されていることを観察することによって、保留表示アイコンＨ０に対応した保留が消化されていることを知ることができる。

【２００６】

図１７７（ａ）に示した状態において、変動表示が終了して停止表示されると、その後、保留消化領域Ｄｍの内部に配置された保留表示アイコンＨ０は消える。続いて、図１７７（ｂ）に示すように、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１が、保留消化領域Ｄｍの内部に移動する。この際に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２は、最も右側の位置に移動（シフト）する。なお、図１７７（ｂ）に示した例では、右側から左側に向かって３番目、４番目に位置する保留表示アイコンは存在しないが、仮に存在した場合には、３番目に位置する保留表示アイコンは２番目の位置に移動（シフト）し、４番目に位置する保留表示アイコンは３番目の位置に移動（シフト）する。

【２００７】

図１７７（ｂ）に示した移動の結果、図１７７（ｃ）の状態となる。すなわち、保留消化領域Ｄｍの内部に第１保留表示アイコンＨ１が配置され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１の最も右側の位置に第２保留表示アイコンＨ２が表示された状態となる。このとき、第１保留表示アイコンＨ１に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示が実行される。

【２００８】

上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Ｄｍの内部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【２００９】

図１７８は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンＨが左右方向に並んで表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２の変化の態様は、図１７７に示した第１始動口保留用領域Ｄｓ１の変化の態様と大まかには同一であり、動作の方向が第１始動口保留用領域Ｄｓ１の場合と比較して逆方向となっている。すなわち、第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンＨは、左側から右側に向かって１個ずつ増大するように表示される。遊技回が実行される毎に、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンＨは右側から左側に１個ずつ移動し、最終的に保留消化領域Ｄｍの内部

に移動して、当該保留表示アイコンＨに対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行される（消化される）ことになる。このようにして、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【２０１０】

なお、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に保留表示アイコンＨが存在する場合には、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に存在する保留表示アイコンに優先して、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に存在する保留表示アイコンＨに対応した特２保留が消化される。

【２０１１】

第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示された保留表示アイコンは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。さらに、保留表示アイコンは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。保留消化領域Ｄｍは、先に説明したように台形であったが、これに換えて、三角形、四角形、円形等の他の形状の画像としてもよい。また、保留消化領域Ｄｍは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２から保留消化領域Ｄｍに移動した保留表示アイコンは、保留消化領域Ｄｍの内部に配置される構成であったが、これに換えて、保留消化領域Ｄｍに入って消えるような表示態様としてもよい。

【２０１２】

《４－４－２》前兆予告演出：

近年のパチンコ機は、各保留表示アイコンに対応した保留情報（すなわち、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶された保留情報）に対する遊技者の期待感を高めるために、各保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を当たり抽選の対象となるよりも前に確認し、確認した結果をもとに遊技者に期待感を与える演出、いわゆる先読み演出を行っている。本実施形態のパチンコ機１０は、先読み演出の一つとして、各保留表示アイコンに対応した保留情報の中に、当たり抽選において大当たり当選する可能性が高い保留情報が存在する場合に、当該大当たり当選する可能性が高い保留情報より前に記憶された保留情報についての変動の停止表示の際に、特殊な演出である前兆予告演出を実行する。前兆予告演出について、次に詳述する。

【２０１３】

サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである通常時に、遊技者は左打ちを実行し、遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１始動口３３に遊技球を入球させる。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報が特１保留として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに順に記憶されるが、ここでは、特１保留が最大個数（上限数）である４個、溜まった場合を考える。

【２０１４】

図１７９は、通常時において特１保留の中に大当たりが含まれる場合を示す説明図である。図示するように、通常時に、特１保留１から特１保留４までの４個の特１保留が貯えられたものとする。主制御装置６０は、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特１保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。なお、変動パターンの種別の判定は、保留情報に含まれる変動種別カウンタＣＳの値に基づいて変動時間を求め、当該変動時間に基づいて行なわれる。その後、主制御装置６０は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演

出の内容（リーチの種類）を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。図示の例では、４個の特１保留の内の最後に記憶された特１保留４において、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、スーパーリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置９０は、この大当たり当選すると判定される特１保留４についての保留コマンドを主制御装置６０から受信したことをトリガとして保留連続演出処理を実行する。保留連続演出処理によれば、特１保留４よりも前のタイミングで記憶された各特１保留を消化する際に前兆予告演出が実行される。具体的には、特１保留１～特１保留３に対応した各遊技回を跨いで、１または複数回（ここでは３回）の前兆予告演出が実行される。

【２０１５】

図１８０～図１８２、および図１８４に、特１保留１を消化してから特１保留４を消化するまでの一連の演出を示した。図１８０は、特１保留１についての変動表示と前兆予告演出（１回目）を示す説明図である。図１８０（ａ）に示すように、音声発光制御装置９０において、最初に、特１保留１についての当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が実行される。具体的には、特１保留１に対応した表示アイコンＨ１が保留消化領域Ｄｍの内部に配置されており、この表示アイコンＨ１に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示される。

【２０１６】

音声発光制御装置９０において、上記特１保留１についての変動表示の後に、図１８０（ｂ）に示すように、特１保留１についての停止表示が実行される。この停止表示は前兆予告演出の一部を構成する。ここでは、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列について、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。本実施形態では、例えば、［３・４・１］をチャンス目とした。なお、［３・４・１］は一例であり、他の組合せをチャンス目としてもよい。

【２０１７】

音声発光制御装置９０において、上記停止表示の後に、図１８０（ｃ）に示すように、泡ＢＬが出現する演出が実行される。この泡ＢＬが出現する演出は前兆予告演出の一部を構成する。泡ＢＬが出現する演出としては、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡを含む広い範囲に泡ＢＬが表示されるとともに、泡音を示す音声がスピーカー４６から発せられる。

【２０１８】

まとめると、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、特１保留１についての変動停止時に、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内にチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が実行される。このチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が、前兆予告演出（１回目）に該当する。

【２０１９】

遊技者は、特１保留１の変動表示の後に、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにチャンス目が出現し、そのチャンス目の図柄の組み合わせに重なって泡ＢＬが出現することを確認した場合に、各保留表示アイコンに対応した特１保留の中に、当たり抽選において大当たり当選する保留情報が存在するかもしれないと期待する。

【２０２０】

図１８１は、特１保留２についての変動表示と前兆予告演出（２回目）を示す説明図である。図１８０に示した演出の実行後に、図１８１（ａ）に示すように、音声発光制御装置９０において、特１保留２についての当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が実行される。具体的には、特１保留２に対応した表示アイコンＨ２が保留消化領域Ｄｍの内部に配置されており、この表示アイコンＨ２に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示さ

れる。
【２０２１】
音声発光制御装置９０において、上記特１保留２についての変動表示の後に、図１８１（ｂ）に示すように、特１保留２についての停止表示が実行される。この停止表示は前兆予告演出の一部を構成する。ここでは、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列について、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。チャンス目は、前兆予告演出（１回目）の場合と同様に［３・４・１］である。
【２０２２】
音声発光制御装置９０において、上記停止表示の後に、図１８１（ｃ）に示すように、泡ＢＬが出現する演出が実行される。この泡ＢＬが出現する演出は前兆予告演出の一部を構成する。泡ＢＬが出現する演出は、前兆予告演出（１回目）の場合と同様に、泡音とともに泡ＢＬが表示される演出である。
【２０２３】
まとめると、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、特１保留２についての変動停止時に、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内にチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が実行される。このチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が、前兆予告演出（２回目）に該当する。すなわち、この例示によれば、特１保留１についての変動停止時に前兆予告演出（１回目）が実行されたことに続いて、特１保留２についての変動停止時にも前兆予告演出（２回目）が実行される。
【２０２４】
遊技者は、特１保留１についての変動停止時に前兆予告演出（１回目）が実行されたことに続いて、特１保留２の変動表示の後に、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにチャンス目が出現し、そのチャンス目の図柄の組み合わせに重なって泡ＢＬが出現することを確認した場合に、各保留表示アイコンに対応した特１保留の中に、当たり抽選において大当たり当選する保留情報が存在する可能性が高まったといっそう期待する。
【２０２５】
図１８２は、特１保留３についての変動表示と前兆予告演出（３回目）を示す説明図である。図１８１に示した演出の実行後に、図１８２（ａ）に示すように、音声発光制御装置９０において、特１保留３についての当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が実行される。具体的には、特１保留３に対応した表示アイコンＨ３が保留消化領域Ｄｍの内部に配置されており、この表示アイコンＨ３に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示される。
【２０２６】
音声発光制御装置９０において、上記特１保留３についての変動表示の後に、図１８２（ｂ）に示すように、特１保留３についての停止表示が実行される。この停止表示は前兆予告演出の一部を構成する。ここでは、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列について、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。チャンス目は、前兆予告演出（１回目）の場合と同様に［３・４・１］である。
【２０２７】
音声発光制御装置９０において、上記停止表示の後に、図１８２（ｃ）に示すように、泡ＢＬが出現する演出が実行される。この泡ＢＬが出現する演出は前兆予告演出の一部を構成する。泡ＢＬが出現する演出は、前兆予告演出（１回目）の場合と同様に、泡音とともに泡ＢＬが表示される演出である。
【２０２８】
まとめると、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に

、特１保留３についての変動停止時に、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内にチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が実行される。このチャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡音とともに泡ＢＬが出現する演出が、前兆予告演出（３回目）に該当する。すなわち、この例示によれば、特１保留１についての変動停止時に前兆予告演出（１回目）が実行されたこと、および特１保留２についての変動停止時に前兆予告演出（２回目）が実行されたことに続いて、特１保留３についての変動停止時にも前兆予告演出（３回目）が実行される。前兆予告演出が連続して発生すると、当たり抽選において大当たり当選する期待度が高くなる。なお、期待度とは、大当たり当選する確率の高さを意味する。

【２０２９】

図１８３は、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示す説明図である。図示するように、前兆予告演出の出現回数が１回目および２回目においては、特１保留内の保留情報によって実行する演出（すなわち、実行予定演出）としてノーマルリーチ以上のリーチ演出が設定されている。前兆予告演出の出現回数が３回目においては、特１保留内の保留情報によって実行する演出（実行予定演出）としてスーパーリーチ以上のリーチ演出が設定されている。これに対して、前兆予告演出の出現回数が４回目となると、特１保留内の保留情報によって実行する演出（実行予定演出）としてスペシャルリーチからの大当たり当選確定が設定されている。

【２０３０】

遊技者は、特１保留２についての変動停止時に前兆予告演出（２回目）が実行されたことに続いて、特１保留３の変動表示の後に、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにチャンス目が出現し、そのチャンス目の図柄の組み合わせに重なって泡ＢＬが出現することを確認した場合に、各保留表示アイコンに対応した特１保留の中に、当たり抽選において大当たり当選する保留情報が存在することを、いっそう期待する。特に、前兆予告演出が３回連続していることから、スーパーリーチ以上のリーチ演出（すなわち、スーパーリーチまたはスペシャルリーチ）が実行されることが確定されることから、遊技者は当たり抽選において大当たり当選する可能性がさらに高まったといっそう期待する。

【２０３１】

図１８４は、特１保留４についての変動表示、リーチ演出、停止表示を示す説明図である。図１８２に示した演出の実行後に、図１８４（ａ）に示すように、音声発光制御装置９０において、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果を報知するための変動表示が実行される。具体的には、特１保留４に対応した表示アイコンＨ４が保留消化領域Ｄｍの内部に配置されており、この表示アイコンＨ４に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示される。

【２０３２】

音声発光制御装置９０において、上記特１保留４についての変動表示の後に、図１８４（ｂ）に示すように、図柄列Ｚ１および図柄列Ｚ３が停止表示され、図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることによってリーチ演出が実行される。ここでのリーチ演出は、スーパーリーチであることを示す演出となる。

【２０３３】

音声発光制御装置９０において、上記リーチ演出の後に、図１８４（ｃ）に示すように、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であることを告知する図柄の組み合わせが停止表示される。すなわち、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列について、大当たり当選に対応した図柄の組み合わせが、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【２０３４】

図１８５は、上述した特１保留１～特１保留４についての一連の演出を時間軸に表すタイムチャートである。図示するように、特１保留１についての遊技回Ｕ１では、最初に、

変動表示Ａ１１が実行される。変動表示Ａ１１は、図１８０（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ａ１２が実行される。停止表示Ａ１２は、図１８０（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ａ１３が実行される。泡の出現演出Ａ１３は、図１８０（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ａ１３の終了と共に、特１保留１についての遊技回Ｕ１が終了する。停止表示Ａ１２と泡の出現演出Ａ１３とによって、前兆予告演出（１回目）が構成される。

【２０３５】

特１保留１についての遊技回Ｕ１に続く特１保留２についての遊技回Ｕ２では、最初に、変動表示Ｂ１１が実行される。変動表示Ｂ１１は、図１８１（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｂ１２が実行される。停止表示Ｂ１２は、図１８１（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｂ１３が実行される。泡の出現演出Ｂ１３は、図１８１（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｂ１３の終了と共に、特１保留２についての遊技回Ｕ２が終了する。停止表示Ｂ１２と泡の出現演出Ｂ１３とによって、前兆予告演出（２回目）が構成される。

【２０３６】

特１保留２についての遊技回Ｕ２に続く特１保留３についての遊技回Ｕ３では、最初に、変動表示Ｃ１１が実行される。変動表示Ｃ１１は、図１８２（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｃ１２が実行される。停止表示Ｃ１２は、図１８２（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｃ１３が実行される。泡の出現演出Ｃ１３は、図１８２（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｃ１３の終了と共に、特１保留３についての遊技回Ｕ３が終了する。停止表示Ｃ１２と泡の出現演出Ｃ１３とによって、前兆予告演出（３回目）が構成される。

【２０３７】

特１保留３についての遊技回Ｕ３に続く特１保留４についての遊技回Ｕ４では、最初に、変動表示Ｄ１１が実行される。変動表示Ｄ１１は、図１８４（ａ）に示したものである。続いて、スーパーリーチ演出Ｄ１２が実行される。スーパーリーチ演出Ｄ１２は、図１８４（ｂ）に示したものである。続いて、大当たり当選に対応した停止表示Ｄ１３が実行される。停止表示Ｄ１３は、図１８４（ｃ）に示したものである。停止表示Ｄ１３の終了と共に、特１保留４についての遊技回Ｕ４が終了する。

【２０３８】

図１８０～図１８２、図１８４、図１８５を用いて説明してきた前兆予告演出の実行態様は、前述したように、トリガとなった特１保留が特１保留４であり、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合のものである。本実施形態のパチンコ機１０では、上記の前兆予告演出の実行態様以外にも、特１保留１～特１保留４のうちのいずれがトリガとなったかと、トリガとなった特１保留についての、実行されるリーチ演出の内容や大当たり当選の有無によって、様々な態様によって前兆予告演出が実行される構成とした。具体的には、トリガとなった特１保留が特１保留４であり、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがスーパーリーチが発生する場合に、特１保留１～特１保留３についての遊技回Ｕ１～遊技回Ｕ３のそれぞれで前兆予告演出が実行されうる構成とした。トリガとなった特１保留が特１保留４であり、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合に、特１保留２についての遊技回Ｕ２と特１保留３についての遊技回Ｕ３の両方、または特１保留３についての遊技回Ｕ３のみで前兆予告演出が実行されうる構成とした。また、トリガとなった特１保留が特１保留３であり、特１保留３についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合に、特１保留１についての遊技回Ｕ１と特１保留２についての遊技回Ｕ２の両方、または特１保留２についての遊技回Ｕ２のみで前兆予告演出が実行されうる構成とした。また、トリガとなった特１保留が特１保留２であり、特１保留２についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合に、特１保留１についての遊技回Ｕ１で前兆予告演出が実行されうる構成とした。また、トリガとなった特１保留が特１保留３であり、特１保留３についての当たり抽選の抽選結果が大当た

り当選である場合に、特１保留１についての遊技回Ｕ１と特１保留２についての遊技回Ｕ２の両方、または特１保留２についての遊技回Ｕ２のみで前兆予告演出が実行されうる構成とした。要は、記憶された特１保留の中に、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高い演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特１保留が存在する場合に、当該特１保留より前に記憶された特１保留についての遊技回のうちの、トリガとなった特１保留に対して連なる、連続する複数の遊技回または一の遊技回において前兆予告演出を出現させればよく、その出現回数は、図１８３を用いて説明した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反しないものであれば、いずれの数とすることもできる。

【２０３９】

本実施形態のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０において実行される特１保留連続演出設定処理によって、前兆予告演出の実行態様を決定している。具体的には、特１保留連続演出設定処理によれば、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球する毎に主制御装置６０から送られてくる保留コマンドを受信し、当該保留コマンドから、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特１保留であると判定された場合に、当該リーチ演出の内容と、当該特１保留の前に存在する特１保留情報の数とを、図１８３に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示すテーブルに付き合わせることで、当該特１保留の前に存在する特１保留情報のいずれで前兆予告演出を実行するかを決定する。例えば、トリガとなった特１保留が特１保留４であり、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合のように、特１保留２についての遊技回Ｕ２と特１保留３についての遊技回Ｕ３とで前兆予告演出を実行させる場合と、特１保留３についての遊技回Ｕ３で前兆予告演出を実行させる場合との２通りが採用可能な場合は、例えば抽選によって２通りのうちのいずれを採用するか、又はいずれも採用しないかを決定する。

【２０４０】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、前述したように、複数の前兆予告演出を出現させる場合に、トリガとなった特１保留に対して連なり、かつ複数の前兆予告演出は連続する構成としたが、これに対して変形例として、複数の前兆予告演出を実行する場合に、前兆予告演出は必ずしも連続する必要はなく、途中、前兆予告演出のない遊技回がある構成としても良い。

【２０４１】

本実施形態のパチンコ機１０において、図１８５に例示するように、特１保留１～特１保留４についての遊技回Ｕ１～Ｕ４の演出が途切れなく連続するのは、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶される特２保留が存在しない場合に限られる。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留が特１保留に優先して変動されることから、特１保留の変動中（上記例では、特１保留１の変動が開始されてから特１保留４の変動が開始される直前までの間）に、電動役物開放抽選に当選し、電動役物３４ａが開放し、第２始動口３４に遊技球が入球した場合、当該入球によって取得された特２保留についての変動が特１保留についての変動に優先して実行され、遊技回Ｕ１～Ｕ４の保留連続演出が途切れてしまうことになる。

【２０４２】

遊技回Ｕ１～Ｕ４の演出が途切れた場合の処理として、特２保留についての変動が終了した後に、未実行の（以下、「残りの」とも呼ぶ）特１保留についての保留連続演出を取り止める構成が考えられるが、この構成では、保留連続演出が途絶えたことへの違和感を遊技者に対して付与してしまうことになり、遊技の興趣を損ねてしまう問題が発生した。この問題を解決するために、本実施形態のパチンコ機１０は、以下の構成を備える保留連続演出を実行する。

【２０４３】

図１８６は、本実施形態のパチンコ機１０で採用された保留連続演出の基本概念を示す説明図である。図１８６において、図１８５と同一の処理内容の部分については同一の符号を付している。ここでは、特１保留２の遊技回Ｕ２の途中で（時刻ｔ１）、スルーゲー

ト３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において当選し、電動役物３４ａが開放し、第２始動口３４に遊技球が入球した場合を想定している。本実施形態のパチンコ機１０では、特１保留２の遊技回Ｕ２が終了した後に（時刻ｔ２）、特２保留演出処理によって、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて記憶された特２保留についての１または複数の遊技回ＶＺを実行する。具体的には、音声発光制御装置９０によって実行される特２保留演出処理によれば、特２保留についての保留コマンドを主制御装置６０から受信した場合に、特１保留２の遊技回Ｕ２が終了した後に（時刻ｔ２）、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて記憶された特２保留についての１または複数の遊技回ＶＺを実行する。

【２０４４】

続いて、特２保留についての遊技回が終了した後に（時刻ｔ３）、保留連続演出処理によって、特１保留２の遊技回Ｕ２が優先して実行されたことによって未実行となった残りの特１保留についての遊技回を実行する。すなわち、特１保留２の遊技回Ｕ２の途中で、第２始動口３４に遊技球が入球して特２保留が貯まった場合に、当該特２保留についての遊技回ＶＺを、残りの特１保留についての遊技回Ｕ３、Ｕ４に優先して実行し、特２保留についての遊技回ＶＺの終了後に、残りの特１保留についての遊技回Ｕ３、Ｕ４を実行する構成とした。但し、特２保留についての遊技回ＶＺにおいて表示する演出に従来とは相違する特徴がある。

【２０４５】

本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留についての遊技回ＶＺの演出に含まれる所定演出として、下記の（ｉ）～（iii)の演出を用意している。

（ｉ）特１連続演出継続用チャンス目演出

(ii)特１連続演出継続用図柄同色演出

(iii)特２専用演出

【２０４６】

所定演出として、上記（ｉ）～（iii)のうちのいずれを用いるかは、発明者による次の知見によって定めた。

【２０４７】

特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放である場合には、電動役物３４ａの開放時間は０．６秒と極めて短いことから、第２始動口３４に入球する遊技球は１個であり、多くても２個である。このため、特２保留についての遊技回ＶＺは、１回の遊技回または２回の遊技回となる。この場合、遊技者は、特２保留についての遊技回ＶＺが実行されている際にも、直前に実行された特１保留の遊技回（図１８６の例では遊技回Ｕ２）を鮮明に覚えていることになる。そこで、発明者は、直前に実行された特１保留の遊技回において実行された前兆予告演出（チャンス目出現＋泡の出現演出）を、できる限りそのまま使うことで、演出の連続性を保ちたいと考えた。この直前に実行された特１保留の遊技回において実行された前兆予告演出のチャンス目出現が上記（ｉ）の特１連続演出継続用チャンス目演出に相当する。

【２０４８】

《４－４－３》特１連続演出継続用チャンス目演出：

特１連続演出継続用チャンス目演出について、次に説明する。ここでは、ケース１として説明する。

【２０４９】

図１８７は、ケース１における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。図示するように、ケース１では、通常時において、特１保留１と特１保留２とが貯えられているものとする。主制御装置６０は、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特１保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。その後、主制御装置６０は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当

該保留コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容（リーチの種類）を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。図示の例では、特１保留２において、当たり抽選の結果が外れで、ノーマルリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置９０は、このノーマルリーチが発生すると判定される特１保留２についての保留コマンドを主制御装置６０から受信したことをトリガとして保留連続演出処理を実行する。

【２０５０】

図１８８は、ケース１における、保留連続演出処理（以下、特１保留連続演出処理と呼ぶ）によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。図示するように、まず、特１保留連続演出処理によって、特１保留１についての遊技回Ｕ１１が実行される。特１保留１についての遊技回Ｕ１１は、図１８５によって説明した特１保留１についての遊技回Ｕ１と同一である。特１保留１についての遊技回Ｕ１１では、最初に、変動表示Ａ１１が実行される。変動表示Ａ１１は、図１８０（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ａ１２が実行される。停止表示Ａ１２は、図１８０（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ａ１３が実行される。泡の出現演出Ａ１３は、図１８０（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ａ１３の終了と共に、特１保留１についての遊技回Ｕ１１が終了する。停止表示Ａ１２と泡の出現演出Ａ１３とによって、前兆予告演出（１回目）が構成される。

【２０５１】

この特１保留１についての遊技回Ｕ１１の途中で（時刻ｔ１１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、電動役物３４ａが０．６秒間だけ開放し、第２始動口３４に１個の遊技球が入球したとする。この場合に、特１保留１についての遊技回Ｕ１１の終了後に（時刻ｔ１２）、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶された特２保留１についての遊技回Ｖ１１が実行開始される。特２保留１についての遊技回Ｖ１１の実行は、音声発光制御装置９０による特２保留演出処理によって実行される。特２保留演出処理によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ１１を実行開始するにあたり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第１判定を行い、第１判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であると判定された場合に、後述する第２判定を行う。そして、第２判定の判定結果が肯定である場合に、特２保留１についての遊技回Ｖ１１において、上記（ｉ）の特１連続演出継続用チャンス目演出を表示させる。本実施形態のパチンコ機１０では、特１連続演出継続用チャンス目演出は、直前に実行された特１保留について遊技回（ケース１の場合、遊技回Ｕ１１）において実行された前兆予告演出のチャンス目出現の演出（画像）と同一のものとした。

【２０５２】

すなわち、特１保留１についての遊技回Ｕ１１に続いて実行される特２保留１についての遊技回Ｖ１１では、最初に、特２保留１についての変動表示α１１が実行される。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ａ１２が実行される。停止表示Ａ１２は、遊技回Ｕ１１において実行された停止表示Ａ１２と同一のものであり、同一の符号を付した。停止表示Ａ１２は、図１８０（ｂ）に示したものである。すなわち、図１８０（ｂ）に示した画像が特１連続演出継続用チャンス目演出に相当する。続いて、泡の出現演出Ａ１３が実行される。泡の出現演出Ａ１３は、遊技回Ｕ１１において実行された停止表示と同一のものであり、同一の符号を付した。泡の出現演出Ａ１３は、図１８０（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ａ１３の終了と共に、特２保留１についての遊技回Ｖ１１が終了する。遊技者から見たとき、停止表示Ａ１２よって出現した特１連続演出継続用チャンス目演出と泡の出現演出Ａ１３とによって、前兆予告演出（２回目）が出現したと認識される。

【２０５３】

続いて、特２保留１についての遊技回Ｖ１１の終了後に（時刻ｔ１３）、特１保留連続

演出処理によって、特１保留２についての遊技回Ｕ１２が実行開始される。遊技回Ｕ１２では、最初に、変動表示Ｅ１１が実行される。続いて、ノーマルリーチ演出Ｅ１２が実行される。続いて、当たり抽選の当否結果が外れであることに対応した停止表示Ｅ１３が実行される。停止表示Ｅ１３の終了と共に、特１保留２についての遊技回Ｕ１２が終了する。特１保留２についての遊技回Ｕ１２の内容については、特１保留１についての遊技回Ｕ１１の途中で第２始動口３４に遊技球が入球しなかった場合と、同一の内容となっている。

【２０５４】

まとめると、特１保留２における当たり抽選の結果が外れで、ノーマルリーチ発生となるケース１では、最初に、特１保留１についての遊技回Ｕ１１が実行され、当該遊技回Ｕ１１において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（１回目）が実行される。特１保留１についての遊技回Ｕ１の途中で第２始動口３４に遊技球が入球した場合、その入球したことによって取得された特２保留１についての遊技回Ｖ１１が遊技回Ｕ１１に続いて実行され、当該遊技回Ｖ１１において、特１連続演出継続用チャンス目演出であるチャンス目と泡ＢＬとが出現する前兆予告演出（２回目）が実行される。そして、特２保留１についての遊技回Ｖ１１に続いて、特１保留２についての遊技回Ｕ１２が実行され、当該遊技回Ｕ１２において、ノーマルリーチ演出と、外れに対応した停止表示がなされる。すなわち、前兆予告演出が２回続いて、最終的にノーマルリーチの外れとなる、この保留連続演出によるトリガとなった特１保留２までの演出の流れは、図１８３に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反するものではない（整合する）。

【２０５５】

上述したように、保留連続演出による、トリガとなった特１保留２までの演出の流れが、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反するものでないのは、特１保留１についての遊技回Ｕ１の途中で特２保留１についての遊技回Ｖ１１が追加されることによって前兆予告演出が１回、増えたとしても、上記関係に違反しないケースに限り、上記特２保留１についての遊技回Ｖ１１で前兆予告演出を出現させるように構成したためである。具体的には、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、トリガとなった特１保留についての演出までの保留連続演出の一連の流れが、図１８３に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に整合するか否かを第２判定として判定し、第２判定において肯定された場合に限り、上記特２保留１についての遊技回Ｖ１１で前兆予告演出を出現させるように構成したためである。第２判定は、特１保留の有する保留情報、具体的には、特１保留１～特１保留４のうちのいずれがトリガとなったかと、トリガとなった特１保留についての実行予定演出とによって判定できる。例えば、このケース１のように、トリガとなった特１保留（特１保留４）についての実行予定演出がノーマルリーチであり、トリガとなった特１保留（特１保留４）の前に実行される遊技回で前兆予告演出が１回実行されている場合には、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留に基づく遊技回の演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出としたとしても、図１８３に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反しない（整合する）ことから、第２判定の判定結果は肯定となる。一方、トリガとなった特１保留（特１保留４）についての実行予定演出がノーマルリーチであり、トリガとなった特１保留（特１保留４）の前に実行される遊技回で前兆予告演出が２回実行されている場合に、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とすると、トリガとなった特１保留においてノーマルリーチ演出を行う前に３回の前兆予告演出が実行されることになり、図１８３に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反することになり、第２判定の判定結果は否定となる。

【２０５６】

以上、説明してきたように、ケース１の場合に、前兆予告演出が２回続いて、最終的にノーマルリーチで外れとなる演出となることから、図１８３に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反せず、遊技者に対して何ら違和感を付与するようなことがない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、興趣向上を図ることができる。

【２０５７】
なお、上記ケース１では、電役短開放に当選した際に、第２始動口３４に１個の遊技球が入球するものとしたが、第２始動口３４に２個の遊技球が入球する場合にも、特２保留１および特２保留２についての各遊技回において特１連続演出継続用チャンス目演出を表示させる構成としてもよい。この場合にも、特１保留の有する保留情報に基づく第２判定において肯定判定されることで、特１連続演出継続用チャンス目演出を表示させることが可能となる。
【２０５８】
《４－４－４》特１連続演出継続用図柄同色演出：
上記（ii)の特１連続演出継続用図柄同色演出について、次に説明する。ここでは、ケース２として説明する。
【２０５９】
図１８９は、ケース２における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。図示するように、ケース２では、通常時において、特１保留１から特１保留４までの４つの特１保留が貯えられているものとする。主制御装置６０は、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特１保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。その後、主制御装置６０は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容（リーチの種類）を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。図示の例では、特１保留４において、当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置９０は、このスーパーリーチが発生すると判定される特１保留４についての保留コマンドを主制御装置６０から受信したことをトリガとして特１保留連続演出処理を実行する。
【２０６０】
図１９０は、ケース２における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。図示するように、まず、特１保留連続演出処理によって、特１保留１についての遊技回Ｕ２１が実行される。特１保留１についての遊技回Ｕ２１は、図１８５によって説明した特１保留１についての遊技回Ｕ１と同一である。特１保留１についての遊技回Ｕ２１では、最初に、変動表示Ａ１１が実行される。変動表示Ａ１１は、図１８０（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ａ１２が実行される。停止表示Ａ１２は、図１８０（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ａ１３が実行される。泡の出現演出Ａ１３は、図１８０（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ａ１３の終了と共に、特１保留１についての遊技回Ｕ２１が終了する。停止表示Ａ１２と泡の出現演出Ａ１３とによって、前兆予告演出（１回目）が構成される。
【２０６１】
特１保留連続演出処理によって、特１保留１についての遊技回Ｕ２１に続いて特１保留２についての遊技回Ｕ２２が実行される。特１保留２についての遊技回Ｕ２２は、図１８５によって説明した特１保留２についての遊技回Ｕ２と同一である。特１保留２についての遊技回Ｕ２２では、最初に、変動表示Ｂ１１が実行される。変動表示Ｂ１１は、図１８１（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｂ１２が実行される。停止表示Ｂ１２は、図１８１（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｂ１３が実行される。泡の出現演出Ｂ１３は、図１８１（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｂ１３の終了と共に、特１保留２についての遊技回Ｕ２２が終了する。停止表示Ｂ１２と泡の出現演出Ｂ１３とによって、前兆予告演出（２回目）が構成される。この特１保留２についての遊技回Ｕ２２の途中で（時刻ｔ２１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを

遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、電動役物３４ａが０．６秒間だけ開放し、第２始動口３４に１個の遊技球が入球したとする。この場合に、特１保留２についての遊技回Ｕ２２の終了後に（時刻ｔ２２）、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶された特２保留１についての遊技回Ｖ２１が実行開始される。特２保留１についての遊技回Ｖ２１の実行は、音声発光制御装置９０による特２保留演出処理によって実行される。

【２０６２】

特２保留演出処理によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ２１を実行開始するにあたり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第１判定を行い、第１判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であると判定された場合に、先に説明した第２判定を行う。そして、第２判定の判定結果が否定である場合に、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において、上記（ii)の特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる。すなわち、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であり、かつ、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、トリガとなった特１保留（ケース２では、特１保留４が該当）についての演出までの保留連続演出の一連の流れが、図１８３に示した、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反する場合に、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる。

【２０６３】

具体的には、特１保留２についての遊技回Ｕ２２に続いて実行される特２保留１についての遊技回Ｖ２１では、最初に、特２保留１についての変動表示β１１が実行される。続いて、図柄同色の停止表示β１２が実行される。図柄同色とは、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて有効ラインＬ１上に停止した状態で形成される３つの図柄が異なる数字であるが、３つの図柄の色が同一の色となる状態を言う。具体的には、数字の１，２，３を示す図柄が緑色であることから、数字の１，２，３を示す図柄の組合せが図柄同色となる。また、数字の４，５，６を示す図柄が赤色であることから、数字の４，５，６を示す図柄の組合せについても図柄同色となりうる。数字の７，８，９を示す図柄が金色であることから、数字の７，８，９を示す図柄の組合せについても図柄同色となりうる。そして、図柄同色の色と実行予定演出とが予め対応づけられている。

【２０６４】

図１９１は、図柄同色の色と実行予定演出との関係を示す説明図である。図示するように、緑色に対し実行予定演出としてノーマルリーチ以上のリーチ演出が設定されており、赤色に対し実行予定演出としてスーパーリーチ以上のリーチ演出が設定されており、金色に対し実行予定演出としてスペシャルリーチからの大当たり当選確定が設定されている。こうした構成の図柄同色の画像が、特１連続演出継続用図柄同色演出に該当する。

【２０６５】

図１９０に示すように、特２保留演出処理によれば、停止表示β１２を実行するに際し、直前に実行された特１保留についての遊技回（ケース２の場合、特１保留２についての遊技回Ｕ２１）において実行された前兆予告演出が何回目の出現回数にあたるかを特定し、特定した出現回数に対応づけられた実行予定演出と同一の実行予定演出となる図柄同色の色を、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示すテーブル（図１８３）と図柄同色の色と実行予定演出との関係を示すテーブル（図１９１）とを参照することによって特定し、その特定した図柄同色の色でもって特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる。具体的には、直前に実行された特１保留について遊技回（ケース２の場合、特１保留２についての遊技回Ｕ２１）における前兆予告演出は２回目であることから、図１８３に示したテーブルから、直前に実行された特１保留について遊技回における前兆予告演出による実行予定演出はノーマルリーチであることが特定され、図１９１に示したテーブルから、特１連続演出継続用図柄同色演出における図柄同色の色は、ノーマルリーチに対応した緑色であることが特定される。この緑色でもって特１連続演出継続用図柄同色演出

を表示させる。これにより、特１連続演出継続用図柄同色演出が表示された場合の期待度が、直前に実行された特１保留２についての遊技回Ｕ２２において前兆予告演出が出現した場合の期待度とが同一となる。

【２０６６】

図１９２は、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において実行される一連の演出を示す説明図である。保留消化領域Ｄｍに位置する保留表示アイコンＨ１１は、特２保留１に対応したものである。図１９２（ａ）は変動表示β１１の際に表示面４１ａに表示される演出であり、図１９２（ｂ）は停止表示β１２の際に表示面４１ａに表示される演出である。図１９２（ｂ）に示すように、停止表示β１２の際に、緑色の図柄同色となった特１連続演出継続用図柄同色演出が実行される。具体的には、有効ラインＬ１上に停止した状態で形成される３つの図柄が、数字の１を示す図柄と数字の２を示す図柄と数字の３を示す図柄の組合せ、例えば「３１２」となる。

【２０６７】

図１９０に戻り、上記停止表示β１２の終了と共に、特２保留１についての遊技回Ｖ２１が終了する。

【２０６８】

特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に（時刻ｔ２３）、特１保留連続演出処理によって、特１保留３についての遊技回Ｕ２３が実行される。特１保留３についての遊技回Ｕ２３は、図１８５によって説明した特１保留３についての遊技回Ｕ３と同一である。特１保留３についての遊技回Ｕ２３では、最初に、変動表示Ｃ１１が実行される。変動表示Ｃ１１は、図１８２（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｃ１２が実行される。停止表示Ｃ１２は、図１８２（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｃ１３が実行される。泡の出現演出Ｃ１３は、図１８２（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｃ１３の終了と共に、特１保留３についての遊技回Ｕ２３が終了する。停止表示Ｃ１２と泡の出現演出Ｃ１３とによって、前兆予告演出（３回目）が構成される。

【２０６９】

特１保留３についての遊技回Ｕ２３の終了後に（時刻ｔ２４）、特１保留連続演出処理によって、特１保留４についての遊技回Ｕ２４が実行される。特１保留４についての遊技回Ｕ２４は、図１８５によって説明した特１保留４についての遊技回Ｕ４と同一である。特１保留４についての遊技回Ｕ２４では、最初に、変動表示Ｆ１１が実行される。続いて、スーパーリーチ演出Ｆ１２が実行される。続いて、当たり抽選の当否結果が外れであることに対応した停止表示Ｆ１３が実行される。停止表示Ｆ１３の終了と共に、特１保留４についての遊技回Ｕ２４が終了する。特１保留４についての遊技回Ｕ２４の内容については、特１保留２についての遊技回Ｕ２２の途中で第２始動口３４に遊技球が入球しなかった場合と、同一の内容となっている。

【２０７０】

まとめると、特１保留４における当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチ発生となるケース２では、最初に、特１保留１についての遊技回Ｕ２１が実行され、当該遊技回Ｕ２１において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（１回目）が実行される。次いで、特１保留２についての遊技回Ｕ２２が実行され、当該遊技回Ｕ２２において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（２回目）が実行される。特１保留２についての遊技回Ｕ２２の途中で第２始動口３４に遊技球が入球した場合、その入球したことによって取得された特２保留１についての遊技回Ｖ２１が遊技回Ｕ２１に続いて実行され、当該遊技回Ｖ２１において、特１連続演出継続用図柄同色演出である停止表示β１２が実行される。特１連続演出継続用図柄同色演出における図柄同色の色は、緑色であり、この緑色に対応づけられた実行予定演出（図１９１を参照）と、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の以前に実行されたチャンス目を含む前兆予告演出の出現回数に対応づけられた実行予定演出（図１８３を参照）とが一致するように構成されている。特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に、特１保留３についての遊技回Ｕ２３が実行され、当該遊技回Ｕ２

３において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（３回目）が実行される。次いで、特１保留４についての遊技回Ｕ２４が実行され、当該遊技回Ｕ２４において、スーパーリーチ演出と、外れに対応した停止表示がなされる。

【２０７１】

以上、説明してきたように、ケース２の場合に、チャンス目を含む前兆予告演出が２回続いて、その後に、緑色の図柄同色の演出が実行され、その後、チャンス目を含む前兆予告演出が１回（合計３回）続いて、最終的にスーパーリーチで外れとなる演出が実行されることになる。遊技者は一連の演出を見たときに、チャンス目を含む前兆予告演出が２回出現したことで、実行予定演出がノーマルリーチ以上であることを認識し、図柄同色の色が緑色となったことで、実行予定演出がノーマルリーチ以上であることを再度確認し、続いて、チャンス目を含む前兆予告演出が３回目となったことで、実行予定演出がスーパーリーチ以上であることを認識し、最終的にスーパーリーチで外れとなったことを知る。この結果、遊技者は、何ら違和感を受けることがなく、予告演出に対する信頼度が向上する。次に、比較例１を説明し、比較例１に対する本実施形態のパチンコ機１０の優れた点を説明する。

【２０７２】

図１９３は、比較例１を示すタイムチャートである。比較例１は、本実施形態のパチンコ機１０におけるケース２の場合（図１９０を参照）と比較して、次の点が相違する。本実施形態のパチンコ機１０におけるケース２では、特１保留２についての遊技回Ｕ２２の実行中に第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて実行された特２保留１についての遊技回Ｖ２１において、特１連続演出継続用図柄同色演出を実行する構成としたが、これに対して、比較例１では、特１保留２についての遊技回Ｕ２２の実行中に第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて実行された特２保留１についての遊技回Ｖ２１Ｘにおいて、特１連続演出継続用チャンス目演出を実行する構成とした。

【２０７３】

すなわち、特１保留２についての遊技回Ｕ２２に続いて実行される特２保留１についての遊技回Ｖ２１Ｘでは、最初に、特２保留１についての変動表示γ１１が実行される。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｂ１２が実行される。停止表示Ｂ１２は、遊技回Ｕ２２において実行された停止表示Ｂ１２と同一のものであり、同一の符号を付した。停止表示Ｂ１２が特１連続演出継続用チャンス目演出に相当する。続いて、泡の出現演出Ｂ１３が実行される。泡の出現演出Ｂ１３は、遊技回Ｕ２２において実行された演出と同一のものであり、同一の符号を付した。遊技者から見たとき、停止表示Ｂ１２よって出現した特１連続演出継続用チャンス目演出と泡の出現演出Ｂ１３とによって、前兆予告演出（３回目）が出現したと認識される。その後、特２保留１についての遊技回Ｖ２１Ｘの終了後に実行される特１保留３についての遊技回Ｕ２３で、前兆予告演出（４回目）が出現したと認識される。特２保留１についての遊技回Ｖ２１Ｘの終了後に実行される特１保留４ついての遊技回Ｕ２４は、ケース２の場合（図１９０を参照）の遊技回Ｕ２４と同一である。この比較例１によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ２１Ｘを実行開始するにあたり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第１判定を実行するだけでよく（第２判定は不要）、第１判定の判定結果が電役短開放である場合に、特２保留１についての遊技回Ｖ２１Ｘにおいて、一律に特１連続演出継続用チャンス目演出を実行させればよく、制御が容易となる。

【２０７４】

しかしながら、比較例１では、チャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現した後に、スーパーリーチで外れる演出が実行されることになる。この一連の演出は、図１８３に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反するものであり、この関係を憶えている遊技者に対して違和感を付与することになる。より具体的には、チャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現したことを認識した熟練の遊技者は、「このパチンコ機１０でチャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現した場合にはスペシャルリーチ演出が実行された後に確実に大当たりに当選するので、この遊技回Ｕ２４では、スペ

シャルリーチ演出が実行された後に確実に大当たりに当選することになるはずだ」と大いに期待し、遊技回Ｕ２４の結果を心待ちすることになる。しかしながら、この比較例１では、チャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現したにもかかわらず、遊技回Ｕ２４においてスペシャルリーチ演出ではなくスーパーリーチ演出が実行され、さらに、抽選結果は外れとなってしまう。したがって、遊技者は、期待を裏切られてしまい、「このパチンコ機１０の演出は信用することができない」といった感情を抱いてしまうことになる。この結果、比較例１によれば、予告演出に対する信頼度が低下することになる。

【２０７５】

一方、本実施形態のパチンコ機１０によれば、先に説明したように、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【２０７６】

なお、ケース２では、電役短開放に当選した際に、第２始動口３４に１個の遊技球が入球するものとしたが、第２始動口３４に２個の遊技球が入球する場合にも、特２保留１および特２保留２についての各遊技回において特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる構成としてもよい。なお、特２保留２についての遊技回における特１連続演出継続用図柄同色演出は、特２保留１についての遊技回における特１連続演出継続用図柄同色演出と同一である。この場合にも、第２判定の判定結果が否定となることで、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させることが可能となる。なお、この変形例において、特２保留１および特２保留２についての遊技回のうちのいずれか一方で、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させる構成としてもよい。

【２０７７】

また、本実施形態のパチンコ機１０におけるケース２によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としたが、これに対して変形例として、特２保留１についての遊技回Ｖ２１においては特１連続演出継続用チャンス目演出を表示し、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に実行される特１保留についての遊技回Ｕ２３において実行予定だった特１連続演出継続用チャンス目演出を特１連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成としても良い。この場合の特１連続演出継続用図柄同色演出の色は、特１保留についての遊技回Ｕ２３の開始前までに実行されたチャンス目の演出の出現回数に対応づけられた色とする。具体的には、チャンス目の演出の出現回数は３回であるから、図柄同色の色を赤色とする。この変形例によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時における電動役物開放抽選において電役短開放に当選して特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回で、保留連続演出によるリーチ演出などの大当たり当選の期待度を再度確認することができ、その上、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【２０７８】

上記変形例をさらに変形したものとして、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において特１連続演出継続用図柄同色演出を表示させ、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に実行される特１保留についての遊技回Ｕ２３において特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としても良い。この場合の特１連続演出継続用図柄同色演出の色は、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の開始前に実行された特１保留についての遊技回において出現させたチャンス目を含む前兆予告演出の出現回数に対応づけられた色とする。特１連続演出継続用図柄同色演出は、出現回数によって実行予定演出が変化するものでないことから、複数回続けて特１連続演出継続用図柄同色演出を表示することを許容できる。

【２０７９】

上記（ｉ）の特１連続演出継続用チャンス目演出、上記（ii)の特１連続演出継続用図柄同色演出共に、特１保留連続演出を継続するための演出と言える。特１連続演出継続用チャンス目演出または特１連続演出継続用図柄同色演出を実行する条件の一つが、第１判定

の判定結果が電役短開放であることに鑑みると、特１連続演出継続用チャンス目演出または特１連続演出継続用図柄同色演出が実行される期間が短期間（特２の保留個数が少ない）であるため、特１連続演出継続用チャンス目演出および特１連続演出継続用図柄同色演出は、特１保留連続演出を継続するための演出と言える。

【２０８０】

《４－４－５》特２専用演出：

上記（iii)の特２専用演出について、次に説明する。ここでは、ケース３として説明する。

【２０８１】

図１９４は、ケース３における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。図示するように、ケース３では、通常時において、特１保留１から特１保留４までの４つの特１保留が貯えられているものとする。主制御装置６０は、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特１保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。その後、主制御装置６０は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容（リーチの種類）を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。図示の例では、特１保留４において、当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置９０は、このスーパーリーチが発生すると判定される特１保留４についての保留コマンドを主制御装置６０から受信したことをトリガとして特１保留連続演出処理を実行する。

【２０８２】

図１９５は、ケース３における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。図示するように、まず、特１保留連続演出処理によって、特１保留１についての遊技回Ｕ３１が実行される。特１保留１についての遊技回Ｕ３１は、図１８５によって説明した特１保留１についての遊技回Ｕ１と同一である。特１保留１についての遊技回Ｕ３１では、最初に、変動表示Ａ１１が実行される。変動表示Ａ１１は、図１８０（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ａ１２が実行される。停止表示Ａ１２は、図１８０（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ａ１３が実行される。泡の出現演出Ａ１３は、図１８０（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ａ１３の終了と共に、特１保留１についての遊技回Ｕ３１が終了する。停止表示Ａ１２と泡の出現演出Ａ１３とによって、前兆予告演出（１回目）が構成される。

【２０８３】

特１保留連続演出処理によって、特１保留１についての遊技回Ｕ３１に続いて特１保留２についての遊技回Ｕ３２が実行される。特１保留２についての遊技回Ｕ３２は、図１８５によって説明した特１保留２についての遊技回Ｕ２と同一である。特１保留２についての遊技回Ｕ３２では、最初に、変動表示Ｂ１１が実行される。変動表示Ｂ１１は、図１８１（ａ）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｂ１２が実行される。停止表示Ｂ１２は、図１８１（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｂ１３が実行される。泡の出現演出Ｂ１３は、図１８１（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｂ１３の終了と共に、特１保留３についての遊技回Ｕ３２が終了する。停止表示Ｂ１２と泡の出現演出Ｂ１３とによって、前兆予告演出（２回目）が構成される。

【２０８４】

この特１保留２についての遊技回Ｕ３２の途中で（時刻ｔ３１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役長開放に当選した場合に、電動役物３４ａは長時間（５秒間）開放する。その長時間、開放して

いる間に、第２始動口３４に５個以上の遊技球が入球したとする。先に説明したように、特２保留の最大個数（上限数）は４個であることから、電動役物３４ａの５秒間の開放の間に最大、５個の特２保留が貯えられる。４個でないのは、最初に入球した遊技球の変動が開始している間に、５個目の特２保留が貯えられる可能性があるためである。これによって、特２保留に基づく遊技回として、予め定められた特２保留の上限数以上（ここでは、５個としたが、６個、７個等となることもありうる）の遊技回が実行可能となる。本実施形態のパチンコ機１０によれば、上記電動役物３４ａが長時間（５秒間）開放している間に、第２始動口３４に遊技球をできるだけ多く入球させることを遊技者に対して促すために、特別な演出を実行している。本実施形態では、この演出をチャージ演出と呼ぶことにする。

【２０８５】

図１９６は、チャージ演出の内容を表す説明図である。ここで、電動役物開放抽選において電役長開放に当選したタイミングは、遊技回Ｕ３２における変動表示Ｂ１１が実行されているときであるものとする。図示するように、この変動表示Ｂ１１に重なって、チャージ演出が表示される。本実施形態では、チャージ演出として、女性キャラクターＷＭが登場し、女性キャラクターＷＭが「チャージ中だよ」と叫ぶ演出を行う。チャージ演出は、電動役物３４ａが閉状態となるまで実行される。

【２０８６】

なお、このチャージ演出は、あくまでも一例であり、女性キャラクターＷＭに換えて、男性キャラクター、動物キャラクター等の他のキャラクターが登場する構成としても良いし、キャラクターに換えて、特定の背景や、ステージ、シーン等が表示される構成としても良い。

【２０８７】

図１９５に戻る。電動役物３４ａが長時間開放している間に、第２始動口３４に５個の遊技球が入球したとする。５個の遊技球に対応した特２保留を、以下、特２保留１、特２保留２、特２保留３、特２保留４、特２保留４＋と呼ぶものとする。特１保留２についての遊技回Ｕ３２の終了後に（時刻ｔ３２）、特２保留１～特２保留４＋についての遊技回Ｖ３１～遊技回Ｖ３５が順に実行される。特２保留１についての遊技回Ｖ３１では、変動表示δ１１が行なわれ、その後に停止表示δ１２が行われる。同様にその他の遊技回Ｖ３２～Ｖ３５（図示は、遊技回Ｖ３５だけ）でも、変動表示δ１１が行なわれ、その後に停止表示δ１２が行われる。遊技回Ｖ３１～遊技回Ｖ３５の実行は、音声発光制御装置９０による特２保留演出処理によって実行される。

【２０８８】

特２保留演出処理によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ３１を実行開始するにあたり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかを判定する前述した第１判定を行い、第１判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役長開放であると判定された場合に、特２保留１～特２保留４＋についての各遊技回Ｖ３１～遊技回Ｖ３５において、上記（iii)の特２専用演出を実行する。

【２０８９】

図１９７は、特２保留１についての遊技回Ｖ３１において実行される一連の演出を示す説明図である。特２保留１についての遊技回Ｖ３１では、図１９７（ａ）に示すように、最初に、特２保留１についての変動表示δ１１が実行される。具体的には、特２保留１に対応した表示アイコンＨ２１が保留消化領域Ｄｍの内部に配置されており、この表示アイコンＨ２１に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動が、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示される。メイン表示領域ＭＡと第２始動口保留用領域Ｄｓ２との間には、特２専用演出用表示領域ＳＡが設けられている。この特２専用演出用表示領域ＳＡに、特２専用演出の画像が表示される。特２専用演出用表示領域ＳＡは、メイン表示領域ＭＡに表示される図柄の視認を妨げない位置となっている。

【２０９０】

本実施形態のパチンコ機１０では、直前に実行された特１保留についての遊技回（ケー

ス３の場合、特１保留２についての遊技回Ｕ３２）において実行された前兆予告演出の画像の全部もしくは一部をキャプチャ（保存）し、得られたキャプチャ画像（静止画）の縮小画像を特２専用演出として、特２専用演出用表示領域ＳＡに表示させる。具体的には、チャンス目（［３・４・１］の並び）が発生し泡が出現しているキャプチャ画像の縮小画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示させる。

【２０９１】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留１についての変動表示δ１１において、貝の画像ＳＨが表示される。特２保留についての遊技回Ｖ３１～Ｖ３５は、電動役物３４ａが長時間（５秒間）開放する電役長開放に電動役物開放抽選において当選し、サポートモードが低頻度サポートモードであるにもかかわらず、特２保留を４個もしくは５個、容易に貯めることができた結果、実行されるものである。このことは、意外性が高く、遊技者にとっては喜ばしいことである。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５において、サポートモードが低頻度サポートモードである状態で実行される電動役物開放抽選において電役長開放に当選した場合に専用の特別演出を行ない、特別演出によって、遊技者の興趣向上を図る構成とした。貝の画像ＳＨの表示が、この特別演出に相当する。特２保留１についての変動表示δ１１において、貝の画像ＳＨは、２枚の貝殻が閉じた状態となっている。貝の画像ＳＨは、メイン表示領域ＭＡと第１始動口保留用領域Ｄｓ１との間に設けられている。

【２０９２】

変動表示δ１１の後に、特２保留１についての停止表示δ１２が実行される。具体的には、図１９７（ｂ）に示すように、特２保留１についての当たり抽選の結果に対応した図柄の組み合わせ（図示の例では、外れである例えば１３７）が表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに表示される。この停止表示δ１２の際にも、メイン表示領域ＭＡと第２始動口保留用領域Ｄｓ２との間に、特２専用演出用表示領域ＳＡが設けられており、この特２専用演出用表示領域ＳＡに、変動表示δ１１の場合と同一の特２専用演出の画像が表示されている。

【２０９３】

特２保留１についての停止表示δ１２において、変動表示δ１１の場合から引き続き、貝の画像ＳＨが表示される。停止表示δ１２では、貝の画像ＳＨは、２枚の貝殻が少し開いた状態となる。特２保留についての遊技回Ｖ３１～Ｖ３５において停止表示が実行される毎に、２枚の貝殻が少しずつ大きく開く。

【２０９４】

その他の遊技回Ｖ３２～Ｖ３５（図示は遊技回Ｖ３５だけ）でも、同様に、変動表示δ１１と停止表示δ１２が行われるが、各変動表示δ１１および各停止表示δ１２においても、同様に、特２専用演出用表示領域ＳＡが設けられ、当該特２専用演出用表示領域ＳＡに、図１９７に示したものと同一の特２専用演出の画像が表示されるとともに、貝の画像ＳＨが表示される。特２保留に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合には、その大当たり当選に対応した遊技回の停止表示の際には、貝の画像ＳＨは、２枚の貝殻が完全に開き、２枚の貝殻の間から例えば真珠が出現した状態となる。これによって、大当たり当選したことを演出する。

【２０９５】

なお、特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨは、あくまでも一例であり、人物や、他の生物、特定の背景、ステージ、シーン等の他の画像に換えても良い。

【２０９６】

全ての特２保留（ケース３の場合は特２保留１～特２保留４＋）についての遊技回が終了した後に（時刻ｔ３３）、残りの特１保留（ケース３の場合は特１保留３と特１保留４）についての遊技回が再開される。特１保留３についての遊技回Ｕ３３は、図１８５によって説明した特１保留３についての遊技回Ｕ３と同一である。特１保留３についての遊技回Ｕ３３では、最初に、変動表示Ｃ１１が実行される。変動表示Ｃ１１は、図１８２（ａ

）に示したものである。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ｃ１２が実行される。停止表示Ｃ１２は、図１８２（ｂ）に示したものである。続いて、泡の出現演出Ｃ１３が実行される。泡の出現演出Ｃ１３は、図１８２（ｃ）に示したものである。泡の出現演出Ｃ１３の終了と共に、特１保留３についての遊技回Ｕ３３が終了する。停止表示Ｃ１２と泡の出現演出Ｃ１３とによって、チャンス目を含む前兆予告演出（３回目）が構成される。

【２０９７】

なお、変形例として、特２保留についての最後の遊技回Ｖ３５と、当該遊技回Ｖ３５の終了後に連続して実行される特１保留の遊技回との間に、上記キャプチャ画像をキャプチャしたそのままのサイズ（全画面のサイズ）で表示する画面を挿入する構成としてもよい。この場合、最後の遊技回Ｖ３５に表示された特２専用演出用表示領域ＳＡ内の縮小されたキャプチャ画像がズームアップして上記の全画面のサイズのキャプチャ画像に移るように演出することで、特２保留の遊技回から保留連続演出を行なう特１保留の遊技回に、視覚的にスムーズな移行を行うことができる。

【２０９８】

特１保留３についての遊技回Ｕ３３に続いて実行される特１保留４についての遊技回Ｕ３４では、最初に、変動表示Ｇ１１が実行される。続いて、スーパーリーチ演出Ｇ１２が実行される。続いて、当たり抽選の当否結果が外れであることに対応した停止表示Ｇ１３が実行される。停止表示Ｇ１３の終了と共に、特１保留４についての遊技回Ｕ３４が終了する。特１保留３についての遊技回Ｕ３３の内容、および特１保留４についての遊技回Ｕ３４の内容については、特１保留２についての遊技回Ｕ３２の途中で第２始動口３４に遊技球が入球しなかった場合と、同一の内容となっている。なお、必ずしも同一の内容である必要はなく、特１保留３、特１保留４についての遊技回Ｕ３３、Ｕ３４の実行タイミングにおいて、各遊技回Ｕ３３、Ｕ３４における演出パターンを再設定して、遊技回の内容が変わる構成としてもよい。

【２０９９】

ケース３の場合で、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５において特２専用演出を実行しない構成を考えてみる。この構成を比較例２とすると、この比較例２では、次の問題があった。

【２１００】

特２保留に基づいて実行される遊技回は最大、５回あり、５回の遊技回に費やす時間は、通常、長い時間（例えば、数分）となる。特に本実施形態のパチンコ機１０では、貝の画像ＳＨを用いた専用の演出を行っており、遊技回の時間はより長いものとなっている。このために、比較例２では、特１保留の保留連続演出が特２保留についての遊技回の実行のために途切れた場合に、それまでに実行されていた特１保留の遊技回で前兆予告演出が出現していたことを、遊技者によっては、すっかり忘れてしまうようなことがあった。

【２１０１】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０におけるケース３によれば、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５において、特２保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特１保留についての遊技回で出現した前兆予告演出の全部もしくは一部についてのキャプチャ画像が特２専用演出として表示され続けることから、遊技者に対して、前兆予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、特１保留の保留連続演出が続いていることを思い起こさせることができる。

【２１０２】

なお、本実施形態のパチンコ機１０におけるケース３によれば、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５の全てにおいてキャプチャ画像を表示させる構成としたが、これに対して変形例として、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５のうちの最後の遊技回（ケース３では遊技回Ｖ３５）だけにおいてキャプチャ画像を表示させる構成としても良い。さらに、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５においてキャプチャ画像の表示を行わずに、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回（ケース３では遊技回Ｕ３３）において上記キャプチャ画像を

表示させる構成としても良い。これらの変形例によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、特１保留の保留連続演出が実行されている通常時における電動役物開放抽選において電役長開放に当選して特２保留の上限数以上の回数の特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回で、特１保留の保留連続演出が続いていることを思い起こさせることができる。

【２１０３】

本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特１保留で保留連続演出が行われていたことを思い起こさせる特２専用演出として、前兆予告演出の全部もしくは一部をキャプチャしたキャプチャ画像の縮小画像を表示する構成としたが、これに換えて、前記キャプチャ画像を縮小せずにそのままのサイズで表示する構成としても良い。あるいは、前記キャプチャ画像の主要な部分の輪郭線画像（例えば、泡の輪郭線を示す画像）をそのままのサイズもしくは縮小して表示する構成としても良い。あるいは、前記キャプチャ画像の濃度を低下させて、そのままのサイズもしくは縮小して表示する構成等としても良い。さらに、キャプチャ画像に換えて、特２保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特１保留についての遊技回における状況を示唆する情報（例えば、文字で表現された情報、アイコンで表現された情報）を表示する構成としてもよい。これらの変形例によっても、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、特２保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特１保留に基づく遊技回で保留連続演出が行われていたことを遊技者に対して思い起こさせることができる。

【２１０４】

また、上記特２専用演出として、前兆予告演出の全部もしくは一部をキャプチャしたキャプチャ画像の少なくとも一部を変化させた画像をそのままのサイズもしくは縮小して表示する構成としても良い。例えば、縮小して表示する場合、画像が目立ち難くなるため、キャプチャ画像に対して泡の量を多くする変化を施しても良い。

【２１０５】

本実施形態のパチンコ機１０では、貝の画像ＳＨは、メイン表示領域ＭＡと第１始動口保留用領域Ｄｓ１との間に設けられている。これに対して、変形例として、貝の画像ＳＨを図１９７に示したものより大きくして、メイン表示領域ＭＡに表示される図柄と重複する構成としてもよい。また、この大きくなった貝の画像が、キャプチャ画像が表示される特２専用演出用表示領域ＳＡと重複する構成としてもよい。

【２１０６】

《４－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２１０７】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【２１０８】

＜タイマ割込み処理＞

図１９８は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【２１０９】

ステップＳｖ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読

み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｖ０１０２に進む。
【２１１０】
ステップＳｖ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｖ０１０３に進む。
【２１１１】
ステップＳｖ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｖ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２０２）において、その値を更新する。
【２１１２】
ステップＳｖ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｖ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｖ０１０４を実行した後、ステップＳｖ０１０５に進む。
【２１１３】
ステップＳｖ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｖ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｖ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【２１１４】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１９８：Ｓｖ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１１５】
図１９９は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｖ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｖ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｖ０２０３に進む。
【２１１６】
ステップＳｖ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｖ０２０４に進む。
【２１１７】
ステップＳｖ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｖ０２０９に進む。
【２１１８】
ステップＳｖ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｖ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｖ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【２１１９】
ステップＳｖ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｖ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｖ０２０７に進む。一方、ステップＳｖ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｖ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２１２０】
ステップＳｖ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｖ０２０８に進む。
【２１２１】
ステップＳｖ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｖ０２０９に進む。
【２１２２】
ステップＳｖ０２０９では、上述したステップＳｖ０２０４又はステップＳｖ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｖ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｖ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２１２３】
一方、ステップＳｖ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｖ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｖ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｖ０２１２に進む。
【２１２４】
ステップＳｖ０２１２では、ステップＳｖ０１０３（図１９８）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｖ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｖ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｖ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｖ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｖ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｖ０２１２を実行した後、ステップＳｖ０２１３に進む。
【２１２５】
ステップＳｖ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｖ０２１３を実行した後、ステップＳｖ０２１４に進む。

【２１２６】
ステップＳｖ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。
【２１２７】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２０２：ステップＳｖ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。
【２１２８】
また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。
【２１２９】
主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｖ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。
【２１３０】
＜先判定処理＞
次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図１９９：Ｓｖ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１３１】
図２００は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。
【２１３２】
ステップＳｖ０３０１では、始動口用の入球処理（図１９９）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｖ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。
【２１３３】
ステップＳｖ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｖ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図１７３（ａ））を参照する。その後、ステップＳｖ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カ

ウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２１３４】
一方、ステップＳｖ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｖ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｖ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図１７３（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｖ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。
【２１３５】
ステップＳｖ０３０５では、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｖ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｖ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｖ０３０７を実行した後、ステップＳｖ０３０８に進む。
【２１３６】
ステップＳｖ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｖ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｖ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｖ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｖ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｖ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、ステップＳｖ０３１５に進む。
【２１３７】
ステップＳｖ０３０５において、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｖ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｖ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｖ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｖ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。
【２１３８】
ステップＳｖ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｖ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップＳｖ０３１５に進む。一方、ステップＳｖ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｖ０３１３：ＮＯ）、ステップＳｖ０３１５に進む。
【２１３９】
ステップＳｖ０３１５では、始動口用の入球処理（図１９９）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタＣＳの値を把握する。その後、ステップＳｖ０３１６に進み、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｖ０３１６を実行した後、ステップＳｖ０３１７に進む。
【２１４０】
ステップＳｖ０３１７では、ステップＳｖ０３１６によって取得した変動時間情報から変動パターンを特定し、特定した変動パターンの種別を先判定処理結果記憶エリア６４ｈ

に記憶する。ステップＳｖ０３１７を実行した後、本先判定処理を終了する。
【２１４１】
＜スルー用の入球処理＞
次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図１９８：Ｓｖ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１４２】
図２０１は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｖ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｖ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｖ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｖ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。
【２１４３】
ステップＳｖ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｖ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｖ０４０４に進む。
【２１４４】
ステップＳｖ０４０４では、ステップＳｖ０１０３（図１９８）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【２１４５】
一方、ステップＳｖ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｖ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【２１４６】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【２１４７】
図２０２は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｖ０５０２に進む。
【２１４８】
ステップＳｖ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｖ０５０３に進む。
【２１４９】
ステップＳｖ０５０３では、ステップＳｖ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設

定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｖ０５０３を実行した後、ステップＳｖ０５０４に進む。

【２１５０】

ステップＳｖ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｖ０５０５に進む。

【２１５１】

ステップＳｖ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｖ０５０６に進む。ステップＳｖ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｖ０５０６を実行した後、ステップＳｖ０５０７に進む。

【２１５２】

ステップＳｖ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｖ０５０８に進む。

【２１５３】

ステップＳｖ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｖ０５０９に進む。

【２１５４】

ステップＳｖ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｖ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｖ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｖ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｖ０５１０及びステップＳｖ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｖ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｖ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｖ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｖ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０５０３に戻り、ステップＳｖ０５０３からステップＳｖ０５０８までの各処理を実行する。

【２１５５】

なお、ステップＳｖ０５０３からステップＳｖ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【２１５６】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン

（図２０２：Ｓｖ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１５７】
図２０３は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。
【２１５８】
ステップＳｖ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｖ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｖ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｖ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｖ０６０２に進む。
【２１５９】
ステップＳｖ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。
【２１６０】
ステップＳｖ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｖ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｖ０６０３に進む。
【２１６１】
ステップＳｖ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｖ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【２１６２】
一方、ステップＳｖ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｖ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０６０４に進む。
【２１６３】
ステップＳｖ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｖ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【２１６４】
＜変動開始処理＞
次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２０３：Ｓｖ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１６５】
図２０４は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｖ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｖ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｖ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｖ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０７０２に進む。
【２１６６】

ステップＳｖ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｖ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【２１６７】

ステップＳｖ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｖ０７０３を実行した後、ステップＳｖ０７０４に進む。

【２１６８】

ステップＳｖ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｖ０７０４を実行した後、ステップＳｖ０７０５に進む。

【２１６９】

ステップＳｖ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｖ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｖ０７０５を実行した後、ステップＳｖ０７０６に進む。

【２１７０】

ステップＳｖ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【２１７１】

ステップＳｖ０７０５およびステップＳｖ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２０２）におけるステップＳｖ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｖ０７０６を実行した後、ステップＳｖ０７０７に進む。

【２１７２】

ステップＳｖ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｖ０７０７を実行した後、ステップＳｖ０７０８に進む。

【２１７３】

ステップＳｖ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｖ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【２１７４】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２０４：Ｓｖ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１７５】
図２０５は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図１７２）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図１７２）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｖ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。
【２１７６】
ステップＳｖ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｖ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０８０２～ステップＳｖ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｖ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｖ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｖ０８０８～ステップＳｖ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。
【２１７７】
ステップＳｖ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｖ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｖ０８０４に進む。ステップＳｖ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｖ０８０５に進む。
【２１７８】
ステップＳｖ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｖ０８０５を実行した後、ステップＳｖ０８０６に進む。
【２１７９】
ステップＳｖ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｖ０８０７へ進む。
【２１８０】
ステップＳｖ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。な

お、ステップＳｖ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２０２）におけるステップＳｖ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【２１８１】

ステップＳｖ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｖ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｖ０８０８に進む。

【２１８２】

ステップＳｖ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｖ０８０９に進む。ステップＳｖ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｖ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｖ０８１１に進む。

【２１８３】

ステップＳｖ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｖ０８１１を実行した後、ステップＳｖ０８１２に進む。

【２１８４】

ステップＳｖ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｖ０８１３に進む。

【２１８５】

ステップＳｖ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【２１８６】

ステップＳｖ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２０２）におけるステップＳｖ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２１８７】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２０４：Ｓｖ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１８８】

図２０６は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２１８９】

ステップＳｖ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｖ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１

の値が、図１７３（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｖ０９０４に進む。

【２１９０】

一方、ステップＳｖ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｖ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｖ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１７３（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｖ０９０４に進む。

【２１９１】

ステップＳｖ０９０４では、ステップＳｖ０９０２又はステップＳｖ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｖ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｖ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０９０５に進む。

【２１９２】

ステップＳｖ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｖ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｖ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｖ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図１７４（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【２１９３】

一方、ステップＳｖ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図１７４（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｖ０９０６又はステップＳｖ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｖ０９０８に進む。

【２１９４】

ステップＳｖ０９０８では、ステップＳｖ０９０６又はステップＳｖ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｖ０９０８を実行した後、ステップＳｖ０９０９に進む。

【２１９５】

ステップＳｖ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図１７１）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｖ０９０６又はステップＳｖ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｖ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【２１９６】

ステップＳｖ０９０４において、ステップＳｖ０９０２又はステップＳｖ０９０３における当たり抽選の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｖ０９０４：ＮＯ）、ステップ

Ｓｖ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図１７１）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｖ０９１１に進む。

【２１９７】

ステップＳｖ０９１１において、ステップＳｖ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｖ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｖ０９１２を実行した後、ステップＳｖ０９１３に進む。

【２１９８】

一方、ステップＳｖ０９１１において、ステップＳｖ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｖ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｖ０９１２を実行することなく、ステップＳｖ０９１３に進む。

【２１９９】

ステップＳｖ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｖ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【２２００】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２０４：Ｓｖ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２０１】

図２０７は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｖ１００２に進む。

【２２０２】

ステップＳｖ１００２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳ１１０２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｖ１００２を実行した後、ステップＳｖ１００３に進む。

【２２０３】

ステップＳｖ１００３では、ステップＳｖ１００２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｖ１００１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応し

た変動時間情報を取得する。ステップＳｖ１００３を実行した後、ステップＳｖ１００４に進む。

【２２０４】

ステップＳｖ１００４では、ステップＳｖ１００３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【２２０５】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２０３：Ｓｖ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２０６】

図２０８は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｖ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２０７）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【２２０７】

ステップＳｖ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｖ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【２２０８】

ステップＳｖ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｖ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｖ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｖ１１０３を実行した後、ステップＳｖ１１０４に進む。

【２２０９】

ステップＳｖ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｖ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｖ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｖ１１０５に進む。

【２２１０】

ステップＳｖ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２２１１】

ステップＳｖ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｖ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｖ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｖ１１０７を実行した後、ステップＳｖ１１０８に進む。一方、ステップＳｖ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｖ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｖ１１０７を実行することなく、ステップＳｖ１１０８に進む。

【２２１２】

ステップＳｖ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２２１３】

ステップＳｖ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｖ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｖ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【２２１４】

ステップＳｖ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｖ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｖ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｖ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【２２１５】

ステップＳｖ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｖ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｖ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｖ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｖ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｖ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｖ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｖ１０６～ステップＳｖ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【２２１６】

一方、ステップＳｖ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｖ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｖ１１１１を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【２２１７】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２０２：Ｓｖ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２１８】

図２０９は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【２２１９】

ステップＳｖ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｖ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｖ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【２２２０】

ステップＳｖ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｖ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｖ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【２２２１】

ステップＳｖ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｖ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｖ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｖ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２０５に進む。一方、ステップＳｖ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｖ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２２２２】

ステップＳｖ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｖ１２０６に進む。ステップＳｖ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｖ１２０７に進む。

【２２２３】

ステップＳｖ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている

【２２２４】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【２２２５】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【２２２６】

ステップＳｖ１２０７を実行した後、前述したステップＳｖ１２０８に進む。

【２２２７】

ステップＳｖ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｖ１２０８を実行した後、ステップＳｖ１２０９に進む。

【２２２８】

ステップＳｖ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２０２）におけるステップＳｖ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｖ１２０９を実行した後、ステップＳｖ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２２２９】
ステップＳｖ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２１１に進む。
【２２３０】
ステップＳｖ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｖ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｖ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｖ１２１３に進む。
【２２３１】
ステップＳｖ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｖ１２１３を実行した後、ステップＳｖ１２１４に進む。
【２２３２】
ステップＳｖ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｖ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０２：ステップＳｖ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｖ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２２３３】
ステップＳｖ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｖ１２１６を実行した後、ステップＳｖ１２１７に進む。
【２２３４】
ステップＳｖ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｖ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｖ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２１８に進む。一方、ステップＳｖ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｖ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２２３５】
ステップＳｖ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｖ１２１９に進む。
【２２３６】
ステップＳｖ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｖ１２１９を実行した後、ステップＳｖ１２２０に進む。
【２２３７】
ステップＳｖ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時

間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｖ１２２０を実行した後、ステップＳｖ１２２１に進む。

【２２３８】

ステップＳｖ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２０２）におけるステップＳｖ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｖ１２２１を実行した後、ステップＳｖ１２２２に進む。

【２２３９】

ステップＳｖ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２２４０】

ステップＳｖ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２２３に進む。

【２２４１】

ステップＳｖ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｖ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｖ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２２４に進む。

【２２４２】

ステップＳｖ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｖ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｖ１２２５を実行した後、ステップＳｖ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｖ１２２６を実行した後、ステップＳｖ１２２７に進む。

【２２４３】

ステップＳｖ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｖ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１２２８に進む。

【２２４４】

ステップＳｖ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図２０２）におけるステップＳｖ１２２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｖ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２２４５】

一方、ステップＳｖ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｖ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｖ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｖ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２２４６】

＜大入賞口開閉処理＞
次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２０９：Ｓｖ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２４７】
図２１０は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｖ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｖ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｖ１３０２に進む。
【２２４８】
ステップＳｖ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｖ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｖ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１３０３に進む。
【２２４９】
ステップＳｖ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｖ１３０４に進む。
【２２５０】
ステップＳｖ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０２：ステップＳｖ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｖ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【２２５１】
ステップＳｖ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｖ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｖ１３０３およびステップＳｖ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【２２５２】
ステップＳｖ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｖ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１３０５に進む。
【２２５３】
ステップＳｖ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｖ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｖ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１３０６に進む。
【２２５４】
ステップＳｖ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｖ１３０７に進む。
【２２５５】
ステップＳｖ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２０２：ステップＳｖ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｖ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【２２５６】
ステップＳｖ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｖ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｖ１３０６およびステップＳｖ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【２２５７】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２０９：Ｓｖ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２５８】
図２１１は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２２５９】
ステップＳｖ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｖ１４０２を実行した後、ステップＳｖ１４０３に進む。
【２２６０】
ステップＳｖ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｖ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｖ１４０５に進む。
【２２６１】
ステップＳｖ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｖ１４０６に進む。
【２２６２】
ステップＳｖ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｖ１４１１に進む。
【２２６３】
一方、ステップＳｖ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｖ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｖ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｖ１４０８に進む。
【２２６４】
ステップＳｖ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｖ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｖ１４１０に進む。
【２２６５】
ステップＳｖ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｖ１４１１に進む。
【２２６６】
ステップＳｖ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【２２６７】
＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２０２：Ｓｖ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２６８】

図２１２は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｖ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｖ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｖ１５０２に進む。

【２２６９】

ステップＳｖ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｖ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｖ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｖ１５０３に進む。

【２２７０】

ステップＳｖ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【２２７１】

ステップＳｖ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｖ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５０４に進む。

【２２７２】

ステップＳｖ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｖ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｖ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｖ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｖ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｖ１５０６に進む。

【２２７３】

ステップＳｖ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｖ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｖ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｖ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５０７に進む。

【２２７４】

ステップＳｖ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｖ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｖ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｖ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｖ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｖ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値

が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｖ１５１０に進む。

【２２７５】

ステップＳｖ１５１０では、ステップＳｖ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｖ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｖ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【２２７６】

一方、ステップＳｖ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｖ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｖ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【２２７７】

ステップＳｖ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｖ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｖ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｖ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｖ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｖ１５１３に進む。

【２２７８】

ステップＳｖ１５１３では、ステップＳｖ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｖ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｖ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｖ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｖ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【２２７９】

ステップＳｖ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｖ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｖ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｖ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｖ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５１６に進む。

【２２８０】

ステップＳｖ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｖ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２２８１】

ステップＳｖ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（

Ｓｖ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２２８２】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２１２：Ｓｖ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２８３】

図２１３は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｖ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１６０２に進む。

【２２８４】

ステップＳｖ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｖ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｖ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【２２８５】

ステップＳｖ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｖ１６０３を実行した後、ステップＳｖ１６０４に進む。

【２２８６】

ステップＳｖ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｖ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｖ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｖ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｖ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【２２８７】

ステップＳｖ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｖ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｖ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｖ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｖ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｖ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｖ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｖ１６０９に進む。

【２２８８】

ステップＳｖ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード

中でないと判定した場合には（Ｓｖ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｖ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【２２８９】
ステップＳｖ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｖ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【２２９０】
一方、ステップＳｖ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｖ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｖ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｖ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｖ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【２２９１】
《４－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【２２９２】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【２２９３】
図２１４は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２２９４】
ステップＳｖ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｖ１７０１を実行した後、ステップＳｖ１７０２に進む。
【２２９５】
ステップＳｖ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｖ１７０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｖ１７０２を実行した後、ステップＳｖ１７０３に進む。
【２２９６】
ステップＳｖ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｖ１７０３を実行した後、ステップＳｖ１７０４に進む。
【２２９７】
ステップＳｖ１７０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｖ１７０４を実行した後、ステップＳｖ１７０５に進む。

【２２９８】
ステップＳｖ１７０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｖ１７０５を実行した後、ステップＳｖ１７０６に進む。
【２２９９】
ステップＳｖ１７０６では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｖ１７０６を実行した後、ステップＳｖ１７０７に進む。
【２３００】
ステップＳｖ１７０７では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｖ１７０７を実行した後、ステップＳｖ１７０８に進む。
【２３０１】
ステップＳｖ１７０８では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｖ１７０８を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【２３０２】
＜保留コマンド対応処理＞
次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２１４：Ｓｖ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２３０３】
図２１５は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｖ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｖ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１８０２に進む。
【２３０４】
ステップＳｖ１８０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｖ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｖ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１８０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｖ１８０３を実行した後、ステップＳｖ１８０４に進む。
【２３０５】
ステップＳｖ１８０４では、特１保留連続演出設定処理を実行する。特１保留連続演出設定処理は、「遊技機による処理の概要」の欄で詳述したもので、前兆予告演出の実行態様を決定している。具体的には、特１保留連続演出設定処理によれば、第１始動口３３または第２始動口３４に遊技球が入球する毎に主制御装置６０から送られてくる保留コマンドを受信し、当該保留コマンドから、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特１保留であると判定された場合に、当該リーチ演出の内容と、当該特１保留の前に存在する特１保留情報の数とを、図１８３

に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係を示すテーブルに付き合わせることで、当該特１保留の前に存在する特１保留情報のいずれで前兆予告演出を実行するかを決定する。例えば、トリガとなった特１保留が特１保留４であり、特１保留４についての当たり抽選の抽選結果が外れであるがノーマルリーチが発生する場合のように、特１保留２についての遊技回Ｕ２と特１保留３についての遊技回Ｕ３とで前兆予告演出を実行させる場合と、特１保留３についての遊技回Ｕ３で前兆予告演出を実行させる場合との２通りが採用可能な場合は、例えば抽選によって２通りのうちのいずれを採用するか、又はいずれも採用しないかを決定する。ステップＳｖ１８０４を実行した後、ステップＳｖ１８０６に進む。

【２３０６】

ステップＳｖ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｖ１８０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｖ１８０５に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｖ１８０５を実行した後、ステップＳｖ１８０６に進む。

【２３０７】

ステップＳｖ１８０３及びステップＳｖ１８０５の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【２３０８】

ステップＳｖ１８０６では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｖ１８０５を実行した後、ステップＳｖ１８０７に進む。

【２３０９】

ステップＳｖ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｖ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｖ１８０２～ステップＳｖ１８０６を実行することなく、ステップＳｖ１８０７に進む。

【２３１０】
ステップＳｖ１８０７では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｖ１８０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｖ１８０５において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｖ１８０７を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。
【２３１１】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２１４：Ｓｖ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２３１２】
図２１６は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ１９０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｖ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｖ１９０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｖ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｖ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ１９０２に進む。
【２３１３】
ステップＳｖ１９０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｖ１９０３に進む。
【２３１４】
ステップＳｖ１９０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｖ１９０３を実行した後、ステップＳｖ１９０４に進む。
【２３１５】
ステップＳｖ１９０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図１７０参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【２３１６】
今回の遊技回の大当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一

の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【２３１７】

ステップＳｖ１９０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｖ１９０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｖ１９０６に進む。

【２３１８】

ステップＳｖ１９０６では、特１保留連続演出処理を実行する。特１保留連続演出処理は、「遊技機による処理の概要」の欄で詳述したもので、先に説明したように、前兆予告演出の実行態様を決定すると共に、チャンス目を出現する演出、泡を出現する演出、チャージ演出等を設定するための処理を実行する。ステップＳｖ１９０６を実行した後、ステップＳｖ１９０７に進む。ステップＳｖ１９０７では、特２保留演出処理を実行する。特２保留演出処理は、「遊技機による処理の概要」の欄で詳述したもので、先に説明した第１判定および第２判定を行なうと共に、図柄同色を出現する演出、貝の画像ＳＨを出現する演出等を設定するための処理を実行する。ステップＳｖ１９０７を実行した後、ステップＳｖ１９０８に進む。

【２３１９】

ステップＳｖ１９０８では、今回の遊技回においてステップＳｖ１９０３で設定された演出パターン、ステップＳｖ１９０４で設定された停止図柄、ステップＳｖ１９０５で設定された変動パターンの情報、ステップＳｖ１９０６およびステップＳｖ１９０７で得られた各種演出の情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｖ１９０９に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｖ１９０９を実行した後、ステップＳｖ１９１０に進む。

【２３２０】

ステップＳｖ１９１０では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｖ１９１０を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【２３２１】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２１６：Ｓｖ１９０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２３２２】

図２１７は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ２００１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｖ２００２に進む。

【２３２３】

ステップＳｖ２００２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｖ２００２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２１６）のステップＳｖ１９０２で把握した、大当たりの

有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｖ２００２を実行した後、ステップＳｖ２００３に進む。

【２３２４】

ステップＳｖ２００３では、Ｓｖ２００２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図２１６）のステップＳｖ１９０２で把握した変動時間と、ステップＳｖ２００１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｖ２００３を実行した後、ステップＳｖ２００４に進む。

【２３２５】

ステップＳｖ２００４では、ステップＳｖ２００３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｖ２００４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２３２６】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２１６：Ｓｖ１９１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２３２７】

図２１８は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ２１０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｖ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｖ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｖ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｖ２１０４に進む。

【２３２８】

一方、ステップＳｖ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｖ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｖ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｖ２１０４に進む。

【２３２９】

ステップＳｖ２１０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【２３３０】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【２３３１】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【２３３２】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行

する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【２３３３】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【２３３４】

図２１９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２３３５】

ステップＳｖ２２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｖ２２０２に進む。

【２３３６】

ステップＳｖ２２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【２３３７】

＜コマンド割込み処理＞

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

【２３３８】

図２２０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｖ２３０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【２３３９】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【２３４０】

図２２１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【２３４１】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画

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

【２３４２】

ステップＳｖ２４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２２０）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【２３４３】

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

【２３４４】

なお、コマンド対応処理（Ｓｖ２４０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【２３４５】

ステップＳｖ２４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｖ２４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｖ２４０３に進む。

【２３４６】

ステップＳｖ２４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｖ２４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｖ２４０４に進む。

【２３４７】

ステップＳｖ２４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｖ２４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｖ２４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ

機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【２３４８】

《４－７》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである通常時において、特１保留についての予告演出として、特１保留についての所定回数の遊技回に連続してチャンス目の演出画像が表示される。この通常時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行され、電役短開放に当選した場合に、短い時間だけ電動役物３４ａが開放することになる。その結果、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、特２保留の上限数（４個）以下である特定回数の、特２保留についての遊技回が実行されることになり、当該遊技回においても、チャンス目の演出画像が表示される。更に、特定回数のチャンス目の演出画像が実行される遊技回の終了後に連続して実行される、特１保留についての遊技回において、チャンス目の演出画像が表示される。このために、通常状態において、特１保留の中に当たり抽選において大当たり当選する期待度の高い演出を行なう予定の保留情報が存在する場合に、チャンス目の演出画像を表示することで、遊技者に対して、特１保留の中に大当たり当選する期待度の高い上述した保留情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。また、上述したように、予告演出の途中で、特２保留の上限数（４個）以下である特定回数の、特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、チャンス目の演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、特２保留を消化することが可能となっている。

【２３４９】

一方で、特２保留が存在する場合に、当該特２保留においてチャンス目の演出画像が必ず表示される構成とした場合に、チャンス目の演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反し、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特１保留についての遊技回において第２判定の判定結果が否定となる場合に、チャンス目の演出画像が図柄同色の演出画像に切り替えられることから、第２判定の判定結果が否定となる場合、チャンス目の演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３５０】

具体的には、特１保留２における当たり抽選の結果が外れで、ノーマルリーチとなるケース１（図１８７、図１８８を参照）では、最初に、特１保留１についての遊技回Ｕ１１が実行され、当該遊技回Ｕ１１において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（１回目）が実行される。遊技回Ｕ１１の途中で、電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、特１保留１についての遊技回Ｕ１１の途中で第２始動口３４に遊技球が入球した場合、その入球したことによって取得された特２保留１についての遊技回Ｖ１１が遊技回Ｕ１１に続いて実行され、当該遊技回Ｖ１１において、特１連続演出継続用チャンス目演出と泡ＢＬが出現する演出が実行される。これら演出は、２回目の前兆予告演出となる。ケース１の場合、前兆予告演出の途中で特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回おいても、チャンス目の演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、特２保留を消化することができる。

【２３５１】

特１保留４における当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチ発生となるケース２（図１８９、図１９０を参照）では、最初に、特１保留１についての遊技回Ｕ２１が実行され、当該遊技回Ｕ２１において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（１回目）が実行される。次いで、特１保留２についての遊技回Ｕ２２が実行され、当該遊技回Ｕ２２において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（２回目）が実行される。特１保留２についての遊技回Ｕ２２の途中で第２始動口３４に遊技球が入球した場合、その入

球したことによって取得された特２保留１についての遊技回Ｖ２１が遊技回Ｕ２１に続いて実行され、当該遊技回Ｖ２１において、特１連続演出継続用図柄同色演出である停止表示β１２が実行される。特１連続演出継続用図柄同色演出における図柄同色の色は、緑色であり、この緑色に対応づけられた実行予定演出（図１９１を参照）と、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の以前に実行されたチャンス目を含む前兆予告演出の出現回数に対応づけられた実行予定演出（図１８３を参照）とが一致するように構成されている。特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に、特１保留３についての遊技回Ｕ２３が実行され、当該遊技回Ｕ２３において、チャンス目と泡ＢＬが出現する前兆予告演出（３回目）が実行される。次いで、特１保留４についての遊技回Ｕ２４が実行され、当該遊技回Ｕ２４において、スーパーリーチ演出と、外れに対応した停止表示がなされる。

【２３５２】

ケース２の場合に、チャンス目を含む前兆予告演出が２回続いて、その後に、緑色の図柄同色の演出が実行され、その後、チャンス目を含む前兆予告演出が１回（合計３回）続いて、最終的にスーパーリーチで外れとなる演出が実行されることになる。遊技者は一連の演出を見たときに、チャンス目を含む前兆予告演出が２回出現したことで、実行予定演出がノーマルリーチ以上であることを認識し、図柄同色の色が緑色となったことで、実行予定演出がノーマルリーチ以上であることを再度確認し、続いて、チャンス目を含む前兆予告演出が３回目となったことで、実行予定演出がスーパーリーチ以上であることを認識し、最終的にスーパーリーチで外れとなったことを知る。この結果、遊技者は、何ら違和感を受けることがなく、予告演出に対する信頼度が向上する。

【２３５３】

これに対して、図１９３に示した比較例１では、チャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現した後に、スーパーリーチで外れる演出が実行されることになる。この一連の演出は、図１８３に示した前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係に違反するものであり、この関係を憶えている遊技者に対して違和感を付与することになる。より具体的には、チャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現したことを認識した熟練の遊技者は、「このパチンコ機１０でチャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現した場合にはスペシャルリーチ演出が実行された後に確実に大当たりに当選するので、この遊技回Ｕ２４では、スペシャルリーチ演出が実行された後に確実に大当たりに当選することになるはずだ」と大いに期待し、遊技回Ｕ２４の結果を心待ちすることになる。しかしながら、この比較例１では、チャンス目を含む前兆予告演出が４回連続で出現したにもかかわらず、遊技回Ｕ２４においてスペシャルリーチ演出ではなくスーパーリーチ演出が実行され、さらに、抽選結果は外れとなってしまう。したがって、遊技者は、期待を裏切られてしまい、「このパチンコ機１０の演出は信用することができない」といった感情を抱いてしまうことになる。この結果、比較例１によれば、予告演出に対する信頼度が低下することになる。

【２３５４】

一方、本実施形態のパチンコ機１０によれば、先に説明したように、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【２３５５】

本実施形態のパチンコ機１０におけるケース２によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としたが、これに対して変形例として、特２保留１についての遊技回Ｖ２１においては、特１連続演出継続用チャンス目演出、特１連続演出継続用図柄同色演出のいずれも表示せずに、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に実行される特１保留３についての遊技回Ｕ２３において特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としても良い。この変形例によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時における電動役物開放抽選において電役短開放に当選して特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回で、保留連続演出によるリーチ

演出などの大当たり当選の期待度を再度確認することができ、その上、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【２３５６】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特１保留についての所定回数の遊技回において、前兆予告演出に含まれる泡の演出画像が表示される。このために、特１保留の中に当たり抽選において大当たり当選する期待度の高い演出を行なう予定の保留情報が存在する場合に、泡の演出画像報によって、遊技者に対して、特１保留の中に大当たり当選する期待度の高い上述した保留情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである通常状態において特２保留の上限数（４個）以上である特定回数の、特２保留についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に貝の画像ＳＨが表示される。このために、特２保留についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の特２保留についての遊技回で貝の画像ＳＨを表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、特２保留についての遊技回は長い時間となることから、特２保留についての遊技回が終了したときには、特２保留についての遊技回が開始される前に実行された特１保留についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、特２保留についての遊技回で貝の画像ＳＨが表示されることで、特１保留についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定遊技画像を表示して特２保留についての遊技回を実行する場合に、特１保留についての所定回数の遊技回において出現させた泡の演出画像を含むキャプチャ画像が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、特１保留についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３５７】

具体的には、通常状態において、特１保留１から特１保留４までの４つの特１保留が貯えられ、特１保留４において、当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチが発生となるケース３（図１９４、図１９５を参照）において、特１保留２についての遊技回Ｕ３２の途中で（時刻ｔ３１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役長開放に当選した場合に、電動役物３４ａは長時間（５秒間）開放したとする。本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留についての遊技回Ｖ３１～Ｖ３５の直前に実行された特１保留２についての遊技回Ｕ３２において実行された前兆予告演出の画像の全部もしくは一部をキャプチャ（保存）し、得られたキャプチャ画像（静止画）の縮小画像を特２専用演出として、特２専用演出用表示領域ＳＡに表示させる。また、特２保留についての遊技回Ｖ３１～Ｖ３５においては、貝の画像ＳＨが表示され、特２保留についての遊技回Ｖ３１～Ｖ３５が進むに連れて、２枚の貝殻が貝殻が少しずつ大きく開く。

【２３５８】

ここで、ケース３の場合で、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５において特２専用演出を実行しない構成を考えてみる。この構成を比較例２とすると、この比較例２では、次の問題があった。　特２保留に基づいて実行される遊技回は最大、５回あり、５回の遊技回に費やす時間は、通常、長い時間（例えば、数分）となる。特に本実施形態のパチンコ機１０では、貝の画像ＳＨを用いた専用の演出を行っており、遊技回の時間はより長いものとなっている。このために、比較例２では、特１保留の保留連続演出が特２保留についての遊技回の実行のために途切れた場合に、それまでに実行されていた特１保留の遊技回で前兆予告演出が出現していたことを、遊技者によっては、すっかり忘れてしまうようなことがあった。

【２３５９】
これに対して、本実施形態のパチンコ機１０におけるケース３によれば、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５において、特２保留の遊技回に切り替わる直前に実行された特１保留についての遊技回で出現した前兆予告演出の全部もしくは一部についてのキャプチャ画像が特２専用演出として表示され続けることから、遊技者に対して、前兆予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、特１保留の保留連続演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２３６０】
なお、本実施形態のパチンコ機１０におけるケース３によれば、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５の全てにおいてキャプチャ画像を表示させる構成としたが、これに対して変形例として、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５のうちの最後の遊技回（ケース３では遊技回Ｖ３５）だけにおいてキャプチャ画像を表示させる構成としても良い。さらに、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５においてキャプチャ画像の表示を行わずに、特２保留についての各遊技回Ｖ３１～Ｖ３５の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回（ケース３では遊技回Ｕ３３）において上記キャプチャ画像を表示させる構成としても良い。これらの変形例によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、特１保留の保留連続演出が実行されている通常時における電動役物開放抽選において電役長開放に当選して特２保留の上限数以上の回数の特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回で、特１保留の保留連続演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【２３６１】
《４－８》第４実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【２３６２】
《４－８－１》変形例１：
上記第４実施形態の変形例として、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける表示を、複数のレイヤー構造によって行う構成としてもよい。具体的には、ｉ）背景を表示するための背景レイヤーと、ii）背景レイヤーの上側（前面側）に配置され、図柄の組合せを表示するためのメイン表示領域ＭＡや、第１始動口保留用領域Ｄｓ１、保留消化領域Ｄｍ、第２始動口保留用領域Ｄｓ２（図１６７参照）を表示するための図柄レイヤーと、iii）図柄レイヤーの上側（前面側）に配置され、泡ＢＬを出現させる演出や、特２専用演出、チャージ演出（女性キャラクターＷＭ）、貝の画像ＳＨ等を表示するための上部レイヤーと、を少なくとも有するレイヤー構造によって行なってもよい。この構成によれば、レイヤー毎に独立して、描画を制御することができることから、制御の簡易化を図ることができる。
【２３６３】
《４－８－２》変形例２：
上記第４実施形態およびその変形例では、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する際に、特２保留についての遊技回の直前に実行された特１保留についての遊技回において実行された前兆予告演出が何回目の出現回数にあたるかを特定し、特定した出現回数に対応づけられたリーチ演出などの大当たり当選の期待度（以下、単に「前兆予告演出による期待度」と呼ぶ）と等しい期待度が対応づけられた図柄同色の色でもって、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成とした。これに対して変形例として、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する際に、特２保留についての遊技回の直前に実行された特１保

留についての遊技回において実行された前兆予告演出の期待度よりも高い期待度が対応づけられた図柄同色の色（以下、高い期待度の色と呼ぶ）を出現させたとしても、当該図柄同色の色に対応する実行予定演出が、トリガとなった特１保留における実行予定演出を上回らない限り、上記高い期待度の色でもって、特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としてもよい。具体的には、図１８６のケースにおいて、特２保留についての遊技回の直前に実行された特１保留について遊技回における前兆予告演出は２回目であることから、その期待度はノーマルリーチであるため、ノーマルリーチよりも高い期待度、例えばスーパーリーチに対応した赤色である特１連続演出継続用図柄同色演出を表示する構成としても良い。すなわち、赤色の図柄である数字の４，５，６を示す図柄の組合せを表示する構成としても良い。この構成によれば、トリガとなった特１保留４における実行予定演出はスーパーリーチであることから、特２保留１の遊技回Ｖ２１で赤色の図柄同色が出現しても遊技者に対して違和感を与えることがなく、また、特１保留３の遊技回Ｕ２３で３回目の前兆予告演出が出現しても遊技者に対して違和感を与えることがない。

【２３６４】

《４－８－３》変形例３：

上記第４実施形態およびその変形例では、トリガとなった特１保留についての実行予定演出が大当たり当選の期待度が十分に高い、例えばスペシャルリーチである場合には、特１連続演出継続用図柄同色演出とは別の、スペシャルリーチ専用の絵図（例えば、特定のステージ）を用意して、当該絵図を特２保留についての遊技回に表示する構成としてもよい。さらに、他の変形例として、特２保留についての遊技回において、予告演出の実行を行なわない（すなわち、無しの演出を行う）構成とし、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回での特１保留連続演出の実行を取り止める構成としてもよい。

【２３６５】

《４－８－４》変形例４：

上記第４実施形態およびその変形例では、前兆予告演出の一部として泡を表示する構成としていたが、泡に換えて、花びら、紙ふぶき、くらげ、チョウ等の他の絵柄を表示する構成としてもよい。さらに浮遊する絵柄に換えて、移動しない絵柄や、特定の背景、ステージ、シーン等が表示される構成としても良い。さらに、上記実施形態のパチンコ機１０では、チャンス目に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、その停止表示中に泡ＢＬが出現する演出を、前兆予告演出としたが、これに換えて、図柄の組合せはチャンス目とならずに、図柄の停止表示中に泡ＢＬが出現するだけの演出を、前兆予告演出としてもよい。この構成においても、泡ＢＬは、前述したように、他の絵柄や、特定の背景、ステージ、シーンに換えることができる。

【２３６６】

《４－８－５》変形例５：

上記第４実施形態およびその変形例では、出現回数によって実行予定演出が定まる前兆予告演出としてチャンス目が出現する構成とした。これに対して、変形例として、図柄の組み合わせはチャンス目とならずに、特定のキャラクター（実在または架空の人物や動物等をかたどったシンボル）が出現する構成としてもよい。特定のキャラクーの出現回数によって実行予定演出が定まることになる。また、上記第４実施形態およびその変形例では、実行予定演出が出現回数に関係なく定まる予告演出として図柄同色が出現する構成とした。これに対して、変形例として、図柄の組み合わせは図柄同色となる組み合わせとならずに、特定の背景ゾーンが出現する演出を実行する構成としてもよい。特定の背景ゾーンの色（あるいは色調）によって実行予定演出が定まることになる。また、実行予定演出が出現回数に関係なく定まる予告演出として、特定のキャラクターを出現する構成としてもよい。

【２３６７】

《４－８－６》変形例６：

上記第４実施形態およびその変形例では、通常時において実行される所定回数の特１保

留についての遊技回と、特１保留についての遊技回の途中で優先的に実行される特２保留についての遊技回と、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回とのそれぞれで、出現回数によって実行予定演出が定まる演出画像を表示させることが可能であるが、出現回数によって実行予定演出が定まる演出画像は必ずしも同一の画像でなくても良く、完全には一致しないが同種の画像に換えても良い。例えば、同じ属性で特定できるキャラクター画像、例えば、魚介類のキャラクター画像、女性のキャラクター画像、特定の仲間のキャラクター画像を、出現回数によって実行予定演出が定まる特定のキャラクター画像としても良い。

【２３６８】

《４－８－７》変形例７：

上記第４実施形態およびその変形例では、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである通常時に、保留連続演出処理によってチャンス目の特定演出画像を表示する構成とした。これに対して、変形例として、通常時であれば特定演出画像がいつでも出るようにしても良いし、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードであり、かつ、特定の条件が満たされた時（以下、特定の通常時と呼ぶ）に限り特定演出画像を表示するようにしてもよい。上記特定の条件としては、下記のｉ)～ｖ)等を採用することができる。

ｉ)特定演出後：特定のリーチ演出等が実行された後、等。

ii)特定遊技状態後：当たり抽選において大当たり当選した後、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態が終了した後、または、サポートモードが高頻度サポートモードである高サポ状態が終了した後、等。

iii)特定時間経過後：特定のタイミングから特定時間経過した後。

iv)特定回数の遊技回経過後：特定のタイミングから特定回数の遊技回が経過した後。

ｖ)特定の抽選に当選後：特定の抽選の抽選結果が当選となった後。

本変形例によれば、第４実施形態のパチンコ機１０と同様に、保留連続演出による一連の演出について、遊技者に対して何ら違和感を与えることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【２３６９】

《４－８－８》変形例８：

上記第４実施形態およびその変形例では、特２保留１についての遊技回Ｖ１１を実行開始するにあたり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第１判定を行っているが、この第１判定を電動役物開放抽選の抽選結果に基づいて行なうのではなく、特２保留の個数に基づいて判定するようにしても良い。具体的には、特２保留の個数が２個以下である場合には、電動役物開放抽選の抽選結果は電役短開放であるとみなして、特２保留についての遊技回において特１連続演出継続用チャンス目演出または特１連続演出継続用図柄同色演出を表示し、特２保留の個数が２個を上回る場合には、電動役物開放抽選の抽選結果は電役長開放であるとみなして、特２保留についての遊技回において特２専用演出を表示する。この構成によっても、特２保留についての遊技回の実行回数に応じた演出を容易に行なうことができる。

【２３７０】

《４－８－９》変形例９：

上記第４実施形態およびその変形例では、特２保留演出処理によって、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての遊技回を実行開始するにあたり、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての遊技回の演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、トリガとなった特１保留についての演出までの保留連続演出の一連の流れが、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係（図１８３参照）に整合するか否かを、第２判定として判定していた。これに対して、変形例として、上記第２判定を、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての遊技回を実行開始するときだけではなく、当該特２保留についての遊技回から予告演出のトリガとなった特１保留についての遊技回までの各遊技回の開始時に、それぞれ行なう構成としてもよい。

この構成は、先に説明したケース２（図１８９、図１９０を参照）において、特２保留１についての遊技回Ｖ２１において特１連続演出継続用チャンス目演出を表示し、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に実行される特１保留３についての遊技回Ｕ２３において実行予定だった特１連続演出継続用チャンス目演出を特１連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成とした変形例においても、適用することができる。

【２３７１】

《４－８－１０》変形例１０：

上記第４実施形態およびその変形例では、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての遊技回を実行開始するにあたり、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての遊技回の演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、トリガとなった特１保留についての演出までの保留連続演出の一連の流れが、前兆予告演出の出現回数と実行予定演出との関係（図１８３参照）に整合するか否かを、第２判定として判定し、第２判定の判定結果が否定である場合に、実行予定の特１連続演出継続用チャンス目演出を特１連続演出継続用図柄同色に切り替えて表示していた。これに対して、変形例として、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての遊技回において、本来、特１連続演出継続用チャンス目演出を表示するものとし、当該特２保留についての遊技回を実行開始するにあたり、当該遊技回において特１連続演出継続用チャンス目演出を表示した場合に、当該遊技回の演出が終了するまでの前兆予告演出の出現回数が、トリガとなった特１保留についての実行予定演出に対応した前兆予告演出の出現回数と整合するか否かを、新たな第２判定（以下、新第２判定と呼ぶ）として判定し、新第２判定の判定結果が否定である場合に、特２保留についての遊技回において実行予定の特１連続演出継続用チャンス目演出を特１連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成としてもよい。この場合に、特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留の各遊技回においても、本来、チャンス目演出を表示するものとし、当該特１保留の各遊技回を実行開始するにあたり、当該遊技回においてチャンス目演出を表示した場合に、当該遊技回の演出が終了するまでの前兆予告演出の出現回数が、トリガとなった特１保留についての実行予定演出に対応した前兆予告演出の出現回数と整合するか否かを新第２判定として判定し、新第２判定の判定結果が否定である場合に、特１保留についての遊技回において実行予定のチャンス目演出を図柄同色演出に切り替えて表示する構成とする。以下、具体例を挙げて詳述する。

【２３７２】

図２２２は、変形例１０における特１保留の様子を概念的に示す説明図である。図示するように、特１保留１から特１保留４までの４つの特１保留が貯えられ、特１保留４において、当たり抽選の結果が外れで、スーパーリーチが発生すると判定されたものとする。音声発光制御装置９０は、このスーパーリーチが発生すると判定される特１保留４についての保留コマンドを主制御装置６０から受信したことをトリガとして特１保留連続演出処理を実行する。

【２３７３】

図２２３は、変形例１０における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。図示するように、まず、特１保留連続演出処理によって、特１保留１についての遊技回Ｕ４１が実行される。特１保留１についての遊技回Ｕ４１は、図１９０によって説明した特１保留１についての遊技回Ｕ２１と同一である。特１保留１についての遊技回Ｕ４１では、最初に、変動表示Ａ１１が実行される。続いて、チャンス目を出現させる停止表示Ａ１２が実行される。続いて、泡の出現演出Ａ１３が実行される。泡の出現演出Ａ１３の終了と共に、特１保留１についての遊技回Ｕ４１が終了する。停止表示Ａ１２と泡の出現演出Ａ１３とによって、前兆予告演出（１回目）が構成される。

【２３７４】

この特１保留１についての遊技回Ｕ４１の途中で（時刻ｔ４１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役短開放

に当選し、電動役物３４ａが０．６秒間だけ開放し、第２始動口３４に１個の遊技球が入球したとする。この場合に、特１保留１についての遊技回Ｕ４１の終了後に（時刻ｔ４２）、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶された特２保留１についての遊技回Ｖ４１が実行開始される。特２保留１についての遊技回Ｖ４１の実行は、音声発光制御装置９０による特２保留演出処理によって実行される。

【２３７５】

特２保留演出処理によれば、特２保留１についての遊技回Ｖ４１を実行開始するにあたり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第１判定を行い、第１判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であると判定された場合に、先に説明した新第２判定を行う。そして、新第２判定の判定結果が肯定である場合に、特２保留１についての遊技回Ｖ４１において、特１連続演出継続用チャンス目演出を表示させる。すなわち、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であり、かつ、特１保留の遊技回の途中で貯えられた特２保留についての演出を特１連続演出継続用チャンス目演出を含む演出とした場合に、当該遊技回の演出が終了するまでの前兆予告演出の出現回数（ここでは、２回目となる）が、トリガとなった特１保留についての実行予定演出（ここでは、スーパーリーチからの外れが該当）に対応した前兆予告演出の出現回数と整合するか否かを、新第２判定として判定する。ここでは、新第２判定の判定結果は肯定となることから、実行予定の特１連続演出継続用チャンス目演出が表示される。

【２３７６】

特２保留１についての遊技回Ｖ４１の終了後に（時刻ｔ４３）、特１保留連続演出処理によって、特１保留２についての遊技回Ｕ４２が実行される。なお、遊技回Ｕ４２を実行開始するに当たり、新第２判定を行う。遊技回Ｕ４２でチャンス目演出を実行したとしても、３回目の前兆予告演出であり、この３回目である出現回数は、トリガとなった特１保留についての実行予定演出（ここでは、スーパーリーチからの外れが該当）に対応した前兆予告演出の出現回数と整合することから、ここでの新第２判定の判定結果も肯定となる。このため、特１保留２についての遊技回Ｕ４２において、チャンス目演出を表示させる。

【２３７７】

特１保留２についての遊技回Ｕ４２の終了後に(時刻ｔ４４)、特１保留３についての遊技回Ｕ４３が実行される。なお、遊技回Ｕ４３を実行開始するに当たり、新第２判定を行う。遊技回Ｕ４３でチャンス目演出を実行した場合、４回目の前兆予告演出となり、この４回目である出現回数は、トリガとなった特１保留についての実行予定演出（ここでは、スーパーリーチからの外れが該当）に対応した前兆予告演出の出現回数に対して違反する。前兆予告演出の出現回数が４回目となると、実行予定演出としてスペシャルリーチからの大当たり当選が確定し、トリガとなった特１保留についての実行予定演出であるスーパーリーチからの外れに対して違反する。したがって、新第２判定の判定結果は否定となり、特１保留３についての遊技回Ｕ４３において実行予定のチャンス目演出を図柄同色演出に切り替えて表示する。この場合の図柄同色演出の色は、特１保留３についての遊技回Ｕ４３の開始前までに実行されたチャンス目の演出の出現回数に対応づけられた色とする。具体的には、チャンス目の演出の出現回数は３回であるから、図柄同色の色を赤色とする。

【２３７８】

特１保留３についての遊技回Ｕ４３の終了後に（時刻ｔ４５）、特１保留４についての遊技回Ｕ４４が実行される。特１保留４についての遊技回Ｕ４４は、図１９０によって説明した特１保留４についての遊技回Ｕ２４と同一である。

【２３７９】

この変形例１０によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時における電動役物開放抽選において電役短開放に当選して特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回で、保留連続演出によるリーチ演出などの大当たり当選の期待度を再度確認することができ、その上、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、

予告演出に対する信頼度を高めることができる。
【２３８０】
《４－８－１１》変形例１１：
上記第４実施形態の変形例１０では、実行予定のチャンス目演出を図柄同色演出に切り替えて表示する場合に、チャンス目の出現回数に対応した実行予定演出に対して同一の実行予定演出に対応した色の図柄同色を表示する構成とした。これに対して変形例として、実行予定のチャン目演出を図柄同色演出に切り替えて表示する場合に、チャンス目の出現回数に対応した実行予定演出と比べて大当たり当選の期待度が高い色の図柄同色を表示する構成としても良い。以下、具体例を挙げて詳述する。
【２３８１】
図２２４は、変形例１１における、特１保留連続演出処理によって実行される特１保留についての演出と、特２保留演出処理によって実行される特２保留についての演出とを説明するタイムチャートである。変形例１１では、特１保留１から特１保留４までの４つの特１保留が貯えられ、特１保留４において、当たり抽選の結果が大当たり当選で、スペシャルリーチが発生すると判定されたものとする。
【２３８２】
本変形例１１においても、特１保留１についての遊技回Ｕ４１の途中で（時刻ｔ５１）、スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通過したことによって行われた電動役物開放抽選において電役短開放に当選し、電動役物３４ａが０．６秒間だけ開放し、第２始動口３４に１個の遊技球が入球したとする。この場合に、特１保留１についての遊技回Ｕ４１の終了後に（時刻ｔ５２）、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶された特２保留１についての遊技回Ｖ４１が実行される。なお、遊技回Ｖ４１を実行開始するに当たり、特２保留の変動を実行する契機となった電動役物開放抽選の抽選結果がいずれであるかの第１判定を行い、第１判定によって、電動役物開放抽選の抽選結果が電役短開放であると判定された場合に、第３判定を行う。第３判定では、当該遊技回Ｖ４１の開始前までに実行されたチャンス目の演出の出現回数に対応した実行予定演出（以下、第１実行予定演出と呼ぶ）と、トリガとなった特１保留についての実行予定演出（以下、第２実行予定演出と呼ぶ）とを比較する。第３判定によって、第１実行予定演出の期待度が第２実行予定演出の期待度以下であると判定された場合に、第１実行予定演出から第２実行予定演出までの間で抽選（以下、演出抽選と呼ぶ）によって実行する演出を決定する。すなわち、チャンス目演出、既に実行されたチャンス目演出が表示された場合の期待度と同一の期待度の色の図柄同色演出、および、既に実行されたチャンス目演出が表示された場合の期待度と比べて高い期待度の色の図柄同色演出の中から、抽選によって実行する演出が決定される。ここでは、演出抽選の結果、変形例１０と同じ、特２保留１についての遊技回Ｖ４１が実行されるものとする。
【２３８３】
次いで、特２保留１についての遊技回Ｖ４１の終了後に(時刻ｔ５３)、特１保留２についての遊技回Ｕ４２が実行される。なお、遊技回Ｕ４２を実行開始するに当たり、上記第３判定が実行され、この第３判定によって、第１実行予定演出の期待度が第２実行予定演出の期待度以下であると判定された場合に、上記演出抽選を行う。演出抽選の結果、変形例１０と同じ、特１保留２についての遊技回Ｕ４２が実行されるものとする。
【２３８４】
次いで、特１保留２についての遊技回Ｕ４２の終了後に(時刻ｔ５４)、特１保留３についての遊技回Ｕ４３が実行される。なお、遊技回Ｕ４３を実行開始するに当たり、上記第３判定が実行され、この第３判定によって、第１実行予定演出の期待度が第２実行予定演出の期待度以下であると判定された場合に、上記演出抽選を行う。演出抽選の結果、特１保留３についての遊技回Ｕ４３において、実行予定のチャンス目演出を、チャンス目演出が実行された場合の期待度と比べて高い期待度の色の図柄同色演出に切り替えて表示するものとする。具体的には、チャンス目の演出の出現回数は３回であるから、３回に対応した赤色よりも期待度が高い金色の図柄同色演出が表示される。トリガとなった特１保留に

ついての実行予定演出は、スペシャルリーチからの大当たり確定であることから、図柄同色演出の色を金色としても、予告演出が破綻することはない。

【２３８５】

特１保留３についての遊技回Ｕ４３の終了後に（時刻ｔ５５）、特１保留４についての遊技回Ｕ４４が実行される。特１保留４についての遊技回Ｕ４４では、最初に、変動表示Ｉ１１が実行される。続いて、スペシャルリーチ演出Ｉ１２が実行される。続いて、当たり抽選の当否結果が大当たりであることに対応した停止表示Ｉ１３が実行される。停止表示Ｉ１３の終了と共に、特１保留４についての遊技回Ｕ４４が終了する。

【２３８６】

この変形例１１によれば、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時における電動役物開放抽選において電役短開放に当選して特２保留についての遊技回が実行された場合に、当該特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回で、保留連続演出によるリーチ演出などの大当たり当選の期待度を再度確認することができ、その上、一連の演出に対して遊技者は何ら違和感を受けることがないことから、予告演出に対する信頼度を高めることができる。

【２３８７】

《４－８－１２》変形例１２：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、所定遊技状態である通常時に、特１保留についての所定回数の遊技回に連続して、特定演出画像として、前兆予告演出に含まれるチャンス目の画像を表示する構成としていた。これに対して、変形例として、上記特定演出画像を、前兆予告演出の出現回数としてカウントしうる特定のキャラクターとしてもよいし、通常時に表示する背景画像としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、電動役物３４ａが開放状態となって第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づく、特２保留の上限数以下である特定回数の特２保留についての遊技回において、上記特定演出画像を表示していた。これに対して、変形例として、サポートモードが高頻度サポートモードである高サポ状態から通常状態へ移行後に実行される、上記高サポ状態で貯えられた特２保留

（以下、残り特２保留と呼ぶ）についての遊技回において、上記特定演出画像を表示する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前記特定回数の特２保留についての遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての前記遊技回において、上記特定演出画像を表示していた。これに対して、変形例として、上記残り特２保留の遊技回の終了後に連続して実行される特１保留についての前記遊技回において、上記特定演出画像を表示する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、特１保留についての遊技回において特定条件としての、前述した第２判定の判定結果が否定となることが満たされた場合に、所定演出画像としての特１連続演出継続用図柄同色演出に前記特定演出画像を切り替える構成とした。これに対して、変形例として、上記残り特２保留の遊技回の終了後に連続して実行される特１保留において特定条件としてのリーチ演出が実行されることが成立した場合に、前記特定演出画像を所定演出画像としてのリーチ演出時の背景画像に切り替える構成や、背景画像を切り替える条件が成立した場合に特定演出画像としての背景画像Ａを所定演出画像としての背景画像Ｂに切り替える構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、通常状態において貯えることができる特２保留の上限数以上である特定回数の特２保留についての遊技回が実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段として、第２始動口３４の電動役物３４ａが、特２保留の上限数以上である特２保留を貯えることが可能な長開放状態を発生可能な構成とした。これに対して、変形例として、上記特定遊技状態発生手段を、第２始動口３４に遊技球が入球することが容易となって遊技する状態、例えば、高確高サポ状態（いわゆるラッシュ状態）に移行可能な手段としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字

や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、上記特定遊技状態の発生中に表示する、特定遊技に対応する特定遊技画像を、貝の画像とした。これに対して、変形例として、上記特定遊技画像を、ラッシュ状態において表示される背景の画像としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、特定遊技画像としての貝の画像を表示して特２保留についての遊技回を実行する場合に、泡を含む前兆予告演出をキャプチャして得られたキャプチャ画像を縮小した画像を、所定示唆情報として継続して表示する構成である。これに対して、変形例として、ラッシュ状態において、メイン表示部の第１保留表示部の表示態様を継続して表示する構成としてもよい。さらに、当該変形例の変形例として、ラッシュ状態における背景画像を表示する特２保留についての遊技回の開始直前に実行された特１保留についての遊技回において表示されたメイン表示部の第１保留表示部の表示態様をそのままの状態で継続して表示する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【２３８８】

《４－８－１３》変形例１３：

上記第４実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、第４実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記第４実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、第４実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、第４実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【２３８９】

《５》第５実施形態：

《５－１》遊技機の構造：

図２２５は、本発明の第５実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配

置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【２３９０】

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

【２３９１】

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

【２３９２】

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

【２３９３】

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

【２３９４】

上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作す

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

【２３９５】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【２３９６】

図２２６は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【２３９７】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【２３９８】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【２３９９】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【２４００】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態

とが切り換えられる。
【２４０１】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【２４０２】
図２２７は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【２４０３】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。
【２４０４】
図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２２６）から払い出される。
【２４０５】
第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。
【２４０６】
第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。
【２４０７】
スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【２４０８】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【２４０９】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【２４１０】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【２４１１】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【２４１２】

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

【２４１３】

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

【２４１４】

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

時間とも呼ぶ。
【２４１５】
特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。
【２４１６】
普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした電動役物開放抽選が行われると、発光表示器の表示態様として点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。
【２４１７】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。
【２４１８】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【２４１９】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。
【２４２０】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。
【２４２１】
図２２８は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２２８（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図示するように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【２４２２】

図２２８（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、メイン表示領域ＭＡの下方に位置するサブ領域ＳＡとが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２２８（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２２８（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【２４２３】

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

【２４２４】

メイン表示領域ＭＡの下方に位置するサブ領域ＳＡには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留に関係する保留関係情報（以下、第１保留関係情報とも呼ぶ）、または、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留に関係する保留関係情報（以下、第２保留関係情報とも呼ぶ）が表示される。具体的には、遊技球が第２始動口３４に入球することが実質的に不可能な遊技状態（いわゆる通常状態）においては、第１保留関係情報がサブ領域ＳＡに表示される。一方、遊技球が第２始動口３４に入球することが容易な遊技状態（後述する高頻度サポートモード中）においては、第２保留関係情報がサブ領域ＳＡに表示される。通常状態は、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態である。第１保留関係情報および第２保留関係情報についての具体的な表示内容については、後ほど詳述する。

【２４２５】

図２２７に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘

）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【２４２６】

《５－２》遊技機の電気的構成：

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

【２４２７】

図２２９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【２４２８】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【２４２９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２２６）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【２４３０】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【２４３１】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【２４３２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４

５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【２４３３】

主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【２４３４】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【２４３５】

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

【２４３６】

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

【２４３７】

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

【２４３８】

図２３０は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【２４３９】
当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【２４４０】
各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【２４４１】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。
【２４４２】
また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。
【２４４３】
当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。
【２４４４】
当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【２４４５】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【２４４６】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【２４４７】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【２４４８】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かに関わらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【２４４９】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【２４５０】
次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【２４５１】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【２４５２】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【２４５３】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【２４５４】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【２４５５】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図２２８（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【２４５６】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示

することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【２４５７】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【２４５８】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【２４５９】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【２４６０】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【２４６１】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、変動種別カウンタＣＳ、および電動役物開放カウンタＣ４の値の内の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、および変動種別カウンタＣＳの値の内の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【２４６２】
次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。
【２４６３】
図２３１は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図２３１（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図２３１（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。
【２４６４】
図２３１（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図２３１（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。
【２４６５】
また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。
【２４６６】
なお、本実施形態における当否テーブルにおいては採用していないが、当たり抽選の結果として「小当たり」を設けてもよい。
【２４６７】
「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【２４６８】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。
（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード
【２４６９】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回

の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【２４７０】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【２４７１】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。

【２４７２】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図２３１を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【２４７３】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【２４７４】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【２４７５】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてか

ら次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【２４７６】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。

【２４７７】

本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【２４７８】

図２３２は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図２３２（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２３２（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【２４７９】

図２３２（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。

【２４８０】

１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。

【２４８１】

１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。

【２４８２】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【２４８３】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【２４８４】

図２３２（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テー

ブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【２４８５】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【２４８６】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【２４８７】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【２４８８】

図２３３は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【２４８９】

図２３３（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図２３３（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【２４９０】

図２３３（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図２３３（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【２４９１】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【２４９２】
《５－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【２４９３】
図２３４は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２２９）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【２４９４】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【２４９５】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【２４９６】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【２４９７】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【２４９８】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【２４９９】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【２５００】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【２５０１】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図

柄表示装置４１に表示させる。
【２５０２】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【２５０３】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【２５０４】
以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【２５０５】
《５－４》遊技機による処理の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【２５０６】
《５－４－１》保留表示：
本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方に位置するサブ領域ＳＡに、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留に関わる第１保留関係情報、または、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留に関わる第２保留関係情報が表示される。具体的には、遊技球が第２始動口３４に入球することが実質的に不可能な遊技状態（いわゆる通常状態）においては、第１保留関係情報がサブ領域ＳＡに表示される。一方、遊技球が第２始動口３４に入球することが容易な遊技状態（高頻度サポートモード中）においては、第２保留関係情報がサブ領域ＳＡに表示される。
【２５０７】
図２３５は、サブ領域ＳＡに第１保留関係情報が表示された表示面４１ａを示す説明図である。通常状態において、サブ領域ＳＡに、第１保留関係情報としての、未実行保留表示エリアＤｈ、変動実行中保留表示エリアＤｙ、および既実行保留表示エリアＤｚが表示される。変動実行中保留表示エリアＤｙは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、未実行保留表示エリアＤｈは変動実行中保留表示エリアＤｙの右側に表示され、既実行保留表示エリアＤｚは変動実行中保留表示エリアＤｙの左側に表示される。
【２５０８】
未実行保留表示エリアＤｈは、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した個数（すなわち４個）の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ４によって構成される。各単位エリアＤｈ１～Ｄｈ４は、表示面４１ａの左右方向に並んで表示される。以下、最も左側（変動実行中保留表示エリアＤｙに近い側）に位置する単位エリアＤｈ１を第１未実行保留表示エリアＤｈ１と呼び、最も左側から右側に向かって２番目に位置する単位エリアＤｈ２を第２未実行保留表示エリアＤｈ２と呼び、最も左側から右側に向かって３番目に位置する単位エリアＤｈ３を第３未実行保留表示エリアＤｈ３と呼び、最も右側に位置する単位エリアＤｈ４を第４未実行保留表示エリアＤｈ４と呼ぶ。
【２５０９】
第１～第４未実行保留表示エリアＤｈ１～Ｄｈ４のそれぞれは、矩形のアイコンを備え、当該アイコンの上部に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留に対応した未実

行保留表示アイコンＨが表示可能となっている。未実行保留表示アイコンとは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留であって、未だ当たり抽選の実行に移されていない保留に対応した保留表示情報である。本実施形態では、未実行保留表示アイコンＨは円形である。第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、未実行保留表示アイコンＨは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１から第４未実行保留表示エリアＤｈ４に向かって１個ずつ増大するように表示される。未実行保留表示アイコンＨの個数によって、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が示される。

【２５１０】

変動実行中保留表示エリアＤｙは、上底が下底よりも長い台形のアイコンを備え、当該台形のアイコンの上部に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留に対応した変動実行中保留表示アイコンＹが表示可能となっている。変動実行中保留表示アイコンＹとは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留であって、当たり抽選の実行中の保留に対応した保留表示情報である。本実施形態では、変動実行中保留表示アイコンＹは六角形である。本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが表示された状態となる。この変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが表示されていることを観察することによって、変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留が消化されていることを知ることができる。

【２５１１】

既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。本実施形態では、既実行保留表示エリアＤｚは、４個の単位エリアＤｚ１～Ｄｚ４によって構成される。各単位エリアＤｚ１～Ｄｚ４は、表示面４１ａの左右方向に並んで表示される。以下、最も右側（変動実行中保留表示エリアＤｙに近い側）に位置する単位エリアＤｚ１を第１既実行保留表示エリアＤｚ１と呼び、最も右側から左側に向かって２番目に位置する単位エリアＤｚ２を第２既実行保留表示エリアＤｚ２と呼び、最も右側から左側に向かって３番目に位置する単位エリアＤｚ３を第３既実行保留表示エリアＤｚ３と呼び、最も左側に位置する単位エリアＤｚ４を第４既実行保留表示エリアＤｚ４と呼ぶ。

【２５１２】

第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４のそれぞれは、矩形のアイコンを備え、当該矩形のアイコンの内部に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留に対応した既実行保留表示アイコンＺが表示可能となっている。第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４によれば、変動表示および停止表示が完了した保留に対応した既実行保留表示アイコンＺが示される。第１既実行保留表示エリアＤｚ１に表示される既実行保留表示アイコンＺに対応する保留は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹが対応する保留よりも１つ前に実行された保留（保留情報）であり、第１既実行保留表示エリアＤｚ１から第４既実行保留表示エリアＤｚ４に向かうにつれて、実行された時が一つずつ前となる保留(保留情報）についての既実行保留表示アイコンＺが表示される。

【２５１３】

図２３６は、未実行保留表示エリアＤｈ、変動実行中保留表示エリアＤｙ、および既実行保留表示エリアＤｚが遊技の進行と共にどのように変化するかを示す説明図である。図２３６（ａ）は変動表示中を示し、図２３６（ｂ）は変動停止後を示し、図２３６（ｃ）は次回の変動表示中を示す。図２３６（ａ）、図２３６（ｂ）、図２３６（ｃ）の順に変化する。

【２５１４】

図２３６（ａ）に示した例では、未実行保留表示エリアＤｈにおける第１未実行保留表

示エリアＤｈ１に第１番目の保留に対応した第１番目の未実行保留表示アイコンＨが表示され、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に第２番目の保留に対応した第２番目の未実行保留表示アイコンＨが表示されている。変動実行中保留表示エリアＤｙには、変動実行中保留表示アイコンＹが表示されている。既実行保留表示エリアＤｚには、４個の既実行保留表示アイコンＺが表示されている。なお、上述したように、既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。

【２５１５】

図２３６（ａ）に示した変動表示中の状態から、変動が停止表示されると、次の遊技回の変動表示が開始されるタイミングで、図２３６（ｂ）の矢印に示すように、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹは、既実行保留表示エリアＤｚの第１既実行保留表示エリアＤｚ１に移動（シフト）する。すなわち、変動実行中保留表示アイコンＹは、変動が停止するまで変動実行中保留表示エリアＤｙに表示され、次の変動表示が開始されるタイミングで、既実行保留表示エリアＤｚの第１既実行保留表示エリアＤｚ１に移動（シフト）する。この際に、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に表示されている既実行保留表示アイコンＺは第２既実行保留表示エリアＤｚ２に移動（シフト）し、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示されている既実行保留表示アイコンＺは第３既実行保留表示エリアＤｚ３に移動（シフト）し、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に表示されている既実行保留表示アイコンＺは第４既実行保留表示エリアＤｚ４に移動（シフト）し、第４既実行保留表示エリアＤｚ４に表示されている既実行保留表示アイコンＺは消える。また、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示されている未実行保留表示アイコンＨが変動実行中保留表示エリアＤｙに移動（シフト）し、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に表示されている未実行保留表示アイコンＨが第１未実行保留表示エリアＤｈ１に移動（シフト）する。なお、図２３６（ｂ）に示した例では、第３未実行保留表示エリアＤｈ３および第４未実行保留表示エリアＤｈ４に表示される未実行保留表示アイコンＨは存在しないが、仮に存在した場合には、第３未実行保留表示エリアＤｈ３に表示される未実行保留表示アイコンＨは第２未実行保留表示エリアＤｈ２に移動（シフト）し、第４未実行保留表示エリアＤｈ４に表示される未実行保留表示アイコンＨは第３未実行保留表示エリアＤｈ３に移動（シフト）する。

【２５１６】

図２３６（ｂ）に示した移動の結果、図２３６（ｃ）の状態となる。すなわち、未実行保留表示エリアＤｈには、未実行保留表示アイコンＨが１つだけ表示される。変動実行中保留表示エリアＤｙには、図２３６（ａ）および図２３６（ｂ）の状態で第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示されていた未実行保留表示アイコンＨが変動実行中保留表示アイコンＹとなって表示される。既実行保留表示エリアＤｚにおける第１既実行保留表示エリアＤｚ１には、図２３６（ａ）および図２３６（ｂ）の状態で変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されていた変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示アイコンＺとなって表示される。既実行保留表示エリアＤｚにおける第２～第４既実行保留表示エリアＤｚ２～Ｄｚ４には、図２３６（ａ）および図２３６（ｂ）の状態で第１～第３既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ３に表示されていた既実行保留表示アイコンＺが表示される。なお、上述したように、既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。

【２５１７】

上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、未実行保留表示エリアＤｈに表示された各未実行保留表示アイコンＨは、右側から左側に向かって移動し、最も左側の第１未実行保留表示エリアＤｈ１から変動実行中保留表示エリアＤｙに移動する。そして、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中

保留表示アイコンＹに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行される。その後、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されていた変動実行中保留表示アイコンＹは、既実行保留表示エリアＤｚに移動する。既実行保留表示エリアＤｚにおいては、既実行保留表示アイコンＺは右側から左側に向かって移動し、第４既実行保留表示エリアＤｚ４を過ぎると、消滅する。

【２５１８】

なお、未実行保留表示エリアＤｈにおいて表示される未実行保留表示アイコンＨは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。また、変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて表示される変動実行中保留表示アイコンＹおよび既実行保留表示エリアＤｚにおいて表示される既実行保留表示アイコンＺは、先に説明したように六角形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形、八角形等の他の多角形の形状や、円形等としてもよい。未実行保留表示アイコンＨと変動実行中保留表示アイコンＹ及び既実行保留表示アイコンＺとは異なる形状であったが、同一の形状としてもよい。さらに、未実行保留表示アイコンＨ、変動実行中保留表示アイコンＹおよび既実行保留表示アイコンＺは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、変動実行中保留表示エリアＤｙと既実行保留表示エリアＤｚとにおいて、同一形状の変動実行中保留表示アイコンＹ及び既実行保留表示アイコンＺが表示される構成としたが、これに換えて、変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて表示される変動実行中保留表示アイコンＹと、既実行保留表示エリアＤｚにおいて表示される既実行保留表示アイコンＺとが異なる形状としてもよい。

【２５１９】

図２３７は、サブ領域ＳＡに第２保留関係情報が表示された表示面４１ａを示す説明図である。高頻度サポートモード中において、サブ領域ＳＡに、第２保留関係情報としての、未実行保留表示エリアＥｈおよび変動実行中保留表示エリアＥｙが表示される。未実行保留表示エリアＥｈおよび変動実行中保留表示エリアＥｙは表示面４１ａの左右方向に並んで表示され、変動実行中保留表示エリアＥｙの右側に未実行保留表示エリアＥｈが表示される。すなわち、第２保留関係情報は、図２３５に表示した第１保留関係情報と比べて、既実行保留表示エリアＤｚに相当する構成を有しない構成となっている。ただし、第２保留関係情報として、既実行保留表示エリアＤｚが表示面４１ａに表示される構成としてもよい。

【２５２０】

未実行保留表示エリアＥｈは、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した個数（すなわち４個）の単位エリアＥｈ１～Ｅｈ４によって構成される。各単位エリアＥｈ１～Ｅｈ４は、表示面４１ａの左右方向に並んで表示される。以下、最も左側（変動実行中保留表示エリアＥｙに近い側）に位置する単位エリアＥｈ１を第１未実行保留表示エリアＥｈ１と呼び、最も左側から右側に向かって２番目に位置する単位エリアＥｈ２を第２未実行保留表示エリアＥｈ２と呼び、最も左側から右側に向かって３番目に位置する単位エリアＥｈ３を第３未実行保留表示エリアＥｈ３と呼び、最も右側に位置する単位エリアＥｈ４を第４未実行保留表示エリアＥｈ４と呼ぶ。

【２５２１】

第１～第４未実行保留表示エリアＥｈ１～Ｅｈ４のそれぞれは、矩形のアイコンを備え、当該アイコンの上部に、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留に対応した未実行保留表示アイコンＨＸが表示可能となっている。未実行保留表示アイコンとは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留であって、未だ当たり抽選の実行に移されていない保留に対応した保留表示アイコンである。本実施形態では、未実行保留表示アイコンＨＸは円形である。第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、未実行保留表示アイコンＨＸは、第１未実行保留表示エリアＥｈ１から第４未実行保留表示エリアＥｈ４に向かって１個ずつ増大するように表示される。未実行保留表示アイコンＨＸの個数によって、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が示される。

【２５２２】

変動実行中保留表示エリアＥｙは、上底が下底よりも長い台形のアイコンを備え、当該台形のアイコンの上部に、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留に対応した変動実行中保留表示アイコンＹＸが表示可能となっている。変動実行中保留表示アイコンＹＸとは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留であって、当たり抽選の実行中の保留に対応した保留表示アイコンである。本実施形態では、変動実行中保留表示アイコンＹＸは六角形である。本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、変動実行中保留表示エリアＥｙに変動実行中保留表示アイコンＹＸが表示された状態となる。この変動表示は、変動実行中保留表示エリアＥｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹＸに対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、変動実行中保留表示エリアＥｙに変動実行中保留表示アイコンＹＸが表示されていることを観察することによって、変動実行中保留表示アイコンＹＸに対応した保留が消化されていることを知ることができる。

【２５２３】

《５－４－２》保留変化予告演出：

本実施形態のパチンコ機１０は、各保留表示アイコンに対応した保留情報（すなわち、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶された保留情報）に対する遊技者の期待感を高めるために、各保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を当たり抽選の対象となるよりも前に確認し、確認した結果をもとに遊技者に期待感を与える演出、いわゆる先読み演出を行っている。本実施形態のパチンコ機１０は、先読み演出の一つとして、各保留表示アイコンの表示色をデフォルト色（例えば白色）から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンに対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する保留変化予告演出（以下、単に「保留変化予告」とも呼ぶ）を実行する。本実施形態では、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留情報（以下、特１保留情報とも呼ぶ）による保留変化予告を実行する構成とし、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留情報（以下、特２保留情報とも呼ぶ）による保留変化予告は実行しない構成とした。なお、変形例として、特１保留情報による保留変化予告と特２保留情報による保留変化予告の双方を実行する構成としてもよい。本実施形態では、未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨの表示色を保留変化予告によって変更する構成とした。

【２５２４】

本実施形態のパチンコ機１０では、未実行保留表示アイコンＨと変動実行中保留表示エリアＤｙに位置する変動実行中保留表示アイコンＹの表示色の態様としては、デフォルト色としての白色と、青色と、緑色と、赤色とがあり、この順に、当たり抽選において大当たり当選する事の期待度（信頼度）が低い方から高い方までの４つの段階が対応づけられている。すなわち、対応づけられる大当たり当選の期待度として、表示色としての白色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなっている。換言すると、保留変化予告によれば、未実行保留表示アイコンＨまたは変動実行中保留表示エリアＤｙに位置する変動実行中保留表示アイコンＹ（以下、未実行保留表示アイコンＨと変動実行中保留表示アイコンＹの総称を保留表示アイコンＨ，Ｙと呼ぶ）の表示色がデフォルト色の白色のままでは大当たり当選の期待度は低く、表示色が青色に変わった場合に、大当たり当選の期待度は白色の場合より高くなり、表示色が緑色に変わった場合に大当たり当選の期待度は青色の場合より高くなり、表示色が赤色に変わった場合に大当たり当選の期待度は緑色の場合より高くなる。一つの保留表示アイコンＨ，Ｙが変化する回数は１回だけに限らず複数回、可能である。変化するタイミングも、第１始動口３３に遊技球が入球してから変動表示の終盤（例えば、変動表示が開始されてから所定時間後）までの間であれば、いずれのタイミングであっても可能である。保留変化予告によって、保留表示アイコンＨ，Ｙが大当り当選の期待度の高い表示色に変化した場合には、遊技者の大当り当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５２５】

具体的には、次のようにして保留変化予告が実行される。主制御装置６０は、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に先判定処理を実行し、今回の入球によって貯えられた特１保留の保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定、変動パターンの種別の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に行なう。なお、変動パターンの種別の判定は、保留情報に含まれる変動種別カウンタＣＳの値に基づいて変動時間を求め、当該変動時間に基づいて行なわれる。その後、主制御装置６０は、先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定し、当該保留コマンドを音声発光制御装置９０に送信する。

【２５２６】

音声発光制御装置９０は、保留コマンドを受信し、保留コマンドから、当たり抽選の当否結果、大当たりの種別、リーチ発生の有無、リーチ演出の内容を特定する。リーチ演出の内容は変動パターンの種別から特定できる。その後、音声発光制御装置９０は、特定した当たり抽選の当否結果と、取得した保留変化予告乱数とに基づいて、保留変化予告を実行するか否かを決定する抽選を行う。当該抽選は、保留変化予告を実行するか否かに対して、当たり抽選の当否結果と保留変化予告乱数とが対応付けられた図示しない保留変化予告実行抽選テーブルに基づいて行われる。すなわち、保留変化予告を実行するか否かは、保留変化予告実行抽選テーブルを参照して、当たり抽選の当否結果と、取得した保留変化予告乱数とに基づいて決定される。なお、当たり抽選の当否結果に加えてリーチ演出の内容に対して、保留変化予告の実行有無を抽選するようにしても良い。このとき、リーチ演出の内容によって分類されるノーマルリーチでは保留変化予告の実行確率を低く設定し、リーチ演出の内容によって分類されるスーパーリーチでは保留変化予告の実行確率を中ぐらいに設定し、リーチ演出の内容によって分類されるスペシャルリーチでは保留変化予告の実行確率を高く設定することが好ましい。このように設定することにより、大当たり当選の期待度が高いリーチほど保留変化予告が実行され易くなる。

【２５２７】

上記抽選に基づいて保留変化予告を実行することが決定されると、音声発光制御装置９０は、今回の入球によって貯えられた特１保留についての未実行保留表示アイコンＨの表示色の変化パターン（以下、保留変化パターンと呼ぶ）を抽選により決定する。この保留変化パターンの抽選は、リーチ演出の内容によって分類されるリーチの種類毎に予め用意された複数の保留変化パターンに対して後述する保留変化パターン乱数が対応付けられた保留変化パターン抽選テーブルに基づいて行われる。保留変化パターン抽選テーブルは、当たり抽選の当否結果と、今回の入球によって貯えられた特１保留の数とによって特定される参照条件別に予め用意されており、音声発光制御装置９０は、当たり抽選の当否結果と上記特１保留の数とに基づいて、参照する保留変化パターン抽選テーブルを特定し、特定した保留変化パターン抽選テーブルを参照して、保留コマンドから特定したリーチの種類と、取得した保留変化パターン乱数とに対応する保留変化パターンを決定する。

【２５２８】

図２３８は、今回の入球によって貯えられた特１保留数が２であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるといった参照条件用の保留変化パターン抽選テーブルを例示する説明図である。図示するように、保留変化パターン抽選テーブルによれば、リーチの種類毎に複数の保留変化パターン（以下、保留変化シナリオとも呼ぶ）が予め用意されており、各保留変化パターンに対して保留変化パターン乱数が対応付けられている。保留変化シナリオは、特１保留に対応した保留表示アイコンＨ，Ｙの表示色の変化パターンを定めるものであり、未実行保留表示エリアＤｈ内に表示されてから変動実行中保留表示エリアＤｙに至るまでの範囲内で保留表示アイコンＨ，Ｙの表示色をどのように変化させるかを示している。例えば、リーチの種類が「ノーマルリーチ」であり、保留変化パターン乱数が「１０～１９」の場合には、保留変化シナリオとして、第２番目の保留（特１保留２）に対応した第２番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色として白色が定められ、第１番目の保留（特１保留１）に対応した第１番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色として青色が定められ、変動表示の実行中である保留（特１保留０）に対応した変動実行中保留

表示アイコンＹの表示色として青色が定められている。リーチの種類が「スーパーリーチ」であり、保留変化パターン乱数が「１０～１９」の場合には、保留変化シナリオとして、第２番目の保留（特１保留２）に対応した第２番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色として青色が定められ、第１番目の保留（特１保留１）に対応した第１番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色として緑色が定められ、変動表示の実行中である保留（特１保留０）に対応した変動実行中保留表示アイコンＹの表示色として緑色が定められている。リーチの種類が「スペシャルリーチ」であり、保留変化パターン乱数が「１０～１９」の場合には、保留変化シナリオとして、第２番目の保留（特１保留２）に対応した第２番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色として緑色が定められ、第１番目の保留（特１保留１）に対応した第１番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色として赤色が定められ、変動表示の実行中である保留（特１保留０）に対応した変動実行中保留表示アイコンＹの表示色として赤色が定められている。

【２５２９】

上記表示色の設定の態様は、各保留変化シナリオで設定される最後の表示色、すなわち特１保留０の表示色が、先に説明した保留表示アイコンＨ，Ｙの表示色と大当たり当選の期待度の高低との関係に則ったものとなるように定められている。なお、全ての保留変化シナリオで設定される最後の表示色が当該関係に必ず則ったものとする必要はなく、全体として当該関係に則ったものとなればよい。例えば、大当たり当選する可能性が比較的低いノーマルリーチの場合に緑色となる保留変化シナリオが存在することを妨げない。

【２５３０】

こうした構成の保留変化パターン抽選テーブルが参照条件別に設けられている。すなわち、図２３８に示した保留変化パターン抽選テーブル以外に、下記の参照条件用の保留変化パターン抽選テーブルが用意されている。

・特１保留数が２であり、当たり抽選の当否結果が外れである参照条件用
・特１保留数が１であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である参照条件用
・特１保留数が１であり、当たり抽選の当否結果が外れである参照条件用
・特１保留数が３であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である参照条件用
・特１保留数が３であり、当たり抽選の当否結果が外れである参照条件用
・特１保留数が４であり、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である参照条件用
・特１保留数が４であり、当たり抽選の当否結果が外れである参照条件用

【２５３１】

これら参照条件別の保留変化パターン抽選テーブルを全て集めて、保留表示アイコンＨ，Ｙの表示色別の大当たり当選となる確率を計算すると、白色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなっている。換言すると、参照条件別の保留変化パターン抽選テーブルのそれぞれは、全て集めたときに、大当たり当選の確率が、白色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなるように、保留変化シナリオの内容が設定されている。この結果、遊技者は、保留表示アイコンＨ，Ｙの表示色が白色である場合に、大当たり当選の期待度は低く、表示色が青色に変わった場合に、大当たり当選の期待度は白色の場合より高くなり、表示色が緑色に変わった場合に大当たり当選の期待度は青色の場合より高くなり、表示色が赤色に変わった場合に大当たり当選の期待度は緑色の場合より高くなる。

【２５３２】

図２３９は、保留変化予告による表示色の変化の一例を示す説明図である。図２３９（ａ）は変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹに対応した特１保留（保留情報）の変動表示中を示し、図２３９（ｂ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図２３９（ｃ）は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図２３９（ａ）、図２３９（ｂ）、図２３９（ｃ）の順に変化する。

【２５３３】

図２３９（ａ）に示した変動表示中において、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、当該入球によって貯えられた特１保留についての保留数が２であり、当たり抽選の当

否結果が大当たり当選である場合について説明する。この場合において、保留変化予告を実行するか否かの抽選において当選した場合に、図２３８に示した保留変化パターン抽選テーブルが参照される。ここで、保留コマンドからスーパーリーチであると特定され、取得した保留変化パターン乱数が１０であるとすると、保留変化パターンの抽選結果は、スーパーリーチの２段目（図中、＊印の付された段）に記載された保留変化シナリオとなる。この保留変化シナリオによれば、特１保留２に対応した第２番目の未実行保留表示アイコンＨの表示色は青色であることから、第１始動口３３に遊技球が入球して、最初に、第２未実行保留表示エリアＤｈ２において未実行保留表示アイコンＨが表示される場合に、その表示色は青色となる。なお、図中の「青」、「緑」、「白」は表示色を示すために便宜的に記したものであり、未実行保留表示アイコンＨや既実行保留表示アイコンＺに実際に「青」、「緑」、「白」等の文字が表示されるものではない。

【２５３４】

続いて、図２３９（ｂ）に示した次の遊技回の変動表示中においては、図２３９（ａ）において第２未実行保留表示エリアＤｈ２に表示されていた未実行保留表示アイコンＨが第１未実行保留表示エリアＤｈ１にシフトした状態となるが、そのシフトするタイミング（すなわち、変動表示が開始されるタイミング）で当該未実行保留表示アイコンＨの表示色は、保留変化パターンの抽選によって得られた上述した保留変化シナリオ（図中、＊印の段参照）の特１保留１の欄の記録内容に従って、緑色に変化する。このように、未実行保留表示エリアＤｈに表示された未実行保留表示アイコンＨの表示色が青色から緑色に変化することによって、当該未実行保留表示アイコンＨに対応する保留情報についての大当たり当選の期待度（信頼度）が先に説明した４つの段階の内でかなり高い方であることを、遊技者に対して示唆することが可能となる。

【２５３５】

続いて、図２３９（ｃ）に示した次の次の遊技回の変動表示中においては、図２３９（ｂ）において第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示されていた未実行保留表示アイコンＨが変動実行中保留表示アイコンＹとして既実行保留表示エリアＤｚにシフトした状態となるが、そのシフトするタイミング（すなわち、変動表示が開始されるタイミング）で当該既実行保留表示アイコンＺの表示色は、保留変化パターンの抽選によって得られた上述した保留変化シナリオ（図中、＊印の段参照）の特１保留０の欄の記録内容に従って、緑色のままとなる。

【２５３６】

図２３９に示した例は一例であり、第１始動口３３への遊技球の入球によって貯えられた特１保留の数や、当たり抽選の当否結果、リーチの種類、取得した保留変化パターン乱数に応じて、未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨの表示色や、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹの表示色が様々に変化する。このようにして、当該未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報が当たり抽選において大当たり当選する可能性（信頼度）の高低を大当たり当選の期待度として遊技者に対して示唆することが可能となる。

【２５３７】

なお、図２３８に例示した保留変化パターン抽選テーブルに記録される保留変化シナリオは、白色から青色、緑色、または赤色に変化させるものや、青色から緑色または赤色に変化させるもの、緑色から赤色に変化させるもの等のように、大当たり当選の期待度が低い方から高い方に変化する方向に表示色を変化させるものに制限されている。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、保留変化予告として、大当たり当選の期待度が低い方から高い方に変化する方向に表示色を変化させることは行うが、当たり抽選において大当たり当選する可能性の程度が高い方から低い方に変化する方向に表示色を変化させることは行なわない構成とした。具体的には、赤色から緑色、青色、または白色に変化させることや、緑色から青色または白色に変化させること、青色から白色に変化させることは行なわない構成とした。

【２５３８】

本実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、未実行保留表示アイコンＨがシフトするタイミング（すなわち、変動表示が開始されるタイミング）で未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化する構成としたが、これに換えて、変動表示中において表示色が変化する構成としてもよい。なお、この変動表示中に表示色を変化させるタイミングは、例えば、変動表示が開始された時から所定時間を経過した時を契機とするものであってもよいし、花びら、紙ふぶき、火の玉等の有体物や、光線、レーザー光、電波等の無体物が未実行保留表示アイコンＨに到達した時を契機とするものであってもよい。

【２５３９】

《５－４－３》既実行保留予告演出：

本実施形態のパチンコ機１０は、先読み演出として、上述した保留変化予告に加えて、既実行保留予告演出（以下、単に「既実行保留予告」とも呼ぶ）を実行する。既実行保留予告は、特１保留についての既実行保留表示エリアＤｚ（図２３５参照）に表示される既実行保留表示アイコンＺを用いた予告演出である。なお、上述したように、既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。本実施形態では、既実行保留予告によって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される既実行保留表示アイコンＺの表示色が全て同じ色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成を採用した。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留情報（特２保留情報）による既実行保留予告は実行しない構成としたが、これに換えて、特１保留情報による既実行保留予告と特２保留情報による既実行保留予告との双方を実行する構成としてもよい。

【２５４０】

図２４０は、特１保留演出用記憶エリアのデータ構成を説明する説明図である。音声発光制御装置９０が備える音光側ＲＡＭ９４に保留演出用記憶エリア９４ｄが備えられており（図２３４参照）、当該保留演出用記憶エリア９４ｄに特１保留演出用記憶エリアが備えられている。特１保留演出用記憶エリアは、特１保留用の未実行保留表示エリアＤｈ（図２３５参照）、変動実行中保留表示エリアＤｙ、および既実行保留表示エリアＤｚのそれぞれに表示される未実行保留表示アイコンＨ、変動実行中保留表示アイコンＹ又は既実行保留表示アイコンＺ（保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚ）についての現在の表示色と当たり抽選の当否結果とを記憶する記憶エリアである。図示するように、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚを表示する各エリアに対して、現在の表示色と、先判定処理による当たり抽選の当否結果とが対応づけられている。具体的には、未実行保留表示エリアＤｈに備えられる第１～第４未実行保留表示エリアＤｈ１～Ｄｈ４、変動実行中保留表示エリアＤｙ、既実行保留表示エリアＤｚに備えられる第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４のそれぞれに対して、現在の表示色と、先判定処理による当たり抽選の当否結果とが対応づけられている。図２４０に例示した特１保留演出用記憶エリアの表示色の記憶内容は、図２３９（ａ）に示した変動表示中の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を特定するものとなっている。

【２５４１】

なお、未実行保留表示エリアＤｈ、変動実行中保留表示エリアＤｙ、および既実行保留表示エリアＤｚに表示される各保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚは、先に説明したように遊技回が実行される毎に右から左に向かってシフトすることから、特１保留演出用記憶エリアに記憶されている表示色と当たり抽選の当否結果も、遊技回が実行される毎に左隣のエリアにシフトする。音声発光制御装置９０は、特１保留演出用記憶エリアを参照することによって、各エリアＤｈ１～Ｄｈ４，Ｄｙ，Ｄｚ１～Ｄｚ４に表示されている保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚについての現在の表示色と、先判定処理による当たり抽選の当否結果とを特定することができる。

【２５４２】

音声発光制御装置９０は、上記構成の特１保留演出用記憶エリアの記憶内容を参照して既実行保留予告を実行する。具体的には、次のようにして既実行保留予告が実行される。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送られてくる保留コマンドを受信する毎に、先に説明した保留変化予告のための処理（以下、保留変化予告用処理と呼ぶ）を実行するが、保留変化予告用処理に引き続いて、既実行保留予告のための処理（以下、既実行保留予告用処理と呼ぶ）を実行する。音声発光制御装置９０は、更に、保留演出用の処理として、外れ時同色外し用処理を実行する。

【２５４３】

図２４１は、既実行保留予告用処理の概要を示すフローチャートである。図２４２は、外れ時同色外し用処理を示すフローチャートである。

【２５４４】

図２４１に示した既実行保留予告用処理について説明する。この既実行保留予告用処理は、音声発光制御装置９０によって実行されるもので、主制御装置６０から送られてくる保留コマンドを受信する毎に実行される。

【２５４５】

音声発光制御装置９０は、処理が実行されると最初に、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨより前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨと、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものがあるか否かを判定する（ステップＳ１）。この判定は、特１保留演出用記憶エリアを参照することによって行う。例えば、特１保留演出用記憶エリアの内容が図２４０に示したものであるとすると、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨは、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に表示されるもの（図中の＊の部分）に該当し、当該未実行保留表示アイコンＨより前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示される未実行保留表示アイコンＨが該当する。当該未実行保留表示アイコンＨは、当たり抽選の当否結果が外れとなっている。また、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹも、当たり抽選の当否結果は外れとなっている。この場合、ステップＳ１の判定結果は否定となる。

【２５４６】

ステップＳ１において、肯定判定、すなわち、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨより前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨと、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものがあると判定された場合には、既実行保留予告用処理を終了する。この既実行保留予告用処理によれば、後述するステップＳ９で保留変化予告による色変化を停止することがある。このために、例えば、未実行保留表示アイコンＨの表示色が白色でありながら当たり抽選において大当たり当選する場合があり得るが、こうした場合の発生を抑えるために、本実施形態では、前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨと、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものがある場合に、既実行保留予告用処理を直ちに終了する構成とした。

【２５４７】

一方、ステップＳ１において、否定判定、すなわち、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨより前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨと、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものがないと判定さ

れた場合には、ステップＳ２に進む。

【２５４８】

ステップＳ２では、先に実行した保留変化予告における先判定処理によって保留コマンドから特定した当たり抽選の当否結果（既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての当たり抽選の当否結果）が大当たり当選であるか否かを判定する（ステップＳ２）。ステップＳ２において、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定された場合には、ステップＳ３に進み、保留変化予告用処理によって保留コマンドから特定したリーチ演出の内容によって特定されるリーチの種類がスペシャルリーチであるか否かを判定する。この判定は、リーチ演出の内容が大当たり当選の期待度が高いものであるか否かを判定するためのもので、本実施形態では、スペシャルリーチであるか否かを判定している。

【２５４９】

ステップＳ３において、リーチの種類がスペシャルリーチでないと判定された場合には、ステップＳ４に進み、変数ｎに４をセットする。ステップＳ４の実行後、ステップＳ５に進む。

【２５５０】

ステップＳ５では、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨから遡ることｎ（＝４）個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚを判定対象保留表示アイコン列と定め、当該判定対象保留表示アイコン列に含まれる各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが同一の表示色（すなわち、同色）であるか否かを判定する。この判定は、図２４０に例示した特１保留演出用記憶エリアを参照することによって行う。例えば、図２４０に示した特１保留演出用記憶エリアにおいて、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨは、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に表示されるもの（図中の＊の部分）に該当する。ここで、保留コマンドから特定したリーチ演出の内容によって特定されるリーチの種類がスペシャルリーチであり、変数ｎが４となったとすると、未実行保留表示アイコンＨから遡ることｎ個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚ、すなわち、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示される未実行保留表示アイコンＨ、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に表示される既実行保留表示アイコンＺ、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される既実行保留表示アイコンＺが該当する。ステップＳ５では、当該判定対象保留表示アイコン列ＲＷに含まれる各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが同色であるか否かを判定する。例えば、図２４０に示した特１保留演出用記憶エリアでは、判定対象保留表示アイコン列ＲＷに含まれる各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚは緑色であり、同色である。なお、ここでいう同色であるかの判定において、デフォルト色である白色については、同色でないとみなす構成とした。すなわち、判定対象保留表示アイコン列ＲＷに含まれる各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが白色である場合には、ステップＳ５における判定結果は否定となる。青色、緑色、赤色について同色となった場合には、ステップＳ５における判定結果は肯定となる。

【２５５１】

ステップＳ５において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷに含まれる各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが同色である（以下、単に「判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色である」とも呼ぶ）と判定された場合には、ステップＳ６に進む。

【２５５２】

ステップＳ６では、女性キャラクターが登場する演出の設定を行う女性キャラクター演出設定処理を実行する。具体的には、女性キャラクター演出設定処理によれば、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミングで、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内のいずれかの位置、例えば、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場するように演出の設定を行う。例えば、図２４３（ｄ

）に示すように女性キャラクターＷＭが登場する。判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色であり、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトしたときには、既実行保留表示エリアＤｚ内で４個の既実行保留表示アイコンＺが同色で並ぶことになることから、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミングで、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内に女性キャラクターＷＭを登場させることで、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される既実行保留表示アイコンＺに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に対してはっきりと示唆することができる。なお、上述したように、既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。

【２５５３】

なお、本実施形態の変形例として、女性キャラクターを男性キャラクターや動物キャラクター等の他のキャラクターに換えてもよい。さらに、女性キャラクターに換えて、花びら、火の玉等の浮遊物が舞う構成や、光や光線が発する構成としてもよい。また、本実施形態の変形例として、女性キャラクターが登場する演出を実行するステップＳ６の処理を省いた構成としてもよい。この変形例の場合でも、遊技者は、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことを確認することによって、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを知ることができる。ステップＳ６の実行後、ステップＳ７に進む。

【２５５４】

ステップＳ７では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの、既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺを除いた保留表示アイコンＨ,Ｙについて、保留変化予告演出による色変換を停止する処理を行う。なお、色変換を停止する当該保留表示アイコンＨ,Ｙは、ステップＳ１において大当たり当選があるか否かの判定対象となった、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨより前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨと、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹとに一致する。色変換を停止する理由は、保留変化予告演出によって表示色が変化することによって、同色の状態にある判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色でなくなることを回避するためである。ステップＳ７の実行後、既実行保留予告用処理を終了する。上述したステップＳ１～ステップＳ７の処理によって実現する既実行保留予告について、次に詳述する。ここでは、ケース１として説明する。

【２５５５】

・ケース１：

図２４３は、ケース１において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図２４３（ａ）は変動表示中を示し、図２４３（ｂ）は変動停止後を示し、図２４３（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図２４３（ｄ）は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図２４３（ａ）、図２４３（ｂ）、図２４３（ｃ）、図２４３（ｄ）の順に変化する。

【２５５６】

図２４３（ａ）に示した例では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に未実行保留表示アイコンＨが緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが緑色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第２未実行保留表示エリアＤｈ２に追加表示される。この結果、特１保留演出用記憶エリアの記憶内容は、図２４０に示した状態となる。

【２５５７】
ケース１では、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨより前に取得された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨと、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹとの中に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である保留情報に対応したものがなく（この点については、後述するケース２～７でも同じとする）、今回の第１始動口３３への遊技球の入球によって追加表示された第２未実行保留表示エリアＤｈ２の未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、リーチの種類がスーパーリーチであることを示すものであるとする。こうした状況下で、既実行保留予告用処理が実行された場合には、図２４１のステップＳ１で否定判定され、ステップＳ２で肯定判定され、ステップＳ３で否定判定され、ステップＳ４で変数ｎに４がセットされ、ステップＳ５によって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色であるか否かの判定がなされることになる。図２４０から判るように、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１、変動実行中保留表示エリアＤｙ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが該当し、全て緑色となっている。このため、ステップＳ５において判定対象保留表示アイコン列ＲＷは同色であると判定され、ステップＳ６によって女性キャラクター演出設定処理が実行される。女性キャラクター演出設定処理によれば、先に説明したように、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミングで、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内の既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場するように演出の設定が行なわれる。

【２５５８】
図２４３（ａ）の変動表示中の状態から、図２４３（ｂ）の変動停止後の状態を経て、図２４３（ｃ）に示すように、次の遊技回の変動表示中において各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが左隣にシフトした状態となる。

【２５５９】
続いて、図２４３（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚがさらに左隣にシフトした状態となる。この変動表示が開始されるタイミングが、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミングとなった時であり、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは先に説明したように同色であることから、このシフトするタイミングで、図２４３（ｄ）に示すように、既実行保留表示エリアＤｚ内において４個の保留表示アイコンＺが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

【２５６０】
遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【２５６１】
以上詳述したように、ケース１では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、もともと同色に揃っている。このため、追加された未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である場合に、同色に揃っている判定対象保留表示アイコン列ＲＷをそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトすることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留

表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５６２】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【２５６３】

さらに、ケース１では、図２４３（ａ）に示すように、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、遊技者は、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚ（判定対象保留表示アイコン列ＲＷ）が同色に揃っていることを視認することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、図２４３（ａ）に示した変動表示中において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷがそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトし、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うことによって、ゆくゆくは大当たり当選が確定しないかと、遊技者に対して期待させることができる。

【２５６４】

図２４１の説明に戻る。ステップＳ５において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色でないと判定された場合には、ステップＳ８に進む。

【２５６５】

ステップＳ８では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちのｎ－１個の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが同一の表示色か否かを判定する。判定対象保留表示アイコン列ＲＷとは、先に説明したように、今回の第１始動口３３への遊技球の入球によって追加表示された未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンを意味する。ステップＳ８では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちのｎ－１個（＝３個）の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが同一の表示色であり、残りの１個の保留表示アイコンだけが異なる色であるかの判定を行う。

【２５６６】

ステップＳ８において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちのｎ－１個が同色であると判定された場合には、ステップＳ９に進む。

