(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7616042号
(P7616042)

(45)発行日　令和7年1月17日(2025.1.17)

(24)登録日　令和7年1月8日(2025.1.8)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３２６Ｚ

請求項の数　1　（全860頁）

(21)出願番号　特願2021-207677(P2021-207677)
(22)出願日　令和3年12月22日(2021.12.22)
(65)公開番号　特開2023-92567(P2023-92567A)
(43)公開日　令和5年7月4日(2023.7.4)
審査請求日　令和6年7月12日(2024.7.12)
早期審査対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100111095
弁理士　川口 光男
(72)発明者　岡村 鉉
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産 内
(72)発明者　三木 悠大
愛知県名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地 株式会社ジェイ・ティ 内
審査官　山田 克典

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域を前面側に有する遊技盤と、
遊技者による所定の遊技に基づいて所定の契機が成立した場合に抽選を行う抽選手段と、
前記抽選により当選結果が得られた場合に、所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、
前記遊技領域の所定領域において前後方向を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態が変化可能に構成され、後方側を視認可能な視認部を有した第１回転手段と、
前記遊技領域において、前記第１回転手段の前記後方側に設けられる所定の装飾手段と、を備えた遊技機において、
前記第１回転手段は、遊技者による前記所定の遊技に基づいて所定の条件が満たされた場合に、前記所定の停止状態から前記所定の回転状態に状態変化し得るよう構成され、
本遊技機は、
前記所定領域の正面視における前記第１回転手段と、前記遊技領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段との相対位置関係が、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが前記正面視において重ならない第１位置関係と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが前記正面視において重なる第２位置関係と、に変化可能に構成され、
前記第１位置関係においては、

前記正面視において前記第１回転手段の前記視認部を通して前記所定の装飾手段の少なくとも一部が視認可能となり、
前記第２位置関係においては、
前記正面視において前記第１回転手段の前記視認部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部が前記第１回転手段の前記視認部を通して視認可能となり、前記所定の装飾手段の少なくとも一部のうち前記第２回転手段によって遮られた領域が前記第１回転手段の前記視認部を通して視認不能となるよう構成され、
前記遊技盤は、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能であり、
前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、
前記第２回転手段は、前記遊技盤の前記前方領域から前記後方領域へ移動可能に構成され、
本遊技機は、
前記第１回転手段と前記第２回転手段とが所定の前記第２位置関係となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが特定の前記第２位置関係となった場合の方が、その後に遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成され、
本遊技機は、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、
遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の移動態様が変化可能に構成され、
本遊技機は、
前記第２回転手段が複数の移動経路を移動可能に構成され、
前記第２回転手段が前記第１回転手段に対して近接する場合には、前記複数の移動経路のうちのいずれかの移動経路を移動して前記第１回転手段に対して近接可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている。
このようなパチンコ機の中には、回転手段が回転することにより興趣を生じさせるものもある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１５－１００３８５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、従来の遊技機においては、回転手段の構造等が複雑になりやすく、視覚的な変化も乏しいものであった。
【０００５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、遊技盤に設けられる遊技領域において、遊技領域に設けられる回転手段によって容易に興趣を変化させ、２つの回転手段の相対位置関係によって視認性を変化させることが可能な遊技機を提供可能とすることである。

【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記の目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
遊技領域を前面側に有する遊技盤と、
遊技者による所定の遊技に基づいて所定の契機が成立した場合に抽選を行う抽選手段と、
前記抽選により当選結果が得られた場合に、所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、
前記遊技領域の所定領域において前後方向を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態が変化可能に構成され、後方側を視認可能な視認部を有した第１回転手段と、
前記遊技領域において、前記第１回転手段の前記後方側に設けられる所定の装飾手段と、を備えた遊技機において、
前記第１回転手段は、遊技者による前記所定の遊技に基づいて所定の条件が満たされた場合に、前記所定の停止状態から前記所定の回転状態に状態変化し得るよう構成され、
本遊技機は、
前記所定領域の正面視における前記第１回転手段と、前記遊技領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段との相対位置関係が、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが前記正面視において重ならない第１位置関係と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが前記正面視において重なる第２位置関係と、に変化可能に構成され、
前記第１位置関係においては、
前記正面視において前記第１回転手段の前記視認部を通して前記所定の装飾手段の少なくとも一部が視認可能となり、
前記第２位置関係においては、
前記正面視において前記第１回転手段の前記視認部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部が前記第１回転手段の前記視認部を通して視認可能となり、前記所定の装飾手段の少なくとも一部のうち前記第２回転手段によって遮られた領域が前記第１回転手段の前記視認部を通して視認不能となるよう構成され、
前記遊技盤は、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能であり、
前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、
前記第２回転手段は、前記遊技盤の前記前方領域から前記後方領域へ移動可能に構成され、
本遊技機は、
前記第１回転手段と前記第２回転手段とが所定の前記第２位置関係となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが特定の前記第２位置関係となった場合の方が、その後に遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成され、
本遊技機は、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、
遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の移動態様が変化可能に構成され、
本遊技機は、
前記第２回転手段が複数の移動経路を移動可能に構成され、
前記第２回転手段が前記第１回転手段に対して近接する場合には、前記複数の移動経路のうちのいずれかの移動経路を移動して前記第１回転手段に対して近接可能に構成されていることをその要旨としている。
【発明の効果】
【０００７】
本発明の遊技機によれば、遊技盤に設けられる遊技領域において、遊技領域に設けられる回転手段によって容易に興趣を変化させ、２つの回転手段の相対位置関係によって視認性を変化させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】一実施形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図２】パチンコ機を示す斜視図である。
【図３】内枠及び前面枠セットを開放した状態を示す斜視図である。
【図４】内枠及び遊技盤等の構成を示す正面図である。
【図５】パチンコ機の構成を示す背面図である。
【図６】内枠及び裏パックユニット等を開放した状態を示す斜視図である。
【図７】可変表示装置ユニットの正面図である。
【図８】可変表示装置ユニットの斜視図である。
【図９】演出役物ユニットが登場した状態の可変表示装置ユニットの正面図である。
【図１０】パチンコ機の主な電気的構成を示すブロック図である。
【図１１】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図１２】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１３】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図１４】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１５】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１６】大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１７】リーチ判定処理を示すフローチャートである。
【図１８】スルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１９】遊技状態チェック処理を示すフローチャートである。
【図２０】抽選モードフラグ、サポートモードフラグ、遊技状態特定カウンタ及び遊技状態判定値の対応関係を示す説明図である。
【図２１】第１表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２２】変動終了時設定処理を示すフローチャートである。
【図２３】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２４】可変入賞装置制御処理を示すフローチャートである。
【図２５】第２表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２６】開閉役物制御処理を示すフローチャートである。
【図２７】受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８】払出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３０】コマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３１】サブ制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
【図３２】装飾図柄の決定に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図３３】カウンタの更新処理を示すフローチャートである。
【図３４】サブ制御装置のコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３５】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図３６】保留表示設定処理を示すフローチャートである。
【図３７】大当たり種別を説明するための図である。
【図３８】第１大当たり種別判定テーブルの構成を示す図である。
【図３９】第２大当たり種別判定テーブルの構成を示す図である。
【図４０】（ａ）は、確変大当たり時・変動パターンテーブルの格納構成を示す図であり、（ｂ）は、完全外れ時・変動パターンテーブルの格納構成を示す図である。
【図４１】通常状態の確変大当たり時・変動パターンテーブルの構成を示す図である。
【図４２】開閉パターン制御テーブルの構成を示す図である。
【図４３】通常状態における装飾図柄表示装置の表示態様の一例を示す模式図である。
【図４４】大当たり発生時における装飾図柄表示装置の表示態様の一例を示す模式図である。
【図４５】チャンスモード中における装飾図柄表示装置の表示態様の一例を示す模式図で

ある。
【図４６】ゴールドモード中における装飾図柄表示装置の表示態様の一例を示す模式図である。
【図４７】ルーレット演出中における装飾図柄表示装置の表示態様の一例を示す模式図である。
【図４８】保留表示変更処理が行われた場合における装飾図柄表示装置の表示態様の一例を示す模式図である。
【図４９】役物演出設定処理の一部を示すフローチャートである。
【図５０】役物演出設定処理の一部であって、図４９の続きを示すフローチャートである。
【図５１】（ａ）は、「終了」時・役物演出パターン決定テーブルの構成を示す図であり、（ｂ）は、「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブルの構成を示す図である。
【図５２】縮径状態にある上回転体等を示す正面図である。
【図５３】縮径状態にある上回転体の一部等を示す背面図である。
【図５４】拡径状態にある上回転体等を示す正面図である。
【図５５】拡径状態にある上回転体の一部等を示す背面図である。
【図５６】図５２のＫ－Ｋ線断面図である。
【図５７】下可動役物の一部（左右両下回転体等）を示す正面図である。
【図５８】下可動役物の一部（左右両下回転体等）を示す側面図である。
【図５９】上回転体を用いた演出の一態様例を示す模式図である。
【図６０】第１発展演出パターンに係る上回転体及び左右の下回転体の停止状態（拡大表示なし停止状態）の一態様例を示す模式図である。
【図６１】第２発展演出パターンに係る上回転体及び左右の下回転体の停止状態（弱・ＳＭＡＬＬ拡大停止状態）の一態様例を示す模式図である。
【図６２】第３発展演出パターンに係る上回転体及び左右の下回転体の停止状態（強・ＳＭＡＬＬ拡大停止状態）の一態様例を示す模式図である。
【図６３】第４発展演出パターンに係る上回転体及び左右の下回転体の停止状態（弱・ＢＩＧ拡大停止状態）の一態様例を示す模式図である。
【図６４】第５発展演出パターンに係る上回転体及び左右の下回転体の停止状態（強・ＢＩＧ拡大停止状態）の一態様例を示す模式図である。
【図６５】別の実施形態に係る回転体を示す模式図である。
【図６６】パチンコ機を示す正面図である。
【図６７】パチンコ機を示す斜視図である。
【図６８】内枠及び前面枠を開放した状態を示す斜視図である。
【図６９】内枠及び遊技盤等の構成を示す正面図である。
【図７０】パチンコ機の構成を示す背面図である。
【図７１】内枠及び裏パックユニット等を開放した状態を示す斜視図である。
【図７２】パチンコ機の主な電気的構成を示すブロック図である。
【図７３】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図７４】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７５】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図７６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７７】ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７８】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図７９】（ａ）は第１当否判定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は第２当否判定処理を示すフローチャートであり、（ｃ）は時短当否判定処理を示すフローチャートである。
【図８０】種別判定処理を示すフローチャートである。
【図８１】リーチ判定処理を示すフローチャートである。
【図８２】スルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図８３】発射許可コマンド設定処理を示すフローチャートである。

【図８４】第１特別表示制御処理を示すフローチャートである。
【図８５】第１変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図８６】特図１判別情報設定処理を示すフローチャートである。
【図８７】第２特別表示制御処理を示すフローチャートである。
【図８８】第２変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図８９】特図２判別情報設定処理を示すフローチャートである。
【図９０】可変入賞装置制御処理を示すフローチャートである。
【図９１】特定入賞処理を示すフローチャートである。
【図９２】終了設定処理を示すフローチャートである。
【図９３】残存球監視処理を示すフローチャートである。
【図９４】普通表示制御処理を示すフローチャートである。
【図９５】普図変動設定処理を示すフローチャートである。
【図９６】普図判別情報設定処理を示すフローチャートである。
【図９７】始動入賞部制御処理を示すフローチャートである。
【図９８】受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図９９】払出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図１００】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１０１】コマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１０２】サブ制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
【図１０３】装飾図柄の決定等に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図１０４】カウンタの更新処理を示すフローチャートである。
【図１０５】保留情報格納処理を示すフローチャートである。
【図１０６】保留処理を示すフローチャートである。
【図１０７】当たり表示処理を示すフローチャートである。
【図１０８】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１０９】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１１０】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図１１１】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図１１２】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図１１３】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図１１４】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図１１５】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図１１６】（ａ），（ｂ）は、第１特別図柄表示装置、第２特別図柄表示装置、及び、演出表示装置における変動表示等の流れを説明するためのタイムチャートである。
【図１１７】一実施形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図１１８】パチンコ機を示す斜視図である。
【図１１９】内枠及び前面枠セットを開放した状態を示す斜視図である。
【図１２０】内枠及び遊技盤等の構成を示す正面図である。
【図１２１】パチンコ機の構成を示す背面図である。
【図１２２】内枠及び裏パックユニット等を開放した状態を示す斜視図である。
【図１２３】可変表示装置ユニットの正面図である。
【図１２４】演出役物ユニットが登場した状態の可変表示装置ユニットの正面図である。
【図１２５】（ａ）は、待機状態にある可動役物及び上下駆動機構を示す図であり、（ｂ）は、作動状態にある可動役物及び上下駆動機構を示す図である。
【図１２６】パチンコ機の主な電気的構成を示すブロック図である。
【図１２７】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図１２８】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２９】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図１３０】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３１】始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図１３２】大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１３３】リーチ判定処理を示すフローチャートである。
【図１３４】スルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１３５】遊技状態チェック処理を示すフローチャートである。
【図１３６】抽選モードフラグ、サポートモードフラグ、遊技状態特定カウンタ及び遊技状態判定値の対応関係を示す説明図である。
【図１３７】第１表示制御処理を示すフローチャートである。
【図１３８】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１３９】変動終了時設定処理を示すフローチャートである。
【図１４０】可変入賞装置制御処理を示すフローチャートである。
【図１４１】第２表示制御処理を示すフローチャートである。
【図１４２】開閉役物制御処理を示すフローチャートである。
【図１４３】受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図１４４】払出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図１４５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１４６】コマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１４７】サブ制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
【図１４８】装飾図柄の決定に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図１４９】カウンタの更新処理を示すフローチャートである。
【図１５０】サブ制御装置のコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１５１】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１５２】保留表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１５３】当たり中表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１５４】大当たり種別を説明するための図である。
【図１５５】第１大当たり種別判定テーブルの構成を示す図である。
【図１５６】第２大当たり種別判定テーブルの構成を示す図である。
【図１５７】（ａ）は、確変大当たり時・変動パターンテーブルの格納構成を示す図であり、（ｂ）は、完全外れ時・変動パターンテーブルの格納構成を示す図である。
【図１５８】通常状態の確変大当たり時・変動パターンテーブルの構成を示す図である。
【図１５９】開閉パターン制御テーブルの構成を示す図である。
【図１６０】通常状態における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図１６１】大当たり発生時における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図１６２】チャンスモード中における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図１６３】ゴールドモード中における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図１６４】ルーレット演出中における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図１６５】保留表示変更処理が行われた場合における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図１６６】縮径状態にある回転体等を示す正面図である。
【図１６７】縮径状態にある回転体の一部等を示す背面図である。
【図１６８】拡径状態にある回転体等を示す正面図である。
【図１６９】拡径状態にある回転体の一部等を示す背面図である。
【図１７０】図１６６のＫ－Ｋ線断面図である。
【図１７１】回転体を用いた演出の一態様例を示す模式図である。
【図１７２】役物演出設定処理の一部を示すフローチャートである。
【図１７３】役物演出設定処理の一部であって、図１７２の続きを示すフローチャートで

ある。
【図１７４】（ａ）は、「終了」時・役物演出パターン決定テーブルの構成を示す図であり、（ｂ）は、「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブルの構成を示す図である。
【図１７５】役物出現設定処理を示すフローチャートである。
【図１７６】役物出現動作制御テーブルの構成を示す図である。
【図１７７】役物出現動作の動作態様等を説明するための動作工程図である。
【図１７８】別の実施形態に係る役物出現動作制御テーブルの構成を示す図である。
【図１７９】別の実施形態に係る役物出現動作の動作態様等を説明するための動作工程図である。
【図１８０】従来の役物出現動作制御テーブルの構成を示す図である。
【図１８１】一実施形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図１８２】パチンコ機を示す斜視図である。
【図１８３】内枠及び前面枠セットを開放した状態を示す斜視図である。
【図１８４】内枠及び遊技盤等の構成を示す正面図である。
【図１８５】パチンコ機の構成を示す背面図である。
【図１８６】内枠及び裏パックユニット等を開放した状態を示す斜視図である。
【図１８７】パチンコ機の主な電気的構成を示すブロック図である。
【図１８８】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図１８９】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１９０】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図１９１】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１９２】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１９３】大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１９４】リーチ判定処理を示すフローチャートである。
【図１９５】スルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１９６】遊技状態チェック処理を示すフローチャートである。
【図１９７】抽選モードフラグ、サポートモードフラグ、遊技状態特定カウンタ及び遊技状態判定値の対応関係を示す説明図である。
【図１９８】第１表示制御処理を示すフローチャートである。
【図１９９】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２００】変動終了時設定処理を示すフローチャートである。
【図２０１】可変入賞装置制御処理を示すフローチャートである。
【図２０２】第２表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２０３】開閉役物制御処理を示すフローチャートである。
【図２０４】受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図２０５】払出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図２０６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２０７】コマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２０８】サブ制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
【図２０９】装飾図柄の決定に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図２１０】カウンタの更新処理を示すフローチャートである。
【図２１１】サブ制御装置のコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２１２】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２１３】保留表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２１４】当たり中表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２１５】大当たり種別を説明するための図である。
【図２１６】第１大当たり種別判定テーブルの構成を示す図である。
【図２１７】第２大当たり種別判定テーブルの構成を示す図である。
【図２１８】（ａ）は、確変大当たり時・変動パターンテーブルの格納構成を示す図であり、（ｂ）は、完全外れ時・変動パターンテーブルの格納構成を示す図である。

【図２１９】通常状態の確変大当たり時・変動パターンテーブルの構成を示す図である。
【図２２０】開閉パターン制御テーブルの構成を示す図である。
【図２２１】パチンコ機が設置された遊技ホールの電気的構成を示す概略構成図である。
【図２２２】ホールコンピュータを介して構成される１台のパチンコ機とこれに対応する遊技データ表示装置との電気的構成を示すブロック図である。
【図２２３】遊技データ表示装置の液晶表示部に表示される表示内容を説明するための模式図であって、（ａ）は通常表示モードにおける表示内容の一例を示す図であり、（ｂ）はアクティブ表示モードにおける表示内容の一例を示す図であり、（ｃ）は演出表示モードにおける表示内容の一例を示す図である。
【図２２４】大当たり信号１出力処理を示すフローチャートである。
【図２２５】大当たり信号２出力処理を示すフローチャートである。
【図２２６】（ａ）は、従来の大当たり信号１，２の出力状態の変化を説明するためのタイミングチャートであり、（ｂ），（ｃ）は、本実施形態の大当たり信号１，２の出力状態の変化を説明するためのタイミングチャートである。
【図２２７】演出表示装置（液晶表示部）に表示される装飾図柄を説明するための図である。
【図２２８】「通常モード」の「ノーマルステージ」における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２２９】「通常モード」の「にぎやかステージ」における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２３０】「通常モード」の「ややにぎやかステージ」における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２３１】「通常モード」の「ゾーン突入ステージ」における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２３２】「チャンスモード」における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２３３】「ゴールドモード」における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２３４】「ダークモード」における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２３５】オープニング演出における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２３６】ラウンド中における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２３７】エンディング演出における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２３８】デモ演出における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２３９】「ノーマルリーチ」演出における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２４０】「スーパーリーチ」演出における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２４１】「スペシャルリーチ」演出における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２４２】ルーレット演出中における演出表示装置（液晶表示部）の表示態様の一例を示す模式図である。
【図２４３】パチンコ機を示す正面図である。
【図２４４】パチンコ機を示す斜視図である。
【図２４５】内枠及び前面枠を開放した状態を示す斜視図である。
【図２４６】内枠及び遊技盤等の構成を示す正面図である。

【図２４７】パチンコ機の構成を示す背面図である。
【図２４８】内枠及び裏パックユニット等を開放した状態を示す斜視図である。
【図２４９】パチンコ機の主な電気的構成を示すブロック図である。
【図２５０】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図２５１】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２５２】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図２５３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２５４】ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２５５】第３始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２５６】第２始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２５７】第１始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２５８】（ａ）は第１当否判定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は第２当否判定処理を示すフローチャートであり、（ｃ）は第３当否判定処理を示すフローチャートである。
【図２５９】（ａ）は第１種別判定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は第２種別判定処理を示すフローチャートである。
【図２６０】リーチ判定処理を示すフローチャートである。
【図２６１】スルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２６２】発射許可コマンド設定処理を示すフローチャートである。
【図２６３】第１特別表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２６４】第１変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２６５】特図１判別情報設定処理を示すフローチャートである。
【図２６６】第２特別表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２６７】第２変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２６８】特図２判別情報設定処理を示すフローチャートである。
【図２６９】第３特別表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２７０】第３変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２７１】特図３判別情報設定処理を示すフローチャートである。
【図２７２】可変入賞装置制御処理を示すフローチャートである。
【図２７３】特定入賞処理を示すフローチャートである。
【図２７４】終了設定処理を示すフローチャートである。
【図２７５】残存球監視処理を示すフローチャートである。
【図２７６】普通表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２７７】普図変動設定処理を示すフローチャートである。
【図２７８】普図判別情報設定処理を示すフローチャートである。
【図２７９】始動入賞部制御処理を示すフローチャートである。
【図２８０】受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８１】払出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図２８２】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８３】コマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２８４】サブ制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
【図２８５】装飾図柄の決定等に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図２８６】カウンタの更新処理を示すフローチャートである。
【図２８７】保留情報格納処理を示すフローチャートである。
【図２８８】保留処理を示すフローチャートである。
【図２８９】当たり表示処理を示すフローチャートである。
【図２９０】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２９１】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２９２】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図２９３】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。

【図２９４】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図２９５】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図２９６】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図２９７】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図２９８】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図２９９】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図３００】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図３０１】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図３０２】演出表示装置の一表示態様例を示す図である。
【図３０３】大当たり信号１，２の出力状態の変化を説明するためのタイミングチャートである。
【図３０４】パチンコ機を示す正面図である。
【図３０５】パチンコ機を示す斜視図である。
【図３０６】内枠及び前面枠を開放した状態を示すパチンコ機の斜視図である。
【図３０７】前面枠を取外した状態を示すパチンコ機の正面図である。
【図３０８】パチンコ機を示す背面図である。
【図３０９】内枠及び裏パックユニット等を開放した状態を示すパチンコ機の斜視図である。
【図３１０】パチンコ機の主な電気的構成を示すブロック図である。
【図３１１】表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３１２】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図３１３】主制御装置による立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３１４】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３１５】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３１６】ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３１７】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３１８】（ａ）は第１当否判定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は第２当否判定処理を示すフローチャートである。
【図３１９】（ａ）は第１種別判定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は第２種別判定処理を示すフローチャートである。
【図３２０】外れリーチ判定処理を示すフローチャートである。
【図３２１】スルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図３２２】発射許可コマンド設定処理を示すフローチャートである。
【図３２３】第１特別表示制御処理を示すフローチャートである。
【図３２４】第１変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図３２５】特図１判別情報設定処理を示すフローチャートである。
【図３２６】報知コマンド設定処理を示すフローチャートである。
【図３２７】第２特別表示制御処理を示すフローチャートである。
【図３２８】第２変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図３２９】特図２判別情報設定処理を示すフローチャートである。
【図３３０】可変入賞装置制御処理を示すフローチャートである。
【図３３１】特定入賞処理を示すフローチャートである。
【図３３２】終了設定処理を示すフローチャートである。
【図３３３】残存球監視処理を示すフローチャートである。
【図３３４】普通表示制御処理を示すフローチャートである。
【図３３５】普図変動設定処理を示すフローチャートである。
【図３３６】普図判別情報設定処理を示すフローチャートである。
【図３３７】始動入賞部制御処理を示すフローチャートである。
【図３３８】受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図３３９】払出制御装置の立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図３４０】払出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図３４１】払出制御装置のコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３４２】サブ制御装置の立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３４３】サブ制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図３４４】サブ制御装置のコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３４５】装飾図柄の決定等に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図３４６】カウンタの更新処理を示すフローチャートである。
【図３４７】保留情報格納処理を示すフローチャートである。
【図３４８】保留処理を示すフローチャートである。
【図３４９】当たり表示処理を示すフローチャートである。
【図３５０】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図３５１】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３５２】報知表示設定処理を示すフローチャートである。
【図３５３】表示制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図３５４】表示制御装置のコマンド割込処理を示すフローチャートである。
【図３５５】表示制御装置のＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図３５６】表示制御装置の表示内容設定処理を示すフローチャートである。
【図３５７】表示制御装置の描画処理を示すフローチャートである。
【図３５８】表示データテーブルの概略構成を示す構成図である。
【図３５９】表示データテーブルの各アドレスの構成内容を示す構成図である。
【図３６０】追加データテーブルの各アドレスの構成内容を示す構成図である。
【図３６１】描画リストの概略構成を示す構成図である。
【図３６２】損益分岐期間等について説明するための図である。
【図３６３】演出表示装置に表示される装飾図柄を説明するための図である。
【図３６４】演出表示装置の表示態様の一例を示す図であり、（ａ）は通常時の図柄変動表示を示す図であり、（ｂ）は損益分岐期間中の図柄変動表示を示す図である。
【図３６５】演出表示装置の表示態様の一例（ノーマルリーチ演出）を示す図である。
【図３６６】演出表示装置の表示態様の一例（スーパーリーチ演出）を示す図である。
【図３６７】演出表示装置の表示態様の一例（スペシャルリーチ演出）を示す図である。
【図３６８】演出表示装置の表示態様の一例（外れ停止態様）を示す図である。
【図３６９】演出表示装置の表示態様の一例（再変動演出の開始）を示す図である。
【図３７０】演出表示装置の表示態様の一例（渦巻再変動演出）を示す図である。
【図３７１】演出表示装置の表示態様の一例（小当たり停止態様）を示す図である。
【図３７２】演出表示装置の表示態様の一例（再抽選演出の開始）を示す図である。
【図３７３】演出表示装置の表示態様の一例（再抽選演出の対決演出）を示す図である。
【図３７４】演出表示装置の表示態様の一例（再抽選演出の終了後の小当たり確定停止態様）を示す図である。
【図３７５】演出表示装置の表示態様の一例を示す図であり、（ａ）は大当たりオープニング演出を示す図であり、（ｂ）は大当たりラウンド演出を示す図である。
【図３７６】演出表示装置の表示態様の一例を示す図であり、（ａ）は損益分岐期間前の小当たり報知演出を示す図であり、（ｂ）は損益分岐期間中の小当たり報知演出を示す図であり、（ｃ）は損益分岐期間後の小当たり報知演出を示す図である。
【図３７７】演出表示装置の表示態様の一例（ラッシュステージ演出）を示す図である。
【図３７８】演出表示装置の表示態様の一例（バトルステージ演出）を示す図である。
【図３７９】演出表示装置の表示態様の一例（ラッキーチャンスステージ演出）を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

〔第１実施形態〕

以下、第１実施形態に係るパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に

ついて図面を参照して詳しく説明する。尚、本発明に係る遊技機（第１実施形態に係るパチンコ機１０）は、本発明の「回転手段」としての「回転体」を備えている。

【００１０】

図１はパチンコ機１０の正面図であり、図２は斜視図であり、図３は内枠１２及び前面枠セット１４を開放した状態を示す斜視図である。図４は内枠１２及び遊技盤３０等の構成を示す正面図である。図５はパチンコ機１０の背面図であり、図６は内枠１２及び裏パックユニット２０３等を開放した状態を示す斜視図である。但し、図３では便宜上、遊技盤３０面上に配設される経路変更手段としての釘や各種役物、前面枠セット１４に取付けられるガラスユニット１３７等を省略して示している。

【００１１】

図３等に示すように、パチンコ機１０は、該パチンコ機１０の外郭を構成する外枠１１を備えており、この外枠１１の一側部に内枠１２が開閉可能に支持されている。

【００１２】

外枠１１は、図６等に示すように、上辺枠構成部１１ａ及び下辺枠構成部１１ｂが木製の板材により構成され、左辺枠構成部１１ｃ及び右辺枠構成部１１ｄがアルミニウム合金製の押出成形材により構成され、これら各枠構成部１１ａ～１１ｄがネジ等の離脱可能な締結具により全体として矩形枠状に組み付けられている。

【００１３】

左辺枠構成部１１ｃの上下端部には、それぞれ上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２が取着されている（図１参照）。該上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２にて、内枠１２の上下部が回動可能に支持されており、これにより内枠１２が開閉可能となる。そして、外枠１１の内側に形成される空間部に内枠１２等が収容される。

【００１４】

また、右辺枠構成部１１ｄには、その幅方向後端部近傍から外枠１１内側へ向け突出した延出壁部８３が形成されている。延出壁部８３は、内枠１２の右側部背面側に設けられる施錠装置６００（図５参照）に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆っている（図５参照）。加えて、図３に示すように、延出壁部８３の前面側には、施錠装置６００の係止部材が係止される上下一対の受部８４，８５が設けられている。また、下側の受部８５には、後述する内枠開放検知スイッチ９２に当接する押圧部８６が、外枠１１内側に向けて突設されている。

【００１５】

さらに、下辺枠構成部１１ｂには樹脂製の幕板飾り８７が取着されている。幕板飾り８７の上面奥部には、上方に突出するリブ８８が一体形成されている。これにより内枠１２との間に隙間が形成されにくくなっている。

【００１６】

図３に示すように、内枠１２の開閉軸線は、パチンコ機１０の正面からみて左側において上下に沿って設定されており、この開閉軸線を軸心として内枠１２が前方側に開放できるようになっている。内枠１２は、外形が矩形状をなす樹脂ベース３８を主体に構成されており、該樹脂ベース３８の中央部には略楕円形状の窓孔３９が形成されている。

【００１７】

また、内枠１２の前面側には前面枠セット１４が開閉可能に取付けられている。前面枠セット１４は、内枠１２と同様に、パチンコ機１０の正面から見て左側において上下に沿って設定された開閉軸線を軸心として前方側に開放できるようになっている。

【００１８】

前面枠セット１４は、内枠１２と同様に外形が矩形状をなし、閉鎖状態においては内枠１２の前面側ほぼ全域を覆う。前面枠セット１４の中央部には略楕円形状の窓部１０１が形成されている。これにより、前面枠セット１４の窓部１０１及び内枠１２の窓孔３９を介して、内枠１２の後面に装着される遊技盤３０（遊技領域）を外部から視認可能となる。遊技盤３０の詳細な構成については後述する。

【００１９】

図１に示すように、前面枠セット１４の前面側には、その下部中央において球受皿としての下皿１５が設けられており、排出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能になっている。また、下皿１５の手前側には、下皿１５内から遊技球を排出するための球抜きレバー２５が設けられている。

【００２０】

加えて、下皿１５の左部には、遊技者が操作可能な操作手段としての演出ボタン１２５が設けられている。演出ボタン１２５は、遊技者が押圧操作（下方に向かって押す操作）可能に構成されている。また、下皿１５の内部には、演出ボタン１２５の押圧操作を検出するための操作検出手段としての操作検出スイッチ（図示略）が設けられている。そして、演出ボタン１２５が押圧操作された場合には、前記操作検出スイッチから後述するサブ制御装置２６２へ操作検出信号が出力される。これにより、遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作することで、後述するように演出表示装置４２等において所定の演出が行われたり、演出内容が変更されたりする。

【００２１】

下皿１５の右方には、手前側に突出した遊技球発射ハンドル（以下、単に「ハンドル」という。）１８が設けられている。尚、遊技者が操作可能な操作手段としてのハンドル１８は、例えば前面枠セット１４に固定された基部、該基部に対して回動可能に組付けられた第１の操作部としての回転操作部、該回転操作部の操作量を検出する操作量検出手段としての可変抵抗器、遊技球を遊技領域へ発射させる否かを選択可能な第２の操作部としての発射停止スイッチなどを備えている。

【００２２】

下皿１５の上方には上皿１９が設けられている。上皿１９は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する発射手段としての遊技球発射装置（以下、単に「発射装置」という。）６０の方へ案内する球受皿である。尚、上皿１９が遊技球で満杯になった状態では、払出される遊技球は、後述する下皿連通路７１及び排出口１６を介して、下皿１５へと案内される。

【００２３】

上皿１９には、遊技者が操作可能な操作手段として球貸しボタン１２１と返却ボタン１２２とが設けられている。これにより、遊技ホール等において、パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード等を投入した状態で球貸しボタン１２１が操作されると、その操作に応じて貸出球が上皿１９に供給される。尚、遊技ホールで使用される遊技球には、その所有を明確にするため、該遊技ホールを特定可能な所定の情報が刻印等により記載されており、他の遊技ホールから持ち込んだ遊技球を使用する不正行為等を防止している。また、返却ボタン１２２は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。但し、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では球貸しボタン１２１及び返却ボタン１２２は不要である。

【００２４】

さらに、上皿１９には、遊技者が操作可能な操作手段として球抜きボタン１２３が設けられている。球抜きボタン１２３が押圧操作されることで、上皿１９の球案内路の下流側に設けられ、下皿１５に連通する連通孔（図示略）が開口し、上皿１９に貯留されていた遊技球が下皿１５へと案内される（落下する）。つまり、遊技者は、球抜きボタン１２３を操作することで、上皿１９にある遊技球をいつでも下皿１５に移すことができる。

【００２５】

また、前面枠セット１４の前面にはその周囲に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅といった発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部１０１の周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した枠ランプ１０２が設けられている。また、該枠ランプ１０２の両側部には、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０４が設けられている。尚、枠ランプ１０２のうち各エラー表示ランプ

１０４の上方部位には、前面枠セット１４の背面に設けられるスピーカＳＰ（図３参照）に対応して細かな透孔が多数形成されている。

【００２６】

前面枠セット１４の背面側にはガラスユニット１３７が取付けられている。ガラスユニット１３７は、従来の前後一対の矩形状の板ガラスが前後対をなして別々に取着されるものではなく、全体として丸形をなし、アッセンブリ化された上で取付けられている。

【００２７】

また、図３に示すように、前面枠セット１４の背面側には、窓部１０１の下方において、球通路ユニット７０が設けられている。球通路ユニット７０は、後述する払出機構部３５２から下皿１５の排出口１６へ繋がる下皿連通路７１と、払出機構部３５２から上皿１９へ繋がる上皿連通路７３と備えている。

【００２８】

加えて、球通路ユニット７０には、下皿連通路７１内に位置する遊技球を検知する満杯検知スイッチ（図示略）が設けられている。該満杯検知スイッチの存在により、下皿１５が遊技球で満杯になっていること（下皿１５が遊技球で満杯となり、下皿連通路７１において遊技球が滞留していること）を把握することができる。