【２５６７】

ステップＳ９では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷに表示される各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚの表示色を同色化するアシスト設定処理を実行する。ステップＳ９が実行される時点では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの内のｎ－１個（＝３個）の保留表示アイコンが同色であり、残りの１個の保留表示アイコンは前記同色となった色とは異なる色である。前記ｎ－１個の保留表示アイコンを以下、同色保留表示アイコンと呼び、前記残りの１個の保留表示アイコンを以下、異色保留表示アイコンと呼ぶ。アシスト設定処理は、異色保留アイコンの表示色を、所定のタイミングで、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色に変換するように設定する処理である。

【２５６８】

色変換を行う上記所定のタイミングは、当該既実行保留予告用処理が実行開始されたタイミングから、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全てが既実行保留表示エリアＤｚ内に揃って並んだ状態となる遊技回の途中（当該遊技回が開始したタイミングから所定時間経過後）までの期間内であれば、いずれのタイミングであってもよい。このため、アシスト設定処理によれば、未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙを介して既実行保留表示エリアＤｚに至るまでのいずれのタイミングで異色保留表示アイコンの色変換を行うかを抽選によって決定し、その決定したタイミングで前記色変換を行う構成とした。上記所定のタイミングを切り替えたアシスト設定処理の様々な態様については、

後ほど詳述する。ステップＳ９の実行後、先に説明したステップＳ６に進む。
【２５６９】
一方、ステップＳ８において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちのｎ－１個が同色でないと判定された場合には、既実行保留予告用処理を終了する。また、ステップＳ２において、当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定された場合には、既実行保留予告用処理を終了する。アシスト設定処理の様々な態様を、下記のケース２～ケース６として説明する。
【２５７０】
・ケース２：
図２４４は、ケース２において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図２４４（ａ）は変動表示中を示し、図２４４（ｂ）は変動停止後を示し、図２４４（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図２４４（ｄ）は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図２４４（ａ）、図２４４（ｂ）、図２４４（ｃ）、図２４４（ｄ）の順に変化する。
【２５７１】
図２４４（ａ）に示した例では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが緑色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第２未実行保留表示エリアＤｈ２に追加表示される。
【２５７２】
ここで、今回の第１始動口３３への遊技球の入球によって追加表示された第２未実行保留表示エリアＤｈ２の未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、リーチの種類がスーパーリーチであることを示すものであるとする。こうした状況下で、既実行保留予告用処理が実行された場合には、図２４１のステップＳ１で否定判定され、ステップＳ２で肯定判定され、ステップＳ３で否定判定され、ステップＳ４で変数ｎに４がセットされ、ステップＳ５によって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色であるか否かの判定がなされることになる。判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１、変動実行中保留表示エリアＤｙ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが該当し、４個の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚのうちの１個は白色で、残りの３個は緑色となっている。このため、ステップＳ５で否定判定され、ステップＳ８で肯定判定されることによって、ステップＳ９に進み、アシスト設定処理が実行される。
【２５７３】
このケース２では、アシスト設定処理によって、図２４４（ｂ）に示すように、今回の遊技回の変動が停止し次の遊技回の変動表示が開始されるタイミングで、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も右側の保留表示アイコンを白色から緑色に変換する色変換がなされ、図２４４（ｃ）に示すように、次の遊技回の変動表示中においては、変動実行中保留表示エリアＤｙの変動実行中保留表示アイコンＹが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことになる。
【２５７４】
図２４４（ｃ）の状態に続いて、図２４４（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚがさらに左隣にシフトした状態となる。この結果、既実行保留表示エリアＤｚ内に、アシスト設定処理によって同色となった判定対象保留表示アイコン列ＲＷが並ぶ。また、図２４４（ｄ）に示すように、次の次の遊技回

の変動表示中において、女性キャラクター演出設定処理によって設定された内容の女性キャラクターＷＭが表示された状態となる。すなわち、図２４４（ｄ）の状態に移行するタイミング（各保留表示アイコンがシフトするタイミング）で、既実行保留表示エリアＤｚ内において４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

【２５７５】

遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【２５７６】

以上詳述したように、ケース２では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの未実行保留表示エリアＤｈに表示されている未実行保留表示アイコンＨが異色保留アイコンである場合に、当該未実行保留表示アイコンＨが変動実行中保留表示エリアＤｙに移行するタイミングで、当該未実行保留表示アイコンＨを同色保留アイコンと同じ色に変換する。この結果、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは同色に揃い、当該判定対象保留表示アイコン列ＲＷをそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトすることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５７７】

また、ケース２では、ケース１と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【２５７８】

さらに、ケース２では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの異色保留アイコンが、未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトするタイミングで、同色保留アイコンと同じ色に変化し、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことを、遊技者は視認することができる。このために、判定対象保留表示アイコン列ＲＷがそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトし、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うことによって、ゆくゆくは大当たり当選が確定しないかと、遊技者に対して期待させることができる。

【２５７９】

・ケース３：

図２４５は、ケース３において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図２４５（ａ）は変動表示中を示し、図２４５（ｂ）は変動停止後を示し、図２４５（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図２４５（ｄ）は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図２４５（ａ）、図２４５（ｂ）、図２４５（ｃ）、図２４５（ｄ）の順に変化する。

【２５８０】

図２４５（ａ）に示した例では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に未実行保留表示アイコンＨが緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが白色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留

表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第２未実行保留表示エリアＤｈ２に追加表示される。この追加表示された未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である。判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１、変動実行中保留表示エリアＤｙ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが該当する。

【２５８１】

このケース３では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの右から２つ目の保留表示アイコン、すなわち、図２４５（ａ）の変動表示中において変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹが異色保留表示アイコンに該当する。アシスト設定処理によって、図２４５（ｂ）に示すように、今回の遊技回の変動が停止し次の遊技回が開始されるタイミング、すなわち、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの右から２つ目の保留表示アイコンが変動実行中保留表示エリアＤｙから第１既実行保留表示エリアＤｚ１に移行するタイミングで、当該保留表示アイコンを白色から緑色に変換する色変換がなされ、図２４５（ｃ）に示すように、次の遊技回の変動表示中においては、第１既実行保留表示エリアＤｚ１の既実行保留表示アイコンＺが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことになる。

【２５８２】

図２４５（ｃ）の状態に続いて、図２４５（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚがさらに左隣にシフトした状態となる。この結果、既実行保留表示エリアＤｚ内に、アシスト設定処理によって同色となった判定対象保留表示アイコン列ＲＷが並ぶ。また、図２４５（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、女性キャラクター演出設定処理によって設定された内容の女性キャラクターＷＭが表示された状態となる。すなわち、図２４５（ｄ）の状態に移行するタイミング（各保留表示アイコンがシフトするタイミング）で、既実行保留表示エリアＤｚ内において４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

【２５８３】

遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【２５８４】

以上詳述したように、ケース３では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹが異色保留アイコンである場合に、当該変動実行中保留表示アイコンＹが変動実行中保留表示エリアＤｙから既実行保留表示エリアＤｚに移行するタイミングで、当該変動実行中保留表示アイコンＹを同色保留アイコンと同じ色に変換する。この結果、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは同色に揃い、当該判定対象保留表示アイコン列ＲＷをそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトすることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中

保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５８５】

また、ケース３では、ケース１と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【２５８６】

さらに、ケース３では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの異色保留アイコンが、変動実行中保留表示エリアＤｙから既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミングで、同色保留アイコンと同じ色に変化し、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことを、遊技者は視認することができる。このために、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体がそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトし、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うことによって、ゆくゆくは大当たり当選が確定しないかと、遊技者に対して期待させることができる。

【２５８７】

・ケース４：

図２４６は、ケース４において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図２４６（ａ）は変動表示中を示し、図２４６（ｂ）は変動停止後を示し、図２４６（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図２４６（ｄ）は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図２４６（ａ）、図２４６（ｂ）、図２４６（ｃ）、図２４６（ｄ）の順に変化する。

【２５８８】

図２４６（ａ）に示した例では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に未実行保留表示アイコンＨが緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが緑色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第２未実行保留表示エリアＤｈ２に追加表示される。この追加表示された未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である。判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１、変動実行中保留表示エリアＤｙ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが該当する。

【２５８９】

このケース４では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も左側の保留表示アイコン、すなわち、図２４６（ａ）の変動表示中において第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される既実行保留表示アイコンＺが異色保留表示アイコンに該当する。アシスト設定処理によって、図２４６（ｄ）に示すように、次の次の遊技回が開始されてから所定時間後である当該遊技回の変動表示中のタイミングで、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も左側の保留表示アイコン、すなわち、第４既実行保留表示エリアＤｚ４に表示された既実行保留表示アイコンを青から緑色に変換する色変換がなされる。この結果、次の次の遊技回の変動表示中において、第４既実行保留表示エリアＤｚ４に表示された既実行保留表示アイコンＺが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことになる。そうして、図２４６（ｄ）に示すように、女性キャラクターＷＭが既実行保留表示エリアＤｚの周辺に表示される。

【２５９０】

遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【２５９１】

以上詳述したように、ケース４では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの一個の保留表示アイコンＨ（又はＺ）が異色保留表示アイコンである場合に、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミングで実行開始された遊技回（次の次の遊技回）の変動表示中において、異色保留表示アイコンを同色保留表示アイコンと同じ色に変換する。こうして、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５９２】

また、ケース４では、ケース１と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【２５９３】

さらに、ケース４では、次の次の遊技回の変動表示の開始時においては、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃っていない状態でありながら、当該変動表示の最中に突然、同色に揃うことになることから、遊技者に大きな驚きと喜びとを付与することができる。

【２５９４】

・ケース５：

図２４７は、ケース５において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図２４７（ａ）は変動表示中を示し、図２４７（ｂ）は変動停止後を示し、図２４７（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図２４７（ｄ）は次の次の次の遊技回の変動表示中を示す。図２４７（ａ）、図２４７（ｂ）、図２４７（ｃ）、図２４７（ｄ）の順に変化する。

【２５９５】

図２４７（ａ）に示した例では、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色で表示され、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に未実行保留表示アイコンＨが緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが緑色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第３未実行保留表示エリアＤｈ３に追加表示される。この追加表示された未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である。判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第２未実行保留表示エリアＤｈ２、第１未実行保留表示エリアＤｈ１、変動実行中保留表示エリアＤｙ、および第１既実行保留表示エリアＤｚ１に表示される保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが該当する。

【２５９６】
このケース５では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も右側の保留表示アイコン、すなわち、図２４７（ａ）の変動表示中において第２未実行保留表示エリアＤｈ２に表示される未実行保留表示アイコンＨが異色保留表示アイコンに該当する。アシスト設定処理によって、図２４７（ｂ）に示すように、今回の遊技回の変動が停止し次の遊技回が開始されるタイミングで、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も右側の保留表示アイコンを白色から緑色に変換する色変換がなされ、図２４７（ｃ）に示すように、次の遊技回の変動表示中においては、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことになる。
【２５９７】
図２４７（ｃ）の状態に続いて、図２４７（ｄ）に示すように、次の次の次の遊技回の変動表示中において、各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚがさらに左隣にシフトした状態となる。この結果、既実行保留表示エリアＤｚ内に、アシスト設定処理によって同色となった判定対象保留表示アイコン列ＲＷが並ぶ。また、図２４７（ｄ）に示すように、次の次の次の遊技回の変動表示中において、女性キャラクター演出設定処理によって設定された内容の女性キャラクターＷＭが表示された状態となる。すなわち、図２４７（ｄ）の状態に移行するタイミング（判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体が既実行保留表示エリアＤｚにシフトするタイミング）で、既実行保留表示エリアＤｚ内において４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。
【２５９８】
遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。
【２５９９】
以上詳述したように、ケース５では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの未実行保留表示エリアＤｈに表示されている未実行保留表示アイコンＨが異色保留アイコンである場合に、当該未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈ内で左隣にシフトするタイミングで、当該未実行保留表示アイコンＨを同色保留アイコンと同じ色に変換する。この結果、判定対象保留表示アイコン列ＲＷは同色に揃い、当該判定対象保留表示アイコン列ＲＷをそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトすることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２６００】
また、ケース５では、ケース１と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。
【２６０１】
さらに、ケース５では、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの異色保留アイコンが未実行保留表示エリアＤｈ内で左隣にシフトするタイミングで同色保留アイコンと同じ色に変化して、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことを遊技者は視認すること

ができる。このために、判定対象保留表示アイコン列ＲＷの全体がそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトし、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うことによって、ゆくゆくは大当たり当選が確定しないかと、遊技者に対して期待させることができる。

【２６０２】

・ケース６：

図２４８は、ケース６において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図２４８（ａ）は変動表示中を示し、図２４８（ｂ）は変動停止後を示し、図２４８（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示し、図２４８（ｄ）は次の次の遊技回の変動表示中を示す。図２４８（ａ）、図２４８（ｂ）、図２４８（ｃ）、図２４８（ｄ）の順に変化する。

【２６０３】

図２４８（ａ）に示した例では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に未実行保留表示アイコンＨが緑色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが緑色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色で表示され、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第２未実行保留表示エリアＤｈ２に追加表示される。この追加表示された未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選である。判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１、変動実行中保留表示エリアＤｙ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが該当する。

【２６０４】

このケース６では、ケース４の場合と同様に、判定対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も左側の保留表示アイコン、すなわち、図２４８（ａ）の変動表示中において第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される既実行保留表示アイコンＺが異色保留表示アイコンに該当する。アシスト設定処理によって、この異色保留表示アイコンの表示色を青から緑色に変換することになるが、このケース６では、異色保留表示アイコンの左隣の既実行保留表示アイコンＺが同色保留表示アイコンの表示色と同じ緑色であることから、図２４８（ｃ）に示すように、次の遊技回の変動表示が停止し、次の次の遊技回が開始されるタイミングで、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に表示された異色保留表示アイコンを消滅させることで、第２既実行保留表示エリアＤｚ２より右側に位置する各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが左隣にシフトし、図２４８（ｄ）に示すように、次の次の遊技回の変動表示中において、第３既実行保留表示エリアＤｚ３の既実行保留表示アイコンＺが緑色となって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色に揃うことになる。そうして、図２４８（ｃ）に示すように女性キャラクターＷＭが既実行保留表示エリアＤｚの周辺に表示される。

【２６０５】

遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【２６０６】

以上詳述したように、ケース６では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること４個分の保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚである判定

対象保留表示アイコン列ＲＷのうちの最も左側の保留表示アイコンが異色保留表示アイコンであり、当該異色保留表示アイコンの左隣の既実行保留表示アイコンＺが同色保留表示アイコンの表示色と同じ表示色である場合に、異色保留表示アイコンを消滅させることによって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷを同色に揃える。こうして、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６０７】

また、ケース６では、ケース１と同様に、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される４個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【２６０８】

図２４１の説明に戻る。ステップＳ３において、リーチの種類がスペシャルリーチであると判定された場合には、ステップＳ１０に進み、変数ｎに３をセットする。すなわち、大当たり当選の期待度が高いスペシャルリーチの場合に、変数ｎに３をセットする。ステップＳ１０の実行後、ステップＳ１１に進み、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色であるか否かの判定を行う。ステップＳ１１の処理は先に説明したステップＳ５の処理とほぼ同一の処理であり、相違するのは、ステップＳ５で判定の対象となる判定対象保留表示アイコン列ＲＷはステップＳ５の実行時の変数ｎに対応した４個の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚであるのに対して、ステップＳ１１で判定の対象となる判定対象保留表示アイコン列ＲＷはステップＳ１１の実行時の変数ｎに対応した３個の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚである点だけである。

【２６０９】

ステップＳ１１において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色であると判定された場合には、ステップＳ１２に進み、特定図柄表示設定処理を実行する。特定図柄表示設定処理は、所定の遊技回の停止表示時に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに特定の図柄列（例えば［３・４・１］）を表示するように設定する処理である。上記所定の遊技回は、既実行保留予告用処理を実行する契機となった第１始動口３３への遊技球の入球によって追加された特１保留についての未実行保留表示アイコンＨの左隣り保留表示アイコンＨ，Ｙに対応した遊技回である。後述するケース７の場合には、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示された変動実行中保留表示アイコンＹに対応した遊技回が、所定の遊技回に該当する。ステップＳ１２の実行後、ステップＳ１３に進む。

【２６１０】

ステップＳ１３では、既実行保留表示エリア縮小設定処理を実行する。既実行保留表示エリア縮小設定処理は、上記特定の図柄列（例えば［３・４・１］）が表示された後に、既実行保留表示エリアＤｚのうちの最も左側の単位エリア（第４未実行保留表示エリアＤｈ４）を消滅するように設定する処理である。この処理の結果、既実行保留表示エリアＤｚは、４個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ４によって構成される大きさから、３個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ３によって構成される大きさに縮小される。ステップＳ１２およびステップＳ１３の各処理については、具体例を挙げて、後ほど詳述する。ステップＳ１３の実行後、先に説明したステップＳ６に進む。

【２６１１】

ステップＳ１１において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色でないと判定された場合には、既実行保留予告用処理を終了する。上述したステップＳ１～ステップＳ３、ステップＳ１０～ステップＳ１３、ステップＳ６、ステップＳ７の処理によって実現する既実行保留予告について、次に詳述する。ここでは、ケース７として説明する。

【２６１２】

・ケース７：
図２４９は、ケース７において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図２４９（ａ）は変動表示中を示し、図２４９（ｂ）は変動停止後を示し、図２４９（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示す。図２４９（ａ）、図２４９（ｂ）、図２４９（ｃ）の順に変化する。
【２６１３】
図２４９（ａ）に示した例では、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが緑色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが緑色の表示色で表示され、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で表示されている。変動表示は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応した保留（保留情報）に基づくものである。この変動表示中に、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、この入球に基づく保留（保留情報）に対応する未実行保留表示アイコンＨ（青色）が第１未実行保留表示エリアＤｈ１に追加表示される。
【２６１４】
ここで、今回の第１始動口３３への遊技球の入球によって追加表示された第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、リーチの種類がスペシャルリーチであることを示すものであるとする。こうした状況下で、既実行保留予告用処理が実行された場合には、図２４１のステップＳ１で否定判定され、ステップＳ２で肯定判定され、ステップＳ３で肯定判定され、ステップＳ１０で変数ｎに３がセットされ、ステップＳ１１によって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが同色であるか否かの判定がなされることになる。判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、３個の保留表示アイコンＹ,Ｚ、すなわち、変動実行中保留表示エリアＤｙ、第１既実行保留表示エリアＤｚ１、および第２既実行保留表示エリアＤｚ２に表示される保留表示アイコンＹ,Ｚが該当し、３個の保留表示アイコンＹ,Ｚは緑色であり同色となっている。このため、ステップＳ１１で肯定判定されることによって、ステップＳ１２に進み、特定図柄表示設定処理が実行される。ステップＳ１２の実行後、ステップＳ１３に進み、既実行保留表示エリア縮小設定処理が実行される。
【２６１５】
図２４９（ａ）に示した変動表示の後に、当該変動表示が停止するタイミングで、特定図柄表示設定処理による設定によって、図柄表示装置４１の表示面４１ａに特定の図柄列としての［３・４・１］が表示される。また、当該変動表示が停止するタイミングで、図２４９（ｂ）に示すように、既実行保留表示エリア縮小設定処理による設定によって、既実行保留表示エリアＤｚのうちの最も左側に位置する第４未実行保留表示エリアＤｈ４が消滅する。なお、この第４未実行保留表示エリアＤｈ４が消滅するタイミングに合わせて、消滅する第４未実行保留表示エリアＤｈ４に移動体が到達する演出を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する構成としてもよい。移動体は、花びら、紙ふぶき、火の玉等の有体物や、光線、レーザー光、電波等の無体物が該当する。移動体を到達させることで、第４未実行保留表示エリアＤｈ４が消滅することを遊技者に注視させることができる。
【２６１６】
図２４９（ｂ）に示すように変動が停止表示されると、次の遊技回の変動表示が開始されるタイミングで、各保留表示アイコンＨ,Ｙ，Ｚが左隣にシフトした状態となる。この結果、図２４９（ｃ）に示すように、第１～第３既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ３によって構成される既実行保留表示エリアＤｚ内に、同色である３個の既実行保留表示アイコンＺから構成される判定対象保留表示アイコン列ＲＷが位置する。また、図２４９（ｃ）に示すように、次の遊技回の変動表示中において、女性キャラクター演出設定処理によって設定された内容の女性キャラクターＷＭが表示された状態となる。すなわち、図２４９（ｃ）の状態に移行するタイミング（各保留表示アイコンがシフトするタイミング）で、第１～第３既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ３によって構成される既実行保留表示エリ

アＤｚ内において３個の既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うとともに、既実行保留表示エリアＤｚの周辺に女性キャラクターが登場する演出が実行される。

【２６１７】

遊技者は、女性キャラクターＷＭの登場を視認することによって、３個の既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ３によって構成される既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての（このケース７では３個の）既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことをはっきりと知ることができる。この結果、遊技者は、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを認識することができる。

【２６１８】

以上詳述したように、ケース７では、第１始動口３３へ遊技球が入球して、特１保留についての未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈに追加された場合に、当該未実行保留表示アイコンＨから遡ること３個分の保留表示アイコンＹ,Ｚである判定対象保留表示アイコン列ＲＷは、もともと同色に揃っている。このため、追加された未実行保留表示アイコンＨに対応した保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、リーチの種類が大当たり当選の期待度が高いスペシャルリーチであることを示すものである場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに特定の図柄列としての［３・４・１］を表示すると共に、同色に揃っている判定対象保留表示アイコン列ＲＷをそのままの表示色で既実行保留表示エリアＤｚにシフトすることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される３個の既実行保留表示アイコンＺを同色に揃えることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての（このケース７では３個の）既実行保留表示アイコンＺが同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であるといった予告演出を実現できる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６１９】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、女性キャラクターが登場する演出が実行されることで、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての（このケース７では３個の）既実行保留表示アイコンＺが同色に揃ったことを遊技者にはっきりと示すことができる。

【２６２０】

さらに、ケース７では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに特定の図柄列としての［３・４・１］が表示された場合に、図２４９（ｂ）に示すように、既実行保留表示エリアＤｚは３個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ３によって構成される大きさに縮小されることから、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うという条件が緩和するかの期待感を、遊技者に対して付与することができる。ケース７の場合、第１～第３既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ３によって構成される既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての（このケース７では３個の）既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うことになる。

【２６２１】

上述したように、ケース７では、既実行保留表示エリアＤｚ内に同色で並ぶ既実行保留表示アイコンＺは３個でよく、他のケースと比較して、既実行保留表示エリアＤｚ内で既実行保留表示アイコンＺが同色に揃うという条件が緩和して大当たり当選し易いとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【２６２２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリア縮小設定処理によって、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数を２個に縮小し、既実行保留表示エリアＤｚ内に２個の既実行保留表示アイコンＺが同色に並んだ場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する場

合がある構成を実現している。また、既実行保留表示エリア縮小設定処理によって、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数を１個に縮小し、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される１個の既実行保留表示アイコンＺが特定の表示色（本実施形態では、例えば赤色）となった場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する場合がある構成を実現している。既実行保留表示エリア縮小設定処理において、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数を３個、２個、１個のうちのいずれにするかは、本実施形態では、例えば、特定の乱数を用いた抽選によって決定する。このように、本実施形態のパチンコ機１０では、既実行保留表示エリアＤｚに表示し得る既実行保留表示アイコンＺの最大個数を１～４個まで変化させることが可能なように構成されている。この構成によれば、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うという条件が緩和するかの期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【２６２３】

《５－４－４》外れ時同色外し用処理：

図２４２に示した外れ時同色外し用処理について説明する。この外れ時同色外し用処理は、音声発光制御装置９０によって実行されるもので、第１未実行保留表示エリアＤｈ１から変動実行中保留表示エリアＤｙへの保留表示アイコンのシフトがある毎に実行される。

【２６２４】

処理が開始されると、最初に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れであるものか否かを判定する（ステップＳ２１）。ステップＳ２１において、当該保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れであるものと判定された場合には、ステップＳ２２に進む。

【２６２５】

ステップＳ２２では、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる各既実行保留表示アイコンＺは同色であるか否かが判定される。この判定は、図２４０に示した特１保留演出用記憶エリアを参照して行う。ステップＳ２２において、各既実行保留表示アイコンＺは同色であると判定された場合には、ステップＳ２３に進み、同色外し用処理を実行する。同色外し用処理は、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる４つの既実行保留表示アイコンＺのうちの１つの表示色を他の既実行保留表示アイコンＺとは相違する色に変化させる処理である。例えば、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる全ての既実行保留表示アイコンＺが緑色である場合に、４つの既実行保留表示アイコンＺのうちの１つの表示色を緑色から赤色に変化させる。同色外し用処理を実行した結果、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる各既実行保留表示アイコンＺは同色でなくなる。ステップＳ２３の実行後、外れ時同色外し用処理を終了する。

【２６２６】

一方、ステップＳ２１において、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れでないと判定された場合、外れ時同色外し用処理を終了する。また、ステップＳ２２において、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる各既実行保留表示アイコンＺは同色でないと判定された場合、外れ時同色外し用処理を終了する。

【２６２７】

この外れ時同色外し用処理によれば、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れであるものである場合に、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる４つの既実行保留表示アイコンＺが同色となることを回避することができる。一方、先に説明した既実行保留予告用処理によれば、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるものである場合に、第１～第４既実行保留表示エリアＤ

ｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる４つの既実行保留表示アイコンＺは同色となり得る。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されている４つの既実行保留表示アイコンＺが同色となった場合には、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを保証することができる。

【２６２８】

《５－４－５》既実行保留表示エリア初期化処理

本実施形態のパチンコ機１０が備える音声発光制御装置９０は、操作ハンドル２５ａに設けられたタッチセンサー２５ａがオフ状態である状態で、主制御装置６０から保留コマンドを受信してからの経過時間が所定期間を経過した後に、既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺを消去する既実行保留表示エリア初期化処理を実行する。遊技者が交替する場合には、前の遊技者が遊技を終えた後、後の遊技者が遊技を開始するまでに、遊技がされない期間がある程度存在する。上記所定期間は、この遊技がされない期間を考慮して決められたもので、例えば５分とした。この構成によれば、遊技者が交替する場合に、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示アイコンＺが残ること抑制することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が交替した場合に、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される既実行保留表示アイコンＺが無い状態で遊技を開始することができ、既実行保留表示エリアＤｚ内に既実行保留表示アイコンＺが残って煩わしい気持ちになることもない。なお、既実行保留表示エリア初期化処理として、本実施形態のパチンコ機１０が待機状態となって、待機画面（例えば、デモ画面）が表示開始されるタイミングに合わせて、既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺを消去する構成としてもよい。

【２６２９】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する既実行保留表示エリアＤｚの所定数の既実行保留表示アイコンＺを利用して、遊技者に対して大当たり当選の確定を示唆するといった従来にない新しい演出を実現することができる。

【２６３０】

ここで、前述した保留変化予告演出の機能を備えるが、前述した既実行保留予告演出の機能を備えないパチンコ機を参考例として考えてみる。この参考例のパチンコ機では、未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨを用いて保留変化予告を行うが、未実行保留表示アイコンＨは変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトし、変動が実行され、当該変動に係る当たり抽選の当否結果が外れとなった後には、当該変動実行中保留表示アイコンＹは意味を失い、何も無かったことになってしまう。例えば、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹの表示色が保留変化予告によって大当たり当選の期待度が最も高い赤色になったとしても、当該保留表示アイコンＨ，Ｙに対応した保留情報に係る変動による当たり抽選の当否結果が外れとなったら、何も無かったことになってしまう。

【２６３１】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、変動表示が終了した既実行保留表示アイコンＺにも意味を持たせることで、遊技の興趣向上を図っている。

【２６３２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、例えば、図２４３（ｃ）に示したケース１の次回の変動表示中においては、第３既実行保留表示エリアＤｚ３から変動実行中保留表示エリアＤｙまでの４つの保留表示アイコンＺ，Ｙが同色に揃っており、このまま当該変動が終了して各保留表示アイコンＺ，Ｙ，Ｈが左側にシフトすれば、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うといった状況となっている。この状況下においては、変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚにシフトする場合に、当該変動実行中保留表示アイコンＹが、赤色の表示色で表示されている場合より

、赤色より大当たり当選の期待度が低い緑色で表示されている場合（図２４３（ｃ）の場合）の方が、遊技者にとっての有利性が高い。

【２６３３】

遊技者にとっての有利性が高い理由は、図２４３（ｄ）に示した次々回の変動表示中において、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃い、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるためである。このために、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報が大当たり当選する期待度が赤色より低い緑色であっても、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃う可能性が高まる条件下においては、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹが赤色に変化することなく緑色のままで、既実行保留表示エリアＤｚに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹの緑色の表示色に、当該緑色の表示色に対して設定された保留情報が大当たり当選する期待度の段階とは相違する、大当たり当選確定といった特別の意味を持たせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６３４】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃った場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となることとした。このために、いっそう大きな期待感を遊技者に付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２６３５】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、例えばケース４にて示したように、既実行保留表示エリアＤｚにおいて表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化する場合がある。したがって、遊技者に対して、例えば、このままでは既実行保留表示エリアＤｚに表示されている全ての既実行保留表示アイコンＺの表示色が同一の表示色に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化し、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚに移行することによって、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化し、変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚに移行することによって、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。

【２６３６】

より具体的には、本実施形態のパチンコ機１０によれば、アシスト設定処理によって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の１個の保留表示アイコン（異色保留表示アイコン）Ｈ，Ｙ，Ｚの表示色を変換することによって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が全て同色となるように構成していた。このために、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚをシフトするだけでは、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことが実現できないような場合にも、異色保留表示アイコンの表示色を変換することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うようにすることができる。一般に、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚをシフトするだけで、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うようにするには、長期間の遊技を要するが、アシスト設定処理によって、ある程度の短い期間の遊技でも、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃う状態を作り上げることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留予告演出を、実用に適した頻度で行うことができる。

【２６３７】

例えば、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、その後に既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことになる場合があるので、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃って欲しいと期待していた遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。

【２６３８】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、未実行保留表示アイコンＨは円形であり、既実行保留表示アイコンＺは六角形であり、両者の形状は異なったものとなっている。このために、未実行保留表示アイコンＨと既実行保留表示アイコンＺとの判別が容易であり、未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙを経て既実行保留表示エリアＤｚにシフトしたことの判別が容易となる。したがって、視認性が向上する。

【２６３９】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留予告演出は、遊技球が第２始動口３４に入球することが実質的に不可能な遊技状態（いわゆる通常状態）において実行され、遊技球が第２始動口３４に入球することが容易な遊技状態（高頻度サポートモード中）においては実行されない構成となっている。高頻度サポートモード中においては、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されており、もともと遊技者にとっての有利性が高い状態であり、既実行保留予告演出を実行する必要性が低い。その上、高頻度サポートモード中においては、変動時間が短いために、未実行保留表示エリアＤｈおよび変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて既実行保留予告演出を実行することが難しい。このために、本実施形態では、高頻度サポートモード中においては、既実行保留予告演出を実行しないことによって、制御の簡略化を図ることができるとともに、通常状態では、既実行保留予告演出を実行することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６４０】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、保留変化予告演出による保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示態様を変化させる一態様として、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変化させる構成としたので、既実行保留表示エリアＤｚ内の保留表示アイコンＺが全て同色となったか否かが一目瞭然である。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２６４１】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れである情報である場合に、外れ時同色外し用処理によって、例えば未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる４つの既実行保留表示アイコンＺが同色となることを回避している。このために、遊技者は、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺの表示色が全て同色になりそうで、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるだろうと期待していたところを、既実行保留表示アイコンＺの表示色が同色にはならず、その結果、大当たり当選確定とならずに、期待外れとなり落胆してしまうことになる。このように、既実行保留予告演出によって、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となる期待感を付与することのできる一方で、落胆感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２６４２】

例えば、このまま各保留表示アイコンがシフトしていけば既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことになりそうな状況において、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことがなく

なる場合がある。したがって、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃って欲しいと期待していた遊技者に対して大きな落胆感を与えることができる。

【２６４３】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留予告用処理が備えるアシスト設定処理によって、第１～第４未実行保留表示エリアＤｈ１～Ｄｈ１に表示されている複数の未実行保留表示アイコンＨのうちの、変動実行中保留表示エリアＤｙに最も近い側の第１未実行保留表示エリアＤｈ１において、未実行保留表示アイコンＨの表示色を、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色（以下、同色の色と呼ぶ）に変化させる場合がある。この場合には、当該未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙに移行する直前で、当該未実行保留表示アイコンＨの表示態様が同色の色に切り替わることになるので、遊技者に対して大きな驚き感を付与することができる。

【２６４４】

《５－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２６４５】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【２６４６】

＜タイマ割込み処理＞

図２５０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【２６４７】

ステップＳｗ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｗ０１０２に進む。

【２６４８】

ステップＳｗ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｗ０１０３に進む。

【２６４９】

ステップＳｗ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｗ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２５４）において、その値を更新する。

【２６５０】

ステップＳｗ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｗ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については

後述する。ステップＳｗ０１０４を実行した後、ステップＳｗ０１０５に進む。
【２６５１】
ステップＳｗ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｗ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｗ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【２６５２】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２５０：Ｓｗ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２６５３】
図２５１は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｗ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｗ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｗ０２０３に進む。
【２６５４】
ステップＳｗ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｗ０２０４に進む。
【２６５５】
ステップＳｗ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｗ０２０９に進む。
【２６５６】
ステップＳｗ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｗ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｗ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。
【２６５７】
ステップＳｗ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｗ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｗ０２０７に進む。一方、ステップＳｗ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｗ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【２６５８】
ステップＳｗ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｗ０２０８に進む。
【２６５９】
ステップＳｗ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｗ０２０９に進む。
【２６６０】
ステップＳｗ０２０９では、上述したステップＳｗ０２０４又はステップＳｗ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）

未満であるか否かを判定する。ステップＳｗ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｗ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【２６６１】

一方、ステップＳｗ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｗ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｗ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｗ０２１２に進む。

【２６６２】

ステップＳｗ０２１２では、ステップＳｗ０１０３（図２５０）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｗ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｗ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｗ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｗ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｗ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｗ０２１２を実行した後、ステップＳｗ０２１３に進む。

【２６６３】

ステップＳｗ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｗ０２１３を実行した後、ステップＳｗ０２１４に進む。

【２６６４】

ステップＳｗ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【２６６５】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２５４：ステップＳｗ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【２６６６】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置

９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【２６６７】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｗ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【２６６８】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図２５１：Ｓｗ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６６９】

図２５２は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【２６７０】

ステップＳｗ０３０１では、始動口用の入球処理（図２５１）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｗ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【２６７１】

ステップＳｗ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｗ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図２３１（ａ））を参照する。その後、ステップＳｗ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２６７２】

一方、ステップＳｗ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｗ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｗ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図２３１（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｗ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【２６７３】

ステップＳｗ０３０５では、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｗ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｗ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｗ０３０７を実行した後、ステップＳｗ０３０８に進む。

【２６７４】

ステップＳｗ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｗ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｗ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｗ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｗ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｗ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、ステップＳｗ０３１５に進む。

【２６７５】

ステップＳｗ０３０５において、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｗ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｗ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｗ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｗ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【２６７６】

ステップＳｗ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｗ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップＳｗ０３１５に進む。一方、ステップＳｗ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｗ０３１３：ＮＯ）、ステップＳｗ０３１５に進む。

【２６７７】

ステップＳｗ０３１５では、始動口用の入球処理（図２５１）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタＣＳの値を把握する。その後、ステップＳｗ０３１６に進み、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｗ０３１６を実行した後、ステップＳｗ０３１７に進む。

【２６７８】

ステップＳｗ０３１７では、ステップＳｗ０３１６によって取得した変動時間情報から変動パターンを特定し、特定した変動パターンの種別を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。ステップＳｗ０３１７を実行した後、本先判定処理を終了する。

【２６７９】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２５０：Ｓｗ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２６８０】

図２５３は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｗ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｗ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｗ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｗ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【２６８１】

ステップＳｗ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｗ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０４０３に進み、役物保留個数

ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｗ０４０４に進む。
【２６８２】
ステップＳｗ０４０４では、ステップＳｗ０１０３（図２５０）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。
【２６８３】
一方、ステップＳｗ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｗ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。
【２６８４】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【２６８５】
図２５４は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｗ０５０２に進む。
【２６８６】
ステップＳｗ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｗ０５０３に進む。
【２６８７】
ステップＳｗ０５０３では、ステップＳｗ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｗ０５０３を実行した後、ステップＳｗ０５０４に進む。
【２６８８】
ステップＳｗ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｗ０５０５に進む。
【２６８９】
ステップＳｗ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｗ０５０６に進む。ステップＳｗ０５０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｗ０５０６を実行した後、ステップＳｗ０５０７に進む。
【２６９０】
ステップＳｗ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｗ０５０８に進む。

【２６９１】
ステップＳｗ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｗ０５０９に進む。
【２６９２】
ステップＳｗ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｗ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｗ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｗ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｗ０５１０及びステップＳｗ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｗ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｗ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｗ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｗ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０５０３に戻り、ステップＳｗ０５０３からステップＳｗ０５０８までの各処理を実行する。
【２６９３】
なお、ステップＳｗ０５０３からステップＳｗ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。
【２６９４】
＜遊技回制御処理＞
次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２５４：Ｓｗ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２６９５】
図２５５は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。
【２６９６】
ステップＳｗ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｗ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｗ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｗ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｗ０６０２に進む。
【２６９７】
ステップＳｗ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の

各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【２６９８】

ステップＳｗ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｗ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｗ０６０３に進む。

【２６９９】

ステップＳｗ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｗ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２７００】

一方、ステップＳｗ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｗ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０６０４に進む。

【２７０１】

ステップＳｗ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｗ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２７０２】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２５５：Ｓｗ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７０３】

図２５６は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｗ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｗ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｗ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｗ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０７０２に進む。

【２７０４】

ステップＳｗ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｗ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【２７０５】

ステップＳｗ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｗ０７０３を実行した後、ステップＳｗ０７０４に進む。

【２７０６】

ステップＳｗ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｗ０７０４を実行した後、ステップＳｗ０７０５に進む。

【２７０７】

ステップＳｗ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｗ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｗ０７０５を実行した後、ステップＳｗ０７

０６に進む。
【２７０８】
ステップＳｗ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。
【２７０９】
ステップＳｗ０７０５およびステップＳｗ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２５４）におけるステップＳｗ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｗ０７０６を実行した後、ステップＳｗ０７０７に進む。
【２７１０】
ステップＳｗ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｗ０７０７を実行した後、ステップＳｗ０７０８に進む。
【２７１１】
ステップＳｗ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｗ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【２７１２】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２５６：Ｓｗ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２７１３】
図２５７は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図２３０）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図２３０）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｗ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。
【２７１４】
ステップＳｗ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｗ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０８０２～ステップＳｗ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｗ

０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｗ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｗ０８０８～ステップＳｗ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【２７１５】

ステップＳｗ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｗ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｗ０８０４に進む。ステップＳｗ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｗ０８０５に進む。

【２７１６】

ステップＳｗ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｗ０８０５を実行した後、ステップＳｗ０８０６に進む。

【２７１７】

ステップＳｗ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｗ０８０７へ進む。

【２７１８】

ステップＳｗ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｗ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２５４）におけるステップＳｗ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【２７１９】

ステップＳｗ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｗ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｗ０８０８に進む。

【２７２０】

ステップＳｗ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｗ０８０９に進む。ステップＳｗ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｗ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｗ０８１１に進む。

【２７２１】

ステップＳｗ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｗ０８１１を実行した後、ステップＳｗ０８１２に進む。

【２７２２】

ステップＳｗ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｗ０８１３に進む。

【２７２３】

ステップＳｗ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【２７２４】

ステップＳｗ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２５４）におけるステップＳｗ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。

【２７２５】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２５６：Ｓｗ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７２６】

図２５８は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２７２７】

ステップＳｗ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｗ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２３１（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｗ０９０４に進む。

【２７２８】

一方、ステップＳｗ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｗ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｗ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２３１（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｗ０９０４に進む。

【２７２９】

ステップＳｗ０９０４では、ステップＳｗ０９０２又はステップＳｗ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｗ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｗ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０９０５に進む。

【２７３０】

ステップＳｗ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｗ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｗ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｗ０９０６に進み、第１始動口用の振

分テーブル（図２３２（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【２７３１】

一方、ステップＳｗ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２３２（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｗ０９０６又はステップＳｗ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｗ０９０８に進む。

【２７３２】

ステップＳｗ０９０８では、ステップＳｗ０９０６又はステップＳｗ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｗ０９０８を実行した後、ステップＳｗ０９０９に進む。

【２７３３】

ステップＳｗ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図２２９）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｗ０９０６又はステップＳｗ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｗ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【２７３４】

ステップＳｗ０９０４において、ステップＳｗ０９０２又はステップＳｗ０９０３における当たり抽選の当否結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｗ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｗ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図２２９）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｗ０９１１に進む。

【２７３５】

ステップＳｗ０９１１において、ステップＳｗ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｗ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｗ０９１２を実行した後、ステップＳｗ０９１３に進む。

【２７３６】

一方、ステップＳｗ０９１１において、ステップＳｗ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｗ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｗ０９１２を実行することなく、ステップＳｗ０９１３に進む。

【２７３７】

ステップＳｗ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理

である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｗ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【２７３８】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２５６：Ｓｗ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７３９】

図２５９は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｗ１００２に進む。

【２７４０】

ステップＳｗ１００２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳｗ１００２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｈの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｗ１００２を実行した後、ステップＳｗ１００３に進む。

【２７４１】

ステップＳｗ１００３では、ステップＳｗ１００２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｗ１００１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｗ１００３を実行した後、ステップＳｗ１００４に進む。

【２７４２】

ステップＳｗ１００４では、ステップＳｗ１００３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【２７４３】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２５５：Ｓｗ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７４４】

図２６０は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｗ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２５９）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【２７４５】
ステップＳｗ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｗ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【２７４６】
ステップＳｗ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｗ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｗ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｗ１１０３を実行した後、ステップＳｗ１１０４に進む。
【２７４７】
ステップＳｗ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｗ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｗ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｗ１１０５に進む。
【２７４８】
ステップＳｗ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２７４９】
ステップＳｗ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｗ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｗ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｗ１１０７を実行した後、ステップＳｗ１１０８に進む。一方、ステップＳｗ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｗ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｗ１１０７を実行することなく、ステップＳｗ１１０８に進む。
【２７５０】
ステップＳｗ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【２７５１】
ステップＳｗ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｗ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｗ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。
【２７５２】
ステップＳｗ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｗ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｗ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｗ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【２７５３】
ステップＳｗ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｗ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｗ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｗ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｗ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｗ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｗ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｗ１０６～ステップＳｗ１１１０を実行することなく、本変

動時間終了処理を終了する。
【２７５４】
一方、ステップＳｗ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｗ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｗ１１１１を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。
【２７５５】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２５４：Ｓｗ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２７５６】
図２６１は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【２７５７】
ステップＳｗ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｗ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｗ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。
【２７５８】
ステップＳｗ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｗ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｗ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【２７５９】
ステップＳｗ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｗ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｗ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｗ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２０５に進む。一方、ステップＳｗ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｗ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２７６０】
ステップＳｗ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｗ１２０６に進む。ステップＳｗ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｗ１２０７に進む。
【２７６１】
ステップＳｗ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている
【２７６２】
開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。
上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。
【２７６３】
閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【２７６４】
ステップＳｗ１２０７を実行した後、前述したステップＳｗ１２０８に進む。
【２７６５】
ステップＳｗ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｗ１２０８を実行した後、ステップＳｗ１２０９に進む。
【２７６６】
ステップＳｗ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２５４）におけるステップＳｗ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｗ１２０９を実行した後、ステップＳｗ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【２７６７】
ステップＳｗ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２１１に進む。
【２７６８】
ステップＳｗ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｗ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｗ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｗ１２１３に進む。
【２７６９】
ステップＳｗ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｗ１２１３を実行した後、ステップＳｗ１２１４に進む。
【２７７０】

ステップＳｗ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｗ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２５４：ステップＳｗ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｗ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２７７１】

ステップＳｗ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｗ１２１６を実行した後、ステップＳｗ１２１７に進む。

【２７７２】

ステップＳｗ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｗ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｗ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２１８に進む。一方、ステップＳｗ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｗ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２７７３】

ステップＳｗ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｗ１２１９に進む。

【２７７４】

ステップＳｗ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｗ１２１９を実行した後、ステップＳｗ１２２０に進む。

【２７７５】

ステップＳｗ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｗ１２２０を実行した後、ステップＳｗ１２２１に進む。

【２７７６】

ステップＳｗ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２５４）におけるステップＳｗ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｗ１２２１を実行した後、ステップＳｗ１２２２に進む。

【２７７７】

ステップＳｗ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２７７８】

ステップＳｗ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２２３に進む。

【２７７９】

ステップＳｗ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｗ１２２０）において、エンディング時間として設

定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｗ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２２４に進む。

【２７８０】

ステップＳｗ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｗ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｗ１２２５を実行した後、ステップＳｗ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｗ１２２６を実行した後、ステップＳｗ１２２７に進む。

【２７８１】

ステップＳｗ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｗ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１２２８に進む。

【２７８２】

ステップＳｗ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図２５４）におけるステップＳｗ１２２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｗ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【２７８３】

一方、ステップＳｗ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｗ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｗ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｗ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２７８４】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２６１：Ｓｗ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７８５】

図２６２は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｗ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｗ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｗ１３０２に進む。

【２７８６】

ステップＳｗ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｗ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｗ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１３０３に進む。

【２７８７】

ステップＳｗ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｗ１３０４に進む。

【２７８８】

ステップＳｗ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２５４：ステップＳｗ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｗ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２７８９】

ステップＳｗ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｗ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｗ１３０３およびステップＳｗ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【２７９０】

ステップＳｗ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｗ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１３０５に進む。

【２７９１】

ステップＳｗ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｗ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｗ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１３０６に進む。

【２７９２】

ステップＳｗ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｗ１３０７に進む。

【２７９３】

ステップＳｗ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２５４：ステップＳｗ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｗ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【２７９４】

ステップＳｗ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｗ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｗ１３０６およびステップＳｗ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【２７９５】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２６１：Ｓｗ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２７９６】

図２６３は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【２７９７】

ステップＳｗ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｗ１４０２を実行した後、ステップＳｗ１４０３に進む。

【２７９８】

ステップＳｗ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｗ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モード

を終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｗ１４０５に進む。

【２７９９】

ステップＳｗ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｗ１４０６に進む。

【２８００】

ステップＳｗ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｗ１４１１に進む。

【２８０１】

一方、ステップＳｗ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｗ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｗ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｗ１４０８に進む。

【２８０２】

ステップＳｗ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｗ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｗ１４１０に進む。

【２８０３】

ステップＳｗ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｗ１４１１に進む。

【２８０４】

ステップＳｗ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【２８０５】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２５４：Ｓｗ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８０６】

図２６４は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｗ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｗ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｗ１５０２に進む。

【２８０７】

ステップＳｗ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｗ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｗ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｗ１５０３に進む。

【２８０８】

ステップＳｗ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【２８０９】

ステップＳｗ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｗ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５０４に進む。

【２８１０】

ステップＳｗ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｗ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｗ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｗ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｗ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｗ１５０６に進む。

【２８１１】

ステップＳｗ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｗ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｗ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｗ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５０７に進む。

【２８１２】

ステップＳｗ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｗ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｗ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｗ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｗ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｗ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｗ１５１０に進む。

【２８１３】

ステップＳｗ１５１０では、ステップＳｗ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｗ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｗ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【２８１４】

一方、ステップＳｗ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｗ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｗ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【２８１５】

ステップＳｗ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｗ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｗ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した

場合には（Ｓｗ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｗ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｃに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｗ１５１３に進む。

【２８１６】

ステップＳｗ１５１３では、ステップＳｗ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｗ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｗ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｗ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｗ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【２８１７】

ステップＳｗ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｗ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｗ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｗ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５１６に進む。

【２８１８】

ステップＳｗ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｗ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２８１９】

ステップＳｗ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｗ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【２８２０】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２６４：Ｓｗ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８２１】

図２６５は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｗ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１６０２に進む。

【２８２２】

ステップＳｗ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｗ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｗ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時

間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【２８２３】
　ステップＳｗ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｗ１６０３を実行した後、ステップＳｗ１６０４に進む。
【２８２４】
　ステップＳｗ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｗ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｗ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｗ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｗ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【２８２５】
　ステップＳｗ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｗ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｗ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｗ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｗ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｗ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｗ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｗ１６０９に進む。
【２８２６】
　ステップＳｗ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｗ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｗ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【２８２７】
　ステップＳｗ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｗ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【２８２８】
　一方、ステップＳｗ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｗ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｗ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｗ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｗ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【２８２９】
《５－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
　次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２８３０】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【２８３１】
図２６６は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２８３２】
ステップＳｗ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｗ１７０１を実行した後、ステップＳｗ１７０２に進む。
【２８３３】
ステップＳｗ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｗ１７０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｗ１７０２を実行した後、ステップＳｗ１７０３に進む。
【２８３４】
ステップＳｗ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｗ１７０３を実行した後、ステップＳｗ１７０４に進む。
【２８３５】
ステップＳｗ１７０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｗ１７０４を実行した後、ステップＳｗ１７０５に進む。
【２８３６】
ステップＳｗ１７０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｗ１７０５を実行した後、ステップＳｗ１７０６に進む。
【２８３７】
ステップＳｗ１７０６では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｗ１７０６を実行した後、ステップＳｗ１７０７に進む。
【２８３８】
ステップＳｗ１７０７では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｗ１７０７を実行した後、ステップＳｗ１７０８に進む。
【２８３９】
ステップＳｗ１７０８では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において

読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｗ１７０８を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２８４０】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６６：Ｓｗ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２８４１】

図２６７は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｗ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｗ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１８０２に進む。

【２８４２】

ステップＳｗ１８０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｗ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｗ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１８０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｗ１８０３を実行した後、ステップＳｗ１８０４に進む。

【２８４３】

ステップＳｗ１８０４では、保留変化予告用処理を実行する。保留変化予告用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「保留変化予告演出」の欄で詳述したもので、各保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色をデフォルト色から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚに対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する保留変化予告を実行する。ステップＳｗ１８０４を実行した後、ステップＳｗ１８０５に進む。

【２８４４】

ステップＳｗ１８０５では、既実行保留予告用処理を実行する。既実行保留予告用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「既実行保留予告演出」の欄で詳述したもので、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての既実行保留表示アイコンＺの表示色が同じ色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する既実行保留予告を実行する。具体的には、既実行保留予告用処理は、図２４１に示した内容の処理を行う。ステップＳｗ１８０５を実行した後、ステップＳｗ１８０７に進む。

【２８４５】

ステップＳｗ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｗ１８０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｗ１８０６に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｗ１８０６を実行した後、ステップＳｗ１８０７に進む。

【２８４６】
ステップＳｗ１８０３及びステップＳｗ１８０６の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。
【２８４７】
ステップＳｗ１８０７では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｗ１８０７を実行した後、ステップＳｗ１８０８に進む。
【２８４８】
ステップＳｗ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｗ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｗ１８０２～ステップＳｗ１８０７を実行することなく、ステップＳｗ１８０８に進む。
【２８４９】
ステップＳｗ１８０８では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｗ１８０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｗ１８０６において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｗ１８０７を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。
【２８５０】
＜遊技回演出設定処理＞
次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２６６：Ｓｗ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【２８５１】
図２６８は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ１９０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｗ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｗ１９０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｗ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｗ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ１９０２に進む。

【２８５２】
ステップＳｗ１９０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｗ１９０３に進む。
【２８５３】
ステップＳｗ１９０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング、変動実行中保留表示エリアＤｙにおける変動実行中保留表示アイコンＹの変化のタイミング等）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。なお、変動実行中保留表示エリアＤｙは、変動遊技を開始した変動、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。また、変動実行中保留表示アイコンＹは、変動遊技を開始した変動、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示アイコンである。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｗ１９０３を実行した後、ステップＳｗ１９０４に進む。
【２８５４】
ステップＳｗ１９０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図２２８参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。
【２８５５】
今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。
【２８５６】
ステップＳｗ１９０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｗ１９０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｗ１９０６に進む。
【２８５７】
ステップＳｗ１９０６では、外れ時同色外し用処理を実行する。外れ時同色外し用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「外れ時同色外し用処理」の欄で詳述したもので、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れであるものである場合に、第１～

第４既実行保留表示エリアＤｈ１～Ｄｈ４に表示されている４つの既実行保留表示アイコンＺが同色となることを回避するための処理である。具体的には、外れ時同色外し用処理は、図２４２に示した内容の処理を行う。ステップＳｗ１９０６を実行した後、ステップＳｗ１９０７に進む。

【２８５８】

ステップＳｗ１９０７では、今回の遊技回においてステップＳｗ１９０３で設定された演出パターン、ステップＳｗ１９０４で設定された停止図柄、ステップＳｗ１９０５で設定された変動パターンの情報、ステップＳｗ１９０６で得られた保留表示の情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｗ１９０８に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｗ１９０８を実行した後、ステップＳｗ１９０９に進む。

【２８５９】

ステップＳｗ１９０９では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｗ１９０９を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【２８６０】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｗ１９０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【２８６１】

図２６９は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ２００１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｗ２００２に進む。

【２８６２】

ステップＳｗ２００２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｗ２００２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２６８）のステップＳｗ１９０２で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｗ２００２を実行した後、ステップＳｗ２００３に進む。

【２８６３】

ステップＳｗ２００３では、Ｓｗ２００２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図２６８）のステップＳｗ１９０２で把握した変動時間と、ステップＳｗ２００１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｗ２００３を実行した後、ステップＳｗ２００４に進む。

【２８６４】

ステップＳｗ２００４では、ステップＳｗ２００３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｗ２００４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【２８６５】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２６８：Ｓｗ１９０９）として音声発光制御装置９０のＭＰ

Ｕ９２によって実行される。
【２８６６】
図２７０は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ２１０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｗ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｗ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｗ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｗ２１０３に進む。
【２８６７】
ステップＳｗ２１０３では、音光側ＲＡＭ９４に記憶されている特１保留演出用記憶エリア（図２４０参照）に格納されているデータ（表示色および当たり抽選の当否結果）をシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、記憶されているエリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第４既実行保留表示エリアＤｚ４のデータをクリアすると共に、第３既実行保留表示エリアＤｚ３→第４既実行保留表示エリアＤｚ４、第２既実行保留表示エリアＤｚ２→第３既実行保留表示エリアＤｚ３、第１既実行保留表示エリアＤｚ１→第２既実行保留表示エリアＤｚ２、変動実行中保留表示エリアＤｙ→第１既実行保留表示エリアＤｚ１、第１未実行保留表示エリアＤｈ１→変動実行中保留表示エリアＤｙ、第２未実行保留表示エリアＤｈ２→第１未実行保留表示エリアＤｈ１、第３未実行保留表示エリアＤｈ３→第２未実行保留表示エリアＤｈ２、第４未実行保留表示エリアＤｈ４→第３未実行保留表示エリアＤｈ３といった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｗ２１０３を実行した後、ステップＳｗ２１０５に進む。
【２８６８】
一方、ステップＳｗ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｗ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｗ２１０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｗ２１０５に進む。
【２８６９】
ステップＳｗ２１０５では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。
【２８７０】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【２８７１】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【２８７２】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【２８７３】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【２８７４】
図２７１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【２８７５】
ステップＳｗ２２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｗ２２０２に進む。
【２８７６】
ステップＳｗ２２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【２８７７】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【２８７８】
図２７２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｗ２３０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【２８７９】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【２８８０】
図２７３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【２８８１】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行

することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【２８８２】

ステップＳｗ２４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２７２）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【２８８３】

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

【２８８４】

なお、コマンド対応処理（Ｓｗ２４０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【２８８５】

ステップＳｗ２４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｗ２４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｗ２４０３に進む。

【２８８６】

ステップＳｗ２４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｗ２４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｗ２４０４に進む。

【２８８７】

ステップＳｗ２４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｗ２４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｗ２４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【２８８８】
《５－７》作用・効果：
以上説明したように、本発明におけるパチンコ機１０では、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する既実行保留表示エリアＤｚの所定数の既実行保留表示アイコンＺを利用して、遊技者に対して大当たり当選の確定を示唆するといった従来にない新しい演出を実現することができる。
【２８８９】
ここで、前述した保留変化予告演出の機能を備えるが、前述した既実行保留予告演出の機能を備えないパチンコ機を参考例として考えてみる。この参考例のパチンコ機では、未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨを用いて保留変化予告を行うが、未実行保留表示アイコンＨは変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトし、変動が実行され、当該変動に係る当たり抽選の当否結果が外れとなった後には、当該変動実行中保留表示アイコンＹは意味を失い、何も無かったことになってしまう。例えば、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹの表示色が保留変化予告によって大当たり当選の期待度が最も高い赤色になったとしても、当該保留表示アイコンＨ，Ｙに対応した保留情報に係る変動による当たり抽選の当否結果が外れとなったら、何も無かったことになってしまう。
【２８９０】
これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、変動表示が終了した既実行保留表示アイコンＺにも意味を持たせることで、遊技の興趣向上を図っている。
【２８９１】
本実施形態のパチンコ機１０によれば、例えば、図２４３（ｃ）に示したケース１の次回の変動表示中においては、第３既実行保留表示エリアＤｚ３から変動実行中保留表示エリアＤｙまでの４つの保留表示アイコンＺ，Ｙが同色に揃っており、このまま当該変動が終了して各保留表示アイコンＺ，Ｙ，Ｈが左側にシフトすれば、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うといった状況となっている。この状況下においては、変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚにシフトする場合に、当該変動実行中保留表示アイコンＹが、赤色の表示色で表示されている場合より、赤色より大当たり当選の期待度が低い緑色で表示されている場合（図２４３（ｃ）の場合）の方が、遊技者にとっての有利性が高い。
【２８９２】
遊技者にとっての有利性が高い理由は、図２４３（ｄ）に示した次々回の変動表示中において、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃い、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるためである。このために、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報が大当たり当選する期待度が赤色より低い緑色であっても、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃う可能性が高まる条件下においては、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹが赤色に変化することなく緑色のままで、既実行保留表示エリアＤｚに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹの緑色の表示色に、当該緑色の表示色に対して設定された保留情報が大当たり当選する期待度の段階とは相違する、大当たり当選確定といった特別の意味を持たせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２８９３】
本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃った場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となることとした。このために、いっそう大きな期待感を遊技者に付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【２８９４】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、例えばケース４にて示したように、既実行保留表示エリアＤｚにおいて表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化する場合がある。したがって、遊技者に対して、例えば、このままでは既実行保留表示エリアＤｚに表示されている全ての既実行保留表示アイコンＺの表示色が同一の表示色に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化し、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚに移行することによって、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化し、変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚに移行することによって、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。

【２８９５】

より具体的には、本実施形態のパチンコ機１０によれば、アシスト設定処理によって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の１個の保留表示アイコン（異色保留表示アイコン）Ｈ，Ｙ，Ｚの表示色を変換することによって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が全て同色となるように構成していた。このために、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚをシフトするだけでは、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことが実現できないような場合にも、異色保留表示アイコンの表示色を変換することによって、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うようにすることができる。一般に、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚをシフトするだけで、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うようにするには、長期間の遊技を要するが、アシスト設定処理によって、ある程度の短い期間の遊技でも、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃う状態を作り上げることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留予告演出を、実用に適した頻度で行うことができる。

【２８９６】

例えば、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、その後に既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことになる場合があるので、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃って欲しいと期待していた遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。

【２８９７】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、未実行保留表示アイコンＨは円形であり、既実行保留表示アイコンＺは六角形であり、両者の形状は異なったものとなっている。このために、未実行保留表示アイコンＨと既実行保留表示アイコンＺとの判別が容易であり、未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙを経て既実行保留表示エリアＤｚにシフトしたことの判別が容易となる。したがって、視認性が向上する。

【２８９８】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留予告演出は、遊技球が第２始動口３４に入球することが実質的に不可能な遊技状態（いわゆる通常状態）において実行され、遊技球が第２始動口３４に入球することが容易な遊技状態（高頻度サポートモード中）においては実行されない構成となっている。高頻度サポートモード中においては、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されており、もともと遊技者にとっての有利性が高い状態であり、既実行保留予告演出を実行する必要性が低い。その上、高頻度サポートモード中においては、変動時間が短いために、未実行保留表示エリアＤｈおよび変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて既実行保留予告演出を実行することが難しい。このために、本実施形態では、高頻度サポートモード中においては、既実行保

留予告演出を実行しないことによって、制御の簡略化を図ることができるとともに、通常状態では、既実行保留予告演出を実行することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２８９９】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、保留変化予告演出による保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示態様を変化させる一態様として、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変化させる構成としたので、既実行保留表示エリアＤｚ内の保留表示アイコンＺが全て同色となったか否かが一目瞭然である。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９００】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されることになる変動実行中保留表示アイコンＹについての保留情報が、当たり抽選の当否結果が外れである情報である場合に、外れ時同色外し用処理によって、例えば未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、第１～第４既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ４に表示されることになる４つの既実行保留表示アイコンＺが同色となることを回避している。このために、遊技者は、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺの表示色が全て同色になりそうで、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるだろうと期待していたところを、既実行保留表示アイコンＺの表示色が同色にはならず、その結果、大当たり当選確定とならずに、期待外れとなり落胆してしまうことになる。このように、既実行保留予告演出によって、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となる期待感を付与することのできる一方で、落胆感を付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９０１】

例えば、このまま各保留表示アイコンがシフトしていけば既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことになりそうな状況において、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うことがなくなる場合がある。したがって、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃って欲しいと期待していた遊技者に対して大きな落胆感を与えることができる。

【２９０２】

本実施形態のパチンコ機１０によれば、既実行保留予告用処理が備えるアシスト設定処理によって、第１～第４未実行保留表示エリアＤｈ１～Ｄｈ１に表示されている複数の未実行保留表示アイコンＨのうちの、変動実行中保留表示エリアＤｙに最も近い側の第１未実行保留表示エリアＤｈ１において、未実行保留表示アイコンＨの表示色を、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色（以下、同色の色と呼ぶ）に変化させる場合がある。この場合には、当該未実行保留表示アイコンＨが未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙに移行する直前で、当該未実行保留表示アイコンＨの表示態様が同色の色に切り替わることになるので、遊技者に対して大きな驚き感を付与することができる。

【２９０３】

《５－８》第５実施形態の変形例：

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

【２９０４】

《５－８－１》変形例１：

上記第５実施形態およびその変形例では、既実行保留予告として、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される各既実行保留表示アイコンＺが全て同じ色に揃った場合に、当たり

抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成とした。これに対して、変形例として、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される各既実行保留表示アイコンＺが、全て同じ色ではなくても、特定の規則を満たすように並んだ場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成としてもよい。特定の規則としては、例えば、全色（白色、青色、緑色、赤色）揃った場合、第１既実行保留表示エリアＤｚ１から第４既実行保留表示エリアＤｚ４に向かう方向に大当たり当選の期待度が低い側から高い側となる表示色の順（白色、青色、緑色、赤色）に並んだ場合、第１既実行保留表示エリアＤｚ１から第４既実行保留表示エリアＤｚ４に向かう方向に大当たり当選の期待度が高い側から低い側となる表示色の順（赤色、緑色、青色、白色）に並んだ場合等としてもよい。これらの変形例によれば、第５実施形態と同様に、遊技者の大当り当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９０５】

《５－８－２》変形例２：

上記第５実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される各既実行保留表示アイコンＺが全て同じ色に揃った場合に、遊技者にとっての有利性が高くなることとして、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成とした。この遊技者にとっての有利性が高くなることとしては、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることに換えて、変動表示に対する期待度が高まる構成や、実際の利益が高まる構成、有益性の高い事項の報知を行う構成等としてもよい。変動表示に対する期待度が高まる構成としては、リーチの種類が大当たり当選の期待度が高い種類に発展するもの、予告演出が大当たり当選の期待度が大きい演出に替わるもの、演出や結果告知までの時間を規定するタイマーが発動するもの等、種々のものが採用可能である。実際の利益としては、電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する構成、時短付与に当選する構成、大当たり抽選において小当たりに当選する構成等、種々のものが採用可能である。「時短付与」とは、サポートモードについて、移行契機となるが、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。有益性の高い報知事項としては、パチンコ機の設定（大当たり当選の確率を定めた設定）や、通常時の出玉率を示すベース値等、種々のものが採用可能である。これらの構成によっても、上記第５実施形態およびその変形例と同様に、期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９０６】

《５－８－３》変形例３：

上記第５実施形態およびその変形例では、既実行保留予告として、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される各既実行保留表示アイコンＺが全て同じ色に揃った場合に、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることを遊技者に示唆する構成とした。この構成は、同色となった表示色が、青色、緑色、赤色のいずれであっても、遊技者にとっての有利性が同じとなる。これに対して、変形例として、同色となる難易度が高い表示色ほど、遊技者にとっての有利性が高くなる構成としてもよい。具体的には、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される既実行保留表示アイコンＺが全て青色に揃った場合より、全て緑色に揃った場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる。また、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される既実行保留表示アイコンＺが全て緑色に揃った場合より、全て赤色に揃った場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる。この変形例によれば、遊技者に付与する有利性に高低を付けることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【２９０７】

《５－８－４》変形例４：

上記第５実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同じ色に揃う場合として、既実行保留表示エリアＤｚを４個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ４によって構成する場合と、既実行保留表示エリアＤｚを３個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ３によって構成する場合とがあり、いずれの場合にも、遊技者にとっての有利性が同じとなる構成とした。これに対して、変形例として、既実行保

留表示エリアＤｚ内に表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同じ色に揃う場合に、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数が多いほど、遊技者にとっての有利性が高くなる構成としてもよい。具体的には、既実行保留表示エリアＤｚを３個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ３によって構成する場合より、既実行保留表示エリアＤｚを４個の単位エリアＤｈ１～Ｄｈ４によって構成する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる構成としてもよい。この変形例によれば、遊技者に付与する有利性に高低を付けることができ、遊技の興趣向上をより図ることができる。

【２９０８】

《５－８－５》変形例５：

上記第５実施形態およびその変形例では、既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理（図２４１のＳ９）において、ケース２からケース７までに例示した様々のタイミングで保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変化させているが、遊技回でこの表示色を変化させるタイミングは、変動表示が開始されるタイミングとしていた。これに対して変形例として、アシスト設定処理において、変動表示が開始された時から所定時間を経過したタイミングで、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変化させるようにしてもよい。この変形例によれば、遊技回の変動表示中において、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が変化することから、変動表示が開始された後においても、判定対象保留表示アイコン列ＲＷにおいて保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が揃わないかを遊技者に期待させることになり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９０９】

この変形例５において、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、表示色が変化するタイミングで移動体が保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚに到達する演出を表示する構成としてもよい。移動体は、花びら、紙ふぶき、火の玉等の有体物や、光線、レーザー光、電波等の無体物が該当する。また、この変形例５において、表示色が変化するタイミング、または当該タイミングの前に、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの形状をデフォルトの円形または六角形の形状から他の形状（例えば、キャラクターや紋章を模した形状等）に変換する演出を表示する構成としてもよい。これらの構成によれば、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚに移動体が到達することや、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの形状が特別の形状に変化することによって、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が変化することを遊技者に注視させ、判定対象保留表示アイコン列ＲＷに表示される保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚが全て同色となることをいっそう期待させることができる。

【２９１０】

この変形例５、すなわち、アシスト設定処理において、変動表示が開始された時から所定時間を経過したタイミングで、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変化させるようにした変形例５において、第１未実行保留表示エリアＤｈ１における未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させることによって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷにおいて保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が揃う構成とすることができる。この構成によれば、未実行保留表示エリアＤｈから変動実行中保留表示エリアＤｙに移行する直前で、未実行保留表示アイコンＨの表示色が同色となる色に切り替わるので、遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。

【２９１１】

《５－８－６》変形例６：

上記第５実施形態およびその変形例では、既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理として、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の１個の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変換することによって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が全て同色となるように構成していた。これに対して変形例として、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の２個以上の数の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色を変換することによって、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が全て同色となるように構成としてもよい。この構成によれば、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内が異色保留表示アイコンばかりでも、判定対象保留表示アイコ

ン列ＲＷ内の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚが全て同色に揃うことを遊技者に期待させることができる。

【２９１２】

《５－８－７》変形例７：

上記第５実施形態およびその変形例では、既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内から異色保留表示アイコンを特定し、特定された異色保留表示アイコンの表示色を変換する構成とした。これに対して変形例として、遊技者による演出操作ボタン２４の操作に従って異色保留表示アイコンを指定し得る構成とし、当該演出操作ボタン２４によって異色保留表示アイコンが指定されるのを待って、当該異色保留表示アイコンの表示色の変換を実行するようにしてもよい。さらには、図柄表示装置４１の表示面４１ａにミニゲーム用演出を表示させ、ミニゲーム用演出に対する遊技者による演出操作ボタン２４の操作に従って、異色保留表示アイコンが指定されるのを待って、当該異色保留表示アイコンの表示色の変換を実行するようにしてもよい。これらの変形例によれば、遊技者による特別の操作を必要とするため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９１３】

《５－８－８》変形例８：

上記第５実施形態およびその変形例では、保留変化予告および既実行保留予告として、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの表示色が変化する演出が実行されるが、これに限らず、保留変化予告および既実行保留予告として、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの形状が変化する演出を実行してもよい。保留変化予告および既実行保留予告としては、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの大きさが変化する演出を実行してもよい。保留変化予告および既実行保留予告としては、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの種類が変化する演出を実行してもよい。保留変化予告および既実行保留予告としては、保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚに付加する画像が変化する演出を実行してもよい。また、色変化、形状変化、大きさ変化、種類変化、および、付加画像変化のうちのいずれか複数の組合せによる演出を実行してもよい。このように、保留変化予告および既実行保留予告としては、表示態様が変化する演出であればどのような演出を実行してもよい。

【２９１４】

《５－８－９》変形例９：

上記第５実施形態およびその変形例では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１から変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトしてきた変動実行中保留表示アイコンＹは、変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて、変動が開始されてから変動が停止するまで表示される構成であった。これに対して、変形例として、第１未実行保留表示エリアＤｈ１から変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトしてきた変動実行中保留表示アイコンＹは、変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて、変動表示が開始された時から所定期間（変動停止前までの期間であり、例えば、数秒）が経過するまで表示され、その所定期間の経過後に消える構成としてもよい。この消えた変動実行中保留表示アイコンＹは、原則として、当該変動表示が終了し、停止表示期間が終了したタイミングで、既実行保留表示エリアＤｚ側にシフトして復活表示するが、復活表示せずに既実行保留表示エリアＤｚ側にシフトしない場合がある構成としても良い。

【２９１５】

ここで、第１～第３既実行保留表示エリアＤｚ１～Ｄｚ３に表示されている各既実行保留表示アイコンＺが緑色で、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹが青色で、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示されている未実行保留表示アイコンＨが緑色である場合を考えてみる。この場合において、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹが、変動表示が開始されたときから所定期間後に消え、当該変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアＤｚ側にシフトしない場合、次の遊技回の変動が開始されるタイミングでは、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に表示されていた未実行保留表示アイコンＨ（緑色）が変動実行中保

留表示エリアＤｙにシフトすることによって、第３既実行保留表示エリアＤｚ３から変動実行中保留表示エリアＤｙまでの４個の既実行保留表示アイコンＺの並びが同色に揃ぶことになる。このために、この構成によれば、４個の既実行保留表示アイコンＺの並びが突然に同色に並ぶことで、遊技者に対して突然の驚き感を付与することができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９１６】

なお、他の変形として、上記第５実施形態における、第１未実行保留表示エリアＤｈ１から変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトしてきた変動実行中保留表示アイコンＹが、変動実行中保留表示エリアＤｙにおいて、変動が開始されてから変動が停止するまで表示される構成において、当該変動実行中保留表示アイコンＹが変動終了後に消えて既実行保留表示エリアＤｚ側にシフトしない場合がある構成としてもよい。

【２９１７】

《５－８－１０》変形例１０：

上記第５実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が全て同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定である予告演出を実現している。これに対して変形例として、既実行保留表示エリアＤｚと変動実行中保留表示エリアＤｙとを含む範囲内に表示されている既実行保留表示アイコンＺ及び変動実行中保留表示アイコンＹが全て（すなわち５個）同色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定である予告演出を実現する構成としてもよい。この構成をケース８を例に挙げて説明する。

【２９１８】

・ケース８：

図２７４は、ケース８において各保留表示エリアＤｈ，Ｄｙ，Ｄｚがどのように変化するかを示す説明図である。図２７４（ａ）は変動表示中を示し、図２７４（ｂ）は変動停止後を示し、図２７４（ｃ）は次の遊技回の変動表示中を示す。図２７４（ａ）、図２７４（ｂ）、図２７４（ｃ）の順に変化する。

【２９１９】

図２７４（ａ）に示した例では、第３既実行保留表示エリアＤｚ３から第１未実行保留表示エリアＤｈ１までの５個の保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚが同色に揃っており、このまま当該変動が終了して各保留表示アイコンＺ，Ｙ，Ｈが左側にシフトすれば、既実行保留表示エリアＤｚと変動実行中保留表示エリアＤｙとを含む範囲内に表示される５個の保留表示アイコンＺ，Ｙが全て同色に揃うといった状況となっている。この状況下においては、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の未実行保留表示アイコンＨが変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトする場合に、当該未実行保留表示アイコンＨが、赤色の表示色で表示されている場合より、赤色より大当たり当選の期待度が低い緑色で表示されている場合（図２７４（ｂ）の場合）の方が、遊技者にとっての有利性が高い。

【２９２０】

遊技者にとっての有利性が高くなる理由は、図２７４（ｃ）に示した次の遊技回の変動表示中において、既実行保留表示エリアＤｚと変動実行中保留表示エリアＤｙとを含む範囲内に表示される保留表示アイコンＺ，Ｙが全て同色に揃い、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となるためである。このために、本変形例においても、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報が大当たり当選する期待度が赤色より低い緑色であっても、既実行保留表示エリアＤｚと変動実行中保留表示エリアＤｙとを含む範囲内の保留表示アイコンＺ，Ｙが全て同色に揃う可能性が高まる条件下においては、未実行保留表示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹが赤色に変化することなく緑色のままで、変動実行中保留表示エリアＤｙや既実行保留表示エリアＤｚに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、未実行保留表

示アイコンＨや変動実行中保留表示アイコンＹの緑色との表示色に、緑色に対して設定された保留情報が大当たり当選する期待度の段階とは相違する、大当たり当選確定といった特別の意味を持たせることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９２１】

《５－８－１１》変形例１１：

上記第５実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数は４～１のうちのいずれの個数にも切り替わる構成としたが、これに対して変形例として、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数は０個を含めた４～０のうちのいずれの個数にも切り替わる構成としてもよい。

【２９２２】

《５－８－１２》変形例１２：

上記第５実施形態およびその変形例では、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数が抽選によって変化しうる構成としたが、これに対して変形例として、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数が一定の数に固定された構成としてもよい。例えば、既実行保留表示エリアＤｚを構成する単位エリアの数が０、１、２、３、４個のうちのいずれかに固定された構成としてもよい。この構成の場合には、上記実施形態のパチンコ機１０のように、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃うという条件が緩和されることはなく、当該条件の難易度は常に一定となる。したがって、この変形例によれば、既実行保留表示エリアＤｚ内の既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃う条件の難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に付与してしまうことがない。

【２９２３】

《５－８－１３》変形例１３：

上記第５実施形態およびその変形例では、既実行保留予告によって、当たり抽選の結果が大当たり当選確定となることを予告演出する構成とした。これに対して、変形例として、既実行保留予告によって、当たり抽選の結果が大当たり当選となる可能性が高いこと（すなわち、大当たり当選となる期待度が高いこと）を予告演出する構成としてもよい。ここで言う期待度が高いことの程度は、保留変化予告演出において最も期待度が高い赤色に対して対応づけられた期待度よりも高い期待度である。すなわち、既実行保留予告によって、既実行保留表示エリアＤｚ内に表示される既実行保留表示アイコンＺの表示色が全て同じ色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示される変動実行中保留表示アイコンＹに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の結果が大当たり当選となる期待度が、保留変化予告演出において最も期待度が高い赤色に対して対応づけられた期待度よりも高い期待度となることを予告演出する構成としてもよい。この構成によって、上記第５実施形態と同様に、特定条件下においては、特定の保留表示アイコンが、赤色で表示されている場合より、赤色より大当たり当選の期待度が低い緑色で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるようにすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９２４】

《５－８－１４》変形例１４：

上記第５実施形態およびその変形例では、既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理において、判定対象保留表示アイコン列ＲＷ内から異色保留表示アイコンを特定し、特定された異色保留表示アイコンの表示色を、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色に変換する構成とした。これに対して変形例として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、特定の色に揃った図柄列が停止表示され得る構成とし、上記特定の色に揃った図柄列が表示された後に、上記特定された異色保留表示アイコンの表示色を上記特定の色（停止図柄列の色）に変換する構成としてもよい。この変形例では、図柄表示装置４１には数字の１～９を示す図柄が変動表示され、数字の１～９を示す各図柄は、色によって３種類に分類され、数字の１～３を示す各図柄は青色であり、数字の４～６を示す各図柄は緑色であ

り、数字の７～９を示す各図柄は赤色であるとした。この構成によれば、特定の乱数を用いた抽選によって当選した場合に、同色保留表示アイコンの表示色と同一の色を特定の色とし、この特定の色に対応した数字を示す図柄の組み合わせとなる図柄列が図柄表示装置４１の表示面４１ａに停止表示され、この図柄列が表示された後に、上記特定された異色保留表示アイコンの表示色を上記特定の色（停止図柄列の色）に変換する構成とした。この構成によれば、停止図柄列の色に従って保留表示アイコンＨ，Ｙ，Ｚの色が変わり、判定対象保留表示アイコン列ＲＷが全て同色に替わることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【２９２５】

《５－８－１５》変形例１５：

上記実施形態及び上記各変形例では、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃った場合に、大当たり当選が確定する又は大当たり当選の期待度が高いといった構成を採用したが、変形例として、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合に、変動実行中保留表示エリアＤｙに表示されている変動実行中保留表示アイコンＹに対応する変動遊技において大当たり当選の期待度が高いといった構成とし、当該変動遊技において大当たり当選の期待度が極めて高いことを示唆する所定のプレミアム演出が実行され、所定のプレミアム画像が表示される構成としてもよい。以下、本変形例の具体的な構成について説明する。

【２９２６】

本変形例では、パチンコ機１０の主制御装置６０は、第１始動口３３への遊技球の入球を検出すると、当たり乱数カウンタの値等の特別情報を取得し、取得した特別情報に基づいて先判定処理を実行する。そして、先判定処理によって大当たり当選の有無や大当たりの種別等を判定し、当該先判定処理の結果を保留コマンドとして音声発光制御装置９０に送信する。音声発光制御装置９０は、当該保留コマンドに含まれる先判定処理の結果に基づいて、後述する同色制御処理の実行の有無、保留表示アイコンの表示色や変化のパターン、当該保留表示アイコンに対応した遊技回における演出の種別を決定する。同色制御処理は、先判定処理の対象となった保留表示アイコンが変動実行中保留表示エリアＤｙに存在している状況において、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うように、各保留表示アイコンの表示色を制御する処理である。

【２９２７】

以下では、同色制御処理が実行された場合における保留表示アイコンの変化の様子の一例について説明する。

【２９２８】

・ケースＡ

図２７５、図２７６及び図２７７は、保留表示アイコンの変化の様子の一例をケースＡとして説明する説明図である。図２７５に示した状態Ａ１は、第４既実行保留表示エリアＤｚ４に既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で表示され、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが青色の表示色で表示されており、変動実行中保留表示アイコンＹに対応した遊技回が実行されている状態である。なお、上述したように、既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。

【２９２９】

この状態Ａ１において、遊技球が第１始動口３３に入球すると、パチンコ機１０は、当

該遊技球の入球を検出し、当該入球に基づいて特別情報を取得する。そして、取得した特別情報に対して先判定処理を実行し、当該先判定処理の結果に基づいて、上述した同色制御処理を実行するか否かを決定する。このケースＡに示した例では、先判定処理の結果、当該当たり抽選の結果が大当たり当選であり、上述した同色制御処理を実行すると決定し、当該同色制御処理として、当該入球に対応する保留表示アイコンの表示色を緑色に決定し、当該保留表示アイコンより前の４個分の保留表示アイコンの表示色を、当該４個分の保留表示アイコンの中で現在最上位の段階の表示色である青色に揃え、当該保留表示アイコンより後の保留表示アイコンの表示色を白色に揃え、当該保留表示アイコンに対応する遊技回において所定のプレミアムリーチ演出を実行し、当該プレミアムリーチ演出において所定のプレミアム画像を表示すると決定したものとする。この結果、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨが表示されて状態Ａ２となる。

【２９３０】

状態Ａ２において、遊技球が第１始動口３３に入球し、パチンコ機１０が第１始動口３３への遊技球の入球を検出すると、上述した同色制御処理により、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に白色の表示色の未実行保留表示アイコンＨを表示する。この結果、状態Ａ３となる。

【２９３１】

状態Ａ３において、遊技球が第１始動口３３に入球し、パチンコ機１０が第１始動口３３への遊技球の入球を検出すると、上述した同色制御処理により、第３未実行保留表示エリアＤｈ３に白色の表示色の未実行保留表示アイコンＨを表示する。この結果、状態Ａ４となる。

【２９３２】

状態Ａ４は、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより前の３つの保留表示アイコンの表示色が青色で揃っており、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより後の２つの保留表示アイコンの表示色が白色で揃っているため、遊技者は、ひょっとしたら、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった現象が起きるのではないか、といった期待を抱くことになる。

【２９３３】

その後、パチンコ機１０は、上述した同色制御処理により、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に表示されている白色の表示色の既実行保留表示アイコンＺを青色の表示色に変化させる。この結果、状態Ａ５となる。

【２９３４】

状態Ａ５では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより前の４つの保留表示アイコンの表示色が全て青色で揃っており、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより後の全ての（２つの）保留表示アイコンの表示色が全て白色で揃っている。したがって、本パチンコ機１０において４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合には大当たり当選の期待度が高いということを知っている遊技者は、現在実行中の遊技回が終了し、各保留表示アイコンの表示色が変化せずにこのまま１つずつ左側にシフトすれば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うことになるといった大きな期待感を抱くことになる。また、遊技者は、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった条件が成立しなくなることを嫌い、もし新たに遊技球が第１始動口３３に入球した場合には白色の表示色で未実行保留表示アイコンＨが追加されて欲しいといった感情や、たとえ上位の期待度の表示色への変化であったとしてもこれ以上保留表示アイコンの表示色が変化して欲しくな

いといった感情を抱くことになる。なお、上述したように、既実行保留表示エリアＤｚは、遊技回における変動遊技の実行を終了した後、すなわち、遊技回動作の実行後の遊技回に対応した保留表示情報を表示可能なエリアである。

【２９３５】

その後、状態Ａ５において実行されていた遊技回が大当たりに当選せずに終了すると、各保留表示アイコンが１つずつ左側にシフトし、図２７６に示した状態Ａ６となる。

【２９３６】

図２７６に示した状態Ａ６は、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色に揃った状態であり、変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトしてきた緑色の表示色の変動実行中保留表示アイコンＹに対応した遊技回が実行されている状態である。

【２９３７】

本変形例では、状態Ａ６に示すように、パチンコ機１０は、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合に、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった条件が成立したことを示唆する条件成立示唆演出を実行する。本変形例では、条件成立示唆演出として、女性キャラクター画像ＷＭを表示するとともに、「既実行保留が同じ色に揃って、未実行保留も同じ色に揃ったね！チャンス！！」といった文字列を表示し、当該文字列に対応した音声を出力する演出を実行する。遊技者は、当該条件成立示唆演出を認識することによって、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃ったことに特別な意味があることを認識することができる。

【２９３８】

その後、状態Ａ７に示すように、パチンコ機１０は、現在実行中の遊技回において大当たりに当選する可能性が極めて高いことを示唆する所定のプレミアムリーチ演出を実行し、当該プレミアムリーチ演出において所定のプレミアム画像を表示する。本変形例では、プレミアム画像として、クジラキャラクター画像ＫＬを表示する。プレミアムリーチ演出が実行され、プレミアム画像が表示されたことによって、遊技者は、当該遊技回において大当たりに当選する可能性が極めて高いのではないかと期待することになる。

【２９３９】

その後、図２７７の状態Ａ８に示すように、パチンコ機１０は、変動中の図柄を大当たり当選に対応した「７７７」にて停止表示させるとともに、大当たりに当選したことを告知する大当たり当選画像を表示する。本変形例では、大当たり当選画像として女性キャラクターのアップ画像ＷＭ２を表示するとともに、「大当たり！！おめでとう！！」といった文字列を表示し、当該文字列に対応した音声を出力する演出を実行する。その後、パチンコ機１０は、当該大当たり当選に基づいた開閉実行モードを開始する。

【２９４０】

・ケースＢ

図２７８、図２７９及び図２８０は、保留表示アイコンの変化の様子の一例をケースＢとして説明する説明図である。図２７８に示した状態Ｂ１は、第４既実行保留表示エリアＤｚ４に既実行保留表示アイコンＺが赤色の表示色で表示され、第３既実行保留表示エリアＤｚ３に既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で表示され、第２既実行保留表示エリアＤｚ２に既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で表示され、第１既実行保留表示エリアＤｚ１に既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で表示され、変動実行中保留表示エリアＤｙに変動実行中保留表示アイコンＹが白色の表示色で表示されており、変動実行中保留表示アイコンＹに対応した遊技回が実行されている状態である。

【２９４１】
この状態Ｂ１において、遊技球が第１始動口３３に入球すると、パチンコ機１０は、上述したように、当該遊技球の入球を検出し、当該入球に基づいて特別情報を取得する。そして、取得した特別情報に対して先判定処理を実行し、当該先判定処理の結果に基づいて、上述した同色制御処理を実行するか否かを決定する。このケースＢに示した例では、先判定処理の結果、当該当たり抽選の結果が大当たり当選であり、上述した同色制御処理を実行すると決定し、当該同色制御処理として、当該入球に対応する保留表示アイコンの表示色を緑色に決定し、当該保留表示アイコンより前の４個分の保留表示アイコンの表示色を、当該４個分の保留表示アイコンの中で現在最上位の段階の表示色である白色に揃え（ただし、この状態Ｂ１では既に全て白色に揃っている）、当該保留表示アイコンより後の保留表示アイコンの表示色を青色に揃え、当該保留表示アイコンに対応する遊技回において所定のプレミアムリーチ演出を実行し、当該プレミアムリーチ演出において所定のプレミアム画像を表示すると決定したものとする。この結果、第１未実行保留表示エリアＤｈ１に緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨが表示されて状態Ｂ２となる。
【２９４２】
状態Ｂ２において、遊技球が第１始動口３３に入球し、パチンコ機１０が第１始動口３３への遊技球の入球を検出すると、上述した同色制御処理により、第２未実行保留表示エリアＤｈ２に青色の表示色の未実行保留表示アイコンＨを表示する。この結果、状態Ｂ３となる。
【２９４３】
状態Ｂ３において、遊技球が第１始動口３３に入球し、パチンコ機１０が第１始動口３３への遊技球の入球を検出すると、上述した同色制御処理により、後に表示色を青色に変化させることを前提として、第３未実行保留表示エリアＤｈ３に白色の表示色の未実行保留表示アイコンＨを表示する。この結果、状態Ｂ４となる。
【２９４４】
状態Ｂ４は、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより前の４つの保留表示アイコンの表示色が白色で揃っているため、遊技者は、ひょっとしたら、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった現象が起きるのではないか、といった期待を抱くことになる。
【２９４５】
その後、パチンコ機１０は、上述した同色制御処理により、第３未実行保留表示エリアＤｈ３に表示されている白色の表示色の未実行保留表示アイコンＨを青色の表示色に変化させる。この結果、状態Ｂ５となる。
【２９４６】
状態Ｂ５では、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより前の４つの保留表示アイコンの表示色が全て白色で揃っており、第１未実行保留表示エリアＤｈ１の緑色の表示色の未実行保留表示アイコンＨより後の全ての（２つの）保留表示アイコンの表示色が全て青色で揃っている。したがって、本パチンコ機１０において４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合には大当たり当選の期待度が高いということを知っている遊技者は、現在実行中の遊技回が終了し、各保留表示アイコンの表示色が変化せずにこのまま１つずつ左側にシフトすれば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うことになるといった大きな期待感を抱くことになる。また、遊技者は、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった条件が成立しなくなることを嫌い、もし新たに遊技球が第１始動口３３に入球した場合には青色の表示色

で未実行保留表示アイコンＨが追加されて欲しいといった感情や、たとえ上位の期待度の表示色への変化であったとしてもこれ以上保留表示アイコンの表示色が変化して欲しくないといった感情を抱くことになる。

【２９４７】

その後、状態Ｂ５において実行されていた遊技回が大当たりに当選せずに終了すると、各保留表示アイコンが１つずつ左側にシフトし、図２７９に示した状態Ｂ６となる。

【２９４８】

図２７９に示した状態Ｂ６は、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが青色の表示色に揃った状態であり、変動実行中保留表示エリアＤｙにシフトしてきた緑色の表示色の変動実行中保留表示アイコンＹに対応した遊技回が実行されている状態である。

【２９４９】

本変形例では、状態Ｂ６に示すように、パチンコ機１０は、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合に、上述した条件成立示唆演出を実行する。本変形例では、条件成立示唆演出として、女性キャラクター画像ＷＭを表示するとともに、「既実行保留が同じ色に揃って、未実行保留も同じ色に揃ったね！チャンス！！」といった文字列を表示し、当該文字列に対応した音声を出力する演出を実行する。遊技者は、当該条件成立示唆演出を認識することによって、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃ったことに特別な意味があることを認識することができる。

【２９５０】

その後、状態Ｂ７に示すように、パチンコ機１０は、現在実行中の遊技回において大当たりに当選する可能性が極めて高いことを示唆する所定のプレミアムリーチ演出を実行し、当該プレミアムリーチ演出において所定のプレミアム画像を表示する。本変形例では、プレミアム画像として、クジラキャラクター画像ＫＬを表示する。プレミアムリーチ演出が実行され、プレミアム画像が表示されたことによって、遊技者は、当該遊技回において大当たりに当選する可能性が極めて高いのではないかと期待することになる。

【２９５１】

その後、図２８０の状態Ｂ８に示すように、パチンコ機１０は、変動中の図柄を大当たり当選に対応した「７７７」にて停止表示させるとともに、大当たりに当選したことを告知する大当たり当選画像を表示する。本変形例では、大当たり当選画像として女性キャラクターのアップ画像ＷＭ２を表示するとともに、「大当たり！！おめでとう！！」といった文字列を表示し、当該文字列に対応した音声を出力する演出を実行する。その後、パチンコ機１０は、当該大当たり当選に基づいた開閉実行モードを開始する。

【２９５２】

以上説明したように、本発明におけるパチンコ機１０では、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する既実行保留表示エリアＤｚの所定数の既実行保留表示アイコンＺを利用して、遊技者に対して大当たり当選の期待度を示唆する等の従来にない新しい演出を実現することができる。

【２９５３】

具体的には、本変形例によれば、ケースＡに示したように、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色であり、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色である場合に、遊技回動作として所定のプレミアムリーチ演出が実行されて所定のプレミアム画像が表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示され

る全ての未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【２９５４】

特に、従来のパチンコ機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示アイコンが大当たり当選する可能性の高い表示色で表示されていた場合であっても、当該保留表示アイコンが大当たり当選せずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示色は意味を失ってしまうことになる。

【２９５５】

しかしながら、本変形例によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示アイコンが既実行保留表示アイコンＺとして表示され、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色であり、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色である場合に、遊技回動作として所定のプレミアムリーチ演出が実行されて所定のプレミアム画像が表示される。したがって、大当たり当選せずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示アイコンＺに対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９５６】

さらに、ケースＡに示した例では、青色の表示色の保留表示アイコンが連続したにもかかわらず全て外れの結果となってしまった後に大当たりに当選することになるので、遊技者に大きな喜びを与えることができる。

【２９５７】

さらに、本変形例によれば、ケースＡに示したように、既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺの表示色を変化させる場合があるので、遊技者に対して、例えば、このままでは４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示されている全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨも同一の表示色に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【２９５８】

さらに、本変形例によれば、ケースＢに示したように、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色であり、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが青色の表示色である場合に、所定のプレミアムリーチ演出が実行されて所定のプレミアム画像が表示され、その後、当該遊技回の結果として開閉実行モードの発生に対応した大当たり当選画像が表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが青色の表示色に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【２９５９】

さらに、ケースＢに示した例では、大当たり当選の期待度が最も低い白色の表示色の保留表示アイコンが連続し、全て外れの結果となってしまった後に大当たりに当選することになるので、遊技者に大きな喜びを与えることができるとともに、期待度の最も低い白色の表示色の保留表示アイコンが連続した状況であっても、逆に大当たりに当選する可能性が高まっている場合があるといった希望を遊技者に与えることができる。

【２９６０】

さらに、本変形例によれば、ケースＢに示したように、未実行保留表示エリアＤｈの未実行保留表示アイコンＨの表示色を変化させる場合があるので、遊技者に対して、例えば、このままでは未実行保留表示エリアＤｈに表示されている全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら未実行保留表示エリアＤｈに表示されている未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化して、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に未実行保留表示エリアＤｈに表示されている未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化して、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺも同一の表示色に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【２９６１】

さらに、本変形例によれば、ケースＡ及びケースＢに示したように、既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺは六角形で表示され、未実行保留表示エリアＤｈの未実行保留表示アイコンＨは円形で表示される。すなわち、既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺは、未実行保留表示エリアＤｈの未実行保留表示アイコンＨとは異なる形状で表示される。したがって、遊技者に対して、既実行保留表示アイコンＺが未実行保留表示アイコンＨとは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示アイコンＺが表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留アイコンＨが存在していると誤解してしまうことを回避することができる。

【２９６２】

さらに、本変形例では、既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺは一定数（４個）で変化しないように構成されている。したがって、既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺが全て同一の表示色に揃う難易度が一定となる。したがって、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。

【２９６３】

さらに、本変形例によれば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色であり、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色である場合に、既実行保留表示アイコンＺが全て同色に揃い、かつ、未実行保留表示アイコンＨが全て同色に揃ったことを示唆する演出である条件成立示唆演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同色に揃うという条件が成立したことを認識させることができるとともに、当該条件が成立したことに特別な意味があることを認識させることができる。

【２９６４】

さらに、本変形例によれば、青色の表示色は、複数の段階の中で白色の表示色よりも一つ上位の段階の表示色である。換言すれば、青色の表示色は、最も下位から２番目の段階の表示色である。一般的に、最も下位の白色の表示色や、最も下位から２番目の青色の表示色の保留表示アイコンが表示されても、遊技者は大きな期待感を抱かない。

【２９６５】

しかしながら、本変形例では、ケースＡ及びケースＢに示したように、白色の表示色や青色の表示色で表示される保留表示アイコンが増えていき、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが青色の表示色で揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが白色の表示色で揃った場合（ケースＡの場合）や、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが白色の表示色で揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未

実行保留表示アイコンＨが青色の表示色で揃った場合（ケースＢの場合）に、遊技回動作として所定のプレミアムリーチ演出が実行されて所定のプレミアム画像が表示される。

【２９６６】

したがって、本変形例によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない白色の表示色や青色の表示色の保留表示アイコンが表示されている状況であっても、遊技者は、ひょっとしたらこのまま白色の表示色や青色の表示色の保留表示アイコンが増えていって、結果として、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが青色や白色の表示色で揃い、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが白色や青色の表示色で揃うことになるのではないか、といった期待感を抱くことになる。この結果、本変形例によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない白色の表示色や青色の表示色の保留表示アイコンに対しても特別な意義を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９６７】

《５－８－１６》変形例１６：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、遊技回が終了した時点で保留されている特別情報が存在せず、かつ、当該遊技回が終了してから保留コマンドを受信せずに（新たな遊技球が第１始動口３３や第２始動口３４に入球せずに）所定時間（例えば３分）が経過した場合には、消去フラグをＯＮとし、当該消去フラグがＯＮになったことに基づいて既実行保留表示エリアＤｚに表示されている既実行保留表示アイコンＺを消去する構成としてもよい。

【２９６８】

このような構成を採用した場合において、当該パチンコ機１０で遊技をしていた遊技者が遊技を止め、最後の遊技回が終了してから所定時間（例えば３分）経過後に次の遊技者が新たに当該パチンコ機１０で遊技を始めた場合には、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示アイコンＺは、次の遊技者が遊技を始めるタイミングにおいて消去されている。したがって、次の遊技者は、既実行保留表示エリアＤｚ内に前の遊技者の遊技によって貯えられた既実行保留表示アイコンＺが残っていて煩わしいといった気持ちを抱くことがない。

【２９６９】

このように、本変形例によれば、既実行保留表示エリアＤｚ内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示アイコンＺが存在しない状態で遊技を始めることのできる状況を次の遊技者に対して提供することができる。

【２９７０】

《５－８－１７》変形例１７：

上記実施形態及び上記各変形例において、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合において、既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺの同一に揃った表示色に応じて、大当たり当選の期待度（開閉実行モードが発生する可能性）が異なる構成としてもよい。

【２９７１】

具体的には、例えば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合のうち、既実行保留表示アイコンＺの同一に揃った表示色に対応付けられた期待度が高いほど、期待度が高い構成としてもよい。

【２９７２】

具体的には、例えば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合のうち、既実行保留表示アイ

コンＺの表示色が赤色の高い場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺが全て赤色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンＨが全て白色の表示色で揃った場合）が最も期待度が高く、既実行保留表示アイコンＺの表示色が緑色の場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺが全て緑色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンＨが全て白色の表示色で揃った場合）が次に期待度が高く、既実行保留表示アイコンＺの表示色が青色の場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺが全て青色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンＨが全て白色の表示色で揃った場合）が次に期待度が高く、既実行保留表示アイコンＺの表示色が白色の場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺが全て白色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンＨが全て白色の表示色で揃った場合）が最も期待度が低い構成としてもよい。

【２９７３】

本変形例によれば、既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺの表示色に応じて、大当たり当選の期待度が異なるので、既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺや未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨがそれぞれ同一の表示色で揃うか否かだけでなく、既実行保留表示アイコンＺが何色の表示色で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技のさらなる興趣向上を図ることができる。

【２９７４】

《５－８－１８》変形例１８：

上記実施形態及び上記各変形例において、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合において、同一の表示色に揃った既実行保留表示アイコンＺの色と、同一の表示色に揃った未実行保留表示アイコンＨの色との組み合わせによって、大当たり当選の期待度が異なる構成としてもよい。

【２９７５】

具体的には、例えば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合のうち、既実行保留表示アイコンＺの表示色の期待度が未実行保留表示アイコンＨの表示色の期待度よりも高い場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺが全て青色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンＨが全て白色の表示色で揃った場合）が最も期待度が高く、既実行保留表示アイコンＺの表示色と未実行保留表示アイコンＨの表示色とが同一である場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺ及び未実行保留表示アイコンＨが全て青色の表示色で揃った場合）が次に期待度が高く、そして、既実行保留表示アイコンＺの表示色の期待度が未実行保留表示アイコンＨの表示色の期待度よりも低い場合（例えば、既実行保留表示アイコンＺが全て白色の表示色で揃い、未実行保留表示アイコンＨが全て青色の表示色で揃った場合）が最も期待度が低い構成としてもよい。

【２９７６】

本変形例によれば、既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺや未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨがそれぞれ同一の表示色で揃うか否かだけでなく、既実行保留表示アイコンＺや未実行保留表示アイコンＨがそれぞれ何色の表示色で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技のさらなる興趣向上を図ることができる。

【２９７７】

《５－８－１９》変形例１９：

上記実施形態及び上記各変形例において、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合であっても、所定のプレミアムリーチ演出が実行されない場合がある構成としてもよい。そして、所定のプレミアムリーチ演出が実行された場合の方が、所定のプレミアムリーチ演出が実

行されなかった場合よりも、大当たりに当選している期待度が高い構成としてもよい。この構成によれば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合に、さらに、プレミアムリーチ演出が実行されるのか否かといった期待感を遊技者に与えることができる。

【２９７８】

《５－８－２０》変形例２０：

上記実施形態及び上記各変形例において、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合に、抽選によって選択された各種の画像を表示し得る構成としてもよい。各種の画像としては、例えば、当該パチンコ機１０の抽選の設定値を示唆する画像や、設定値そのものを示す画像、当該パチンコ機１０のベース値を示唆する画像、ベース値そのものを示す画像、特定のリーチ演出において表示され得る各種画像、特定の予告演出において表示され得る各種画像等を採用することができる。この構成によれば、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃った場合に、さらに、画像が表示されるのか否か、表示されるのならどのような画像が表示されるのか、といった期待感を遊技者に与えることができる。

【２９７９】

《５－８－２１》変形例２１：

上記実施形態及び上記各変形例において、上述した同色制御処理（既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺを同色とし、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨを同色とするための制御処理）が実行されていない状況であっても、通常の保留変化予告によって、偶然に、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同色となり、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同色となった場合には、所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る構成としてもよい。

【２９８０】

また、上述した同色制御処理が実行されていない状況で、通常の保留変化予告によって、偶然に、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同色となり、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同色となった場合に、抽選によって選択された各種の画像を表示し得る構成としてもよい。各種の画像としては、例えば、当該パチンコ機１０の抽選の設定値を示唆する画像や、設定値そのものを示す画像、当該パチンコ機１０のベース値を示唆する画像、ベース値そのものを示す画像、特定のリーチ演出において表示され得る各種画像、特定の予告演出において表示され得る各種画像等を採用することができる。この構成によれば、偶然に、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同色となり、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同色となった場合であって、例えば、所定のプレミアムリーチ演出を実行するための遊技回の時間（変動時間）が確保できない場合であっても、所定の画像が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同色に揃い、かつ、未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同色に揃って欲しいといった感情を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９８１】

《５－８－２２》変形例２２：

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨのいずれかの表示色が変化する可能性があることを示唆する演出（以下、保

留変化前兆演出Ａ１と呼ぶ）を実行可能な構成としてもよい。換言すれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な構成であって、当該演出態様が実行された場合であっても、表示色が変化しない場合がある構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

【２９８２】

図２８１（Ａ）は、保留変化前兆演出Ａ１の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出Ａ１として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではカニキャラクター画像ＸＡ１）及び「既実行保留か未実行保留のどちらかが変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出Ａ１が実行された後、本変形例では、４個の既実行保留表示アイコンＺのうちのいずれか一の既実行保留表示アイコンＺが変化する場合もあれば、表示されている複数の未実行保留表示アイコンＨのうちの一の未実行保留表示アイコンＨが変化する場合もあれば、既実行保留表示アイコンＺ及び未実行保留表示アイコンＨのいずれも変化しない場合もある。

【２９８３】

以上説明したように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、同一の演出態様である保留変化前兆演出Ａ１を実行可能なので、当該保留変化前兆演出Ａ１を認識した遊技者は、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化されるのか未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化すれば４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化するのではなく、当該一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９８４】

さらに、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化する可能性があることを示唆する保留変化前兆演出Ａ１が実行された場合であっても、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化すれば既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出Ａ１が実行された場合には、遊技者は、表示色が変化する事象の発生を期待しつつ（当該保留変化前兆演出Ａ１がガセではないことを期待しつつ）、さらに、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺのうち、当該一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９８５】

《５－８－２３》変形例２３：

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化する可能性があることを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出Ａ２と呼ぶ）と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化する可能性があることを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出Ａ３と呼ぶ）とを異なる演出態様で実行可能な構成としてもよい。換言すれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な構成であって、当該演出態様が実行された場合であっても、表示色が変化しない場合がある構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

【２９８６】

図２８１（Ｂ）は、保留変化前兆演出Ａ２の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出Ａ２として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではタコキャラクター画像ＸＡ２）及び「既実行保留が変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出Ａ２が実行された後、本変形例では、４個の既実行保留表示アイコンＺのうちのいずれか一の既実行保留表示アイコンＺが変化する場合もあれば、既実行保留表示アイコンＺが変化しない場合もある。ただし、保留変化前兆演出Ａ２が実行された後に、未実行保留表示アイコンＨが変化する場合はない。

【２９８７】

図２８１（Ｃ）は、保留変化前兆演出Ａ３の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出Ａ３として、特定のキャラクターの画像（本変形例ではカメキャラクター画像ＸＡ３）及び「未実行保留が変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出Ａ３が実行された後、本変形例では、表示されている複数の未実行保留表示アイコンＨのうちのいずれか一の未実行保留表示アイコンＨが変化する場合もあれば、未実行保留表示アイコンＨが変化しない場合もある。ただし、保留変化前兆演出Ａ３が実行された後に、既実行保留表示アイコンＺが変化する場合はない。

【２９８８】

以上説明したように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能なので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化されるのか未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化されるのか区別をすることができる。したがって、例えば、保留変化前兆演出Ａ２が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示アイコンＺの表示色がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、保留変化前兆演出Ａ３が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示アイコンＨの表示色がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨの現在の表示色に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９８９】

さらに、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化する可能性があることを示唆する保留変化前兆演出Ａ２が実行された場合であっても、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化すれば既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出Ａ２が実行された場合には、遊技者は、表示色が変化する事象の発生を期待しつつ（当該保留変化前兆演出Ａ２がガセではないことを期待しつつ）、さらに、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺのうち、当該一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９９０】

さらに、本変形例によれば、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化する可能性があることを示唆する保留変化前兆演出Ａ３が実行された場合であっても、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化しない場合があるので、例えば、一の未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化すれば未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出Ａ３が実行された場合には、遊技者は、表示色が変化する事象の発生を期待しつつ（当該保留変化前兆演出Ａ３がガセではないことを期待しつつ）、さらに、未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨのうち、当該一の未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化

して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９９１】

《５－８－２４》変形例２４：

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨのいずれかの表示色が必ず変化することを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出Ｂ１と呼ぶ）を実行可能な構成としてもよい。換言すれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な構成であって、当該演出態様が実行された場合には、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨのいずれかの表示色が必ず変化する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

【２９９２】

図２８２（Ａ）は、保留変化前兆演出Ｂ１の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出Ｂ１として、特定のキャラクターの画像（本変形例では成人男性キャラクター画像ＸＢ１）及び「既実行保留か未実行保留のどちらかが必ず変化するぞ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出Ｂ１が実行された後、本変形例では、４個の既実行保留表示アイコンＺのうちのいずれか一の既実行保留表示アイコンＺが変化する場合もあれば、表示されている複数の未実行保留表示アイコンＨのうちの一の未実行保留表示アイコンＨが変化する場合もある。そして、保留変化前兆演出Ｂ１が実行されたにもかかわらず、既実行保留表示アイコンＺ及び未実行保留表示アイコンＨのいずれもが変化しないといった場合はない。

【２９９３】

以上説明したように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、同一の演出態様である保留変化前兆演出Ｂ１を実行可能なので、当該保留変化前兆演出Ｂ１を認識した遊技者は、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化されるのか未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化すれば４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化するのではなく、当該一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９９４】

さらに、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨのいずれかの表示色が必ず変化することを示唆する保留変化前兆演出Ｂ１が実行された場合には、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨのいずれかの表示色が必ず変化するので、例えば、全ての未実行保留表示アイコンＨが既に同一の表示色で揃っているといった状況において、保留変化前兆演出Ｂ１が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示アイコンＨの表示色は変化して欲しくないので既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して欲しいといった感情を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９９５】

《５－８－２５》変形例２５：

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコンＺの表示色が必ず変化することを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出Ｂ２と呼ぶ）と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が必ず変化することを示唆する演出（以下、保留変化前兆演出Ｂ３と呼ぶ）とを異なる演出態様で実行可能な構成としてもよい。換言すれば、既実行保留表示ア

イコンＺの表示色が変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な構成であって、保留変化前兆演出Ｂ２が実行された場合には、既実行保留表示アイコンＺの表示色が必ず変化し、保留変化前兆演出Ｂ３が実行された場合には、未実行保留表示アイコンＨの表示色が必ず変化する構成としてもよい。以下、本変形例の構成について具体的に説明する。

【２９９６】

図２８２（Ｂ）は、保留変化前兆演出Ｂ２の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出Ｂ２として、特定のキャラクターの画像（本変形例では少年キャラクター画像ＸＢ２）及び「既実行保留が必ず変化するよ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出Ｂ２が実行された後、本変形例では、４個の既実行保留表示アイコンＺのうちのいずれか一の既実行保留表示アイコンＺが必ず変化する。すなわち、保留変化前兆演出Ｂ２が実行されたにもかかわらず、既実行保留表示アイコンＺが変化しないといった場合はない。

【２９９７】

図２８２（Ｃ）は、保留変化前兆演出Ｂ３の一例を示す説明図である。本変形例では、保留変化前兆演出Ｂ３として、特定のキャラクターの画像（本変形例では少女キャラクター画像ＸＢ３）及び「未実行保留が必ず変化するよ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。保留変化前兆演出Ｂ３が実行された後、本変形例では、表示されている未実行保留表示アイコンＨのうちのいずれか一の未実行保留表示アイコンＨが必ず変化する。すなわち、保留変化前兆演出Ｂ３が実行されたにもかかわらず、未実行保留表示アイコンＨが変化しないといった場合はない。

【２９９８】

以上説明したように、本変形例では、既実行保留表示アイコンＺの表示色が必ず変化される場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が必ず変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能なので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化されるのか未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化されるのか区別をすることができる。したがって、例えば、保留変化前兆演出Ｂ２が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示アイコンＺの表示色がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、保留変化前兆演出Ｂ３が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示アイコンＨの表示色がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨの現在の表示色に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２９９９】

さらに、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺの表示色が必ず変化することを示唆する保留変化前兆演出Ｂ２が実行された場合には、４個の既実行保留表示アイコンＺのうちのいずれか一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が必ず変化するので、例えば、一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化すれば既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出Ｂ２が実行された場合には、遊技者は、４個の既実行保留表示エリアＤｚに表示される既実行保留表示アイコンＺのうち、当該一の既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３０００】

さらに、本変形例によれば、未実行保留表示アイコンＨの表示色が必ず変化することを示唆する保留変化前兆演出Ｂ３が実行された場合には、表示されている未実行保留表示アイコンＨのうちのいずれか一の未実行保留表示アイコンＨの表示色が必ず変化するので、

例えば、一の未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化すれば未実行保留表示エリアＤｈに表示される全ての未実行保留表示アイコンＨが同一の表示色に揃うといった状況において、保留変化前兆演出Ｂ３が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示エリアＤｈに表示される未実行保留表示アイコンＨのうち、当該一の未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３００１】

《５－８－２６》変形例２６：

上記実施形態及び上記各変形例では、保留変化前兆演出において、表示された特定のキャラクターに当該保留変化前兆演出が示唆する内容を解説させる構成（内容をセリフとして話させる構成）としたが、当該解説が無い構成としてもよい。例えば、上述した保留変化前兆演出Ａ１において、カニキャラクター画像ＸＡ１を表示するのみとし、カニキャラクター画像ＸＡ１が表示された場合には、その後、既実行保留表示アイコンＺの表示色が変化する場合と、未実行保留表示アイコンＨの表示色が変化する場合と、既実行保留表示アイコンＺ及び未実行保留表示アイコンＨのいずれもが変化しない場合とがある構成とする。このような構成とすれば、遊技者は、当該パチンコ機１０において、カニキャラクター画像ＸＡ１が表示される演出は、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨのいずれかの表示色が変化する可能性があることを示唆する演出であると認識することになる。上述した他の保留変化前兆演出Ａ２、Ａ３、Ｂ１、Ｂ２、Ｂ３においても同様である。このような構成としても、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３００２】

《５－８－２７》変形例２７：

上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨの変化後の表示色を示唆する演出を実行可能な構成としてもよい。

【３００３】

具体的には、例えば、上述した保留変化前兆演出Ａ１において、「既実行保留か未実行保留のどちらかが青色に変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる構成としてもよい。また、例えば、上述した保留変化前兆演出Ａ２において、「既実行保留が青色に変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる構成としてもよい。また、例えば、上述した保留変化前兆演出Ａ３において、「未実行保留が青色に変化するかも！？」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる構成としてもよい。

【３００４】

また、例えば、上述した保留変化前兆演出Ｂ１において、「既実行保留か未実行保留のどちらかが必ず青色に変化するぞ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる構成としてもよい。また、例えば、上述した保留変化前兆演出Ｂ２において、「既実行保留が必ず青色に変化するよ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる構成としてもよい。また、例えば、上述した保留変化前兆演出Ｂ３において、「未実行保留が必ず青色に変化するよ！」といった文字列を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる構成としてもよい。

【３００５】

以上説明したように、本変形例によれば、既実行保留表示アイコンＺ又は未実行保留表示アイコンＨの変化後の表示色を示唆する演出を実行可能なので、例えば、当該演出が実行された状況において、当該演出によって示唆された変化後の表示色に変化すれば全ての

既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになる一の既実行保留表示アイコンＺが存在する場合には、遊技者は、当該一の既実行保留表示アイコンＺが当該演出によって示唆された表示色に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本変形例によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３００６】

なお、変化後の表示色を示唆する構成としては、上記の構成に限らず、種々の構成を採用することができる。例えば、表示される特定のキャラクターの画像の色（キャラクター自身の色やキャラクターが纏っているオーラの色など）によって示唆する構成や、表示される特定のキャラクター画像の大きさや位置によって示唆する構成等を採用することができる。

【３００７】

《５－８－２８》変形例２８：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される

構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用

した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留エリアを構成する単位エリアの数が０個に固定された構成において、第１未実行保留エリアに表示されている特定の色（例えば、緑色）の未実行保留アイコンが、当該特定の色のまま変動実行中保留エリアに移行して変動実行中保留アイコンとなった場合に、当該変動実行中保留アイコンに対応する保留情報に基づく変動に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定となる構成（又は大当たり当選の期待度が赤色よりも高い構成）としてもよい。すなわち、変動実行中保留エリアに移行する保留表示アイコンが緑色の表示色で表示されている場合の方が、当該保留表示アイコンが赤色の表示色で表示されているよりも遊技者にとっての有利性が高いといった構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾

図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、変動実行中保留エリアを既実行保留エリアに含めて各種演出を実行する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例

では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、

アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留エリアの数は４個に限らず、例えば、０、１、２、３、４個など固定された構成としてもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装

飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、既実行保留エリアを備えない構成とし、偶然に、変動実行中保留エリアに表示される全ての（１個の）変動実行中保留アイコンが例えば青色の表示色であり、未実行保留エリアに表示される全ての未実行保留アイコンが例えば白色の表示色である場合に、遊技回動作として所定の画像が表示され得る構成乙としてもよい。上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シ

リンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、

例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、偶然に、変動実行中保留エリアに表示される全ての（１個の）変動実行中保留アイコンが例えば白色の表示色であり、未実行保留エリアに表示される全ての未実行保留アイコンが例えば青色の表示色である場合に、大当たり当選に対応した画像が表示され得る構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されている

が、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、変動実行中保留アイコンや未実行保留アイコンの表示色や形状を変化させ得る構成としてもよく、変動実行中保留アイコンは未実行保留アイコンとは異なる態様で表示される構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、変動実行中保留アイコンの個数は一定数としてもよく、変動実行中保留アイコンは所定の演出が開始されたことに基づいて消去され得る（表示画面から消える）

構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記

実施形態、上記各変形例及び上記構成乙において、偶然に、変動実行中保留エリアに表示される全ての（１個の）変動実行中保留アイコンが例えば青色の表示色であり、未実行保留エリアに表示される全ての未実行保留アイコンが例えば白色の表示色である場合に、変動実行中保留アイコンが青色の表示色であることに対応した示唆演出を実行する構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施

形態、上記各変形例及び上記構成乙において、変動実行中保留アイコンの表示態様（色や形状）に応じて大当たり当選の期待度が異なる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロール

する図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発

射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【３００８】

《５－８－２９》変形例２９：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、

上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【３００９】

《６》第６実施形態：

《６－１》遊技機の構造：

図２８３は、本発明の第６実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。当該パチンコ機は、本発明における回転手段としての回転体を備える。当該回転体としては、裏面側に位置する光源を視認可能に構成された第１回転体と、回転する第１回転体の裏面側に移動可能な第２回転体とがある。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【３０１０】

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

【３０１１】

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

【３０１２】

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

【３０１３】
前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。
【３０１４】
上皿２０の周縁部の正面視左側（以下、単に「左側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者はいわゆる「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによって少なくともタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。
【３０１５】
次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。
【３０１６】
図２８４は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。
【３０１７】
第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。
【３０１８】
第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。
【３０１９】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、

主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【３０２０】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【３０２１】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【３０２２】

図２８５は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、透明な樹脂製であり、本実施形態では、無色透明なポリカーボネート樹脂によって形成されている。ただし、変形例として、遊技盤３０は、ＡＢＳ樹脂、アクリル樹脂等の他の種類の透明な樹脂によって形成されていてもよい。遊技盤３０の前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０の裏面側には、ランプやＬＥＤ等の複数の発光部が設けられており、裏面側から遊技領域ＰＡを照射することによって、パチンコ機１０の前面から見て遊技領域ＰＡが光ることで意匠的演出がなされている。

【３０２３】

遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車９６等の各役物が配設されている。

【３０２４】

遊技球は、均一の材質によって構成された球体であり、本実施形態では鋼製（鉄製）である。遊技球の外形は、正面視した場合に当該遊技球の回転の中心を対称の点として点対称であり、真球に近い球体である。遊技球の表面には、遊技ホールの名前やロゴ等の文字や記号が記されている。先に説明したように、遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下し、風車９６よりも上方の位置から風車９６に向かって流下する。流下中の遊技球は、釘や風車９６によって、回転速度や回転時の回転軸の方向が変化し得るものであり、回転方向も反転し得る。パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技球を視認することが可能であり、遊技球が遊技領域ＰＡを流下する様子を見ることができる。なお、遊技球発射機構から連続して遊技球が発射された場合には、遊技領域ＰＡに複数の遊技球が存在し得ることになる。

【３０２５】

釘４２は、真鍮製であり、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。遊技領域ＰＡを流下する遊技球は、釘４２に当たることによって回転しながら、釘４２によって制限される落下方向に誘導される。

【３０２６】

風車９６は、遊技球から力学的エネルギーを受けることによって回転状態と停止状態と

の間で切り替わり得る構造物であり、その回転方向や回転速度も変化し得る。本実施形態では、風車９６は、遊技盤３０の左側の固定された位置に設けられており、遊技盤３０に立設された釘を挿通するための軸筒９６ａと、軸筒９６ａの外周に放射状に配設された３枚の羽根板９６ｂと、軸筒９６ａおよび羽根板９６ｂの前側（遊技盤３０の前方向）に取り付けられた正面円盤９６ｃとを備える。本実施形態では、軸筒９６ａ、羽根板９６ｂ、および正面円盤９６ｃは、透明の樹脂材料によって一体的に形成されており、軸筒９６ａに挿通された釘を中心として回転可能に構成されている。風車９６の回転軸として機能する軸筒９６ａ及び軸筒９６ａに挿通された釘は、遊技盤３０の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている。正面円盤９６ｃは、透明の樹脂によって形成されているため、遊技盤３０の裏面側に位置する光源を視認可能に構成されている。そして、正面円盤９６ｃは、羽根板９６ｂが設けられていないことによって光透過率が高くなっている領域である高光透過領域と、羽根板９６ｂが設けられていることによって光透過率が高光透過領域よりも低くなっている領域である低光透過領域とを有している。

【３０２７】

遊技盤３０の左側領域には、複数の釘４２が植設されることによって、風車９６よりも上方の位置から、風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側の位置まで至ることが可能な経路が複数設けられている。遊技球は、当該複数の経路のうちの一の経路を流下することによって、風車９６よりも上方の位置と、風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側の位置との間で移動可能であり、当該移動の間に、釘４２への衝突を繰り返すことによって、その移動速度や回転方向、回転速度が変化し得る。

【３０２８】

風車９６に到達した遊技球は、当該遊技球が風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側の位置に移動してきたタイミングにおける当該正面円盤９６ｃの回転態様（回転方向や回転速度、羽根板９６ｂの位置等）に応じて、後述する第１始動口３３へ入球し易くなる中央側ルートと、第１始動口３３への入球が困難となる外側（左側）ルートとのいずれかのルートに振り分けられる。具体的には、遊技球が風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側に移動してくる毎に、風車９６の回転方向が、左回りの回転方向と、右回りの回転方向とのうちのいずれになるかが決まる。そして、風車９６が左回りの回転方向に回転する場合より、右回りの回転方向に回転する場合の方が、遊技球が上述した中央側ルートに振り分けられ易く、遊技者にとっての有利性が高くなり易い。そして、遊技球が上述した中央側ルートに振り分けられた場合には、当該遊技球が第１始動口３３に入球する可能性が高まって遊技者にとっての有利性が高い状態となり、一方、遊技球が上述した外側（左側）ルートに振り分けられた場合には、当該遊技球が第１始動口３３に入球する可能性が低くなって遊技者にとっての有利性が低い状態となる。

【３０２９】

また、本実施形態の風車９６によれば、羽根板９６ｂおよび正面円盤９６ｃが透明の樹脂材料によって形成されていることから、遊技球発射機構から遊技球が発射されている状態において、発射された遊技球が風車９６よりも上方の位置を流下している状況では、遊技盤３０の裏面側に設けられた発光部が風車９６の正面円盤９６ｃを通して視認可能となる。このために、審美性を高めることができる。一方、風車９６よりも上方の位置から流下してきた遊技球が、風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側（上述した高光透過領域の裏面側）に移動してきた場合には、当該遊技球が遊技盤３０の裏面側に設けられた発光部からの光を遮って、当該遊技球が風車９６の正面円盤９６ｃを通して視認可能となる。このために、遊技球が風車９６に移動してきたことの視認が容易となり、風車９６によって遊技球が遊技盤３０の中央側に振り分けられる期待感を高めることができる。なお、風車９６よりも上方の位置を流下中の遊技球は、風車９６の正面円盤９６ｃを通すことなく視認可能である。

【３０３０】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装

置３６が設けられている。遊技球は、遊技盤３０の表面を転がりながら、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球する。当該入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０、及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。さらに、遊技盤３０には、第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０と、第２回転体の一例としての一対の演出用サブ回転役物１８０,１９０とが設けられている。

【３０３１】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２８４）から払い出される。

【３０３２】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【３０３３】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【３０３４】

スルーゲート３５は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルーゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下方向に対して第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【３０３５】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【３０３６】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【３０３７】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【３０３８】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【３０３９】

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

【３０４０】

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

【３０４１】

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

【３０４２】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【３０４３】

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

対応した所定の態様の表示を行う。
【３０４４】
ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。
【３０４５】
なお、特図ユニット３７、普図ユニット３８、およびラウンド表示部３９は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【３０４６】
可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えている。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。
【３０４７】
図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。
【３０４８】
図２８６は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２８６（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図示するように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【３０４９】
図２８６（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、メイン表示領域ＭＡの下方に位置するサブ領域ＳＡとが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２８６（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２８６（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合

わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【３０５０】

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

【３０５１】

メイン表示領域ＭＡの下方に位置するサブ領域ＳＡには、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。第１始動口保留用領域Ｄｓ１、第２始動口保留用領域Ｄｓ２、および保留消化領域Ｄｍの動作の詳細については、後ほど詳述する。

【３０５２】

図２８５の説明に戻る。演出用メイン回転役物１７０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの上側に配置されており、図示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０のそれぞれは、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下側に配置されており、図示した原点位置から上側に移動可能に構成されている。各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の大部分は覆い板１９９によって隠されており、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の一部分だけが覆い板１９９から突出している。演出用メイン回転役物１７０および演出用サブ回転役物１８０，１９０の構成、およびそれらの動作については、後ほど詳述する。

【３０５３】

第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。また、風車９６によって、遊技球が遊技盤３０の中央側と外側（左側）とのいずれに振り分けられるかによっても、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化し、ひいては、遊技者にとっての有利性が変化する。すなわち、風車は、その回転方向によって遊技者にとっての有利性を変化させる回転体である。

【３０５４】
《６－２》遊技機の電気的構成：
次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【３０５５】
図２８７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。
【３０５６】
主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。
【３０５７】
主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２８４）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。
【３０５８】
また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサ６７ａ～６７ｅが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｅからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。
【３０５９】
主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【３０６０】
具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラ

ウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【３０６１】

主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【３０６２】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【３０６３】

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

【３０６４】

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

【３０６５】

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

【３０６６】

図２８８は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【３０６７】

当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。

また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【３０６８】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【３０６９】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【３０７０】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【３０７１】

当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【３０７２】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【３０７３】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶さ

れている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【３０７４】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【３０７５】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【３０７６】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かに関わらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【３０７７】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【３０７８】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２

は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【３０７９】
大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【３０８０】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【３０８１】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【３０８２】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【３０８３】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図２８６（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【３０８４】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクタ

ーなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【３０８５】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【３０８６】

次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３０８７】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【３０８８】

次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【３０８９】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、変動種別カウンタＣＳ、および電動役物開放カウンタＣ４の値の内の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、および変動種別カウンタＣＳの値の内の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【３０９０】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基

づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【３０９１】

図２８９は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図２８９（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図２８９（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【３０９２】

図２８９（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図２８９（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【３０９３】

また、本実施形態では、低確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モード用の当否テーブルに大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【３０９４】

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

【３０９５】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【３０９６】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【３０９７】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から

終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【３０９８】

遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。

【３０９９】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。

【３１００】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図２８９を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【３１０１】

パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【３１０２】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【３１０３】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【３１０４】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【３１０５】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【３１０６】
図２９０は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図２９０（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図２９０（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【３１０７】
図２９０（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、１６Ｒ通常大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。
【３１０８】
１６Ｒ確変大当たり及び８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ確変大当たりと８Ｒ確変大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ確変大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ確変大当たりは８回（８ラウンド）である。
【３１０９】
１６Ｒ通常大当たり及び８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。１６Ｒ通常大当たりと８Ｒ通常大当たりとの相違点は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が相違し、１６Ｒ通常大当たりは１６回（１６ラウンド）であり、８Ｒ通常大当たりは８回（８ラウンド）である。
【３１１０】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【３１１１】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、４種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この４種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たりが最も高く、８Ｒ確変大当たりが次に高く、次に１６Ｒ通常大当たり、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【３１１２】
図２９０（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～

９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【３１１３】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【３１１４】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。

【３１１５】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【３１１６】

図２９１は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【３１１７】

図２９１（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図２９１（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。

【３１１８】

図２９１（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図２９１（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。

【３１１９】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【３１２０】

《６－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【３１２１】
図２９２は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２８７）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【３１２２】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【３１２３】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【３１２４】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【３１２５】
さらに、本実施形態では、ＭＰＵ９２の出力側には、演出用メイン回転役物１７０を動作させる演出用メイン回転役物駆動部９７と、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０を動作させる演出用サブ回転役物駆動部９８，９９とが接続されている。
【３１２６】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【３１２７】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【３１２８】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【３１２９】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【３１３０】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞ

れのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【３１３１】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【３１３２】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【３１３３】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【３１３４】

《６－４》遊技機による処理の概要と演出動作：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【３１３５】

《６－４－１》保留表示：

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方に位置するサブ領域ＳＡには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第２始動口保留用領域Ｄｓ２と、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２の間に位置する保留消化領域Ｄｍとが表示される。

【３１３６】

図２９３は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンが左右方向に並んで表示される。本実施形態では、保留表示アイコンは円形であり、図２９３（ａ）に示した例では、第１番目の保留と第２番目の保留とにそれぞれ対応した第１保留表示アイコンＨ１と第２保留表示アイコンＨ２が示されている。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、最も右側の位置に第１保留表示アイコンＨ１は表示され、右側から左側に向かって２番目の位置に第２保留表示アイコンＨ２は表示される。すなわち、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって１個ずつ増大するように表示される。

【３１３７】

保留消化領域Ｄｍは、上底が下底よりも長い台形であり、図２９３（ａ）に示した例では、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンＨ０が載置されている。本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした当たり抽選が行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンが載置された状態となる。この変動表示は、保留消化領域Ｄｍの上部に載置された保留表示アイコンＨ０に対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、保留消化領域Ｄｍの上部に

保留表示アイコンＨ０が載置されていることを観察することによって、保留表示アイコンＨ０に対応した保留が消化されていることを知ることができる。

【３１３８】

図２９３（ａ）に示した状態において、変動表示が終了して停止表示されると、その後、保留消化領域Ｄｍの上部に載置された保留表示アイコンＨ０は消える。続いて、図２９３（ｂ）に示すように、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１が、保留消化領域Ｄｍの上部に移動する。この際に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２は、最も右側の位置に移動（シフト）する。なお、図２９３（ｂ）に示した例では、右側から左側に向かって３番目、４番目に位置する保留表示アイコンは存在しないが、仮に存在した場合には、３番目に位置する保留表示アイコンは２番目の位置に移動（シフト）し、４番目に位置する保留表示アイコンは３番目の位置に移動（シフト）する。

【３１３９】

図２９３（ｂ）に示した移動の結果、図２９３（ｃ）の状態となる。すなわち、保留消化領域Ｄｍの上部に第１保留表示アイコンＨ１が載置され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１の最も右側の位置に第２保留表示アイコンＨ２が表示された状態となる。このとき、第１保留表示アイコンＨ１に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示が実行される。

【３１４０】

上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Ｄｍの上部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【３１４１】

図２９４は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンＨが左右方向に並んで表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２の変化の態様は、図２９３に示した第１始動口保留用領域Ｄｓ１の変化の態様と大まかには同一であり、動作の方向が第１始動口保留用領域Ｄｓ１の場合と比較して逆方向となっている。すなわち、第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンＨは、左側から右側に向かって１個ずつ増大するように表示される。遊技回が実行される毎に、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンＨは右側から左側に１個ずつ移動し、最終的に保留消化領域Ｄｍの上部に移動して、当該保留表示アイコンＨに対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【３１４２】

第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示された保留表示アイコンは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。さらに、保留表示アイコンは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。保留消化領域Ｄｍは、先に説明したように台形であったが、これに換えて、三角形、四角形、円形等の他の形状の画像としてもよい。また、保留消化領域Ｄｍは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２か

ら保留消化領域Ｄｍに移動した保留表示アイコンは、保留消化領域Ｄｍの上部に載置される構成であったが、これに換えて、保留消化領域Ｄｍに入って消えるような表示態様としてもよい。

【３１４３】

《６－４－２》保留変化予告演出：

本実施形態のパチンコ機１０は、各保留表示アイコンに対応した保留情報（すなわち、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶された保留情報）に対する遊技者の期待感を高めるために、各保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を当たり抽選の対象となるよりも前に確認し、確認した結果をもとに遊技者に期待感を与える演出、いわゆる先読み演出を行っている。本実施形態のパチンコ機１０は、先読み演出の一つとして、各保留表示アイコンの表示色をデフォルト色（例えば白色）から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンに対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する保留変化予告演出（以下、単に「保留変化予告」とも呼ぶ）を実行する。

【３１４４】

本実施形態のパチンコ機１０では、保留表示アイコンの表示色の態様としては、デフォルト色としての白色と、青色と、緑色と、赤色とがあり、この順に、当たり抽選において大当たり当選する事の期待度（信頼度）が低い方から高い方までの４つの段階が対応づけられている。すなわち、対応づけられる大当たり当選の期待度として、表示色としての白色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなっている。換言すると、保留変化予告によれば、保留表示アイコンの表示色がデフォルト色の白色のままでは大当たり当選の期待度は低く、表示色が青色に変わった場合に、大当たり当選の期待度は白色の場合より高くなり、表示色が緑色に変わった場合に大当たり当選の期待度は青色の場合より高くなり、表示色が赤色に変わった場合に大当たり当選の期待度は緑色の場合より高くなる。保留変化予告によって、保留表示アイコンＨが大当り当選の期待度の高い表示色に変化した場合には、遊技者の大当り当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１４５】

本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たり当選した場合に、大当たり当選に係る遊技回の終了時に、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を確認し、確認した結果を基に大当たり当選確定であるか否かの判定、すなわち、いわゆる保留連（＝保留内連チャン）の有無の判定を行っている。

【３１４６】

《６－４－３》演出用メイン回転役物の構成：

先に説明したように、演出用メイン回転役物１７０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの上側に配置されており、図２８５に示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。

【３１４７】

図２９５は、演出用メイン回転役物１７０が最も下側の位置（以下、最下点位置と呼ぶ）に移動したときの遊技盤３０の正面図である。図示するように、最下点位置では、図柄表示装置４１の表示面４１ａの中央付近に演出用メイン回転役物１７０は位置する。演出用メイン回転役物１７０は、図２８５に示した原点位置から図２９５に示した最下点位置まで移動可能に構成されている。演出用メイン回転役物１７０は、所定の演出処理の実行に伴って、原点位置から最下点位置まで移動し、最下点位置から原点位置に復帰する。

【３１４８】

図２８５および図２９５に示すように、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０は、回転軸部１７１の周囲に５枚の花びら部１７２が配置されるように構成されている。各花びら部１７２は、板状の部材で、正面視（以下、単に「正面視」と呼んだ場合、遊技盤３０の正面視を意味する）において、花びらの形状を有する。回転軸部１

７１は、遊技盤３０の前後方向（遊技盤３０の表面に対して垂直な方向）に延び、当該回転軸部１７１を中心に回転可能に構成されている。回転軸部１７１が回転駆動されることで、回転軸部１７１に連結された各花びら部１７２は、例えば矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。

【３１４９】

演出用メイン回転役物１７０は、図２８５に示した原点位置に位置する時に、５枚の花びら部１７２のそれぞれが回転軸部１７１に集まるように構成されており、正面視において閉じた花のような形状となる。一方、演出用メイン回転役物１７０は、図２９５に示した最下点位置に位置する時に、５枚の花びら部１７２のそれぞれが回転軸部１７１から離間するように構成されており、正面視において開いた花のような形状となる。

【３１５０】

５枚の花びら部１７２のそれぞれは半透明の色（例えば、桜色）が付いた樹脂材料により成形されており、５枚の花びら部１７２のうちの１枚については貫通孔が形成され、当該貫通孔に拡大レンズＬＺが埋め込まれている。かかる構成によって、５枚の花びら部１７２のうちの４枚については図柄表示装置４１の表示面４１ａから発する光を一部通し、残りの１枚の花びら部１７２（以下、当該１枚の花びら部１７２を花びら部１７２Ｌとも呼ぶ）については図柄表示装置４１の表示面４１ａから発する光を拡大レンズＬＺを介して拡大して通す。

【３１５１】

まとめると、演出用メイン回転役物１７０は、次の４つの動作または作用を行う。

・移動動作：図２８５に示した原点位置から図２９５に示した最下点位置まで移動し、最下点位置から原点位置に復帰する動作
・回転動作：正面視において例えば左回りに回転する動作
・拡縮動作：原点位置において各花びら部１７２が回転軸部１７１に集まり閉じた花のような形状となり、最下点位置において各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間し開いた花のような形状となる動作
・光透過作用：５枚の花びら部１７２のうちの１枚の花びら部１７２Ｌにおいて、図柄表示装置４１の表示面４１ａから発する光を拡大レンズＬＺを介して拡大透過する作用

【３１５２】

図２９６は、演出用メイン回転役物１７０と、演出用メイン回転役物１７０を動作させる演出用メイン回転役物駆動部９７（図２９２）とを示す右側面概略図である。演出用メイン回転役物１７０は、先に説明したように、回転軸部１７１と、５枚の花びら部１７２とを備える。演出用メイン回転役物駆動部９７は、メイン回転役物回転用モーター１７４と、ラック＆ピニオン機構部１７５と、ピニオン連結用モーター１７６と、拡大縮小機構部１７７とを備える。

【３１５３】

メイン回転役物回転用モーター１７４は、演出用メイン回転役物１７０の上述した回転動作を司るユニットであり、回転軸部１７１における花びら部１７２が連結されている側とは反対の側の端部に連結されている。メイン回転役物回転用モーター１７４の駆動力を受けて、演出用メイン回転役物１７０は例えば矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。本実施形態では、この回転の速度は、演出用メイン回転役物１７０に備えられる各花びら部１７２を視認できる程度の速度とし、一定速とした。メイン回転役物回転用モーター１７４は、例えば、ステッピングモーターによって構成される。

【３１５４】

ラック＆ピニオン機構部１７５およびピニオン連結用モーター１７６は、演出用メイン回転役物１７０の上述した移動動作を司るユニットである。ラック＆ピニオン機構部１７５は、ラック１７５ａと、ピニオン１７５ｂとを備える。ラック１７５ａの片側端部に、メイン回転役物回転用モーター１７４の取付部１７４ａが連結されている。ピニオン１７５ｂの中心軸に、ピニオン連結用モーター１７６が連結されている。ラック＆ピニオン機構部１７５によって、ピニオン連結用モーター１７６の回転運動を直線運動に変換するこ

とができる。ピニオン連結用モーター１７６の駆動力を受けて、メイン回転役物回転用モーター１７４と演出用メイン回転役物１７０とは、一体的に遊技盤３０の上下方向Ｙに往復移動する。ピニオン連結用モーター１７６は、例えば、ステッピングモーターによって構成される。

【３１５５】

拡大縮小機構部１７７は、演出用メイン回転役物１７０の上述した拡縮動作を司るユニットであり、回転軸部１７１に取り付けられるとともに、各花びら部１７２と連結されている。拡大縮小機構部１７７によって、演出用メイン回転役物１７０を原点位置において各花びら部１７２が回転軸部１７１に集まり閉じた花のような形状（以下、花びら閉状態と呼ぶ）とすることができ、演出用メイン回転役物１７０を最下点位置において各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間し開いた花のような形状（以下、花びら開状態と呼ぶ）とすることができる。

【３１５６】

演出用メイン回転役物駆動部９７に備えられたメイン回転役物回転用モーター１７４、ピニオン連結用モーター１７６、および拡大縮小機構部１７７は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２から制御信号を受信する。これによって、メイン回転役物回転用モーター１７４、ピニオン連結用モーター１７６、および拡大縮小機構部１７７は、音声発光制御装置９０によって制御される。当該制御を行う処理として、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出を行う一発告知演出処理と、ビッグ・オア・スモール演出（＝ビッグオアスモール演出）を行うビッグオアスモール演出処理とを実行する。一発告知演出処理について、次に詳しく説明する。

【３１５７】

《６－４－４》一発告知演出：

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、一発告知演出を実行するか否かを抽選によって決定し、一発告知演出を実行すると決定された場合に、一発告知演出処理を実行する。一発告知演出は、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを告知するための演出である。一発告知演出を実行するか否かを決定する上記抽選は、一発告知用乱数を発生させ、当該乱数が予め定められた値と一致するか否かの判定によって行う。

【３１５８】

一発告知演出処理が実行開始されると、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の開始時に、ピニオン連結用モーター１７６を制御して、演出用メイン回転役物１７０を、図２８５に示した原点位置から図２９５に示した最下点位置まで移動させる。本実施形態では、演出用メイン回転役物１７０が原点位置にあることを検出可能な原点位置検出センサー（図示せず）と、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にあることを検出可能な最下点位置検出センサー（図示せず）とが設けられており、演出用メイン回転役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動させる際には、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置検出センサーによって検出されるまでピニオン連結用モーター１７６を駆動させる。

【３１５９】

ＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０についての上記移動を開始した時から所定時間が経過したタイミング（最下点位置に達する以前のタイミング）で、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、演出用メイン回転役物１７０を正面視左回りＲＬに回転させると共に、拡大縮小機構部１７７を制御して、各花びら部１７２を花びら閉状態から花びら開状態に変化させる。

【３１６０】

図２９７は、一発告知演出処理による演出用メイン回転役物１７０の動作を示す説明図である。上述したように、上記タイミングでメイン回転役物回転用モーター１７４を制御し、拡大縮小機構部１７７を制御した結果、図２９７（ａ）に示すように、演出用メイン

回転役物１７０は、原点位置から最下点位置まで移動する途中で（＋Ｙ方向に移動する途中で）、花びら閉状態から花びら開状態に変化すると共に、正面視左回りＲＬに回転する。
【３１６１】
その後、ＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達した場合に、その達した時から所定期間が経過するまで、演出用メイン回転役物１７０が回転し花びら開状態となった状態を継続させる。この結果、図２９７（ｂ）に示すように、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において、所定期間、花びら開状態で正面視左回りＲＬに回転する。
【３１６２】
上記所定期間が経過したときに、ＭＰＵ９２は、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、回転している演出用メイン回転役物１７０を停止させるとともに、拡大縮小機構部１７７を制御して、各花びら部１７２を花びら開状態から花びら閉状態に変化させる。その後、ＭＰＵ９２は、ピニオン連結用モーター１７６を制御して、図２９５に示した最下点位置から図２８５に示した原点位置まで復帰させる。演出用メイン回転役物１７０を最下点位置から原点位置まで復帰させる際には、演出用メイン回転役物１７０が原点位置検出センサーによって検出されるまでピニオン連結用モーター１７６を駆動させる。
【３１６３】
音声発光制御装置９０は、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にある上記所定期間において、表示制御装置１００に対して、図柄表示装置４１の表示面４１ａに所定画像を表示させる処理を行う。図２９７（ｂ）には、所定画像が表示された表示面４１ａが示されている。先に説明したように、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にあるときに、演出用メイン回転役物１７０は、所定期間、花びら開状態で正面視左回りＲＬに回転することから、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺは、正面視において、演出用メイン回転役物１７０の回転軸部１７１を中心とする円軌道上を回転する。音声発光制御装置９０は、表示制御装置１００に対して、正面視において、当該円軌道と重なるように、複数（本実施形態では１０個）の円形の高輝度部ＨＢが等間隔を開けて配置（描画）された画像を所定画像として、図柄表示装置４１に表示させる。
【３１６４】
所定画像に含まれる各高輝度部ＨＢから発する光は、遊技盤３０の前側に向かって進むが、途中、回転する各花びら部１７２を一部通したり、隣り合う花びら部１７２の隙間から遊技者側に抜けたり、１枚の花びら部１７２Ｌに埋め込まれた拡大レンズＬＺを介して拡大されて遊技者側に送られる。このために、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にある所定期間において、遊技者は、回転している各花びら部１７２や、隣り合う花びら部１７２間の隙間から見えていた高輝度部ＨＢを、花びら部１７２Ｌに備えられる拡大レンズＬＺによって拡大されてピカピカ光るように視認することができる。
【３１６５】
上記のように構成された一発告知演出によれば、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にある所定期間において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢがピカピカ光るように視認可能となった場合に、遊技者の大当り当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。特に、本実施形態のパチンコ機１０では、拡大レンズＬＺによって拡大されてピカピカ光る高輝度部ＨＢを遊技者に視認させることができることから、一発告知演出に対するときめき感をいっそう高めることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【３１６６】
《６－４－５》演出用サブ回転役物の構成：
先に説明したように、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０のそれぞれは、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下側に配置されており、図２８５に示した原点位置から上側に移動可能に構成されている。各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の大部分は覆い板１９９によって隠されており、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の一部分だけが覆い板１９９から突出してい

る。
【３１６７】
図２９８は、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０を示す正面図である。正面視において右側に配置された演出用サブ回転役物１８０について先に説明する。演出用サブ回転役物１８０は、回転軸部１８１と、回転体１８２とを備える。
【３１６８】
回転体１８２は、一組の対辺が平行で、他の組の対辺が半円となった外形を有する平板状の部材である。回転体１８２は、非透明の色（例えば、赤色）が付いた樹脂材料によって成形されている。なお、変形例として、非透明の色に代えて、透明としてもよい。回転体１８２の中心に回転軸部１８１が連結されている。回転軸部１８１は、遊技盤３０の前後方向（遊技盤３０の表面に対して垂直な方向）Ｚに延び、当該回転軸部１８１を中心に回転可能に構成されている。回転軸部１８１が回転駆動されることで、回転軸部１８１に連結された回転体１８２は、例えば矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。なお、回転体１８２の外形は、遊技盤３０を正面視した場合に、回転体１８２の回転の中心を対称の点として点対称である。
【３１６９】
回転体１８２の長尺方向の一方の端部付近に円形の貫通孔が設けられ、当該貫通孔に透明樹脂１８３が埋め込まれている。当該透明樹脂１８３には、虹色の文字で「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが描画されている。回転体１８２の長尺方向の他方の端部付近には円形の貫通孔が設けられ、当該貫通孔には透明樹脂１８４が埋め込まれいる。当該透明樹脂１８４には、黒色の文字で「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが描画されている。
【３１７０】
演出用サブ回転役物１８０は、上下方向Ｙに移動可能に構成されており、原点位置から最も上側の位置（以下、最上点位置）まで移動し、その後、最上点位置から原点位置に復帰する。なお、回転軸部１８１には、長尺で平板状の連結棒１８５が連結されている。
【３１７１】
図２９９は、演出用サブ回転役物１８０と、演出用サブ回転役物１８０を動作させる演出用サブ回転役物駆動部９８とを示す右側面概略図である。演出用サブ回転役物１８０は、先に説明したように、回転軸部１８１と、回転体１８２とを備える。演出用サブ回転役物駆動部９８は、サブ回転役物回転用モーター１８６と、ラック＆ピニオン機構部１８７と、ピニオン連結用モーター１８８とを備える。
【３１７２】
サブ回転役物回転用モーター１８６は、演出用サブ回転役物１８０の回転動作を司るユニットであり、回転軸部１８１における回転体１８２が連結されている側とは反対の側の端部に連結されている。サブ回転役物回転用モーター１８６の駆動力を受けて、演出用サブ回転役物１８０は例えば矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。本実施形態では、この回転の速度は、演出用サブ回転役物１８０に備えられる回転体１８２を視認できる程度の速度とした。
【３１７３】
ラック＆ピニオン機構部１８７およびピニオン連結用モーター１８８は、演出用サブ回転役物１８０の移動動作を司るユニットである。ラック＆ピニオン機構部１８７は、ラック１８７ａと、ピニオン１８７ｂとを備える。ラック１８７ａの片側端部に、サブ回転役物回転用モーター１８６の取付部１８６ａが連結されている。ピニオン１８７ｂの中心軸に、ピニオン連結用モーター１８８が連結されている。ラック＆ピニオン機構部１８７によって、ピニオン連結用モーター１８８の回転運動を直線運動に変換することができる。この結果、ピニオン連結用モーター１８８の駆動力を受けて、サブ回転役物回転用モーター１８６と演出用サブ回転役物１８０とは一体的に、図中の実線で示した原点位置から図中の破線で示した最上点位置まで移動し、その後、最上点位置から原点位置に復帰する。なお、図中においては、図２９８において示した連結棒１８５の記載は省略している。連結棒１８５は、正面視においてラック１８７ａを隠す機能を有し、演出用サブ回転役物１

８０の移動動作を司るものではない。
【３１７４】
演出用サブ回転役物１８０が図中の実線で示した原点位置にあるときには、当該演出用サブ回転役物１８０は、正面視において、当該回転体１８２の大部分が覆い板１９９の後ろ（裏面側）に隠れる位置に位置する。具体的には、遊技盤３０の前後方向Ｚにおいて、演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２は覆い板１９９より後ろ側に位置しており、演出用サブ回転役物１８０が原点位置にあるときには、回転体１８２の大部分が覆い板１９９の後ろに隠れる位置に演出用サブ回転役物１８０は位置する。
【３１７５】
演出用サブ回転役物１８０が図中の破線で示した最上点位置にあるときには、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に移動した場合に、当該演出用サブ回転役物１８０は、正面視において、当該演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２の後ろ（裏面側）に当該演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２の一部が隠れるように位置することが可能となる。具体的には、遊技盤３０の前後方向Ｚにおいて、演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２は上記花びら部１７２より後ろ側に位置していることから、演出用サブ回転役物１８０が最上点位置にあるときには、演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２の一部が花びら部１７２の後ろに隠れる位置に位置することが可能となる。
【３１７６】
図２９８の説明に戻る。正面視において左側に配置された演出用サブ回転役物（以下、第２演出用サブ回転役物とも呼ぶ）は、正面視において右側に配置された演出用サブ回転役物（以下、第１演出用サブ回転役物とも呼ぶ）１８０と比較して、ほぼ同一の構成を備える。すなわち、第２演出用サブ回転役物１９０は、第１演出用サブ回転役物１８０と同様に、回転軸部１９１と、回転体１９２とを備える。回転体１９２は、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２と比較して、透明樹脂１９３，１９４に描画されている文字列１９３ａ，１９４ａが「ＳＭＬ」である点が相違し、その他の点については同一である。すなわち、回転体１９２には、虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａと、黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａとが描画されている。ＳＭＬは、ＳＭＡＬＬの略語である。回転軸部１９１には、長尺で平板状の連結棒１９５が連結されている。
【３１７７】
第２演出用サブ回転役物１９０を動作させる演出用サブ回転役物駆動部（以下、第２演出用サブ回転役物駆動部と呼ぶ）９９についても、第１演出用サブ回転役物１８０を動作させる演出用サブ回転役物駆動部９８（図２９９、以下、第１演出用サブ回転役物駆動部と呼ぶ）とほぼ同一の構成を備える。すなわち、第２演出用サブ回転役物駆動部９９は、サブ回転役物回転用モーターと、ラック＆ピニオン機構部と、ピニオン連結用モーターとを備える。第２演出用サブ回転役物駆動部９９は、第１演出用サブ回転役物駆動部９８と同様に、第２演出用サブ回転役物１９０を、正面視において左回りに回転させるとともに、原点位置から最上点位置まで移動させ、その後、最上点位置から原点位置に復帰させる。第２演出用サブ回転役物１９０が原点位置にあるときには、当該第２演出用サブ回転役物１９０は、正面視において、回転体１９２の大部分が覆い板１９９の後ろに隠れる位置に位置する。第２演出用サブ回転役物１９０が最上点位置にあるときには、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に移動した場合に、当該第２演出用サブ回転役物１９０は、正面視において、当該演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２の後ろに当該第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２の一部が隠れるように位置することが可能となる。
【３１７８】
《６－４－６》ビッグ・オア・スモール演出：
ビッグオアスモール演出処理について、次に詳しく説明する。ビッグオアスモール演出処理では、演出用メイン回転役物１７０と、第１演出用サブ回転役物１８０と、第２演出用サブ回転役物１９０とが協働して、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数と保留連の有無とを予告するためのビッグオアスモール演出を行う。ビッグオアスモール演出処理による演出用メイン回転役物１７０についての制御を、ま

ず説明する。
【３１７９】
音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、ビッグオアスモール演出を実行するか否かを抽選によって決定し、ビッグオアスモール演出を実行すると決定された場合に、ビッグオアスモール演出処理を実行する。ビッグオアスモール演出を実行するか否かを決定する上記抽選は、ビッグオアスモール演出用乱数を発生させ、当該乱数が予め定められた値と一致するか否かの判定によって行う。
【３１８０】
ビッグオアスモール演出処理が実行開始されると、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後（後述するオープニング期間の開始時）に、ピニオン連結用モーター１７６（図２９６参照）を制御して、演出用メイン回転役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動させる。また、ＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０についての上記移動を開始した時から所定時間が経過したタイミング（最下点位置に達する以前のタイミング）で、メイン回転役物回転用モーター１７４（図２９６参照）を制御して、演出用メイン回転役物１７０を正面視左回りＲＬに回転させると共に、拡大縮小機構部１７７（図２９６参照）を制御して、各花びら部１７２を花びら閉状態から花びら開状態に変化させる。
【３１８１】
図３００は、ビッグオアスモール演出処理による演出用メイン回転役物１７０等の動作を示す説明図である。上記タイミングでメイン回転役物回転用モーター１７４を制御し、拡大縮小機構部１７７を制御した結果、図３００（ａ）に示すように、演出用メイン回転役物１７０は、原点位置から最下点位置まで移動する途中で（＋Ｙ方向に移動する途中で）、花びら閉状態から花びら開状態に変化すると共に、正面視左回りＲＬに回転する。
【３１８２】
その後、ＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達した場合に、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、回転している演出用メイン回転役物１７０を所定の回転停止位置で停止させる。図３００（ｂ）に示した状態が所定の回転停止位置で停止した状態である。所定の回転停止位置（以下、所定回転停止位置と呼ぶ）については後述する。次いで、ＭＰＵ９２は、その停止させた状態から特定時間（例えば、３秒）が経過した後に、拡大縮小機構部１７７を制御して、各花びら部１７２を花びら開状態から花びら閉状態に変化させる。その後、ＭＰＵ９２は、ピニオン連結用モーター１７６を制御して、演出用メイン回転役物１７０を最下点位置から原点位置まで復帰させる。
【３１８３】
所定回転停止位置について、次に詳しく説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０についての最下点位置における所定回転停止位置として、第１の所定回転停止位置と、第２の所定回転停止位置とが予め用意されている。第１の所定回転停止位置は、第１演出用サブ回転役物１８０と係わりあうことが可能な位置であり、具体的には、図３００（ｂ）に示した演出用メイン回転役物１７０の位置である。図３００（ｂ）に示すように、演出用メイン回転役物１７０が第１の所定回転停止位置にある場合には、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、最上点位置に移動してきた第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の文字列１８３ａ、または黒色の文字列１８４ａが重なり合うことが可能となる。すなわち、遊技盤３０の正面視において、最上点位置に位置する第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の文字列１８３ａ、または黒色の文字列１８４ａに対して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺの中心が重なり合うときの演出用メイン回転役物１７０の位置が、第１の所定回転停止位置に相当する。本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０が原点位置から最下点位置に移動した場合に、遊技盤３０の正面視において、最上点位置に移動してきた第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の文字列１８３ａ、ま

たは黒色の文字列１８４ａの位置に対して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺの中心が重なり合うことが可能なように、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、回転している演出用メイン回転役物１７０を、第１の所定回転停止位置で停止させうる構成とした。

【３１８４】

図３０１は、演出用メイン回転役物１７０についての第２の所定回転停止位置を示す説明図である。第２の所定回転停止位置は、第２演出用サブ回転役物１９０と係わりあうことが可能な位置であり、具体的には、図３０１に示した演出用メイン回転役物１７０の位置である。図３０１に示すように、演出用メイン回転役物１７０が第２の所定回転停止位置にある場合には、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、最上点位置に移動してきた第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の文字列１９３ａ、または黒色の文字列１９４ａが重なり合うことが可能となる。すなわち、遊技盤３０の正面視において、最上点位置に位置する第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の文字列１９３ａ、または黒色の文字列１９４ａに対して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺの中心が重なり合うときの演出用メイン回転役物１７０の位置が、第２の所定回転停止位置に相当する。本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０が原点位置から最下点位置に移動した場合に、遊技盤３０の正面視において、最上点位置に移動してきた第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の文字列１９３ａ、または黒色の文字列１９４ａの位置に対して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺの中心が重なり合うことが可能なように、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、回転している演出用メイン回転役物１７０を、第２の所定回転停止位置で停止させうる構成とした。

【３１８５】

なお、所定回転停止位置として、第１の所定回転停止位置と、第２の所定回転停止位置とのいずれを採用するかは、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選時に獲得したラウンド遊技の回数に応じて決定している。具体的には、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ通常大当たりである場合に、最下点位置においてメイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、演出用メイン回転役物１７０を第１の所定回転停止位置で停止させる。一方、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が、８Ｒ確変大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合に、最下点位置においてメイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、演出用メイン回転役物１７０を第２の所定回転停止位置で停止させる。

【３１８６】

ビッグオアスモール演出処理においては、先に説明した演出用メイン回転役物１７０についての制御を行うと共に、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御を行う。第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御について、次に説明する。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第１演出用サブ回転役物１８０と第２演出用サブ回転役物１９０とが同一の動きをするように、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御がなされている。

【３１８７】

ビッグオアスモール演出処理が実行開始されると、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動させることに同期して、各ピニオン連結用モーター（図２９９参照）を制御することによって、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を原点位置から最上点位置まで移動させる。この際の移動速度は一定とした。また、ＭＰＵ９２は、各演出用サブ回転役物１８０，１９０についての上記移動を開始した時から所定時間が経過したタイミング（最上点位置に達する以前のタイミング）で、各サブ回転役物回転用モーター１８６（図２９９参照）を制御して、各演出用

サブ回転役物１８０，１９０を正面視左回りＲＬに回転させる。この際の回転速度は一定とした。この結果、図３００（ａ）に示すように、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は、原点位置から最上点位置まで移動する途中で（－Ｙ方向に移動する途中で）、正面視左回りＲＬに回転する。なお、演出用メイン回転役物１７０および各演出用サブ回転役物１８０，１９０が、図３００（ａ）に示す形態となったときには、演出用メイン回転役物１７０に対して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は距離的に離間していることから、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転体１８２，１９２は、遊技盤３０を正面視した場合に演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２を通すことなく視認可能となっている。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、演出用メイン回転役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動させることに同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を原点位置から最上点位置まで移動させていたが、両者の移動のタイミングは必ずしも一致させる必要はなく、変形例として、両者の移動のタイミングをずらす構成としてもよい。具体的には、演出用メイン回転役物１７０を先に最下点位置まで移動させた後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を最上点位置に移動させる構成としてもよいし、各演出用サブ回転役物１８０，１９０先に最上点位置まで移動させた後に、演出用メイン回転役物１７０を最下点位置まで移動させる構成としてもよい。

【３１８８】

その後、ＭＰＵ９２は、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達した場合に、各サブ回転役物回転用モーター１８６を制御して、回転している各演出用サブ回転役物１８０，１９０を特定の回転停止位置で停止させる。図３００（ｂ）に示した状態が特定の回転停止位置で停止した状態である。特定の回転停止位置（以下、特定回転停止位置と呼ぶ）については後述する。各演出用サブ回転役物１８０，１９０が特定の回転停止位置で停止するタイミングは、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置において所定回転停止位置で停止するタイミングと同期するように制御されている。なお、両者の回転を停止するタイミングは必ずしも一致させる必要はなく、変形例として両者の回転を停止するタイミングをずらす構成としてもよい。具体的には、回転している演出用メイン回転役物１７０を先に所定回転停止位置で停止させた後に、回転している各演出用サブ回転役物１８０，１９０を特定回転停止位置で停止させる構成としてもよいし、回転している各演出用サブ回転役物１８０，１９０を先に特定回転停止位置で停止させた後に、回転している演出用メイン回転役物１７０を所定回転停止位置で停止させる構成としてもよい。次いで、ＭＰＵ９２は、その停止させた状態から特定時間（例えば、３秒）が経過した後に、各ピニオン連結用モーター１８８を制御して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を最上点位置から原点位置まで復帰させる。

【３１８９】

特定回転停止位置について、次に詳しく説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０についての最上点位置における特定回転停止位置として、第１の特定回転停止位置と、第２の特定回転停止位置とが予め用意されている。第１の特定回転停止位置は、図２９８に示すように、虹色の文字列１８３ａ（または１９３ａ）が上側となる位置である。第２の特定回転停止位置は、図２９８の記載とは上下方向が反転した状態、すなわち、黒色の文字列１８４ａ（または１９４ａ）が上側となる位置である。

【３１９０】

図３００（ｂ）には、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が第１の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。上述したように、第１の特定回転停止位置では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は、虹色の文字列１８３ａ（または１９３ａ）が上側となった状態となる。一方、図３００（ｂ）に示した状態では、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において第１の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８

２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物１７０と、回転した状態にある第１演出用サブ回転役物１８０とが共に停止して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａがピッタリと重なり合うことになる。一方、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａは、拡大レンズＬＺの位置と重なっていない。

【３１９１】

図３０１についても、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が第１の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。図３０１に示した状態では、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において第２の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物１７０と、回転した状態にある第２演出用サブ回転役物１９０とが共に停止して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａがピッタリと重なり合うことになる。一方、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａは、拡大レンズＬＺの位置と重なっていない。