【００２９】

次に、内枠１２について図４を参照して説明する。内枠１２（樹脂ベース３８）の前面下部、すなわち窓孔３９（遊技盤３０）の下方位置には、発射装置６０及び該発射装置６０より発射された直後の遊技球を案内する発射レール６１が取付けられている。本実施形態では、発射装置６０として、可動部材としてのプランジャを有したソレノイド式発射装置を採用している。

【００３０】

尚、本実施形態では、上記満杯検知スイッチによって所定時間継続して遊技球が検知されることに基づき、発射装置６０の打出しを禁止するといった制御が行われる。一方、下皿連通路７１における遊技球の滞留が解消され、上記満杯検知スイッチにより遊技球が検知されなくなると（所定時間継続して検知されなくなると）発射装置６０の打出しが許容される。

【００３１】

発射装置６０の上方には、球送り装置６３が設けられている。球送り装置６３は、ソレノイド等の駆動手段により、上皿１９から案内される遊技球を１球ずつ発射装置６０の発射位置へと案内する。

【００３２】

また、図３及び図４中の符号６７は、後述する払出機構部３５２により払出された遊技球を内枠１２の前方に案内するための払出通路であり、上皿連通路７３（上皿１９）に通じる通路と、下皿連通路７１（下皿１５）に通じる通路とに分かれている。

【００３３】

さらに、払出通路６７の下方にはシャッタ６８が設けられており、前面枠セット１４を開放した状態では、バネ等の付勢力によりシャッタ６８が前方に突出して払出通路６７の出口をほぼ閉鎖するようになっている。

【００３４】

一方、前面枠セット１４を閉じた状態では、下皿連通路７１及び上皿連通路７３の入口側後端部によってシャッタ６８が押し開けられるようになっている。そして、前面枠セット１４の閉状態においては、下皿連通路７１及び上皿連通路７３の各入口部と払出通路６７とが所定距離だけ離間した状態で隣接し、両者間の隙間を遊技球が通過可能となっている。

【００３５】

また、下皿連通路７１の入口部と上皿連通路７３の入口部とが隣接して設けられていることにより、上皿１９及び上皿連通路７３が遊技球で満杯となると、払出される遊技球が下皿連通路７１側に流れ（下皿連通路７１の入口側に溢れ）、下皿連通路７１を通って下

皿１５に払出されることとなる。
【００３６】
上述した通り、内枠１２（樹脂ベース３８）には、窓孔３９の後側において遊技盤３０が装着されている。遊技盤３０は、その周縁部が内枠１２（樹脂ベース３８）の裏側に当接した状態で取着されている。従って、遊技領域となる遊技盤３０の前面部の略中央部分が樹脂ベース３８の窓孔３９を通じて内枠１２の前面側に露出した状態となっている。
【００３７】
ここで、遊技盤３０の構成について図４を参照して説明する。尚、本実施形態における遊技盤３０は、例えばポリカーボネートやアクリル樹脂、ＡＢＳ樹脂等の光透過性（透光性）を有する樹脂材料によって平板状に形成された透光性部材である透明板をベース（遊技盤本体）として構成されている。ここで「透明」とは、遊技盤３０の後方領域に存在する物体を完全に透過した状態で視認し得ることのみを意味するものではなく、少なくとも一部の光を透過し物体の存在が分かる程度のいわゆる半透明の状態をも含むものであってもよい。
【００３８】
かかる構成により、遊技者は、遊技盤３０の後方領域に配置されたランプや表示装置などの各種物体を、該遊技盤３０を通して、遊技盤３０の前方から視認可能となる。例えば本実施形態では、図４に示すように、遊技領域のうちの所定領域の後方位置において、発光手段として複数のＬＥＤを実装したＬＥＤ基板４８Ａ，４８Ｂ，４８Ｃが配置されており、遊技者は、該ＬＥＤから発せられる光を、遊技盤３０を通して、遊技盤３０の前方から視認可能となる。尚、ＬＥＤ基板４８Ａ等は、各種遊技演出に対応して所定の発光態様で点灯・点滅制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。
【００３９】
また、遊技盤３０には、帯状の金属板により形成された内レール構成部５１及び外レール構成部５２とからなり、発射装置６０から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内する案内手段としてのレール５０が取付けられている。これにより、ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は発射レール６１及びレール５０を通じて、遊技盤３０とガラスユニット１３７との間に形成される遊技領域内に案内される。
【００４０】
内レール構成部５１の先端部分（図４の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、レール５０から遊技領域へと案内された遊技球が再度レール５０内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、外レール構成部５２の略先端部（図４の右上部）には、返しゴム５４が取着されている。これにより、所定以上の勢いで発射された遊技球は、移動規制手段としての返しゴム５４に当たって遊技盤３０の略中央部側へ戻されることとなる。
【００４１】
本実施形態では、外レール構成部５２が遊技盤３０の右上部で途絶え、内レール構成部５１が遊技盤３０の右下部で途絶えている。このため、遊技領域は、レール５０及び樹脂ベース３８の窓孔３９の内周面により画定される。但し、発射装置６０にて打出された遊技球が、戻り規制手段としての戻り球防止部材５３を通過するまでは、レール５０を逆流する場合があるため、内外レール構成部５１，５２の並行部分は遊技領域から除かれる。
【００４２】
また、内枠１２に設けられた発射レール６１とレール５０（外レール構成部５２）との間には所定間隔の隙間があり、球通路ユニット７０には、前記隙間より落下した遊技球を下皿１５へと案内するファール球通路７２が形成されている。これにより、仮に、発射装置６０から発射された遊技球が戻り球防止部材５３まで至らずファール球としてレール５０を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路７２を介して下皿１５に排出される。
【００４３】
遊技盤３０には、一般入賞口（一般入賞部）３１、可変入賞装置（大入賞口）３２、上

始動入賞口３３ＹＡ、下始動入賞口３３ＹＢ、スルーゲート３４、可変表示装置ユニット３５、第１特別表示装置４３Ｌ及び第２特別表示装置４３Ｒ等が上記透明板に貫通形成された取付孔に対し嵌め込まれるようにして配設されている。

【００４４】

さらに、遊技盤３０の前方領域、すなわち遊技盤３０の前面側に形成される遊技領域内には、所定領域において遊技球の落下方向を振分けたり、所定位置へ遊技球を誘導したりするため、多数の釘４９や風車５７等が配設されている。風車５７は、自身に対し相対移動する遊技球が接触することによって回転し遊技球の流下に作用する回転体であり、回転状態と停止状態とに状態変化する。例えば風車５７は、遊技盤３０に対し直接的又は間接的に後端側が固定された軸部材と、該軸部材の前端側が挿通される中央筒部と、該中央筒部から径方向外側へ向け延出形成された被作用部としての複数の接触片と、中央筒部の前端部に設けられた正面視円形板状の装飾円板部とを有し、接触片に対し遊技球が接触し外力を受けることにより、該外力によって前後方向を軸方向として回転する。勿論、風車５７の構成は、これに限定されず他の構成を採用してもよい。

【００４５】

遊技領域へ案内された遊技球は、それぞれ釘４９等によって流下方向や回転方向を変えられながら様々な経路を通り流下していく。そして、遊技領域へ案内された複数の遊技球のうちのいくつかは、様々な経路を通り相対移動しながら風車５７へ案内され、該風車５７によって落下ルートが左右に振り分けられることとなる。ここで、遊技球が風車５７の左側を通る第１の態様となり、遊技球が第１の近接状態で接触片に作用する場合には、風車５７が第１の動作態様である反時計周り方向への回転動作を行う。一方、遊技球が風車５７の右側を通る第２の態様となり、遊技球が第２の近接状態で接触片に作用する場合には、風車５７が第２の動作態様である時計周り方向への回転動作を行う。

【００４６】

かかる構成の下、例えば可変表示装置ユニット３５の左側方領域に設けられた風車５７（以下、左風車５７という。）によって右側へ振分けられた遊技球は、該左風車５７によって左側へ振分けられた遊技球に比べ、釘４９等によって上始動入賞口３３ＹＡの方へ案内されやすくなる。一方、可変表示装置ユニット３５の右側方領域に設けられた風車５７（以下、右風車５７という。）によって右側へ振分けられた遊技球は、該右風車５７によって左側へ振分けられた遊技球に比べ、可変入賞装置３２へ案内されやすくなる。

【００４７】

また、本実施形態では、左風車５７が反時計周り方向へ回転して遊技球が左風車５７の左側を通り抜ける場合よりも、左風車５７が時計周り方向へ回転して遊技球が左風車５７の右側を通り抜ける場合の方が上始動入賞口３３ＹＡへ案内される遊技球の割合が多いなる一方、左風車５７が時計周り方向へ回転して遊技球が左風車５７の右側を通り抜ける場合よりも、左風車５７が反時計周り方向へ回転して遊技球が左風車５７の左側を通り抜ける場合の方が一般入賞口３１へ案内される遊技球の割合は多くなる。

【００４８】

上述したように、本実施形態では、遊技領域が左右方向に広く拡張されている場合であっても、風車５７等を備えることにより、遊技球を上始動入賞口３３ＹＡや可変入賞装置３２等の方へと案内することが容易となるように構成されている。また、このように上始動入賞口３３ＹＡや可変入賞装置３２等への入賞が適度な確率で発生するように、遊技盤３０においては予め釘４９等の調整が行われている。

【００４９】

尚、本実施形態では、可変表示装置ユニット３５の左側方領域及び右側方領域にそれぞれ風車５７が設けられた構成となっているが、これに限らず、左風車５７又は右風車５７の一方のみ備えた構成としてもよい。また、本実施形態のように、遊技盤３０が透明板をベースに構成されている場合には、装飾円板部など風車５７の少なくとも一部を透光性樹脂材料等によって透光部として構成してもよい。風車５７と遊技球との相対位置関係は、風車５７の少なくとも一部と遊技球の少なくとも一部とが重ならない非近接状態である第

１位置関係と、風車５７の少なくとも一部と遊技球の少なくとも一部とが重なる近接状態である第２位置関係とに変化する。そのため、透光部を備えた場合、遊技球が風車５７を通過していない第１位置関係では、遊技盤３０を透過した光が風車５７の透光部を介して遊技者に視認可能されることとなる。一方、遊技球が風車５７を通過している第２位置関係では、風車５７の透光部と重なる遊技球の一部によって、遊技盤３０を透過した光の一部が遮られると共に、透光部を通して遊技球の一部に対し前方から外光等の光が照射されることとなる。

【００５０】

また、遊技盤３０には、一般入賞口３１等の各種入賞口（入球手段）に対応して、該各種入賞口へ入賞した遊技球を検出する検出手段としての入賞検出スイッチが設けられている。具体的には、図４に示すように、一般入賞口３１に対応する位置には一般入賞スイッチ２２１が設けられ、可変入賞装置３２にはカウントスイッチ２２３が設けられている。また、上始動入賞口３３ＹＡには第１始動入賞スイッチ２２４Ａが設けられ、下始動入賞口３３ＹＢには第２始動入賞スイッチ２２４Ｂが設けられている。さらに、スルーゲート３４に対応する位置にはスルーゲートスイッチ２２５が設けられている。

【００５１】

周知の通り一般入賞口３１、可変入賞装置３２、上始動入賞口３３ＹＡ、下始動入賞口３３ＹＢなどの各種入賞口に遊技球が入賞（入球）すると、各種検出スイッチにより検出され、上皿１９（又は下皿１５）へ所定数の賞球が払い出される。例えば、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞があった場合には３個、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞があった場合には１個、一般入賞口３１への入賞があった場合には１０個、可変入賞装置３２への入賞があった場合には１５個の遊技球が上皿１９（下皿１５）に払出される。ここで、上始動入賞口３３ＹＡが第１始動入球手段を構成し、下始動入賞口３３ＹＢが第２始動入球手段を構成し、可変入賞装置３２が特定入球手段を構成してもよい。また、上始動入賞口３３ＹＡなどの所定の入賞口に遊技球が入賞する状態を有利状態としてもよい。例えば上始動入賞口３３ＹＡへ遊技球が入賞し３個の賞球が払い出される状態を第１の有利状態とし、一般入賞口３１へ遊技球が入賞し１０個の賞球が払い出される状態を第２の有利状態としてもよい。その他に、遊技盤３０にはアウト口３６が設けられており、一般入賞口３１等の各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、このアウト口３６を通って遊技領域外へと排出される。

【００５２】

可変入賞装置３２は、遊技球が入賞可能な大入賞口（符号略）と、該大入賞口を開閉する開閉部材として矩形平板状の開閉板（大入賞口開閉部材）３２ａと、該開閉板３２ａを開閉駆動する大入賞口用ソレノイド（図示略）とを備えている。

【００５３】

可変入賞装置３２は、所定条件が成立していない通常時には、遊技球が大入賞口へ入賞不能な閉状態となっている一方、後述する大当たりや小当たりが発生した場合など、所定条件が成立した場合には、大入賞口用ソレノイドを励磁することにより、開閉板３２ａがその下辺を回動軸として前方へ傾倒し、遊技球が大入賞口へ入賞可能な開状態となる。

【００５４】

上始動入賞口３３ＹＡは、遊技球が常時入賞可能となっている。これに対し、下始動入賞口３３ＹＢには、開閉式の入賞補助装置として開閉役物３７Ｙが設けられている。

【００５５】

開閉役物３７Ｙは、下端側を軸として左右方向に回動変位する開閉部材としての左右一対の可動羽根３７Ｙａと、該可動羽根３７Ｙａを開閉駆動する始動入賞口用ソレノイド（図示略）とを備え、該可動羽根３７Ｙａが所定条件の成立に応じて開閉動作することにより、遊技領域を流下する遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞可能な開状態と、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞不能な閉状態との間で状態変化可能に構成されている。

【００５６】

上述したように、上始動入賞口３３ＹＡや下始動入賞口３３ＹＢには、それぞれ入賞し

た遊技球を検出する検出手段としての第１始動入賞スイッチ２２４Ａや第２始動入賞スイッチ２２４Ｂが設けられている。そして、該始動入賞スイッチ２２４Ａ，２２４Ｂにて遊技球が検出された場合に、大当たり状態等を発生させるか否かの当否抽選が行われるとともに、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒや後述する演出表示装置４２において変動表示や所定の演出が行われる構成となっている。ここで、当否抽選にて当選した場合には、大当たり状態等が付与される。

【００５７】

以下、本実施形態における大当たり種別について詳しく説明する。図３７に示すように、本実施形態では、大当たり種別として、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＡ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」、「４Ｒ通常大当たりＡ」、「４Ｒ通常大当たりＢ」及び「ＪＵＢ（Ｊｕｍｐ　Ｕｐ　Ｂｏｎｕｓ）大当たり」がある。

【００５８】

「１６Ｒ確変大当たりＡ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態として、これが１６回（１６ラウンド）繰り返し行われる。

【００５９】

本実施形態において、「長開放」とは、可変入賞装置３２の開閉板３２ａが閉状態から開状態へ切換えられた後、規定時間の３０秒が経過すること又は可変入賞装置３２に規定個数の１０個の遊技球が入賞することを条件に閉状態となるまでの一開閉動作をいう。

【００６０】

「１６Ｒ確変大当たりＢ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態として、これが４回（４ラウンド）繰り返し行われた後、さらに「短開放」を１回の特賞状態として、これが１２回（１２ラウンド）繰り返し行われる。

【００６１】

本実施形態において、「短開放」とは、可変入賞装置３２の開閉板３２ａが閉状態から開状態へ切換えられた後、規定時間の０．４秒が経過すること又は可変入賞装置３２に規定個数の３個の遊技球が入賞することを条件に閉状態となるまでの一開閉動作をいう。

【００６２】

尚、本実施形態では、遊技者のハンドル１８の操作に基づき、発射装置６０から「０．６秒」に１個の割合で遊技球が遊技領域に向けて発射される構成となっている。これに対して、上記「短開放」では、開閉板３２ａの開放規定時間が０．４秒となっている。つまり、「短開放」の場合には、遊技球の発射周期よりも１回の開閉板３２ａの開放時間が短くなっている。従って、１回の「短開放」だけでは、１個の遊技球すら入賞しない場合もある。このため、「短開放」に対応した上記２つの閉鎖条件のうち入賞個数に係る条件（入賞個数３個）に基づいて開閉板３２ａが閉鎖されることはほとんどなく、一旦開放された開閉板３２ａは、通常、規定時間（０．４秒）の経過に基づいて閉鎖されることとなる。これにより、「短開放」の実行期間においては、その都度、実行期間が変化することが回避されている。

【００６３】

「４Ｒ確変大当たりＡ」及び「４Ｒ確変大当たりＢ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態として、これが４回（４ラウンド）繰り返し行われる。

【００６４】

「１６Ｒ通常大当たりＡ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態として、これが８回（８ラウンド）繰り返し行われた後、さらに「短開放」を１回の特賞状態として、これが８回（８ラウンド）繰り返し行われる。

【００６５】

「１６Ｒ通常大当たりＢ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態として、これが４回（４ラウンド）繰り返し行われた後、さらに「短開放」を１回の特賞状態として、これが１２回（１２ラウンド）繰り返し行われる。

【００６６】

「４Ｒ通常大当たりＡ」及び「４Ｒ通常大当たりＢ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態として、これが４回（４ラウンド）繰り返し行われる。

【００６７】

「ＪＵＢ大当たり」の大当たり状態においては、「短開放」を１回の特賞状態として、これが５回繰り返し行われた後、さらに「長開放」を１回の特賞状態として、これが１５回繰り返し行われる。換言すれば、１ラウンド目に５回の「短開放」が行われ、２ラウンド目～１６ラウンド目にそれぞれ「長開放」が行われることとなる。

【００６８】

また、上記各種「確変大当たり」及び「ＪＵＢ大当たり」が発生した場合には、その大当たり状態の終了後の抽選モードとして「高確率モード（高確率状態）」が付与される。一方、各種「通常大当たり」が発生した場合には、その大当たり状態の終了後に「低確率モード（低確率状態）」が付与される。

【００６９】

「高確率モード」とは、通常時に設定される「低確率モード」に比べ、大当たり確率がアップした状態をいう。大当たり終了後に設定された「高確率モード」は、次回の大当たり状態が発生するまで継続する。

【００７０】

また、上記各種大当たりの終了後には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて所定回数の変動表示が行なわれる間、又は、次回の大当たり状態が発生するまでの間、開閉役物３７Ｙに係る入賞サポートモードとして「高サポートモード（高入球状態）」が付与される。

【００７１】

「高サポートモード」とは、通常時に設定される「低サポートモード（低入球状態）」に比べ、下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙにおける単位時間あたりの閉状態に対する開状態の割合が多くなった状態をいう。

【００７２】

例えば「高サポートモード」としては、（１）後述の普通図柄表示装置４１における変動表示時間が「低サポートモード」時よりも短い状態、（２）開閉役物３７Ｙの可動羽根３７Ｙａの一回の開放時間（規定時間）が「低サポートモード」時に比べて長い状態、（３）可動羽根３７Ｙａの一回の開放につき入賞可能となる遊技球の規定個数が「低サポートモード」時に比べて多い状態、（４）スルーゲート３４を遊技球が通過することに起因した開閉役物３７Ｙの開放抽選により当選結果が得られた場合一回につき行う可動羽根３７Ｙａの開閉処理の実行回数が「低サポートモード」時に比べて多い状態、（５）開閉役物３７Ｙの開放抽選における当選確率が「低サポートモード」時の当選確率よりも高い状態とすることなどが挙げられる。本実施形態における高サポートモードでは、上記（１）、（２）、（５）の構成を採用している。勿論、これに限らず、「高サポートモード」として、構成（１）～（５）のいずれか１つ、又は、これら構成（１）～（５）の任意の組合せを採用してもよい。これにより、下始動入賞口３３ＹＢに対し遊技球が頻繁に入賞しやすくなり、大当たり抽選の実行される回数が増えると共に、球持ちのよい状態となる。

【００７３】

また、本実施形態では、「高サポートモード」が付与された状態では、後述するように変動パターンテーブルを「高サポートモード」用のテーブルに変更することで、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）における変動表示時間が「低サポートモード」時よりも短い状態となるように構成されている。

【００７４】

本実施形態では、「１６Ｒ確変大当たりＡ」及び「４Ｒ確変大当たりＡ」の終了後には、次回の大当たり状態が発生するまでの間、「高サポートモード」が付与される。該「高サポートモード」を以下、「次回まで・高サポートモード」という。

【００７５】

「１６Ｒ確変大当たりＢ」及び「４Ｒ確変大当たりＢ」の終了後には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて「２０回」、「３０回」、「４０回」又は「５０回」の変動表示が行な

われる間、「高サポートモード」が付与される。該「高サポートモード」を以下、それぞれ「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」という。

【００７６】

「１６Ｒ通常大当たりＡ」及び「４Ｒ通常大当たりＡ」の終了後には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて「３０回」の変動表示が行なわれる間、「高サポートモード」が付与される。該「高サポートモード」を以下、「３０回・高サポートモードＳ」という。

【００７７】

「１６Ｒ通常大当たりＢ」及び「４Ｒ通常大当たりＢ」の終了後には、「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される。

【００７８】

「ＪＵＢ大当たり」の終了後には、「次回まで・高サポートモード」が付与される。

【００７９】

本実施形態では、上記各種モードが組み合わさることで、様々な遊技状態が発生することとなる。

【００８０】

例えば「高確率モード」と「高サポートモード」が付与された状態となれば、いわゆる「確変状態（確率変動状態）」となる。

【００８１】

「低確率モード」と「低サポートモード」とが付与された状態となれば、いわゆる「通常状態」となる。

【００８２】

「低確率モード」と「高サポートモード」が付与された状態となれば、いわゆる「時短状態（時間短縮状態）」となる。

【００８３】

「高確率モード」と「低サポートモード」とが付与された状態となれば、いわゆる「潜確状態（潜伏確変状態）」となる。つまり、「潜確状態」となると、単に大当たり確率が高められるだけで、表面上は「通常状態」の場合と何ら変わりのない状態となるため、「高確率モード」が付与されている状態を遊技者が認識しにくい状態となる。

【００８４】

また、本実施形態では、上記各種「大当たり」とは別に、上記当否抽選にて所定の結果が得られた場合に「小当たり」が発生する構成となっている。小当たり状態においては、「短開放」を１回の特賞状態として、これが５回（５ラウンド）繰り返し行われる。但し、小当たり状態終了後に付与される抽選モード及び入賞サポートモードは、小当たり状態発生前の元のモードである。例えば、小当たり状態発生前の抽選モードが「高確率モード」であれば、小当たり状態終了後にも「高確率モード」が維持される。

【００８５】

尚、詳しくは後述するが、本実施形態では、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡに入賞した場合と、下始動入賞口３３ＹＢに入賞した場合とで、当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分けが異なるようになっている。上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＡ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」及び「４Ｒ通常大当たりＢ」のいずれかに振分けられ、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ通常大当たりＡ」及び「ＪＵＢ大当たり」のいずれかに振分けられることとなる。また、「小当たり」に関しても、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞を契機とする当否抽選に当選した場合のみ発生する構成となっている。

【００８６】

第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒは、それぞれ２つのセグメント表示装置により構成され、遊技盤３０の下部に設置されている。各セグメント表示装置には、それぞれ８個の表示用セグメントが設けられている。各表示用セグメントは、ＬＥＤからなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の１個の表示用セグメントのみを点灯させることができるとともに、任意の組み合わせの表示用セグメントを点灯させることができる。これにより、各セグメント表示装置には、それぞれ個別に所定の記号（アルファベットや数字を含む）が表示されることとなる。

【００８７】

そして、上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞を契機として第１特別表示装置４３Ｌにて変動表示が行われ、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞を契機として第２特別表示装置４３Ｒにて変動表示が行われる構成となっている。尚、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒは、後述する主制御装置２６１によって表示内容が直接的に制御される。

【００８８】

また、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて変動表示が行われた後、該変動表示が停止したときの表示態様により、大当たり抽選に当選したか否か等が確定的に表示される。例えば、上始動入賞口３３ＹＡに遊技球が入賞すると、対応する第１特別表示装置４３Ｌにて高速で変動表示がなされ、所定時間が経過すると、いずれかの表示態様を停止表示（例えば数秒間停止）する。そして、大当たり抽選に当選した場合には、各種大当たりに対応する数値等（図３７参照）が変動停止時に表示され、大当たり状態が発生する。

【００８９】

図３７に示すように、例えば「１６Ｒ確変大当たりＡ」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「９－」が停止表示され、「５０回・高サポートモード」付きの「１６Ｒ確変大当たりＢ」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「８４」が停止表示される。また、「ＪＵＢ大当たり」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「１．－」が停止表示され、「小当たり」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「１－」が停止表示される。ここで、「ＪＵＢ大当たり」に係る停止態様「１．－」と、「小当たり」に係る停止態様「１－」のように、「ＪＵＢ大当たり」の演出効果を高める上では、両者の停止態様が紛らわしい構成となっていることが好ましい。

【００９０】

勿論、各種当たりに対応する特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの停止態様は、上記態様に限定されるものではない。例えば、１つの当たり種別を示す第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの停止態様が１つではなく複数存在してもよい。例えば「１６Ｒ確変大当たりＡ」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「９１」，「９２」，「９３」，・・・のいずれかが選択されて停止表示される構成としてもよい。

【００９１】

尚、１つの当たり種別を示す第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの停止態様が複数存在している場合においても、「ＪＵＢ大当たり」に係る複数の停止態様と、「小当たり」に係る複数の停止態様とが紛らわしい構成となっていることが好ましい。例えば、「ＪＵＢ大当たり」に係る複数の停止態様として「－１．」，「－２」，「－３．」，「－４」，・・・のいずれかが停止表示され、「小当たり」に係る複数の停止態様として「－１」，「－２．」，「－３」，「－４．」，・・・のいずれかが停止表示される構成してもよい。かかる構成では、所定の表示用セグメント（ここでは「．」）が点灯した特定記号（ここでは「１」，「２」，「３」，・・・）と、点灯していない特定記号のペアのうちの一方が「ＪＵＢ大当たり」に係る複数の停止態様に含まれ、他方が「小当たり」に係る複数の停止態様に含まれると共に、それらが交互に入れ違いになった構成となっている。

【００９２】

また、任意又は全ての表示用セグメントにおいて表示される色を適宜変更可能な構成としてもよい。

【００９３】

また、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示中に新たに遊技球が始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢに入賞した場合には、その分の変動表示は、その時点で行われている変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、変動表示が待機（保留）されることとなる。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施形態では、上始動入賞口３３ＹＡに入賞した遊技球、及び下始動入賞口３３ＹＢに入賞した遊技球に対応して、それぞれ４回までの変動表示（合計８回の変動表示）が保留される。また、その保留回数が第１保留ランプ４６ａ、第２保留ランプ４６ｂにて点灯表示されるようになっている。尚、大当たり状態中に新たに遊技球が始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢに入賞した場合、その分の変動表示についても保留される。

【００９４】

尚、基本的に、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示は、対応する遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化され、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示は、対応する遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化される。但し、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示、及び、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示の両方が保留されている場合（第１保留ランプ４６ａ及び第２保留ランプ４６ｂがそれぞれ１つ以上点灯している場合）には、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が優先的に消化される。すなわち、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が全て消化された状態でなければ、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示が行われない構成となっている。例えば、第１保留ランプ４６ａが１つ点灯している状態において、下始動入賞口３３ＹＢに遊技球が入賞し、第２保留ランプ４６ｂが１つ点灯した場合、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示が後回しにされ、先に下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が行われることとなる。以下、説明の便宜上、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示を「第１変動表示」とも称し、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示を「第２変動表示」とも称する。

【００９５】

また、スルーゲート３４は、遊技領域を流下する遊技球が１球ずつ通過可能に構成されている。詳しくは後述するが、スルーゲート３４は、該スルーゲート３４を通過する遊技球を検出可能なスルーゲートスイッチ２２５を備えており、該スルーゲートスイッチ２２５にて遊技球が検出された場合に、開閉役物３７Ｙ（下始動入賞口３３ＹＢ）を開状態とするか否かの開放抽選が行われるとともに、普通図柄表示装置４１にて変動表示が行われる構成となっている。そして、開放抽選にて当選した場合には、開閉役物３７Ｙが規定時間だけ開状態とされる。

【００９６】

可変表示装置ユニット３５には、スルーゲート３４の通過を契機として変動表示する普通図柄表示装置４１と、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒによる変動表示に合わせて変動表示する演出表示装置４２とが設けられている。

【００９７】

さらに、可変表示装置ユニット３５には、演出表示装置４２にて行われている変動表示が上始動入賞口３３ＹＡ及び下始動入賞口３３ＹＢのうちどちらの入賞に対応するものであるかを示す変動特定ランプ４０が設けられている。

【００９８】

普通図柄表示装置４１は、普通図柄として「○」又は「×」を点灯表示可能に構成されており、遊技球がスルーゲート３４を通過する毎に例えば普通図柄を「○」→「×」→「○」→・・・という具合に高速で変動表示する。そして、その変動表示が「○」図柄（当選図柄）で数秒間停止した場合には、下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙが所定時間だけ開状態となる。この普通図柄表示装置４１は、後述する主制御装置２６１によって直接的に表示内容が制御される。

【００９９】

また、普通図柄表示装置４１の変動表示中に、新たに遊技球がスルーゲート３４を通過した場合には、その分の変動表示は、その時点で行われている変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、変動表示が待機（保留）されることとなる。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施形態では４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４４にて点灯表示されるようになっている。

【０１００】

演出表示装置４２は液晶表示装置により構成されており、後述するサブ制御装置２６２及び表示制御装置４５によって表示内容が制御される。すなわち、演出表示装置４２においては、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて表示される結果に対応させるように、主制御装置２６１からのコマンドに基づき、サブ制御装置２６２によって補助的な表示内容が決定され、後述する表示制御装置４５によって表示が行われる。

【０１０１】

演出表示装置４２には、図４３に示すように、例えば上、中及び下の３つの図柄表示領域が設けられ、各図柄表示領域において複数種類の図柄（数字）が順次表示され（変動表示され）、その後、図柄表示領域毎に順番に（例えば、上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に）図柄が停止表示されるようになっている。例えば、主制御装置２６１にて上記各種「確変大当たり」又は各種「通常大当たり」が確定すると、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて大当たりに対応する表示がなされるとともに、演出表示装置４２にて図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示され（例えば、上図柄表示領域、中図柄表示領域、及び下図柄表示領域にて停止表示される図柄が同一となり）、大当たり状態が開始される。なお、「ＪＵＢ大当たり」又は「小当たり」の場合、後述するように演出表示装置４２にて停止表示される図柄の組合わせは、大当たりに対応するものではない。

【０１０２】

また、図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示される場合には、その前段階として、例えば、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において同一の図柄が停止表示されることとなる。このように上図柄表示領域及び下図柄表示領域にて同一図柄が停止表示されるとともに、中図柄表示領域において未だ変動表示が行われている状態がリーチ状態である。

【０１０３】

尚、リーチ状態が発生しても、大当たり状態が発生しない場合には、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において停止表示された図柄とは異なる図柄が中図柄表示領域において停止表示される。また、各種「確変大当たり」又は各種「通常大当たり」となる場合には、上記のように演出表示装置４２においてゾロ目の数字が停止表示されるのではあるが、本実施形態では　停止表示された図柄の種類によっては、大当たり終了後に付与される遊技状態（「高確率モード」か否か等）が判別不能となっている。

【０１０４】

また、「ＪＵＢ大当たり」又は「小当たり」となる場合には、ゾロ目ではなく、予め定められた特定の数字の組合わせ（以下、チャンス図柄と称する）が停止表示される。例えば、本実施形態では、上・中・下図柄表示領域において、「３」・「４」・「１」が停止表示される。これにより、遊技者は、チャンス図柄が停止表示された場合に、より遊技者に有利な「ＪＵＢ大当たり」と、それほど有利ではない「小当たり」との区別をつけることができず、「ＪＵＢ大当たり」が発生することの期待を抱くことができるので、遊技者の趣向低下を抑制することができる。

【０１０５】

勿論、「ＪＵＢ大当たり」となる場合と、「小当たり」となる場合とで、上・中・下図柄表示領域に停止表示される特定の数字の組合わせが異なる構成としてもよい。また、「ＪＵＢ大当たり」又は「小当たり」となる場合に、予め定められた特定の数字の組合わせではなく、表面上、外れ時と同様に、ランダムな外れの組合わせで停止表示されるようにしてもよい。

【０１０６】

また、演出表示装置４２では、上記保留ランプ４６ａ，４６ｂに対応して、特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒにおける変動表示の保留数が表示される構成となっている（図４３等参照）。

【０１０７】

尚、本実施形態では、前面枠セット１４を閉鎖した際、該前面枠セット１４によって特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒ及び保留ランプ４６ａ，４６ｂが覆われた状態となり、遊技者によって視認不能な状態となる。従って、遊技者は、専ら演出表示装置４２の表示内容（図柄表示や保留表示等）によって遊技状態や抽選結果等を把握することとなる。

【０１０８】

勿論、特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒ及び保留ランプ４６Ｌ，４６Ｒの構成は、このような構成に限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。例えば、特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒ等が視認可能な構成となっていてもよい。但し、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒは、上記のように遊技領域の下隅といった遊技者の目につきにくい目立たない場所に設けられるとともに、その表示部の大きさも小さく、判別用の文字が停止表示される時間も比較的短い。従って、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒから目を離さず、注意深く観察していなければ、付与さえる遊技状態を把握することは実質的に不可能である。

【０１０９】

変動特定ランプ４０は、発光色が青色のＬＥＤ及び発光色が赤色のＬＥＤを備えており、演出表示装置４２において、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示が行われている場合には青色に発光し、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が行われている場合には赤色に発光する。

【０１１０】

次に可変表示装置ユニット３５の構成について詳しく説明する。本実施形態では、図２１８に示すように、センターフレーム４７が遊技盤３０の前面側に固定され、フレームカバー２１３が遊技盤３０の裏面に固定されることによって、可変表示装置ユニット３５として一体化される構成となっている。

【０１１１】

フレームカバー２１３には、その中央部に矩形状の開口部２１３ａ（図６参照）が形成されており、その背面側に液晶表示装置たる演出表示装置４２が着脱自在に取付けられている。演出表示装置４２の液晶表示部４２ａは、発光手段としてのバックライトの前面側に、各種透光性部材が積層されてなる液晶パネルが配設された公知のものである。

【０１１２】

センターフレーム４７は、その中央に略円形状の開口部７５１が形成された枠体形状をなし、該開口部７５１を介して演出表示装置４２の液晶表示部４２ａが視認可能となる。

【０１１３】

尚、センターフレーム４７は、単一部材から構成されているわけではなく、例えばベース部材に対し、メッキ等の施された各種装飾部材や、ＬＥＤ等の光を透過する透明樹脂製のレンズ部材などが組付けられてなる。

【０１１４】

センターフレーム４７の下辺部４７ｂの上面には、左右方向に沿ってステージ部７７０が設けられている。ステージ部７７０には、左右方向に沿って緩やかな起伏が形成されている。