【３１９２】

図３０２は、各演出用サブ回転役物１８０，１９０についての第２の特定回転停止位置を示す説明図である。図３０２には、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が第２の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。上述したように、第２の特定回転停止位置では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は、黒色の文字列１８４ａ（または１９４ａ）が上側となった状態となる。一方、図３０２に示した状態では、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において第１の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物１７０と、回転した状態にある第１演出用サブ回転役物１８０とが共に停止して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａがピッタリと重なり合うことになる。一方、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａは、拡大レンズＬＺの位置と重なっていない。

【３１９３】

図３０３についても、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が第２の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。図３０３に示した状態では、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において第２の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物１７０と、回転した状態にある第２演出用サブ回転役物１９０とが共に停止して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａがピッタリと重なり合うことになる。一方、第１演出用サブ回転役

物１８０の回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａは、拡大レンズＬＺの位置と重なっていない。

【３１９４】

なお、特定回転停止位置として、第１の特定回転停止位置と、第２の特定回転停止位置とのいずれを採用するかは、保留連の有無に応じて決定している。具体的には、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選に係る遊技回の終了時に実行される保留連の有無の判定結果が保留連有りである場合に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０における最上点位置において各サブ回転役物回転用モーター１８６を制御して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を第１の特定回転停止位置で停止させる。一方、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選に係る遊技回の終了時に実行される保留連の有無の判定結果が保留連無しである場合に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０における最上点位置において各メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を第２の特定回転停止位置で停止させる。

【３１９５】

音声発光制御装置９０は、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置において回転が停止している上記特定時間の期間において、表示制御装置１００に対して、図柄表示装置４１の表示面４１ａに所定画像を表示させる処理を行う。所定画像は、一発告知演出の際に表示させた所定画像と同一の画像である。すなわち、図３００（ｂ）、図３０１～図３０３に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にあるときに拡大レンズＬＺが移動可能な円軌道と重なるように複数（本実施形態では１０個）の円形の高輝度部ＨＢが等間隔を開けて配置された画像を、所定画像として表示させる。

【３１９６】

所定画像に含まれる各高輝度部ＨＢから発する光は、遊技盤３０の前側に向かって進むが、途中、各花びら部１７２によって遮断されたり、隣り合う花びら部１７２の隙間から遊技者側に抜けたり、１枚の花びら部１７２Ｌに埋め込まれた拡大レンズＬＺを介して拡大されて遊技者側に送られる。ビッグオアスモール演出処理によれば、先に説明したように、遊技盤３０の正面視において、拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０または第２演出用サブ回転役物１９０に備えられた文字列（１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれか）が重なり合うことから、所定画像に含まれる高輝度部ＨＢから発する光によって、当該文字列を拡大して目立たせて表示させることができる。

【３１９７】

まとめると、ビッグオアスモール演出処理によれば、演出用メイン回転役物１７０と、第１演出用サブ回転役物１８０と、第２演出用サブ回転役物１９０とが次のように動作することになる。

【３１９８】

ビッグオアスモール演出処理が実行開始されると、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後に、演出用メイン回転役物１７０が図２８５に示す原点位置から最下点位置まで移動するとともに、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０が図２８５に示す原点位置から最上点位置まで移動する。演出用メイン回転役物１７０は、原点位置から最下点位置まで移動する途中で、花びら閉状態から花びら開状態に変化すると共に、正面視左回りＲＬに回転する。第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０は、原点位置から最上点位置まで移動する途中で、正面視左回りＲＬに回転する（図３００参照）。なお、本実施形態の変形例として、演出用メイン回転役物１７０と、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０とが移動を開始するに際して、「ビッグオアスモール」との音声を出力する構成としてもよい。

【３１９９】

演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置に達すると、第１または第２の所定回転停止位置に停止する。第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０は、最上点位置に達すると、第１または第２の特定回転停止位置に停止する。なお、演出

用メイン回転役物１７０が最下点位置において所定回転停止位置で停止するタイミングと、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が特定回転停止位置で停止するタイミングとは同期するように制御されている。その後、演出用メイン回転役物１７０、第１演出用サブ回転役物１８０、および第２演出用サブ回転役物１９０は、特定時間（例えば、３秒）、停止した状態を保つ。この特定時間の期間においては、演出用メイン回転役物１７０、第１演出用サブ回転役物１８０、および第２演出用サブ回転役物１９０は、図３００（ｂ）、図３０１、図３０２、または図３０３に示す形態を取り得る。

【３２００】

図３００（ｂ）に示す形態によれば、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが、拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される。図３０１に示す形態によれば、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａが、拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される。図３０２に示す形態によれば、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが、拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される。図３０３に示す態様によれば、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画され黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが、拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される。換言すると、演出用メイン回転役物１７０および各演出用サブ回転役物１８０，１９０が、図３００（ｂ）、図３０１、図３０２、または図３０３に示す形態となったときに、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転体１８２，１９２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ、虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａ、黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａ、または黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが、拡大レンズＬＺを備えた花びら部１７２Ｌを通して視認可能となる。

【３２０１】

上記特定時間の期間において、演出用メイン回転役物１７０、第１演出用サブ回転役物１８０、および第２演出用サブ回転役物１９０が、図３００（ｂ）、図３０１、図３０２、および図３０３に示す形態のうちのいずれを取り得るかは、先に説明したように、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果から特定されるラウンド遊技の回数と、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選に係る遊技回の終了時に実行される保留連の有無の判定結果とによって決定される。すなわち、ラウンド遊技の回数が１６回であり、保留連が有りの場合には、図３００（ｂ）に示す形態、すなわち、虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。ラウンド遊技の回数が１６回であり、保留連が無しの場合には、図３０２に示す形態、すなわち、黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。ラウンド遊技の回数が８回であり、保留連が有りの場合には、図３０１に示す形態、すなわち、虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。ラウンド遊技の回数が８回であり、保留連が無しの場合には、図３０３に示す形態、すなわち、黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。

【３２０２】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後に、演出用メイン回転役物１７０が回転しながら最下点位置に下りてくるとともに、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０が回転しながら最上点位置に上がってきて、その後、演出用メイン回転役物１７０と、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０とが共に回転を停止し、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれかを拡大して表示するというビッグオアスモール演出を実行することによって、ラウンド遊技の回数と保留連の有無とを遊技者に告知することができる。

【３２０３】
上記構成のビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺに対して、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれが一致するか（止まるか）といった緊迫感（ドキドキ感）を、遊技者に対して付与することができる。その上で、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１演出用サブ回転役物１８０に描画された虹色の「ＢＩＧ」の文字列１８３ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が１６回となり、保留連が有りである二重の喜びを遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１演出用サブ回転役物１８０に描画された黒色の「ＢＩＧ」の文字列１８４ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が１６回となる喜びを遊技者に対して付与することができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が無しであるといった少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第２演出用サブ回転役物１９０に描画された虹色の「ＳＭＬ」の文字列１９３ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が有りである喜びを遊技者に対して付与することができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が８回となることの少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。さらに、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第２演出用サブ回転役物１９０に描画された黒色の「ＳＭＬ」の文字列１９４ａが拡大して表示された場合には、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が８回となり、保留連が無しとなるので、大当たりに当選しないよりは良かったなといった感情（と少しの落胆感）を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２０４】
図３０４は、比較例の回転装置の側面概略図である。当該回転装置は、演出用回転役物９７０と、回転用モーター９７４と、拡大縮小機構部９７７と、ＬＥＤ（発光ダイオード）９７９とを備える。演出用回転役物９７０は、回転軸部９７１と、複数の花びら部９７２とを備える。各花びら部９７２は、本実施形態のパチンコ機１０における花びら部１７２と同様に、板状の部材で、正面視において、花びらの形状を有する。回転用モーター９７４は、本実施形態のパチンコ機１０におけるメイン回転役物回転用モーター１７４とほぼ同じ構成である。拡大縮小機構部９７７は、本実施形態のパチンコ機１０における拡大縮小機構部１７７とほぼ同じ構成である。この比較例の回転装置では、各花びら部９７２は、半透明の材料によって形成されている。各花びら部９７２の裏面側には、ＬＥＤ９７９がそれぞれ取り付けられている。各ＬＥＤ９７９は、半透明の花びら部９７２のそれぞれを裏面側から照射する。各ＬＥＤ９７９の取付位置は、各花びら部９７２に対してすぐ近くの位置であり、各ＬＥＤ９７９は、各花びら部９７２と同期して回転するように構成されている。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、円形の高輝度部ＨＢが描画された画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させることによって、高輝度部ＨＢを花びら部１７２Ｌを照射する光源としているのに対して、従来の回転装置では、花びら部９７２の裏面側のすぐ近くに取り付けられたＬＥＤ９７９が、各花びら部９７２を直接的に照射していた。

【３２０５】
上記比較例の回転装置では、各花びら部９７２と各ＬＥＤ９７９との間の距離は短いものであった。このため、比較例の回転装置では、各花びら部９７２と各ＬＥＤ９７９との間に、板状の部材を差し込むことはあり得なかった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、花びら部１７２Ｌを照射する光源を、図柄表示装置４１の表示面４１ａに

表示させた高輝度部ＨＢによって構成することで、花びら部１７２Ｌと花びら部１７２Ｌを照射する光源との間の距離を長くして、当該間の空間に演出用サブ回転役物１８０，１９０を差し込むことが可能なようにした。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、花びら部１７２Ｌを備える第１演出用サブ回転役物１８０に対して第２演出用サブ回転役物１９０を協働させることができ、当該協働を含む特定の演出、本実施形態では、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数と保留連の有無とを告知するためのビッグオアスモール演出を実装することが可能となった。

【３２０６】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０は、回転軸部１７１を中心として回転可能な複数の花びら部１７２を備え、複数の花びら部１７２のうちの一つである花びら部１７２Ｌは、拡大レンズＬＺを備えることによって、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢを視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２，１９２は、回転可能に構成され、遊技盤３０を正面視した場合に演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを通すことなく視認可能な第１位置（例えば、図３００（ａ）を参照）と、花びら部１７２Ｌを通して視認可能な第２位置（例えば、図３００（ｂ）、図３０１、図３０２、または図３０３を参照）との間で変位可能である。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な第１状態となり、ビッグオアスモール演出において、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２，１９２が移動してくることによって、回転体１８２または回転体１９２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２または回転体１９２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能となる第２状態となる。このために、一発告知演出によって、第１状態となった場合に、先に説明したように、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを遊技者に告知することができる。また、ビッグオアスモール演出によって、第２状態となった場合に、先に説明したように、獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといったことを遊技者に告知することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出によって、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる喜びを遊技者に対して付与するができると共に、ビッグオアスモール演出によって、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといった期待感と少しの落胆感とを遊技者に対して付与することができる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２０７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられた回転体１８２，１９２の外形が、遊技盤３０を正面視した場合に、回転体１８２，１９２の回転の中心を対称の点として点対称となっていることから、演出用サブ回転役物１８０，１９０を回転させたときの回転体１８２，１９２の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３２０８】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０が備える花びら部１７２や、演出用サブ回転役物１８０，１９０が備える回転体１８２，１９２を樹脂材料によって形成される構成としていることから、これら部品の形成が容易となるため、これら部品の形状の自由度が高い。このため、これら部品を備える演出用メイン回転役物１７０や、演出用サブ回転役物１８０，１９０を用いた演出、すなわち、一発告知演出やビッグオアスモール演出をよりインパクトの高いものとすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３２０９】

本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０に備えられる回転軸部１７１は遊技盤３０の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤３０の表面に対して高い精度で平行となる平面上で花びら部１７２を回転させることができる。このため、演出用メイン回転役物１７０の外径を大きくすることが容易であり、この結果、一発告知演出およびビッグオアスモール演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３２１０】

また、従来より知られている回転役物は、発光部を備え、当該発光部が発光した状態で回転するだけの演出を実行可能なものであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、第１回転体の一例である演出用メイン回転役物１７０と、演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを裏面側から照射しうる光源として機能する図柄表示装置４１とが独立した構成であることから、裏面側の光源が発光した状態で演出用メイン回転役物１７０が回転するといった一発告知演出と、裏面側の光源が発光しない状態で演出用メイン回転役物１７０と第２回転体の一例である演出用サブ回転役物１８０，１９０とが係わり合う演出であって、演出用メイン回転役物１７０自体は主に回転するだけといったビッグオアスモール演出との両方が実行可能となった。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、回転役物と光源とを独立させることによって従来より多様な種類の演出を実現することが可能となった。その上、本実施形態のパチンコ機１０では、上記光源として機能する図柄表示装置４１は、当たり抽選の結果を報知するための変動表示や、キャラクターの表示等の種々の演出表示を行うことができることから、装置のいっそう効率的な使用が可能となっている。

【３２１１】

《６－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【３２１２】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【３２１３】

＜タイマ割込み処理＞

図３０５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【３２１４】

ステップＳｘ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｘ０１０２に進む。

【３２１５】

ステップＳｘ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｘ０１０３に進む。

【３２１６】

ステップＳｘ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の

更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｘ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図３０９）において、その値を更新する。

【３２１７】

ステップＳｘ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｘ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０１０４を実行した後、ステップＳｘ０１０５に進む。

【３２１８】

ステップＳｘ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｘ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【３２１９】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３０５：Ｓｘ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３２２０】

図３０６は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｘ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｘ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｘ０２０３に進む。

【３２２１】

ステップＳｘ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｘ０２０４に進む。

【３２２２】

ステップＳｘ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｘ０２０９に進む。

【３２２３】

ステップＳｘ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｘ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【３２２４】

ステップＳｘ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｘ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｘ０２０７に進む。一方、ステップＳｘ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｘ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【３２２５】

ステップＳｘ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｘ０２０８に進む。

【３２２６】
ステップＳｘ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｘ０２０９に進む。
【３２２７】
ステップＳｘ０２０９では、上述したステップＳｘ０２０４又はステップＳｘ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｘ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｘ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【３２２８】
一方、ステップＳｘ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｘ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｘ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｘ０２１２に進む。
【３２２９】
ステップＳｘ０２１２では、ステップＳｘ０１０３（図３０５）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｘ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｘ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｘ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｘ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｘ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｘ０２１２を実行した後、ステップＳｘ０２１３に進む。
【３２３０】
ステップＳｘ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０２１３を実行した後、ステップＳｘ０２１４に進む。
【３２３１】
ステップＳｘ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。
【３２３２】
保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマン

ド出力処理（図３０９：ステップＳｘ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【３２３３】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【３２３４】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｘ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【３２３５】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図３０６：Ｓｘ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３２３６】

図３０７は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【３２３７】

ステップＳｘ０３０１では、始動口用の入球処理（図３０６）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｘ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【３２３８】

ステップＳｘ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｘ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図２８９（ａ））を参照する。その後、ステップＳｘ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【３２３９】

一方、ステップＳｘ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｘ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｘ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図２８９（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｘ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【３２４０】

ステップＳｘ０３０５では、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対

応していると判定した場合には（Ｓｘ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｘ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｘ０３０７を実行した後、ステップＳｘ０３０８に進む。

【３２４１】

ステップＳｘ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｘ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｘ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｘ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｘ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｘ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、ステップＳｘ０３１５に進む。

【３２４２】

ステップＳｘ０３０５において、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｘ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｘ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｘ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｘ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【３２４３】

ステップＳｘ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｘ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップＳｘ０３１５に進む。一方、ステップＳｘ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｘ０３１３：ＮＯ）、ステップＳｘ０３１５に進む。

【３２４４】

ステップＳｘ０３１５では、始動口用の入球処理（図３０６）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタＣＳの値を把握する。その後、ステップＳｘ０３１６に進み、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｘ０３１６を実行した後、ステップＳｘ０３１７に進む。

【３２４５】

ステップＳｘ０３１７では、ステップＳｘ０３１６によって取得した変動時間情報から変動パターンを特定し、特定した変動パターンの種別を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。ステップＳｘ０３１７を実行した後、本先判定処理を終了する。

【３２４６】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３０５：Ｓｘ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３２４７】

図３０８は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｘ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｘ０４０１：ＹＥ

Ｓ）、ステップＳｘ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｘ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｘ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【３２４８】

ステップＳｘ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｘ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｘ０４０４に進む。

【３２４９】

ステップＳｘ０４０４では、ステップＳｘ０１０３（図３０５）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【３２５０】

一方、ステップＳｘ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｘ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【３２５１】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【３２５２】

図３０９は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｘ０５０２に進む。

【３２５３】

ステップＳｘ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｘ０５０３に進む。

【３２５４】

ステップＳｘ０５０３では、ステップＳｘ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｘ０５０３を実行した後、ステップＳｘ０５０４に進む。

【３２５５】

ステップＳｘ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｘ０５０５に進む。

【３２５６】

ステップＳｘ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｘ０５０６に進む。ステップＳｘ０５０６では、各遊技回にお

ける遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｘ０５０６を実行した後、ステップＳｘ０５０７に進む。

【３２５７】

ステップＳｘ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｘ０５０８に進む。

【３２５８】

ステップＳｘ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｘ０５０９に進む。

【３２５９】

ステップＳｘ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｘ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｘ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｘ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｘ０５１０及びステップＳｘ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｘ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｘ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｘ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｘ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０５０３に戻り、ステップＳｘ０５０３からステップＳｘ０５０８までの各処理を実行する。

【３２６０】

なお、ステップＳｘ０５０３からステップＳｘ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【３２６１】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３０９：Ｓｘ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３２６２】

図３１０は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【３２６３】

ステップＳｘ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｘ０

６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｘ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｘ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０６０２に進む。

【３２６４】

ステップＳｘ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【３２６５】

ステップＳｘ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｘ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｘ０６０３に進む。

【３２６６】

ステップＳｘ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｘ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３２６７】

一方、ステップＳｘ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｘ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０６０４に進む。

【３２６８】

ステップＳｘ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｘ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３２６９】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３１０：Ｓｘ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３２７０】

図３１１は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｘ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｘ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｘ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｘ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０７０２に進む。

【３２７１】

ステップＳｘ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｘ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【３２７２】

ステップＳｘ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０７０３を実行した後、ステップＳｘ０７０４に進む。

【３２７３】

ステップＳｘ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表

示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０７０４を実行した後、ステップＳｘ０７０５に進む。

【３２７４】

ステップＳｘ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｘ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｘ０７０５を実行した後、ステップＳｘ０７０６に進む。

【３２７５】

ステップＳｘ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【３２７６】

ステップＳｘ０７０５およびステップＳｘ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図３０９）におけるステップＳｘ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｘ０７０６を実行した後、ステップＳｘ０７０７に進む。

【３２７７】

ステップＳｘ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｘ０７０７を実行した後、ステップＳｘ０７０８に進む。

【３２７８】

ステップＳｘ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｘ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【３２７９】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３１１：Ｓｘ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３２８０】

図３１２は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図２８８）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図２８８）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲ

ｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｘ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【３２８１】

ステップＳｘ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｘ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０８０２～ステップＳｘ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｘ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｘ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０８０８～ステップＳｘ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【３２８２】

ステップＳｘ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｘ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｘ０８０４に進む。ステップＳｘ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｘ０８０５に進む。

【３２８３】

ステップＳｘ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｘ０８０５を実行した後、ステップＳｘ０８０６に進む。

【３２８４】

ステップＳｘ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｘ０８０７へ進む。

【３２８５】

ステップＳｘ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｘ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３０９）におけるステップＳｘ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【３２８６】

ステップＳｘ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｘ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０８０８に進む。

【３２８７】

ステップＳｘ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｘ０８０９に進む。ステップＳｘ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｘ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納

されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｘ０８１１に進む。
【３２８８】
ステップＳｘ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｘ０８１１を実行した後、ステップＳｘ０８１２に進む。
【３２８９】
ステップＳｘ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｘ０８１３に進む。
【３２９０】
ステップＳｘ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【３２９１】
ステップＳｘ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図３０９）におけるステップＳｘ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【３２９２】
＜当たり判定処理＞
次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３１１：Ｓｘ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３２９３】
図３１３は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３２９４】
ステップＳｘ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｘ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２８９（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｘ０９０４に進む。
【３２９５】
一方、ステップＳｘ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｘ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２８９（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｘ０９０４に進む。

【３２９６】
ステップＳｘ０９０４では、ステップＳｘ０９０２又はステップＳｘ０９０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｘ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｘ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０９０５に進む。
【３２９７】
ステップＳｘ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｘ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｘ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図２９０（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。
【３２９８】
一方、ステップＳｘ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図２９０（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｘ０９０６又はステップＳｘ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｘ０９０８に進む。
【３２９９】
ステップＳｘ０９０８では、ステップＳｘ０９０６又はステップＳｘ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｘ０９０８を実行した後、ステップＳｘ０９０９に進む。
【３３００】
ステップＳｘ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図２８７）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｘ０９０６又はステップＳｘ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｘ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【３３０１】
ステップＳｘ０９０４において、ステップＳｘ０９０２又はステップＳｘ０９０３における当たり抽選の当否結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｘ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｘ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図２８７）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｘ０９１１に進む。
【３３０２】
ステップＳｘ０９１１において、ステップＳｘ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｘ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｘ０９１２を

実行した後、ステップＳｘ０９１３に進む。
【３３０３】
一方、ステップＳｘ０９１１において、ステップＳｘ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｘ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｘ０９１２を実行することなく、ステップＳｘ０９１３に進む。
【３３０４】
ステップＳｘ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｘ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。
【３３０５】
＜変動時間設定処理＞
次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図３１１：Ｓｘ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３３０６】
図３１４は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｘ１００２に進む。
【３３０７】
ステップＳｘ１００２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳｘ１００２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｘ１００２を実行した後、ステップＳｘ１００３に進む。
【３３０８】
ステップＳｘ１００３では、ステップＳｘ１００２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｘ１００１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｘ１００３を実行した後、ステップＳｘ１００４に進む。
【３３０９】
ステップＳｘ１００４では、ステップＳｘ１００３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。
【３３１０】
＜変動終了処理＞
次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３１０：Ｓｘ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３３１１】
図３１５は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｘ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図３１４）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【３３１２】
ステップＳｘ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｘ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。
【３３１３】
ステップＳｘ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｘ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｘ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｘ１１０３を実行した後、ステップＳｘ１１０４に進む。
【３３１４】
ステップＳｘ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｘ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｘ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｘ１１０５に進む。
【３３１５】
ステップＳｘ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３３１６】
ステップＳｘ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｘ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｘ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｘ１１０７を実行した後、ステップＳｘ１１０８に進む。一方、ステップＳｘ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｘ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｘ１１０７を実行することなく、ステップＳｘ１１０８に進む。
【３３１７】
ステップＳｘ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【３３１８】
ステップＳｘ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｘ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｘ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。
【３３１９】
ステップＳｘ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｘ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｘ１１１０に進み、高頻

度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｘ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【３３２０】

ステップＳｘ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｘ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｘ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｘ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｘ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｘ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｘ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｘ１０６～ステップＳｘ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【３３２１】

一方、ステップＳｘ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｘ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｘ１１１１を実行した後、ステップＳｘ１１１２に進む。ステップＳ１１１２では、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を確認し、残された保留情報の中に大当たり当選があるか否を判定する。ステップＳｘ１１１２において、残された保留情報の中に大当たり当選があると判定した場合には（Ｓｘ１１１２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１１３に進み、保留連有りコマンドを設定する。保留連有りコマンドは、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報の中に大当たり当選があること、すなわち、保留連が有ることをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるためのコマンドである。ステップＳｘ１１１３を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。一方、ステップＳｘ１１１２において、残された保留情報の中に大当たり当選がないと判定した場合には（Ｓｘ１１１２：ＮＯ）、ステップＳｘ１１１４に進み、保留連無しコマンドを設定する。保留連無しコマンドは、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報の中に大当たり当選がないこと、すなわち、保留連が無いことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるためのコマンドである。ステップＳｘ１１１４を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【３３２２】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図３０９：Ｓｘ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３３２３】

図３１６は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【３３２４】

ステップＳｘ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【３３２５】

ステップＳｘ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｘ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯ

Ｎであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【３３２６】

ステップＳｘ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｘ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｘ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２０５に進む。一方、ステップＳｘ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｘ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３３２７】

ステップＳｘ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｘ１２０６に進む。ステップＳｘ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｘ１２０７に進む。

【３３２８】

ステップＳｘ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている

【３３２９】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【３３３０】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【３３３１】

ステップＳｘ１２０７を実行した後、前述したステップＳｘ１２０８に進む。

【３３３２】

ステップＳｘ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｘ１２０８を実行した後、ステップＳｘ１２０９に進む。

【３３３３】

ステップＳｘ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３０９）におけるステップＳｘ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間

に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｘ１２０９を実行した後、ステップＳｘ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３３３４】

ステップＳｘ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２１１に進む。

【３３３５】

ステップＳｘ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｘ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｘ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｘ１２１３に進む。

【３３３６】

ステップＳｘ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｘ１２１３を実行した後、ステップＳｘ１２１４に進む。

【３３３７】

ステップＳｘ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｘ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３０９：ステップＳｘ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｘ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３３３８】

ステップＳｘ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｘ１２１６を実行した後、ステップＳｘ１２１７に進む。

【３３３９】

ステップＳｘ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｘ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｘ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２１８に進む。一方、ステップＳｘ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｘ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３３４０】

ステップＳｘ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｘ１２１９に進む。

【３３４１】

ステップＳｘ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｘ１２１９を実行した後、ステップＳｘ１２２０に進む。

【３３４２】

ステップＳｘ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間

設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｘ１２２０を実行した後、ステップＳｘ１２２１に進む。

【３３４３】

ステップＳｘ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図３０９）におけるステップＳｘ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｘ１２２１を実行した後、ステップＳｘ１２２２に進む。

【３３４４】

ステップＳｘ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３３４５】

ステップＳｘ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２２３に進む。

【３３４６】

ステップＳｘ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｘ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｘ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２２４に進む。

【３３４７】

ステップＳｘ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｘ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｘ１２２５を実行した後、ステップＳｘ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｘ１２２６を実行した後、ステップＳｘ１２２７に進む。

【３３４８】

ステップＳｘ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｘ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２２８に進む。

【３３４９】

ステップＳｘ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図３０９）におけるステップＳｘ１２２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｘ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３３５０】

一方、ステップＳｘ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｘ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｘ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリア

Ｔ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｘ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３３５１】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３１６：Ｓｘ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３３５２】

図３１７は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｘ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｘ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１３０２に進む。

【３３５３】

ステップＳｘ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｘ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｘ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１３０３に進む。

【３３５４】

ステップＳｘ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｘ１３０４に進む。

【３３５５】

ステップＳｘ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３０９：ステップＳｘ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｘ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３３５６】

ステップＳｘ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｘ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｘ１３０３およびステップＳｘ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【３３５７】

ステップＳｘ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｘ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１３０５に進む。

【３３５８】

ステップＳｘ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｘ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｘ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１３０６に進む。

【３３５９】

ステップＳｘ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｘ１３０７に進む。

【３３６０】

ステップＳｘ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３０９：ステップＳｘ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｘ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３３６１】

ステップＳｘ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｘ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｘ１３０６およびステップＳｘ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【３３６２】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３１６：Ｓｘ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３３６３】

図３１８は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３３６４】

ステップＳｘ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｘ１４０２を実行した後、ステップＳｘ１４０３に進む。

【３３６５】

ステップＳｘ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｘ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｘ１４０５に進む。

【３３６６】

ステップＳｘ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｘ１４０６に進む。

【３３６７】

ステップＳｘ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｘ１４１１に進む。

【３３６８】

一方、ステップＳｘ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｘ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常大当たりフラグおよび８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｘ１４０８に進む。

【３３６９】

ステップＳｘ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｘ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｘ１４１０に進む。

【３３７０】

ステップＳｘ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｘ１４１１に進む。

【３３７１】

ステップＳｘ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディ

ング期間終了時の移行処理を終了する。
【３３７２】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図３０９：Ｓｘ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３３７３】
図３１９は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｘ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１５０２に進む。
【３３７４】
ステップＳｘ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｘ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｘ１５０３に進む。
【３３７５】
ステップＳｘ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【３３７６】
ステップＳｘ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５０４に進む。
【３３７７】
ステップＳｘ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｘ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｘ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｘ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｘ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｘ１５０６に進む。
【３３７８】
ステップＳｘ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｘ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｘ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｘ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５０７に進む。
【３３７９】
ステップＳｘ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｘ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｘ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｘ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｘ１

５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｘ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｘ１５１０に進む。

【３３８０】

ステップＳｘ１５１０では、ステップＳｘ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｘ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｘ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【３３８１】

一方、ステップＳｘ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｘ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｘ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【３３８２】

ステップＳｘ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｘ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｘ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｘ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｘ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｘ１５１３に進む。

【３３８３】

ステップＳｘ１５１３では、ステップＳｘ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｘ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｘ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｘ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｘ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【３３８４】

ステップＳｘ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｘ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｘ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１６に進む。

【３３８５】

ステップＳｘ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｘ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯ

ＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【３３８６】
ステップＳｘ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【３３８７】
＜電役開閉制御処理＞
次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３１９：Ｓｘ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３３８８】
図３２０は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｘ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６０２に進む。
【３３８９】
ステップＳｘ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｘ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。
【３３９０】
ステップＳｘ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｘ１６０３を実行した後、ステップＳｘ１６０４に進む。
【３３９１】
ステップＳｘ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｘ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｘ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｘ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【３３９２】
ステップＳｘ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｘ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｘ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御す

る開放処理を実行する。その後、ステップＳｘ１６０９に進む。
【３３９３】
ステップＳｘ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｘ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。
【３３９４】
ステップＳｘ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｘ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【３３９５】
一方、ステップＳｘ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｘ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｘ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｘ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｘ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。
【３３９６】
《６－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【３３９７】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【３３９８】
図３２１は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【３３９９】
ステップＳｘ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｘ１７０１を実行した後、ステップＳｘ１７０２に進む。
【３４００】
ステップＳｘ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｘ１７０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｘ１７０２を実行した後、ステップＳｘ１７０３に進む。
【３４０１】
ステップＳｘ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ１７０３を実行した後、ステップＳｘ１７０４に進む。
【３４０２】
ステップＳｘ１７０４では、一発告知演出用処理を実行する。一発告知演出用処理は、

「遊技機による処理の概要と演出動作」の欄に含まれる「一発告知演出」の欄で詳述した一発告知演出を実現するための処理である。先に説明したように、一発告知演出は、演出用メイン回転役物１７０の動作によって、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを告知するための演出である。具体的には、一発告知演出は、図２９７に例示した内容の演出を行う。ステップＳｘ１７０４を実行した後、ステップＳｘ１７０５に進む。

【３４０３】

ステップＳｘ１７０５では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｘ１７０５を実行した後、ステップＳｘ１７０６に進む。

【３４０４】

ステップＳｘ１７０６では、ビッグオアスモール演出用処理を実行する。ビッグオアスモール演出用処理は、「遊技機による処理の概要と演出動作」の欄に含まれる「ビッグオアスモール演出」の欄で詳述したビッグオアスモール演出を実現するための処理である。先に説明したように、ビッグオアスモール演出は、演出用メイン回転役物１７０と、第１演出用サブ回転役物１８０と、第２演出用サブ回転役物１９０とが協働して、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数と保留連の有無とを予告するための演出である。具体的には、ビッグオアスモール演出は、図３００～図３０３に例示した内容の演出を行う。ステップＳｘ１７０６を実行した後、ステップＳｘ１７０７に進む。

【３４０５】

ステップＳｘ１７０７では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｘ１７０７を実行した後、ステップＳｘ１７０８に進む。

【３４０６】

ステップＳｘ１７０８では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｘ１７０８を実行した後、ステップＳｘ１７０９に進む。

【３４０７】

ステップＳｘ１７０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｘ１７０９を実行した後、ステップＳｘ１７１０に進む。

【３４０８】

ステップＳｘ１７１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｘ１７１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【３４０９】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３２１：Ｓｘ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３４１０】

図３２２は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ

ｘ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｘ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１８０２に進む。

【３４１１】

ステップＳｘ１８０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｘ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｘ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１８０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｘ１８０３を実行した後、ステップＳｘ１８０４に進む。

【３４１２】

ステップＳｘ１８０４では、保留変化予告演出用処理を実行する。保留変化予告演出用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「保留変化予告演出」の欄で詳述した保留変化予告演出を実現するための処理である。先に説明したように、保留変化予告演出は、各保留表示アイコンＨ，Ｚの表示色をデフォルト色から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンＨ，Ｚに対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する演出である。ステップＳｘ１８０４を実行した後、ステップＳｘ１８０６に進む。

【３４１３】

ステップＳｘ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｘ１８０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｘ１８０５に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｘ１８０５を実行した後、ステップＳｘ１８０６に進む。

【３４１４】

ステップＳｘ１８０３及びステップＳｘ１８０５の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【３４１５】

ステップＳｘ１８０６では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｘ１８０６を実行した後、ステップＳｘ１８０７に進む。

【３４１６】

ステップＳｘ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｘ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１８０２～ステップＳｘ１８０６を実行することなく、ステップＳｘ１８０７に進む。

【３４１７】

ステップＳｘ１８０７では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｘ１８０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｘ１８０５において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｘ１８０７を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【３４１８】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３２１：Ｓｘ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３４１９】

図３２３は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１９０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｘ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｘ１９０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｘ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｘ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１９０２に進む。

【３４２０】

ステップＳｘ１９０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｘ１９０３に進む。

【３４２１】

ステップＳｘ１９０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ１９０３を実行した後、ステップＳｘ１９０４に進む。

【３４２２】

ステップＳｘ１９０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図２８６参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され

得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【３４２３】

今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【３４２４】

ステップＳｘ１９０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｘ１９０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｘ１９０６に進む。

【３４２５】

ステップＳｘ１９０６では、今回の遊技回においてステップＳｘ１９０３で設定された演出パターン、ステップＳｘ１９０４で設定された停止図柄、ステップＳｘ１９０５で設定された変動パターンの情報、ステップＳｘ１９０６で得られた保留表示の情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｘ１９０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｘ１９０７を実行した後、ステップＳｘ１９０８に進む。

【３４２６】

ステップＳｘ１９０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｘ１９０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【３４２７】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３２３：Ｓｘ１９０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３４２８】

図３２４は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ２００１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｘ２００２に進む。

【３４２９】

ステップＳｘ２００２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の

有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｘ２００２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図３２３）のステップＳｘ１９０２で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｘ２００２を実行した後、ステップＳｘ２００３に進む。

【３４３０】

ステップＳｘ２００３では、Ｓｘ２００２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図３２３）のステップＳｘ１９０２で把握した変動時間と、ステップＳｘ２００１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｘ２００３を実行した後、ステップＳｘ２００４に進む。

【３４３１】

ステップＳｘ２００４では、ステップＳｘ２００３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｘ２００４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【３４３２】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３２３：Ｓｘ１９０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３４３３】

図３２５は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ２１０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｘ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｘ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｘ２１０４に進む。

【３４３４】

一方、ステップＳｘ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｘ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｘ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｘ２１０４に進む。

【３４３５】

ステップＳｘ２１０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【３４３６】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【３４３７】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【３４３８】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【３４３９】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【３４４０】

図３２６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３４４１】

ステップＳｘ２２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｘ２２０２に進む。

【３４４２】

ステップＳｘ２２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【３４４３】

＜コマンド割込み処理＞

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

【３４４４】

図３２７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ２３０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【３４４５】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【３４４６】

図３２８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してそ

の画像の描画及び表示の指示を実行する。
【３４４７】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【３４４８】
ステップＳｘ２４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図３２７）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【３４４９】
演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【３４５０】
なお、コマンド対応処理（Ｓｘ２４０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。
【３４５１】
ステップＳｘ２４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｘ２４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｘ２４０３に進む。
【３４５２】
ステップＳｘ２４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｘ２４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｘ２４０４に進む。
【３４５３】
ステップＳｘ２４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｘ２４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み

処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｘ２４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【３４５４】

《６－７》作用・効果：

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後に、演出用メイン回転役物１７０が回転しながら最下点位置に下りてくるとともに、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０が回転しながら最上点位置に上がってきて、その後、演出用メイン回転役物１７０と、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０とが共に回転を停止し、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれかを拡大して表示するというビッグオアスモール演出を実行することによって、ラウンド遊技の回数と保留連の有無とを遊技者に告知することができる。

【３４５５】

上記構成のビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺに対して、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれが一致するか（止まるか）といった緊迫感（ドキドキ感）を、遊技者に対して付与することができる。その上で、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１演出用サブ回転役物１８０に描画された虹色の「ＢＩＧ」の文字列１８３ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が１６回となり、保留連が有りである二重の喜びを遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１演出用サブ回転役物１８０に描画された黒色の「ＢＩＧ」の文字列１８４ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が１６回となる喜びを遊技者に対して付与することができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が無しであるといった少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第２演出用サブ回転役物１９０に描画された虹色の「ＳＭＬ」の文字列１９３ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が有りである喜びを遊技者に対して付与することができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が８回となることの少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。さらに、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第２演出用サブ回転役物１９０に描画された黒色の「ＳＭＬ」の文字列１９４ａが拡大して表示された場合には、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が８回となり、保留連が無しとなるので、大当たりに当選しないよりは良かったなといった感情（と少しの落胆感）を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３４５６】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０は、回転軸部１７１を中心として回転可能な複数の花びら部１７２を備え、複数の花びら部１７２のうちの一つである花びら部１７２Ｌは、拡大レンズＬＺを備えることによって、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢを視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２，１９２は、回転可能に構成され、遊技盤３０を正面視した場

合に演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを通すことなく視認可能な第１位置（例えば、図３００（ａ）を参照）と、花びら部１７２Ｌを通して視認可能な第２位置（例えば、図３００（ｂ）、図３０１、図３０２、または図３０３を参照）との間で変位可能である。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な第１状態となり、ビッグオアスモール演出において、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２，１９２が移動してくることによって、回転体１８２または回転体１９２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２または回転体１９２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能となる第２状態となる。このために、一発告知演出によって、第１状態となった場合に、先に説明したように、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを遊技者に告知することができる。また、ビッグオアスモール演出によって、第２状態となった場合に、先に説明したように、獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといったことを遊技者に告知することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出によって、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる喜びを遊技者に対して付与するができると共に、ビッグオアスモール演出によって、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといった期待感と少しの落胆感とを遊技者に対して付与することができる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３４５７】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられた回転体１８２，１９２の外形が、遊技盤３０を正面視した場合に、回転体１８２，１９２の回転の中心を対称の点として点対称となっていることから、演出用サブ回転役物１８０，１９０を回転させたときの回転体１８２，１９２の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３４５８】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０が備える花びら部１７２や、演出用サブ回転役物１８０，１９０が備える回転体１８２，１９２を樹脂材料によって形成される構成としていることから、これら部品の形成が容易となるため、これら部品の形状の自由度が高い。このため、これら部品を備える演出用メイン回転役物１７０や、演出用サブ回転役物１８０，１９０を用いた演出、すなわち、一発告知演出やビッグオアスモール演出をよりインパクトの高いものとすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３４５９】

本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０に備えられる回転軸部１７１は遊技盤３０の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤３０の表面に対して高い精度で平行となる平面上で花びら部１７２を回転させることができる。このため、演出用メイン回転役物１７０の外径を大きくすることが容易であり、この結果、一発告知演出およびビッグオアスモール演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３４６０】

また、従来より知られている回転役物は、発光部を備え、当該発光部が発光した状態で回転するだけの演出を実行可能なものであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、第１回転体の一例である演出用メイン回転役物１７０と、演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを裏面側から照射しうる光源として機能する図柄表示装置４１とが独立した構成であることから、裏面側の光源が発光した状態で演出用メイン回転役物１７０が回転するといった一発告知演出と、裏面側の光源が発光しない状態で演出用メイン回転役物１７０と第２回転体の一例である演出用サブ回転役物１８０，１９０とが係

わり合う演出であって、演出用メイン回転役物１７０自体は主に回転するだけといったビッグオアスモール演出との両方が実行可能となった。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、回転役物と光源とを独立させることによって従来より多様な種類の演出を実現することが可能となった。その上、本実施形態のパチンコ機１０では、上記光源として機能する図柄表示装置４１は、当たり抽選の結果を報知するための変動表示や、キャラクターの表示等の種々の演出表示を行うことができることから、装置のいっそう効率的な使用が可能となっている。

【３４６１】

《６－８》第６実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０および演出用メイン回転役物駆動部９７についての種々の変形例を変形例１～変形例１２として、まず説明する。

【３４６２】

《６－８－１》変形例１：

上記第６実施形態およびその変形例では、第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０は、回転板部としての花びら部１７２を５枚、備える構成としたが、この代わりに、花びら部の数を、２枚、３枚、４枚、６枚等の他の数の複数枚としてもよいし、１枚としてもよい。すなわち、第１回転体が備える回転板部の数はいずれであってもよく、１枚であってもよい。なお、上記実施形態のパチンコ機１０では、第１回転体は、演出用として使用されているが、必ずしも演出用である必要はなく、様々な用途として使用されるものであってもよい。要は、第１回転体と第２回転体とが係わり合うことで本発明の効果を奏することができるものであれば、第１回転体はいずれの用途として使用されるものであってもよい。

【３４６３】

《６－８－２》変形例２：

上記第６実施形態およびその変形例では、第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０が備える回転板部の形状として、花びら形状を採用したが、この代わりに、第１回転体の回転板部の形状として、矩形、三角形、楕円形、円形（真円形もしくはゆがみのある円形）等の他の形状を採用してもよい。要は、第１回転体の回転板部は、回転する面を備え、当該面の裏面側（後ろ側）に第２回転体が移動してくることが可能であれば、どのような形状であってもよい。

【３４６４】

《６－８－３》変形例３：

上記第６実施形態およびその変形例では、演出用メイン回転役物１７０に備えられる回転板部としての花びら部１７２を半透明の材料によって形成していたが、この代わりに、透明の材料によって形成してもよい。材料としては、樹脂材料、ガラス材料等のいずれであってもよい。この場合に、花びら部における透明部分は花びら全体でなくてもよく、花びらの一部分であってもよい。花びら部１７２を半透明の材料によって形成した上記第６実施形態およびその変形例においても、半透明部分は花びら全体でなくてもよく、花びらの一部分であってもよい。

【３４６５】

《６－８－４》変形例４：

上記第６実施形態およびその変形例では、花びら部１７２を半透明の材料によって形成し、１枚の花びら部１７２Ｌに拡大レンズＬＺを設けた構成としたが、この代わりに、花びら部１７２を不透明の材料によって形成し、１枚の花びら部１７２Ｌに拡大レンズＬＺを設けた構成としてもよい。要は、複数枚のうちの１枚の花びら部１７２Ｌにおいては拡大レンズＬＺを設けた構成とした場合には、他の花びら部１７２Ｌは、透明、半透明、不

透明の材料のいずれによって形成してもよい。
【３４６６】
《６－８－５》変形例５：
上記第６実施形態およびその変形例では、花びら部１７２を半透明の材料によって形成し、１枚の花びら部１７２Ｌに拡大レンズＬＺを設けた構成としたが、この代わりに、花びら部１７２を透明の材料によって形成し、いずれの花びら部１７２にも拡大レンズを備えない構成としてもよい。材料としては、樹脂材料、ガラス材料等のいずれであってもよい。ここでいう透明とは、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０に備えられた文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａを花びら部１７２を通して視認可能な程度の透明性を有するものであれば、どの程度の透明性であってもよい。この構成によれば、演出用サブ回転役物１８０，１９０に記載された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａを花びら部１７２を通して明瞭に視認できる。また、花びら部１７２を透明性を有する樹脂材料によって形成する場合、形成し易いことから、花びら部１７２の形状の自由度が高まり、この結果、花びら部１７２を備える演出用メイン回転役物１７０を使用した演出をよりインパクトの高いものとすることが可能となる。さらに、他の変形例として、回転板部としての花びら部は、光透過率が高い領域と、当該部分より光透過率が低い領域とを有する構成としてもよい。この構成の場合において、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が特定回転停止位置で停止するタイミングで、花びら部に備えられた前記光透過率が高い領域の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０が移動する構成とする。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が特定回転停止位置で停止するタイミング以後において、遊技者は、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を花びら部の光透過率が高い領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【３４６７】
《６－８－６》変形例６：
上記第６実施形態およびその変形例では、回転板部としての１枚の花びら部１７２Ｌに拡大レンズＬＺを設けた構成としたが、この代わりに、１枚の花びら部１７２Ｌに平板状の透明ガラスもしくは平板状の透明プラスチックを設けた構成、貫通孔を設けた構成等としてもよい。要は、回転板部の裏面側に第２回転体が移動してきた場合に、第２回転体が回転板部を通して視認可能となるなら、回転板部の内部をどのような構成としてもよい。
【３４６８】
《６－８－７》変形例７：
上記第６実施形態およびその変形例では、各花びら部１７２を拡縮動作させる拡大縮小機構部１７７を備える構成としたが、この代わりに、拡大縮小機構部１７７を無くして各花びら部１７２を拡縮動作させない構成としてもよい。この構成において、変形例１として記載したように回転板部としての花びら部を１枚としてもよく、また、その１枚の花びら部を変形例２として記載したように円形としてもよい。要は、回転板部は、回転する面を備え、当該面の裏面側（後ろ側）に第２回転体が移動してくることが可能であれば、回転板部の数は１つであっても複数であってもよく、当該回転板部の形状はどのような形であってもよい。
【３４６９】
《６－８－８》変形例８：
上記第６実施形態およびその変形例では、ラック＆ピニオン機構部１７５およびピニオン連結用モーター１７６を用いて演出用メイン回転役物１７０を上下方向に移動させる構成としたが、この代わりに、ラック＆ピニオン機構部１７５およびピニオン連結用モーター１７６を無くして、演出用メイン回転役物１７０を特定位置に固定する構成としてもよい。ここで言う固定とは、上下方向の位置が一定の位置にあることであり、花びら部１７２は回転する。具体的には、演出用メイン回転役物１７０に備えられる回転軸部１７１が特定位置に固定された構成とする。なお、特定位置としては、例えば、上記第６実施形態における演出用メイン回転役物１７０についての原点位置とすることができる。この構成

によれば、回転する演出用メイン回転役物１７０の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を移動させることが容易となる。したがって、本変形例によれば、制御の簡略化を図ることができる。なお、演出用メイン回転役物１７０は、上下方向の位置に限らず左右方向においても一定の位置にある構成としてもよい。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部の裏面側に第２回転体が移動してくることが可能であれば、第１回転体は、特定の位置に固定される構成、特定の位置まで移動する構成のいずれであってもよい。

【３４７０】

《６－８－９》変形例９：

上記第６実施形態およびその変形例では、メイン回転役物回転用モーター１７４をステッピングモーターによって構成したが、この代わりに、メイン回転役物回転用モーター１７４をブラシ付きＤＣモーターまたはブラシ無しＤＣモーターによって構成してもよい。これらは、直流電源を演出用メイン回転役物１７０を回転させるための動力源としているが、この代わりに、交流電源、圧電素子を用いて発生された超音波、静電気によるクーロンの印力と斥力、遊技盤３０のアウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出された遊技球の運動エネルギー、その他の遊技球の運動エネルギー等を演出用メイン回転役物１７０を回転させるための動力源としてもよい。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が回転し得る構成において、その回転を行う装置としてはどのような装置構成であってもよく、また、第１回転体を動かす動力源としてもどのような動力を用いたものであってもよい。

【３４７１】

《６－８－１０》変形例１０：

上記第６実施形態およびその変形例では、メイン回転役物回転用モーター１７４によって演出用メイン回転役物１７０を一定の速度で回転させる構成としたが、この代わりに、メイン回転役物回転用モーター１７４によって演出用メイン回転役物１７０の回転速度を変化させる構成としてもよい。この構成によれば、演出用メイン回転役物１７０の回転速度が変化することから、一発告知演出において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認される高輝度部ＨＢの視認態様を変化させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、演出用メイン回転役物１７０の回転速度はランダムに変化してもよく、回転の途中で回転速度は０、すなわち回転を停止する構成としてもよい。また、所定の契機で回転速度が変化する構成としてもよく、この構成の場合においても、その回転速度は０を含めていずれの大きさに変化してもよい。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部の裏面側に第２回転体が移動してくることが可能であれば、第１回転体の回転速度の大きさ、当該回転速度の変化の態様については、途中、回転を停止する場合を含めてどのようなものであってもよい。

【３４７２】

《６－８－１１》変形例１１：

上記第６実施形態およびその変形例では、メイン回転役物回転用モーター１７４によって演出用メイン回転役物１７０を正面視において左回りに回転させる構成としたが、この代わりに、演出用メイン回転役物１７０を正面視において右回りに回転させる構成としてもよい。また、演出用メイン回転役物１７０の回転方向を一定方向とする構成に換えて、演出用メイン回転役物１７０の回転方向を一方の方向から他方の方向に反転させる構成としてもよい。この構成によれば、演出用メイン回転役物１７０の回転方向が変化することから、一発告知演出において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認される高輝度部ＨＢの視認態様を変化させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部の裏面側に第２回転体が移動してくることが可能であれば、第１回転体の回転方向はいずれの方向でも、また、途中で回転方向を切り替える構成としてもよい。また、他の変形例として、演出用メイン回転役物１７０を回転させる契機が成立する毎

に、演出用メイン回転役物１７０の回転方向が、正面視において左回りの回転方向と右回りの回転方向とのうちのいずれにするかが決まる構成として、左回りとすることが決まった場合より右回りとすることが決まった場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易くしてもよい。具体的には、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が８Ｒ確変大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合に、演出用メイン回転役物１７０を左回りに回転させる。一方、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が１６Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ通常大当たりである場合に、演出用メイン回転役物１７０を右回りに回転させる。この構成によって、第１回転体の回転方向が左回りとすることが決まった場合より右回りとすることが決まった場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる。この構成によれば、遊技者は第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３４７３】

《６－８－１２》変形例１２：

上記第６実施形態およびその変形例では、第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０を図柄表示装置４１の表示面４１ａの上側に配置していたが、この代わりに、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内や、遊技領域ＰＡ内、大入賞口３６ａ内等に第１回転体を設ける構成としてもよい。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部の裏面側に第２回転体が移動してくることが可能であれば、遊技盤３０のいずれの位置に第１回転体を設ける構成としてもよい。

【３４７４】

第２回転体の一例としての演出用サブ回転役物１８０，１９０および演出用サブ回転役物駆動部９８，９９についての種々の変形例を変形例１３～変形例２２として、次に説明する。

【３４７５】

《６－８－１３》変形例１３：

上記第６実施形態およびその変形例では、遊技盤３０の上下方向において、第２回転体の一例としての各演出用サブ回転役物１８０，１９０は演出用メイン回転役物１７０に対して下側に配置されていたが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は演出用メイン回転役物１７０に対して上側に配置された構成としてもよい。この場合には、ラック＆ピニオン機構部とピニオン連結用モーターとによって、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を演出用メイン回転役物１７０より上方から演出用メイン回転役物１７０に向かって移動させる構成とする。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が、上方から演出用メイン回転役物１７０に向かって降り注ぐような演出が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体は第１回転体に対して上下のいずれの側に配置されていてもよい。また、他の変形例として、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が原点位置から最上点位置まで移動し、その後、最上点位置から原点位置に復帰する構成としたが、この代わりに、第２回転体が原点位置から最上点位置まで移動し、その後、最上点位置より更に上側に抜けて行く構成としてもよい。また、第２回転体を第１回転体に対して上側に配置した構成において、第２回転体が原点位置から第１回転体が備える回転板部の裏面側に移動し、その後、更に下側に移動していく構成としてもよい。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の上下方向の移動の経路はいずれの方向の経路であってもよい。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第２回転体の一例としての演出用サブ回転役物１８０，１９０は、演出用として使用されているが、第２回転体は、必ずしも演出用である必要はなく、様々な用途として使用されるものであってもよい。要は、第１回転体と第２回転体とが係わり合うことで本発明の効果を奏することができるものであれば、第２回転体はいずれの用途として使用さ

れるものであってもよい。
【３４７６】
《６－８－１４》変形例１４：
上記第６実施形態およびその変形例では、第２回転体の一例としての演出用サブ回転役物１８０，１９０を２つ備える構成としたが、この代わりに、第２回転体としての演出用サブ回転役物を１つ備える構成としてもよい。この場合には、例えば、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回の場合に演出用サブ回転役物を動作させ、ラウンド遊技の回数が８回の場合には演出用サブ回転役物を動作させない構成とする。この構成によれば、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回となることと保留連の有無とを予告することができる。また、他の変形例として、第２回転体としての演出用サブ回転役物を３つ以上、備える構成としてもよい。また、上記第６実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の大部分は覆い板１９９によって隠されており、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の一部分だけが覆い板１９９から突出する構成としたが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の全体が覆い板１９９によって隠された構成としてもよい。また、演出用サブ回転役物１８０，１９０はパチンコ機１０から取り外し可能としてもよく、取り外した状態であっても、一発告知演出のように演出用メイン回転役物１７０だけを使用した演出を行うことができる。要は、本実施形態のパチンコ機１０において各演出用サブ回転役物１８０，１９０によって構成される第２回転体は、パチンコ機の外側を含めたいずれの位置から移動してきてもよく、第１回転体が備える回転板部の裏面側に移動することができればよい。換言すれば、第２回転体は、遊技盤上（遊技領域上）に常に存在する必要はなく、一時的に存在する構成であればよい。また、第２回転体が、第１回転体が備える回転板部の裏面側に移動する構成としては、第２回転体の全体が回転板部の裏面側に移動する構成としてもよいし、第２回転体の一部が回転板部の裏面側に移動する構成としてもよい。
【３４７７】
《６－８－１５》変形例１５：
上記第６実施形態およびその変形例では、右側に配置された第１演出用サブ回転役物１８０の回転軸部１８１と左側に配置された第２演出用サブ回転役物１９０の回転軸部１９１とが左右方向および上下方向において同一の動きをするように、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御がなされていたが、この代わりに、第１演出用サブ回転役物１８０の回転軸部１８１と第２演出用サブ回転役物１９０の回転軸部１９１とが左右方向および上下方向において異なる動きをするようにしてもよい。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が様々な動きによって演出用メイン回転役物１７０に向かって移動することを、遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、上記第６実施形態およびその変形例では、右側に配置された第１演出用サブ回転役物１８０に備えられた回転体１８２と左側に配置された第２演出用サブ回転役物１９０に備えられた回転体１９２とが同一の回転態様で回転するように、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御がなされていたが、この代わりに、第１演出用サブ回転役物１８０に備えられた回転体１８２と第２演出用サブ回転役物１９０に備えられた回転体１９２とが異なる回転態様で回転するようにしてもよい。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が様々な回転態様によって回転することを、遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が複数、移動してくる構成においては、複数の第２回転体のそれぞれは個別に独立して左右方向および上下方向においてどのような動きをしてもよく、複数の第２回転体のそれぞれの回転態様についてもどのような回転態様としてもよい。
【３４７８】

《６－８－１６》変形例１６：
上記第６実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置から最上点位置まで１つの経路で移動する構成としたが、この代わりに、複数の経路で移動する構成としてもよい。また、経路としては、直線状の経路に限る必要はなく、曲線状の経路としてもよい。これらの構成によれば、様々な経路によって各演出用サブ回転役物１８０，１９０が演出用メイン回転役物１７０に向かって移動することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の移動経路は複数あってもよく、その移動経路の形についてもどのような形をとってもよい。

【３４７９】
《６－８－１７》変形例１７：
上記第６実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置から最上点位置まで移動する速度が一定となるように構成したが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置から最上点位置まで移動する速度が変化し得る構成としてもよい。この構成によれば、移動速度を低下させた場合に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が移動している最中に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に到達せずにビッグオアスモール演出が実行されないのではないかといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の移動速度は、その大きさおよび変化の態様についてどのようであってもよい。

【３４８０】
《６－８－１８》変形例１８：
上記第６実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転速度が一定となるように構成したが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転速度が変化し得る構成としてもよい。この構成によれば、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０が移動してくる際の各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の回転速度は、その大きさおよび変化の態様についてどのようであってもよい。

【３４８１】
《６－８－１９》変形例１９：
上記第６実施形態およびその変形例では、サブ回転役物回転用モーターによって各演出用サブ回転役物１８０，１９０を正面視において左回りに回転させる構成としたが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を正面視において右回りに回転させる構成としてもよい。また、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転方向を一定方向とする構成に換えて、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転方向を一方の方向から他方の方向に反転させる構成としてもよい。この構成によれば、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０が移動してくる際の各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の回転方向はいずれの方向でも、また、途中で回転方向を切り替える構成としてもよい。

【３４８２】
《６－８－２０》変形例２０：

上記第６実施形態およびその変形例では、第２回転体の一例としての各演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられる回転体１８２，１９２は、回転軸部１８１，１９１に軸支される構成としたが、この代わりに、第２回転体は、回転軸部を備えずに回転可能な構成としてもよい。この構成によれば、構成を簡略化することができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体はどのような回転態様であってもよい。

【３４８３】

《６－８－２１》変形例２１：

上記第６実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられる回転体１８２，１９２は、樹脂材料によって形成されていたが、この代わりに、鉄やアルミニウム等の金属材料によって形成された構成としてもよい。また、各回転体１８２（１９２）は、円形の貫通孔が設けられ、当該貫通孔に透明樹脂１８３，１８４（１９３，１９４）が埋め込まれ、当該透明樹脂１８３，１８４（１９３，１９４）に文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）が描画された構成であったが、この代わりに、各回転体を、貫通孔を設けずに均一の材質の材料（例えば、鉄）によって構成し、表面に文字を記した構成としてもよい。この構成によれば、回転体１８２（１９２）の構成を簡略化することができ、回転体１８２（１９２）の製造が容易である。また、回転体１８２（１９２）の回転がガタつきなくスムーズとなるという効果も奏する。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることによって、第２回転体が光源からの光を遮って、第２回転体が回転板部を通して視認可能となる状態において、文字を視認することが可能であれば、その文字を記す構成についてはどのような構成であってもよい。

【３４８４】

《６－８－２２》変形例２２：

上記第６実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられる回転軸部１８１，１９１は、遊技盤３０の表面に対する垂直方向（以下、遊技盤３０の垂直方向と呼ぶ）に沿うように配置されており、各回転軸部１８１，１９１の方向は遊技盤３０の垂直方向に固定されていたが、この代わりに、各回転軸部１８１，１９１の方向を、遊技盤３０の垂直方向から、当該垂直方向から所定の角度（例えば５度）だけ傾いた方向に変化させることが可能な構成としてもよい。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の方向をいわゆる首振りのように変化させながら各演出用サブ回転役物１８０，１９０を回転させる演出を実現することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、垂直方向からの傾斜角度は、一つの方向に限らず、様々な方向に変化させる構成としてもよい。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体はどのような回転態様であってもよい。

【３４８５】

《６－８－２３》変形例２３：

上記第６実施形態およびその変形例では、ビッグオアスモール演出によって、ラウンド遊技の回数が１６回であり、保留連が有りの場合に、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、ラウンド遊技の回数が１６回であり、保留連が無しの場合には、回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。また、ラウンド遊技の回数が８回であり、保留連が有りの場合に、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、ラウンド遊技の回数が８回であり、保留連が無しの場合には、回転体１９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。これに対して、変形例として、次のような構成としてもよい。

【３４８６】
図３２９は、本変形例における一対の演出用サブ回転役物８８０，８９０を示す正面図である。本変形例では、ビッグオアスモール演出によって、保留連が有りであり、ラウンド遊技の回数が１６回である場合に、第１演出用サブ回転役物８８０の回転体８８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列８８３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、保留連が有りであり、ラウンド遊技の回数が８回である場合には、回転体８８２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列８８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。また、保留連が無しであり、ラウンド遊技の回数が１６回である場合に、第２演出用サブ回転役物８９０の回転体８９２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列８９３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、保留連が無しであり、ラウンド遊技の回数が８回である場合に、回転体８９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列８９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。換言すると、上記第６実施形態では、ラウンド遊技の回数が１６回である場合に、図２９８に示す第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色または黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ，１８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、ラウンド遊技の回数が８回である場合に、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色または黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａ，１９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示されるのに対して、本変形例では、保留連が有りの場合に、図３２９に示す第１演出用サブ回転役物８８０の回転体８８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」または「ＳＭＬ」という文字列８８３ａ，８８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、保留連が無しの場合に、第２演出用サブ回転役物８９０の回転体８９２に描画された黒色の「ＢＩＧ」または「ＳＭＬ」という文字列８９３ａ，８９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される構成とした。本変形例によっても、上記第６実施形態と同様に、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。要は、第２演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部を通して視認可能となった場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において当たり抽選において大当たり当選となる頻度が高い第１態様と、所定期間において当たり抽選において大当たり当選となる頻度が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る構成であれば、第２回転体の構成はどのような構成としてもよい。

【３４８７】
《６－８－２４》変形例２４：
上記第６実施形態およびその変形例では、ビッグオアスモール演出処理によって、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置において回転が停止している特定時間の期間において、１０個の円形の高輝度部ＨＢが配置された所定画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する構成としたが、この代わりに、他の数（１つでも複数でも可）の高輝度部ＨＢが配置された画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する構成としてもよい。要は、ビッグオアスモール演出処理によって、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、最上点位置に移動してきた各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転体１８２，１９２に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａが重なり合ったときに、当該文字列が鮮明に認識可能であれば、高輝度部ＨＢの数や、高輝度部ＨＢの配置位置はどのようであってもよい。

【３４８８】
《６－８－２５》変形例２５：
上記第６実施形態およびその変形例では、花びら部１７２Ｌに備えられた拡大レンズＬＺを通して視認可能となる光源を、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢによって構成していたが、この代わりに、当該光源を水銀ランプ、ＬＥＤ、レーザ光源等の種々の発光部によって構成してもよい。また、演出用メイン回転役物１７０に対して演出用サブ回転役物１８０，１９０の重なり合う位置を、図柄表

示装置４１の表示面４１ａの外側として、その重なり合う位置に対応した遊技盤３０の位置の裏面側に上記光源としての発光部が配置される構成としてもよい。この構成によれば、構成を簡略化することができる。なお、遊技盤３０の上記重なり合う位置の裏面側に配置される上記光源としての発光部は、演出用メイン回転役物１７０の照射用として新たに設けるように構成してもよいし、ポリカーボネート樹脂製の遊技盤３０の裏面側に意匠的演出のためにもともと設けていた発光部を上記光源として利用してもよい。この構成によれば、構成を簡略化することができる。また、遊技盤３０の上記重なり合う位置の裏面側に上記光源が配置される構成としたが、ここで言う裏面側とは、正面視において上記重なり合う位置と必ずしも一致する位置である必要はなく、光源からの光を回転板部を通して視認することができれば、正面視において上記重なり合う位置と一致しない位置であってもよい。要は、光源からの光を回転板部を通して視認することができれば、光源の構成はどのようなものであってもよいし、光源の位置についてもどのようであってもよい。

【３４８９】

《６－８－２６》変形例２６：

上記第６実施形態およびその変形例では、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に演出用サブ回転役物１８０（１９０）に備えられる回転体１８２（１９２）が移動してくることによって、回転体１８２（１９２）に記載された文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）が高輝度部ＨＢからの光を遮って、当該文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能となっていた。これに対して、変形例として、高輝度部ＨＢからの光を遮る部分が、回転体１８２（１９２）の全体となる構成としてもよい。要は、高輝度部ＨＢからの光を遮る部分は、回転体１８２（１９２）の少なくとも一部であればいずれの部分であってもよい。

【３４９０】

《６－８－２７》変形例２７：

上記第６実施形態およびその変形例では、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に移動した場合に、最下点位置に移動してきた演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、いずれの演出用サブ回転役物１８０（１９０）の文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）がピタッと一致するかによって、遊技者に有利な第１態様としての、当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回となる態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様としての、大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が８回となる態様とのいずれかの態様に振り分けられる構成としていた。これに対して変形例として、遊技者に有利な第１態様として、ラウンド遊技の回数が１６回となる態様に代えて、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることとし、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様として、当たり抽選の当否結果が外れであることととしてもよい。また、遊技者に有利な第１態様としては、変動表示に対する期待度が高まる構成や、実際の利益が高まる構成、有益性の高い事項の報知を行う構成等に代えることもできる。変動表示に対する期待度が高まる構成としては、リーチの種類が大当たり当選の期待度が高い種類に発展するもの、予告演出が大当たり当選の期待度が大きい演出に替わるもの、演出や結果告知までの時間を規定するタイマーが発動するもの等、種々のものが採用可能である。実際の利益としては、電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する構成、時短付与に当選する構成、大当たり抽選において小当たりに当選する構成、第１始動口３３に遊技球が入球する頻度が高まる構成等種々のものが採用可能である。「時短付与」とは、サポートモードについて移行契機となるが、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。有益性の高い報知事項としては、パチンコ機の設定（大当たり当選の確率を定めた設定）や、通常時の出玉率を示すベース値等、種々のものが採用可能である。遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様として、これらの例示に対して遊技者にとっての有利性が低いものとなる。これらの構成によっても、上記第６実施形態およびその変形例と同様に、期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。要は、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に移動した場合に、最

下点位置に移動してきた演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、いずれの演出用サブ回転役物１８０（１９０）の文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）がピタッと一致するかによって、遊技者に有利な第１態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様に振り分けられる構成であれば、第１態様および第２態様のそれぞれはどのようなものであってもよい。

【３４９１】

《６－８－２８》変形例２８：

上記第６実施形態およびその変形例では、演出用メイン回転役物１７０と各演出用サブ回転役物１８０，１９０とを用いたビッグオアスモール演出が、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に実行しうる構成としたが、これに代えて、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選とならない場合に実行しうる構成としてもよい。要は、パチンコ機において遊技が実行されている最中であれば、いずれの期間において、演出用メイン回転役物１７０と各演出用サブ回転役物１８０，１９０とを用いた演出を実行する構成としてもよい。例えば、遊技球発射機構によって遊技盤の前面に対する遊技球の発射が開始されてから、遊技盤３０の最下部に設けられたアウト口４３から最後の遊技球が排出されるまでの期間において、演出用メイン回転役物１７０と各演出用サブ回転役物１８０，１９０とを用いた演出を実行する構成としてもよい。

【３４９２】

《６－８－２９》変形例２９：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技球は、文字が記された刻印球であってもよく、また、文字が記されていない無地球であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドル

に設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【３４９３】

《６－８－３０》変形例３０：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに

換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【３４９４】

《７》第７実施形態：

《７－０》はじめに：

従来、大当たり当選以外で出球を増やしたいという要請があり、その要請に応えるために、高確率で小当たり当選すること（すなわち、小当たりラッシュとなること）によって出玉を増やす構成が考えられた。しかしながら、遊技機に関する規則によれば、高サポ状態（後述する高頻度サポートモード中）において遊技者の手持ちの遊技球が増えることは禁じられているため、高サポ状態でない遊技状態、すなわち低サポ状態において、小当たりラッシュとなることによって出玉を増やす構成が考えられた。この構成において、小当たりラッシュとなる遊技状態を通常状態（低確低サポ状態）と区別する一例としては、小当たりラッシュの遊技状態として高確低サポ状態（いわゆる潜伏確変状態）を採用することができる。具体的には、例えば、右打ちによって入球可能となる領域に第２始動口を設け、高確低サポ状態における右打ちで、第２始動口への遊技球の入球を可能とし、第２始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たり当選が可能な構成とする。さらに、第２始動口にチューリップ型普通電動役物（いわゆる電チュー）が設けられた構成を採用する場合には、小当たりラッシュ中である低サポ状態においても頻繁に電チューが開放し、第２始動口へ遊技球を入球させることが可能な構成とする必要がある。ただし、こうした構成では、低サポ状態である通常状態（通常時）においても、遊技者が右打ちをすると、第２始動口へ遊技球を頻繁に入球させることが可能となる。この結果、通常時に頻繁に第２始動口へ遊技球を入球させて当たり抽選の機会を増やそうとする遊技者が出現することになる。そこで、この問題を解決するために、通常時における特２保留の変動時間を例えば１０分と極めて長い時間（ロング）に設定する構成が考えられた。しかしながら、この構成を、特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（以下、特２優先機と呼ぶ）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機に採用した場合には、特２保留が残ったまま通常状態に移行した場合や、通常状態において誤って右打ちした場合に、特２保留のロングに設定された変動時間が終わるまで遊技を行なうことができず、遊技を円滑に継続できないというデメリットがあった。また、悪意のある者が、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置することで、数十分間にわたって当該遊技機を遊技不能とすることで、ホール内のパチンコ機の稼働率を極端に低下させてしまう虞があるというデメリットもあった。そこで、これらのデメリットを解消するために、後ほど詳細に説明するが、特１図柄と特２図柄が同時に変動可能な同時変動機能を採用することによって、特２図柄の変動中であっても特１図柄で遊技を行なうことが可能となり、上述した小当たりラッシュが実現された。

【３４９５】

上記小当たりラッシュ機能を搭載した同時変動機によれば、小当たりラッシュ（高確低サポ状態）や、いわゆる時短状態（低確高サポ状態）が終了して通常状態に戻ったときに、特２保留が２～４個残り、その残った特２保留（以下、特２残保留とも呼ぶ）で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、小当たりラッシュや時短状態が終了して通常状態に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。上述したように、通常状態に戻った後に特２残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。この場合に、遊技者が居ない空席のパチンコ機で、特２残保留で大当たり当選したことで、大入賞口が突然、

開放状態となることがあった。これを防止するために、従来、遊技盤の右側上方に大入賞口作動ゲートを設けて、当該大入賞口作動ゲートを遊技球が通過しない限り大入賞口が開放状態とならない構成のパチンコ機が提案されている。

【３４９６】

しかしながら、上記従来のパチンコ機であっても次の課題があった。従来のパチンコ機では、いわゆる右打ちランプを備えるものが知られている。右打ちランプは、推奨される発射態様が右打ちであることを遊技者に報知するためのＬＥＤ等のランプである。このため、右打ちランプを備える上記従来のパチンコ機では、通常状態における特２保留に係る当たり抽選において大当たり当選して、大入賞口作動ゲートへの遊技球の入球を待っている待機状態となった場合に、推奨される発射態様が右打ちとなって、右打ちランプが点灯した状態となる。そうすると、空席のパチンコ機の中から右打ちランプが点灯しているパチンコ機を見つけ出して、大入賞口作動ゲートへ遊技球を入球させることによって当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【３４９７】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、上述したハイエナの発生を防止することで、遊技の健全性を向上することを課題としている。以下、詳細に説明する。

【３４９８】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第１特定入球領域」及び「第２特定入球領域」としての「入球部」を備え、「特典入球手段」としての特典入球部を備え、「報知手段」としての「報知表示器」を備え、「所定待機状態」としての「条件成立待機状態」を備え、「所定制御」としての「切替制御」を備え、「第１状態」、「第２状態」及び「第３状態」としての「規制状態」を備え、「所定処理」としての「開始処理」を備える。

【３４９９】

また、本発明の「第１特定入球領域」および「第２特定入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能なその他の遊技領域に対して区画された領域であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、大入賞口作動ゲート、スルーゲート、入賞口、始動口、盤面に穿設された穴（開口）、遊技球が一時的に滞留可能に区画された領域などが挙げられる。

【３５００】

「特典入球手段」は、開放する契機が成立した場合に開放状態となる部材を有し、当該部材が開放状態となったときに遊技球が入球可能な領域であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物を備える大入賞口、可動部材を備え遊技球が入球した場合に大当たり当選となるＶ入賞口、可動部材を備え遊技球が入球した場合に遊技状態が確変状態に移行することになるＶ確入賞口、普通電動役物を備える始動口などが挙げられる。

【３５０１】

「報知手段」は、少なくとも２つの態様に切り替え可能であり、その態様が発射手段による発射態様と対応して制御されるものであれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＬＥＤや蛍光ランプ、白熱電球等の発光表示器、液晶表示器、物理的に視認可能な領域が切り替わる表示器などが挙げられる。また、文字情報、数字情報、絵柄、キャラクター、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度を異ならせることで、識別可能としたものなどが挙げられる。

【３５０２】

「所定待機状態」は、既に付与することが確定している大当たり等の特典遊技を付与条件が成立するまで遅延させる状態であれば良く、例えば、内部制御においては、特典遊技の付与に対応したフラグ等のデータを保持しつつ、付与条件の成立の発生が検知されたか否かの判定を行なう判定処理を、当該付与条件の成立の発生が検知されるまで繰り返し行なう状態が挙げられる。所定待機状態の間は、当該所定待機状態を示す表示や告知を実行しても良いし、表示や告知を非実行としても良い。「所定待機状態」としては、本発明の

主旨を実現可能であれば、例えば、通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、特別図柄の変動遊技状態、普通図柄の変動遊技状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、デモ表示中待機状態などが挙げられる。

【３５０３】

「所定制御」は、大当たり等の特典遊技を開始する前に、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、フラグ等のデータを更新する処理、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理などが挙げられる。また、この切り換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。

【３５０４】

「第１状態」、「第２状態」及び「第３状態」は、各遊技状態において予め定められた条件に従って大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態であれば良く、遊技機の制御において他の遊技状態と区画して制御可能な遊技状態であれば良い。「第１状態」、「第２状態」及び「第３状態」は、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、特別図柄の変動遊技状態、普通図柄の変動遊技状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、デモ表示中待機状態などが挙げられる。

【３５０５】

「所定処理」は、少なくとも第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球した場合に予め定められた遊技状態を開始させる処理であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、大入賞口の開放の開始、大入賞口の開閉部材の変位の開始、電動役物の開放の開始、電動役物の開閉部材の変位の開始、振り分け部材の変位の開始、特定の表示器に予め定められた情報を表示することの開始、特別図柄の変動遊技の開始、普通図柄の変動遊技の開始などが挙げられる。

【３５０６】

本遊技機は、詳細は後述するが、遊技状態が第１の規制状態の場合には、左側の遊技領域に設けられた第１入球部を有効に設定し、右側の遊技領域に設けられた第２入球部を無効に設定するので、第２入球部に遊技球が入球しても、第２入球部への遊技球の検出に対する開始処理は実行されない。そして、遊技状態がこの第１の規制状態の場合には、推奨される発射態様は第１入球部に遊技球を入球させることが可能となる「左打ち」となるので、報知表示機は消灯状態に制御される。詳細は後述するが、この第１の規制状態は、通常状態において特２残保留にて大当たりに当選した条件成立待機状態であるため、既に遊技者が本遊技機から離れた後である場合が多い。仮に、この状態において第２入球部を有効に設定する構成を採用した場合には、報知表示機が点灯状態に制御され、上述したハイエナに本遊技機が見つけ出されてしまう。しかしながら、本遊技機では、上述したように、この第１の規制状態では報知表示機は消灯状態に制御される。したがって、空席の遊技機の中から報知表示機が点灯している遊技機を見つけ出して、入球部へ遊技球を入球させることによって開始処理を実行させて当該遊技機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）の発生を防止することが可能となる。

【３５０７】

また、本遊技機は、詳細は後述するが、遊技状態が第２の規制状態の場合には、第２入球部を有効に設定し、第１入球部を無効に設定するので、第１入球部に遊技球が入球しても、第１入球部への遊技球の検出に対する開始処理は実行されない。そして、遊技状態がこの第２の規制状態の場合には、推奨される発射態様は第２入球部に遊技球を入球させることが可能となる「右打ち」となるので、報知表示機は点灯状態に制御される。詳細は後述するが、この第２の規制状態は、いわゆる連荘中における条件成立待機状態であるため、一般的に、遊技者が本遊技機を離れることはない。したがって、報知表示機が点灯状態に制御されていても、上述したハイエナは、本遊技機から不当な利益を得ることはできない。

【３５０８】
　また、本遊技機では、詳細は後述するが、遊技状態が第３の規制状態の場合には、第１入球部及び第２入球部のいずれもが無効に設定されるので、第１入球部又は第２入球部に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する開始処理は実行されない。そして、遊技状態がこの第３の規制状態の場合には、推奨される発射態様は「右打ち」ではないので、報知表示機は消灯状態に制御される。詳細は後述するが、この第３の規制状態は、通常状態であるため、遊技者は右打ちをする必要はない。
【３５０９】
　このように、本遊技機は、入球部に遊技球が入球した場合に、遊技状態に応じて入球部の有効／無効、開始処理の実行／非実行を適切に制御し、当該制御に伴って、報知表示機の点灯／消灯を適切に制御するので、ハイエナの発生を防止することができるとともに、遊技球の適切な発射態様を遊技者に適切に報知することが可能となる。
【３５１０】
　以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第７実施形態として説明する。
【３５１１】
《７－１》遊技機の構造：
　図３３０は、第７実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【３５１２】
　前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【３５１３】
　前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える発射手段としての遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられてお

り、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【３５１４】

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

【３５１５】

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

【３５１６】

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

【３５１７】

次に、パチンコ機１０の背面の構成について説明する。パチンコ機１０の背面には、パチンコ機１０の動作を制御するための制御機器が配置されている。

【３５１８】

図３３１は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【３５１９】

第１制御ユニット５１は、主制御装置６０を備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る機能を有する主制御基板を有している。主制御基板は、透明樹脂材料からなる基板ボックスに収容されている。この基板ボックスは、開閉の痕跡が残るように構成されている。例えば、開閉可能な箇所に封印シールが貼付されており、基板ボックスを開

放すると「開封」といった文字が現れるように構成されている。

【３５２０】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチンコ機１０の前面に設けられたスピーカーや各種ランプ等の発光手段の制御を行う。表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から送信されたコマンドに基づいて、図柄表示装置を制御する。図柄表示装置は、図柄や演出用の映像を表示する液晶ディスプレイを備えている。

【３５２１】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【３５２２】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【３５２３】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。

【３５２４】

図３３２は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【３５２５】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置９７が設けられている。可変入賞装置３６は当たり抽選において大当たり当選した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置９７は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。

【３５２６】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置９７のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、スルーゲート３５、及び一対の大入賞

口作動ゲート９５，９６が設けられている。さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９と、右打ち報知ランプ（以下、右打ちランプとも呼ぶ）３９ａとを有している。

【３５２７】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図３３１）から払い出される。

【３５２８】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。一般に、遊技球を遊技盤３０の左側に向けて発射させることを「左打ち」と呼び、遊技球を遊技盤３０の右側に向けて発射させることを「右打ち」と呼ぶが、第１始動口３３は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能である。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【３５２９】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側下方に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【３５３０】

スルーゲート３５は、遊技盤３０の右側上方に設けられており、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルータイプのゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【３５３１】

一対の大入賞口作動ゲート９５，９６のうちの一方の大入賞口作動ゲート９５は、第１入球部であり、遊技盤３０の左側上方に設けられている。一対の大入賞口作動ゲート９５，９６のうちの他方の大入賞口作動ゲート９６は、第２入球部であり、遊技盤３０の右側上方に設けられている。以下、左側上方に設けられた大入賞口作動ゲート９５を左側大入賞口作動ゲート９５とも呼び、右側上方に設けられた大入賞口作動ゲート９６を右側大入賞口作動ゲート９６とも呼ぶ。第１入球部は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能である。但し、左打ちした場合に、第１入球部は必ず（すなわち１００％の確率で）入球する必要はなく、第１入球部に入球する遊技球と、第１入球部に入球しない遊技球とが発生しうる。本実施形態では、第１入球部は、左打ちした場合に、高い確率（例えば５０％以上）で入球可能となるように、釘４２の位置が調整されている。なお、上記高い確率としては、５０％以上の値に代えて、５０％以下の値としてもよい。左打ちした場合に、第１入球部に入球する遊技球と、第１入球部に入球しない遊技球とが発生しうることから、詳細は後述するが、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１発だけ発射させることによって、大当たり遊技の実行が確定し

ている条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（後述する左一発ハイエナ）の発生を抑制することができる。また、変形例として、左打ちした場合に、第１入球部に必ず（すなわち１００％の確率で）遊技球が入球する構成としてもよい。

【３５３２】

第２入球部は、右打ちである場合に遊技球が入球可能であり、左打ちである場合に遊技球が入球不能である。但し、右打ちした場合に、第２入球部は必ず（すなわち１００％の確率で）入球する必要はなく、第２入球部に入球する遊技球と、第２入球部に入球しない遊技球とが発生しうる。本実施形態では、第２入球部は、右打ちした場合に、高い確率（例えば５０％以上）で入球可能となるように、釘４２の位置が調整されている。なお、上記高い確率としては、５０％以上の値に代えて、５０％以下の値としてもよい。また、変形例として、右打ちした場合に、第２入球部に必ず（すなわち１００％の確率で）遊技球が入球する構成としてもよい。

【３５３３】

各大入賞口作動ゲート９５，９６は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。各大入賞口作動ゲート９５，９６は、主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選した場合に、可変入賞装置３６を後述する開閉実行モードに移行させるための契機となり得るスルータイプのゲートである。詳細は後述するが、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。換言すると、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の通過が検出されない限り、開閉実行モードへの移行は発生しない。なお、本実施形態では、各大入賞口作動ゲート９０，９１に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。各特定入球部は、遊技球が通り抜けることが可能なスルータイプの入球領域であったが、この代わりに、遊技盤３０の背面側へと通じる入球口タイプの入球領域としてもよい。また、各特定入球部は、遊技球が通り抜けることが可能なスルータイプの入球領域とし、各特定入球部の下に遊技盤３０の背面側へと通じる入球口が設けられた構成としてもよい。

【３５３４】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて右側大入賞口作動ゲート９６よりも下流側に設けられている。可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる特典入球部としての大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選し、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大

入賞口作動ゲート９６を通過した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【３５３５】

小当たり専用可変入賞装置９７は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも下流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置９７は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口９７ａを備えるとともに、大入賞口９７ａを開閉する開閉扉９７ｂを備えている。開閉扉９７ｂは、通常は遊技球が大入賞口９７ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、小当たりに当選した場合には、開閉扉９７ｂは、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１０個の遊技球が賞球として払い出される。

【３５３６】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、または小当たり専用可変入賞装置９７に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【３５３７】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａ、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【３５３８】

特図ユニット３７は、第１図柄表示部３７ａと、第２図柄表示部３７ｂとを備えている。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂは、それぞれ、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されている。

【３５３９】

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

【３５４０】

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

【３５４１】

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

てから停止表示されるまでの時間を第１の変動時間とも呼び、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２の変動時間とも呼ぶ。

【３５４２】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【３５４３】

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

【３５４４】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。

【３５４５】

右打ちランプ３９ａは、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知する（推奨する）ための報知表示器であり、１つのＬＥＤによって構成されている。右打ちランプ３９ａの周辺には、「右打」との文字が記されている。本実施形態では、右打ちランプ３９ａは、推奨される発射態様が右打ちであるときに点灯し、推奨される発射態様が左打ちであるときに消灯する。推奨される発射態様が右打ちであるときとは、遊技盤３０の右側に位置するスルーゲート３５、大入賞口３６ａ、第２始動口３４、および小当たり専用可変入賞装置９７に遊技球を入球させる事が好ましい遊技状態のことであり、具体的には、大当たりの遊技状態（後述する大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード）や、高確率モードの遊技状態、高頻度サポートモードの遊技状態等が該当する。推奨される発射態様が左打ちであるときとは、例えば、通常状態の遊技状態である。なお、報知表示器は、ＬＥＤに替えて、蛍光ランプ、白熱電球等のその他の発光表示器としてもよい。また、報知表示器は、発光表示器に替えて、液晶表示器や、物理的に視認可能な領域が切り替わる表示器であっても良い。さらに、報知表示器は、文字情報、数字情報、絵柄、キャラクター、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度を異ならせることで識別可能にする構成としてもよい。

【３５４６】

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

【３５４７】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えてい

る。図柄表示装置４１は、表示制御装置１００によって表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【３５４８】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置４１は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【３５４９】

図３３３は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図３３３（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される第１装飾図柄または第２装飾図柄を示す説明図である。第１装飾図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２装飾図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。

【３５５０】

図３３３（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【３５５１】

図３３３（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、サブ表示領域ＳＡとが表示される。メイン表示領域ＭＡには、第１装飾図柄の画像が表示される場合と、第２装飾図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、サブ表示領域ＳＡには、メイン表示領域ＭＡと同様に、第１装飾図柄の画像が表示される場合と、第２装飾図柄の画像が表示される場合とがある。メイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄の画像が表示され、メイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄の画像が表示される。メイン表示領域ＭＡおよびサブ表示領域ＳＡに、第１装飾図柄および第２装飾図柄のいずれが表示されるかは、遊技の状態によって決定される。

【３５５２】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３３３（ａ）に示した第１装飾図柄または第２装飾図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３３３（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。

【３５５３】

具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合

わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、メイン表示領域ＭＡにおける第１装飾図柄および第２装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、メイン表示領域ＭＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１装飾図柄および第２装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【３５５４】

サブ表示領域ＳＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ４、Ｚ５、Ｚ６が表示される。各図柄列Ｚ４～Ｚ６には、図３３３（ａ）に示した第１装飾図柄または第２装飾図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図３３３（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ２上に停止した状態で表示される。

【３５５５】

具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ４～Ｚ６の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ４、図柄列Ｚ６、図柄列Ｚ５の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ４～Ｚ６に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。なお、サブ表示領域ＳＡにおける第１装飾図柄および第２装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、サブ表示領域ＳＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１装飾図柄および第２装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【３５５６】

先に説明した右打ち報知演出としては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、例えば「右を狙え」といった文字が表示される。また、左打ち報知演出としては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、例えば「左に戻せ」といった文字が表示される。右打ち報知演出は、先に説明した右打ちランプ３９ａが消灯状態から点灯状態に切り替わるときに同期して、実行が開始される。そして、実行が開始されてから所定期間が経過した後に右打ち報知演出が終了される。なお、所定期間が経過後に右打ち報知演出を終了させる構成に換えて、遊技者によって、操作ハンドル２５の回動操作量を最大とする右打ちの操作（または遊技球発射ボタン２６の操作）がなされたときに、右打ち報知演出が終了される構成としてもよい。左打ち報知演出は、先に説明した右打ちランプ３９ａが点灯状態から消灯状態に切り替わるときに同期して、実行が開始される。そして、実行が開始されてから所定期間が経過した後に左打ち報知演出が終了される。なお、所定期間が経過後に左打ち報知演出を終了させる構成に換えて、遊技者によって、操作ハンドル２５の回動操作量を最大から左打ちに相当する所定量とする左打ちの操作がなされたときに、左打ち報知演出が終了される構成としてもよい。なお、右打ち報知演出および左打ち報知演出の実行開始のタイミングは必ずしも右打ちランプ３９ａの動作に同期させる必要はなく、右打ちランプ３９ａの動作と独立したタイミングで実行開始してもよい。

【３５５７】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方に

おいて、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡ又はサブ表示領域ＳＡにおいて、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とは並列的に（同時に）実行可能となっている。また、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにおける所定図柄列の変動表示とサブ表示領域ＳＡにおける所定図柄列の変動表示と並列的に（同時に）実行可能となっている。

【３５５８】

さらに、図３３３（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、上述したように、本実施形態では、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。

【３５５９】

また、図３３３（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【３５６０】

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

【３５６１】

図３３２に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。

【３５６２】

先に説明したように、遊技盤３０の右側には、入球口部材としての第２始動口３４、可変入賞装置３６及び小当たり専用可変入賞装置９７と、スルータイプのゲートとしてのスルーゲート３５及び右側大入賞口作動ゲート９６とが設けられているが、これらは、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球の流下ルートに沿って、上流側から下流側に向かって、右側大入賞口作動ゲート９６、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、第２始動口３４、小当たり専用可変入賞装置９７の順に配置されている。上記流下ルートは、大まかには一つの系統となるように釘４２によって規定されている。なお、第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５は、遊技盤３０の左側上方に設ける構成としたが、この代わりに、第１入球部は、左打ちである場合に遊技球が入球可能なルート上の他の位置に設ける構成としてもよい。また、第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート

９６は、遊技盤３０の右側上方に設ける構成としたが、この代わりに、第２入球部は、右打ちである場合に遊技球が入球可能なルート上の他の位置に設ける構成としてもよい。

【３５６３】

可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖状態にあり、第２始動口３４の電動役物３４ａが閉鎖状態にあり、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが閉鎖状態にある場合には、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球は、１００％に近い確率で、上記流下ルートを流下し、最後に最下部に設けられたアウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。例えば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開放状態にある場合には、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球は、１００％に近い確率で、右側大入賞口作動ゲート９６を通過し、スルーゲート３５を通過し、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに入球する。例えば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖状態にあり、第２始動口３４の電動役物３４ａが開放状態にある場合には、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球は、１００％に近い確率で、右側大入賞口作動ゲート９６を通過し、スルーゲート３５を通過し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂ上を通過し、第２始動口３４に入球する。例えば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖状態にあり、第２始動口３４の電動役物３４ａが閉鎖状態にあり、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが開放状態にある場合には、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球は、１００％に近い確率で、右側大入賞口作動ゲート９６を通過し、スルーゲート３５を通過し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂ上を通過し、第２始動口３４の電動役物３４ａに接触し、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに入球する。

【３５６４】

《７－２》遊技機の電気的構成：

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

【３５６５】

図３３４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【３５６６】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【３５６７】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図３３１）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【３５６８】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサー６７ａ～６７ｈが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、大入賞口作動ゲート９５，９６、可変入賞装置３６、小当たり専用可変入賞装置９７などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｈからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５や大入賞口作動ゲート９５，９６を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【３５６９】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【３５７０】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。また、推奨される遊技球発射機構による発射態様に応じて右打ちランプ３９ａの点灯／消灯の制御を実行する。

【３５７１】

主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１０個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【３５７２】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【３５７３】

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

【３５７４】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、

音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【３５７５】

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

【３５７６】

図３３５は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【３５７７】

当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。

【３５７８】

各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【３５７９】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【３５８０】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶され

る。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【３５８１】

当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【３５８２】

当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【３５８３】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たりとなるか否かが判定される。

【３５８４】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【３５８５】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【３５８６】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどのようにシフトされるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶

された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様にシフトされる。

【３５８７】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１始動口３３に遊技球が入球した場合に、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理と、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動して、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合し、大当たりとなるか否かの判定を行う処理とを、並列的に実行する。第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした大当たりとなるか否かの判定処理とを並列的に実行するとともに、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な本実施形態のパチンコ機１０は、いわゆる同時変動機である。

【３５８８】

次に、大当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。大当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３５８９】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【３５９０】

上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【３５９１】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【３５９２】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【３５９３】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図３３３（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【３５９４】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【３５９５】
リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。
【３５９６】
次に、変動種別カウンタＣＳの詳細について説明する。変動種別カウンタＣＳは、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動時間とを、ＭＰＵ６２において決定する際に用いられる。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【３５９７】
変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。
【３５９８】
次に、電動役物開放カウンタＣ４の詳細について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～４６５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成である。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入

球したタイミングでＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄに記憶される。そして、所定のタイミングで、電役保留エリア６４ｄに記憶されている電動役物開放カウンタＣ４の値が電役実行エリア６４ｅに移動した後、電役実行エリア６４ｅにおいて電動役物開放カウンタＣ４の値を用いて電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選（以下、電動役物開放抽選と呼ぶ）が行われる。具体的には、電役実行エリア６４ｅにおいて、ＲＯＭ６３の役物抽選用テーブル記憶エリア６３ｅに記憶されている当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【３５９９】

なお、取得された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、変動種別カウンタＣＳ、および電動役物開放カウンタＣ４の値の内の少なくとも一つが本発明における特別情報に相当する。また、第１保留エリアＲａおよび第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、および変動種別カウンタＣＳの値の内の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【３６００】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。また、本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）の４つの当否テーブルを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【３６０１】

図３３６は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図３３６（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図３３６（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【３６０２】

図３３６（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が外れである。

【３６０３】

一方、図３３６（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９７の１９８個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９７の１９８個の値以外の値（１９８～３９７９）が外れである。「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【３６０４】

本実施形態では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【３６０５】

図３３７は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図３３７（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図３３７（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【３６０６】

図３３７（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が外れである。

【３６０７】

一方、図３３７（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９７の１９８個の値が設定されている。また、小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、１９８～２０８８の１８９１個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～２０８８の値以外の値（２０８９～３９７９）である１８９１個の値が外れである。すなわち、本実施形態では、０～３９７９の値のうちの大当たりとなる０～１９７の値以外の値(１９８～３９７９)のうちの１／２の数の値が小当たりとなるように設定されている。「小当たり」とは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂの開閉が実行されるモードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。なお、本実施形態では、開閉扉９７ｂの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は１回に限定されている。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置９７の１回の開閉扉９６ｂの開放時間は、例えば０．２秒である。なお、変形例として、開閉扉９７ｂの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は、１回に換えて、２回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置９７の１回の開閉扉９６ｂの開放時間は、０．２秒に換えて、０．１秒等の他の時間としてもよい。そして、０～３９７９の値のうち１９８個の値が大当たりというように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【３６０８】

なお、上述したように、本実施形態では、０～３９７９の値のうちの大当たりとなる値を除いた１９８～３９７９値のうちの１／２といった高い確率で小当たりとなるように設定されているが、当該確率は１／２に限る必要はなく、他の値に換えてもよい。例えば、０～３９７９の値のうちの大当たりとなる値を除いた１９８～３９７９値のうちの全て、すなわち、１／１といったより高い確率で小当たりとなるように設定してもよい。

【３６０９】

また、本実施形態では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【３６１０】

次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード
【３６１１】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。
【３６１２】
遊技者により操作ハンドル２５が操作されている場合、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構８１が駆動制御される。上記具体例の場合、低頻度入賞モードでは、１回の開閉扉３６ｂの開放時間は０．２ｓｅｃである。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の開閉扉３６ｂの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入球が発生しない。ただし、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードにおいても、遊技球の入球が発生し得るように設定してもよい。
【３６１３】
なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。
【３６１４】
パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図３３６および図３３７を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。
【３６１５】
パチンコ機１０には、上記の（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。
【３６１６】
具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【３６１７】
なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。
【３６１８】
上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。
【３６１９】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【３６２０】
図３３８は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図３３８（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図３３８（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【３６２１】
図３３８（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、「８Ｒ確変大当たり」、「８Ｒ通常大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュ」が設定されている。
【３６２２】
確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）となっている。
【３６２３】
通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は８回（８ラウンド）となっている。
【３６２４】
確変大当たり＋小当たりラッシュは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなり、さらに、開閉実行モードの終了後の高確率モードかつ低頻度サポートモードとなった遊技状態において小当たりラッシュとなる大当たりである。ここで、小当たりラッシュとは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが開放状態となる契機である小当たりに繰り返し当選しうるモードである。１

６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１６回（１６ラウンド）となっている。

【３６２５】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュに対応しており、「２０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【３６２６】

上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、３種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この３種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュが最も高く、次に８Ｒ確変大当たりが高く、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【３６２７】

図３３８（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュ、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【３６２８】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。具体的には、本実施形態では、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合より、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるように定められている。

【３６２９】

なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。

【３６３０】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。

【３６３１】

図３３９は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【３６３２】

図３３９（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図３３９（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４１９の４２０個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４２０～４６５の４６個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役

物開放抽選が実行された場合には、２１０／２３３の確率で電役短開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選したこととなった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．６秒である。

【３６３３】

図３３９（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図３３８（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役長開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役長開放に当選したこととなった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。

【３６３４】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。この結果、高頻度サポートモード時には、第２始動口３４に向かって流下した遊技球は、１００％の確率に近い確率で第２始動口３４に入球することになる。なお、電役短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。

【３６３５】

《７－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【３６３６】

図３３９は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図３３４）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【３６３７】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【３６３８】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【３６３９】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【３６４０】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディ

スプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【３６４１】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【３６４２】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【３６４３】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【３６４４】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【３６４５】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【３６４６】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【３６４７】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【３６４８】

《７－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【３６４９】

《７－４－１》抽選モードとサポートモードの高低の移行：

本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当た

りの種別が確変大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。また、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たり＋小当たりラッシュである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【３６５０】

当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、時短上限回数とも呼ぶ）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、時短上限回数は例えば５０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、時短上限回数である５０回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短上限回数である５０回に達したときに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、時短上限回数は、上記の５０回に限る必要はなく、他の回数としてもよい。当選した大当たりの種別が確変大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、時短上限回数によって高頻度サポートモードの継続回数が制限されることはない。

【３６５１】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役長開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが高い頻度で電役長開放状態となる。このため、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。遊技者は、右打ちを行い、電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【３６５２】

抽選モードが高確率モードに移行した後においては、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。遊技者は、右打ちを行い、電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【３６５３】

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる４種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、ｉ）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態と、iii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、ｉｖ）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態とを取り得る。

【３６５４】

本実施形態のパチンコ機１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに、抽選モードを特定する高確率モードフラグと、サポートモードを特定する高頻度サポートモードフラグとが記憶される。高確率モードフラグがＯＦＦであるときに抽選モードが低確率モードであると特定され、高確率モードフラグがＯＮであるときに抽選モードが高確率モードであると特定される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態、および高確高サポ状態のそれぞれは、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグの少なくとも一方が切り替わることによって、上述した４つの状態が切り替わ

りながら、遊技の流れが進行する。
【３６５５】
《７－４－２》小当たりラッシュ：
本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュであると振分判定によって判定された場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態に移行する。この高確低サポ状態においては、遊技者に付与される特典として小当たりラッシュが実行される。
【３６５６】
高確低サポ状態においては、推奨される発射態様は右打ちであり、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球が流下するように遊技がなされる。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、サポートモードが低頻度サポートモードである場合に、２１０／２３３といった高い確率で電役短開放当選する（図３３９（ａ）参照）ことから、高確低サポ状態時においては、右打ちによって遊技領域ＰＡの右側へ流下した遊技球は、スルーゲート３５を通過することによって、高い確率で、第２始動口３４の電動役物３４ａを１回開放（開放時間は０．６秒）させる契機となり得る。この結果、高確低サポ状態時においては、サポートモードが低頻度サポートモードであるにもかかわらず、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度を比較的高く定めることができる。
【３６５７】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態時においては、先に説明したように、右打ちによって遊技領域ＰＡの右側へ流下した遊技球が第２始動口３４へ入球したことに起因する当たり抽選において、高い確率で小当たりに当選することが可能となっている（図３３７（ｂ）参照）。一方、小当たりに当選した場合、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが１回開放（開放時間は０．２秒）することから、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへ遊技球を入球することが可能となる。このために、上記のように小当たりに当選することは高い確率であることから、高確低サポ状態時において、小当たりに頻繁に当選して、遊技球（出球）を増やすことが可能となる。このようにして、小当たりラッシュが実行されることになる。
【３６５８】
ここで、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへの遊技球の流れについて説明する。高確低サポ状態時においては、先に説明したように、右打ちによって遊技領域ＰＡの右側へ遊技球は流下するが、当該遊技球は、右側大入賞口作動ゲート９６を通過し、スルーゲート３５を通過し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂ上を通過し（このとき、開閉扉３６ｂは閉鎖状態にある）、第２始動口３４へ向かう。このとき、第２始動口３４の電動役物３４ａが開放状態にある場合には、当該遊技球は第２始動口３４に入球するが、第２始動口３４の電動役物３４ａが閉鎖状態にある場合には、当該遊技球は第２始動口３４に入球せずに、第２始動口３４よりも下流側に設けられた小当たり専用可変入賞装置９７に向かう。このようにして、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが開放状態にある場合に、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへ遊技球は入球する。
【３６５９】
高確低サポ状態時においては、低頻度サポートモード用の電動役物開放抽選用当否テーブルを用いた電動役物開放抽選が行われることから、第２始動口３４の電動役物３４ａの開放状態は短開放となる。電動役物開放抽選において電役短開放に当選した場合、電動役物３４ａまで流下してきた遊技球は、１００％よりも低い確率（例えば、５０％）で第２始動口３４に入球することになり、電動役物３４ａまで流下してきた遊技球が複数にわたる場合に、一部の遊技球は、閉鎖状態に移行した電動役物３４ａに蹴られて小当たり専用可変入賞装置９７に向かって流下し、開放状態となった小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに入球する。このように、本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態時において、サポートモードが低頻度サポートモードでありながら、第２始動口３４

への遊技球の入球を可能としながら、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへの遊技球の入球を可能としてる。

【３６６０】

なお、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることで遊技領域ＰＡの右側へ遊技球が流下するように遊技がなされるが、この際にも、遊技領域ＰＡの右側へ流下した遊技球が第２始動口３４へ入球したことに起因する当たり抽選において、高い確率で小当たりに当選する（図３３７（ｂ）参照）。しかしながら、本実施形態では、先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、２３１／２３３といった高い確率で電役長開放に当選する（図３３９（ｂ）を参照）ことから、高確高サポ状態時においては、電動役物３４ａ付近まで流下した遊技球は開放状態となった電動役物３４ａによって拾われ、当該遊技球は第２始動口３４へ１００％に近い確率で入球することになる。このために、高確高サポ状態時においては、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂに遊技球は入球することがない。したがって、高確高サポ状態時においては、小当たりラッシュが実行されることはない。

【３６６１】

また、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態時（通常時）においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることで遊技領域ＰＡの右側へ遊技球が流下するように遊技がなされることが考えられる。この場合においては、高確低サポ状態時と同様に、遊技領域ＰＡの右側へ流下した遊技球が第２始動口３４へ入球したことに起因する当たり抽選において高い確率で小当たりに当選し、開放状態に移行した小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに遊技球が入球し、小当たりラッシュが実行されうる。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態時（通常時）における第２図柄表示部３７ｂの変動時間（以下、特２変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間（ロング）に設定することによって、低確低サポ状態時（通常時）において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成とした。この結果、本実施形態では、遊技者に対して、低確低サポ状態において右打ちを行うことを断念させ、左打ちに専念させることができる。なお、通常時における特２変動時間は、上記１０分に代えて、５分以上の他の長さ（例えば、５分、８分、２０分、６０分等）としてもよい。５分以上の長さがあれば、通常時において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。

【３６６２】

本実施形態のパチンコ機１０は、先に説明したように、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な同時変動機とした。上述した小当たりラッシュの機能と、通常時における特２保留の変動時間をロングに設定する構成とを、同時変動の機能を有さずに特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（特２優先機）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機に採用した場合に、特２保留が残ったまま通常状態に移行した場合や、通常状態において誤って右打ちした場合に、特２保留のロングの変動時間が終わるまで遊技を行なうことができず、遊技を円滑に継続できないというデメリットがあった。また、悪意のある者が、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置することで、数十分間にわたって当該遊技機を遊技不能とすることで、ホール内のパチンコ機の稼働率を極端に低下させてしまう虞があるというデメリットもあった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０は、同時変動の機能を有する構成とすることで、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させられたとしても、特１保留の変動表示を実行することが可能となることから、上述したデメリットを解消することができる。

【３６６３】

《７－４－３》各大入賞口作動ゲートの有効／無効：

先に説明したように、各大入賞口作動ゲート９５，９６は、当たり抽選によって大当た

りに当選した場合に、可変入賞装置３６を後述する開閉実行モードに移行させるための契機となり得るスルーゲートである。すなわち、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。

【３６６４】

本実施形態では、各大入賞口作動ゲート９５，９６が開閉実行モードへの移行を発生させる機能は、サポートモードの高低と抽選モードの高低との組合せによって、有効／無効が切り替えられる。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、左側大入賞口作動ゲート９５が有効となり、右側大入賞口作動ゲート９６が無効となる。サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態時、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態時、または、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。

【３６６５】

すなわち、低確低サポ状態時に、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。当該遊技回の終了後に、無効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球がたとえ通過したとしても、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行することはない。なお、詳細は後述するが、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、推奨される発射態様は、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球することが可能な左打ちとなり、右打ちランプ３９ａは消灯される。また、右打ちランプ３９ａの消灯と共に、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示される。

【３６６６】

低確高サポ状態時、高確高サポ状態時、または高確低サポ状態時に、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、当選した大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たり、確変大当たり＋小当たりラッシュのいずれの場合であっても、当該遊技回の終了後に、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。当該遊技回の終了後に、無効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球がたとえ通過したとしても、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行することはない。なお、当たり抽選において大当たり当選した遊技回の終了時から、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の通過が検出されて開閉実行モードが開始されるまでの期間を、以下、待機状態と呼ぶ。

【３６６７】

《７－４－４》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、上述したように、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによって定まる低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確高サポ状態、および高確低サポ状態を取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、上述した待機状態と、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードとを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

【３６６８】

図３４１は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始する

と、当初は低確低サポ状態Ｈ１である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。低確低サポ状態Ｈ１では、推奨される発射態様が左打ちであり、遊技者は左打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１始動口３３に遊技球を入球させる。なお、低確低サポ状態Ｈ１では、推奨される発射態様が左打ちであることから、右打ちランプ３９ａは消灯される。また、低確低サポ状態Ｈ１では、左側大入賞口作動ゲート９５（図中では、単に「左ゲート」と記載、以下同じ）と右側大入賞口作動ゲート９６（図中では、単に「右ゲート」と記載、以下同じ）との両方ともに、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行する機能を働かせない（無効）。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【３６６９】

低確低サポ状態Ｈ１で実行される遊技回は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、低確低サポ状態Ｈ１では特１変動中の状態になりうる。低確低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低確低サポ状態Ｈ１が継続され、遊技者は第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【３６７０】

低確低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当選した大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たり、確変大当たり＋小当たりラッシュのいずれの場合であっても、当該遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。ただし、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、当該遊技回の終了後に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉させる開閉実行モードに移行する。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了後から、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過することに基づいて開閉実行モードが開始するまでの状態を待機状態Ｈ２とした場合に、低確低サポ状態Ｈ１から、待機状態Ｈ２を経て、開閉実行モードＨ３に移行する。なお、規制状態としての低確低サポ状態Ｈ１では、左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球しても、左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の検出に対する開始処理である開閉実行モードＨ３の開始処理が実行されることがない。

【３６７１】

待機状態Ｈ２は、既に付与することが確定している大当たり遊技、すなわち大入賞口３６ａに所定回数のラウンド遊技を行わせる大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行を、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が通過するといった大当たり開始の条件が成立するまで待機する条件成立待機状態である。条件成立待機状態は、具体的には、内部制御においては、大当たり遊技の付与に対応したフラグ等のデータを保持しつつ、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が通過することが検知されたか否かの判定を行なう判定処理を、当該遊技球の通過が検知されるまで繰り返し行なう状態である。条件成立待機状態の間は、当該条件成立待機状態を示す表示や告知を実行しても良いし、表示や告知を非実行としても良い。

【３６７２】

待機状態Ｈ２では、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによって、動作が相違する。すなわち、待機状態Ｈ２に移行する前の抽選モードとサポートモードとから定まる遊技状態が、低確低サポ状態Ｈ１、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、および高確低サポ状態Ｈ６のいずれであるかによって、動作が相違する。

【３６７３】

低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２の場合には、左側大入賞口作動ゲート９５が有効となり、右側大入賞口作動ゲート９６が無効となる。このため、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球することが可能な左打ちとなり、右打ちランプ３９ａは消灯される。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、条件成立待機状態である、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２において、右打ちランプ３９ａを消灯状態に制御する右打ちランプ消灯制御処理を実行可能である。この右打ちランプ消灯制御処理は、非報知制御処理である。

【３６７４】

また、当該待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａの消灯と共に、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。左ゲート狙い報知演出は、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることを遊技者に指示するためのもので、推奨される発射態様は左打ちとなる。具体的には、左ゲート狙い報知演出としては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、例えば「左ゲートを狙え」といった文字が表示される。ただし、当該左ゲート狙い報知演出は、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第１始動口３３への遊技球の入球に起因する特１保留に係る当たり抽選によるものである場合に限り実行され、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものである場合には実行されない。換言すれば、低確低サポ状態Ｈ１において、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものである場合には、左打ちで遊技球が発射されて左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球することに基づいて大当たり遊技状態が発生し得ることになる場合であっても、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとすることを遊技者に報知するための演出である左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出は実行されず、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が特１保留に係る当たり抽選によるものである場合に限り、左ゲート狙い報知演出が実行される。

【３６７５】

遊技者は、左ゲート狙い報知演出に従って左側大入賞口作動ゲート９５を狙う、すなわち左打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させる。低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始する前に、開閉実行モードＨ３を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御を実行し、切替制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。具体的には、切替制御として、後述する開閉実行モードフラグをＯＮにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合には、無効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態Ｈ２である間は開閉実行モードＨ３の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードＨ３に移行することはない。

【３６７６】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、通常時における特２保留の変動時間がロングに設定されていることから、時短状態（低確高サポ状態Ｈ４）が終了して

通常時（低確低サポ状態Ｈ１）に戻ったときに、特２保留が２～４個残り、その特２残保留で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、時短状態（低確高サポ状態Ｈ４）が終了して通常時（低確低サポ状態Ｈ１）に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。通常時における特２残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。この場合に、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が居ない空席のパチンコ機となったとしても、上述したように、通常時から移行した待機状態Ｈ２において、右打ちランプ３９ａが点灯することもない。その上、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が表示されることがない。すなわち、遊技者が居ない空席のパチンコ機において、特２残保留に係る当たり抽選で大当たり当選して待機状態Ｈ２に移行した場合に、右打ちランプ３９ａはもとより、右打ち報知演出や、左打ち報知演出、左ゲート狙い報知演出が実行されない。換言すれば、左打ちで遊技球が発射されて第１入球部に遊技球が入球することに基づいて大当たり遊技が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が左打ちであることを報知する演出を実行しない。このために、後ほど詳細に説明するが、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機や、左ゲート狙い報知演出、左打ち報知演出、または右打ち報知演出が実行されているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナが発生することを防止することが可能となっている。

【３６７７】

開閉実行モードＨ３では、推奨される発射態様は右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、開閉実行モードにおけるラウンド遊技に先立ち、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３時において、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御する右打ちランプ点灯制御処理を実行可能である。この右打ちランプ点灯制御処理は、報知制御処理である。

【３６７８】

待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たりの種別が通常大当たりである場合に、開閉実行モードＨ３の終了後に、低確高サポ状態Ｈ４に移行する。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモード（時短上限回数である５０回限定）となる。

【３６７９】

低確高サポ状態Ｈ４では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、第２始動口３４へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。このため、右打ちランプ３９ａは点灯される。また遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、第２始動口３４に遊技球を入球させる。

【３６８０】

低確高サポ状態Ｈ４で実行される遊技回は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、低確高サポ状態Ｈ４では特２変動中の状態になりうる。低確高サポ状態Ｈ４で実行された遊技回における当たり抽選が外れの場合には、低確高サポ状態Ｈ４が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。低確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が時短上限回数である５０回に達すると、低確低サポ状態Ｈ１に移行する。なお、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が時短上限回数に達して低確低サポ状態Ｈ

１に移行した場合には、右打ちランプ３９ａが点灯状態から消灯状態に切り替わるときに同期して、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出が実行される。

【３６８１】

低確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が時短上限回数に達する以前の遊技回（例えば、３０回目の遊技回）で、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりか確変大当たり＋小当たりラッシュかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態Ｈ４から一旦、待機状態Ｈ２に移行し、その後に開閉実行モードＨ３に移行する。

【３６８２】

低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２の場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。このため、低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球することが可能な右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、当該待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａの点灯と共に、右側大入賞口作動ゲート９６を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。

【３６８３】

遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート９６を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、開閉実行モードＨ３を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。具体的には、切替制御としては、後述する開閉実行モードフラグをＯＮにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２である場合には、無効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態Ｈ２である間は開閉実行モードＨ３の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードＨ３に移行することはない。

【３６８４】

待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モードＨ３の終了後に、高確高サポ状態Ｈ５に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。

【３６８５】

高確高サポ状態Ｈ５では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、第２始動口３４へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。このため、右打ちランプ３９ａは点灯される。また遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、第２始動口３４に遊技球を入球させる。

【３６８６】

高確高サポ状態Ｈ５で実行される遊技回は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、高確高サポ状態Ｈ５では特２変動中の状態になりうる。高確高サポ状態Ｈ５で実行された遊技回における当たり抽選が外れの場合には、高確高サポ状態Ｈ５が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【３６８７】

高確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりか確変大当たり＋小当たりラッシュかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５から一旦、待機状態Ｈ２に移行し、その後に開閉実行モードＨ３に移行する。

【３６８８】

高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２の場合の動作は、低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２の場合の動作と同一である。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２の場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。このため、高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球することが可能な右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、当該待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａの点灯と共に、右側大入賞口作動ゲート９６を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。

【３６８９】

遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート９６を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、開閉実行モードＨ３を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。具体的には、切替制御としては、後述する開閉実行モードフラグをＯＮにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２である場合には、無効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態Ｈ２である間は開閉実行モードＨ３の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードＨ３に移行することはない。

【３６９０】

待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たりの種別が確変大当たり＋小当たりラッシュである場合に、開閉実行モードＨ３の終了後に、高確低サポ状態Ｈ６に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【３６９１】

高確低サポ状態Ｈ６においては、先に説明したように、小当たりラッシュの特典が付与されることから、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。このため、右打ちランプ３９ａは点灯される。また遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを

実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに遊技球を入球させる。

【３６９２】

高確低サポ状態Ｈ６で実行される遊技回は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、高確低サポ状態Ｈ６では特２変動中の状態になりうる。高確低サポ状態Ｈ６で実行された遊技回における当たり抽選が小当たり当選の場合には、高確低サポ状態Ｈ６が継続され、遊技者は小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。高確低サポ状態Ｈ６で実行された遊技回における当たり抽選が外れの場合には、高確低サポ状態Ｈ６が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【３６９３】

高確低サポ状態Ｈ６において、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりか確変大当たり＋小当たりラッシュかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態Ｈ６から一旦、待機状態Ｈ２に移行し、その後に開閉実行モードＨ３に移行する。

【３６９４】

高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合の動作は、低確高サポ状態Ｈ４や高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２の場合の動作と同一である。すなわち、高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。このため、高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球することが可能な右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、当該待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａの点灯と共に、右側大入賞口作動ゲート９６を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。

【３６９５】

遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート９６を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、開閉実行モードＨ３を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。具体的には、切替制御としては、後述する開閉実行モードフラグをＯＮにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２である場合には、無効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態Ｈ２である間は開閉実行モードＨ３の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードＨ３に移行することはない。

【３６９６】

待機状態Ｈ２における動作をまとめると、次の通りとなる。

【３６９７】

低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２の場合には、左側大入賞口作動ゲート９

５が有効となり、右側大入賞口作動ゲート９６が無効となる。このため、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、左打ちとなり、右打ちランプ３９ａは消灯される。また、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。ただし、当該左ゲート狙い報知演出は、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第１始動口３３への遊技球の入球に起因する特１保留に係る当たり抽選によるものである場合に限る。遊技者は、左ゲート狙い報知演出に従って左側大入賞口作動ゲート９５を狙う、すなわち左打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させる。有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５への遊技球の通過が検出された場合に、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３に移行する。なお、遊技者が居ない空席のパチンコ機において、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選で大当たり当選して待機状態Ｈ２に移行した場合には、右打ちランプ３９ａはもとより、右打ち報知演出や、左打ち報知演出、左ゲート狙い報知演出が実行されない。

【３６９８】

低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。このため、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、右側大入賞口作動ゲート９６を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート９６を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の通過が検出された場合に、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３に移行する。

【３６９９】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、（ｉ）遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合に、右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球しても、遊技状態が当該待機状態Ｈ２である間は右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の検出に対する開始処理である開閉実行モードＨ３の開始処理を非実行とし、（ii）遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２（第２状態）の場合に、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球しても、遊技状態が当該待機状態Ｈ２である間は左側大入賞口作動ゲート９５への遊技球の検出に対する開始処理である開閉実行モードＨ３の開始処理を非実行とする。

【３７００】

《７－４－５》大当たり時の詳細な動作：

当たり抽選において大当たり当選した場合の動作が遊技状態によってどのように変化するのかを、次に詳述する。ここでは、ケース１～ケース３の３つのケースについて説明する。

【３７０１】

図３４２は、ケース１における大当たり時の動作を示す説明図である。ケース１は、低確低サポ状態時（通常時）に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合である。ケース１の場合、次のように動作が進行する。

【３７０２】

低確低サポ状態Ｈ１（通常状態）において、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、当該入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選が行なわれる。次いで、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するために、第１図柄表示部３７ａにおいて、

セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当該抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する（一遊技回）。また、一遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、第１図柄表示部３７ａに表示される図柄に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。当該抽選結果が大当たり当選である場合に、当該遊技回の終了後に待機状態Ｈ２に移行する。

【３７０３】

低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合、推奨される発射態様は、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることが可能な左打ちであることから、待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯される。また、当該待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第１始動口３３への遊技球の入球に起因する特１保留に係る当たり抽選によるものであることから、右打ちランプ３９ａの消灯と共に、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示される。遊技者は、左ゲート狙い報知演出に従って左側大入賞口作動ゲート９５を狙う、すなわち左打ちを実行することによって、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させる。当該待機状態Ｈ２では、有効となっている左側大入賞口作動ゲート（図中では、左ゲートと記載）９５に遊技球が入球するのを待って、当該入球が検知された場合に開閉実行モードフラグをＯＮにする制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。開閉実行モードＨ３は、ラウンド遊技に先立つオープニングの演出を行なうオープニング期間、大入賞口３６ａに所定回数のラウンド遊技を行わせる大入賞口開閉処理期間、および、ラウンド遊技の後の演出を行なうエンディング期間を備える。

【３７０４】

ケース１の場合は、低確低サポ状態Ｈ１時において、推奨される発射態様は左打ちであり、右打ちランプ３９ａは待機状態Ｈ２に移行する前から消灯状態にある。このため、上記「待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯される」とは、すでに消灯状態にある場合には、消灯状態を継続することを意味する。すなわち、図示の変動開始から変動停止までの期間において、右打ちランプ３９ａは消灯状態にあり、待機状態Ｈ２においても、右打ちランプ３９ａは消灯状態を継続する。

【３７０５】

図３４３は、ケース２における大当たり時の動作を示す説明図である。ケース２は、高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合である。ケース２の場合、次のように動作が進行する。

【３７０６】

高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時において、第２始動口３４へ遊技球が入球した場合に、当該入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選が行なわれる。次いで、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するために、第２図柄表示部３７ｂにおいて、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当該抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する（一遊技回）。また、一遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、第２図柄表示部３７ｂに表示される図柄に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。当該抽選結果が大当たり当選である場合に、当該遊技回の終了後に待機状態Ｈ２に移行する。

【３７０７】

高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時から移行した待機状態Ｈ２である場合、推奨される発射態様は右打ちであることから、待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが点灯されるとともに、右打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示される。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。当該待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート（図中では、右ゲートと記載）９６に

遊技球が入球するのを待って、当該入球が検知された場合に開閉実行モードフラグをＯＮにする制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。開閉実行モードＨ３は、ラウンド遊技に先立つオープニングの演出を行なうオープニング期間、大入賞口３６ａに所定回数のラウンド遊技を行わせる大入賞口開閉処理期間、および、ラウンド遊技の後の演出を行なうエンディング期間を備える。

【３７０８】

ケース２の場合は、高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時において、推奨される発射態様は右打ちであり、右打ちランプ３９ａは待機状態Ｈ２に移行する前から点灯状態にある。このため、上記「待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが点灯される」とは、すでに点灯状態にある場合には、点灯状態を継続することを意味する。ケース２の場合には、高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時において右打ちを実行して遊技を楽しんでいる状態から、当たり抽選において大当たり当選し、待機状態Ｈ２を経て、開閉実行モードＨ３を実行するまで、推奨される発射態様は右打ちであることから、遊技者は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちにずっと維持したまま、大当たりが連続する、いわゆる連チャンを楽しむことができる。

【３７０９】

図３４４は、ケース３における大当たり時の動作を示す説明図である。ケース３は、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合である。

【３７１０】

低確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たり当選せずに時短上限回数である５０回の遊技回が終了したことによって、低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に移行した場合に、低確高サポ状態Ｈ４において第２始動口３４へ遊技球が入球したことに起因して記憶された特２保留が２～４個残ることがある。その残った２～４個の特２保留（以下、特２残保留とも呼ぶ）のうちの１個の特２残保留に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選した場合がケース３である。図３４４に示すように、特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選したことを遊技者に告知するために、第２図柄表示部３７ｂにおいて、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当たり抽選の抽選結果、すなわち大当たり当選に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、通常時における右打ちを防止する対策として、この変動開始から変動停止までの変動時間、すなわち、通常時における特２保留に係る変動時間は、例えば１０分というように極めて長い時間（ロング）に設定されている。その後、この変動に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、当該変動停止後に待機状態Ｈ２に移行する。

【３７１１】

低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合、推奨される発射態様は左打ちであることから、当該待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯状態となる。なお、当該待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示されることはない。その後、待機状態Ｈ２は、その状態のままで継続される。

【３７１２】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。この構成では、先に説明したように、低サポ状態である通常時においても右打ちすると、第２始動口３４に遊技球を入球させることが可能となる。そこで、この問題を解決するために、本実施形態のパチンコ機１０では、通常時における特２保留の変動時間を例えば１０分と極めて長い時間（ロング）に設定する構成とした。しかしながら、この構成を、特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（特２優先機）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機に採用した場合に、特２保留

が残ったまま通常状態に移行した場合や、通常状態において誤って右打ちした場合に、特２保留のロングの変動時間が終わるまで遊技を行なうことができず、遊技を円滑に継続できないというデメリットがあった。また、悪意のある者が、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置することで、数十分間にわたって当該遊技機を遊技不能とすることで、ホール内のパチンコ機の稼働率を極端に低下させてしまう虞があるというデメリットもあった。これらのデメリットを解消するために、本実施形態のパチンコ機１０では、同時変動機として、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。

【３７１３】

以上の構成を有する本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４から低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に戻ったときに、特２保留が２～４個残り、その残った特２残保留で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、低確高サポ状態Ｈ４が終了して低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。通常時における特２残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。このため、図３４４に示した動作の途中では、パチンコ機１０は、遊技者が居ない空席となることがある。この場合にも、変動表示は変動停止するまで継続され、その後に、待機状態Ｈ２に移行する。この待機状態Ｈ２では、上述したように、右打ちランプ３９ａが点灯することもない。その上、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が表示されることがない。このために、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機や、左ゲート狙い報知演出、左打ち報知演出、または右打ち報知演出が実行されているパチンコ機を見つけ出して、大当たり遊技の実行が確定している当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナが発生することを防止することができる。

【３７１４】

ここで、従来例を具体的に挙げて、本実施形態のパチンコ機１０についての効果を更に説明する。この従来例のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機１０と比較して、次の（ｉ）、（ii）の構成が相違し、他の構成については同一であるものとする。

（ｉ）左側大入賞口作動ゲート９５を備えず、右側大入賞口作動ゲート９６を備える構成。

（ii）所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、大当たり当選した時の遊技状態がいずれの遊技状態であっても、当該遊技回の終了後に右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行させる点。

【３７１５】

すなわち、従来例のパチンコ機は、同時変動機であり、小当たりラッシュの機能を搭載している。この従来例のパチンコ機によれば、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選が実行された場合に、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための一遊技回に対応した変動時間が極めて長い時間（ロング）となる。このため、従来例のパチンコ機では、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時に、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選する場合にも、遊技者が遊技を終了して空き席となることがある。この場合にも、大当たり当選に対応した図柄を表示する変動停止後に、ラウンド遊技の実行が確定している待機状態に移行する。従来例のパチンコ機では、当該待機状態は、推奨される発射態様は右打ちであることから、当該待機状態の開始時に、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。この結果、この従来例のパチンコ機によれば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選で、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態となった場合に、遊技者が居ない空き席であるにもかかわらず、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。

【３７１６】
ここで、左側大入賞口作動ゲート９５も右側大入賞口作動ゲート９６も備えないパチンコ機を考えた場合に、所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、直ちに開閉実行モードに移行することになり、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることが起こりえた。この従来例のパチンコ機によれば、右側大入賞口作動ゲート９６を備えることで、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることを防ぐことができるが、上述したように、遊技者が居ない空き席のパチンコ機であるにもかかわらず、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。
【３７１７】
このため、従来例のパチンコ機によれば、ホール内において、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態にあるパチンコ機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、ケース３（図３４４を参照）にて説明したように、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、変動停止後に移行する待機状態Ｈ２の開始時に右打ちランプ３９ａが消灯状態にあることから、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ３９ａから知ることができない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【３７１８】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、ケース３の場合には、先に説明したように、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示されることはない。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であることが、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出からハイエナによって見つけられるようなこともない。
【３７１９】
さらに、通常時に、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることによって大当たり遊技を開始させることができるのは、本パチンコ機１０が大当たり遊技に移行することが確定していることを知らずに、本パチンコ機１０の遊技を開始した者だけに限ることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【３７２０】
本実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行中において、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御することから、遊技者は、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとして、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させた後に、開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御）が行なわれるに際し、右打ちランプ３９ａが点灯状態となったことから、遊技球発射機構による発射態様を右打ちに切り替える必要があることを右打ちランプ３９ａの点灯状態から即座に知ることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。
【３７２１】
本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を左打ち

としたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【３７２２】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【３７２３】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを消灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの消灯状態に従って遊技球発射機構による発射態様を左打ちとすることを継続したままで、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【３７２４】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの点灯状態に従って発射手段による発射態様を右打ちとすることを継続したままで、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【３７２５】

本実施形態のパチンコ機１０では、左側大入賞口作動ゲート９５は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能であるが、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は、必ず（すなわち１００％の確率で）入球するものではないように構成されている。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり開始の条件成立待機状態において右打ちランプ３９ａが点灯状態となっていないことから、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機を探すことによって、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことはできない。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０において、仮に左打ちした場合に左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が必ず入球する構成とした場合には、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することが可能となる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、左打ち

した場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は必ず入球するものではないように構成されていることから、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させただけでは、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、この構成によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を抑制することができる。

【３７２６】

《７－５》主制御装置において実行される各種処理：

次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【３７２７】

各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【３７２８】

＜タイマ割込み処理＞

図３４５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【３７２９】

ステップＳｙ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｙ０１０２に進む。

【３７３０】

ステップＳｙ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｙ０１０３に進む。

【３７３１】

ステップＳｙ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｙ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図３４７）において、その値を更新する。

【３７３２】

ステップＳｙ０１０４では第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｙ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。その後、ステップＳｙ０１０５に進む。

【３７３３】

ステップＳｙ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｔ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。その後、ステップＳｙ０１０６に進む。

【３７３４】
ステップＳｙ０１０６では、左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６への入球に伴うゲート用の入球処理を実行する。ステップＳｔ０１０６のゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｙ０１０６を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【３７３５】
＜始動口用の入球処理＞
次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４５：Ｓｙ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３７３６】
図３４６は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサ―の検知状態により判定する。ステップＳｙ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｙ０２０３に進む。
【３７３７】
ステップＳｙ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｙ０２０４に進む。
【３７３８】
ステップＳｙ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｙ０２０９に進む。
【３７３９】
ステップＳｙ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｙ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｙ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。
【３７４０】
ステップＳｙ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｙ０２０７に進む。一方、ステップＳｙ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｙ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。
【３７４１】
ステップＳｙ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｙ０２０８に進む。
【３７４２】
ステップＳｙ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｙ０２０９に進む。
【３７４３】
ステップＳｙ０２０９では、上述したステップＳｙ０２０４又はステップＳｙ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）

未満であるか否かを判定する。ステップＳｙ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｙ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【３７４４】

一方、ステップＳｙ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｙ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｙ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｙ０２１２に進む。なお、始動入賞時に規制状態である場合には、始動保留個数Ｎの加算は実行されるが、即時に変動が開始されることなく、変動の開始処理は待機（非実行）とされる。始動入賞時に規制状態となる場合としては、第１始動口３３に遊技球が入球したときに特１変動中である場合と、第２始動口３４に遊技球が入球したときに特２変動中である場合と、大当たり遊技の実行中である場合とが挙げられる。

【３７４５】

ステップＳｙ０２１２では、ステップＳｙ０１０３（図３４５）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｙ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｙ０１０３（図３４５）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｙ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｙ０１０３（図３４５）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｙ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０２１２を実行した後、ステップＳｙ０２１３に進む。

【３７４６】

ステップＳｙ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｙ０２１３を実行した後、ステップＳｙ０２１４に進む。

【３７４７】

ステップＳｙ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【３７４８】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図３４８：ステップＳｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。

【３７４９】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を

保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【３７５０】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳｙ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。なお、本実施形態のパチンコ機１０は同時変動機であるが、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機でも規制状態は同様である。また、特２優先機の場合は、第１始動口３３への遊技球の入球時の特２変動中、および、第２始動口３４への遊技球の入球時の特１変動中が規制状態に加わる。特１優先機の場合も、第２始動口３４への遊技球の入球時の特１変動中、および、第１始動口３３への遊技球の入球時の特２変動中が規制状態に加わる。

【３７５１】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４５：Ｓｙ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７５２】

図３４７は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０３０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｙ０３０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０３０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｙ０３０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｙ０３０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【３７５３】

ステップＳｙ０３０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｙ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０３０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｙ０３０４に進む。

【３７５４】

ステップＳｙ０３０４では、ステップＳｔ０１０３（図３４３）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【３７５５】

一方、ステップＳｙ０３０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｙ０３０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【３７５６】

＜ゲート用の入球処理＞

次に、ゲート用の入球処理について説明する。ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３４５：Ｓｙ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７５７】

図３４８は、ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される待機状態中フラグがＯＮであるか否かを判定する。待機状態中フラグは、後述するように、待機状態に移行後にＯＮにされ、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＦＦにされる。ステップＳｙ０４０１において、待機状態中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０２に進み、遊技球が左側大入賞口作動ゲート９５に入球したか否かを判定する。ステップＳｙ０４０２において、遊技球が左側大入賞口作動ゲート９５に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される左ゲート有効フラグがＯＮであるか否かを判定する。左ゲート有効フラグは、左側大入賞口作動ゲート９５について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグであり、後述するように、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にＯＮにされ、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態時、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態時、または、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳｙ０４０３において、左ゲート有効フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０６に進む。

【３７５８】

ステップＳｙ０４０２において、遊技球が左側大入賞口作動ゲート９５に入球していないと判定した場合には（Ｓｙ０４０２：ＮＯ）、ステップＳｙ０４０４に進み、遊技球が右側大入賞口作動ゲート９６に入球したか否かを判定する。ステップＳｙ０４０４において、遊技球が右側大入賞口作動ゲート９６に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される右ゲート有効フラグがＯＮであるか否かを判定する。右ゲート有効フラグは、右側大入賞口作動ゲート９６について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグであり、後述するように、低確高サポ状態時、高確高サポ状態時、または高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にＯＮにされ、低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳｙ０４０５において、右ゲート有効フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０６に進む。

【３７５９】

ステップＳｙ０４０６では、切替制御として、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される開閉実行モードフラグをＯＮにする。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされるフラグである。その後、ステップＳｙ０４０７に進む。

【３７６０】

ステップＳｙ０４０７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される待機状態中フラグをＯＦＦにする。その後、本スルー用の入球処理を終了する。

【３７６１】

一方、ステップＳｙ０４０１において、待機状態中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。ステップＳｙ０４０３において、左ゲート有効フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ０４０３：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。ステップＳｙ０４０４において、遊技球が右側大入賞口作動ゲート９６に入球していないと判定した場合には（Ｓｙ０４０４：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。また、ステップＳｙ０４０５において、右ゲート有効フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ０４０５：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【３７６２】
＜通常処理＞
次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。
【３７６３】
図３４８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｙ０５０２に進む。
【３７６４】
ステップＳｙ０５０２では、タイマー割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｙ０５０２を実行した後、ステップＳｙ０５０３に進む。
【３７６５】
ステップＳｙ０５０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｙ０５０４に進む。
【３７６６】
ステップＳｙ０５０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｙ０５０５に進む。ステップＳｙ０５０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０５０５を実行した後、ステップＳｙ０５０６に進む。
【３７６７】
ステップＳｙ０５０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｙ０５０７に進む。
【３７６８】
ステップＳｙ０５０７では、右側第１始動口４４に設けられた電動役物４４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｙ０５０８に進む。
【３７６９】
ステップＳｙ０５０８では、今回の通常処理の開始（２巡目以降では、ステップＳｙ０５０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。
【３７７０】
ステップＳｙ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｙ０５０８：ＮＯ）、ステップＳｙ０５０９及びステップＳｙ０５１０において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｙ０５０９において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算す

るとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｙ０５１０において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。

【３７７１】

一方、ステップＳｙ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｙ０５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０５０２に戻り、ステップＳｙ０５０２からステップＳｙ０５０７までの各処理を実行する。

【３７７２】

なお、ステップＳｙ０５０２からステップＳｙ０５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【３７７３】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図３４９：Ｓｙ０５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７７４】

図３５０は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態を経て、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。ステップＳｙ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定された場合には（Ｓｙ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｙ０６０２に進む。ステップＳｙ０６０２では、待機状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの待機状態中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ０６０１において開閉実行モード中か否かを判定し、ステップＳｙ０６０２において待機状態中か否かを判定することによって、待機状態中、および、開閉実行モード中においてステップＳｙ０６０４（またはステップＳｙ０６０５）を実行しないようにする。この結果、開閉実行モードが実行されている期間、および待機状態の期間に遊技回を開始しないようにすることができる。以下、詳細を説明する。

【３７７５】

ステップＳｙ０６０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０６０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｙ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

【３７７６】

ステップＳｙ０６０２において、待機状態中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０６０２：ＹＥＳ）、待機状態中であると判定し、ステップＳｙ０６０３以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、待機状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

【３７７７】

ステップＳｙ０６０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始されるとＯＮになり、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止し、停止表示になる際

にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ０６０３において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ０６０３：ＮＯ）、ステップＳｙ０６０４に進む。
【３７７８】
ステップＳｙ０６０４では、第１始動口用の変動開始処理を実行する。第１始動口用の変動開始処理は、第１始動口用遊技回を開始するための処理である。第１始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０６０４を実行した後、ステップＳｙ０６０６に進む。
【３７７９】
一方、ステップＳｙ０６０３において、第１変動中フラグがＯＮである判定した場合には（Ｓｙ０６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０６０５に進む。
【３７８０】
ステップＳｙ０６０５では、第１変動停止処理を実行する。第１変動停止処理は、開始された第１始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第１変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０６０５を実行した後、ステップＳｙ０６０６に進む。
【３７８１】
ステップＳｙ０６０６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮになり、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ０６０６において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ０６０６：ＮＯ）、ステップＳｙ０６０７に進む。
【３７８２】
ステップＳｙ０６０７では、第２始動口用の変動開始処理を実行する。第２始動口用の変動開始処理は、第２始動口用遊技回を開始するための処理である。第２始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０６０７を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【３７８３】
一方、ステップＳｙ０６０６において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０６０８に進む。
【３７８４】
ステップＳｙ０６０８では、第２変動停止処理を実行する。第２変動停止処理は、開始された第２始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第２変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０６０８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【３７８５】
＜第１始動口用の変動開始処理＞
次に、第１始動口用の変動開始処理について説明する。第１始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３５０：Ｓｙ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３７８６】
図３５１は、第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０７０１では、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｙ０７０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｙ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｙ０７０２に進む。一方、ステップＳｙ０７０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｙ０７０１：ＹＥＳ）、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。
【３７８７】
ステップＳｙ０７０２では、第１始動口用保留情報シフト処理を実行する。第１始動口用保留情報シフト処理では、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報をシフトさせる。第１始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｙ０７０２を実行した後、ステップＳｙ０７０３に進む。

【３７８８】
ステップＳｙ０７０３では、第１始動口用の判定処理を実行する。第１始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第１始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ０７０３を実行した後、ステップＳｙ０７０４に進む。
【３７８９】
ステップＳｙ０７０４では、第１始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第１始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第１始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ０７０４を実行した後、ステップＳｙ０７０５に進む。
【３７９０】
ステップＳｙ０７０５では、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｙ０７０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｙ０７０５を実行した後、ステップＳｙ０７０６に進む。
【３７９１】
ステップＳｙ０７０６では、第１種別コマンドを設定する。第１種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第１種別コマンドには、１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、または外れの情報が含まれる。
【３７９２】
ステップＳｙ０７０５及びステップＳｙ０７０６において設定された第１変動用コマンド及び第１種別コマンドは、通常処理（図３４９）におけるステップＳｙ０５０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第１種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｙ０７０６を実行後、ステップＳｙ０７０７に進む。
【３７９３】
ステップＳｙ０７０７では、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示を開始させ、その後、ステップＳｙ０７０８に進み、第１変動中フラグをＯＮにする。第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ０７０８を実行した後、ステップＳｙ０７０９に進む。
【３７９４】
ステップＳｙ０７０９では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｙ０７０９を実行した後、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。
【３７９５】
＜第１始動口用保留情報シフト処理＞
次に、第１始動口用保留情報シフト処理について説明する。第１始動口用保留情報シフト処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図３５１：Ｓｙ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３７９６】
図３５２は、第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０８０１では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算する。その後

、ステップＳｙ０８０２に進む。
【３７９７】
ステップＳｙ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｙ０８０３に進む。
【３７９８】
ステップＳｙ０８０３では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｙ０８０３を実行した後、第１始動口用本保留情報シフト処理を終了する。
【３７９９】
＜第１始動口用の判定処理＞
次に、第１始動口用の判定処理について説明する。第１始動口用の判定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図３５１：Ｓｙ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３８００】
図３５３は、第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０９０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、次回の大当たりの当選に係る開閉実行モードの開始に際してＯＦＦにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはＯＦＦされる。ステップＳｙ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｙ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９０２に進む。
【３８０１】
ステップＳｙ０９０２では、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３３６（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｙ０９０４に進む。一方、ステップＳｙ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｙ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｙ０９０３に進む。
【３８０２】
ステップＳｙ０９０３では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３３６（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｙ０９０４に進む。
【３８０３】
ステップＳｙ０９０４では、ステップＳｙ０９０２又はステップＳｙ０９０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ０９０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９０５に進む。
【３８０４】
ステップＳｙ０９０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＮにする。第１当たりフラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合にＯＮされ、当該第１始動口３３

への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ０９０５を実行した後、ステップＳｙ０９０６に進む。
【３８０５】
ステップＳｙ０９０６では、第１始動口用の振分テーブル（図３３８（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｙ０９０６を実行した後、ステップＳｙ０９０７に進む。
【３８０６】
ステップＳｙ０９０７では、ステップＳｙ０９０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ０９０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ０９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９０８に進む。なお、ステップＳｙ０９０７では、振分判定の結果が「確変大当たり＋小当たりラッシュ」である場合は、確変大当たりでないと判定される。
【３８０７】
ステップＳｙ０９０８では、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ０９０８を実行した後、ステップＳｙ０９０９に進む。
【３８０８】
ステップＳｙ０９０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０９０９を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。
【３８０９】
ステップＳｙ０９０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ０９０７：ＮＯ）、ステップＳｙ０９１０に進む。
【３８１０】
ステップＳｙ０９１０では、ステップＳｙ０９０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たり＋小当たりラッシュであるか否かを判定する。ステップＳｙ０９１０において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり＋小当たりラッシュであると判定した場合には（Ｓｙ０９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９１１に進む。
【３８１１】
ステップＳｙ０９１１では、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ０９１１を実行した後、ステップＳｙ０９１２に進む。
【３８１２】
ステップＳｙ０９１２では、確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理では、確変大当たり＋小当たりラッシュとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０９１２を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。
【３８１３】
ステップＳｙ０９１０において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり＋小当たりラ

ッシュでないと判定した場合（Ｓｙ０９１０：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｙ０９１３に進む。

【３８１４】

ステップＳｙ０９１３では、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ０９１３を実行した後、ステップＳｙ０９１４に進む。

【３８１５】

ステップＳｙ０９１４では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０９１４を実行した後、第１入球部である第１始動口用の判定処理を終了する。

【３８１６】

ステップＳｙ０９０４において、ステップＳｙ０９０２又はステップＳｙ０９０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｙ０９１５に進む。

【３８１７】

ステップＳｙ０９１５では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｙ０９１５の処理は、上記ステップＳｙ０９０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでない場合、すなわち外れの場合に実行される。すなわち、ステップＳｙ０９１５においては、当否判定の結果が大当たりでない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｙ０９１５を実行した後、ステップＳｙ０９１６に進む。

【３８１８】

ステップＳｙ０９１６では、ステップＳｙ０９１５におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｙ０９１６において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ０９１６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９１７に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｙ０９１７を実行した後、ステップＳｙ０９１８に進む。ステップＳｙ０９１６において、リーチ発生でないと判定した場合には（Ｓｙ０９１６：ＮＯ）、そのままステップＳｙ０９１８に進む。

【３８１９】

ステップＳｙ０９１８では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０９１８を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。

【３８２０】

＜第１始動口用の変動時間の設定処理＞

次に、第１始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第１始動口用の変動時間の設定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図３５１：Ｓｙ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８２１】
図３５４は、第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｙ１００２に進む。
【３８２２】
ステップＳｙ１００２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１００２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１００２：ＮＯ）、ステップＳｙ１００３に進む。
【３８２３】
ステップＳｙ１００３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１００３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１００３：ＮＯ）、ステップＳｙ１００４に進む。
【３８２４】
ステップＳｙ１００４では、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図３４１における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１００４を実行した後、ステップＳｙ１００９に進む。
【３８２５】
一方、ステップＳｙ１００３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１００５に進む。
【３８２６】
ステップＳｙ１００５では、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図３４１における低確高サポ状態（状態Ｈ４）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１００５を実行した後、ステップＳｙ１００９に進む。
【３８２７】
一方、ステップＳｙ１００２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１００６に進む。
【３８２８】
ステップＳｙ１００６では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１００６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１００６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１００７に進む。
【３８２９】
ステップＳｙ１００７では、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図３４１における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１００７を実行した後、ステップＳｙ１００９に進む。

【３８３０】
一方、ステップＳｙ１００６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ１００６：ＮＯ）、ステップＳｙ１００８に進む。
【３８３１】
ステップＳｙ１００８では、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図３４１における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１００８を実行した後、ステップＳｙ１００９に進む。
【３８３２】
ステップＳｙ１００９では、ステップＳｙ１００４、ステップＳｙ１００５、ステップＳｙ１００７、ステップＳｙ１００８の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１始動口用の変動時間の設定処理を終了する。
【３８３３】
＜第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞
次に、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｙ１００４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３８３４】
図３５５は、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１１０２に進む。
【３８３５】
ステップＳｙ１１０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｉ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ１１０２では、まず、（ｉ）～（iii）の中から（ｉ）を特定する。（ｉ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ０１００１（図３５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１１０２を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【３８３６】
一方、ステップＳｙ１１０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１１０３に進む。
【３８３７】
ステップＳｙ１１０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステ

ップＳｙ１１０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１１０４に進む。

【３８３８】

ステップＳｙ１１０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉ）～（iii）の中から（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ii）は、例えば、リーチ発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図３５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１１０４を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３８３９】

ステップＳｙ１１０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ１１０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１１０５に進む。

【３８４０】

ステップＳｙ１１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉ）～（iii）の中から（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（iii）は、例えば、リーチ非発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図３５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１１０５を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３８４１】

＜第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｙ１００５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８４２】

図３５６は、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１２０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１２０２に進む。

【３８４３】

ステップＳｙ１２０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（iv）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（vi）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用

いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ１２０２では、まず、（iv）～（vi）の中から（iv）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図３５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１２０２を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３８４４】

一方、ステップＳｙ１２０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１２０３に進む。

【３８４５】

ステップＳｙ１２０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ１２０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１２０４に進む。

【３８４６】

ステップＳｙ１２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（iv）～（vi）の中から（ｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図３５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１２０４を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３８４７】

ステップＳｙ１２０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１２０５に進む。

【３８４８】

ステップＳｙ１２０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（iv）～（vi）の中から（vi）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図３５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１２０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３８４９】

＜第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｙ１００７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８５０】

図３５７は、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１３０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１３０２に進む。

【３８５１】
ステップＳｙ１３０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。この変動時間情報によって特定される時間の間、すなわち、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選することとなる変動中の状態では、メイン表示部４５および図柄表示装置４１による変動表示が行われる。この変動中は、内部的には、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行が確定している大当たり開始の条件成立待機状態であり、当該遊技回で開閉実行モードの実行が行われるか否かを各種期待度演出等を表示することで、遊技の興趣向上を図ることができる。高確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（vii）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（viii）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ix）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ１３０２では、まず、（vii）～（ix）の中から（vii）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図３５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１３０２を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【３８５２】
一方、ステップＳｙ１３０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１３０３に進む。
【３８５３】
ステップＳｙ１３０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ１３０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１３０４に進む。
【３８５４】
ステップＳｙ１３０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（vii）～（ix）の中から（viii）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図３５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１３０４を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【３８５５】
ステップＳｙ１３０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｙ１３０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１３０５に進む。
【３８５６】
ステップＳｙ１３０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（vii）～（ix）の中から（ix）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳ

ｙ１００１（図３５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１３０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３８５７】

＜第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図３５４：Ｓｙ１００８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８５８】

図３５８は、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１４０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１４０２に進む。

【３８５９】

ステップＳｙ１４０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｘ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（xii）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ１４０２では、まず、（ｘ）～（xii）の中から（ｘ）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図３５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１４０２を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３８６０】

一方、ステップＳｙ１４０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合（すなわち、外れと判定した場合）には（ステップＳｙ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１４０３に進む。

【３８６１】

ステップＳｙ１４０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ１４０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１４０４に進む。

【３８６２】

ステップＳｙ１４０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｘ）～（xii）の中から（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図３５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１４０４を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３８６３】

ステップＳｙ１４０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合に

は（Ｓｙ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１４０５に進む。
【３８６４】
ステップＳｙ１４０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｘ）～（xii）の中から（xii）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図３５４）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１４０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【３８６５】
＜第１変動停止処理＞
次に、第１変動停止処理について説明する。第１変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３５０：Ｓｙ０６０５）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。
【３８６６】
図３５９は、第１変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１５０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。第２当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮにされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｙ１５０１において、第２当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１５０２に進む。
【３８６７】
ステップＳｙ１５０２では、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第１始動口用の変動時間の設定処理（図３５３）において設定した第１図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ１５０２において、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５０３に進む。一方、ステップＳｙ１５０２において、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｙ１５１２に進む。
【３８６８】
ステップＳｙ１５０３では、第１図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａの第１の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第１始動口用の判定処理（図３５３）のステップＳｙ０９０９、ステップＳｙ０９１２、ステップＳｙ０９１４、またはステップＳｙ０９１８において設定されている。第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たり当選することになる第１の図柄の変動表示中には、右打ちランプ３９ａは消灯状態に制御される。ステップＳｙ１５０３を実行した後、ステップＳｙ１５０４に進む。
【３８６９】
ステップＳｙ１５０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第１変動中フラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ａの第１の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第１の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ１５０４を実行した後、ステップＳｙ１５０５に進む。
【３８７０】
ステップＳｙ１５０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３

４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ１５０５において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１５０５：ＮＯ）、ステップＳｙ１５０６に進む。

【３８７１】

ステップＳｙ１５０６では、第１当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ１５１２に進む。

【３８７２】

一方、ステップＳｙ１５０５において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５１２に進む。

【３８７３】

ステップＳｙ１５０１において、第２当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５０７に進む。

【３８７４】

ステップＳｙ１５０７では、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、後述する第２始動口用の変動時間の設定処理（図３６３）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ１５０７において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ１５０７：ＮＯ）、ステップＳｙ１５０２に進む。一方、ステップＳｙ１５０７において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ１５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５０８に進む。

【３８７５】

ステップＳｙ１５０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ１５０８を実行した後、ステップＳｙ１５０９に進む。

【３８７６】

ステップＳｙ１５０９では、第１図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａの第１の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップＳｙ１５０９では、第１始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをＯＦＦに移行する処理を行い、第１始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりに当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップＳｙ１５０９を実行した後、ステップＳｙ１５１０に進む。

【３８７７】

ステップＳｙ１５１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ１５１１に進む。

【３８７８】

ステップＳｙ１５１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの待機状態移行フラグをＯＮにする。すなわち、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するこのタイミングで、待機状態移行フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｙ１５１２に進む。

【３８７９】

ステップＳｙ１５１２では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３８８０】

ステップＳｙ１５１２において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５１３に進み、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３８８１】

ステップＳｙ１５１３において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ１５１３：ＮＯ）、ステップＳｙ１５１４に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が上限である時短上限回数（例えば５０回）に達する前（＝時短上限回数内）であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。遊技回数カウンタＰＮＣは時短上限回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短上限回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【３８８２】

ステップＳｙ１５１４において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｙ１５１４：ＮＯ）、すなわち、時短上限回数内でないと判定した場合には、ステップＳｙ１５１５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｙ１５１５を実行した後、ステップＳｙ１５１６に進む。

【３８８３】

ステップＳｙ１５１６では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図３４９）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ１５１６を実行した後、ステップＳｙ１５１７に進む。

【３８８４】

ステップＳｙ１５１７では、右打ちランプ３９ａを消灯する。ステップＳ１５１７の実行後、本第１変動停止処理を終了する。

【３８８５】

＜第２始動口用の変動開始処理＞

次に、第２始動口用の変動開始処理について説明する。第２始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３５０：Ｓｙ０６０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８８６】

図３６０は、第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１６０１では、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｙ１６０１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｙ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１６０２に進む。一方、ステップＳｙ１６０１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｙ１６０１：ＹＥＳ）、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。

【３８８７】

ステップＳｙ１６０２では、第２始動口用保留情報シフト処理を実行する。第２始動口用保留情報シフト処理では、第２保留エリアＲｂに記憶された保留情報をシフトさせる。第２始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｙ１６０２を実行した後、ステップＳｙ１６０３に進む。

【３８８８】

ステップＳｙ１６０３では、第２始動口用の判定処理を実行する。第２始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第２始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ１６０３を実行した後、ステップＳｙ１６０４に進む。

【３８８９】

ステップＳｙ１６０４では、第２始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第２始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変

動時間を設定する。第２始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ１６０４を実行した後、ステップＳｙ１６０５に進む。

【３８９０】

ステップＳｙ１６０５では、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｙ１６０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｙ１６０５を実行した後、ステップＳｙ１６０６に進む。

【３８９１】

ステップＳｙ１６０６では、第２種別コマンドを設定する。第２種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第２種別コマンドには、１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、小当たりの情報、または外れの情報が含まれる。

【３８９２】

ステップＳｙ１６０５及びステップＳｙ１６０６において設定された変動用コマンド及び第２種別コマンドは、通常処理（図３４９）におけるステップＳｙ０５０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第２種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｙ１６０６を実行後、ステップＳｙ１６０７に進む。

【３８９３】

ステップＳｙ１６０７では、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示を開始させ、その後、ステップＳｙ１６０８に進み、第２変動中フラグをＯＮにする。第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ１６０８を実行した後、ステップＳｙ１６０９に進む。

【３８９４】

ステップＳｙ１６０９では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｙ１６０９を実行した後、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。

【３８９５】

＜第２始動口用保留情報シフト処理＞

次に、第２始動口用保留情報シフト処理について説明する。第２始動口用保留情報シフト処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図３６０：Ｓｙ１６０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８９６】

図３６１は、第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１７０１では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｙ１７０２に進む。

【３８９７】

ステップＳｙ１７０２では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｙ１７０３に進む。

【３８９８】

ステップＳｙ１７０３では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｙ１７

０３を実行した後、本第２始動口用保留情報シフト処理を終了する。
【３８９９】
＜第２始動口用の判定処理＞
次に、第２始動口用の判定処理について説明する。第２始動口用の判定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図３６０：Ｓｙ１６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３９００】
図３６２は、第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＦＦにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはＯＦＦされる。ステップＳｙ１８０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｙ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８０２に進む。
【３９０１】
ステップＳｙ１８０２では、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３３７（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｙ１８０４に進む。一方、ステップＳｙ１８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｙ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１８０３に進む。
【３９０２】
ステップＳｙ１８０３では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図３３７（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｙ１８０４に進む。
【３９０３】
ステップＳｙ１８０４では、ステップＳｙ１８０２又はステップＳｙ１８０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ１８０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８０５に進む。
【３９０４】
ステップＳｙ１８０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグをＯＮにする。第２当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ１８０５を実行した後、ステップＳｙ１８０６に進む。
【３９０５】
ステップＳｙ１８０６では、第２始動口用の振分テーブル（図３３８（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｙ１８０６を実行した後、ステップＳｙ１８０７に進む。
【３９０６】
ステップＳｙ１８０７では、ステップＳｙ１８０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ１８０７において、振り分

けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ１８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８０８に進む。なお、ステップＳｙ１８０７では、振分判定の結果が「確変大当たり＋小当たりラッシュ」である場合は、確変大当たりでないと判定される。

【３９０７】

ステップＳｙ１８０８では、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ１８０８を実行した後、ステップＳｙ１８０９に進む。

【３９０８】

ステップＳｙ１８０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８０９を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【３９０９】

ステップＳｙ１８０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ１８０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｙ１８１０に進む。

【３９１０】

ステップＳｙ１８１０では、ステップＳｙ１８０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たり＋小当たりラッシュであるか否かを判定する。ステップＳｙ１８１０において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり＋小当たりラッシュであると判定した場合には（Ｓｙ１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８１１に進む。

【３９１１】

ステップＳｙ１８１１では、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ１８１１を実行した後、ステップＳｙ１８１２に進む。

【３９１２】

ステップＳｙ１８１２では、確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理では、確変大当たり＋小当たりラッシュとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８１２を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【３９１３】

ステップＳｙ１８１０において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり＋小当たりラッシュでないと判定した場合（Ｓｙ１８１０：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｙ１８１３に進む。

【３９１４】

ステップＳｙ１８１３では、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ１８１３を実行した後、ステップＳｙ１８１４に進む。

【３９１５】

ステップＳｙ１８１４では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表

示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８１４を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【３９１６】

ステップＳｙ１８０４において、ステップＳｙ１８０２又はステップＳｙ１８０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｙ１８１５に進み、ステップＳｙ１８０２又はステップＳｙ１８０３における当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ１８１５において、当否判定の結果が小当たりであると判定した場合には（Ｓｙ１８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８１６に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｙ１８１３を実行した後、ステップＳｙ１８１７に進む。

【３９１７】

ステップＳｙ１８１７では、小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。小当たり用の停止図柄設定処理では、小当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８１７を実行した後、第２入球部である第２始動口用の判定処理を終了する。

【３９１８】

ステップＳｙ１８１５において、当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ１８１５：ＮＯ）、ステップＳｙ１８１８に進む。

【３９１９】

ステップＳｙ１８１８では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｙ１８１８の処理は、上記ステップＳｙ１８０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでも小当たりでもない場合に実行される。すなわち、ステップＳｙ１８１２においては、当否判定の結果が大当たりでも小当たりでもない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｙ１８１８を実行した後、ステップＳｙ１８１９に進む。

【３９２０】

ステップＳｙ１８１９では、ステップＳｙ１８１８におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｙ１８１９において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ１８１９：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８２０に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｙ１８２０を実行した後、ステップＳｙ１８２１に進む。ステップＳｙ１８１９において、リーチ発生でないと判定した場合には（Ｓｙ１８１９：ＮＯ）、ステップＳｙ１８２０を実行することなく、ステップＳｙ１８２１に進む。

【３９２１】

ステップＳｙ１８２１では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カ

ウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８２１を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【３９２２】

＜第２始動口用の変動時間の設定処理＞

次に、第２始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第２始動口用の変動時間の設定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図３６０：Ｓｙ１６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３９２３】

図３６３は、第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｙ１９０２に進む。

【３９２４】

ステップＳｙ１９０２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１９０２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｙ１９０３に進む。

【３９２５】

ステップＳｙ１９０３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１９０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１９０４に進む。

【３９２６】

ステップＳｙ１９０４では、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図３４１における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１９０４を実行した後、ステップＳｙ１９０９に進む。

【３９２７】

一方、ステップＳｙ１９０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１９０５に進む。

【３９２８】

ステップＳｙ１９０５では、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図３４１における低確高サポ状態（状態Ｈ４）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１９０５を実行した後、ステップＳｙ１９０９に進む。

【３９２９】

一方、ステップＳｙ１９０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１９０６に進む。

【３９３０】

ステップＳｙ１９０６では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１９０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１９０７に進む。

【３９３１】

ステップＳｙ１９０７では、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図３４１における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１９０７を実行した後、ステップＳｙ１９０９に進む。

【３９３２】

一方、ステップＳｙ１９０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ１９０６：ＮＯ）、ステップＳｙ１９０８に進む。

【３９３３】

ステップＳｙ１９０８では、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図３４１における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１９０８を実行した後、ステップＳｙ１９０９に進む。

【３９３４】

ステップＳｙ１９０９では、ステップＳｙ１９０４、ステップＳｙ１９０５、ステップＳｙ１９０７、ステップＳｙ１９０８の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第２始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【３９３５】

＜第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図３６３：Ｓｙ１９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３９３６】

図３６４は、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２００１では、ロング変動時間情報を取得する。具体的には、１０分という極めて長い変動時間（ロング変動時間）を変動時間情報として取得する。ステップＳｙ２００１を実行した後、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３９３７】

＜第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図３６３：Ｓｙ１８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３９３８】

図３６５は、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２１０２に進む。

【３９３９】

ステップＳｙ２１０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（I）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（II）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（III）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ２１０２では、まず、（I）～（III）の中から（I）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図３６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２１０２を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３９４０】

一方、ステップＳｙ２１０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２１０３に進む。

【３９４１】

ステップＳｙ２１０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ２１０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２１０４に進む。

【３９４２】

ステップＳｙ２１０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（I）～（III）の中から（II）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図３６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２１０４を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３９４３】

ステップＳｙ２１０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２１０５に進む。

【３９４４】

ステップＳｙ２１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（I）～（III）の中から（III）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図３６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２１０５を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３９４５】

＜第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処

理のサブルーチン（図３６３：Ｓｙ１９０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３９４６】

図３６５は、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２２０２に進む。

【３９４７】

ステップＳｙ２２０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。この変動時間情報によって特定される時間の間、すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選することとなる変動中の状態では、メイン表示部４５および図柄表示装置４１による変動表示が行われる。この変動中は、内部的には、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行が確定している大当たり開始の条件成立待機状態であり、当該遊技回で開閉実行モードの実行が行われるか否かを各種期待度演出等を表示することで、遊技の興趣向上を図ることができる。高確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（IV）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（Ｖ）高確高サポ状態で、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、（VI）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（VII）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ２２０２では、まず、（IV）～（VII）の中から（IV）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図３６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２２０２を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３９４８】

一方、ステップＳｙ２２０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２２０３に進む。

【３９４９】

ステップＳｙ２２０３では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２２０４に進む。

【３９５０】

ステップＳｙ２２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（IV）～（VII）の中から（Ｖ）高確高サポ状態で、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した小当たり用変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図３６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２２０２を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３９５１】

ステップＳｙ２２０３において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２２０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２２０５に進む。

【３９５２】

ステップＳｙ２２０５では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ２２０５において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２２０６に進む。

【３９５３】

ステップＳｙ２２０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ＩＶ）～（ＶＩＩ）の中から（ＶＩ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図３６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２２０６を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３９５４】

ステップＳｙ２２０６において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ２２０６：ＮＯ）、ステップＳｙ２２０７に進む。

【３９５５】

ステップＳｙ２２０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ＩＶ）～（ＶＩＩ）の中から（ＶＩＩ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図３６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２２０７を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３９５６】

＜第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図３６３：Ｓｙ１９０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３９５７】

図３６７は、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２３０２に進む。

【３９５８】

ステップＳｙ２３０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ＶＩＩＩ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ＩＸ）高確低サポ状態で、当たり抽選において小当

たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、（X）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（XI）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ２３０２では、まず、（VIII）～（XI）の中から（VIII）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図３６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２３０２を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３９５９】

一方、ステップＳｙ２３０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２３０３に進む。

【３９６０】

ステップＳｙ２３０３では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２３０４に進む。

【３９６１】

ステップＳｙ２３０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（VIII）～（XI）の中から（IX）高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した小当たり用変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図３６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２３０２を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３９６２】