【０１１５】

ステージ部７７０の後壁部７７２の中央部には、前方に向け開口し、遊技球が落下可能な落下孔７７４が形成されている。また、ステージ部７７０の中央部の下方（内部）には、前記落下孔７７４に通じる連通路７７５が設けられている。連通路７７５の他方側は、センターフレーム４７の下辺部４７ｂの前側に開口し、落下孔７７４へ落下した遊技球を遊技盤３０面上へ排出するための排出口７７６となっている。なお、センターフレーム４７が遊技盤３０に配設された状態では、図４に示すように、排出口７７６は上始動入賞口３３ＹＡの上方に位置する。

【０１１６】
ステージ部７７０の中央部には、落下孔７７４の前方位置において、奥側へ緩やかに下り傾斜となった誘導溝７７８が形成されている。これにより、ステージ部７７０から落下孔７７４へ遊技球が落下可能な構成となっている。
【０１１７】
センターフレーム４７の左辺部４７ｃには、その内部に、遊技球を通過させる球通路（ワープ流路）７６４が形成されている。球通路７６４の入口部７６４ａは、センターフレーム４７の左辺部４７ｃの上下方向略中央部に開口している一方、出口部７６４ｂは、センターフレーム４７の下辺部４７ｂの上面（ステージ部７７０）に向け開口している。この球通路７６４により、遊技盤３０面上を流下する遊技球をセンターフレーム４７内のステージ部７７０上へ案内することができる。
【０１１８】
ステージ部７７０上に案内された遊技球は、ステージ部７７０上を転動した後、前方から遊技盤３０面上に転落したり、上述した落下孔７７４へ落下したりする。このうち、落下孔７７４へ落下した遊技球は、連通路７７５を介して遊技盤３０面上へ案内される。排出口７７６から排出された遊技球は比較的高い確率で上始動入賞口３３ＹＡに入球する。
【０１１９】
また、可変表示装置ユニット３５には、センターフレーム４７とフレームカバー２１３との間において、上部演出役物ユニット７６１及び下部演出役物ユニット７６２が配設されている。
【０１２０】
具体的に、上部演出役物ユニット７６１は、センターフレーム４７の上辺部４７ａ裏側に配設されており、通常時（図７参照）には、上辺部４７ａ等によって、そのほぼ全体が覆われ、一部のみが遊技者に視認可能な状態となっている。
【０１２１】
また、下部演出役物ユニット７６２は、センターフレーム４７の下辺部４７ｂ裏側に配設されており、通常時（図７参照）には、下辺部４７ｂ等によって、そのほぼ全体が覆われ、一部のみが遊技者に視認可能な状態となっている。
【０１２２】
ここで、上部演出役物ユニット７６１及び下部演出役物ユニット７６２の構成について詳しく説明する。まず上部演出役物ユニット７６１について図面を参照して詳しく説明する。
【０１２３】
図７～図９に示すように、上部演出役物ユニット７６１は、センターフレーム４７の上辺部４７ａの裏側に設けられている。
【０１２４】
上部演出役物ユニット７６１は、フレームカバー２１３の前面上部に配設されたユニットベース部８１０と、該ユニットベース部８１０に対し揺動可能に設けられた上可動役物８１１と、該上可動役物８１１を揺動させるための揺動駆動機構８１２とを備えている。
【０１２５】
揺動駆動機構８１２は、上可動役物８１１を支持する支持アーム８１４と、該支持アーム８１４を駆動させる駆動源となる揺動用モータ８１５とを備えている。
【０１２６】
そして、揺動用モータ８１５の駆動に基づき、支持アーム８１４が回動変位することにより、上可動役物８１１は、その大部分がセンターフレーム４７の上辺部４７ａ裏側に位置し遊技者に視認困難な待機状態（図７参照）と、その大部分が演出表示装置４２の表示部４２ａの前面側に位置し遊技者に視認容易な露出状態（図９参照）との間で揺動変位可能となる。演出表示装置４２の液晶表示部４２ａの前方領域が本実施形態における演出領域（所定領域）を構成する。
【０１２７】

上記揺動用モータ８１５は、印加される駆動パルス信号によって回転制御されるステッピングモータであり、駆動パルス信号を調整することにより、上可動役物８１１（支持アーム８１４）の回動変位量を制御できる。同時に、入力される駆動パルス信号数を監視することによって基準位置からの上可動役物８１１（支持アーム８１４）の回動変位量を把握することができる。尚、図示は省略するが、揺動駆動機構８１２には、支持アーム８１４の回動位置を検出するための位置検出センサなどが設けられている。

【０１２８】

ここで、上可動役物８１１について図５２～図５６を参照して詳しく説明する。上可動役物８１１は、支持アーム８１４の先端部に固定されたベース部８１７と、該ベース部８１７の前面側において回転可能に支持された上回転体８２０とを備えている。上回転体８２０は演出用の回転体であり、第１回転手段としての第１回転体を構成する。

【０１２９】

ベース部８１７は、正面視略円形状をなし、その中央部には支軸部８１８が前方へ向け突出形成されている。支軸部８１８は、前面側が閉塞しかつ背面側が開口した略円筒状に形成されている。

【０１３０】

ベース部８１７の裏側には、上回転体用駆動モータ８２１が取付固定されている。上回転体用駆動モータ８２１の回動軸８２１ａの前端部には、ピニオン歯車８２１ｂが取付固定されている。そして、ピニオン歯車８２１ｂを介して上回転体用駆動モータ８２１の駆動力が上回転体８２０へ伝達される。

【０１３１】

ベース部８１７の前面部には、円環状のカバー体８２２が取付固定されている。カバー体８２２の中央部には、円形状の開口部８２２ａが形成されている。

【０１３２】

上回転体８２０は、主に回転基板８２３と、その前面側にて環状配置された６個の可動片８２５とからなる。

【０１３３】

回転基板８２３は、前後方向に延びる円筒部８２６と、該円筒部８２６の外周壁部から径方向外側に向け放射状に延出形成された６本の延出片８２７とを有している。６本の延出片８２７は、円筒部８２６の周方向に等間隔（６０°間隔）で設けられている。

【０１３４】

円筒部８２６は、ベース部８１７の支軸部８１８に外嵌されている。これにより、回転基板８２３は、ベース部８１７に対し回転可能に軸支された状態となる。尚、図示は省略するが、円筒部８２６又は支軸部８１８には、ベース部８１７（支軸部８１８）からの回転基板８２３（円筒部８２６）の脱落を防止するための規制手段が設けられている。

【０１３５】

各延出片８２７には、前後方向に貫通しかつ回転基板８２３の径方向に沿って形成されたスリット８２９が開口形成されている。各延出片８２７の先端部近傍裏面には、それぞれ円柱状のピニオン支軸８３０が後方へ向け突出形成されている。

【０１３６】

回転基板８２３の円筒部８２６には、円環状の中央歯車部材８３１が後方から外嵌されている。

【０１３７】

中央歯車部材８３１には、その前側に設けられた大径歯車部８３１ａと、後側に設けられた小径歯車部８３１ｂが前後に段をなすように一体的に形成されている。

【０１３８】

また、ピニオン支軸８３０には、それぞれピニオン歯車８３２が外嵌され、中央歯車部材８３１の大径歯車部８３１ａに噛合されている。

【０１３９】

さらに、回転基板８２３の裏側には、円環状の押え板８３５が取付けられている（図５

６参照）。押え板８３５の円形開口部８３５ａは、中央歯車部材８３１の小径歯車部８３１ｂより僅かに大径で該小径歯車部８３１ｂを挿通し得るとともに、大径歯車部８３１ａよりも小径となっている。

【０１４０】

これにより、押え板８３５が、上記６個のピニオン歯車８３２及び大径歯車部８３１ａを後方から覆うとともに小径歯車部８３１ｂを挿通しながら、ピニオン支軸８３０の先端に固定されている。これにより、中央歯車部材８３１が回転基板８２３の円筒部８２６の周りに回転自在に保持された状態となる。

【０１４１】

中央歯車部材８３１の小径歯車部８３１ｂには、上回転体用駆動モータ８２１のピニオン歯車８２１ｂが噛合されている。これにより、上回転体用駆動モータ８２１の回転が中央歯車部材８３１に伝達される。

【０１４２】

つまり、ピニオン歯車８２１ｂ、中央歯車部材８３１、ピニオン歯車８３２等により、上記上回転体用駆動モータ８２１の動力を上回転体８２０に伝達して可動片８２５をスライド動作させると共に回転基板８２３を回転させるように駆動する主動力伝達機構が構成される。

【０１４３】

さらに、回転基板８２３の円筒部８２６の後端には第２駆動ギア８４１が取付固定されている。図５６に示すように、第２駆動ギア８４１には、第２伝達ギア８４２に噛合されている。第２伝達ギア８４２は、オイルダンパ８４３に連結されている。オイルダンパ８４３には、後方から支持部材８４４が嵌着され、該支持部材８４４は、ベース部８１７に取付固定されている。

【０１４４】

これにより、回転基板８２３が所定レベル以下の低トルクでは回転しないように制動される構成となっている。ここで、第２駆動ギア８４１や第２伝達ギア８４２等により、オイルダンパ８４３の力を上回転体８２０に伝達して上回転体８２０の動作を規制する規制動力伝達機構が構成される。

【０１４５】

尚、上記規制動力伝達機構は、上記主動力伝達機構とは連結されておらず、回転基板８２３を介することなく、上回転体用駆動モータ８２１とオイルダンパ８４３との間で、直接的に動力が伝達されないよう構成されている。

【０１４６】

図５２等を見て分かるとおり、上回転体８２０は、１つの花をモチーフとして形成されたものであり、各可動片８２５は、それぞれ１枚の花弁を模して形成されている。

【０１４７】

各可動片８２５は、透光性を有する透明樹脂材料により形成されている。但し、各可動片８２５の一般部（後述する拡大レンズ部８２８を除く部分）の表面には、図示しない微細な凹凸部が形成されている。これにより、可動片８２５の一般部は、後方に位置する演出表示装置４２の表示部（液晶表示部）４２ａから発せられる光を拡散して透過し全体が均一に面発光した状態となる一方、該可動片８２５の一般部を介して、表示部４２ａに表示された表示対象（対象物）を識別することは困難な構成となっている。

【０１４８】

これに対し、６枚の可動片８２５のうち、１つの可動片８２５には、拡大レンズ部８２８が形成されている。これ以降、拡大レンズ部８２８を有した可動片８２５を他の可動片８２５と区別する場合には、「特定可動片８２５Ａ」と称することもある。可動片８２５や拡大レンズ部８２８が本実施形態における透光部を構成する。

【０１４９】

特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８は、後方に位置する対象物を拡大表示して遊技者に視認させることができる。例えば遊技者は、演出表示装置４２の表示部４２ａに表

示される文字やキャラクタ等の表示対象を、拡大レンズ部８２８を介して拡大して視認することができる。

【０１５０】

可動片８２５の裏面には、直線状に延びるラック部８３８が一体形成されている。ラック部８３８は、回転基板８２３の延出片８２７のスリット８２９に挿し込まれている。これにより、可動片８２５が回転基板８２３の径方向（延出片８２７の延在方向）に沿ってスライド可能となる。尚、図示は省略するが、ラック部８３８又はスリット８２９には、回転基板８２３からの可動片８２５の脱落を防止するための規制手段が設けられている。

【０１５１】

可動片８２５のラック部８３８は、延出片８２７の裏面にてピニオン歯車８３２と噛合されている。これにより、可動片８２５は、上回転体用駆動モータ８２１の動力が主動力伝達機構を介して伝達されることで、延出片８２７のスリット８２９に沿って、すなわち回転基板８２３の径方向に沿ってスライド変位可能となる。

【０１５２】

かかる構成の下、上回転体８２０は、待機状態にある通常時においては、放射状に並ぶ６個の延出片８２７においてそれぞれ可動片８２５が径方向最内側までスライド変位した縮径状態となっている（図５２，１０２参照）。

【０１５３】

尚、上回転体８２０の縮径状態では、６個の可動片８２５の基端部がそれぞれ回転基板８２３の円筒部８２６の外周部に略当接した状態となっていると共に、各可動片８２５の基端側の両側縁部がそれぞれ隣接する可動片８２５の基端側側縁部と略当接した状態となっている。

【０１５４】

一方、所定の演出が実行される際、上回転体８２０は、放射状に並ぶ６個の延出片８２７においてそれぞれ可動片８２５が同時に径方向外側に向けて放射状にスライド変位することにより拡径する（図５４，１０４参照）。

【０１５５】

また、ベース部８１７の背面側には、サブ制御装置２６２からの指示を受けて、上回転体用駆動モータ８２１を制御するモータ制御基板（モータドライバ）８４５が取付けられている。

【０１５６】

上回転体用駆動モータ８２１は、モータ制御基板８４５を介して印加される駆動パルス信号によって回転制御されるステッピングモータであり、入力パルス数に応じて回転角度が変化する。つまり、駆動パルス信号を調整することにより、上回転体８２０の回動変位量や回転速度を制御できる。同時に、入力される駆動パルス信号数を監視することによって基準位置からの上回転体８２０の回動変位量を把握することができる。

【０１５７】

より詳しくは、図５６に示すように、ベース部８１７の前面に、上回転体８２０（回転基板８２３）の回転位置を検出するための位置検出センサ８４６が取着されている。本実施形態では、位置検出センサ８４６として、発光素子と受光素子とを離間して対向配置した公知のフォトセンサを採用している。

【０１５８】

これに対応して、回転基板８２３（本実施形態では第２駆動ギア８４１）の背面側には遮光片８４７が突出形成されている。そして、位置検出センサ８４６により遮光片８４７が検出されることにより、上回転体８２０が基準位置にあることが把握される。

【０１５９】

本実施形態では、図５２に示すように、上回転体８２０の正面視において、特定可動片８２５Ａが水平方向右側に配置される位置が基準位置となる。

【０１６０】

また、図示は省略するが、ベース部８１７には、サブ制御装置２６２からの指示を受け

て、位置検出センサ８４６の監視制御などを行う上部役物制御基板が配設されている。
【０１６１】
かかる構成の下、３６０パルスの励磁信号（駆動パルス信号）で上回転体用駆動モータ８２１が１回転すると仮定した場合、１パルスの励磁信号に基づく角度変化（１ステップあたりの角度変化）は１°となる。つまり、本実施形態ではタイマ割込みが２ｍｓｅｃに設定されているため、上回転体用駆動モータ８２１が１回転するには、最短で７２０ｍｓｅｃ（＝２ｍｓｅｃ×３６０パルス）を要することとなる。
【０１６２】
さらに、上回転体用駆動モータ８２１のピニオン歯車８２１ｂと、中央歯車部材８３１の小径歯車部８３１ｂのギヤ比（歯車比）を１：４と仮定した場合、上記のように上回転体用駆動モータ８２１が３６０パルスの励磁信号で１回転する構成の下では、上回転体８２０は、最短で２８８０ｍｓｅｃ（＝２ｍｓｅｃ×３６０パルス×４）で１回転することとなる。
【０１６３】
但し、１パルスの励磁信号に基づく角度変化量や、ピニオン歯車８２１ｂと小径歯車部８３１ｂとのギヤ比などは、上記例示した値に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。
【０１６４】
尚、図５４等に示すように、上回転体８２０の回転停止時において、６つの可動片８２５が、それぞれ上回転体８２０の回転方向（本実施形態では時計回り方向）６箇所に設定された所定の停止位置ＥＡ１～ＥＡ６（具体的には、上回転体８２０の右側に位置する第１停止位置ＥＡ１、右斜め下側に位置する第２停止位置ＥＡ２、左斜め下側に位置する第３停止位置ＥＡ３、左側に位置する第４停止位置ＥＡ４、左斜め上側に位置する第５停止位置ＥＡ５、又は、右斜め上側に位置する第６停止位置ＥＡ６）のいずれかに停止するように構成されている。
【０１６５】
ここで、上記のように構成された上回転体８２０の動作態様について説明する。図５２，図５３等に示すように、役物演出が行われない通常時は、６枚の可動片８２５がそれぞれ上回転体８２０の径方向内側スライド限界位置に位置した状態となっている。つまり、上回転体８２０が最も縮径した状態となっている。
【０１６６】
かかる状態において、上回転体用駆動モータ８２１を正回転させると、ピニオン歯車８２１ｂを介して、まず中央歯車部材８３１が正面視時計回り方向へ回転をはじめる。
【０１６７】
尚、回転開始当初は、上記規制動力伝達機構を介して回転基板８２３に対し、オイルダンパ８４３の制動力が加えられているため、回転基板８２３は停止したまま動かない。
【０１６８】
一方、中央歯車部材８３１が正面視時計回り方向へ回転することで、大径歯車部８３１ａに噛合された６個のピニオン歯車８３２がそれぞれ回転する。そして、これら各ピニオン歯車８３２と噛合されたラック部８３８を介して６個の可動片８２５に対しそれぞれ動力が伝達され、該６個の可動片８２５がそれぞれ延出片８２７のスリット８２９に沿って、上回転体８２０の径方向外側に向け放射状にスライド変位しいく。つまり、上回転体８２０が拡径していく。
【０１６９】
そして、図５４，図５５等に示すように、６枚の可動片８２５がそれぞれ上回転体８２０の径方向外側スライド限界位置まで達し、上回転体８２０が最も拡径した状態となると、回転基板８２３に対し回転動力が伝達されることとなる。そして、そのトルクが所定レベルを超えると、回転基板８２３が正面視時計回り方向へ回転をはじめる。
【０１７０】
その後、上回転体用駆動モータ８２１が停止すると、上回転体８２０は停止し、６つの

可動片８２５が、それぞれ上記停止位置ＥＡ１～ＥＡ６のいずれかに停止する。
【０１７１】
また、役物演出が終了し、通常時へ戻る際には、まず上回転体用駆動モータ８２１を逆回転させ、ピニオン歯車８２１ｂを介して、中央歯車部材８３１を正面視反時計回り方向へ回転させる。
【０１７２】
尚、かかる場合においても、中央歯車部材８３１の回転開始当初は、上記規制動力伝達機構を介して回転基板８２３に対し、オイルダンパ８４３の制動力が加えられているため、回転基板８２３は停止したまま動かず、可動片８２５のみが動作する。
【０１７３】
これにより、中央歯車部材８３１の大径歯車部８３１ａに噛合された６個のピニオン歯車８３２がそれぞれ回転する。そして、これら各ピニオン歯車８３２と噛合されたラック部８３８を介して６個の可動片８２５に対しそれぞれ動力が伝達され、該６個の可動片８２５がそれぞれ延出片８２７のスリット８２９に沿って、上回転体８２０の径方向内側に向けスライド変位しいき、上回転体８２０が縮径していく。
【０１７４】
その後、６枚の可動片８２５がそれぞれ上回転体８２０の径方向内側スライド限界位置までスライド変位した段階で上回転体用駆動モータ８２１を停止させる。これにより、上回転体８２０が通常時の縮径状態に戻る。
【０１７５】
次に下部演出役物ユニット７６２について図面を参照して詳しく説明する。図７～図９に示すように、下部演出役物ユニット７６２は、センターフレーム４７の下辺部４７ｂの裏側に設けられている。
【０１７６】
下部演出役物ユニット７６２は、フレームカバー２１３の前面下部を覆うように配設されたユニットベース部８５０と、該ユニットベース部８５０の裏面側において上下動可能に設けられた下可動役物８５１と、該下可動役物８５１を上下動させるための上下駆動機構８５２とを備えている。
【０１７７】
下可動役物８５１は、上下方向に沿って変位可能に設けられたスライドベース部８５３と、該スライドベース部８５３から上方に向け突出形成された左右一対の支柱部８５４Ａ，８５４Ｂと、該支柱部８５４Ａ，８５４Ｂの上端部にそれぞれ設けられた下回転体用駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂ〔図５８参照〕と、該駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂの回転軸の前端部に取付固定された正面視略長方形状の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂと、該駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂの背面側に設けられたモータ制御基板（モータドライバ）８５７Ａ，８５７Ｂ〔図５８参照〕とを備えている。下回転体８５６Ａ，８５６Ｂはそれぞれ演出用の回転体であり、第２回転手段としての第２回転体を構成する。
【０１７８】
図５７に示すように、左側の下回転体８５６Ａ（以下、「左下回転体８５６Ａ」という。）には、その長手方向一端側において正面視円形状の第１情報記載部８５６Ａａが設けられ、その長手方向他端側において正面視円形状の第２情報記載部８５６Ａｂが設けられている。情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂは本実施形態における被作用部を構成する。
【０１７９】
両情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂは、透光性を有する素材により構成されており、後方に位置する演出表示装置４２の表示部（液晶表示部）４２ａから発せられる光を所定の透過率で透過可能に構成されている。
【０１８０】
本実施形態の第１情報記載部８５６Ａａには、比較的光透過率が高く色鮮やかな有色透明（例えばレインボー柄）の背景構成部に対しくっきりとした文字で「ＳＭＡＬＬ」と記載され（以下、かかる記載を「強・ＳＭＡＬＬ」と称する場合もある。）、第２情報記載

部８５６Ａｂには、比較的光透過率が低い暗色半透明の背景構成部に対しくすんだ文字で「ＳＭＡＬＬ」と記載されている（以下、かかる記載を「弱・ＳＭＡＬＬ」と称する場合もある。）。

【０１８１】

一方、両情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂを除く、左下回転体８５６Ａの一般部は、透光性を有しない素材により被覆されており、演出表示装置４２の表示部４２ａから発せられる光を透過させない遮光部となっている。

【０１８２】

また、上記左下回転体８５６Ａと同様に、右側の下回転体８５６Ｂ（以下、「右下回転体８５６Ｂ」という。）には、図５７に示すように、その長手方向一端側において正面視円形状の第１情報記載部８５６Ｂａが設けられ、その長手方向他端側において正面視円形状の第２情報記載部８５６Ｂｂが設けられている。情報記載部８５６Ｂａ，８５６Ｂｂは本実施形態における被作用部を構成する。

【０１８３】

上記左下回転体８５６Ａに係る両情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂと同様、右下回転体８５６Ｂに係る両情報記載部８５６Ｂａ，８５６Ｂｂは、透光性を有する素材により構成されており、後方に位置する演出表示装置４２の表示部（液晶表示部）４２ａから発せられる光を所定の透過率で透過可能に構成されている。

【０１８４】

本実施形態の第１情報記載部８５６Ｂａには、比較的光透過率が高く色鮮やかな有色透明（例えばレインボー柄）の背景構成部に対しくっきりとした文字で「ＢＩＧ」と記載され（以下、かかる記載を「強・ＢＩＧ」と称する場合もある。）、第２情報記載部８５６Ｂｂには、比較的光透過率が低い暗色半透明の背景構成部に対しくすんだ文字で「ＢＩＧ」と記載されている（以下、かかる記載を「弱・ＢＩＧ」と称する場合もある。）。

【０１８５】

一方、両情報記載部８５６Ｂａ，８５６Ｂｂを除く、右下回転体８５６Ｂの一般部は、透光性を有しない素材により被覆されており、演出表示装置４２の表示部４２ａから発せられる光を透過させない遮光部となっている。

【０１８６】

尚、下回転体用駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂは、それぞれ印加される駆動パルス信号によって回転制御されるステッピングモータであり、駆動パルス信号を調整することにより、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転量を制御できる。同時に、入力される駆動パルス信号数を監視することによって基準位置からの下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転変位量を把握することができる。

【０１８７】

より詳しくは、図５８に示すように、下回転体用駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂの下面に、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転位置を検出するための位置検出センサ８５８Ａ，８５８Ｂが取着されている。本実施形態では、位置検出センサ８５８Ａ，８５８Ｂとして、発光素子と受光素子とを離間して対向配置した公知のフォトセンサを採用している。

【０１８８】

これに対応して、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの背面側（側縁部近傍）には遮光片８５９Ａ，８５９Ｂが突出形成されている。そして、位置検出センサ８５８Ａ，８５８Ｂにより遮光片８５９Ａ，８５９Ｂが検出されることにより、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが基準位置にあることが把握される。

【０１８９】

本実施形態では、図５７に示すように、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの長手方向が上下方向に沿い、かつ、第１情報記載部８５６Ａａ，８５６Ｂａ側が第２情報記載部８５６Ａｂ，８５６Ｂｂ側よりも上位となる位置が基準位置となる。

【０１９０】

さて、上下駆動機構８５２は、ユニットベース部８５０に配設された上下駆動用モータ

８６０と、スライドベース部８５３の右側縁部に設けられたラック部８６１とにより構成されている。そして、上下駆動用モータ８６０の回転軸に取付固定されたピニオン歯車８６０ａと、スライドベース部８５３のラック部８６１と噛合されている。

【０１９１】

尚、図示は省略するが、ユニットベース部８５０には、上下方向に沿って延びる案内溝部が形成され、スライドベース部８５３には前記案内溝部に組付けられる突条部が形成されている。これにより、スライドベース部８５３が上下動する際の左右方向への位置ズレが規制されている。つまり、前記案内溝部及び前記突条部により、下可動役物８５１（下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）を案内する案内手段が構成されることとなる。

【０１９２】

かかる構成の下、上下駆動用モータ８６０が回転することで、下可動役物８５１が上下方向に沿ってスライド変位可能となる。

【０１９３】

通常時、下可動役物８５１は、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの大部分がセンターフレーム４７の下辺部４７ｂ裏側の待機位置に位置し遊技者に視認困難な待機状態（図７参照）となっている。そして、上下駆動用モータ８６０が正回転して、スライドベース部８５３が上方向に向かってスライド変位することにより、下可動役物８５１は、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの全体が演出表示装置４２の表示部４２ａの前面側に位置し遊技者に視認容易な露出状態（図９参照）となる。

【０１９４】

また、この状態から、上下駆動用モータ８６０が逆回転して、スライドベース部８５３が下方向に向かってスライド変位することにより、下可動役物８５１は、通常時の待機状態に戻る。

【０１９５】

尚、上下駆動用モータ８６０は、印加される駆動パルス信号によって回転制御されるステッピングモータであり、駆動パルス信号を調整することにより、下可動役物８５１（下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）の上下移動量を制御できる。同時に、入力される駆動パルス信号数を監視することによって基準位置からの下可動役物８５１の上下変位量を把握することができる。

【０１９６】

より詳しくは、ユニットベース部８５０には、下可動役物８５１の上下位置を検出するための位置検出センサ８６３が取着されている。本実施形態では、位置検出センサ８６３として、発光素子と受光素子とを離間して対向配置した公知のフォトセンサを採用している。

【０１９７】

これに対応して、スライドベース部８５３には、ラック部８６１の下端部において遮光片８６４が突出形成されている。そして、位置検出センサ８６３により遮光片８６４が検出されることにより、下可動役物８５１（スライドベース部８５３）が基準位置にあることが把握される。本実施形態では、図７に示すように、下可動役物８５１が上記待機状態となる位置が基準位置（待機位置）となる。

【０１９８】

ここで、図示は省略するが、下可動役物８５１（下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）の所定量以上の移動を規制可能なストッパ等の移動規制手段を備えた構成としてもよい。

【０１９９】

また、図示は省略するが、ユニットベース部８５０には、サブ制御装置２６２からの指示を受けて、上下駆動用モータ８６０の駆動制御や位置検出センサ８６３の監視制御などを行う下部役物制御基板が配設されている。

【０２００】

かかる構成の下、本実施形態では、上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂがそれぞれ回転しながら又は停止時において、上回転体８２０と左下回転体８５６Ａ又は右

下回転体８５６Ｂとの位置関係が、上回転体８２０の少なくとも一部と左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂの少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、上回転体８２０の少なくとも一部と左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂの少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化するように構成されている。そして、後述するように、所定条件の成立時（高サポートモードが継続する場合）には、非成立時に比べ、上回転体８２０と下回転体８５６Ａ，８５６Ｂとが第２位置関係（近接状態）となる割合が多くなるように構成されている。

【０２０１】

具体的に、左下回転体８５６Ａの回転停止時において、第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）及び第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）が、それぞれ左下回転体８５６Ａの回転方向（本実施形態では時計回り方向）４箇所に設定された所定の停止位置ＥＢ１～ＥＢ４（具体的には、図５７に示すように、左下回転体８５６Ａの上側に位置する第１停止位置ＥＢ１、右側に位置する第２停止位置ＥＢ２、下側に位置する第３停止位置ＥＢ３、又は、左側に位置する第４停止位置ＥＢ４）のいずれかに停止するように構成されている。

【０２０２】

そして、第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）又は第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）が第１停止位置ＥＢ１に停止し、かつ、上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第４停止位置ＥＡ４に停止した場合には、該特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８を介して、第１停止位置ＥＢ１に停止した第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）又は第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）が拡大表示されて、遊技者に視認されることとなる（図６１，図６２参照）。

【０２０３】

このような上回転体８２０と左下回転体８５６Ａの相対位置関係が本実施形態における第１の第２位置関係に相当する。また、拡大レンズ部８２８が第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）又は第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）を拡大表示する態様が本実施形態における第１の態様に相当し、上回転体８２０の特定可動片８２５Ａを第４停止位置ＥＡ４に停止させる上回転体８２０の動作態様が本実施形態における第１の動作態様に相当する。

【０２０４】

また、右下回転体８５６Ｂの回転停止時において、第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）及び第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）が、それぞれ右下回転体８５６Ｂの回転方向（本実施形態では反時計回り方向）４箇所に設定された所定の停止位置ＥＣ１～ＥＣ４（具体的には、図５７に示すように、右下回転体８５６Ｂの上側に位置する第１停止位置ＥＣ１、左側に位置する第２停止位置ＥＣ２、下側に位置する第３停止位置ＥＣ３、又は、右側に位置する第４停止位置ＥＣ４）のいずれかに停止するように構成されている。

【０２０５】

そして、第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）又は第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）が第１停止位置ＥＣ１に停止し、かつ、上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第１停止位置ＥＡ１に停止した場合には、該特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８を介して、第１停止位置ＥＣ１に停止した第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）又は第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）が拡大表示されて、遊技者に視認されることとなる（図６３，図６４参照）。

【０２０６】

このような上回転体８２０と右下回転体８５６Ｂの相対位置関係が本実施形態における第２の第２位置関係に相当する。また、拡大レンズ部８２８が第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）又は第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）を拡大表示する態様が本実施形態における第２の態様に相当し、上回転体８２０の特定可動片８２５Ａを第１停止位置ＥＡ１に停止させる上回転体８２０の動作態様が本実施形態における第２の動作態様に

相当する。
【０２０７】
尚、本実施形態では、各種テーブル構成により、第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）又は第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）が第１停止位置ＥＢ１に停止し、かつ、上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第４停止位置ＥＡ４に停止した場合、つまり特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８を介して、第１停止位置ＥＢ１に停止した第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）又は第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）が拡大表示された場合よりも、第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）又は第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）が第１停止位置ＥＣ１に停止し、かつ、上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第１停止位置ＥＡ１に停止した場合、つまり特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８を介して、第１停止位置ＥＣ１に停止した第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）又は第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）が拡大表示された場合には、後述するように、高サポートモードの継続といった、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されている。さらには、遊技者に有利な第１の有利状態（高サポートモードの「＋１０回」継続）よりも、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態（高サポートモードの「次回まで」継続）となる割合が多くなるように構成されている。
【０２０８】
次に、パチンコ機１０の背面構成について図５、図６等を参照して説明する。パチンコ機１０の背面には、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして、一部前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給する遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。払出機構及び保護カバーは１ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。
【０２０９】
まず、遊技盤３０の背面構成について図６等を参照して説明する。上述したように、遊技盤３０中央の貫通孔に対応して配設された可変表示装置ユニット３５（図４参照）の背面側には、センターフレーム４７を背後から覆う樹脂製のフレームカバー２１３が後方に突出して設けられている。また、フレームカバー２１３の背面側には、フレームカバー２１３の開口部から前方に臨む液晶表示装置たる演出表示装置４２、表示制御装置４５及びサブ制御装置２６２が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。
【０２１０】
演出表示装置４２は、該演出表示装置４２の表示部（液晶画面）をパチンコ機１０の前面側に露出させるための開口部が形成された収容ボックス（符号略）に収容されてフレームカバー２１３の背面側に固定されている。表示制御装置４５は基板ボックス４５ａに収容されて演出表示装置４２（収容ボックス）の背面側に固定されている。サブ制御装置２６２は基板ボックス２６２ａに収容されて表示制御装置４５（基板ボックス４５ａ）の背面側に固定されている。基板ボックス４５ａ，２６２ａは透明樹脂材料等により構成され、内部が視認可能となっている。尚、フレームカバー２１３内には、センターフレーム４７に内蔵されたＬＥＤ等を駆動するＬＥＤ制御基板等が配設されている。
【０２１１】
フレームカバー２１３の下方には裏枠セット２１５が、一般入賞口３１、可変入賞装置３２、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢ等を背後から覆うようにして遊技盤３０に取付けられている。裏枠セット２１５は、上記各種入賞口やアウト口３６など異なる経路を通って遊技盤３０の前面側から背面側へ移動した遊技球を回収するための球回収機構を備えている（図示略）。この球回収機構により回収された遊技球は、後述する排出通路部２１７に案内され、排出通路部２１７の排出シュートからパチンコ機１０外部に排出される。
【０２１２】
また、図示は省略するが、裏枠セット２１５には、一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３及びスルーゲートスイッチ２２５とケーブルコネクタを介して電気的に接

続される第１盤面中継基板が設けられている。この第１盤面中継基板は、一般入賞スイッチ２２１等と、主制御装置２６１とを中継するものであり、ケーブルコネクタを介して主制御装置２６１と電気的に接続されている。

【０２１３】

これに対し、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢへの入賞を検出する始動入賞スイッチ２２４Ａ，２２４Ｂは中継基板を経ることなくコネクタケーブルを介して直接主制御装置２６１に接続されている。

【０２１４】

各種入賞検出スイッチにて各々検出された検出結果は、主制御装置２６１に取り込まれる。そして、該主制御装置２６１よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御装置３１１に送信され、該払出制御装置３１１からの出力信号に基づき所定数の遊技球の払出しが実施される（スルーゲートスイッチ２２５により検出された場合を除く。）

また、本実施形態では、裏枠セット２１５が主制御装置２６１の取付台として機能する。より詳しくは、主制御装置２６１を搭載した基板ボックス２６３が、裏枠セット２１５に対し回動可能に軸支され、後方に開放可能となっている。

【０２１５】

主制御装置２６１は透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３に収容されている。基板ボックス２６３は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備え、これらボックスベースとボックスカバーとが封印部材によって連結されている。封印部材によって連結された基板ボックス２６３は、所定の痕跡を残さなければ開封できない構成となっている。これにより、基板ボックス２６３が不正に開封された旨を容易に発見することができる。

【０２１６】

次に、裏パックユニット２０３の構成を説明する。図５に示すように、裏パックユニット２０３は、樹脂成形された裏パック３５１と、遊技球の払出機構部３５２とを一体化したものである。また、裏パックユニット２０３は、内枠１２の左側部（図５では右側）に対して開閉可能に支持されており、上下方向に沿って延びる開閉軸線を軸心として後方に開放できるようになっている。加えて、裏パックユニット２０３の左上部（図５では右上部）には外部中継端子板２４０が設けられている。

【０２１７】

外部中継端子板２４０は、遊技ホールのホールコンピュータなどへの各種情報送信を中継するためのものであり、複数の外部接続端子が設けられている。便宜上、符号は付さないが、例えば現在の遊技状態（大当たり状態や高確率モード等）に関する情報を出力するための端子、後述する開放検知スイッチ９１，９２によって検出される前面枠セット１４や内枠１２の開放に関する情報を出力するための端子、入賞エラー、下皿満タンエラー、タンク球無しエラー、払出しエラーなど各種エラー状態に関する情報を出力するための端子、払出制御装置３１１から払出される賞球数に関する情報を出力するための端子などが設けられている。

【０２１８】

但し、本実施形態においては、「小当たり」に関する情報を出力するための端子は設けられておらず、「小当たり」の発生情報が出力されない構成となっている。本実施形態では、「高サポートモード」中は、「小当たり」が比較的頻繁に発生しやすくなっているため、「小当たり」が発生する度に、常に、発生情報を出力していては、出力信号の著しい増加を招くおそれがある。従って、例えば「低サポートモード」中など、このような不具合が比較的起きにくい場合には、「小当たり」の発生情報を出力するような構成としてもよい。

【０２１９】

また、「ＪＵＢ大当たり」の発生情報の出力は、例えば「ＪＵＢ大当たり」に係る５回の「短開放」の終了後、すなわち「小当たり」の場合と区別ができない状況を脱した後に

、例えば後述するオープニングコマンドの出力（大当たり報知演出）等を行うタイミングにおいて、「ＪＵＢ大当たり」の発生が確定した状態で行うことが好ましい。未だ「小当たり」の場合と区別ができない状況において、「ＪＵＢ大当たり」の発生情報だけが先に出力されてしまうと、パチンコ機１０に対応してホールの島設備に設置された情報表示機器等を見て、遊技者が事前に「ＪＵＢ大当たり」の発生を把握してしまい、「ＪＵＢ大当たり」の演出効果が薄れるおそれがある。

【０２２０】

裏パック３５１は例えばＡＢＳ樹脂により一体成形されており、パチンコ機１０の後方に突出して略直方体形状をなす保護カバー部３５４を備えている。保護カバー部３５４は左右側面及び上面が閉塞され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくともフレームカバー２１３を覆うのに十分な大きさを有する。但し、本実施形態では、保護カバー部３５４が基板ボックス２６３の上部及び右部（図５では左側の部位）も合わせて覆う構成となっている。これにより、裏パックユニット２０３の閉鎖状態において、基板ボックス２６３の右部に設けられた封印部材、及び主制御装置２６１の上縁部に沿って設けられた端子部（基板側コネクタ）が覆われることとなる。

【０２２１】

払出機構部３５２は、保護カバー部３５４を迂回するようにして配設されている。すなわち、保護カバー部３５４の上方には、上側に開口したタンク３５５が設けられており、このタンク３５５には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク３５５の下方には、例えば遊技球を横向きに流下させる２列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール３５６が連結され、さらにタンクレール３５６の下流側には遊技球を縦向きに流下させるケースレール３５７が連結されている。払出装置３５８はケースレール３５７の最下流部に設けられ、払出モータ等の所定の電気的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置３５８より払出された遊技球は上皿１９等に供給される。

【０２２２】

また、払出機構部３５２には、払出制御装置３１１から払出装置３５８への払出指令の信号を中継する払出中継基板３８１が設置されると共に、外部より主電源を取り込む電源スイッチ基板３８２が設置されている。電源スイッチ基板３８２には、電圧変換器を介して例えば交流２４Ｖの主電源が供給され、電源スイッチ３８２ａの切替操作により電源ＯＮ又は電源ＯＦＦされる。

【０２２３】

裏パックユニット２０３（基板ボックス２６３）の下方には、内枠１２の左側部（図５では右側）にて軸支され、後方に開放可能な下枠セット２５１が設けられている。図６に示すように、下枠セット２５１には、上述した球回収機構により回収された遊技球が流入する後方案内手段としての排出通路部２１７が形成され、該排出通路部２１７の最下流部には、遊技球をパチンコ機１０外部へ排出する排出シュート（図示略）が形成されている。遊技球は遊技領域を流下する回転体である。遊技球は遊技領域において釘４９や風車５７等に接触して影響を受けながら回転して流下する。そして、一般入賞口３１等の各入賞口に入賞した遊技球は、裏枠セット２１５の球回収機構を介して集合し、さらに排出通路部２１７の排出シュートを通じてパチンコ機１０外部に排出される。なお、アウト口３６も同様に排出通路部２１７に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球も排出シュートを介してパチンコ機１０外部に排出される。尚、本実施形態では、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが別体として構成され、それぞれ独立して開閉可能であるが、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが一体的に形成されることとしてもよい。

【０２２４】

また、図５に示すように、下枠セット２５１の背面側には、払出制御手段としての払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、電源装置３１３及びカードユニット接続基板３１４が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。

【０２２５】
発射制御装置３１２及び電源装置３１３は基板ボックス３１３ａに収容されて下枠セット２５１の背面側に固定されている。尚、発射制御装置３１２及び電源装置３１３は、便宜上それぞれ独立した制御装置として説明するが、実際には１つの基板（プリント基板）により構成される。
【０２２６】
また、払出制御装置３１１は、基板ボックス３１１ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（発射制御装置３１２及び電源装置３１３）の背面側に固定されている。尚、払出制御装置３１１が収容される基板ボックス３１１ａには、上述した主制御装置２６１が収容される基板ボックス２６３と同様に封印部材が設けられ、基板ボックス３１１ａの開封された痕跡が残るようになっている。
【０２２７】
加えて、カードユニット接続基板３１４は、基板ボックス３１４ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（発射制御装置３１２及び電源装置３１３）の背面側に固定されている。
【０２２８】
なお、上記各基板ボックス３１１ａ，３１３ａ，３１４ａは透明樹脂材料等により構成されており、内部が視認可能となっている。
【０２２９】
また、払出制御装置３１１には基板ボックス３１１ａから外方に突出する状態復帰スイッチ３２１が設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。
【０２３０】
さらに、電源装置３１３には基板ボックス３１３ａから外方に突出するＲＡＭ消去スイッチ３２３が設けられている。本パチンコ機１０はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰させることができる。従って、通常手順で（例えば遊技ホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入する。
【０２３１】
また、図６に示すように、内枠１２の右側部背面側には施錠装置６００が設けられている。施錠装置６００は、前面枠セット１４の前面側に露出するシリンダ錠６００ａ（図１等参照）を備えており、該シリンダ錠６００ａの鍵穴に鍵を挿入し、一方に回動操作することで内枠１２を解錠でき、他方に回動操作することで前面枠セット１４を解錠できるようになっている。本実施形態では、内枠１２は外枠１１に対し施錠され、前面枠セット１４は内枠１２に対し施錠される。
【０２３２】
尚、上記のように、外枠１１の右辺枠構成部１１ｄには、施錠装置６００に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆う延出壁部８３が形成されている（図５参照）。これにより、外枠１１の背面側から線材等を進入させ、該線材等により施錠装置６００を操作することが困難となる。結果として、防御性能の向上を図ることができる。さらに、延出壁部８３は、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１の右端部（図５では左側の端部）を背面側から覆う構成となっており、内枠１２の閉状態においては、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１を開放できない構成となっている。
【０２３３】
また、本実施形態では、前面枠セット１４の補強フレームや、施錠装置６００、レール構成部５１，５２、左右の枠構成部１１ｃ，１１ｄなど、導電性金属材料等により形成された各種導電部材をはじめ、タンク３５５やタンクレール３５６、ケースレール３５７など、導電性樹脂材料等により形成された各種導電部材が図示しない所定のアース端子に対し電気的に接続されている。尚、一般に遊技球は金属材料よりなり、その表面に研磨加工

やメッキ加工が施され、光を反射する光沢を有していると共に、導電性を有している。従って、遊技球が前記各種導電部材に接触することにより、遊技球に帯電した静電気を逃がすことができる。

【０２３４】

また、図４に示すように、内枠１２の前面側右下部（発射装置６０の右側）には、前面枠セット１４の開放を検知するための前面枠開放検知スイッチ９１が設けられ、図５に示すように、内枠１２の背面側右下部（図５では左下）には、内枠１２の開放を検知するための内枠開放検知スイッチ９２が設けられている。前面枠開放検知スイッチ９１及び内枠開放検知スイッチ９２は、それぞれスイッチ本体部に対して出没可能な検知部を備えており、前面枠開放検知スイッチ９１は検知部が前方に向くように設けられ、内枠開放検知スイッチ９２は検知部が後方へ向くように設けられる。そして、検知部がスイッチ本体部から突出した状態にある場合にはオン信号を主制御装置２６１に出力し、検知部がスイッチ本体部側に押圧され、スイッチ本体部に没入した状態ではオフ信号を主制御装置２６１に出力する構成となっている。つまり、前面枠開放検知スイッチ９１は前面枠セット１４の閉鎖時において検知部が前面枠セット１４の背面で押圧されてオフ状態となり、前面枠セット１４の開放時には、検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。同様に、内枠開放検知スイッチ９２は内枠１２の閉鎖時において検知部が外枠１１の受部８５に一体形成された押圧部８６によって押圧されてオフ状態となり、内枠１２の開放時には検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。

【０２３５】

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１０は、本パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置２６１（主基板）には、演算装置である１チップマイコンとしてのＣＰＵ５０１が搭載されている。ＣＰＵ５０１には、該ＣＰＵ５０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するメモリであるＲＡＭ５０３と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等が内蔵されている。但し、ＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されておらず、それぞれの機能毎にチップ化されている構成であってもよい。

【０２３６】

ＲＡＭ５０３は、ＣＰＵ５０１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５０３ａとを備えている。

【０２３７】

また、ＲＡＭ５０３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５０３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。

【０２３８】

バックアップエリア５０３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。バックアップエリア５０３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア５０３ａに書き込まれた各値の復帰は、電源入時（停電解消による電源入を含む。以下同様）のメイン処理において実行される。なお、ＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路５４２から出力される停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（ＮＭＩ割込み処理）が即座に実行される。

【０２３９】

なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【０２４０】

かかるＲＯＭ５０２及びＲＡＭ５０３を内蔵したＣＰＵ５０１には、アドレスバス及びデータバス等で構成されるバスライン５０４を介して入出力ポート５０５が接続されている。入出力ポート５０５には、後述するＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、払出制御装置３１１、サブ制御装置２６２、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ、普通図柄表示装置４１等が接続されている。この構成により、上述した特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ及び普通図柄表示装置４１は、主制御装置２６１により直接的に制御される。一方、表示手段としての演出表示装置４２は、サブ制御装置２６２を介して制御される。サブ制御装置２６２が本実施形態における発光制御手段を構成する。

【０２４１】

その他、便宜上、各種中継基板等の図示は省略するが、入出力ポート５０５には、一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３、始動入賞ユニットスイッチ２２４Ａ，２２４Ｂ、スルーゲートスイッチ２２５などの各種検出スイッチや、各種基板などの各種電気部品が接続されている。つまり、主制御装置２６１には、各種ケーブルコネクタのコネクタを接続するための複数の端子部（基板側コネクタ）が設けられているが、これら端子部等により、入出力ポート５０５が構成される。

【０２４２】

サブ制御装置２６２（サブ制御基板）は、演算装置であるＣＰＵ５５１、該ＣＰＵ５５１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５５２、該ＲＯＭ５５２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するメモリであるＲＡＭ５５３、入出力ポート５５４、バスライン５５５を備えるとともに、その他にも図示しない割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等を備えている。ＲＡＭ５５３は、ＣＰＵ５５１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。

【０２４３】

入出力ポート５５４には、バスライン５５５を介してＣＰＵ５５１、ＲＯＭ５５２、ＲＡＭ５５３が接続されるとともに、表示制御装置４５が接続されている。さらに、入出力ポート５５４には、スピーカＳＰ、演出ボタン１２５、演出役物ユニット７６１，７６２、各種電飾部及びランプ１０２，１０４が接続されている。

【０２４４】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば主制御装置２６１から送信されるコマンド（例えば変動パターンコマンド）に基づいて表示制御装置４５に表示制御を実行させ、演出表示装置４２に表示させる。なお、上記のように、本実施形態では、主制御装置２６１が制御する第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて大当たりか否か等を表示するようになっており、サブ制御装置２６２が制御する演出表示装置４２では、前記特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの表示に合わせた表示が行われる。また、サブ制御装置２６２は、上部演出役物ユニット７６１及び下部演出役物ユニット７６２の駆動制御を行う。

【０２４５】

また、払出制御装置３１１は、払出装置３５８により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置であるＣＰＵ５１１は、そのＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ５１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ５１３とを備えている。

【０２４６】

払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３は、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３と同様に、ＣＰＵ５１１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムの戻り

先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５１３ａとを備えている。

【０２４７】

ＲＡＭ５１３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５１３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【０２４８】

バックアップエリア５１３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。このバックアップエリア５１３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、バックアップエリア５１３ａに書き込まれた各値の復帰は電源入時のメイン処理において実行される。なお、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と同様、ＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路５４２から停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＫ１がＣＰＵ５１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込み処理が即座に実行される。

【０２４９】

作業エリアには、払出制御装置３１１による賞球の払出許可が設定される払出許可フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信した場合に設定されるコマンド受信フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドが記憶されるコマンドバッファとが設けられている。

【０２５０】

払出許可フラグは、賞球の払出許可を設定するフラグであり、主制御装置２６１から賞球の払出を許可する特定のコマンドが送信され、その特定のコマンドを受信した場合にオンされ、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされる。本実施形態では、特定のコマンドは、払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３の初期処理の指示をする払出初期化コマンドと、賞球の払出を指示する賞球コマンドと、主制御装置２６１が復電された場合に送信される払出復帰コマンドの３つである。

【０２５１】

コマンド受信フラグは、払出制御装置３１１がコマンドを受信したか否かを確認するフラグであり、いずれかのコマンドを受信した場合にオンされ、払出許可フラグと同様に、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされるとともに、コマンド判定処理により受信されたコマンドの判定が行われた場合にオフされる。

【０２５２】

コマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。

【０２５３】

かかるＲＯＭ５１２及びＲＡＭ５１３を内蔵したＣＰＵ５１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５１４を介して入出力ポート５１５が接続されている。入出力ポート５１５には、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、主制御装置２６１、発射制御装置３１２、払出装置３５８等がそれぞれ接続されている。

【０２５４】

カードユニット接続基板３１４は、パチンコ機１０前面の貸球操作部（球貸しボタン１２１及び返却ボタン１２２）と、遊技ホール等にてパチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）とにそれぞれ電気的に接続され、遊技者による球貸し操

作の指令を取り込んでそれをカードユニットに出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板３１４を省略することも可能である。

【０２５５】

発射制御装置３１２は、発射装置６０による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置６０は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、払出制御装置３１１から発射許可信号が出力されていること、遊技者がハンドル１８をタッチしていることをセンサ信号により検出していること、発射を停止させる発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、発射装置６０が駆動され、ハンドル１８の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。これにより、遊技者は、遊技領域へ案内される遊技球の移動量や動作態様を変化させることができる。

【０２５６】

表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指示に従い、演出表示装置４２における装飾図柄の変動表示を実行するものである。この表示制御装置４５は、ＣＰＵ５２１と、プログラムＲＯＭ５２２と、ワークＲＡＭ５２３と、ビデオＲＡＭ５２４と、キャラクタＲＯＭ５２５と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）５２６と、入力ポート５２７と、出力ポート５２９と、バスライン５３０，５３１とを備えている。入力ポート５２７にはサブ制御装置２６２の入出力ポート５５４が接続されている。また、入力ポート５２７には、バスライン５３０を介して、ＣＰＵ５２１、プログラムＲＯＭ５２２、ワークＲＡＭ５２３、ＶＤＰ５２６が接続されている。また、ＶＤＰ５２６にはバスライン５３１を介して出力ポート５２９が接続されており、その出力ポート５２９には液晶表示装置たる演出表示装置４２が接続されている。

【０２５７】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から送信される表示コマンドを、入力ポート５２７を介して受信するとともに、受信コマンドを解析し又は受信コマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ５２６の制御（具体的にはＶＤＰ５２６に対する内部コマンドの生成）を実施する。これにより、演出表示装置４２における表示制御を行う。

【０２５８】

プログラムＲＯＭ５２２は、そのＣＰＵ５２１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するメモリであり、ワークＲＡＭ５２３は、ＣＰＵ５２１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。

【０２５９】

ビデオＲＡＭ５２４は、演出表示装置４２に表示される表示データを記憶するメモリであり、このビデオＲＡＭ５２４の内容を書き替えることにより、演出表示装置４２の表示内容が変更される。キャラクタＲＯＭ５２５は、演出表示装置４２に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するメモリである。

【０２６０】

ＶＤＰ５２６は、演出表示装置４２に組み込まれたＬＣＤドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ５２６はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ５２６は、ＣＰＵ５２１、ビデオＲＡＭ５２４等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ５２４に記憶される表示データを所定のタイミングで読み出して演出表示装置４２に表示させる。

【０２６１】

また、電源装置３１３は、パチンコ機１０の各部に電力を供給する電源部５４１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路５４２と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に接続されてなるＲＡＭ消去スイッチ回路５４３とを備えている。

【０２６２】
電源部５４１は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部５４１は、外部より供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動する＋１２Ｖ電源、ロジック用の＋５Ｖ電源、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源及びバックアップ電源を主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して供給する。なお、発射制御装置３１２に対しては払出制御装置３１１を介して動作電源（＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源等）が供給される。同様に、各種スイッチやモータ等には、これらが接続される制御装置を介して動作電源が供給されることとなる。
【０２６３】
停電監視回路５４２は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１及び払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＫ１を出力する回路である。停電監視回路５４２は、電源部５４１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号ＳＫ１を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１へ出力する。この停電信号ＳＫ１の出力によって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電の発生を認識し、停電時処理（ＮＭＩ割込み処理）を実行する。
【０２６４】
なお、電源部５４１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。
【０２６５】
ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ３２３の状態に応じて主制御装置２６１のＲＡＭ５０３及び払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３のバックアップデータをクリアする回路である。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された際、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去信号ＳＫ２を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１に出力する。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された状態でパチンコ機１０の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１においてそれぞれのＲＡＭ５０３，５１３のデータがクリアされる。
【０２６６】
次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。
【０２６７】
本実施形態では、主制御装置２６１に設けられたＣＰＵ５０１は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて抽選を行うこととしている。具体的には、図１１に示すように、大当たり状態を発生させるか否かの大当たり抽選（当否抽選）に使用する大当たり乱数カウンタＣＢ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別決定カウンタＣＢ２と、演出表示装置４２を外れ変動させる際にリーチ状態を発生させるか否かの決定や、発生させるリーチの種別の決定等に使用するリーチ選択カウンタＣＢ３と、大当たり乱数カウンタＣＢ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩと、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）の変動表示時間の決定や、演出表示装置４２における変動パターン（演出パターン）の決定等に使用する変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２と、普通図柄表示装置４１の抽選（下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙを開状態とするか否かの開放抽選）に使用する普通図柄乱数カウンタＣＢ４とを用いることとしている。
【０２６８】
カウンタＣＢ１，ＣＢ２，ＣＢ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ１，ＣＳ２，ＣＢ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、上限値に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値がＲＡＭ５０３の所定領域に設

定されたカウンタ用バッファに適宜格納される（乱数初期値カウンタＣＩＮＩを除く）。
【０２６９】
ＲＡＭ５０３には、大当たり乱数カウンタＣＢ１、大当たり種別決定カウンタＣＢ２、及びリーチ選択カウンタＣＢ３の各値が記憶される特別変動保留エリアと、普通図柄乱数カウンタＣＢ４の値が記憶される普通変動保留エリアとが設けられている。普通変動保留エリアは、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）とを備えている。
【０２７０】
また、特別変動保留エリアは、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備える第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアと、１つの実行エリアとを備えている。
【０２７１】
第１特別変動保留エリアの各保留エリアには、上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣＢ１、大当たり種別決定カウンタＣＢ２、及びリーチ選択カウンタＣＢ３の各値が時系列的に格納される。
【０２７２】
第２特別変動保留エリアの各保留エリアには、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣＢ１、大当たり種別決定カウンタＣＢ２、及びリーチ選択カウンタＣＢ３の各値が時系列的に格納される。
【０２７３】
普通変動保留エリアの各保留エリアには、スルーゲート３４への遊技球の通過履歴に合わせて、普通図柄乱数カウンタＣＢ４の値が時系列的に格納される。
【０２７４】
かかる構成を採用することで、上記のように特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ及び普通図柄表示装置４１における変動表示をそれぞれ４回まで保留可能としている。
【０２７５】
各カウンタについて詳しく説明すると、大当たり乱数カウンタＣＢ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、終値としての上限値（つまり５９９）に達した後、始値としての下限値である０に戻る構成となっている。通常、大当たり乱数カウンタＣＢ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩの値が該大当たり乱数カウンタＣＢ１の次の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣＢ１と同様のループカウンタであり（値＝０～５９９）、タイマ割込み毎に１回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。一方、大当たり乱数カウンタＣＢ１は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が大当たり乱数カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢに入賞したタイミングで、大当たり乱数カウンタバッファに格納されている大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が、第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリアに格納される。従って、かかる処理が各種抽選の一部を構成することとなる。
【０２７６】
大当たりとなる乱数の値は、「低確率モード」と「高確率モード」とで２種類設定されており、本実施形態では、「低確率モード」であれば大当たりとなる乱数の値の数は２つで、その値は「７、３０７」であり、「高確率モード」であれば大当たりとなる乱数の値の数は２０で、その値は「７～１６、３０７～３１６」である。すなわち、「低確率モード」においては１／３００の確率で当否抽選に当選し（大当たり状態が発生し）、「高確率モード」においては１／３０の確率で当否抽選に当選することとなる。
【０２７７】
本実施形態では、ＲＯＭ５０２に対し、大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が大当たりに対応するか否かの判定を行う際に参照される当否判定テーブルが設けられている。尚、本実施形態では、当否判定テーブルが２つ存在し、「７、３０７」を記憶した第１当否判定

テーブルと、「７～１６、３０７～３１６」を記憶した第２当否判定テーブルとがある。
【０２７８】
　また、本実施形態では、大当たり乱数カウンタＣＢ１の値は、「小当たり」を判定する場合にも使用される。「小当たり」となる乱数の値の数は５０で、その値は「１０１～１２５、４０１～４２５」である。すなわち、１／１２の確率で当否抽選に当選（小当たり状態が発生）することとなる。
【０２７９】
　大当たり種別決定カウンタＣＢ２は、例えば０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。本実施形態では、大当たり種別決定カウンタＣＢ２によって、大当たり種別、すなわち「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＡ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」、「４Ｒ通常大当たりＡ」、「４Ｒ通常大当たりＢ」又は「ＪＵＢ大当たり」のいずれを付与するかが決定されるようになっている。
【０２８０】
　尚、ＲＯＭ５０２には、大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値がいずれの大当たりに対応するかの判定を行う際に参照される大当たり種別判定テーブルが設けられている。また、上記のように、本実施形態では、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した場合と、下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した場合とで、大当たり種別の振り分けが異なっている。すなわち、本実施形態では、大当たり種別判定テーブルが２つ存在し、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した場合に参酌される第１大当たり種別判定テーブルと、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した場合に参酌される第２大当たり種別判定テーブルとがある。
【０２８１】
　具体的には、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した場合、第１大当たり種別判定テーブル（図３８参照）を参酌して、大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「０，１」であれば「１６Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定される。
【０２８２】
　また、大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「２」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「３」であれば「３０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「４」であれば「４０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「５」であれば「５０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定される。
【０２８３】
　大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「６」であれば「４Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定される。
【０２８４】
　大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「７」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「８」であれば「３０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「９」であれば「４０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「１０」であれば「５０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定される。
【０２８５】
　大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「１１」であれば「１６Ｒ通常大当たりＡ」の付与が決定される。
【０２８６】
　大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「１２」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１３」であれば「３０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１４」であれば「４０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１５」であれば「５０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定される。

【０２８７】
大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「１６」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１７」であれば「３０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１８」であれば「４０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１９」であれば「５０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定される。
【０２８８】
すなわち、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、１０％の確率で「１６Ｒ確変大当たりＡ」となり、２０％の確率で「１６Ｒ確変大当たりＢ」となり、５％の確率で「４Ｒ確変大当たりＡ」となり、２０％の確率で「４Ｒ確変大当たりＢ」となり、５％の確率で「１６Ｒ通常大当たりＡ」となり、２０％の確率で「１６Ｒ通常大当たりＢ」となり、２０％の確率で「４Ｒ通常大当たりＢ」となる。
【０２８９】
一方、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した場合には、第２大当たり種別判定テーブル（図３９参照）を参酌して、大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「０～９」であれば「１６Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定され、「１０，１１」であれば「４Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定され、「１２，１３」であれば「４Ｒ通常大当たりＡ」の付与が決定され、「１４」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１５」であれば「３０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１６」であれば「４０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１７」であれば「５０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１８，１９」であれば「ＪＵＢ大当たり」の付与が決定される。
【０２９０】
すなわち、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、５０％の確率で「１６Ｒ確変大当たりＡ」となり、１０％の確率で「４Ｒ確変大当たりＡ」となり、１０％の確率で「４Ｒ通常大当たりＡ」となり、２０％の確率で「４Ｒ通常大当たりＢ」となり、１０％の確率で「ＪＵＢ大当たり」となる。
【０２９１】
尚、大当たり種別決定カウンタＣＢ２は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が大当たり種別決定カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢに入賞したタイミングで、大当たり種別決定カウンタバッファに格納されている大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。
【０２９２】
また、リーチ選択カウンタＣＢ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２３８）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。本実施形態では、リーチ選択カウンタＣＢ３によって、装飾図柄に関してリーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチが発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。本実施形態では、ＲＯＭ５０２に対し、リーチ選択カウンタＣＢ３の値がリーチ状態の発生に対応する値であるか否か及びいずれのリーチに対応するかの判定を行う際に参照されるリーチ判定テーブルが設けられている。リーチ判定テーブルには「０～２３８」の値が記憶され、ＣＢ３＝０，１が前後外れリーチに該当し、ＣＢ３＝２～２１が前後外れ以外リーチに該当し、ＣＢ３＝２２～２３８が完全外れに該当する構成となっている。
【０２９３】
リーチ選択カウンタＣＢ３は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、リーチ選択カウンタバッファにリーチ選択カウンタＣＢ３の値が格納される。そして

、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢに入賞したタイミングで、リーチ選択カウンタバッファに格納されているリーチ選択カウンタＣＢ３の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。

【０２９４】

また、２つの変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２のうち、一方の変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９８）に達した後、下限値である０に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～２４０の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２４０）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。以下の説明では、ＣＳ１を「第１変動種別カウンタ」、ＣＳ２を「第２変動種別カウンタ」ともいう。図１１中でもこのように表記した。

【０２９５】

例えば通常状態に係る確変大当たり時・変動パターンテーブル（図４１参照）においては、第１変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、装飾図柄のリーチ種別やその他大まかな変動態様が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２によって、変動時間など、より細かな変動態様が決定される。従って、これらの変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を組合わせることで、変動パターンの多様化を容易に実現することができる。勿論、第１変動種別カウンタＣＳ１だけで変動態様を決定したり等することも可能である。

【０２９６】

尚、ノーマルリーチは、装飾図柄の変動以外には特段の演出表示がなされないリーチパターンである。スーパーリーチは、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外にも、演出表示装置４２にキャラクタ等が表示され、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。プレミアムリーチは、大当たり状態が発生する際にのみ導出され得る演出態様であり、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外に、スーパーリーチとは異なるパターンのキャラクタ等が表示される態様で行われ、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。

【０２９７】

また、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、該通常処理の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、演出表示装置４２による装飾図柄の変動開始時における変動パターン決定に際してＣＳ１，ＣＳ２のバッファ値が取得される。

【０２９８】

なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大当たり乱数カウンタＣＢ１、リーチ選択カウンタＣＢ３、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【０２９９】

また、普通図柄乱数カウンタＣＢ４は、例えば０～９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり９に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。普通図柄乱数カウンタＣＢ４は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、遊技球がスルーゲート３４を通過した時に普通図柄乱数カウンタＣＢ４の値が取得される。

【０３００】

そして、当選となる普通図柄乱数カウンタＣＢ４の値が取得された場合、普通図柄表示装置４１において変動表示が所定時間行われた後、当選に対応する図柄（本例では「○」）が停止表示され、下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙが所定時間の間、開状態となる。

【０３０１】

本実施形態では、「低サポートモード」において、当選となる乱数の値は「０，１」の２個である。一方、「高サポートモード」において、当選となる乱数の値は、「０～７」

の８個である。つまり、「低サポートモード」時には１／５の確率で開閉役物３７Ｙが開状態となり、「高サポートモード」時には４／５の確率で開閉役物３７Ｙが開状態となる。

【０３０２】

次いで、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行される各制御処理を、フローチャートを参照しながら説明する。かかるＣＰＵ５０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停止信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理とＮＭＩ割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

【０３０３】

ＮＭＩ割込み処理は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により停電の発生等によるパチンコ機１０の電源断時に実行される。このＮＭＩ割込みにより、電源断時の主制御装置２６１の状態がＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶される。

【０３０４】

すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＣＰＵ５０１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始し、電源断の発生情報の設定として電源断の発生情報をＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶してＮＭＩ割込み処理を終了する。

【０３０５】

尚、上記のＮＭＩ割込み処理は払出制御装置３１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込みにより、電源断の発生情報がＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子に出力され、ＣＰＵ５１１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始する。その内容は上記説明の通りである。

【０３０６】

図１４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により例えば２ｍｓｅｃ毎に実行される。

【０３０７】

図１４において、先ずステップＳＢ３０１では、各種入賞検出スイッチの読み込み処理を実行する。ここでは主制御装置２６１に接続されている各種入賞検出スイッチ（一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３、始動入賞スイッチ２２４Ａ，２２４Ｂ、スルーゲートスイッチ２２５）の状態を読み込むと共に、該スイッチの状態を判定して検知情報を保存する。

【０３０８】

ステップＳＢ３０２では乱数初期値更新処理を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が上限値（本例では５９９）に達した際０にクリアする。

【０３０９】

また、ステップＳＢ３０３では乱数更新処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣＢ１、大当たり種別決定カウンタＣＢ２、リーチ選択カウンタＣＢ３及び普通図柄乱数カウンタＣＢ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣＢ１，ＣＢ２，ＣＢ３，ＣＢ４の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０３１０】

その後、ステップＳＢ３０４では、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢへの入賞に伴う始動入賞処理を実行し、ステップＳＢ３０５では、スルーゲート３４への遊技球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する。その後、タイマ割込み処理を一旦終了する。

【０３１１】

ここで、ステップＳＢ３０４の始動入賞処理について図１５のフローチャートを参照して説明する。尚、特別変動保留エリアの実行エリア及び各保留エリアには、大当たり乱数カウンタＣＢ１の値を記憶する大当たり乱数記憶エリア、大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値を記憶する大当たり種別乱数記憶エリア、リーチ選択カウンタＣＢ３の値を記憶するリーチ乱数記憶エリアが設けられている。

【０３１２】

先ず、ステップＳＢ５０１では、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢに入賞したか否かを第２始動入賞スイッチ２２４Ｂの検知情報に基づき判定する。該ステップＳＢ５０１で肯定判定された場合、ステップＳＢ５０２において、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示の保留数をカウントする下保留カウンタＮｂの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する。該ステップＳＢ５０２で否定判定された場合には、ステップＳＢ５０９へ移行する。一方、ステップＳＢ５０２で肯定判定された場合には、ステップＳＢ５０３に進み、下保留カウンタＮｂを１インクメントする。

【０３１３】

続くステップＳＢ５０４では、上記ステップＳＢ３０３の乱数更新処理で更新した大当たり乱数カウンタＣＢ１、大当たり種別決定カウンタＣＢ２、及びリーチ選択カウンタＣＢ３の各値を、第２特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに格納する。ステップＳＢ５０４の後、ステップＳＢ５０５に移行する。

【０３１４】

ステップＳＢ５０５では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が大当たりに対応する値であるか否かを判定する大当たり判定処理を行う。尚、大当たり判定処理の詳細については後述する。

【０３１５】

続くステップＳＢ５０６では、ステップＳＢ５０５で大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が大当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値に基づいて、大当たりの種別を判定する第２大当たり種別判定処理を行う。

【０３１６】

ここでは、先ず直前に行われた大当たり判定処理にて、大当たり当選フラグが設定されたか否かを判定し、否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判定された場合には、上記第２大当たり種別判定テーブルを参酌し、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が、「１６Ｒ確変大当たりＡ」に対応する値「０～９」のいずれかであった場合には、「１６Ｒ確変大当たりＡフラグ」をオンにし、「４Ｒ確変大当たりＡ」に対応する値「１０，１１」のいずれかであった場合には、「４Ｒ確変大当たりＡフラグ」をオンにし、「４Ｒ通常大当たりＡ」に対応する値「１２，１３」のいずれかであった場合には、「４Ｒ通常大当たりＡフラグ」をオンにし、「４Ｒ通常大当たりＢ」に対応する値「１４～１７」のいずれかであった場合には「４Ｒ通常大当たりＢフラグ」をオンにし、「ＪＵＢ大当たり」に対応する値「１８，１９」のいずれかであった場合には、「ＪＵＢ大当たりフラグ」をオンにする。

【０３１７】

尚、ここで「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」又は「ＪＵＢ大当たり」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、大当たり終了後の所定期間（本実施形態では変動表示２０回分）、付与された「高サポートモード」が「次回まで・高サポートモード」であることを報知しない非報知演出を行なうか否かの演出抽選が例えば１／１００程度の抽選確率で行なわれる。そして、抽選結果として、非報知演出が行なわれることが決定された場合には、非報知演出実行フラグがオンにされる。

【０３１８】

続くステップＳＢ５０７では、ステップＳＢ５０５で大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が大当たりに対応する値ではないと判定された場合に、新たに第２特別変動保留エリアに