ステップＳｙ２３０３において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２３０５に進む。

【３９６３】

ステップＳｙ２３０５では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ２３０５において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２３０６に進む。

【３９６４】

ステップＳｙ２３０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（VIII）～（XI）の中から（X）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図３６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２３０６を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３９６５】

ステップＳｙ２３０６において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ２３０６：ＮＯ）、ステップＳｙ２３０７に進む。

【３９６６】

ステップＳｙ２３０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（VIII）～（XI）の中から（XI）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図３６３）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２３０７を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【３９６７】

＜第２変動停止処理＞

次に、第２変動停止処理について説明する。第２変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図３５０：Ｓｙ０６０８）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。

【３９６８】

図３６７は、第２変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。第１当たりフラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮにされ、当該第１始動口への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｙ２４０１において、第１当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２４０２に進む。

【３９６９】

ステップＳｙ２４０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。小当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「小当たり」である場合にＯＮにされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｙ２４０２において、小当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２４０２：ＮＯ）、ステップＳｙ２４０３に進む。

【３９７０】

ステップＳｙ２４０３では、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第２始動口用の変動時間の設定処理（図３６３）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ２４０３において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４０４に進む。一方、ステップＳｙ２４０３において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２４０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２４１９に進む。

【３９７１】

ステップＳｙ２４０４では、第２図柄表示部３７ｂの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第２始動口用の判定処理（図３６２）のステップＳｙ１８０９、ステップＳｙ１８１２、ステップＳｙ１８１４、またはステップＳｙ１８２１において設定されている。ステップＳｙ２４０４を実行した後、ステップＳｙ２４０５に進む。

【３９７２】

ステップＳｙ２４０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ２４０５を

実行した後、ステップＳｙ２４０６に進む。
【３９７３】
ステップＳｙ２４０６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、第１変動中フラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ｂの第１の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第１の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ２４０６において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｙ２４０７に進む。
【３９７４】
ステップＳｙ２４０７では、第２当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本第２変動停止処理を終了する。
【３９７５】
一方、ステップＳｙ２４０６において、第１変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４１９に進む。
【３９７６】
ステップＳｙ２４０１において、第１当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４０８に進む。
【３９７７】
ステップＳｙ２４０８では、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第１始動口用の変動時間の設定処理（図３５４）において設定した第１図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ２４０８において、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２４０８：ＮＯ）、ステップＳｙ２４０３に進む。一方、ステップＳｙ２４０８において、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４０９に進む。
【３９７８】
ステップＳｙ２４０９では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ２４０９を実行した後、ステップＳｙ２４１０に進む。
【３９７９】
ステップＳｙ２４１０では、第２図柄表示部３７ｂの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップＳｙ２４１０では、第２始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをＯＦＦに移行する処理を行い、第２始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりに当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップＳｙ２４１０を実行した後、ステップＳｙ２４１１に進む。
【３９８０】
ステップＳｙ２４１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ２４１２に進む。
【３９８１】
ステップＳｙ２４１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの待機状態移行フラグをＯＮにする。すなわち、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するこのタイミングで、待機状態移行フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｙ２４１３に進む。
【３９８２】
ステップＳｙ２４０２において、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４１３に進む。
【３９８３】
ステップＳｙ２４１３では、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第２始動口用の変動時間の設定処理（図３６３）において設定した第

２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ２４０３において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２４１３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４１４に進む。一方、ステップＳｙ２４１３において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２４１３：ＮＯ）、ステップＳｙ２４１９に進む。

【３９８４】

ステップＳｙ２４１４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ２４１５に進む。

【３９８５】

ステップＳｙ２４１５では、第２図柄表示部３７ｂの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第２始動口用の判定処理（図３６２）のステップＳｙ１８０９、ステップＳｙ１８１２、ステップＳｙ１８１４、またはステップＳｙ１８２１において設定されている。ステップＳｙ２４１５を実行した後、ステップＳｙ２４１６に進む。

【３９８６】

ステップＳｙ２４１６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ２４１６を実行した後、ステップＳｙ２４１７に進む。

【３９８７】

ステップＳｙ２４１７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たり実行モードフラグをＯＦＦにする。小当たり実行モードフラグは、当たり抽選の当否結果が小当たり当選であることを契機として実行された第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を停止する際にＯＮにされるフラグである。ステップＳｙ２４１７を実行した後、ステップＳｙ２４１８に進む。

【３９８８】

ステップＳｙ２４１８では、小当たりラッシュコマンドを設定する。小当たりラッシュコマンドは、小当たりラッシュの状態であることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。小当たりラッシュコマンドは、通常処理（図３４９）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ２４１８を実行した後、ステップＳｙ２４１９に進む。

【３９８９】

ステップＳｙ２４１９では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３９９０】

ステップＳｙ２４１９において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４１９：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４２０に進み、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３９９１】

ステップＳｙ２４２０において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ２４２０：ＮＯ）、ステップＳｙ２４２１に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短上限回数（例えば５０回）に達する前（＝時短上限回数内）であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。遊技回数カウンタＰＮＣは時短上限回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短上限回数に達する前であるか否かを判定することが

できる。
【３９９２】
ステップＳｙ２４２１において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｙ２４２１：ＮＯ）、すなわち、時短上限回数内でないと判定した場合には、ステップＳｙ２４２２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｙ２４２２を実行した後、ステップＳｙ２４２３に進む。
【３９９３】
ステップＳｙ２４２３では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図３４９）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本第２変動停止処理を終了する。
【３９９４】
ステップＳｙ２４１９において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ２４１９：ＮＯ）、本第２変動停止処理を終了する。ステップＳｙ２４２０において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４２０：ＹＥＳ）、本第２変動停止処理を終了する。また、ステップＳｙ２４２１において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｙ２４２１：ＹＥＳ）、本第２変動停止処理を終了する。
【３９９５】
＜遊技状態移行処理＞
次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図３４９：Ｓｙ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３９９６】
図３６８は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２５０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。
【３９９７】
ステップＳｙ２５０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。
【３９９８】
ステップＳｙ２５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０２：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。
【３９９９】
ステップＳｙ２５０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０４に進み、小当たり実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。小当たり実行モードフラグは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉処理の開始時にＯＮにされ、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉処理の終了時にＯＦＦにされる。
【４０００】
ステップＳｙ２５０４において、小当たり実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０４：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０５に進み、待機状態移行フラグがＯＮであるか否かを判定する。待機状態移行フラグは、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するタイミングでＯＮにされ、待機状態に移行後

にＯＦＦにされる。
【４００１】
ステップＳｙ２５０５において、待機状態移行フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０５：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０６に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる。
【４００２】
ステップＳｙ２５０６において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５０７に進む。一方、ステップＳｙ２５０６において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０６：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。
【４００３】
ステップＳｙ２５０７では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにするため、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ２５０７を実行した後、ステップＳｙ２５０８に進む。
【４００４】
ステップＳｙ２５０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ２５０８を実行した後、ステップＳｙ２５０９に進む。
【４００５】
ステップＳｙ２５０９では、大当たり開閉実行モードコマンドを設定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。大当たり開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４９：ステップＳｙ０５０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ２５０９を実行した後、ステップＳｙ２５１０に進む。
【４００６】
ステップＳｙ２５１０では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として、または、小当たりを契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。すなわち、開閉実行モード開始コマンドは、大当たりまたは小当たりに関係無く開閉実行モードが開始された場合に設定される。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４９：ステップＳｙ０５０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ２５１０を実行した後、ステップＳｙ２５１１に進む。
【４００７】
ステップＳｙ２５１１では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている
【４００８】
開放条件は、例えば下記の通りである。
・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。
上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。
【４００９】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。
・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【４０１０】

ステップＳｙ２５１１を実行した後、ステップＳｙ２５１２に進む。ステップＳｙ２５１２では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理については後述する。ステップＳｙ２５１２を実行した後、ステップＳｙ２５１３に進む。

【４０１１】

ステップＳｙ２５１３では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図３４９）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｙ２５１３を実行した後、ステップＳｙ２５１４に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。ステップＳｙ２５０７からステップＳｙ２５１４までの処理が開閉実行モードの開始処理である。

【４０１２】

ステップＳｙ２５０５において、待機状態移行フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１５に進み、待機状態移行フラグＯＮ時処理を実行する。待機状態移行フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４０１３】

ステップＳｙ２５０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１６に進み、オープニング期間フラグＯＮ時処理を実行する。オープニング期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４０１４】

ステップＳｙ２５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１７に進み、開閉処理期間フラグＯＮ時処理を実行する。開閉処理期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１７を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４０１５】

ステップＳｙ２５０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１８に進み、エンディング期間フラグＯＮ時処理を実行する。エンディング期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１８を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４０１６】

ステップＳｙ２５０４において、小当たり実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１９に進み、小当たり開閉処理を実行する。小当たり開閉処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１９を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４０１７】

＜オープニング時間設定処理＞
次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３６９：Ｓｙ２５１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４０１８】
図３７０は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、ステップＳｙ２６０１において、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｙ２６０１を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。
【４０１９】
＜待機状態移行フラグＯＮ時処理＞
次に、待機状態移行フラグＯＮ時処理について説明する。待機状態移行フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３６９：Ｓｙ２５１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４０２０】
図３７１は、待機状態移行フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２７０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの待機状態移行フラグをＯＦＦにする。待機状態移行フラグは、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するタイミングでＯＮにされ、待機状態に移行後にＯＦＦにされる。その後、ステップＳｙ２７０２に進む。
【４０２１】
ステップＳｙ２７０２では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４０２２】
ステップＳｙ２７０２において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ２７０２：ＮＯ）、ステップＳｙ２７０３に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４０２３】
ステップＳｙ２７０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ２７０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２７０４に進む。
【４０２４】
ステップＳｙ２７０４では、左ゲート有効フラグをＯＮにする。左ゲート有効フラグは、左側大入賞口作動ゲート９５について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグである。その後、ステップＳｙ２７０５に進み、右ゲート有効フラグをＯＦＦにする。右ゲート有効フラグは、右側大入賞口作動ゲート９６について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグである。すなわち、ステップＳｙ２７０２およびステップＳｙ２７０３によって、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時とあると判定された場合には、ステップＳｙ２７０４およびステップＳｙ２７０５によって、左ゲート有効フラグをＯＮにし、右ゲート有効フラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ２７０５の実行後、ステップＳｙ２７０６に進む。
【４０２５】
ステップＳｙ２７０６では、右打ちランプ３９ａを消灯する。その後、ステップＳｙ２７１０に進み、待機状態中フラグをＯＮにする。その後、本待機状態移行フラグＯＮ時処理を終了する。
【４０２６】

ステップＳｙ２７０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２７０７に進む。

【４０２７】

ステップＳｙ２７０７では、左ゲート有効フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ２７０８に進み、右ゲート有効フラグをＯＮにする。すなわち、ステップＳｙ２７０２およびステップＳｙ２７０３によって、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態、または抽選モードが高確率モードである遊技状態（すなわち、低確高サポ状態、高確高サポ状態、または高確低サポ状態）である場合には、ステップＳｙ２７０７およびステップＳｙ２７０８によって、左ゲート有効フラグをＯＦＦにし、右ゲート有効フラグをＯＮにする。ステップＳｙ２７０８の実行後、ステップＳｙ２７０９に進む。

【４０２８】

ステップＳｙ２７０９では、右打ちランプ３９ａを点灯する。その後、ステップＳｙ２７１０に進み、待機状態中フラグをＯＮにする。その後、本待機状態移行フラグＯＮ時処理を終了する。

【４０２９】

＜オープニング期間フラグＯＮ時処理＞

次に、オープニング期間フラグＯＮ時処理について説明する。オープニング期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３６９：Ｓｙ２５１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０３０】

図３７２は、オープニング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２８０１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定した第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｙ２８０１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２８０２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ２８０３に進む。

【４０３１】

ステップＳｙ２８０３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｙ２８０３を実行した後、ステップＳｙ２８０４に進む。

【４０３２】

ステップＳｙ２８０４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。ステップＳｙ２８０４を実行した後、ステップＳｙ２８０５に進む。

【４０３３】

ステップＳｙ２８０５では、右打ちランプ３９ａを点灯する。開閉実行モード時において、推奨される発射態様は右打ちであり、右打ちランプ３９ａは点灯される。その後、本オープニング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【４０３４】

ステップＳｙ２８０１において、オープニング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２８０１：ＮＯ）、本オープニング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【４０３５】

＜開閉処理期間フラグＯＮ時処理＞

次に、開閉処理期間フラグＯＮ時処理について説明する。開閉処理期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３６９：Ｓｙ２５１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０３６】

図３７３は、開閉処理期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２９０１では、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｙ２９０１を実行した後、ステップＳｙ２９０２に進む。

【４０３７】

ステップＳｙ２９０２では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２９０３に進む。一方、ステップＳｙ２９０２において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２９０２：ＮＯ）、そのまま本開閉処理期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【４０３８】

ステップＳｙ２９０３では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｙ２９０４に進む。

【４０３９】

ステップＳｙ２９０４では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｙ２４０４を実行した後、ステップＳｙ２９０５に進む。

【４０４０】

ステップＳｙ２９０５では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間として第４タイマカウンタエリアＴ４に所定の値を設定する。ステップＳｙ２９０５を実行した後、ステップＳｙ２９０６に進む。

【４０４１】

ステップＳｙ２９０６では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図３４９）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳｙ２９０６を実行した後、ステップＳｙ２９０７に進む。

【４０４２】

ステップＳｙ２９０７では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本開閉処理期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【４０４３】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、開閉処理期間フラグＯＮ時処理のサブルーチン（図３７３：Ｓｙ２９０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０４４】

図３７４は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３００１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｙ３００１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｙ３００１：ＮＯ）、ステップＳｙ３００２に進む。

【４０４５】

ステップＳｙ３００２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｙ３００２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｙ３００２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３００３に進む。

【４０４６】

ステップＳｙ３００３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｙ３００４に進む。

【４０４７】

ステップＳｙ３００４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４８：Ｓｙ０４０２）において

音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３００４を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【４０４８】

ステップＳｙ３００２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｙ３００２：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【４０４９】

ステップＳｙ３００１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｙ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３００５に進む。

【４０５０】

ステップＳｙ３００５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉３６ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉３６ｂの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳｙ３００５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｙ３００５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３００６に進む。

【４０５１】

ステップＳｙ３００６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｙ３００７に進む。

【４０５２】

ステップＳｙ３００７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４８：Ｓｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３００７を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【４０５３】

ステップＳｙ３００５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｙ３００５：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【４０５４】

＜エンディング期間フラグＯＮ時処理＞

次に、エンディング期間フラグＯＮ時処理について説明する。エンディング期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３６９：Ｓｙ２５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０５５】

図３７５は、エンディング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３１０１では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｙ２８０５）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｙ２８０５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３１０２に進む。

【４０５６】

ステップＳｙ３１０２では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ３１０３に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｙ３１０３を実行した後、ステップＳｙ３１０４に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ３１０５に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図３４９）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【４０５７】

一方、ステップＳｙ３１０１において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｙ３１０１：ＮＯ）、そのまま本エンディング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【４０５８】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、エンディング期間フラグＯＮ時処理のサブルーチン（図３７５：Ｓｙ３１０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４０５９】

図３７６は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３２０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグのいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【４０６０】

ステップＳｙ３２０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３２０２に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている確変大当たりフラグがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。

【４０６１】

ステップＳｙ３２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３２０３に進む。一方、ステップＳｙ３２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ３２０２：ＮＯ）、ステップＳｙ３２０８に進む。

【４０６２】

ステップＳｙ３２０３では、対応する確変大当たりフラグをＯＦＦにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変フラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする処理を実行する。ステップＳｙ３２０３を実行した後、ステップＳｙ３２０４に進む。

【４０６３】

ステップＳｙ３２０４では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｙ３２０４を実行した後、ステップＳｙ３２０５に進む。

【４０６４】

ステップＳｙ３２０５では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳｙ３２０５を実行した後、ステップＳｙ３２０６に進む。

【４０６５】

ステップＳｙ３２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｙ３２０７に進む。

【４０６６】

ステップＳｙ３２０７では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図３４９）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【４０６７】

ステップＳｙ３２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ３２０２：ＮＯ）、ステップＳｙ３２０８に進み、今

回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている確変大当たり＋小当たりラッシュフラグがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュであると判定する。

【４０６８】

ステップＳｙ３２０８において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュであると判定した場合には（Ｓｙ３２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３２０９に進む。一方、ステップＳｙ３２０８において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュではないと判定した場合には（Ｓｙ３２０８：ＮＯ）、ステップＳｙ３２１４に進む。

【４０６９】

ステップＳｙ３２０９では、対応する確変大当たりフラグ＋小当たりラッシュをＯＦＦにする。ステップＳｙ３２０９を実行した後、ステップＳｙ３２１０に進む。

【４０７０】

ステップＳｙ３２１０では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｙ３２１０を実行した後、ステップＳｙ３２１１に進む。

【４０７１】

ステップＳｙ３２１１では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳｙ３２１１を実行した後、ステップＳｙ３２１２に進む。

【４０７２】

ステップＳｙ３２１２では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図３４９）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３２１２を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【４０７３】

ステップＳｙ３２０８において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュではないと判定した場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常大当たりであるということであることから、ステップＳ３２１３では、対応する通常大当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ３２１３を実行した後、ステップＳｙ３２１４に進む。なお、右打ちランプ３９ａが消灯状態に制御されている状態であって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選することになる変動中の状態（すなわち、開閉実行モードの実行が確定している条件成立待機状態としての特１図柄の変動中の状態）において、さらに第１始動口３３に遊技球が入球することに基づいて、大当たり当選となる当たり乱数カウンタＣ１を取得した場合に、開閉実行モードを発生させるための切替制御として、大当たり当選となる当たり乱数カウンタＣ１の値を保留記憶する制御や、当該値をシフトする制御、当該値に対する当たり抽選の当否判定などの一連の処理を実行可能である。

【４０７４】

ステップＳｙ３２１４では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｙ３２１４を実行した後、ステップＳｙ３２１５に進む。

【４０７５】

ステップＳｙ３２１５では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｙ３２１６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣにカウンタ値として５０を設定する。

ステップＳｙ３２１６を実行した後、ステップＳｙ３２１７に進む。
【４０７６】
ステップＳｙ３２１７では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図３４９）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【４０７７】
ステップＳｙ３２０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ３２０１：ＮＯ）、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【４０７８】
＜小当たり開閉処理＞
次に、小当たり開閉処理について説明する。小当たり開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３６９：Ｓｙ２５１９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４０７９】
図３７７は、小当たり開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３３０１では、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｙ３３０１において、開閉扉９７ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｙ３３０１：ＮＯ）、ステップＳｙ３３０２に進む。
【４０８０】
ステップＳｙ３３０２では、開閉扉９７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉９７ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｙ３３０２において、開閉扉９７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｙ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３３０３に進む。
【４０８１】
ステップＳｙ３３０３では、開閉扉９７ｂを開放する。その後、ステップＳｙ３３０４に進む。
【４０８２】
ステップＳｙ３３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４８：Ｓｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３３０４を実行した後、本小当たり開閉処理を終了する。
【４０８３】
ステップＳｙ３３０２において、開閉扉９７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｙ３３０２：ＮＯ）、そのまま本小当たり開閉処理を終了する。
【４０８４】
ステップＳｙ３３０１において、開閉扉９７ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｙ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３３０５に進む。
【４０８５】
ステップＳｙ３３０５では、開閉扉９７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉９７ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉９７ｂの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳｙ３３０５において、開閉扉９７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｙ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３３０６に進む。
【４０８６】
ステップＳｙ３３０６では、開閉扉９７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｙ３３０７

に進む。
【４０８７】
ステップＳｙ３３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図３４８：Ｓｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３３０７を実行した後、ステップＳｙ３３０７に進む。
【４０８８】
ステップＳｙ３３０７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たり実行モードフラグをＯＦＦにする。小当たり実行モードフラグは、上述のように、当たり抽選の当否結果が小当たり当選であることを契機として実行された第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を停止する際にＯＮにされるフラグである。ステップＳｙ３３０７の実行後、本小当たり開閉処理を終了する。
【４０８９】
ステップＳｙ３３０５において、開閉扉９７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｙ３３０５：ＮＯ）、そのまま本小当たり開閉処理を終了する。
【４０９０】
＜電役サポート用処理＞
次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図３４９：Ｓｙ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４０９１】
図３７８は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３４０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、右側第１始動口４４の電動役物４４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ３４０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ３４０１：ＮＯ）、ステップＳｙ３４０２に進む。
【４０９２】
ステップＳｙ３４０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ３４０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ３４０２:ＮＯ）、ステップＳｙ３４０３に進む。
【４０９３】
ステップＳｙ３４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマーカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【４０９４】
ステップＳｙ３４０３において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３４０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４０４に進む。
【４０９５】
ステップＳｙ３４０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｙ３４０４において、変動表示の終了タイミング

であると判定した場合には（Ｓｙ３４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｙ３４０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｙ３４０４：ＮＯ）、ステップＳｙ３４０６に進む。

【４０９６】

ステップＳｙ３４０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｙ３４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３４０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｙ３４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｙ３４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４０７に進む。

【４０９７】

ステップＳｙ３４０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｙ３４０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｙ３４０７において開閉実行モードではなく（Ｓｙ３４０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｙ３４０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｙ３４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電役長開放に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５００」（すなわち５．０ｓｅｃ）をセットする。第２タイマーカウンタエリアＴ２は、タイマー割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｙ３４１０に進む。

【４０９８】

ステップＳｙ３４１０では、ステップＳｙ３４０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ３４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｙ３４１０：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物４４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【４０９９】

一方、ステップＳｙ３４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｙ３４１０：ＮＯ）、ステップＳｙ３４１１の処理を実行することなく、本電役サポート用処理を終了する。

【４１００】

ステップＳｙ３４０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｙ３４０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｙ３４０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｙ３４０８：ＮＯ）、ステップＳｙ３４１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４１９であった場合に、電役短開放に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「３００」（すなわち０．６ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｙ３４１３に進む。

【４１０１】

ステップＳｙ３４１３では、ステップＳｙ３４１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ３４１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｙ３４１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｙ３４１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｙ３４１３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【４１０２】
ステップＳｙ３４０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１５に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｙ３４１５において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３４１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｙ３４１５において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３４１５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１６に進む。
【４１０３】
ステップＳｙ３４１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｙ３４１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【４１０４】
ステップＳｙ３４０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１８に進み、電動役物４４ａを開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【４１０５】
＜電役開閉処理＞
次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３７８：Ｓｙ３４１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４１０６】
図３７９は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３５０１では、電動役物４４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物４４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部４４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物４４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｙ３５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５０２に進む。
【４１０７】
ステップＳｙ３５０２では、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｙ３５０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。
【４１０８】
ステップＳｙ３５０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５０３に進み、電動役物４４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「５」（すなわち０．０１ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物４４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマーカウンタエリアＴ２を電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｙ３５０３を実行した後、ステップＳｙ３５０４に進む。
【４１０９】
ステップＳｙ３５０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｙ３５０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」である

か否かを判定する。ステップＳｙ３５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｙ３５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【４１１０】

ステップＳｙ３５０１において、電動役物４４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０１：ＮＯ）、ステップＳｙ３５０７に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｙ３５０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｙ３５０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５０８に進み、電動役物４４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｙ３５０９に進む。

【４１１１】

ステップＳｙ３５０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０９：ＮＯ）、ステップＳｙ３５１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【４１１２】

ステップＳｙ３５１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｙ３５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５１１に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【４１１３】

一方、ステップＳｙ３５０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｙ３５０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｙ３５１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｙ３５１０：ＮＯ）、ステップＳｙ３５１２に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【４１１４】

《７－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４１１５】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【４１１６】

図３８０は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４１１７】

ステップＳｙ３６０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｙ３６０１を実行した後、ステップＳｙ３６０

２に進む。
【４１１８】
ステップＳｙ３６０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｙ３６０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３６０２を実行した後、ステップＳｙ３６０３に進む。
【４１１９】
ステップＳｙ３６０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３６０３を実行した後、ステップＳｙ３６０４に進む。
【４１２０】
ステップＳｙ３６０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｙ３６０４を実行した後、ステップＳｙ３６０５に進む。
【４１２１】
ステップＳｙ３６０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｙ３６０５を実行した後、ステップＳｙ３６０６に進む。
【４１２２】
ステップＳｙ３６０６では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した各種のコマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることを遊技者に指示するための左ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。ステップＳｙ３６０６を実行した後、ステップＳｙ３６０７に進む。
【４１２３】
ステップＳｙ３６０７では、小当たりラッシュ演出用処理を実行する。小当たりラッシュ演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した小当たりラッシュコマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、小当たりラッシュに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、小当たりラッシュの状態に移行したことを認めることができる。この結果、遊技の興趣向上をより図ることができる。ステップＳｙ３６０７を実行した後、ステップＳｙ３６０８に進む。
【４１２４】
ステップＳｙ３６０８では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｙ３６０８を実行した後、ステップＳｙ３６０９に進む。
【４１２５】
ステップＳｙ３６０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｙ３６０９を実行した後、ステップＳｙ３６１０に進む。
【４１２６】

ステップＳｙ３６１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｙ３６１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４１２７】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３８０：Ｓｙ３７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４１２８】

図３８１は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３７０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｙ３７０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３７０２に進む。

【４１２９】

ステップＳｙ３７０２では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンドから、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。保留情報は、第１始動口３３の保留個数である最大４個分の情報と、第２始動口３４の保留個数である最大４個分の情報とが更新されて記憶される。ステップＳｙ３７０２を実行した後、ステップＳｙ３７０３に進む。

【４１３０】

ステップＳｙ３７０３では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｙ３７０３の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｙ３７０３を実行した後、ステップＳｙ３７０４に進む。

【４１３１】

ステップＳｙ３７０４では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｙ３７０３において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップＳｙ３７０４を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【４１３２】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図３８１：Ｓｙ３７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４１３３】

図３８２は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３８０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｙ３８０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｙ３８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３８０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｙ３８０２を実行した後、ステップＳｙ３８０４に進む。

【４１３４】

ステップＳｙ３８０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｙ３８０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｙ３８０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｙ３８０３を実行した後、ステップＳｙ３８０４に進む。

【４１３５】

ステップＳｙ３８０２及びステップＳｙ３８０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【４１３６】

ステップＳｙ３８０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｐ３７０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【４１３７】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３８０：Ｓｙ３６０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４１３８】

図３８３は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３９０１では、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【４１３９】

ステップＳｙ３９０１において、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグをＯＮする。

【４１４０】

ステップＳｙ３９０１において、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｙ３９０１：ＮＯ）、ステップＳｙ３９０３に進み、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【４１４１】

ステップＳｙ３９０３において、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３９０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグをＯＦＦする。

【４１４２】

ステップＳｙ３９０３において、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｙ３９０３：ＮＯ）、そのままステップＳｙ３９０５に進む。また、ステップＳｙ３９０２を実行した後、またはステップＳｙ３９０４を実行した後、ステップＳｙ３９０５に進む。

【４１４３】

ステップＳｙ３９０５では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【４１４４】

ステップＳｙ３９０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３９０６に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮする。

【４１４５】

ステップＳｙ３９０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｙ３９０５：ＮＯ）、ステップＳｙ３９０７に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【４１４６】

ステップＳｙ３９０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３９０８に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。

【４１４７】

ステップＳｙ３９０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｙ３９０７：ＮＯ）、そのままステップＳｙ３９０９に進む。また、ステップＳｙ３９０６を実行した後、またはステップＳｙ３９０８を実行した後、ステップＳｙ３９０９に進む。

【４１４８】

ステップＳｙ３９０９では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理は、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄と第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄と

を表示する領域を切り替える処理である。具体的には、メイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄を表示してサブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄を表示する場合と、メイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄を表示してサブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄を表示する場合とを切り替える処理を実行する。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３９０９を実行した後、ステップＳｙ３９１０に進む。

【４１４９】

ステップＳｙ３９１０では、特１用遊技回演出用処理を実行する。特１用遊技回演出用処理は、第１始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特１用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３９１０を実行した後、ステップＳｙ３９１１に進む。

【４１５０】

ステップＳｙ３９１１では、特２用遊技回演出用処理を実行する。特２用遊技回演出用処理は、第２始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特２用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３９１１を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【４１５１】

＜表示態様切替処理＞

次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３８３：Ｓｙ３９０９）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【４１５２】

図３８４は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４００１では、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４１５３】

ステップＳｙ４００１において、音光側高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４００２に進み、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４１５４】

ステップＳｙ４００２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ４００２：ＮＯ）、ステップＳｙ４００３に進む。

【４１５５】

ステップＳｙ４００３では、特１メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特１メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示制御をすることによって、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄を図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄を図柄表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。すなわち、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態において、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄を表示するともに、図柄表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄を表示する。

【４１５６】

ステップＳｙ４００１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４００４に進む。また、ステップＳｙ４００２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４００２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４００４に進む。

【４１５７】

ステップＳｙ４００４では、特２メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特２メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示制御をすることによって、第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄を図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄

を図柄表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。すなわち、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態、および、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態のそれぞれにおいて、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄を表示するともに、図柄表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄を表示する。

【４１５８】

ステップＳｙ４００３を実行した後、または、ステップＳｙ４００４を実行した後、表示態様切替処理を終了する。

【４１５９】

＜特１用遊技回演出設定処理＞

次に、特１用遊技回演出設定処理について説明する。特１用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３８３：Ｓｙ３９１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４１６０】

図３８５は、特１用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４１０１では、主側ＭＰＵ６２から第１変動用コマンド及び第１種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｙ４１０１において、第１変動用コマンド及び第１種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｙ４１０１：ＮＯ）、本特１用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｙ４１０１において、第１変動用コマンド及び第１種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ４１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４１０２に進む。

【４１６１】

ステップＳｙ４１０２では、今回受信した第１変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、特殊小当たりの有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｙ４１０３に進む。

【４１６２】

ステップＳｙ４１０３では、大当たり時や、小当たり時、リーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第１演出パターン設定処理を実行する。第１演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ４１０３を実行した後、ステップＳｙ４１０４に進む。

【４１６３】

ステップＳｙ４１０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【４１６４】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄

の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｙ４１０４を実行した後、ステップＳｙ４１０５に進む。

【４１６５】

ステップＳｙ４１０５では、今回の第１始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第１変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第１変動用コマンドの内容から今回の第１始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｙ４１０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第１変動表示パターンを選択する。なお、第１変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図Ｂ０８）に記憶されている第１変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｙ４１０６に進む。

【４１６６】

ステップＳｙ４１０６では、今回の第１始動口用遊技回において設定された第１演出パターン、停止図柄、第１変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｙ４１０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｙ４１０７を実行した後、ステップＳｙ４１０８に進む。

【４１６７】

ステップＳｙ４１０８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている第１保留個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｙ４１０８を実行した後、ステップＳｙ４１０９進む。

【４１６８】

ステップＳｙ４１０９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図３８１）のステップＳｙ３６０４で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｙ４１０８において特定された第１保留個数に対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を第１保留個数に対応させて変更する。ステップＳｙ４１０９を実行した後、特１用遊技回演出設定処理を終了する。

【４１６９】

＜第１演出パターン設定処理＞

次に、第１演出パターン設定処理について説明する。第１演出パターン設定処理は、特１用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３８５：Ｓｙ４１０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１７０】

図３８６は、第１演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４１０１では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４２０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ４２０１：ＮＯ）、ステップＳｙ４２０２に進む。

【４１７１】

ステップＳｙ４２０２では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４２０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ４２０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４２０３に進む。

【４１７２】

ステップＳｙ４２０３では、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を

実行する。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図３４１における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４２０３を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【４１７３】

一方、ステップＳｙ４２０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４２０４に進む。

【４１７４】

ステップＳｙ４２０４では、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図３４１における低確高サポ状態（状態Ｈ４）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４２０４を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【４１７５】

一方、ステップＳｙ４２０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４２０５に進む。

【４１７６】

ステップＳｙ４２０５では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４２０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４２０６に進む。

【４１７７】

ステップＳｙ４２０６では、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図３４１における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４２０６を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【４１７８】

一方、ステップＳｙ４２０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ４２０５：ＮＯ）、ステップＳｙ４２０７に進む。

【４１７９】

ステップＳｙ４２０７では、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図３４１における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４２０７を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【４１８０】

＜第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１

始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図３８６：Ｓｙ４２０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１８１】

図３８７は、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４３０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ４３０２に進む。

【４１８２】

ステップステップＳｙ４３０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図３８５）のステップＳｙ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ４３０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４３０３に進む。

【４１８３】

ステップＳｙ４３０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（ア）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（イ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ウ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ４３０３では、（ア）～（ウ）の中から（ア）を特定する。（ア）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４３０３を実行した後、ステップＳｙ４３０４に進む。

【４１８４】

ステップＳｙ４３０４では、ステップＳｙ４３０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１１０２（図３５５）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４３０５では、ステップＳｙ４３０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４３０５を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【４１８５】

一方、ステップＳｙ４３０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ４３０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図３８５）のＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ４３０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ４３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４３０７に進む。

【４１８６】

ステップＳｙ４３０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（イ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（イ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４３０７を実行した後、先に説明したステップＳ

ｙ４３０４に進み、ステップＳｙ４３０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１１０４（図３５５）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

【４１８７】

ステップＳｙ４３０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ４３０６：ＮＯ）、ステップＳｙ４３０８に進む。

【４１８８】

ステップＳｙ４３０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ウ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ウ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４３０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ４３０４に進み、ステップＳｙ４３０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１１０５（図３５５）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

【４１８９】

＜第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図３８６：Ｓｙ４２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１９０】

図３８８は、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４４０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ４４０２に進む。

【４１９１】

ステップステップＳｙ４４０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図３８５）のステップＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ４４０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４４０３に進む。

【４１９２】

ステップＳｙ４４０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（エ）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（カ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ４４０３では、（エ）～（カ）の中から（エ）を特定する。（エ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４４０３を実行した後、ステップＳｙ４４０４に進む。

【４１９３】

ステップＳｙ４４０４では、ステップＳｙ４４０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１２０２（図３５６）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを

取得する。続く、ステップＳｙ４４０５では、ステップＳｙ４４０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４４０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【４１９４】

一方、ステップＳｙ４４０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ４４０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４４０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図３８５）のＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ４４０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ４４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４４０７に進む。

【４１９５】

ステップＳｙ４４０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（オ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４４０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ４４０４に進み、ステップＳｙ４４０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１２０４（図３５６）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【４１９６】

ステップＳｙ４４０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ４４０６：ＮＯ）、ステップＳｙ４４０８に進む。

【４１９７】

ステップＳｙ４４０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（カ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（カ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４４０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ４４０４に進み、ステップＳｙ４４０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１２０５（図３５６）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【４１９８】

＜第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図３８６：Ｓｙ４２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４１９９】

図３８９は、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４５０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ４５０２に進む。

【４２００】

ステップステップＳｙ４５０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図３８５）のステップＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大

当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ４５０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ４５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４５０３に進む。

【４２０１】

ステップＳｙ４５０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（キ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ク）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ケ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ４５０３では、（キ）～（ケ）の中から（キ）を特定する。（キ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０３を実行した後、ステップＳｙ４５０４に進む。

【４２０２】

ステップＳｙ４５０４では、ステップＳｙ４５０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１３０２（図３５７）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４５０５では、ステップＳｙ４５０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４５０５を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【４２０３】

一方、ステップＳｙ４５０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ４５０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４５０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図３８５）のＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ４５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４５０７に進む。

【４２０４】

ステップＳｙ４５０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ク）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ク）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ４５０４に進み、ステップＳｙ４５０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１３０４（図３５７）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【４２０５】

ステップＳｙ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ４５０６：ＮＯ）、ステップＳｙ４５０８に進む。

【４２０６】

ステップＳｙ４５０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ケ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ケ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０８を実行した後、先に説明したステッ

プＳｙ４５０４に進み、ステップＳｙ４５０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１３０５（図３５７）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【４２０７】

＜第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図３８６：Ｓｙ４２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４２０８】

図３９０は、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４５０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ４５０２に進む。

【４２０９】

ステップステップＳｙ４５０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図３８５）のステップＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ４５０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ４５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４５０３に進む。

【４２１０】

ステップＳｙ４５０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（コ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（サ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（シ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ４５０３では、（コ）～（シ）の中から（コ）を特定する。（コ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０３を実行した後、ステップＳｙ４５０４に進む。

【４２１１】

ステップＳｙ４５０４では、ステップＳｙ４５０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１４０２（図３５８）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４５０５では、ステップＳｙ４５０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４５０５を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【４２１２】

一方、ステップＳｙ４５０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ４５０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４５０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図３８５）のＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ４５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４５０７に進む。

【４２１３】

ステップＳｙ４５０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図

Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（サ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ク）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ４５０４に進み、ステップＳｙ４５０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１４０４（図３５８）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【４２１４】

ステップＳｙ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ４５０６：ＮＯ）、ステップＳｙ４５０８に進む。

【４２１５】

ステップＳｙ４５０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（シ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（シ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ４５０４に進み、ステップＳｙ４５０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１４０５（図３５８）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【４２１６】

＜特２用遊技回演出設定処理＞

次に、特２用遊技回演出設定処理について説明する。特２用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３８３：Ｓｙ３９１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４２１７】

図３９１は、特２用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４７０１では、主側ＭＰＵ６２から第２変動用コマンド及び第２種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｙ４７０１において、第２変動用コマンド及び第２種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｙ４７０１：ＮＯ）、本特２用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｙ４７０１において、第２変動用コマンド及び第２種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ４７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４７０２に進む。

【４２１８】

ステップＳｙ４７０２では、今回受信した第２変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｙ４７０３に進む。

【４２１９】

ステップＳｙ４７０３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第２演出パターン設定処理を実行する。第２演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ４７０３を実行した後、ステップＳｙ４７０４に進む。

【４２２０】

ステップＳｙ４７０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当た

りである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【４２２１】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｙ４７０４を実行した後、ステップＳｙ４７０５に進む。

【４２２２】

ステップＳｙ４７０５では、今回の第２始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第２変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第２変動用コマンドの内容から今回の第２始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｙ４７０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第２変動表示パターンを選択する。なお、第２変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図Ｂ０８）に記憶されている第２変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｙ４７０６に進む。

【４２２３】

ステップＳｙ４７０６では、今回の第２始動口用遊技回において設定された第２演出パターン、停止図柄、第２変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｙ４７０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｙ４７０７を実行した後、ステップＳｙ４７０８に進む。

【４２２４】

ステップＳｙ４７０８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている第２保留個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｙ４７０８を実行した後、ステップＳｙ４７０９進む。

【４２２５】

ステップＳｙ４７０９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図３８１）のステップＳｙ３６０４で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｙ４７０８において特定された第２保留個数に対応させて、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第２保留個数に対応させて変更する。ステップＳｙ４７０９を実行した後、特２用遊技回演出設定処理を終了する。

【４２２６】

＜第２演出パターン設定処理＞

次に、第２演出パターン設定処理について説明する。第２演出パターン設定処理は、特２用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図３９１：Ｓｙ４７０３）として主制御装置６

０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４２２７】
図３９２は、第２演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４８０１では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４８０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ４８０１：ＮＯ）、ステップＳｙ４８０２に進む。
【４２２８】
ステップＳｙ４８０２では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４８０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ４８０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４８０３に進む。
【４２２９】
ステップＳｙ４８０３では、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図３４１における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４８０３を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【４２３０】
一方、ステップＳｙ４８０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４８０４に進む。
【４２３１】
ステップＳｙ４８０４では、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図３４１における低確高サポ状態（状態Ｈ４）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４８０４を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【４２３２】
一方、ステップＳｙ４８０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４８０５に進む。
【４２３３】
ステップＳｙ４８０５では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４８０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４８０６に進む。
【４２３４】
ステップＳｙ４８０６では、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図３４１における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４８０６を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【４２３５】
一方、ステップＳｙ４８０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ４８０５：ＮＯ）、ステップＳｙ４８０７に進む。

【４２３６】
ステップＳｙ４８０７では、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図３４１における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４８０７を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。
【４２３７】
＜第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞
次に、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図３９２：Ｓｙ４８０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４２３８】
図３９３は、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４９０１では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）からロング変動用の演出パターンを特定する。ステップＳｙ４９０１を実行した後、ステップＳｙ４９０２に進む。
【４２３９】
ステップＳｙ４９０２では、ステップＳｙ４９０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１９０１（図３６３）によって取得したロング変動時間に対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４９０３では、ステップＳｙ４９０２によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４９０３を実行した後、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。
【４２４０】
＜第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞
次に、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図３９２：Ｓｙ４８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４２４１】
図３９４は、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ５００１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ５００２に進む。
【４２４２】
ステップステップＳｙ５００２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図３９１）のステップＳｙ４７０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ５００２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ５００２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５００３に進む。
【４２４３】
ステップＳｙ５００３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（ス）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターン

テーブル、（セ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ソ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ５００３では、（ス）～（ソ）の中から（ス）を特定する。（ス）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５００３を実行した後、ステップＳｙ５００４に進む。

【４２４４】

ステップＳｙ５００４では、ステップＳｙ５００３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２１０２（図３６５）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５００１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ５００５では、ステップＳｙ５００４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ５００５を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【４２４５】

一方、ステップＳｙ５００２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５００２：ＮＯ）、ステップＳｙ５００６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図３９１）のＳｙ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ５００６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ５００６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５００７に進む。

【４２４６】

ステップＳｙ５００７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（セ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（セ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５００７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５００４に進み、ステップＳｙ５００７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２１０４（図３６５）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【４２４７】

ステップＳｙ５００６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ５００６：ＮＯ）、ステップＳｙ５００８に進む。

【４２４８】

ステップＳｙ５００８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ソ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ソ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５００８を実行した後、先に説明したステップＳｙ５００４に進み、ステップＳｙ５００８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２１０５（図３６５）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【４２４９】

＜第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図３９２：Ｓｙ４８０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行さ

れる。
【４２５０】
図３９５は、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ５１０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ５１０２に進む。
【４２５１】
ステップステップＳｙ５１０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図３９１）のステップＳｙ４７０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ５１０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ５１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０３に進む。
【４２５２】
ステップＳｙ５１０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（タ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（チ）高確高サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、（ツ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（テ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ５１０３では、（タ）～（テ）の中から（タ）を特定する。（タ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０３を実行した後、ステップＳｙ５１０４に進む。
【４２５３】
ステップＳｙ５１０４では、ステップＳｙ５１０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２２０２（図３６６）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ５１０５では、ステップＳｙ５１０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ５１０５を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。
【４２５４】
一方、ステップＳｙ５１０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０２：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０６に進む。
【４２５５】
ステップＳｙ５１０６では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０７に進む。
【４２５６】
ステップＳｙ５１０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（チ）高確高サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。（チ）は、例えば、小当たり用演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳ

ｙ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２２０４（図３６６）によって取得した変動時間と、今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【４２５７】

一方、ステップＳｙ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果が小当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０８に進む。

【４２５８】

ステップＳｙ５１０８では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図３９１）のＳｙ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ５１０８において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ５１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０９に進む。

【４２５９】

ステップＳｙ５１０９では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ツ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ツ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２２０６（図３６６）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

【４２６０】

ステップＳｙ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０８に進む。

【４２６１】

ステップＳｙ５１０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（テ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（テ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２２０７（図３６６）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【４２６２】

＜第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図３９２：Ｓｙ４８０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４２６３】

図３９６は、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ５１０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ５１０２に進む。

【４２６４】
ステップステップＳｙ５１０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図３９１）のステップＳｙ４７０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ５１０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ５１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０３に進む。
【４２６５】
ステップＳｙ５１０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確低サポ用演出パターンテーブル群には、（ト）高確低サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ナ）高確低サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、（ニ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ヌ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ５１０３では、（ト）～（ヌ）の中から（ト）を特定する。（タ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０３を実行した後、ステップＳｙ５１０４に進む。
【４２６６】
ステップＳｙ５１０４では、ステップＳｙ５１０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２３０２（図３６７）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ５１０５では、ステップＳｙ５１０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ５１０５を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。
【４２６７】
一方、ステップＳｙ５１０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０２：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０６に進む。
【４２６８】
ステップＳｙ５１０６では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０７に進む。
【４２６９】
ステップＳｙ５１０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ナ）高確低サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。（ナ）は、例えば、小当たり用演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２３０４（図３６７）によって取得した変動時間と、今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。
【４２７０】
一方、ステップＳｙ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果が小当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０８に進

む。
【４２７１】
ステップＳｙ５１０８では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図３９１）のＳｙ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ５１０８において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ５１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０９に進む。
【４２７２】
ステップＳｙ５１０９では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ニ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ニ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２３０６（図３６７）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。
【４２７３】
ステップＳｙ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０８に進む。
【４２７４】
ステップＳｙ５１０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ヌ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ヌ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２３０７（図３６７）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。
【４２７５】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【４２７６】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【４２７７】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【４２７８】

＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【４２７９】
図３９７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【４２８０】
ステップＳｙ５３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｙ５３０２に進む。
【４２８１】
ステップＳｙ５３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【４２８２】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【４２８３】
図３９８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ５４０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【４２８４】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【４２８５】
図３９９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【４２８６】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完

了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【４２８７】

ステップＳｙ５５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（Ｅ１９）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【４２８８】

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

【４２８９】

なお、コマンド対応処理（Ｓｙ５５０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【４２９０】

ステップＳｙ５５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｙ５５０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｙ５５０３に進む。

【４２９１】

ステップＳｙ５５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｙ５５０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｙ５５０４に進む。

【４２９２】

ステップＳｙ５５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｙ５５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｙ５５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【４２９３】

《７－７》作用・効果：
以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、入球部に遊技球が入球した場合に、遊技状態がどのような規制状態にあるかによって、入球部への遊技球の検出に対する開始処理の実行／非実行を適切に制御し、当該制御に伴って、報知表示機の点灯／消灯を適切に制御するので、遊技者は、報知表示機の点灯／消灯の状態に応じて発射態様を切り替えることで、円滑に遊技を進めることができる。
【４２９４】
また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選する場合があり得る。この場合に、本実施形態のパチンコ機１０によれば、次のように動作が進行する。
【４２９５】
低確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たり当選せずに時短上限回数である５０回の遊技回が終了したことによって、低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に移行した場合に、低確高サポ状態Ｈ４において第２始動口３４へ遊技球が入球したことに起因して記憶された特２保留が２～４個残ることがある。その残った２～４個の特２保留（以下、特２残保留とも呼ぶ）のうちの１個の特２残保留に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選した場合がケース３である。図３４４に示するように、特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選したことを遊技者に告知するために、第２図柄表示部３７ｂにおいて、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当たり抽選の抽選結果、すなわち大当たり当選に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する（一遊技回）。また、一遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、第２図柄表示部３７ｂに表示される図柄に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、通常時における右打ちを防止する対策として、この変動開始から変動停止までの変動時間、すなわち、通常時における特２保留に係る変動時間は、例えば１０分というように極めて長い時間（ロング）に設定されている。その後、この変動に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、当該変動停止後に待機状態Ｈ２に移行する。
【４２９６】
低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合、推奨される発射態様は左打ちであることから、当該待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯状態となる。なお、当該待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示されることはない。その後、待機状態Ｈ２は、その状態のままで継続される。
【４２９７】
本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。この構成では、先に説明したように、通常時においても第２始動口３４に遊技球を入球させることが可能となる。そこで、この問題を解決するために、本実施形態のパチンコ機１０では、通常時における特２保留の変動時間を例えば１０分と極めて長い時間（ロング）に設定する構成とした。この構成を、特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（特２優先機）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機において、通常時における特２保留の変動時間をロングに設定した場合に、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置するといったことがなされる虞があった。これによれば、ホール内のパチンコ機の稼働率が極端に低下させられてしまう。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、同時変動機として、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。
【４２９８】
このため、本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４から低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に戻ったときに、特２保留が２～４個残り、その残った特２残保留で当た

り抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、低確高サポ状態Ｈ４が終了して低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。通常時における特２残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。このため、図３４４に示した動作の途中では、パチンコ機１０は、遊技者が居ない空席となることがある。この場合にも、変動表示は変動停止するまで継続され、その後に、待機状態Ｈ２に移行する。この待機状態Ｈ２では、上述したように、右打ちランプ３９ａが点灯することもない。その上、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が表示されることがない。このために、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機や、左ゲート狙い報知演出、左打ち報知演出、または右打ち報知演出が実行されているパチンコ機を見つけ出して、大当たり遊技の実行が確定している当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナが発生することを防止することができる。

【４２９９】

ここで、従来例を具体的に挙げて、本実施形態のパチンコ機１０についての効果を更に説明する。この従来例のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機１０と比較して、次の（ｉ）、（ii）の構成が相違し、他の構成については同一であるものとする。

（ｉ）左側大入賞口作動ゲート９５を備えず、右側大入賞口作動ゲート９６を備える構成。

（ii）所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、大当たり当選した時の遊技状態がいずれの遊技状態であっても、当該遊技回の終了後に右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行させる点。

【４３００】

すなわち、従来例のパチンコ機は、同時変動機であり、小当たりラッシュの機能を搭載している。この従来例のパチンコ機によれば、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選が実行された場合に、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための一遊技回に対応した変動時間が極めて長い時間（ロング）となる。このため、従来例のパチンコ機では、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時に、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選する場合にも、遊技者が遊技を終了して空き席となることがある。この場合にも、大当たり当選に対応した図柄を表示する変動停止後に、ラウンド遊技の実行が確定している待機状態に移行する。従来例のパチンコ機では、当該待機状態は、推奨される発射態様は右打ちであることから、当該待機状態の開始時に、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。この結果、この従来例のパチンコ機によれば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選で、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態となった場合に、遊技者が居ない空き席であるにもかかわらず、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。

【４３０１】

ここで、左側大入賞口作動ゲート９５も右側大入賞口作動ゲート９６も備えないパチンコ機を考えた場合に、所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、直ちに開閉実行モードに移行することになり、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることが起こりえた。この従来例のパチンコ機によれば、右側大入賞口作動ゲート９６を備えることで、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることを防ぐことができるが、上述したように、遊技者が居ない空き席のパチンコ機であるにもかかわらず、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。

【４３０２】

このため、従来例のパチンコ機によれば、ホール内において、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態にあるパチンコ機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、ケース３（図３４４を参照）にて説明したように、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、変動停止後に移行する待機状態Ｈ２の開始時に右打ちランプ３９ａが消灯状態にあることから、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ３９ａから知ることができない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【４３０３】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、ケース３の場合には、先に説明したように、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示されることはない。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であることが、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出からハイエナによって見つけられるようなこともない。

【４３０４】

さらに、通常時に、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることによって大当たり遊技を開始させることができるのは、本パチンコ機１０が大当たり遊技に移行することが確定していることを知らずに、本パチンコ機１０の遊技を開始した者だけに限ることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【４３０５】

本実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行中において、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御することから、遊技者は、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとして、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させた後に、開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御）が行なわれるに際し、右打ちランプ３９ａが点灯状態となったことから、遊技球発射機構による発射態様を右打ちに切り替える必要があることを右打ちランプ３９ａの点灯状態から即座に知ることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。

【４３０６】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【４３０７】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射

態様を右打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【４３０８】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを消灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの消灯状態に従って遊技球発射機構による発射態様を左打ちとすることを継続したままで、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【４３０９】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの点灯状態に従って発射手段による発射態様を右打ちとすることを継続したままで、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【４３１０】

本実施形態のパチンコ機１０では、左側大入賞口作動ゲート９５は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能であるが、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は、必ず（すなわち１００％の確率で）入球するものではないように構成されている。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり開始の条件成立待機状態において右打ちランプ３９ａが点灯状態となっていないことから、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機を探すことによって、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことはできない。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０において、仮に左打ちした場合に左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が必ず入球する構成とした場合には、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することが可能となる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は必ず入球するものではないように構成されていることから、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させただけでは、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、この構成によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を抑制することができる。

【４３１１】

《７－８》第７実施形態の変形例：
本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。
【４３１２】
《７－８－１》変形例１：
図４００は、本変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤２３０の正面図である。遊技盤２３０は、第７実施形態のパチンコ機１０が備える遊技盤３０と比較して、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９５に相当する大入賞口作動ゲート２９５を備える点が相違する。すなわち、大入賞口作動ゲート２９５は、第７実施形態のパチンコ機１０における左側大入賞口作動ゲート９５と同一の構成であり、かつ同一の位置に備えられている。なお、第７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成については、図中において第７実施形態と同一の符号を付けて、その説明を省略する。
【４３１３】
さらに、本変形例のパチンコ機は、所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、大当たり当選した時の遊技状態がいずれの遊技状態であっても、当該遊技回の終了後に大入賞口作動ゲート２９５を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行させる点が、第７実施形態のパチンコ機１０と比較して相違する。本変形例のパチンコ機は、第７実施形態のパチンコ機１０と比較して、他の構成については同一である。
【４３１４】
本変形例のパチンコ機によれば、第７実施形態のパチンコ機１０と同様に、低確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たり当選せずに時短上限回数である５０回の遊技回が終了したことによって、低確低サポ状態Ｈ１（通常状態）に移行し、この低確低サポ状態Ｈ１（通常状態）において、特２残保留に係る当たり抽選が実行され得る。この特２残保留に係る当たり抽選が実行された場合に、第７実施形態のパチンコ機１０と同様に、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための一遊技回に対応した変動時間が極めて長い時間（ロング）となる。このため、当該変動時間の遊技回の途中で、遊技者が遊技を終了して本変形例のパチンコ機の席から離れることが起こりうる。この場合には、遊技者が席を離れたとしても、変動表示は変動停止するまで継続されることになり、この変動に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、当該変動停止後に、大入賞口開閉処理の実行が確定している待機状態Ｈ２に移行する。当該待機状態Ｈ２時において推奨される発射態様は大入賞口作動ゲート２９５への遊技球の入球が可能な左打ちであることから、当該待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯状態となる。この結果、本変形例のパチンコ機によれば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選で、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ３９ａから知ることができない。したがって、本変形例のパチンコ機１０によれば、ハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【４３１５】
《７－８－２》変形例２：
図４０１は、本変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤３３０の正面図である。遊技盤３３０は、第７実施形態のパチンコ機１０が備える遊技盤３０と比較して、左側大入賞口作動ゲート９５に換えて左側ラウンド回数振分装置３４０を備え、右側大入賞口作動ゲート９６に換えて右側ラウンド回数振分装置３５０を備える。左側ラウンド回数振分装置３４０は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、ラウンド回数を決定する装置であり、第７実施形態のパチンコ機１０における第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５に対応した位置に設けられている。すなわち、第１入球部に遊技球が入球したときに、ラウンド回数を決定する構成とした。右側ラウンド回数振分装置３５０は、第２始動口３４への遊技球の入

球を契機として実行される当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、ラウンド回数を決定する装置であり、第７実施形態のパチンコ機１０における第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に対応した位置に設けられている。すなわち、第２入球部に遊技球が入球したときに、ラウンド回数を決定する構成とした。第７実施形態のパチンコ機１０では、振分テーブルを用いた振分判定によって、通常大当たり、確変大当たり、および小当たりラッシュのうちのいずれであるかの区別と、ラウンド回数とを決定しているが、本変形例としてのパチンコ機では、振分テーブルを用いた振分判定によって、通常大当たり、確変大当たり、および小当たりラッシュのうちのいずれであるかの区別を決定し、左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０によってラウンド回数を決定する構成とした。

【４３１６】

図４０２は、左側ラウンド回数振分装置３４０を示す説明図である。この図は、遊技盤３３０の正面から見た図である。左側ラウンド回数振分装置３４０と右側ラウンド回数振分装置３５０とは同一の構成であることから、左側ラウンド回数振分装置３４０を代表して説明する。左側ラウンド回数振分装置３４０は、入口側通路３４１と、入口側通路３４１の途中から分岐し左側下方に伸びる第１分岐通路３４２と、入口側通路３４１の途中から分岐し右側下方に伸びる第２分岐通路３４３と、左側ラウンド回数振分装置３４０の下端であって第１分岐通路３４２と第２分岐通路３４３とが合流した位置に設けられた出口部３４４と、入口側通路３４１の下端付近に設けられた遊技球振分装置３４５と、を備える。

【４３１７】

遊技球振分装置３４５は、往復回転軸３４５ａと、往復回転軸３４５ａに固定された振分片部３４５ｂとを備える。往復回転軸３４５ａが往復回転（揺動）することで、振分片部３４５ｂは、図中の破線で示した第１位置Ｑ１と図中の実線で示した第２位置Ｑ２との間で、往復動作可能となっている。具体的には、３４５ａは遊技球振分駆動部（図示せず）に連結されており、遊技球振分駆動部によって３４５ａが往復回転されることによって、振分片部３４０ｂは第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で往復運動する。

【４３１８】

本変形例では、振分片部３４５ｂは、第１位置Ｑ１にある状態を６．５秒間だけ保持し、次いで第２位置Ｑ２にある状態を３．５秒間だけ保持する動作を繰り返し行うように、遊技球振分駆動部の駆動制御を実行する。この結果、振分片部３４５ｂは、１０秒（＝６．５秒＋３．５秒）ごとに６．５秒だけ第１位置Ｑ１に変位し、残りの３．５秒は第２位置Ｑ２に変位する。この繰り返しの動作は、パチンコ機の電源がオンされた後に、常時、実行される。なお、振分片部３４５ｂの繰り返しの動作は、上記の例に限る必要はなく、大当たり当選した場合に実行されているものであれば、いずれのときに行なわれる構成としてもよい。

【４３１９】

第１分岐通路３４２は、遊技盤３３０を正面視した場合に、左側ラウンド回数振分装置３４０における左側に位置する。第１分岐通路３４２の途中には、遊技球の通過を検知する検知センサ（以下、第１分岐通路側検知センサとも呼ぶ）３４６が設けられており、第１分岐通路側検知センサ３４６によって第１分岐通路３４２への遊技球の入球が検知される。第２分岐通路３４３は、遊技盤３３０を正面視した場合に、左側ラウンド回数振分装置３４０における右側に位置する。第２分岐通路３４３の途中には、遊技球の通過を検知する検知センサ（以下、第２分岐通路側検知センサとも呼ぶ）３４７が設けられており、第２分岐通路側検知センサ３４７によって第２分岐通路３４３への遊技球の入球が検知される。

【４３２０】

左側ラウンド回数振分装置３４０に入球した遊技球は、入口側通路３４１から遊技球振分装置３４５に至り、遊技球振分装置３４５によって第１分岐通路３４２または第２分岐通路３４３に分岐される。その後、当該遊技球は、分岐された第１分岐通路３４２または

第２分岐通路３４３を通って、出口部３４４に達し、出口部３４４から左側ラウンド回数振分装置３４０の外部に出る。なお、本変形例では、入口側通路３４１、第１分岐通路３４２、および第２分岐通路３４３は透明な樹脂材料によって形成されており、遊技者は、左側ラウンド回数振分装置３４０の内部における遊技球の流れを観察することが可能である。

【４３２１】

本変形例のパチンコ機では、第１分岐通路側検知センサ３４６によって遊技球の通過が検知された場合に、ラウンド回数が１６回（１６ラウンド）となると決定し、第２分岐通路側検知センサ３４７によって遊技球の通過が検知された場合に、ラウンド回数が８回（８ラウンド）となると決定する。先に説明したように、振分片部３４５ｂは、１０秒ごとに６．５秒だけ第１位置Ｑ１に変位し、残りの３．５秒は第２位置Ｑ２に変位することから、第１分岐通路３４２に遊技球が入球する確率は６５／１００となり、第２分岐通路３４３に遊技球が入球する確率は３５／１００となる。この結果、１６ラウンドとなる確率は６５／１００であり、８ラウンドとなる確率は３５／１００である。この１６ラウンドと８ラウンドとに振り分ける確率は、第７実施形態のパチンコ機１０において振分テーブルによって１６ラウンドと８ラウンドとに振り分ける確率と同一とした。すなわち、本変形例のパチンコ機では、第７実施形態のパチンコ機１０と同様の確率で、１６ラウンドと８ラウンドとに振り分ける構成とした。なお、この振分の確率は、上記の例に限る必要はなく、他の値の確率としてもよい。

【４３２２】

本変形例のパチンコ機では、第１始動口３３または第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、当該当たり当選にかかる遊技回の終了後に待機状態Ｈ２に移行し、当該待機状態Ｈ２時において、第１分岐通路側検知センサ３４６または第２分岐通路側検知センサ３４７によって遊技球の通過が検知された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、左側ラウンド回数振分装置３４０は、第１分岐通路側検知センサ３４６または第２分岐通路側検知センサ３４７によって遊技球の通過が検知された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する機能を有する。同様に、右側ラウンド回数振分装置３５０も、第１分岐通路側検知センサ３４６または第２分岐通路側検知センサ３４７によって遊技球の通過が検知された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する機能を有する。

【４３２３】

本変形例では、左側ラウンド回数振分装置３４０および右側ラウンド回数振分装置３５０のそれぞれがラウンド回数を決定する機能と開閉実行モードへの移行を発生させる機能とは、サポートモードの高低と抽選モードの高低との組合せによって、有効／無効が切り替えられる。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、左側ラウンド回数振分装置３４０が有効となり、右側ラウンド回数振分装置３５０が無効となる。サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態時、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態時、または、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、右側ラウンド回数振分装置３５０が有効となり、左側ラウンド回数振分装置３４０が無効となる。低確低サポ状態時（通常時）である場合には、左側ラウンド回数振分装置３４０および右側ラウンド回数振分装置３５０は共に無効となる。すなわち、本変形例における、左側ラウンド回数振分装置３４０および右側ラウンド回数振分装置３５０のそれぞれが開閉実行モードへの移行を発生させる機能は、第７実施形態のパチンコ機１０において、各大入賞口作動ゲート９５，９６が開閉実行モードへの移行を発生させる機能と同一の条件で切り替わる。

【４３２４】

本変形例において、上述した構成以外の構成については上記第７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成である。

【４３２５】
以上のように構成された本変形例のパチンコ機は、第７実施形態のパチンコ機１０と同様の効果を奏する。すなわち、本変形例のパチンコ機は、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、変動停止後に移行する待機状態Ｈ２の開始時に右打ちランプ３９ａが消灯状態にあることから、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ３９ａから知ることができない。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、ハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【４３２６】
また、本変形例のパチンコ機によれば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、有効となった左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０において、第１分岐通路側検知センサ３４６と第２分岐通路側検知センサ３４７とのうちのいずれで遊技球の通過が検知されるかによって、振り分けられるラウンド回数が切り替わる。すなわち、有効となった左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、有効となった左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０に備えられる第１分岐通路３４２または第２分岐通路３４３への遊技球の入球に基づいて、ラウンド回数が決定される。すなわち、第１入球部または第２入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立した場合に、当該第１入球部または第２入球部への遊技球の入球に基づいてラウンド回数が決定される。このため、遊技者は、有効となった左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０において、遊技球が第１分岐通路３４２と第２分岐通路３４３とのうちのいずれに流れるかをドキドキ感を感じながら見ることができ、この結果、遊技者の振り分けられるラウンド回数に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４３２７】
なお、先に説明した変形例１において、大入賞口作動ゲート２９５に換えて左側ラウンド回数振分装置３４０を備える構成としてもよい。すなわち、大入賞口作動ゲートを左側に１つだけ備えた変形例１の構成において、第７実施形態のパチンコ機１０の各変形例で採用した構成については、左側大入賞口作動ゲート９５、すなわち第１入球部に関わる部分については適宜、採用するようにして、変形例１の変形例としてもよい。
【４３２８】
《７－８－３》変形例３：
上記第７実施形態及び上記各変形例では、遊技盤３０の右側における第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の流下ルートは、釘４２によって規定されているが、これに代えて、樹脂製の通路によって規定される構成としてもよい。具体的には、入口側通路と、当該入口側通路の途中から分岐し左側下方に伸びる第１分岐通路と、前記入口側通路の途中から分岐し右側下方に伸びる第２分岐通路とを設け、第１分岐通路の下流端に第２入球部を設けた構成とする。この構成によれば、右打ちした場合に、遊技球は入口側通路に入球し、その後、当該遊技球は、第１分岐通路に流れ第２入球部に入球する場合と、第２分岐通路に流れ第２入球部に入球しない場合とに振り分けられる。この結果、右打ちした場合に、５０％の確率で、第２入球部に遊技球は入球することが可能となる。さらに、この構成の変形例として、入口側通路から第１分岐通路３４２と第２分岐通路３４３とに分岐する直前の位置に、板状の弁体を設け、その弁体の揺動位置を切り替えることによって、第２入球部への遊技球の入球を補助可能な構成としてもよい。すなわち、第２入球部への遊技球の入球を補助可能な入球補助部を備える構成としてもよい。この変形例によれば、第２入球部に遊技球が入球しやすくなるので、第２入球部に遊技球がなかなか入球しないといった遊技者のストレスを低減することができる。
【４３２９】
《７－８－４》変形例４：

上記第７実施形態及び上記各変形例では、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５または第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、一定期間後（制御に要する時間の経過後）に開閉実行モードに移行する構成とした。これに対して変形例として、第１入球部または第２入球部を遊技球が通過したことを契機として所定情報を一時的にメモリに記憶（保留）し、当該所定情報に基づいて、開閉実行モードを開始させるための制御を行なうタイミング（すなわち、第１入球部または第２入球部に遊技球が入球してから開閉実行モードへ移行するまでの時間）を決定する構成としてもよい。開閉実行モードを開始させるための制御を行なうタイミングとしては、例えば、第１入球部または第２入球部に遊技球が入球してから１０秒が経過したタイミングや、２０秒が経過したタイミング等に決定することができる。この変形例によれば、遊技者に対して、第１入球部または第２入球部を遊技球が通過したにもかかわらず開閉実行モードに移行しないという落胆感を一旦付与した上で、所定時間経過後に突然、開閉実行モードに移行するといった大きな喜びを付与することができる。

【４３３０】

なお、本変形例は、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９５に相当する大入賞口作動ゲート２９５が設けられた遊技盤２３０を備える変形例１のパチンコ機に対しても同様に適用することができ、上述した同様の効果を奏することができる。

【４３３１】

《７－８－５》変形例５：

上記第７実施形態及び上記各変形例では、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５または第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、必ず開閉実行モードに移行する構成とした。これに対して変形例として、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部または第２入球部への遊技球の入球が検出されたにもかかわらず、開閉実行モードに移行しない場合がある構成としてもよい。具体的には、第１入球部または第２入球部への遊技球の入球が検出された場合に、所定の抽選を行ない、所定の抽選の結果によって、開閉実行モードに移行する場合と、開閉実行モードに移行しない場合とに振り分ける構成としてもよい。この変形例によれば、所定の抽選の結果が、開閉実行モードに移行する結果に早くなって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。

【４３３２】

さらに、第１入球部への遊技球の入球が検出された場合に、所定の抽選を行ない、所定の抽選の結果によって、開閉実行モードに移行する場合と、開閉実行モードに移行しない場合とに振り分ける構成を採用した場合の他の利点について説明する。第７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり開始の条件成立待機状態において右打ちランプ３９ａが点灯状態となっていないことから、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機を探すことによって、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことはできない。しかしながら、第７実施形態のパチンコ機１０では、有効となった第１入球部への遊技球の入球が検出された場合に開閉実行モードに必ず移行する構成であるため、空席のパチンコ機を探して、当該空席のパチンコ機に着席して左打ちで遊技球を１個、第１入球部に入球させるだけで、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することが可能となる。このために、第７実施形態のパチンコ機１０では、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本変形例のパチンコ機では、空席のパチンコ機を探して、当該空席のパチンコ機に着席して、左打ちで遊技球を１個（又は数個）だけ発射

させて１個の遊技球を第１入球部に入球させただけでは、開閉実行モードに移行しない場合があり得ることから、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを即座には判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【４３３３】

さらに、本変形例において、第１入球部又は第２入球部に遊技球が入球した後に、開閉実行モードに移行する場合と開閉実行モードに移行しない場合とで異なる演出を実行可能な構成としてもよい。開閉実行モードに移行する場合の演出としては、例えば、キャラクターが対戦するバトルで勝利する演出としてもよく、開閉実行モードに移行しない場合の演出としては、例えば、キャラクターが対戦するバトルで敗北する演出としてもよい。この構成によれば、バトルでキャラクターが勝利して開閉実行モードに移行して欲しいといった期待感を遊技者に抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４３３４】

なお、本変形例では、開閉実行モードに移行する場合と、開閉実行モードに移行しない場合との振り分けを抽選によって行なう構成としたが、この構成に換えて、遊技球が入球する毎に開閉実行モードに移行する場合と開閉実行モードに移行しない場合とを交互に切り替える構成としてもよい。この構成によっても、左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【４３３５】

なお、本変形例は、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９５に相当する大入賞口作動ゲート２９５が設けられた遊技盤２３０を備える変形例１のパチンコ機に対しても同様に適用することができ、上述した同様の効果を奏することができる。

【４３３６】

《７－８－６》変形例６：

上記第７実施形態及び上記各変形例では、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５または第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、必ず開閉実行モードに移行する構成とした。これに対して変形例として、第１入球部に遊技球が入球してから第１期間（例えば、３０秒の長さ）の経過後に開閉実行モードに移行する第１の場合と、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間（例えば、１分の長さ）の経過後に開閉実行モードに移行する第２の場合と、開閉実行モードに移行しない第３の場合とに振り分ける構成としてもよい。この第１の場合と第２の場合と第３の場合との振り分けは、抽選によって行なう構成としてもよい。すなわち、第１入球部への遊技球の入球が検出された場合に、所定の抽選を行ない、所定の抽選の結果によって、第１入球部に遊技球が入球してから開閉実行モードに移行するまでの期間が第１期間である第１の場合と、第１入球部に遊技球が入球してから開閉実行モードに移行するまでの期間が第１期間より長い第２期間である第２の場合と、そもそも開閉実行モードへの移行を行わない第３の場合とに振り分ける構成としてもよい。この変形例のパチンコ機によれば、空席のパチンコ機を探して、当該空席のパチンコ機に着席して、左打ちで遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させただけでは、開閉実行モードに移行しない場合があり得ることから、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを即座には判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、この変形例の

パチンコ機によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【４３３７】

さらに、本変形例において、第１入球部に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と第３の場合とで異なる演出を実行可能な構成としてもよい。この構成によれば、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。

【４３３８】

さらに、本変形例において、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な構成とし、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な構成とし、第１入球部に遊技球が入球しても開閉実行モードに移行しない第３の場合に、第１入球部への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な構成としてもよい。この構成によれば、第１入球部に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か第３の場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで開閉実行モードに移行するのか、又は開閉実行モードに移行しないのかといった緊張感を抱かせることができるとともに、開閉実行モードが発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。

【４３３９】

なお、本変形例では、第１の場合と第２の場合と第３の場合との振り分けを抽選によって行なう構成としたが、この構成に替えて、遊技球が入球する毎に第１の場合と第２の場合と第３の場合とを順に切り替える構成としてもよい。この構成によっても、左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【４３４０】

なお、本変形例は、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９５に相当する大入賞口作動ゲート２９５が設けられた遊技盤２３０を備える変形例１のパチンコ機に対しても同様に適用することができ、上述した同様の効果を奏することができる。

【４３４１】

《７－８－７》変形例７：

上記第７実施形態及び上記各変形例では、各入球部としての各大入賞口作動ゲート９５，９６は、開閉実行モードへの移行を発生させる機能を有するが、この機能は、サポートモードの高低と抽選モードの高低との組合せによって、有効／無効が切り替えられる構成とした。そして、有効である大入賞口作動ゲート９５（９６）への遊技球の入球が検出されたときには、開閉実行モードの開始処理が実行され、無効である大入賞口作動ゲート９５（９６）への遊技球の入球が検出されたときには、開始処理としての開閉実行モードの開始処理は実行されることはない（非実行となる）構成とした。これに対して、変形例として、第１入球部または第２入球部への遊技球の検出に対する開始処理を非実行に制御する構成として、開始処理の実行を延期する構成（開始処理を一時的に非実行に制御する構成）としてもよい。さらに、開始処理が一時的に非実行に制御される場合に、第１入球部または第２入球部への遊技球の入球が検出された事を記憶したり、検出の回数を記憶する構成としてもよい。

【４３４２】

《７－８－８》変形例８：

上記第７実施形態及び上記各変形例では、開閉実行モードの実行が確定している条件成立待機状態である待機状態Ｈ２は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された所定のフラグ（待機状態移行フラグ、待機状態中フラグ等）を用いた制御によって実現

されている。しかしながら、条件成立待機状態は、開閉実行モードの実行が確定している状態が実現されるのであれば、他の種々の制御によって実現されてもよい。例えば、条件成立待機状態は、時間設定やタイマーを用いた制御処理によって、実現されてもよい。当該制御処理としては、例えば、所定のタイミングで待機時間の設定を行って、タイマーを用いて所定のタイミングから当該待機時間が経過したかを否かを判定し、当該待機時間が経過した場合に開閉実行モードが実行される構成としてもよい。

【４３４３】

《７－８－９》変形例９：

上記第７実施形態及び上記各変形例では、第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５が有効になっている待機状態Ｈ２において、左側大入賞口作動ゲート９５への遊技球の入球が検知された場合に、即座に開閉実行モードＨ３に移行する構成としたが、この構成に換えて、所定のタイムラグを経てから開閉実行モードＨ３に移行する構成としてもよい。すなわち、第１入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立した場合に、即座に開閉実行モードに移行する構成としてもよいし、所定のタイムラグを経てから開閉実行モードに移行する構成としてもよい。タイムラグとしては、開閉実行モードに移行するまでに時間がかかるものであってもよいし、開閉実行モードにおいて大入賞口開閉処理が実行されるまでに時間がかかるものであってもよい。さらには、所定の抽選を行ない、抽選結果によって、タイムラグの長さが変化するように構成してもよい。なお、第１入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立してから開閉実行モードへの間はタイムラグに限る必要もなく、別処理が介在する構成としてもよい。さらに、第１入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口を開放する契機が成立した場合に、当該大入賞口を開放する契機が成立したときに実行される処理ループの次の処理ループで、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードを開始させるための制御を行なう構成としてもよい。さらに、次の次の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよいし、３回目以後の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよい。

【４３４４】

同様に、上記第７実施形態及び上記各変形例では、右側大入賞口作動ゲート９６が有効になっている待機状態Ｈ２において、右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の入球が検知された場合に、即座に開閉実行モードＨ３に移行する構成としてが、この構成に換えて、所定のタイムラグを経てから開閉実行モードＨ３に移行する構成としてもよい。すなわち、第２入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立した場合に、即座に開閉実行モードに移行する構成としてもよいし、所定のタイムラグを経てから開閉実行モードに移行する構成としてもよい。タイムラグとしては、開閉実行モードに移行するまでに時間がかかるものであってもよいし、開閉実行モードにおいて大入賞口開閉処理が実行されるまでに時間がかかるものであってもよい。さらには、所定の抽選を行ない、抽選結果によって、タイムラグの長さが変化するように構成してもよい。なお、第２入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立してから開閉実行モードへの間はタイムラグに限る必要もなく、別処理が介在する構成としてもよい。さらに、第２入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口を開放する契機が成立した場合に、当該大入賞口を開放する契機が成立したときに実行される処理ループの次の処理ループで、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードを開始させるための制御を行なう構成としてもよい。さらに、次の次の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよいし、３回目以後の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよい。

【４３４５】

《７－８－１０》変形例１０：

上記第７実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機１０は、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを同時に実行することが可能な同時変動機であった。これに対して、変形例として、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表

示部３７ｂの変動表示とを同時に実行することが不可能なパチンコ機としてもよい。具体的には、第１始動口３３への遊技球の入球に起因する特１保留と第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２保留とが共存する場合に、特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示する特２優先機としてもよい。

【４３４６】

《７－８－１１》変形例１１：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球し

たことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【４３４７】

《７－８－１２》変形例１２：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【４３４８】

《８》第８実施形態：

《８－０》はじめに：

従来、大当たり当選以外で出球を増やしたいという要望があり、その要望に応えるために、高確率で小当たりに当選可能であり、小当たりに当選すればするほど遊技者の手持ちの遊技球が増加する遊技状態（いわゆる小当たりラッシュ）を備えるパチンコ機が開発された。従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、小当たりラッシュ中において、第２特図抽選において小当たりに当選し、第２特別図柄の変動表示が小当たりに対応した図柄で停止した場合に、特別電動役物が開放して大入賞口に遊技球が入球可能となる。

すなわち、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、遊技者は、第２特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて特別電動役物が開放した場合に利益を得ることができる。

【４３４９】

しかし、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行される第２特図抽選は、大当たりを抽選するものでもあるため、大当たりに当選するか否かの期待度を示唆するリーチ演出が実行される場合があり、当該リーチ演出が実行されている期間（第２特別図柄の変動表示の実行中の期間）は小当たりが発生しないため、遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまい、小当たり当選による特別電動役物の開放によって利益を得たい遊技者にとっては非常に歯痒い時間となってしまうといった課題があった。

【４３５０】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機の中には、小当たりラッシュ中は常に遊技球の発射を継続させなければ小当たりによる利益を得ることができないパチンコ機が存在する。具体的には、小当たりに当選することになる第２特別図柄の変動表示の実行中にもリーチ演出が実行され得るパチンコ機であって、遊技者が、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）に遊技球の浪費を避けようと止め打ち（遊技球の発射を一時的に止めること）をすると、当該リーチ演出の終盤又は終了時に小当たり当選を確認してから遊技球を発射させても、当該小当たり当選に基づく特別電動役物の開放中に遊技球を当該特別電動役物に到達させることができないパチンコ機である。このようなパチンコ機においては、遊技者は、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）であっても、変動表示の停止後に発生し得る小当たりによる利益を得るためには止め打ちをすることができず、遊技球の浪費を余儀なくされ、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４３５１】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が外れになった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られず、さらに当該変動表示の停止後にも小当たりによる利益が得られないので、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４３５２】

さらに、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が小当たりラッシュが終了することになる結果（出玉のない通常大当たり）になり、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうため、非常に不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４３５３】

このように、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中の期間（第２特別図柄の変動中の期間）は、遊技者にとって、小当たりによる利益を得ることができない非常に歯痒い期間であり、また、止め打ちもできずに遊技球の浪費を余儀なくされる不愉快な期間であり、さらに、リーチ演出に係る第２特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題があった。

【４３５４】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、上述した小当たりラッシュの課題を解決することを目的としている。以下、詳細に説明する。

【４３５５】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第１入球領域」としての「第１入球部」を備え、「第２入球領域」としての「第２入球部」を備え、「第３入球領域」としての「

第３入球部」を備え、「所定抽選」としての「内部抽選」を備え、「所定結果」としての「特定結果」を備え、「第１流路」としての「第１通路」を備え、「第２流路」としての「第２通路」を備え、「第３流路」としての「第３通路」を備え、「振分手段」としての「振分部」を備え、「切替手段」としての「切替部」を備え、「移行手段」としての「移行処理」を備え、「変動表示手段」としての「変動表示部」を備え、「設定手段」としての「設定処理」を備え、「転動手段」としての「転動部」を備え、「所定移行条件」としての「移行条件」を備え、「所定の有利結果」としての「特定有利結果」を備える。

【４３５６】

「第１入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口や、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、特別入賞口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【４３５７】

「第２入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる特別入賞口や、一般入賞口、大入賞口、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【４３５８】

「第３入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる大入賞口や、特別入賞口や、一般入賞口、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【４３５９】

「所定抽選」は、入球領域への遊技球の入球に基づいて乱数が取得され、当該乱数に基づいて結果が判定される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図抽選や、第１特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される第１特図抽選、普図始動ゲートへの遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選、などが挙げられる。

【４３６０】

「所定結果」は、切替手段を入球可能状態に移行させる契機となる結果であればよく、切替手段が入球可能状態に移行する回数や期間等は限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図小当たりや、特図大当たり（確変、通常、２Ｒ、１６Ｒ等）、普図当たり、などが挙げられる。

【４３６１】

「第１流路」、「第２流路」及び「第３流路」は、遊技球が流通可能であって他の領域から区画された通路状の領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、釘によって形成された通路や、樹脂によって形成された通路、遊技盤に形成された溝、遊技球が流下可能（落下可能）な空間領域などが挙げられる。

【４３６２】

「振分手段」は、遊技球を複数の流路のいずれかに振り分け可能であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、複数の遊技釘の配列パターンによって遊技球を振り

分ける構成や、一定の動作を繰り返すことによって遊技球を振り分ける構成、所定条件の成立に基づいて作動して遊技球を振り分ける構成、遊技球が往復運動を繰り返しながら一時的に滞留した後に複数の箇所のいずれかの箇所から流下可能な滞留領域（いわゆるステージ）、遊技球が通過可能な複数の穴が設けられた回転円盤（いわゆるクルーン）、などが挙げられる。

【４３６３】

「切替手段」は、入球領域の入球口を入球可能状態と入球不能状態とに切替可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図抽選において特図小当たりや特図大当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する特別電動役物や、普図抽選において普図当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する普通電動役物、などが挙げられる。また、特別電動役物や普通電動役物の構成としては、例えば、入球口を閉鎖している板状部材が遊技盤の前後方向にスライドすることによって当該入球口を開放可能な構成（シャッター型）や、入球口を閉鎖している板状部材が遊技盤に平行な回動軸を中心として回動することによって当該入球口を開放可能な構成、入球口を閉鎖している一対の片部材（羽根部材、弁部材）がそれぞれ時計回り又は反時計回りに回動することによって当該入球口を開放可能な構成（いわゆる電動チューリップ型）、入球口を閉鎖している片部材（羽根部材、弁部材）が時計回り又は反時計回りに回動することによって当該入球口を開放可能な構成、など種々の構成を採用することができる。

【４３６４】

「変動表示手段」は、所定の図柄、文字、図形、記号、画像等が変動する様子（変化する様子）を所定期間にわたって表示（変動表示）することが可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＬＥＤランプによって構成された第２特別図柄表示部や、第１特別図柄表示部、液晶表示装置によって構成された図柄表示装置、ＬＥＤランプによって構成された普通図柄表示部、などが挙げられる。

【４３６５】

「転動手段」は、遊技球を所定期間転動させて入球領域に入球させることが可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材（遊技盤の前後方向にスライド可能なシャッター）や、遊技盤に平行な回動軸を中心として回動可能な板状部材、時計回り又は反時計回りに回動可能な片部材（羽根部材、弁部材）、などが挙げられる。

【４３６６】

「所定移行条件」は、遊技状態を移行させる契機となる条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、通常遊技状態において確変大当たりに当選することや、通常遊技状態においてＶ確入賞口に遊技球が入球すること、確変遊技状態において通常大当たりに当選すること、時短遊技状態において所定上限回数の特図変動が実行されたこと、などが挙げられる。

【４３６７】

「所定の有利結果」は、遊技者にとって有利な抽選結果であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図大当たり（確変、通常、２Ｒ、１６Ｒ等）や、普図当たり、などが挙げられる。

【４３６８】

本遊技機は、詳細は後述するが、内部抽選に係る変動表示の実行中に、当該内部抽選の結果が特定有利結果となるか否かの期待度を示唆する期待度演出を実行可能であり、当該変動表示の実行中は、切替部が第３入球部を入球不能状態に維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第３入球部に入球することができず、第２入球部に入球することが可能となる。すなわち、遊技者は、期待度演出が実行されている変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決

することができる。
【４３６９】
さらに、本遊技機によれば、内部抽選に係る変動表示の実行中に期待度演出が実行されたにもかかわらず、当該内部抽選において特定有利結果に当選せずに、遊技者に不利な結果に当選して有利な遊技状態が終了してしまったとしても、当該期待度演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができるので、有利な遊技状態の終了直前に多量の賞球が払い出されるといった爽快感と満足感を遊技者に与えることができるとともに、当該有利な遊技状態が終了してしまったことに対する遊技者の怒りや喪失感を和らげることが可能となる。このように、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。
【４３７０】
このように、本遊技機では、内部抽選に係る変動表示の実行中は切替部が入球不能状態を維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第３入球部に入球することができないが、第２入球部に入球することは可能となっている。したがって、切替部が入球不能状態である場合には第２入球部に遊技球を入球させるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。すなわち、切替部の各状態に応じて入球可能な入球部を設けることによって、常に遊技の興趣を遊技者に提供することが可能となる。
【４３７１】
以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第８実施形態として説明する。
【４３７２】
《８－１》遊技機の構造：
図４０３は、第８実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」とも称する）の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【４３７３】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる特図抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【４３７４】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【４３７５】
上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。
【４３７６】
さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。
【４３７７】
また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者は「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによってタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【４３７８】
なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。
【４３７９】
図４０４は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。本実施形態では、遊技領域ＰＡは、「左打ち」によって発射された遊技球が流通可能な左側遊技領域ＰＡＬと、左側遊技領域ＰＡＬを流通してきた遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣと、「右打ち」によって発射された遊技球が流通可能な右側遊技領域ＰＡＲとによって構成されている。
【４３８０】
遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４、普通電動役物３４ｂ、普図始動ゲート３５、第１特電入賞装置５７、第２特電入賞装置５８、特別入賞口３２ｓ、アウト口４３、右側アウト口４３ｒ、第１振分釘群３６ａ、第２振分釘群３６ｂ、ステージ３６ｘが設けられている。本実施形態では、「左打ち」によって発射された遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣに第１特図始動口３３が設けられており、第１特図始動口３３の上方にステージ３６ｘが設けられており、「右打ち」によって発射された遊技球が到達可能な右側遊技領域ＰＡＲの上流側から順に、第１特電入賞装置５７、第１振分釘群３６ａ、普図始動ゲート３５、普通電動役物３４ｂ、第２特図始動口３４、第２振分釘群３６ｂ、右側アウト口４３ｒ、第２特電入賞装置５８及び特別入賞口３２ｓが設けられている。以下、遊技盤３０に設けられている各構成について説明する。
【４３８１】
一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。
【４３８２】
第１特図始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、３個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第１特図抽選が実行される。第１特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉期間は、実際に特別電動役物の開閉が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選が実行可能となるまでの待機期間である。なお、本実施形態では、第１特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、第１特別電動役物５７ｂが開閉動作の対象となる特電開閉実行モードが開始される。このように、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態が移行することになる。なお、本実施形態では、第１特図始動口３３に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（３個）は、後述する第２特図始動口３４に遊

技球が入球したことによって払い出される賞球（１個）よりも多い構成を採用している。
【４３８３】
第１特電入賞装置５７は、遊技球が入球可能な第１大入賞口５７ａと、当該第１大入賞口５７ａの入口を開閉する機能を有する第１特別電動役物５７ｂとを備える。また、本実施形態では、第１大入賞口５７ａの内部には、遊技球が入球可能なＶ確入賞口５７ａｖが設けられている。
【４３８４】
第１特別電動役物５７ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第１大入賞口５７ａに入球可能な開放状態となる。
【４３８５】
本実施形態では、第１特別電動役物５７ｂは、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材の下辺の両端に設けられ、当該板状部材を前方側（手前側）に回動可能に支持する支持部とを備えている。第１特別電動役物５７ｂは、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤３０と同一平面となるように収納された状態となっており、第１特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が第１特別電動役物５７ｂの前方側（手前側）を通過可能な状態となっている。一方、開放状態では、第１特別電動役物５７ｂは、当該板状部材が支持部を中心として前方側（手前側）に回動した状態となっており、第１特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が第１大入賞口５７ａに入球可能な状態となる。
【４３８６】
第１大入賞口５７ａは、第１特別電動役物５７ｂが開放状態となっている状況において遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。上述したように、本実施形態では、第１大入賞口５７ａの内部には、Ｖ確入賞口５７ａｖが設けられている。
【４３８７】
Ｖ確入賞口５７ａｖは、第１大入賞口５７ａに入球した遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、上述した特電開閉実行モードの終了後における特図抽選の抽選モードが高確率モードとなる。特図抽選の抽選モードの詳細については後述する。
【４３８８】
第１振分釘群３６ａは、遊技球の流通（落下）の方向に変化を与えるための釘群であり、第１特別電動役物５７ｂの下方に設けられている。第１振分釘群３６ａは、到達した遊技球を、約１：４の割合で、普図始動ゲート３５に至るルートと、第２振分釘群３６ｂに至るルートとに振り分ける。
【４３８９】
普図始動ゲート３５は、遊技球が入球可能な入球口を有する貫通孔型の入球部であり、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、遊技領域ＰＡに残って流通可能である。そして、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、主制御装置６０によって普図抽選が実行される。普図抽選の結果には、後述する普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させる「普図当たり」と、普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させない「普図外れ」とが含まれている。普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普通電動役物３４ｂを開放状態に移行させる移行処理である普電開閉実行モードが実行される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、普電開閉期間は、実際に普通電動役物３４ｂの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、普図始動ゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【４３９０】
普図始動ゲート３５の下流には、普通電動役物３４ｂを有する第２特図始動口３４が配置されており、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、普通電動役物３４ｂを備える第

２特図始動口３４に導かれる。
【４３９１】
普通電動役物３４ｂは、第２特図始動口３４を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替部であり、遊技球を所定期間転動させて第２特図始動口３４に入球させ得る転動部である羽根部材を備えている。普通電動役物３４ｂは、通常は遊技球が第２特図始動口３４に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２特図始動口３４に入球可能な開放状態となる。
【４３９２】
第２特図始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球部であり、本実施形態では、右側遊技領域ＰＡＲに設けられている。第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第２特図抽選が実行される。第２特図抽選の結果、特図大当たり又は特定結果としての特図小当たりに当選すると、上述した特電開閉実行モードが開始される。なお、本実施形態では、第２特図抽選の結果として、特図外れは設定されておらず、特図大当たり又は特図小当たりのみが設定されている。そして、本実施形態では、第２特図抽選の結果、特図大当たり又は特図小当たりに当選すると、第２特別電動役物５８ｂが開閉動作の対象となる特電開閉実行モードが開始される。このように、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態が移行することになる。なお、本実施形態では、第２特図始動口３４が右側遊技領域ＰＡＲに設けられている構成としたが、第２特図始動口３４の位置はこれに限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、他の位置に設けられていてもよい。例えば、第２特図始動口３４は、左側遊技領域ＰＡＬに設けられていてもよく、また、中央下部遊技領域ＰＡＣにおけるステージ３６ｘより下方側に設けられていてもよい。
【４３９３】
第２振分釘群３６ｂは、遊技球の流通（落下）の方向に変化を与えるための釘群であり、第２特図始動口３４の下方に設けられている。第２振分釘群３６ｂは、到達した遊技球を、約１：２の割合で、第１通路である第１ルート３６ｂ１と第２通路である第２ルート３６ｂ２とに振り分ける振分部である。第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２特電入賞装置５８の右端側に導かれる。一方、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球は、右側アウト口４３ｒに導かれて入球し、遊技領域ＰＡから排出される。
【４３９４】
第２特電入賞装置５８は、遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球部である第２大入賞口５８ａと、当該第２大入賞口５８ａを入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替部としての機能を有する第２特別電動役物５８ｂとを備えている。
【４３９５】
第２特別電動役物５８ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２大入賞口５８ａに入球可能な開放状態となる。
【４３９６】
本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂは、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材を前後方向に移動させることが可能な駆動部とを備えている。第２特別電動役物５８ｂは、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤３０の前方側（手前側）に突出した状態となっており、当該板状部材の上面は遊技球が転動可能な転動部を構成した状態となっている。一方、開放状態では、第２特別電動役物５８ｂは、当該板状部材が遊技盤３０の後方側に収納された状態となっており、当該板状部材の上面の転動部を転動していた遊技球や、第２特別電動役物５８ｂの上方から流通（落下）してきた遊技球が、当該板状部材の下方に設けられた第２大入賞口５８ａに入球可能な状態となる。また、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面の転動部に複数の突起部が設けられている。この突起部

によって、第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面の転動部を転動する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面の転動部の右端から左端まで遊技球が転動するのに要する時間は２．０秒以上となっている。

【４３９７】

第２大入賞口５８ａは、第２特別電動役物５８ｂが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球部であり、遊技球が入球すると、２個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。なお、第２大入賞口５８ａの内部には、上述したＶ確入賞口は設けられていない。

【４３９８】

特別入賞口３２ｓは、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球部であり、遊技球が入球すると、１５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、特別入賞口３２ｓは、第２特電入賞装置５８の左端側かつ下流側に設けられており、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面を左端まで流通した遊技球のみが入球可能となっている。換言すれば、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面を遊技球が流通中に、第２特別電動役物５８ｂが開放状態に移行した場合には、当該遊技球は下方に落下して第２大入賞口５８ａに入球し、特別入賞口３２ｓまで到達することができず、特別入賞口３２ｓに入球することができない。

【４３９９】

アウト口４３は、遊技盤３０の最下部に設けられており、各種入球口に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【４４００】

なお、「入球」とは、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡに残存して流通（流下）を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口３２、特別入賞口３２ｓ、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４、第１大入賞口５７ａ、第２大入賞口５８ａ及びＶ確入賞口５７ａｖへの遊技球の入球を「入賞」と表現する場合もある。

【４４０１】

次に、遊技盤３０に設けられている各種の表示部について説明する。

【４４０２】

遊技盤３０には、可変表示ユニット４０と、メイン表示部４５とが設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【４４０３】

特図ユニット３７は、第１特別図柄表示部３７ａと、第２特別図柄表示部３７ｂと、第１特図保留表示部３７ｃと、第２特図保留表示部３７ｄとを備えている。

【４４０４】

第１特別図柄表示部３７ａは、第１特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第１特別図柄とは、第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行されると、第１特別図柄表示部３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１特別図柄の変動表示を実行する。その後、第１特別図柄表示部３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第１特別図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１特図変動時間とも呼ぶ。

【４４０５】

本実施形態では、第１特別図柄表示部３７ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第１特図始動口３３に遊技球が

入球すると、第１特別図柄表示部３７ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第１特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第１特別図柄表示部３７ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【４４０６】

なお、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第１特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第１特図遊技回は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第１特図遊技回毎に、１回の第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第１特図遊技回に要する時間を第１特図遊技時間とも呼ぶ。第１特図遊技時間は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから第１特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第１特図変動時間と、第１特図抽選の結果が停止表示されている時間である第１特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第１特図停止時間は一定（１．０秒）である。したがって、第１特図変動時間が決定されることによって、第１特図遊技時間は一意に決定される。

【４４０７】

第２特別図柄表示部３７ｂは、第２特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する変動表示部である。第２特別図柄とは、第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行されると、第２特別図柄表示部３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２特別図柄の変動表示を実行する。その後、第２特別図柄表示部３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第２特別図柄の停止表示を実行する。以下では、第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２特図変動時間とも呼ぶ。

【４４０８】

本実施形態では、第２特別図柄表示部３７ｂは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、第２特別図柄表示部３７ｂを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第２特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第２特別図柄表示部３７ｂは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【４４０９】

なお、第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第２特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第２特図遊技回は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第２特図遊技回毎に、１回の第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第２特図遊技回に要する時間を第２特図遊技時間とも呼ぶ。第２特図遊技時間は、第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから第２特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第２特図変動時間と、第２特図抽選の結果が停止表示されている時間である第２特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第２特図停止時間は一定である。したがって、第２特図変動時間が決定されることによって、第２特図遊技時間は一意に決定される。

【４４１０】

また、本実施形態では、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示中に遊技球が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく第１特図抽選又は第２特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された第１特図抽選の保留個数に対

応した情報を表示する第１特図保留表示部３７ｃと、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第２特図保留表示部３７ｄとを備えている。

【４４１１】

第１特図保留表示部３７ｃは、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報（第１特図始動口３３に入球した遊技球の個数に関する情報）を表示する表示部である。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく第１特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第１特図保留表示部３７ｃは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第１図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【４４１２】

第２特図保留表示部３７ｄは、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく第２特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第２特図保留表示部３７ｄは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第２図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【４４１３】

また、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選の両方が保留されている場合には、第２特図抽選が優先して実行され、第２特図抽選の保留が全て無くなった後に、第１特図抽選が実行されるように構成されている。具体的には、例えば、第１特図抽選が２個（２回）保留されており、第２特図抽選が３個（３回）保留されている場合には、第２特図抽選が３回実行されて保留が無くなった後に、第１特図抽選が２回実行されることになる。ただし、保留されていた最後の第２特図抽選が終了する前に第２特図始動口３４に遊技球が入球して第２特図抽選が再び保留された場合には、当該保留された第２特図抽選が終了するまで、第１特図抽選は実行されない。

【４４１４】

普図ユニット３８は、普通図柄表示部３８ａと、普図保留表示部３８ｂとを備えている。

【４４１５】

普通図柄表示部３８ａは、普通図柄の変動表示及び停止表示を実行する変動表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として内部抽選である普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示部３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示部３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。

【４４１６】

本実施形態では、普通図柄表示部３８ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普通図柄表示部３８ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、普通図柄表示部３８ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【４４１７】

なお、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の普図遊技回毎に、１回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の普図遊技回に要する時間を普図遊技時間とも呼ぶ。普図遊技時間は、普通図柄表示部３８ａに

おける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、普図停止時間は一定（０．１秒）である。したがって、普図変動時間が決定されることによって、普図遊技時間は一意に決定される。

【４４１８】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート３５に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する上述した普図保留表示部３８ｂを備えている。

【４４１９】

普図保留表示部３８ｂは、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示部３８ｂは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【４４２０】

ラウンド表示部３９は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、特電開閉実行モードにおける特電開閉期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示部３９は、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器を２つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示部３９は、２つの７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【４４２１】

なお、上述したメイン表示部４５を構成する各表示部は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【４４２２】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。本実施形態では、図柄表示装置４１として、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）が採用されている。図柄表示装置４１の表示内容は、後述する表示制御装置１００によって制御される。なお、図柄表示装置４１としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置や、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴなど、種々の表示装置が採用されてもよい。

【４４２３】

図柄表示装置４１は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄が変動表示及び停止表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示及び停止表示を行なう。また、図柄表示装置４１は、装飾図柄の変動表示及び停止表示に限らず、予告演出や特電開閉実行モード中の演出の表示など、各種の演出の表示も行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【４４２４】

図４０５は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図４０５（Ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。

【４４２５】
図４０５（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【４４２６】
図４０５（Ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの一例を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａの中央には、メイン表示領域ＭＡが表示される。なお、変形例として、表示面４１ａの右側上方に、メイン表示領域ＭＡよりも小さい領域であるサブ表示領域ＳＡが表示される構成としてもよい。
【４４２７】
メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４０５（Ａ）に示した数字１～８の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図４０５（Ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に１個の装飾図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。
【４４２８】
本実施形態では、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球し、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Ｚ１、装飾図柄列Ｚ３、装飾図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に１個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置６０による第１特図抽選又は第２特図抽選の結果が特図大当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。
【４４２９】
次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図４０５（Ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に装飾図柄列Ｚ１において装飾図柄「７」が停止表示され、次に装飾図柄列Ｚ３において装飾図柄列Ｚ１と同じ装飾図柄「７」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Ｚ２において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Ｚ２に停止表示される。
【４４３０】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の

組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【４４３１】

図４０５（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特図保留表示領域Ｄｓ１と、第２特図保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。

【４４３２】

第１特図保留表示領域Ｄｓ１には、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留された第１特図抽選の個数（保留第１特図抽選の個数）が表示される。保留第１特図抽選とは、未実行の第１特図抽選であって、当該第１特図抽選の抽選結果を報知するための第１特別図柄の変動表示が開始されていない第１特図抽選を言う。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留可能な第１特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第１特図保留表示領域Ｄｓ１には４個の保留第１特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【４４３３】

第２特図保留表示領域Ｄｓ２には、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留された第２特図抽選の個数（保留第２特図抽選の個数）が表示される。保留第２特図抽選とは、未実行の第２特図抽選であって、当該第２特図抽選の抽選結果を報知するための第２特別図柄の変動表示が開始されていない第２特図抽選を言う。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留可能な第２特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第２特図保留表示領域Ｄｓ２には４個の保留第２特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【４４３４】

また、図４０５（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特別図柄表示部３７ａに表示される第１特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１と、第２特別図柄表示部３７ｂに表示される第２特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第２特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第２特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【４４３５】

なお、本実施形態においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡ、第１特図保留表示領域Ｄｓ１、第２特図保留表示領域Ｄｓ２、第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２が表示される構成としたが、表示面４１ａにこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。

【４４３６】

図柄表示装置４１の下方には、ステージ３６ｘが設けられている。ステージ３６ｘは、転動ステージ３６ｘ１と、振分ステージ３６ｘ２とによって構成されている。転動ステージ３６ｘ１は、遊技球を振分ステージ３６ｘ２に向けて転動させて流下させる流下部である。振分ステージ３６ｘ２は、遊技球を中央ルートと右側ルートと左側ルートとに少なくとも振り分け可能な振分部であり、結果として振り分けられる遊技球に直接的に作用する部分である。本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２は、遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート及び左側ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されている。すなわち、中央ルートに振り分けられた遊技球の個数よりも、右側ルートに振り分けられた遊技球と左側ルートに振り分けられた遊技球とを合計した個数の方が多くなるように構成されている。本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２より下方側に第１特図始動口３３が設けられており、中央ルートに振り分けられた遊技球は第１特図始動口３３に入

球する可能性が高い。このため、中央ルートの方が右側ルート及び左側ルートよりも遊技者にとっての価値が高い。本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２は、樹脂製であり、作動しない構成が採用されている。また、本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２によって右側ルート又は左側ルートに振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない上述したアウト口４３が設けられている。なお、振分ステージ３６ｘ２によって中央ルートに振り分けられた遊技球が第１特図始動口３３及び第２特図始動口３４のいずれにも入球しない場合がある。また、本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２には、第１通路である中央ルート、第２通路である右側ルート及び第３通路である左側ルートの３つのルートが設けられている構成としたが、この構成に代えて、左側ルート（又は右側ルート）が省略された構成とし、遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート（又は左側ルート）に多くの遊技球を振り分ける構成としてもよい。この構成においても、中央ルートに振り分けられた遊技球は第１特図始動口３３に入球する可能性が高いため、中央ルートの方が右側ルート（又は左側ルート）よりも遊技者にとっての価値が高い。

【４４３７】

なお、本実施形態では、普通図柄の変動表示の実行中は普通電動役物３４ｂは入球不能状態に設定されるので、遊技球を第２特図始動口３４に入球させることはできないが、振分ステージ３６ｘ２によって中央ルートに振り分けられた遊技球は、普通電動役物３４ｂや各特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ及び第２特別電動役物５８ｂ）の状態に関わらず、上面が開口した入球口を有する第１特図始動口３３に入球可能である。この構成によれば、例えば、普通図柄の変動表示の実行中で第２特図始動口３４に遊技球を入球させることができない場合や、第２特図抽選の保留個数が最大値（４個）まで溜まっていてさらに第２特図始動口３４に遊技球を入球させても利益がない場合には、遊技者は、第１特図始動口３３を狙って遊技球を発射させることが可能となる。すなわち、この構成によれば、状況に応じて適切に遊技球を打ち分けることによって常に利益を狙うことが可能になるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。

【４４３８】

また、本実施形態では、普図始動ゲート３５、普通電動役物３４ｂ及び第２特図始動口３４が振分ステージ３６ｘ２の上方側に設けられている構成（換言すれば、振分ステージ３６ｘ２が普図始動ゲート３５、普通電動役物３４ｂ及び第２特図始動口３４より下方側に設けられている構成）を採用したが、この構成に代えて、普通電動役物３４ｂ及び第２特図始動口３４が振分ステージ３６ｘ２の下方側に設けられている構成を採用し、振分ステージ３６ｘ２によって右側ルートに振り分けられた遊技球が普通電動役物３４ｂに到達する場合がある構成としてもよい。この構成によれば、遊技球が振分ステージ３６ｘ２によって右側ルートに振り分けられた場合であっても、普通電動役物３４ｂが開放状態になっていれば当該遊技球が第２特図始動口３４に入球する可能性があるので、遊技者にさらなるチャンスを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４４３９】

《８－２》遊技機の電気的構成：

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

【４４４０】

図４０６は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている

。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【４４４１】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【４４４２】

主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【４４４３】

また、主制御基板６１の入力側には、上述した各種の入球口のそれぞれに設けられた検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１特図抽選を実行し、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２特図抽選を実行する。

【４４４４】

主制御基板６１の出力側には、メイン表示部４５と、第１特別電動役物５７ｂを開閉動作させる第１特別電動役物駆動部５７ｃと、第２特別電動役物５８ｂを開閉動作させる第２特別電動役物駆動部５８ｃと、普通電動役物３４ｂを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｃとが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【４４４５】

具体的には、ＭＰＵ６２は、第１特図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における第１特別図柄表示部３７ａの表示制御を実行し、第２特図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における第２特別図柄表示部３７ｂの表示制御を実行し、普図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における普通図柄表示部３８ａの表示制御を実行し、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。さらに、ＭＰＵ６２は、特電開閉実行モードにおいては、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃ又は第２特別電動役物駆動部５８ｃの駆動制御を実行し、普電開閉実行モードにおいては、普通電動役物３４ｂが開閉されるように普通電動役物駆動部３４ｃの駆動制御を実行する。

【４４４６】

また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。主制御装置６０は、払出制御装置７０に対して、入球判定結果に基づいて、各入球口毎に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信する。なお、主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【４４４７】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置８

０には、遊技球発射ボタン２６が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【４４４８】

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

【４４４９】

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

【４４５０】

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

【４４５１】

図４０７は、ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。図４０７に示すように、ＲＡＭ６４には、ＭＰＵ６２による内部抽選に用いられる各種のカウンタが設けられている。具体的には、本実施形態では、ＲＡＭ６４には、特図当否判定カウンタＣｓ１と、特図種別判定カウンタＣｓ２と、特図リーチ判定カウンタＣｓ３と、特図変動種別判定カウンタＣｓ４と、普図当否判定カウンタＣｎ１と、普図種別判定カウンタＣｎ２と、乱数初期値カウンタＣｉｎｉとが設けられている。特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２は、特図抽選の抽選結果を判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、図柄表示装置４１に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かを判定する特図リーチ判定に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２は、普図抽選に用いられる。乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１の値が１周した際の初期値を設定する際に用いられる。

【４４５２】

各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｉｎｉは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【４４５３】

また、ＲＡＭ６４には、特図保留エリア６４ｂと、特図判定エリア６４ｃと、普図保留エリア６４ｄと、普図判定エリア６４ｅとが設けられている。本実施形態では、第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留

エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに時系列的に記憶され、第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。また、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２の各値が普図保留エリア６４ｄに時系列的に記憶される。

【４４５４】

次に、特図当否判定カウンタＣｓ１の詳細について説明する。特図当否判定カウンタＣｓ１は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタＣｓ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタＣｓ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該特図当否判定カウンタＣｓ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１と同様のループカウンタである（値＝０～６５５３５）。

【４４５５】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【４４５６】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値よりも優先的に、そして記憶された順に特図判定エリア６４ｃに移動される。そして、特図判定エリア６４ｃに移動した特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図当たりに当選するか否かが判定される。

【４４５７】

次に、特図種別判定カウンタＣｓ２の詳細について説明する。特図種別判定カウンタＣｓ２は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタＣｓ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【４４５８】

特図種別判定カウンタＣｓ２は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【４４５９】

特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述

した特図当否判定カウンタＣｓ１とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。
【４４６０】
ＭＰＵ６２は、上述したように、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図当否判定カウンタＣｓ１の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図種別判定カウンタＣｓ２の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。
【４４６１】
次に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の詳細について説明する。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、特図当否判定の結果が特図当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。
【４４６２】
特図リーチ判定カウンタＣｓ３は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。
【４４６３】
特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。
【４４６４】
ＭＰＵ６２は、特図当否判定において特図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値を、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、特図抽選における特図当否判定の結果が特図大当たりである場合には、ＭＰＵ６２は、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値に関係なくリーチ発生と判定する。
【４４６５】
次に、特図変動種別判定カウンタＣｓ４の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３８ａにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。
【４４６６】
特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、定期的に更新され、その更新値は、特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。
【４４６７】

次に、普図当否判定カウンタＣｎ１の詳細について説明する。普図当否判定カウンタＣｎ１は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタＣｎ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、普図当否判定カウンタＣｎ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値として読み込まれる。

【４４６８】

普図当否判定カウンタＣｎ１は定期的に更新され、普図始動ゲート３５を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【４４６９】

普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に普図判定エリア６４ｅに移動する。そして、普図判定エリア６４ｅに移動した普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりに当選するか否かが判定される。

【４４７０】

次に、普図種別判定カウンタＣｎ２の詳細について説明する。普図種別判定カウンタＣｎ２は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタＣｎ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【４４７１】

普図種別判定カウンタＣｎ２は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【４４７２】

普図種別判定カウンタＣｎ２の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。

【４４７３】

ＭＰＵ６２は、上述したように、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図当否判定カウンタＣｎ１の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図種別判定カウンタＣｎ２の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【４４７４】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【４４７５】

図４０８は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【４４７６】

上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタＣｓ１における０から６５５３５までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタＣｓ１の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。

【４４７７】

本実施形態のパチンコ機１０は、特図当否判定（特図抽選）の抽選モードとして、特図

大当たりに当選する確率の低い低確率モードと、当該低確率モードよりも特図大当たりに当選する確率の高い高確率モードとを実行可能に構成されており、低確率モード中の特図抽選において利用される低確率モード用の特図当否判定テーブルと、高確率モード中の特図抽選において利用される高確率モード用の特図当否判定テーブルとを備えている。さらに、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選とにおいても異なる特図当否判定テーブルを備えている。すなわち、本実施形態では、特図抽選において利用する特図当否判定テーブルとして、以下の４種類の特図当否判定テーブルを備えている。

・第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）

【４４７８】

低確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から６５３までの６５４個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約１００．２分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【４４７９】

低確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から６５３までの６５４個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図小当たりに当選となる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約１００．２分の１の確率で特図大当たりに当選となり、特図大当たりに当選しなかった場合には特図小当たりに当選することになる。

【４４８０】

高確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から６５４までの６５５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約１００．１分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【４４８１】

高確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から６５４までの６５５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図小当たりに当選となる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約１００．１分の１の確率で特図大当たりに当選となり、特図大当たりに当選しなかった場合には特図小当たりに当選することになる。

【４４８２】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【４４８３】

図４０９は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタＣｓ２における０から９９までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果と、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値とによって、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する特図種別判定が行なわれる。

【４４８４】

本実施形態のパチンコ機１０は、第１特図抽選において利用される第１特図種別判定テーブルと、第２特図抽選において利用される第２特図種別判定テーブルとを備えている。

【４４８５】

図４０９に示すように、本実施形態の第１特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選である場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（２Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。

【４４８６】

また、図４０９に示すように、本実施形態の第２特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～９８までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（２Ｒ通常大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が９９である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図小当たり当選である場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄ａ（小当たり）と判定される。

【４４８７】

特別図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、特別図柄Ａ（２Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｂ（２Ｒ通常大当たり）、特別図柄Ｃ（１６Ｒ確変大当たり）及び特別図柄ａ（小当たり）は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となる点において共通しているが、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。

【４４８８】

特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開閉の態様が異なることになる。

【４４８９】

次に、特電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【４４９０】

図４１０は、特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。特電開閉シナリオ選択テーブルは、特図大当たり又は特図小当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【４４９１】

図４１０に示すように、本実施形態の特電開閉シナリオ選択テーブルには、特別図柄Ａに対応して特電開閉シナリオＡが設定されており、特別図柄Ｂに対応して特電開閉シナリオＢが設定されており、特別図柄Ｃに対応して特電開閉シナリオＣが設定されており、特別図柄ａに対応して特電開閉シナリオａが設定されている。すなわち、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオＡが選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｂとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオＢが選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｃとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオＣが選択され、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオａが選択されることになる。

【４４９２】

特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉

期間においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が２回（２ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第１特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第１特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、１．０秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、本実施形態では、上述したように、第１特別電動役物５７ｂの開放中に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球すると、当該遊技球は第１大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ確入賞口５７ａｖに入球することになる。この場合、特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの終了後の抽選モードは、高確率モードとなる。

【４４９３】

特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．１秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第２特別電動役物５８ｂが開放するラウンド遊技が２回（２ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第２特別電動役物５８ｂが最大開放時間である２．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、０．１秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、０．１秒間の特電エンディング期間が開始される。

【４４９４】

特電開閉シナリオＣに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１６回（１６ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第１特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第１特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、１．０秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、本実施形態では、上述したように、第１特別電動役物５７ｂの開放中に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球すると、当該遊技球は第１大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ確入賞口５７ａｖに入球することになる。この場合、特電開閉シナリオＣに基づいた特電開閉実行モードの終了後の抽選モードは、高確率モードとなる。

【４４９５】

特電開閉シナリオａに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．１秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第２特別電動役物５８ｂが開放するラウンド遊技が１回（１ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第２特別電動役物５８ｂが最大開放時間である１．８秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉期間が終了すると、０．１秒間の特電エンディング期間が開始される。

【４４９６】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【４４９７】

図４１１は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタＣｎ１における０～６５５３５の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタ

Ｃｎ１の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【４４９８】

図４１１に示すように、本実施形態の普図当否判定テーブルには、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～６５５３４の６５５３５個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、普図当否判定の結果は、１／１．０００１５３の確率で普図当たりに当選となる。

【４４９９】

「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【４５００】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【４５０１】

図４１２は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタＣｎ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と、上述した普図当否判定の結果と、普図種別判定テーブルとによって、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する普図種別判定が行なわれる。

【４５０２】

図４１２に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブルによれば、普図当否判定の結果が普図当たり当選である場合には、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ａ（普図当たり）と判定され、普図当否判定の結果が普図外れである場合には、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｚ（普図外れ）と判定される。

【４５０３】

普通図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、普通図柄Ａ（普図当たり）は、普電開閉実行モードの実行の契機となり、普電開閉実行モードが実行される際に普電開閉シナリオが読み込まれる。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムである。

【４５０４】

次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【４５０５】

図４１３は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【４５０６】

図４１３に示すように、本実施形態の普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄Ａに対応して普電開閉シナリオＡが設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ａとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＡが選択されることになる。以下、普電開閉シナリオＡの詳細について説明する。

【４５０７】

普電開閉シナリオＡに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、０．０１秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが１回開放し、１回の開放時間は１．０秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、０．０１秒間の普電エンディング期間が開始される。

【４５０８】

なお、以下の説明では、例えば、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Ａ（２Ｒ確変大当たり）と判定されたことを、「特図抽選において２Ｒ確変大当たりに当選した」とも表現する。また、例えば、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Ａと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりに当選した」とも表現する。

【４５０９】

《８－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【４５１０】

図４１４は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【４５１１】

音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９７と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８とが搭載されている。音声データ用ＲＯＭ９８は、音出力ＬＳＩ９７に接続され、音出力ＬＳＩ９７は、信号線を介してＭＰＵ９２と接続されている。

【４５１２】

ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【４５１３】

音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ Ｓｉｇｎａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

【４５１４】

音出力ＬＳＩ９７は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９７にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。

【４５１５】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には主制御装置６０、演出操作ボタン２４が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から各種コマンドを受信するとともに、演出操作ボタン２４の操作態様を示す信号を受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６、各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。

【４５１６】

表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【４５１７】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【４５１８】

プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。

【４５１９】

ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【４５２０】

ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【４５２１】

キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。

【４５２２】

ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【４５２３】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【４５２４】

《８－４》本実施形態のパチンコ機１０の概要：
次に、本実施形態のパチンコ機１０の概要について説明する。
【４５２５】
図４１５は、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れを説明する説明図である。以下では、図４１５及び上述した図４０４を用いて、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れを説明する。
【４５２６】
本実施形態のパチンコ機１０の通常状態Ｆ１は、抽選モードが低確率モードである遊技状態である。一般的に、遊技者が遊技を開始する際のパチンコ機１０の遊技状態は、通常状態Ｆ１となっている。抽選モードが低確率モードである通常状態Ｆ１において、遊技者は、遊技盤３０の中央下部に設けられている第１特図始動口３３に遊技球が入球するように発射強度を調整しながら操作ハンドル２５を操作して遊技球を発射させる（左打ちをする）。遊技球が第１特図始動口３３に入球すると、パチンコ機１０の主制御装置６０は、上述した第１特図抽選を実行し、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄の変動表示を開始させる。また、パチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動表示の開始に伴って、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる。
【４５２７】
その後、設定された第１特図変動時間が経過すると、主制御装置６０は、第１特別図柄表示部３７ａにおいて変動中の第１特別図柄を第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる。遊技者は、第１特別図柄表示部３７ａにおいて停止表示された第１特別図柄の表示態様又は図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにおいて停止表示された装飾図柄の表示態様を確認することによって、第１特図抽選の抽選結果を認識することができる。具体的には、本実施形態では、第１特図抽選の結果が特図大当たりである場合には、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、３つの装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の数字が同一である表示態様（例えば「７７７」）で停止表示させる。一方、第１特図抽選の結果が特図外れである場合には、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、３つの装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の数字が同一ではない（揃わない）表示態様（例えば「１３５」）で停止表示させる。
【４５２８】
通常状態Ｆ１において、遊技者は、第１特図抽選において特図大当たり（２Ｒ確変大当たり）に当選することを期待しながら、繰り返し第１特図始動口３３に遊技球を入球させる。
【４５２９】
ここで、この通常状態Ｆ１において、遊技者が通常の遊技の流れに従わずに右打ちをした場合について以下に説明する。通常状態Ｆ１において遊技者が右打ちをする場合としては、例えば、通常状態Ｆ１において当該パチンコ機１０から何かしらの利益が得られないかと右打ちを試してみた場合（当該パチンコ機１０を攻略しようとした場合）や、操作ハンドル２５を意図せず誤って大きく右に回してしまい、意図せずして右打ちになってしまった場合などが挙げられる。
【４５３０】
通常状態Ｆ１において、遊技者が右打ちをすると、右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射された遊技球は、閉鎖状態の第１特電入賞装置５７の前面側を通過し、第１振分釘群３６ａに到達する。第１振分釘群３６ａに到達した遊技球は、約１：４の割合で、普図始動ゲート３５に至るルートと振分部である第２振分釘群３６ｂに至るルートとに振り分けられる。より具体的には、本実施形態では、１分間に１００個の遊技球が遊技球発射機構８１から発射され、右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射された１００個の遊技球のうち、約５分の１である約２０個の遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、約５分の４である約８０個の

遊技球が振分部である第２振分釘群３６ｂに到達する。そして、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率は６５５３４／６５５３５に設定されており、普図変動時間は、普図抽選の結果に関わらず０．０１秒に設定され、普電開閉実行モードにおける普図オープニング期間は０．０１秒に設定され、普図開閉期間における開放時間は１．０秒に設定され、普図エンディング期間は０．０１秒に設定される。さらに、本実施形態では、普図始動ゲート３５に入球した遊技球が普通電動役物３４ｂに到達するまでに要する時間は０．２秒程度である。したがって、普図始動ゲート３５に入球した遊技球が到達するタイミングでほぼ１００％の確率で普通電動役物３４ｂが開放状態となり、当該遊技球がそのまま第２特図始動口３４に入球することになる。

【４５３１】

そして、第２振分釘群３６ｂに到達した遊技球は、約１：２の割合で、第１通路である第１ルート３６ｂ１と第２通路である第２ルート３６ｂ２とに振り分けられる。第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２特電入賞装置５８の右端側に導かれる。一方、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球は、右側アウト口４３ｒに導かれて入球し、遊技領域ＰＡから排出される。より具体的には、本実施形態では、１分間に第２振分釘群３６ｂに到達した約８０個の遊技球のうち、約３分の１である約２７個の遊技球が第２特電入賞装置５８の右端側に導かれ、約３分の２である約５３個の遊技球が右側アウト口４３ｒに導かれて入球し、遊技領域ＰＡから排出される。

【４５３２】

まとめると、通常状態Ｆ１において、遊技者が右打ちをすると、１分間に発射された１００個の遊技球のうち、約２０個の遊技球が第２特図始動口３４に入球し、約２７個の遊技球が第２特電入賞装置５８の右端側に到達し、残りの約５３個の遊技球が遊技領域ＰＡから排出される。

【４５３３】

ここで、本実施形態では、通常状態Ｆ１において、第２特別図柄の変動時間である第２特図変動時間を、第２特図抽選の抽選結果に関わらず、極短い時間（本実施形態では０．１秒の短変動時間）に設定する設定処理を実行する。また、本実施形態では、第２特図抽選の結果として「外れ」が設定されておらず、第２特図抽選の結果は、特図大当たり当選以外は全て特定結果である特図小当たりに当選となる。したがって、通常状態Ｆ１において遊技者が右打ちをすると、第２特図抽選が短期間で繰り返され、特定結果である特図小当たり当選が頻繁に発生し、当該特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが頻繁に実行され、第２特別電動役物５８ｂを開放状態に移行させる移行処理が頻繁に実行されることとなる。

【４５３４】

通常状態Ｆ１において、第２特電入賞装置５８の右端側に到達した遊技球は、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左端側に向けて転動するが、上述したように、本実施形態では切替部である第２特別電動役物５８ｂが頻繁に開放するため、当該遊技球が左端まで転動し切って特別入賞口３２ｓに到達する前に第２特別電動役物５８ｂが開放することとなり、当該遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することとなり、特別入賞口３２ｓに入球することはない。換言すれば、通常状態Ｆ１では、遊技者が右打ちをしたとしても、切替部である第２特別電動役物５８ｂが頻繁に開放することによって、遊技球が特別入賞口３２ｓに入球することが妨げられることになる。

【４５３５】

そして、本実施形態では、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は１個に設定され、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は２個に設定されている。したがって、１分間に１００個の遊技球が右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射されると、１００個のうち約２０個の遊技球が第２特図始動口３４に入球し、約２７個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することとなり、結果として約７４個の遊技球が賞球として払い出されることになる。すなわち、通常状態Ｆ１において、遊技者が右打ちをしても、発射された遊技球の個数（＝１００個）よりも、賞球として払い

出された遊技球の個数（＝約７４個）の方が少なくなり、遊技者にとってのメリットはない。

【４５３６】

また、本実施形態では、第２特図抽選に設定されている特図大当たりの種別のうち、振り分けの９９％が２Ｒ通常大当たりであり、１％のみが１６Ｒ確変大当たりである。２Ｒ通常大当たりに基づく特電開閉実行モードにおいて遊技者が獲得することのできる賞球は１０個程度であるので、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく第２特図抽選において特図大当たりに当選し、９９％の確率で２Ｒ通常大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されたとしても、遊技者は自身の手持ちの遊技球を増やすことができない。また、第２特図抽選において特図大当たりに当選しても、１６Ｒ確変大当たりに振り分けられる確率は１％であるため、遊技者が１６Ｒ確変大当たり当選を期待して通常状態Ｆ１において右打ちをしたとしても、１６Ｒ確変大当たりに当選することによって得られる賞球の期待値（利益）よりも、１６Ｒ確変大当たりに当選するまでに発射した遊技球の個数の方が多くなる（損失の方が大きくなる）ため、遊技者は自身の手持ちの遊技球を増やすことができない。

【４５３７】

以上より、本実施形態のパチンコ機１０は、通常状態Ｆ１において遊技者が右打ちをしても、手持ちの遊技球を増やすことができず、遊技者にメリットがないように構成されている。

【４５３８】

通常状態Ｆ１において遊技者が左打ちをした場合についての説明に戻る。

【４５３９】

通常状態Ｆ１において、遊技者が左打ちをして遊技球が第１特図始動口３３に入球し、第１特図抽選が実行されて２Ｒ確変大当たりに当選すると、パチンコ機１０の遊技状態は、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２に移行する。本実施形態では、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２では、第１特電入賞装置５７の第１特別電動役物５７ｂが２回開放する。また、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２が開始されると、音声発光制御装置９０は、右打ち報知処理を開始する。右打ち報知処理は、遊技者に右打ちを促すための処理であり、本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像を表示させ、スピーカー４６から「右打ち！」といった音声を出力させる処理である。右打ち報知処理によって「右打ち」すべきことを認識した遊技者は、右打ちをすることによって、第１大入賞口５７ａに遊技球を入球させ、賞球を獲得することが可能となる。

【４５４０】

さらに、特電開閉実行モードＦ２においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するため、遊技者は、第１大入賞口５７ａ内のＶ確入賞口５７ａｖに遊技球を入球させることができる。Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合には、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２の終了後における抽選モードは高確率モードとなり、一方、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球しなかった場合には、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２の終了後における抽選モードは低確率モードとなり、再び通常状態Ｆ１に移行する。すなわち、通常状態Ｆ１において２Ｒ確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球するといった移行条件が成立した場合に、特電開閉実行モードＦ２を経由して、高確状態Ｆ３に移行することになる。以下では、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２においてＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合について説明する。

【４５４１】

２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２が終了すると、パチンコ機１０の遊技状態は、抽選モードが高確率モードである高確状態Ｆ３に移行する。

【４５４２】

高確状態Ｆ３は、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態であるため、音声発光制御装置９０は、上述した右打ち報知処理を実行する。右打ち報知処理によっ

て「右打ち」すべきことを認識した遊技者が右打ちをすると、上述した通常状態Ｆ１の場合と同様に、１分間に発射された１００個の遊技球のうち、約２０個の遊技球が第２特図始動口３４に入球し、約２７個の遊技球が第２特電入賞装置５８の右端側に到達する。

【４５４３】

高確状態Ｆ３では、第２特別図柄の変動時間である第２特図変動時間を、通常状態Ｆ１と比較して、全体的に長い時間（本実施形態では２０秒～１８０秒の長変動時間）に設定する設定処理を実行する。第２特別図柄の変動中においては、大当たり当選や小当たり当選に基づく特電開閉実行モードが発生することはなく、第２特別電動役物５８ｂは閉鎖状態を維持するため、高確状態Ｆ３における第２特別電動役物５８ｂは、通常状態Ｆ１と比較して、閉鎖状態を維持する期間が長くなる。そして、第２特電入賞装置５８の右端側に到達し、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左端側に向けて転動する遊技球は、第２特別電動役物５８ｂが開放せずに２秒以上閉鎖状態を維持していた場合には、第２大入賞口５８ａには入球せず、特別入賞口３２ｓに入球することになる。

【４５４４】

すなわち、高確状態Ｆ３では、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持している期間が長いほど、第２特電入賞装置５８の右端側に到達した遊技球のうち、特別入賞口３２ｓに入球する遊技球の個数が多くなる。換言すれば、高確状態Ｆ３において設定される第２特図変動時間が長いほど、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖を維持している期間が長くなるので、特別入賞口３２ｓに入球する遊技球の個数が多くなる。そして、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は１５個に設定されている。したがって、本実施形態では、高確状態Ｆ３において設定される第２特図変動時間が長いほど、遊技者は、多くの賞球を獲得することが可能となる。

【４５４５】

なお、高確状態Ｆ３においても、第２特図変動時間が経過し、第２特図抽選の結果、特定結果である特図小当たりに当選し、当該特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行された場合には、第２特別電動役物５８ｂを開放状態に移行させる移行処理が実行されるため、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左端側に向けて転動する遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することとなり、特別入賞口３２ｓに入球しない。

【４５４６】

そして、高確状態Ｆ３において、第２特図変動時間が経過し、第２特図抽選の結果、２Ｒ通常大当たりに当選すると、高確状態Ｆ３は終了し、パチンコ機１０の遊技状態は、２Ｒ通常大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ４に移行する。

【４５４７】

２Ｒ通常大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ４においては、第２特別電動役物５８ｂが２回開放するが、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は２個に設定されているため、遊技者は多くの賞球を獲得することはできない。

【４５４８】

特電開閉実行モードＦ４が終了すると、上述した通常状態Ｆ１に移行する。遊技者は、右打ちから左打ちに戻し、第１特図始動口３３に遊技球を入球させて、再び大当たりに当選することを目指して遊技を行なう。

【４５４９】

一方、高確状態Ｆ３において、第２特図変動時間が経過し、第２特図抽選の結果、１６Ｒ確変大当たりに当選すると、高確状態Ｆ３は終了し、パチンコ機１０の遊技状態は、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５に移行する。

【４５５０】

１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５では、第１特電入賞装置５７の第１特別電動役物５７ｂが１６回開放するので、遊技者は、右打ちをすることによって、第１大入賞口５７ａに遊技球を入球させ、多くの賞球を獲得することが可能となる。

【４５５１】

さらに、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５においては、第１特別電

動役物５７ｂが開放するため、遊技者は、第１大入賞口５７ａ内のＶ確入賞口５７ａｖに遊技球を入球させることができる。Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合には、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５の終了後における抽選モードは高確率モードとなり、再び高確状態Ｆ３に移行する。一方、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球しなかった場合には、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５の終了後における抽選モードは低確率モードとなり、通常状態Ｆ１に移行する。

【４５５２】

このように、本実施形態では、高確状態Ｆ３において特図大当たりに当選し、２Ｒ通常大当たりに振り分けられるということは、多くの賞球を獲得することのできる遊技者にとって有利な状態（高確状態Ｆ３）が終了してしまうことを意味する。一方、高確状態Ｆ３において特図大当たりに当選し、１６Ｒ確変大当たりに振り分けられるということは、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５において多くの賞球を獲得することができ、かつ、多くの賞球を獲得することのできる遊技者にとって有利な状態（高確状態Ｆ３）がさらに継続するので、最も多くの利益が得られる遊技者にとって最高の結果になることを意味する。しかしながら、本実施形態では、第２特図抽選において特図大当たりに当選した場合のうちの１％しか１６Ｒ確変大当たりに振り分けられないので、遊技者は、高確状態Ｆ３において、積極的に特図大当たりに当選して欲しいとは願わず、特図大当たりに当選せずになるべく長く高確状態Ｆ３が継続すること、及び、なるべく長い第２特図変動時間が設定されて第２特図抽選の結果が特図小当たりになること、特図大当たりに当選する場合には２Ｒ通常大当たりではなく、１６Ｒ確変大当たりに振り分けられること、を期待しながら遊技を行なう。

【４５５３】

次に、上述した高確状態Ｆ３において実行され得る演出や、図柄表示装置４１に表示され得る情報や画像について説明する。

【４５５４】

本実施形態のパチンコ機１０では、高確状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である１６Ｒ確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、図４１６（Ａ）に示すように、リーチ演出として、遊技者側を意味する女性キャラクターと敵側を意味する海賊キャラクターとが戦闘を行なうバトル演出を実行可能である。なお、リーチ演出としてのバトル演出の実行中においても、上述した右打ち報知処理が実行されており、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像ＧＤ１が表示される。以下に説明する高確状態Ｆ３において実行される他の演出の実行中においても同様である。

【４５５５】

そして、遊技者に有利な１６Ｒ確変大当たりに当選した場合には、バトル演出の後に、当該戦闘の結果（抽選の結果）を告知するバトル結果演出として、バトルに勝利したことを告知するバトル勝利演出を実行し（図４１６（Ｂ））、遊技者に不利な２Ｒ通常大当たりに当選した場合には、バトル結果演出として、バトルに敗北したことを告知するバトル敗北演出を実行し（図４１６（Ｃ））、遊技者に有利でも不利でもない特図小当たりに当選した場合には、バトル結果演出として、バトルが引き分けに終わったことを告知するバトル引き分け演出（図４１６（Ｄ））を実行する。

【４５５６】

このように、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である１６Ｒ確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されているので、１６Ｒ確変大当たりが発生して第２特別図柄の変動表示の終了後に遊技者に有利な高確状態Ｆ３が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することができず、特別入賞口３２ｓに入球

することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【４５５７】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な１６Ｒ確変大当たりが発生しなかったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【４５５８】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、高確状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出であるカウントダウン演出を実行可能に構成されている。具体的には、図４１７に示すように、カウントダウン演出として、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの時間を示す画像Ｇ１を表示する演出を実行する。このカウントダウン演出を実行することにより、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該カウントダウン演出において表示される数値情報から、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【４５５９】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中である。しかしながら、初めて本パチンコ機１０で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。そこで、本実施形態では、高確状態Ｆ３において、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出である好機示唆演出を実行可能に構成されている。具体的には、図４１７に示すように、例えば、好機示唆演出として、女性キャラクター画像Ｇ２及び「変動中にたくさん球を入れてね！賞球を獲得できるチャンスタイムだよ！」といった文字列Ｇ３を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。したがって、遊技者に対して、この長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【４５６０】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、第２大入賞口５８ａに入球した遊技球の個数ではなく、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、高確状態Ｆ３において、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能に構成されている。具体的には、図４１７に示すように、高確状態Ｆ３に移行後に特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数及び特別入賞口３２ｓに遊技球が入球することによって得られた賞球の個数を示す画像Ｇ４を図柄表示装置４１に表示させる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０において重要な特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【４５６１】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２特

別図柄の変動表示の後の抽選結果だけでなく、第２特別図柄の変動表示の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、高確状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、ステップアップ演出１を実行し、ステップアップ演出１に連続してステップアップ演出２を実行可能に構成されている。具体的には、図４１８（Ａ）に示すように、ステップアップ演出１として、女性キャラクター画像Ｇ５及び「ステップ１！この変動はいつまで続くかな？」といった文字列Ｇ６を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。そして、図４１８（Ｂ）に示すように、ステップアップ演出２として、クジラのキャラクター画像Ｇ７及び「ステップ２！まだまだこの変動は続くよ！」といった文字列Ｇ８を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。したがって、遊技者に対して、ステップアップ演出１が実行された場合に、当該ステップアップ演出１の後に連続してステップアップ演出２が実行されて当該第２特別図柄の変動表示がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【４５６２】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１と、長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、第２特図変動時間として設定される期間の長さだけであり、また、本実施形態の普通電動役物３４ｂは遊技状態に応じて異なる挙動も示さないので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態Ｆ１であるのか高確状態Ｆ３であるのかを容易に判別することはできない。そこで、本実施形態では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１においては通常状態Ｆ１用背景画像を表示可能であり、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３においては高確状態Ｆ３用背景画像を表示可能に構成されている。具体的には、例えば、通常状態Ｆ１用背景画像として、青色の海の中の背景画像を表示可能であり、高確状態Ｆ３用背景画像として、赤色の海の中の背景画像を表示可能である。したがって、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態Ｆ１であるのか高確状態Ｆ３であるのかを容易に判別することが可能となる。

【４５６３】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。そこで、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂによって第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しないので、遊技者に対して、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【４５６４】

以上説明したように、本実施形態によれば、各入球部を適切に配置するとともに、変動表示時間として設定される期間の長さを適切に制御するので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。以下、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【４５６５】

従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、小当たりラッシュ中において、第２特別図柄の変動表示が停止し、当該変動表示に対応した第２特図抽選において小当たりに当選した場合に、特別電動役物が開放して大入賞口に遊技球が入球可能となる。すなわち、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、遊技者は、第２特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて特別電動役物が開放した場合に利益を得ることができる。

【４５６６】

しかし、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中

に実行される第２特図抽選は、大当たりを抽選するものでもあるため、大当たりに当選するか否かの期待度を示唆するリーチ演出が実行される場合があり、当該リーチ演出が実行されている期間（第２特別図柄の変動表示の実行中の期間）は小当たりが発生しないため、遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまい、小当たり当選による特別電動役物の開放によって利益を得たい遊技者にとっては非常に歯痒い時間となってしまうといった課題があった。

【４５６７】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機の中には、小当たりラッシュ中は常に遊技球の発射を継続させなければ小当たりによる利益を得ることができないパチンコ機が存在する。具体的には、小当たりに当選することになる第２特別図柄の変動表示の実行中にもリーチ演出が実行され得るパチンコ機であって、遊技者が、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）に遊技球の浪費を避けようと止め打ち（遊技球の発射を一時的に止めること）をすると、当該リーチ演出の終盤又は終了時に小当たり当選を確認してから遊技球を発射させても、当該小当たり当選に基づく特別電動役物の開放中に遊技球を当該特別電動役物に到達させることができないパチンコ機である。このようなパチンコ機においては、遊技者は、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）であっても、変動表示の停止後に発生し得る小当たりによる利益を得るためには止め打ちをすることができず、遊技球の浪費を余儀なくされ、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４５６８】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が外れになった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られず、さらに当該変動表示の停止後にも小当たりによる利益が得られないので、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４５６９】

さらに、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が小当たりラッシュが終了することになる結果（出玉のない通常大当たり）になり、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうため、非常に不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４５７０】

このように、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中の期間（第２特別図柄の変動中の期間）は、遊技者にとって、小当たりによる利益を得ることができない非常に歯痒い期間であり、また、止め打ちもできずに遊技球の浪費を余儀なくされる不愉快な期間であり、さらに、リーチ演出に係る第２特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題があった。

【４５７１】

これに対して、本実施形態では、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することができず、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【４５７２】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、第２特図抽選において遊技者に有利な特図大当たり（出玉もありラッシュも継続する１６Ｒ確変大当たり）に当選せずに、遊技者に不利な特図大当たり（出玉がなくラッシュも終了してしまう２Ｒ通常大当たり）に当選して高確状態Ｆ３が終了してしまったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができるので、高確状態Ｆ３の終了直前に多量の賞球が払い出されるといった爽快感と満足感を遊技者に与えることができるとともに、当該高確状態Ｆ３が終了してしまったことに対する遊技者の怒りや喪失感を和らげることが可能となる。このように、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【４５７３】

さらに、本実施形態では、設定される第２特図変動時間の長さによって遊技者の有利度（遊技者が獲得することのできる賞球の個数）が変化するといった新たな遊技性を提供することができる。具体的には、本実施形態では、第２特図変動時間として設定される変動時間が長いほど、遊技者が獲得することのできる賞球数が多くなる。したがって、第２特図変動時間として長い変動時間が設定されて欲しいといった従来にない新しい期待感を遊技者に提供することができる。

【４５７４】

また、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持することが遊技者にとって有利な事象となっている。これに対して、従来の一般的なパチンコ機では、小当たりに当選して特別電動役物が開放することが遊技者にとって有利な事象となっている。すなわち、本実施形態によれば、遊技者にとって有利な事象が従来とは逆になっているといった新たな遊技性を提供することができる。

【４５７５】

さらに、本実施形態によれば、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動可能な機能（いわゆる同時変動機能）を有さなくても、遊技者が多くの賞球を獲得することのできる遊技状態（いわゆるラッシュ）を実現することができる。同時変動機能を有するパチンコ機では、制御が複雑化するといった課題や、ラッシュ終了後の残存保留をどのように処理するのかといった課題が生じるが、本実施形態によれば、同時変動機能を有さないため、これらの課題が生じないといった効果を奏することができる。

【４５７６】

さらに、本実施形態によれば、高確状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことに基づく賞球である。換言すれば、高確状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）の作動に基づく賞球ではない。したがって、本実施形態によれば、当該パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率の値を低減することができ、当該パチンコ機１０に設定可能な賞球数の幅を広げることが可能となる。

【４５７７】

さらに、本実施形態では、第２振分釘群３６ｂに到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１ルート３６ｂ１よりも低い第２ルート３６ｂ２に振り分けられる。一方、第２振分釘群３６ｂに到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２ルート３６ｂ２よりも高い第１ルート３６ｂ１に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い第２特別電動役物５８ｂに到達する。したがって、第２振分釘群３６ｂに到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い第２特別電動役物５８ｂに到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【４５７８】

そして、本実施形態によれば、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特

図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が板状部材の上を転動し切る前に短変動時間（０．１秒）が経過して第２特別電動役物５８ｂが入球可能状態となるので、第２大入賞口５８ａに入球することになり、特別入賞口３２ｓに到達することができない。上述したように、第２大入賞口５８ａに設定されている賞球数は２個であるため、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができずに第２大入賞口５８ａに入球した場合には、遊技者にはほとんど利益がない。

【４５７９】

一方、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、長変動時間（２０秒～１８０秒）が経過する前に板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに到達し、当該特別入賞口３２ｓに入球可能となる。上述したように、特別入賞口３２ｓに設定されている賞球数は１５個であるため、遊技球が第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに入球した場合には、遊技者は多くの利益を得ることができる。

【４５８０】

このように、本実施形態によれば、第２特図変動時間として設定される期間の長さに応じて、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球が、特別入賞口３２ｓに到達できずに第２大入賞口５８ａに入球する状況と、特別入賞口３２ｓに到達して当該特別入賞口３２ｓに入球可能な状況とを創出することができる。この結果、第２特図変動時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、後述するように、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球する場合の方が、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球する場合よりも遊技者にとって有利である構成を採用することによって、第２特図変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５８１】

さらに、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。

【４５８２】

遊技を開始した直後の通常状態Ｆ１において遊技者が第２振分釘群３６ｂを狙って右打ちをした場合には、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定されるので、発射された遊技球は、特別入賞口３２ｓには入球せず、第２大入賞口５８ａに入球することになる。しかしながら、本実施形態によれば、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）は、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）よりも少ないので、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常状態Ｆ１において遊技者が第２振分釘群３６ｂを狙って右打ちをすることを抑制することができる。

【４５８３】

一方、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１２０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３においては、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球が、特別入賞口３２ｓに到達して当該特別入賞口３２ｓに入球可能な状況となる。そして、本実施形態によれば、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球する場合の方が、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球する場合よりも払い出される賞球が多く、遊技者に有利となるので、第２特図変動時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５８４】

さらに、本実施形態では、遊技球を第１ルート３６ｂ１と第２ルート３６ｂ２とに振り

分ける振分部は、作動しない非作動物である釘の集合体である第２振分釘群３６ｂとして構成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、振分部が、作動する作動物である構成を採用した場合には、遊技者が作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることによって、価値の高い第１ルート３６ｂ１のみに遊技球が振り分けられるようにすることが可能になってしまうおそれがある。

【４５８５】

これに対して、本実施形態によれば、振分部は、作動しない非作動物である第２振分釘群３６ｂによって構成されているので、遊技者は、価値の高い第１ルート３６ｂ１のみに遊技球が振り分けられるように作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させるといったことができなくなる。したがって、本パチンコ機１０の設計時に意図された振り分けの割合で遊技球が振り分けられるようにすることができる。

【４５８６】

さらに、本実施形態では、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない右側アウト口４３ｒが設けられている。したがって、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球が、本パチンコ機１０の設計当初の想定に反して第２特別電動役物５８ｂに到達してしまうことを抑制することができる。

【４５８７】

さらに、本実施形態では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１において、確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球するといった移行条件が成立した場合に、特電開閉実行モードＦ２を経由して、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３に移行する。本実施形態では、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定された場合の方が、短変動時間（０．１秒）が設定された場合よりも遊技者にとって有利であるので、遊技者に対して、通常状態Ｆ１において早く確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球するといった移行条件が成立して高確状態Ｆ３に移行して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【４５８８】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である１６Ｒ確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されているので、１６Ｒ確変大当たりが発生して第２特別図柄の変動表示の終了後に遊技者に有利な高確状態Ｆ３が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することができず、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【４５８９】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な１６Ｒ確変大当たりが発生しなかったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【４５９０】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出であるカウントダウン演出を実行可能であるので、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該カウントダウン演出において表示される数値情報から、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【４５９１】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中である。しかしながら、初めて本パチンコ機１０で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。そこで、本実施形態では、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出である好機示唆演出を実行可能であるので、遊技者に対して、この長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【４５９２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２特別図柄の変動表示の後の抽選結果だけでなく、第２特別図柄の変動表示の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、ステップアップ演出１を実行し、ステップアップ演出１に連続してステップアップ演出２を実行可能であるので、遊技者に対して、ステップアップ演出１が実行された場合に、当該ステップアップ演出１の後に連続してステップアップ演出２が実行されて当該第２特別図柄の変動表示がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【４５９３】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、第２大入賞口５８ａに入球した遊技球の個数ではなく、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能であるので、本実施形態のパチンコ機１０において重要な特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【４５９４】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１と、長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、第２特図変動時間として設定される期間の長さだけであり、また、本実施形態の普通電動役物３４ｂは遊技状態に応じて異なる挙動も示さないので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態Ｆ１であるのか高確状態Ｆ３であるのかを容易に判別することはできない。そこで、本実施形態では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１においては通常状態Ｆ１用背景画像を表示可能であり、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３においては高確状態Ｆ３用背景画像を表示可能であるので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態Ｆ１であるのか高確状態Ｆ３であるのかを容易に判別することが可能となる。

【４５９５】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。そこで、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂによって第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しないので、遊技者に対して、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なこと

であると誤解を与えてしまうことを回避することができる。
【４５９６】
　このように、本遊技機では、内部抽選に係る変動表示の実行中は切替部が入球不能状態を維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第３入球部に入球することができないが、第２入球部に入球することは可能となっている。したがって、切替部が入球不能状態である場合には第２入球部に遊技球を入球させるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。すなわち、切替部の各状態に応じて入球可能な入球部を設けることによって、常に遊技の興趣を遊技者に提供することが可能となる。
【４５９７】
《８－５》主制御装置において実行される各種処理：
　次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【４５９８】
　上述した遊技を進行させるために、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理を実行する。主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【４５９９】
＜通常処理＞
　通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。
【４６００】
　図４１９は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ０１０１では、起動初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｚ０１０２に進む。
【４６０１】
　ステップＳｚ０１０２では、起動コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。起動コマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｚ０１０３に進む。
【４６０２】
　ステップＳｚ０１０３では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では２ｍｓ毎に）実行される。
【４６０３】
＜タイマ割込み処理＞
　次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に実行される。
【４６０４】
　図４２０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ１１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置６０に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｚ０１０２に進む。
【４６０５】
　ステップＳｚ１１０２では、各種カウンタ更新処理を実行する。具体的には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３、特図変動種別カウンタＣｓ４、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣｓ１～Ｃ

ｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｚ１１０３に進む。

【４６０６】

ステップＳｚ１１０３では、各入球口用の入球処理を実行する。各入球口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１１０３を実行した後、ステップＳｚ１１０４に進む。

【４６０７】

ステップＳｚ１１０４では、特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理は、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて上述した特図抽選を実行し、第１特別図柄表示部３７ａ、第２特別図柄表示部３７ｂ、第１特別電動役物５７ｂ及び第２特別電動役物５８ｂを制御する処理である。特図特電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１１０４を実行した後、ステップＳｚ１１０５に進む。

【４６０８】

ステップＳｚ１１０５では、普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示部３８ａ及び普通電動役物３４ｂを制御する処理である。普図普電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１１０５を実行した後、ステップＳｚ１１０６に進む。

【４６０９】

ステップＳｚ１１０６では、上記各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを払出制御装置７０や音声発光制御装置９０等のサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドが設定されてる場合には当該コマンドを払出制御装置７０に対して送信する。また、各種の演出に関するコマンドが設定されている場合にはそれらのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｚ１１０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４６１０】

＜各入球口用の入球処理＞

次に、各入球口用の入球処理について説明する。各入球口用の入球処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６１１】

図４２１は、各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ１２０１では、一般入賞口用の入球処理を実行する。一般入賞口用の入球処理では、一般入賞口３２への遊技球の入球を検知した場合に、当該一般入賞口３２に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｚ１２０１を実行した後、ステップＳｚ１２０２に進む。

【４６１２】

ステップＳｚ１２０２では、特別入賞口用の入球処理を実行する。特別入賞口用の入球処理では、特別入賞口３２ｓへの遊技球の入球を検知した場合に、当該特別入賞口３２ｓに設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｚ１２０２を実行した後、ステップＳｚ１２０３に進む。

【４６１３】

ステップＳｚ１２０３では、大入賞口用の入球処理を実行する。大入賞口用の入球処理では、第１大入賞口５７ａ又は第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球を検知した場合に、当該第１大入賞口５７ａ又は第２大入賞口５８ａに設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｚ１２０３を実行した後、ステップＳｚ１２０４に進む。

【４６１４】

ステップＳｚ１２０４では、第１特図始動口用の入球処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理では、第１特図始動口３３への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１２０４を実行した後、ステップＳｚ１２０５に進む。

【４６１５】
ステップＳｚ１２０５では、第２特図始動口用の入球処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理では、第２特図始動口３４への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１２０５を実行した後、ステップＳｚ１２０６に進む。
【４６１６】
ステップＳｚ１２０６では、普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１２０６実行した後、ステップＳｚ１２０７に進む。
【４６１７】
ステップＳｚ１２０７では、Ｖ確入賞口用の入球処理を実行する。Ｖ確入賞口用の入球処理では、Ｖ確入賞口５７ａｖへの遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。Ｖ確入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１２０７実行した後、本各入球口用の入球処理を終了する。
【４６１８】
＜第１特図始動口用の入球処理＞
次に、第１特図始動口用の入球処理について説明する。第１特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６１９】
図４２２は、第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ１３０１では第１特図始動口３３に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｚ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｚ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１３０２に進み、第１特図始動口３３に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｚ１３０３に進む。一方、ステップＳｚ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｚ１３０１：ＮＯ）、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。
【４６２０】
ステップＳｚ１３０３では、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第１特図保留個数Ｎｓ１は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第１特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１の上限値（最大値）は４である。
【４６２１】
ステップＳｚ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｚ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１３０４に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１に１を加算する。その後、ステップＳｚ１３０５に進む。
【４６２２】
ステップＳｚ１３０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｚ１３０３において１を加算した第１特図保留個数Ｎｓ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｚ１３０６に進む。
【４６２３】
ステップＳｚ１３０６では、第１特図先判定処理を実行する。第１特図先判定処理は、ステップＳｚ１３０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第１特図保留情報）に基づいて、第１特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第１特図保留情報

が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｚ１３０６を実行した後、ステップＳｚ１３０７に進む。

【４６２４】

ステップＳｚ１３０７では、第１特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第１特図先判定処理の各判定結果を第１特図保留コマンドとして設定する。第１特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された第１特図保留情報に対する第１特図先判定処理の判定結果を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第１特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更する。ステップＳｚ１３０７を実行した後、第２入球部である第１特図始動口３３用の入球処理を終了する。

【４６２５】

一方、ステップＳｚ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｚ１３０３：ＮＯ）、すなわち、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【４６２６】

＜第２特図始動口用の入球処理＞

次に、第２特図始動口用の入球処理について説明する。第２特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６２７】

図４２３は、第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ１４０１では第２特図始動口３４に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｚ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｚ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１４０２に進み、第２特図始動口３４に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｚ１４０３に進む。一方、ステップＳｚ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｚ１４０１：ＮＯ）、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【４６２８】

ステップＳｚ１４０３では、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第２特図保留個数Ｎｓ２は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第２特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第２特図保留個数Ｎｓ２の上限値（最大値）は４である。

【４６２９】

ステップＳｚ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｚ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１４０４に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２に１を加算する。その後、ステップＳｚ１４０５に進む。

【４６３０】

ステップＳｚ１４０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｚ１４０３において１を加算した第２特図保留個数Ｎｓ２に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｚ１４０６に進む。

【４６３１】

ステップＳｚ１４０６では、第２特図先判定処理を実行する。第２特図先判定処理は、ステップＳｚ１４０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第２特図保留情報）に基づいて、第２特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｚ１４０６を実行した後、ステップＳｚ１４０７に進む。

【４６３２】

ステップＳｚ１４０７では、第２特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第２特図先判定処理の各判定結果を第２特図保留コマンドとして設定する。第２特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された第２特図保留情報に対する第２特図先判定処理の判定結果を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第２特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更する。ステップＳｚ１４０７を実行した後、第３入球部である第２特図始動口３４用の入球処理を終了する。

【４６３３】

一方、ステップＳｚ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｚ１４０３：ＮＯ）、すなわち、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【４６３４】

＜普図始動ゲート用の入球処理＞

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６３５】

図４２４は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ１５０１では普図始動ゲート３５に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｚ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｚ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１５０２に進む。一方、ステップＳｚ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｚ１５０１：ＮＯ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【４６３６】

ステップＳｚ１５０２では、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、普図保留個数Ｎｎ１は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図保留個数Ｎｎ１の上限値（最大値）は４である。

【４６３７】

ステップＳｚ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｚ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１５０３に進み、普図保留個数Ｎｎ１に１を加算する。その後、ステップＳｚ１５０４に進む。

【４６３８】

ステップＳｚ１５０４では、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値をＲＡＭ６４の普図保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｚ１５０３において１を加算した普図保留個数Ｎｎ１に対応す

る記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｚ１５０５に進む。
【４６３９】
ステップＳｚ１５０５では、普図保留コマンドを設定する。普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて普図抽選が保留されたことを認識させるためのコマンドである。ステップＳｚ１５０５を実行した後、第１入球部である普図始動ゲート３５用の入球処理を終了する。
【４６４０】
一方、ステップＳｚ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｚ１５０２：ＮＯ）、すなわち、普図保留個数Ｎｎ１が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値を普図保留エリア６４ｄに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。
【４６４１】
＜Ｖ確入賞口用の入球処理＞
次に、Ｖ確入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ確入賞口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６４２】
図４２５は、Ｖ確入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ１６０１では、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｚ１６０１において、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｚ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１６０２に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されているＶ確入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ確入賞フラグは、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合にＯＮとなり、特電開閉実行モードの終了後に高確率モードフラグがＯＮとなった際にＯＦＦとなるフラグである。ステップＳｚ１６０２では、既にＶ確入賞フラグがＯＮとなっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球がＶ確入賞口５７ａｖに入球した場合であっても後述するステップＳｚ１６０３からステップＳｚ１６０５の処理が重複して実行されない構成を採用している。
【４６４３】
ステップＳｚ１６０２において、Ｖ確入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｚ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｚ１６０３に進み、Ｖ確入賞フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｚ１６０４に進み、Ｖ確入賞コマンドを設定する。Ｖ確入賞コマンドは、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、Ｖ確入賞コマンドを受信すると、遊技球がＶ確入賞口５７ａｖに入球したことを示唆する演出であるＶ確入賞演出を実行する。ステップＳｚ１６０４を実行した後、本Ｖ確入賞口用の入球処理を終了する。
【４６４４】
一方、ステップＳｚ１６０１においてＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球していないと判定した場合（ステップＳｚ１６０１：ＮＯ）及びステップＳｚ１６０２においてＶ確入賞フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｚ１６０２：ＹＥＳ）には、上述したステップＳｚ１６０３及びステップＳｚ１６０４の処理を実行することなく、本Ｖ確入賞口用の入球処理を終了する。
【４６４５】
＜特図特電制御処理＞
次に、特図特電制御処理について説明する。特図特電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６４６】
図４２６は、特図特電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ２１０１では、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する

。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０１を実行した後、ステップＳｚ２１０２に進む。

【４６４７】

ステップＳｚ２１０２では、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０２を実行した後、ステップＳｚ２１０３に進む。

【４６４８】

ステップＳｚ２１０３では、特別図柄の変動を停止させた後の処理である特別図柄変動停止後処理を実行する。特別図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０３を実行した後、ステップＳｚ２１０４に進む。

【４６４９】

ステップＳｚ２１０４では、特電開閉実行モード開始処理を実行する。特電開閉実行モード開始処理は、特電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、特電開閉実行モードを開始させる処理である。特電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０４を実行した後、ステップＳｚ２１０５に進む。

【４６５０】

ステップＳｚ２１０５では、特電オープニング期間中処理を実行する。特電オープニング期間中処理は、特電オープニング期間中に実行する処理である。特電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０５を実行した後、ステップＳｚ２１０６に進む。

【４６５１】

ステップＳｚ２１０６では、特電開閉期間中処理を実行する。特電開閉期間中処理は、特電開閉期間中に実行する処理である。特電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０６を実行した後、ステップＳｚ２１０７に進む。

【４６５２】

ステップＳｚ２１０７では、特電エンディング期間中処理を実行する。特電エンディング期間中処理は、特電エンディング期間中に実行する処理である。特電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０７を実行した後、本特図特電制御処理を終了する。

【４６５３】

＜特別図柄変動開始処理＞

次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、上述した特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６５４】

図４２７は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ２２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図特電制御値が「０１」であるか否かを判定する。特図特電制御値は、特別図柄及び特別電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれもが変動していない状態であり、かつ、特電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、特図特電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。

【４６５５】

ステップＳｚ２２０１において、特図特電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ２２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｚ２２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれかが変動している状態や、特電開閉実行モードの実行中には、特別

図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｚ２２０１において、特図特電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｚ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｚ２２０２に進む。

【４６５６】

ステップＳｚ２２０２では、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｚ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｚ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ２２０３に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２から１を減算する。その後、ステップＳｚ２２０４に進む。

【４６５７】

ステップＳｚ２２０４では、特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂの各エリアに記憶されている第２特図保留情報をシフトさせる処理である第２特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第２特図保留情報シフト処理では、第２特図保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている第２特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第２特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｚ２２０４を実行した後、後述するステップＳｚ２２０８に進む。

【４６５８】

ステップＳｚ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｚ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｚ２２０５に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｚ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｚ２２０５：ＮＯ）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｚ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｚ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｚ２２０６に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１から１を減算する。その後、ステップＳｚ２２０７に進む。

【４６５９】

ステップＳｚ２２０７では、特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの各エリアに記憶されている第１特図保留情報をシフトさせる処理である第１特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第１特図保留情報シフト処理では、第１特図保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている第１特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第１特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｚ２２０７を実行した後、ステップＳｚ２２０８に進む。

【４６６０】

ステップＳｚ２２０８では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、抽選モード及び保留の種別に基づいて上述した特図当否判定テーブルを選択し、選択した特図当否判定テーブルと、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値とに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｚ２２０８を実行した後、ステップＳｚ２２０９に進む。

【４６６１】

ステップＳｚ２２０９では、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値と、特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップＳｚ２２０９を実行した後、ステップＳｚ２２１０に進む。

【４６６２】

ステップＳｚ２２１０では、特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、特図種別判定処理において特別図柄Ａであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＡフラグをＯＮにし、

特別図柄Ｂであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＢフラグをＯＮにする。ステップＳｚ２２１０を実行した後、ステップＳｚ２２１１に進む。

【４６６３】

ステップＳｚ２２１１では、特図変動時間設定処理を実行する。特図変動時間設定処理は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動時間（第１特図変動時間）及び第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動時間（第２特図変動時間）を設定する処理である。具体的には、特図変動時間設定処理では、抽選モードと、保留の種別と、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値と、特図変動種別カウンタＣｓ４の値と、特図変動時間テーブルとに基づいて特図変動時間を決定し、決定した特図変動時間に対応した値を特図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｚ２２１１を実行した後、ステップＳｚ２２１２に進む。

【４６６４】

ステップＳｚ２２１２では、特図変動用コマンドを設定する。特図変動用コマンドには、今回の特別図柄の変動が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４のいずれの特図始動口への遊技球の入球に基づくものであるのかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及び設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｚ２２１２を実行した後、ステップＳｚ２２１３に進む。

【４６６５】

ステップＳｚ２２１３では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。

【４６６６】

ステップＳｚ２２１２及びステップＳｚ２２１３にて設定された特図変動用コマンド及び特図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特図変動用コマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｚ２２１３を実行後、ステップＳｚ２２１４に進む。

【４６６７】

ステップＳｚ２２１４では、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｚ２２１５に進み、特図特電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。

【４６６８】

＜特別図柄変動停止処理＞

次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６６９】

図４２８は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ２３０１では、特図特電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｚ２３０１において、特図特電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ２３０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｚ２３０１において、特図特電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｚ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ２３０２に進む。

【４６７０】

ステップＳｚ２３０２では、上述した特図変動時間設定処理において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特

図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｚ２３０２において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｚ２３０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｚ２３０２において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｚ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ２３０３に進む。

【４６７１】

ステップＳｚ２３０３では、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂにおいて変動中の第１特別図柄又は第２特別図柄を、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂには、第１特図抽選又は第２特図抽選の結果に対応した表示態様の第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される。ステップＳｚ２３０３を実行した後、ステップＳｚ２３０４に進む。

【４６７２】

ステップＳｚ２３０４では、特図停止表示時間設定処理を実行する。特図停止表示時間設定処理は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の停止表示時間（第１特図停止表示時間）及び第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の停止表示時間（第２特図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、特図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では１．０秒）に対応した値を特図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｚ２３０４を実行した後、ステップＳｚ２３０５に進み、特図特電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本特別図柄停止処理を終了する。

【４６７３】

＜特別図柄変動停止後処理＞

次に、特別図柄変動停止後処理について説明する。特別図柄変動停止後処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６７４】

図４２９は、特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ２４０１では、特図特電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｚ２４０１において、特図特電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ２４０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｚ２４０１において、特図特電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｚ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ２４０２に進む。

【４６７５】

ステップＳｚ２４０２では、上述した特図停止表示時間設定処理において設定された特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｚ２４０２において、特図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｚ２４０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｚ２４０２において、特図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｚ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ２４０３に進む。

【４６７６】

ステップＳｚ２４０３では、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）であるか否かを判定する。ステップＳｚ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｚ２４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップＳｚ２４０４に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグ（こ

の場合は特別図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｚ２４０５に進み、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。

【４６７７】

一方、ステップＳｚ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｚ２４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップＳｚ２４０６に進み、特図特電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【４６７８】

＜特電開閉実行モード開始処理＞

次に、特電開閉実行モード開始処理について説明する。特電開閉実行モード開始処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６７９】

図４３０は、特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ３１０１では、特図特電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップＳｚ３１０１において、特図特電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ３１０１：ＮＯ）、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｚ３１０１において、特図特電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｚ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３１０２に進む。

【４６８０】

ステップＳｚ３１０２では、特図小当たりに対応した特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｚ３１０２において、特図小当たりに対応した特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｚ３１０２：ＮＯ）、すなわち、特図大当たりに対応した特図種別フラグがＯＮである場合には、ステップＳｚ３１０３に進み、遊技状態リセット処理を実行する。遊技状態リセット処理は、高確率モードフラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、当該フラグがＯＦＦである場合にはそのままＯＦＦの状態を維持する処理である。その後、後述するステップＳｚ３１０４に進む。

【４６８１】

一方、ステップＳｚ３１０２において、特図小当たりに対応した特図種別フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｚ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３１０３の遊技状態リセット処理を実行することなく、ステップＳｚ３１０４に進む。

【４６８２】

ステップＳｚ３１０４では、特電開閉シナリオ選択処理を実行する。特電開閉シナリオ選択処理は、特図種別フラグと上述した特電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップＳｚ３１０４を実行した後、ステップＳｚ３１０５に進む。

【４６８３】

ステップＳｚ３１０５では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得

し、取得した特電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｚ３１０５を実行した後、ステップＳｚ３１０６に進む。

【４６８４】

ステップＳｚ３１０６では、特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように各種演出用装置（各種ランプ４７や表示制御装置１００、図柄表示装置４１）を制御する。ステップＳｚ３１０６を実行した後、ステップＳｚ３１０７に進み、特図特電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。

【４６８５】

＜特電オープニング期間中処理＞

次に、特電オープニング期間中処理について説明する。特電オープニング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６８６】

図４３１は、特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ３２０１では、特図特電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｚ３２０１において、特図特電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ３２０１：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ３２０１において、特図特電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｚ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３２０２に進む。

【４６８７】

ステップＳｚ３２０２では、特電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【４６８８】

ステップＳｚ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｚ３２０２：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｚ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３２０３に進み、特電開閉期間コマンドを設定する。設定された特電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この特電開閉期間コマンドには、今回の特電開閉期間における第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数の情報が含まれる。特電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した特電開閉期間コマンドに基づいて、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｚ３２０３を実行した後、ステップＳｚ３２０４に進み、特図特電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、特電オープニング期間が終了し、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電オープニング期間中処理を終了する。

【４６８９】

＜特電開閉期間中処理＞

次に、特電開閉期間中処理について説明する。特電開閉期間中処理は、特図特電制御処

理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６９０】
図４３２は、特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ３３０１では、特図特電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｚ３３０１において、特図特電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ３３０１：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ３３０１において、特図特電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｚ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３０２に進む。
【４６９１】
ステップＳｚ３３０２では、特電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている特電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ３３０２において、特電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｚ３３０３に進む。
【４６９２】
ステップＳｚ３３０３では、第１特別電動役物５７ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｚ３３０３において、第１特別電動役物５７ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｚ３３０３：ＮＯ）、ステップＳｚ３３０４に進む。
【４６９３】
ステップＳｚ３３０４では、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ３３０４において、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｚ３３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３０５に進む。
【４６９４】
ステップＳｚ３３０５では、第１特別電動役物５７ｂを開放する。その後、ステップＳｚ３３０６に進む。
【４６９５】
ステップＳｚ３３０６では、第１特電開放コマンドを設定する。第１特電開放コマンドは、第１特別電動役物５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１特電開放コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ３３０６を実行した後、後述するステップＳｚ３３１０に進む。
【４６９６】
ステップＳｚ３３０４において、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ３３０４：ＮＯ）、後述するステップＳｚ３３１０に進む。
【４６９７】
ステップＳｚ３３０３において、第１特別電動役物５７ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｚ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３０７に進む。
【４６９８】
ステップＳｚ３３０７では、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ３３０７において、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｚ３３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３０８に進む。
【４６９９】

ステップＳｚ３３０８では、第１特別電動役物５７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｚ３３０９に進む。

【４７００】

ステップＳｚ３３０９では、第１特電閉鎖コマンドを設定する。第１特電閉鎖コマンドは、第１特別電動役物５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ３３０９を実行した後、後述するステップＳｚ３３１０に進む。

【４７０１】

ステップＳｚ３３０７において、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ３３０７：ＮＯ）、後述するステップＳｚ３３１０に進む。

【４７０２】

ステップＳｚ３３１０では、第２特別電動役物５８ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｚ３３１０において、第２特別電動役物５８ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｚ３３１０：ＮＯ）、ステップＳｚ３３１１に進む。

【４７０３】

ステップＳｚ３３１１では、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第２特別電動役物５８ｂのの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ３３１１において、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｚ３３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３１２に進む。

【４７０４】

ステップＳｚ３３１２では、第２特別電動役物５８ｂを開放する。その後、ステップＳｚ３３１３に進む。

【４７０５】

ステップＳｚ３３１３では、第２特電開放コマンドを設定する。第２特電開放コマンドは、第２特別電動役物５８ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２特電開放コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ３３１３を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【４７０６】

ステップＳｚ３３１１において、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ３３１１：ＮＯ）、そのまま本特電開閉期間中処理を終了する。

【４７０７】

ステップＳｚ３３１０において、第２特別電動役物５８ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｚ３３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３１４に進む。

【４７０８】

ステップＳｚ３３１４では、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ３３１４において、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｚ３３１４：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３１５に進む。

【４７０９】

ステップＳｚ３３１５では、第２特別電動役物５８ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｚ３３１６に進む。

【４７１０】

ステップＳｚ３３１６では、第２特電閉鎖コマンドを設定する。第２特電閉鎖コマンドは、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ３３１６を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【４７１１】

ステップＳｚ３３１４において、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ３３１４：ＮＯ）、そのまま本特電開閉期間中処理を終了する。

【４７１２】

ステップＳｚ３３０２において、特電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｚ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３１７に進む。

【４７１３】

ステップＳｚ３３１７では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｚ３３１７を実行した後、ステップＳｚ３３１８に進む。

【４７１４】

ステップＳｚ３３１８では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電エンディングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電エンディング演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｚ３３１８を実行した後、ステップＳｚ３３１９に進み、特図特電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【４７１５】

＜特電エンディング期間中処理＞

次に、特電エンディング期間中処理について説明する。特電エンディング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７１６】

図４３３は、特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ３４０１では、特図特電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｚ３４０１において、特図特電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ３４０１：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ３４０１において、特図特電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｚ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３４０２に進む。

【４７１７】

ステップＳｚ３４０２では、特電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【４７１８】

ステップＳｚ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングではない

と判定した場合には（ステップＳｚ３４０２：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｚ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３４０３に進む。

【４７１９】

ステップＳｚ３４０３では、Ｖ確入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｚ３４０３において、Ｖ確入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｚ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３４０４に進み、高確率モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｚ３４０５に進み、Ｖ確入賞フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｚ３４０６に進む。一方、ステップＳｚ３４０３において、Ｖ確入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｚ３４０３：ＮＯ）、上述したステップＳｚ３４０４及びステップＳｚ３４０５の処理を実行することなくステップＳｚ３４０６に進む。

【４７２０】

ステップＳｚ３４０６では、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態コマンドを設定する。設定された遊技状態コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。遊技状態コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、当該コマンドに含まれる遊技状態を示す情報に基づいて、当該遊技状態に対応した演出を実行可能となるように各種演出用装置を制御する。ステップＳｚ３４０６を実行した後、ステップＳｚ３４０７に進み、特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｚ３４０８に進む。

【４７２１】

ステップＳｚ３４０８では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電開閉実行モード終了コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電開閉実行モードが終了したことに対応する演出を実行するように各種演出用装置を制御する。その後、ステップＳｚ３４０９に進む。

【４７２２】

ステップＳｚ３４０９では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特電エンディング期間中処理を終了する。

【４７２３】

＜普図普電制御処理＞

次に、普図普電制御処理について説明する。普図普電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７２４】

図４３４は、普図普電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ４１０１では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０１を実行した後、ステップＳｚ４１０２に進む。

【４７２５】

ステップＳｚ４１０２では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０２を実行した後、ステップＳｚ４１０３に進む。

【４７２６】

ステップＳｚ４１０３では、普通図柄の変動を停止させた後の処理である普通図柄変動停止後処理を実行する。普通図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０３を実行した後、ステップＳｚ４１０４に進む。

【４７２７】

ステップＳｚ４１０４では、普電開閉実行モード開始処理を実行する。普電開閉実行モ

ード開始処理は、普電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、普電開閉実行モードを開始させる処理である。普電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０４を実行した後、ステップＳｚ４１０５に進む。

【４７２８】

ステップＳｚ４１０５では、普電オープニング期間中処理を実行する。普電オープニング期間中処理は、普電オープニング期間中に実行する処理である。普電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０５を実行した後、ステップＳｚ４１０６に進む。

【４７２９】

ステップＳｚ４１０６では、普電開閉期間中処理を実行する。普電開閉期間中処理は、普電開閉期間中に実行する処理である。普電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０６を実行した後、ステップＳｚ４１０７に進む。

【４７３０】

ステップＳｚ４１０７では、普電エンディング期間中処理を実行する。普電エンディング期間中処理は、普電エンディング期間中に実行する処理である。普電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０７を実行した後、本普図普電制御処理を終了する。

【４７３１】

＜普通図柄変動開始処理＞

次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、上述した普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７３２】

図４３５は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ４２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図普電制御値が「０１」であるか否かを判定する。普図普電制御値は、普通図柄及び普通電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普通図柄が変動していない状態であり、かつ、普電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、普図普電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。

【４７３３】

ステップＳｚ４２０１において、普図普電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ４２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｚ４２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普通図柄が変動している状態や、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｚ４２０１において、普図普電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｚ４２０１：ＮＯ）、ステップＳｚ４２０２に進む。

【４７３４】

ステップＳｚ４２０２では、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｚ４２０２において、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｚ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ４２０３に進み、普図保留個数Ｎｎから１を減算する。その後、ステップＳｚ４２０４に進む。

【４７３５】

ステップＳｚ４２０４では、普図保留エリア６４ｄの各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア６４ｄの第１エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア６４ｅに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップＳｚ４２０４を実行した後、ステップＳｚ４２０５に進む。

【４７３６】
ステップＳｚ４２０５では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、遊技状態に基づいて選択した普図当否判定テーブルと、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１の値とに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｚ４２０５を実行した後、ステップＳｚ４２０６に進む。
【４７３７】
ステップＳｚ４２０６では、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果と、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップＳｚ４２０６を実行した後、ステップＳｚ４２０７に進む。
【４７３８】
ステップＳｚ４２０７では、普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、普図種別判定処理において普通図柄Ａであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄Ａフラグをオンにする。ステップＳｚ４２０７を実行した後、ステップＳｚ４２０８に進む。
【４７３９】
ステップＳｚ４２０８では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。具体的には、普図変動時間設定処理では、遊技状態と、普図当否判定の結果と、普図変動時間テーブルとに基づいて普図変動時間を決定し、決定した普図変動時間に対応した値を普図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｚ４２０８を実行した後、ステップＳｚ４２０９に進む。
【４７４０】
ステップＳｚ４２０９では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｚ４２０９を実行した後、ステップＳｚ４２１０に進む。
【４７４１】
ステップＳｚ４２１０では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。
【４７４２】
ステップＳｚ４２０９及びステップＳｚ４２１０にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｚ４２１０を実行後、ステップＳｚ４２１１に進む。
【４７４３】
ステップＳｚ４２１１では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｚ４２１２に進み、普図普電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。
【４７４４】
＜普通図柄変動停止処理＞
次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４７４５】
図４３６は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ４３０１では、普図普電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形

態では、普図普電制御値が「０２」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｚ４３０１において、普図普電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ４３０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｚ４３０１において、普図普電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｚ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ４３０２に進む。

【４７４６】

ステップＳｚ４３０２では、上述した普図変動時間設定処理において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｚ４３０２において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｚ４３０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｚ４３０２において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｚ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ４３０３に進む。

【４７４７】

ステップＳｚ４３０３では、普通図柄表示部３８ａにおいて変動中の普通図柄を、ＯＮとなっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示部３８ａには、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップＳｚ４３０３を実行した後、ステップＳｚ４３０４に進む。

【４７４８】

ステップＳｚ４３０４では、普図停止表示時間設定処理を実行する。普図停止表示時間設定処理は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の停止表示時間（普図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、普図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では０．１秒）に対応した値を普図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｚ４３０４を実行した後、ステップＳｚ４３０５に進み、普図普電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本普通図柄停止処理を終了する。

【４７４９】

＜普通図柄変動停止後処理＞

次に、普通図柄変動停止後処理について説明する。普通図柄変動停止後処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７５０】

図４３７は、普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ４４０１では、普図普電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｚ４４０１において、普図普電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ４４０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｚ４４０１において、普図普電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｚ４４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ４４０２に進む。

【４７５１】

ステップＳｚ４４０２では、上述した普図停止表示時間設定処理において設定された普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｚ４４０２において、普図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｚ４４０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｚ４４０２において、普図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｚ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ４４０３に進む。

【４７５２】

ステップＳｚ４４０３では、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が特定結果であ

る普図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｚ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｚ４４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップＳｚ４４０４に進み、ＯＮとなっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｚ４４０５に進み、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。

【４７５３】

一方、ステップＳｚ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｚ４４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップＳｚ４４０６に進み、普図普電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

【４７５４】

＜普電開閉実行モード開始処理＞

次に、普電開閉実行モード開始処理について説明する。普電開閉実行モード開始処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７５５】

図４３８は、普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ５１０１では、普図普電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップＳｚ５１０１において、普図普電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ５１０１：ＮＯ）、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｚ５１０１において、普図普電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｚ５１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５１０２に進む。

【４７５６】

ステップＳｚ５１０２では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップＳｚ５１０２を実行した後、ステップＳｚ５１０３に進む。

【４７５７】

ステップＳｚ５１０３では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｚ５１０３を実行した後、ステップＳｚ５１０４に進む。

【４７５８】

ステップＳｚ５１０４では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ５１０４を実行した後、ステップＳｚ５１０５に進み、普図普電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０５」

であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。

【４７５９】

＜普電オープニング期間中処理＞

次に、普電オープニング期間中処理について説明する。普電オープニング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７６０】

図４３９は、普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ５２０１では、普図普電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｚ５２０１において、普図普電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ５２０１：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ５２０１において、普図普電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｚ５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５２０２に進む。

【４７６１】

ステップＳｚ５２０２では、普電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【４７６２】

ステップＳｚ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｚ５２０２：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｚ５２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５２０３に進み、普電開閉期間コマンドを設定する。設定された普電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この普電開閉期間コマンドには、今回の普電開閉期間における普通電動役物３４ｂの開放回数の情報が含まれる。普電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した普電開閉期間コマンドに基づいて、普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｚ５２０３を実行した後、ステップＳｚ５２０４に進み、普図普電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、普電オープニング期間が終了し、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電オープニング期間中処理を終了する。

【４７６３】

＜普電開閉期間中処理＞

次に、普電開閉期間中処理について説明する。普電開閉期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７６４】

図４４０は、普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ５３０１では、普図普電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｚ５３０１において、普図普電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ５３０１：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ５３０１において、普図普電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｚ５３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５３０２に進む。

【４７６５】

ステップＳｚ５３０２では、普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具

体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ５３０２：ＮＯ）、ステップＳｚ５３０３に進む。

【４７６６】

ステップＳｚ５３０３では、普通電動役物３４ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｚ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｚ５３０３：ＮＯ）、ステップＳｚ５３０４に進む。

【４７６７】

ステップＳｚ５３０４では、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｚ５３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５３０５に進む。

【４７６８】

ステップＳｚ５３０５では、普通電動役物３４ｂを開放する。その後、ステップＳｚ５３０６に進む。

【４７６９】

ステップＳｚ５３０６では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物３４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ５３０６を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【４７７０】

ステップＳｚ５３０４において、第１普通電動役物５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ５３０４：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【４７７１】

ステップＳｚ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｚ５３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５３０７に進む。

【４７７２】

ステップＳｚ５３０７では、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｚ５３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５３０８に進む。

【４７７３】

ステップＳｚ５３０８では、普通電動役物３４ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｚ５３０９に進む。

【４７７４】

ステップＳｚ５３０９では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物３４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ５３０９を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【４７７５】

ステップＳｚ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ５３０７：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【４７７６】

ステップＳｚ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場

合には（ステップＳｚ５３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５３１０に進む。
【４７７７】
ステップＳｚ５３１０では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｚ５３１０を実行した後、ステップＳｚ５３１１に進む。
【４７７８】
ステップＳｚ５３１１では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ５３１８を実行した後、ステップＳｚ５３１９に進み、普図普電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉期間中処理を終了する。
【４７７９】
＜普電エンディング期間中処理＞
次に、普電エンディング期間中処理について説明する。普電エンディング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４７８０】
図４４１は、普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ５４０１では、普図普電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｚ５４０１において、普図普電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ５４０１：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ５４０１において、普図普電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｚ５４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５４０２に進む。
【４７８１】
ステップＳｚ５４０２では、普電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。
【４７８２】
ステップＳｚ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｚ５４０２：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｚ５４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５４０３に進む。
【４７８３】
ステップＳｚ５４０３では、普図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｚ５４０４に進む。
【４７８４】
ステップＳｚ５４０４では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、ステップＳｚ５４０５に進む。
【４７８５】

ステップＳｚ５４０５では、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普電エンディング期間中処理を終了する。

【４７８６】

《８－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４７８７】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【４７８８】

図４４２は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４７８９】

ステップＳｚ６１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｚ６１０１を実行した後、ステップＳｚ６１０２に進む。

【４７９０】

ステップＳｚ６１０２では、特図遊技回演出用処理を実行する。特図遊技回演出用処理では、特図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特図変動用コマンド及び特図種別コマンドを受信した場合には、当該特図変動用コマンドに含まれる特図変動時間や特図種別コマンドに含まれる特別図柄の種別、現在の遊技状態に基づいて、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理や、各種演出を実行するための処理を実行する。具体的には、例えば、上述したカウントダウン演出や、有利状態示唆演出、ステップアップ演出等を実行するための処理を実行する。ステップＳｚ６１０２を実行した後、ステップＳｚ６１０３に進む。

【４７９１】

なお、上記各種演出は、普通図柄が変動中か否かに関わらず実行可能な構成とすればよい。換言すれば、例えば、普通図柄の変動表示（短変動時間又は長変動時間）の実行中に、特定有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な構成としてもよく、数値情報を減算しながら表示する演出（例えばカウントダウン演出）を実行可能な構成としてもよく、遊技者に好機な状態であることを示唆する好機示唆演出を実行可能な構成としてもよく、ステップアップ演出を実行可能な構成としてもよい。また、普通電動役物によって第２特図始動口３４が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第２特図始動口３４が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない構成としてもよい。

【４７９２】

ステップＳｚ６１０３では、特電開閉実行モード演出用処理を実行する。特電開閉実行モード演出用処理では、特電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特電オープニングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、特電開閉期間コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電開閉期間用演出を実行するように設定する。また、特電開放コマンドを受信した場

合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の開放回数に対応した特電開放中演出を実行する。また、特電閉鎖コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の閉鎖回数に対応した特電インターバル期間用演出を実行する。また、特電エンディングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電エンディング演出を実行する。ステップＳｚ６１０３を実行した後、ステップＳｚ６１０４に進む。

【４７９３】

ステップＳｚ６１０４では、Ｖ確入賞演出用処理を実行する。Ｖ確入賞演出用処理では、Ｖ確入賞コマンドを受信した場合に、Ｖ確入賞したことを示唆する演出を実行するように設定する。ステップＳｚ６１０４を実行した後、ステップＳｚ６１０５に進む。

【４７９４】

ステップＳｚ６１０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｚ６１０５を実行した後、ステップＳｚ６１０６に進む。

【４７９５】

ステップＳｚ６１０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｚ６１０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４７９６】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【４７９７】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【４７９８】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【４７９９】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【４８００】

図４４３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４８０１】

ステップＳｚ８１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ

１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｚ８１０２に進む。

【４８０２】

ステップＳｚ８１０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【４８０３】

＜コマンド割込み処理＞

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

【４８０４】

図４４４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ８２０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【４８０５】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【４８０６】

図４４５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【４８０７】

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

【４８０８】

ステップＳｚ８３０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、上述したコマンド割込み処理によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、予告演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該予告演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、リーチ演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該リーチ演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【４８０９】
なお、コマンド対応処理（ステップＳｚ８３０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。
【４８１０】
ステップＳｚ８３０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（ステップＳｚ８３０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｚ８３０３に進む。
【４８１１】
ステップＳｚ８３０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（ステップＳｚ８３０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｚ８３０４に進む。
【４８１２】
ステップＳｚ８３０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ステップＳｚ８３０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｚ８３０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。
【４８１３】
《８－７》作用・効果：
【４８１４】
以上説明したように、本実施形態によれば、各入球部を適切に配置するとともに、変動表示時間として設定される期間の長さを適切に制御するので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。以下、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。
【４８１５】
従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、小当たりラッシュ中において、第２特別図柄の変動表示が停止し、当該変動表示に対応した第２特図抽選において小当たりに当選した場合に、特別電動役物が開放して大入賞口に遊技球が入球可能となる。すなわち、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、遊技者は、第２特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて特別電動役物が開放した場合に利益を得ることができる。
【４８１６】
しかし、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行される第２特図抽選は、大当たりを抽選するものでもあるため、大当たりに当選するか否かの期待度を示唆するリーチ演出が実行される場合があり、当該リーチ演出が実行

されている期間（第２特別図柄の変動表示の実行中の期間）は小当たりが発生しないため、遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまい、小当たり当選による特別電動役物の開放によって利益を得たい遊技者にとっては非常に歯痒い時間となってしまうといった課題があった。

【４８１７】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機の中には、小当たりラッシュ中は常に遊技球の発射を継続させなければ小当たりによる利益を得ることができないパチンコ機が存在する。具体的には、小当たりに当選することになる第２特別図柄の変動表示の実行中にもリーチ演出が実行され得るパチンコ機であって、遊技者が、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）に遊技球の浪費を避けようと止め打ち（遊技球の発射を一時的に止めること）をすると、当該リーチ演出の終盤又は終了時に小当たり当選を確認してから遊技球を発射させても、当該小当たり当選に基づく特別電動役物の開放中に遊技球を当該特別電動役物に到達させることができないパチンコ機である。このようなパチンコ機においては、遊技者は、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）であっても、変動表示の停止後に発生し得る小当たりによる利益を得るためには止め打ちをすることができず、遊技球の浪費を余儀なくされ、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４８１８】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が外れになった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られず、さらに当該変動表示の停止後にも小当たりによる利益が得られないので、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４８１９】

さらに、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が小当たりラッシュが終了することになる結果（出玉のない通常大当たり）になり、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうため、非常に不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【４８２０】

このように、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中の期間（第２特別図柄の変動中の期間）は、遊技者にとって、小当たりによる利益を得ることができない非常に歯痒い期間であり、また、止め打ちもできずに遊技球の浪費を余儀なくされる不愉快な期間であり、さらに、リーチ演出に係る第２特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題があった。

【４８２１】

これに対して、本実施形態では、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することができず、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【４８２２】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、第２特図抽選において遊技者に有利な特図大当たり（出玉もありラッシュも継続する１６Ｒ確変大当た

り）に当選せずに、遊技者に不利な特図大当たり（出玉がなくラッシュも終了してしまう２Ｒ通常大当たり）に当選して高確状態Ｆ３が終了してしまったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができるので、高確状態Ｆ３の終了直前に多量の賞球が払い出されるといった爽快感と満足感を遊技者に与えることができるとともに、当該高確状態Ｆ３が終了してしまったことに対する遊技者の怒りや喪失感を和らげることが可能となる。このように、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【４８２３】

さらに、本実施形態では、設定される第２特図変動時間の長さによって遊技者の有利度（遊技者が獲得することのできる賞球の個数）が変化するといった新たな遊技性を提供することができる。具体的には、本実施形態では、第２特図変動時間として設定される変動時間が長いほど、遊技者が獲得することのできる賞球数が多くなる。したがって、第２特図変動時間として長い変動時間が設定されて欲しいといった従来にない新しい期待感を遊技者に提供することができる。

【４８２４】

また、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持することが遊技者にとって有利な事象となっている。これに対して、従来の一般的なパチンコ機では、小当たりに当選して特別電動役物が開放することが遊技者にとって有利な事象となっている。すなわち、本実施形態によれば、遊技者にとって有利な事象が従来とは逆になっているといった新たな遊技性を提供することができる。

【４８２５】

さらに、本実施形態によれば、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動可能な機能（いわゆる同時変動機能）を有さなくても、遊技者が多くの賞球を獲得することのできる遊技状態（いわゆるラッシュ）を実現することができる。同時変動機能を有するパチンコ機では、制御が複雑化するといった課題や、ラッシュ終了後の残存保留をどのように処理するのかといった課題が生じるが、本実施形態によれば、同時変動機能を有さないため、これらの課題が生じないといった効果を奏することができる。

【４８２６】

さらに、本実施形態によれば、高確状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことに基づく賞球である。換言すれば、高確状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）の作動に基づく賞球ではない。したがって、本実施形態によれば、当該パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率の値を低減することができ、当該パチンコ機１０に設定可能な賞球数の幅を広げることが可能となる。

【４８２７】

さらに、本実施形態では、第２振分釘群３６ｂに到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１ルート３６ｂ１よりも低い第２ルート３６ｂ２に振り分けられる。一方、第２振分釘群３６ｂに到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２ルート３６ｂ２よりも高い第１ルート３６ｂ１に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い第２特別電動役物５８ｂに到達する。したがって、第２振分釘群３６ｂに到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い第２特別電動役物５８ｂに到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【４８２８】

そして、本実施形態によれば、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、

当該遊技球が板状部材の上を転動し切る前に短変動時間（０．１秒）が経過して第２特別電動役物５８ｂが入球可能状態となるので、第２大入賞口５８ａに入球することになり、特別入賞口３２ｓに到達することができない。上述したように、第２大入賞口５８ａに設定されている賞球数は２個であるため、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができずに第２大入賞口５８ａに入球した場合には、遊技者にはほとんど利益がない。

【４８２９】

一方、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、長変動時間（２０秒～１８０秒）が経過する前に板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに到達し、当該特別入賞口３２ｓに入球可能となる。上述したように、特別入賞口３２ｓに設定されている賞球数は１５個であるため、遊技球が第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに入球した場合には、遊技者は多くの利益を得ることができる。

【４８３０】

このように、本実施形態によれば、第２特図変動時間として設定される期間の長さに応じて、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球が、特別入賞口３２ｓに到達できずに第２大入賞口５８ａに入球する状況と、特別入賞口３２ｓに到達して当該特別入賞口３２ｓに入球可能な状況とを創出することができる。この結果、第２特図変動時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、後述するように、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球する場合の方が、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球する場合よりも遊技者にとって有利である構成を採用することによって、第２特図変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８３１】

さらに、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。

【４８３２】

遊技を開始した直後の通常状態Ｆ１において遊技者が第２振分釘群３６ｂを狙って右打ちをした場合には、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定されるので、発射された遊技球は、特別入賞口３２ｓには入球せず、第２大入賞口５８ａに入球することになる。しかしながら、本実施形態によれば、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）は、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）よりも少ないので、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常状態Ｆ１において遊技者が第２振分釘群３６ｂを狙って右打ちをすることを抑制することができる。

【４８３３】

一方、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１２０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３においては、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球が、特別入賞口３２ｓに到達して当該特別入賞口３２ｓに入球可能な状況となる。そして、本実施形態によれば、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球する場合の方が、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球する場合よりも払い出される賞球が多く、遊技者に有利となるので、第２特図変動時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８３４】

さらに、本実施形態では、遊技球を第１ルート３６ｂ１と第２ルート３６ｂ２とに振り分ける振分部は、作動しない非作動物である釘の集合体である第２振分釘群３６ｂとして構成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、振分部が、作動する

作動物である構成を採用した場合には、遊技者が作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることによって、価値の高い第１ルート３６ｂ１のみに遊技球が振り分けられるようにすることが可能になってしまうおそれがある。

【４８３５】

これに対して、本実施形態によれば、振分部は、作動しない非作動物である第２振分釘群３６ｂによって構成されているので、遊技者は、価値の高い第１ルート３６ｂ１のみに遊技球が振り分けられるように作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させるといったことができなくなる。したがって、本パチンコ機１０の設計時に意図された振り分けの割合で遊技球が振り分けられるようにすることができる。

【４８３６】

さらに、本実施形態では、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない右側アウト口４３ｒが設けられている。したがって、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球が、本パチンコ機１０の設計当初の想定に反して第２特別電動役物５８ｂに到達してしまうことを抑制することができる。

【４８３７】

さらに、本実施形態では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１において、確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球するといった移行条件が成立した場合に、特電開閉実行モードＦ２を経由して、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３に移行する。本実施形態では、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定された場合の方が、短変動時間（０．１秒）が設定された場合よりも遊技者にとって有利であるので、遊技者に対して、通常状態Ｆ１において早く確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球するといった移行条件が成立して高確状態Ｆ３に移行して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【４８３８】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である１６Ｒ確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されているので、１６Ｒ確変大当たりが発生して第２特別図柄の変動表示の終了後に遊技者に有利な高確状態Ｆ３が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することができず、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【４８３９】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な１６Ｒ確変大当たりが発生しなかったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【４８４０】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出であるカウントダウン演出を実行可能であるので、第２特別図柄の変動表

示が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該カウントダウン演出において表示される数値情報から、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【４８４１】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中である。しかしながら、初めて本パチンコ機１０で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。そこで、本実施形態では、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出である好機示唆演出を実行可能であるので、遊技者に対して、この長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【４８４２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２特別図柄の変動表示の後の抽選結果だけでなく、第２特別図柄の変動表示の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、ステップアップ演出１を実行し、ステップアップ演出１に連続してステップアップ演出２を実行可能であるので、遊技者に対して、ステップアップ演出１が実行された場合に、当該ステップアップ演出１の後に連続してステップアップ演出２が実行されて当該第２特別図柄の変動表示がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【４８４３】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、第２大入賞口５８ａに入球した遊技球の個数ではなく、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能であるので、本実施形態のパチンコ機１０において重要な特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【４８４４】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１と、長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、第２特図変動時間として設定される期間の長さだけであり、また、本実施形態の普通電動役物３４ｂは遊技状態に応じて異なる挙動も示さないので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態Ｆ１であるのか高確状態Ｆ３であるのかを容易に判別することはできない。そこで、本実施形態では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１においては通常状態Ｆ１用背景画像を表示可能であり、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３においては高確状態Ｆ３用背景画像を表示可能であるので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態Ｆ１であるのか高確状態Ｆ３であるのかを容易に判別することが可能となる。

【４８４５】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。そこで、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂによって第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しないので、遊技者に対して、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【４８４６】

このように、本遊技機では、内部抽選に係る変動表示の実行中は切替部が入球不能状態を維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第３入球部に入球することができないが、第２入球部に入球することは可能となっている。したがって、切替部が入球不能状態である場合には第２入球部に遊技球を入球させるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。すなわち、切替部の各状態に応じて入球可能な入球部を設けることによって、常に遊技の興趣を遊技者に提供することが可能となる。

【４８４７】

《８－８》第８実施形態の変形例：

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

【４８４８】

《８－８－１》変形例１：

上記実施形態において、内部抽選の結果に、切替部を入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、内部抽選の結果が「外れ」である場合には、当該変動表示が終了しても、切替部は入球可能状態に移行しない構成としてもよい。具体的には、例えば、第２特図抽選の結果に、第２特別電動役物５８ｂを入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、第２特図抽選の結果が「外れ」である場合には、当該変動表示が終了しても、第２特別電動役物５８ｂは入球可能状態に移行しない構成としてもよい。この構成を採用した場合において、第２特図抽選の結果が「外れ」である場合には、第２特別電動役物５８ｂ板状部材の上を転動中の遊技球は、当該変動表示の終了後も特別入賞口３２ｓに到達し、当該特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。したがって、本変形例によれば、一般的なパチンコ機においては遊技者に最も不利な結果である「外れ」が、遊技者にとって最も有利な結果になるといった、従来にない新しい遊技を遊技者に提供することができる。

【４８４９】

《８－８－２》変形例２：

上記実施形態及び上記各変形例において、第１入球部は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されていてもよい。具体的には、例えば、第２特図始動口３４は、入球した遊技球が右側遊技領域ＰＡＲに残って流通する場合があるように構成されていてもよい。より具体的には、例えば、第２特図始動口３４に入球した遊技球が遊技盤３０の裏から再び右側遊技領域ＰＡＲに戻る通路と、右側遊技領域ＰＡＲには戻らない通路と、第２特図始動口３４に入球した遊技球をこれらの２つの通路のいずれかに遊技球を振り分ける振分機構とが設けられている構成としてもよい。この構成を採用した場合には、第２特図始動口３４に入球した遊技球がその後に右側遊技領域ＰＡＲに戻って第２振分釘群３６ｂに到達する場合がある。特に、本パチンコ機１０では、第２振分釘群３６ｂに到達する遊技球が増えるほど遊技者にとって有利になる。したがって、本変形例によれば、第２特図始動口３４に入球した遊技球が右側遊技領域ＰＡＲに残る（戻ってくる）のか否かといった楽しみや、残った場合にその後どのように右側遊技領域ＰＡＲを流通するのかといった楽しみを遊技者に提供することができる。

【４８５０】

《８－８－３》変形例３：

上記実施形態及び上記各変形例において、第１入球部は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていてもよい。具体的には、例えば、第２特図始動口３４は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていてもよい。この構成を採用する利点について説明する。本パチンコ機１０では、遊技を開始した直後の通常状態Ｆ１において、遊技者が第２特図始動口３４を狙って右打ちをした場合には、第２特図始動口３４に遊技球が入球する場合がある。しかしながら、本変形例によれば、第２特図始動口３４は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されているので、遊技者は、第

２特図始動口３４を狙って遊技球を発射させても、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常状態Ｆ１において遊技者が第２特図始動口３４を狙って右打ちをすることを抑制することができる。

【４８５１】

《８－８－４》変形例４：

上記実施形態及び上記各変形例において、第２入球部に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技者に対して、遊技球が価値の高い特別入賞口３２ｓに入球したことによる喜びに加えて、現在の有利な高確状態Ｆ３が終了してしまわないかといった緊張感を与えることができる。

【４８５２】

《８－８－５》変形例５：

上記実施形態及び上記各変形例において、第３入球部に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。具体的には、例えば、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技者に対して、遊技球が第２大入賞口５８ａに入球する毎に、現在の有利な高確状態Ｆ３が終了してしまうのではないかといった緊迫感を抱かせることができるとともに、第２特別電動役物５８ｂが入球可能状態となっているタイミングで遊技球が当該第２特別電動役物５８ｂに到達しないように遊技球の発射のタイミングを調整するといった新たな遊技を遊技者に提供することができる。

【４８５３】

《８－８－６》変形例６：

上記実施形態では、遊技球を第１通路である第１ルート３６ｂ１と第２通路である第２ルート３６ｂ２とに振り分ける振分部（第２振分釘群３６ｂ）は、複数の鉄製の釘によって構成されているが、この構成に代えて、振分部は、樹脂製の複数の突起部によって構成されていてもよい。この構成を採用する利点について説明する。上記実施形態のように、振分部が鉄製（釘）である構成を採用した場合には、遊技球が振分部に繰り返し衝突することによって当該振分部が塑性変形し、本パチンコ機１０の設計当初の想定とは異なる割合で遊技球が振り分けられてしまう虞がある。本パチンコ機１０では、振分部による遊技球の振り分け割合が変化してしまうと、設計の大前提が崩れてしまい、遊技が成立しなくなってしまう。しかしながら、本変形例によれば、振分部は樹脂によって形成されているため、遊技球が繰り返し衝突しても塑性変形しにくい（瞬間的に弾性変形するのみ）。したがって、本パチンコ機１０が長期間にわたって遊技ホールに設置され、振分部に遊技球が繰り返し衝突したとしても、本パチンコ機１０の設計当初の想定通りの割合で遊技球を振り分けることが可能となる。

【４８５４】

《８－８－７》変形例７：

上記実施形態では、第１通路である第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２入球部である特別入賞口３２ｓ又は第３入球部である第２大入賞口５８ａのいずれかには必ず入球するように構成されているが、この構成に代えて、第１通路に振り分けられた遊技球が第２入球部及び第３入球部のいずれにも入球しない場合がある構成としてもよい。具体的には、例えば、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球が特別入賞口３２ｓ及び第２大入賞口５８ａのいずれにも入球しない場合がある構成としてもよい。より具体的な構成としては、例えば、第２特別電動役物５８ｂと特別入賞口３２ｓとの間に遊技球の挙動に変化を与える釘が設けられており、第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左側に向けて渡り切った遊技球が特別入賞口３２ｓを飛び越えてしまう場合がある構成としてもよい。この変形例によれば、遊技球が第１ルート３６ｂ１に振り分けられた場合であっても、当該遊技球の流通先が特別入賞口３２ｓ及び第２大入賞口５８ａに絞られないので、遊技結果のさらなる多様化を図ることができる。

【４８５５】
《８－８－８》変形例８：
上記実施形態及び上記各変形例において、第１通路及び第２通路とは異なる第３通路がさらに設けられており、当該第３通路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さないアウト口が設けられている構成としてもよい。具体的には、例えば、第１ルート３６ｂ１及び第２ルート３６ｂ２とは異なる第３ルートがさらに設けられており、当該第３ルートに振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さないアウト口が設けられている構成としてもよい。この構成において、第２振分釘群３６ｂは、第１ルート３６ｂ１よりも第２ルート３６ｂ２及び第３ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されていてもよい。この構成によれば、遊技球が第１ルート３６ｂ１に振り分けられることの価値を一層高めることができる。したがって、遊技球が第１ルート３６ｂ１に振り分けられたときの喜びをより一層大きくすることができる。
【４８５６】
《８－８－９》変形例９：
上記実施形態では、第２通路である第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球は、右側アウト口４３ｒに必ず入球し、切替部である第２特別電動役物５８ｂに到達することがないように構成されているが、この構成に代えて、第２通路に振り分けられた遊技球が切替部に到達する場合がある構成としてもよい。具体的には、例えば、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球が第２特別電動役物５８ｂに到達する場合がある構成としてもよい。より具体的な構成としては、例えば、第２ルート３６ｂ２の先に分岐点を設け、右側アウト口４３ｒに到達可能なルートと、第２特別電動役物５８ｂに到達可能なルートとを設ける構成としてもよい。この構成によれば、遊技者は、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球に対しても、第２特別電動役物５８ｂに到達し、その後当該第２特別電動役物５８ｂの板状部材を渡り切って特別入賞口３２ｓに入球して欲しいといった期待感を抱くことになる。したがって、さらなる遊技の興趣向上を図ることが可能となる。
【４８５７】
《８－８－１０》変形例１０：
上記実施形態では、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球は、右側アウト口４３ｒに導かれて入球し、遊技領域ＰＡから排出されるように構成されているが、この構成に代えて、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球が導かれる先に、右側アウト口４３ｒに代えて、振分入球口が設けられている構成としてもよい。振分入球口は、遊技球が入球可能な入球口を有し、入球した遊技球を、賞球が払い出される領域（賞球口）と、賞球が払い出されない領域（アウト口）とに振り分け可能な入球部である。具体的には、振分入球口の内部には、第１内部通路と、第２内部通路と、振分入球口に入球した遊技球を第１内部通路と第２内部通路とのいずれかに振り分ける振分弁と、が設けられている。当該振分弁は、振分入球口に入球した遊技球を第１内部通路に振り分ける第１振分状態と、振分入球口に入球した遊技球を第２内部通路に振り分ける第２振分状態と、を交互に繰り返す動作をしており、本変形例では、振分入球口に入球した遊技球を１：１の割合で第１内部通路と、第２内部通路とに振り分けるように動作している。第１内部通路の先には入賞口が設けられており、当該入賞口に遊技球が入球した場合には１個の遊技球が賞球として払い出される。一方、第２内部通路の先にはアウト口が設けられており、当該アウト口に遊技球が入球した場合には賞球は払い出されない。この構成によれば、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球は、振分入球口に入球した後、２分の１の確率で第１内部通路に振り分けられて入賞口に入球し、１個の賞球が払い出されることになる。この構成によれば、通常状態Ｆ１において遊技者が右打ちをした場合であっても、発射された遊技球の個数（＝１００個）と、賞球として払い出される遊技球の個数（＝約１００個）とがほぼ同じになるので、通常状態Ｆ１において右打ちをしても遊技者に利益がないようにしつつも、上記実施形態と比較して、高確状態Ｆ３において払い出される賞球の個数を底上げすることが可能となる。

【４８５８】
《８－８－１１》変形例１１：
上記実施形態及び上記各変形例において、普図抽選における普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間及び普通電動役物の動作モードを規定するサポートモードとして、低頻度サポートモード（低サポ状態）と、同条件において低頻度サポートモードよりも普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード（高サポ状態）とを備える構成としてもよい。そして、例えば、高サポ状態中に実行される普図抽選において普図当たりに当選する確率を、低サポ状態中に実行される普図抽選において普図当たりに当選する確率よりも高く設定する構成としてもよい。また、例えば、高サポ状態中には、普図抽選の結果が普図当たりである場合の普通図柄の変動表示時間として、短変動時間（例えば０．５秒）を設定し、低サポ状態中には、短変動時間よりも長い長変動時間（例えば６０秒）を設定する設定処理を実行する構成としてもよい。また、例えば、高サポ状態において所定上限回数の特図抽選が実行されたという移行条件が成立した場合に、低サポ状態に移行する構成としてもよい。また、遊技者が現在のサポートモードの状態を容易に判別できるようにするために、高サポ状態において高サポ状態用背景画像を図柄表示装置４１に表示可能な構成とし、低サポ状態において低サポ状態用背景画像を図柄表示装置４１に表示可能な構成としてもよい。このように、複数種類のサポートモードを備える構成とすることによって、さらなる遊技の興趣向上を図ることが可能となる。
【４８５９】
《８－８－１２》変形例１２：
上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用し

てもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【４８６０】

《８－８－１３》変形例１３：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副

制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【４８６１】

《Ｙ》他の構成への適用：

上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【４８６２】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【４８６３】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【４８６４】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【４８６５】

《Ｚ》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

上述した各実施形態から抽出される特徴群（発明群の特徴）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【４８６６】

＜特徴ｓＡ群＞

特徴ｓＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【４８６７】

［特徴ｓＡ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、

前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５４の遊技球振分制御処理）と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図３４の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【４８６８】
特徴ｓＡ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第２制御モードである状態で、当該第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。
【４８６９】
これらの結果、特徴ｓＡ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者に対して、第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間、判定モード切替手段によって判定モードが第２判定モードから不利な第１判定モードへ切り替えられないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられる前に、遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられることなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、遊技者に対して、判定モードが第１判定モードへ切り替えられて不利な状態となるリスクなしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２入球手段への遊技

球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、制御モードが第２制御モードである状態において近いうちに第２入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＡ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８７０】

従来のパチンコ機として、ループタイプのパチンコ機と、ＳＴタイプのパチンコ機とがある。ループタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態が、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続する機種である。ＳＴタイプのパチンコ機は、高確率モードの状態における遊技回数が制限されている機種である。ループタイプのパチンコ機では、当たり抽選において大当たり当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりとならないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。一方、ＳＴタイプのパチンコ機では、制限回数までの間に大当たりに当選しないのではといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。これらに対して、特徴ｓＡ１によれば、上述したように、緊迫感と共に、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられる前に、遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感を付与することができる。また、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられることなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、遊技者に対して、判定モードが第１判定モードへ切り替えられて不利な状態となるリスクなしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、制御モードが第２制御モードである状態において近いうちに第２入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。こうした安堵感と期待感は、特徴ｓＡ１に特有の効果であり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８７１】

［特徴ｓＡ２］

特徴ｓＡ１に記載の遊技機であって、

前記判定モード切替手段は、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、

前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、

前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、

前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４８７２】

特徴ｓＡ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４８７３】

［特徴ｓＡ３］

特徴ｓＡ２に記載の遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い
ことを特徴とする遊技機。
【４８７４】
特徴ｓＡ３によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。
【４８７５】
［特徴ｓＡ４］
特徴ｓＡ１から特徴ｓＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４８７６】
特徴ｓＡ４によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に加えて、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＡ４によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４８７７】
［特徴ｓＡ５］
特徴ｓＡ１から特徴ｓＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段（スルーゲート３５）へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【４８７８】
特徴ｓＡ５によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入

球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。

【４８７９】

［特徴ｓＡ６］

特徴ｓＡ１から特徴ｓＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、

前記遊技回実行手段は、

前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、

前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４８８０】

特徴ｓＡ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＡ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＡ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【４８８１】

＜特徴ｓＢ群＞

特徴ｓＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【４８８２】

［特徴ｓＢ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、

前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機において、

前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５４の遊技球振分制御処理）と、
特典を付与する特典付与手段と、
を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【４８８３】

特徴ｓＢ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＢ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８８４】

［特徴ｓＢ２］

特徴ｓＢ１に記載の遊技機であって、
前記判定モード切替手段は、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途

中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、
　前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
　前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
　前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【４８８５】
　特徴ｓＢ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４８８６】
［特徴ｓＢ３］
　特徴ｓＢ２に記載の遊技機であって、
　前記遊技球振分手段は、
　前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い
　ことを特徴とする遊技機。
【４８８７】
　特徴ｓＢ３によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。
【４８８８】
［特徴ｓＢ４］
　特徴ｓＢ１から特徴ｓＢ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記制御手段は、
　前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図３４の第１変動停止処理）
　を備えることを特徴とする遊技機。
【４８８９】
　特徴ｓＢ４によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に加えて、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＢ４によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４８９０】
［特徴ｓＢ５］
　特徴ｓＢ１から特徴ｓＢ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）を備え、

前記状態遷移手段は、
前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段（スルーゲート３５）へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【４８９１】
特徴ｓＢ５によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。
【４８９２】
［特徴ｓＢ６］
特徴ｓＢ１から特徴ｓＢ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４８９３】
特徴ｓＢ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＢ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＢ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。
【４８９４】
＜特徴ｓＣ群＞
特徴ｓＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【４８９５】
［特徴ｓＣ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途

中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、
前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【４８９６】

特徴ｓＣ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、第１入球手段に入球した遊技球は、その後、遊技球振分装置によって第２通路から第３通路に振り分けられ、第３入球手段へ入球する可能性がある。第３入球手段に遊技球が入球した場合には、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて、遊技者にとっては不利な状態となる。すなわち、制御モードが第２制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となり得る。一方、制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のような第３入球手段に相当する構成がないことから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて遊技者にとって不利な状態となることはない。このために、特徴ｓＣ１によれば、制御モードが第１制御モードと第２制御モードとのいずれにあるかを制御することによって、遊技者にとって有利な状態と不利な状態とを切り替えることが可能となる。したがって、期待感や緊迫感を遊技者に対して付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８９７】

また、特徴ｓＣ１によれば、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、第３入球手段に遊技球が入球して判定モードが第２判

定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４８９８】

［特徴ｓＣ２］

特徴ｓＣ１に記載の遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い

ことを特徴とする遊技機。

【４８９９】

特徴ｓＣ２によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利な状態となる確率を比較的に低くすることができる。

【４９００】

［特徴ｓＣ３］

特徴ｓＣ１または特徴ｓＣ２に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図３４の第１変動停止処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【４９０１】

特徴ｓＣ３によれば、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。制御モードが第１制御モードである場合には、先に説明したように第３入球手段への入球の可能性がないことから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて遊技者にとって不利な状態となることがなく、その上で、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＣ３によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４９０２】

［特徴ｓＣ４］

特徴ｓＣ１から特徴ｓＣ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与手段を備え、

前記特典付与手段は、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、

実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、

を備え、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【４９０３】
特徴ｓＣ４によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。制御モードが第１制御モードである場合には、先に説明したように第３入球手段への入球の可能性がないことから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて遊技者にとって不利な状態となることがなく、その上で、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＣ４によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９０４】
［特徴ｓＣ５］
特徴ｓＣ１から特徴ｓＣ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段（スルーゲート３５）へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【４９０５】
特徴ｓＣ５によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。
【４９０６】
［特徴ｓＣ６］
特徴ｓＣ１から特徴ｓＣ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９０７】

特徴ｓＣ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＣ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＣ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【４９０８】

＜特徴ｓＤ群＞

特徴ｓＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【４９０９】

［特徴ｓＤ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、

前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、

前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機において、

前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５４の遊技球振分制御処理）と、

前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）と、

を備え、

前記状態遷移手段は、

前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、

前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態

へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【４９１０】
特徴ｓＤ１によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。
【４９１１】
また、特徴ｓＤ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、遊技球が第１入球手段に必ず入球するが、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＤ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４９１２】
［特徴ｓＤ２］
特徴ｓＤ１に記載の遊技機であって、
前記判定モード切替手段は、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、
前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９１３】
特徴ｓＤ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９１４】
［特徴ｓＤ３］
特徴ｓＤ２に記載の遊技機であって、
前記遊技球振分手段は、

前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い
ことを特徴とする遊技機。
【４９１５】
特徴ｓＤ３によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。
【４９１６】
［特徴ｓＤ４］
特徴ｓＤ１から特徴ｓＤ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図３４の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９１７】
特徴ｓＤ４によれば、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＤ４によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９１８】
［特徴ｓＤ５］
特徴ｓＤ１から特徴ｓＤ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９１９】
特徴ｓＤ５によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＤ５によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９２０】
［特徴ｓＤ６］

特徴ｓＤ１から特徴ｓＤ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９２１】
特徴ｓＤ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＤ６によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＤ６によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。
【４９２２】
＜特徴ｓＥ群＞
特徴ｓＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【４９２３】
［特徴ｓＥ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２

の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５４の遊技球振分制御処理）と、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段と、
を備え、
前記制御手段は、
特定条件が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図３４の第１変動停止処理）を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第１判定モードである状態における前記第２遊技時間を、前記制御モードが前記第１制御モードであり、かつ前記判定モードが前記第２判定モードである状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９２４】
特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、特定条件が成立した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことのできる状態へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４９２５】
また、特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＥ１によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されてい

ることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＥ１によれば、遊技者に対して制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【４９２６】

［特徴ｓＥ２］

特徴ｓＥ１に記載の遊技機であって、

前記判定モード切替手段は、

前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、

前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、

前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、

前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４９２７】

特徴ｓＥ２によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード切替手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４９２８】

［特徴ｓＥ３］

特徴ｓＥ２に記載の遊技機であって、

前記遊技球振分手段は、

前記第２通路における当該分岐点より下流側部分へ遊技球を振り分ける確率より、前記第３通路へ遊技球を振り分ける確率の方が低い

ことを特徴とする遊技機。

【４９２９】

特徴ｓＥ３によれば、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わる確率を比較的に低く設定することができる。このために、遊技者が不利益を被る確率を比較的に低くすることができる。

【４９３０】

［特徴ｓＥ４］

特徴ｓＥ１から特徴ｓＥ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、

前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図３４の第１変動停止処理）

を備えることを特徴とする遊技機。

【４９３１】

特徴ｓＥ４によれば、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＥ４に

よれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９３２】
［特徴ｓＥ５］
特徴ｓＥ１から特徴ｓＥ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９３３】
特徴ｓＥ５によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことのできる状態へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９３４】
［特徴ｓＥ６］
特徴ｓＥ１から特徴ｓＥ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１通路の入球口の上方に設けられ、遊技球が入球可能な第４入球手段（スルーゲート３５）を備え、
前記状態遷移手段は、
前記第４入球手段を通過したことを契機として、所定の抽選を行う手段と、
前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記補助手段の状態を前記第２の状態へ遷移させる手段と、
を備え、
前記制御モードが前記第２制御モードである場合に、前記第４入球手段（スルーゲート３５）へ入球した遊技球は前記第１通路から前記第２通路へ流通するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【４９３５】
特徴ｓＥ６によれば、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球は第１通路から第２通路へ流通するように構成されていることから、第１通路において第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球が流通することがない。このために、制御モードが第２制御モードである場合に、第４入球手段へ入球した遊技球を必ず第１入球手段に入球させることができる。このために、第１入球手段へ遊技球を入球させる精度を高めることができる。
【４９３６】
＜特徴ｓＦ群＞
特徴ｓＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【４９３７】
［特徴ｓＦ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第１入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第１入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
前記第３入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図２３の転落口の入球処理）と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが前記第２制御モードである第２判定第２制御状態（高確高サポ状態）において、前記第２入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であり、かつ、前記第３入球手段への遊技球の入球が可能または容易となり、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが前記第１制御モードである第２判定第１制御状態（高確低サポ状態）において、前記第２入球手段への遊技球の入球が可能または容易であり、かつ、前記第３入球手段への遊技球の入球が不可能または困難となる、
ことを特徴とする遊技機。

【４９３８】

特徴ｓＦ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、制御モードが第２制御モードである第２判定第２制御状態では、補助手段の状態が第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態であることから、遊技回を実行する契機となり得る第１入球手段への遊技球の入球が容易である。但し、第２判定第２制御状態では、第３入球手段への遊技球の入球が可能または容易であることから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられ、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、判定モードが第２判定モードであり、制御モードが第１制御モードである第２判定第１制御状態では、遊技回を実行する契機となり得る第２入球手段への遊技球の入球が容易でありながら、第３入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であることから、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられて遊技者にとっては不利な状態となる可能性はない。したがって、特徴ｓＦ１によれば、第２判定第２制御状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる第２判定第１制御状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４９３９】

［特徴ｓＦ２］
特徴ｓＦ１に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図３４の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９４０】
特徴ｓＦ２によれば、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。このため、第２判定第２制御状態において、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、第２判定第１制御状態への移行がなされる。第２判定第１制御状態は、先に説明したように、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達することへの期待感を遊技者に対して付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９４１】
［特徴ｓＦ３］
特徴ｓＦ１または特徴ｓＦ２に記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記第２判定第２制御状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９４２】
特徴ｓＦ３によれば、第２判定第２制御状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行、すなわち、第２判定第１制御状態への移行がなされる。第２判定第１制御状態は、先に説明したように、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たすことへの期待感を遊技者に対して付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９４３】
［特徴ｓＦ４］
特徴ｓＦ１から特徴ｓＦ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
前記遊技回実行手段は、
前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回であ

る第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する手段と、
　前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、前記制御モードが前記第１制御モードである状態における前記第２遊技時間を、前記第２判定第１制御状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【４９４４】
　特徴ｓＦ４によれば、制御モードが第１制御モードであり、かつ判定モードが第１判定モードである状態、すなわち通常状態において、遊技者が第１通路の入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＦ４によれば、判定モードが第１判定モードであり、制御モードが第１制御モードである通常状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＦ４によれば、遊技者に対して通常状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。
【４９４５】
＜特徴ｓＧ群＞
　特徴ｓＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態から抽出される。
【４９４６】
［特徴ｓＧ１］
　遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
　前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
　前記第１入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
　前記補助手段の状態を、前記第１入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
　前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第１入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
　前記流通領域に設けられ、前記補助手段によって前記第１入球手段への入球が拒否された遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
　前記第１入球手段と前記第２入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
　前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
　を備える遊技機において、
　前記第１入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１特別情報と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２特別情報と、を記憶する取得情報記憶手段を備え、
　前記遊技回実行手段は、
　前記第１特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回であ

る第１特別情報遊技回と、前記第２特別情報に対する前記判定手段による判定の結果を報知するための遊技回である第２特別情報遊技回と、を平行して実行する平行実行手段と、
前記第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、前記制御モードが前記第２制御モードである状態における前記第２遊技時間を、前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが前記第１制御モードである第２判定第１制御状態（高確低サポ状態）において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する第２遊技時間設定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９４７】
特徴ｓＧ１によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、補助手段の状態が第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態であることから、第２入球手段への遊技球の入球は不可能または困難となる。しかしながら、制御モードが第１制御モードである状態で、第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された第２特別情報が取得情報記憶手段に保留され、第１制御モードである状態から移行した第２制御モードである状態において、その保留された第２特別情報に基づいて判定手段による判定が実行されることが起こり得る。第２特別情報に基づく判定手段による判定は、一般に第２特別情報に基づく判定手段による判定よりも遊技者にとって有利性が高いことから、保留された第２特別情報に基づいて判定手段による判定が連続して行われた場合、遊技者にとって過度に有利な状態となる。これに対して、特徴ｓＧ１によれば、第２特別情報遊技回の時間を第２遊技時間とした場合に、制御モードが第２制御モードである状態における第２遊技時間が、第２判定第１制御状態において第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定されることから、取得情報記憶手段に保留された第２特別情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制することができ、遊技者に過度に有利な状態となることを抑制することができる。
【４９４８】
［特徴ｓＧ２］
特徴ｓＧ１に記載の遊技機であって、
前記第２遊技時間設定手段は、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが前記第２制御モードである第２判定第２制御状態における前記第２遊技時間を、前記第２判定第１制御状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９４９】
特徴ｓＧ２によれば、第２判定第２制御状態における第２遊技時間が、第２判定第１制御状態において第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定される。このため、第２判定第２制御状態となる前の遊技状態で、第２入球手段に遊技球が入球したことによって取得された第２特別情報が取得情報記憶手段に保留され、移行後の第２判定第２制御状態において、その保留された第２特別情報に基づいて判定手段による判定が実行されることが起こり得る。これに対して、特徴ｓＧ２によれば、第２判定第２制御状態における第２遊技時間が、第２判定第１制御状態において第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定されることから、取得情報記憶手段に保留された第２特別情報が短期間で繰り返し消化されることを抑制することができ、遊技者に過度に有利な状態となることを抑制することができる。
【４９５０】
［特徴ｓＧ３］
特徴ｓＧ１または特徴ｓＧ２に記載の遊技機であって、
前記第２遊技時間設定手段は、
前記判定モードが前記第１判定モードであり、前記制御モードが前記第１制御モードである第１判定第１制御状態における前記第２遊技時間を、前記第２判定第１制御状態において前記第２遊技時間として設定され得る時間より長い時間に設定する手段

を備えることを特徴とする遊技機。
【４９５１】
特徴ｓＧ３によれば、判定モードが第１判定モードであり、制御モードが第１制御モードである第１判定第１制御状態において、遊技者が第１入球口に向かって遊技球を発射した場合に、第２入球手段に遊技球を入球させることができる。しかし、特徴ｓＧ３によれば、判定モードが第１判定モードであり、制御モードが第１制御モードである状態における第２特別情報遊技回の時間が比較的に長い時間に設定されていることから、第２入球手段への遊技球の入球を契機とした判定手段による判定が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。この結果、特徴ｓＧ３によれば、第１判定第１制御状態において、第２入球手段を狙って遊技球を発射させることを断念させることができる。
【４９５２】
＜特徴ｓＨ群＞
特徴ｓＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【４９５３】
［特徴ｓＨ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（スルーゲート３５）と、
前記流通領域に設けられ、前記第１入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第２入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記流通領域に設けられ、前記第２入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第３入球手段（始動口ユニット内アウト口２５１）と、
前記流通領域に設けられ、前記第１入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第４入球手段（第２始動口３４）と、
を備える遊技機において、
特定の遊技状態である第１遊技状態（高確高サポ状態）において、前記第１入球手段に連続して入球した複数の遊技球のそれぞれが、前記第２入球手段と前記第３入球手段の双方に入球した場合に、前記複数の遊技球に続いて前記第１入球手段へ入球した１または複数の遊技球が前記第４入球手段へ入球可能な第２遊技状態（高確低サポ状態）へ移行する遊技状態移行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９５４】
特徴ｓＨ１によれば、特定の遊技状態である第１遊技状態において、前記第１入球手段に入球した複数の遊技球のそれぞれが、前記第２入球手段と前記第３入球手段の双方に入球した場合（５０個の遊技球が右側第１始動口４４と始動口ユニット内アウト口２５１との双方に入球して、遊技回が５０回実行された場合）に、遊技状態が第１遊技状態から第２遊技状態へ移行する。第２遊技状態では、第１遊技状態において第１入球手段に連続して入球した複数の遊技球に続いて第１入球手段へ入球した１または複数の遊技球が第４入球手段へ入球可能な状態である。このため、第１遊技状態において、第１入球手段に連続して入球した複数の遊技球のそれぞれが、第２入球手段と第３入球手段の双方に入球することが完了した場合に、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことが可能となる第２遊技状態に突入することになる。第２遊技状態は、第４入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことが可能となり、遊技者にとって有利な状態である。このため、特徴ｓＨ１によれば、第１遊技状態において、第１入球手段に入球した遊技球が第２入球手段と第３入球手段の双方に入球しないかといった期待感や緊迫感を、遊技者に対して付与することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４９５５】
［特徴ｓＨ２］
特徴ｓＨ１に記載の遊技機であって、

前記第２入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記第４入球手段は、補助手段によって前記第２入球手段への入球が拒否された遊技球が入球可能である
ことを特徴とする遊技機。
【４９５６】
特徴ｓＨ２によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、第２入球手段への遊技球の入球が可能又は容易となり、第４入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となる。また、制御モードが第１制御モードである状態において、第２入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となり、第４入球手段への遊技球の入球が可能又は容易となる。このため、制御モードを第１制御モードと第２制御モードとの間で切り替えることで、第２入球手段への遊技球の入球と、第４入球手段への遊技球の入球とを容易に制御することができる。したがって、制御性に優れている。
【４９５７】
［特徴ｓＨ３］
特徴ｓＨ２に記載の遊技機であって、
前記第２入球手段と前記第４入球手段とを少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
前記流通領域に設けられ、前記第２入球手段より下方に位置し、遊技球が入球可能な第５入球手段（転落口２５２）と、
前記第５入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５４の遊技球振分制御処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９５８】
特徴ｓＨ３によれば、第２入球手段へ入球した遊技球は、第３入球手段と第５入球手段とのうちのいずれかに入球可能となる。このため、第１入球手段に入球した遊技球が第２入球手段に入球した後に第５入球手段に入球し、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わらないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９５９】
［特徴ｓＨ４］
特徴ｓＨ３に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記

遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図３４の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９６０】
特徴ｓＨ４によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第２入球手段に遊技球が入球した後に、当該遊技球が第５入球手段に入球する可能性がある。第５入球手段に遊技球が入球した場合、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第２制御モードである状態で、当該第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、高い確率で遊技球が第４入球手段に入球する。この場合には、第２入球手段に入球した遊技球は第５入球手段へ入球することがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第４入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＨ４によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第４入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４９６１】
［特徴ｓＨ５］
特徴ｓＨ３または特徴ｓＨ４に記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９６２】
特徴ｓＨ５によれば、制御モードが第２制御モードであり、判定モードが第２判定モードである状態において、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に加えて、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行される。先に説明したように、制御モードが第１制御モードである状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第４入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＨ５によれば、先に説明した特別な状態へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９６３】
＜特徴ｓＩ群＞
特徴ｓＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【４９６４】
［特徴ｓＩ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１入球手段を少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第１入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と第２制御モード（高頻度サポートモード）とを少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する制御モード移行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図３４の第１変動停止処理）を備え、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが第２制御モードである第２判定第２制御状態（高確高サポ状態）において、前記制御モード移行手段によって、前記制御モードが前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行されたことを契機として、前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが第１制御モードである第２判定第１制御状態（高確低サポ状態）へと、遊技状態を移行させる遊技状態移行手段を備え、
前記第２判定第１制御状態は、前記第２判定第２制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い
ことを特徴とする遊技機。
【４９６５】
特徴ｓＩ１によれば、第２判定第２制御状態において、制御モードが第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、遊技状態は、第２判定第２制御状態から第２判定第１制御状態へと移行される。第２判定第１制御状態は、前記第２判定第２制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴ｓＩ１によれば、第２判定第２制御状態において、有利性が高い第２判定第１制御状態へ移行する期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４９６６】
［特徴ｓＩ２］
特徴ｓＩ１に記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５４の遊技球振分制御処理）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、

を備え、
前記第２判定第２制御状態において、前記第１入球手段への遊技球の入球が可能または容易であり、かつ、前記第２入球手段への遊技球の入球が不可能または困難となり、
前記第２判定第１制御状態において、前記第１入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であり、かつ、前記第２入球手段への遊技球の入球が可能または容易となる
ことを特徴とする遊技機。
【４９６７】
特徴ｓＩ２によれば、第２判定第２制御状態では、第２判定第１制御状態である状態よりも、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、第２判定第１制御状態では、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第１入球手段に遊技球が入球した場合のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＩ２によれば、第２判定第２制御状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる第２判定第１制御状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４９６８】
［特徴ｓＩ３］
特徴ｓＩ１または特徴ｓＩ２に記載の遊技機であって、
特典を付与する特典付与手段を備え、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９６９】
特徴ｓＩ３によれば、第２判定第２制御状態において、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に加えて、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行され、第２判定第１制御状態に移行される。先に説明したように、第２判定第１制御状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＩ３によれば、先に説明した第２判定第１制御状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９７０】
＜特徴ｓＪ群＞
特徴ｓＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【４９７１】

［特徴ｓＪ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１入球手段を少なくとも含む複数の入球手段のそれぞれへの遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
前記第１入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第１入球手段への遊技球の入球を不可能または困難にする状態と、前記第１入球手段への遊技球の入球を可能または容易にする状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と第２制御モード（高頻度サポートモード）とを少なくとも有する制御手段と、
特典を付与する特典付与手段と、
を備える遊技機において、
前記特典付与手段は、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記所定の条件を満たす場合に（大当たりに当選した場合に）、特典を付与する所定条件成立時特典付与手段と、
実行される遊技回に対応する前記特別情報が特定の条件を満たす場合に（特殊小当たりに当選した場合に）、特典を付与する特定条件成立時特典付与手段と、
を備え、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第２制御モードであり、前記判定モードが前記第２判定モードである状態で、実行される遊技回に対応する前記特別情報が前記特定の条件を満たす場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図４４の遊技状態移行処理）を備え、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが第２制御モードである第２判定第２制御状態（高確高サポ状態）において、前記制御モード移行手段によって、前記制御モードが前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行されたことを契機として、前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記制御モードが第１制御モードである第２判定第１制御状態（高確低サポ状態）へと、遊技状態を移行させる遊技状態移行手段を備え、
前記第２判定第１制御状態は、前記第２判定第２制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い
ことを特徴とする遊技機。
【４９７２】
特徴ｓＪ１によれば、第２判定第２制御状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に、遊技状態は、第２判定第２制御状態から第２判定第１制御状態へと移行される。第２判定第１制御状態は、前記第２判定第２制御状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴ｓＪ１によれば、第２判定第２制御状態において、有利性が高い第２判定第１制御状態へ移行する期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４９７３】

［特徴ｓＪ２］
特徴ｓＪ１に記載の遊技機であって、
前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード切替手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５４の遊技球振分制御処理）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な第２入球手段（第２始動口３４）と、
を備え、
前記第２判定第２制御状態において、前記第１入球手段への遊技球の入球が可能または容易であり、かつ、前記第２入球手段への遊技球の入球が不可能または困難となり、
前記第２判定第１制御状態において、前記第１入球手段への遊技球の入球が不可能または困難であり、かつ、前記第２入球手段への遊技球の入球が可能または容易となる
ことを特徴とする遊技機。
【４９７４】
特徴ｓＪ２によれば、第２判定第２制御状態では、第２判定第１制御状態である状態よりも、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。一方、第２判定第１制御状態では、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第１入球手段に遊技球が入球した場合のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＪ２によれば、第２判定第２制御状態において、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる第２判定第１制御状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対して付与することができる。その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４９７５】
［特徴ｓＪ３］
特徴ｓＪ１または特徴ｓＪ２に記載の遊技機であって、
前記制御手段は、
前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９７６】
特徴ｓＪ３によれば、第２判定第２制御状態において、実行される遊技回に対応する特別情報が特定の条件を満たす場合に加えて、制御モードが第１制御モードから第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合にも、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ移行され、第２判定第１制御状態に移行される。先に説明したように、第２判定第１制御状態では、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる。したがって、特徴ｓＪ３によれば、先に説明した第２判定第１制御状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行する期待感を、遊技者に対していっそう付与することができ、その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９７７】
＜特徴ｓＫ群＞
特徴ｓＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【４９７８】

［特徴ｓＫ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定の条件を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定の条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第２判定モードから前記第１判定モードに移行する判定モード移行手段（転落口用の入球処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図２５の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであって前記特定条件が成立し得る特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、当該特定遊技状態から前記特定条件が成立し得ない所定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる遊技状態移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【４９７９】
特徴ｓＫ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、特定条件が成立した場合に、判定手段によって実行する判定が第２判定モードから第１判定モードに移行する。一方、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間、特定条件が成立しない状態が続いた場合に、特定遊技状態から特定条件が成立し得ない所定遊技状態に移行する。この所定遊技状態では、特定条件が成立し得ないことから、判定モードについての第２判定モードから第１判定モードへの移行が行なわれることはない。所定遊技状態において、入球手段への遊技球の入球を契機とする遊技回を繰り返し実行することができる。

【４９８０】
このために、特徴ｓＫ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数以下である期間、特定条件が成立しないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、特定条件が成立する前に、前記遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、特定条件が成立することなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、遊技者に対して、特定遊技状態から特定条件が成立し得ない所定遊技状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、所定遊技状態において近いうちに入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＫ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４９８１】
［特徴ｓＫ２］
特徴ｓＫ１に記載の遊技機であって、
前記判定モード移行手段は、
遊技球が入球可能な判定モード移行用入球手段と、
前記判定モード移行用入球手段に遊技球が入球した場合に、前記特定条件が成立したと判定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【４９８２】
特徴ｓＫ２によれば、判定モード移行用入球手段に遊技球が入球した場合に、特定条件が成立したと判定され、判定手段によって実行される判定が第２判定モードから第１判定モードに移行される。このため、特徴ｓＫ２によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かを、遊技球が判定モード移行用入球手段へ入球するか否かから認識させることができることから、いっそうの緊迫感を付与することができる。
【４９８３】
［特徴ｓＫ３］
特徴ｓＫ１または特徴ｓＫ２に記載の遊技機であって、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための第１通路（本線通路部２１０）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第１通路の途中から分岐する第２通路（第１分岐通路部２２０）と、
前記第２通路に設けられ、前記入球手段としての第１入球手段（右側第１始動口４４）と、
前記第１通路を流通した遊技球が入球可能な、前記入球手段としての第２入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１通路における前記第２通路への分岐点に設けられ、前記第２通路への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２通路への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２通路への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
を備え、
前記判定モード移行手段は、
前記第２通路における前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記判定モードを所定の確率でもって前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な手段（遊技球振分装置２４０、転落口２５２、主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図５４の遊技球振分制御処理）を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２通路への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有し、前記制御モードが前記第１制御モードから前記第２制御モードへの移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する制御手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、ＭＰＵ６２によって実行される図３４の第１変動停止処理）
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９８４】
特徴ｓＫ３によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２通路へ入球し易くなり、高い確率で遊技球が第１入球手段に入球する。但し、制御モードが第２制御モードである状態では、第１入球手段に遊技球が入球した場合に、判定モード切替手段によって、判定モードが所定の確率でもって第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることから、遊技者にとっては不利な状態となる可能性がある。そして、制御モードが第２制御モードである状態で、当該第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、制御モードは第２制御モードから第１制御モードへ切り替えられる。制御モードが第１制御モードである状態では、第１通路における第２通路への分岐点よりも下流側に遊技球は流通し易くなり、高い確率で遊技球が第２入球手段に入球する。この場合には、第２通路側のように、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替えられることがないことから、遊技者にとって不利な状態となる可能性なしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機と

して実行される遊技回を連続的に行うことができる。
【４９８５】
これらの結果、特徴ｓＫ３によれば、制御モードが第２制御モードである状態において、遊技者に対して、第２制御モードへの移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間、判定モード切替手段によって判定モードが第２判定モードから不利な第１判定モードへ切り替えられないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられる前に、遊技回の実行回数が所定の回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、判定モード切替手段によって判定モードが第１判定モードへ切り替えられることなしに、遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、遊技者に対して、判定モードが第１判定モードへ切り替えられて不利な状態となるリスクなしに、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と、第２入球手段への遊技球の入球を契機として実行される遊技回を連続的に行うことで、制御モードが第２制御モードである状態において近いうちに第２入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が所定の条件を満たすことが訪れる期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＫ３によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４９８６】
［特徴ｓＫ４］
特徴ｓＫ３に記載の遊技機であって、
前記判定モード移行手段は、
前記流通領域に設けられ、遊技球を流通させるための通路であって、前記第２通路の途中から分岐する第３通路（第２分岐通路部２３０）と、
前記第３通路を流通した遊技球が入球可能な第３入球手段（転落口２５２）と、
前記第３入球手段に遊技球が入球したことを契機として、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ切り替え可能な判定モード制御手段と、
前記第２通路における前記第３通路への分岐点に設けられ、遊技球を前記第２通路における当該分岐点より下流側部分と前記第３通路との間で振り分ける遊技球振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９８７】
特徴ｓＫ４によれば、第３通路と遊技球振分手段とを含むハードウェア的な構成によって判定モード移行手段の一部を構成することができる。このため、遊技球振分手段が遊技球を振り分ける様子を外側から遊技者が視認可能な構成とすることで、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ切り替わることによって不利益を被ってしまうのではないかといった緊迫感を、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９８８】
＜特徴ｓＬ群＞
特徴ｓＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【４９８９】
［特徴ｓＬ１］
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、
前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を

満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

【４９９０】

特徴ｓＬ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＬ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＬ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【４９９１】

これらの結果、特徴ｓＬ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＬ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、

遊技の興趣向上を図ることができる。
【４９９２】
［特徴ｓＬ２］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）であった場合に、当該第３結果情報に対応する前記遊技回の次の遊技回の遊技状態を前記特定遊技状態に維持する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【４９９３】
特徴ｓＬ２によれば、情報取得手段によって取得された結果情報が第３結果に対応する第３結果情報であった場合に、次の遊技回の遊技状態が特定遊技状態に維持される。このために、特定遊技状態において、第２振分手段の振分結果に応じて、遊技者にとって有利性が低い所定遊技状態へ移行される場合と、特定遊技状態に維持される場合とがある。したがって、特徴ｓＬ２によれば、第２振分手段によって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感をいっそう付与することができる。
【４９９４】
［特徴ｓＬ３］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）を上回った特定遊技状況において、前記第１結果に対応する第１結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【４９９５】
特徴ｓＬ３によれば、遊技回の実行回数が所定回数を上回った特定遊技状況において、第１結果に対応する第１結果情報が取得可能となる。このために、特徴ｓＬ３によれば、第１結果情報を取得するに際し、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。
【４９９６】
［特徴ｓＬ４］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【４９９７】
特徴ｓＬ４によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第３結果に対応する第３結果情報が取得可能となる。このために、特徴ｓＬ４によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報ではない第３結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。
【４９９８】
［特徴ｓＬ５］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。
【４９９９】
特徴ｓＬ５によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第２結果に対応する第２結果情報が取得可能となる。このために、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第２振分手段による振分の契機となる第２結果に対応する第２結果情報が取得可能となる。第２結果は第２振分手段において振り分けが行われる契機となり、第２振分手段によって振り分けられる第４結果は遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる。したがって、特徴ｓＬ５によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感を、遊技者に対して確実に付与できる。
【５０００】
［特徴ｓＬ６］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）と、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）とを取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。
【５００１】
特徴ｓＬ６によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第２振分手段による振分の契機となる第２結果に対応する第２結果情報と、第３結果に対応する第３結果情報とが取得可能となる。第２結果は、第２振分手段において振り分けが行われる契機となる。第３結果は、第２振分手段によって振り分けられる２つの結果の内の１つであって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果ではない結果である。したがって、特徴ｓＬ６によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報ではない第３結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。
【５００２】
［特徴ｓＬ７］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記第１振分手段における前記第１結果と前記第２結果との振分けの割合の異なるモードとして、少なくとも第１のモード（低頻度サポートモード）と第２のモード（高頻度サポートモード）とを有する
ことを特徴とする遊技機。
【５００３】
特徴ｓＬ７によれば、第１のモードと第２のモードとによって、第１振分手段における第１結果と第２結果との振分けの割合を変更することができる。このため、第１結果と第２結果との振分けの割合の変更を制御性よく行うことができる。第２モードを、第１モードと比較して、第１振分手段によって第１結果に振り分ける割合が高いモードとした場合に、第２モードに切り替えることで、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得される可能性を低下させることができる。この結果、特徴ｓＬ７によれば、第１のモードと第２のモードとを切り替えることで、遊技者に対して付与する期待感や緊迫感の程度を切り替えることができる。
【５００４】
［特徴ｓＬ８］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、

前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回である
ことを特徴とする遊技機。
【５００５】
特徴ｓＬ８によれば、第２振分手段の振分結果が第４結果となった場合に、遊技状態は特定遊技状態から所定遊技状態へ移行される。一方、第２振分手段の振分結果が第３結果となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回となっている。このため、第２振分手段の振分結果によって、遊技状態が遊技者にとっての有利性が高い遊技回と、有利性が低い遊技回とに切り替えられる。このため、遊技者に対して緊迫感や期待感を付与することを容易に行うことができる。
【５００６】
［特徴ｓＬ９］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記第２振分手段の振分結果が前記第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出は、前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出と比較して、遊技者にとっての有利性が低い旨を示す内容を含む演出内容である
ことを特徴とする遊技機。
【５００７】
特徴ｓＬ９によれば、第２振分手段の振分結果が第３結果と第４結果とのうちのいずれになったかを演出によって遊技者に知らせることができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５００８】
［特徴ｓＬ１０］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態において、前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となる回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）に達するまでの期間において、第２振分手段の振分結果が前記第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とならなかった場合に、再度、前記特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（高確低サポ状態（無敵ゾーン）Ｈ６）に移行する
ことを特徴とする遊技機。
【５００９】
特徴ｓＬ１０によれば、特定遊技状態において、第２振分手段の振分結果が第４結果となることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、再度、特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて、遊技者に対して付与することができる。
【５０１０】
［特徴ｓＬ１１］
特徴ｓＬ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記入球手段よりも前記所定領域に遊技球が入球し易い発射態様（弱右打ちの発射態様）であり、
前記所定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記所定領域よりも前記入球手段に遊技球が入球し易い発射態様（高確高サポ状態で転落した場合に低確低サポ状態となる変形例１４における低確低サポ状態時の左打ちの発射態様）である
ことを特徴とする遊技機。
【５０１１】

特徴ｓＬ１１によれば、遊技者は、特定遊技状態において、入球手段よりも所定領域に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、特定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。また、遊技者は、所定遊技状態において、所定領域よりも入球手段に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、所定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。このため、特定遊技状態においては、所定領域に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができ、所定遊技状態においては、入球手段に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができる。したがって、特徴ｓＬ１１によれば、遊技者に対して、遊技機の設計者側が意図した発射手段の発射態様で遊技球を発射させることができる。この結果、特徴ｓＬ１１によれば、遊技者の設計者側が想定した遊技の流れを実現させることができる。

【５０１２】

＜特徴ｓＭ群＞

特徴ｓＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５０１３】

［特徴ｓＭ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）であった場合に、当該第３結果情報に対応する前記遊技回の次の遊技回の遊技状態を前記特定遊技状態に維持す

る手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５０１４】
特徴ｓＭ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＭ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＭ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。
【５０１５】
これらの結果、特徴ｓＭ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＭ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５０１６】
さらに、特徴ｓＭ１によれば、情報取得手段によって取得された結果情報が第３結果に対応する第３結果情報であった場合に、次の遊技回の遊技状態が特定遊技状態に維持される。このために、特定遊技状態において、第２振分手段の振分結果に応じて、遊技者にとって有利性が低い所定遊技状態へ移行される場合と、特定遊技状態に維持される場合とがある。したがって、特徴ｓＭ１によれば、第２振分手段によって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感をいっそう付与することができる。
【５０１７】
＜特徴ｓＮ群＞
特徴ｓＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【５０１８】
［特徴ｓＮ１］
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、
前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様

）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）を上回った特定遊技状況において、前記第１結果に対応する第１結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

【５０１９】

特徴ｓＮ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＮ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＮ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【５０２０】

これらの結果、特徴ｓＮ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓ

Ｎ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０２１】

さらに、特徴ｓＮ１によれば、遊技回の実行回数が所定回数を上回った特定遊技状況において、第１結果に対応する第１結果情報が取得可能となる。このために、特徴ｓＮ１によれば、第１結果情報を取得するに際し、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【５０２２】

＜特徴ｓＯ群＞

特徴ｓＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５０２３】

［特徴ｓＯ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

【５０２４】

特徴ｓＯ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一

つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【５０２５】

これらの結果、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＯ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０２６】

さらに、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第３結果に対応する第３結果情報が取得可能となる。このために、特徴ｓＯ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報ではない第３結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【５０２７】

＜特徴ｓＰ群＞

特徴ｓＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５０２８】

［特徴ｓＰ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、
前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）を取得可能であるように構成した
ことを特徴とする遊技機。

【５０２９】

特徴ｓＰ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【５０３０】

これらの結果、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＰ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０３１】

さらに、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第２結果に対応する第２結果情報が取得可能となる。この

ために、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第２振分手段による振分の契機となる第２結果に対応する第２結果情報が取得可能となる。第２結果は第２振分手段において振り分けが行われる契機となり、第２振分手段によって振り分けられる第４結果は遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる。したがって、特徴ｓＰ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感を、遊技者に対して確実に付与できる。

【５０３２】

＜特徴ｓＱ群＞

特徴ｓＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５０３３】

［特徴ｓＱ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第２結果に対応する第２結果情報（右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号）と、前記第３結果に対応する第３結果情報（始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号）とを取得可能であるように構成した

ことを特徴とする遊技機。

【５０３４】
特徴ｓＱ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。
【５０３５】
これらの結果、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＱ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５０３６】
さらに、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、第２振分手段による振分の契機となる第２結果に対応する第２結果情報と、第３結果に対応する第３結果情報とが取得可能となる。第２結果は、第２振分手段において振り分けが行われる契機となる。第３結果は、第２振分手段によって振り分けられる２つの結果の内の１つであって、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果ではない結果である。したがって、特徴ｓＱ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間において、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報ではない第３結果情報が取得されて欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。
【５０３７】
＜特徴ｓＲ群＞
特徴ｓＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【５０３８】
［特徴ｓＲ１］
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、
前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様

）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記第１振分手段における前記第１結果と前記第２結果との振分けの割合の異なるモードとして、少なくとも第１のモード（低頻度サポートモード）と第２のモード（高頻度サポートモード）とを有する

ことを特徴とする遊技機。

【５０３９】

特徴ｓＲ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＲ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＲ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【５０４０】

これらの結果、特徴ｓＲ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓ

Ｒ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０４１】

さらに、特徴ｓＲ１によれば、第１のモードと第２のモードとによって、第１振分手段における第１結果と第２結果との振分けの割合を変更することができる。このため、第１結果と第２結果との振分けの割合の変更を制御性よく行うことができる。第２モードを、第１モードと比較して、第１振分手段によって第１結果に振り分ける割合が高いモードとした場合に、第２モードに切り替えることで、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得される可能性を低下させることができる。この結果、特徴ｓＲ１によれば、第１のモードと第２のモードとを切り替えることで、遊技者に対して付与する期待感や緊迫感の程度を切り替えることができる。

【５０４２】

＜特徴ｓＳ群＞

特徴ｓＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５０４３】

［特徴ｓＳ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回である

ことを特徴とする遊技機。

【５０４４】

特徴ｓＳ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＳ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＳ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【５０４５】

これらの結果、特徴ｓＳ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＳ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０４６】

さらに、特徴ｓＳ１によれば、第２振分手段の振分結果が第４結果となった場合に、遊技状態は特定遊技状態から所定遊技状態へ移行される。一方、第２振分手段の振分結果が第３結果となった場合に対応する遊技回の次の遊技回は、所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高い遊技回となっている。このため、第２振分手段の振分結果によって、遊技状態が遊技者にとっての有利性が高い遊技回と、有利性が低い遊技回とに切り替えられる。このため、遊技者に対して緊迫感や期待感を付与することを容易に行うことができる。

【５０４７】

＜特徴ｓＴ群＞

特徴ｓＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５０４８】

［特徴ｓＴ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）

において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、
前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、
前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記第２振分手段の振分結果が前記第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出は、前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となった場合に対応する遊技回における演出と比較して、遊技者にとっての有利性が低い旨を示す内容を含む演出内容である
ことを特徴とする遊技機。

【５０４９】

特徴ｓＴ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＴ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＴ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【５０５０】

これらの結果、特徴ｓＴ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾー

ン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＴ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特徴ｓＴ１によれば、第２振分手段の振分結果が第３結果と第４結果とのうちのいずれになったかを演出によって遊技者に知らせることができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５０５１】

＜特徴ｓＵ群＞

特徴ｓＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５０５２】

［特徴ｓＵ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、

前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、

遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、

前記特定遊技状態において、前記第２振分手段の振分結果が前記第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）となる回数が前記所定回数（保証遊技回数である５０回）に達するまでの期間において、第２振分手段の振分結果が前記第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とならなかった場合に、再度、前記特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（高確低サポ状態（無敵ゾーン）Ｈ６）に移行する

ことを特徴とする遊技機。

【５０５３】

特徴ｓＵ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結

果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＵ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＵ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【５０５４】

これらの結果、特徴ｓＵ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＵ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０５５】

さらに特徴ｓＵ１によれば、特定遊技状態において、第２振分手段の振分結果が第４結果となることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、再度、特定遊技状態に移行することが保証された遊技状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて、遊技者に対して付与することができる。

【５０５６】

＜特徴ｓＶ群＞

特徴ｓＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【５０５７】

［特徴ｓＶ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（中央側第１始動口３３）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が通過可能な所定領域（始動口ユニット２００の入球口２１０ａ）と、

前記入球手段へ遊技球が入球したことを契機として実行される条件判定で所定の条件を満たした後に移行する遊技状態であって、前記入球手段へ遊技球が入球したときの前記発射手段による発射態様（左打ちの発射態様）とは相違する発射態様（弱右打ちの発射態様）によって前記所定領域への遊技球の入球が可能となる特定遊技状態（高確高サポ状態）において、前記所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報（第２始動口３４用の検知センサーからの信号、右側第１始動口４４用の検知センサーからの信号、始動口ユニット内アウト口２５１用の検知センサーからの信号、及び転落口２５２用の検知センサーからの信号）から一つの結果情報を取得する情報取得手段と、

前記所定領域を遊技球が通過する場合に、第１結果（第２始動口３４へ入球可能なルート）と第２結果（右側第１始動口４４へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第１振分手段（電動役物３４ａ）と、

前記第１振分手段によって前記第２結果に振り分けられた場合に、所定割合で第３結果（始動口ユニット内アウト口２５１へ入球可能なルート）と第４結果（転落口２５２へ入球可能なルート）とのうちのいずれかに振り分ける第２振分手段（遊技球振分装置２４０）と、
前記情報取得手段によって取得された結果情報が前記第４結果に対応する第４結果情報（転落口２５２用の検知センサーからの信号）であった場合に、遊技状態を前記特定遊技状態から前記特定遊技状態とは相違する所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記特定遊技状態は、前記所定遊技状態と比較して遊技者にとっての有利性が高く、
遊技の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、前記特定遊技状態における前記遊技回の実行回数が所定回数（保証遊技回数である５０回）以下である所定遊技状況において、前記第４結果情報を取得可能であるように構成し、
前記特定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記入球手段よりも前記所定領域に遊技球が入球し易い発射態様（弱右打ちの発射態様）であり、
前記所定遊技状態における遊技者にとっての有利性が最も高い前記発射手段による発射態様は、前記所定領域よりも前記入球手段に遊技球が入球し易い発射態様（高確高サポ状態で転落した場合に低確低サポ状態となる変形例１４における低確低サポ状態時の左打ちの発射態様）である
ことを特徴とする遊技機。

【５０５８】

特徴ｓＶ１によれば、所定領域を遊技球が通過した場合に、複数種類の結果情報から一つの結果情報が取得される。また、所定領域を遊技球が通過する場合に第１結果と第２結果とのうちのいずれかに振り分けられ、第２結果に振り分けられた場合に所定割合で第３結果と第４結果とのうちのいずれかに振り分けられる。情報取得手段によって取得された結果情報が第４結果に対応する第４結果情報であった場合に、遊技者にとっての有利性が高い特定遊技状態から有利性が低い所定遊技状態に遊技状態が移行される。さらに、特徴ｓＶ１によれば、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である所定遊技状況において、第４結果情報が取得可能となっている。第４結果情報が取得された場合、上述したように遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される。このために、特徴ｓＶ１によれば、特定遊技状態において、第４結果に対応する情報が取得されることがないまま、遊技回の実行回数が所定回数に達するまで継続することができれば、第４結果に対応する情報が取得されることがなくなり、遊技者にとって不利な状態となる可能性がなくなる。

【５０５９】

これらの結果、特徴ｓＶ１によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定回数以下である期間、遊技者にとっての有利性が低い所定遊技状態に移行される契機となる第４結果情報が取得されないで欲しい（転落しないで欲しい）という緊迫感と、第４結果情報が取得される前に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達して欲しいといった期待感と、を併せて付与することができる。そして、第４結果情報が取得されることなしに、遊技回の実行回数が所定回数に達した場合には、遊技者に対して、遊技状態が所定遊技状態に移行されて不利な状態となるリスクなしに、遊技回を連続的に行うことができる特別な状態（例えば、第１実施形態における無敵ゾーン）へ移行できる安堵感と期待感とを併せて付与することができる。このように、特徴ｓＶ１によれば、遊技者に対して期待感や緊迫感や安堵感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０６０】

さらに、特徴ｓＶ１によれば、遊技者は、特定遊技状態において、入球手段よりも所定

領域に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、特定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。また、遊技者は、所定遊技状態において、所定領域よりも入球手段に遊技球が入球し易い発射態様となるように発射手段を操作することによって、所定遊技状態における遊技者にとっての有利性を高めることができる。このため、特定遊技状態においては、所定領域に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができ、所定遊技状態においては、入球手段に遊技球が入球し易い発射態様での発射手段の操作を遊技者に対して推奨することができる。したがって、特徴ｓＶ１によれば、遊技者に対して、遊技機の設計者側が意図した発射手段の発射態様で遊技球を発射させることができる。この結果、特徴ｓＶ１によれば、遊技者の設計者側が想定した遊技の流れを実現させることができる。

【５０６１】

＜特徴ｔＡ群＞

特徴ｔＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【５０６２】

［特徴ｔＡ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードである第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段と、

前記第１所定遊技状態において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、遊技者にとって有利な状態を所定期間、継続させる有利状態継続手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【５０６３】

特徴ｔＡ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態に移行される。

そして、第１所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴ｔＡ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、遊技者にとって有利な状態となり得る第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＡ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、遊技者にとって有利な状態となり得る第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０６４】

［特徴ｔＡ２］

特徴ｔＡ１に記載の遊技機であって、

前記有利状態継続手段は、

前記第１所定遊技状態において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５０６５】

特徴ｔＡ２によれば、第１所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが継続される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【５０６６】

したがって、特徴ｔＡ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＡ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５０６７】

一方、移行後の第１所定遊技状態においては、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｔＡ２によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０６８】

［特徴ｔＡ３］

特徴ｔＡ２に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記判定モードが前記第２判定モードである、前記特定遊技状態とは相違する第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。
【５０６９】
特徴ｔＡ３によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードである第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＡ３によれば、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５０７０】
［特徴ｔＡ４］
特徴ｔＡ３に記載の遊技機であって、
前記第２所定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態へ前記第２所定遊技状態から移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５０７１】
特徴ｔＡ４によれば、第２所定遊技状態において、特定条件が成立して通常状態へ移行させられてしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５０７２】
［特徴ｔＡ５］
特徴ｔＡ１から特徴ｔＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記判定モードが第２判定モードとなって前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が、前記所定の回数以上の回数である特定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５０７３】
特徴ｔＡ５によれば、特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が特定の回数に達して判定モードが第１判定モードに移行してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５０７４】
＜特徴ｔＢ群＞
特徴ｔＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。
【５０７５】
［特徴ｔＢ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満

たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードである第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記特定遊技状態とは相違する第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。

【５０７６】

特徴ｔＢ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態に移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードであり、特定遊技状態とは相違する第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このため、特徴ｔＢ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＢ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５０７７】

また、特徴ｔＢ１によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｔＢ１によれば、遊技者

に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０７８】

［特徴ｔＢ２］

特徴ｔＢ１に記載の遊技機であって、

前記第１所定遊技状態において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５０７９】

特徴ｔＢ２によれば、第１所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが継続される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【５０８０】

したがって、特徴ｔＢ２によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することをいっそう期待させることができる。また、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態においては、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。これらの結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５０８１】

［特徴ｔＢ３］

特徴ｔＢ２に記載の遊技機であって、

前記第２所定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態へ前記第２所定遊技状態から移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５０８２】

特徴ｔＢ３によれば、第２所定遊技状態において、特定条件が成立して通常状態へ移行させられてしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５０８３】

［特徴ｔＢ４］

特徴ｔＢ１から特徴ｔＢ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記判定モードが第２判定モードとなって前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が、前記所定の回数以上の回数である特定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５０８４】

特徴ｔＢ４によれば、特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が特定の回数に達して判定モードが第１判定モードに移行してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができ

る。
【５０８５】
＜特徴ｔＣ群＞
特徴ｔＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。
【５０８６】
［特徴ｔＣ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである第１所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記特別情報が前記第１所定条件とは相違する第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５０８７】
特徴ｔＣ１によれば、判定モードが第１判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである第１所定遊技状態において、特別情報が第１所定条件とは相違する第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが継続される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特徴ｔＣ１によれば、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。
【５０８８】
したがって、特徴ｔＣ１によれば、第１所定遊技状態へ移行することを、遊技者に期待させることができる。さらに、当該第１所定遊技状態においては、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安

心感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｔＣ１によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０８９】

［特徴ｔＣ２］

特徴ｔＣ１に記載の遊技機であって、

前記第１所定遊技状態において、前記判定手段によって前記特別情報が前記第１所定条件を満たさないと判定された場合に、当該特別情報が前記第２所定条件を満たすことになることを特徴とする遊技機。

【５０９０】

特徴ｔＣ２によれば、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たさないと判定された場合、当該特別情報が第２所定条件を満たすことになる。このため、第１所定遊技状態では、特別情報が第２所定条件を満たすと判定される前に判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすと判定されるか、特別情報が第２所定条件を満たすと判定されたことで第２制御モードが継続されて最終的に特別情報が第１所定条件を満たすと判定されるかのいずれかになる。このため、第１所定遊技状態では、事実上、特別情報が第１所定条件を満たすと判定されることが保証される。したがって、特徴ｔＣ２によれば、第１所定遊技状態へ移行することを、遊技者にいっそう期待させることができる。

【５０９１】

仮に、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たさないと判定された場合に、当該特別情報は第２所定条件を満たすことにならない場合があり得る構成とした場合、上述したように第１所定遊技状態へ移行することを遊技者に期待させているにもかかわらずに、その期待を裏切って、第１所定遊技状態へ移行しても、いつまで経っても特別情報が第２所定条件を満たさない場合があり得ることになる。特徴ｔＣ２によれば、この課題を回避することができ、遊技者の信頼を獲得することができる。

【５０９２】

［特徴ｔＣ３］

特徴ｔＣ１または特徴ｔＣ２に記載の遊技機であって、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５０９３】

特徴ｔＣ３によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行される。第１所定遊技状態では、先に説明したように、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。したがって、特徴ｔＣ３によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＣ３によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５０９４】
［特徴ｔＣ４］
特徴ｔＣ３に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第１制御モードである第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。
【５０９５】
特徴ｔＣ４によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＣ４によれば、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５０９６】
＜特徴ｔＤ群＞
特徴ｔＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。
【５０９７】
［特徴ｔＤ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第２判定モードから前記第１判定モードに移行する判定モード移行手段（転落判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに前記特定条件が成立した場合に、前記判定モード移行手段によって前記判定モードが前記第１判定モードに移行されることによって、前記特定遊技状態から第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段と、
を備え、
前記第１所定遊技状態は、前記特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が高い
ことを特徴とする遊技機。
【５０９８】
特徴ｔＤ１によれば、判定モード移行手段は、判定モードを第２判定モードから第１判定モードに移行するものであることから、本来、遊技者にとっての有利性を低下させるも

のである。これに対して、特徴ｔＤ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、判定モード移行手段を動作させる特定条件が成立した場合には、遊技状態を特定遊技状態から、遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態へ移行させる。このため、特徴ｔＤ１によれば、本来、遊技者を落胆させるような判定モード移行手段による動作でありながら、遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態へ遊技状態を移行させることから、遊技者に対して予期せぬ喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５０９９】

［特徴ｔＤ２］

特徴ｔＤ１に記載の遊技機であって、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記第１所定遊技状態において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【５１００】

特徴ｔＤ２によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【５１０１】

したがって、特徴ｔＤ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＤ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５１０２】

一方、移行後の第１所定遊技状態においては、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｔＤ２によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１０３】

［特徴ｔＤ３］

特徴ｔＤ１または特徴ｔＤ２に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記判定モードが前記第２判定モードである、前記特定遊技状態とは相違する第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。
【５１０４】
特徴ｔＤ３によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードである第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＤ３によれば、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５１０５】
［特徴ｔＤ４］
特徴ｔＤ３に記載の遊技機であって、
前記第２所定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態へ前記第２所定遊技状態から移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５１０６】
特徴ｔＤ４によれば、第２所定遊技状態において、特定条件が成立して通常状態へ移行させられてしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５１０７】
［特徴ｔＤ５］
特徴ｔＡ１から特徴ｔＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記判定モードが第２判定モードとなって前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が、前記所定の回数以上の回数である特定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５１０８】
特徴ｔＤ５によれば、特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が特定の回数に達して判定モードが第１判定モードに移行してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５１０９】
＜特徴ｔＥ群＞
特徴ｔＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。
【５１１０】
［特徴ｔＥ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満

たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第２判定モードから前記第１判定モードに移行する判定モード移行手段（転落判定処理）と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに前記特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５１１１】
特徴ｔＥ１によれば、判定モード移行手段は、判定モードを第２判定モードから第１判定モードに移行するものであることから、本来、遊技者にとっての有利性を低下させるものである。これに対して、特徴ｔＥ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、判定モード移行手段を動作させる特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出が実行される。このため、特徴ｔＥ１によれば、本来、遊技者を落胆させるような判定モード移行手段による動作でありながら、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出が実行されることから、演出の幅を、判定モード移行手段による動作に制限されずに広げることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１１２】
［特徴ｔＥ２］
特徴ｔＥ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに前記特定条件が成立した場合に、前記判定モード移行手段によって前記判定モードが前記第１判定モードに移行されることによって、前記特定遊技状態から第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行する遊技状態移行手段
を備え、
前記第１所定遊技状態は、前記特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が高い
ことを特徴とする遊技機。
【５１１３】
特徴ｔＥ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、判定モード移行手段を動作させる特定条件が成立した場合には、遊技状態を特定遊技状態から、遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態へ移行させる。このため、特徴ｔＥ２によれば、本来、遊技者を落胆させるような判定モード移行手段による動作でありながら、遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態へ遊技状態を移行させることから、遊技者に対して予期せぬ喜びを付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５１１４】

［特徴ｔＥ３］
特徴ｔＥ２に記載の遊技機であって、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記第１所定遊技状態において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５１１５】
特徴ｔＥ３によれば、制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。
【５１１６】
したがって、特徴ｔＥ３によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＥ３によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【５１１７】
一方、移行後の第１所定遊技状態においては、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｔＥ３によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１１８】
［特徴ｔＥ４］
特徴ｔＥ２または特徴ｔＥ３に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記判定モードが前記第２判定モードである、前記特定遊技状態とは相違する第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。
【５１１９】
特徴ｔＥ４によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードである第２

所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＥ４によれば、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５１２０】

［特徴ｔＥ５］

特徴ｔＥ４に記載の遊技機であって、

前記第２所定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態へ前記第２所定遊技状態から移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５１２１】

特徴ｔＥ５によれば、第２所定遊技状態において、特定条件が成立して通常状態へ移行させられてしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５１２２】

［特徴ｔＥ６］

特徴ｔＥ１から特徴ｔＥ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記判定モードが第２判定モードとなって前記特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が、前記所定の回数以上の回数である特定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５１２３】

特徴ｔＥ６によれば、特定遊技状態に移行してからの前記遊技回の実行回数が特定の回数に達して判定モードが第１判定モードに移行してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５１２４】

＜特徴ｔＦ群＞

特徴ｔＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【５１２５】

［特徴ｔＦ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第１判定モードである第１所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記特別情報が前記第１所定条件とは相違する第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを継続させる制御モード継続手段を備え、
前記入球手段への遊技球の入球が可能となる前記発射手段による所定の発射態様（右打ちの発射態様）によって遊技球が発射されている状況において、前記第２制御モードの開始後における前記遊技回の実行回数が所定回数に達するまでに前記特別情報が前記第２所定条件を満たすことが、繰り返されることによって、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで前記第２制御モードが継続するように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【５１２６】
特徴ｔＦ１によれば、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態において、特別情報が第１所定条件とは相違する第２所定条件を満たした場合に、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、制御手段による制御モードとして第２制御モードが継続される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。その上、特徴ｔＦ１によれば、入球手段への遊技球の入球が可能となる所定の発射態様によって遊技球が発射されている状況において、第２制御モードの開始後における遊技回の実行回数が所定回数に達するまでに特別情報が第２所定条件を満たすことが、繰り返されることによって、特別情報が第１所定条件を満たすまで第２制御モードが継続される。このため、特徴ｔＦ１によれば、第１所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。
【５１２７】
したがって、特徴ｔＦ１によれば、第１所定遊技状態へ移行することを、遊技者に期待させることができる。また、特徴ｔＦ１によれば、第１所定遊技状態において、所定回数しか第２制御モードを継続させない制御モード継続手段を用いて、特別情報が第１所定条件を満たすまで第２制御モードを継続させる遊技性を実現できるという効果も奏する。換言すれば、特別情報が第１所定条件を満たすまで第２制御モードを継続させる手段を用いずに、次回、特別情報が第１所定条件を満たすまで第２制御モードを継続させる遊技性を実現できる。
【５１２８】
［特徴ｔＦ２］
特徴ｔＦ１に記載の遊技機であって、
前記第１所定遊技状態において、前記判定手段によって前記特別情報が前記第１所定条件を満たさないと判定された場合に、当該特別情報が前記第２所定条件を満たすことになる
ことを特徴とする遊技機。
【５１２９】
特徴ｔＦ２によれば、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たさないと判定された場合、当該特別情報が第２所定条件を満たすことになる

。このため、第１所定遊技状態では、特別情報が第２所定条件を満たすと判定される前に判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすと判定されるか、特別情報が第２所定条件を満たすと判定されたことで第２制御モードが継続されて最終的に特別情報が第１所定条件を満たすと判定されるかのいずれかになる。このため、第１所定遊技状態では、事実上、特別情報が第１所定条件を満たすと判定されることが保証される。したがって、特徴ｔＦ２によれば、第１所定遊技状態へ移行することを、遊技者にいっそう期待させることができる。

【５１３０】

［特徴ｔＦ３］

特徴ｔＦ１または特徴ｔＦ２に記載の遊技機であって、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５１３１】

特徴ｔＦ３によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行される。第１所定遊技状態では、先に説明したように、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。したがって、特徴ｔＦ３によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＦ３によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５１３２】

［特徴ｔＦ４］

特徴ｔＦ３に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第１制御モードである第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い

ことを特徴とする遊技機。

【５１３３】

特徴ｔＦ４によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＦ４によれば、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５１３４】

＜特徴ｔＧ群＞
特徴ｔＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。
【５１３５】
［特徴ｔＧ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態（変形例１における低確低サポ状態Ｈ１）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５１３６】
特徴ｔＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。このため、特徴ｔＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【５１３７】
また、特徴ｔＧ１によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このよう

に、特徴ｔＧ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１３８】

［特徴ｔＧ２］

特徴ｔＧ１に記載の遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で切り替えること（転落判定処理）によって、前記遊技状態の移行を行う手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５１３９】

特徴ｔＧ２によれば、判定手段によって実行される判定を第１判定モードと第２判定モードとの間で切り替えることによって、遊技状態移行手段における遊技状態の移行が行われる。このために、特徴ｔＧ２によれば、制御性に優れる。

【５１４０】

［特徴ｔＧ３］

特徴ｔＧ１に記載の遊技機であって、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５１４１】

特徴ｔＧ３によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、入球手段への遊技球の入球が困難である。このために、第２所定遊技状態では、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＧ３によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【５１４２】

［特徴ｔＧ４］

特徴ｔＧ１に記載の遊技機であって、

前記第２所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５１４３】

特徴ｔＧ４によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＧ４によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【５１４４】

＜特徴ｔＨ群＞

特徴ｔＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【５１４５】
［特徴ｔＨ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態（変形例１における低確低サポ状態Ｈ１）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で切り替えること（転落判定処理）によって、前記遊技状態の移行を行う手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５１４６】
特徴ｔＨ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。このため、特徴ｔＨ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＨ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【５１４７】
また、特徴ｔＨ１によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が

成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｔＨ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１４８】

さらに、特徴ｔＨ１によれば、判定手段によって実行される判定を第１判定モードと第２判定モードとの間で切り替えることによって、遊技状態移行手段における遊技状態の移行が行われる。このために、特徴ｔＨ１によれば、制御性に優れる。

【５１４９】

＜特徴ｔＩ群＞

特徴ｔＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【５１５０】

［特徴ｔＩ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態（変形例１における低確低サポ状態Ｈ１）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段

を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５１５１】

特徴ｔＩ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態に特

定遊技状態から移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。このため、特徴ｔＩ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＩ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５１５２】

また、特徴ｔＩ１によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｔＩ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１５３】

さらに、特徴ｔＩ１によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、入球手段への遊技球の入球が困難である。このために、第２所定遊技状態では、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＩ１によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【５１５４】

＜特徴ｔＪ群＞

特徴ｔＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【５１５５】

［特徴ｔＪ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記

特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させ、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態（変形例１における低確低サポ状態Ｈ１）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段
を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５１５６】
特徴ｔＪ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された第１所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。また、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。このため、特徴ｔＪ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｔＪ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５１５７】
また、特徴ｔＪ１によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が第１所定遊技状態よりも低い第２所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｔＪ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１５８】
さらに、特徴ｔＪ１によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｔＪ１によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【５１５９】
＜特徴ｔＫ群＞
特徴ｔＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【５１６０】
［特徴ｔＫ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満

たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第２制御モードに維持することによって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第３移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５１６１】
特徴ｔＫ１によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態である場合と第２特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第２特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴ｔＫ１によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する２通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。
【５１６２】
［特徴ｔＫ２］
特徴ｔＫ１に記載の遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で択一的に決定する判定モード決定手段（転落判定処理）を備え、
前記第３移行手段は、
前記判定モード決定手段によって前記判定モードが前記第２判定モードから前記第１判定モードに切り替えられることによって前記遊技状態の移行を行う
ことを特徴とする遊技機。
【５１６３】

特徴ｔＫ２によれば、判定モード決定手段によって判定モードを第２判定モードから第１判定モードに切り替えることによって、第３移行手段における遊技状態の移行が行われる。このために、特徴ｔＫ２によれば、制御性に優れる。

【５１６４】

［特徴ｔＫ３］

特徴ｔＫ１に記載の遊技機であって、

前記第１所定遊技状態は、前記判定モードとして前記第１判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。

【５１６５】

特徴ｔＫ３によれば、第１所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであるが、第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者に対して意外性を付与することができる。

【５１６６】

［特徴ｔＫ４］

特徴ｔＫ１に記載の遊技機であって、

前記第２所定遊技状態は、前記制御モードとして前記第１制御モードである状態であることを特徴とする遊技機。

【５１６７】

特徴ｔＫ４によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、入球手段への遊技球の入球が困難である。このために、第２所定遊技状態では、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＫ４によれば、第２特定遊技状態において、第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【５１６８】

［特徴ｔＫ５］

特徴ｔＫ１に記載の遊技機であって、

前記第２特定遊技状態は、前記判定モードとして前記第２判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。

【５１６９】

特徴ｔＫ５によれば、第２特定遊技状態では、判定モードが第２判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴ｔＫ５によれば、有利性が高い第２特定遊技状態からの遊技状態の移行が遊技者にとって望ましくないことから、第２特定遊技状態において、特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【５１７０】

［特徴ｔＫ６］

特徴ｔＫ１に記載の遊技機であって、

前記第２所定遊技状態は、前記判定モードとして前記第１判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。

【５１７１】

特徴ｔＫ６によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＫ６によれば、第２特定遊技状態において、第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対していっそう付与することができる。

【５１７２】

＜特徴ｔＬ群＞

特徴ｔＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【５１７３】

［特徴ｔＬ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定条件が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で択一的に決定する判定モード決定手段（転落判定処理）と、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モード決定手段によって前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第２制御モードに維持することによって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モード決定手段によって前記判定モードが切り替えられることによって、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態）に前記第２特定遊技状態から移行させる第３移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【５１７４】
特徴ｔＬ１によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態である場合と第２特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第２特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴ｔＬ１によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する２通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。また、特徴ｔＬ１によれば、判定モード決定手段によって判定モードを第２判定モードから第１判定モードに切り替えることによって、第３移行手段における遊技状態の移行が行われる。このために、特徴ｔＬ１によれば

、制御性に優れる。
【５１７５】
＜特徴ｔＭ群＞
特徴ｔＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。
【５１７６】
［特徴ｔＭ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第２制御モードに維持することによって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第１所定遊技状態は、前記判定モードとして前記第１判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。
【５１７７】
特徴ｔＭ１によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態である場合と第２特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第２特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴ｔＭ１によれば、

特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する２通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。

【５１７８】

また、特徴ｔＭ１によれば、第１所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであるが、第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者に対して意外性を付与することができる。

【５１７９】

＜特徴ｔＮ群＞

特徴ｔＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【５１８０】

［特徴ｔＮ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備え、

前記遊技状態移行手段は、

第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第２制御モードに維持することによって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第１移行手段と、

前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第２移行手段と、

前記第２特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第３移行手段と、

を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記制御モードとして前記第１制御モードである状態であることを特徴とする遊技機。

【５１８１】

特徴ｔＮ１によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態である場合と第２特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第２特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴ｔＮ１によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する２通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。

【５１８２】

また、特徴ｔＮ１によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、入球手段への遊技球の入球が困難である。このために、第２所定遊技状態では、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＮ１によれば、第２特定遊技状態において、第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【５１８３】

＜特徴ｔＯ群＞

特徴ｔＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【５１８４】

［特徴ｔＯ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備え、

前記遊技状態移行手段は、

第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第２制御モードに維持することによって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第１移行手段と、

前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第２移行手段と、

前記第２特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第２特定遊技状態は、前記判定モードとして前記第２判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。
【５１８５】
特徴ｔＯ１によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態である場合と第２特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第２特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴ｔＯ１によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する２通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。
【５１８６】
また、特徴ｔＯ１によれば、第２特定遊技状態では、判定モードが第２判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が高い。このために、特徴ｔＯ１によれば、有利性が高い第２特定遊技状態からの遊技状態の移行が遊技者にとって望ましくないことから、第２特定遊技状態において、特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。
【５１８７】
＜特徴ｔＰ群＞
特徴ｔＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。
【５１８８】
［特徴ｔＰ１］
遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、
前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図９４の遊技回制御処理）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備え、
前記遊技状態移行手段は、

第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記制御モードを所定期間（次回大当たり当選するまでの期間）、第２制御モードに維持することによって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選において当選せずに）所定条件が成立した（時短継続回数の遊技回が実行された）場合に、第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記特定条件が成立した場合に、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記判定モードとして前記第１判定モードである状態であることを特徴とする遊技機。

【５１８９】

特徴ｔＰ１によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態である場合と第２特定遊技状態である場合とでその機能が異なる。第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、第２特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、特徴ｔＰ１によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が相違する２通りの遊技状態への移行の契機となるので、遊技機の遊技性を多様化できる。

【５１９０】

また、特徴ｔＰ１によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、特徴ｔＰ１によれば、第２特定遊技状態において、第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対していっそう付与することができる。

【５１９１】

＜特徴ｕＡ群＞

特徴ｕＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５１９２】

［特徴ｕＡ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、前記判定モードが前記特定遊技状態と同じ前記第２判定モードである第１所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態を所定期間、継続させる有利状態継続手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５１９３】
特徴ｕＡ１によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合に、判定モードが特定遊技状態と同じ第２判定モードである第１所定遊技状態に移行される。この第１所定遊技状態に移行された直後においては、特定遊技状態において取得された第２の特別情報が取得情報記憶手段に残る場合があり、この場合には、第１所定遊技状態において、その残った第２の特別情報についての判定手段による判定が第１の特別情報についての判定手段による判定よりも優先的に行われる。そして、その残った第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴ｕＡ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することによって、遊技者にとって有利な状態が所定期間、実行されることを、遊技者に対して期待させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５１９４】
［特徴ｕＡ２］
特徴ｕＡ１に記載の遊技機であって、
前記有利状態継続手段は、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードである第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂ）に前記第１所定遊技状態から移行させる手段と、
前記第２所定遊技状態において、前記第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５１９５】
特徴ｕＡ２によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別

情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態に移行される。そして、第２所定遊技状態において、第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、特別情報が第１所定条件を満たすことを実現することが可能となる。

【５１９６】

したがって、特徴ｕＡ２によれば、遊技者に対して、第２の特別情報についての判定手段による判定が、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＡ２によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５１９７】

一方、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、第２の入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｕＡ２によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１９８】

［特徴ｕＡ３］

特徴ｕＡ２に記載の遊技機であって、

前記第１所定遊技状態において、前記取得情報記憶手段に記憶された前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定が行われる際に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態に前記第１所定遊技状態から移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５１９９】

特徴ｕＡ３によれば、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報についての判定手段による判定が行われる際に、特定条件が成立した場合に、第１所定遊技状態から通常状態へ移行させられる。これに対して、前述したように、第１所定遊技状態において、第１所定遊技状態へ移行する前の特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに、上記と同じ特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続させられる。したがって、同じ特定条件が成立した場合であっても、第２の特別情報による判定が行なわれる場合には遊技者にとっての有利な状態へ移行するのに対して、第２の特別情報についての判定が終了して、第１の特別情報への判定が行なわれるようになった際には、通常状態へ移行させられる。このため、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が特定条件が成立せずに終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このよ

うに、特徴ｕＡ３によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５２００】
［特徴ｕＡ４］
特徴ｕＡ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数（時短継続回数）に達するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態（低確高サポ状態Ｈ５）を所定期間、継続させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５２０１】
特徴ｕＡ４によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、実行される。このため、特徴ｕＡ４によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。一方、前述したように、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、第１所定遊技状態に移行し、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。このため、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立しなかった場合にも、遊技者に落胆した感情を付与することなく、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５２０２】
＜特徴ｕＢ群＞
特徴ｕＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。
【５２０３】
［特徴ｕＢ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御モードが前記第２制御モードである第１特定遊技状態（高確高サポ状態）から前記制御モードが前記第１制御モードである第１所定遊技状態（低確低サポ状態）に移行させる遊技状態移行手段と、
前記第１特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報が前記第１所定条件とは相違する第２所定条件（時短付与に対応する値）を前記第１所定遊技状態において満たす場合に、所定の期間、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【５２０４】

特徴ｕＢ１によれば、制御モードが第２制御モードである第１特定遊技状態から制御モードが第１制御モードである第１所定遊技状態に移行される。この第１所定遊技状態に移行された直後においては、第１特定遊技状態によって取得された第２の特別情報が取得情報記憶手段に残る場合があり、この場合には、第１所定遊技状態において、その残った第２の特別情報についての判定手段による判定が第１の特別情報についての判定手段による判定よりも優先的に行われる。そして、第１所定遊技状態において、その残った第２の特別情報が第２所定条件（例えば、時短付与に対応する値）を満たす場合に、所定の期間、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報に対する判定手段による判定を高い頻度で実行することができ、その結果、第２の特別情報が第１所定条件を満たすこと（例えば、大当たり当選すること）を容易に実現することが可能となる。したがって、特徴ｕＢ１によれば、取得情報記憶手段に第２の特別情報が記憶された状態で、第１所定遊技状態に移行することができれば、第２の特別情報が第２所定条件（例えば、時短付与に対応する値）を満たす機会を得ることができ、その結果、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすこと（例えば、大当たり当選すること）を容易に実現することが可能となる。この結果、特徴ｕＢ１によれば、取得情報記憶手段に第２の特別情報が記憶された状態で、第１所定遊技状態へ移行することを、遊技者に期待させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５２０５】

［特徴ｕＢ２］

特徴ｕＢ１に記載の遊技機であって、
前記所定の期間は、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまでの期間である、
ことを特徴とする遊技機。

【５２０６】

特徴ｕＢ２によれば、取得情報記憶手段に第２の特別情報が記憶された状態で第１所定遊技状態に移行することができ、当該第１所定遊技状態において第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することができる。

【５２０７】

［特徴ｕＢ３］

特徴ｕＢ２に記載の遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、
前記第１特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該第１特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、前記制御モードが前記第１制御モードである第２特定遊技状態（高確低サポ状態）に前記第１特定遊技状態から移行させる手段と、
前記第１特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第２特定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第１所定遊技状態に前記第２特定遊技状態から移行させる手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５２０８】
特徴ｕＢ３によれば、第１特定遊技状態において、当該第１特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、制御モードが前記第１制御モードである第２特定遊技状態に移行される。この第２特定遊技状態に移行された直後においては、第１特定遊技状態において取得された第２の特別情報が取得情報記憶手段に残る場合があり、この場合には、第２特定遊技状態において、その残った第２の特別情報についての判定手段による判定が第１の特別情報についての判定手段による判定よりも優先的に行われる。そして、その残った第２の特別情報についての判定手段による判定が、第２特定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、第１所定遊技状態へ第２特定遊技状態から移行される。このために、先に説明したように、第１所定遊技状態において第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することができることから、第１特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達して第２特定遊技状態に移行した場合に、第１特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第２特定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。この結果、特徴ｕＢ３によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５２０９】
＜特徴ｕＣ群＞
特徴ｕＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。
【５２１０】
［特徴ｕＣ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）

と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が第１所定回数（時短継続回数）に達した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行する制御モード移行手段と、
前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において、前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が第２所定回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記判定モードを前記第２判定モードから前記第１判定モードへ移行する判定モード移行手段と、
を備え、
前記第１所定回数をＮ１とし、前記第２所定回数をＮ２とし、前記取得情報記憶手段に記憶され得る前記第２の特別情報についての最大個数をＮ３とした場合に、下記の式（１）を満たす
ことを特徴とする遊技機。
Ｎ２≧Ｎ１＋Ｎ３＋１　…（１）
【５２１１】
特徴ｕＣ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。この結果、制御モードが第１制御モードである第１所定遊技状態に特定遊技状態から移行される。この第１所定遊技状態に移行された直後においては、特定遊技状態において取得された第２の特別情報が取得情報記憶手段に残る場合があり、この場合には、第１所定遊技状態において、その残った第２の特別情報についての判定手段による判定が第１の特別情報についての判定手段による判定よりも優先的に行われる。そして、第１所定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第２所定回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードから第１判定モードへ移行される。式（１）によれば、第２所定回数Ｎ２が、第１所定回数Ｎ１と前記取得情報記憶手段に記憶され得る前記第２の特別情報についての最大個数Ｎ３との和よりも大きな値となっていることから、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定は、第１所定遊技状態において終了されることになる。
【５２１２】
特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行する際、すなわち、特定遊技状態において、特定遊技状態に移行してからの遊技回数が第１所定回数Ｎ１に達した際に、取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報の数が最大個数Ｎ３となっている場合を考えてみる。この遊技回数が第１所定回数Ｎ１に達した場合に、制御モードが第１制御モードに移行して、第２の入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となるが、この直前で遊技球が第２の入球手段へ入球してしまうことがある。第２所定回数Ｎ２を、第１所定回数Ｎ１と、取得情報記憶手段に記憶され得る第２の特別情報についての最大個数Ｎ３との和の数と一致する構成（以下、比較例の構成と呼ぶ）とした場合に、上記第２の入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難となる直前で入球した遊技球（以下、「過多分の遊技球」と呼ぶ）に対応する判定手段による判定が、第１所定遊技状態において実行されずに、判定モード

が第２判定モードから第１判定モードへ移行された後の状態（以下、通常状態と呼ぶ）で実行されてしまう。遊技機の設計者が、特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行した際に、第２の入球手段へ入球した遊技球に対応する判定手段による判定が第１所定遊技状態において全て完了するものとして設計した場合において、比較例の構成を採用すると、上記過多分の遊技球に対応する判定手段による判定が通常状態にて実行されることによって、本来、設計者が想定していないゲーム性を発揮する虞があった。

【５２１３】

これに対して、特徴ｕＣ１によれば、式（１）の関係から、第２所定回数Ｎ２が、第１所定回数Ｎ１と前記取得情報記憶手段に記憶され得る前記第２の特別情報についての最大個数Ｎ３との和に１を加えた数以上の数となることから、上記過多分の遊技球に対応する判定手段による判定が第１所定遊技状態において必ず実行されることになる。したがって、特徴ｕＣ１によれば、特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行した際に、第２の入球手段へ入球した遊技球に対応する判定手段による判定は、上記過多分の遊技球を含めて、第１所定遊技状態において全て完了することになり、本来、設計者が想定した通りのゲーム性を発揮することができる。この結果、特徴ｕＣ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【５２１４】

［特徴ｕＣ２］

特徴ｕＣ１に記載の遊技機であって、

下記の式（２）を満たす

ことを特徴とする遊技機。

Ｎ２＝Ｎ１＋Ｎ３＋１　…（２）

【５２１５】

特徴ｕＣ２によれば、式（２）の関係から、第２所定回数Ｎ２が、第１所定回数Ｎ１と前記取得情報記憶手段に記憶され得る前記第２の特別情報についての最大個数Ｎ３との和に１を加えた数となることから、上記特徴ｕＣ１と同様に、上記過多分の遊技球に対応する判定手段による判定が第１所定遊技状態において必ず実行されることになる。したがって、特徴ｕＣ２によれば、特徴ｕＣ１と同様の効果を奏する。すなわち、特徴ｕＣ２によれば、特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行した際に、第２の入球手段へ入球した遊技球に対応する判定手段による判定は、上記過多分の遊技球を含めて、第１所定遊技状態において全て完了することになり、本来、設計者が想定した通りのゲーム性を発揮することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができるという効果を奏する。

【５２１６】

［特徴ｕＣ３］

特徴ｕＣ１または特徴ｕＣ２に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態を所定期間、継続させる有利状態継続手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５２１７】

特徴ｕＣ３によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第１制御モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することによって、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続されることを、遊技者に対して期待させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５２１８】

［特徴ｕＣ４］
特徴ｕＣ３に記載の遊技機であって、
前記有利状態継続手段は、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードである第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂ）に前記第１所定遊技状態から移行させる手段と、
前記第２所定遊技状態において、前記第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５２１９】
特徴ｕＣ４によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態に移行される。そして、第２所定遊技状態において、第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを実現することが可能となる。
【５２２０】
したがって、特徴ｕＣ４によれば、遊技者に対して、第２の特別情報についての判定手段による判定が、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＣ４によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【５２２１】
一方、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、第２の入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｕＣ４によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５２２２】
［特徴ｕＣ５］
特徴ｕＣ４に記載の遊技機であって、
前記第１所定遊技状態において、前記取得情報記憶手段に記憶された前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定が行われる際に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態に前記第１所定遊技状態から移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。
【５２２３】
特徴ｕＣ５によれば、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報についての判定手段による判定が行われる際に、特定条件が成立した場合に、第１所定遊技状態から通常状態へ移行させられる。これに対して、前述したように、第１所定遊技状態において、第１所定遊技状態へ移行する前の特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに、上記と同じ特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続させられる。したがって、同じ特定条件が成立した場合であっても、第２の特別情報による判定が行なわれる場合には遊技者にとっての有利な状態へ移行するのに対して、第２の特別情報についての判定が終了して、第１の特別情報への判定が行なわれるようになった際には、通常状態へ移行させられる。このため、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が特定条件が成立せずに終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴ｕＣ５によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５２２４】
［特徴ｕＣ６］
特徴ｕＣ１から特徴ｕＣ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が前記第１所定回数（時短継続回数）に達するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態（低確高サポ状態Ｈ５）を所定期間、継続させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５２２５】
特徴ｕＣ６によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴ｕＣ６によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。一方、前述したように、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達した場合には、第１所定遊技状態に移行し、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。このため、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達するまでに特定条件が成立しなかった場合にも、遊技者に落胆した感情を付与することなく、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５２２６】
＜特徴ｕＤ群＞
特徴ｕＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。
【５２２７】
［特徴ｕＤ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）から、前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第１制御モードである第１所定遊技状態（高確低サポ状態）に移行させる第１遊技状態移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第１所定遊技状態から第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂ）に移行させる第２遊技状態移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第１所定遊技状態から第３所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３遊技状態移行手段と、
を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記第３所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が高いことを特徴とする遊技機。

【５２２８】

特徴ｕＤ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態から、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第１制御モードである第１所定遊技状態に移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとっての有利性が高い第２所定遊技状態に移行される。特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合には、第２所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が高くない第３所定遊技状態に移行される。このため、特徴ｕＤ１によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態

において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＤ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５２２９】

また、特徴ｕＤ１によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、第２所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い第３所定遊技状態に移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｕＤ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５２３０】

［特徴ｕＤ２］

特徴ｕＤ１に記載の遊技機であって、

前記第２遊技状態移行手段は、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードである前記第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂ）に前記第１所定遊技状態から移行させる手段と、

前記第２所定遊技状態への移行後において、前記第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【５２３１】

特徴ｕＤ２によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態に移行される。そして、第２所定遊技状態において、第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【５２３２】

したがって、特徴ｕＤ２によれば、遊技者に対して、第２の特別情報についての判定手段による判定が、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＤ２によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待

させることができるが、さらに、第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５２３３】

一方、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、第２の入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｕＤ２によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５２３４】

［特徴ｕＤ３］

特徴ｕＤ２に記載の遊技機であって、

前記第３遊技状態移行手段は、

前記第１所定遊技状態において、前記取得情報記憶手段に記憶された前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定が行われる際に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである前記第３所定遊技状態としての通常状態に前記第１所定遊技状態から移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５２３５】

特徴ｕＤ３によれば、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報についての判定手段による判定が行われる際に、特定条件が成立した場合に、第１所定遊技状態から通常状態へ移行させられる。これに対して、前述したように、第１所定遊技状態において、第１所定遊技状態へ移行する前の特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに、上記と同じ特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続させられる。したがって、同じ特定条件が成立した場合であっても、第２の特別情報による判定が行なわれる場合には遊技者にとっての有利な状態へ移行するのに対して、第２の特別情報についての判定が終了して、第１の特別情報への判定が行なわれるようになった際には、通常状態へ移行させられる。このため、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が特定条件が成立せずに終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴ｕＤ３によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５２３６】

［特徴ｕＤ４］

特徴ｕＤ３に記載の遊技機であって、

前記第１遊技状態移行手段は、

前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、前記第１所定遊技状態に前記特定遊技状態から移行させる手段

を備え、

前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が前記所定の回数（時短継続回数）に達するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態（低確高サポ状態Ｈ５）を所定期間、継続させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５２３７】

特徴ｕＤ４によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御

モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴ｕＤ４によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。一方、前述したように、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達した場合には、第１所定遊技状態に移行し、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。このため、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立しなかった場合にも、遊技者に落胆した感情を付与することなく、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５２３８】

＜特徴ｕＥ群＞

特徴ｕＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５２３９】

［特徴ｕＥ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定手段によって実行される前記判定を前記第２判定モードから前記第１判定モードに移行する判定モード移行手段（転落判定処理）と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達した場合に、前記判定モードが前記特定遊技状態と同じ前記第２判定モードである第１所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、

前記特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出を実行する手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５２４０】
特徴ｕＥ１によれば、判定モード移行手段は、判定モードを第２判定モードから第１判定モードに移行するものであることから、本来、遊技者にとっての有利性を低下させるものである。これに対して、特徴ｕＥ１によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出が実行される。このため、特徴ｕＥ１によれば、本来、遊技者を落胆させるような判定モード移行手段による動作でありながら、遊技者にとって有利な状態である所定有利状態に対応する演出が実行されることから、演出の幅を、判定モード移行手段による動作に制限されずに広げることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５２４１】
［特徴ｕＥ２］
特徴ｕＥ１に記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態を所定期間、継続させる有利状態継続手段、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５２４２】
特徴ｕＥ２によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することによって、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続されることを、遊技者に対して期待させることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５２４３】
［特徴ｕＥ３］
特徴ｕＥ２に記載の遊技機であって、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備え、
前記有利状態継続手段は、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了するまでに、前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードである第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂ）に前記第１所定遊技状態から移行させる手段と、
前記第２所定遊技状態において、前記第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応

する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５２４４】
特徴ｕＥ３によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態に移行される。そして、第２所定遊技状態において、第２の特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。
【５２４５】
したがって、特徴ｕＥ３によれば、遊技者に対して、第２の特別情報についての判定手段による判定が、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＥ３によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、第１所定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【５２４６】
一方、第２所定遊技状態に移行し、第２の特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、第２の入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｕＥ３によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５２４７】
［特徴ｕＥ４］
特徴ｕＥ３に記載の遊技機であって、
前記第１所定遊技状態において、前記取得情報記憶手段に記憶された前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定が行われる際に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが第１制御モードである通常状態に前記第１所定遊技状態から移行させる手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５２４８】
特徴ｕＥ４によれば、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報についての判定手段による判定が行われる際に、特定条件が成立した場合に、第１所定遊技状態から通常状態へ移行させられる。これに対して、前述したように、第１所定遊技状態において、第１所定遊技状態へ移行する前の特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに、上記と同じ特定条件が成立した場合には、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続させられる。したがって、同じ特定条件が成立した場合であっても、第２の特別情報による

判定が行なわれる場合には遊技者にとっての有利な状態へ移行するのに対して、第２の特別情報についての判定が終了して、第１の特別情報への判定が行なわれるようになった際には、通常状態へ移行させられる。このため、第１所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が特定条件が成立せずに終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴ｕＥ４によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５２４９】

［特徴ｕＥ５］

特徴ｕＥ１から特徴ｕＥ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が前記第１所定回数（時短継続回数）に達するまでに、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態（低確高サポ状態Ｈ５）を所定期間、継続させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５２５０】

特徴ｕＥ５によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達するまでに、特定条件が成立した場合に、遊技者にとって有利な状態が所定期間、継続される。このため、特徴ｕＥ５によれば、特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に対して期待させることができる。一方、前述したように、特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達した場合には、第１所定遊技状態に移行し、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。このため、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が第１所定回数に達するまでに特定条件が成立しなかった場合にも、遊技者に落胆した感情を付与することなく、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立することを、遊技者に期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５２５１】

＜特徴ｕＦ群＞

特徴ｕＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１から抽出される。

【５２５２】

［特徴ｕＦ１］

遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記第１所定条件を満たすと判定された場合に、当該判定に対応した前記遊技回の終了後に、遊技者に特典を付与する特典付与手段（開閉実行モード）と、
前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードとして前記第２判定モードが継続している状況において、前記特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数に到達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードへ移行する判定モード移行手段と、
前記判定モードが前記第１判定モードである所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【５２５３】

特徴ｕＦ１によれば、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数に到達した場合に、判定モードが第１判定モードへ移行され、判定モードが第１判定モードである所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が所定の回数に到達した場合に、判定モードが第１判定モードへ移行され、判定モードが第１判定モードである所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たした場合、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となり、特典付与手段による特典の付与がもう１回なされることになる。

【５２５４】

したがって、特徴ｕＦ１によれば、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数に到達した場合に、特典付与手段による特典の付与がもう１回なされることになる。この結果、特徴ｕＦ１によれば、上記のもう１回の特典の付与によって、遊技者に対して大きな喜びを付与することができる。さらに、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数、継続することについて、遊技者に対して期待感を付与することができる。特に、特典付与手段によって所定の特典の付与がなされた回数が規定回数、継続することがとても重要となることから、規定回数に対して一つ少ない回数だけ所定の特典の付与がなされた後に、もう１回、特典の付与が継続することについて、遊技者に対して一層大きな期待感を付与することができる。

【５２５５】

［特徴ｕＦ２］

特徴ｕＦ１に記載の遊技機であって、
前記判定モードが前記第２判定モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において

、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【５２５６】

特徴ｕＦ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、判定モードが第１判定モードである所定遊技状態に移行される。所定遊技状態においては、前述したように、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行されることから、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。このため、所定遊技状態に移行し、特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【５２５７】

したがって、特徴ｕＦ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＦ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５２５８】

一方、移行後の所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｕＦ２によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５２５９】

［特徴ｕＦ３］

特徴ｕＦ１または特徴ｕＦ２に記載の遊技機であって、

前記特典付与手段によって付与される特典の特典種別を決定する特典種別決定手段を備え、

前記判定モード移行手段は、

前記判定モードとして前記第２判定モードが継続している状況において、前記特別情報が前記第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たし、かつ、前記特典種別決定手段によって、前記所定の特典の付与がなされた後の前記判定モードが前記第２判定モードとなり得る前記特典種別（確変大当たり）であるとの決定がなされる毎に、所定カウンタの値をインクリメントする手段と、

前記判定モードとして前記第２判定モードが継続している状況において、前記所定カウンタの値が前記規定回数（確変リミット回数）に到達した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードへ移行する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【５２６０】

特徴ｕＦ３によれば、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、所定の特典の付与がなされた後の判定モードが第２判定モードとなり得る特典種別であるとの決定がなされ

る毎に、所定カウンタが更新される。そして、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、所定カウンタの値が規定回数に到達した場合に、判定モードが第１判定モードへ移行される。先に説明したように、判定モードが第１判定モードとなった所定遊技状態においては、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを実現することが可能となり、特典付与手段による特典の付与がもう１回なされることになる。このために、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、所定カウンタの値が規定回数に到達するまで、特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、所定の特典の付与がなされた後の判定モードが第２判定モードとなり得る特典種別であるとの決定がなされることを繰り返すことができれば、特典付与手段による特典の付与がもう１回なされることになる。したがって、判定モードとして第２判定モードが継続している状況において、所定カウンタの値が所定の回数に到達するまで、特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、所定の特典の付与がなされた後の判定モードが第２判定モードとなり得る特典種別であるとの決定がなされることを繰り返すことを、遊技者に対していっそう期待させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５２６１】

＜特徴ｕＧ群＞

特徴ｕＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例２から抽出される。

【５２６２】

［特徴ｕＧ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードが前記第２判定モードである第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において、前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報が前記第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たし、かつ、他の条件（確変大当たり当選となる値と一致すること）を満たさなかった場合（振分結果が通常大当たりとなった場合）に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行するとともに前記制御モードを前記第２制御モードに移行するモード移行手段と、

前記判定モードが前記第１判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モー

ドである第２所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記特別情報が第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たした場合に、前記特別情報が前記第１所定条件を満たすまで、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５２６３】
特徴ｕＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、他の条件を満たさなかった場合に、判定モードが第１判定モードに移行し、制御モードが第２制御モードに移行する。そして、判定モードが第１判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである第２所定遊技状態において、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特徴ｕＧ１によれば、第１所定遊技状態において、第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、他の条件を満たさなかった場合に、第２所定遊技状態に移行されることによって、再度、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。
【５２６４】
したがって、特徴ｕＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、他の条件を満たさないことによって第２所定遊技状態に移行した場合に、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことがもう１回なされることになる。この結果、特徴ｕＧ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、他の条件を満たさないことについて、遊技者に対して期待感を付与することができる。この結果、特徴ｕＧ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５２６５】
一方、第１所定遊技状態から特別情報が第１所定条件を満たすことによって移行した第２所定遊技状態においては、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、遊技者に対して、持ち球が減りにくい状態で、次回、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、入球手段への遊技球の入球が容易となる第２制御モードが終わらない安心感を持たせることができる。このように、特徴ｕＧ１によれば、遊技者に対して期待感と安心感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５２６６】
［特徴ｕＧ２］
特徴ｕＧ１に記載の遊技機であって、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、前記第１所定遊技状態とは相違する特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第２所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段
を備えることを特徴とする遊技機。
【５２６７】
特徴ｕＧ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件

が成立した場合に、判定モードが第１判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態においては、前述したように、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで（例えば、大当たり当選するまで）、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行されることから、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。このため、第２所定遊技状態に移行することができれば、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現することが可能となる。

【５２６８】

したがって、特徴ｕＧ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＧ２によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを確実に実現できる第２所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５２６９】

［特徴ｕＧ３］

特徴ｕＧ２に記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、

前記第１所定遊技状態は、前記第２所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低いことを特徴とする遊技機。

【５２７０】

特徴ｕＧ３によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態に移行される。第１所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｕＧ３によれば、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５２７１】

［特徴ｕＧ４］

特徴ｕＧ１から特徴ｕＧ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特典付与手段によって付与される特典の特典種別を決定する特典種別決定手段を備え、

前記モード移行手段は、

前記第１所定遊技状態において、前記第１の特別情報が前記第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たし、かつ、前記特典種別決定手段によって、前記特典の付与がなされた後の前記判定モードが前記第１判定モードとなる前記特典種別（通常大当たり）であるとの決定がなされた場合に、前記判定モードを前記第１判定モードに移行するとともに前記制御モードを前記第２制御モードに移行する手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５２７２】

特徴ｕＧ４によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、特典の付与がなされた後の前記判定モードが前記第１判定モードとなる特典種別であるとの決定がなされた場合に、判定モードが第１判定モードに移行されるとともに制御モードが第２制御モードに移行される。先に説明したように、判定モードが第１判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである第２所定遊技状態においては、特別情報が第２所定条件を満たした場合に、特別情報が第１所定条件を満たすまで、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行されることになる。このために、特徴ｕＧ４によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、第１の特別情報が第１所定条件を満たし、かつ、特典種別決定手段によって、特典の付与がなされた後の前記判定モードが前記第１判定モードとなる特典種別であるとの決定がなされることについて、遊技者に対して期待感を付与することができる。したがって、特徴ｕＧ４によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５２７３】

＜特徴ｕＨ群＞

特徴ｕＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例３から抽出される。

【５２７４】

［特徴ｕＨ１］

遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が流通する流通領域（遊技領域ＰＡ）と、

前記流通領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段（第２始動口３４）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）又は第２所定条件（時短付与となる値と一致すること）を満たすかを判定する手段であって、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードが前記第１判定モードである第１所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記判定手段によって前記特別情報が前記第２所定条件（時短付与に対応する値）を満たすと判定された場合に、前記遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、前記制御手段による前記制御モードとして前記第２制御モードを実行させる制御モード実行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【５２７５】

特徴ｕＨ１によれば、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第２所定条件を満たすと判定された場合に、遊技回の実行回

数が所定回数に達するまでの期間、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行される。判定手段による判定は、特別情報が第１所定条件を満たす場合と、特別情報が第２所定条件を満たす場合と、特別情報が第１所定条件および第２所定条件のいずれも満たさない場合とに振り分けるものであることから、特別情報が第１所定条件を満たさなくても、特別情報が第２所定条件を満たすことができれば、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間だけ、制御モードとして第２制御モードを実行させることができる。なお、制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも、遊技球が入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、入球手段への遊技球の入球を契機として取得された特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特徴ｕＨ１によれば、第２制御モードの開始後における遊技回の実行回数が所定回数に達するまでに、再度、判定手段において特別情報が第２所定条件を満たすことを繰り返すことができれば、持ち球を減らさずに、制御モードとして第２制御モードを実行させる期間を、特別情報が第１所定条件を満たすまで、順次、延長することが可能となる。

【５２７６】

したがって、特徴ｕＨ１によれば、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態において、判定手段において特別情報が第１所定条件を満たさなくても、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでに判定手段において特別情報が第２所定条件を満たすことを、遊技者に対して繰り返し期待させることができる。裏を返せば、判定手段において特別情報が第２所定条件を満たさずに、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間が終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。このように、特徴ｕＨ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５２７７】

［特徴ｕＨ２］

特徴ｕＨ１に記載の遊技機であって、

前記第１所定遊技状態（低確高サポ状態）において、前記遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間が終了するまでに、前記特別情報が前記第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすと判定されることなく、かつ、前記特別情報が前記第２所定条件（時短付与となる値と一致すること）を満たすと判定されることがない場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードに移行させる手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【５２７８】

特徴ｕＨ２によれば、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第２所定条件を満たすと判定された場合に、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間、制御手段による制御モードとして第２制御モードが実行されるが、この期間が終了するまでに、特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすと判定されることなく、かつ、特別情報が第２所定条件（時短付与となる値と一致すること）を満たすと判定されることがない場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードに移行させられる。この結果、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態から、判定モードが第１判定モードであり、かつ制御モードが第１制御モードである通常状態へ移行させられる。通常状態は遊技者にとって有利な状態でないことから、特別情報が第１所定条件満たすと判定されることなく、かつ、特別情報が第２所定条件を満たすと判定されることなく、遊技回の実行回数が所定回数に達するまでの期間が終了してしまわないかといった、より大きな緊迫感を、遊技者に対して付与することができる。

【５２７９】

［特徴ｕＨ３］

特徴ｕＨ１または特徴ｕＨ２に記載の遊技機であって、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モー

ドである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、当該特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が所定の回数（時短継続回数）に達するまでに特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記第１所定遊技状態（低確高サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる遊技状態移行手段
を備えることを特徴とする遊技機。

【５２８０】

特徴ｕＨ３によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、当該特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行される。第１所定遊技状態では、先に説明したように、判定手段において特別情報が第２所定条件を満たすことを繰り返すことができれば、持ち球を減らさずに、制御モードとして第２制御モードを実行させる期間を、特別情報が第１所定条件を満たすまで、順次、延長することが可能となる。したがって、特徴ｕＨ３によれば、特定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＨ３によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでに特定条件が成立して、特定遊技状態から、特別情報が第１所定条件を満たすことを実現できる可能性の高い第１所定遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５２８１】

［特徴ｕＨ４］

特徴ｕＨ１から特徴ｕＨ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく前記所定の回数に達した場合に、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第１制御モードである第２所定遊技状態（高確低サポ状態）に前記特定遊技状態から移行させる手段を備え、

前記第２所定遊技状態は、前記第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い
ことを特徴とする遊技機。

【５２８２】

特徴ｕＨ４によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、第２所定遊技状態に移行される。第２所定遊技状態は、判定モードが第２判定モードであるにも拘わらず、判定モードが第１判定モードである第１所定遊技状態よりも遊技者にとっての有利性が低い。このために、特徴ｕＨ４によれば、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５２８３】

＜特徴ｕＩ群＞

特徴ｕＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５２８４】

［特徴ｕＩ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【５２８５】

特徴ｕＩ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、特徴ｕＩ１によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、特

徴ｕＩ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５２８６】

また、特徴ｕＩ１によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｕＩ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５２８７】

［特徴ｕＩ２］

特徴ｕＩ１に記載の遊技機であって、

前記特定の確率が、１００％である

ことを特徴とする遊技機。

【５２８８】

特徴ｕＩ２によれば、第１所定遊技状態において、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行される。すなわち、特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証される。したがって、遊技者に対して、より大きな期待感を付与することができる。

【５２８９】

［特徴ｕＩ３］

特徴ｕＩ１または特徴ｕＩ２に記載の遊技機であって、

前記所定の条件が、前記特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達することである

ことを特徴とする遊技機。

【５２９０】

特徴ｕＩ３によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、制御モードが第２制御モードに維持される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間において、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを、遊技者に対していっそう期待させることができる。

【５２９１】

＜特徴ｕＪ群＞

特徴ｕＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５２９２】

［特徴ｕＪ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、
前記特定の確率が、１００％である
ことを特徴とする遊技機。

【５２９３】

特徴ｕＪ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記

憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、特徴ｕＪ１によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＪ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５２９４】

また、特徴ｕＪ１によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｕＪ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５２９５】

さらに、特徴ｕＪ１によれば、第１所定遊技状態において、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行される。すなわち、特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証される。したがって、遊技者に対して、より大きな期待感を付与することができる。

【５２９６】

＜特徴ｕＫ群＞

特徴ｕＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５２９７】

［特徴ｕＫ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（

主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、
前記所定の条件が、前記特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達することである
ことを特徴とする遊技機。

【５２９８】

特徴ｕＫ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、特徴ｕＫ１によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、特徴ｕＫ１によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５２９９】

また、特徴ｕＫ１によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２

の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、特徴ｕＫ１によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５３００】

さらに、特徴ｕＫ１によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、制御モードが第２制御モードに維持される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間において、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを、遊技者に対していっそう期待させることができる。

【５３０１】

＜特徴ｕＬ群＞

特徴ｕＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５３０２】

［特徴ｕＬ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記取得情報記憶手段に記憶された全ての前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでに（高確低サポ状態Ｈ６の特２残保留消化中の態様Ｈ６ａが終了するまでに）特定条件が成立した場合に（転落抽選に当選した場合に）、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記有利遊技状態よりも低い所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第２移行手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５３０３】

本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態に移行される。また、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行される。

【５３０４】

このため、本特徴によれば、遊技者に対して、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。従来では、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特別情報が所定条件を満たすことを遊技者に期待させるのみであったが、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して有利遊技状態へ移行することも遊技者に期待させることができる。そして、有利遊技状態は特別情報が所定条件を満たして大当たり遊技が開始されるまで継続し、当該大当たり遊技の終了後に特定遊技状態へ再度移行することを保証する構成を採用することによって、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特別情報が所定条件を満たさなくても、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立すれば、大当たり遊技が保証された上で、特定遊技状態へ再度移行することが保証されるといった安心感を与えることができる。

【５３０５】

また、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が所定条件を満たすことなく、また、特定遊技状態において取得情

報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５３０６】

［特徴ｕＬ２］

特徴ｕＬ１に記載の遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で択一的に決定すること（転落判定処理）によって、前記遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５３０７】

本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、判定モードを第１判定モードと第２判定モードとの間で択一的に決定することによって、遊技状態の移行が行われる。判定モードが切り替わることは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本特徴によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５３０８】

［特徴ｕＬ３］

特徴ｕＬ１または特徴ｕＬ２に記載の遊技機であって、

前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【５３０９】

本特徴によれば、所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、第２の入球手段への遊技球の入球が困難であり、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【５３１０】

［特徴ｕＬ４］

特徴ｕＬ１から特徴ｕＬ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【５３１１】

本特徴によれば、所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。このため、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【５３１２】

＜特徴ｕＭ群＞

特徴ｕＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５３１３】

［特徴ｕＭ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記取得情報記憶手段に記憶された全ての前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでに（高確低サポ状態Ｈ６の特２残保留消化中の態様Ｈ６ａが終了するまでに）特定条件が成立した場合に（転落抽選に当選した場合に）、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記有利遊技状態よりも低い所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第２移行手段と、
を備え、
前記遊技状態移行手段は、
前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で択一的に決定すること（転落判定処理）によって、前記遊技状態を移行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５３１４】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態に移行される。また、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行される。
【５３１５】
このため、本特徴によれば、遊技者に対して、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶され

た全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５３１６】

また、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が所定条件を満たすことなく、また、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５３１７】

さらに、本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、判定モードを第１判定モードと第２判定モードとの間で択一的に決定することによって、遊技状態の移行が行われる。判定モードが切り替わることは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本特徴によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５３１８】

＜特徴ｕＮ群＞

特徴ｕＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５３１９】

［特徴ｕＮ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記取得情報記憶手段に記憶された全ての前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでに（高確低サポ状態Ｈ６の特２残保留消化中の態様Ｈ６ａが終了するまでに）特定条件が成立した場合に（転落抽選に当選した場合に）、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記有利遊技状態よりも低い所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第２移行手段と、
を備え、
前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。

【５３２０】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態に移行される。また、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行される。

【５３２１】
このため、本特徴によれば、遊技者に対して、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。

【５３２２】
また、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が所定条件を満たすことなく、また、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５３２３】
さらに、本特徴によれば、所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、第２の入球手段への遊技球の入球が困難であり、遊技者にとっての有利性が低い。

したがって、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。

【５３２４】

＜特徴ｕＯ群＞

特徴ｕＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５３２５】

［特徴ｕＯ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備える遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記取得情報記憶手段に記憶された全ての前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでに（高確低サポ状態Ｈ６の特２残保留消化中の態様Ｈ６ａが終了するまでに）特定条件が成立した場合に（転落抽選に当選した場合に）、前記特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、

前記特定遊技状態への移行後における前記遊技回の実行回数が、前記特定条件が成立することなく所定の回数（ＳＴ回数）に達した場合に、前記特定遊技状態へ再度移行する確率が前記有利遊技状態よりも低い所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第２移行手段と、

を備え、

前記所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【５３２６】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証された有利遊技状態に移行される。また、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行される。
【５３２７】
このため、本特徴によれば、遊技者に対して、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである特定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立して、有利遊技状態へ移行することを期待させることができる。
【５３２８】
また、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達した場合に、特定遊技状態へ再度移行する確率が有利遊技状態よりも低い所定遊技状態に移行されることから、特定遊技状態において、判定手段によって特別情報が所定条件を満たすことなく、また、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された全ての第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでに特定条件が成立することもなく、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５３２９】
さらに、本特徴によれば、所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。このため、本特徴によれば、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が、特定条件が成立することなく所定の回数に達してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対していっそう付与することができる。
【５３３０】
＜特徴ｕＰ群＞
特徴ｕＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。
【５３３１】
[特徴ｕＰ１]
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判

定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第２制御モードに維持する遊技状態であって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第２所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第２特定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３移行手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５３３２】
本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態において成立した場合と第２特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行（第１特定遊技状態から第１所定遊技状態への移行）が行われ、一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行（第２特定遊技状態から第２所定遊技状態への移行）が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。
【５３３３】
そして、本特徴によれば、第１特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第１特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が

行われるので、遊技者に対して、第２特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、第１特定遊技状態では特定条件が成立して欲しいと遊技者に期待させ、その後、第２特定遊技状態に移行後は特定条件が成立して欲しくないと遊技者に思わせることができる。このように、遊技状態の移行に伴って、特定条件の成立に対して遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【５３３４】

［特徴ｕＰ２］

特徴ｕＰ１に記載の遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で択一的に決定すること（転落判定処理）によって、前記遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５３３５】

本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、判定モードを第１判定モードと第２判定モードとの間で択一的に決定することによって、遊技状態の移行が行われる。判定モードが切り替わることは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本特徴によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５３３６】

［特徴ｕＰ３］

特徴ｕＰ１または特徴ｕＰ２に記載の遊技機であって、

前記第１所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【５３３７】

本特徴によれば、第１所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであるが、第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者に対して意外性を付与することができる。

【５３３８】

［特徴ｕＰ４］

特徴ｕＰ１から特徴ｕＰ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【５３３９】

本特徴によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、第２の入球手段への遊技球の入球が困難であり、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【５３４０】

［特徴ｕＰ５］

特徴ｕＰ１から特徴ｕＰ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【５３４１】

本特徴によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対していっそう付

与することができる。
【５３４２】
［特徴ｕＰ６］
特徴ｕＰ１から特徴ｕＰ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２特定遊技状態は、前記判定モードが前記第２判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。
【５３４３】
本特徴によれば、第２特定遊技状態では、判定モードが第２判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が高い。このため、本特徴によれば、有利性が高い第２特定遊技状態からの遊技状態の移行が遊技者にとって望ましくないことから、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。
【５３４４】
＜特徴ｕＱ群＞
特徴ｕＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。
【５３４５】
［特徴ｕＱ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第２制御モードに維持する遊技状態であって、前記第１特定遊技状態と比べ

て遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
　前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第２所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第２特定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行させる第２移行手段と、
　前記第２特定遊技状態において、前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３移行手段と、
　を備え、
　前記遊技状態移行手段は、
　前記特定条件が成立した場合に、前記判定モードを前記第１判定モードと前記第２判定モードとの間で択一的に決定すること（転落判定処理）によって、前記遊技状態を移行させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５３４６】
　本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態において成立した場合と第２特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。
【５３４７】
　そして、本特徴によれば、第１特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第１特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第２特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。
【５３４８】
　さらに、本特徴によれば、特定条件が成立した場合に、判定モードを第１判定モードと第２判定モードとの間で択一的に決定することによって、遊技状態の移行が行われる。判定モードが切り替わることは、遊技者にとっての有利度に大きな影響が生じる。このため、本特徴によれば、遊技者に対して、特定条件が成立するか否かについて強い関心を抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５３４９】
＜特徴ｕＲ群＞
　特徴ｕＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。
【５３５０】
［特徴ｕＲ１］
　遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
　遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第２制御モードに維持する遊技状態であって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第２所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第２特定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第１所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５３５１】

本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態において成立した場合と第２特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特

定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【５３５２】

そして、本特徴によれば、第１特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第１特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第２特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【５３５３】

さらに、本特徴によれば、第１所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであるが、第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高いことから、遊技者に対して意外性を付与することができる。

【５３５４】

＜特徴ｕＳ群＞

特徴ｕＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５３５５】

［特徴ｕＳ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第２制御モードに維持する遊技状態であって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第２所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第２特定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５３５６】
本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態において成立した場合と第２特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【５３５７】
そして、本特徴によれば、第１特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第１特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第２特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【５３５８】
さらに、本特徴によれば、第２所定遊技状態では、制御モードが第１制御モードであることから、第２の入球手段への遊技球の入球が困難であり、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【５３５９】
＜特徴ｕＴ群＞
特徴ｕＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５３６０】
［特徴ｕＴ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第２制御モードに維持する遊技状態であって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第２所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第２特定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第２所定遊技状態は、前記判定モードが前記第１判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５３６１】

本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態において成立した場合と第２特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第２特定遊技状態において、第１の特

別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【５３６２】

そして、本特徴によれば、第１特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第１特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第２特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【５３６３】

さらに、本特徴によれば、第２所定遊技状態では、判定モードが第１判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が低い。したがって、本特徴によれば、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に第２所定遊技状態への移行の契機となる特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対していっそう付与することができる。

【５３６４】

＜特徴ｕＵ群＞

特徴ｕＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５３６５】

［特徴ｕＵ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード

）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
前記判定モードと前記制御モードとによって特定される遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備える遊技機であって、
前記遊技状態移行手段は、
第１特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、特定条件が成立した場合に（転落抽選において当選した場合に）、前記制御モードを所定期間（次回大当たりに当選するまでの期間）、第２制御モードに維持する遊技状態であって、前記第１特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が高い第１所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる第１移行手段と、
前記第１特定遊技状態において、前記特定条件が成立せずに（転落抽選に当選せずに）第２所定条件が成立した場合に（時短継続回数の遊技回が実行された場合に）、第２特定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行させる第２移行手段と、
前記第２特定遊技状態において、前記第１の特別情報についての前記判定手段による前記判定の際に前記特定条件が成立した場合に（左打ち中の態様Ｈ６ｂにおいて特１についての当たり抽選の際に転落抽選に当選した場合に）、前記第２特定遊技状態と比べて遊技者にとっての有利性が低い第２所定遊技状態（低確低サポ状態Ｈ１）に移行させる第３移行手段と、
を備え、
前記第２特定遊技状態は、前記判定モードが前記第２判定モードである遊技状態であることを特徴とする遊技機。

【５３６６】
本特徴によれば、同じ特定条件が成立した場合であっても、第１特定遊技状態において成立した場合と第２特定遊技状態において成立した場合とでその機能が異なる。具体的には、第１特定遊技状態において、特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われ、一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われる。すなわち、本特徴によれば、特定条件の成立は、遊技者にとっての有利性が向上する遊技状態の移行の契機となり、また、遊技者にとっての有利性が低下する遊技状態の移行の契機ともなるので、遊技機の設計の自由度を向上させることができ、遊技性の多様化を容易にすることができる。

【５３６７】
そして、本特徴によれば、第１特定遊技状態において特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が高くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第１特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しいと期待させることができる。一方、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立した場合には、遊技者にとっての有利性が低くなるような遊技状態の移行が行われるので、遊技者に対して、第２特定遊技状態においては特定条件が成立して欲しくないと思わせることができる。すなわち、特定条件が成立したタイミングにおける遊技状態の種類に応じて、遊技者に正反対の感情を抱かせることができるので、遊技に抑揚を付加することができる。

【５３６８】
さらに、本特徴によれば、第２特定遊技状態では、判定モードが第２判定モードであることから、遊技者にとっての有利性が高い。このため、本特徴によれば、有利性が高い第２特定遊技状態からの遊技状態の移行が遊技者にとって望ましくないことから、第２特定遊技状態において、第１の特別情報についての判定手段による判定の際に特定条件が成立してしまわないかといった緊迫感を遊技者に対して付与することができる。

【５３６９】
＜特徴ｕＩＡ群＞

特徴ｕＩＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例から抽出される。

【５３７０】

［特徴ｕＩＡ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【５３７１】

本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行が

なされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５３７２】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５３７３】

［特徴ｕＩＡ２］

特徴ｕＩＡ１に記載の遊技機であって、

前記特定の確率は、１００％の確率である

ことを特徴とする遊技機。

【５３７４】

本特徴によれば、第１所定遊技状態において、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行される。すなわち、特定条件が成立した場合に、特定遊技状態へ再度移行することが保証される。したがって、遊技者に対して、より大きな期待感を付与することができる。

【５３７５】

［特徴ｕＩＡ３］

特徴ｕＩＡ１または特徴ｕＩＡ２に記載の遊技機であって、

前記所定の条件は、前記特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達することである

ことを特徴とする遊技機。

【５３７６】

本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまで、制御モードが第２制御モードに維持される。制御モードが第２制御モードである状態では、制御モードが第１制御モードである状態よりも遊技球が第２の入球手段へ入球し易くなり、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、第２の入球手段への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別情報についての判定手段による判定を高い頻度で実行することができる。このため、特定遊技状態における遊技回の実行回数が所定の回数に達するまでの期間において、第２の入球手段への遊技球の入球を契機とし

て取得された第２の特別情報が第１所定条件を満たすことを、遊技者に対していっそう期待させることができる。
【５３７７】
［特徴ｕＩＡ４］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、背景画像として第１画像（変形例１２におけるチャンスゾーンに対応した第１特定背景画像）を表示可能な手段と、
前記特定遊技状態から前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行した後であって前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでの期間（特２残保留消化中Ｈ６ａ）において、背景画像として前記第１画像とは異なる第２画像（変形例１２における最終チャンスゾーンに対応した第３特定背景画像）を表示可能な手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５３７８】
本特徴によれば、特定遊技状態において表示される背景画像と、当該特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行した後であって第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでの期間において表示される背景画像とが異なることになる。したがって、遊技者に対して、両者の状態を明確に区別して認識させることができるとともに、遊技の状態の変化に注目させることができる。
【５３７９】
［特徴ｕＩＡ５］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、有利な事象が発生したことを示唆する演出（変形例１２における安泰モード突入演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５３８０】
通常の遊技機では、特定条件が成立すること（転落抽選において転落に当選すること）は、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本特徴の遊技機では、通常の遊技機とは異なり、上記の状況において特定条件が成立することは、遊技者にとって好ましいことである。
【５３８１】
本特徴によれば、特定遊技状態において特定条件が成立した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。
【５３８２】
［特徴ｕＩＡ６］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の条件が成立して前記第１所定遊技状態に移行した後、前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）において終了するまでに前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、有利な事象が発生したことを示唆する演出（変形例１２における有利事象発生択一演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５３８３】
通常の遊技機では、特定条件が成立すること（転落抽選において転落に当選すること）は、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本特徴の遊技機では、通常の遊技機とは異なり、上記の状況において特定条件が成立することは、遊技者にとって好ましいことである。