記憶されたリーチ選択カウンタＣＢ３の値に基づいて、リーチの種別を判定するリーチ判定処理を行う。尚、リーチ判定処理の詳細については後述する。

【０３１９】

さらに続くステップＳＢ５０８では、保留制御コマンドの設定処理を行う。保留制御コマンドとは、第２特別変動保留エリアに保留記憶された各種保留情報（変動表示の内容を決定するために使用される情報）を事前にサブ制御装置２６２に対して知らせるためのコマンドである。本処理にて設定された保留制御コマンドは、次回の外部出力処理（ステップＳＢ２０１参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。保留制御コマンドには、例えば保留情報として、上記大当たり判定処理や大当たり種別判定処理の結果を示す情報、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢどちらの入賞を契機とする変動表示であるかを示す情報などが含まれる。

【０３２０】

ここで、ステップＳＢ５０５の大当たり判定処理の詳細について、図１６を参照して説明する。

【０３２１】

先ず、ステップＳＢ５１０１では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が、第１当否判定テーブルに記憶された大当たりに対応する値「７」、「３０７」のどちらかと一致するか否かを判定する。尚、図１６では便宜上、該ステップＳＢ５１０１の処理を簡略化して記載しているが、実際には、大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が「７」であるか否かを判定するとともに、該判定で否定判定された場合には、大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が「３０７」であるか否かを判定し、これらどちらかの判定で肯定判定された場合に、該ステップＳＢ５１０１で肯定判定され、どちらの判定においても否定判定された場合に、該ステップＳＢ５１０１で否定判定されることとなる。

【０３２２】

ステップＳＢ５１０１で肯定判定された場合、すなわち大当たり状態が発生すると判定された場合には、ステップＳＢ５１０２において大当たり当選フラグをオンにした後、ステップＳＢ５１０５へ移行する。ステップＳＢ５１０２において第１の遊技価値（第１の特別遊技状態）に相当する大当たり状態を発生させる主制御装置２６１の機能により本実施形態における第１の遊技価値付与手段（第１の特別遊技状態発生手段）が構成される。

【０３２３】

一方、ステップＳＢ５１０１で否定判定された場合には、ステップＳＢ５１０３において、後述する抽選モードフラグの値を基に、「高確率モード」中であるか否かを判定する。

【０３２４】

ステップＳＢ５１０３で肯定判定された場合、すなわち「高確率モード」中である場合には、ステップＳＢ５１０４において、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が、第２当否判定テーブルに記憶された大当たりに対応する値のうち、上記「７」、「３０７」を除く、「８～１６、３０８～３１６」のいずれかであるか否かを判定する。尚、該判定処理に際しても、実際には、上記のように大当たり乱数カウンタＣＢ１の値と大当たりに対応する各値とが一致するか否かを１つずつ判定する。

【０３２５】

該ステップＳＢ５１０４で肯定判定された場合、すなわち「高確率モード」中においては大当たり状態が発生すると判定された場合には、ステップＳＢ５１０２において大当たり当選フラグをオンにした後、そのまま本処理を終了する。

【０３２６】

ステップＳＢ５１０１やステップＳＢ５１０４の判定処理が本実施形態における第１の抽選を構成し、これを実行する主制御装置２６１の機能により第１の抽選手段が構成される。

【０３２７】

ステップＳＢ５１０３又はステップＳＢ５１０４で否定判定された場合、すなわち「大

当たり」でない場合には、ステップＳＢ５１０５へ移行する。
【０３２８】
　また、ステップＳＢ５１０５では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が、小当たりに対応する値「１０１～１２５、４０１～４２５」と一致するか否かを判定する。
【０３２９】
　ステップＳＢ５１０５で肯定判定された場合、すなわち小当たり状態が発生すると判定された場合には、ステップＳＢ５１０６において小当たり当選フラグをオンにした後、本処理を終了する。一方、ステップＳＢ５１０５で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。
【０３３０】
　ステップＳＢ５１０５の判定処理が本実施形態における第２の抽選を構成し、これを実行する主制御装置２６１の機能により第２の抽選手段が構成される。また、ステップＳＢ５１０６において第２の遊技価値（第２の特別遊技状態）に相当する小当たり状態を発生させる主制御装置２６１の機能により本実施形態における第２の遊技価値付与手段（第２の特別遊技状態発生手段）が構成される。
【０３３１】
　次に、ステップＳＢ５０７のリーチ判定処理について図１７を参照して説明する。
【０３３２】
　先ず、ステップＳＢ５３０１では、直前に行われた大当たり判定処理にて、当選フラグ（大当たり当選フラグ又は小当たり当選フラグ）が設定されたか否かを判定する。ステップＳＢ５３０１で肯定判定された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態が発生する場合には、そのまま本処理を終了する。
【０３３３】
　一方、ステップＳＢ５３０１で肯定判定された場合、すなわち当たり状態が発生しない場合には、ステップＳＢ５３０２において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに第２特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＢ３の値が、「前後外れリーチ」に対応する値「０、１」のどちらかと一致するか否かを判定する。ステップＳＢ５３０２で肯定判定された場合には、ステップＳＢ５３０３において、前後外れリーチの発生を示す前後外れフラグをオンにした後、本処理を終了する。
【０３３４】
　一方、ステップＳＢ５３０２で否定判定された場合には、ステップＳＢ５３０４において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに第２特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＢ３の値が、「前後外れ以外リーチ」に対応する値「２～２１」のいずれかと一致するか否かを判定する。該ステップＳＢ５３０４で肯定判定された場合には、ステップＳＢ５３０５において前後外れ以外フラグをオンにした後、本処理を終了する。
【０３３５】
　また、ステップＳＢ５３０４で否定判定された場合、すなわち「完全外れ」となる場合には、そのまま本処理を終了する。
【０３３６】
　図１５の説明に戻り、ステップＳＢ５０８の処理の後、又は、ステップＳＢ５０１で否定判定された場合には、ステップＳＢ５０９において、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡに入賞したか否かを第１始動入賞スイッチ２２４Ａの検出情報に基づき判定する。該ステップＳＢ５０９で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判定された場合には、ステップＳＢ５１０において、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示の保留数をカウントする上保留カウンタＮａの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する。該ステップＳＢ５１０で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＢ５１０で肯定判定された場合には、ステップＳＢ５１１に進み、上保留カウンタＮａを１インクメントする。
【０３３７】

続くステップＳＢ５１２では、大当たり乱数カウンタＣＢ１、大当たり種別決定カウンタＣＢ２、及びリーチ選択カウンタＣＢ３の各値を、第１特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに格納する。ステップＳＢ５１２の後、ステップＳＢ５１３に移行する。

【０３３８】

ステップＳＢ５１３では、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が大当たりに対応する値であるか否かを判定する大当たり判定処理を行う。尚、ステップＳＢ５１３の大当たり判定処理は、小当たり判定を除き、上記ステップＳＢ５０５の大当たり判定処理と同様であり、処理の対象となる変動表示に関する情報が、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞に基づくものであるといった点が異なるだけであるため、便宜上、詳細な説明は省略する。

【０３３９】

続くステップＳＢ５１４では、ステップＳＢ５１３で大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が大当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値に基づいて、大当たりの種別を判定する第１大当たり種別判定処理を行う。

【０３４０】

ここでは、先ず直前に行われた大当たり判定処理にて、大当たり当選フラグが設定されたか否かを判定し、否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判定された場合には、上記第１大当たり種別判定テーブルを参酌し、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が、「１６Ｒ確変大当たりＡ」に対応する値「０，１」のいずれかであった場合には「１６Ｒ確変大当たりＡフラグ」をオンにし、「１６Ｒ確変大当たりＢ」に対応する値「２～５」のいずれかであった場合には「１６Ｒ確変大当たりＢフラグ」をオンにし、「４Ｒ確変大当たりＡ」に対応する値「６」であった場合には「４Ｒ確変大当たりＡフラグ」をオンにし、「４Ｒ確変大当たりＢ」に対応する値「７～１０」のいずれかであった場合には「４Ｒ確変大当たりＢフラグ」をオンにし、「１６Ｒ通常大当たりＡ」に対応する値「１１」であった場合には「１６Ｒ通常大当たりＡフラグ」をオンにし、「１６Ｒ通常大当たりＢ」に対応する値「１２～１５」のいずれかであった場合には「１６Ｒ通常大当たりＢフラグ」をオンにし、「４Ｒ通常大当たりＢ」に対応する値「１６～１９」のいずれかであった場合には「４Ｒ通常大当たりＢフラグ」をオンにする。

【０３４１】

尚、ここで「１６Ｒ確変大当たりＡ」又は「４Ｒ確変大当たりＡ」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、ステップＳＢ５０６と同様、上記非報知演出を行なうか否かの演出抽選が行なわれる。そして、抽選結果として、非報知演出が行なわれることが決定された場合には、非報知演出実行フラグがオンにされる。

【０３４２】

続くステップＳＢ５１５では、ステップＳＢ５１３で大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が大当たりに対応する値ではないと判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＢ３の値に基づいて、リーチの種別を判定するリーチ判定処理を行う。尚、ステップＳＢ５１５のリーチ判定処理は、上記ステップＳＢ５０７のリーチ判定処理と同様であり、処理の対象となる変動表示に関する情報が、上始動入賞口３３ＹＡへの球に基づくものであるといった点が異なるだけであるため、便宜上、詳細な説明は省略する。

【０３４３】

さらに続くステップＳＢ５１６では、保留制御コマンドの設定処理を行う。その後、本処理を終了する。尚、ステップＳＢ５１６の保留制御コマンドの設定処理は、上記ステップＳＢ５０８の保留制御コマンドの設定処理と同様であり、処理の対象となる変動表示に関する情報が、上始動入賞口３３ＹＡへの球に基づくものであるといった点が異なるだけ

であるため、便宜上、詳細な説明は省略する。
【０３４４】
次に、ステップＳＢ３０５のスルーゲート通過処理について図１８のフローチャートを参照して説明する。
【０３４５】
ステップＳＢ６０１では、遊技球がスルーゲート３４を通過したか否かをスルーゲートスイッチ２２５の検出情報により判定する。
【０３４６】
ステップＳＢ６０１で否定判定された場合、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＢ６０１にて肯定判定された場合、すなわち、遊技球がスルーゲート３４を通過したと判定されると、ステップＳＢ６０２において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の保留数をカウントする普通保留カウンタＮｃの値が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ここで否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＢ６０２で肯定判定された場合、すなわち、スルーゲート３４への遊技球の通過が確認され、且つ、普通保留カウンタＮｃの値＜４であることを条件にステップＳＢ６０３に進み、普通保留カウンタＮｃを１インクリメントする。
【０３４７】
また、続くステップＳＢ６０４では、当否に関わる乱数を取得する。具体的には、上記ステップＳＢ３０３の乱数更新処理で更新した普通図柄乱数カウンタＣＢ４の値を、ＲＡＭ５０３の普通変動保留エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。その後、スルーゲート通過処理を終了する。従って、ステップＳＢ６０４の処理が第３当否抽選の一部を構成することとなる。
【０３４８】
次に、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行されるメイン処理の流れを図１２のフローチャートを参照しながら説明する。このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。
【０３４９】
先ず、ステップＳＢ１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウエイト処理を実行する。続くステップＳＢ１０２では、ＲＡＭアクセスを許可する。
【０３５０】
その後、ＣＰＵ５０１内のＲＡＭ５０３に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップＳＢ１０３では、電源装置３１３に設けたＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されているか否かを判定し、押下されていれば、バックアップデータをクリア（消去）するべく、ステップＳＢ１１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下されていなければ、続くステップＳＢ１０４で、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。ここで、設定されていなければ、バックアップデータは記憶されていないので、この場合もステップＳＢ１１２へ移行する。バックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＢ１０５でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＢ１０６では、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判定する。ここで算出したＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、この場合もステップＳＢ１１２へ移行する。
【０３５１】
ステップＳＢ１１２の処理では、サブ側の制御装置となるサブ制御装置２６２及び払出制御装置３１１等を初期化するために、初期化コマンドを送信する。なお、初期化コマンドを受信したサブ制御装置２６２は、後述するように自身の初期化処理を実行し、初期設

定である「通常状態」に対応する遊技状態判定値Ｘｊの値「０」を遊技状態格納エリアに記憶する。

【０３５２】

その後、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＢ１１３等）に移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ５０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【０３５３】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源が投入される。従って、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮされていれば、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＢ１１３等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳＢ１１３等）に移行する。つまり、ステップＳＢ１１３ではＲＡＭ５０３の使用領域を０にクリアし、続くステップＳＢ１１４ではＲＡＭ５０３の初期値を設定する。その後、ステップＳＢ１１５で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【０３５４】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押されていない場合（ステップＳＢ１０３：ＮＯ）には、電源断の発生情報が設定されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＢ１０７では、電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＢ１０８では、電源断の発生情報をクリアする。

【０３５５】

ステップＳＢ１０９では、ＲＡＭ５０３に記憶された電源断時の遊技状態を把握するための遊技状態チェック処理を実行する。

【０３５６】

続くステップＳＢ１１０では、サブ側の制御装置となるサブ制御装置２６２及び払出制御装置３１１等を電源断時の遊技状態に復帰させる復帰コマンドを送信する。尚、サブ制御装置２６２に送信する復帰コマンドには、上記遊技状態チェック処理にて特定した電源断時の遊技状態に係る情報（後述する遊技状態判定値Ｘｊ）が含まれる。

【０３５７】

ステップＳＢ１１１では、使用レジスタをＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａから復帰させる。その後、ステップＳＢ１１５で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【０３５８】

ここで、ステップＳＢ１０９の遊技状態チェック処理について図面を参照して説明する。図１９は、遊技状態チェック処理を示すフローチャートであり、図２０は、後述する抽選モードフラグ、サポートモードフラグ、遊技状態特定カウンタＫｊ及び遊技状態判定値Ｘｊの対応関係を示す説明図である。尚、遊技状態チェック処理は、後述する変動表示設定処理（ステップＳＢ８０７）や、当たり終了設定処理（ステップＳＢ１２１６）においても実行される。

【０３５９】

図１９に示すように、ステップＳＢ１９０１では、ＲＡＭ５０３にバックアップ記憶された電源断時の遊技状態に係る各種情報の読込み処理を実行する。具体的には、抽選モードフラグの値、サポートモードフラグの値、及び、遊技状態特定カウンタＫｊの値をそれぞれＲＡＭ５０３から読み込む。

【０３６０】

抽選モードフラグとは、抽選モードが「低確率モード」又は「高確率モード」のどちらであるかを判定するための状態判定情報であり、そのフラグ値として、抽選モードが「低

確率モード」の場合には「５０（Ｈ）」が設定され、「高確率モード」の場合には「５３（Ｈ）」が設定される。尚、抽選モードフラグにおける上位４ビットの値「５」は、ノイズ対策用に一律に付加されたものあって、特に遊技状態を判別するためのものではない。

【０３６１】

サポートモードフラグとは、入賞サポートモードがどのような状態にあるかを判定するための状態判定情報であり、そのフラグ値として、入賞サポートモードが「低サポートモード」である場合には「Ａ０（Ｈ）」が設定される。尚、サポートモードフラグにおける上位４ビットの値「Ａ」は、ノイズ対策用に一律に付加されたものあって、特に遊技状態を判別するためのものではない。

【０３６２】

また、入賞サポートモードが「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」である場合には、フラグ値として「Ａ１（Ｈ）」が設定される。

【０３６３】

また、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の場合には、フラグ値として「Ａ２（Ｈ）」が設定され、「次回まで・高サポートモード」である場合には、フラグ値として「Ａ３（Ｈ）」が設定される。

【０３６４】

遊技状態特定カウンタＫｊとは、大当たり終了後の変動表示の実行回数を計数し、遊技状態の切替えタイミングを特定するための状態判定情報であり、大当たり終了時に所定の初期値が設定され、変動表示が１回行われる毎に１ずつ減算される。例えば、後述するように遊技状態特定カウンタＫｊの初期値として「５０」が設定され、その後、該カウンタＫｊの値が「３１」となっていれば、その時点の変動表示は、大当たり終了後、２０回目の変動表示であると特定することができる。

【０３６５】

本実施形態では、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」又は「４Ｒ通常大当たりＢ」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合には、初期値として「５０」が設定される。

【０３６６】

また、「１６Ｒ通常大当たりＡ」又は「４Ｒ通常大当たりＡ」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「３０回・高サポートモードＳ」が付与される場合には、初期値として「３０」が設定される。

【０３６７】

また、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」又は「ＪＵＢ大当たり」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、初期値として「０」が設定される。但し、上記非報知演出実行フラグがオンとされ、非報知演出が実行される場合には、初期値として「３０」が設定される。非報知演出実行フラグは、初期値設定後、オフとされる。

【０３６８】

図１９の説明に戻り、ステップＳＢ１９０２では、ステップＳＢ１９０１にて読み込んだ抽選モードフラグの値と、サポートモードフラグの値とを加算する。

【０３６９】

続くステップＳＢ１９０３では、ステップＳＢ１９０２にて算出した加算値と、所定のマスク値（本実施形態では「０７（Ｈ）」）との論理積をとって、下位３ビットのデータを取出し、所定の作業エリアに遊技状態判定値Ｘｊとしてセットする。

【０３７０】

ステップＳＢ１９０４では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「低確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「２０回・高サポー

トモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」の状態であるか否かを判定する。

【０３７１】

ここで否定判定された場合には、ステップＳＢ１９０５へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」の状態であるか否かを判定する。

【０３７２】

ステップＳＢ１９０４、又は、ステップＳＢ１９０５で肯定判定された場合には、ステップＳＢ１９０９へ移行する。一方、ステップＳＢ１９０５で否定判定された場合には、ステップＳＢ１９０６へ移行する。

【０３７３】

ステップＳＢ１９０６では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「低確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の状態であるか否かを判定する。

【０３７４】

ここで否定判定された場合には、ステップＳＢ１９０７へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の状態であるか否かを判定する。

【０３７５】

ステップＳＢ１９０６、又は、ステップＳＢ１９０７で肯定判定された場合には、ステップＳＢ１９１２へ移行する。一方、ステップＳＢ１９０７で否定判定された場合には、ステップＳＢ１９０８へ移行する。

【０３７６】

ステップＳＢ１９０８では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「次回まで・高サポートモード」の状態であるか否かを判定する。

【０３７７】

ここで肯定判定された場合には、ステップＳＢ１９１４へ移行する。一方、否定判定された場合には、ステップＳＢ１９１６へ移行し、この遊技状態判定値Ｘｊの値「６」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。

【０３７８】

さて上記ステップＳＢ１９０４、又は、ステップＳＢ１９０５で肯定判定され、移行したステップＳＢ１９０９では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「３１」であるか否かを判定する。すなわち大当たり終了後の変動表示が２０回目であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合にはステップＳＢ１９１３へ移行し、否定判定された場合にはステップＳＢ１９１０へ移行する。

【０３７９】

ステップＳＢ１９１０では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「２１」であるか否かを判定する。すなわち大当たり終了後の変動表示が３０回目であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合にはステップＳＢ１９１３へ移行し、否定判定された場合には、ステップＳＢ１９１１へ移行する。

【０３８０】

ステップＳＢ１９１１では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「１１」であるか否かを判定する。すなわち大当たり終了後の変動表示が４０回目であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合にはステップＳＢ１９１３へ移行し、否定判定された場合にはステップＳＢ１９１２へ移行する。

【０３８１】

ステップＳＢ１９１２では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「１」であるか否かを判

定する。すなわち「５０回目（初期値「５０」の場合）」又は「３０回目（初期値「３０」の場合）」であるか否かを判定する。

【０３８２】

ここで否定判定された場合にはステップＳＢ１９１６へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値（「１」、「４」、「２」又は「５」）をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。

【０３８３】

一方、ステップＳＢ１９１２にて肯定判定された場合、すなわち遊技状態特定カウンタＫｊの値が「１」である場合には、ステップＳＢ１９１３へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値を「７」に変更する。その後、ステップＳＢ１９１６へ移行し、この遊技状態判定値Ｘｊの値「７」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。

【０３８４】

さて上記ステップＳＢ１９０８で肯定判定され、移行したステップＳＢ１９１４では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「０」であるか否かを判定する。すなわち入賞サポートモードが、上記非報知演出の行われない「次回まで・高サポートモード」であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合には、遊技状態判定値Ｘｊの値「６」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。

【０３８５】

一方、ステップＳＢ１９１４にて否定判定された場合、すなわち非報知演出が行われる「次回まで・高サポートモード」である場合には、ステップＳＢ１９１５へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値を「５」に変更する。その後、ステップＳＢ１９１６へ移行し、この遊技状態判定値Ｘｊの値「５」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。これにより、「次回まで・高サポートモード」の状態であっても所定回数（本実施形態では２０回）の間は、抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の状態と同様の演出が行われることとなる。

【０３８６】

次に、通常処理の流れを図１３のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳＢ２０１～ＳＢ２１０の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳＢ２１１，ステップＳＢ２１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【０３８７】

先ずステップＳＢ２０１では、前回の処理で更新された特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒや開閉役物３７Ｙ等の制御内容に基づいた制御信号を各装置に送信したり、コマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信したりする外部出力処理を実行する。以下により詳しい具体例をいくつか挙げる。

【０３８８】

例えば、上記各種検出スイッチの検知情報を基に、一般入賞口３１など各種入賞口への遊技球の入賞の有無を判定し、入賞有りの場合には該入賞に対応した個数に対応する賞球払出コマンドを払出制御装置３１１に対して送信する。

【０３８９】

また、エラー表示ランプ１０４を点滅させるためのコマンドなどが設定されている場合には、サブ制御装置２６２に対し該コマンドを出力する。

【０３９０】

また、外部出力処理では、上記抽選モードフラグや後述する大当たり中フラグなど各種情報を参酌して、遊技状態を把握させるための情報が遊技ホールのホールコンピュータへ外部出力される。さらには、ホールコンピュータへのエラー情報などの出力もこの出力処理において実行される。

【０３９１】

例えば、入賞エラーが検出された場合には、外部中継端子板２４０の所定の端子を介して、遊技ホールのホールコンピュータへオン信号（パルス信号）が出力され、入賞エラー

がない場合には、オフ信号が出力される。
【０３９２】
　また、演出表示装置４２による装飾図柄の変動表示に際して、変動パターンコマンド、図柄コマンド等をサブ制御装置２６２に送信する。これに対し、変動パターンコマンド、図柄コマンド等を入力したサブ制御装置２６２は、かかる各種コマンドに基づいて、演出表示装置４２の変動態様を決定し、該変動態様を演出表示装置４２において表示（変動表示）するように表示制御装置４５に対し指示を出す。
【０３９３】
　ステップＳＢ２０２では、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新を実行する。より具体的には、他のカウンタと同様に、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値（本実施形態では１９８，２４０）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。
【０３９４】
　続くステップＳＢ２０３では、払出制御装置３１１より受信した賞球計数信号を読み込む。次に、ステップＳＢ２０４では、払出制御装置３１１より受信した払出異常信号を読み込む。
【０３９５】
　その後、ステップＳＢ２０５では、第１表示制御処理を実行する。この処理では、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいてどのような制御を行うか該特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの制御内容の設定が行われると共に、大当たり判定や演出表示装置４２における装飾図柄の変動パターンの設定などが行われる。この第１表示制御処理の詳細は後述する。
【０３９６】
　ステップＳＢ２０６では、可変入賞装置制御処理を実行する。この処理では、可変入賞装置３２においてどのような制御を行うか該可変入賞装置３２の制御内容の設定が行われる。これにより、大当たり状態や小当たり状態となった場合には、可変入賞装置３２の開閉板３２ａの開閉処理が所定回数繰り返し実行される。可変入賞装置制御処理の詳細は後述する。
【０３９７】
　ステップＳＢ２０７では、第２表示制御処理を実行する。この処理では、普通図柄表示装置４１おいてどのような制御を行うか該普通図柄表示装置４１の制御内容の設定などが行われる。この第２表示制御処理の詳細は後述する。
【０３９８】
　ステップＳＢ２０８では、開閉役物制御処理を実行する。この処理では、開閉役物３７Ｙにおいてどのような制御を行うか該開閉役物３７Ｙの制御内容の設定が行われる。この開閉役物制御処理の詳細は後述する。
【０３９９】
　その後は、ステップＳＢ２０９において、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。ここでバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていなければ、ステップＳＢ２１０で、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、既に所定時間が経過していれば、ステップＳＢ２０１へ移行し、上記ステップＳＢ２０１以降の処理を繰り返し実行する。
【０４００】
　一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新を繰り返し実行する（ステップＳＢ２１１，ステップＳＢ２１２）。

【０４０１】
つまり、ステップＳＢ２１１では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が上限値（本例では５９９）に達した際０にクリアする。
【０４０２】
また、ステップＳＢ２１２では、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新を実行する（前記ステップＳＢ２０２と同様）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値（本例では１９８，２４０）に達した際それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の変更値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。
【０４０３】
ここで、ステップＳＢ２０１～ＳＢ２０９の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定ではなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち大当たり乱数カウンタＣＢ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２についてもランダムに更新することができる。
【０４０４】
さて、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば（ステップＳＢ２０９：ＹＥＳ）、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＢ２１３以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＢ２１３において各割込み処理の発生を禁止し、ステップＳＢ２１４において、ＣＰＵ５０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＢ２１５において、スタックポインタの値をバックアップエリア５０３ａに記憶する。その後、ステップＳＢ２１６において、電源が遮断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置（払出制御装置３１１等）に対して送信する。そして、ステップＳＢ２１７でＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリア５０３ａに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。その後、ステップＳＢ２１８でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。
【０４０５】
なお、ステップＳＢ２０９の処理は、ステップＳＢ２０１～ＳＢ２０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるステップＳＢ２１１，ＳＢ２１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置２６１の通常処理において、各処理の終了時に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５０３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、主制御装置２６１の処理の負担を軽減することができる。さらに、データの記憶前に割込み処理の発生を禁止（ステップＳＢ２１３）するので、電源が遮断されたときのデータが変更されることを防止でき、電源遮断前の状態を確実に記憶することができる。
【０４０６】
次に、前記ステップＳＢ２０５の第１表示制御処理について図２１のフローチャートを参照して説明する。
【０４０７】
図２１において、ステップＳＢ８０１では、詳しくは後述する各種当たり中フラグ（大当たり中フラグ及び小当たり中フラグ）を参照し、今現在、当たり中（大当たり状態中又は小当たり状態中）であるか否かを判定する。尚、当たり状態（大当たり状態及び小当たり状態）中には、当たり状態の最中と当たり状態終了後の所定時間とが含まれる。ここで

言う当たり状態終了後の所定時間とは、当たり状態終了後、通常遊技（特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおける変動表示）が開始されるまでの時間であり、一般にこの時間帯は、演出表示装置４２にて当たり状態の終了や当たり後に付与される各種遊技状態や各種モードを示す表示などが行われる。また、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ、及び演出表示装置４２にて変動表示が当たりに対応する態様にて停止表示されてから可変入賞装置３２が開放されるまでの間の期間（一般にこの時間帯は演出表示装置４２にて当たり状態の開始を示す表示が行われる）についても当たり中に含まれる。

【０４０８】

ステップＳＢ８０１で肯定判定された場合、すなわち当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する、一方、ステップＳＢ８０１で否定判定された場合には、ステップＳＢ８０２において、詳しくは後述する第１表示中フラグの設定状況を見て、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）にて変動表示中であるか否かを判定する。詳しくは、第１表示中フラグが設定されている場合（オン状態の場合）には変動表示中とみなされ、第１表示中フラグが解除されている場合（オフ状態の場合）には、変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。尚、詳しくは後述するが、第１表示中フラグは、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示を開始する際（ステップＳＢ９２０参照、ステップＳＢ８０７参照）にオンにされ、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示が停止表示される際（ステップＳＢ８１４参照）にオフにされる。

【０４０９】

そして、ステップＳＢ８０２で否定判定された場合、すなわち、当たり状態中でなくさらに変動表示中でもない場合には、ステップＳＢ８０３に進み、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示（第２変動表示）の保留数をカウントする下保留カウンタＮｂの値が０よりも大きいか否かを判定する。

【０４１０】

ステップＳＢ８０３で肯定判定された場合、すなわち、第２変動表示が１つでも保留記憶されている場合には、ステップＳＢ８０４において、下保留カウンタＮｂから１を減算する。尚、本実施形態では、ステップＳＢ８０３の判定処理により、第２変動表示が保留記憶されている場合には、第１変動表示を実行することなく第２変動表示を実行することとなる。つまり、第２変動表示よりも第１変動表示の方が早くに保留記憶された場合であっても、第２変動表示を優先して消化する（第１変動表示を後回しにする）構成となっている。

【０４１１】

続くステップＳＢ８０５では、第２特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。ステップＳＢ８０５の後、ステップＳＢ８０６において、第２保留ランプ４６ｂを点灯・消灯させる処理や、変動特定ランプ４０を赤色に発光させる処理を行ってから、ステップＳＢ８０７に移行する。

【０４１２】

また、ステップＳＢ８０３で否定判定された場合、すなわち、第２変動表示が１つも保留記憶されていない場合には、ステップＳＢ８０８において、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示（第１変動表示）の保留数をカウントする上保留カウンタＮａが０よりも大きいか否かを判定する。該ステップＳＢ８０８で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０４１３】

一方、ステップＳＢ８０８で肯定判定された場合には、ステップＳＢ８０９において、上保留カウンタＮａから１を減算する。続くステップＳＢ８１０では、第１特別変動保留

エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。ステップＳＢ８１０の後、ステップＳＢ８１１において、第１保留ランプ４６ａを点灯・消灯させる処理や、変動特定ランプ４０を青色に発光させる処理を行ってから、ステップＳＢ８０７に移行する。尚、本実施形態では、特別変動保留エリアの実行エリアは１つであり、第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアに格納されているデータは、該データに基づく変動表示を行う際に、共通の実行エリアにシフトされることとなる。

【０４１４】

ステップＳＢ８０７では変動表示設定処理が行われる。ここで、変動表示設定処理の詳細について、図２３を参照して説明する。

【０４１５】

先ずステップＳＢ９００において遊技状態チェック処理を実行する。尚、該遊技状態チェック処理は、上記ステップＳＢ１０９の遊技状態チェック処理（図１９参照）と同様の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【０４１６】

続いて、ステップＳＢ９０１では、上記小当たり当選フラグがオンであるか否かを判定することで、変動表示が小当たりに対応するものであるか否かを判定する。

【０４１７】

ここで小当たりに対応するものであると判断された場合にはステップＳＢ９１０へ移行する。一方、小当たりでないと判断された場合には、ステップＳＢ９０２へ移行する。

【０４１８】

ステップＳＢ９０２では、上記大当たり当選フラグがオンであるか否かを判定することで、変動表示が大当たりに対応するものであるか否かを判定する。

【０４１９】

ここで大当たりに対応するものであると判断された場合にはステップＳＢ９０３へ移行する。一方、大当たりでも小当たりでもないと判断された場合、すなわち外れである場合には、ステップＳＢ９１２へ移行する。

【０４２０】

ステップＳＢ９０３では、上記各種確変大当たりフラグ（「１６Ｒ確変大当たりＡフラグ」、「１６Ｒ確変大当たりＢフラグ」、「４Ｒ確変大当たりＡフラグ」、「４Ｒ確変大当たりＢフラグ」）のいずれかがオンであるか否かを判定することで、変動表示が「確変大当たり」に対応したものであるか否かを判定する。

【０４２１】

ステップＳＢ９０３で肯定判定された場合、すなわち「確変大当たり」である場合には、ステップＳＢ９０４にて「確変大当たり」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。続けて、ステップＳＢ９０５にて「確変大当たり」に対応する図柄テーブルを参酌して大当たり図柄（本実施形態では奇数図柄か偶数図柄であるか）を決定し、これに対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ１」又は「ＢＺ２」）を設定する。その後、ステップＳＢ９２０へ移行する。

【０４２２】

ステップＳＢ９０３で否定判定された場合には、ステップＳＢ９０６に移行し、上記各種通常大当たりフラグ（「１６Ｒ通常大当たりＡフラグ」、「１６Ｒ通常大当たりＢフラグ」、「４Ｒ通常大当たりＡフラグ」、「４Ｒ通常大当たりＢフラグ」）のいずれかがオンであるか否かを判定することで、変動表示が「通常大当たり」に対応したものであるか否かを判定する。該ステップＳＢ９０６で肯定判定された場合、すなわち「通常大当たり」である場合には、ステップＳＢ９０７にて「通常大当たり」に対応する変動パターンテ

ーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。続けて、ステップＳＢ９０８にて「通常大当たり」に対応する図柄テーブルを参酌して大当たり図柄（本実施形態では奇数図柄か偶数図柄であるか）を決定し、これに対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ１」又は「ＢＺ２」）を設定する。その後、ステップＳＢ９２０へ移行する。

【０４２３】

但し、本実施形態では、上述したように演出表示装置４２において停止表示された図柄の種類によっては、大当たり終了後に付与される抽選モード等の遊技状態が判別不能となっている。つまり、「確変大当たり」であれば「奇数図柄」が停止表示され、「通常大当たり」であれば「偶数図柄」が停止表示されるといったように、変動パターンや停止図柄と、大当たり種別との関係が明確に対応付けられているわけではなく、本実施形態では、あくまでも上記各種テーブルにより、例えば「確変大当たり」であれば「奇数図柄」で停止表示されやすいなど、各種大当たりの種別によって所定の変動パターンや図柄の出現率が異なるようにテーブル分けされているだけである。従って、例えば大当たり時には「確変大当たり」や「通常大当たり」などの大当たり種別に関係なく、１つの大当たりテーブルを基に変動パターンや停止図柄を選出する構成としてもよい。

【０４２４】

また、ステップＳＢ９０６で否定判定された場合には、ステップＳＢ９０９に移行し、ＪＵＢ大当たりフラグがオンであるか否かを判定することで、変動表示が「ＪＵＢ大当たり」に対応したものであるか否かを判定する。該ステップＳＢ９０９で肯定判定された場合、すなわち「ＪＵＢ大当たり」である場合には、ステップＳＢ９１０へ移行する。

【０４２５】

ステップＳＢ９１０においては、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。その後、ステップＳＢ９１１にてチャンス図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ６」）を設定して、ステップＳＢ９２０へ移行する。

【０４２６】

また、ステップＳＢ９０２で否定判定された場合、すなわち「外れ」である場合には、ステップＳＢ９１２において、前後外れフラグがオンであるか否かを判定する。

【０４２７】

ステップＳＢ９１２で肯定判定された場合、すなわち、「前後外れリーチ」である場合には、ステップＳＢ９１３にて「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定するとともに前後外れフラグをオフする。続けてステップＳＢ９１４にて前後外れ図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ３」）に設定する。その後、ステップＳＢ９２０へ移行する。

【０４２８】

一方、ステップ９１２で否定判定された場合、ステップＳＢ９１５において、前後外れ以外フラグがオンであるか否かを判定する。該ステップＳＢ９１５で肯定判定された場合、すなわち、「前後外れ以外リーチ」である場合には、ステップＳＢ９１６にて「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定するとともに前後外れ以外フラグをオフする。続けて、ステップＳＢ９１７にて前後外れ以外図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ４」）に設定する。その後、ステップＳＢ９２０へ移行する。

【０４２９】

また、ステップＳＢ９１５で否定判定された場合、すなわち「完全外れ」である場合には、ステップＳＢ９１８にて「完全外れ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して外れ変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。続けて、ステップＳＢ９１９にて完全外れ図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ５」）に設定する。その後、ステップＳＢ９２０へ移行する。

【０４３０】

ここで、便宜上、変動パターンテーブル及び変動パターンコマンドについて説明する。本実施形態では、上述した「確変大当たり」に対応する変動パターンテーブル（以下、確変大当たり時・変動パターンテーブルという）、「通常大当たり」に対応する変動パターンテーブル、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターンテーブル、「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブル、「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターンテーブル、並びに、「完全外れ」に対応する変動パターンテーブル（以下、完全外れ時・変動パターンテーブルという）がそれぞれ遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」）に応じて複数設けられている。

【０４３１】

例えば、確変大当たり時・変動パターンテーブルに関しては、図４０（ａ）に示すように、基準アドレスとなる「１００番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の「通常状態」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶されている。

【０４３２】

同様に「１０１番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０２番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０３番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「３」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０４番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０５番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０６番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０７番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「７」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶されている。

【０４３３】

また、完全外れ時・変動パターンテーブルに関しては、図４０（ｂ）に示すように、基準アドレスとなる「７００番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の「通常状態」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶されている。

【０４３４】

同様に「７０１番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０２番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０３番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「３」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０４番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０５番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０６番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０７番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「７」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶されている。

【０４３５】

図示は省略するが、その他の上記「通常大当たり」に対応する変動パターンテーブル、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターンテーブル、「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブル、並びに、「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターンテーブルに関しても、上記確変大当たり時・変動パターンテーブル、及び、完全外れ時・変動パターンテーブルの場合と同様に、遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」対応する複数のテーブル群が所定の基準アドレスから連番で格納されている。

【０４３６】

従って、上記ステップＳＢ９０４、ステップＳＢ９０７、ステップＳＢ９１０、ステップＳＢ９１３、ステップＳＢ９１６、ステップＳＢ９１８において変動パターンを決定する際には、まず上記遊技状態チェック処理（ステップＳＢ９００）において特定した遊技状態判定値Ｘｊを基に、複数のテーブル群の中から所定の遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊ

の値「０」～「７」）に対応するテーブルを選出する処理を行う。この際、基準アドレス（例えば確変大当たり時・変動パターンテーブルの場合には「１００番地」）に対し、遊技状態判定値Ｘｊの値を加算することで、選出すべきテーブルの格納されたアドレスを特定することができる。つまり、遊技状態判定値Ｘｊの値がそのままオフセット値の役割を果たす。

【０４３７】

そして、選択された変動パターンテーブル（例えば、「１００番地」に格納された「通常状態（Ｘｊ＝０）」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブル：図４１参照）を基に変動パターンを決定し、これに対応する変動パターンコマンドを設定する。

【０４３８】

本実施形態における変動パターンコマンドは、２バイト構成からなり、上位バイトにおける上位４ビットが、遊技状態を特定する情報によって構成されている。本実施形態では、上記遊技状態判定値Ｘｊの値がそのまま設定される。また、上位バイトの下位４ビットが、大当たり種別などを特定する情報によって構成されて、下位バイトの８ビットが、変動パターン（変動時間やリーチ種別等）を特定する情報によって構成されている。

【０４３９】

例えば、通常状態（Ｘｊ＝０）に係る確変大当たり時・変動パターンテーブル〔図４０（ａ）参照〕を参照して判るとおり、通常状態に係る確変大当たり時・変動パターンコマンドでは、上位バイトにおける上位４ビットに遊技状態判定値Ｘｊの値である「０」が設定され、続く下位４ビットに「確変大当たり」を示す「Ｆ」が設定されている。そして、残りの下位バイトの８ビットに対し、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値に対応した変動パターンを特定する値が設定される。尚、サブ制御装置２６２には、これらの変動パターンコマンドと装飾図柄の変動態様（演出パターン）との関係がテーブルで記憶されており、変動パターンコマンドを受信すると、該変動パターンコマンドに対応する変動パターン（演出パターン）が実行可能となる。

【０４４０】

次に、図柄コマンドについて詳しく説明する。図柄コマンドは、サブ制御装置２６２に停止図柄を決定させるためのコマンドである。本実施形態では、奇数大当たり図柄の組合わせ、偶数大当たり図柄の組合わせ、前後外れ図柄の組合わせ、前後外れ以外図柄の組合わせ、完全外れ図柄の組合わせ、チャンス図柄の組合わせという６つの区分を指定するものである。これらの区分は、例えば、「ＢＺ１」，「ＢＺ２」，「ＢＺ３」，「ＢＺ４」，「ＢＺ５」，「ＢＺ６」で示され、この内のいずれかが図柄コマンドとして設定される。一方、サブ制御装置２６２には、これらのコマンドと停止図柄との関係がテーブルで記憶されている。そして、サブ制御装置２６２は、図柄コマンドに対応する停止図柄を表示する。

【０４４１】

奇数大当たり図柄の組合わせは、１，３，５，７，９の数字のゾロ目からなる図柄の組合わせであり、奇数大当たり図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ１」が設定される。そして、サブ制御装置２６２は、図柄コマンドに奇数大当たり図柄を示す「ＢＺ１」が設定されている場合、１，３，５，７，９の数字のゾロ目からなる図柄の組合わせのうちの一つを停止図柄として決定する。

【０４４２】

偶数大当たり図柄の組合わせは、０，２，４，６，８の数字のゾロ目からなる図柄の組合わせであり、偶数大当たり図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ２」が設定される。そして、サブ制御装置２６２は、図柄コマンドに偶数大当たり図柄を示す「ＢＺ２」が設定されている場合、０，２，４，６，８の数字のゾロ目からなる図柄の組合わせのうちの一つを停止図柄として決定する。

【０４４３】

前後外れ図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１

つだけずれて停止する「前後外れリーチ」に対応するものであり、前後外れ図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ３」が設定される。

【０４４４】

前後外れ以外図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」に対応するものであり、前後外れ以外図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ４」が設定される。

【０４４５】

完全外れ図柄の組合わせは、リーチ発生しない「完全外れ」に対応するものであり、完全外れ図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ５」が設定される。

【０４４６】

また、チャンス図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ６」が設定される。ちなみに、チャンス図柄は１種類であり、本例では、上述したように各図柄表示領域にて停止表示される装飾図柄が上から「３」・「４」・「１」となっている。

【０４４７】

なお、詳しくは後述するが、図柄コマンドに「ＢＺ３」～「ＢＺ５」が設定されている場合、サブ制御装置２６２は、対応するＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。具体的には、前後外れ図柄の組合わせを示す「ＢＺ３」が図柄コマンドに設定されると、該図柄コマンドを受信したサブ制御装置２６２は、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファに格納されている前後外れリーチに対応する図柄の組合わせを停止図柄として決定する。前後外れ以外図柄の組合わせを示す「ＢＺ４」が図柄コマンドに設定されると、ＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている前後外れ以外リーチに対応する図柄の組合わせを、サブ制御装置２６２が停止図柄として決定する。完全外れ図柄の組合わせを示す「ＢＺ５」が図柄コマンドに設定されると、ＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納されている完全外れに対応する図柄の組合わせを、サブ制御装置２６２が停止図柄として決定する。

【０４４８】

また、図柄コマンドに「ＢＺ６」が設定されている場合、サブ制御装置２６２は、装飾図柄の組合わせとしてチャンス図柄を選択する。

【０４４９】

尚、上述したように設定された変動パターンコマンド及び図柄コマンドは、後述する外部出力処理（ステップＳＢ２０１）において出力される。そして、これらのコマンドを入力したサブ制御装置２６２は、かかるコマンドに基づいて、演出表示装置４２の変動態様を決定し、該変動態様を演出表示装置４２において表示（変動表示）するように表示制御装置４５に対し指示を出す。

【０４５０】

さて、ステップＳＢ９２０では、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて変動表示を行う条件が成立したことを示す開始設定処理を行う。この開始設定処理では、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて変動表示中であるか否かを示す第１表示中フラグがオンにされるとともに、第１表示タイマの設定処理が行われる。

【０４５１】

第１表示タイマとは、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおける変動時間（変動表示の残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。

【０４５２】

本実施形態における特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示時間は、上記変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２により選出される装飾図柄の変動パターンに対応した値が設定される。このような第１表示タイマの設定に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒに対し変動表示を開始する旨の制御信号が出力された場合には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて変動表示が開始される。そして、ステップＳＢ９２０の終了後、変動表示設定処理を終了する。

【０４５３】
図２１の説明に戻り、ステップＳＢ８０２で肯定判定された場合、すなわち変動表示中である場合には、ステップＳＢ８１２に進み、第１表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第１表示タイマの値が４ｍｓｅｃずつ減算されていく。例えば変動時間が１０秒（１００００ｍｓｅｃ）の場合には、第１表示タイマに対して「２５００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。
【０４５４】
続いてステップＳＢ８１３に進み、上記減算後の第１表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判定する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち第１表示タイマの値が「０」となった時にステップＳＢ８１３が肯定判定される。
【０４５５】
ステップＳＢ８１３で否定判定された場合には、ステップＳＢ８１７において、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示を継続して行うための切替表示設定を行い、本処理を終了する。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒに対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、第１表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの切替表示（変動表示）が実現される。
【０４５６】
一方、ステップＳＢ８１３で肯定判定された場合には、ステップＳＢ８１４において第１表示中フラグを解除（オフ）し、ステップＳＢ８１５において特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて停止表示を行うための停止表示設定を行う。
【０４５７】
尚、上記停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、特別表示装置４３Ｌ、４２Ｒに対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。例えば、「１６Ｒ確変大当たりＡ」である場合には「９－」を停止表示（例えば数秒間だけ点灯）させる。
【０４５８】
続いて、ステップＳＢ８１６において変動終了時設定処理を行った後、本処理を終了する。ここで、変動終了時設定処理について、図２２を参照して説明する。
【０４５９】
先ず、ステップＳＢ１００１において、上記大当たり当選フラグ及び小当たり当選フラグを参酌し、停止表示が大当たり又は小当たりに対応するか否かを判定する。ここで、大当たり又は小当たりに対応する場合には、ステップＳＢ１００２へ移行し、当たり設定を行う。具体的には、大当たり中フラグ、小当たり中フラグ、第１可変フラグ、第１可変タイマ、開放数カウンタ及び入賞カウンタＶｘ等の設定処理を行う。そして、ステップＳＢ１００２の終了後、変動終了時設定処理を終了する。
【０４６０】
大当たり中フラグとは、大当たり状態中か否かを判定するための状態判定情報であり、ここでは大当たり状態の発生を示す「１」がフラグ値として設定される（オンされる）。
【０４６１】
小当たり中フラグとは、小当たり状態中か否かを判定するための状態判定情報であり、ここでは大当たり中フラグと同様、小当たり状態の発生を示す「１」がフラグ値として設定される（オンされる）。
【０４６２】
第１可変フラグとは、可変入賞装置３２が開状態中であるか否かを判定するための状態判定情報である。
【０４６３】
第１可変タイマとは、可変入賞装置３２の開放時間（特賞状態の発生時間）や各特賞状態間のインターバル等を計測するための計測手段であり、開閉板３２ａの開放開始又は開放終了から規定時間が経過したか否かを判定する際等に参酌される。ステップＳＢ１００

２の当たり設定処理では、開閉パターン制御テーブル（図４２参照）を参酌して、各種当たりに対応した所定値が設定される。例えば、「１６Ｒ確変大当たりＡ」のように初回が上記「長開放」の場合には、第１可変タイマに「７５００」が設定され、「ＪＵＢ大当たり」のように初回が上記「短開放」の場合には、第１可変タイマに「１００」が設定される。これにより、開閉板３２ａの１開閉動作あたりの最大開放時間（規定時間）が「３０秒」又は「０．４秒」に設定されることとなる。

【０４６４】

尚、開閉パターン制御テーブルには、図４２に示すように、各種当たり状態における特賞状態の発生回数（ラウンド数）、各特賞状態（各ラウンド）における開閉板３２ａの開放時間、各特賞状態間のインターバル時間などが予め設定されている。

【０４６５】

開放数カウンタとは、大当たり状態中又は小当たり状態中に実行される特賞状態の発生回数、つまり可変入賞装置３２の開閉処理（「長開放」又は「短開放」）の実行回数を判定するための状態判定情報である。ステップＳＢ１００２の当たり設定処理では、開閉パターン制御テーブルを参酌して、各種当たりに対応した初期値が設定される。例えば、「１６Ｒ確変大当たりＡ」の場合には、１６回を示す「１６」が設定され、「ＪＵＢ大当たり」の場合には、５回の「短開放」と１５回の「長開放」の合計である２０回を示す「２０」が初期値として設定される。

【０４６６】

入賞カウンタＶｘとは、可変入賞装置３２へ入賞した遊技球の数を計数する入賞計数手段である。本実施形態では、タイマ割込み処理のスイッチ読み込み処理（図１４参照）に際して、可変入賞装置３２への入賞があったか否かをカウントスイッチ２２３の検出情報に基づき判定し、可変入賞装置３２への入賞があったと判定されると、入賞カウンタＶｘの値が１加算される。

【０４６７】

また、ステップＳＢ１００２の当たり設定処理では、開閉パターン制御テーブルを参酌して、開閉板３２ａの１開閉動作（一回の特賞状態）あたりの可変入賞装置３２への最大入賞予定数である規定個数Ｋ１の設定を行う。規定個数Ｋ１は、上述したとおり、「長開放」又は「短開放」といった開放種別（一回の開閉動作に係る開閉部材の動作態様）ごとに予め定められている。例えば「長開放」であれば規定個数Ｋ１として「１０」、「短開放」であれば規定個数Ｋ１として「３」が設定される。

【０４６８】

ステップＳＢ１００２の当たり設定処理では、大当たり又は小当たりの開始を告げるオープニングコマンドの設定なども行われる。但し、「ＪＵＢ大当たり」の場合には、５回の「短開放」の終了後（後述するステップＳＢ１２１７の特賞状態開始処理等）にオープニングコマンドの設定が行われる。これにより、「ＪＵＢ大当たり」の場合には、５回の「短開放」の終了後に大当たり報知演出等が行われることとなり、ここまでは、小当たりの場合と区別ができないようになっている。

【０４６９】

さて、ステップＳＢ１００１において、大当たり又は小当たりに対応しない、すなわち上記大当たり当選フラグ及び小当たり当選フラグがオフであると判定された場合には、ステップＳＢ１００３へ移行する。

【０４７０】

ステップＳＢ１００３では、サポート回数カウンタのカウンタ値が「０」か否かを判定する。サポート回数カウンタとは、「高サポートモード」の継続期間（変動表示何回分か）を計測するための手段であり、後述するように大当たり終了後に、各種大当たりに対応する値がカウンタ値として設定される。

【０４７１】

ここで、サポート回数カウンタのカウンタ値が「０」の場合には、そのまま本処理を終了する。一方、サポート回数カウンタが設定されている場合（カウンタ値が「０」以外の

場合）には、高サポートモードの設定中とみなし、ステップＳＢ１００４において、サポート回数カウンタの値を１減算する処理を行う。ステップＳＢ１００４では、上記遊技状態特定カウンタＫｊの値を１減算する処理も併せて行う。その後、ステップＳＢ１００５へ移行する。

【０４７２】

ステップＳＢ１００５では、サポート回数カウンタのカウンタ値が「０」か否かを判定する。つまり、今回の変動表示が、大当たり終了後（高サポートモードの付与後）、所定回数目の変動表示であったか否かを判定する。ここで、サポート回数カウンタの値が「０」であれば、ステップＳＢ１００６においてサポートモードフラグの値を「低サポートモード」を示す「Ａ０（Ｈ）」に切替える処理を行い、本処理を終了する。

【０４７３】

一方、ステップＳＢ１００５で、サポート回数カウンタのカウンタ値が「０」でないと判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０４７４】

次に、上記ステップＳＢ２０６の可変入賞装置制御処理について図２４のフローチャートを参照して説明する。

【０４７５】

まずステップＳＢ１２０１において大当たり中フラグ又は小当たり中フラグがオンであるか否かを判定する。ここで否定判定された場合には、本処理をそのまま終了する。

【０４７６】

ステップＳＢ１２０２で肯定判定された場合には、続くステップＳＢ１２０２において、上記第１可変タイマのカウント値を１減算する。

【０４７７】

続くステップＳＢ１２０３では、第１可変フラグがオンであるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合、すなわち可変入賞装置３２が開状態である場合には、ステップＳＢ１２０４に進み、第１可変タイマのカウント値が「０」であるか否か、すなわち開閉板３２ａの１開閉動作（「長開放」又は「短開放」）あたりの開放時間（規定時間「３０秒」又は「０．４秒」）が残されているか否かを判定する。

【０４７８】

ステップＳＢ１２０４にて否定判定された場合には、ステップＳＢ１２０５に進み、入賞カウンタＶｘの値が規定個数Ｋ１以上であるか否か、すなわち１回の特賞状態で可変入賞装置３２へ入賞した遊技球の球数が最大入賞予定数（規定個数「１０個」又は「３個」）に達したか否かを判定する。ステップＳＢ１２０５にて否定判定された場合、すなわち可変入賞装置３２を閉状態とするタイミング（特賞状態終了のタイミング）が未だ到来していない場合には、そのまま本処理を終了する。

【０４７９】

一方、ステップＳＢ１２０４又はステップＳＢ１２０５にて肯定判定された場合には、ステップＳＢ１２０６に進み、第１可変タイマの設定処理を行う。

【０４８０】

ここで、第１可変タイマには、特賞状態の終了から所定時間が経過したか否か（例えば大当たりや小当たりの終了から所定時間が経過したか否か、所定の特賞状態の終了から次の特賞状態が開始されるまでのインターバルが経過したか否か等）を判定するため、上記開閉パターン制御テーブルを参酌して、所定値（例えば「３秒」に相当する値「７５０」、又は、「１秒」に相当する「２５０」）がセットされる。

【０４８１】

その後、ステップＳＢ１２０７に進み、開放数カウンタのカウンタ値が「０」であるか否か、すなわち特賞状態（「長開放」や「短開放」）の実行回数が規定回数に達したか否かを判定する。

【０４８２】

ステップＳＢ１２０７で肯定判定された場合には、ステップＳＢ１２１０において開放

終了設定処理を行い、本処理を終了する。ステップＳＢ１２１０の終了設定処理では、第１可変フラグをオフするとともに、当たり終了フラグをオンする。

【０４８３】

ステップＳＢ１２０７で否定判定された場合、すなわち特賞状態（「長開放」や「短開放」）の実行回数が規定回数に達していない場合には、ステップＳＢ１２１１において、特賞送り処理を行い、本処理を終了する。

【０４８４】

ステップＳＢ１２１１の特賞送り処理では、開放数カウンタの値を１減算すると共に、第１可変フラグをオフにする。これにより、特賞状態の実行回数が上記規定回数に達するまで上記開閉処理が繰り返し行われることとなる。

【０４８５】

さて、上記ステップＳＢ１２０３にて否定判定された場合、すなわち特賞状態終了後の所定時間内（当たり終了後の所定時間内、又は、特賞状態間のインターバル中）である場合には、ステップＳＢ１２１２に進み、第１可変タイマの値が「０」であるか否かを判定する。

【０４８６】

ステップＳＢ１２１２にて肯定判定された場合、すなわち特賞状態の終了から所定時間が経過し、次の過程（次の特賞状態の開始、又は、通常遊技の開始）へ移行するタイミングに至った場合には、ステップＳＢ１２１５へ移行する。一方、ステップＳＢ１２１２にて否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０４８７】

ステップＳＢ１２１５では、上記当たり終了フラグを参酌して、大当たり状態又は小当たり状態を終了するか否かを判定する。

【０４８８】

ステップＳＢ１２１５で肯定判定された場合には、ステップＳＢ１２１６において当たり終了設定処理を行った後、本処理を終了する。

【０４８９】

一方、ステップＳＢ１２１５で否定判定された場合には、ステップＳＢ１２１７において特賞状態開始処理を行った後、本処理を終了する。

【０４９０】

ステップＳＢ１２１６の当たり終了設定処理では、大当たり中フラグ又は小当たり中フラグをオフするとともに、抽選モードフラグの切替処理、サポートモードフラグの切替処理、サポート回数カウンタの設定処理、遊技状態通知コマンドの設定処理、大当たり又は小当たりの終了を告げるエンディングコマンドの設定処理などが行われる。

【０４９１】

抽選モードフラグの切替処理では、上述した各種大当たりフラグに基づいて、抽選モードフラグの切替設定が行われる。これにより、大当たり終了後に「高確率モード」が設定される場合（各種「確変大当たりフラグ」又は「ＪＵＢ大当たりフラグ」がオン）には、「高確率モード」の発生を示す「５３（Ｈ）」がフラグ値として設定される。一方、「低確率モード」が設定される場合（各種「通常大当たりフラグ」がオン）には、「低確率モード」の発生を示す「５０（Ｈ）」がフラグ値として設定される。

【０４９２】

但し、小当たり当選フラグがオンの場合には、抽選モードフラグの切替処理は行われず、元のモードに係るフラグ値がそのまま設定される。例えば小当たり状態の発生前に「高確率モード」が設定されている場合（抽選モードフラグのフラグ値「５３（Ｈ）」）には、小当たり終了後も、そのまま「高確率モード（抽選モードフラグのフラグ値「５３（Ｈ）」）が設定される。

【０４９３】

サポートモードフラグの切替処理では、上述した各種大当たりフラグに基づいて、サポートモードフラグの切替設定が行なわれる。これにより、大当たり終了後に「２０回・高

サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合にはフラグ値として「Ａ１（Ｈ）」が設定され、「３０回・高サポートモードＳ」の場合にはフラグ値として「Ａ２（Ｈ）」が設定され、「次回まで・高サポートモード」である場合にはフラグ値として「Ａ３（Ｈ）」が設定される。

【０４９４】

サポート回数カウンタの設定処理では、上述した各種大当たりフラグに基づいて、サポート回数カウンタの切換設定が行われる。これにより、大当たり終了後に「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合には、サポート回数カウンタの値としてそれぞれ変動表示２０回分に相当する「２０」、変動表示３０回分に相当する「３０」、変動表示４０回分に相当する「４０」又は変動表示５０回分に相当する「５０」が設定される。また、「３０回・高サポートモードＳ」が付与される場合には、サポート回数カウンタの値として変動表示３０回分に相当する「３０」が設定される。「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、サポート回数カウンタの値に、事実上到達し得ない値（例えば、変動表示９９９９９回分に相当する「９９９９９」）が設定される。

【０４９５】

遊技状態通知コマンドとは、サブ制御装置２６２に対し、大当たり終了後に設定される遊技状態を通知するためのコマンドである。該コマンドを設定するにあたり、まず遊技状態チェック処理を行う。該遊技状態チェック処理は上記ステップＳＢ１０９の遊技状態チェック処理（図１９参照）と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【０４９６】

そして、遊技状態通知コマンドには、上記遊技状態チェック処理により把握された新たな遊技状態に係る遊技状態判定値Ｘｊが含まれる。後述するように、これを受信したサブ制御装置２６２は、自身の把握している遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊ）を新たな遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊ）に切換える。尚、遊技状態通知コマンドを省略し、これに代えて、例えば大当たり状態の終了を告げるエンディングコマンド等に遊技状態判定値Ｘｊが含まれる構成としてもよい。

【０４９７】

尚、大当たり当選フラグ、小当たり当選フラグ、各種「大当たりフラグ」に関しては、上記抽選モードフラグの切替処理など各種処理の終了後、オフされる。また、図２２の変動終了時設定処理において当たり設定（ステップＳＢ１００２）が行われた場合に、抽選モードフラグを一度リセットし（「５０（Ｈ）」を設定する）、大当たり中又は小当たり中は「高確率モード」が中断する構成としてもよい。

【０４９８】

ステップＳＢ１２１７の特賞状態開始処理では、第１可変フラグをオンにするとともに、上記開閉パターン制御テーブルを参酌して、次の特賞状態に係る開放時間（「７５００」又は「１００」）を第１可変タイマに設定すると共に、次の特賞状態に係る規定個数Ｋ１の設定を行なう。さらに入賞カウンタＶｘの値を「０」にリセットする。

【０４９９】

尚、第１可変フラグのオンオフ状況に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、可変入賞装置３２に対し各種制御信号が出力される。第１可変フラグがオンの場合には可変入賞装置３２に対し開閉板３２ａを開放する旨の制御信号が出力され、大入賞口が開状態となる。一方、第１可変フラグがオフの場合には可変入賞装置３２に対し開閉板３２ａを閉鎖する旨の制御信号が出力され、大入賞口が閉状態となる。

【０５００】

次に、前記ステップＳＢ２０７の第２表示制御処理について図２５のフローチャートを参照して説明する。

【０５０１】

図２５において、ステップＳＢ２１０１では、普通図柄表示装置４１にて変動表示中で

あるか否かを示す第２表示中フラグの設定状況を見て普通図柄表示装置４１による変動表示中であるか否かを判定する。詳しくは、第２表示中フラグがオンである場合には普通図柄表示装置４１において変動表示中であるとみなされ、第２表示中フラグがオフである場合には、普通図柄表示装置４１において変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。

【０５０２】

ステップＳＢ２１０１で否定判定された場合には、ステップＳＢ２１０２に進み、普通保留カウンタＮｃの値が０よりも大きいか否かを判定する。このとき、普通保留カウンタＮｃの値が０である場合には、そのまま本処理を終了する。

【０５０３】

また、変動表示中でなく且つ普通保留カウンタＮｃの値＞０であれば、ステップＳＢ２１０３に進む。ステップＳＢ２１０３では、普通保留カウンタＮｃから１を減算する。ステップＳＢ２１０４では、普通変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、普通変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０５０４】

その後、ステップＳＢ２１０５では、開始設定処理を実行する。この処理では、普通図柄表示装置４１において変動表示を行う条件が成立したことを示す処理を行う。詳しくは、第２表示中フラグをオンにするとともに、第２表示タイマの設定処理が行われる。第２表示タイマとは、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間（残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。

【０５０５】

本実施形態では、「低サポートモード」中において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間が２秒と設定されているため、第２表示タイマには「５００」が設定される。また、「高サポートモード」中においては、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間が０．４秒と設定されているため、第２表示タイマに「１００」が設定される。

【０５０６】

該開始設定処理における設定に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し変動表示を開始する旨の制御信号が出力された場合には、普通図柄表示装置４１において変動表示が開始される。上述したように普通図柄表示装置４１は、普通図柄として「○」又は「×」を点灯表示するように構成されており、表示されているのが「○」であれば「×」、「×」であれば「○」へ切換え表示する。そして、ステップＳＢ２１０５の終了後、第２表示制御処理を終了する。

【０５０７】

さて、ステップＳＢ２１０１で肯定判定された場合、すなわち普通図柄表示装置４１にて変動表示中である場合には、ステップＳＢ２１０６に進み、第２表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第２表示タイマのカウント値が１減算される。

【０５０８】

続いてステップＳＢ２１０７に進み、第２表示タイマのカウント値が「０」であるか否か、すなわち、変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳＢ２１０７で肯定判定された場合には、ステップＳＢ２１０８において第２表示中フラグをオフし、ステップＳＢ２１０９において普通図柄表示装置４１にて停止表示を行うための普通図柄停止表示設定を行う。そして、この普通図柄停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。すなわち、当選である場合には「○」図柄（当選図柄）を停止表示（例えば数秒間だけ点灯）させ、外れである場合には「×」図柄を停止表示させる。

【０５０９】
なお、上述したように、普通変動保留エリアの実行エリアに格納されている普通図柄乱数カウンタＣＢ４の値に基づいて当選か否かが判定される。
【０５１０】
具体的には、普通図柄乱数カウンタＣＢ４の数値０～９のうち、当選値は「低サポートモード」において「０，１」の２個であり、「高サポートモード」において「０～７」の８個である。
【０５１１】
続いてステップＳＢ２１１０に進み、変動終了時設定処理を行い、本処理を終了する。この処理において、停止表示が当選に対応する場合には、開閉役物３７Ｙの開閉処理を行うための設定処理を行う。具体的には、第２可変フラグをオンにして、第２可変タイマに開放時間を設定する。
【０５１２】
第２可変フラグとは、開閉役物３７Ｙが開状態中であるか否かを判定するための状態判定情報である。
【０５１３】
第２可変タイマとは、開閉役物３７Ｙの開放時間（残余時間）を計測する手段であり、開放開始から規定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。尚、本実施形態では、「高サポートモード」と「低サポートモード」とで開閉役物３７Ｙの開放時間が異なり、「高サポートモード」においては、第２可変タイマに対して「１０００」が設定され、「低サポートモード」においては、第２可変タイマに対して「１００」が設定される。
【０５１４】
一方、ステップＳＢ２１０７で否定判定された場合には、ステップＳＢ２１１１において、普通図柄表示装置４１の変動表示を継続して行うための切替表示設定を行い、本処理を終了する。そして、この切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。具体的には、現在の点灯が「○」であれば「×」、「×」であれば「○」へ切換え表示する。これによって、第２表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に普通図柄表示装置４１の変動表示が実現される。
【０５１５】
次に上記ステップＳＢ２０８の開閉役物制御処理について図２６のフローチャートを参照して説明する。
【０５１６】
まず、ステップＳＢ２２０１において開閉役物３７Ｙが開状態であるか否かを示す第２可変フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、第２可変フラグがオンではない（開閉役物３７Ｙが閉状態である）と判定された場合、そのまま本処理を終了する。
【０５１７】
一方、上記ステップＳＢ２２０１において肯定判定された場合、すなわち第２可変フラグがオンである場合は開閉役物３７Ｙが開状態であるとみなし、ステップＳＢ２２０２において第２可変タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第２可変タイマの値が１ずつ減算されていく。
【０５１８】
続いてステップＳＢ２２０３に進み、上記減算後の第２可変タイマの値を参酌して、規定された開放時間が経過したか否かを判定する。ここでは、規定された開放時間を経過した時、すなわち第２可変タイマの値が「０」となった時にステップＳＢ２２０３が肯定判定される。ここで否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。
【０５１９】
一方、ステップＳＢ２２０３で肯定判定された場合にはステップＳＢ２２０４へ移行し、ステップＳＢ２２０４にて終了設定処理を行ってから、本処理を終了する。ステップＳＢ２２０４の終了設定処理では、第２可変フラグをオフする処理が行われる。

【０５２０】
尚、第２可変フラグのオンオフ状況に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、開閉役物３７Ｙに対し各種制御信号が出力される。第２可変フラグがオンの場合には開閉役物３７Ｙに対し可動羽根３７Ｙａを開放する旨の制御信号が出力され、開閉役物３７Ｙが開状態となる。一方、第２可変フラグがオフの場合には開閉役物３７Ｙに対し可動羽根３７Ｙａを閉鎖する旨の制御信号が出力され、開閉役物３７Ｙが閉状態となる。これにより、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞が不可能となる。
【０５２１】
次に、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される払出制御について説明する。説明の便宜上、まず図２７を参照して受信割込み処理を説明し、その後、図２８を参照してメイン処理を説明する。
【０５２２】
図２７は、払出制御装置３１１により実行される受信割込み処理を示すフローチャートである。受信割込み処理は、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信した場合に割り込んで実行される処理である。主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されたことを払出制御装置３１１が確認すると、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される他の処理を一端待機させ、受信割込み処理が実行される。受信割込み処理が実行されると、まずステップＳＢ３００１において主制御装置２６１から送信されたコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファに記憶し、ステップＳＢ３００２において主制御装置２６１からコマンドが送信されたことを記憶するためにコマンド受信フラグをオンして、本受信割込み処理を終了する。上述したように、コマンドがコマンドバッファに記憶される場合には、記憶ポインタが参照されて所定の記憶領域に記憶されると共に、次に受信したコマンドを次の記憶領域に記憶させるために記憶ポインタが更新される。
【０５２３】
なお、本実施形態では、主制御装置２６１から送信されるコマンドの受信処理は、そのコマンドが受信されたときに実行される割込処理で行われるものとしたが、例えば、図２９に示したタイマ割込処理において、コマンド判定処理（ステップＳＢ３２０１）が行われる前に、コマンドが受信されたか否かを確認し、コマンドが受信されている場合にはそのコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファへ記憶してコマンド受信フラグをオンするとともに、コマンドが受信されていない場合にはコマンド判定処理へ移行するものとしてもよい。かかる場合には、所定間隔毎に入出力ポートのコマンド入力に対応するポートを確認することで、コマンドが受信されたか否かを確認する。
【０５２４】
次に、払出制御装置３１１のメイン処理について図２８を参照して説明する。図２８は、払出制御装置３１１のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。
【０５２５】
先ず始めに、ステップＳＢ３１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。そして、ステップＳＢ３１０３でＲＡＭアクセスを許可すると共に、ステップＳＢ３１０４で外部割込みベクタの設定を行う。
【０５２６】
その後、ステップＳＢ３１０６では、ＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。そして、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＢ３１０７でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＢ３１０８で、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判定する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５１３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアッ

プの有効性を判断することも可能である。
【０５２７】
ステップＳＢ３１０６で電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップＳＢ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合には、ステップＳＢ３１１５以降のＲＡＭ５１３の初期化処理へ移行する。
【０５２８】
ステップＳＢ３１１５ではＲＡＭ５１３の全領域を０にクリアし、ステップＳＢ３１１６ではＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＢ３１１７ではＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＢ３１１４へ移行して割込みを許可する。
【０５２９】
一方、ステップＳＢ３１０６で電源断の発生情報が設定されていること、及びステップＳＢ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＢ３１０９で電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＢ３１１０で電源断の発生情報をクリアし、ステップＳＢ３１１１で賞球の払出を許可する払出許可フラグをクリアする。また、ステップＳＢ３１１２では、ＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＢ３１１３では、使用レジスタをＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａから復帰させる。さらに、ステップＳＢ３１１４では、割込みを許可する。
【０５３０】
ステップＳＢ３１１４で割込みが許可された後は、ステップＳＢ３１２２の処理において、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。ここで、電源断の発生情報が設定されていれば、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＢ３１２３以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＢ３１２３において各割込み処理の発生を禁止し、次のステップＳＢ３１２４において後述するコマンド判定処理を実行する。その後、ステップＳＢ３１２５でＣＰＵ５１１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＢ３１２６でスタックポインタの値をバックアップエリア５１３ａに記憶し、ステップＳＢ３１２７でＲＡＭ判定値を算出してバックアップエリア５１３ａに保存し、ステップＳＢ３１２８でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５１３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。
【０５３１】
なお、ステップＳＢ３１２２の処理は、電源投入時に行われる処理の終了後に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５１３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、払出制御装置３１１の処理の負担を軽減することができる。
【０５３２】
次に、図２９のフローチャートを参照して、払出制御装置３１１のタイマ割込み処理を説明する。このタイマ割込み処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【０５３３】
タイマ割込み処理では、まず、主制御装置２６１からのコマンドを取得し、そのコマンドの判定処理を行う（ステップＳＢ３２０１）。このコマンド判定処理について図３０を参照して以下に説明する。
【０５３４】
図３０は、払出制御装置３１１により行われるコマンド判定処理を示すフローチャートである。コマンド判定処理（ステップＳＢ３１２４，ＳＢ３２０１）では、まず、ステップＳＢ３３０１においてコマンド受信フラグがオンされているか否かを判定する。コマン