【５３８４】
本特徴によれば、所定の条件が成立して第１所定遊技状態に移行した後、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。
【５３８５】
［特徴ｕＩＡ７］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記変動表示期間の開始時に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる手段（図１６３の時刻ｔ５における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５３８６】
本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における変動表示期間の開始時に、制御モードを第２制御モードから第１制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段が第２の状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことを回避することができる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことによる当該遊技機のゲーム性の破綻を回避することが可能となる。
【５３８７】
［特徴ｕＩＡ８］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記変動表示期間の終了時に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる手段（図１６４の時刻ｔ９における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５３８８】
本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における変動表示期間の終了時に、制御モードを第２制御モードから第１制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回における停止表示期間を所定の長さ以上に設定することによって、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段が第２の状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことを回避することができる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことによる当該遊技機のゲーム性の破綻を回避することが可能となる。
【５３８９】
［特徴ｕＩＡ９］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記停止表示期間の経過時に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる手段（図１６５の時刻ｔ１２における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５３９０】
本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における停止表示期間の経過時に、制御モードを第２制御モードから第１制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立し

た遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段を第２の状態に移行させて遊技球を第２の入球手段に入球させることが可能となる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球を第２の入球手段に入球させるという新たなゲーム性を遊技者に提供することが可能となる。

【５３９１】

［特徴ｕＩＡ１０］

特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

所定の状況において、遊技球を所定の入球領域（スルーゲート３５）に通過させることを遊技者に促す演出（変形例１５におけるスルー通過促進演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５３９２】

本特徴によれば、所定の状況において、遊技球を所定の入球領域に通過させることを遊技者に促す演出を実行するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なる本遊技機の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。

【５３９３】

［特徴ｕＩＡ１１］

特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

所定の状況において、遊技球が所定の入球領域（スルーゲート３５）を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出（変形例１５における有利状態開始演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５３９４】

本特徴によれば、所定の状況において、遊技球が所定の入球領域を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出を実行するので、遊技者に、遊技球が所定の入球領域を通過したことによって通常の遊技機とは異なる遊技者に有利な状態が開始されるのだと認識させることが可能となる。

【５３９５】

［特徴ｕＩＡ１２］

特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）において、前記補助手段の状態が前記第２の状態に遷移する場合に、前記第２の入球手段に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出（変形例１５における特２入球促進演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５３９６】

本特徴によれば、第１所定遊技状態において、補助手段の状態が第２の状態に遷移する場合に、第２の入球手段に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出を実行するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なる本遊技機の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。

【５３９７】

［特徴ｕＩＡ１３］

特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２の特別情報の記憶個数が前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）において所定個数（４個）となった場合に、前記第２の特別情報の記憶個数が前記所定個数となったことに対応した情報（変形例１５における有利確定演出）を表示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５３９８】

本特徴によれば、第２の特別情報の記憶個数が第１所定遊技状態において所定個数となった場合に、第２の特別情報の記憶個数が所定個数となったことに対応した情報を表示するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なり、第２の特別情報の記憶個数が第１所定遊技状態において所定個数となったことに特別な意味があるのだと認識させることが可能とな

る。
【５３９９】
［特徴ｕＩＡ１４］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記補助手段を前記第１の状態から前記第２の状態に遷移させることの契機となる所定抽選（普図抽選）を保留記憶する手段を備えない
ことを特徴とする遊技機。
【５４００】
本特徴によれば、補助手段を第１の状態から第２の状態に遷移させることの契機となる所定抽選（普図抽選）を保留記憶する手段を備えないので、保留されている所定抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまうことを回避することができる。したがって、補助手段の状態を遷移させる契機となる入球手段に遊技球を入球させるタイミングを調整することによって、補助手段が第２の状態に遷移するタイミングを調整するという新たなゲーム性を遊技者に提供することができる。
【５４０１】
［特徴ｕＩＡ１５］
特徴ｕＩＡ１から特徴ｕＩＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、前記判定モードが前記第１判定モードである第２所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる手段と、
前記第２所定遊技状態において遊技球が入球可能となる所定入球口（変形例１８における高確移行入賞口３４ｅ）と、
前記所定入球口に遊技球が入球した場合に、当該入球を契機として前記判定モードを前記第２判定モードに移行させる手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５４０２】
本特徴によれば、特定遊技状態において特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行するが、当該第２所定遊技状態において所定入球口に遊技球を入球させることができれば、判定モードが再び第２判定モードに移行することになる。ここで、第２所定遊技状態において時短付与に当選した場合に第２制御モードが次回の大当たり当選まで継続する構成を採用した場合において、第２所定遊技状態において時短付与に当選し、かつ、所定入球口に遊技球を入球させることができれば、第２制御モードが次回の大当たり当選まで継続し、かつ、判定モードが第２判定モードである遊技状態となる。この遊技状態は、遊技者にとって非常に有利な状態である。したがって、本特徴によれば、第２所定遊技状態において所定入球口に遊技球を入球させ、さらに有利な遊技状態に移行させるという新たな遊技を遊技者に提供することができる。
【５４０３】
＜特徴ｕＩＢ群＞
特徴ｕＩＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１２から抽出される。
【５４０４】
［特徴ｕＩＢ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特

別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において、背景画像として第１画像（変形例１２におけるチャンスゾーンに対応した第１特定背景画像）を表示可能な手段と、
前記特定遊技状態から前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）に移行した後であって前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が終了するまでの期間（特２残保留消化中Ｈ６ａ）において、背景画像として前記第１画像とは異なる第２画像（変形例１２における最終チャンスゾーンに対応した第３特定背景画像）を表示可能な手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５４０５】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特

定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５４０６】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４０７】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において表示される背景画像と、当該特定遊技状態から第１所定遊技状態に移行した後であって第２の特別情報についての判定手段による判定が終了するまでの期間において表示される背景画像とが異なることになる。したがって、遊技者に対して、両者の状態を明確に区別して認識させることができるとともに、遊技の状態の変化に注目させることができる。

【５４０８】

＜特徴ｕＩＣ群＞

特徴ｕＩＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１２から抽出される。

【５４０９】

［特徴ｕＩＣ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（

主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
前記特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、有利な事象が発生したことを示唆する演出（変形例１２における安泰モード突入演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５４１０】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。
【５４１１】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４１２】

また、通常の遊技機では、特定条件が成立すること（転落抽選において転落に当選すること）は、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本特徴の遊技機では、通常の遊技機とは異なり、上記の状況において特定条件が成立することは、遊技者にとって好ましいことである。

【５４１３】

本特徴によれば、特定遊技状態において特定条件が成立した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。

【５４１４】

＜特徴ｕＩＤ群＞

特徴ｕＩＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１２から抽出される。

【５４１５】

［特徴ｕＩＤ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
前記所定の条件が成立して前記第１所定遊技状態に移行した後、前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）において終了するまでに前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、有利な事象が発生したことを示唆する演出（変形例１２における有利事象発生択一演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５４１６】

本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５４１７】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４１８】
　また、通常の遊技機では、特定条件が成立すること（転落抽選において転落に当選すること）は、遊技者にとって好ましくないことである。しかしながら、本特徴の遊技機では、通常の遊技機とは異なり、上記の状況において特定条件が成立することは、遊技者にとって好ましいことである。
【５４１９】
　本特徴によれば、所定の条件が成立して第１所定遊技状態に移行した後、第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに特定条件が成立した場合に、有利な事象が発生したことを示唆する演出を実行するので、遊技者に対して、明確に、有利な事象が発生したことを認識させることが可能となる。
【５４２０】
＜特徴ｕＩＥ群＞
　特徴ｕＩＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１３から抽出される。
【５４２１】
［特徴ｕＩＥ１］
　遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
　遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
　前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
　前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
　前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
　前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
　前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
　前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
　前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
　を備える遊技機において、
　前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
　前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１

０００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、
前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記変動表示期間の開始時に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる手段（図１６３の時刻ｔ５における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５４２２】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５４２３】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４２４】
また、本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における変動表示期間の開始時に、制御モードを第２制御モードから第１制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段が第２の状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことを回避することができる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことによる当該遊技機のゲーム性の破綻を回避することが可能となる。

【５４２５】

＜特徴ｕＩＦ群＞
特徴ｕＩＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１４から抽出される。
【５４２６】
［特徴ｕＩＦ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、
前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記変動表示期間の終了時に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させ

る手段（図１６４の時刻ｔ９における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５４２７】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。
【５４２８】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５４２９】
また、本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における変動表示期間の終了時に、制御モードを第２制御モードから第１制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回における停止表示期間を所定の長さ以上に設定することによって、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段が第２の状態に遷移して遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことを回避することができる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球が第２の入球手段に入球してしまうことによる当該遊技機のゲーム性の破綻を回避することが可能となる。
【５４３０】
＜特徴ｕＩＧ群＞
特徴ｕＩＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１５から抽出される。
【５４３１】
［特徴ｕＩＧ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第

１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、
前記遊技回は、所定図柄を変動表示させる変動表示期間と、前記判定の結果に対応した表示態様で前記所定図柄を停止表示させる停止表示期間と、によって構成されており、
前記制御モード移行手段は、前記所定の条件が成立した遊技回における前記停止表示期間の経過時に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる手段（図１６５の時刻ｔ１２における制御）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５４３２】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態におい

て終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５４３３】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４３４】

また、本特徴によれば、所定の条件が成立した遊技回における停止表示期間の経過時に、制御モードを第２制御モードから第１制御モードへ移行させるので、当該所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に補助手段を第２の状態に移行させて遊技球を第２の入球手段に入球させることが可能となる。したがって、所定の条件が成立した遊技回の次の遊技回の実行中に遊技球を第２の入球手段に入球させるという新たなゲーム性を遊技者に提供することが可能となる。

【５４３５】

＜特徴ｕＩＨ群＞

特徴ｕＩＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５４３６】

［特徴ｕＩＨ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）

と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
所定の状況において、遊技球を所定の入球領域（スルーゲート３５）に通過させることを遊技者に促す演出（変形例１５におけるスルー通過促進演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５４３７】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５４３８】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条

件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４３９】

また、本特徴によれば、所定の状況において、遊技球を所定の入球領域に通過させることを遊技者に促す演出を実行するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なる本遊技機の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。

【５４４０】

＜特徴ｕＩＩ群＞

特徴ｕＩＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５４４１】

［特徴ｕＩＩ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において

当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
所定の状況において、遊技球が所定の入球領域（スルーゲート３５）を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出（変形例１５における有利状態開始演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５４４２】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５４４３】
また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４４４】
また、本特徴によれば、所定の状況において、遊技球が所定の入球領域を通過した場合に、遊技者に有利な状態が開始されることを示唆する演出を実行するので、遊技者に、遊技球が所定の入球領域を通過したことによって通常の遊技機とは異なる遊技者に有利な状態が開始されるのだと認識させることが可能となる。

【５４４５】
＜特徴ｕＩＪ群＞
特徴ｕＩＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５４４６】
［特徴ｕＩＪ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）において、前記補助手段の状態が前記第２の状態に遷移する場合に、前記第２の入球手段に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出（変形例１５における特２入球促進演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５４４７】
本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モ

ードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５４４８】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４４９】

また、本特徴によれば、第１所定遊技状態において、補助手段の状態が第２の状態に遷移する場合に、第２の入球手段に遊技球を入球させることを遊技者に促す演出を実行するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なる本遊技機の新規のゲーム性に沿った遊技の仕方を認知させることができる。

【５４５０】

＜特徴ｕＩＫ群＞

特徴ｕＩＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５４５１】

［特徴ｕＩＫ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、さらに、
前記第２の特別情報の記憶個数が前記第１所定遊技状態（高確低サポ状態Ｈ６）において所定個数（４個）となった場合に、前記第２の特別情報の記憶個数が前記所定個数となったことに対応した情報（変形例１５における有利確定演出）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５４５２】

本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができ

る。
【５４５３】
　また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５４５４】
　また、本特徴によれば、第２の特別情報の記憶個数が第１所定遊技状態において所定個数となった場合に、第２の特別情報の記憶個数が所定個数となったことに対応した情報を表示するので、遊技者に、通常の遊技機とは異なり、第２の特別情報の記憶個数が第１所定遊技状態において所定個数となったことに特別な意味があるのだと認識させることが可能となる。
【５４５５】
＜特徴ｕＩＬ群＞
　特徴ｕＩＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１６から抽出される。
【５４５６】
［特徴ｕＩＬ１］
　遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
　遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
　前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
　前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
　前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、
　前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、
　前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
　前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
　前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
　を備える遊技機において、
　前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モー

ドである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、
前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、
を備え、
前記補助手段を前記第１の状態から前記第２の状態に遷移させることの契機となる所定抽選（普図抽選）を保留記憶する手段を備えない
ことを特徴とする遊技機。

【５４５７】

本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５４５８】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４５９】

また、本特徴によれば、補助手段を第１の状態から第２の状態に遷移させることの契機となる所定抽選（普図抽選）を保留記憶する手段を備えないので、保留されている所定抽選が遊技者の意図しないタイミングで自動的に実行されてしまうことを回避することがで

きる。したがって、補助手段の状態を遷移させる契機となる入球手段に遊技球を入球させるタイミングを調整することによって、補助手段が第２の状態に遷移するタイミングを調整するという新たなゲーム性を遊技者に提供することができる。

【５４６０】

＜特徴ｕＩＭ群＞

特徴ｕＩＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態とその変形例１８から抽出される。

【５４６１】

［特徴ｕＩＭ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行うとともに、前記判定を行うための判定モード（抽選モード）として、第１判定モード（低確率モード）と、前記第１判定モードよりも前記特別情報が前記第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モード（高確率モード）と、を有する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１３５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記判定モードが前記第２判定モードであり、かつ前記制御モードが前記第２制御モードである特定遊技状態（高確高サポ状態）において、所定の条件（特定遊技状態への移行後における遊技回の実行回数が時短継続回数に達すること）が成立した場合に、前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードへ移行させる制御モード移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１制御モードへの移行がなされた後の第１所定遊技状態（高確低サポ状態）において終了するまでに、特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、特定の確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（１００％の確率で特定遊技状態へ再度移行させる）第１再移行手段と、

前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶された前記第２の特別情報についての前記判定手段による前記判定が、前記第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件（転落抽選において当選すること）が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で前記特定遊技状態へ再度移行させる（低確低サポ状態で大当たり当選し確変大当たりに振り分けられる確率で高確高サポ状態へ再度移行させる）第２再移行手段と、

を備え、さらに、

前記特定遊技状態（高確高サポ状態Ｈ４）において前記特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、前記判定モードが前記第１判定モードである第２所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行させる手段と、
前記第２所定遊技状態において遊技球が入球可能となる所定入球口（変形例１８における高確移行入賞口３４ｅ）と、
前記所定入球口に遊技球が入球した場合に、当該入球を契機として前記判定モードを前記第２判定モードに移行させる手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５４６２】

本特徴によれば、判定モードが第２判定モードであり、かつ制御モードが第２制御モードである特定遊技状態において、所定の条件が成立した場合に、制御モードが第２制御モードから第１制御モードへ移行される。そして、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が、第１制御モードへ移行がなされた後の第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立した場合に、特定の確率で特定遊技状態へ再度移行される。一方、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、前記特定条件が成立した場合には、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行される。このため、本特徴によれば、特定遊技状態から移行した第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。すなわち、本特徴によれば、判定モードが第２判定モードである第１所定遊技状態において、遊技者に対して、特別情報が第１所定条件を満たす確率が高い第２判定モードによる判定によって、特別情報が第１所定条件を満たすことを期待させることができるが、さらに、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了するまでに、特定条件が成立することを期待させることができる。

【５４６３】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了した後に、特定条件が成立した場合に、前記特定の確率よりも低い確率で特定遊技状態へ再度移行されることから、第１所定遊技状態において、判定手段によって特別情報が第１所定条件を満たすことなく、また、特定条件が成立することもなく、特定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶された第２の特別情報についての判定手段による判定が第１所定遊技状態において終了してしまわないかといった緊迫感を、遊技者に対して持たせることができる。このように、本特徴によれば、遊技者に対して期待感と緊迫感といった感情を付与することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４６４】

また、本特徴によれば、特定遊技状態において特定条件が成立した場合に（転落抽選において転落に当選した場合に）、判定モードが第１判定モードである第２所定遊技状態（低確高サポ状態Ｈ５）に移行するが、当該第２所定遊技状態において所定入球口に遊技球を入球させることができれば、判定モードが再び第２判定モードに移行することになる。ここで、第２所定遊技状態において時短付与に当選した場合に第２制御モードが次回の大当たり当選まで継続する構成を採用した場合において、第２所定遊技状態において時短付与に当選し、かつ、所定入球口に遊技球を入球させることができれば、第２制御モードが次回の大当たり当選まで継続し、かつ、判定モードが第２判定モードである遊技状態となる。この遊技状態は、遊技者にとって非常に有利な状態である。したがって、本特徴によれば、第２所定遊技状態において所定入球口に遊技球を入球させ、さらに有利な遊技状態に移行させるという新たな遊技を遊技者に提供することができる。

【５４６５】
＜特徴ｖＡ群＞
特徴ｖＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態の変形例１０が対応している。
【５４６６】
［特徴ｖＡ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すこと）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図１９０における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図１９０における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５４６７】
特徴ｖＡ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、

所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＡ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＡ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４６８】

［特徴ｖＡ２］

特徴ｖＡ１に記載の遊技機であって、

前記演出画像切替手段は、

前記第１表示手段が表示する前記特定演出画像から、表示する画像を切り替え可能な手段（変形例１０であって、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回Ｕ２３においてチャンス目演出を特１連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成）

を備えることを特徴とする遊技機。

【５４６９】

特徴ｖＡ２によれば、第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される第１の特別情報について遊技回において表示される特定演出画像から表示する画像を切り替えることができることから、表示する画像を所定演出画像とすれば、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して表示される特定演出画像による、第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することの期待度を保つことができる。このために、第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することの期待度が不必要に高められることを抑制することができることから、特徴ｖＡ２によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。

【５４７０】

［特徴ｖＡ３］

特徴ｖＡ１または特徴ＶＡ２に記載の遊技機であって、

前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である

ことを特徴とする遊技機。

【５４７１】

特徴ｖＡ３によれば、制御モードが前記第１制御モードである所定遊技状態において、第１の特別情報についての予告演出を行うことができる。

【５４７２】

［特徴ｖＡ４］

特徴ｖＡ１から特徴ｖＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出画像切替手段は、
前記特定演出画像が表示された場合の期待度と略同一の期待度の前記所定演出画像を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５４７３】
特徴ｖＡ４によれば、特定演出画像が表示された場合の期待度と、前記所定演出画像が表示された場合の期待度とが略同一となることから、第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することの期待度が不必要に高められることを確実に抑制することができる。したがって、特徴ｖＡ４によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。
【５４７４】
［特徴ｖＡ５］
特徴ｖＡ１から特徴ｖＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記演出画像切替手段は、
前記特定演出画像が表示された場合の期待度と比べて高い期待度の前記所定演出画像を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５４７５】
特徴ｖＡ５によれば、所定演出画像が表示された場合の期待度が、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度を上回らない関係が保たれている状態で、所定演出画像を表示することが行われるとすれば、特定演出画像が表示された場合の期待度と比べて、所定演出画像が表示された場合の期待度が高くなることで、遊技者に対してより高い期待度を付与することが可能となる。したがって、特徴ｖＡ５によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。
【５４７６】
［特徴ｖＡ６］
特徴ｖＡ１から特徴ｖＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の特別情報についての前記所定回数の遊技回に連続して前記特定演出画像を表示可能とする構成は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定のキャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５４７７】
特徴ｖＡ６によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＡ６によれば、制御の簡易化を図ることができる。
【５４７８】
［特徴ｖＡ７］
特徴ｖＡ１から特徴ｖＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に

適用した場合において、特定のキャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５４７９】
　特徴ｖＡ７によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＡ７によれば、制御の簡易化を図ることができる。
【５４８０】
［特徴ｖＡ８］
　特徴ｖＡ１から特徴ｖＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第２表示手段は、
　前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定キャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５４８１】
　特徴ｖＡ８によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＡ８によれば、制御の簡易化を図ることができる。
【５４８２】
［特徴ｖＡ９］
　特徴ｖＡ１から特徴ｖＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記演出画像切替手段は、
　前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定の背景ゾーンが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定の背景ゾーンが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５４８３】
　特徴ｖＡ９によれば、取得情報記憶手段によって記憶される第１の特別情報についての遊技回において特定条件が成立する場合に所定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定演出画像が表示されることから、所定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＡ９によれば、制御の簡易化を図ることができる。
【５４８４】
＜特徴ｖＢ群＞
　特徴ｖＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース２が対応している。
【５４８５】

［特徴ｖＢ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図１９０における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図１９０における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記演出画像切替手段は、
前記第１表示手段が表示する前記特定演出画像から、表示する画像を切り替え可能な手段（変形例１０であって、特２保留１についての遊技回Ｖ２１の終了後に連続して実行される特１保留についての遊技回Ｕ２３においてチャンス目演出を特１連続演出継続用図柄同色演出に切り替えて表示する構成）
を備えることを特徴とする遊技機。

【５４８６】
特徴ｖＢ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、

所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＢ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＢ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４８７】

また、特徴ｖＢ１によれば、第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される第１の特別情報について遊技回において表示される特定演出画像から表示する画像を切り替えることができることから、表示する画像を所定演出画像とすれば、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して表示される特定演出画像による、第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することの期待度を保つことができる。このために、第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することの期待度が不必要に高められることを抑制することができることから、特徴ｖＢ１によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。

【５４８８】

＜特徴ｖＣ群＞

特徴ｖＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース２が対応している。

【５４８９】

［特徴ｖＣ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（

主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すこと）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図１９０における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図１９０における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。

【５４９０】
特徴ｖＣ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＣ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の

終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＣ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４９１】

また、特徴ｖＣ１によれば、制御モードが前記第１制御モードである所定遊技状態において、第１の特別情報についての予告演出を行うことができる。

【５４９２】

＜特徴ｖＤ群＞

特徴ｖＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース２が対応している。

【５４９３】

［特徴ｖＤ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、

当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図１９０における遊技回Ｖ２１の演出）と、

前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図１９０における遊技回Ｕ２３の演出）と、

前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記演出画像切替手段は、
前記特定演出画像が表示された場合の期待度と略同一の期待度の前記所定演出画像を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５４９４】

特徴ｖＤ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＤ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＤ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４９５】

また、特徴ｖＤ１によれば、特定演出画像が表示された場合の期待度と、前記所定演出画像が表示された場合の期待度とが略同一となることから、第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することの期待度が不必要に高められることを確実に抑制することができる。したがって、特徴ｖＤ１によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。

【５４９６】

＜特徴ｖＥ群＞

特徴ｖＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース２が対応している。

【５４９７】

［特徴ｖＥ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報

（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図１９０における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図１９０における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記演出画像切替手段は、
前記特定演出画像が表示された場合の期待度と比べて高い期待度の前記所定演出画像を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５４９８】

特徴ｖＥ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特

定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＥ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＥ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５４９９】

また、特徴ｖＥ１によれば、所定演出画像が表示された場合の期待度が、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度を上回らない関係が保たれている状態で、所定演出画像を表示することが行われるとすれば、特定演出画像が表示された場合の期待度と比べて、所定演出画像が表示された場合の期待度が高くなることで、遊技者に対してより高い期待度を付与することが可能となる。したがって、特徴ｖＥ１によれば、予告演出に対する信頼度をいっそう向上することができる。

【５５００】

＜特徴ｖＦ群＞

特徴ｖＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース２が対応している。

【５５０１】

［特徴ｖＦ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状

態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すこと）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図１９０における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図１９０における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記第１の特別情報についての前記所定回数の遊技回に連続して前記特定演出画像を表示可能とする構成は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定のキャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５５０２】
特徴ｖＦ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＦ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成

立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＦ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５０３】

また、特徴ｖＦ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＦ１によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【５５０４】

＜特徴ｖＧ群＞

特徴ｖＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース２が対応している。

【５５０５】

［特徴ｖＧ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、

当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図１９０における遊技回Ｖ２１の演出）と、

前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図１９０における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記第１表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、特定のキャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５５０６】

特徴ｖＧ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＧ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＧ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５０７】

また、特徴ｖＧ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＧ７によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【５５０８】

＜特徴ｖＨ群＞

特徴ｖＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース２が対応している。

【５５０９】

［特徴ｖＨ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、

当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図１９０における遊技回Ｖ２１の演出）と、

前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図１９０における遊技回Ｕ２３の演出）と、

前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、

を備え、

前記第２表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定のキャラクターが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定キャラクターが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５５１０】

特徴ｖＨ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＨ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＨによれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５１１】

また、特徴ｖＨ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＨ１によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【５５１２】

＜特徴ｖＩ群＞

特徴ｖＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース２が対応している。

【５５１３】

［特徴ｖＩ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すこと）が成立した場合に、所定確率（電役短開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
当該遊技機は、前記所定遊技状態において、前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回に連続して特定演出画像（前兆予告演出に含まれるチャンス目）を表示可能であり、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第１表示手段（図１９０における遊技回Ｖ２１の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、前記特定演出画像を表示可能な第２表示手段（図１９０における遊技回Ｕ２３の演出）と、
前記特定回数の前記第２の特別情報についての前記遊技回の終了後に連続して実行される、前記第１の特別情報についての前記遊技回において、特定条件（第２判定の判定結果が否定となること）が成立する場合に、前記特定演出画像を所定演出画像（特１連続演出継続用図柄同色演出）に切り替え可能な演出画像切替手段と、
を備え、
前記演出画像切替手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定演出画像を表示可能な手段（変形例５における特定の背景ゾーンが出現する演出の表示を、変形例１のレイヤー構造に適用した場合において、上記特定の背景ゾーンが出現する演出が図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５５１４】

特徴ｖＩ１によれば、所定遊技状態において、第１の特別情報についての所定回数の遊技回に連続して特定演出画像が表示される。第２の入球手段に遊技球が入球した場合に、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。そして、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定演出画像が表示される。このために、所定遊技状態において、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、特定演出画像を表示することで、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在する可能性があることを予告演出することができる。その上、取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以下である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行された場合に、当該遊技回においても、特定演出画像を表

示することで、予告演出の流れを途切れさせずに違和感なく、第２の特別情報についての遊技回を消化することが可能となっている。また、遊技回毎に特定演出画像を表示することを繰り返すことによって、第１所定条件を満たす特別情報が存在する可能性が高まったと遊技者に対して期待させることができる。一方で、第２の特別情報が取得情報記憶手段に記憶されたことによっても、特定演出画像が必ず表示される構成とした場合に、特定演出画像が不必要に繰り返されることになり、予告演出に対する信頼度が低下する虞があった。これに対して、特徴ｖＩ１によれば、特定回数の第２の特別情報についての遊技回の終了後に連続して実行される、第１の特別情報についての遊技回において、特定条件が成立する場合に、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることから、特定条件が成立した場合、特定演出画像が余分に出現することを抑制することができる。したがって、特徴ｖＩ１によれば、予告演出に対する信頼度を向上することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５１５】

また、特徴ｖＩ１によれば、取得情報記憶手段によって記憶される第１の特別情報についての遊技回において特定条件が成立する場合に所定演出画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定演出画像が表示されることから、所定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＩ１によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【５５１６】

＜特徴ｖＪ群＞

特徴ｖＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース３が対応している。

【５５１７】

［特徴ｖＪ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを

遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図１９５における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５５１８】
特徴ｖＪ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＪ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＪ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＪ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５５１９】
［特徴ｖＪ２］
特徴ｖＪ１に記載の遊技機であって、
前記継続表示手段は、
継続して表示する前記所定示唆情報として、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第２の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第１の特別情報についての前記遊技回において表示されたままの状態を含む所定示唆情報（キャプチャ画像を縮小した画像）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５５２０】
特徴ｖＪ２によれば、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態にお

いて、当該遊技回の開始直前に実行された第１の特別情報についての遊技回において表示されたままの状態を含む所定示唆情報が継続して表示されることになることから、より確かに、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。

【５５２１】

［特徴ｖＪ３］

特徴ｖＪ１または特徴ｖＪ２に記載の遊技機であって、

前記継続表示手段は、

継続して表示する前記所定示唆情報として、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第２の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第１の特別情報についての前記遊技回において表示された情報を変化させた所定示唆情報（変形例における、キャプチャ画像に対して泡の量を多くする変化を施した画像）を表示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５５２２】

特徴ｖＪ３によれば、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第１の特別情報についての遊技回において表示された情報を変化させた所定示唆情報が継続して表示されることになる。このために、様々な方法での所定示唆情報の提供が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５５２３】

［特徴ｖＪ４］

特徴ｖＪ１から特徴ｖＪ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定示唆情報表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の視認を妨げない位置に、前記所定示唆情報を表示する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５５２４】

特徴ｖＪ４によれば、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄が、所定示唆情報によって見にくくなることを抑制することができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５５２５】

［特徴ｖＪ５］

特徴ｖＪ１から特徴ｖＪ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定示唆情報表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定示唆情報を表示する手段（変形例１におけるレイヤーを用いた表示）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５５２６】

特徴ｖＪ５によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において所定示唆情報を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定示唆情報が表示されることから、所定示唆情報が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、表示制御することができる。したがって、特徴ｖＪ５によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【５５２７】

［特徴ｖＪ６］

特徴ｖＪ１から特徴ｖＪ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記継続表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定示唆情報を表示する手段（変形

例１におけるレイヤーを用いた表示）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５５２８】
　特徴ｖＪ６によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定示唆情報が表示されることから、所定示唆情報が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、表示制御することができる。したがって、特徴ｖＪ６によれば、制御の簡易化を図ることができる。
【５５２９】
［特徴ｖＪ７］
　特徴ｖＪ１から特徴ｖＪ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記特定遊技画像表示手段は、
　前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定遊技画像を表示する手段（変形例１のレイヤー構造において、貝の画像ＳＨを表示する上部レイヤーが図柄レイヤーの前に位置すること）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５５３０】
　特徴ｖＪ７によれば、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＪ７によれば、制御の簡易化を図ることができる。
【５５３１】
［特徴ｖＪ８］
　特徴ｖＪ１から特徴ｖＪ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記所定示唆情報は、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第２の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第１の特別情報についての前記遊技回における状況を示唆する情報（変形例として記載したキャプチャ画像を文字で表現した情報）を含む
　ことを特徴とする遊技機。
【５５３２】
　特徴ｖＪ８によれば、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第１の特別情報についての遊技回における状況を示唆する情報が継続して表示されることになる。このために、様々な方法での所定示唆情報の提供が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５５３３】
［特徴ｖＪ９］
　特徴ｖＪ１から特徴ｖＪ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である
　ことを特徴とする遊技機。
【５５３４】
　特徴ｖＪ９によれば、制御モードが前記第１制御モードである所定遊技状態において、第１の特別情報についての予告演出を行うことができる。
【５５３５】
＜特徴ｖＫ群＞
　特徴ｖＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース３が対応している。
【５５３６】

［特徴ｖＫ１］
遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図１９５における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記継続表示手段は、
継続して表示する前記所定示唆情報として、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第２の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第１の特別情報についての前記遊技回において表示されたままの状態を含む所定示唆情報（キャプチャ画像を縮小した画像）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５５３７】
特徴ｖＫ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第

１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＫ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＫ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＫ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５３８】

また、特徴ｖＫ１によれば、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第１の特別情報についての遊技回において表示されたままの状態を含む所定示唆情報が継続して表示されることになることから、より確かに、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。

【５５３９】

＜特徴ｖＬ群＞

特徴ｖＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース３が対応している。

【５５４０】

［特徴ｖＬ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状

態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すこと）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図１９５における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記継続表示手段は、
継続して表示する前記所定示唆情報として、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第２の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第１の特別情報についての前記遊技回において表示された情報を変化させた所定示唆情報（変形例における、キャプチャ画像に対して泡の量を多くする変化を施した画像）を表示する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５５４１】
特徴ｖＬ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＬ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＬ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起

こさせることができる。したがって、特徴ｖＬ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５４２】

また、特徴ｖＬ１によれば、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第１の特別情報についての遊技回において表示された情報を変化させた所定示唆情報が継続して表示されることになる。このために、様々な方法での所定示唆情報の提供が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５５４３】

＜特徴ｖＭ群＞

特徴ｖＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース３が対応している。

【５５４４】

［特徴ｖＭ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、

前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図１９５における遊技回Ｕ３２の演出）と、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、

前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特

定遊技画像表示手段と、
　前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
　を備え、
　前記所定示唆情報表示手段は、
　前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の視認を妨げない位置に、前記所定示唆情報を表示する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５５４５】
　特徴ｖＭ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＭ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＭ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＭ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５５４６】
　また、特徴ｖＭ１によれば、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄が、所定示唆情報によって見にくくなることを抑制することができる。このため、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５５４７】
＜特徴ｖＮ群＞
　特徴ｖＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース３が対応している。
【５５４８】
［特徴ｖＮ１］
　遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、
　遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、
　前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
　前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図１９５における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記所定示唆情報表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定示唆情報を表示する手段（変形例１におけるレイヤーを用いた表示）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５５４９】

特徴ｖＮ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＮ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報につい

ての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＮ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＮ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５５０】

また、特徴ｖＮ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において所定示唆情報を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定示唆情報が表示されることから、所定示唆情報が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、表示制御することができる。したがって、特徴ｖＮ１によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【５５５１】

＜特徴ｖＯ群＞

特徴ｖＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース３が対応している。

【５５５２】

［特徴ｖＯ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、

前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図１９５における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記継続表示手段は、
前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記所定示唆情報を表示する手段（変形例１におけるレイヤーを用いた表示）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５５５３】

特徴ｖＯ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＯ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＯ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＯ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５５４】

また、特徴ｖＯ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、所定示唆情報が表示されることから、所定示唆情報が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、表示制御することができる。したがって、特徴ｖＯ１によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【５５５５】

＜特徴ｖＰ群＞

特徴ｖＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース３が対応している。

【５５５６】

［特徴ｖＰ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すること）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、

前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図１９５における遊技回Ｕ３２の演出）と、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、

前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、

前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、

を備え、

前記特定遊技画像表示手段は、

前記遊技回において表示される、前記判定手段による前記判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して、前後をずらした位置に、前記特定遊技画像を表示する手段（変形例１のレイヤー構造において、貝の画像ＳＨを表示する上部レイヤーが図柄レイヤーの前に位置すること）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５５５７】

特徴ｖＰ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＰ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＰ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＰ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５５８】

また、特徴ｖＰ１によれば、定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像を表示するに際し、判定手段による判定の結果を告知するための図柄の表示面に対して前後をずらした位置に、特定演出画像が表示されることから、特定演出画像が表示される階層と図柄が表示される階層のそれぞれで独立して、描画を制御することができる。したがって、特徴ｖＰ１によれば、制御の簡易化を図ることができる。

【５５５９】

＜特徴ｖＱ群＞

特徴ｖＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース３が対応している。

【５５６０】

［特徴ｖＱ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）

と、
前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すこと）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、
前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図１９５における遊技回Ｕ３２の演出）と、
前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、
前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記所定示唆情報は、前記特定遊技画像を表示して実行される前記第２の特別情報についての前記遊技回の開始直前に実行された前記第１の特別情報についての前記遊技回における状況を示唆する情報（変形例として記載したキャプチャ画像を文字で表現した情報）を含む
ことを特徴とする遊技機。

【５５６１】
特徴ｖＱ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＱ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＱ１によれば、特

定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＱ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５６２】

また、特徴ｖＱ１によれば、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態において、当該遊技回の開始直前に実行された第１の特別情報についての遊技回における状況を示唆する情報が継続して表示されることになる。このために、様々な方法での所定示唆情報の提供が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５５６３】

＜特徴ｖＲ群＞

特徴ｖＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態とその変形例から抽出される。特に第４実施形態におけるケース３が対応している。

【５５６４】

［特徴ｖＲ１］

遊技球が入球可能な第１の入球手段（第１始動口３３）と、

遊技球が入球可能な第２の入球手段（第２始動口３４）と、

前記第１の入球手段または前記第２の入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記第１の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が第１所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段（主制御基板６１側のＭＰＵ６２と、それによって実行される図１８５の遊技回制御処理）と、

前記第２の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、

前記補助手段の状態を、前記第２の入球手段への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球手段への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、

前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球手段への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、

を備える遊技機において、

前記制御手段は、所定遊技状態において、所定の条件（スルーゲート３５ａ，３５ｂを遊技球が通すこと）が成立した場合に、所定確率（電役長開放に当選する確率）でもって、前記補助手段の状態を前記第１の状態から前記第２の状態に切り替える手段を備え、

前記第１の特別情報についての所定回数の前記遊技回において、所定示唆情報（前兆予告演出に含まれる泡の画像）を表示する所定示唆情報表示手段（図１９５における遊技回Ｕ３２の演出）と、

前記所定遊技状態において前記取得情報記憶手段に記憶しうる前記第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、前記第２の特別情報についての前記遊技回が実行可能な特定遊技状態（特２保留についての遊技回が実行可能な遊技状態）を発生可能な特定遊技状態発生手段（通常時の電動役物３４ａの長開放状態）と、

前記特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像（特２保留１についての変動表示δ１１および停止表示δ１２において表示される貝の画像ＳＨ）を表示する特定遊技画像表示手段と、
前記特定遊技画像を表示して前記第２の特別情報についての前記遊技回を実行する場合に、前記所定示唆情報を継続して表示する継続表示手段と（キャプチャ画像を縮小した画像を特２専用演出用表示領域ＳＡに表示する手段）、
を備え、
前記所定遊技状態は、前記制御モードが前記第１制御モードである遊技状態である
ことを特徴とする遊技機。
【５５６５】
特徴ｖＲ１によれば、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において、所定示唆情報が表示される。このために、取得情報記憶手段に記憶された第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす特別情報が存在する期待度の高い演出を行なう予定の特別情報が存在する場合に、所定示唆情報によって、遊技者に対して、第１の特別情報の中に第１所定条件を満たす第１の特別情報が存在することを予告演出することができる。また、特徴ｖＲ１によれば、所定遊技状態において取得情報記憶手段に記憶しうる第２の特別情報の上限数以上である特定回数の、第２の特別情報についての遊技回が実行可能な特定遊技状態が発生しうる。そして、特定遊技状態の発生中に、特定遊技に対応する特定遊技画像が表示される。このために、第２の特別情報についての遊技回を実行するのに長い時間を要することになり、この長い時間の第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像を表示することによって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。一方で、第２の特別情報についての遊技回は長い時間となることから、第２の特別情報についての遊技回が終了したときには、第２の特別情報についての遊技回が開始される前に実行された第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことを、遊技者によってはすっかり忘れてしまう虞があった。その上、第２の特別情報についての遊技回で特定遊技画像が表示されることで、第１の特別情報についての所定回数の遊技回において予告演出が出現していたことをよりいっそう忘れやすくなる。これに対して、特徴ｖＲ１によれば、特定遊技画像を表示して第２の特別情報についての遊技回を実行する場合に、所定示唆情報が継続して表示されることから、遊技者に対して、予告演出が出現していたことが忘れられてしまうことを抑制し、第１の特別情報についての予告演出が続いていることを思い起こさせることができる。したがって、特徴ｖＲ１によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５５６６】
特徴ｖＲ１によれば、制御モードが前記第１制御モードである所定遊技状態において、第１の特別情報についての予告演出を行うことができる。
【５５６７】
＜特徴ｗＡ群＞
特徴ｗＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【５５６８】
［特徴ｗＡ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と

一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、
特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）
ことを特徴とする遊技機。

【５５６９】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５７０】

［特徴ｗＡ２］
特徴ｗＡ１に記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアにおいて表示されている前記既実行保留表示情報の前記表示態様を変化させる手段（図２４１のステップＳ９のアシスト設定処理であって、ケース３，４が該当）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５５７１】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化する場合がある。ここで、特定条件下にあるということが、例えば、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、既実行保留表示エリア内の既実行保留表示情報の表示態様が全て同一の表示態様に揃うといった状況下にあるこ

ととすると、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化し、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化し、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。

【５５７２】

［特徴ｗＡ３］

特徴ｗＡ１または特徴ｗＡ２に記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示情報の表示形状は、前記未実行保留表示情報の表示形状と異なる

ことを特徴とする遊技機。

【５５７３】

本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示形状は、未実行保留表示情報の表示形状と異なるので、未実行保留表示情報と既実行保留表示情報との判別が容易となる。このために、特定の保留表示情報が未実行保留表示エリアから変動実行中保留表示エリアを経て既実行保留表示エリアに移行したことの判別が容易となる。したがって、視認性が向上することによって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５５７４】

［特徴ｗＡ４］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

当該遊技機の遊技状態を、第１遊技状態から、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態に移行させることが可能な遊技状態移行手段と、

前記第２遊技状態においては、前記特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる制御を実行しない手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５５７５】

本特徴によれば、第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態においては、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる制御を実行しない。第２遊技状態は、既に第１遊技状態よりも遊技者に有利な状態であり、上述した新たな制御の必要性は第１遊技状態よりも低い。このため、本特徴では、第２遊技状態では、上述した新たな制御を行わないことによって制御を簡略化することができるとともに、第１遊技状態では、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるといった上述した新たな制御を実行することによって遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５７６】

［特徴ｗＡ５］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示エリアにおいて前記既実行保留表示情報を表示可能な前記所定数は一定である（変形例１３の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５５７７】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて既実行保留表示情報を表示可能な所定数は一定であることから、既実行保留表示エリアにおいて表示される既実行保留表示情報の表示態様が全て同一に揃う難易度が、一定となる。このために、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に付与することを抑制することができる。
【５５７８】
［特徴ｗＡ６］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアにおいて表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（遊技が行われていないと判定されてから所定時間経過後に既実行保留表示アイコンＺを消去する）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５５７９】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去することによって、遊技者が交替する場合に、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残ること抑制することができる。このために、遊技者が交替した場合に、既実行保留表示エリア内に既実行保留表示情報が無い状態で遊技を開始することができ、既実行保留表示エリア内に既実行保留表示情報が残って煩わしい気持ちに遊技者をさせることもない。
【５５８０】
［特徴ｗＡ７］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定条件下において前記特定の保留表示情報が前記第１の表示態様で前記既実行保留表示エリアに移行した場合に、遊技者にとっての有利性が高いことを示す演出（女性キャラクター演出設定処理）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５５８１】
本特徴によれば、特定条件下において特定の保留表示情報が第１の表示態様で既実行保留表示エリアに移行した場合に、遊技者にとっての有利性が高いことを示す演出が実行されることから、遊技者に対していっそうの期待感を付与することができる。
【５５８２】
［特徴ｗＡ８］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段を備え、
前記遊技者にとっての有利性が高いことは、前記特別遊技状態の発生が確定することである
ことを特徴とする遊技機。
【５５８３】
本特徴によれば、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第１の表示態様で表示されている場合に、特別遊技状態の発生が確定する。このために、特定条件下において、既実行保留表示エリアに移行する保留表示情報が第１の表示態様で表示されていることに対して、いっそう大きな期待感を遊技者に付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５５８４】
［特徴ｗＡ９］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記保留変化手段は、前記未実行保留表示情報の前記表示態様を変化させる一態様とし

て、前記未実行保留表示情報の表示色を変化させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５５８５】
本特徴によれば、未実行保留表示情報の表示色を変化させることによって、特別情報が所定条件を満たす可能性の高低を示唆することができる。また、表示態様が表示色であるために、全て同色となったか否かが一目瞭然である。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５５８６】
［特徴ｗＡ１０］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記未実行保留表示エリアにおいて表示されている前記未実行保留表示情報の前記表示態様を、前記第１の表示態様から前記第２の表示態様に変化させる手段（図２４２の外れ時同色外し用処理）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５５８７】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示されている未実行保留表示情報の表示態様を、第１の表示態様から第２の表示態様に変化させることができる。そして、未実行保留表示エリアにおいて表示されている未実行保留表示情報の表示態様を、第１の表示態様から第２の表示態様に変化させた場合には、当該未実行保留表示情報が特定の保留表示情報として既実行保留表示エリアに移行する場合に、第１の表示態様のまま移行することがなくなる。このために、遊技者は、未実行保留表示エリアにおいて特定の保留表示情報が第１の表示態様で表示されており、当該特定の保留表示情報が特定条件下において第１の表示態様のまま既実行保留表示エリアに移行し、遊技者にとっての有利性が高くなることを期待していたところ、第２の表示態様に変化してしまい、期待しただけの有利性が付与されることがなくなり、期待外れとなり落胆してしまう。その一方で、第１の表示態様よりも未実行保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が高い第２の表示態様分だけの期待感は残る。このように、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５５８８】
［特徴ｗＡ１１］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記未実行保留表示エリアにおいて表示されている複数の前記未実行保留表示情報のうちの、前記既実行保留表示エリアに最も近い側の一の前記未実行保留表示情報を前記第１の表示態様以外の表示態様から前記第１の表示態様に変化させる手段（図２４１の既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５５８９】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示されている複数の未実行保留表示情報のうちの、既実行保留表示エリアに最も近い側の一の未実行保留表示情報を第１の表示態様以外の表示態様から第１の表示態様に変化させる場合があるので、既実行保留表示エリアに移行する特定の保留表示情報が特定の条件下において第１の表示態様で表示されていて遊技者にとっての有利性が高いといった現象が発生して欲しいと期待していた遊技者に対して、大きな喜びを付与することができる。
【５５９０】
［特徴ｗＡ１２］
特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記未実行保留表示エリアにおいて表示されている複数の前記未実行保留表示情報のうちの、前記既実行保留表示エリアに最も近い側の一の前記未実行保留表示情報を前記第１の表示態様から前記第１の表示態様以外の表示態様に変化させる手段（外れ時同色外し用

処理）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５５９１】
　本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示されている複数の未実行保留表示情報のうちの、既実行保留表示エリアに最も近い側の一の未実行保留表示情報を第１の表示態様から第１の表示態様以外の表示態様に変化させる場合があるので、既実行保留表示エリアに移行する特定の保留表示情報が特定の条件下において第１の表示態様で表示されていて遊技者にとっての有利性が高いといった現象が発生するのではないかと期待していた遊技者に対して、大きな落胆感を付与することができる。
【５５９２】
［特徴ｗＡ１３］
　特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第１の表示態様は、前記未実行保留表示情報の第１の表示色であり、
　前記第２の表示態様は、前記未実行保留表示情報の第２の表示色であり、
　前記未実行保留表示エリアにおいて表示される前記未実行保留表示情報を前記第１の表示色以外の表示色から前記第１の表示色に変化させる第１の表示色変化手段（図２４１の既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理）と、
　前記第１の表示色変化手段によって前記表示色を変化させるに際し、当該表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報の形状を、前記未実行保留表示エリアにおいて表示される、前記表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報以外の未実行保留表示情報の形状と相違する形状に変化させる手段と（変形例５）
　を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５５９３】
　本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示される未実行保留表示情報を第１の表示色以外の表示色から第１の表示色に変化させるとともに、この表示色を変化させるに際し、当該表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報の形状を、未実行保留表示エリアにおいて表示される、当該表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報以外の未実行保留表示情報の形状と相違する形状に変化させるので、表示色を変化させる対象の未実行保留表示情報が第１の表示色に変化することを遊技者に注視させることができ、遊技者に対していっそうの期待感を付与することができる。
【５５９４】
［特徴ｗＡ１４］
　特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記未実行保留表示エリアにおいて表示される前記未実行保留表示情報を前記第１の表示態様以外の表示態様から前記第１の表示態様に変化させる表示態様変化手段（図２４１の既実行保留予告用処理におけるアシスト設定処理）と、
　前記表示態様変化手段によって前記表示態様を変化させるに際し、当該表示態様を変化させる対象の未実行保留表示情報に移動体（花びら、紙ふぶき、火の玉等の有体物や、光線、レーザー光、電波等の無体物）を到達させる手段と（変形例５）
　を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５５９５】
　本特徴によれば、未実行保留表示エリアにおいて表示される未実行保留表示情報を第１の表示態様以外の表示態様から第１の表示態様に変化させるに際し、当該未実行保留表示情報に移動体を到達させるので、表示態様を変化させる対象の未実行保留表示情報が第１の表示態様に変化することを遊技者に注視させることができ、遊技者に対していっそうの期待感を付与することができる。
【５５９６】
［特徴ｗＡ１５］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５５９７】

本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様が変化するのではなく、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５５９８】

［特徴ｗＡ１６］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５５９９】

本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができる。したがって、例えば、既実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、未実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の現在の表示態様に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６００】

［特徴ｗＡ１７］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する第１変化示唆演出を実行可能な手段を備え、
前記第１変化示唆演出が実行された場合であっても、前記表示態様が変化しない場合がある
ことを特徴とする遊技機。

【５６０１】

本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する第１変化示唆演出が実行された場合であっても、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、第１変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、表示態様が変化する事象の発生を期待しつつ（当該第１変化示唆演出がガセではないことを期待しつつ）、さらに、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲

しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６０２】

［特徴ｗＡ１８］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する第２変化示唆演出を実行可能な手段を備え、

前記第２変化示唆演出が実行された場合には、前記表示態様が必ず変化する

ことを特徴とする遊技機。

【５６０３】

本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する第２変化示唆演出が実行された場合には、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が必ず変化するので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、第２変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。また、例えば、全ての未実行保留表示情報が既に同一の表示態様で揃っているといった状況において、第２変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様は変化して欲しくないので既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった感情を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６０４】

［特徴ｗＡ１９］

特徴ｗＡ１から特徴ｗＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の変化後の前記表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５６０５】

本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の変化後の表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備えるので、例えば、当該演出が実行された状況において、当該演出によって示唆された変化後の表示態様に変化すれば全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことになる一の既実行保留表示情報が存在する場合には、遊技者は、当該一の既実行保留表示情報が当該演出によって示唆された表示態様に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６０６】

＜特徴ｗＢ群＞

特徴ｗＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【５６０７】

［特徴ｗＢ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
前記既実行保留表示エリアにおいて表示されている前記既実行保留表示情報の前記表示態様を変化させる手段（図２４１のステップＳ９のアシスト設定処理であって、ケース３，４が該当）と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、
特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）
ことを特徴とする遊技機。

【５６０８】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６０９】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化する場合がある。ここで、特定条件下にあるということが、例えば、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、既実行保留表示エリア内の既実行保留表示情報の表示態様が全て同一の表示態様に揃うといった状況下にあることとすると、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実

行保留表示情報の表示態様が変化し、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化し、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができる。

【５６１０】

＜特徴ｗＣ群＞

特徴ｗＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【５６１１】

［特徴ｗＣ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、

前記既実行保留表示情報の表示形状は、前記未実行保留表示情報の表示形状と異なり、

特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）

ことを特徴とする遊技機。

【５６１２】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御

手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６１３】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示形状は、未実行保留表示情報の表示形状と異なるので、未実行保留表示情報と既実行保留表示情報との判別が容易となる。このために、特定の保留表示情報が未実行保留表示エリアから変動実行中保留表示エリアを経て既実行保留表示エリアに移行したことの判別が容易となる。したがって、視認性が向上することによって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５６１４】

＜特徴ｗＤ群＞

特徴ｗＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【５６１５】

［特徴ｗＤ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

当該遊技機の遊技状態を、第１遊技状態から、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態に移行させることが可能な遊技状態移行手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例え

ば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、
　特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高く（既実行保留予告）、
　前記第２遊技状態においては、前記特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる制御を実行しない手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５６１６】
　本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６１７】
　さらに、本特徴によれば、第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態においては、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる制御を実行しない。第２遊技状態は、既に第１遊技状態よりも遊技者に有利な状態であり、上述した新たな制御の必要性は第１遊技状態よりも低い。このため、本特徴では、第２遊技状態では、上述した新たな制御を行わないことによって制御を簡略化することができるとともに、第１遊技状態では、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるといった上述した新たな制御を実行することによって遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６１８】
＜特徴ｗＥ群＞
　特徴ｗＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【５６１９】
［特徴ｗＥ１］
　遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
　前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
　前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
　前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情

報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、
前記既実行保留表示エリアにおいて前記既実行保留表示情報を表示可能な前記所定数は一定であり、
特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）
ことを特徴とする遊技機。
【５６２０】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６２１】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて既実行保留表示情報を表示可能な所定数は一定であることから、既実行保留表示エリアにおいて表示される既実行保留表示情報の表示態様が全て同一に揃う難易度が、一定となる。このために、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に付与することを抑制することができる。
【５６２２】
＜特徴ｗＦ群＞

特徴ｗＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【５６２３】

［特徴ｗＦ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

前記既実行保留表示エリアにおいて表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（遊技が行われていないと判定されてから所定時間経過後に既実行保留表示アイコンＺを消去する）手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、

特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い（既実行保留予告）

ことを特徴とする遊技機。

【５６２４】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しい

との期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６２５】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアにおいて表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去することによって、遊技者が交替する場合に、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残ること抑制することができる。このために、遊技者が交替した場合に、既実行保留表示エリア内に既実行保留表示情報が無い状態で遊技を開始することができ、既実行保留表示エリア内に既実行保留表示情報が残って煩わしい気持ちに遊技者をさせることもない。

【５６２６】

＜特徴ｗＧ群＞

特徴ｗＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【５６２７】

［特徴ｗＧ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作を制御する遊技回制御手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、第１の表示態様（例えば緑色の表示色）と、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（例えば赤色の表示色）と、を少なくとも有し、

特定の保留表示情報が前記既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては（変動実行中保留表示アイコンＹが既実行保留表示エリアに移行することによって、所定数の既実行保留表示エリアＤｚに表示される全ての既実行保留表示アイコンＺが同一の表示色に揃うことになるといった状況下においては）、前記特定の保留表示情報が前記第２の表示態様で表示されている場合より前記第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高く（既実行保留予告）、

前記特定条件下において前記特定の保留表示情報が前記第１の表示態様で前記既実行保

留表示エリアに移行した場合に、遊技者にとっての有利性が高いことを示す演出（女性キャラクター演出設定処理）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５６２８】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアに、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報が表示され、既実行保留表示エリアに、遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示される。そして、特定の保留表示情報が既実行保留表示エリアに移行する場合に、特定条件下においては、特定の保留表示情報が第２の表示態様で表示されている場合より、第１の表示態様で表示されている場合の方が、遊技者にとっての有利性が高い。このために、保留表示情報に対応する特別情報が所定条件を満たす可能性が第２の表示態様より低い第１の表示態様であっても、特定条件下においては、保留表示情報が第２の表示態様に変化することなく第１の表示態様のままで、既実行保留表示エリアに移行して欲しいとの期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、保留表示情報の第１の表示態様に、第１の表示態様に対して設定された特別情報が所定条件を満たす可能性の段階とは相違する、遊技者にとっての有利性についての特別の意味を持たせることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６２９】
さらに、本特徴によれば、特定条件下において特定の保留表示情報が第１の表示態様で既実行保留表示エリアに移行した場合に、遊技者にとっての有利性が高いことを示す演出が実行されることから、遊技者に対していっそうの期待感を付与することができる。
【５６３０】
＜特徴ｗＨ群＞
特徴ｗＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。
【５６３１】
［特徴ｗＨ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を

既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）
ことを特徴とする遊技機。

【５６３２】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５６３３】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５６３４】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６３５】
［特徴ｗＨ２］
特徴ｗＨ１に記載の遊技機であって、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得る
ことを特徴とする遊技機。

【５６３６】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５６３７】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に

対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５６３８】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６３９】

［特徴ｗＨ３］

特徴ｗＨ１または特徴ｗＨ２に記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報の表示態様を変化させる（既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺの表示態様を変化させる）手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５６４０】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【５６４１】

［特徴ｗＨ４］

特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報は、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示される

ことを特徴とする遊技機。

【５６４２】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報は、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示情報が未実行保留表示情報とは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示情報が表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留情報が存在していると誤解してしまうことを回避することができる。

【５６４３】

［特徴ｗＨ５］

特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報は一定数である

ことを特徴とする遊技機。

【５６４４】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報は一定数であるので、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様に

揃う難易度が一定となる。したがって、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。

【５６４５】

［特徴ｗＨ６］

特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示エリアに表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（所定時間が経過したという消去条件の成立に基づいて消去する）手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５６４６】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去するので、例えば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを次の遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。

【５６４７】

具体的には、例えば、当該遊技機において遊技が所定時間行なわれていない場合に消去条件が成立する構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、当該遊技機で遊技をしていた遊技者が遊技を止め、所定時間経過後に次の遊技者が新たに当該遊技機で遊技を始めた場合には、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報は、次の遊技者が遊技を始めるタイミングにおいて消去されている。したがって、次の遊技者は、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを抱くことがない。

【５６４８】

すなわち、本特徴によれば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が存在しない状態で遊技を始めることのできる状況を次の遊技者に対して提供することができる。

【５６４９】

［特徴ｗＨ７］

特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、所定の示唆演出（女性キャラクターＷＭが出現する演出）を実行する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５６５０】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、所定の示唆演出を実行する手段を備えるので、遊技者に対して、明確に、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様であるという条件が成立したことを認識させることができるとともに、当該条件が成立したことに特別な意味があることを認識させることができる。

【５６５１】

［特徴ｗＨ８］

特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２の表示態様（青色）は、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様（白色）よりも一つ上位の段階の表示態様である

ことを特徴とする遊技機。

【５６５２】

本特徴によれば、第２の表示態様は、複数の段階の中で第１の表示態様よりも一つ上位

の段階の表示態様である。換言すれば、第２の表示態様は、最も下位から２番目の段階の表示態様である。一般的に、最も下位の第１の表示態様や、最も下位から２番目の第２の表示態様の保留表示情報が表示されても、遊技者は大きな期待感を抱かない。

【５６５３】

しかしながら、本特徴では、第１の表示態様や第２の表示態様で表示される保留表示情報が増えていき、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様で揃った場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。

【５６５４】

したがって、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が表示されている状況であっても、遊技者は、ひょっとしたらこのまま第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が増えていって、結果として、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様で揃うことになるのではないか、といった期待感を抱くことになる。この結果、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報に対しても特別な意義を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６５５】

［特徴ｗＨ９］

特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、前記特別遊技状態が発生する可能性が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【５６５６】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、特別遊技状態が発生する可能性が異なるので、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様で揃うか否かだけでなく、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報がどの種類の表示態様で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６５７】

［特徴ｗＨ１０］

特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させる（未実行保留表示エリアＤｈの未実行保留表示アイコンＨの表示態様を変化させる）手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５６５８】

本特徴によれば、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは未実行保留表示エリアに表示されている全ての未実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【５６５９】

［特徴ｗＨ１１］
特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５６６０】
本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様が変化するのではなく、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６６１】
［特徴ｗＨ１２］
特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５６６２】
本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができる。したがって、例えば、既実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになり、一方、未実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の現在の表示態様に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６６３】
［特徴ｗＨ１３］
特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する第１変化示唆演出を実行可能な手段を備え、
前記第１変化示唆演出が実行された場合であっても、前記表示態様が変化しない場合がある
ことを特徴とする遊技機。
【５６６４】
本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する第１変化示唆演出が実行された場合であっても、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、第１変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、表示態様が変化する事象の発生を期待しつつ（当該第１変化示唆演出がガセではないことを期待しつつ）、さらに、所定数の既実行保留表示エリアに表示

される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６６５】

［特徴ｗＨ１４］

特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する第２変化示唆演出を実行可能な手段を備え、

前記第２変化示唆演出が実行された場合には、前記表示態様が必ず変化する

ことを特徴とする遊技機。

【５６６６】

本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する第２変化示唆演出が実行された場合には、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が必ず変化するので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、第２変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。また、例えば、全ての未実行保留表示情報が既に同一の表示態様で揃っているといった状況において、第２変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様は変化して欲しくないので既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった感情を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６６７】

［特徴ｗＨ１５］

特徴ｗＨ１から特徴ｗＨ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の変化後の前記表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５６６８】

本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の変化後の表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備えるので、例えば、当該演出が実行された状況において、当該演出によって示唆された変化後の表示態様に変化すれば全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことになる一の既実行保留表示情報が存在する場合には、遊技者は、当該一の既実行保留表示情報が当該演出によって示唆された表示態様に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６６９】

＜特徴ｗＩ群＞

特徴ｗＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５６７０】

［特徴ｗＩ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エ

リアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報の表示態様を変化させる（既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺの表示態様を変化させる）手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）
ことを特徴とする遊技機。
【５６７１】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【５６７２】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【５６７３】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６７４】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。
【５６７５】
＜特徴ｗＪ群＞
特徴ｗＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。
【５６７６】
［特徴ｗＪ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報は、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示され、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）
ことを特徴とする遊技機。

【５６７７】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５６７８】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５６７９】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６８０】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報は、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示情報が未実行保留表示情報とは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示情報が表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留情報が存在していると誤解してしまうことを回避することができる。

【５６８１】

＜特徴ｗＫ群＞

特徴ｗＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５６８２】

［特徴ｗＫ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作

が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報は一定数であり、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）
ことを特徴とする遊技機。

【５６８３】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５６８４】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５６８５】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５６８６】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報は一定数であるので、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様に揃う難易度が一定となる。したがって、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。

【５６８７】
＜特徴ｗＬ群＞
特徴ｗＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。
【５６８８】
［特徴ｗＬ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
前記既実行保留表示エリアに表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（所定時間が経過したという消去条件の成立に基づいて消去する）手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）
ことを特徴とする遊技機。
【５６８９】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期

待感を抱かせることができる。
【５６９０】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【５６９１】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５６９２】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去するので、例えば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを次の遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。
【５６９３】
具体的には、例えば、当該遊技機において遊技が所定時間行なわれていない場合に消去条件が成立する構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、当該遊技機で遊技をしていた遊技者が遊技を止め、所定時間経過後に次の遊技者が新たに当該遊技機で遊技を始めた場合には、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報は、次の遊技者が遊技を始めるタイミングにおいて消去されている。したがって、次の遊技者は、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを抱くことがない。
【５６９４】
すなわち、本特徴によれば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が存在しない状態で遊技を始めることのできる状況を次の遊技者に対して提供することができる。
【５６９５】
＜特徴ｗＭ群＞
特徴ｗＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。
【５６９６】
［特徴ｗＭ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、所定の示唆演出（女性キャラクターＷＭが出現する演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５６９７】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５６９８】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５６９９】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７００】

さらに、本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保

留表示情報が第１の表示態様である場合に、所定の示唆演出を実行する手段を備えるので、遊技者に対して、明確に、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様であるという条件が成立したことを認識させることができるとともに、当該条件が成立したことに特別な意味があることを認識させることができる。

【５７０１】

＜特徴ｗＮ群＞

特徴ｗＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５７０２】

［特徴ｗＮ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記第２の表示態様（青色）は、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様（白色）よりも一つ上位の段階の表示態様であり、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）

ことを特徴とする遊技機。

【５７０３】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保

留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５７０４】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５７０５】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７０６】

さらに、本特徴によれば、第２の表示態様は、複数の段階の中で第１の表示態様よりも一つ上位の段階の表示態様である。換言すれば、第２の表示態様は、最も下位から２番目の段階の表示態様である。一般的に、最も下位の第１の表示態様や、最も下位から２番目の第２の表示態様の保留表示情報が表示されても、遊技者は大きな期待感を抱かない。

【５７０７】

しかしながら、本特徴では、第１の表示態様や第２の表示態様で表示される保留表示情報が増えていき、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様で揃った場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。

【５７０８】

したがって、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が表示されている状況であっても、遊技者は、ひょっとしたらこのまま第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が増えていって、結果として、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様で揃うことになるのではないか、といった期待感を抱くことになる。この結果、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報に対しても特別な意義を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７０９】

＜特徴ｗＯ群＞

特徴ｗＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５７１０】

[特徴ｗＯ１]

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情

報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、前記特別遊技状態が発生する可能性が異なる
ことを特徴とする遊技機。

【５７１１】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５７１２】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５７１３】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技

回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７１４】

さらに、本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、特別遊技状態が発生する可能性が異なるので、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様で揃うか否かだけでなく、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報がどの種類の表示態様で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７１５】

＜特徴ｗＰ群＞

特徴ｗＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５７１６】

［特徴ｗＰ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させる（未実行保留表示エリアＤｈの未実行保留表示アイコンＨの表示態様を変化させる）手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）

ことを特徴とする遊技機。

【５７１７】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５７１８】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５７１９】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７２０】

さらに、本特徴によれば、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは未実行保留表示エリアに表示されている全ての未実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【５７２１】

＜特徴ｗＱ群＞

特徴ｗＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５７２２】

［特徴ｗＱ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得る
ことを特徴とする遊技機。

【５７２３】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５７２４】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５７２５】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７２６】
さらに、本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【５７２７】
＜特徴ｗＲ群＞
特徴ｗＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。
【５７２８】
［特徴ｗＲ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得る
ことを特徴とする遊技機。
【５７２９】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情

報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５７３０】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５７３１】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７３２】

［特徴ｗＲ２］

特徴ｗＲ１に記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報の表示態様を変化させる（既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺの表示態様を変化させる）手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５７３３】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【５７３４】

［特徴ｗＲ３］

特徴ｗＲ１または特徴ｗＲ２に記載の遊技機であって、

前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報は、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示される

ことを特徴とする遊技機。

【５７３５】

本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報は、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されるので、遊技者に対して、既実行保留表示情報が未実行保留表示情報とは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示情報が表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留情報が存在していると誤解してしまうことを回避することができる。

【５７３６】
［特徴ｗＲ４］
特徴ｗＲ１から特徴ｗＲ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報は一定数である
ことを特徴とする遊技機。
【５７３７】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報は一定数であるので、既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様に揃う難易度が一定となる。したがって、当該難易度が変化して、不要な期待感や落胆感を遊技者に与えてしまうことを回避することができる。
【５７３８】
［特徴ｗＲ５］
特徴ｗＲ１から特徴ｗＲ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記既実行保留表示エリアに表示されている前記既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去する（所定時間が経過したという消去条件の成立に基づいて消去する）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５７３９】
本特徴によれば、既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報を消去条件の成立に基づいて消去するので、例えば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを次の遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。
【５７４０】
具体的には、例えば、当該遊技機において遊技が所定時間行なわれていない場合に消去条件が成立する構成を採用した場合について説明する。この構成を採用した場合において、当該遊技機で遊技をしていた遊技者が遊技を止め、所定時間経過後に次の遊技者が新たに当該遊技機で遊技を始めた場合には、前の遊技者による遊技によって貯えられた既実行保留表示情報は、次の遊技者が遊技を始めるタイミングにおいて消去されている。したがって、次の遊技者は、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技によって貯えられた既実行保留表示情報が残っていて煩わしいといった気持ちを抱くことがない。
【５７４１】
すなわち、本特徴によれば、既実行保留表示エリア内に前の遊技者の遊技による既実行保留表示情報が存在しない状態で遊技を始めることのできる状況を次の遊技者に対して提供することができる。
【５７４２】
［特徴ｗＲ６］
特徴ｗＲ１から特徴ｗＲ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様である場合に、所定の示唆演出（女性キャラクターＷＭが出現する演出）を実行する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５７４３】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、所定の示唆演出を実行する手段を備えるので、遊技者に対して、明確に、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様であるという条件が成立したことを認識させることができるとともに、当該条件が成立したことに特別な意味があることを認識させることができる。

【５７４４】
［特徴ｗＲ７］
特徴ｗＲ１から特徴ｗＲ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の表示態様（青色）は、前記複数の段階の中で前記第１の表示態様（白色）よりも一つ上位の段階の表示態様である
ことを特徴とする遊技機。
【５７４５】
本特徴によれば、第２の表示態様は、複数の段階の中で第１の表示態様よりも一つ上位の段階の表示態様である。換言すれば、第２の表示態様は、最も下位から２番目の段階の表示態様である。一般的に、最も下位の第１の表示態様や、最も下位から２番目の第２の表示態様の保留表示情報が表示されても、遊技者は大きな期待感を抱かない。
【５７４６】
しかしながら、本特徴では、第１の表示態様や第２の表示態様で表示される保留表示情報が増えていき、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様で揃った場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。
【５７４７】
したがって、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が表示されている状況であっても、遊技者は、ひょっとしたらこのまま第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報が増えていって、結果として、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様で揃い、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様で揃うことになるのではないか、といった期待感を抱くことになる。この結果、本特徴によれば、一般的には遊技者が大きな期待感を抱くことのない第１の表示態様や第２の表示態様の保留表示情報に対しても特別な意義を持たせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７４８】
［特徴ｗＲ８］
特徴ｗＲ１から特徴ｗＲ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される前記既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、前記特別遊技状態が発生する可能性が異なる
ことを特徴とする遊技機。
【５７４９】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報の表示態様の種類に応じて、特別遊技状態が発生する可能性が異なるので、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報が全て同一の表示態様で揃うか否かだけでなく、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報がどの種類の表示態様で揃うのかといったことに対しても遊技者の関心を引くことが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７５０】
［特徴ｗＲ９］
特徴ｗＲ１から特徴ｗＲ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させる（未実行保留表示エリアＤｈの未実行保留表示アイコンＨの表示態様を変化させる）手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５７５１】
本特徴によれば、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは未実行保留表示エリアに表示されている全ての未実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないよう

な状況であっても、もしかしたら未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に未実行保留表示エリアに表示されている未実行保留表示情報の表示態様が変化して、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。

【５７５２】

＜特徴ｗＳ群＞

特徴ｗＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。

【５７５３】

［特徴ｗＳ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報の表示態様を変化させる（既実行保留表示エリアＤｚの既実行保留表示アイコンＺの表示態様を変化させる）手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得る

ことを特徴とする遊技機。

【５７５４】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【５７５５】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【５７５６】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７５７】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報の表示態様を変化させる手段を備えるので、遊技者に対して、例えば、このままでは所定数の既実行保留表示エリアに表示されている全ての既実行保留表示情報の表示態様が同一の表示態様に揃うことがないような状況であっても、もしかしたら既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことが起きるのではないかといった期待感を抱かせることができる。そして、実際に既実行保留表示エリアに表示されている既実行保留表示情報の表示態様が変化して、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃った場合には、遊技者に対して、大きな喜びを与えることができるとともに、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報も同一の表示態様に揃ってほしいといったさらなる期待感を与えることができる。
【５７５８】
＜特徴ｗＴ群＞
特徴ｗＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例１５から抽出される。
【５７５９】
［特徴ｗＴ１］
遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、
前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記既実行保留表示エリアの前記既実行保留表示情報は、前記未実行保留表示エリアの前記未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示され、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第１の表示態様（白色）であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第２の表示態様（青色）である場合に、前記遊技回の結果として前記特別遊技状態の発生に対応した結果（大当たり当選を告知する画像）を表示し得る
ことを特徴とする遊技機。

【５７６０】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５７６１】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５７６２】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第１の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第２の表示態様である場合に、遊技回の結果として特別遊技状態の発生に対応した結果が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７６３】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示エリアの既実行保留表示情報は、未実行保留表示エリアの未実行保留表示情報とは異なる表示態様で表示されるので、遊技者に対して

、既実行保留表示情報が未実行保留表示情報とは異なるものであるという認識を与えることができる。この結果、既実行保留表示情報が表示されている状況において、遊技者がまだ遊技回が実行されていない未実行保留情報が存在していると誤解してしまうことを回避することができる。

【５７６４】

＜特徴ｗＵ群＞

特徴ｗＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例２２から抽出される。

【５７６５】

［特徴ｗＵ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、

さらに、前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５７６６】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保

留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５７６７】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５７６８】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７６９】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、同一の演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができない。したがって、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、当該演出態様が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様が変化するのではなく、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７７０】

＜特徴ｗＶ群＞

特徴ｗＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例２３から抽出される。

【５７７１】

［特徴ｗＶ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別

遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
さらに、前記既実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合と、前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５７７２】
本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５７７３】
特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５７７４】
しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７７５】
さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報の表示態様が変化される場合と、未実行保留表示情報の表示態様が変化される場合とで、異なる演出態様を実行可能な手段を備えるので、当該演出態様を認識した遊技者は、既実行保留表示情報の表示態様が変化されるのか未実行保留表示情報の表示態様が変化されるのかを判別することができる。したがって、例えば、既実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の既実行保留表示情報の表示態様がどのようになっている

のかについて強い関心を抱くことになり、一方、未実行保留表示情報の表示態様が変化することに対応した演出態様が実行された場合には、遊技者は、現在の未実行保留表示情報の表示態様がどのようになっているのかについて強い関心を抱くことになる。このように、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の現在の表示態様に対して強い関心を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７７６】

＜特徴ｗＷ群＞

特徴ｗＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例２２から抽出される。

【５７７７】

［特徴ｗＷ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、

さらに、前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な手段を備え、

前記変化示唆演出が実行された場合であっても、前記表示態様が変化しない場合があることを特徴とする遊技機。

【５７７８】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５７７９】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５７８０】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７８１】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出が実行された場合であっても、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化しない場合があるので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、表示態様が変化する事象の発生を期待しつつ（当該変化示唆演出がガセではないことを期待しつつ）、さらに、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい期待感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７８２】

＜特徴ｗＸ群＞

特徴ｗＸ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例２４から抽出される。

【５７８３】

［特徴ｗＸ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、
前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、
前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、
前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、
を備え、
前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、
前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、
さらに、前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の前記表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な手段を備え、
前記変化示唆演出が実行された場合には、前記表示態様が必ず変化する
ことを特徴とする遊技機。

【５７８４】

本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。

【５７８５】

特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。

【５７８６】

しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７８７】

さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出が実行された場合には、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の表示態様が必ず変化するので、例えば、一の既実行保留表示情報の表示

態様が変化すれば所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うといった状況において、変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、所定数の既実行保留表示エリアに表示される既実行保留表示情報のうち、当該一の既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。また、例えば、全ての未実行保留表示情報が既に同一の表示態様で揃っているといった状況において、変化示唆演出が実行された場合には、遊技者は、未実行保留表示情報の表示態様は変化して欲しくないので既実行保留表示情報の表示態様が変化して欲しいといった感情を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５７８８】

＜特徴ｗＹ群＞

特徴ｗＹ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例２７から抽出される。

【５７８９】

［特徴ｗＹ１］

遊技球が入球可能な入球手段（第１始動口３３）と、

前記入球手段への遊技球の入球を契機として特別情報（当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、

前記入球手段に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報を特定の上限数まで記憶可能な取得情報記憶手段（第１保留エリアＲａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報の数に対応した数の未実行保留表示情報（未実行保留表示アイコンＨ）を表示可能な未実行保留表示エリア（未実行保留表示エリアＤｈ）を表示する未実行保留表示手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否かを遊技回毎に判定する判定手段と、

前記判定手段による前記判定の結果を報知する遊技動作が開始されてから前記遊技動作が終了されることを遊技回動作の１回とした場合に、当該遊技回動作（図柄を変動させる変動遊技）を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記遊技回動作の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）を発生させる特別遊技状態発生手段と、

前記未実行保留表示エリアに表示されている前記未実行保留表示情報に対応する前記特別情報が前記所定条件を満たす可能性を、当該可能性の高低に対応して設定された上位から下位までの複数の段階に応じた前記未実行保留表示情報の表示態様を変化させることによって示唆する保留変化手段と、

前記未実行保留表示情報の前記表示態様の変化の方向を前記下位側から前記上位側への一方向に制限する手段と、

前記遊技回制御手段による遊技回動作の実行後の前記遊技回に対応する保留表示情報を既実行保留表示情報（既実行保留表示アイコンＺ）として所定数表示可能な既実行保留表示エリア（既実行保留表示エリアＤｚ）を表示する既実行保留表示手段と、

を備え、

前記未実行保留表示情報の表示態様として、前記複数の段階の中で最も下位側の第１の表示態様（白色）と、前記第１の表示態様より上位の段階である第２の表示態様（白色より上位の色、例えば青色）と、を少なくとも有し、

前記所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が前記第２の表示態様であり、前記未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が前記第１の表示態様である場合に、前記遊技回動作として所定態様の前記遊技動作を表示し得る（所定のプレミアムリーチ演出を実行して所定のプレミアム画像を表示し得る）ものであり、

さらに、前記既実行保留表示情報又は前記未実行保留表示情報の変化後の前記表示態様

を示唆する演出を実行可能な手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５７９０】
　本特徴によれば、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様（青色）であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様（白色）である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得るので、遊技者に対して、既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様に揃い、かつ、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様に揃って欲しいといった、従来にはない新しい期待感を抱かせることができる。
【５７９１】
　特に、従来の遊技機においては、遊技回動作の実行後には、当該遊技回動作の遊技回に対応する保留表示情報が所定条件を満たす可能性の高い表示態様で表示されていた場合であっても、当該保留表示情報が所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した場合には当該表示態様は意味を失ってしまうことになる。
【５７９２】
　しかしながら、本特徴によれば、遊技回動作の実行後の遊技回に対応する保留表示情報が既実行保留表示情報として表示され、所定数の既実行保留表示エリアに表示される全ての既実行保留表示情報が第２の表示態様であり、未実行保留表示エリアに表示される全ての未実行保留表示情報が第１の表示態様である場合に、遊技回動作として所定態様の遊技動作が表示され得る。したがって、所定条件を満たさずに当該遊技回動作が終了した遊技回に対応する既実行保留表示情報に対しても意味を持たせることができ、遊技者の関心を引くことができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７９３】
　さらに、本特徴によれば、既実行保留表示情報又は未実行保留表示情報の変化後の表示態様を示唆する演出を実行可能な手段を備えるので、例えば、当該演出が実行された状況において、当該演出によって示唆された変化後の表示態様に変化すれば全ての既実行保留表示情報が同一の表示態様に揃うことになる一の既実行保留表示情報が存在する場合には、遊技者は、当該一の既実行保留表示情報が当該演出によって示唆された表示態様に変化して欲しいといった期待感を抱くことになる。このように、本特徴によれば、従来にはない新しい感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７９４】
＜特徴ｘＡ群＞
　特徴ｘＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【５７９５】
［特徴ｘＡ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
　第１回転手段と、
　第２回転手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
　前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
　前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前

記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
を有する
ことを特徴とする遊技機。
【５７９６】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７９７】
［特徴ｘＡ２］
特徴ｘＡ１に記載の遊技機であって、
前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図３００（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図３０１に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、遊技者に有利な第１態様（ラウンド遊技の回数が１６回）と、遊技者にとっての有利性が前記第１態様より低い第２態様（ラウンド遊技の回数が８回）とのいずれかの態様となり得る
ことを特徴とする遊技機。
【５７９８】
本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、遊技者に有利な第１態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、遊技者にとって有利な第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとって有利な第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を

遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５７９９】
［特徴ｘＡ３］
特徴ｘＡ１または特徴ｘＡ２に記載の遊技機であって、
前記第１回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１０の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８００】
本特徴によれば、第１回転手段の回転速度が変化し得ることから、第１状態において、回転する回転板部を通して視認される光源の視認態様を変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８０１】
［特徴ｘＡ４］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１回転手段を回転させる契機が成立する毎に、前記第１回転手段の回転方向が、第１回転方向と、前記第１回転方向と回転方向が反転した第２回転方向とのうちのいずれになるかが決まり、
前記第１回転方向に回転する場合より前記第２回転方向に回転する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易い（変形例１１の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８０２】
本特徴によれば、第１回転手段の回転方向が第１回転方向と第２回転方向とのうちのいずれに決まるかによって、遊技者にとっての有利性が変化することになる。したがって、遊技者は第１回転手段の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８０３】
［特徴ｘＡ５］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成である（変形例５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８０４】
本特徴によれば、回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成であることから、回転板部の色彩をムラのないものとすることができ、第２状態において、遊技者は、第２回転手段を回転板部を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８０５】
［特徴ｘＡ６］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、
所定タイミングで、少なくとも前記第２領域の裏面側に前記第２回転手段が移動する（変形例５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８０６】
本特徴によれば、回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも第２領域の裏面側に第２回転手段が移動することから、所定タイミング以後において、遊技者は、第２回転手段を回転板部の光透過率が高い第２領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８０７】
［特徴ｘＡ７］

特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１回転手段は、特定の位置に固定されている（変形例８の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８０８】
本特徴によれば、第１回転手段は特定の位置に固定されていることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段を移動させることが容易である。したがって、本特徴によれば、制御の簡略化を図ることができる。
【５８０９】
［特徴ｘＡ８］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１回転手段に備えられる前記回転軸は、前記遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【５８１０】
本特徴によれば、第１回転手段に備えられる回転軸は遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤の表面に対して高い精度で平行となる平面上で回転板部を回転させることができる。このため、第１回転手段のサイズを大きくすることが容易であり、この結果、第１回転手段を用いた演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８１１】
［特徴ｘＡ９］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段を、前記第１回転手段より上方から前記第１回転手段に向かって移動させる手段を備える（変形例１３の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８１２】
本特徴によれば、第２回転手段が、上方から第１回転手段に向かって降り注ぐような演出が可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８１３】
［特徴ｘＡ１０］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する経路を複数、備える（変形例１６の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８１４】
本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する経路が複数、備えられることから、様々な経路にて第２状態に移行することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８１５】
［特徴ｘＡ１１］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する速度が変化し得る（変形例１７の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８１６】
本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する速度が変化し得ることから、例えば変位する速度が低下した場合、第２回転手段が移動している最中に、第２回転手段が第２位置に到達せずに第２状態とならないのではないかといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５８１７】
［特徴ｘＡ１２］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１８の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８１８】
本特徴によれば、第２回転手段の回転速度が変化し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８１９】
［特徴ｘＡ１３］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の回転方向が反転し得る（変形例１９の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８２０】
本特徴によれば、第２回転手段の回転方向が反転し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８２１】
［特徴ｘＡ１４］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称である
ことを特徴とする遊技機。
【５８２２】
本特徴によれば、第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称であることから、第２回転手段を回転させたときの第２回転手段の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８２３】
［特徴ｘＡ１５］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段を複数（回転体１８２、回転体１９２）、備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８２４】
本特徴によれば、第２回転手段を複数、備えることから、第２状態となり得る態様を種々、得ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８２５】
［特徴ｘＡ１６］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段に文字（虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ等）が記された
ことを特徴とする遊技機。
【５８２６】
本特徴によれば、第２回転手段に文字が記されていることから、第２状態となったときに、第２回転手段に記された文字を回転板部を通して遊技者に視認させることができる。このために、本特徴によれば、視認される文字によって種々の振り分けを告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８２７】
［特徴ｘＡ１７］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段は、均一の材質で構成される（変形例２１の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８２８】
本特徴によれば、第２回転手段が均一の材質で構成されることから、第２回転手段の回転がガタつきなくスムーズとなる。
【５８２９】
［特徴ｘＡ１８］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される（変形例２２の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８３０】
本特徴によれば、第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成されることから、第２回転手段の回転態様を種々に変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８３１】
［特徴ｘＡ１９］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記光源は、前記遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成される（変形例２５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８３２】
本特徴によれば、光源が遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成されることから、構成を簡略化することができる。
【５８３３】
［特徴ｘＡ２０］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図３００（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図３０１に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、所定期間において（大当たり当選に係る遊技回の終了時に保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報が消化される期間）、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様（変形例２３において保留連が有りとなる）と、前記所定期間において、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が前記第１態様より低い第２態様（変形例２３において保留連が無しとなる）とのいずれかの態様となり得る
ことを特徴とする遊技機。
【５８３４】
本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様と、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８３５】

＜特徴ｘＢ群＞
　特徴ｘＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【５８３６】
［特徴ｘＢ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
　第１回転手段と、
　第２回転手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
　前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
　前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
　当該遊技機は、
　所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
　回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
　を有し、
　前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図３００（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図３０１に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、遊技者に有利な第１態様（ラウンド遊技の回数が１６回）と、遊技者にとっての有利性が前記第１態様より低い第２態様（ラウンド遊技の回数が８回）とのいずれかの態様となり得る
　ことを特徴とする遊技機。
【５８３７】
　本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１

回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８３８】

また、本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、遊技者に有利な第１態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、遊技者にとって有利な第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとって有利な第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８３９】

＜特徴ｘＣ群＞

特徴ｘＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５８４０】

［特徴ｘＣ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、

を有し、

前記第１回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１０の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５８４１】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通す

ことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８４２】

また、本特徴によれば、第１回転手段の回転速度が変化し得ることから、第１状態において、回転する回転板部を通して視認される光源の視認態様を変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５８４３】

＜特徴ｘＤ群＞

特徴ｘＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５８４４】

［特徴ｘＤ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、

を有し、

前記第１回転手段を回転させる契機が成立する毎に、前記第１回転手段の回転方向が、第１回転方向と、前記第１回転方向と回転方向が反転した第２回転方向とのうちのいずれになるかが決まり、
前記第１回転方向に回転する場合より前記第２回転方向に回転する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易い（変形例１１の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８４５】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８４６】
また、本特徴によれば、第１回転手段の回転方向が第１回転方向と第２回転方向とのうちのいずれに決まるかによって、遊技者にとっての有利性が変化することになる。したがって、遊技者は第１回転手段の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８４７】
＜特徴ｘＥ群＞
特徴ｘＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【５８４８】
［特徴ｘＥ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
を有し、
前記回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成である（変形例５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８４９】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８５０】
また、本特徴によれば、回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成であることから、回転板部の色彩をムラのないものとすることができ、第２状態において、遊技者は、第２回転手段を回転板部を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８５１】
＜特徴ｘＦ群＞
特徴ｘＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【５８５２】
［特徴ｘＦ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
を有し、
前記回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、
所定タイミングで、少なくとも前記第２領域の裏面側に前記第２回転手段が移動する（変形例５の構成）
ことを特徴とする遊技機。

【５８５３】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８５４】

また、本特徴によれば、回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも第２領域の裏面側に第２回転手段が移動することから、所定タイミング以後において、遊技者は、第２回転手段を回転板部の光透過率が高い第２領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５８５５】

＜特徴ｘＧ群＞

特徴ｘＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５８５６】
［特徴ｘＧ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
を有し、
前記第１回転手段は、特定の位置に固定されている（変形例８の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８５７】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８５８】
また、本特徴によれば、第１回転手段は特定の位置に固定されていることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段を移動させることが容易である。したがって、本特徴

によれば、制御の簡略化を図ることができる。
【５８５９】
＜特徴ｘＨ群＞
特徴ｘＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【５８６０】
［特徴ｘＨ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
を有し、
前記第１回転手段に備えられる前記回転軸は、前記遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【５８６１】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が

光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８６２】

また、本特徴によれば、本特徴によれば、第１回転手段に備えられる回転軸は遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤の表面に対して高い精度で平行となる平面上で回転板部を回転させることができる。このため、第１回転手段のサイズを大きくすることが容易であり、この結果、第１回転手段を用いた演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５８６３】

＜特徴ｘＩ群＞

特徴ｘＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５８６４】

［特徴ｘＩ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段を、前記第１回転手段より上方から前記第１回転手段に向かって移動させる手段を備える（変形例１３の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５８６５】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態に

おいて、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８６６】

また、本特徴によれば、第２回転手段が、上方から第１回転手段に向かって降り注ぐような演出が可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５８６７】

＜特徴ｘＪ群＞

特徴ｘＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５８６８】

［特徴ｘＪ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する経路を複数、備える（変形例１６の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５８６９】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通す

ことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８７０】

また、本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する経路が複数、備えられることから、様々な経路にて第２状態に移行することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５８７１】

＜特徴ｘＫ群＞

特徴ｘＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５８７２】

［特徴ｘＫ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する速度が変化し得る（変形例１７の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８７３】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８７４】
また、本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する速度が変化し得ることから、例えば変位する速度が低下した場合、第２回転手段が移動している最中に、第２回転手段が第２位置に到達せずに第２状態とならないのではないかといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８７５】
＜特徴ｘＬ群＞
特徴ｘＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【５８７６】
［特徴ｘＬ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転

する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１８の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８７７】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８７８】
また、本特徴によれば、第２回転手段の回転速度が変化し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８７９】
＜特徴ｘＭ群＞
特徴ｘＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【５８８０】
［特徴ｘＭ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段の回転方向が反転し得る（変形例１９の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５８８１】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８８２】
また、本特徴によれば、第２回転手段の回転方向が反転し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８８３】
＜特徴ｘＮ群＞
特徴ｘＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【５８８４】
［特徴ｘＮ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称である
ことを特徴とする遊技機。

【５８８５】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８８６】

また、本特徴によれば、第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称であることから、第２回転手段を回転させたときの第２回転手段の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５８８７】

＜特徴ｘＯ群＞

特徴ｘＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５８８８】

［特徴ｘＯ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段を複数（回転体１８２、回転体１９２）、備える
ことを特徴とする遊技機。
【５８８９】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８９０】
また、本特徴によれば、第２回転手段を複数、備えることから、第２状態となり得る態様を種々、得ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８９１】

＜特徴ｘＰ群＞
　特徴ｘＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【５８９２】
［特徴ｘＰ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
　第１回転手段と、
　第２回転手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
　前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
　前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
　当該遊技機は、
　所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
　回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
　を有し、
　前記第２回転手段に文字（虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ等）が記された
　ことを特徴とする遊技機。
【５８９３】
　本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８９４】
　また、本特徴によれば、第２回転手段に文字が記されていることから、第２状態となったときに、第２回転手段に記された文字を回転板部を通して遊技者に視認させることができる。このために、本特徴によれば、視認される文字によって種々の振り分けを告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５８９５】
＜特徴ｘＱ群＞
　特徴ｘＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【５８９６】
［特徴ｘＱ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
　第１回転手段と、
　第２回転手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
　前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
　前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
　当該遊技機は、
　所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
　回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
　を有し、
　前記第２回転手段は、均一の材質で構成される（変形例２１の構成）
　ことを特徴とする遊技機。
【５８９７】
　本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にと

って有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８９８】

また、本特徴によれば、第２回転手段が均一の材質で構成されることから、第２回転手段の回転がガタつきなくスムーズとなる。

【５８９９】

＜特徴ｘＲ群＞

特徴ｘＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５９００】

［特徴ｘＲ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される（変形例２２の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５９０１】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態に

おいて、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５９０２】

また、本特徴によれば、第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成されることから、第２回転手段の回転態様を種々に変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５９０３】

＜特徴ｘＳ群＞

特徴ｘＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５９０４】

［特徴ｘＳ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、

を有し、

前記光源は、前記遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成される（変形例２５の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５９０５】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る

。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５９０６】

また、光源が遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成されることから、構成を簡略化することができる。

【５９０７】

＜特徴ｘＴ群＞

特徴ｘＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５９０８】

［特徴ｘＴ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図３００（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図３０１に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、所定期間において（大当たり当選に係る遊技回の終了時に保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報が消化される期間）、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様（変形例２３において保留連が有りとなる）と、前記所定期間において、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が前記第１態様より低い第２態様（変形例２３において保留連が無しとなる）とのいずれかの態様となり得る

ことを特徴とする遊技機。

【５９０９】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５９１０】

また、本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様と、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５９１１】

＜特徴ｘＵ群＞

特徴ｘＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。

【５９１２】

［特徴ｘＵ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図３００（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図３０１に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、遊技者に有利な第１態様（ラウンド遊技の回数が１６回）と、遊技者にとっての有利性が前記第１態様より低い第２態様（ラウンド遊技の回数が８回）とのいずれかの態様となり得る
ことを特徴とする遊技機。
【５９１３】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、遊技者に有利な第１態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、遊技者にとって有利な第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとって有利な第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５９１４】
［特徴ｘＵ２］
特徴ｘＵ１に記載の遊技機であって、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図３００（ｂ）、図３０１等の状態）と、
を有する
ことを特徴とする遊技機。
【５９１５】
本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することが

できる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５９１６】

［特徴ｘＵ３］

特徴ｘＵ１または特徴ｘＵ２に記載の遊技機であって、

前記第１回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１０の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５９１７】

本特徴によれば、第１回転手段の回転速度が変化し得ることから、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して視認される光源の視認態様を変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５９１８】

［特徴ｘＵ４］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１回転手段を回転させる契機が成立する毎に、前記第１回転手段の回転方向が、第１回転方向と、前記第１回転方向と回転方向が反転した第２回転方向とのうちのいずれになるかが決まり、

前記第１回転方向に回転する場合より前記第２回転方向に回転する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易い（変形例１１の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５９１９】

本特徴によれば、第１回転手段の回転方向が第１回転方向と第２回転方向とのうちのいずれに決まるかによって、遊技者にとっての有利性が変化することになる。したがって、遊技者は第１回転手段の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５９２０】

［特徴ｘＵ５］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成である（変形例５の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【５９２１】

本特徴によれば、回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成であることから、回転板部の色彩をムラのないものとすることができ、第２状態において、遊技者は、第２回転手段を回転板部を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【５９２２】

［特徴ｘＵ６］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、

所定タイミングで、少なくとも前記第２領域の裏面側に前記第２回転手段が移動する（変形例５の構成）

ことを特徴とする遊技機。
【５９２３】
本特徴によれば、回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも第２領域の裏面側に第２回転手段が移動することから、所定タイミング以後において、遊技者は、第２回転手段を回転板部の光透過率が高い第２領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５９２４】
[特徴ｘＵ７]
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１回転手段は、特定の位置に固定されている（変形例８の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５９２５】
本特徴によれば、第１回転手段は特定の位置に固定されていることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段を移動させることが容易である。したがって、本特徴によれば、制御の簡略化を図ることができる。
【５９２６】
[特徴ｘＵ８]
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１回転手段に備えられる前記回転軸は、前記遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている
ことを特徴とする遊技機。
【５９２７】
本特徴によれば、第１回転手段に備えられる回転軸は遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤の表面に対して高い精度で平行となる平面上で回転板部を回転させることができる。このため、第１回転手段のサイズを大きくすることが容易であり、この結果、第１回転手段を用いた演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５９２８】
[特徴ｘＵ９]
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段を、前記第１回転手段より上方から前記第１回転手段に向かって移動させる手段を備える（変形例１３の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５９２９】
本特徴によれば、第２回転手段が、上方から第１回転手段に向かって降り注ぐような演出が可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５９３０】
[特徴ｘＵ１０]
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する経路を複数、備える（変形例１６の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５９３１】
本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する経路が複数、備えられることから、様々な経路にて第２状態に移行することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５９３２】
[特徴ｘＵ１１]
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する速度が変化し得る（変形例１７の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５９３３】
本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する速度が変化し得ることから、例えば変位する速度が低下した場合、第２回転手段が移動している最中に、第２回転手段が第２位置に到達せずに第２状態とならないのではないかといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５９３４】
［特徴ｘＵ１２］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１８の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５９３５】
本特徴によれば、第２回転手段の回転速度が変化し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５９３６】
［特徴ｘＵ１３］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の回転方向が反転し得る（変形例１９の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５９３７】
本特徴によれば、第２回転手段の回転方向が反転し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５９３８】
［特徴ｘＵ１４］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称である
ことを特徴とする遊技機。
【５９３９】
本特徴によれば、第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称であることから、第２回転手段を回転させたときの第２回転手段の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５９４０】
［特徴ｘＵ１５］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段を複数（回転体１８２、回転体１９２）、備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９４１】
本特徴によれば、第２回転手段を複数、備えることから、第２状態となり得る態様を種々、得ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５９４２】
［特徴ｘＵ１６］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段に文字（虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ等）が記された

ことを特徴とする遊技機。
【５９４３】
本特徴によれば、第２回転手段に文字が記されていることから、第２状態となったときに、第２回転手段に記された文字を回転板部を通して遊技者に視認させることができる。このために、本特徴によれば、視認される文字によって種々の振り分けを告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【５９４４】
［特徴ｘＵ１７］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段は、均一の材質で構成される（変形例２１の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５９４５】
本特徴によれば、第２回転手段が均一の材質で構成されることから、第２回転手段の回転がガタつきなくスムーズとなる。
【５９４６】
［特徴ｘＵ１８］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される（変形例２２の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５９４７】
本特徴によれば、第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成されることから、第２回転手段の回転態様を種々に変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５９４８】
［特徴ｘＵ１９］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記光源は、前記遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成される（変形例２５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【５９４９】
本特徴によれば、光源が遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成されることから、構成を簡略化することができる。
【５９５０】
［特徴ｘＵ２０］
特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１態様が、所定期間において（大当たり当選に係る遊技回の終了時に保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報が消化される期間）、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が高い態様（変形例２３において保留連が有りとなる）であり、
前記第２態様が、前記所定期間において、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が前記第１態様より低い態様（変形例２３において保留連が無しとなる）である
ことを特徴とする遊技機。
【５９５１】
本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様と、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に

、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５９５２】

＜特徴ｙＡ群＞

特徴ｙＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【５９５３】

［特徴ｙＡ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５９５４】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場

合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【５９５５】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【５９５６】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【５９５７】

［特徴ｙＡ２］

特徴ｙＡ１に記載の遊技機であって、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に、前記第１特定入球領域に入球する遊技球と、前記第１特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる

ことを特徴とする遊技機。

【５９５８】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、第１特定入球領域に入球する遊技球と、第１特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第１の発射態様（左打ち）で遊技球を１個打っただけでは、第１特定入球領域に遊技

球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、発射された遊技球は第１特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【５９５９】

［特徴ｙＡ３］

特徴ｙＡ１または特徴ｙＡ２に記載の遊技機であって、

前記第１状態は、前記第１の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む

ことを特徴とする遊技機。

【５９６０】

本特徴によれば、第１状態は、第１の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第１の発射態様としたままで、第１特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第１特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第１特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【５９６１】

［特徴ｙＡ４］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２状態は、前記第２の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む

ことを特徴とする遊技機。

【５９６２】

本特徴によれば、第２状態は、第２の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第２の発射態様としたままで、第２特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第２特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第２特定入球領域へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【５９６３】
［特徴ｙＡ５］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９６４】
本特徴によれば、第１特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５９６５】
［特徴ｙＡ６］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９６６】
本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難で

ある。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【５９６７】

［特徴ｙＡ７］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５９６８】

本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【５９６９】

また、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５９７０】

［特徴ｙＡ８］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９７１】
本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。
【５９７２】
［特徴ｙＡ９］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【５９７３】

本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【５９７４】

また、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５９７５】
［特徴ｙＡ１０］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、
前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記第１特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【５９７６】
本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【５９７７】
　また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、第１特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５９７８】
［特徴ｙＡ１１］
　特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　演出を実行可能な演出実行手段を備え、
　前記演出実行手段は、
　前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５９７９】
　本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第１の発射態様で遊技球が発射されて第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特２残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。
【５９８０】
［特徴ｙＡ１２］
　特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第１特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例３における左側ラウンド回数振分装置３４０）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５９８１】
　本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第１特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５９８２】
［特徴ｙＡ１３］
　特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する

契機が成立した場合に、当該第２特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例３における右側ラウンド回数振分装置３５０）を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５９８３】
　本特徴によれば、第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第２特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第２特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５９８４】
［特徴ｙＡ１４］
　特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に、前記第２特定入球領域に入球する遊技球と、前記第２特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる
　ことを特徴とする遊技機。
【５９８５】
　本特徴によれば、発射手段による発射態様が第２の発射態様である場合に、第２特定入球領域に入球する遊技球と、第２特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において第２特定入球領域に遊技球が早く入球して欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５９８６】
［特徴ｙＡ１５］
　特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記特別遊技状態発生手段は、
　前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５９８７】
　本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５９８８】
［特徴ｙＡ１６］
　特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記特別遊技状態発生手段は、
　前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５９８９】
　本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ること

ができる。
【５９９０】
［特徴ｙＡ１７］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９９１】
本特徴によれば、特別遊技状態の実行中において、報知手段を報知態様に制御する報知制御手段を備えることから、遊技者は、発射手段による発射態様を第１の発射態様として第１特定入球領域に遊技球を入球させた後に所定制御が行なわれるに際し、報知手段が報知態様となったことから、発射手段による発射態様を第２の発射態様に切り替える必要があることを報知手段の報知態様から即座に知ることができる。このため、本特徴によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。
【５９９２】
［特徴ｙＡ１８］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１状態は、前記報知手段を前記非報知態様に制御している遊技状態を含む
ことを特徴とする遊技機。
【５９９３】
本特徴によれば、第１状態は、報知手段を非報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第１の発射態様とすることを継続したままで、第１状態において、第１特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第１特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第１特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。
【５９９４】
［特徴ｙＡ１９］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２状態は、前記報知手段を前記報知態様に制御している遊技状態を含む
ことを特徴とする遊技機。
【５９９５】
本特徴によれば、第２状態は、報知手段を報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第２の発射態様とすることを継続したままで、第２状態において、第２特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第２特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第２特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。
【５９９６】
［特徴ｙＡ２０］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【５９９７】
本特徴によれば、第２特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する

所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第２特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５９９８】

［特徴ｙＡ２１］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ２０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５９９９】

本特徴によれば、第２特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備えることから、第２特定入球領域に遊技球が入球しやすくなるので、第２特定入球領域に遊技球がなかなか入球しないといった遊技者のストレスを低減することができる。

【６０００】

＜特徴ｙＢ群＞

特徴ｙＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６００１】

［特徴ｙＢ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に、前記第１特定入球領域に入球する遊技球と、前記第１特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる

ことを特徴とする遊技機。

【６００２】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６００３】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６００４】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６００５】
さらに、本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、第１特定入球領域に入球する遊技球と、第１特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第１の発射態様（左打ち）で遊技球を１個打っただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、発射された遊技球は第１特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６００６】
＜特徴ｙＣ群＞
特徴ｙＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６００７】
［特徴ｙＣ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状

態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１状態は、前記第１の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む
ことを特徴とする遊技機。

【６００８】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６００９】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６０１０】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態

の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６０１１】

さらに、本特徴によれば、第１状態は、第１の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第１の発射態様としたままで、第１特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第１特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第１特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【６０１２】

＜特徴ｙＤ群＞

特徴ｙＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６０１３】

［特徴ｙＤ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第２状態は、前記第２の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む
ことを特徴とする遊技機。

【６０１４】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６０１５】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６０１６】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であ

ることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６０１７】

さらに、本特徴によれば、第２状態は、第２の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第２の発射態様としたままで、第２特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第２特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第２特定入球領域へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【６０１８】

＜特徴ｙＥ群＞

特徴ｙＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６０１９】

［特徴ｙＥ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用

制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記第１特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６０２０】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【６０２１】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【６０２２】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエ

ナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【６０２３】
さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６０２４】
＜特徴ｙＦ群＞
特徴ｙＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。
【６０２５】
［特徴ｙＦ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と

、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
当該遊技機は、さらに、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６０２６】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【６０２７】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【６０２８】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【６０２９】
さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を

発生させる場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６０３０】

＜特徴ｙＧ群＞

特徴ｙＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６０３１】

［特徴ｙＧ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始さ

せるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
当該遊技機は、さらに、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６０３２】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６０３３】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知

手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６０３４】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６０３５】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６０３６】

また、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることがで

きる。
【６０３７】
＜特徴ｙＨ群＞
特徴ｙＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。
【６０３８】
［特徴ｙＨ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、

当該遊技機は、さらに、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６０３９】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６０４０】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６０４１】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６０４２】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定

入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６０４３】

＜特徴ｙＩ群＞

特徴ｙＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６０４４】

［特徴ｙＩ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６０４５】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６０４６】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知

を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６０４７】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６０４８】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機

に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６０４９】

また、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０５０】

＜特徴ｙＪ群＞

特徴ｙＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６０５１】

［特徴ｙＪ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用

制御手段
を備え、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、
前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記第１特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６０５２】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【６０５３】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【６０５４】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態

の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６０５５】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６０５６】

また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、第１特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場

合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０５７】

＜特徴ｙＫ群＞

特徴ｙＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６０５８】

［特徴ｙＫ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

当該遊技機は、さらに、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演

出）を実行しない手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【６０５９】
　本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【６０６０】
　ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【６０６１】
　これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【６０６２】
　さらに、本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第１の発射態様で遊技球が発射されて第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特２残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機

状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

【６０６３】

＜特徴ｙＬ群＞

特徴ｙＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６０６４】

［特徴ｙＬ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第１特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例３における左側ラウンド回数振分装置３４０）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６０６５】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【６０６６】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【６０６７】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【６０６８】
さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第１特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６０６９】

＜特徴ｙＭ群＞
特徴ｙＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。
【６０７０】
［特徴ｙＭ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第２特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例３における右側ラウンド回数振分装置３５０）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６０７１】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入

球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６０７２】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６０７３】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６０７４】

さらに、本特徴によれば、第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第２特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第２特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０７５】

＜特徴ｙＮ群＞

特徴ｙＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６０７６】

［特徴ｙＮ１］

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に、前記第２特定入球領域に入球する遊技球と、前記第２特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる
ことを特徴とする遊技機。
【６０７７】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域へ

の遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６０７８】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６０７９】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６０８０】

さらに、本特徴によれば、発射手段による発射態様が第２の発射態様である場合に、第２特定入球領域に入球する遊技球と、第２特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において第２特定入球領域に遊技球が早く入球して欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０８１】

＜特徴ｙＯ群＞

特徴ｙＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６０８２】

［特徴ｙＯ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６０８３】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６０８４】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技

機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６０８５】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６０８６】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０８７】

＜特徴ｙＰ群＞

特徴ｙＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６０８８】

［特徴ｙＰ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて

前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６０８９】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６０９０】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっ

ている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６０９１】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６０９２】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０９３】

＜特徴ｙＱ群＞

特徴ｙＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６０９４】

［特徴ｙＱ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第

２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６０９５】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６０９６】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６０９７】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に

対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６０９８】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態の実行中において、報知手段を報知態様に制御する報知制御手段を備えることから、遊技者は、発射手段による発射態様を第１の発射態様として第１特定入球領域に遊技球を入球させた後に所定制御が行なわれるに際し、報知手段が報知態様となったことから、発射手段による発射態様を第２の発射態様に切り替える必要があることを報知手段の報知態様から即座に知ることができる。このため、本特徴によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。

【６０９９】

＜特徴ｙＲ群＞

特徴ｙＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６１００】

［特徴ｙＲ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記第１状態は、前記報知手段を前記非報知態様に制御している遊技状態を含む

ことを特徴とする遊技機。

【６１０１】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６１０２】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６１０３】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６１０４】

さらに、本特徴によれば、第１状態は、報知手段を非報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第１の発射態様とすることを継続したままで、第１状態において、第１特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第１特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第１特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【６１０５】

＜特徴ｙＳ群＞

特徴ｙＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６１０６】

［特徴ｙＳ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記第２状態は、前記報知手段を前記報知態様に制御している遊技状態を含む

ことを特徴とする遊技機。

【６１０７】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場

合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６１０８】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６１０９】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６１１０】

さらに、本特徴によれば、第２状態は、報知手段を報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第２の発射態様とすることを継続したままで、第２状態において、第２特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第２特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第２特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【６１１１】

＜特徴ｙＴ群＞

特徴ｙＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第７実施形態とその変形例から抽出される。
【６１１２】
［特徴ｙＴ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記第２特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６１１３】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される

。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６１１４】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６１１５】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６１１６】

さらに、本特徴によれば、第２特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第２特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１１７】

＜特徴ｙＵ群＞

特徴ｙＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６１１８】

［特徴ｙＵ１］

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記第２特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６１１９】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域へ

の遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【６１２０】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６１２１】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６１２２】

さらに、本特徴によれば、第２特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備えることから、第２特定入球領域に遊技球が入球しやすくなるので、第２特定入球領域に遊技球がなかなか入球しないといった遊技者のストレスを低減することができる。

【６１２３】

＜特徴ｙＶ群＞

特徴ｙＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６１２４】

［特徴ｙＶ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ

状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
　前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
　前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【６１２５】
　本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。
【６１２６】
　ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【６１２７】
　これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【６１２８】
［特徴ｙＶ２］
　特徴ｙＶ１に記載の遊技機であって、
　前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に、前記特定入球領域に入球する遊技球と、前記特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる

ことを特徴とする遊技機。

【６１２９】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、特定入球領域に入球する遊技球と、特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第１の発射態様（左打ち）で遊技球を１個打っただけでは、特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、発射された遊技球は第１特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６１３０】

［特徴ｙＶ３］

特徴ｙＶ１または特徴ｙＶ２に記載の遊技機であって、

前記特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させるタイミングを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６１３１】

本特徴によれば、特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１３２】

［特徴ｙＶ４］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６１３３】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６１３４】

［特徴ｙＶ５］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６１３５】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態とな

っている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６１３６】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１３７】

［特徴ｙＶ６］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６１３８】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球さ

せるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６１３９】

［特徴ｙＶ７］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６１４０】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発

生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６１４１】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１４２】

［特徴ｙＶ８］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、

前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、

前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６１４３】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行

が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６１４４】

また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１４５】

［特徴ｙＶ９］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【６１４６】

本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第１の発射態様で遊技球が発射されて特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特２残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

【６１４７】

［特徴ｙＶ１０］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例２における左側ラウンド回数振分装置３４０）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６１４８】
本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１４９】
［特徴ｙＶ１１］
特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６１５０】
本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備えることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１５１】
＜特徴ｙＷ群＞
特徴ｙＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。
【６１５２】
［特徴ｙＷ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契

機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に、前記特定入球領域に入球する遊技球と、前記特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる
ことを特徴とする遊技機。

【６１５３】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【６１５４】
ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６１５５】
これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６１５６】
さらに、本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、特定入球領域に入球する遊技球と、特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第１の発射態様（左打ち）で遊技球を１個打っただけでは、特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技

機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、発射された遊技球は第１特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６１５７】

＜特徴ｙＸ群＞

特徴ｙＸ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６１５８】

［特徴ｙＸ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

当該遊技機は、さらに、

前記特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させるタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６１５９】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。
【６１６０】
ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【６１６１】
これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【６１６２】
さらに、本特徴によれば、特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１６３】
＜特徴ｙＹ群＞
特徴ｙＹ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。
【６１６４】

［特徴ｙＹ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
当該遊技機は、さらに、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６１６５】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【６１６６】
ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様

を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６１６７】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６１６８】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６１６９】

＜特徴ｙＺ群＞

特徴ｙＺ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６１７０】

［特徴ｙＺ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可

能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
当該遊技機は、さらに、
前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６１７１】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【６１７２】
ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得

ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【６１７３】
これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【６１７４】
さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。
【６１７５】
また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６１７６】
＜特徴ｙα群＞
特徴ｙα群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。
【６１７７】
［特徴ｙα１］
遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
当該遊技機は、さらに、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６１７８】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【６１７９】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技

機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６１８０】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６１８１】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６１８２】

＜特徴ｙβ群＞
特徴ｙβ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。
【６１８３】
［特徴ｙβ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
当該遊技機は、さらに、
前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６１８４】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。
【６１８５】
ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である

場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６１８６】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６１８７】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射

させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６１８８】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１８９】

＜特徴ｙγ群＞

特徴ｙγ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６１９０】

［特徴ｙγ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

当該遊技機は、さらに、

前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、

前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該

演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、
前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６１９１】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【６１９２】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６１９３】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６１９４】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、

仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【６１９５】

また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１９６】

＜特徴ｙδ群＞

特徴ｙδ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６１９７】

［特徴ｙδ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
当該遊技機は、さらに、
演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６１９８】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【６１９９】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６２００】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することがで

き、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【６２０１】
さらに、本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第１の発射態様で遊技球が発射されて特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特２残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。
【６２０２】
＜特徴ｙε群＞
特徴ｙε群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。
【６２０３】
［特徴ｙε１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
当該遊技機は、さらに、
前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例２における左側ラウンド回数振分装置３４０）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６２０４】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を

行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【６２０５】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６２０６】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６２０７】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２０８】

＜特徴ｙζ群＞

特徴ｙζ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態とその変形例から抽出される。

【６２０９】

［特徴ｙζ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点

灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６２１０】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【６２１１】
ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【６２１２】
これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる

特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【６２１３】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備えることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２１４】

＜特徴ｚＡ群＞

特徴ｚＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６２１５】

［特徴ｚＡ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能である

ことを特徴とする遊技機。

【６２１６】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流

路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６２１７】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６２１８】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６２１９】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６２２０】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６２２１】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２２２】

［特徴ｚＡ２］

特徴ｚＡ１に記載の遊技機であって、

前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）よりも多い

ことを特徴とする遊技機。

【６２２３】
本特徴では、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。
【６２２４】
遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が振分手段（第２振分釘群３６ｂ）を狙って遊技球を発射させた（右打ちをした）場合には、変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されるので、発射された遊技球は、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）には入球せず、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになる。しかしながら、本特徴によれば、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球は、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球よりも少ないので、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が振分手段（第２振分釘群３６ｂ）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。
【６２２５】
一方、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１２０秒））が設定され得る遊技状態（高確状態Ｆ３）においては、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況となる。そして、本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球する場合の方が、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球する場合よりも払い出される賞球が多く、遊技者に有利となるので、変動表示時間（第２特図変動時間）としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６２２６】
［特徴ｚＡ３］
特徴ｚＡ１または特徴ｚＡ２に記載の遊技機であって、
前記振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【６２２７】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）が作動する作動物である構成を採用した場合には、遊技者が作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることによって、価値の高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）のみに遊技球が振り分けられるようにすることが可能になってしまうおそれがある。
【６２２８】
これに対して、本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されているので、遊技者は、価値の高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）のみに遊技球が振り分けられるように作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させるといったことができなくなる。したがって、本遊技機の設計当初の想定どおりの割合で遊技球が振り分けられるようにすることができる。
【６２２９】
［特徴ｚＡ４］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域（右側アウト口４３ｒ）を備える

ことを特徴とする遊技機。
【６２３０】
本特徴によれば、第２流路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域を備えるので、第２流路に振り分けられた遊技球が、本遊技機の設計当初の想定に反して切替手段に到達してしまうことを抑制することができる。
【６２３１】
［特徴ｚＡ５］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定抽選（第２特図抽選）の結果には、前記切替手段を前記入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれている
ことを特徴とする遊技機。
【６２３２】
本特徴によれば、所定抽選の結果には、切替手段を入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、所定抽選の結果が「外れ」になった場合には、当該変動表示が終了しても、切替手段は入球可能状態に移行しない。この場合、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該変動表示の終了後も第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）入球することが可能となる。したがって、本特徴によれば、一般的な遊技機においては遊技者に最も不利な結果である「外れ」が、遊技者にとって最も有利な結果になるといった、従来にない新しい遊技を遊技者に提供することができる。
【６２３３】
［特徴ｚＡ６］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【６２３４】
本特徴によれば、第１入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されているので、例えば、第１入球領域（第２特図始動口３４）に入球した遊技球がその後に振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達する場合がある。特に、本特徴では、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達する遊技球が増えるほど遊技者にとって有利になる。したがって、第１入球領域（第２特図始動口３４）に入球した遊技球が遊技領域に残るのか否かといった楽しみや、残った場合にその後どのように遊技領域を流通するのかといった楽しみを遊技者に提供することができる。
【６２３５】
［特徴ｚＡ７］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【６２３６】
本特徴によれば、第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている。この構成を採用した理由について説明する。本遊技機では、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において、遊技者が第１入球領域（第２特図始動口３４）を狙って遊技球を発射させた場合（右打ちをした場合）には、第１入球領域（第２特図始動口３４）に遊技球が入球する場合がある。しかしながら、本特徴によれば、第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されているので、遊技者は、第１入球領域（第２特図始動口３４）を狙って遊技球を発射させても、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリッ

トがない。したがって、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が第１入球領域（第２特図始動口３４）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。

【６２３７】

［特徴ｚＡ８］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６２３８】

本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が価値の高い第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球したことによる喜びに加えて、現在の有利な遊技状態が終了してしまわないかといった緊張感を与えることができる。

【６２３９】

［特徴ｚＡ９］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【６２４０】

本特徴によれば、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する毎に、現在の有利な遊技状態（高確状態Ｆ３）が終了してしまうのではないかといった緊迫感を抱かせることができるとともに、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となっているタイミングで遊技球が当該切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達しないように遊技球の発射のタイミングを調整するといった新たな遊技を遊技者に提供することができる。

【６２４１】

［特徴ｚＡ１０］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、樹脂によって形成されている

ことを特徴とする遊技機。

【６２４２】

本特徴によれば、振分手段は、樹脂によって形成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、本特徴とは異なり、振分手段が鉄製である構成を採用した場合には、遊技球が振分手段に繰り返し衝突することによって当該振分手段が塑性変形し、本遊技機の設計当初の想定とは異なる割合で遊技球が振り分けられてしまう虞がある。本遊技機では、振分手段による遊技球の振り分け割合が変化してしまうと、設計の大前提が崩れてしまい、遊技が成立しなくなってしまう。しかしながら、本特徴によれば、振分手段は樹脂によって形成されているため、遊技球が繰り返し衝突しても塑性変形しにくい（瞬間的に弾性変形するのみ）。したがって、本遊技機が長期間にわたって遊技ホールに設置され、振分手段に遊技球が繰り返し衝突したとしても、本遊技機の設計当初の想定通りの割合で遊技球を振り分けることが可能となる。

【６２４３】

［特徴ｚＡ１１］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）のいずれにも入球しない場合がある

ことを特徴とする遊技機。
【６２４４】
本特徴によれば、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）のいずれにも入球しない場合があるので、遊技球が第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた場合であっても、当該遊技球の流通先が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に絞られないので、遊技結果のさらなる多様化を図ることができる。
【６２４５】
［特徴ｚＡ１２］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１１のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１流路（第１ルート３６ｂ１）及び前記第２流路（第２ルート３６ｂ２）とは異なる第３流路（第３ルート）と、
前記第３流路（第３ルート）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域（アウト口）と、
を備え、
前記振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、前記第１流路よりも前記第２流路及び前記第３流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【６２４６】
本特徴によれば、第１流路及び第２流路とは異なる第３流路と、第３流路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域と、を備え、振分手段は、第１流路よりも第２流路及び第３流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されているので、遊技球が第１流路に振り分けられることの価値を一層高めることができる。したがって、遊技球が第１流路に振り分けられたときの喜びをより一層大きくすることができる。
【６２４７】
［特徴ｚＡ１３］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１２のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球が前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する場合があるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【６２４８】
本特徴によれば、第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球が切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する場合があるように構成されているので、遊技者は、第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球に対しても、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達し、その後当該切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）を渡り切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球して欲しいといった期待感を抱くことになる。したがって、さらなる遊技の興趣向上を図ることが可能となる。
【６２４９】
［特徴ｚＡ１４］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において所定移行条件が成立した場合に（確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合に）、前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）に移行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６２５０】
本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において所定移行条件が成立した場合に（確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合に）、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）に移行させる手段を備える。本特徴では、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定された場合の方が、第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定された場合よりも遊技者にとって有利であるので、遊技者に対して、第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において早く所定移行条件が成立して（確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球して）第２遊技状態（高確状態Ｆ３）に移行して欲しいといった期待感を抱かせることができる。
【６２５１】
［特徴ｚＡ１５］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６２５２】
本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備えるので、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生して変動表示（第２特別図柄の変動表示）の終了後に有利な状態が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中は、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球不能状態（閉鎖状態）を維持するため、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球は、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することができず、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球することが可能となる。すなわち、期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。
【６２５３】
さらに、本特徴によれば、期待度演出（リーチ演出）が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生しなかったとしても、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本特徴によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。
【６２５４】
［特徴ｚＡ１６］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６２５５】
本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備えるので、変動表示（第２特別図柄の変動表示）が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該演出において表示される数値情報から、遊技球が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。
【６２５６】
［特徴ｚＡ１７］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記変動表示時間として前記第２期間が設定された前記変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出（好機示唆演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６２５７】
本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中である。しかしながら、初めて本遊技機で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。
【６２５８】
本特徴によれば、変動表示時間として第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機であることを示唆する演出（好機示唆演出）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、この第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。
【６２５９】
［特徴ｚＡ１８］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、第１の演出（ステップアップ演出１）を実行し、前記第１の演出に連続して前記第１の演出とは異なる第２の演出（ステップアップ演出２）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６２６０】
本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の後の抽選結果だけでなく、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。
【６２６１】
本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、第１の演出（ステップアップ演出１）を実行し、第１の演出（ステップアップ演出１）に連続して第１の演出（ステップアップ演出１）とは異なる第２の演出（ステップアップ演出２）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、第１の演出（ステップアップ演出１）が実行された場合に、当該第１の演出（ステップアップ演出１）の後に連続して第２の演出（ステップアップ演出２）が実行されて当該変動表示（第２特別図柄の変動表示）がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。
【６２６２】
［特徴ｚＡ１９］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数に関する情報（入球個

数示唆演出）を表示可能な手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【６２６３】
　本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球した遊技球の個数ではなく、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。
【６２６４】
　本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能な手段を備えるので、本遊技機において重要な第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。
【６２６５】
［特徴ｚＡ２０］
　特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）において前記第１の背景画像とは異なる第２の背景画像（高確状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【６２６６】
　一般的な遊技機では、遊技状態が異なると、例えば普通電動役物の挙動が異なるため、遊技者は、現在の遊技状態がどの遊技状態であるのかを容易に判別することができる。
【６２６７】
　しかしながら、本遊技機では、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）と、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さだけであるため、遊技者は、現在の遊技状態が第１遊技状態（通常状態Ｆ１）であるのか第２遊技状態（高確状態Ｆ３）であるのかを容易に判別することはできない。
【６２６８】
　本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）とは異なる第２の背景画像（高確状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備えるので、遊技者は、現在の遊技状態が第１遊技状態（通常状態Ｆ１）であるのか第２遊技状態（高確状態Ｆ３）であるのかを容易に判別することが可能となる。
【６２６９】
［特徴ｚＡ２１］
　特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ２０のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）によって前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【６２７０】
　本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入

球口が入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。

【６２７１】

本特徴によれば、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）によって第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備えるので、遊技者に対して、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【６２７２】

＜特徴ｚＢ群＞

特徴ｚＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６２７３】

［特徴ｚＢ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）よりも多い

ことを特徴とする遊技機。

【６２７４】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者

にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６２７５】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６２７６】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６２７７】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６２７８】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６２７９】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２８０】

さらに、本特徴では、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）よりも多い構成を採用している。この構成

を採用した理由について説明する。
【６２８１】
遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が振分手段（第２振分釘群３６ｂ）を狙って遊技球を発射させた（右打ちをした）場合には、変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されるので、発射された遊技球は、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）には入球せず、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになる。しかしながら、本特徴によれば、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球は、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球よりも少ないので、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が振分手段（第２振分釘群３６ｂ）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。
【６２８２】
一方、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１２０秒））が設定され得る遊技状態（高確状態Ｆ３）においては、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況となる。そして、本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球する場合の方が、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球する場合よりも払い出される賞球が多く、遊技者に有利となるので、変動表示時間（第２特図変動時間）としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６２８３】
＜特徴ｚＣ群＞
特徴ｚＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。
【６２８４】
［特徴ｚＣ１］
遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、
前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、
前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））と

を所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
前記振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【６２８５】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６２８６】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６２８７】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６２８８】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６２８９】
この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリ

ーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６２９０】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６２９１】

さらに、本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）が作動する作動物である構成を採用した場合には、遊技者が作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることによって、価値の高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）のみに遊技球が振り分けられるようにすることが可能になってしまうおそれがある。

【６２９２】

これに対して、本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されているので、遊技者は、価値の高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）のみに遊技球が振り分けられるように作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させるといったことができなくなる。したがって、本遊技機の設計当初の想定どおりの割合で遊技球が振り分けられるようにすることができる。

【６２９３】

＜特徴ｚＤ群＞

特徴ｚＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６２９４】

［特徴ｚＤ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域（右側アウト口４３ｒ）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６２９５】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６２９６】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６２９７】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６２９８】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６２９９】
この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリ

ーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６３００】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３０１】

さらに、本特徴によれば、第２流路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域を備えるので、第２流路に振り分けられた遊技球が、本遊技機の設計当初の想定に反して切替手段に到達してしまうことを抑制することができる。

【６３０２】

＜特徴ｚＥ群＞

特徴ｚＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６３０３】

［特徴ｚＥ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

前記所定抽選（第２特図抽選）の結果には、前記切替手段を前記入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれている

ことを特徴とする遊技機。

【６３０４】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６３０５】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６３０６】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６３０７】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６３０８】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６３０９】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３１０】

さらに、本特徴によれば、所定抽選の結果には、切替手段を入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、所定抽選の結果が「外れ」になった場合には、当該変動表示が終了しても、切替手段は入球可能状態に移行しない。この場合、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該変動表示の終了後も第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）入球することが可能となる。したがって、本特徴によれば、一般的な遊技機においては遊技者に最も不利な結果である「外れ」が、遊技者にとって最も有利な結果になるといった、従来にない新しい遊技を遊技者に提供することができる。

【６３１１】

＜特徴ｚＦ群＞

特徴ｚＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６３１２】

［特徴ｚＦ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

前記第１入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【６３１３】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少な

い遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６３１４】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６３１５】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６３１６】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６３１７】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６３１８】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３１９】

さらに、本特徴によれば、第１入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されているので、例えば、第１入球領域（第２特図始動口３４）に入球した遊技球がその後に振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達する場合がある。特に、本特徴では、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達する遊技球が増えるほど遊技者にとって有利になる。したがって、第１入球領域（第２特図始動

口３４）に入球した遊技球が遊技領域に残るのか否かといった楽しみや、残った場合にその後どのように遊技領域を流通するのかといった楽しみを遊技者に提供することができる。
【６３２０】
＜特徴ｚＧ群＞
特徴ｚＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。
【６３２１】
［特徴ｚＧ１］
遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、
前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、
前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
前記第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【６３２２】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６３２３】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。
【６３２４】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。
【６３２５】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。
【６３２６】
この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。
【６３２７】
さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３２８】
さらに、本特徴によれば、第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている。この構成を採用した理由について説明する。本遊技機では、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において、遊技者が第１入球領域（第２特図始動口３４）を狙って遊技球を発射させた場合（右打ちをした場合）には、第１入球領域（第２特図始動口３４）に遊技球が入球する場合がある。しかしながら、本特徴によれば、第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されているので、遊技者は、第１入球領域（第２特図始動口３４）を狙って遊技球を発射させても、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が第１入球領域（第２特図始動口３４）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。

【６３２９】
＜特徴ｚＨ群＞
特徴ｚＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。
【６３３０】
［特徴ｚＨ１］
遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、
前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、
前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６３３１】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【６３３２】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６３３３】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６３３４】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６３３５】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６３３６】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３３７】

さらに、本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が価値の高い第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球したことによる喜びに加えて、現在の有利な遊技状態が終了してしまわないかといった緊張感を与えることができる。

【６３３８】

＜特徴ｚＩ＞

特徴ｚＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６３３９】

[特徴ｚＩ１]

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な

抽選実行手段と、
前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、
前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【６３４０】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【６３４１】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６３４２】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。
【６３４３】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。
【６３４４】
この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。
【６３４５】
さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３４６】
さらに、本特徴によれば、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する毎に、現在の有利な遊技状態（高確状態Ｆ３）が終了してしまうのではないかといった緊迫感を抱かせることができるとともに、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となっているタイミングで遊技球が当該切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達しないように遊技球の発射のタイミングを調整するといった新たな遊技を遊技者に提供することができる。
【６３４７】
＜特徴ｚＪ群＞
特徴ｚＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。
【６３４８】
［特徴ｚＪ１］
遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、
前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、
前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域

（特別入賞口３２ｓ）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
前記振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、樹脂によって形成されている
ことを特徴とする遊技機。

【６３４９】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６３５０】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６３５１】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入

賞口３２ｓ）に入球可能となる。
【６３５２】
　このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。
【６３５３】
　この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。
【６３５４】
　さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６３５５】
　さらに、本特徴によれば、振分手段は、樹脂によって形成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、本特徴とは異なり、振分手段が鉄製である構成を採用した場合には、遊技球が振分手段に繰り返し衝突することによって当該振分手段が塑性変形し、本遊技機の設計当初の想定とは異なる割合で遊技球が振り分けられてしまう虞がある。本遊技機では、振分手段による遊技球の振り分け割合が変化してしまうと、設計の大前提が崩れてしまい、遊技が成立しなくなってしまう。しかしながら、本特徴によれば、振分手段は樹脂によって形成されているため、遊技球が繰り返し衝突しても塑性変形しにくい（瞬間的に弾性変形するのみ）。したがって、本遊技機が長期間にわたって遊技ホールに設置され、振分手段に遊技球が繰り返し衝突したとしても、本遊技機の設計当初の想定通りの割合で遊技球を振り分けることが可能となる。
【６３５６】
＜特徴ｚＫ群＞
　特徴ｚＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。
【６３５７】
［特徴ｚＫ１］
　遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、
　前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
　前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、
　前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、
　遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
　前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
前記第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）のいずれにも入球しない場合がある
ことを特徴とする遊技機。

【６３５８】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６３５９】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６３６０】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６３６１】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６３６２】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６３６３】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３６４】

さらに、本特徴によれば、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）のいずれにも入球しない場合があるので、遊技球が第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた場合であっても、当該遊技球の流通先が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に絞られないので、遊技結果のさらなる多様化を図ることができる。

【６３６５】

＜特徴ｚＬ群＞

特徴ｚＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６３６６】

[特徴ｚＬ１]

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球

可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記第１流路（第１ルート３６ｂ１）及び前記第２流路（第２ルート３６ｂ２）とは異なる第３流路（第３ルート）と、
前記第３流路（第３ルート）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域（アウト口）と、
を備え、
前記振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、前記第１流路よりも前記第２流路及び前記第３流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【６３６７】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【６３６８】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。
【６３６９】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。
【６３７０】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設

定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６３７１】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６３７２】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３７３】

さらに、本特徴によれば、第１流路及び第２流路とは異なる第３流路と、第３流路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域と、を備え、振分手段は、第１流路よりも第２流路及び第３流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されているので、遊技球が第１流路に振り分けられることの価値を一層高めることができる。したがって、遊技球が第１流路に振り分けられたときの喜びをより一層大きくすることができる。

【６３７４】

＜特徴ｚＭ群＞

特徴ｚＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６３７５】

［特徴ｚＭ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
前記第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球が前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する場合があるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【６３７６】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６３７７】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６３７８】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６３７９】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６３８０】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２

０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６３８１】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３８２】

さらに、本特徴によれば、第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球が切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する場合があるように構成されているので、遊技者は、第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球に対しても、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達し、その後当該切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）を渡り切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球して欲しいといった期待感を抱くことになる。したがって、さらなる遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【６３８３】

＜特徴ｚＮ群＞

特徴ｚＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６３８４】

［特徴ｚＮ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において所定移行条件が成立した場合に（確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合に）、前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）に移行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６３８５】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６３８６】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６３８７】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６３８８】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６３８９】
この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振

分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６３９０】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６３９１】

さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において所定移行条件が成立した場合に（確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合に）、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）に移行させる手段を備える。本特徴では、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定された場合の方が、第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定された場合よりも遊技者にとって有利であるので、遊技者に対して、第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において早く所定移行条件が成立して（確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球して）第２遊技状態（高確状態Ｆ３）に移行して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【６３９２】

＜特徴ｚＯ群＞

特徴ｚＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６３９３】

［特徴ｚＯ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０

．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６３９４】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６３９５】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６３９６】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６３９７】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６３９８】
この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振

分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６３９９】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４００】

さらに、本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備えるので、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生して変動表示（第２特別図柄の変動表示）の終了後に有利な状態が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中は、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球不能状態（閉鎖状態）を維持するため、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球は、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することができず、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球することが可能となる。すなわち、期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６４０１】

さらに、本特徴によれば、期待度演出（リーチ演出）が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生しなかったとしても、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本特徴によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【６４０２】

＜特徴ｚＰ群＞

特徴ｚＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６４０３】

［特徴ｚＰ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６４０４】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６４０５】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６４０６】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上

を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６４０７】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６４０８】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６４０９】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４１０】

さらに、本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備えるので、変動表示（第２特別図柄の変動表示）が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該演出において表示される数値情報から、遊技球が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【６４１１】

＜特徴ｚＱ群＞

特徴ｚＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６４１２】

［特徴ｚＱ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記変動表示時間として前記第２期間が設定された前記変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出（好機示唆演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６４１３】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６４１４】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６４１５】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６４１６】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６４１７】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６４１８】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４１９】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中である。しかしながら、初めて本遊技機で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。

【６４２０】

本特徴によれば、変動表示時間として第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機であることを示唆する演出（好機示唆演出）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、この第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【６４２１】

＜特徴ｚＲ群＞

特徴ｚＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６４２２】

［特徴ｚＲ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、第１の演出（ステップアップ演出１）を実行し、前記第１の演出に連続して前記第１の演出とは異なる第２の演出（ステップアップ演出２）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６４２３】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６４２４】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６４２５】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６４２６】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設

定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６４２７】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６４２８】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４２９】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の後の抽選結果だけでなく、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。

【６４３０】

本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、第１の演出（ステップアップ演出１）を実行し、第１の演出（ステップアップ演出１）に連続して第１の演出（ステップアップ演出１）とは異なる第２の演出（ステップアップ演出２）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、第１の演出（ステップアップ演出１）が実行された場合に、当該第１の演出（ステップアップ演出１）の後に連続して第２の演出（ステップアップ演出２）が実行されて当該変動表示（第２特別図柄の変動表示）がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【６４３１】

＜特徴ｚＳ群＞

特徴ｚＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６４３２】

[特徴ｚＳ１]

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数に関する情報（入球個数示唆演出）を表示可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６４３３】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６４３４】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６４３５】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６４３６】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球

が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６４３７】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６４３８】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４３９】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球した遊技球の個数ではなく、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。

【６４４０】

本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能な手段を備えるので、本遊技機において重要な第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【６４４１】

＜特徴ｚＴ群＞

特徴ｚＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６４４２】

［特徴ｚＴ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）において前記第１の背景画像とは異なる第２の背景画像（高確状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６４４３】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６４４４】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６４４５】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６４４６】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８

ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６４４７】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６４４８】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４４９】

また、一般的な遊技機では、遊技状態が異なると、例えば普通電動役物の挙動が異なるため、遊技者は、現在の遊技状態がどの遊技状態であるのかを容易に判別することができる。

【６４５０】

しかしながら、本遊技機では、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）と、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さだけであるため、遊技者は、現在の遊技状態が第１遊技状態（通常状態Ｆ１）であるのか第２遊技状態（高確状態Ｆ３）であるのかを容易に判別することはできない。

【６４５１】

本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）とは異なる第２の背景画像（高確状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備えるので、遊技者は、現在の遊技状態が第１遊技状態（通常状態Ｆ１）であるのか第２遊技状態（高確状態Ｆ３）であるのかを容易に判別することが可能となる。

【６４５２】

＜特徴ｚＵ群＞

特徴ｚＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６４５３】

［特徴ｚＵ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）によって前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【６４５４】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【６４５５】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【６４５６】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動

表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【６４５７】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【６４５８】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【６４５９】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４６０】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。

【６４６１】

本特徴によれば、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）によって第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備えるので、遊技者に対して、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【６４６２】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【６４６３】

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

【６４６４】

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

【６４６５】

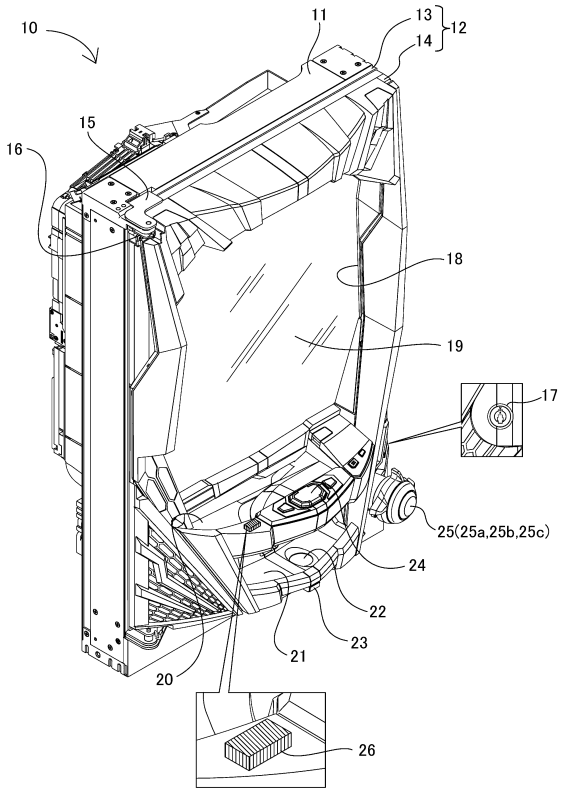
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望

まれている。
【６４６６】
なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【６４６７】
以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。
【６４６８】
パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【６４６９】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【６４７０】
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。
【符号の説明】
【６４７１】
１０...パチンコ機
１１...外枠
１２...パチンコ機本体
１３...内枠
１４...前扉枠
１５...ヒンジ
１６...ヒンジ
１７...シリンダ錠
１８...窓部
１９...ガラスユニット
２０...上皿
２１...下皿
２２...排出口
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
６０...主制御装置

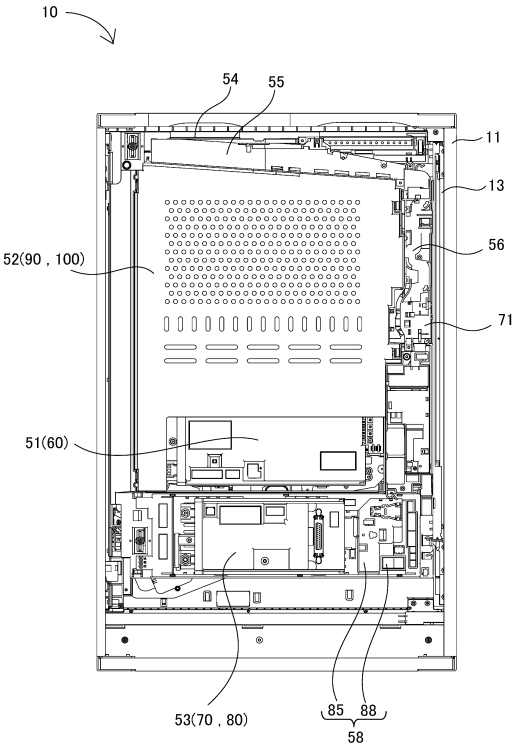
７０...払出制御装置
７１...払出装置
８０...発射制御装置
８１...遊技球発射機構
８５...電源装置
９０...音声発光制御装置
１００...表示制御装置

【図面】

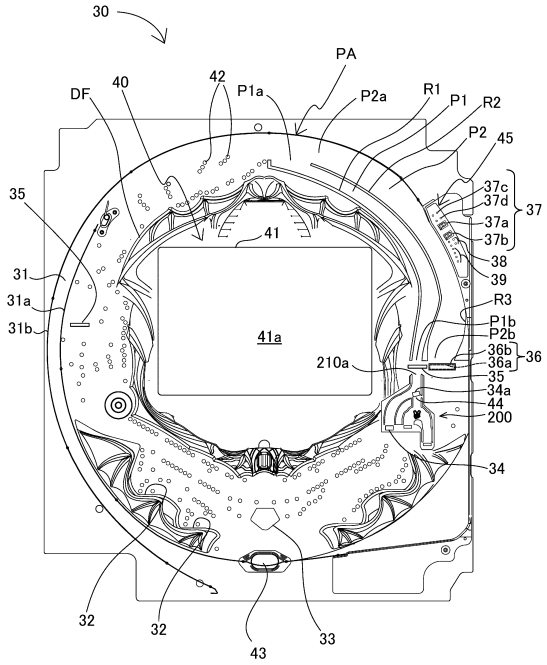
【図１】



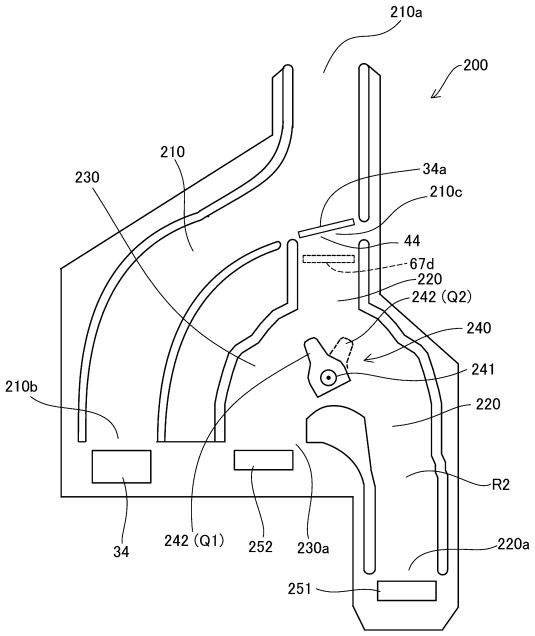
【図２】



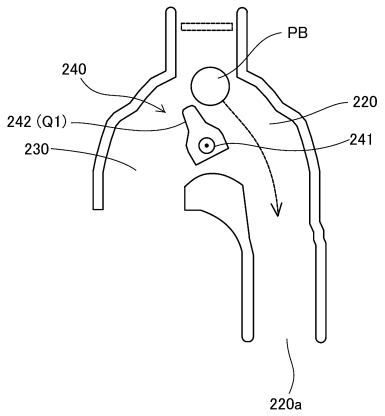
【図３】


30
PA
DF
40
42
P1a
P2a
R1
P1
R2
P2
45
37c
37d
37a
37b
37
35
41
31
31a
31b
41a
38
39
R3
P1b
P2b
36b
36a
36
210a
35
34a
44
200
34
32
32
43
33

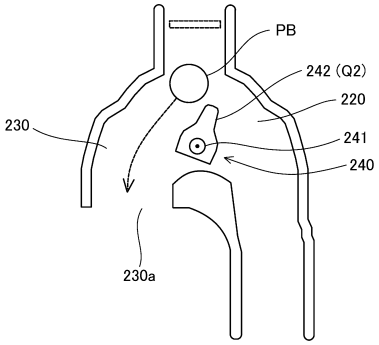
【図４】


210a
200
210
230
34a
210c
44
67d
220
242 (Q2)
240
241
210b
220
R2
34
242 (Q1)
252
230a
220a
251

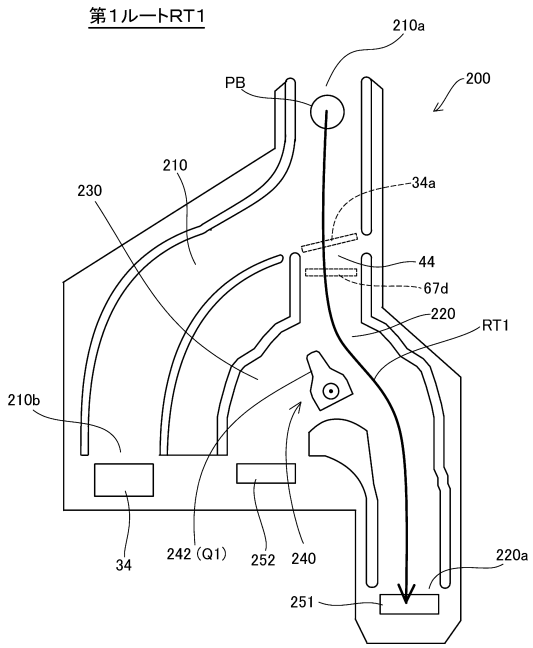
【図５】


PB
240
220
242 (Q1)
241
230
220a

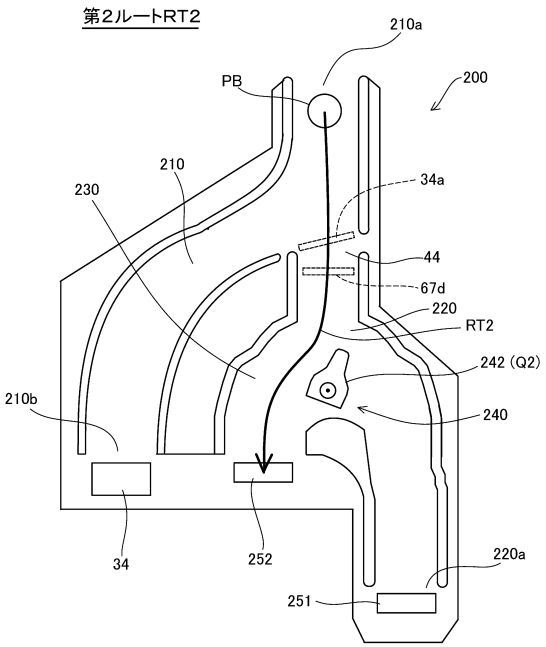
【図６】


PB
242 (Q2)
220
230
241
240
230a

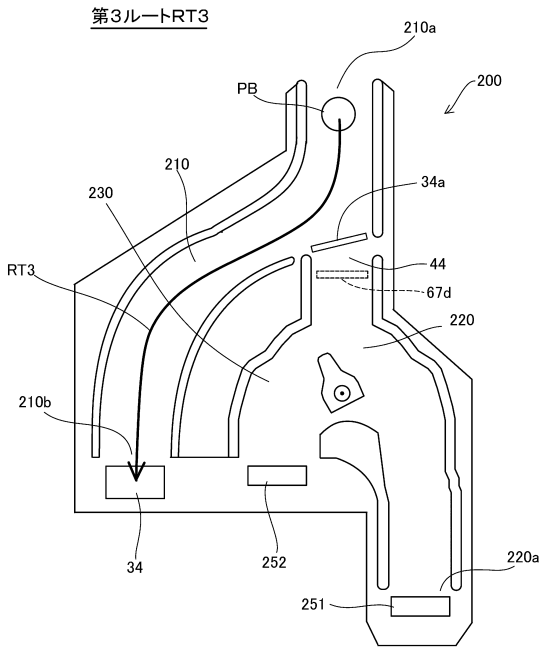
【図７】


第1ルートRT1
210a
PB
200
210
230
34a
44
67d
220
RT1
210b
34
242 (Q1)
252
240
220a
251

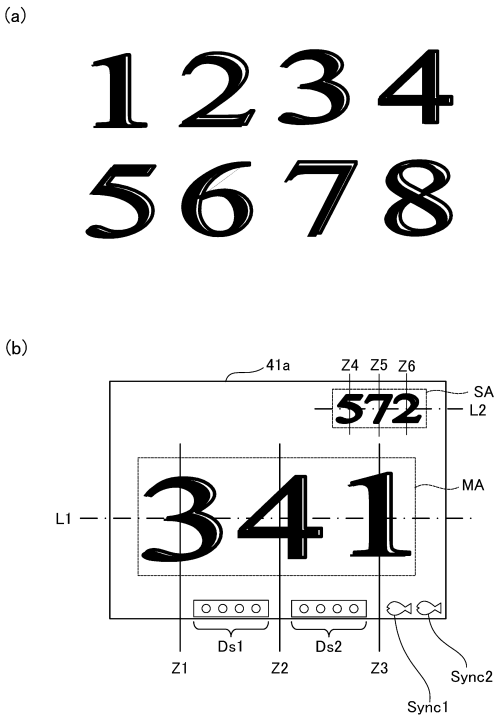
【図８】


第2ルートRT2
210a
PB
200
210
230
34a
44
67d
220
RT2
242 (Q2)
210b
240
34
252
220a
251

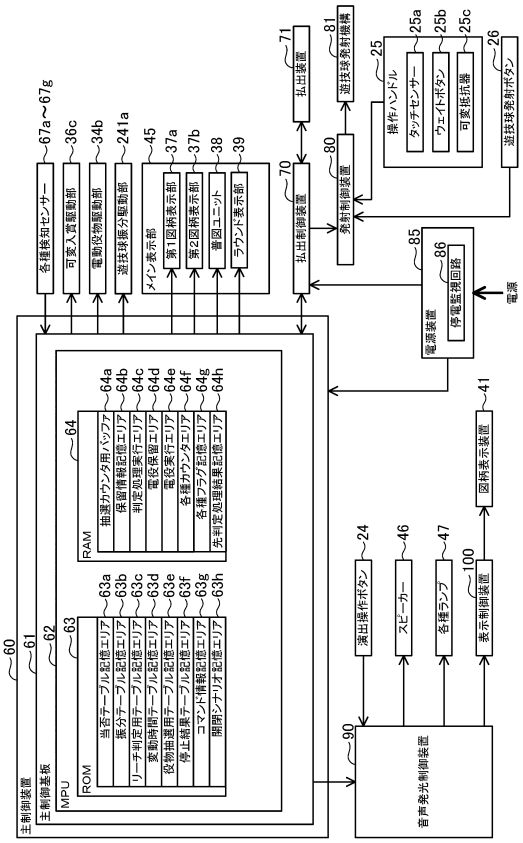
【図９】


第3ルートRT3
210a
PB
200
210
230
34a
RT3
44
67d
220
210b
34
252
220a
251

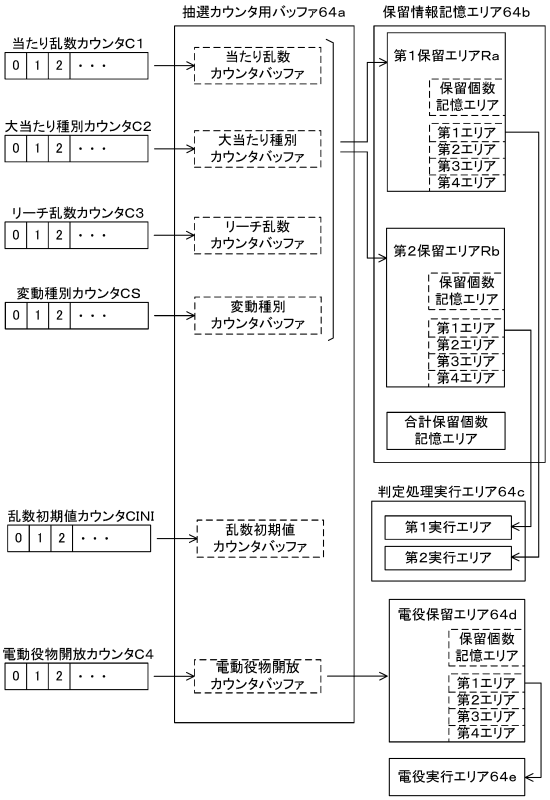
【図１０】


(a)
1234
5678
(b)
41a
Z4 Z5 Z6
572
SA
L2
341
MA
L1
Ds1
Ds2
Z1
Z2
Z3
Sync2
Sync1

【図１１】



【図１２】



【図１３】

(a)

第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～19	大当たり
20～59	特殊小当たり
60～1199	通常小当たり

【図１４】

(a)

第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～3	大当たり
4～1199	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～19	大当たり
20～1199	外れ

【図１５】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～54	16R確変大当たり
55～69	8R確変大当たり
70～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～69	8R確変大当たり
70～99	8R通常大当たり

【図１６】

リーチ判定用当否テーブル

リーチ乱数カウンタC3(0～399)	判定結果
0～19	リーチ
20～399	外れ(非リーチ)

【図１７】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

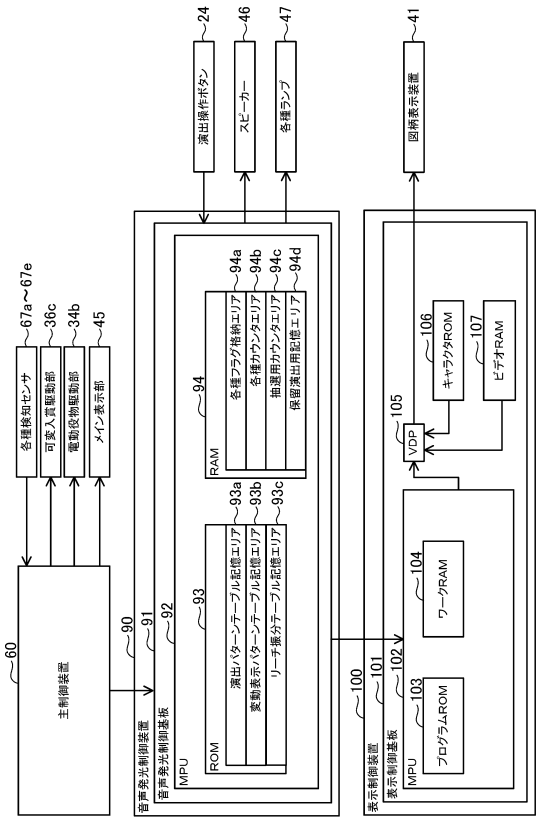
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

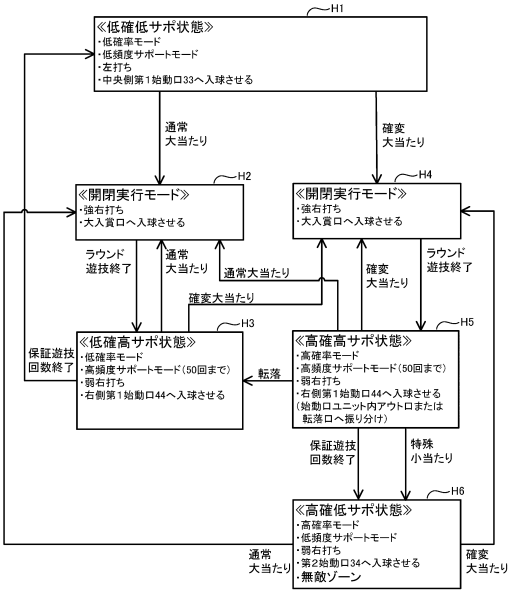
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

【図１８】



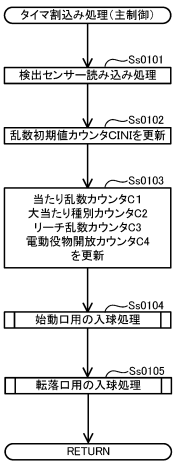
【図１９】



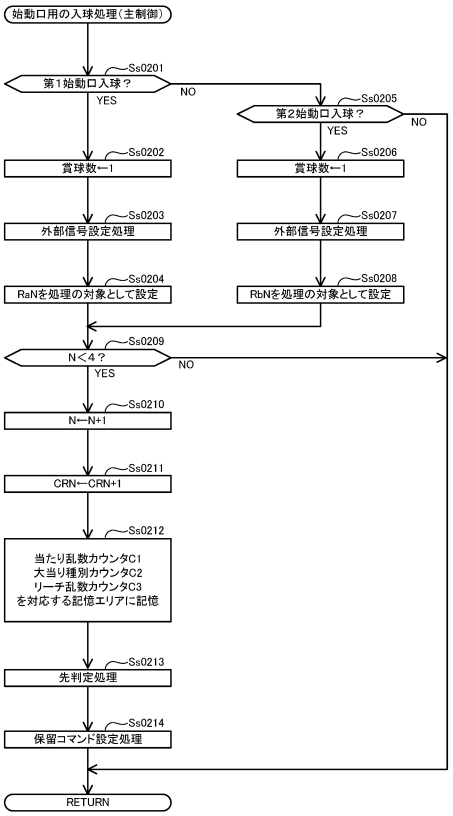
【図２０】

遊技状態（4状態）	抽選モード	サポートモード	中央側第1始動口入球可否	右側第1始動口入球可否	転落口入球可否	第2始動口入球可否	特1変動時間	特2変動時間
低確低サポ状態	低確率モード	低頻度サポートモード	可	不可	不可	可	通常	ロング（10分）
低確高サポ状態	低確率モード	高頻度サポートモード	可	可	可（低確率モードなので転落の心配なし）	不可	通常	通常
高確高サポ状態	高確率モード	高頻度サポートモード	可	可	可	不可	通常	ロング（10分）
高確低サポ状態（無敵ゾーン）	高確率モード	低頻度サポートモード	可	不可	不可	可	通常	通常