ド受信フラグは、上述した受信割込み処理（図２７参照）において主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信したときにオンされる。

【０５３５】

ステップＳＢ３３０１においてコマンド受信フラグがオフと判定されれば、新たなコマンドを主制御装置２６１から受信していないので、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＢ３３０１でコマンド受信フラグがオンと判定されれば、ステップＳＢ３３０２において、その受信したコマンドをＲＡＭ５１３から読み出し、ステップＳＢ３３０３においてコマンド受信フラグをオフする。ステップＳＢ３３０３においてコマンド受信フラグをオフすることにより、新たにコマンドが受信されるまで、ステップＳＢ３３０２～ステップＳＢ３３１１の処理をスキップできるので、払出制御装置３１１の制御を軽減することもできる。

【０５３６】

ステップＳＢ３３０４～ステップＳＢ３３０６の処理でＲＡＭ５１３から読み出されたコマンドの種類が判定される。ステップＳＢ３３０４では主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＢ３３０５では払出復帰コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＢ３３０６では賞球コマンドであるか否かが判定される。

【０５３７】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであれば、ステップＳＢ３３０７で既に払出許可フラグがオンされているか否かが判定され、払出許可フラグがオフされていれば、電源投入時に主制御装置２６１からＲＡＭ５１３の初期化が指示されていることになるので、ステップＳＢ３３０８でＲＡＭ５１３のスタックエリア以外となる作業領域（エリア）を０にクリアし、ステップＳＢ３３０９でＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＢ３３１１で払出許可フラグをオンして、賞球の払出許可が設定される。

【０５３８】

上述したように、主制御装置２６１は、払出初期化コマンドを送信した後に、ＲＡＭ５０３の初期化処理を行っており、払出制御装置３１１は、払出初期化コマンドを受信した後に、ＲＡＭ５１３の初期化処理を行っているので、ＲＡＭ５０３が初期化されるタイミングと、ＲＡＭ５１３が初期化されるタイミングとが略同時期となる。よって、初期化のタイミングがずれることにより、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信したとしても、ＲＡＭ５１３が初期化されてしまい、受信したコマンドに対応する制御が行えない等の弊害の発生を防止することができる。また、ＲＡＭ５１３が初期化された後に、払出許可フラグをオンするので、賞球の払出許可を確実に設定することができる。

【０５３９】

一方、ステップＳＢ３３０７で既に払出許可フラグがオンされていれば、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリアと、ＲＡＭ５１３の初期化処理とを行わずに、本コマンド判定処理を終了する。すなわちステップＳＢ３３０７の処理は、払出許可フラグが設定された状態でＲＡＭ５１３が初期化されることを禁止している。なお、払出初期化コマンドは、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ３２３がオンされている場合のみ送信されるコマンドであるので、払出許可フラグがオンされた状態で受信することはなく、かかる場合には、ノイズなどの影響によって払出制御装置３１１が払出初期化コマンドとして認識してしまったことが考えられる。よって、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリア（ステップＳＢ３３０８）と、ＲＡＭ５１３の初期値設定（ステップＳＢ３３０９）を実行すると、賞球が残っている場合に払出されないなどの弊害が生じて遊技者に損失を与えてしまうが、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３が初期化されることを防止しているので、遊技者に損失を与えることを防止できる。

【０５４０】

また、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出復帰コマンドであれば（ステッ

プＳＢ３３０４：ＮＯ、ステップＳＢ３３０５：ＹＥＳ）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰するので、賞球の払出を許可するためにステップＳＢ３３１１で払出許可フラグをオンする。すなわち、電源断の発生情報があり、主制御装置２６１と払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰した場合には、賞球の払出が許可される。ステップＳＢ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【０５４１】

さらに、主制御装置２６１から送信されたコマンドが賞球コマンドであれば（ステップＳＢ３３０５：ＮＯ、ステップＳＢ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳＢ３３１０において、受信した賞球個数を総賞球個数に加算して記憶し、賞球の払出を許可するためにステップＳＢ３３１１で払出許可フラグをオンする。この際、払出制御装置３１１は、コマンドバッファ（リングバッファ）に記憶された賞球コマンドを順次読み出し、該コマンドに対応する賞球個数を、所定のバッファ領域に記憶される総賞球個数に加算して記憶する。主制御装置２６１から送信される賞球コマンドに基づいて賞球個数に対応した賞球の払出しが行われるので、賞球コマンドは、賞球コマンドは賞球の払出しを指示する払出指示コマンドである。また、賞球コマンドが受信された場合には、即座に払出許可が設定されるので、入賞に対して早期に賞球の払出しを行うことができる。ステップＳＢ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【０５４２】

なお、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドでもなく（ステップＳＢ３３０４：ＮＯ）、払出復帰コマンドでもなく（ステップＳＢ３３０５：ＮＯ）、賞球コマンドでもなければ（ステップＳＢ３３０６：ＮＯ）、払出許可フラグをオンすることなく、コマンド判定処理を終了する。

【０５４３】

ここで、図２９のフローチャートに戻って説明する。コマンド判定処理が終わると、ステップＳＢ３２０２において、コマンド判定処理で払出許可フラグがオンされたか否かが判定される。ここで、払出許可フラグがオンされていなければ、そのまま本処理を終了する。つまり、主制御装置２６１からコマンドが送信される前に賞球の払出しが行われることを防止することができる。

【０５４４】

一方、ステップＳＢ３２０２で肯定判定されれば、ステップＳＢ３２０３で発射制御装置３１２に対して発射許可の設定を行い、ステップＳＢ３２０４で状態復帰スイッチ３２１をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。この処理により、例えば払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。

【０５４５】

その後、ステップＳＢ３２０５では、下皿１５の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿１５の満タン状態を判定し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、ステップＳＢ３２０６では、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態（球切れ状態）又はタンク球無し解除状態（球有り状態）の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判定し、タンク球無しになった特、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった特、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

【０５４６】

その後、ステップＳＢ３２０７では、例えばエラー状態のように報知すべき状態の有無を判定し、報知すべき状態が有る場合には報知する。

【０５４７】

続いて賞球及び貸球の払出制御処理を実行する。詳しくは、ステップＳＢ３２０８で払出個数設定処理を行い、ステップＳＢ３２０９においてモータ制御状態取得処理を行い、ステップＳＢ３２１０においてモータ駆動処理を行う。

【０５４８】

ステップＳＢ３２１１では、状態復帰スイッチ３２１をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータ３５８ａを駆動させ球抜き処理を実行する。続くステップＳＢ３２１２では、球詰まり状態であることを条件にバイブレータ３６０の制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、本タイマ割込み処理の先頭に戻る。

【０５４９】

次に、サブ制御装置２６２の通常処理について図３１を参照しつつ説明する。尚、この通常処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理である。

【０５５０】

この通常処理では、先ずステップＳＢ３９０１において、入出力ポート５５４のコマンド入力に対応するポートを確認し、主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されているか否かを判定する。

【０５５１】

コマンドが受信されている場合には、ステップＳＢ３９０２においてそのコマンドをＲＡＭ５５３のコマンドバッファへ記憶する。ＲＡＭ５５３のコマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。

【０５５２】

尚、リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出しとが行われる。

【０５５３】

続くステップＳＢ３９０３では、コマンド判定処理を行う。ここで、コマンド判定処理について図３４を参照して説明する。

【０５５４】

まずステップＳＢ４１０１において、その受信したコマンドをＲＡＭ５５３のコマンドバッファから読み出す。続くステップＳＢ４１０２では該コマンドが初期化コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＢ４１０３では復帰コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＢ４１０４では保留制御コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＢ４１１０では遊技状態通知コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＢ４１１１では変動パターンコマンドであるか否かが判定され、ステップＳＢ４１１２では図柄コマンドであるか否かが判定される。

【０５５５】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが初期化コマンドであれば、電源投入時に主制御装置２６１からＲＡＭ５５３の初期化が指示されていることになるので、ステップＳＢ４１０５でＲＡＭ５５３をクリアし、ステップＳＢ４１０６でＲＡＭ５５３の初期値を設定する。これにより、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアには、初期設定である「通常状態」に対応する遊技状態判定値Ｘｊの値「０」が記憶される。その後、本処理を終了する。

【０５５６】

また、主制御装置２６１から送信されたコマンドが復帰コマンドであれば（ステップＳＢ４１０２：ＮＯ、ステップＳＢ４１０３：ＹＥＳ）、主制御装置２６１が電源遮断前の状態に復帰するので、バックアップ機能を持たないサブ制御装置２６２は、ステップＳＢ４１０７にて、該復帰コマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値（「０」～「７」のいずれか）を読み出し、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに記憶する。その後、本処理を終了する。

【０５５７】

さらに、主制御装置２６１から送信されたコマンドが保留制御コマンドであれば（ステップＳＢ４１０３：ＮＯ、ステップＳＢ４１０４：ＹＥＳ）、ステップＳＢ４１０８において、該保留制御コマンドに含まれる各種情報（大当たり判定情報や大当たり種別情報、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢどちらの入賞を契機とする変動表示であるかを示す情報など）をサブ変動保留エリアに格納する格納処理を行い、本処理を終了する。

【０５５８】

サブ変動保留エリアは、主制御装置２６１の特別変動保留エリアに対応して設けられている。つまり、サブ変動保留エリアは、上始動入賞口３３ＹＡに対応する第１サブ変動保留エリア及び下始動入賞口３３ＹＢに対応する第２サブ変動保留エリアと、１つのサブ実行エリアとを備え、該２つのサブ変動保留エリアは、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備えている。

【０５５９】

各保留エリアには、保留制御コマンドの受信履歴（受信順序）や、該保留制御コマンドに含まれる遊技球の入賞履歴（始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢどちらへの入賞に基づくものなのか等）に従って、演出表示装置４２にて実行される変動表示に関連する情報（大当たり判定情報や大当たり種別情報など）が時系列的に格納される。これにより、サブ制御装置２６２は、変動表示の保留数やその内容を把握することができる。

【０５６０】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが遊技状態通知コマンドであれば（ステップＳＢ４１０４：ＮＯ、ステップＳＢ４１１０：ＹＥＳ）、ステップＳＢ４１０７にて、該遊技状態通知コマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値（「０」～「７」のいずれか）を読み出し、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに記憶する。その後、本処理を終了する。

【０５６１】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップＳＢ４１１０：ＮＯ、ステップＳＢ４１１１：ＹＥＳ）、演出表示装置４２にて変動表示を開始するタイミングであるので、ステップＳＢ４１１３にて開始設定処理を行い、ステップＳＢ４１１４へ移行する。

【０５６２】

ステップＳＢ４１１３の開始設定処理では、演出表示装置４２にて行う変動表示に係る各種設定を行う。

【０５６３】

この開始設定処理では、まず主制御装置２６１の特別変動保留エリアの場合と同様、サブ変動保留エリアに格納されたデータをサブ実行エリア側へ順にシフトさせる処理を実行する。続いて、上記受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間を変動表示タイマに設定する。変動表示タイマは、演出表示装置４２における変動時間（変動表示の残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。

【０５６４】

また、開始設定処理では、演出表示装置４２にて変動表示中であるか否かを判定する際に参酌される変動表示中フラグがオンされる。

【０５６５】

本実施形態では、変動パターンコマンドに記憶された変動パターン情報に基づき、装飾

図柄の変動表示に係る演出パターンを選出し、当たり種別情報（「外れ」を含む）に基づき、変動時間経過後に停止表示する停止図柄（停止図柄の組合わせ）を決定する。ここで決定された演出パターンや停止図柄に関する情報は、サブ変動保留エリアのサブ実行エリアに追記される。尚、変動時間情報と演出パターンとの対応関係や、大当たり種別情報と停止図柄との対応関係は、サブ制御装置２６２のＲＯＭ５５２にテーブルで記憶されている。

【０５６６】

尚、サブ制御装置２６２においても、主制御装置２６１と同様、「確変大当たり」に対応する変動パターン、「通常大当たり」に対応する変動パターン、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターン、「前後外れリーチ」に対応する変動パターン、「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターン、並びに、「完全外れ」に対応する変動パターンに関して、それぞれ遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」対応する複数のテーブル群が所定の基準アドレスから連番で格納されている。

【０５６７】

つまり、サブ制御装置２６２は、演出表示装置４２における表示態様の決定に際し、変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊを基に、複数のテーブル群の中から所定の遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」）に対応するテーブルを選出することとなる。この際、基準アドレスに対し、遊技状態判定値Ｘｊの値を加算することで、選出すべきテーブルの格納されたアドレスを特定することに関しては、上記変動パターンテーブルを選出する際と同様である。

【０５６８】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが図柄コマンドであれば（ステップＳＢ４１１１：ＮＯ、ステップＳＢ４１１２：ＹＥＳ）、ステップＳＢ４１１６において図柄設定処理を行い、本処理を終了する。

【０５６９】

ステップＳＢ４１１６の図柄設定処理では、サブ変動保留エリアの保留エリアに記憶された当たり種別情報に基づいて、後述するＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファ（図３２参照）に格納された図柄を、演出表示装置４２に停止表示させる停止図柄として、上記サブ実行エリアに設定する。

【０５７０】

より詳しくは、図柄コマンドに「ＢＺ１」が設定されている場合、１，３，５，７，９のゾロ目のいずれかの図柄の組合わせを停止図柄として決定する。一方、図柄コマンドに「ＢＺ２」が設定されている場合、０，２，４，６，８のゾロ目のいずれかの図柄の組合わせを停止図柄として決定する。また、図柄コマンドに「ＢＺ３」が設定されている場合、前後外れリーチ図柄バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。図柄コマンドに「ＢＺ４」が設定されている場合、前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。図柄コマンドに「ＢＺ５」が設定されている場合、完全外れ図柄バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。図柄コマンドに「ＢＺ６」が設定されている場合、演出表示装置４２の上・中・下図柄表示領域に対応して「３」・「４」・「１」の図柄の組合わせを停止図柄として決定する。

【０５７１】

さて、ステップＳＢ４１１４では、変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値と、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値とが一致するか否かを判定する。ここで、両者の値が一致していれば、そのまま処理を終了する。

【０５７２】

一方、両者の値が異なっていれば、ステップＳＢ４１１５にて状態エラーフラグをオンすると共に、ステップＳＢ４１１７にて、新たに受信した変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値を適正値とみなし、該遊技状態判定値Ｘｊの値を遊技状態情報

格納エリアに記憶する。その後、本処理を終了する。状態エラーフラグがオンされることにより、両者の値が異なっている場合には、その旨がエラー表示ランプ１０４などにより報知されることとなる。勿論、エラー報知手段は、エラー表示ランプ１０４に限られるものではなく、演出表示装置４２やスピーカＳＰ等によりエラー報知を行う構成としてもよい。

【０５７３】

尚、近年の遊技機は主制御装置等がバックアップ機能を備えていることから、停電等により電源が遮断された場合においても、その時の遊技モード（遊技状態）等をはじめとする各種データが記憶保持できるため、仮に高確率モード中に電源が遮断されてしまったとしても、電源復旧時には、遊技者は高確率モードのまま遊技を再開することができる。

【０５７４】

しかしながら、上記バックアップ機能を利用すると、遊技ホールにおいて、営業開始時から遊技機を高確率モードに設定しておく行為、俗に言う「モーニング」が可能となる。このような行為は、遊技ホールとって営業開始時の集客力を高めるために行われるのであるが、遊技者の射幸心を悪戯に仰ぐおそれがある。上記行為の設定方法としては種々の方法が考えられるが、一例としては、前日の営業終了時点で遊技モードが高確率モードであった遊技機を初期化リセットしない方法が挙げられる。また、本実施形態のように、パチンコ機の電源投入時等において、サブ制御装置に対し主制御装置から遊技モードに関する情報（遊技状態判定値Ｘｊ）が復帰コマンド等により送信される構成においては、電源投入時等において、主制御装置とサブ制御装置とを繋ぐケーブルコネクタを取外しておけば、サブ制御装置は、主制御装置により設定される実際の遊技モードを把握できず、初期設定の遊技モードすなわち「通常モード」に係る制御を行うこととなる。

【０５７５】

一般的な遊技機では、液晶表示装置等の表示演出手段において演出を行うにあたり、その表示態様（例えば背景色など）を通常モード中と高確率モード中とで異ならせることにより、遊技者等が現状の遊技モードを把握することを容易にしている。

【０５７６】

また、一般的に、液晶表示装置等を制御するサブ制御装置はバックアップ機能を備えていないため、電源が切れると、初期設定の遊技モード（「通常モード」）に係る制御を行うこととなる。

【０５７７】

従って、これを利用すれば、主制御装置により設定される実際の遊技モードが高確率モードにも拘らず、液晶表示装置の表示態様等を通常モード中のものとすることが可能となる。そうなると、現在の遊技モードを、液晶表示装置等を一目見ただけでは容易に判断できなくなるため、所定の調査等による本行為の確認も実質的に困難となる。

【０５７８】

特に、本実施形態の「潜伏確変状態」のように、「通常モード」と表面上、区別し難い高確率モードが設定される遊技機では、該高確率モードが上記行為により遊技ホールの営業開始時から設定されてしまうと、液晶表示装置の表示態様等からは実際の遊技モードが判別不能となってしまう。

【０５７９】

これに対し、本実施形態では、上述したように、変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値と、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値とが異なっていれば、その旨をエラー報知すると共に、新たに受信した変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値を遊技状態情報格納エリアに記憶する。つまり、サブ制御装置２６２は、その時点の適切な遊技モードを把握することができることができる。これにより、仮に上記「モーニング」等の行為が行われ、主制御装置２６１により設定される実際の遊技モードが高確率モードにも拘らず、サブ制御装置２６２における演出態様が通常モード中の態様となっていたとしても、変動パターンコマンドを受信した場合には、遊技モードが違っていることが報知され、該変動パターンコマンドに

含まれる遊技状態判定値Ｘｊに対応する演出態様となる。結果として、遊技ホールによる上記「モーニング」等の行為を抑制することができる。

【０５８０】

図３１の説明に戻り、ステップＳＢ３９０３の後又はステップＳＢ３９０１で否定判定された場合には、ステップＳＢ３９０４へと移行し、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本例では１ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、既に所定時間が経過していればステップＳＢ３９０５へ移行し、一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、ステップＳＢ３９１２へと移行する。

【０５８１】

ステップＳＢ３９０５では、各種カウンタの更新処理を実行する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄の表示に際し各種カウンタ情報を用いる。具体的には、図３２に示すように、大当たり時装飾図柄カウンタＣＢ５と、役物演出カウンタＣＢ８と、上図柄表示領域、中図柄表示領域、及び下図柄表示領域の各外れ図柄の設定に使用する上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲとを用いることとしている。

【０５８２】

外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、ＣＰＵ５５１内のＲレジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。これらカウンタの値は適宜、ＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファに格納される。

【０５８３】

大当たり時装飾図柄カウンタＣＢ５は、大当たり（「確変大当たり」又は「通常大当たり」）の際、演出表示装置４２に停止表示される図柄（大当たり図柄）を決定するためのものである。本実施形態では、大当たり図柄として、５通りの奇数図柄と、５通りの偶数図柄が設定されている。従って、大当たり時装飾図柄カウンタＣＢ５としては、５個（０～４）のカウンタ値が用意されている。すなわち、大当たり時装飾図柄カウンタＣＢ５は、０～４の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり４）に達した後０に戻る構成となっている。そして、主制御装置２６１から送信された図柄コマンドが奇数大当たり図柄の組合わせを示す「ＢＺ１」である場合、図示しないテーブル（カウンタ値と装飾図柄とを対応付けるテーブル）に基づいて、例えば、カウンタ値が０であれば「１」（のゾロ目）、１であれば「３」（のゾロ目）、２であれば「５」（のゾロ目）、３であれば「７」（のゾロ目）、４であれば「９」（のゾロ目）という具合に、奇数大当たり図柄の組合わせを決定する。

【０５８４】

また、図柄コマンドが偶数大当たり図柄の組合わせを示す「ＢＺ２」である場合、図示しないテーブル（カウンタ値と装飾図柄とを対応付けるテーブル）に基づいて、例えば、カウンタ値が０であれば「０」（のゾロ目）、１であれば「２」（のゾロ目）、２であれば「４」（のゾロ目）、３であれば「６」（のゾロ目）、４であれば「８」（のゾロ目）という具合に偶数大当たり図柄の組合わせを決定する。

【０５８５】

大当たり時装飾図柄カウンタＣＢ５は、ステップＳＢ３９０５のカウンタ更新処理にて定期的に更新され、上述したようにサブ制御装置２６２が図柄コマンドを受信するタイミングでＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファから読み出す。なお、本実施形態では大当たり時装飾図柄カウンタＣＢ５はＲＡＭ５５３の大当たり時装飾図柄カウンタバッファに格納されるものとしたが、バッファに格納せず、図柄コマンドを受信したタイミングなどでカウンタ値を参照するようにしてもよい。

【０５８６】

役物演出カウンタＣＢ８は、後述する役物演出（付加演出）の実行の有無及びその種別を決定するためのものである。役物演出カウンタＣＢ８としては、４００個（０～３９９）のカウンタ値が用意されている。すなわち、役物演出カウンタＣＢ８は、０～３９９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり３９９）に達した後０に戻る構成となって

いる。
【０５８７】
役物演出カウンタＣＢ８は、ステップＳＢ３９０５のカウンタ更新処理にて定期的に更新され、ＲＡＭ５５３の役物演出カウンタバッファに格納される。そして、後述するステップＳＢ３９１０の役物演出設定処理において参酌される。
【０５８８】
上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、大当たり抽選が「外れ」となった場合に上・中・下の図柄表示領域の各停止図柄（外れ図柄の組合わせ）を決定するものであり、各列では１０個の装飾図柄の何れかが表示されることから、各々に１０個（０～９）のカウンタ値が用意されている。上・外れ図柄カウンタＣＬにより上図柄表示領域の停止図柄が決定され、中・外れ図柄カウンタＣＭにより中図柄表示領域の停止図柄が決定され、下・外れ図柄カウンタＣＲにより下図柄表示領域の停止図柄が決定される。
【０５８９】
本実施形態では、ＣＰＵ５５１に内蔵のＲレジスタの数値を用いることにより各カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの値をランダムに更新する構成としている。すなわち、各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新時には、前回値にＲレジスタの下位３ビットの値が加算され、その加算結果が上限値を超えた場合に１０減算されて今回値が決定される。各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは更新時期が重ならないようにして更新され、それら外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。
【０５９０】
ここで、各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理を詳しく説明する。図３３に示すように、ステップＳＢ４００１では、上・外れ図柄カウンタＣＬの更新時期か否かを判定し、ステップＳＢ４００２では、中・外れ図柄カウンタＣＭの更新時期か否かを判定する。なお、上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新されるように構成する。したがって、前回の更新処理において下・外れ図柄カウンタＣＲが更新されている場合、ステップＳＢ４００１で肯定判断されることになる。また、前回の更新処理において上・外れ図柄カウンタＣＬが更新されている場合、ステップＳＢ４００２で肯定判断されることになる。そして、上・外れ図柄カウンタＣＬの更新時期（ステップＳＢ４００１がＹＥＳ）であればステップＳＢ４００３に進み、上・外れ図柄カウンタＣＬを更新する。また、中・外れ図柄カウンタＣＭの更新時期（ステップＳＢ４００２がＹＥＳ）であればステップＳＢ４００４に進み、中・外れ図柄カウンタＣＭを更新する。さらに、下・外れ図柄カウンタＣＲの更新時期（ステップＳＢ４００１、ＳＢ４００２が共にＮＯ）であればステップＳＢ４００５に進み、下・外れ図柄カウンタＣＲを更新する。ステップＳＢ４００３～ＳＢ４００５の外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新では、前回のカウンタ値にＲレジスタの下位３ビットの値を加算すると共にその加算結果が上限値を超えた場合に１０を減算して、その演算結果を、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの今回値とする。
【０５９１】
上記ＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理によれば、上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新され、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、更新処理を３回実行する毎に外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの１セット分が更新されるようになっている。
【０５９２】
その後、ステップＳＢ４００６では、上記更新した外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせがリーチ図柄の組合わせ（上図柄表示領域の図柄と下図柄表示領域の図柄とが同じで、上下の図柄表示領域の図柄と中図柄表示領域の図柄とが異なっている）になっているか否かを判定し、リーチ図柄の組合わせである場合（ステップＳＢ４００６がＹＥＳ）、さらにステップＳＢ４００７では、それが前後外れリーチであるか否かを判定する。外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れリーチ（前後外れ図柄）の組合わせである

場合（ステップＳＢ４００７がＹＥＳ）、ステップＳＢ４００８に進み、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファに格納する。外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れ以外リーチ（前後外れ以外図柄）の組合わせである場合（ステップＳＢ４００７がＮＯ）には、ステップＳＢ４００９に進み、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納する。

【０５９３】

また、リーチ図柄以外の組合わせである場合（ステップＳＢ４００６がＮＯ）、ステップＳＢ４０１０に進み、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが外れ図柄の組合わせになっているか否かを判定し、外れ図柄（完全外れ図柄）の組合わせになっていれば（ステップＳＢ４０１０がＹＥＳ）、ステップＳＢ４０１１に進み、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納する。なお、ステップＳＢ４００６、ステップＳＢ４０１０が共にＮＯの場合は、上・中・下で図柄が揃っている、すなわち大当たり図柄の組合わせに相当するが、かかる場合、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲをバッファに格納することなくそのまま本処理を終了する。

【０５９４】

尚、本実施形態において、「ＪＵＢ大当たり」の場合に停止表示されるチャンス図柄は、装飾図柄の組合わせが１パターン（「３」・「４」・「１」）であるため、装飾図柄の表示に際しカウンタ情報を用いる必要はない。

【０５９５】

図３１の説明に戻り、ステップＳＢ３９０７では演出表示装置４２にて各種表示を行うための表示設定処理を行う。該表示設定処理では、主として演出表示装置４２にて装飾図柄の変動表示等を行うための変動表示設定処理や、保留表示を行うための保留表示設定処理などが行われる。

【０５９６】

まず変動表示設定処理について図３５を参照して説明する。図３５に示すように、ステップＳＢ４３０１では、上記変動表示中フラグの設定状況を見て、演出表示装置４２にて変動表示中であるか否かを判定する。詳しくは、変動表示中フラグが設定されている場合（オン状態の場合）には変動表示中とみなされ、変動表示中フラグが解除されている場合（オフ状態の場合）には、変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。尚、変動表示中フラグは、上述したとおり演出表示装置４２の変動表示を開始する際（ステップＳＢ４１１３の開始設定処理）にオンにされ、演出表示装置４２の変動表示が停止表示される際（ステップＳＢ４３０５参照）にオフにされる。

【０５９７】

ここで肯定判定された場合、すなわち変動開始時又は変動中である場合には、ステップＳＢ４３０２に進み、否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０５９８】

ステップＳＢ４３０２では、変動表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に表示タイマの値が４ｍｓｅｃずつ減算されていく。例えば変動時間が１０秒（１０００ｍｓｅｃ）の場合には、変動表示タイマに対して「２５００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。

【０５９９】

続いてステップＳＢ４３０３に進み、上記減算後の変動表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判定する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち変動表示タイマの値が「０」となった時にステップＳＢ４３０３が肯定判定される。

【０６００】

ステップＳＢ４３０３で否定判定された場合には、ステップＳＢ４３０４において、演出表示装置４２の変動表示を実行するための変動実行処理を行い、本処理を終了する。

【０６０１】

この変動実行処理では、例えばＲＡＭ５５３のサブ変動保留エリアの実行エリアに格納

された各種情報に基づき、表示制御装置４５へ出力する表示コマンドを生成する等の各種の演算処理及びコマンドの出力設定を行う。

【０６０２】

これによって、表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指令に応じて描画処理を行い、演出表示装置４２での図柄の変動表示を開始する。そして、主制御装置２６１から変動パターンコマンドが一旦受信されると、該変動パターンコマンドに対応する変動表示の変動時間が経過するまで（ステップＳＢ４１１３の開始設定処理で設定された変動表示タイマの値が「０」になるまで）の間、サブ制御装置２６２と表示制御装置４５との協働のもとに図柄の変動表示が継続される。

【０６０３】

一方、ステップＳＢ４３０３で肯定判定された場合、すなわち変動表示タイマの値が「０」であると判定された場合には、ステップＳＢ４３０５において演出表示装置４２にて停止表示を行うための停止表示設定を行い、本処理を終了する。該停止表示設定では、変動表示中フラグを解除（オフ）すると共に、表示制御装置４５に対し演出表示装置４２における変動表示の停止を指示する停止コマンドの設定等が行われる。

【０６０４】

尚、ステップＳＢ４３０４の変動実行処理では、演出表示装置４２における表示態様を遊技状態の種別に応じた態様（演出モード）で行うための演出モード切換設定処理も合わせて行なわれる。

【０６０５】

本実施形態における演出モードは、遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値）に応じて、「高サポートモード」が付与されていない「通常モード」、「高サポートモード」が付与された状態であって、かつ、その継続期間が不明な「チャンスモード」、「次回まで・高サポートモード」が付与された状態であって、かつ、それを遊技者に対し明示的に報知する「ゴールドモード」の間で切替設定される。

【０６０６】

より詳しくは、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の場合、すなわち「低確率モード」と「低サポートモード」とが付与されている状態では、演出表示装置４２における演出モードが「通常モード」に設定される（図４３参照）。

【０６０７】

また、遊技状態判定値Ｘｊの値が「３」の場合、すなわち所定期間の「高サポートモード」の終了後、「高確率モード」と「低サポートモード」とが付与された状態には、いわゆる「潜確状態」となるため、かかる場合にも、表面上は「通常状態」の場合と何ら変わりのない状態とするため、演出表示装置４２における演出モードが「通常モード」に設定される。

【０６０８】

ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」、「２」、「４」、「５」又は「７」の場合、すなわち「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」、「５０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモードＳ」、「次回まで・高サポートモード」の非報知演出、又は、後述する「サポート継続演出」の期間中には、演出表示装置４２における演出モードが「チャンスモード」に設定される（図４５参照）。

【０６０９】

ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」の場合、すなわち「次回まで・高サポートモード」が付与されている状態（非報知演出期間を除く）には、演出表示装置４２における演出モードが「ゴールドモード」に設定される（図４６参照）。

【０６１０】

次に、保留表示設定処理について図３６を参照して詳しく説明する。まずステップＳＢ

４５０１において、サブ変動保留エリアのうち、下始動入賞口３３ＹＢに対応する第２サブ変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納された当たり種別情報が小当たりに対応する情報（小当たり情報）であるか否かを判定する。

【０６１１】

ここで否定判別された場合、すなわち小当たり情報が含まれていない場合には、ステップＳＢ４５０２において、通常保留表示更新処理を行う。図４３に示すように、通常の保留表示では、第１保留表示領域Ｗ３ａ及び第２保留表示領域Ｗ３ｂにおいて、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）に対応する保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が表示される。通常は、各保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４として、円形状の保留ランプを模した「保留ランプ画像」が表示される構成となっている。

【０６１２】

そして、ステップＳＢ４５０２の通常保留表示更新処理では、サブ変動保留エリアにおける保留数の増減に応じて、点灯態様又は消灯態様で表示される保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４の数を増減させる表示更新処理を行うこととなる。

【０６１３】

一方、ステップＳＢ４５０１において肯定判別された場合、すなわち第２サブ変動保留エリアの保留第１～第４エリアのいずれかに小当たり情報が含まれている場合には、ステップＳＢ４５０３において、保留表示変更処理を行い、その後、本処理を終了する。

【０６１４】

ステップＳＢ４５０３の保留表示変更処理が行われることにより、第２保留表示領域Ｗ３ｂに表示される４つの保留画像ＴＢ１～ＴＢ４のうち、上記小当たり情報を含む保留エリアに対応する保留画像ＴＢ１～ＴＢ４のいずれかが、通常保留表示時の「保留ランプ画像」から「星型画像」に差し替えられる。例えば図４８に示した例では、第３保留画像ＴＢ３が「星型画像」に変更されている。

【０６１５】

図３１の説明に戻り、ステップＳＢ３９０８のランプ設定処理では、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、ランプ・電飾類の点灯パターンを設定する。

【０６１６】

ステップＳＢ３９０９の音声設定処理では、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、スピーカＳＰの出力パターンを設定する。また、エラー発生の報知等、音声に関するコマンドが主制御装置２６１から送信されてきた場合には、これらの制御を行うための設定もステップＳＢ３９０９で行われる。

【０６１７】

ステップＳＢ３９１０では、役物演出設定処理を実行する。役物演出設定処理では、上部演出役物ユニット７６１や下部演出役物ユニット７６２を用いた役物演出に関する各種設定を行う。尚、役物演出設定処理は、後述するサポート継続演出（ルーレット演出）が行なわれる際に、付加演出として行われる処理であり、サポート継続演出（ルーレット演出）が実行される場合においてのみ実行される処理である。ステップＳＢ３９１０の役物演出設定処理の詳細については後述する。

【０６１８】

ステップＳＢ３９１１では、客待ち演出（例えば演出表示装置４２の変動表示が行われていない状態で所定時間が経過すると表示されるように設定されているデモ画面表示）の制御設定等その他の処理を行う。

【０６１９】

ステップ３９１２では、上記ステップＳＢ３９０５～ＳＢ３９１１の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、演出表示装置４２による装飾図柄の変動表示に際して表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。また、役物演出を実行する際には、演出役物ユニット７６１，７６２等に対しモータ制御信号（駆動パルス信号）など各種制御信号を出力する。