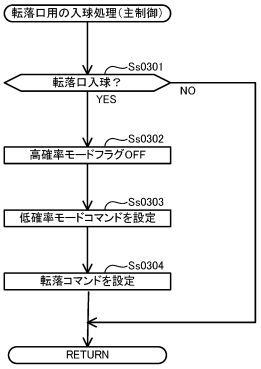
【図２１】



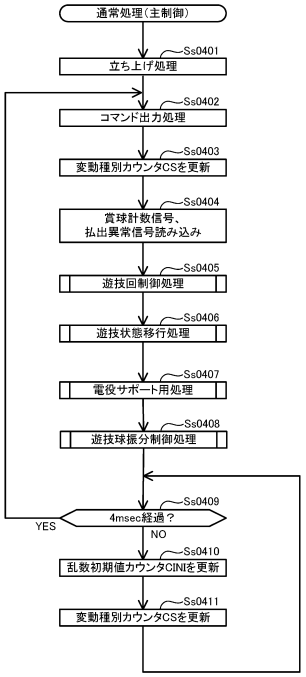
【図２２】



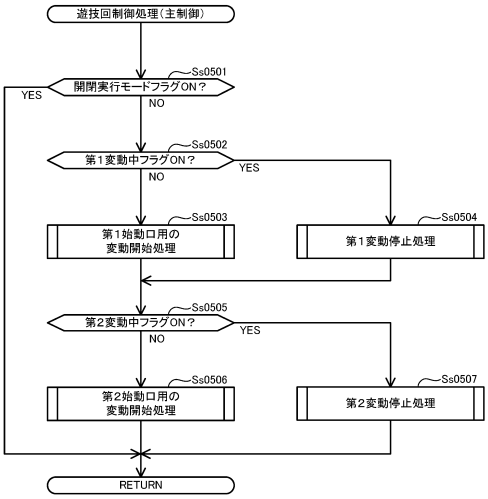
【図２３】



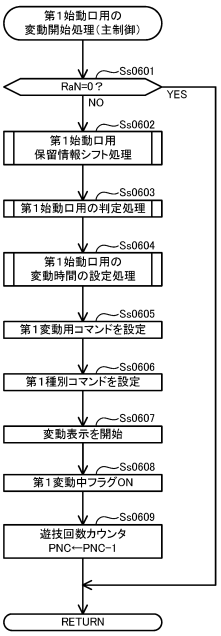
【図２４】



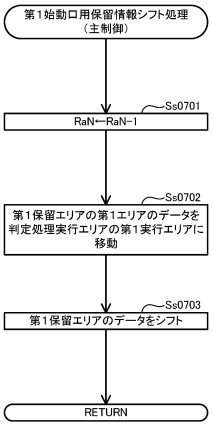
【図２５】



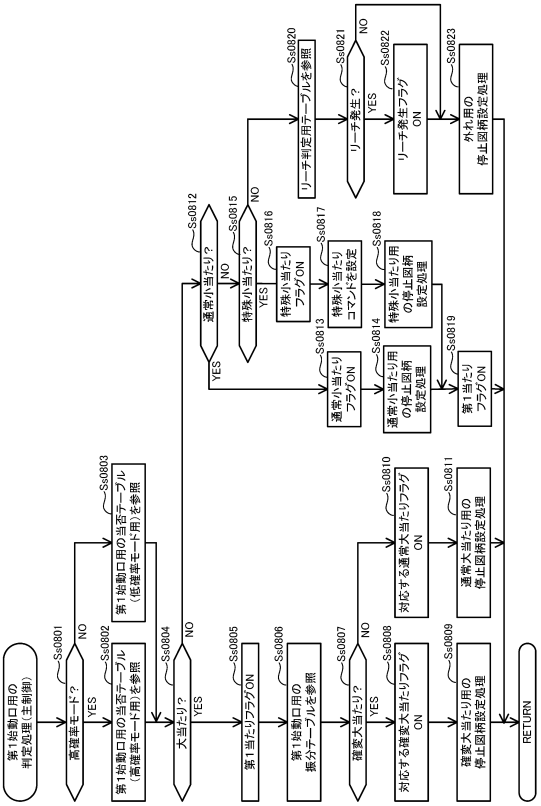
【図２６】



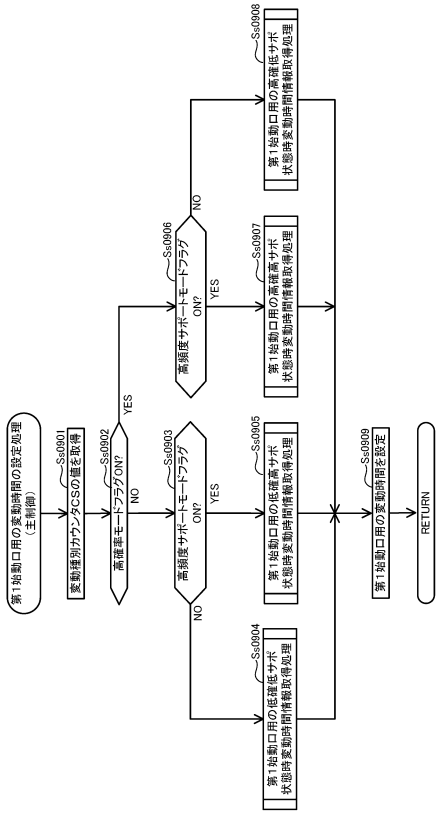
【図２７】



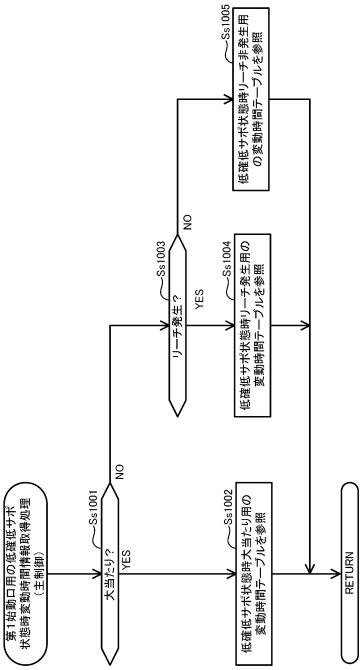
【図２８】



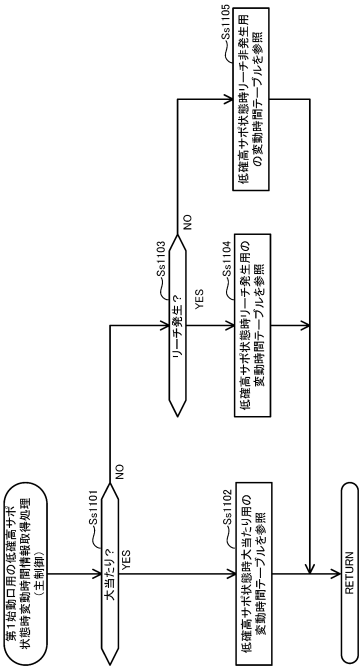
【図２９】



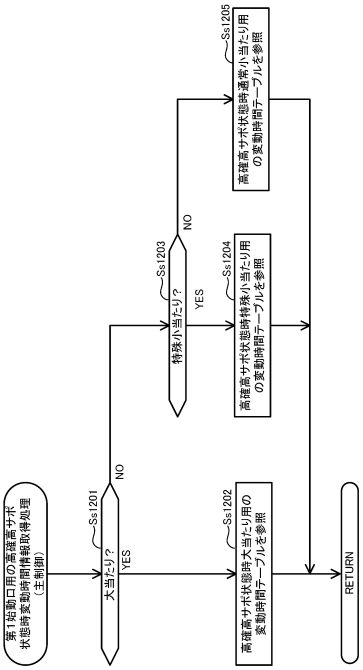
【図３０】



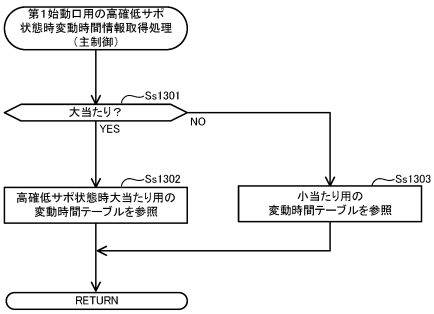
【図３１】



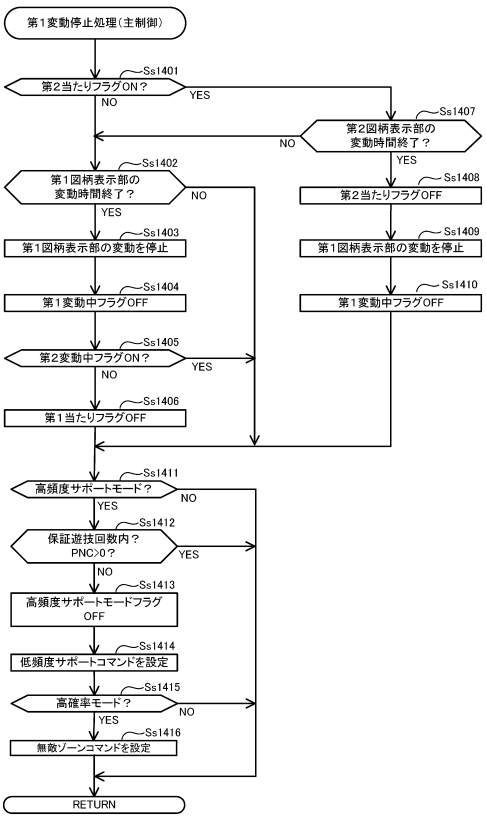
【図３２】



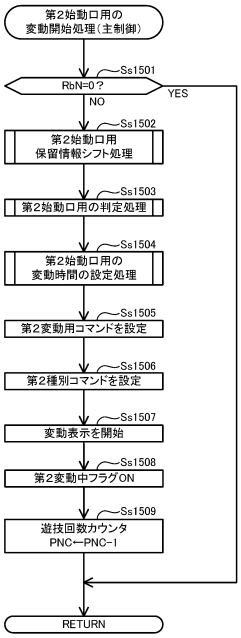
【図３３】



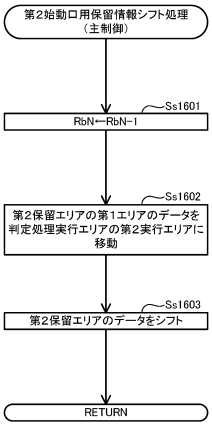
【図３４】



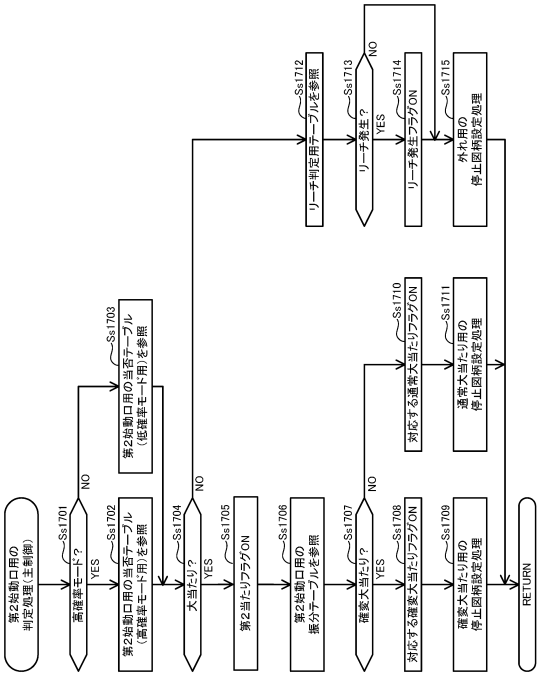
【図３５】



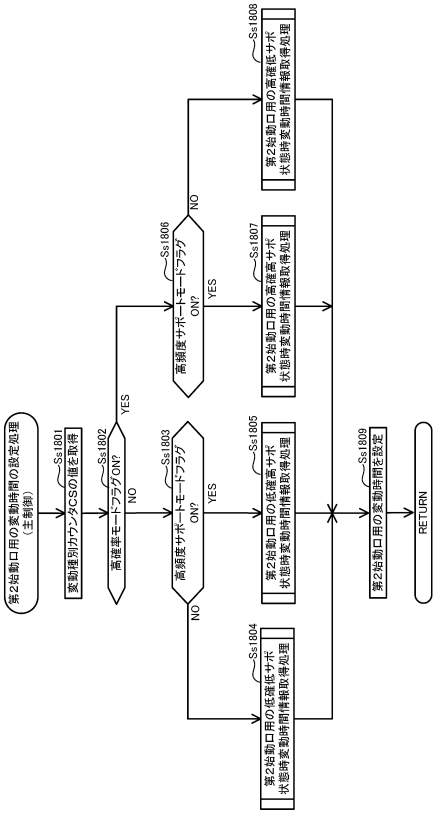
【図３６】



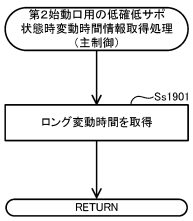
【図３７】



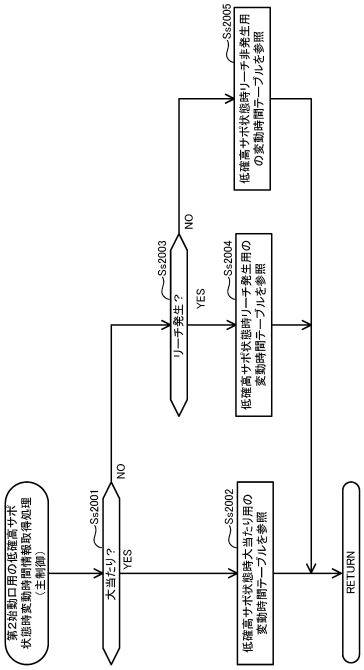
【図３８】



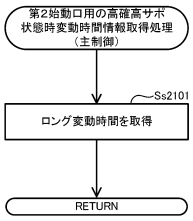
【図３９】



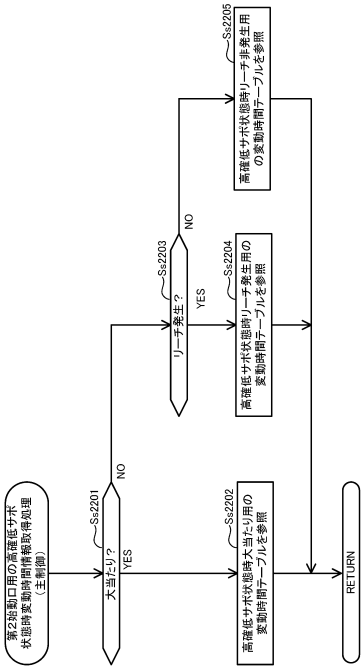
【図４０】



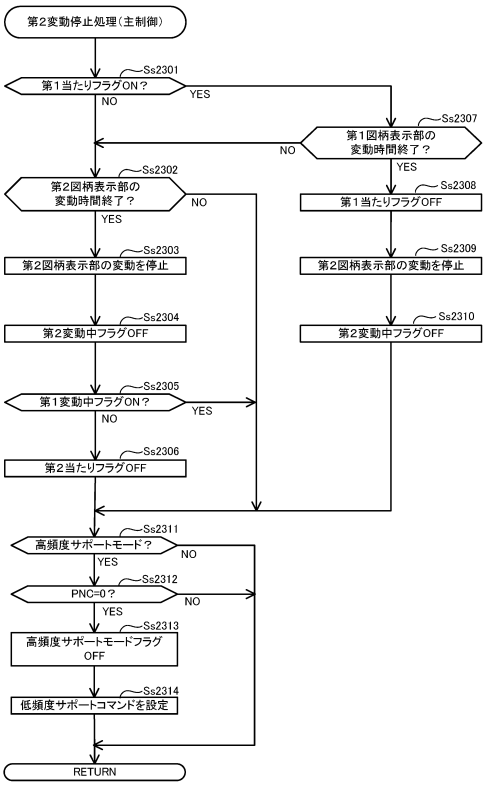
【図４１】



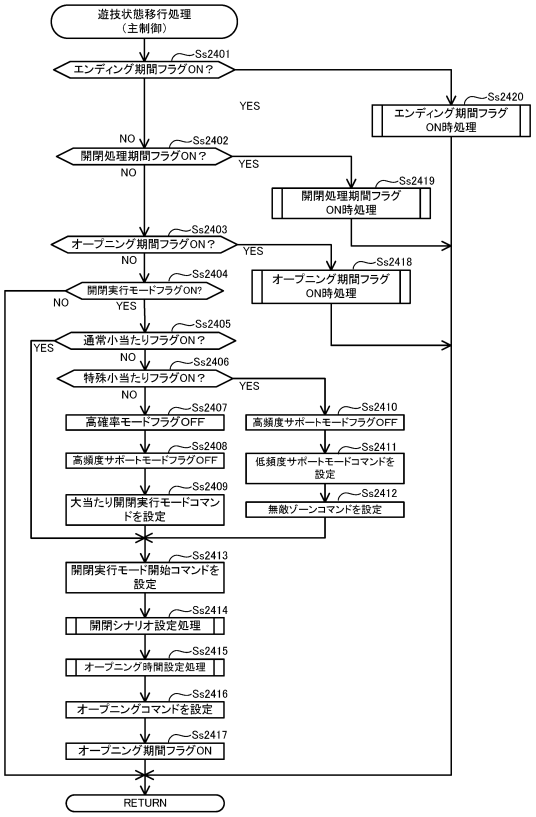
【図４２】



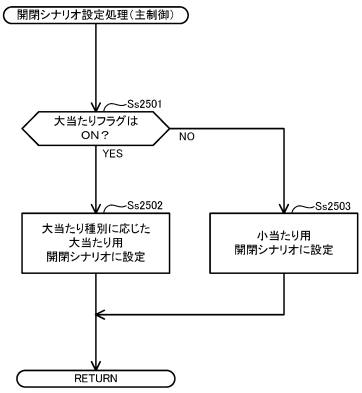
【図４３】



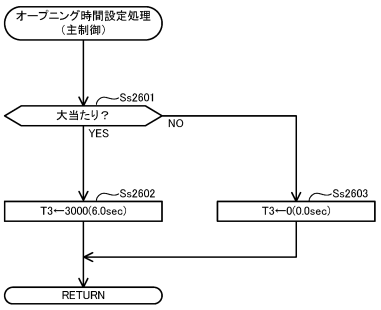
【図４４】



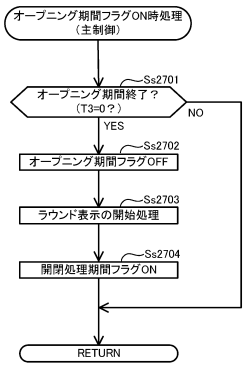
【図４５】



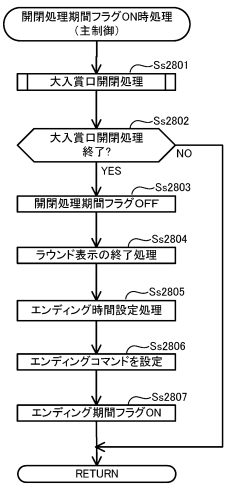
【図４６】



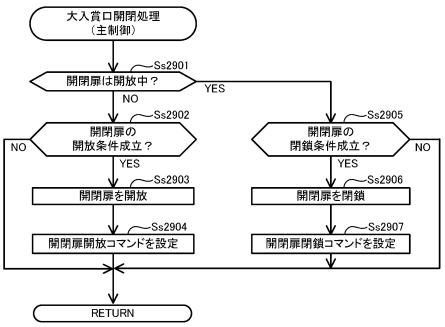
【図４７】



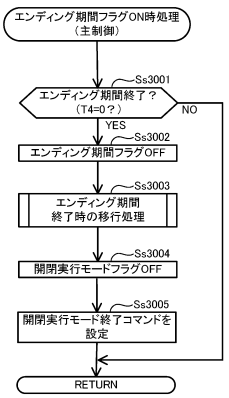
【図４８】



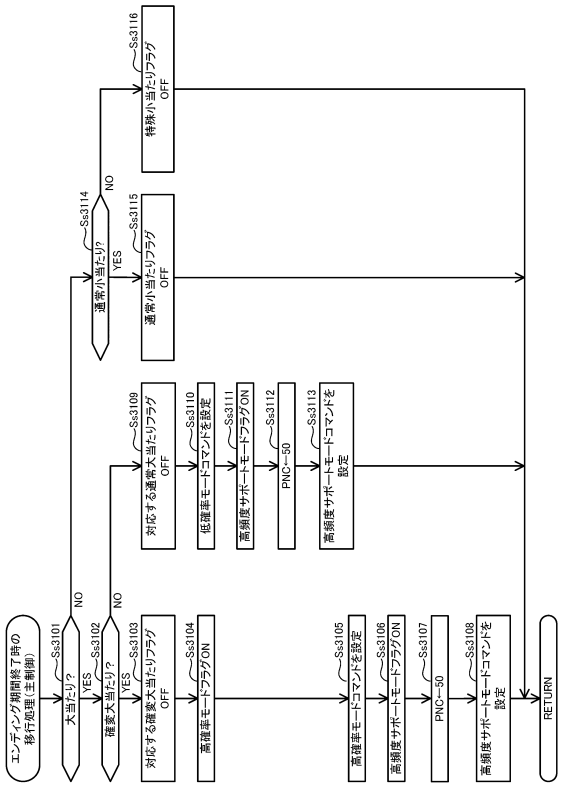
【図４９】



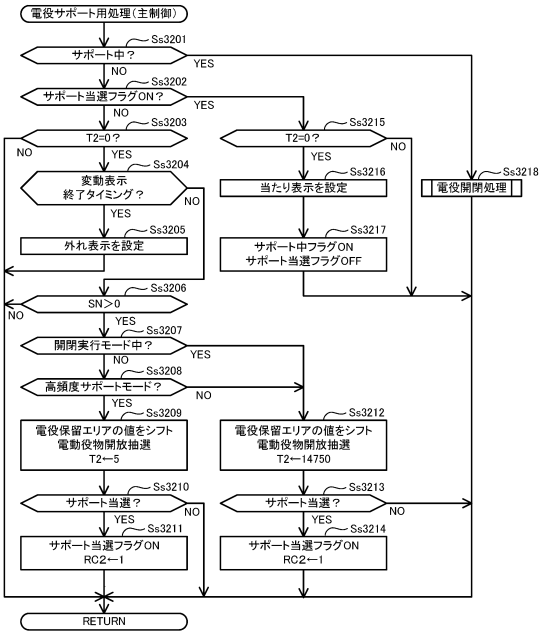
【図５０】



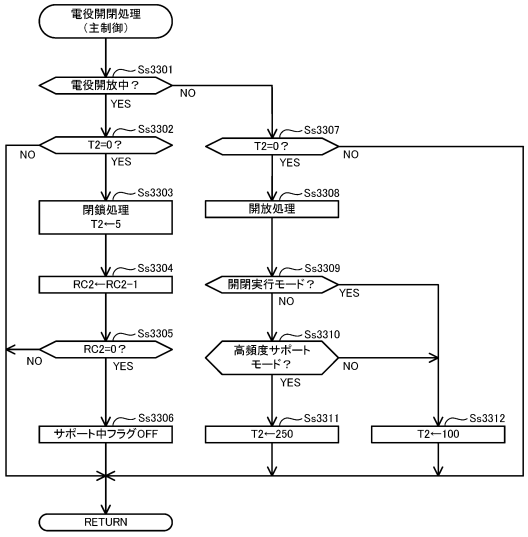
【図５１】



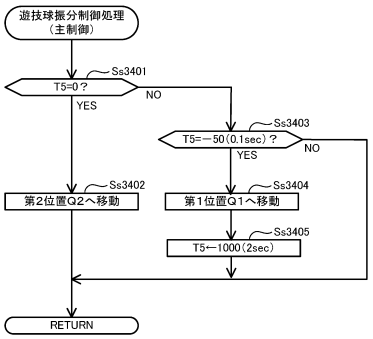
【図５２】



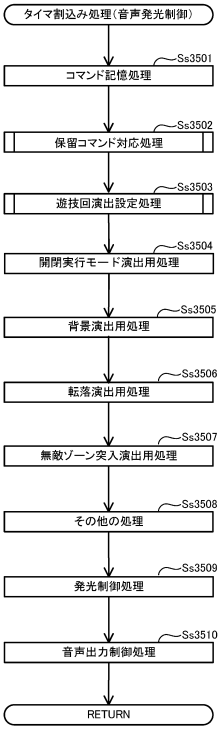
【図５３】



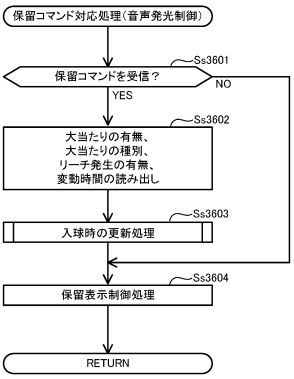
【図５４】



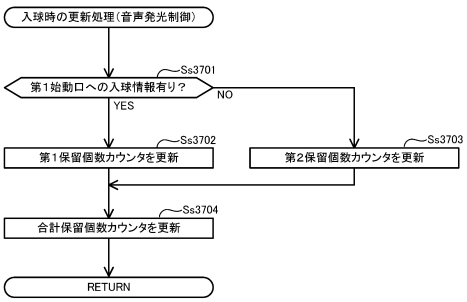
【図５５】



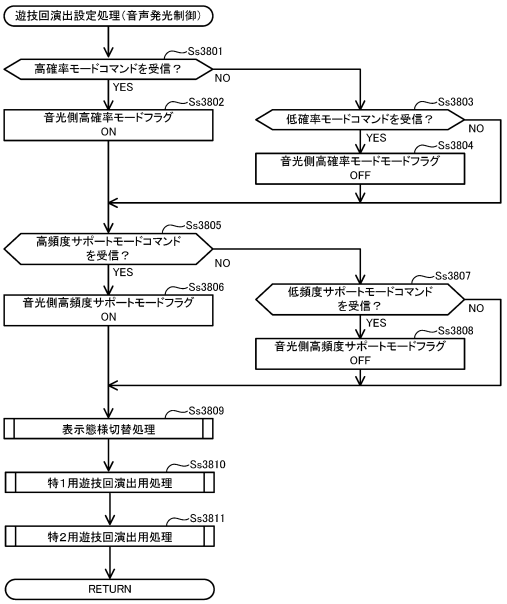
【図５６】



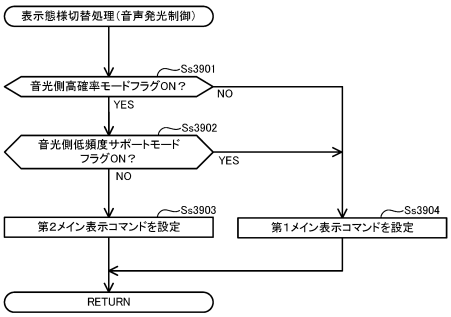
【図５７】



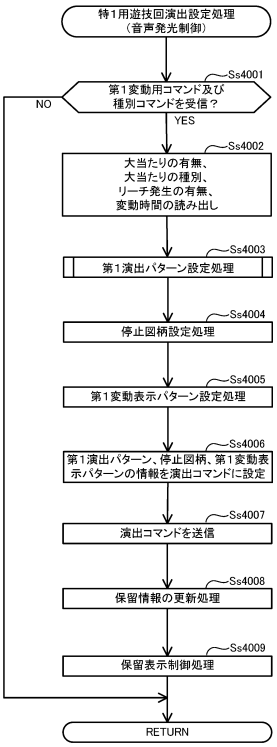
【図５８】



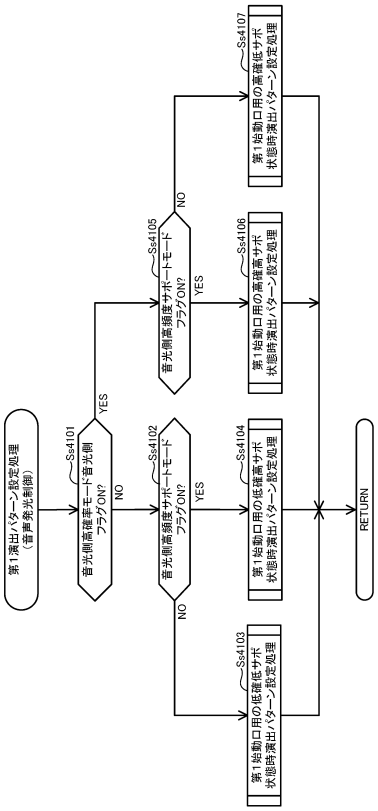
【図５９】



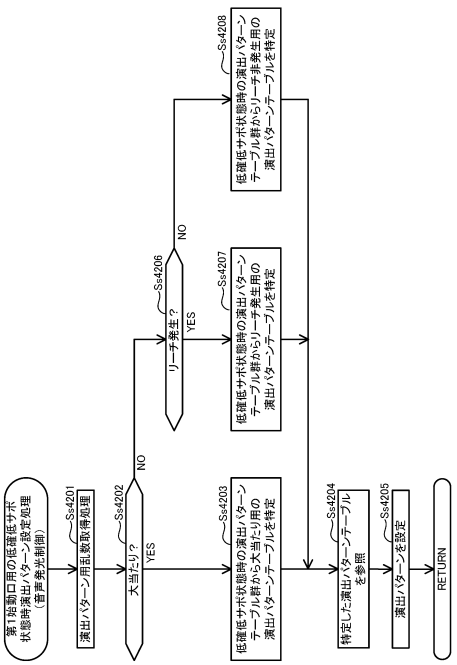
【図６０】



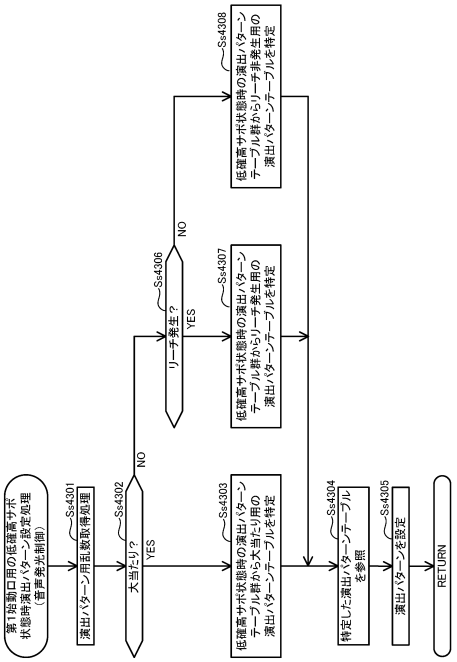
【図６１】



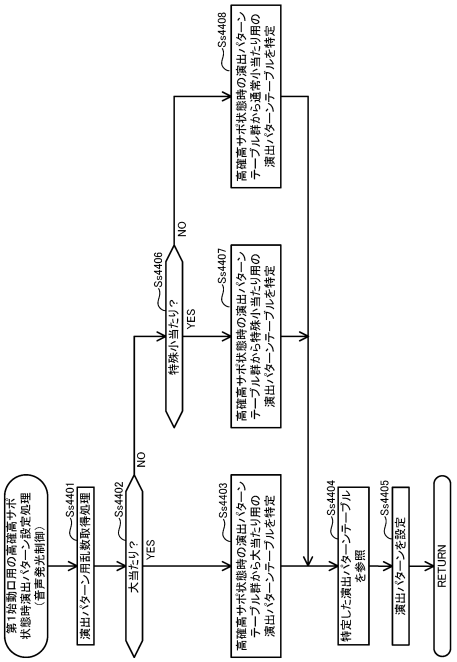
【図６２】



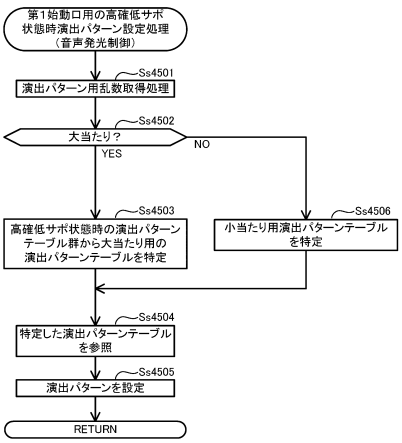
【図６３】



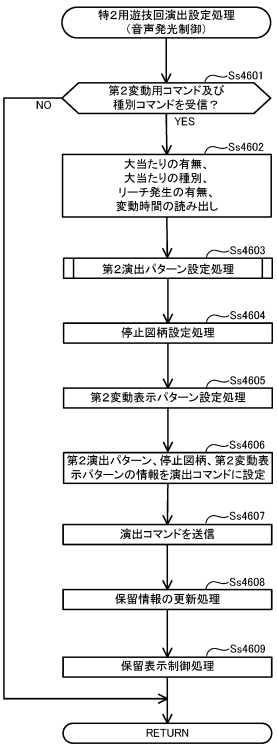
【図６４】



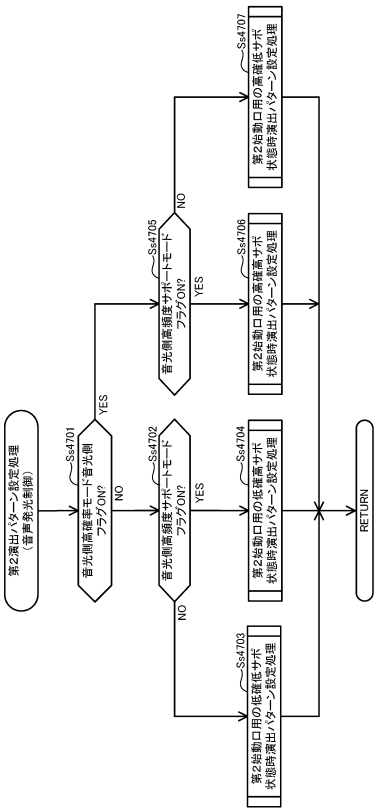
【図６５】



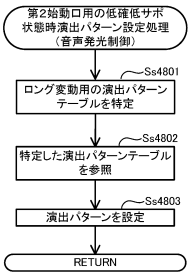
【図６６】



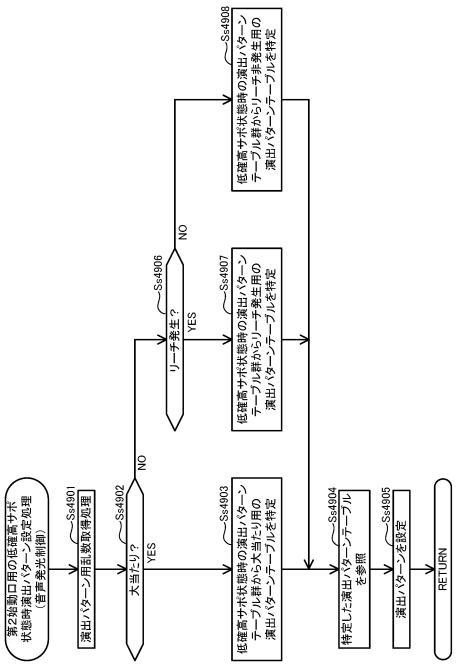
【図６７】



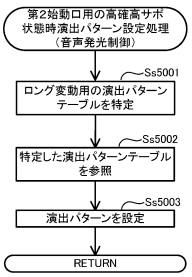
【図６８】



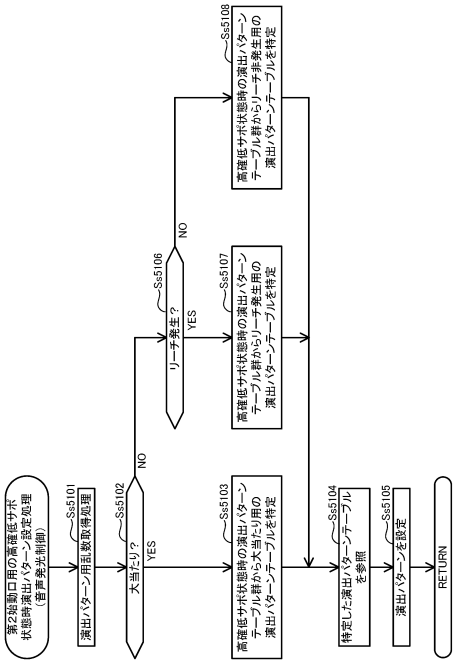
【図６９】



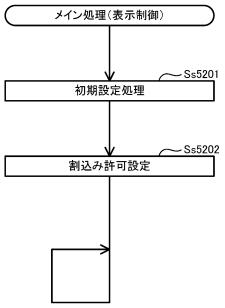
【図７０】



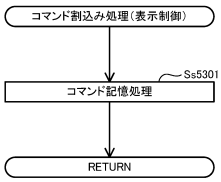
【図７１】



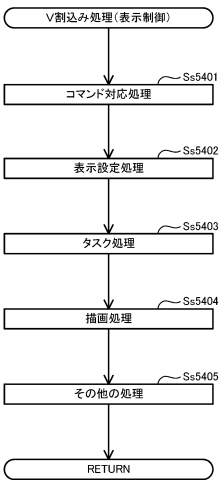
【図７２】



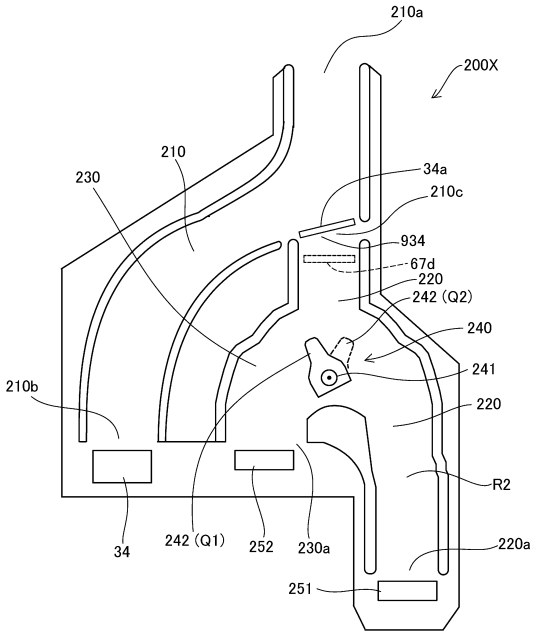
【図７３】



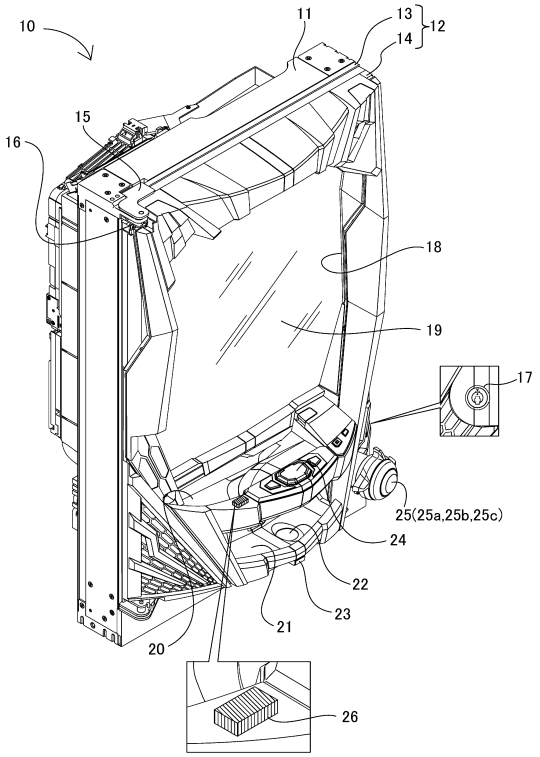
【図７４】



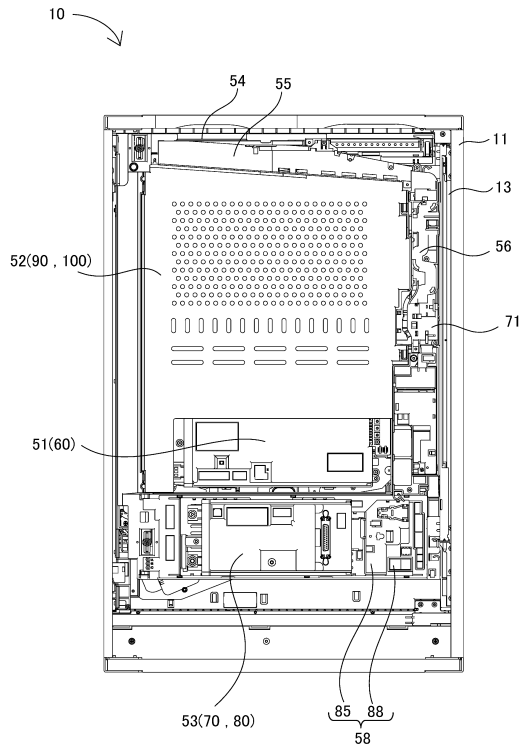
【図７５】



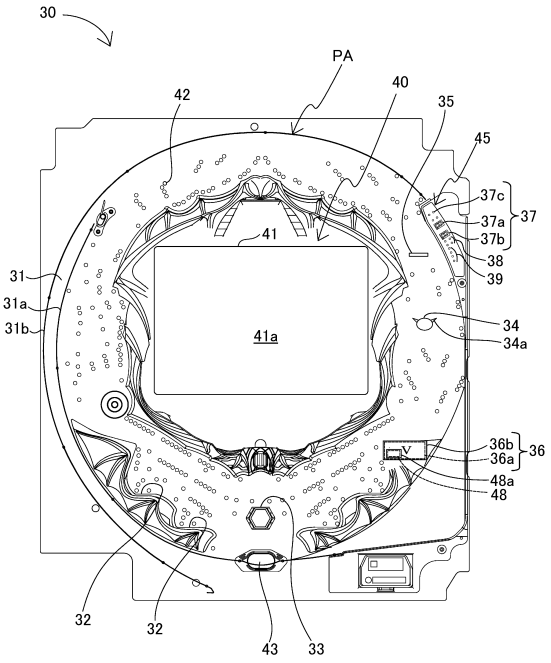
【図７６】



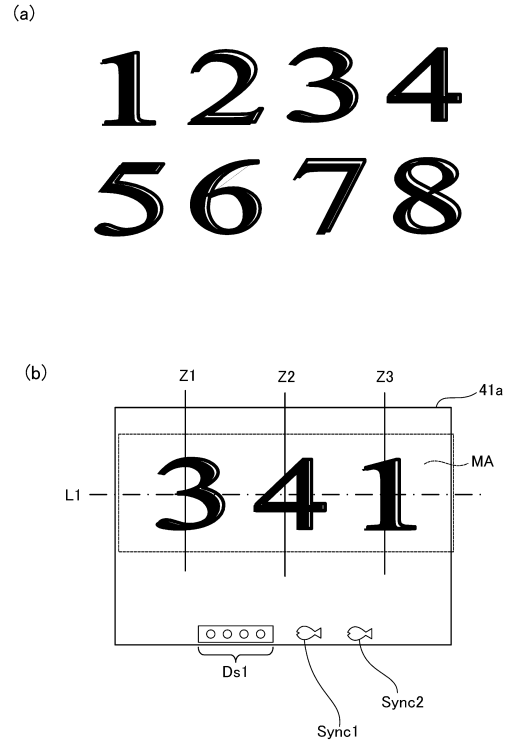
【図７７】



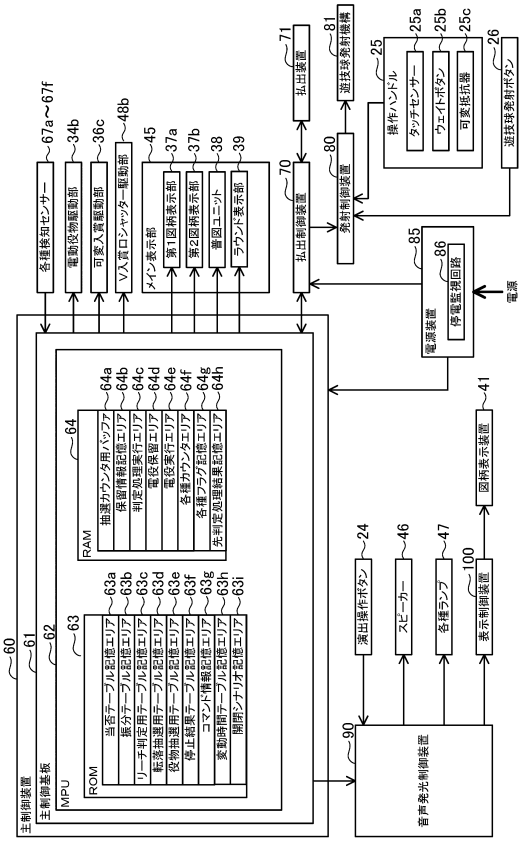
【図７８】



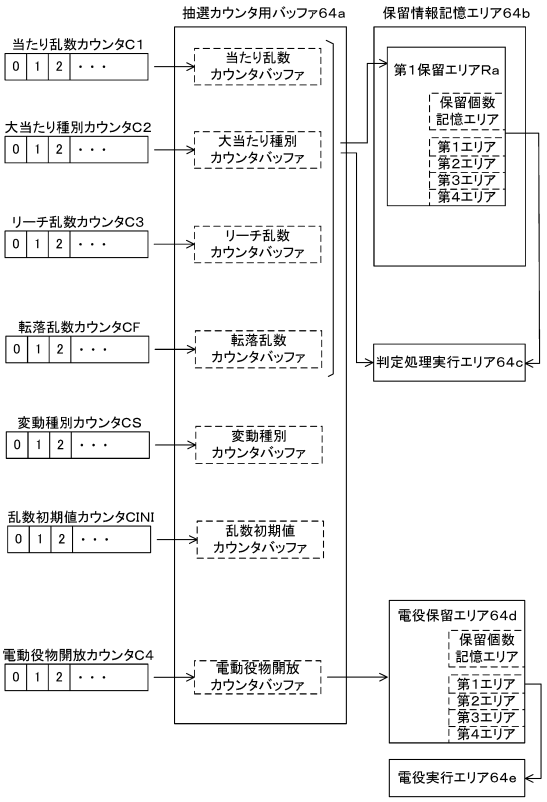
【図７９】



【図８０】



【図８１】



【図８２】

(a)

第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～198	大当たり
199～3979	外れ

【図８３】

(a)

第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	時短付与

(b)

第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～198	大当たり
199～3979	外れ

【図８４】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～19	8R確変大当たり
20～39	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり

【図８５】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF（0～299）	転落抽選結果
0～99	当選（転落）
100～299	外れ（継続）

【図８６】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

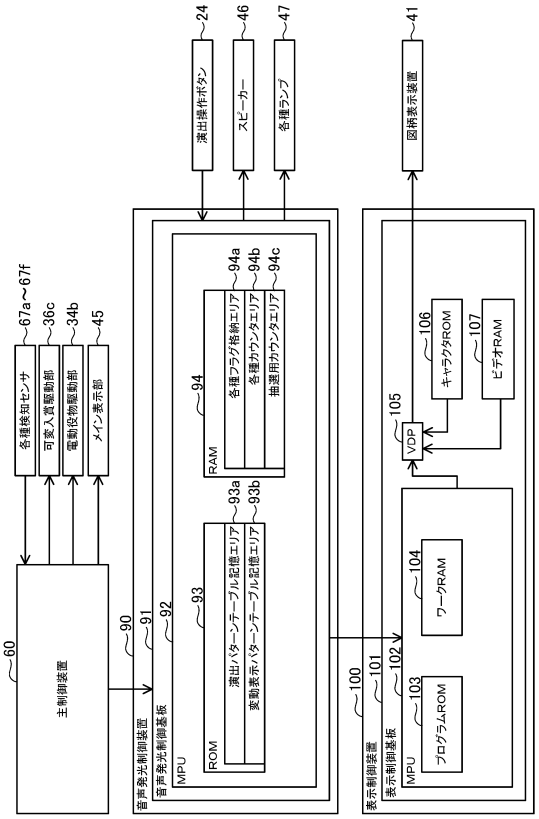
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

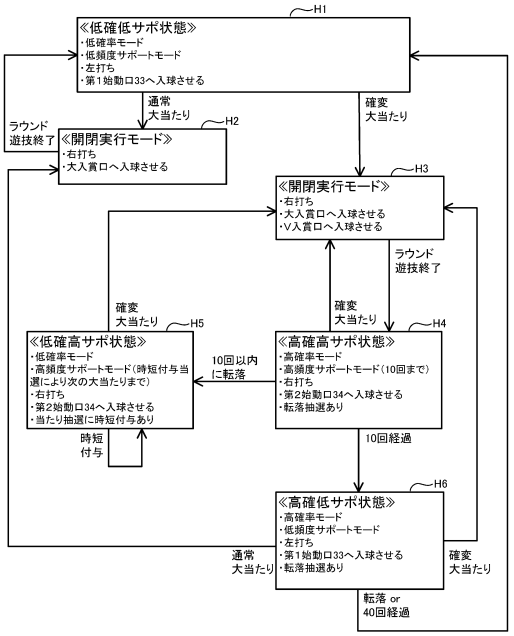
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

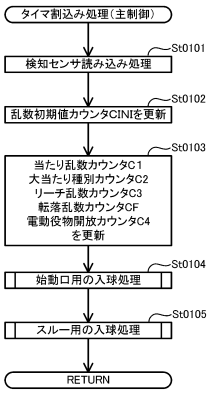
【図８７】



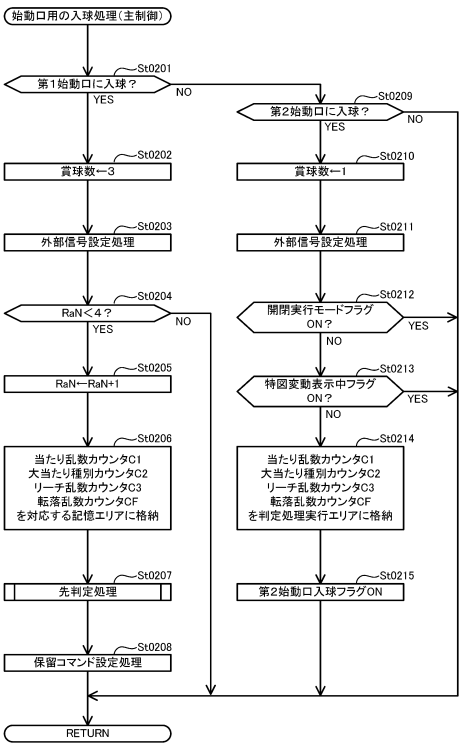
【図８８】



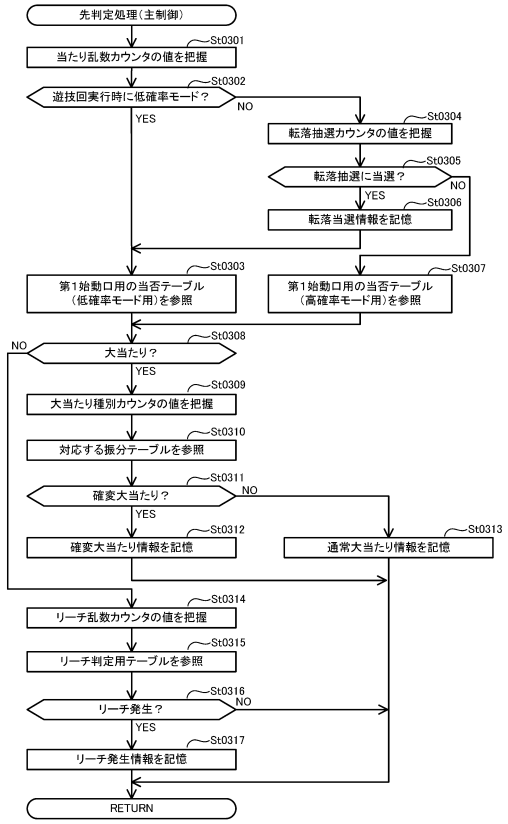
【図８９】



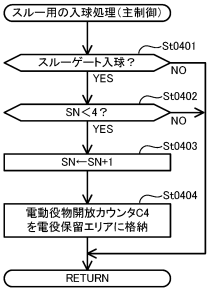
【図９０】



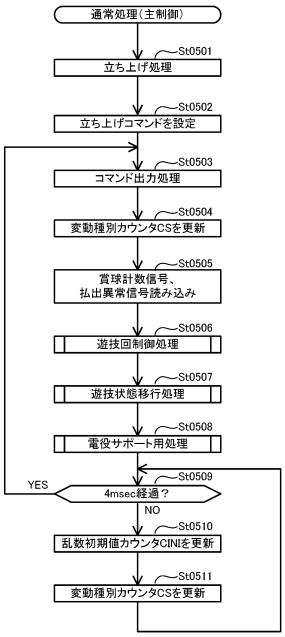
【図９１】



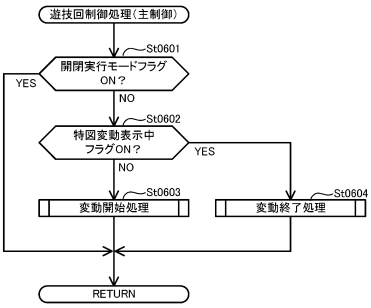
【図９２】



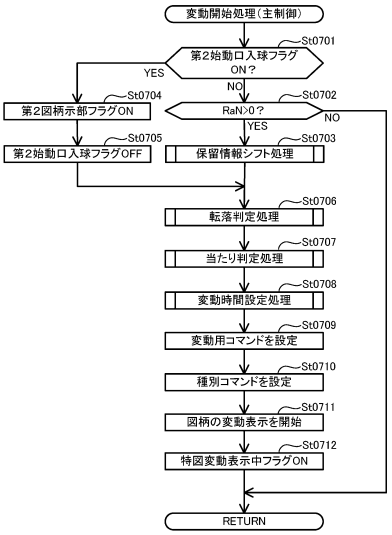
【図９３】



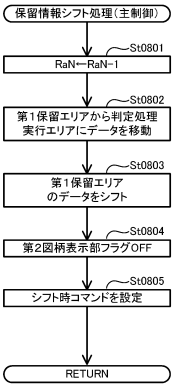
【図９４】



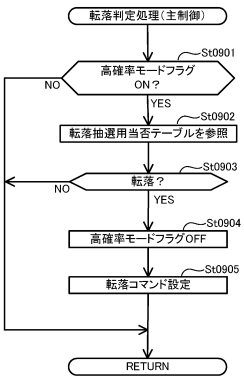
【図９５】



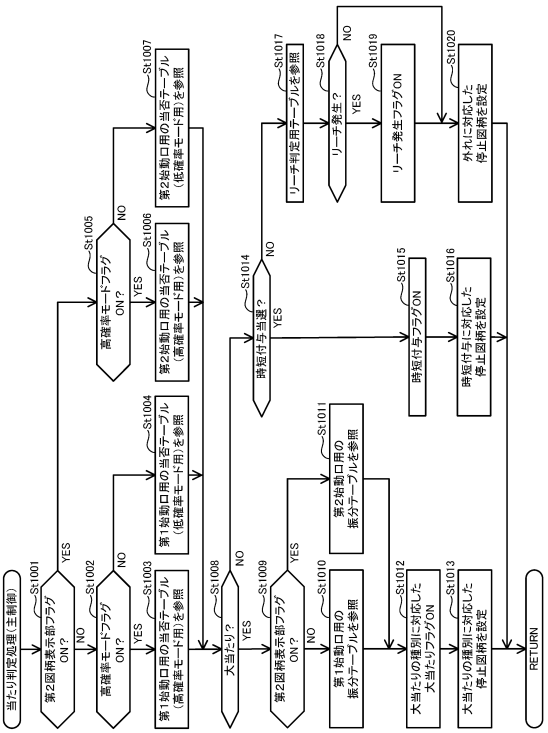
【図９６】



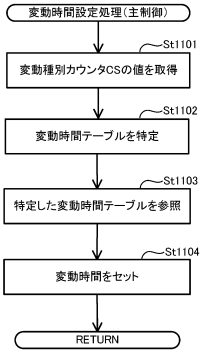
【図９７】



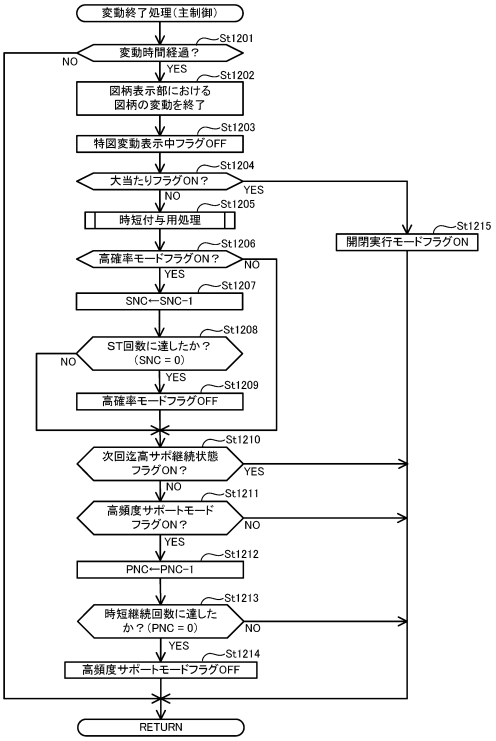
【図９８】



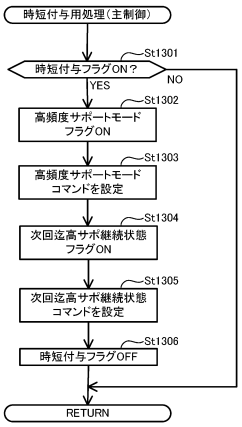
【図９９】



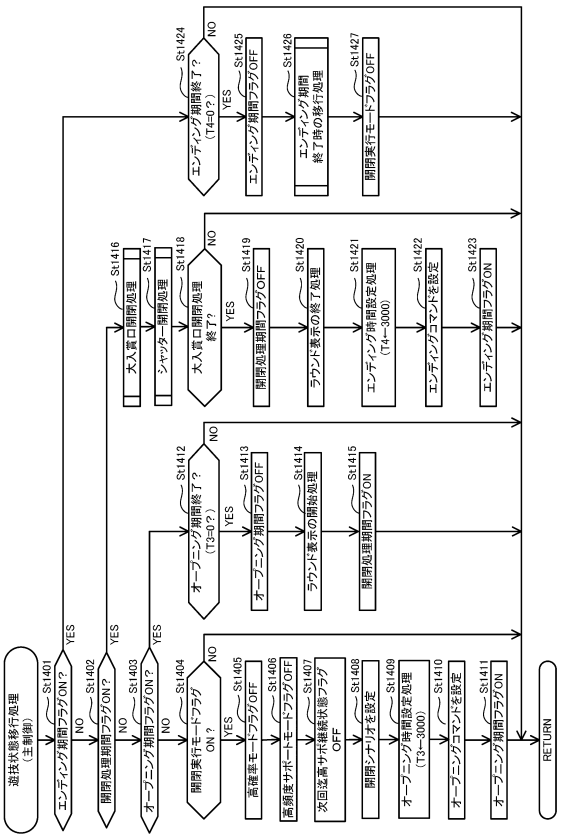
【図１００】



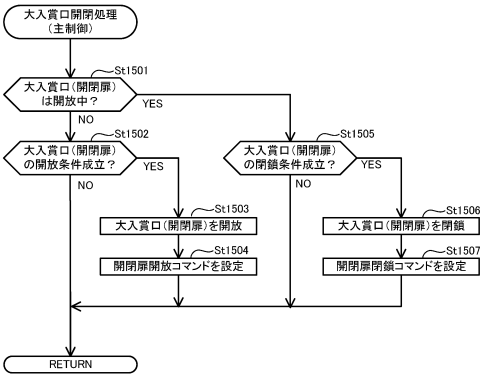
【図１０１】



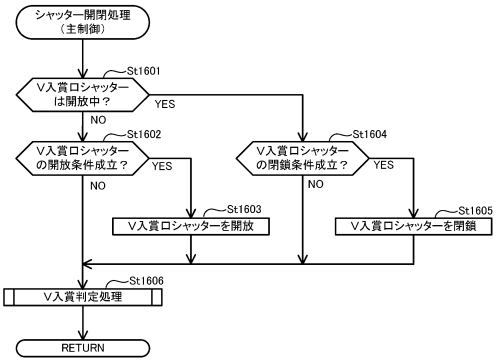
【図１０２】



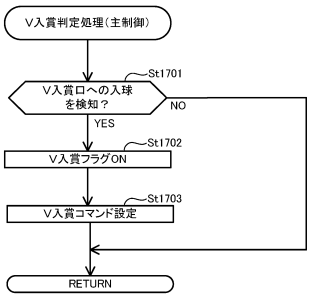
【図１０３】



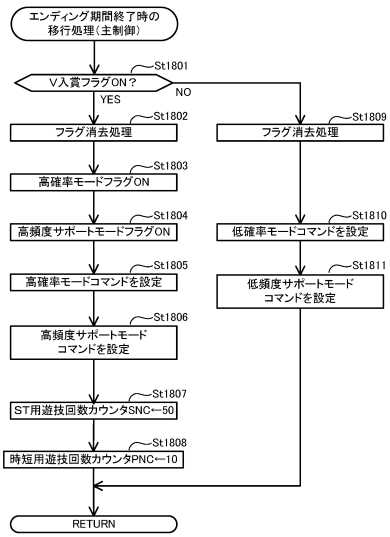
【図１０４】



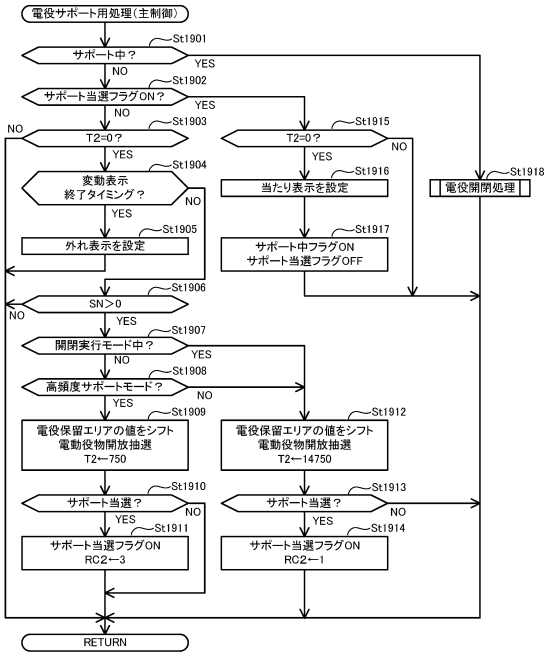
【図１０５】



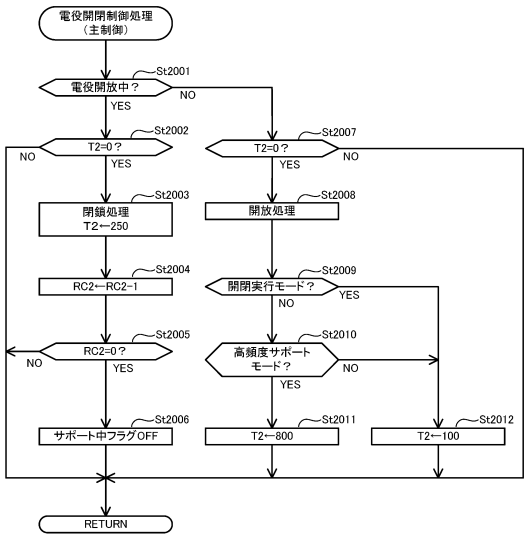
【図１０６】



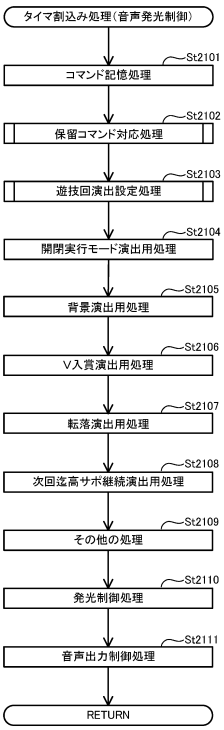
【図１０７】



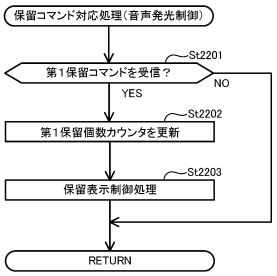
【図１０８】



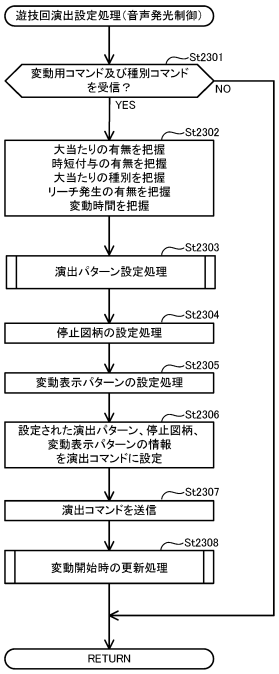
【図１０９】



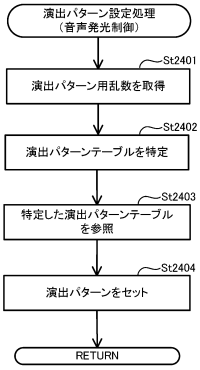
【図１１０】



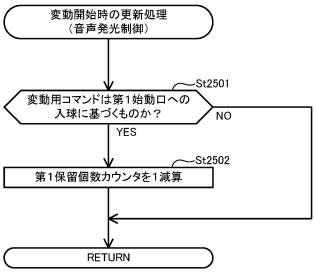
【図１１１】



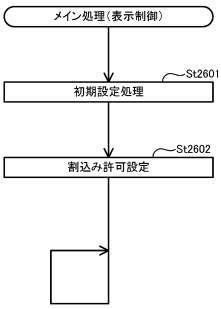
【図１１２】



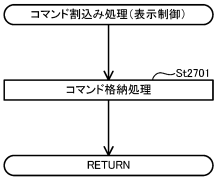
【図１１３】



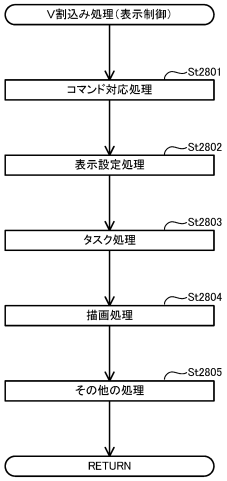
【図１１４】



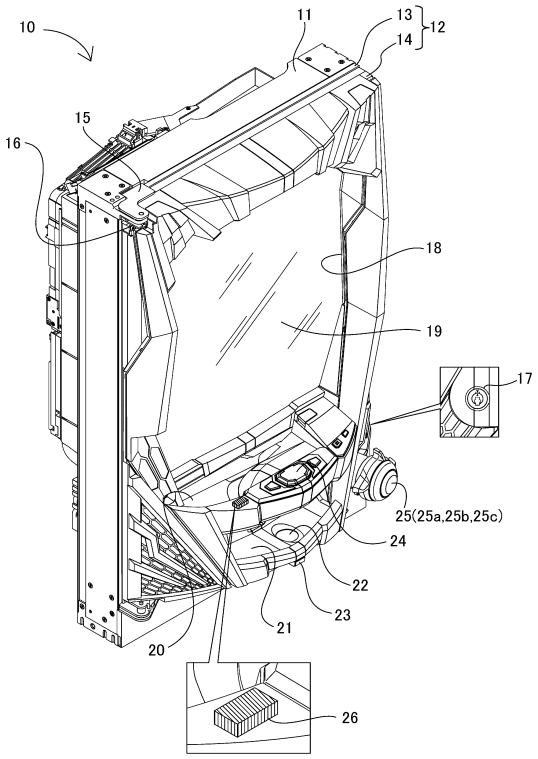
【図１１５】



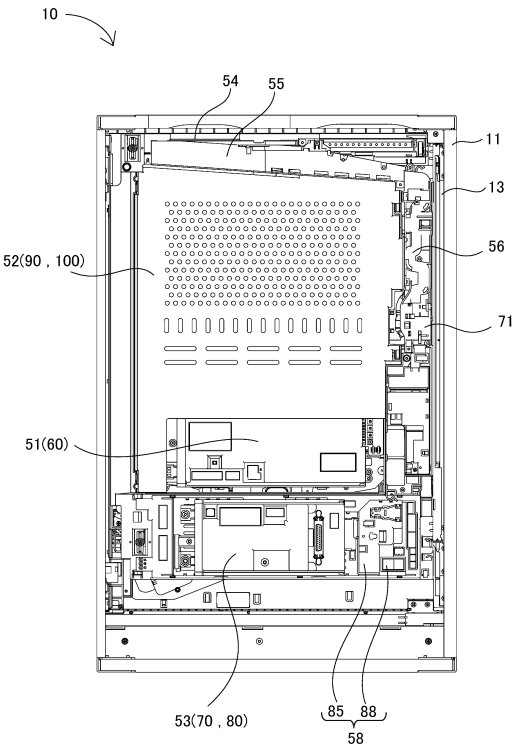
【図１１６】



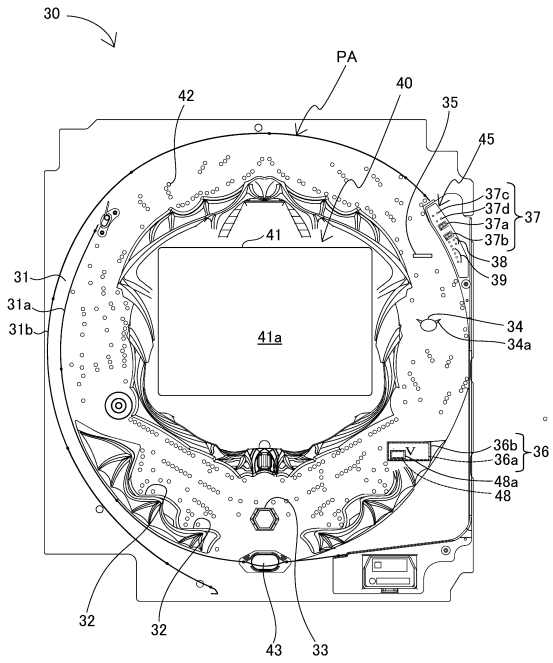
【図１１７】



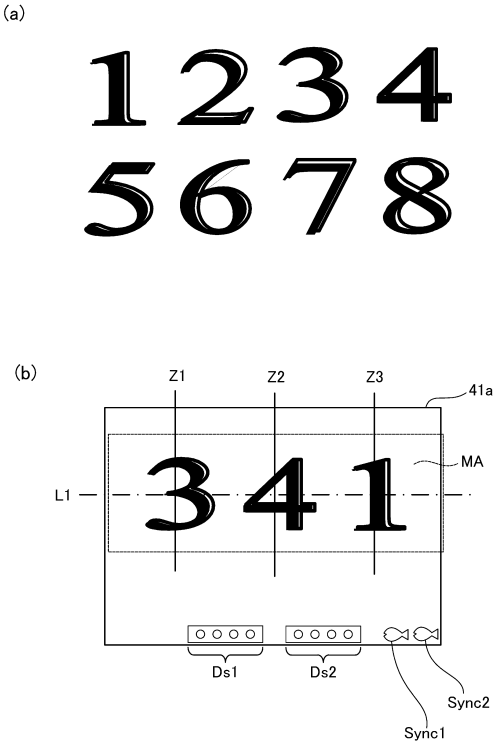
【図１１８】



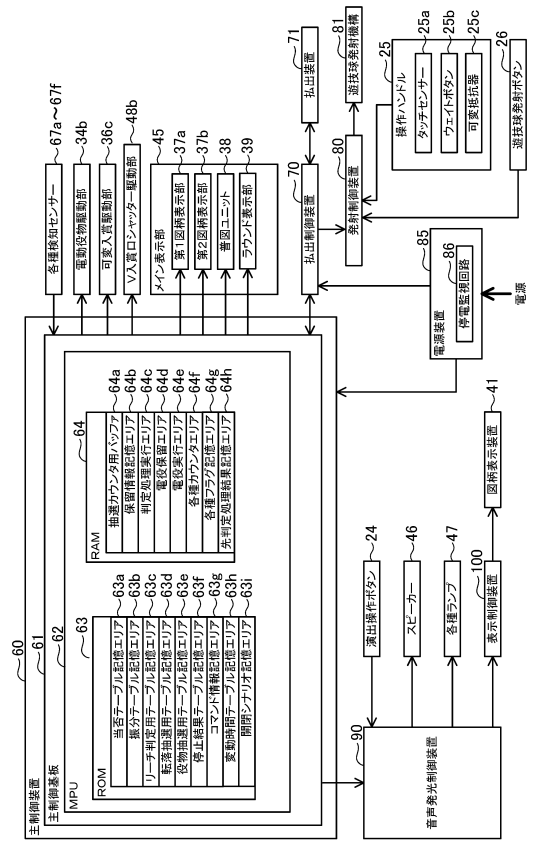
【図１１９】



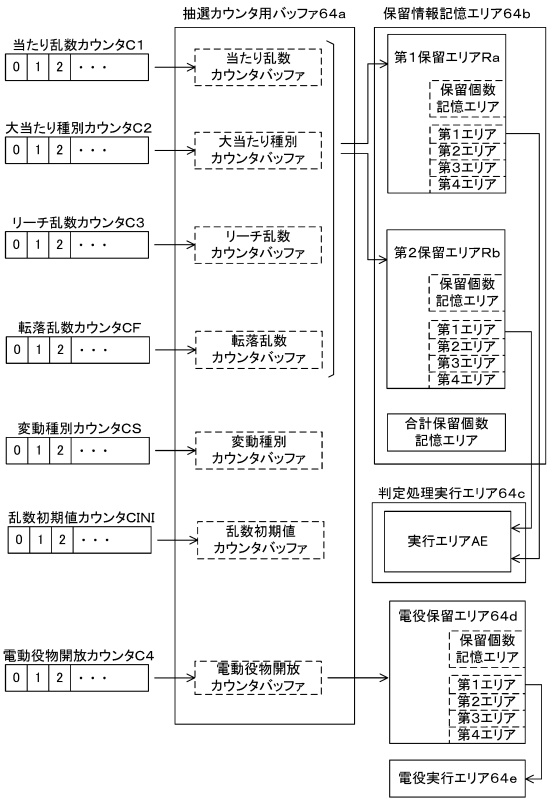
【図１２０】



【図１２１】



【図１２２】



【図１２３】

(a)

第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～198	大当たり
199～3979	外れ

【図１２４】

(a)

第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	時短付与（次回大当たりまで）

(b)

第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～198	大当たり
199～3979	外れ

【図１２５】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果	大当たり後の抽選モード	大当たり後のサポートモード
0～19	8R確変大当たり	高（10回まで）	高（5回まで）
20～39	8R通常大当たり	低	低

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果	大当たり後の抽選モード	大当たり後のサポートモード
0～39	16R確変大当たり	高（10回まで）	高（5回まで）

【図１２６】

転落抽選用当否テーブル

転落乱数カウンタCF（0～299）	転落抽選結果
0～99	当選（転落）
100～299	外れ（継続）

【図１２７】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

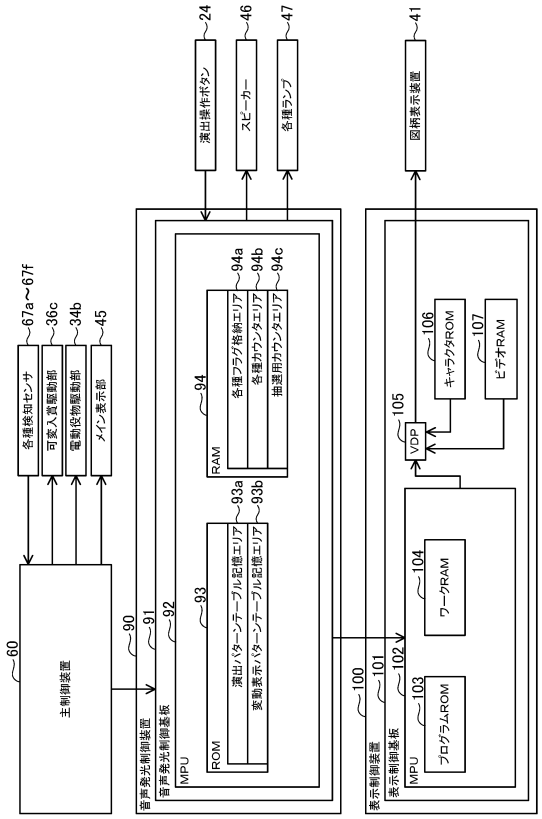
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

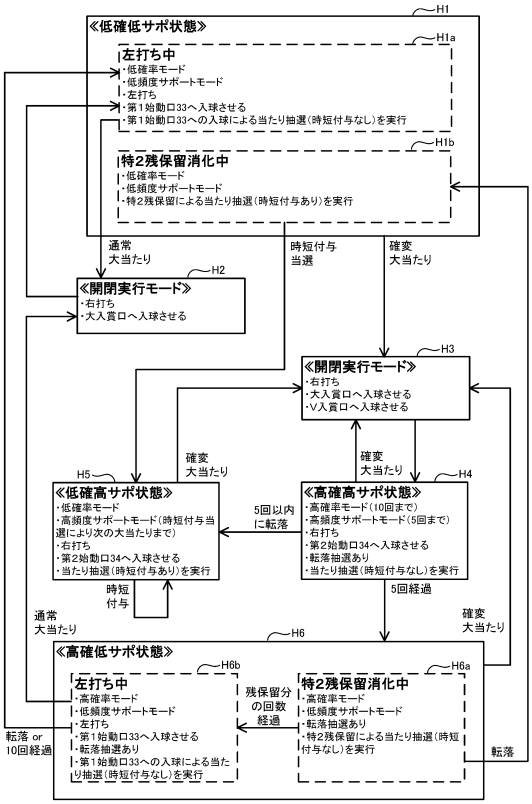
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

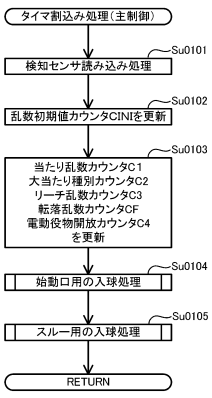
【図１２８】



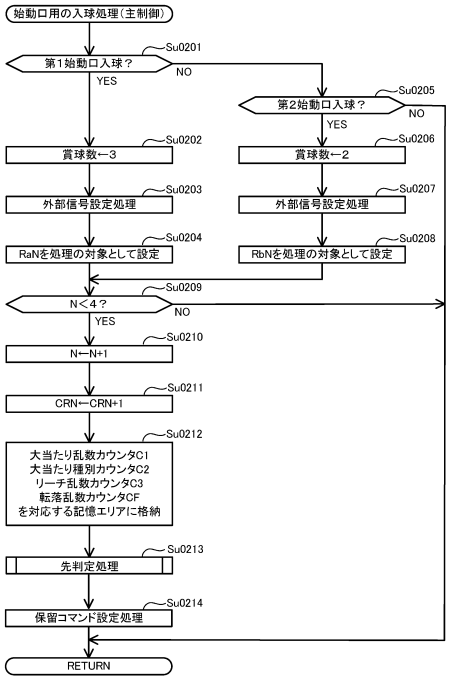
【図１２９】



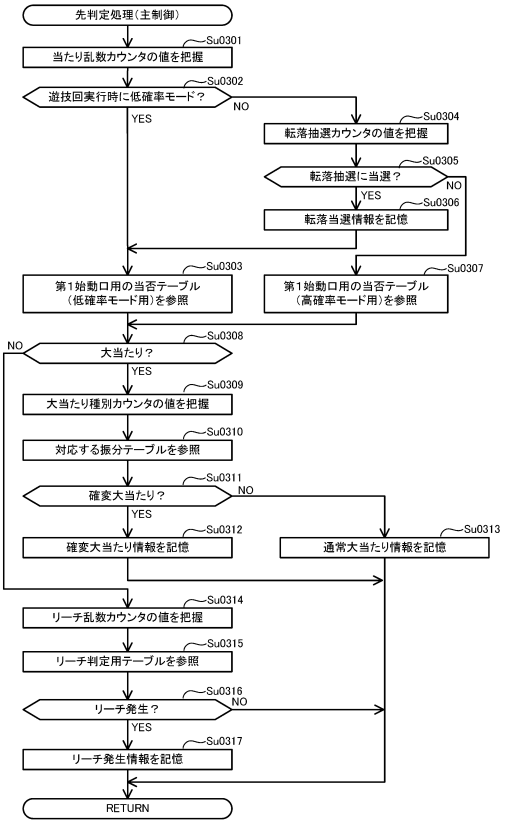
【図１３０】



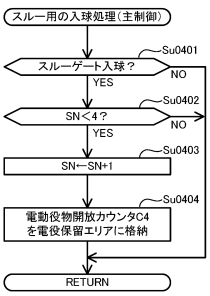
【図１３１】



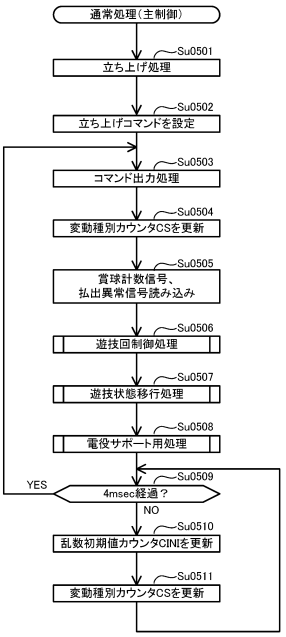
【図１３２】



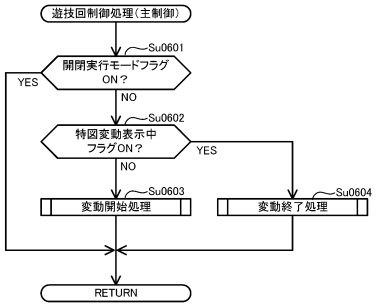
【図１３３】



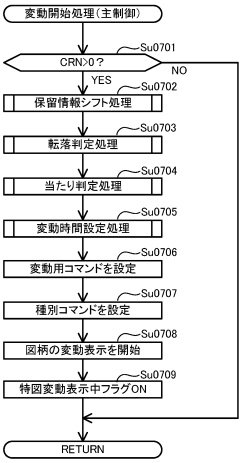
【図１３４】



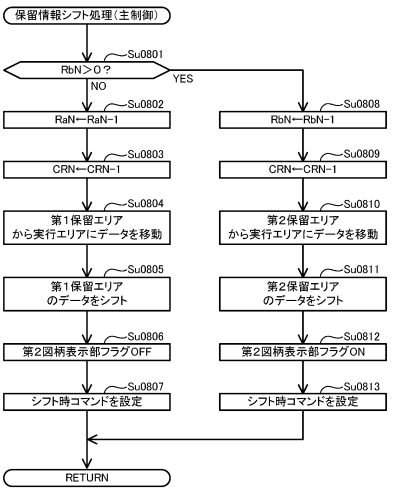
【図１３５】



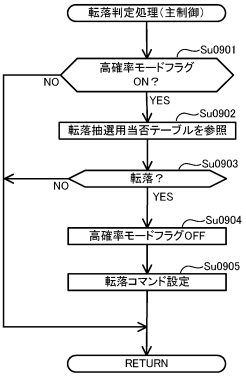
【図１３６】



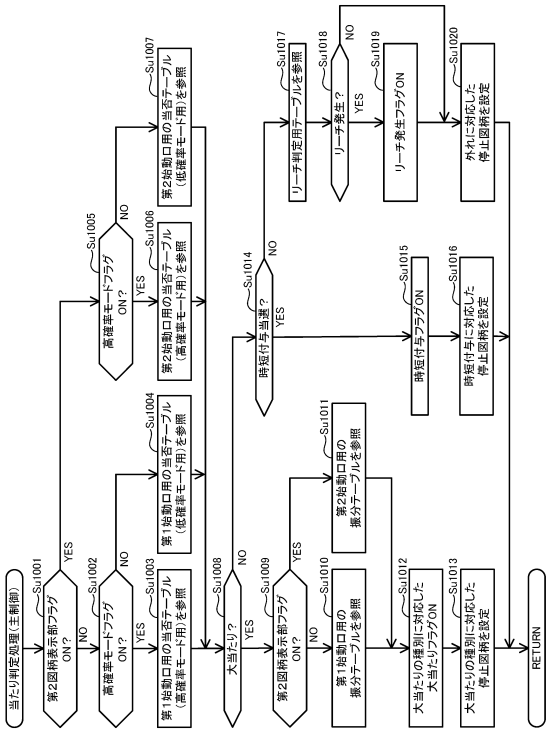
【図１３７】



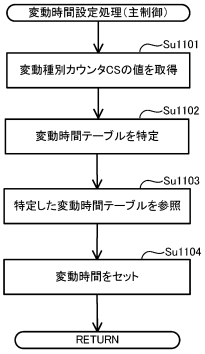
【図１３８】



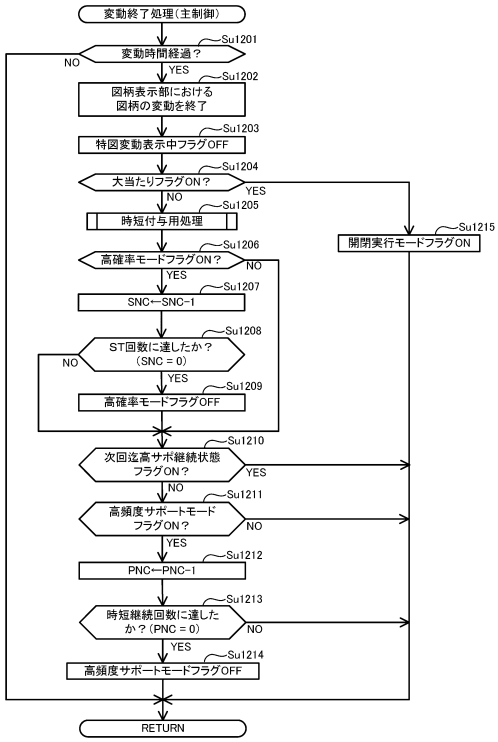
【図１３９】



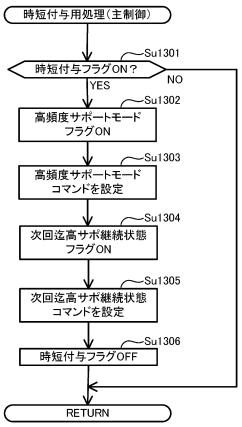
【図１４０】



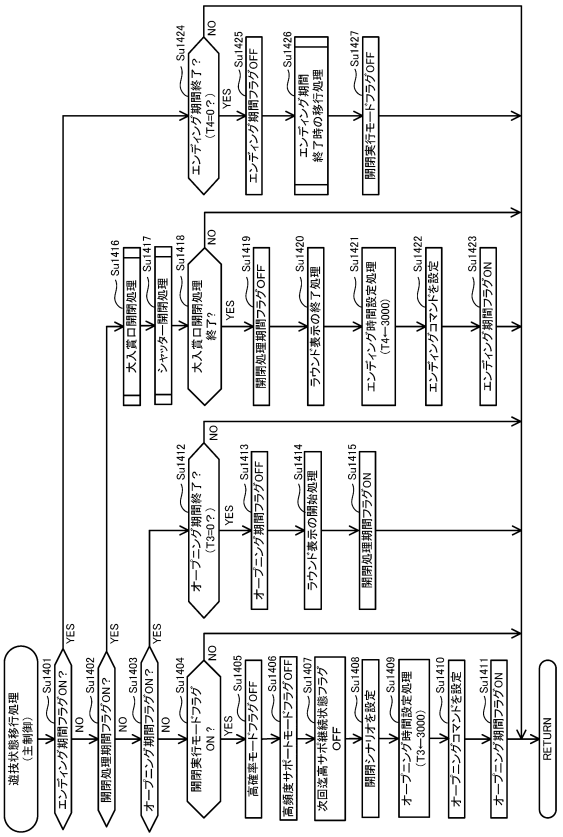
【図１４１】



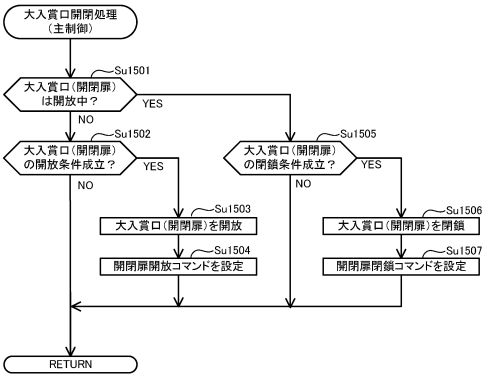
【図１４２】



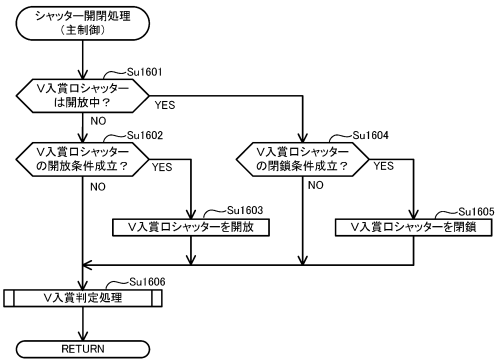
【図１４３】



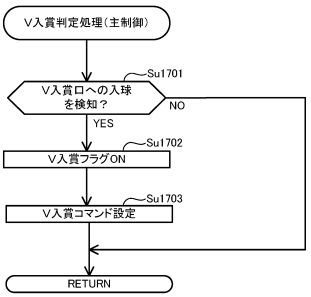
【図１４４】



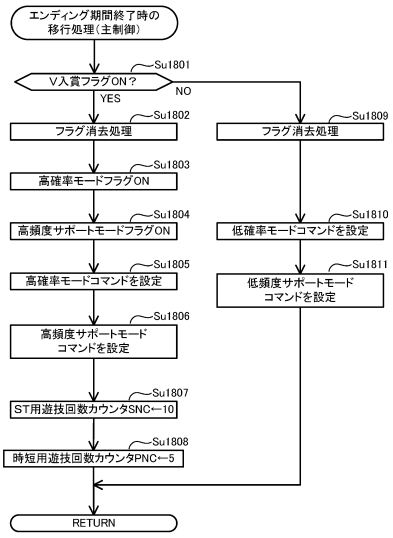
【図１４５】



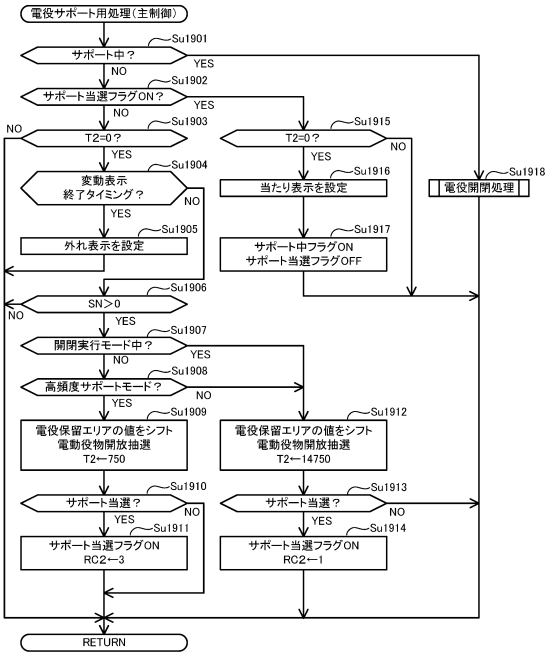
【図１４６】



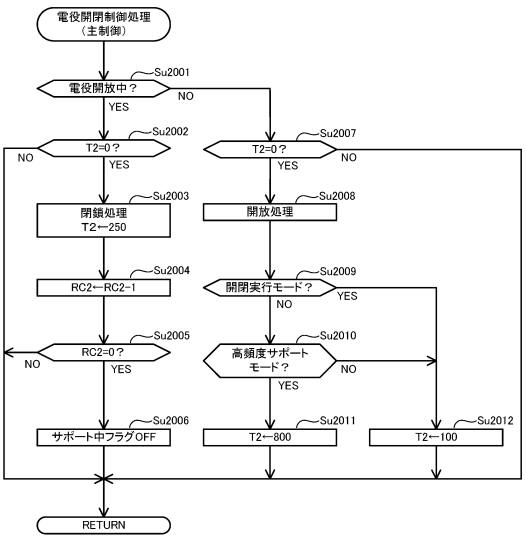
【図１４７】



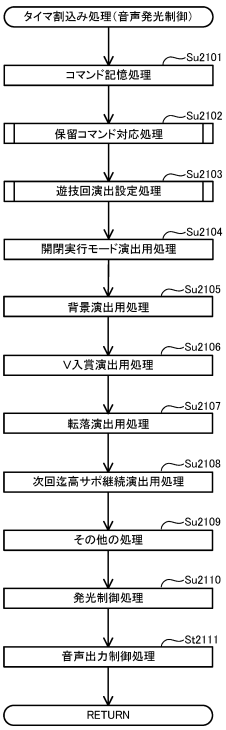
【図１４８】



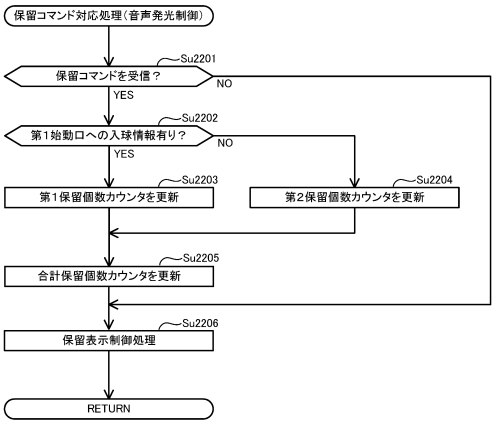
【図１４９】



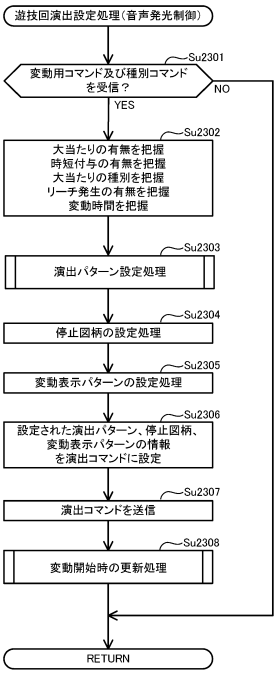
【図１５０】



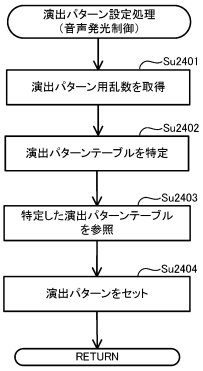
【図１５１】



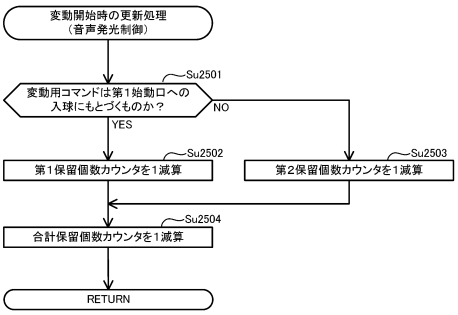
【図１５２】



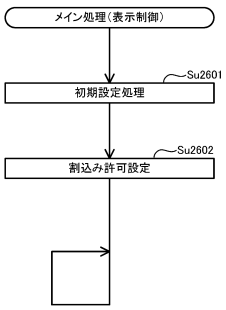
【図１５３】



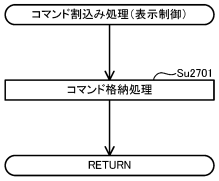
【図１５４】



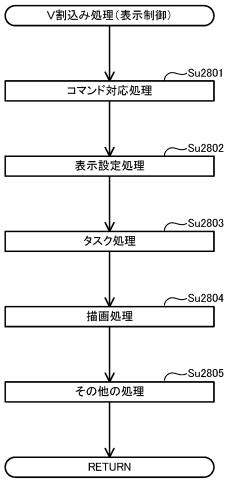
【図１５５】



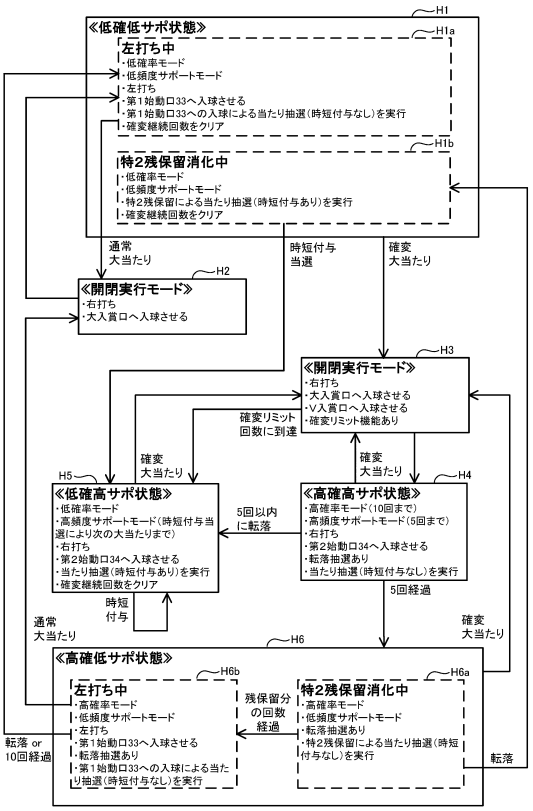
【図１５６】



【図１５７】



【図１５８】



【図１５９】

(a)

第1始動口用の振分テーブル（低確率モード用）

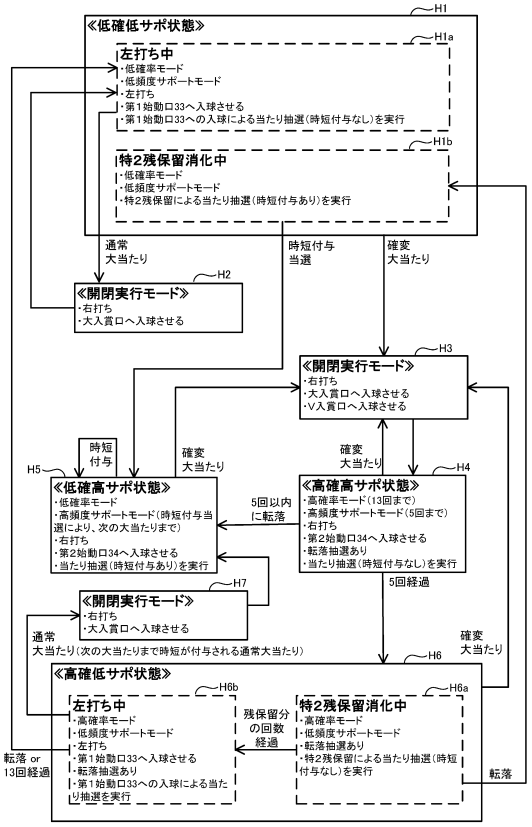
大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果	大当たり後の抽選モード	大当たり後のサポートモード
0～19	8R確変大当たり	高（10回まで）	高（5回まで）
20～39	8R通常大当たり	低	低

(b)

第1始動口用の振分テーブル（高確率モード用）

大当たり種別カウンタC2（0～39）	振り分け結果	大当たり後の抽選モード	大当たり後のサポートモード
0～19	8R確変大当たり	高（10回まで）	高（5回まで）
20～39	8R通常大当たり	低	高（次の大当たりまで）

【図１６０】

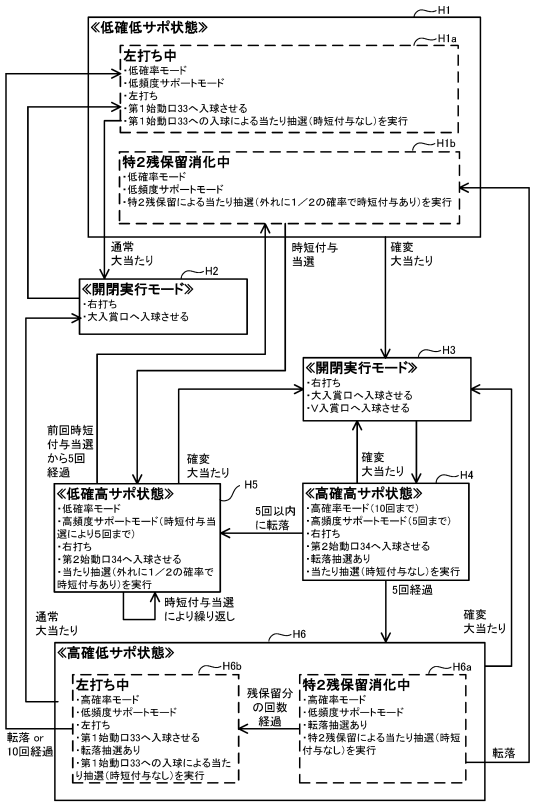


【図１６１】

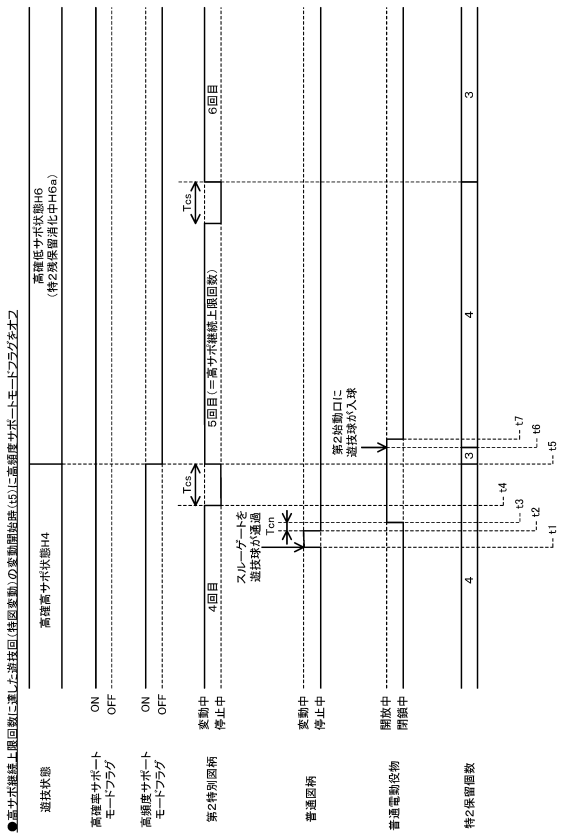
第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～1999	時短付与（5回まで）
2000～3979	外れ

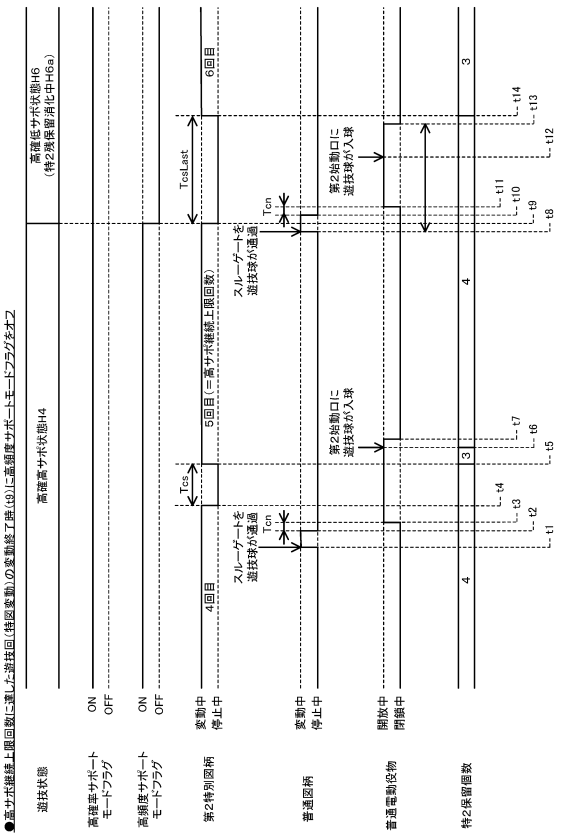
【図１６２】



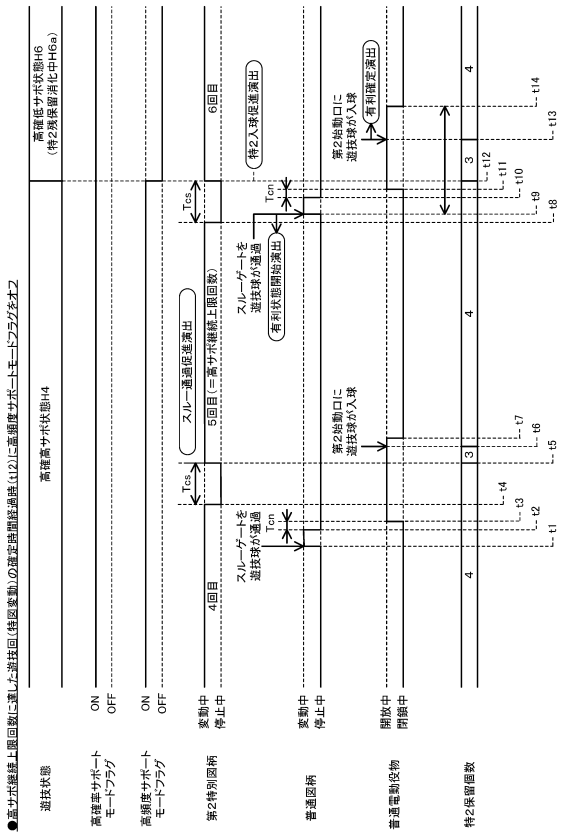
【図１６３】



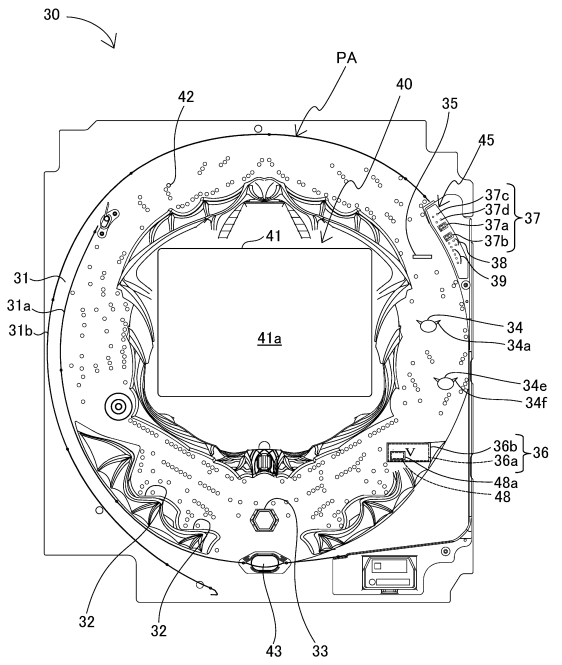
【図１６４】



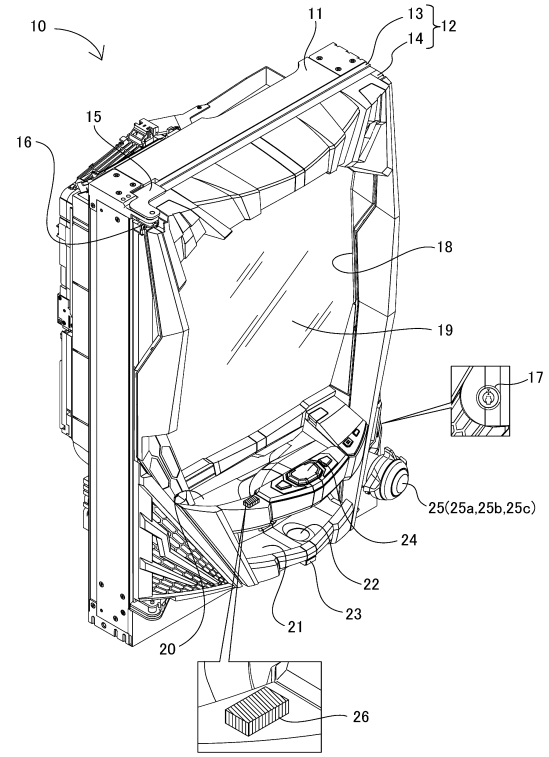
【図１６５】



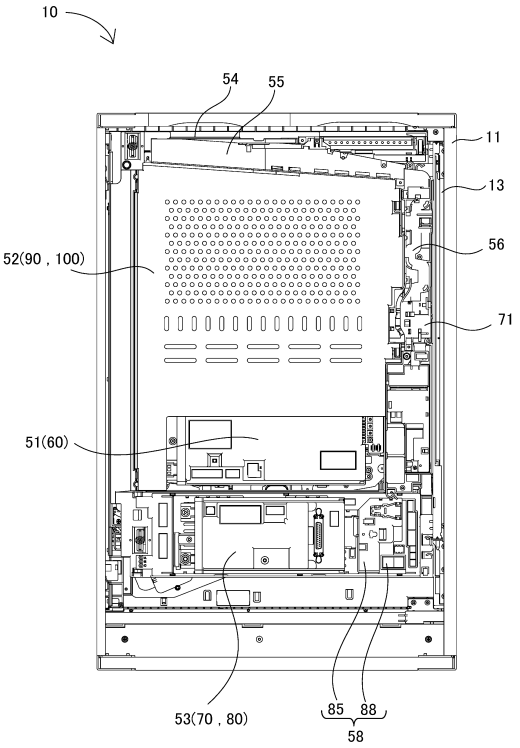
【図１６６】



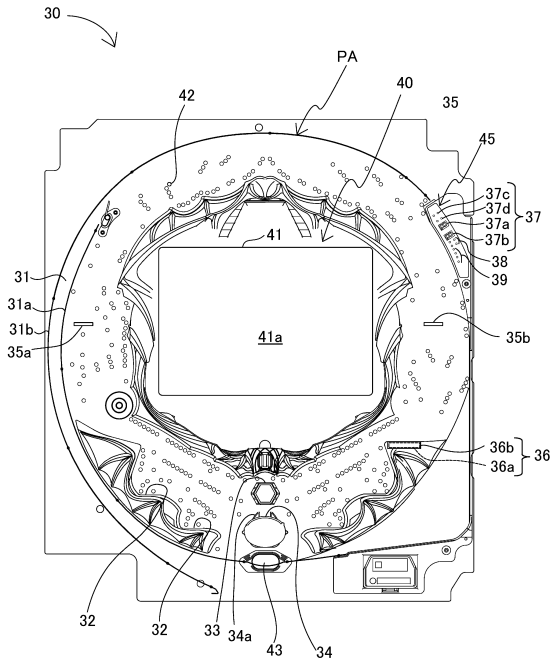
【図１６７】



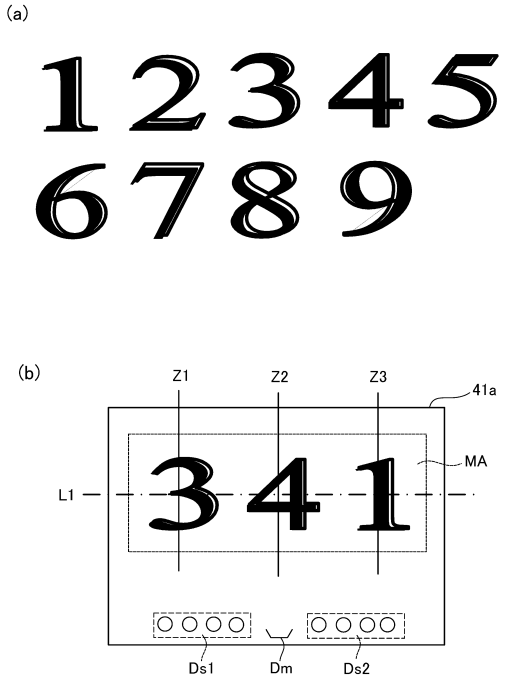
【図１６８】



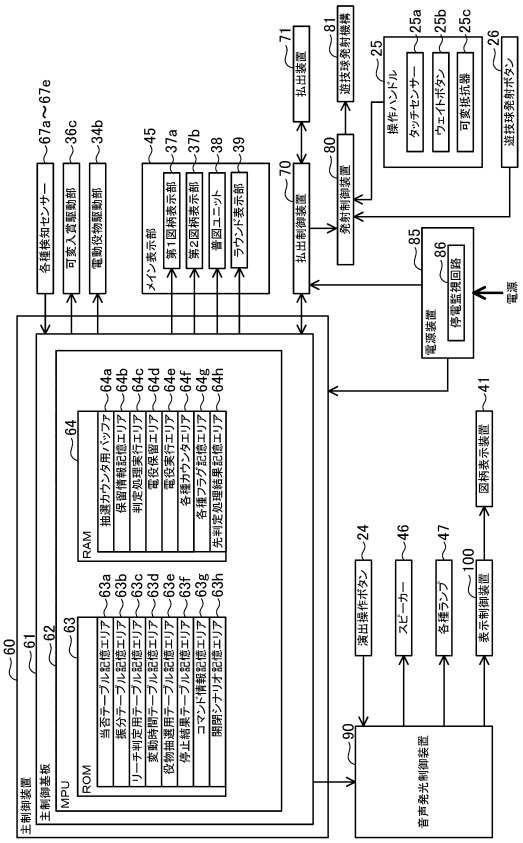
【図１６９】



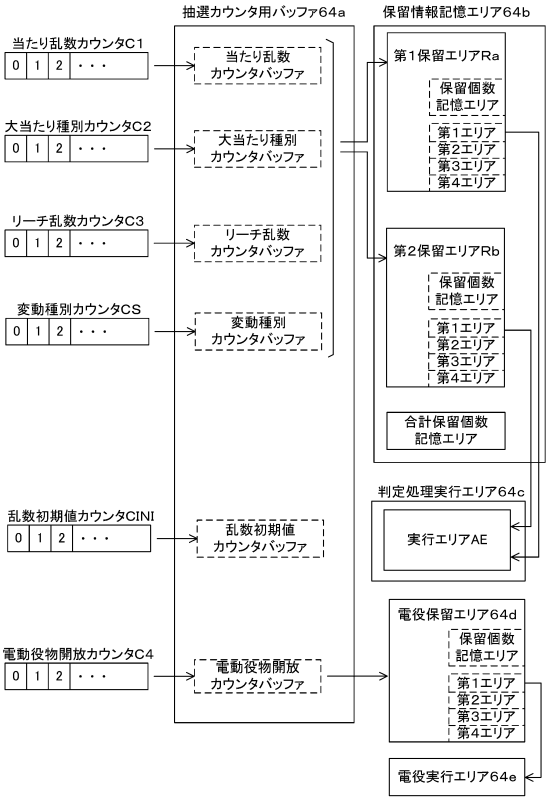
【図１７０】



【図１７１】



【図１７２】



【図１７３】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図１７４】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図１７５】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

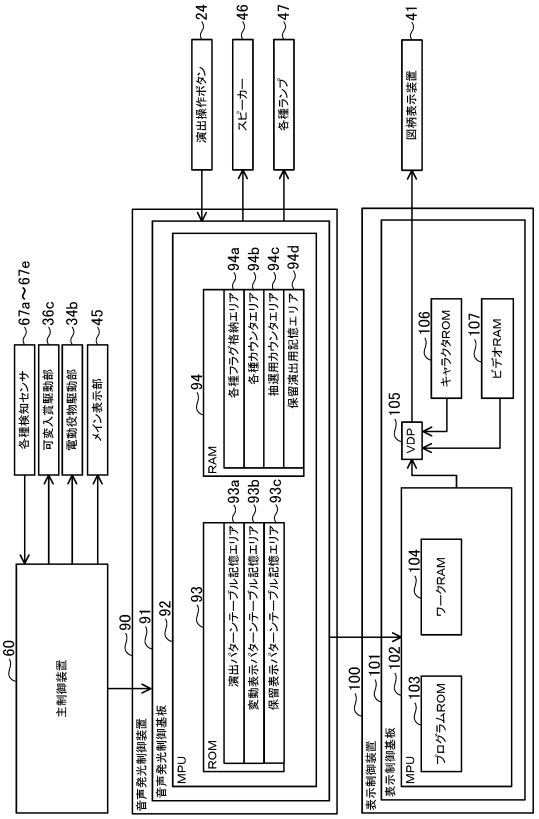
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役短開放
2，3	電役長開放
4～465	外れ

(b)

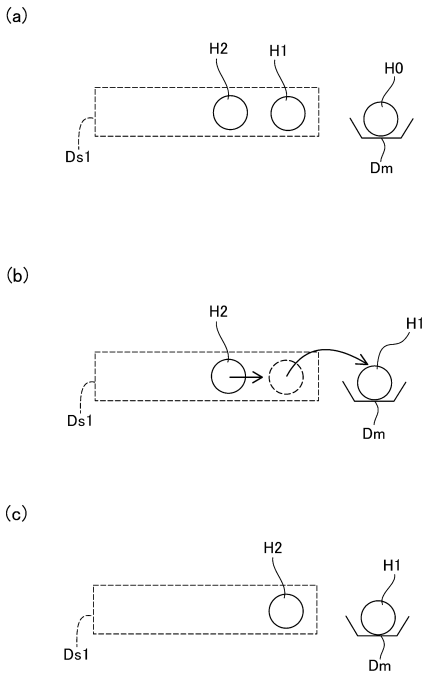
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役中開放
462～465	外れ

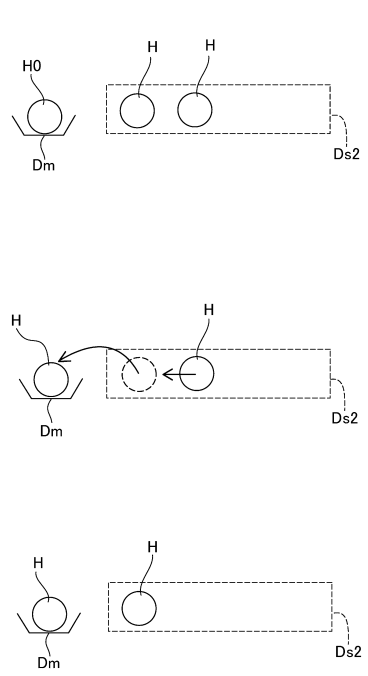
【図１７６】



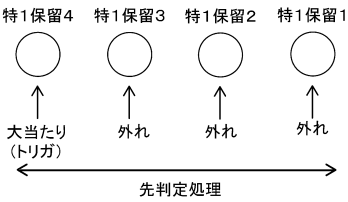
【図１７７】



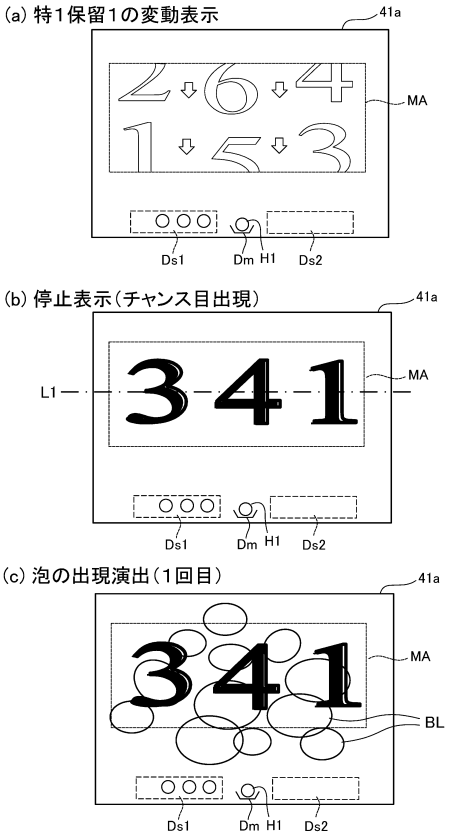
【図１７８】



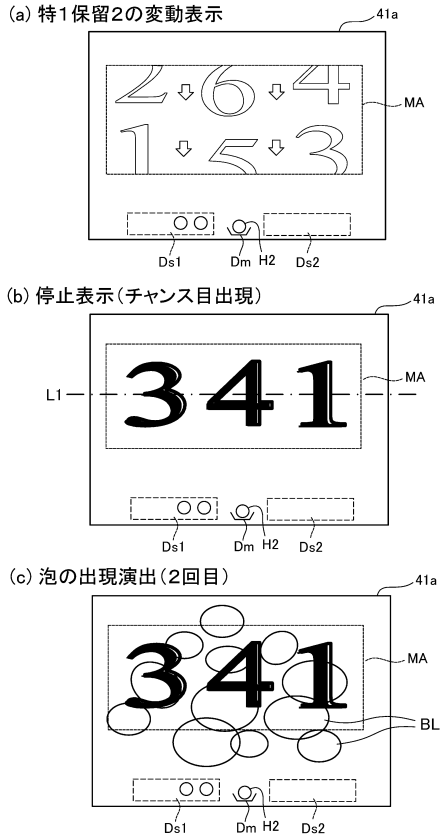
【図１７９】



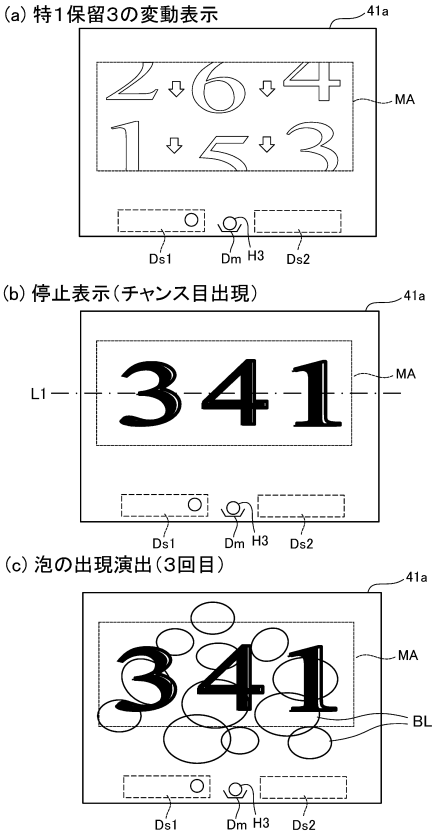
【図１８０】



【図１８１】



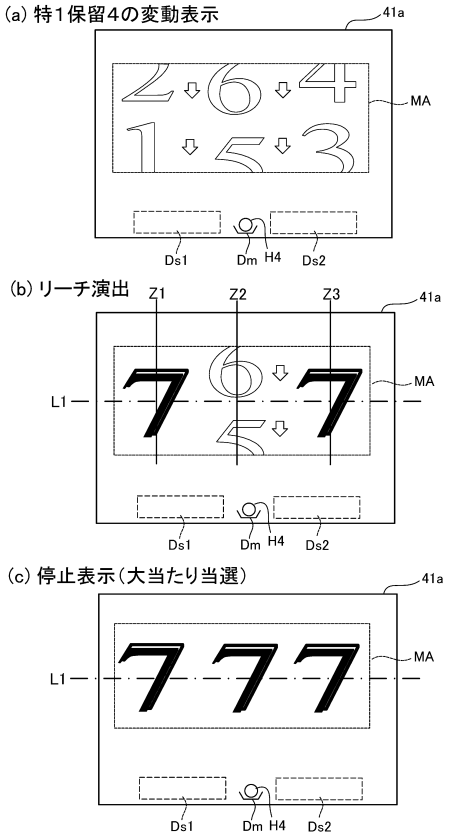
【図１８２】



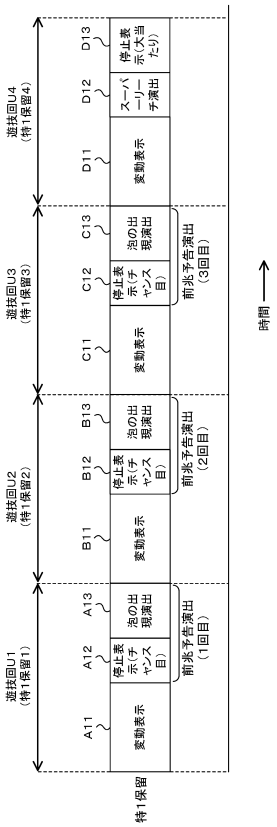
【図１８３】

前兆予告演出の出現回数	実行予定演出
1	ノーマルリーチ以上
2	ノーマルリーチ以上
3	スーパーリーチ以上
4	スペシャルリーチからの大当たり確定

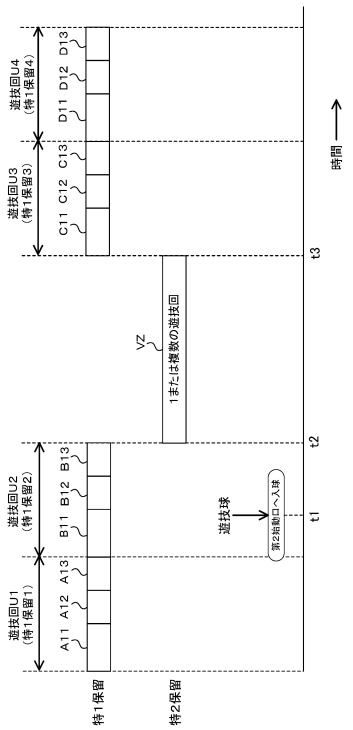
【図１８４】



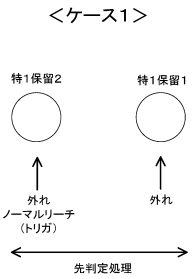
【図１８５】



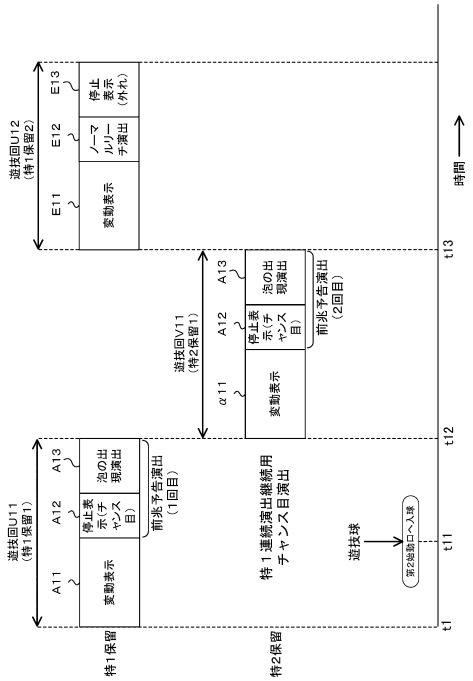
【図１８６】



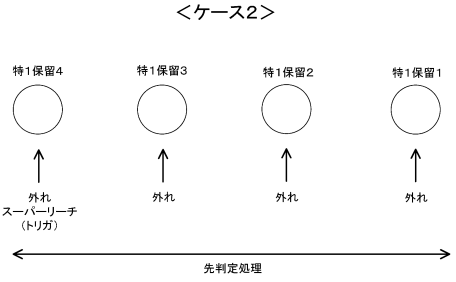
【図１８７】



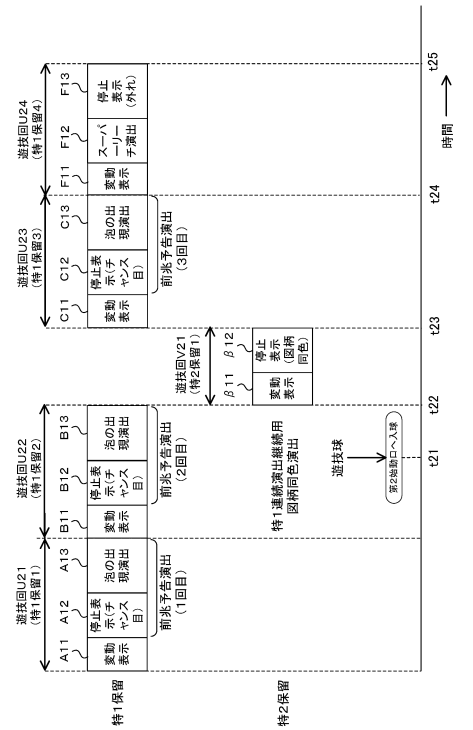
【図１８８】



【図１８９】



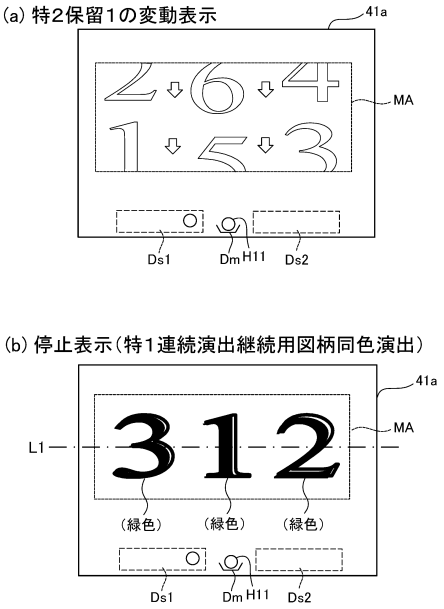
【図１９０】



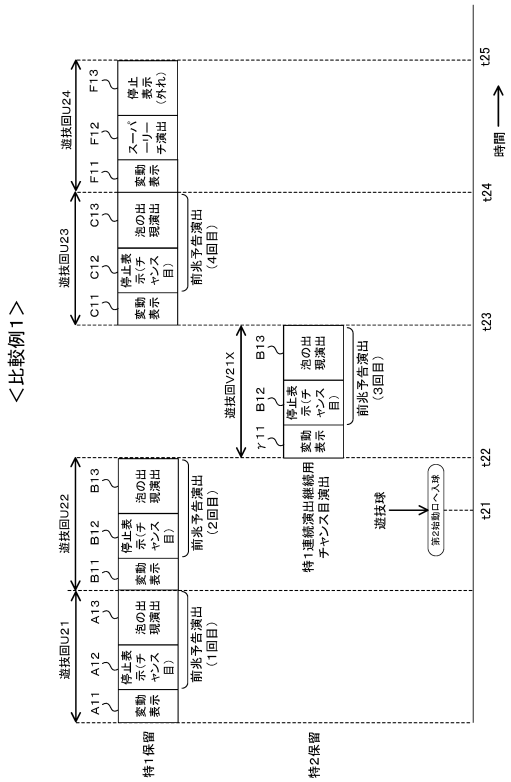
【図１９１】

図柄同色の色	実行予定演出
緑	ノーマルリーチ以上
赤	スーパーリーチ以上
金	スペシャルリーチからの大当たり確定

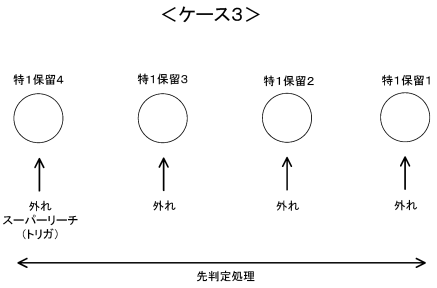
【図１９２】



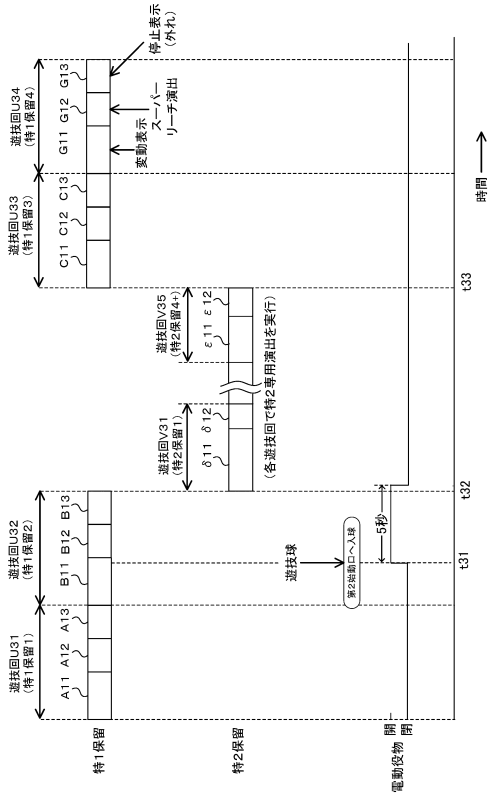
【図１９３】



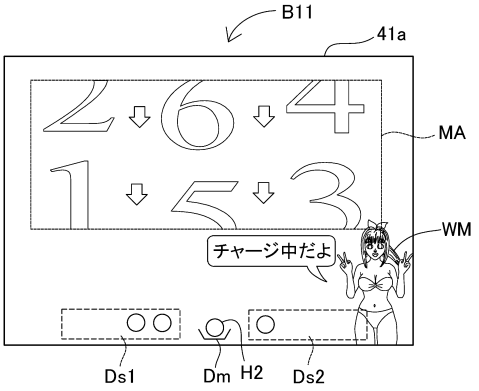
【図１９４】



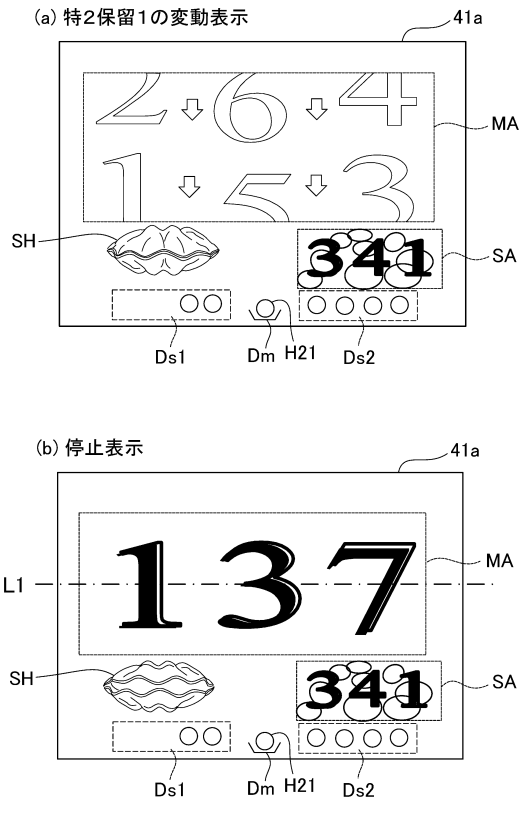
【図１９５】



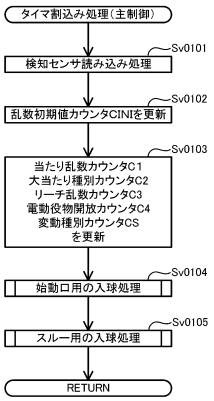
【図１９６】



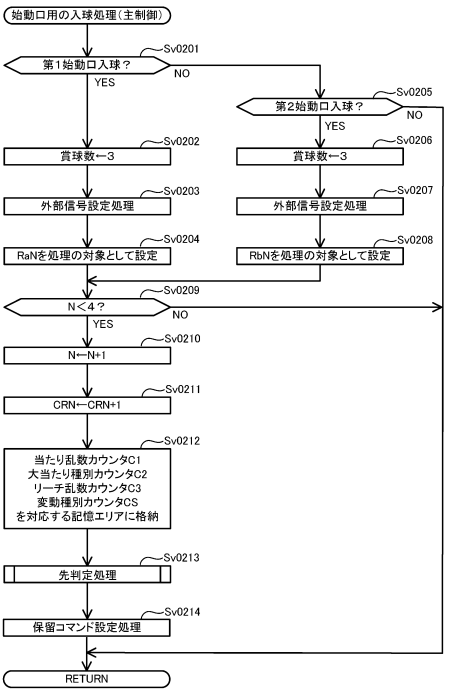
【図１９７】



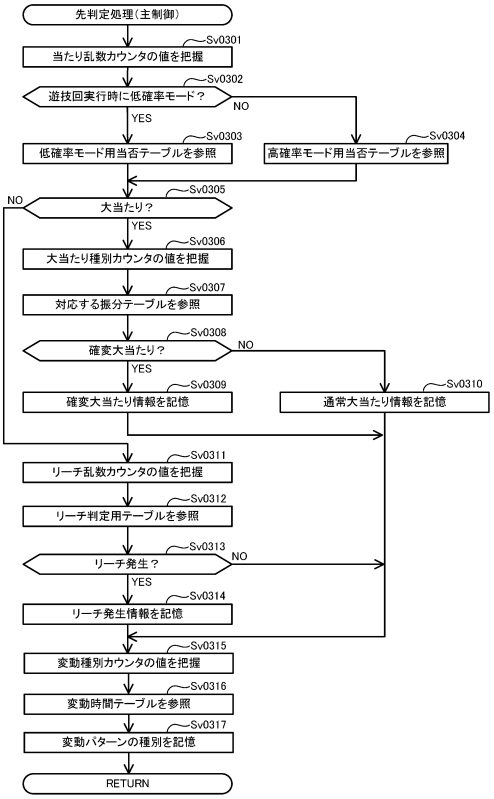
【図１９８】



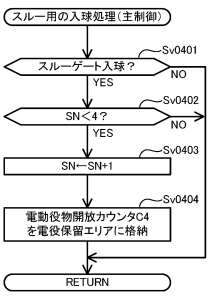
【図１９９】



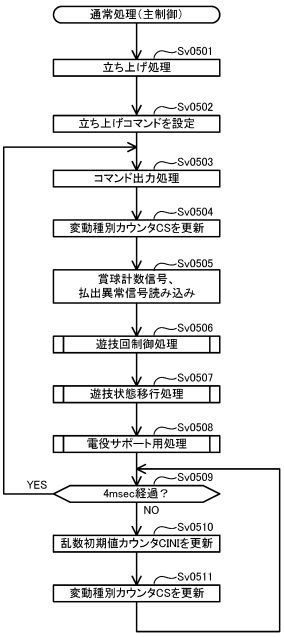
【図２００】



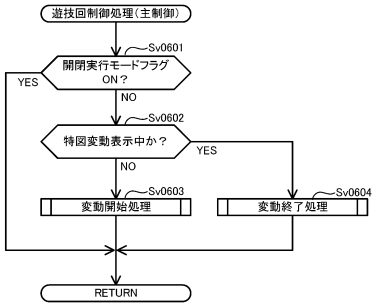
【図２０１】



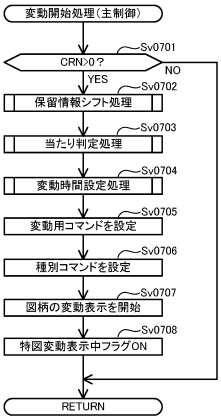
【図２０２】



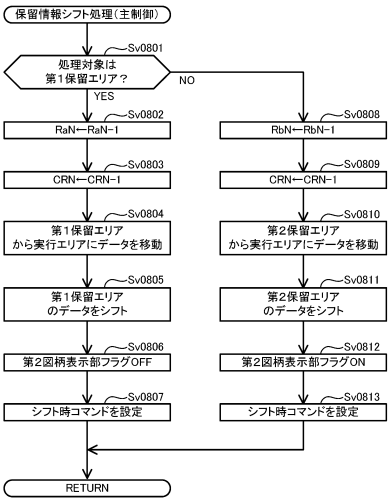
【図２０３】



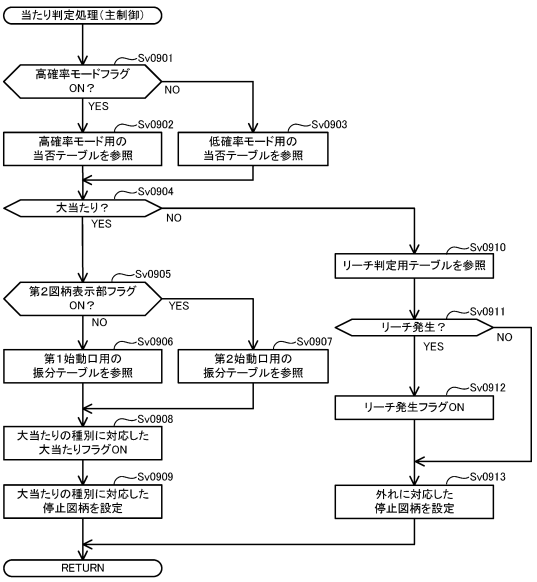
【図２０４】



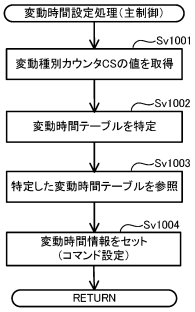
【図２０５】



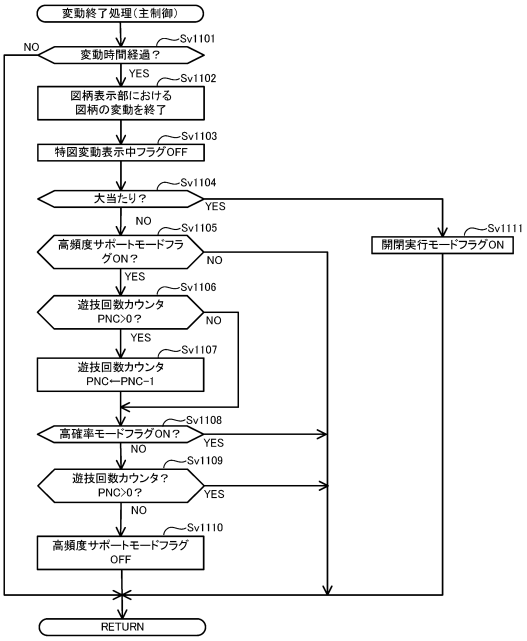
【図２０６】



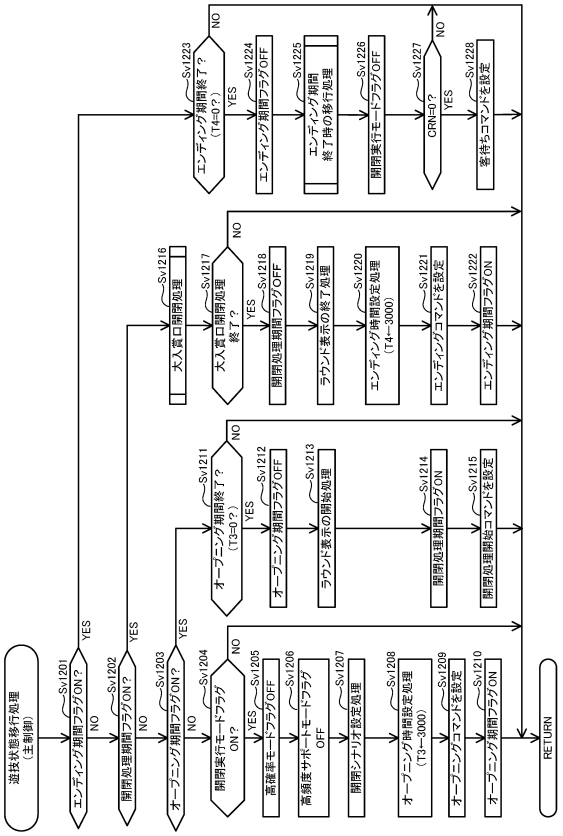
【図２０７】



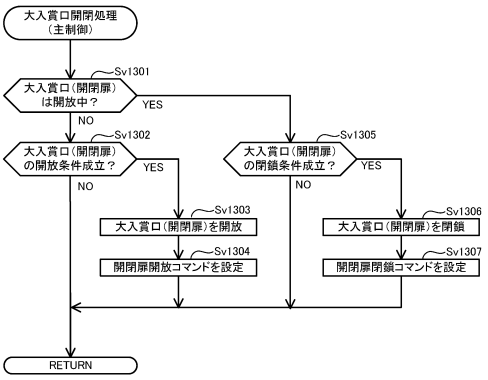
【図２０８】



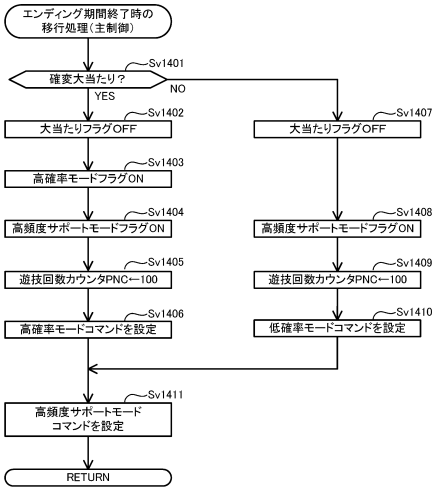
【図２０９】



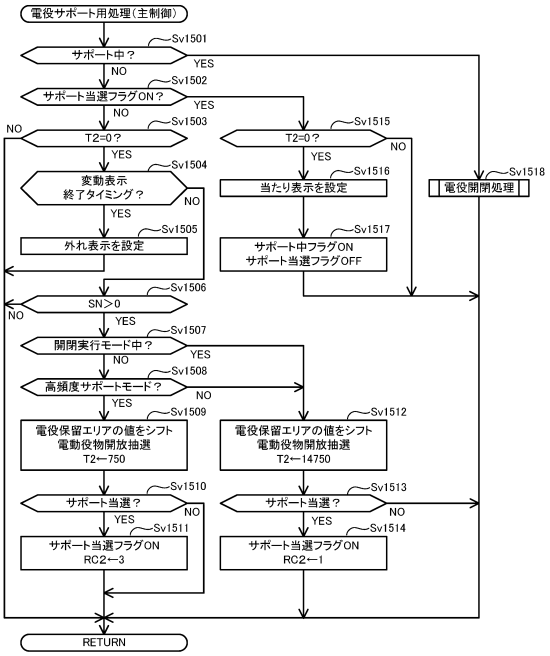
【図２１０】



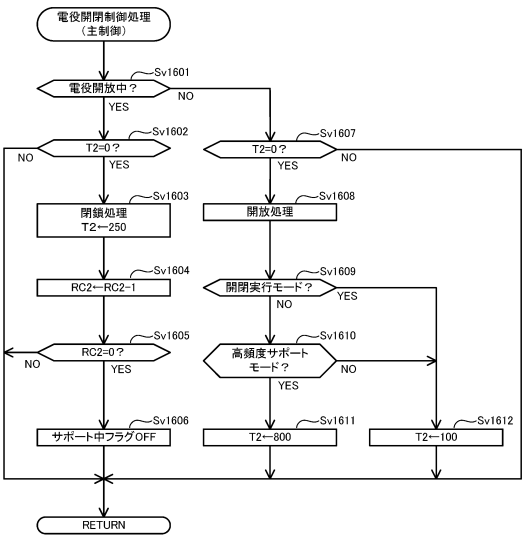
【図２１１】



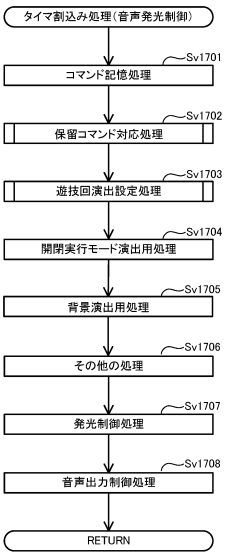
【図２１２】



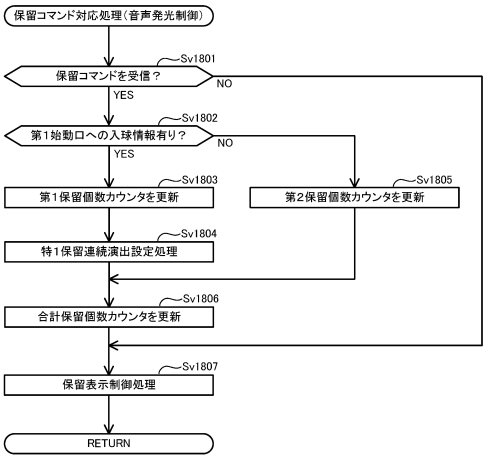
【図２１３】



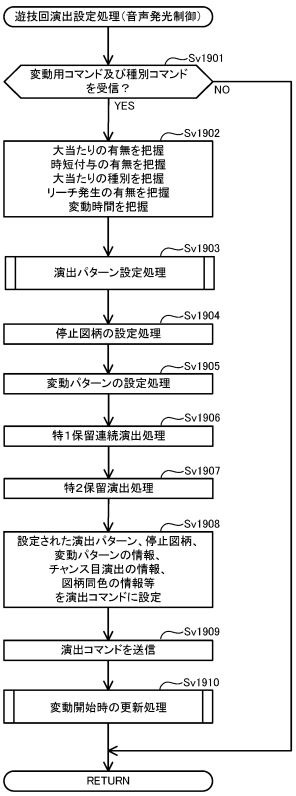
【図２１４】



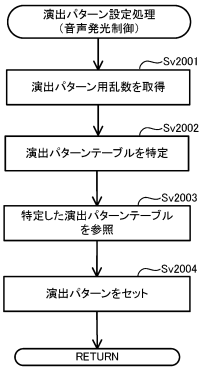
【図２１５】



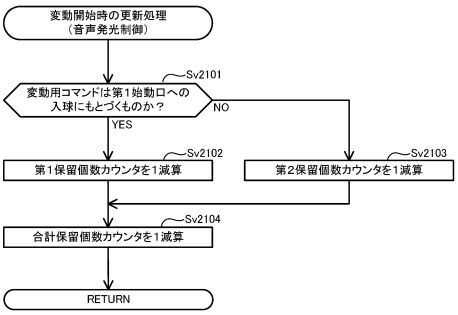
【図２１６】



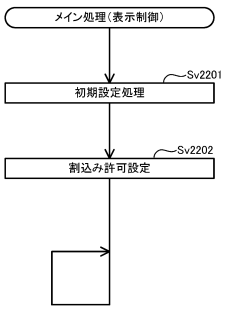
【図２１７】



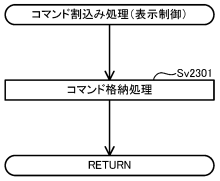
【図２１８】



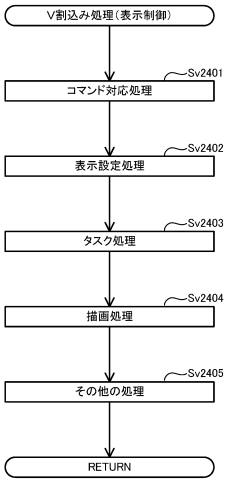
【図２１９】



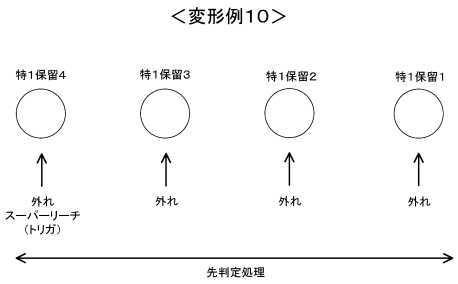
【図２２０】



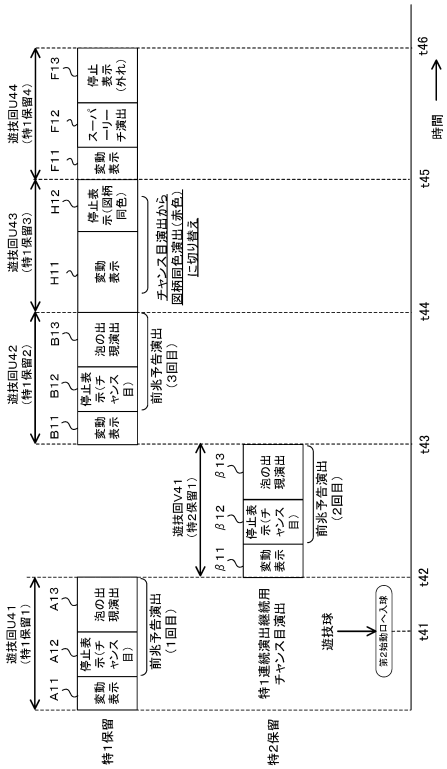
【図２２１】



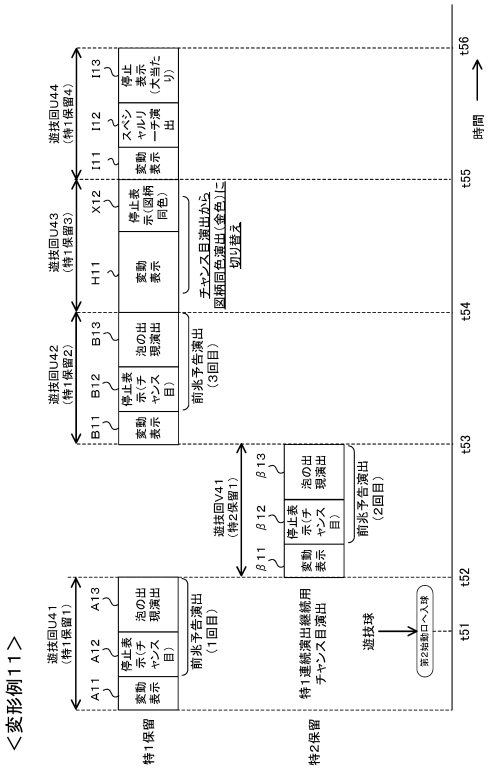
【図２２２】



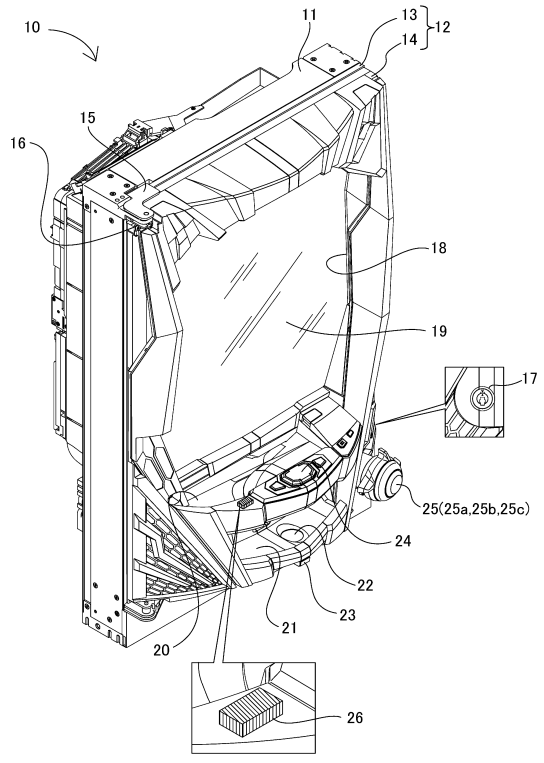
【図２２３】



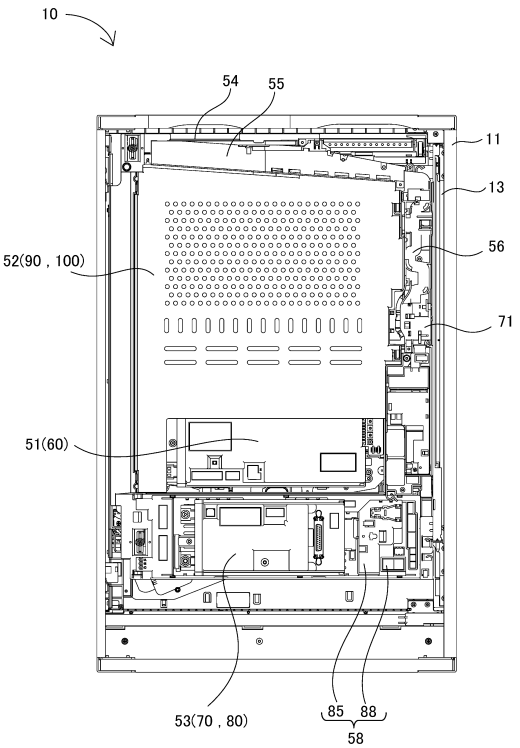
【図２２４】



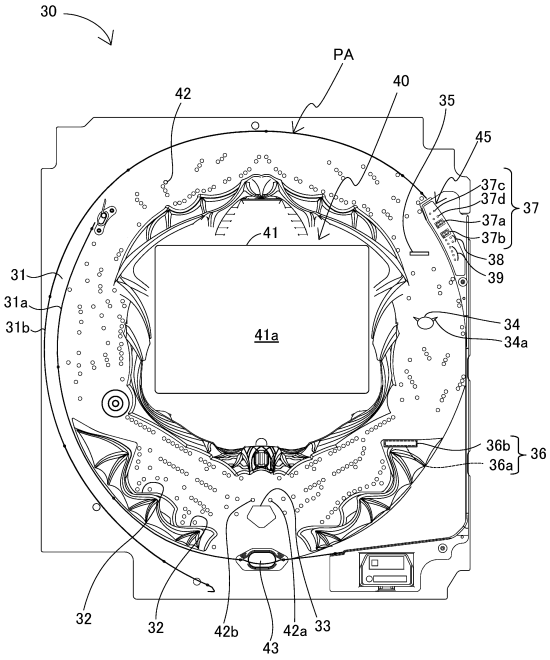
【図２２５】



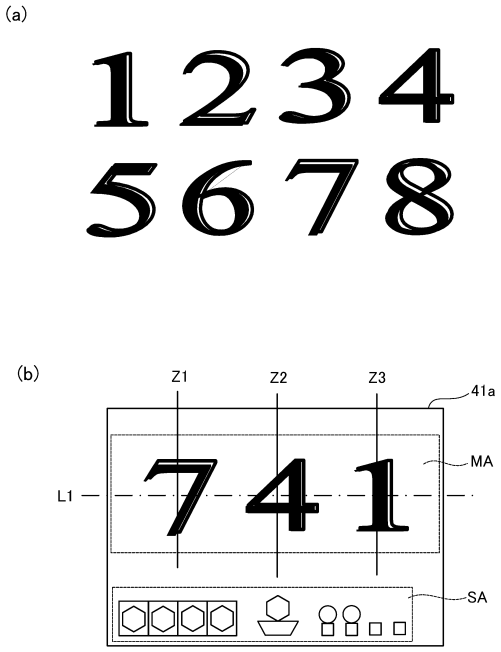
【図２２６】



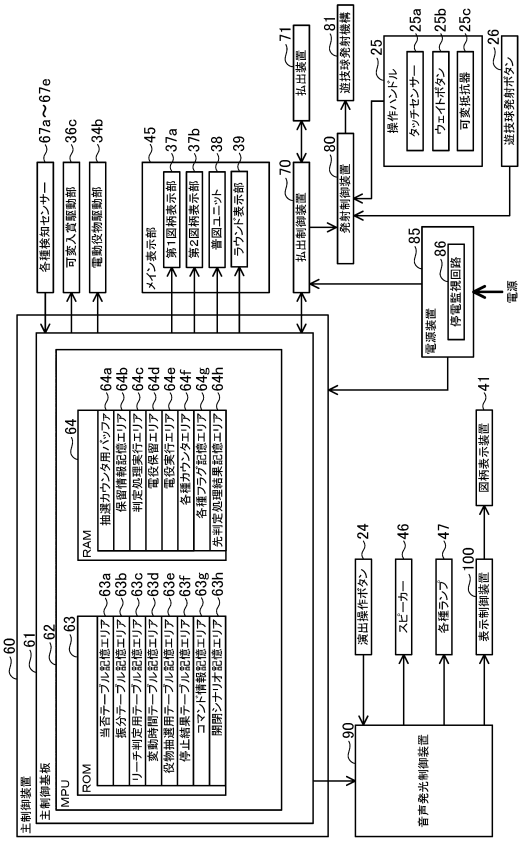
【図２２７】



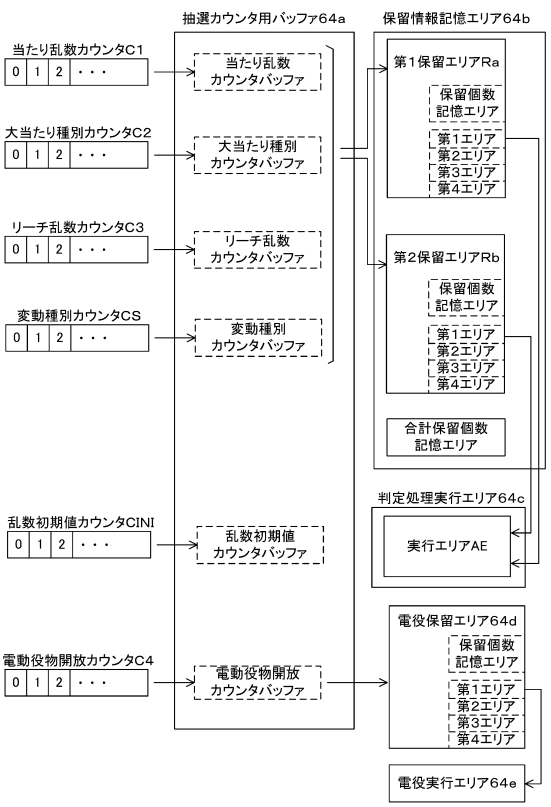
【図２２８】



【図２２９】



【図２３０】



【図２３１】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1(0～1199)	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図２３２】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2(0～99)	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図２３３】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
(低頻度サポートモード用)

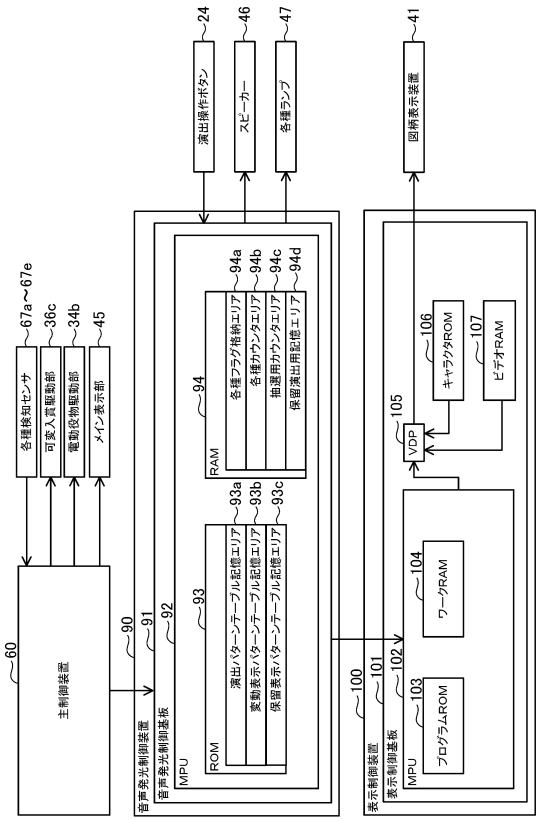
電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

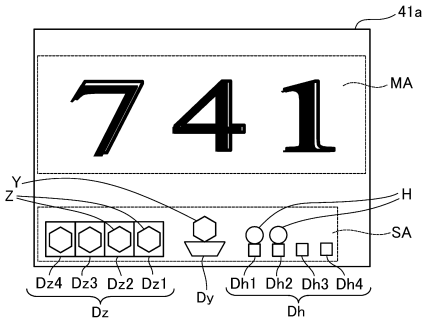
電動役物開放抽選用当否テーブル
(高頻度サポートモード用)

電動役物開放カウンタC4(0～465)	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

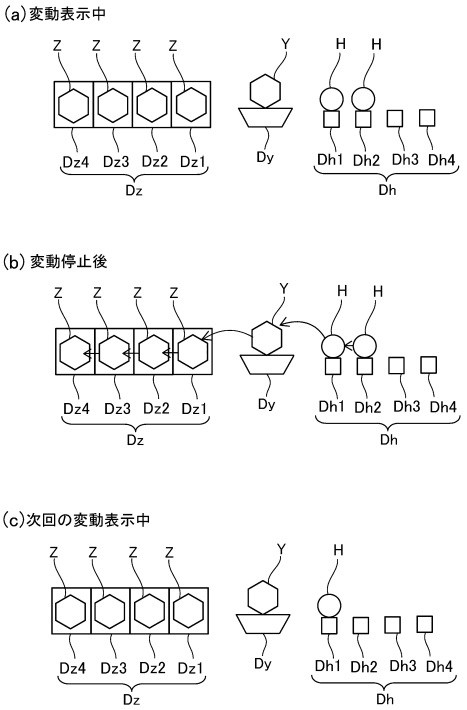
【図２３４】



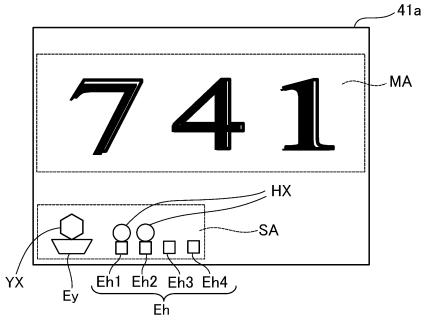
【図２３５】



【図２３６】



【図２３７】

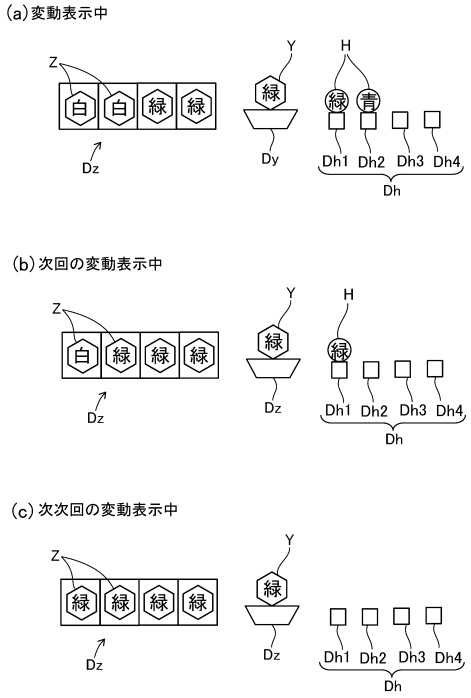


【図２３８】

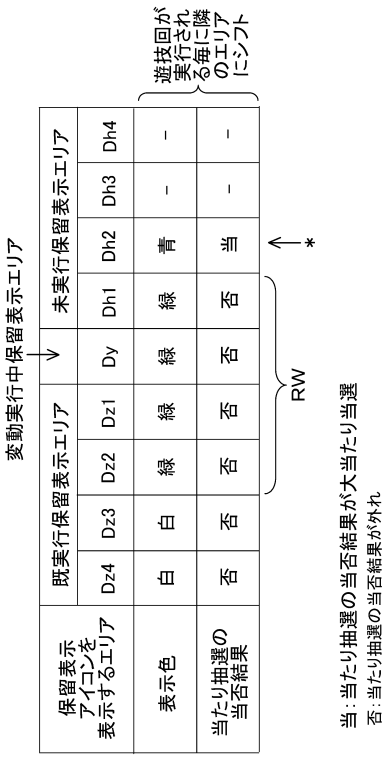
参照条件：特１保留数が２であり、大当たり当選

リーチの種類	保留変化パターン乱数（0～99）	保留変化パターン（保留変化シナリオ）		
		特１保留２	特１保留１	特１保留０
ノーマルリーチ	0～9	白	白	白
	10～19	白	青	青
	・・・	・・・	・・・	・・・
	90～99	青	青	青
スーパーリーチ	0～9	白	白	青
	10～19	青	緑	緑 *
	・・・	・・・	・・・	・・・
	90～99	緑	緑	緑
スペシャルリーチ	0～9	白	白	緑
	10～19	緑	赤	赤
	・・・	・・・	・・・	・・・
	90～99	赤	赤	赤

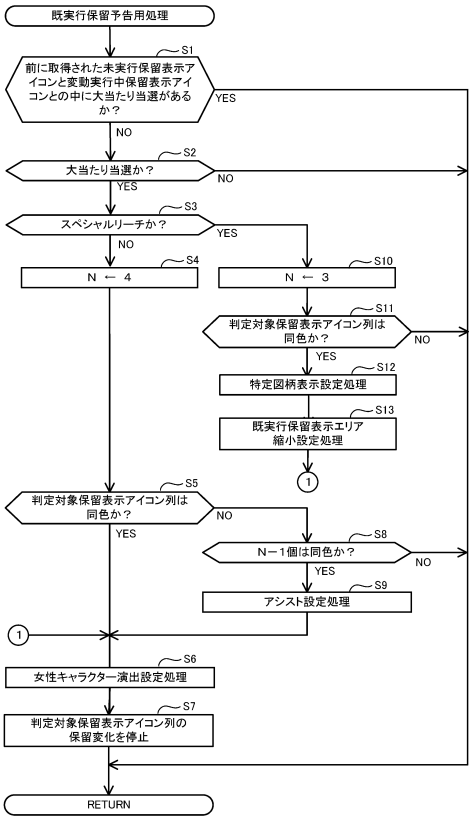
【図２３９】



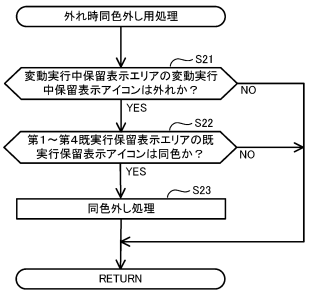
【図２４０】



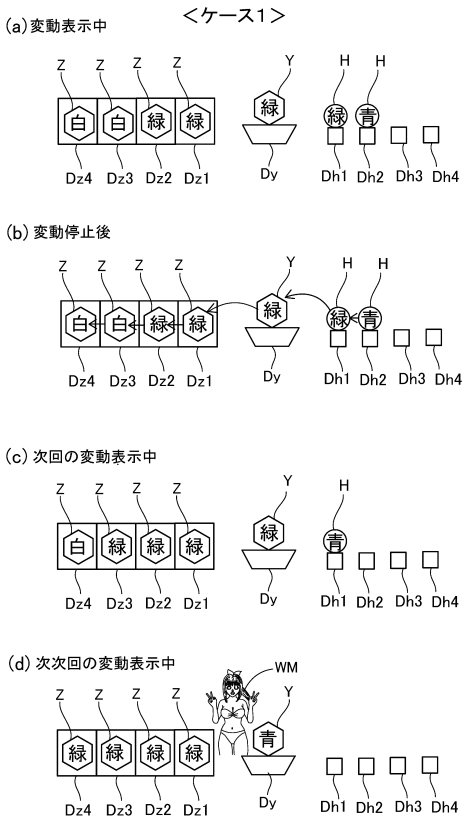
【図２４１】



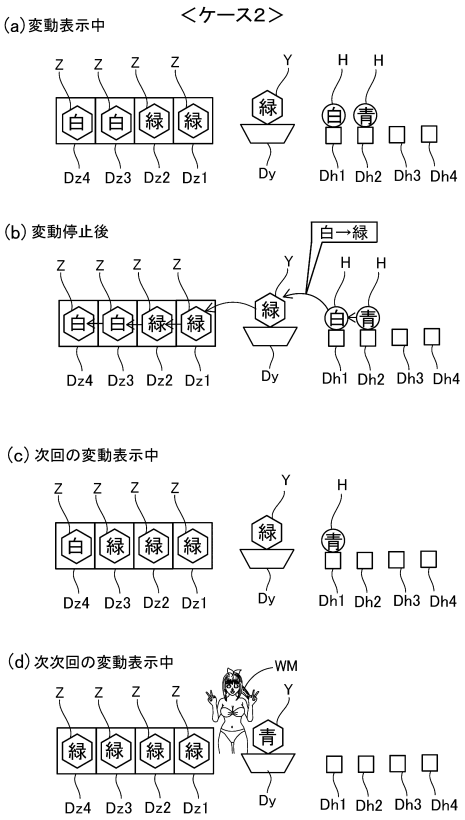
【図２４２】



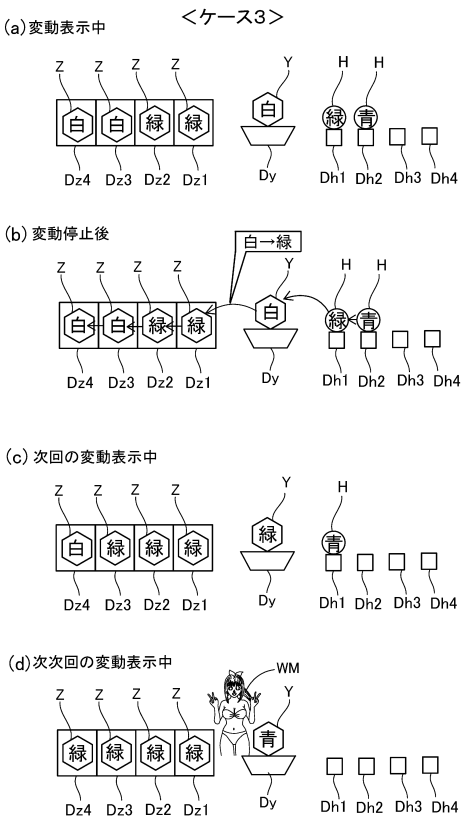
【図２４３】



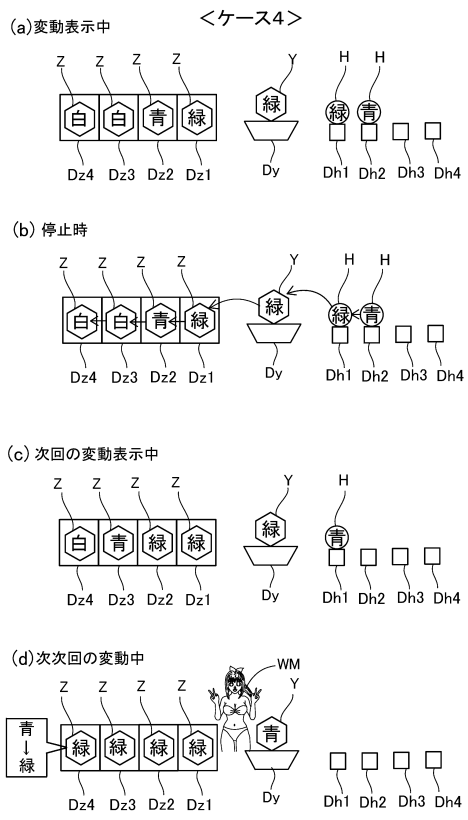
【図２４４】



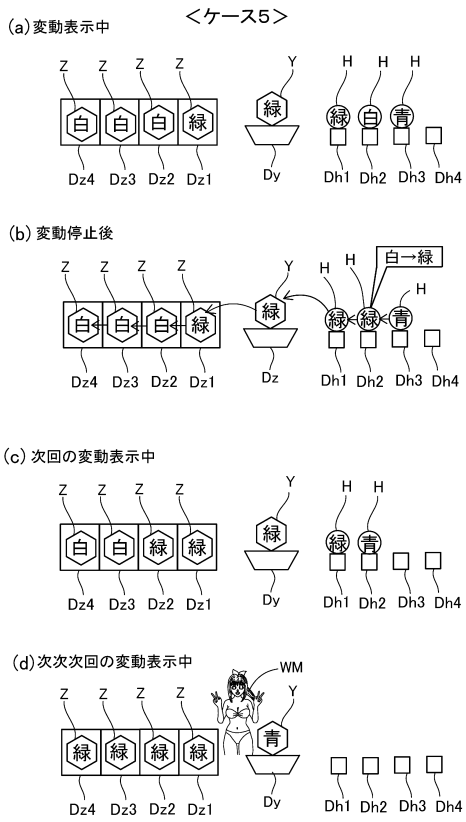
【図２４５】



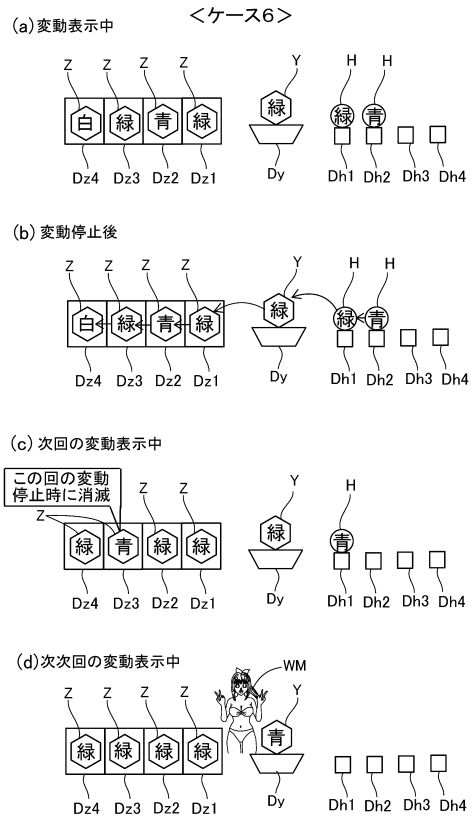
【図２４６】



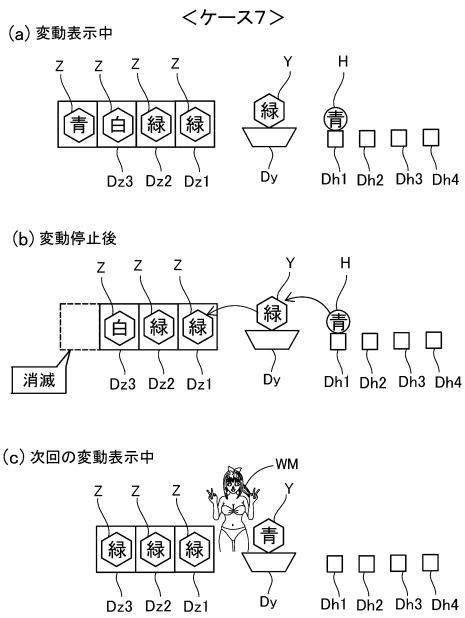
【図２４７】



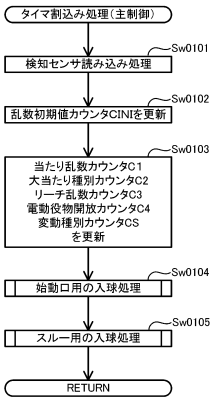
【図２４８】



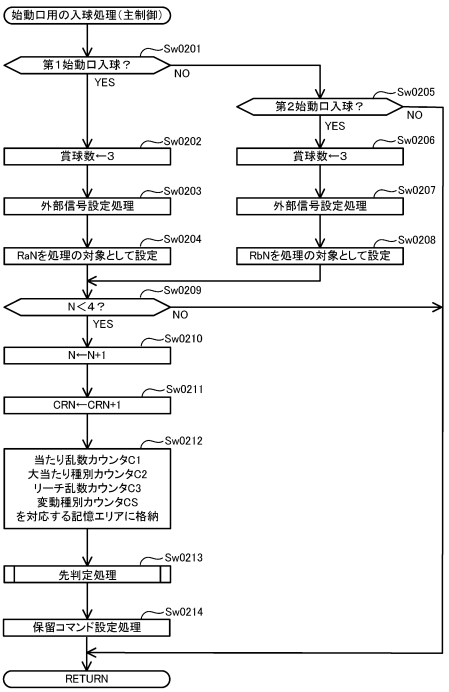
【図２４９】



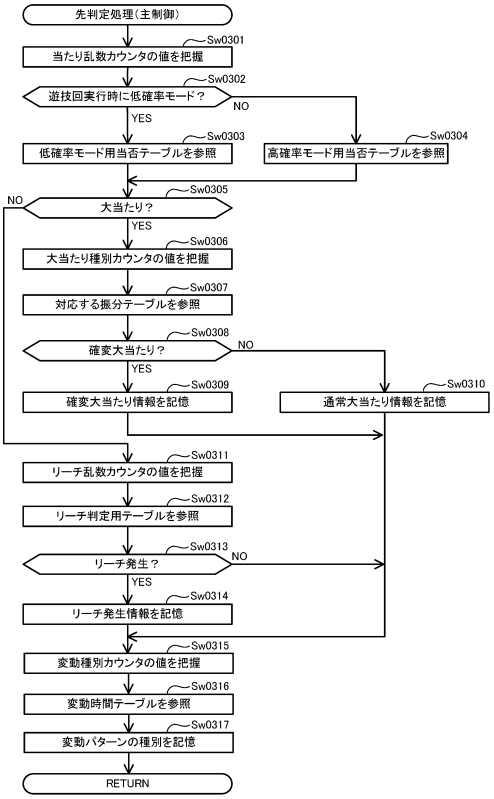
【図２５０】



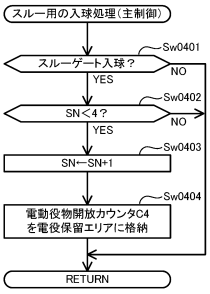
【図２５１】



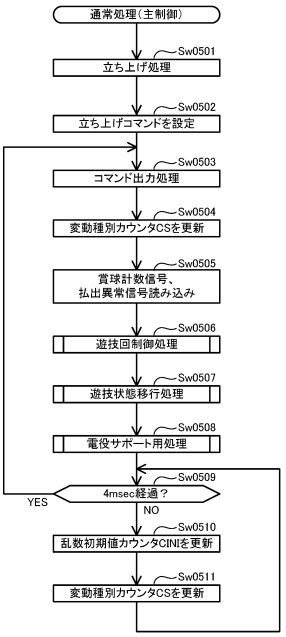
【図２５２】



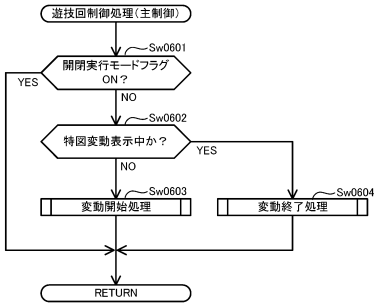
【図２５３】



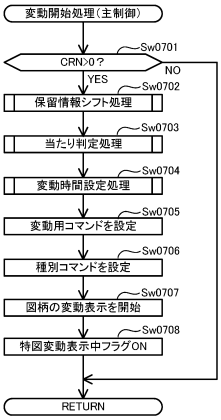
【図２５４】



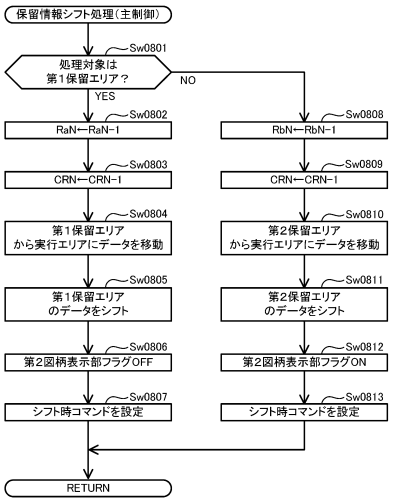
【図２５５】



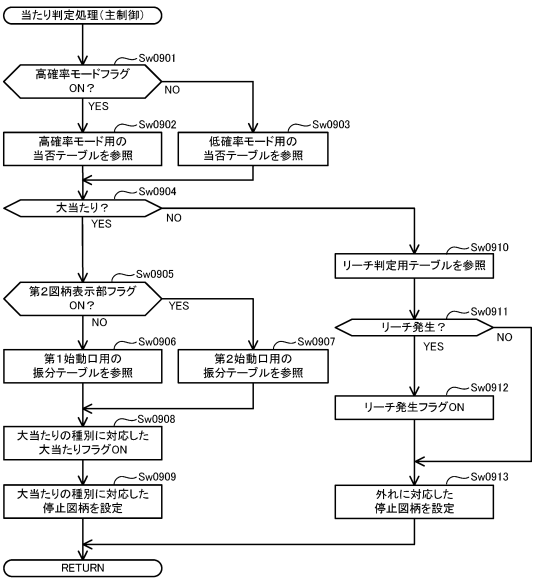
【図２５６】



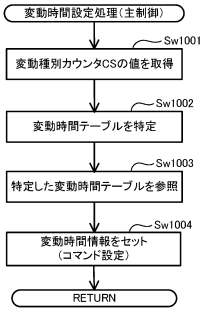
【図２５７】



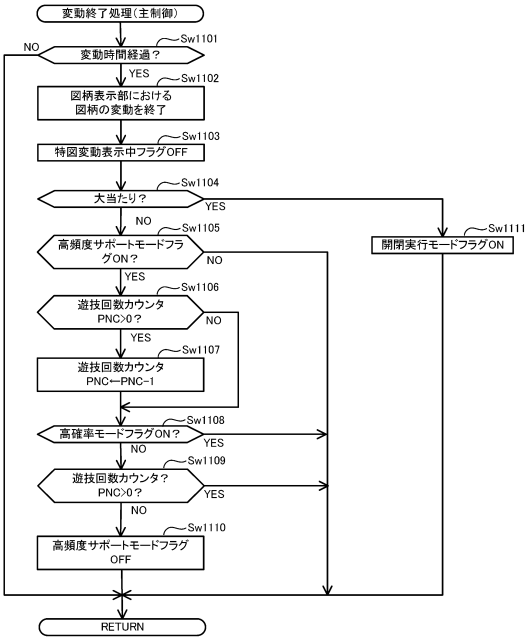
【図２５８】



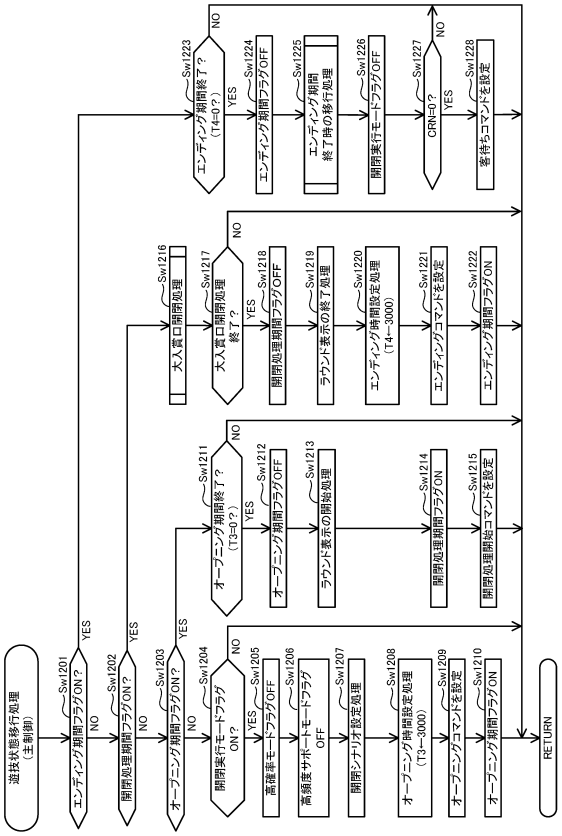
【図２５９】



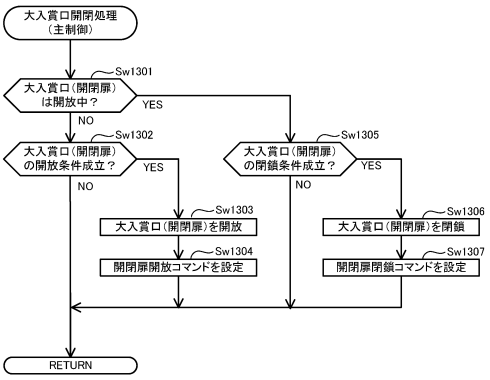
【図２６０】



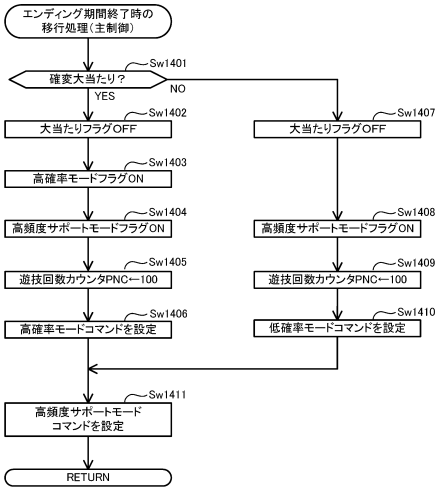
【図２６１】



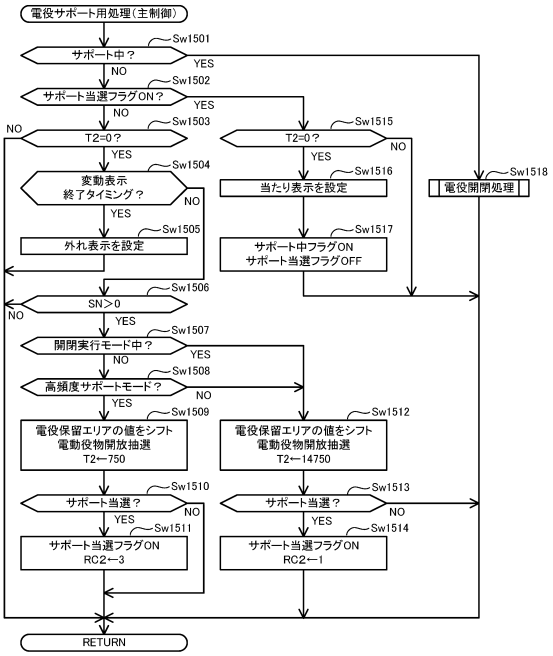
【図２６２】



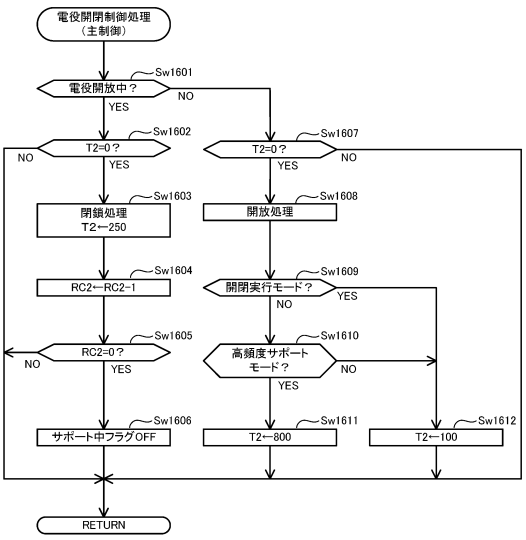
【図２６３】



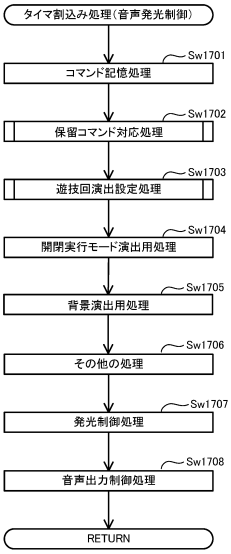
【図２６４】



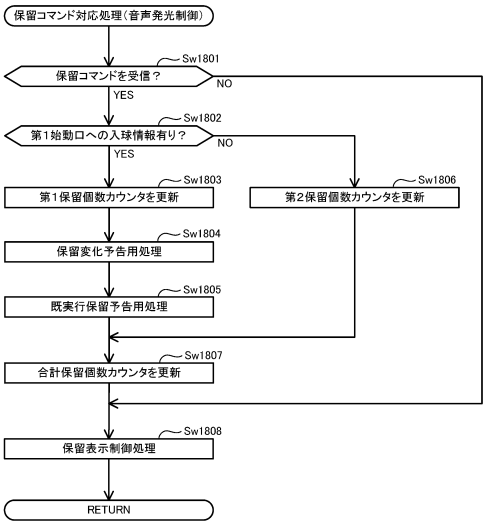
【図２６５】



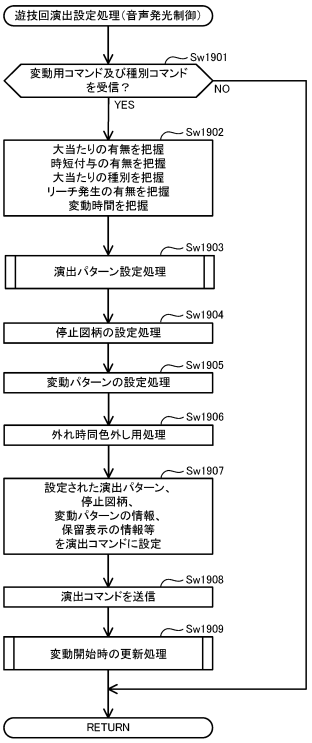
【図２６６】



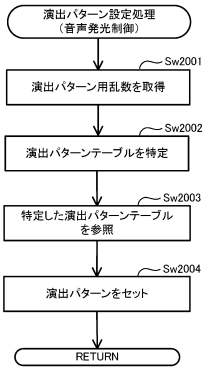
【図２６７】



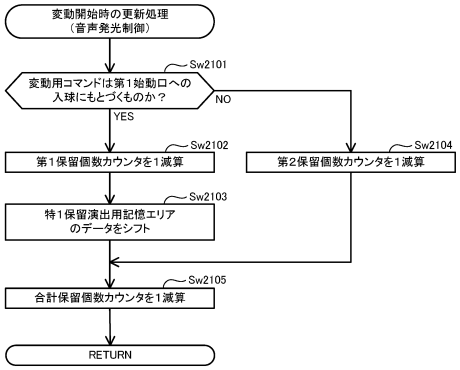
【図２６８】



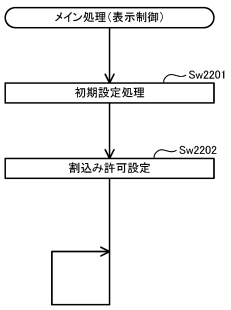
【図２６９】



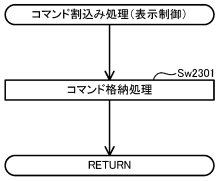
【図２７０】



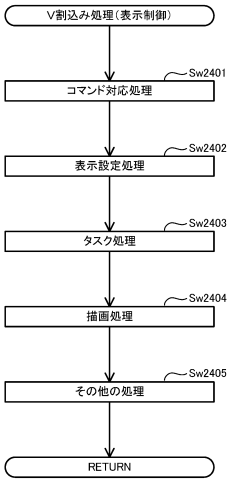
【図２７１】



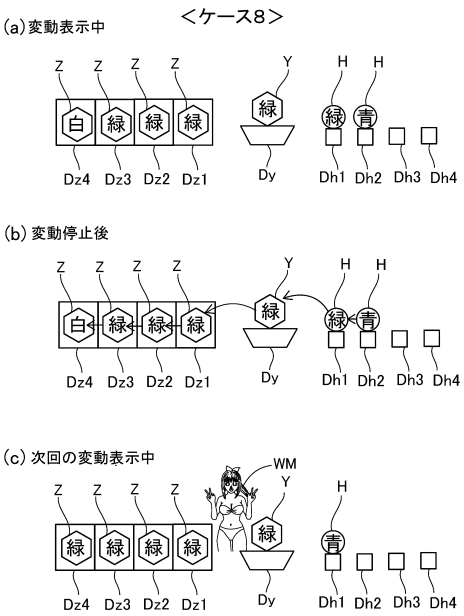
【図２７２】



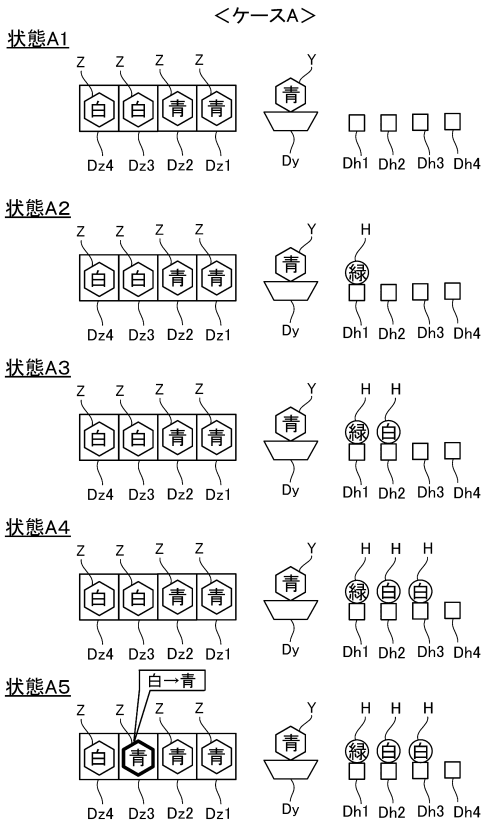
【図２７３】



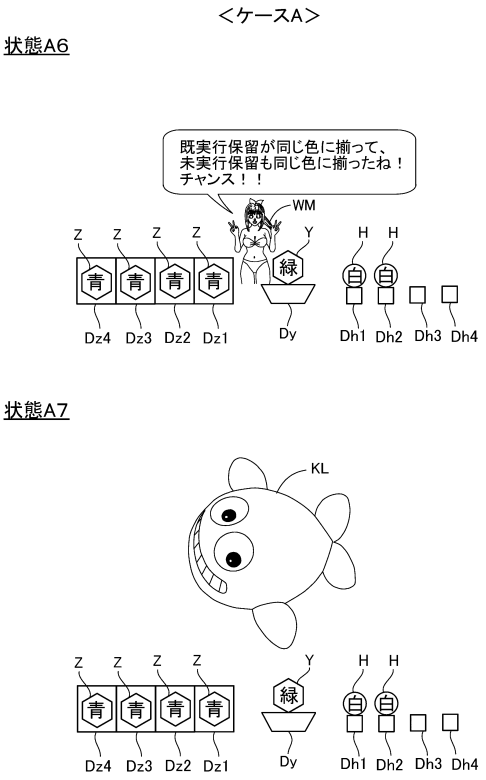
【図２７４】



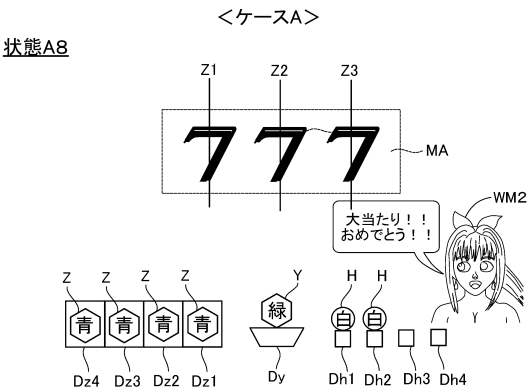
【図２７５】



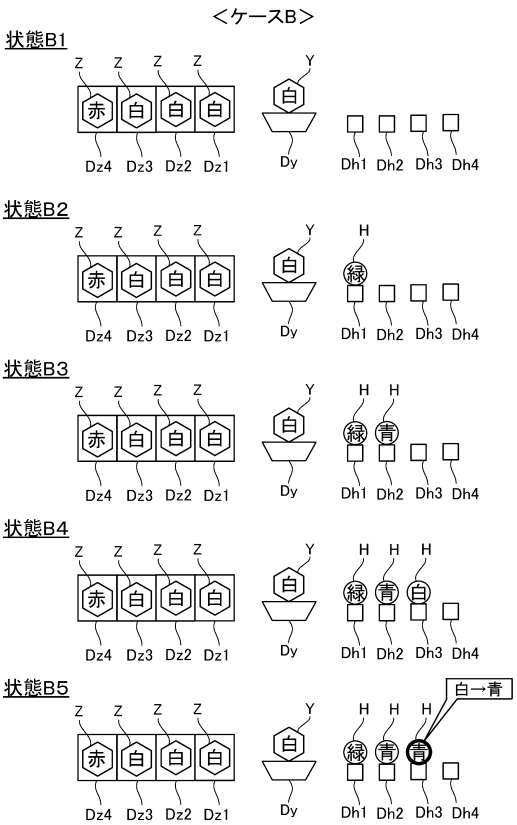
【図２７６】



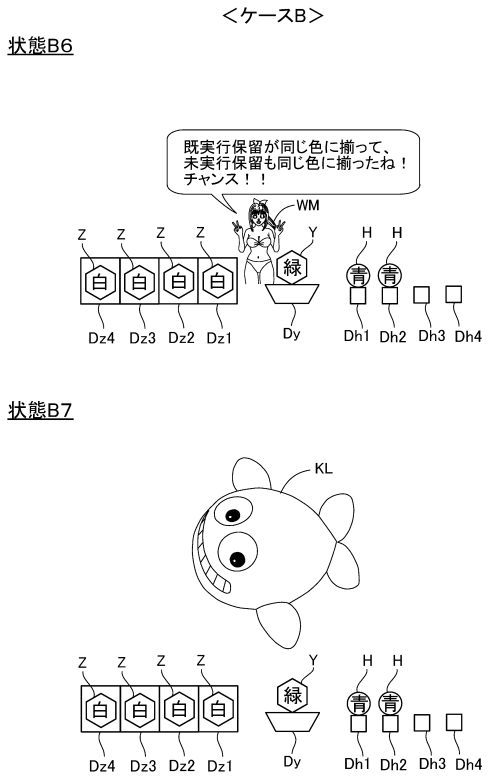
【図２７７】



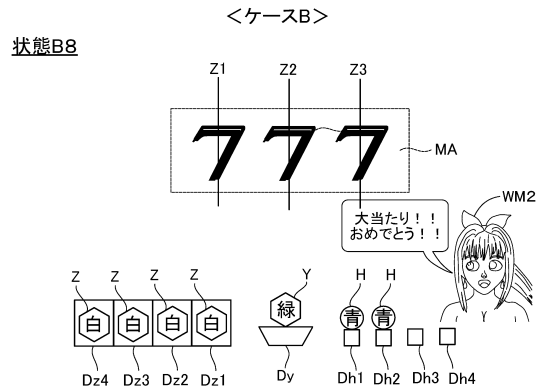
【図２７８】



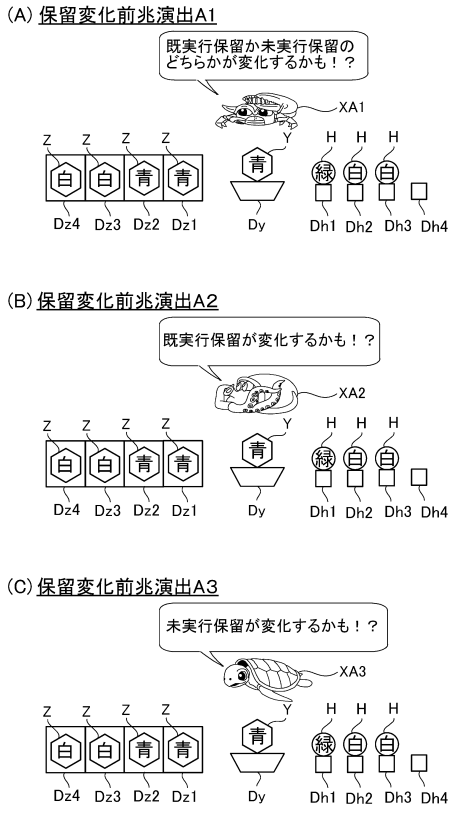
【図２７９】



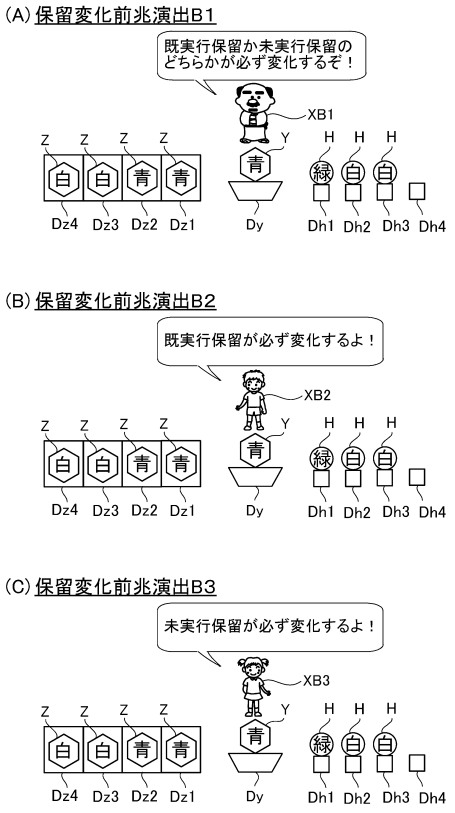
【図２８０】



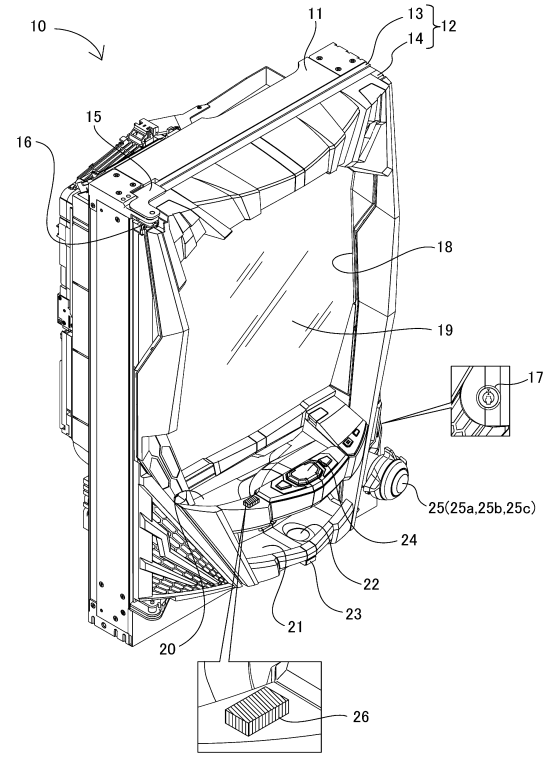
【図２８１】



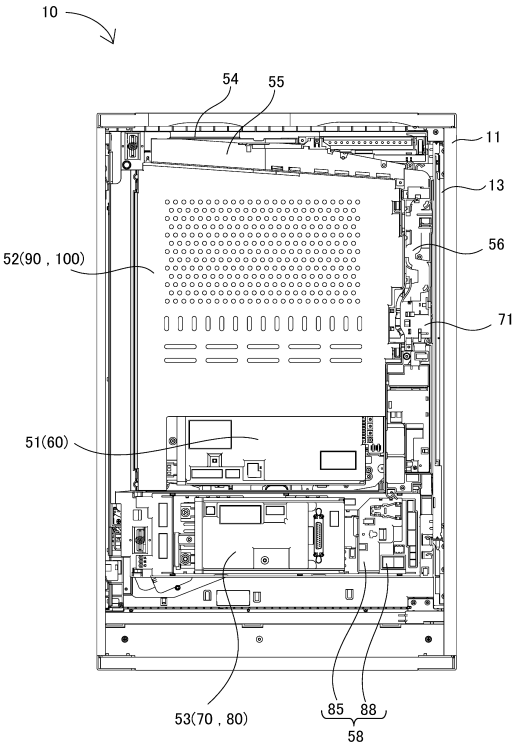
【図２８２】



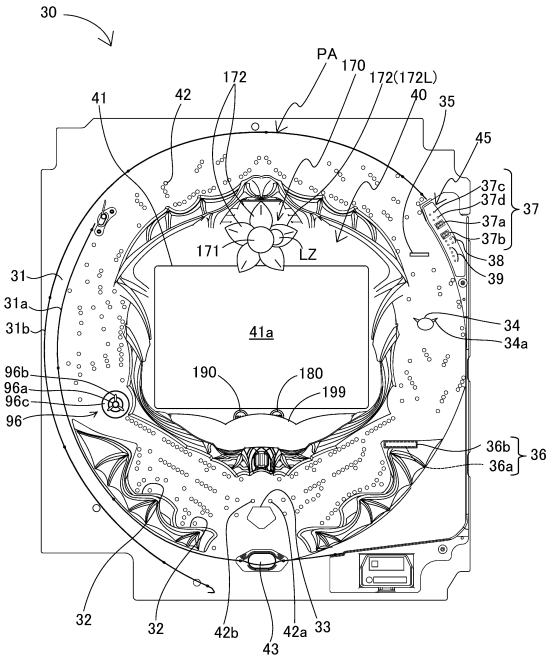
【図２８３】



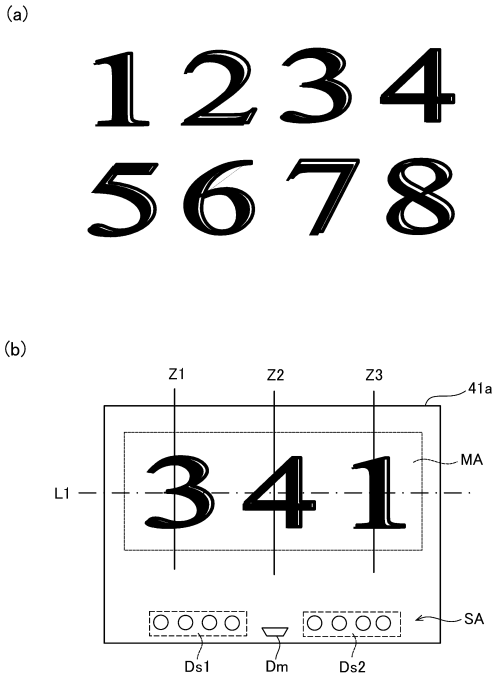
【図２８４】



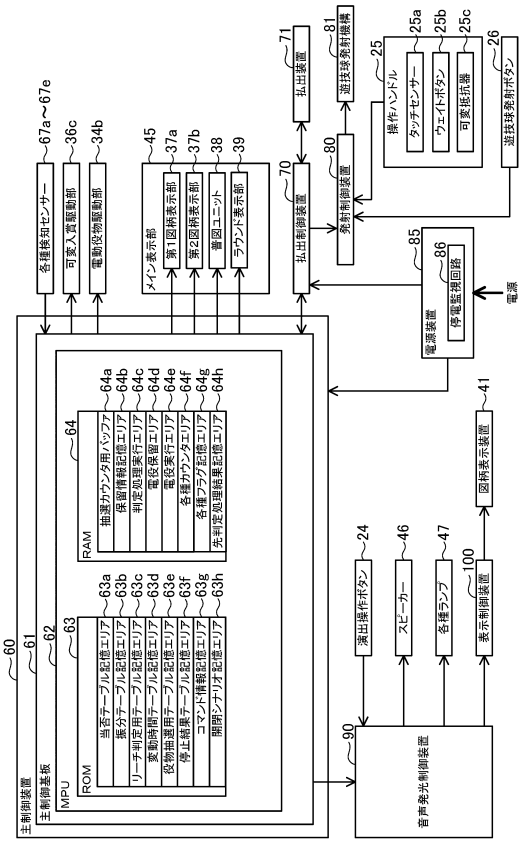
【図２８５】



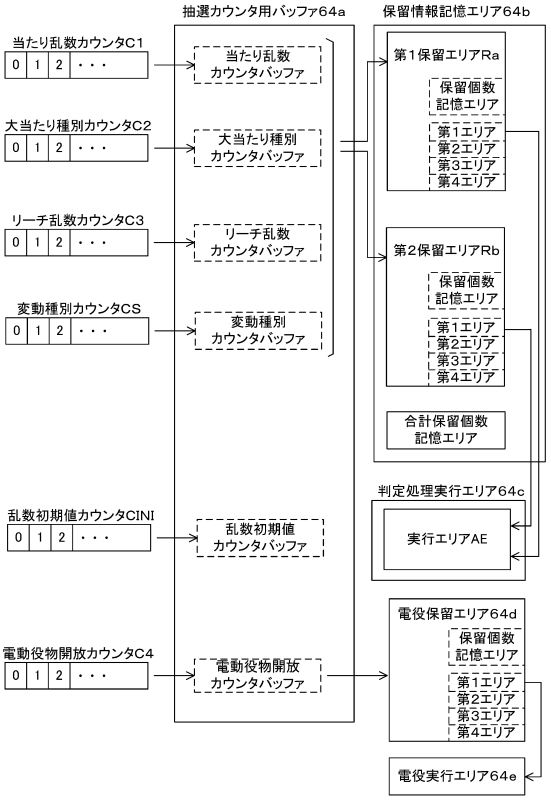
【図２８６】



【図２８７】



【図２８８】



【図２８９】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図２９０】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図２９１】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

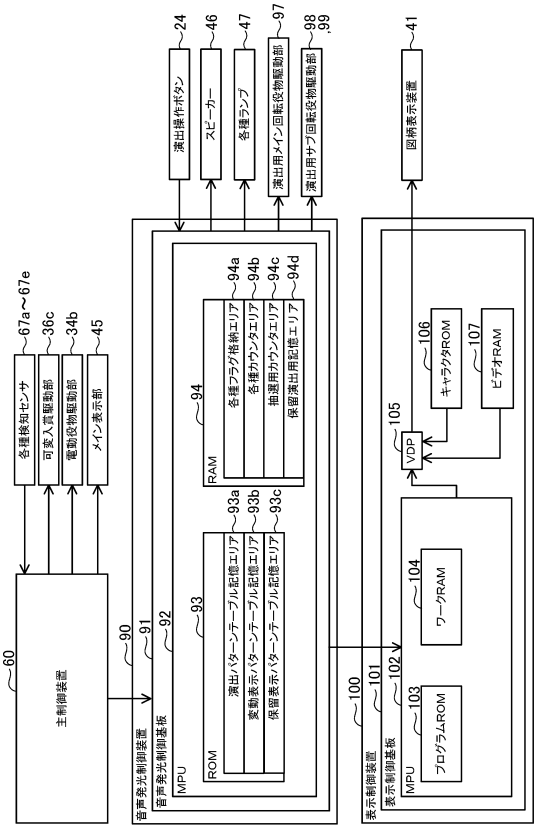
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

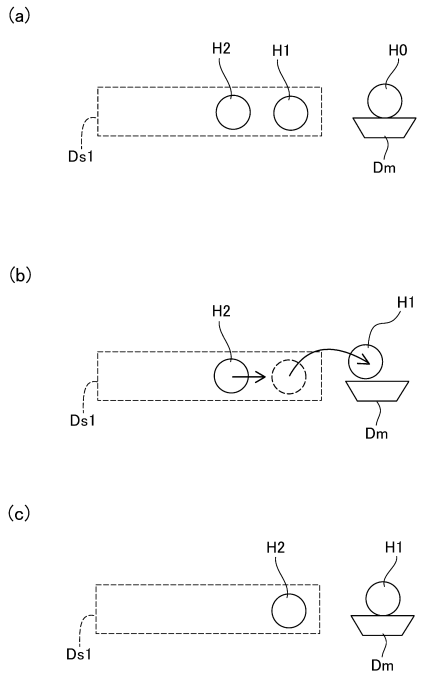
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

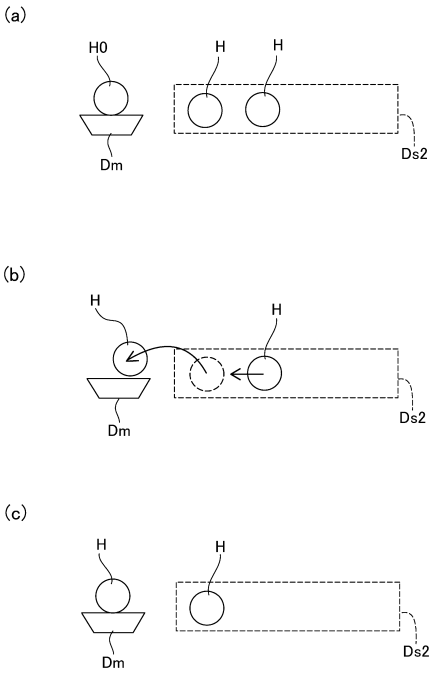
【図２９２】



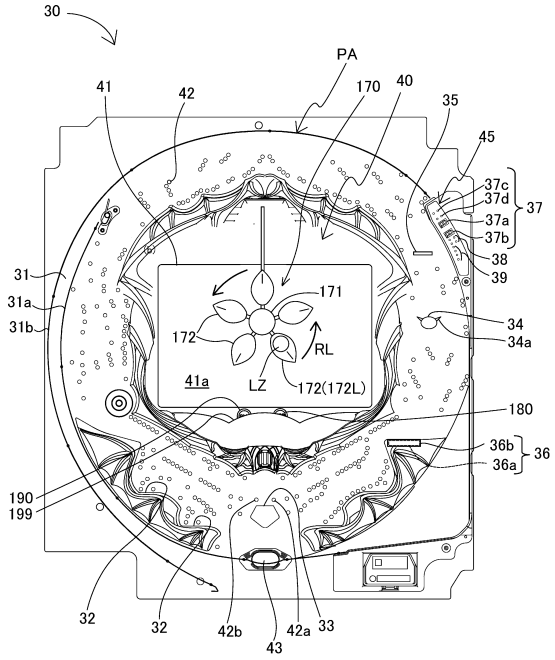
【図２９３】



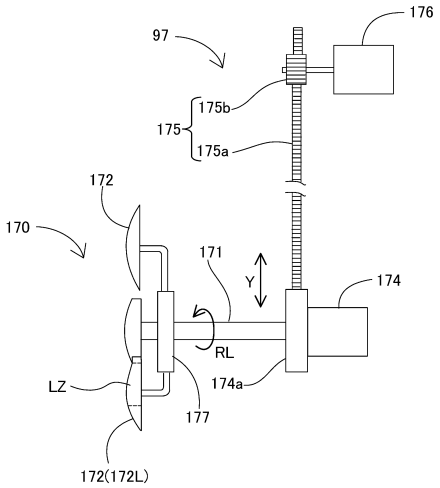
【図２９４】



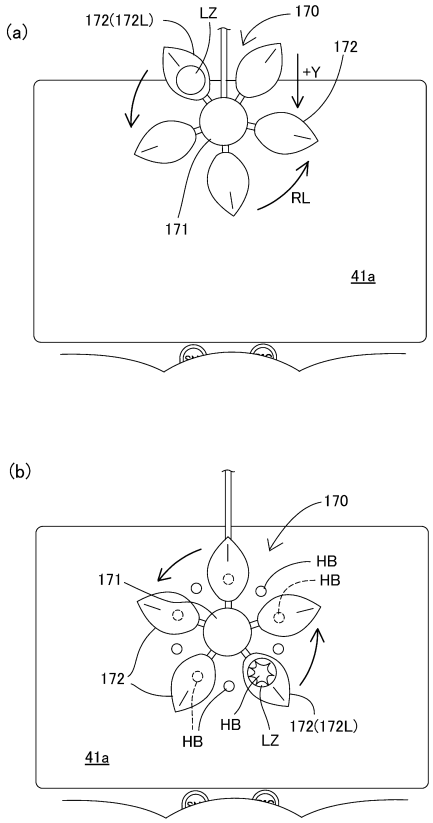
【図２９５】



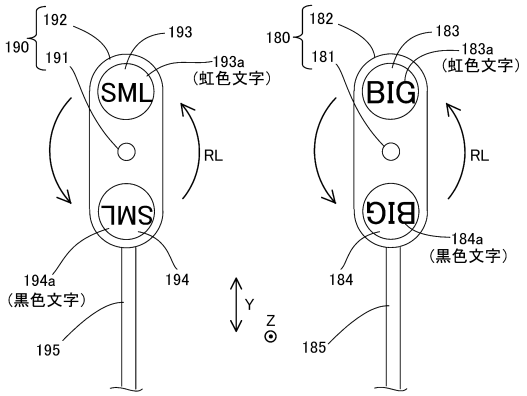
【図２９６】



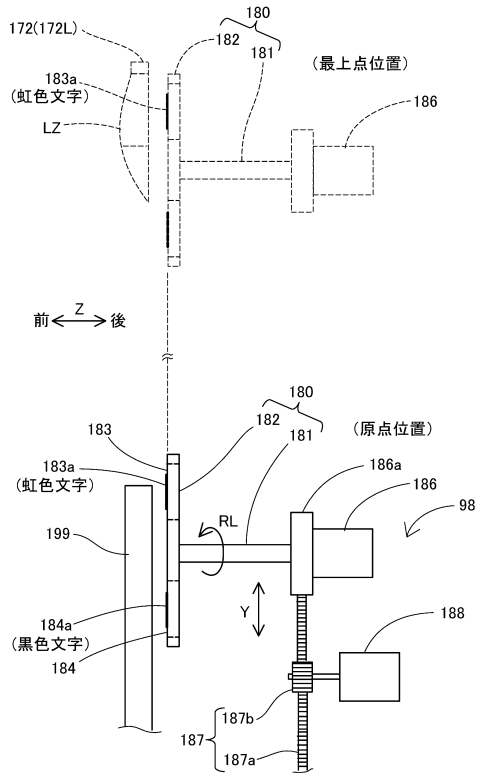
【図２９７】



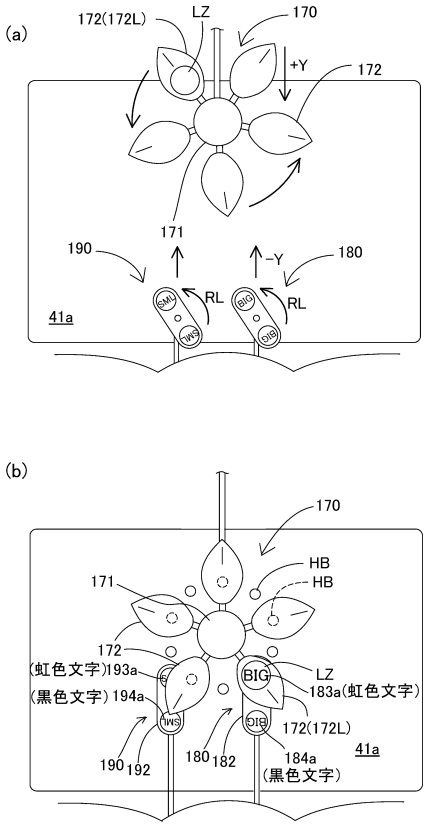
【図２９８】



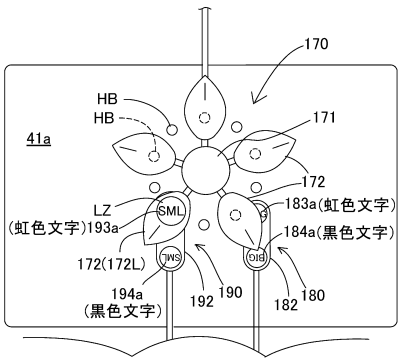
【図２９９】



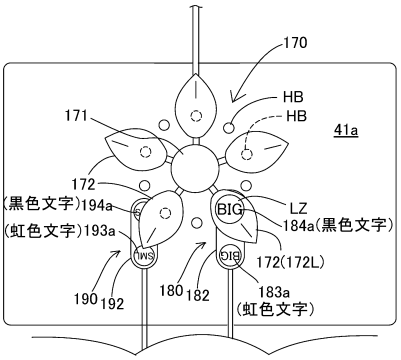
【図３００】



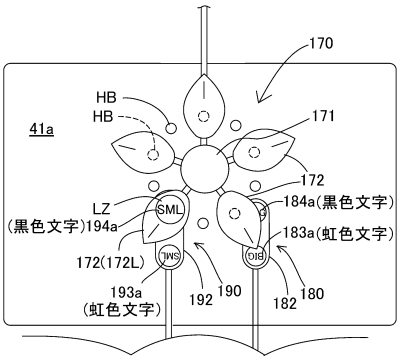
【図３０１】



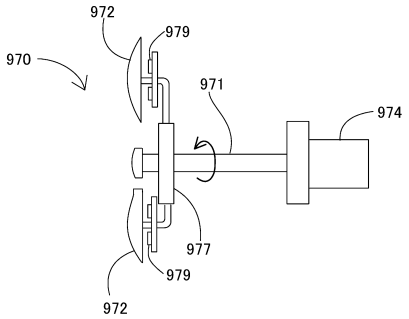
【図３０２】



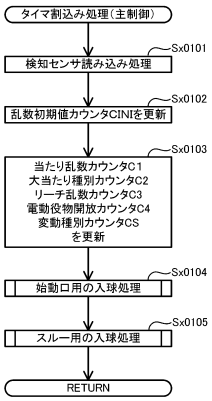
【図３０３】



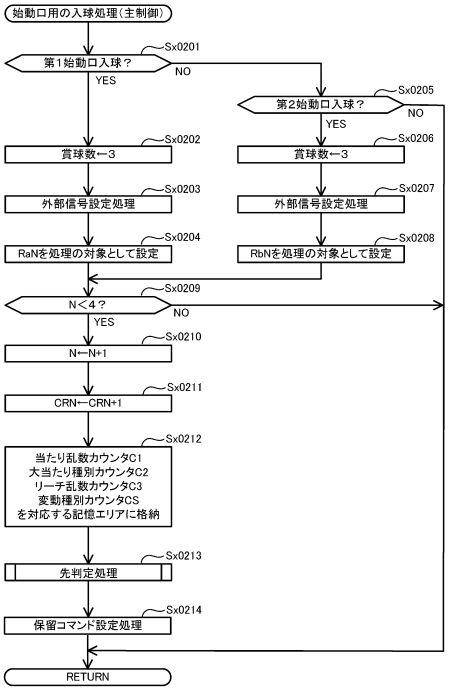
【図３０４】



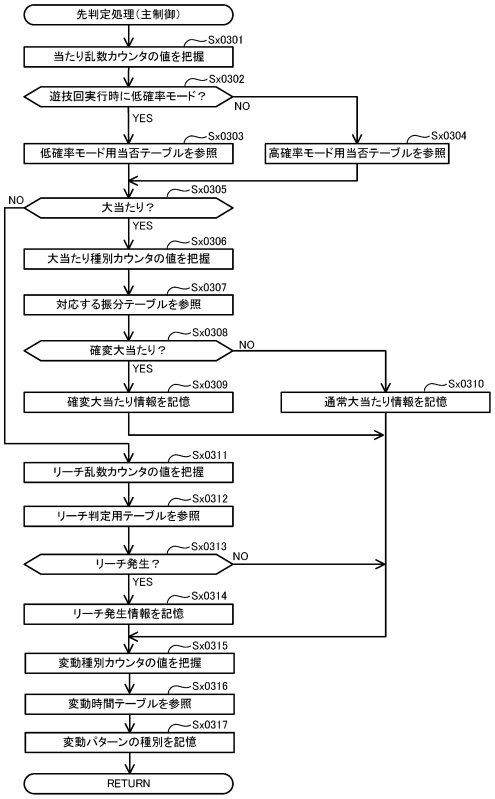
【図３０５】



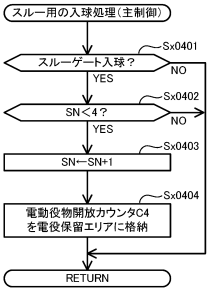
【図３０６】



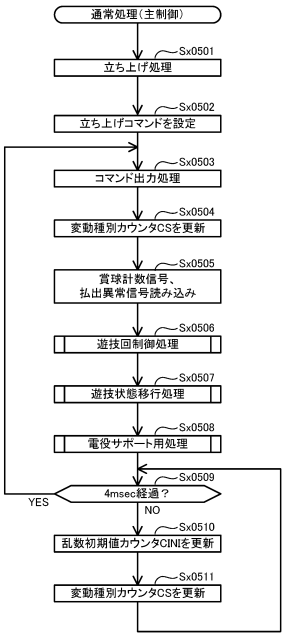
【図３０７】



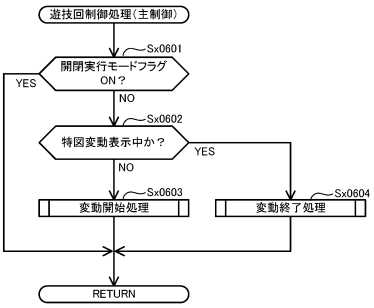
【図３０８】



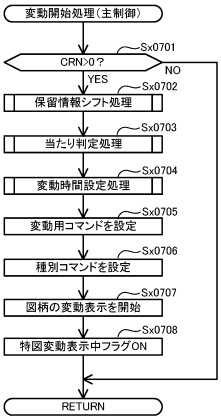
【図３０９】



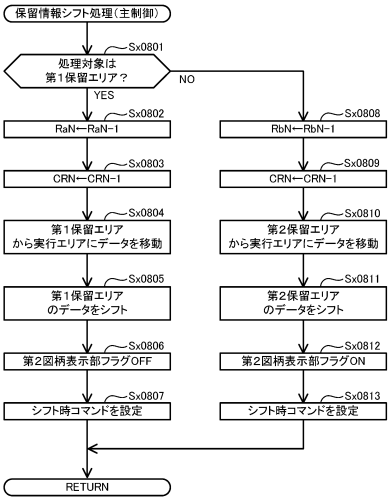
【図３１０】



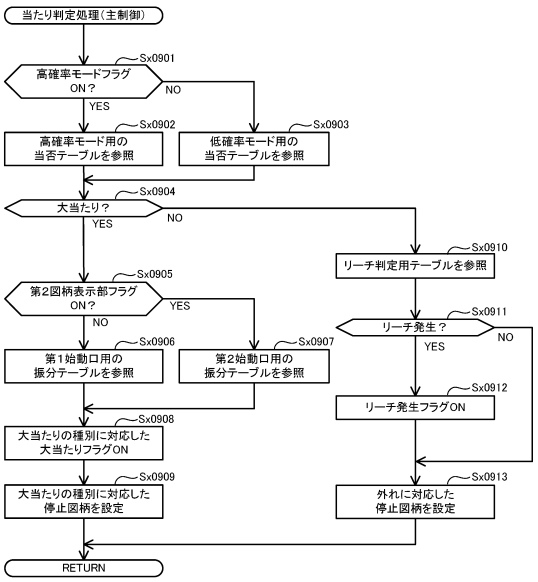
【図３１１】



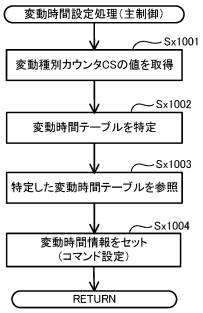
【図３１２】



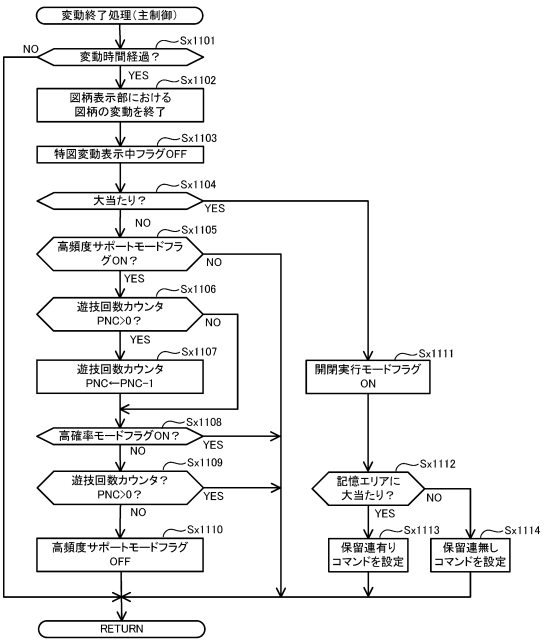
【図３１３】



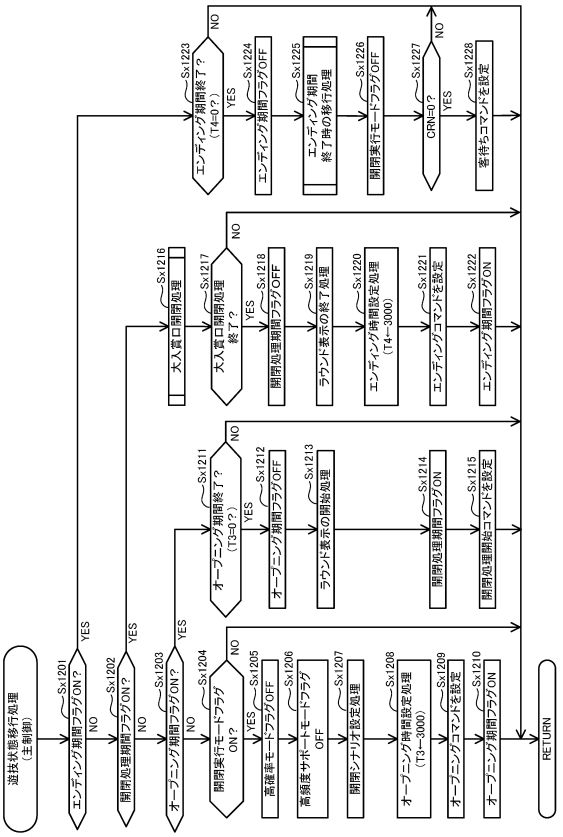
【図３１４】



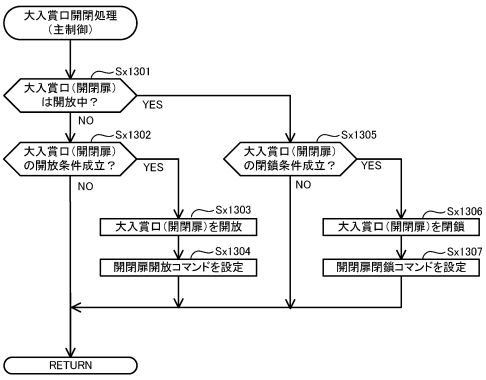
【図３１５】



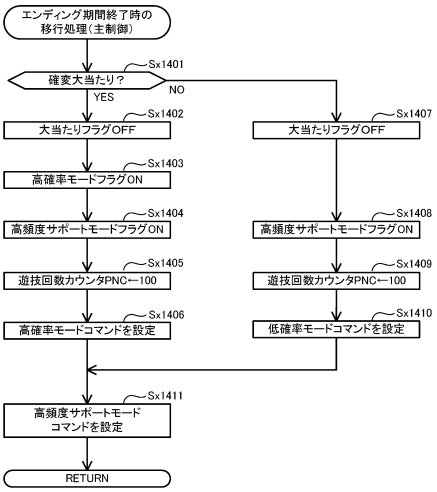
【図３１６】



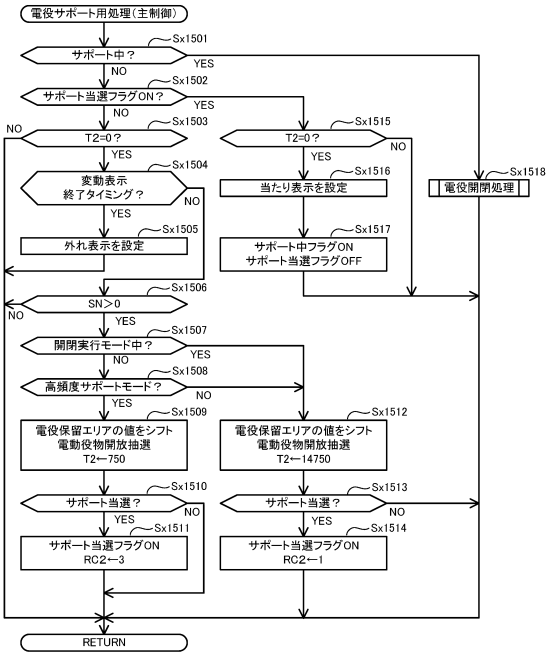
【図３１７】



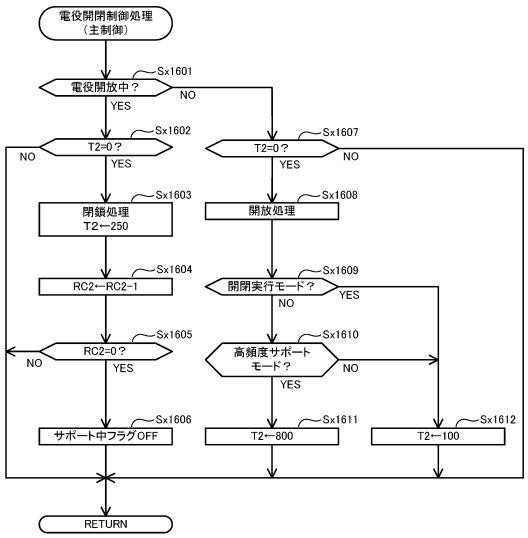
【図３１８】



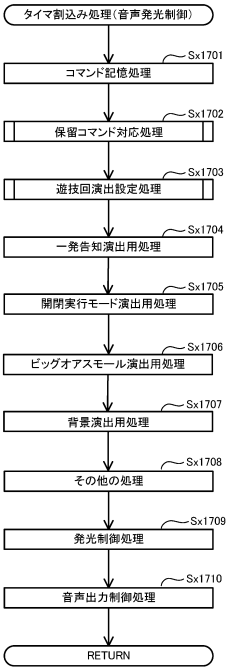
【図３１９】



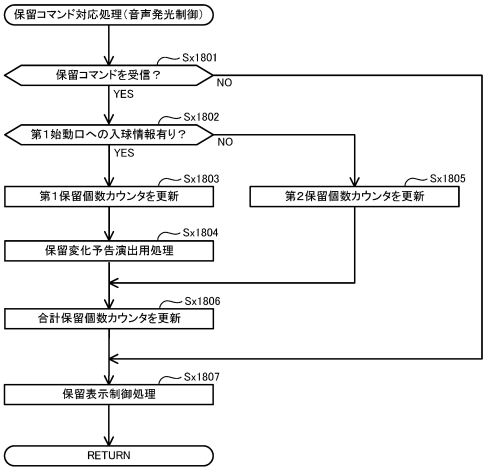
【図３２０】



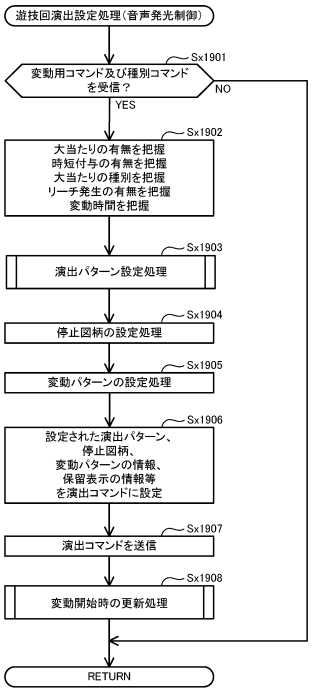
【図３２１】



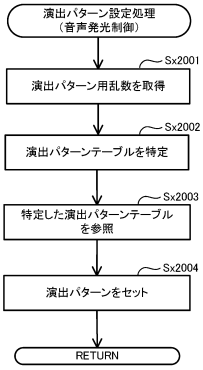
【図３２２】



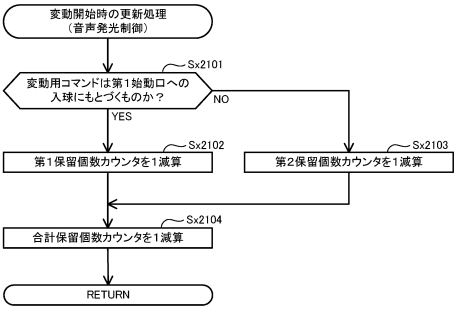
【図３２３】



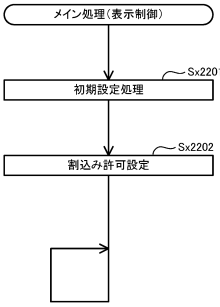
【図３２４】



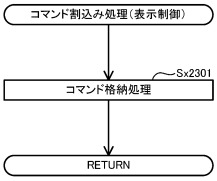
【図３２５】



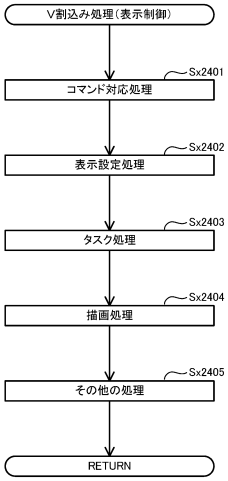
【図３２６】



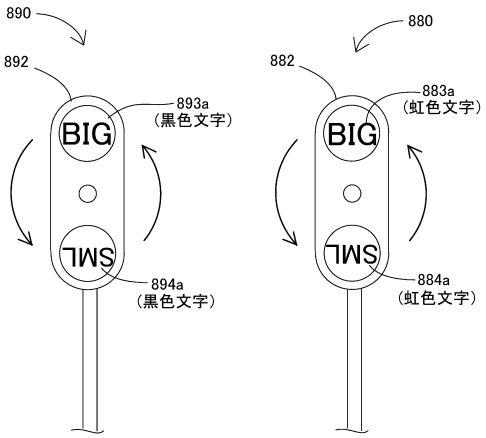
【図３２７】



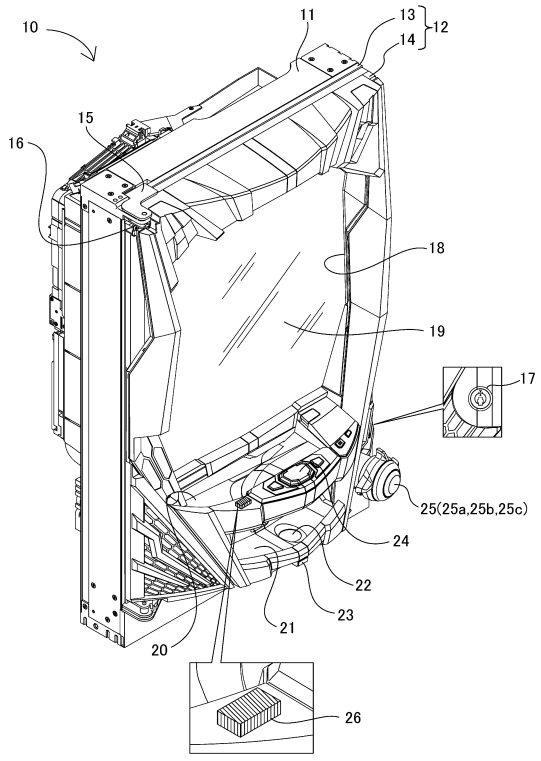
【図３２８】



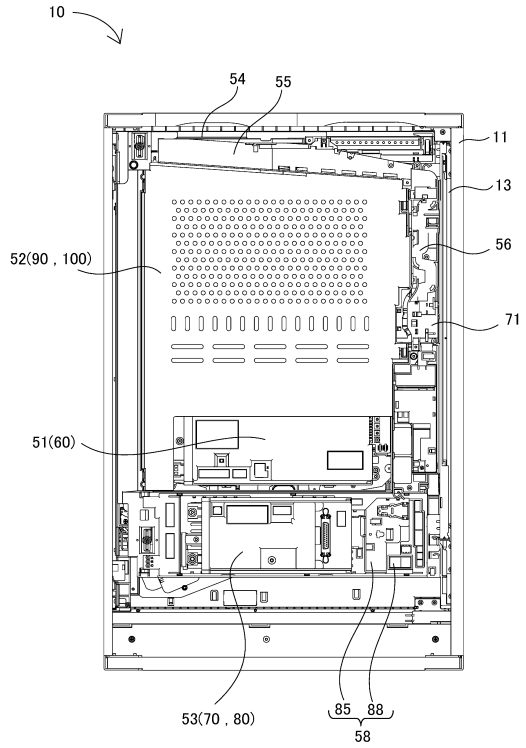
【図３２９】



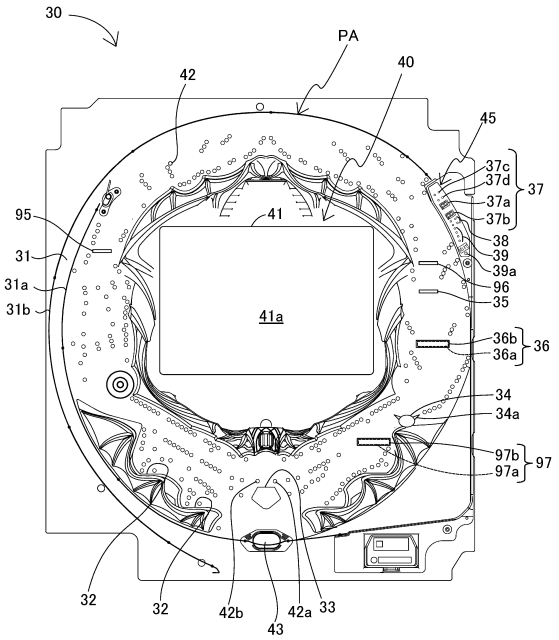
【図３３０】



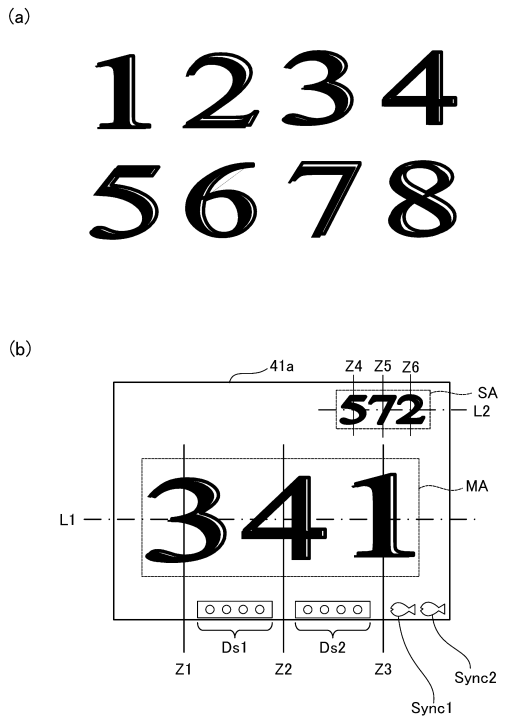
【図３３１】



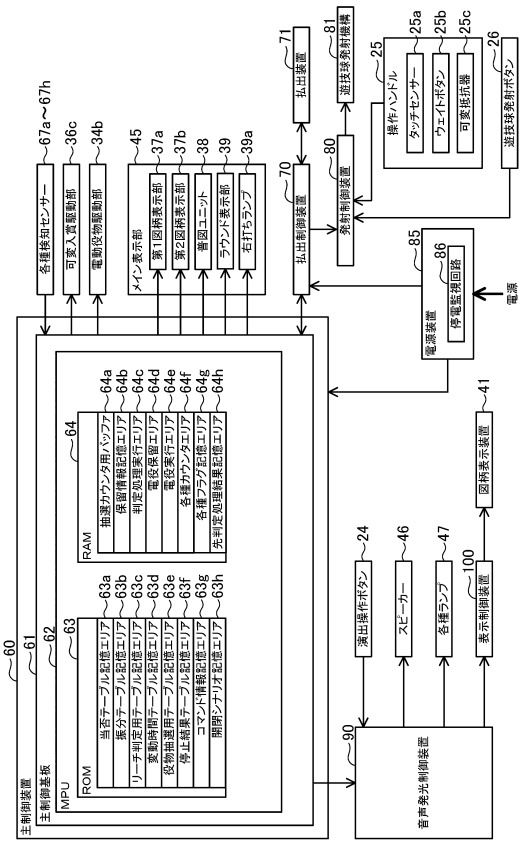
【図３３２】



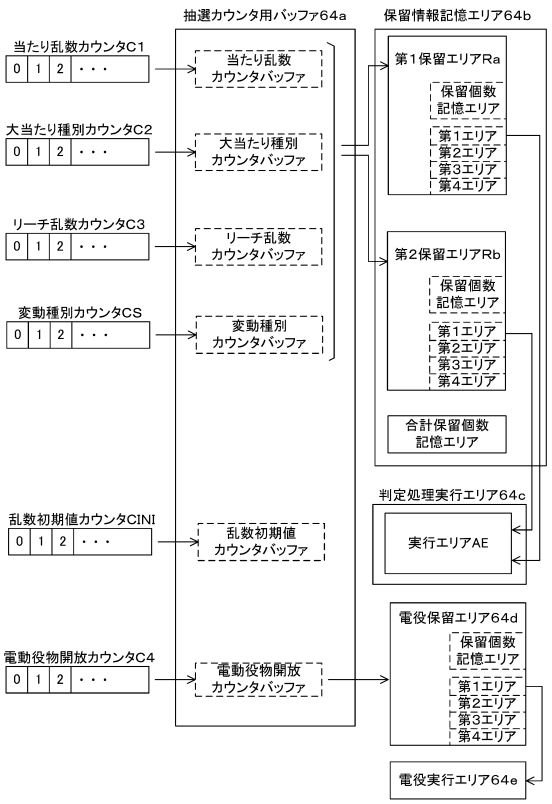
【図３３３】



【図３３４】



【図３３５】



【図３３６】

(a)

第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～197	大当たり
198～3979	外れ

【図３３７】

(a)

第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～197	大当たり
198～2088	小当たり
2089～3979	外れ

【図３３８】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～19	16R確変大当たり＋小当たりラッシュ	高確低サポ状態（小当たりラッシュ）
20～64	8R確変大当たり	高確高サポ状態
65～99	8R通常大当たり	低確高サポ状態

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～39	16R確変大当たり＋小当たりラッシュ	高確低サポ状態（小当たりラッシュ）
40～64	8R確変大当たり	高確高サポ状態
65～99	8R通常大当たり	低確高サポ状態

【図３３９】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

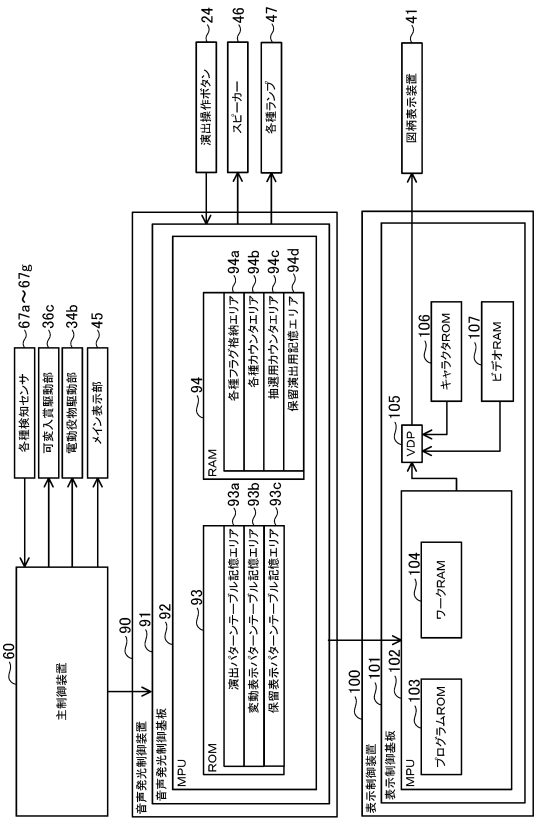
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～419	電役短開放当選
420～465	外れ

(b)

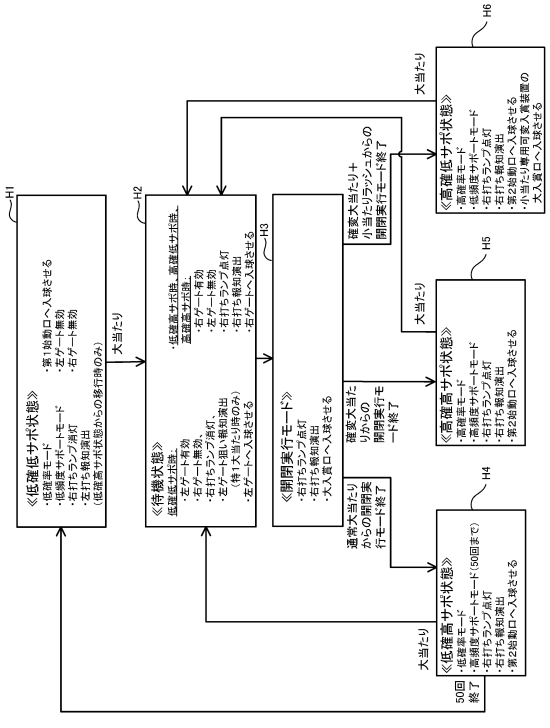
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役長開放当選
462～465	外れ

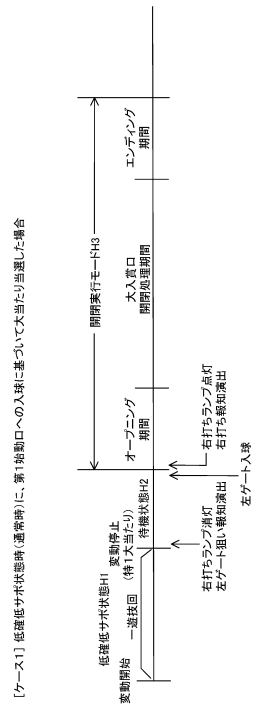
【図３４０】



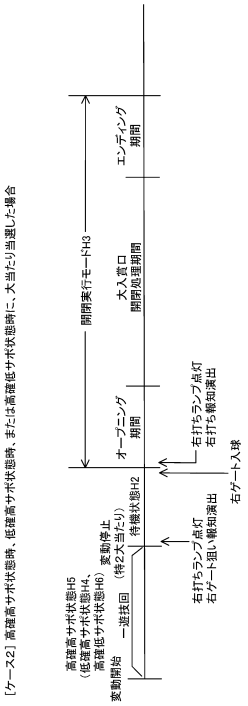
【図３４１】



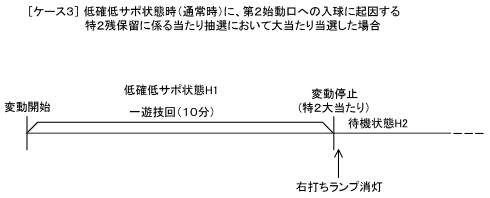
【図３４２】



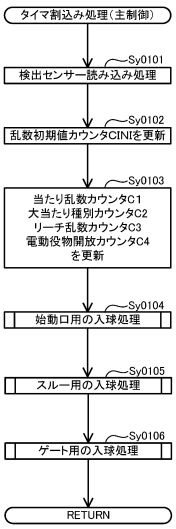
【図３４３】



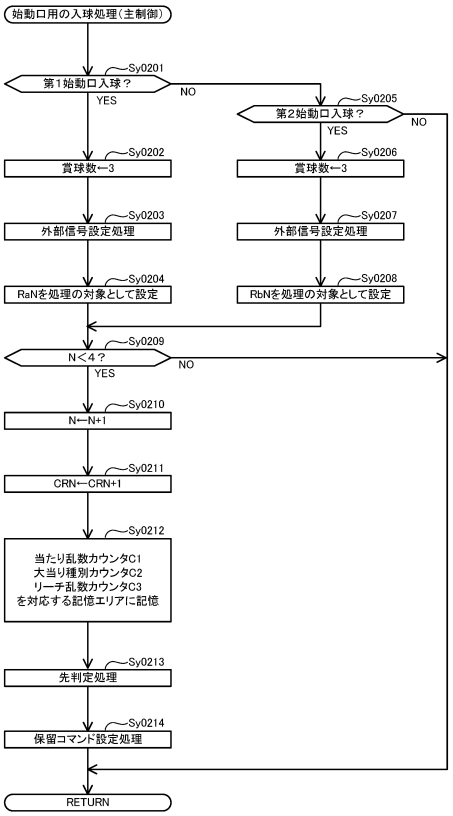
【図３４４】



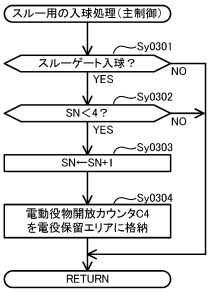
【図３４５】



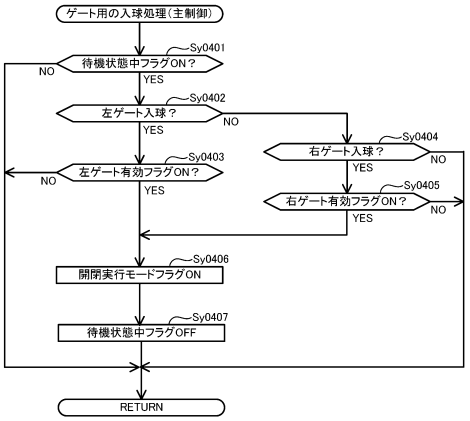
【図３４６】



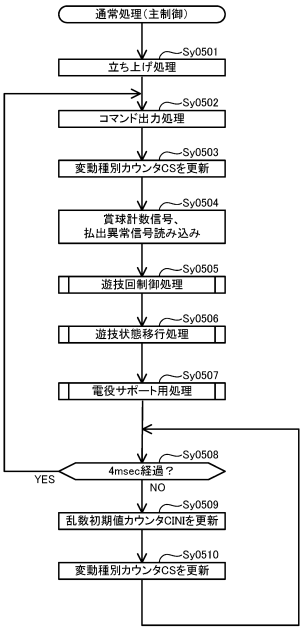
【図３４７】



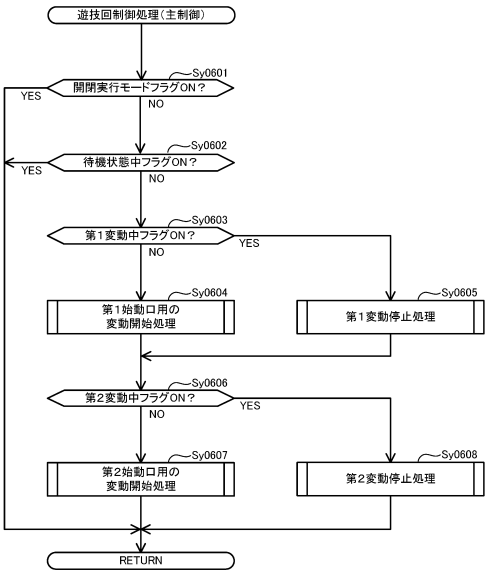
【図３４８】



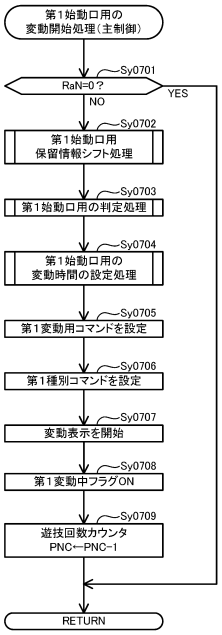
【図３４９】



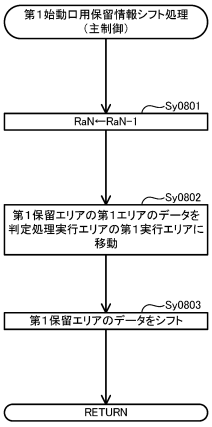
【図３５０】



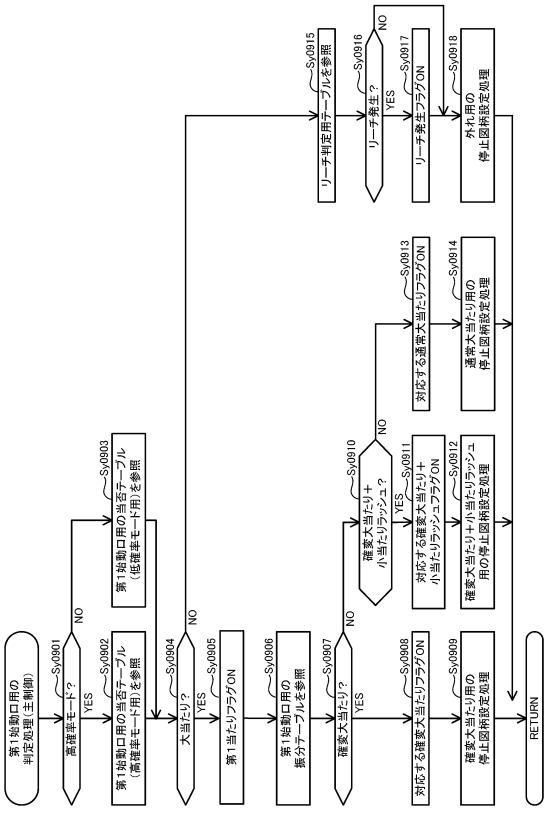
【図３５１】



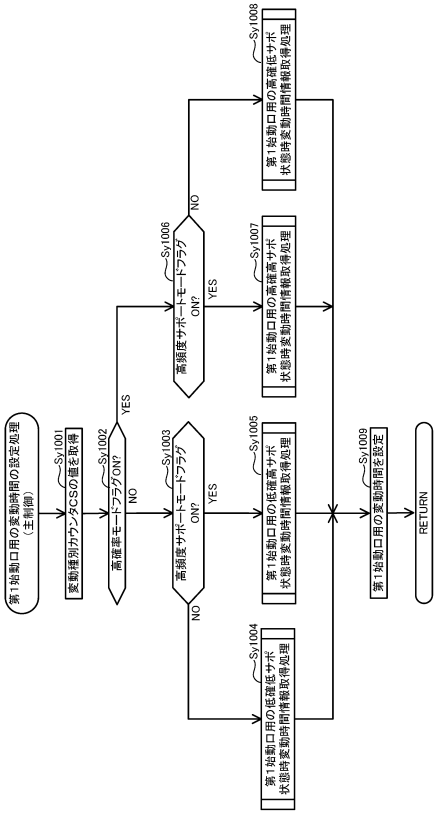
【図３５２】



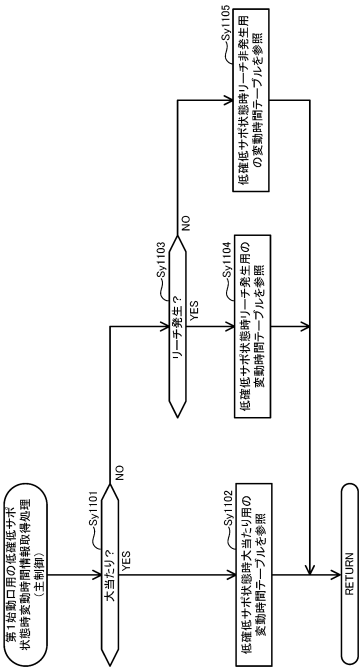
【図３５３】



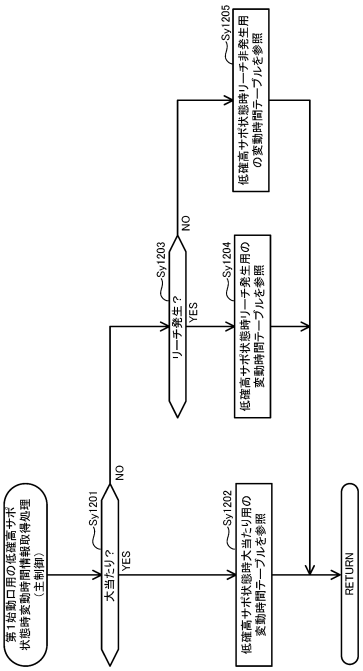
【図３５４】



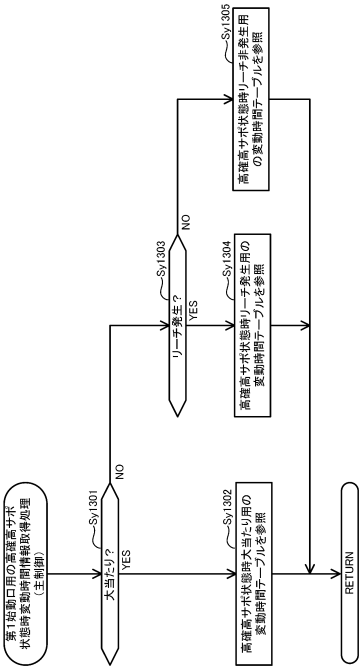
【図３５５】



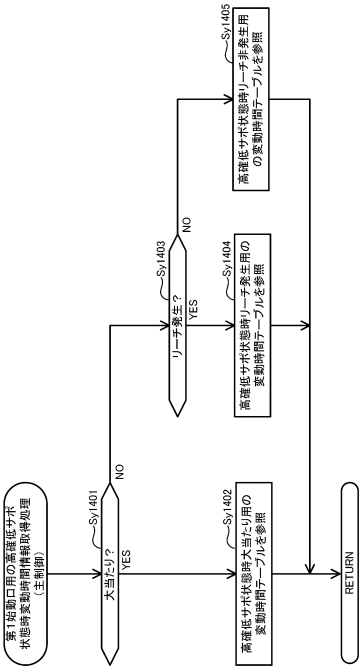
【図３５６】



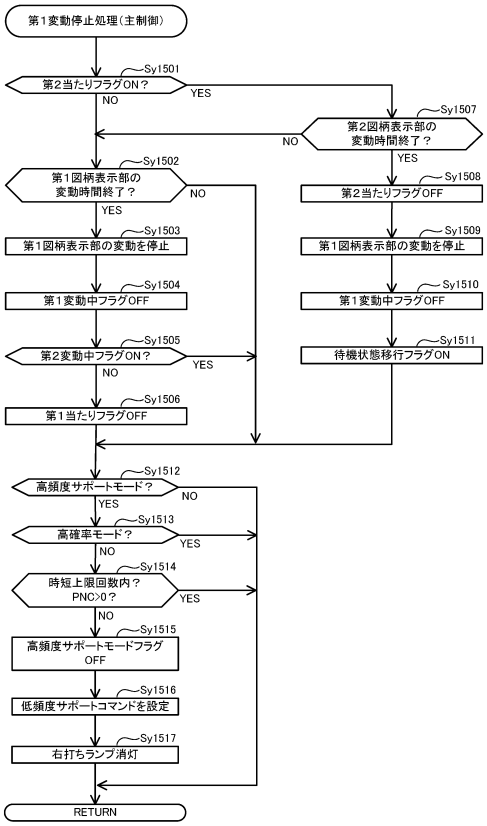
【図３５７】



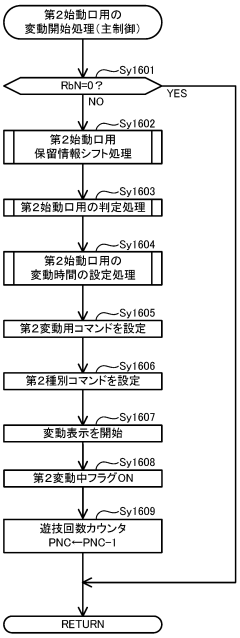
【図３５８】



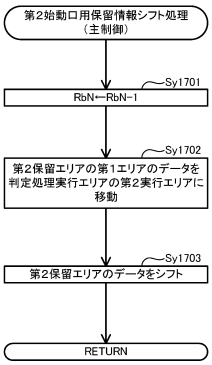
【図３５９】



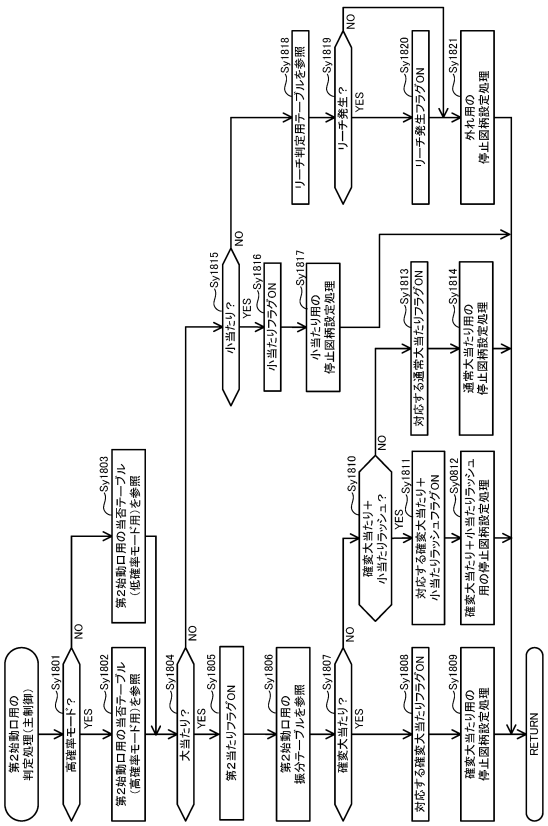
【図３６０】



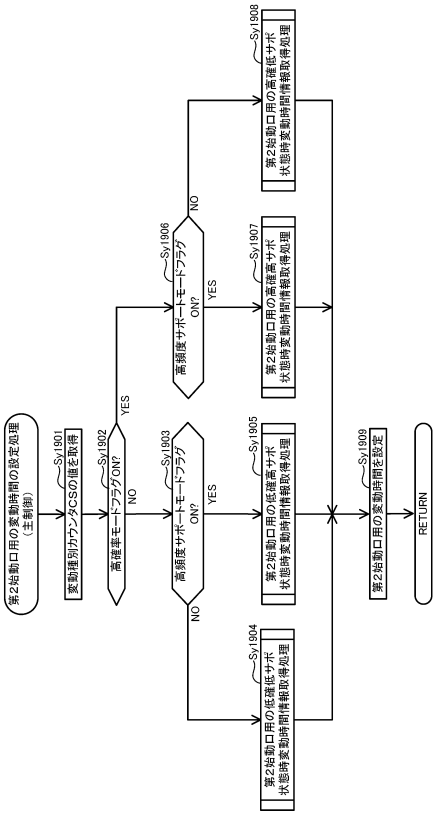
【図３６１】



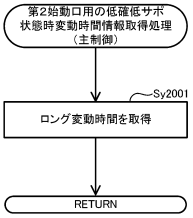
【図３６２】



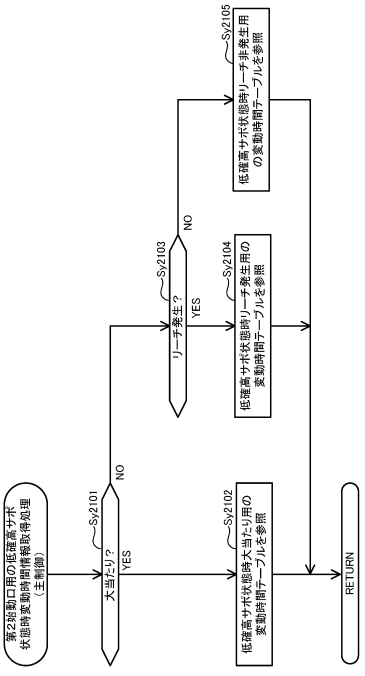
【図３６３】



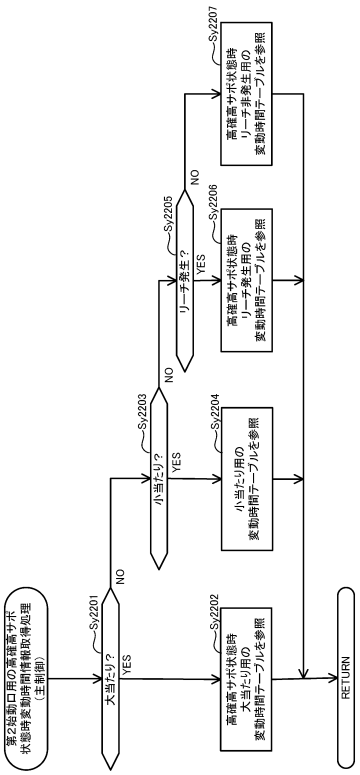
【図３６４】



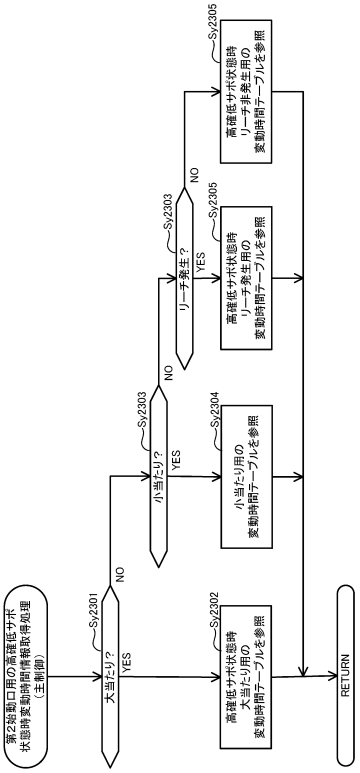
【図３６５】



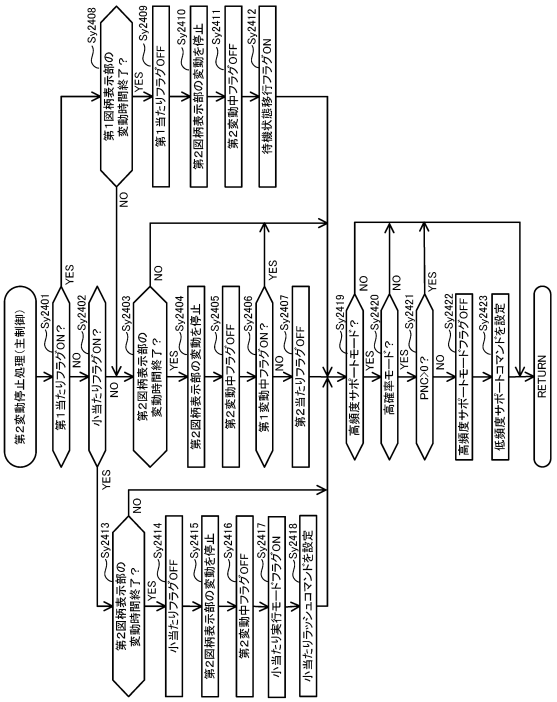
【図３６６】



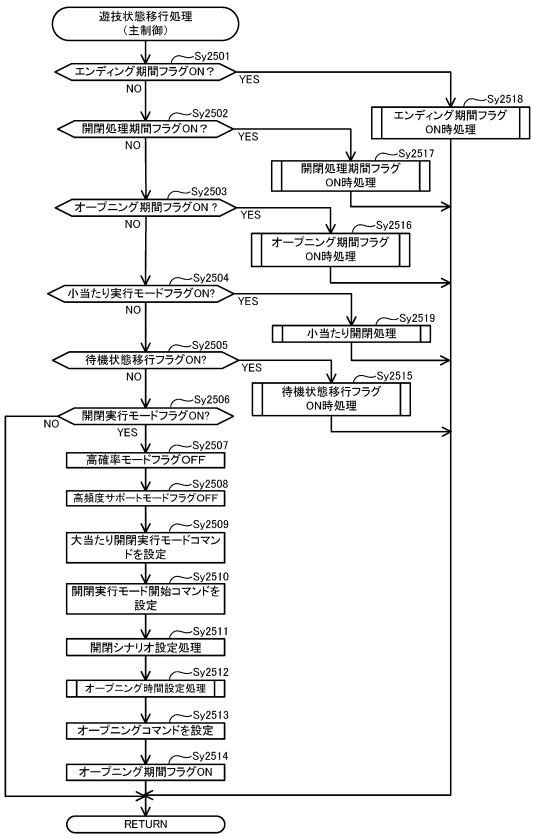
【図３６７】



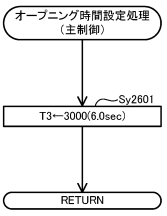
【図３６８】



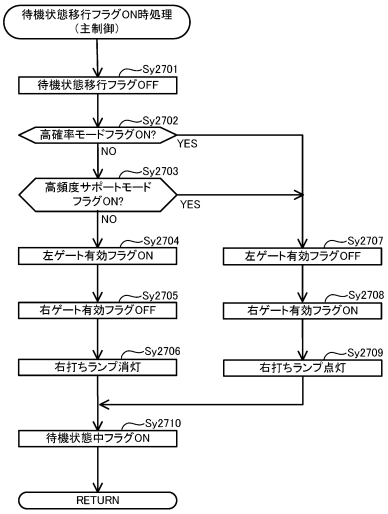
【図３６９】



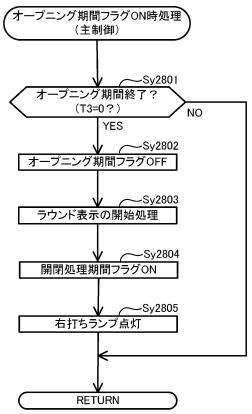
【図３７０】



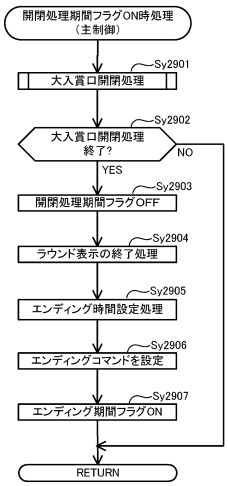
【図３７１】



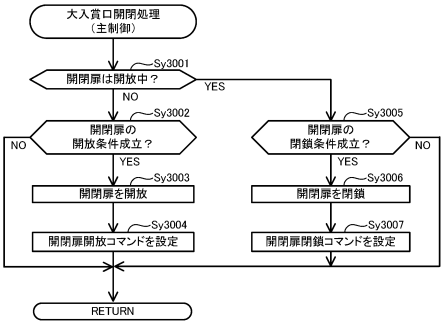
【図３７２】



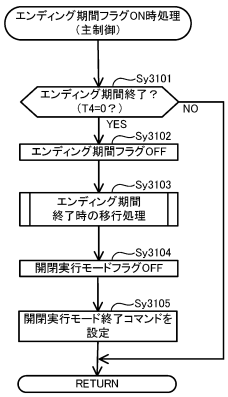
【図３７３】



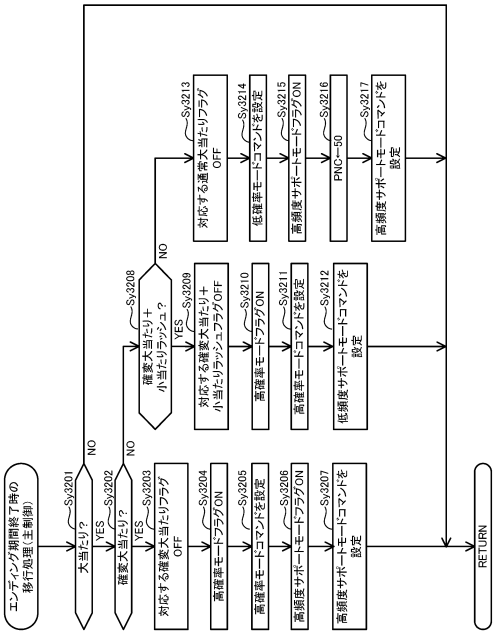
【図３７４】



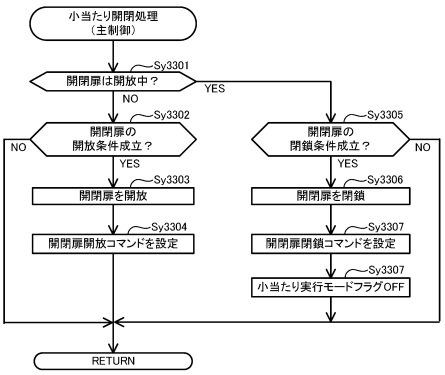
【図３７５】



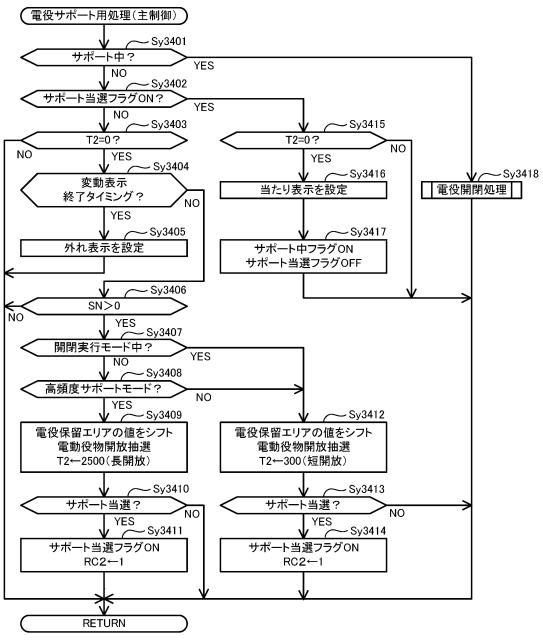
【図３７６】



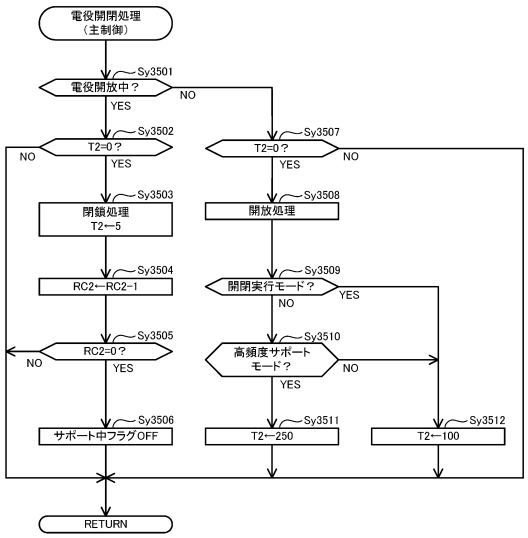
【図３７７】



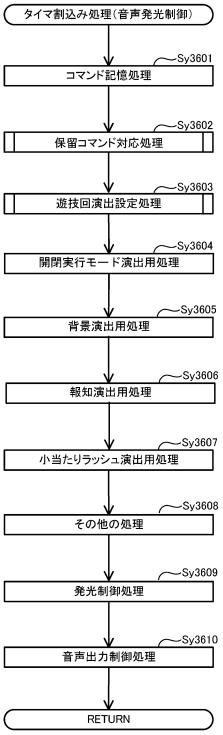
【図３７８】



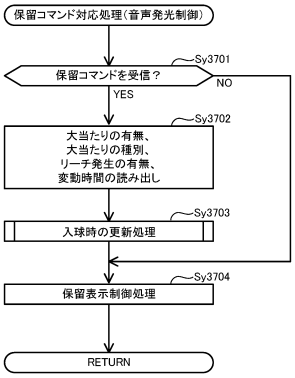
【図３７９】



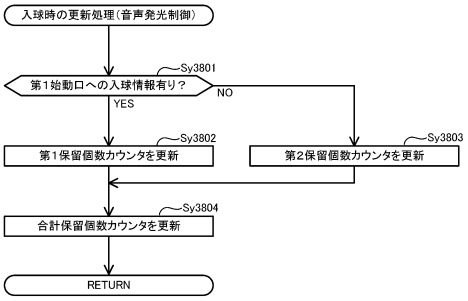
【図３８０】



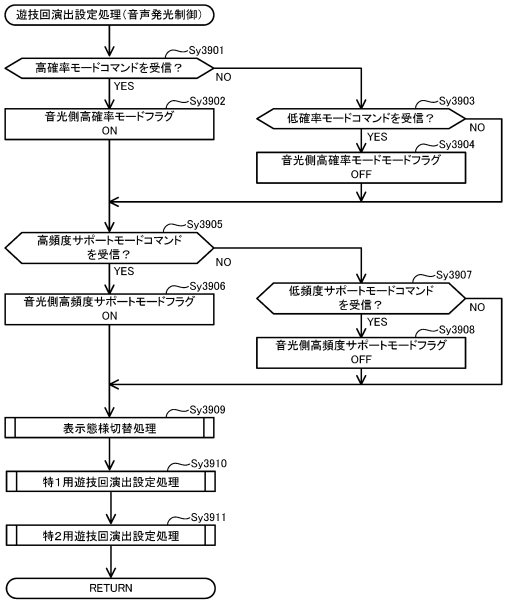
【図３８１】



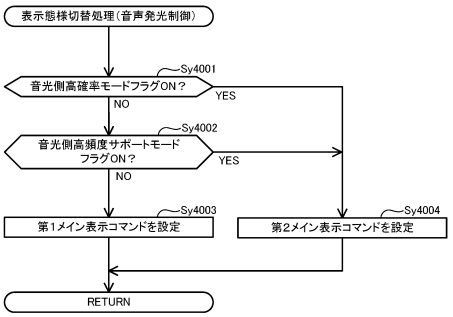
【図３８２】



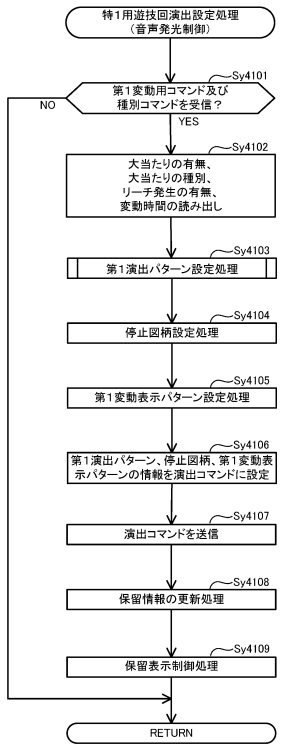
【図３８３】



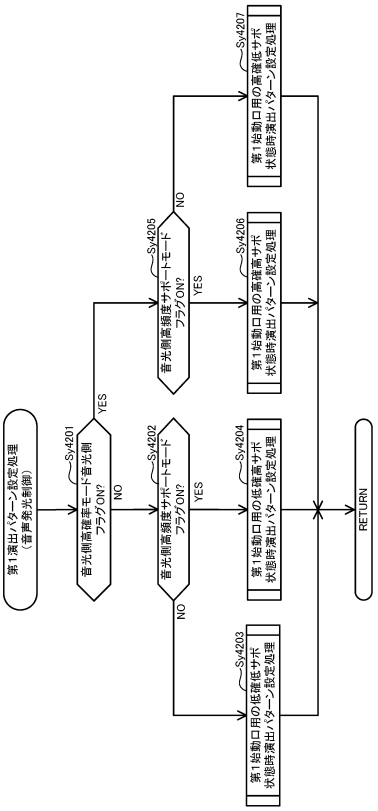
【図３８４】



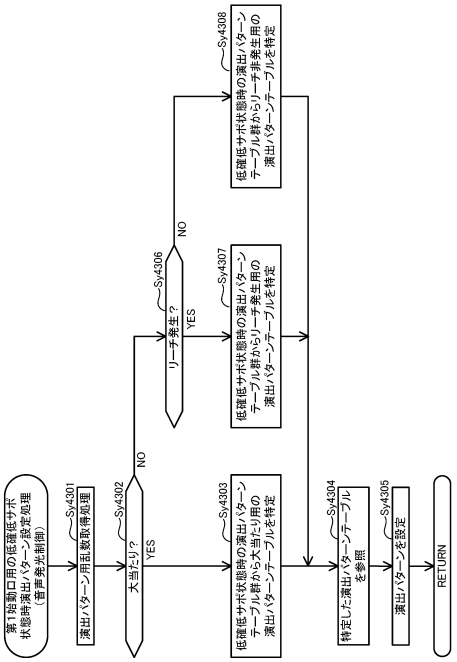
【図３８５】



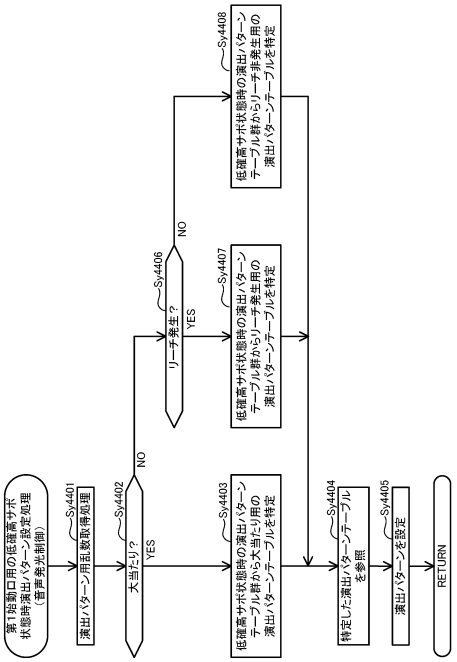
【図３８６】



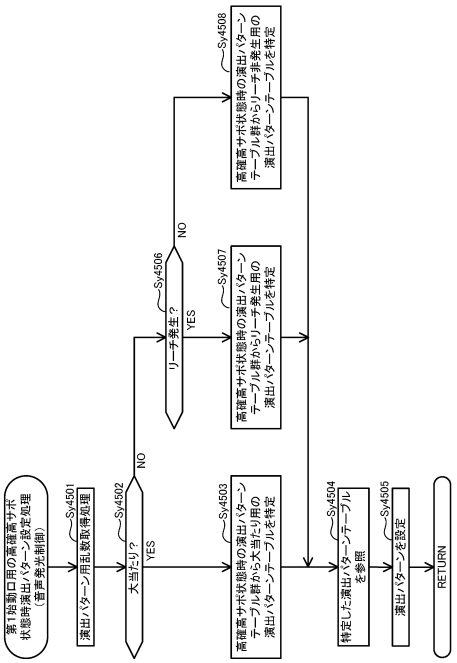
【図３８７】



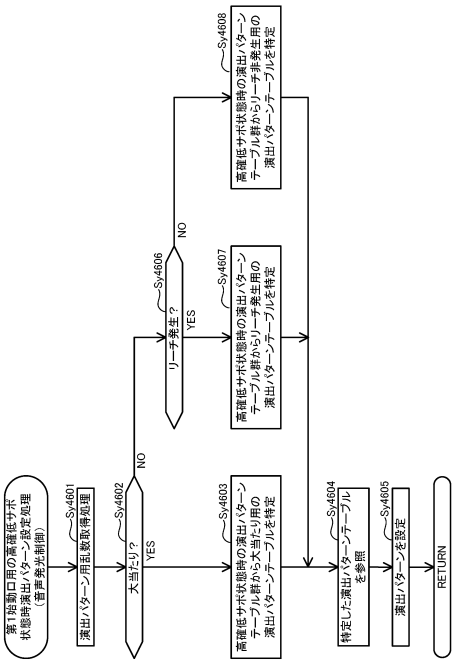
【図３８８】



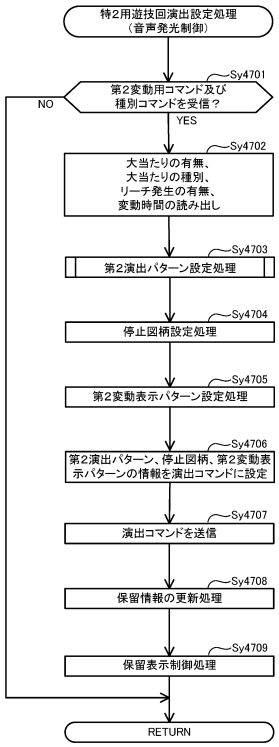
【図３８９】



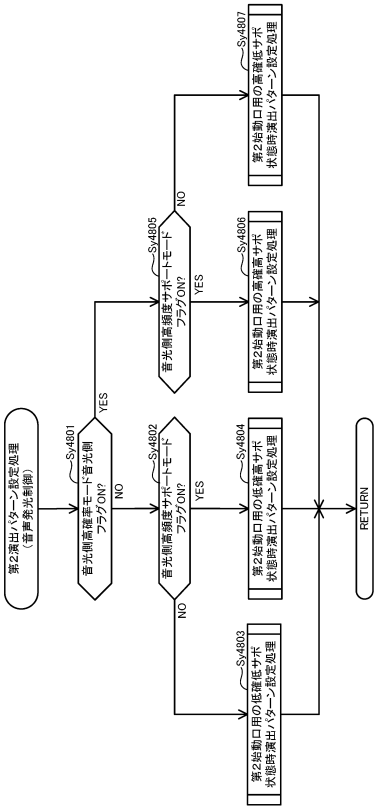
【図３９０】



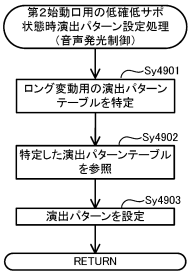
【図３９１】



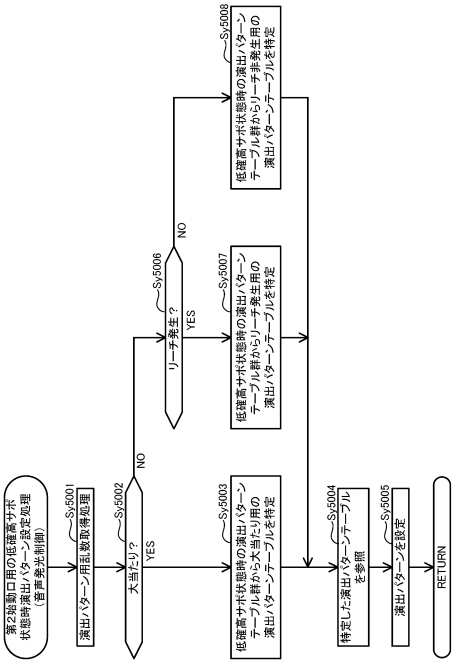
【図３９２】



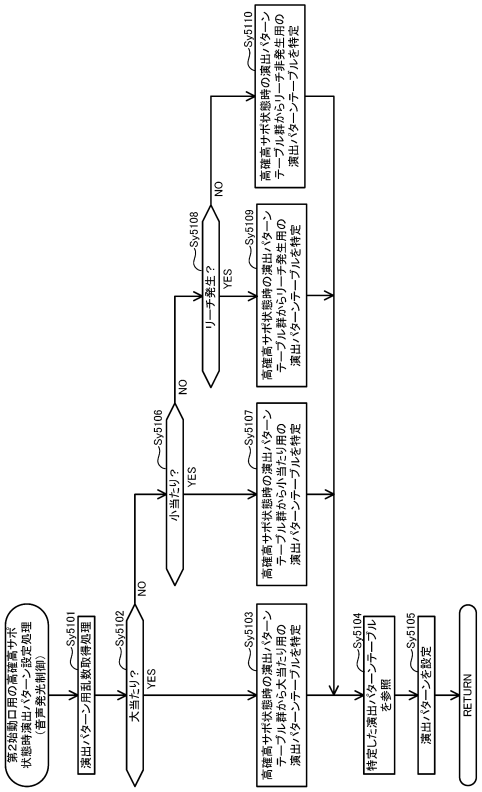
【図３９３】



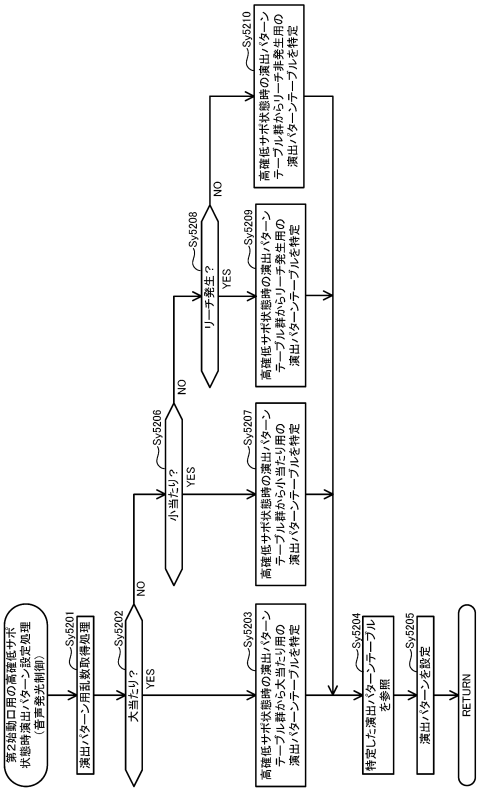
【図３９４】



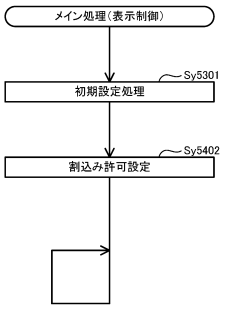
【図３９５】



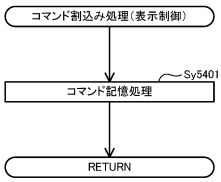
【図３９６】



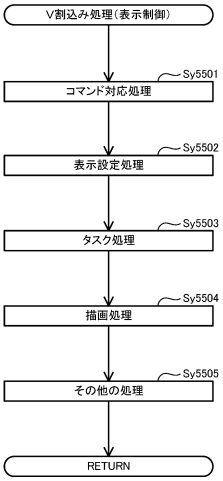
【図３９７】



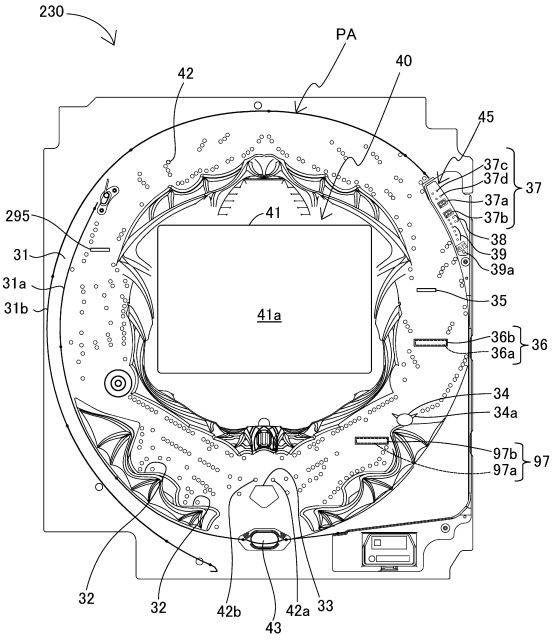
【図３９８】



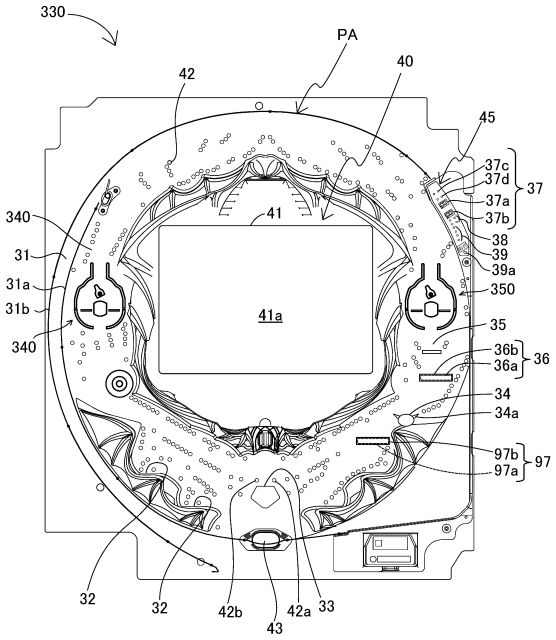
【図３９９】



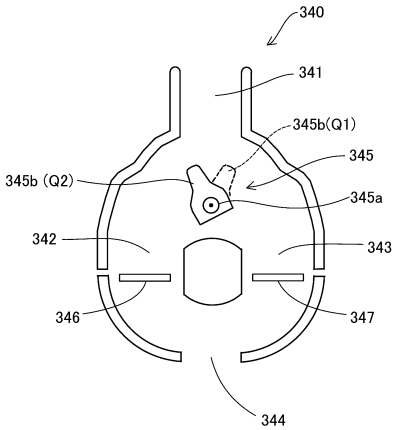
【図４００】



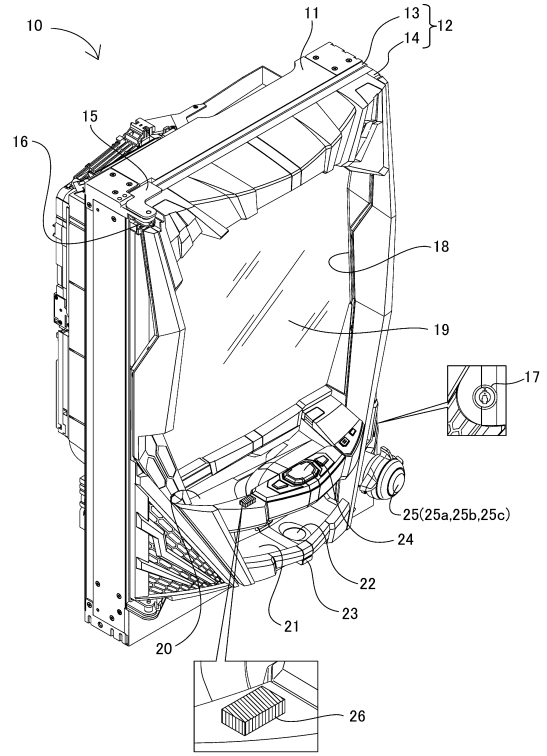
【図４０１】



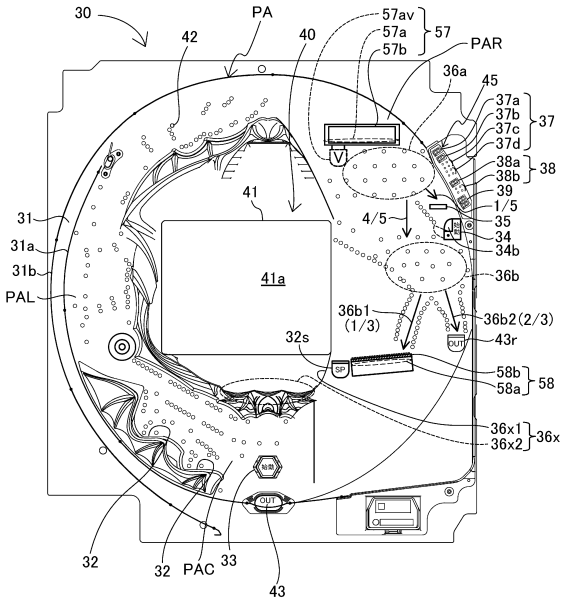
【図４０２】



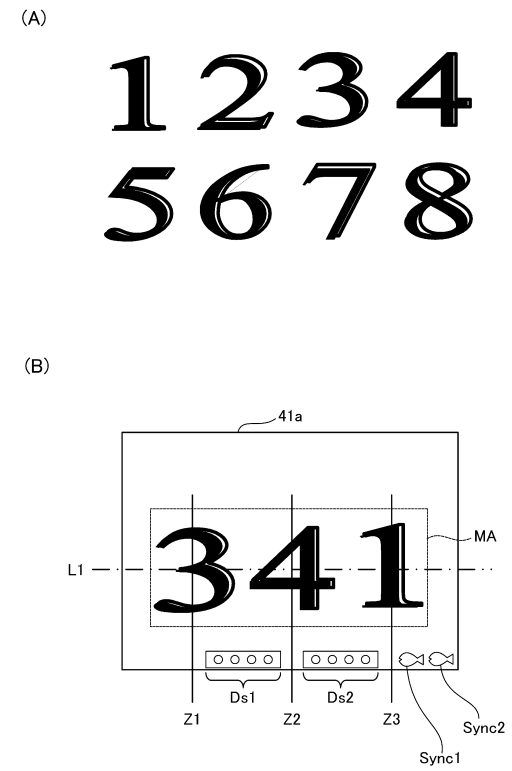
【図４０３】



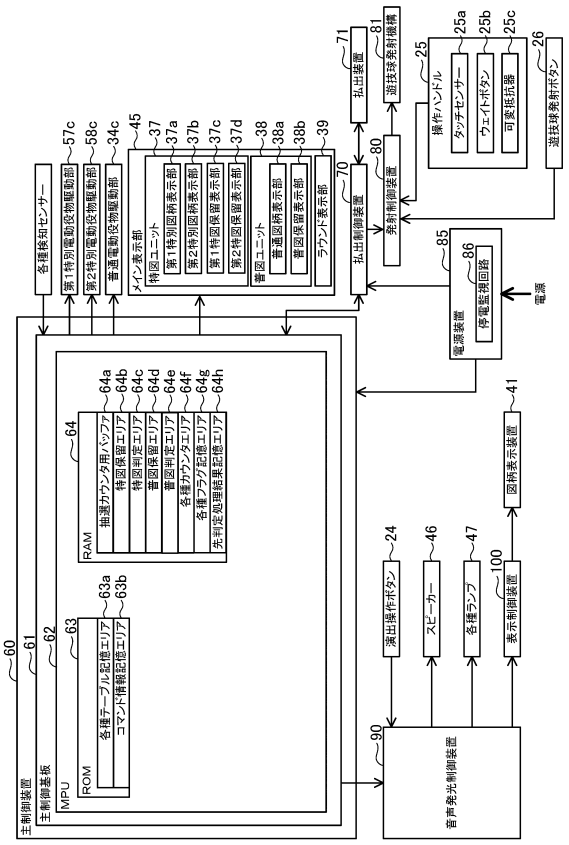
【図４０４】



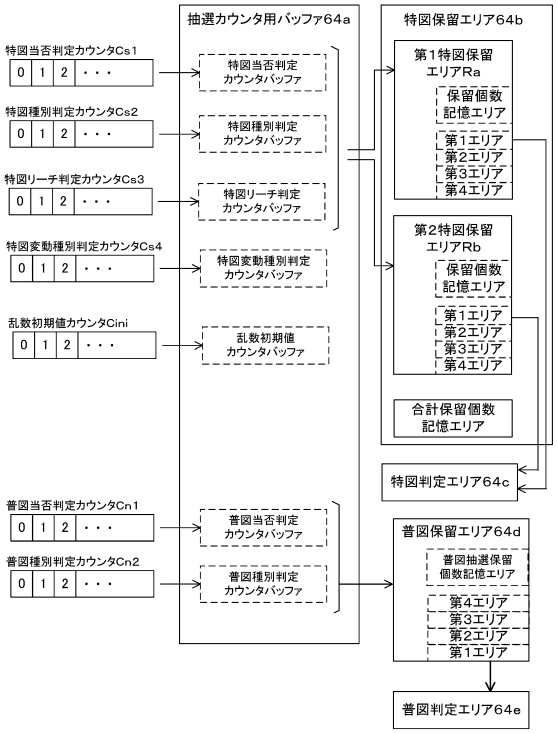
【図４０５】



【図４０６】



【図４０７】



【図４０８】

第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～653	特図大当たり	1/100.2
654～65535	特図外れ	

第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～653	特図大当たり	1/100.2
654～65535	特図小当たり	

第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～654	特図大当たり	1/100.1
655～65535	特図外れ	

第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～654	特図大当たり	1/100.1
655～65535	特図小当たり	

【図４０９】

第１特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～99	特別図柄A（2R確変大当たり）	特図大当たりの100%
特図外れ	0～99	特別図柄Z（外れ）	特図外れの100%

第２特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～98	特別図柄B（2R通常大当たり）	特図大当たりの99%
	99	特別図柄C（16R確変大当たり）	特図大当たりの1%
特図小当たり	0～99	特別図柄a（小当たり）	特図小当たりの100%

【図４１０】

特電開閉シナリオ選択テーブル

特別図柄の種別	選択される特電開閉シナリオの種別	特電開閉シナリオの内容							備考
		開閉制御の対象	特電オープニング期間	ラウンド数	1ラウンドの開放回数	1ラウンドの終了条件 特電開閉開放処理期間	最大開放時間	最大入球個数	閉鎖期間（特電インターバル期間）	特電エンディング期間	
特別図柄A（2R確変大当たり）	特電開閉シナリオA	第1特別電動役物	3.0秒	2R	1回	29.0秒	10個		1.0秒	3.0秒	V確入球口に入球可能
		第2特別電動役物	0.1秒	2R	1回	2.0秒	10個		0.1秒	0.1秒	
特別図柄B（2R通常大当たり）	特電開閉シナリオB	第1特別電動役物	3.0秒	16R	1回	29.0秒	10個		1.0秒	3.0秒	V確入球口に入球可能
		第2特別電動役物	0.1秒	1R	1回	1.8秒	10個		—	0.1秒	
特別図柄C（16R確変大当たり）	特電開閉シナリオC										
特別図柄a（小当たり）	特電開閉シナリオa										

【図４１１】

普図当否判定テーブル

普図当否判定カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～65534	普図当たり	1/1.0000153
65535	普図外れ	

【図４１２】

普図種別判定テーブル

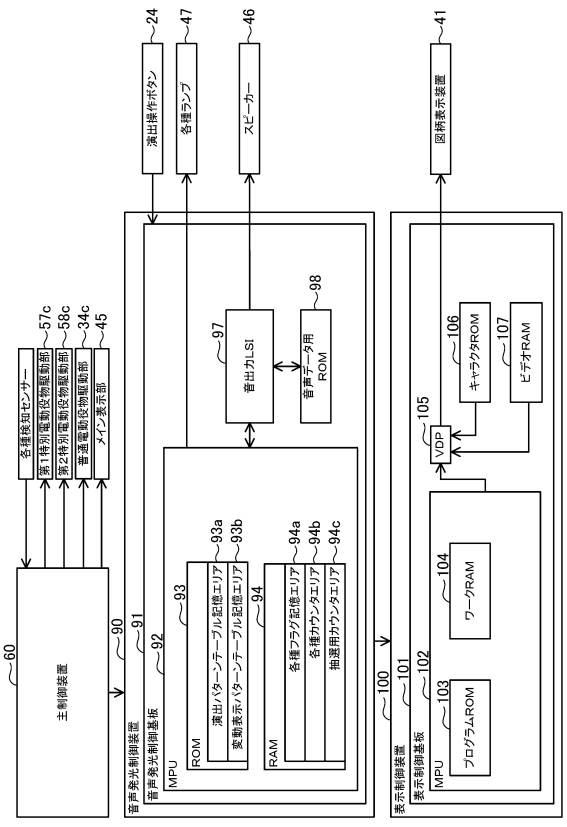
普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2（0～99）	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0～99	普通図柄A（普図当たりA）	普図当たりの100%
普図外れ	0～99	普通図柄Z（普図外れ）	普図外れの100%

【図４１３】

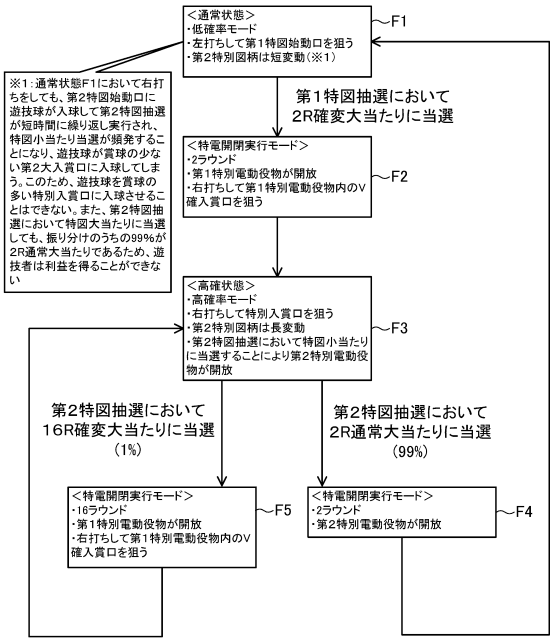
普電開閉シナリオ選択テーブル

普通図柄の種別	選択される普電開閉シナリオの種別	普電開閉シナリオの内容						
		開閉制御の対象	普電オープニング期間	普電開閉作動期間			普電エンディング期間
				開放回数	1開放中の開放時間	開閉期間（普電インターバル期間）	総開放時間	
普通図柄A（普図当たりA）	普電開閉シナリオA	普通電動役物	０．０１秒	1回	１．０秒	なし	１．０秒	０．０１秒

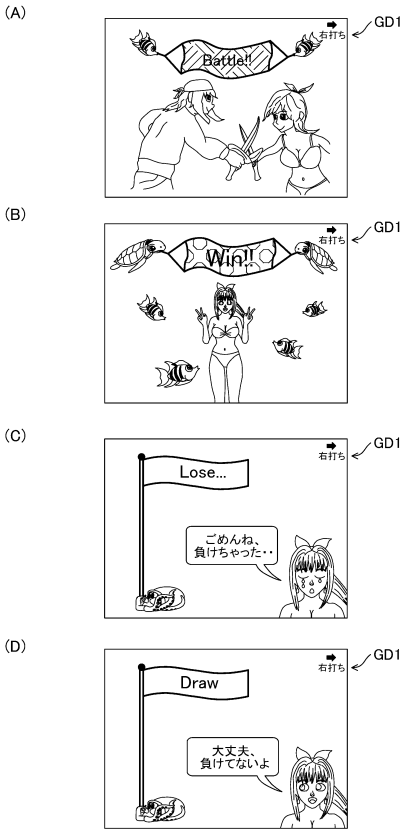
【図４１４】



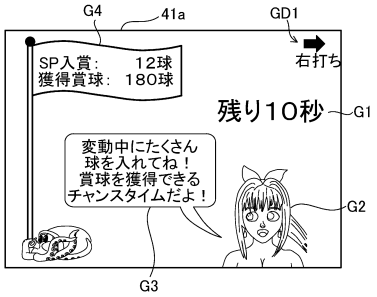
【図４１５】



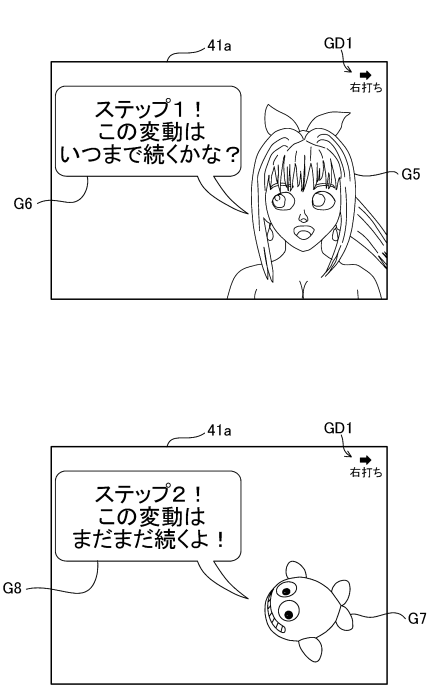
【図４１６】



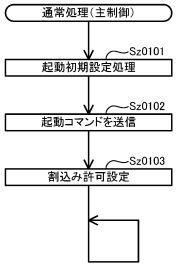
【図４１７】



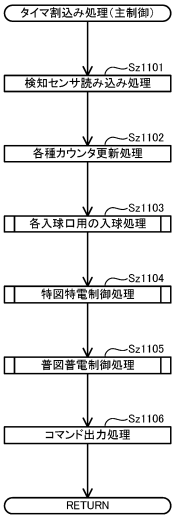
【図４１８】



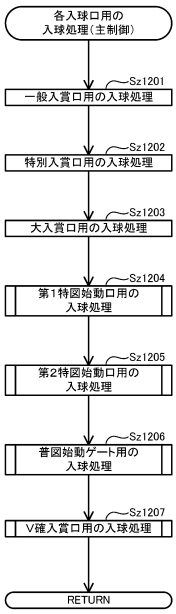
【図４１９】



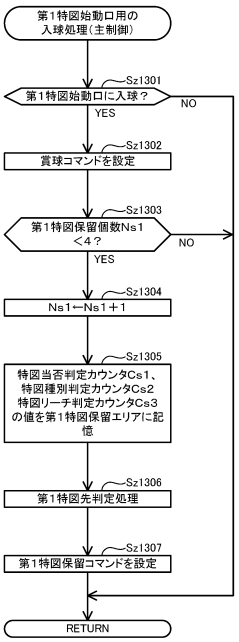
【図４２０】



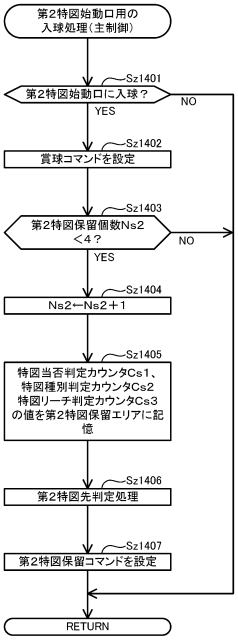
【図４２１】



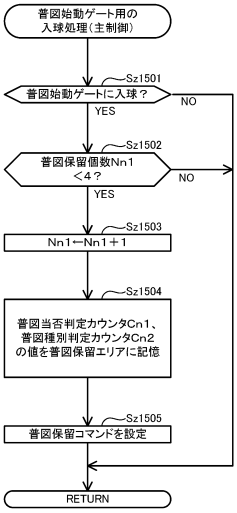
【図４２２】



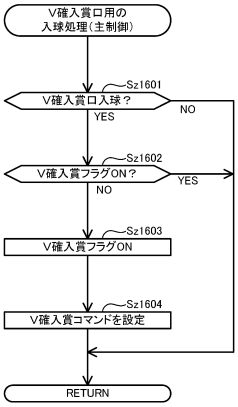
【図４２３】



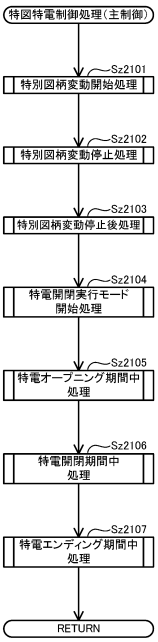
【図４２４】



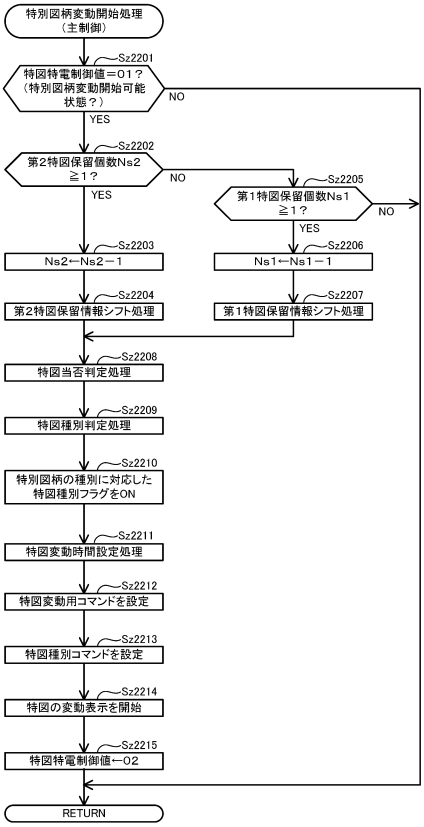
【図４２５】



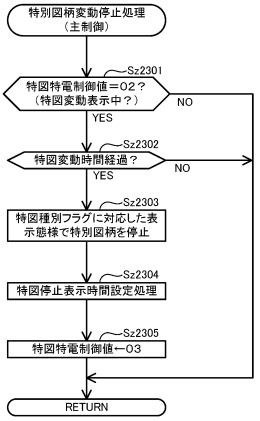
【図４２６】



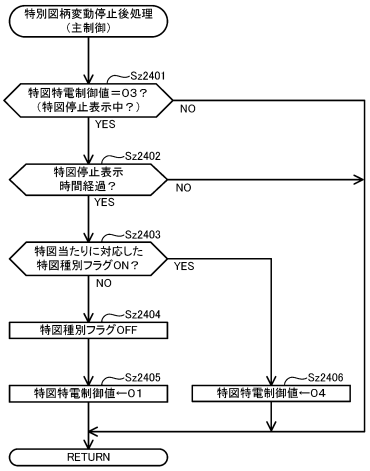
【図４２７】



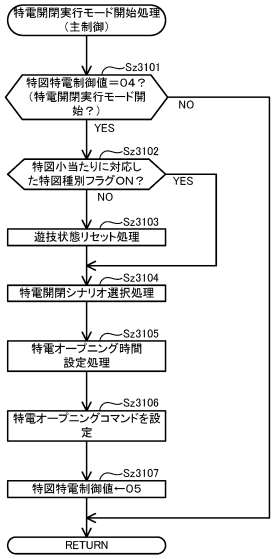
【図４２８】



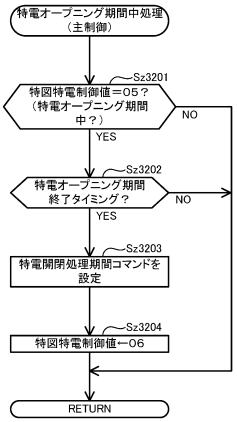
【図４２９】



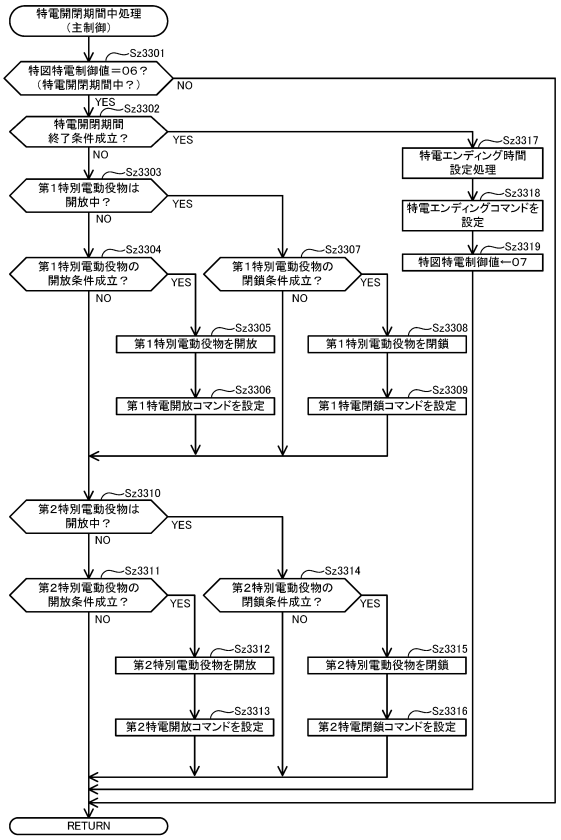
【図４３０】



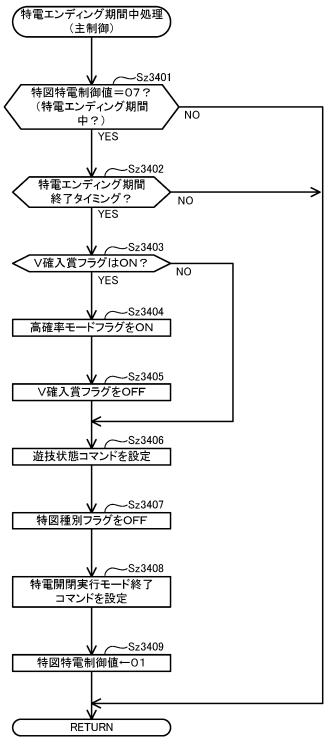
【図４３１】



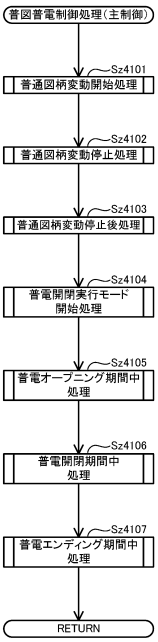
【図４３２】



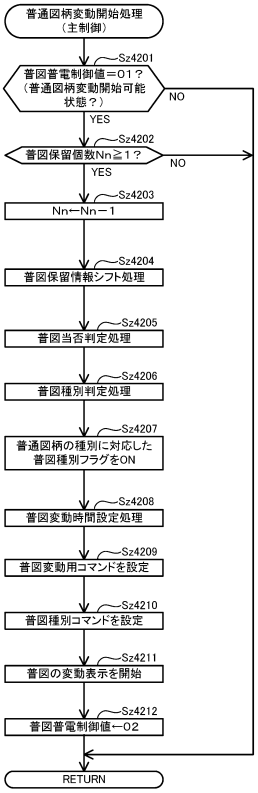
【図４３３】



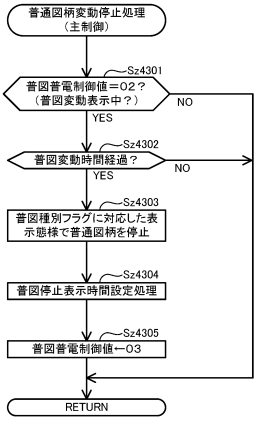
【図４３４】



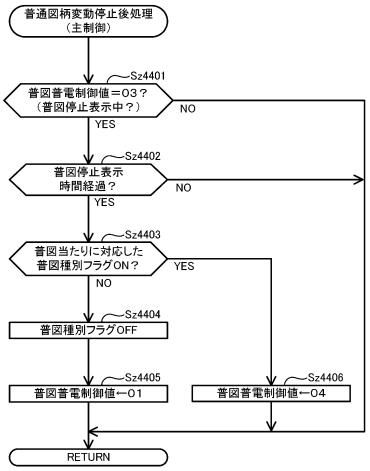
【図４３５】



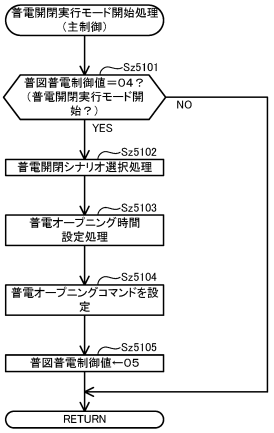
【図４３６】



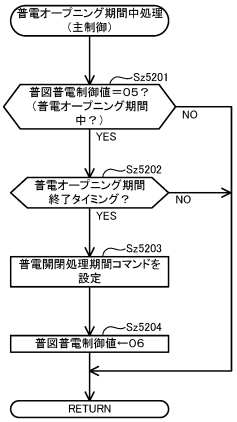
【図４３７】



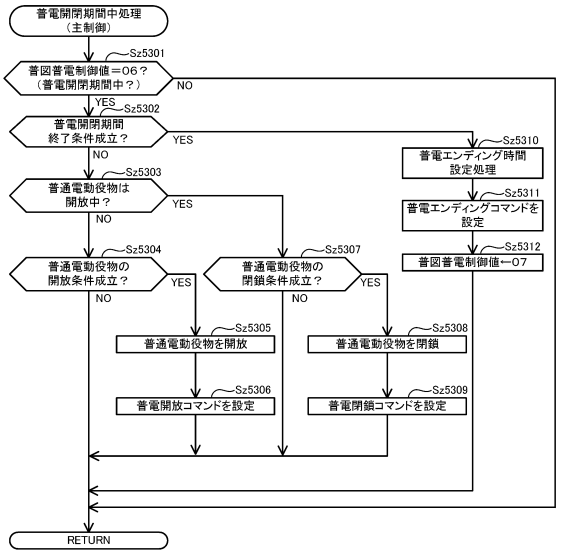
【図４３８】



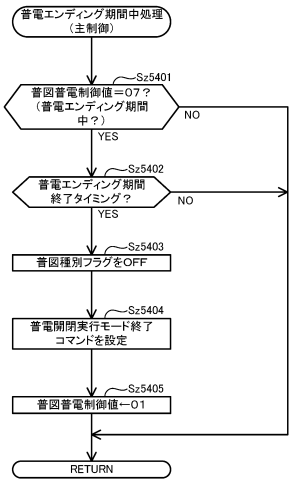
【図４３９】



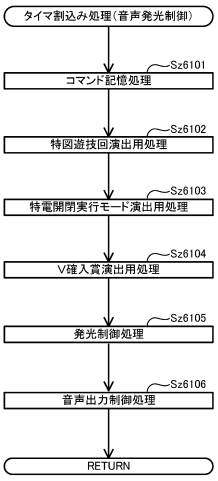
【図４４０】



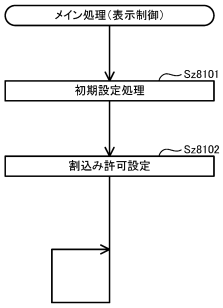
【図４４１】



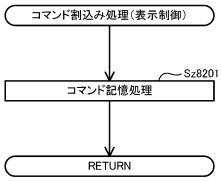
【図４４２】



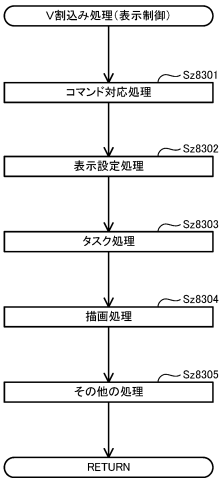
【図４４３】



【図４４４】



【図４４５】



フロントページの続き

(72)発明者　佐々木 隆司
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　佐々木 賢
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　新関 将人
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　井戸田 能幸
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内

審査官　井上 昌宏

(56)参考文献　特開２０１２－１９６３４９（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－０９４２４６（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－０９４２４７（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－０９４２４８（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－０９４２４９（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－０９４２５１（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－０９４２５２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１８５２９４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２４４２７８（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－０１８５２２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０２９６６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１１２３５０（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－７７９９４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２