【０６２０】

１ｍｓｅｃ毎に行われるステップＳＢ３９０５～ＳＢ３９１２の処理が実行された後、又は、上記ステップＳＢ３９０４で否定判定された場合には、ステップＳＢ３９１３に移行し、ＲＡＭ５５３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判定する。尚、電源断の発生情報は、主制御装置２６１から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。

【０６２１】

電源断の発生情報が記憶されていない場合には、ステップＳＢ３９１４に進み、ＲＡＭ５５３が破壊されているか否かが判定される。ここでＲＡＭ５５３が破壊されていなければ、ステップＳＢ３９０１の処理へ戻り、繰り返し通常処理が実行される。一方、ＲＡＭ５５３が破壊されていれば、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【０６２２】

一方、ステップＳＢ３９１３で電源断の発生情報が記憶されると判定された場合、ステップＳＢ３９１５において電源断処理を実行する。電源断処理では、割り込み処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。電源断処理の実行後は、処理を無限ループする。

【０６２３】

次に演出表示装置４２の表示部４２ａにおける表示態様等について、遊技者による遊技の流れと共に説明する。

【０６２４】

演出表示装置４２の表示部４２ａには、通常状態（遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の場合）において、上、中及び下の３つの図柄表示領域からなる変動表示領域Ｗ１が設定されている（図４３参照）。また、変動表示領域Ｗ１の下側には、遊技者に対し遊技球の発射態様を指示（推奨）する指示表示領域Ｗ２が設定されると共に、さらにその下側には変動表示の保留数を示す保留表示領域Ｗ３が設定されている。

【０６２５】

保留表示領域Ｗ３は、サブ変動保留エリアに対応して設定されている。つまり、保留表示領域Ｗ３は、第１サブ変動保留エリア及び第２サブ変動保留エリアに対応して、第１保留表示領域Ｗ３ａ及び第２保留表示領域Ｗ３ｂとに区分けされている。そして、各保留表示領域Ｗ３ａ，Ｗ３ｂには、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）に対応する保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が表示される（図４３参照）。

【０６２６】

保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４は、通常時（非保留時）には、消灯態様で表示されており（網掛け部分参照）、所定の保留エリアに変動表示が保留された場合に、該保留エリアに対応する保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が点灯態様に切替表示される構成となっている（白抜き部分参照）。

【０６２７】

図４３に示す例では、第１保留表示領域Ｗ３ａの第１保留画像ＴＡ１及び第２保留画像ＴＡ２が点灯態様で表示され、残りの保留画像ＴＡ３，ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が消灯態様で表示された状態が示されている。すなわち、第１サブ変動保留エリアの保留第１エリアと保留第２エリアに変動表示が保留され、現在の変動表示の保留数が上始動入賞口３３ＹＡに係る「２」個の状態であることが示されている。

【０６２８】

通常状態においては、遊技者が可変表示装置ユニット３５の左側方領域に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「左打ち」という）を推奨するように指示表示領域Ｗ２に「←左打ち」と表示される。これに従い、遊技者は「左打ち」して遊技を行う。

【０６２９】

「左打ち」した場合、遊技球の多くは、上記釘等によって、可変表示装置ユニット３５の下側に位置する上始動入賞口３３ＹＡの方へと誘導される。そのうち、いくつの遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞することとなる。

【０６３０】

尚、本実施形態では、下始動入賞口３３ＹＢ（開閉役物３７Ｙ）の開放契機となるスルーゲート３４が、可変表示装置ユニット３５の右側方領域、すなわち可変表示装置ユニット３５の左側方領域を流下した遊技球が到達不能な位置に配置されているため、遊技者が「左打ち」を続けた場合、開閉役物３７Ｙが開放されることはなく、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞することはない。

【０６３１】

つまり、通常状態においては、「左打ち」して遊技を行った方が、遊技をより有利に進めることができるよう設定されている。

【０６３２】

遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞すると、演出表示装置４２の変動表示領域Ｗ１においては、上記各図柄表示領域毎に複数種類の装飾図柄が変動表示される。本実施形態では、「１」～「９」の数字の付された装飾図柄Ｚが表示される。各種装飾図柄Ｚは、数字の昇順又は降順に周期性をもって右から左へとスクロール変動表示される、これにより一連の図柄列が構成されている。

【０６３３】

かかる場合、上図柄表示領域においては、各種装飾図柄Ｚが降順（付された数字が減る順）に表示され、中図柄表示領域及び下図柄表示領域においては、同じく各種装飾図柄Ｚが昇順（付された数字が増える順）に表示される。そして、所定時間が経過すると、上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に変動表示が停止し、各図柄表示領域に装飾図柄Ｚが停止表示される。

【０６３４】

上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞に基づき、大当たり抽選に当選した場合には、リーチ状態を経て、所定の大当たりライン上に、大当たりの組合わせの装飾図柄Ｚが停止表示される。尚、本実施形態の通常状態では、上記大当たりラインは、左・中・右の縦ライン及び斜めの２本のラインによって構成されている（５ラインと称される）。従って、上・中・下図柄表示領域において、大当たりの組合わせの装飾図柄Ｚが前記５つのラインのいずれかのライン上に３つ並んで停止表示されると、大当たり状態の発生が確定する。

【０６３５】

大当たり状態が発生した場合には、可変入賞装置３２の開閉板３２ａが開放し、大入賞口へ遊技球が入賞可能な状態となると共に、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいて所定の大当たり演出が開始される。ここで、大当たりラウンド数が表示されるようにしてもよい。

【０６３６】

但し、本実施形態では、可変入賞装置３２が、可変表示装置ユニット３５の右側方領域（可変表示装置ユニット３５の左側方領域を流下した遊技球が到達不能な位置）に配置されているため、遊技者が「左打ち」を続けた場合、可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させることができない。そのため、図４４に示すように、大当たり演出が開始されると、指示表示領域Ｗ２には、遊技者が可変表示装置ユニット３５の右側方領域に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「右打ち」という）を推奨するように、「右打ち→」と表示される。これに従い、遊技者は、遊技球が可変表示装置ユニット３５の上方を通過し、可変表示装置ユニット３５の右側方領域へ向かうよう、「左打ち」から「右打ち」に切替えて大当たり遊技を行う。

【０６３７】

ここで「右打ち」した場合、遊技球の多くは、上記釘等によって、可変入賞装置３２の方へと誘導され、可変入賞装置３２へ入賞することとなる。これにより、遊技者はより多くの遊技球を獲得することができる。

【０６３８】

一方、可変入賞装置３２へ入賞せず、該可変入賞装置３２を素通りした遊技球は、上記釘等によって、上始動入賞口３３ＹＡや下始動入賞口３３ＹＢへ向けて流下することとなる。

【０６３９】
　また、可変表示装置ユニット３５の右側方領域には、可変入賞装置３２までの流下途中において、下始動入賞口３３ＹＢ（開閉役物３７Ｙ）の開放契機となるスルーゲート３４が設けられており、いくつの遊技球がスルーゲート３４を通過することとなる。
【０６４０】
　ここで、遊技球がスルーゲート３４を通過することに起因して行われる開放抽選に当選した場合には、開閉役物３７Ｙが開状態となり、下始動入賞口３３ＹＢへ遊技球が入賞することが可能となる。
【０６４１】
　大当たり終了後は、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）にて所定回数の変動表示が行なわれる間、又は、次回の大当たり状態が発生するまでの間、開閉役物３７Ｙに係る入賞サポートモードとして「高サポートモード」が付与される。
【０６４２】
　これに伴い、演出表示装置４２の表示部４２ａでは、「高サポートモード」に係る所定のサポート演出（「チャンスモード」演出、又は「ゴールドモード」演出）が行われると共に、変動表示領域Ｗ１が縮小表示される。なお、縮小された変動表示領域Ｗ１では、上記上・中・下の図柄表示領域が、左・中・右の図柄表示領域に切替り、大当たりラインが１ラインとなる。
【０６４３】
　また、かかるサポート演出中、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、サポート回数表示領域Ｗ４が設定される（図４５，図４６参照）。サポート回数表示領域Ｗ４には、見かけ上、付与することが確定しているサポート回数が表示される。従って、例えば内部抽選では「５０回」のサポート回数の付与が確定している場合であっても、演出上、当初は「２０回」と表示される。
【０６４４】
　より具体的には、「１６Ｒ通常大当たりＢ」又は「４Ｒ通常大当たりＢ」に当選し、「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」の場合には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「２０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。
【０６４５】
　同様に、「１６Ｒ確変大当たりＢ」又は「４Ｒ確変大当たりＢ」に当選し、「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」の場合にも、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「２０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。
【０６４６】
　一方、「１６Ｒ通常大当たりＡ」又は「４Ｒ通常大当たりＡ」に当選し、「３０回・高サポートモードＳ」が付与される場合、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」又は「５」の場合（非報知演出の場合のＸｊ＝「５」を除く）には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「３０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。
【０６４７】
　また、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」又は「ＪＵＢ大当たり」に当選し、「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」の場合には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初から「次回まで」と表示される。但し、上記非報知演出が行われる場合には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「３０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。
【０６４８】

上述したとおり、「高サポートモード」が付与されている間は、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞しやすい状態となるため、大当たり遊技が終了した場合であっても、遊技者は開閉役物３７Ｙの開放契機を得るべく、「右打ち」を継続して行うことが好ましい。つまり、「高サポートモード」中は、「右打ち」して遊技を行った方が、遊技をより有利に進めることができるよう設定されている。従って、「高サポートモード」中の演出表示装置４２の指示表示領域Ｗ２には、遊技者に対し「右打ち」を推奨すべく、「右打ち→」と表示される。

【０６４９】

尚、本実施形態では、「高サポートモード」の一般回変動時（サポート回数表示領域Ｗ４における回数表示が終了値の「１回」となっていない変動時）、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」、「２」、「４」、「５」の場合における変動時間が、各遊技状態判定値Ｘｊに基づき選択される変動パターンテーブルによって「１秒」と設定されている（大当たり時を除く）。そして、サポート演出中の演出表示装置４２の表示部４２ａでは、これに合せた表示演出がサブ制御装置２６２により決定され、実行される。

【０６５０】

また、「高サポートモード」の特定回変動時（サポート回数表示領域Ｗ４における回数表示が終了値の「１回」となっている変動時、つまり大当たり終了後から「２０回目」、「３０回目」、「４０回目」又は「５０回目」にあたる変動時）、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「7」の場合における変動時間が、該遊技状態判定値Ｘｊの値「7」に基づき選択される変動パターンテーブルによって「２５秒」と設定されている（大当たり時を除く）。そして、サポート演出中の演出表示装置４２の表示部４２ａでは、これに合せた表示演出がサブ制御装置２６２により決定され、実行される。

【０６５１】

上記特定回変動時（２５秒変動）の演出表示装置４２の表示部４２ａでは、「高サポートモード」が継続するか否かを抽選で決定するような、遊技者の興趣を盛り上げるサポート継続演出が行なわれる。

【０６５２】

例えば本実施形態では、上記特定回変動時の表示演出（サポート継続演出）として、ルーレット演出が行われる。該ルーレット演出では、図４７に示すように、ルーレット図柄ＴＲが表示される。ルーレット図柄ＴＲには、サポート回数がここで終了することを示す「終了」、サポート回数がさらに１０回が加算されることを示す「＋１０回」、サポート回数が次回大当たりまで続くことを示す「次回まで」といった項目が記載されている。

【０６５３】

ルーレット演出では、ルーレット図柄ＴＲが回転し、矢印ＴＹの示す位置に停止した項目により、その後の遊技状態が決定されるといった演出がなされる。

【０６５４】

ここで、いずれの項目に停止するかは、大当たり抽選時に決定された「高サポートモード」の付与数（「２０回」、「３０回」、「４０回」、「５０回」又は「次回まで」）と、その時点のサポート付与回数（サポート回数カウンタの値）によって決定される。そして、決定された項目がサポート回数表示領域Ｗ４に表示される。

【０６５５】

例えば、「５０回・高サポートモード」付きの「１６Ｒ通常大当たりＢ」に当選し、サポート回数表示領域Ｗ４に当初「２０回」と表示された後、該ルーレット演出に至った場合には、上限が「次回まで」ではなく、サポート付与回数は残り「３０回」あるので、「＋１０回」の項目が選択される。

【０６５６】

また、例えば「３０回・高サポートモード」付きの「４Ｒ通常大当たりＡ」に当選し、サポート回数表示領域Ｗ４に当初「３０回」と表示された後、該ルーレット演出に至った場合には、上限が「次回まで」ではなく、サポート付与回数の残りがないため、「終了」の項目が選択される。

【０６５７】
　また、例えば「次回まで・高サポートモード」付きの「１６Ｒ確変大当たりＡ」に当選し、非報知演出が行われ（遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」となり）、サポート回数表示領域Ｗ４に当初「３０回」と表示された後、該ルーレット演出に至った場合には、上限が「次回まで」であるので、「次回まで」の項目が選択される。
【０６５８】
　さて「高サポートモード」が終了し、「低サポートモード」に戻ると、演出表示装置４２の表示部４２ａにおける表示態様は、通常状態と同様の状態に戻る（図４３参照）。従って、表示部４２ａの指示表示領域Ｗ２には「←左打ち」と表示される。
【０６５９】
　但し、本実施形態では、「高サポートモード」中に小当たり当選し、下始動入賞口３３ＹＢに係る第２サブ変動保留エリアのいずれかの保留エリアに小当たり情報が格納されている場合には、第２保留表示領域Ｗ３ｂに表示されている保留画像ＴＢ１～ＴＢ４のうち、小当たり情報を格納した保留エリアに対応する保留画像ＴＢ１～ＴＢ４の表示態様が、通常態様とは異なる態様の画像に変更される（図４８参照）。図４８に示した例では、第３保留画像ＴＢ３が「星型画像」に変更されている。本実施形態では、これと共に、指示表示領域Ｗ２において「右打ち→」と表示される。
【０６６０】
　このため、「高サポートモード」が終了し、「低サポートモード」に戻った場合でも、保留エリアに小当たり情報が格納されていれば、上記表示が行われ、遊技者に対して小当たりが発生することが示唆されることとなる。
【０６６１】
　上述したとおり、小当たり状態における可変入賞装置３２の開放時間は極めて短いため、「左打ち」している状態から、小当たり発生後に「右打ち」へ切換えていたのでは間に合わず、可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させるためには、予め「右打ち」しておく必要がある。この点、本実施形態では、上記小当たり示唆により、遊技者は、小当たりが発生することを把握できるため、予め準備ができ、小当たりの取りこぼしが少なくなる。
【０６６２】
　尚、上述したように、上記サポート継続演出（ルーレット演出）が行われる場合には、付加演出として上部演出役物ユニット７６１や下部演出役物ユニット７６２を用いた役物演出が行われる場合もある。
【０６６３】
　ここで、ステップＳＢ３９１０の役物演出設定処理について図４９，図５０のフローチャートを参照して説明する。
【０６６４】
　まずステップＳＢ６００１において、上記遊技状態判定値Ｘｊの値を参酌して、今回の変動回がルーレット演出（サポート継続演出）の実行回であるか否かを判別する。
【０６６５】
　ここで、否定判別された場合、すなわちルーレット演出の実行回でない場合には、ステップＳＢ６００２において、後述する演出状態フラグＪＦの値を「０」にリセットして、そのまま本処理を終了する。
【０６６６】
　演出状態フラグＪＦは、付加演出（主に演出役物ユニット７６１，７６２を用いた役物演出）の演出状態を判別するための判別情報である。
【０６６７】
　一方、ステップＳＢ６００１において肯定判別された場合、すなわち今回の変動回がルーレット演出の実行回である場合には、ステップＳＢ６００３へ移行する。
【０６６８】
　ステップＳＢ６００３では、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、現在、付加演出の開始前段階（ＪＦ＝０）であるか否かを判別する。ここで、否定判別された場合、すなわち

付加演出の開始後（ＪＦ≧１）である場合には、ステップＳＢ６００６へ移行する。
【０６６９】
一方、ステップＳＢ６００３において肯定判別された場合、すなわち付加演出の開始前段階である場合には、ステップＳＢ６００４へ移行する。
【０６７０】
ステップＳＢ６００４では、ＲＡＭ５５３の役物演出カウンタバッファに格納された上記役物演出カウンタＣＢ８の値を基に、役物演出の実行の有無及びその種別を決定する演出決定処理を行う。
【０６７１】
役物演出カウンタＣＢ８の値と、役物演出の実行の有無及びその種別との対応関係は、役物演出パターン決定テーブルとして、サブ制御装置２６２のＲＯＭ５５２に記憶されている。
【０６７２】
本実施形態では、演出表示装置４２のルーレット演出において、最終的に矢印ＴＹの示す位置に停止するルーレット図柄ＴＲの確定表示項目に対応して、複数の役物演出パターン決定テーブルが設定されている。
【０６７３】
具体的には、サポート回数がここで終了することを示す「終了」、サポート回数がさらに１０回が加算されることを示す「＋１０回」、サポート回数が次回大当たりまで続くことを示す「次回まで」といった３つの確定表示項目に対応して、「終了」時・役物演出パターン決定テーブル、「＋１０回」時・役物演出パターン決定テーブル、「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブルの３つのテーブルが用意されている。
【０６７４】
尚、各テーブルにおいて、各種演出パターン等が選択される割合は、「終了」時に対応するものか、「＋１０回」時に対応するものか、「次回まで」時に対応するものかによって異なる。そして、サポート回数が継続される場合、さらには「次回まで」時に対応したものである場合には、「終了」時の場合よりも、役物演出の実行の有無、さらには後述する発展演出パターンが行われる割合が高まるように、各種テーブルは構成されている。
【０６７５】
例えばルーレット演出における確定表示項目が「終了」となる場合には、図５１（ａ）に示すような『「終了」時・役物演出パターン決定テーブル』が参照される。この場合、役物演出カウンタＣＢ８の値がＣＢ８＝０～２４９の場合には「役物演出なし」が選択され、付加演出として役物演出は行われない。
【０６７６】
一方、役物演出カウンタＣＢ８の値がＣＢ８＝２５０～３９９の場合には、「役物演出あり」が選択され、付加演出として役物演出が実行される。このうち、ＣＢ８＝２５０～２９９の場合には「発展なしパターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３００～３２９の場合には「第１発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３３０～３５９の場合には「第２発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３６０～３７９の場合には「第３発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３８０～３８９の場合には「第４発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３９０～３９９の場合には「第５発展パターン」の役物演出が実行される。尚、これら第１～第５発展パターンの役物演出の詳細については後述する。
【０６７７】
また、ルーレット演出における確定表示項目が「次回まで」となる場合には、図５１（ｂ）に示すような『「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブル』が参照される。この場合、役物演出カウンタＣＢ８の値がＣＢ８＝０～９の場合には「役物演出なし」が選択され、付加演出として役物演出は行われない。
【０６７８】
一方、役物演出カウンタＣＢ８の値がＣＢ８＝１０～３９９の場合には、「役物演出あ

り」が選択され、付加演出として役物演出が実行される。このうち、ＣＢ８＝１０～９９の場合には「発展なしパターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝１００～１９９の場合には「第１発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝２００～２４９の場合には「第２発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝２５０～２９９の場合には「第３発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３００～３４９の場合には「第４発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３５０～３９９の場合には「第５発展パターン」の役物演出が実行される。

【０６７９】

尚、ルーレット演出における確定表示項目が「＋１０回」となる場合に参照される『「＋１０回」時・役物演出パターン決定テーブル』の具体的な内容については、図示を省略するが、上述した『「終了」時・役物演出パターン決定テーブル』や『「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブル』とは内容の異なるテーブルが設定されている。

【０６８０】

ここで、上記「役物演出なし」が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「０」を設定する。役物演出パターンフラグＰＦは、役物演出パターンを判別するための判別情報である。

【０６８１】

同様に、「発展なしパターン」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「１」を設定する。「第１発展パターン」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「２」を設定する。「第２発展パターン」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「３」を設定する。「第３発展パターン」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「４」を設定する。「第４発展パターン」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「５」を設定する。「第５発展パターン」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「６」を設定する。

【０６８２】

従って、サブ制御装置２６２は、ステップＳＢ６００４の演出決定処理を行う際には、まず上記ルーレット演出における確定表示項目に係る情報を基に、上記複数の役物演出パターン決定テーブル群の中から所定の確定表示項目に対応する役物演出パターン決定テーブルを選出し、該選出したテーブルを基に役物演出パターンを決定することとなる。この際、決定された結果は、ＲＡＭ５５３内の所定の記憶エリアに記憶される。

【０６８３】

そして、続くステップＳＢ６００５において開始要求設定処理を行った後、本処理を終了する。

【０６８４】

ステップＳＢ６００５の開始要求設定処理においては、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の開始要求期間中であることを示す「１」を設定すると共に、操作有効タイマＳＴの値に所定値（本実施形態では５秒）を設定する。

【０６８５】

尚、操作有効タイマＳＴは、上記演出ボタン１２５の操作有効期間を計測するためのタイマである。

【０６８６】

さらに、この開始要求設定処理においては、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいて開始要求表示演出を行うための表示設定処理を行う。

【０６８７】

かかる表示設定処理が行われることで、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、ルーレット演出に加えて、例えば「ボタンを押してください」等の文字が表示されるなど、遊技者に演出ボタン１２５の操作を促す表示演出が実行される。

【０６８８】

さて、上記ステップＳＢ６００３にて否定判定されて移行するステップＳＢ６００６に

おいては、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、現在、役物演出の開始要求期間中（ＪＦ＝１）であるか否かを判別する。ここで、否定判別された場合、すなわち役物演出の開始要求期間中でない場合（ＪＦ≧２）には、ステップＳＢ６０１２へ移行する。

【０６８９】

一方、ステップＳＢ６００６において肯定判別された場合、すなわち現在、役物演出の開始要求期間中である場合には、ステップＳＢ６００７において、上記操作有効タイマＳＴの値が「０」であるか否かを判別する。

【０６９０】

ここで、肯定判別された場合、すなわち操作有効タイマＳＴの値が「０」である場合には、役物演出の開始要求期間中に遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作せず、操作有効期間が経過したとして、ステップＳＢ６００８に移行する。

【０６９１】

ステップＳＢ６００８においては、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出がこれ以上進展しないことを意味する「９」を設定して、本処理を終了する。

【０６９２】

一方、ステップＳＢ６００７において否定判別された場合、すなわち操作有効タイマＳＴの値が「０」でない場合には、ステップＳＢ６００９に移行する。

【０６９３】

ステップＳＢ６００９においては、ボタン操作フラグＢＦの値を参酌して、役物演出の開始要求期間中（操作有効期間中）に遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作した（ＢＦ＝１）か否かを判別する。

【０６９４】

ボタン操作フラグＢＦは、操作有効期間中に演出ボタン１２５が押圧操作されたか否かを判別するための判別情報であり、操作有効期間中に押圧操作された場合には、その値が「１」に設定され、押圧操作されていない間は、その値が「０」に維持される。

【０６９５】

ステップＳＢ６００９において否定判別された場合、すなわち演出ボタン１２５が押圧操作されていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判別された場合、すなわち演出ボタン１２５が押圧操作された場合には、ステップＳＢ６０１０において演出パターン設定処理を行う。

【０６９６】

ステップＳＢ６０１０の演出パターン設定処理においては、演出状態フラグＪＦの値として、上記ステップＳＢ６００４の演出決定処理において選出された演出パターンに対応する値を設定する。

【０６９７】

具体的には、役物演出パターンフラグＰＦの値を参酌して、「役物演出なし」が選択された場合には、演出状態フラグＪＦの値に「２」を設定する。一方、「役物演出あり（発展なしパターン、第１発展パターン、第２発展パターン、第３発展パターン、第４発展パターン又は第５発展パターン）」が選択された場合には、演出状態フラグＪＦの値に「３」を設定する。

【０６９８】

その後、ステップＳＢ６０１１において、ボタン操作フラグＢＦの値を「０」にリセットし、本処理を終了する。

【０６９９】

さて、上記ステップＳＢ６００６にて否定判別され移行するステップＳＢ６０１２においては、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、付加演出の演出パターンが「役物演出なし（ＪＦ＝２）」であるか否かを判別する。

【０７００】

ここで、肯定判別された場合、すなわち演出パターンが「役物演出なし」である場合には、ステップＳＢ６０１３において報知設定処理を行う。

【０７０１】
かかる報知設定処理が行われることで、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、例えば「動かず残念」等の文字が表示されるなど、役物演出が行われない旨を報知する報知演出が実行される。
【０７０２】
その後、ステップＳＢ６０１４において、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出がこれ以上進展しないことを意味する「９」を設定して、本処理を終了する。
【０７０３】
一方、ステップＳＢ６０１２において否定判別された場合には、ステップＳＢ６０１５へ移行し、演出状態フラグＪＦの値が「３」であるか否かを判別する。
【０７０４】
ここで肯定判別された場合には、演出パターンが「役物演出あり（ＪＦ＝３）」であるが、現在は役物駆動演出の開始前段階であるとみなし、ステップＳＢ６０１６において上役物駆動設定処理を行い、本処理を終了する。
【０７０５】
ステップＳＢ６０１６の上役物駆動設定処理において、サブ制御装置２６２は、まずＲＯＭ５５２から、上役物演出の動作進行プロセスを規定した上役物演出制御データを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。
【０７０６】
その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、上役物演出制御データに含まれる複数の動作プロセスデータをタイムテーブルに則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を所定のプロセスタイマに設定し、該プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。
【０７０７】
複数の動作プロセスデータには、例えば上部演出役物ユニット７６１の揺動駆動機構８１２（揺動用モータ８１５）を駆動制御して、上可動役物８１１を降下させたり、上昇させたり、停止させたりする等の動作プロセスを規定したデータや、上回転体用駆動モータ８２１を駆動制御して、上回転体８２０を回転させたり停止させたりする等の動作プロセスを規定したデータなどが含まれている。
【０７０８】
これにより、本実施形態においては、演出パターンが「役物演出あり」の場合、遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作することで、まず上可動役物８１１が待機位置（センターフレーム４７の上辺部４７ａ裏側）から下方の演出位置へ降下する動作を行う（図７，図９参照）。
【０７０９】
そして、上可動役物８１１が演出位置へ降下し、演出表示装置４２の表示部４２ａの一部を覆うように停止した後、上回転体８２０が回転を開始する。本実施形態では、上回転体８２０が時計回り方向に一定速度で回転するように設定されている。
【０７１０】
同時に、表示部４２ａにおいて、上記ルーレット図柄ＴＲ（図４７参照）は縮小表示され、上回転体８２０の背後に隠れた状態となり、遊技者に視認困難な状態となる。
【０７１１】
さらに、図５９に示すように、表示部４２ａには、上記ルーレット図柄ＴＲの周囲において、特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８の旋回軌道ＥＦに沿って各種表示対象が表示される。例えば図５９に示す例では、拡大レンズ部８２８の旋回軌道ＥＦに沿って、複数の星型発光点ＥＧが点滅しながら表示されている。これにより、拡大レンズ部８２８が通過する位置にある表示対象（例えば星型発光点ＥＧ）は、該拡大レンズ部８２８を介して拡大表示されて、遊技者に視認されることとなる。勿論、ここで表示される表示対象は、図５９に例示した星型発光点ＥＧに限定されるものではなく、異なる他の表示対象が

表示される構成としてもよい。
【０７１２】
尚、ここで上回転体８２０が回転を開始する際には、所定のプロセスタイマの値に、上記各種演出パターン（動作プロセスデータ）に基づいた所定の値が設定される。そして、一旦、上回転体８２０が回転を開始すると、プロセスタイマの値が「０」になるまでの間、回転が継続される。尚、プロセスタイマの減算処理は、上記通常処理内のその他の処理（ステップＳＢ３９１１）にて別途行われる。
【０７１３】
上回転体８２０が定速回転状態となってから所定時間経過後（一連の回転開始動作の終了後）、サブ制御装置２６２は、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の実行開始後であることを示す「４」を設定すると共に、操作有効タイマＳＴの値に所定値（本実施形態では５秒）を設定する。
【０７１４】
同時に、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいて発展要求表示演出を行うための表示設定処理を行う。
【０７１５】
かかる表示設定処理が行われることで、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、上記表示対象等に加えて、例えば「ボタンを押してください」等の文字が表示されるなど、遊技者に演出ボタン１２５の操作を促す表示演出が実行される。
【０７１６】
さて、上記ステップＳＢ６０１５にて否定判別され移行したステップＳＢ６０１７においては、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、現在、役物演出の実行開始後かつ演出発展前段階の演出初期状態（ＪＦ＝４）であるか否かを判別する。
【０７１７】
尚、本実施形態では、役物演出の実行開始後かつ演出発展前段階の演出初期状態における演出態様は、「第１発展パターン」、「第２発展パターン」、「第３発展パターン」、「第４発展パターン」又は「第５発展パターン」のいずれが設定された場合においても同一となっている。
【０７１８】
ここで、否定判別された場合、すなわち役物演出の演出初期状態でない場合（ＪＦ≧５）には、ステップＳＢ６０３０へ移行する。
【０７１９】
一方、ステップＳＢ６０１７において肯定判別された場合、すなわち役物演出の初期状態（上回転体８２０の単独回転状態）である場合には、ステップＳＢ６０１８において、上記操作有効タイマＳＴの値が「０」であるか否かを判別する。
【０７２０】
ここで、肯定判別された場合、すなわち操作有効タイマＳＴの値が「０」である場合には、役物演出の初期状態中に遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作せず、操作有効期間が経過したとして、ステップＳＢ６０１９に移行する。
【０７２１】
ステップＳＢ６０１９においては、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出がこれ以上進展しないことを意味する「９」を設定して、本処理を終了する。
【０７２２】
一方、ステップＳＢ６０１８において否定判別された場合、すなわち操作有効タイマＳＴの値が「０」でない場合には、ステップＳＢ６０２０に移行する。
【０７２３】
ステップＳＢ６０２０においては、ボタン操作フラグＢＦの値を参酌して、役物演出の初期状態中（操作有効期間中）に遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作した（ＢＦ＝１）か否かを判別する。
【０７２４】

ステップＳＢ６０２０において否定判別された場合、すなわち演出ボタン１２５が押圧操作されていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判別された場合、すなわち演出ボタン１２５が押圧操作された場合には、ステップＳＢ６０２１において、役物演出パターンフラグＰＦの値が「発展なしパターン（下役物演出なしパターン）」に対応する「１」であるか否かを判別する。

【０７２５】

ここで肯定判別された場合、すなわち演出パターンが「発展なしパターン」である場合には、ステップＳＢ６０２２において発展なし演出設定処理を行う。

【０７２６】

かかる発展なし演出設定処理が行われることで、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、例えば「発展せず残念」等の文字が表示されるなど、発展演出が行われない旨を報知する報知演出が実行される。

【０７２７】

その後、ステップＳＢ６０２３において、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出がこれ以上進展しないことを意味する「９」を設定して、本処理を終了する。

【０７２８】

さて、ステップＳＢ６０２１において否定判別された場合には、ステップＳＢ６０２４へ移行し、役物演出パターンフラグＰＦの値が「第１発展パターン（拡大停止なしパターン）」に対応する「２」であるか否かを判別する。

【０７２９】

ここで肯定判別された場合、すなわち発展演出パターンが「第１発展パターン」である場合には、ステップＳＢ６０２５において第１発展演出設定処理を行い、本処理を終了する。

【０７３０】

第１発展演出設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の発展後を意味する「７」を設定する。

【０７３１】

続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、第１発展パターンに対応した上可動役物８１１（上回転体８２０）及び下可動役物８５１（左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）の動作進行プロセスを規定した第１発展演出制御データを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。

【０７３２】

その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、第１発展演出制御データに含まれる複数の動作プロセスデータをタイムテーブルに則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を所定のプロセスタイマに設定し、該プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。

【０７３３】

尚、以下の各種発展演出パターンにおいても同様であるが、複数の動作プロセスデータには、例えば上回転体用駆動モータ８２１を駆動制御して、上回転体８２０を回転させたり停止させたりする等の動作プロセスを規定したデータや、下部演出役物ユニット７６２の上下駆動機構８５２（上下駆動用モータ８６０）を駆動制御して、下可動役物８５１を上昇させたり、降下させたり、停止させたりする等の動作プロセスを規定したデータ、下回転体用駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂを駆動制御して、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを回転させたり停止させたりする等の動作プロセスを規定したデータなどが含まれている。

【０７３４】

つまり、サブ制御装置２６２は、前記第１発展演出制御データに基づき、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転位置情報（駆動パルス信号数に基づく回転変位量）並びに上記プロセスタイマの値などを参酌しつつ、第１発展パターンに対応した上可動役物８１１及び下可動役物８５１の動作制御を実行していくこととなる。

【０７３５】
尚、以下の各種発展演出パターンにおいても同様であるが、上記プロセスタイマの減算処理は、上記通常処理内のその他の処理（ステップＳＢ３９１１）にて別途行われる。また、本処理において行われた各種設定処理の内容に基づき、次回の外部出力処理（ステップ３９１２）において、上可動役物８１１や下可動役物８５１に対し順次、制御信号が出力され、上可動役物８１１や下可動役物８５１に係る各種制御が行われることとなる。そして、各種発展演出パターンに対応した上可動役物８１１及び下可動役物８５１の動作制御が開始されると、上記プロセスタイマの値が「０」になるまでの間、該動作制御が継続して行われることとなる。
【０７３６】
かかる構成の下、本実施形態において第１発展演出パターンが実行された場合（以下の各種発展演出パターンが実行された場合においても同様）には、まず特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８を視認可能な程度に、上回転体８２０の回転速度を低下させる制御が行われる。同時に、発展報知演出として、スピーカＳＰから所定の音声（例えば「ビッグ・オア・スモール」等と叫ぶ音声）の出力処理を実行するための設定処理を行う。かかる設定処理に基づき、上記ステップＳＢ３９０９の音声設定処理によってスピーカＳＰの出力制御処理が行われる。
【０７３７】
続いて、下可動役物８５１を、センターフレーム４７の下辺部４７ｂ裏側の待機位置（図７参照）から上昇させつつ、左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを回転させる制御が行われる。
【０７３８】
ここで、左下回転体８５６Ａは時計回り方向に一定速度で回転し、右下回転体８５６Ｂは反時計回り方向に一定速度で回転するように構成されている。また、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転速度は、遊技者が上記各情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂ，８５６Ｂａ，８５６Ｂｂに記載された「ＳＭＡＬＬ」や「ＢＩＧ」の文字等を視認可能な程度に、比較的低速に設定されている。
【０７３９】
その後、左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが演出表示装置４２の表示部４２ａ前方の所定の演出位置まで到達すると、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転動作を維持したまま、下可動役物８５１の上昇動作のみを停止させる。これにより、回転する上回転体８２０の可動片８２５の旋回軌道よりも後方位置において、左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂがそれぞれ回転している状態となる（図９等参照）。
【０７４０】
かかる状態において、上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂはそれぞれ回転しながら、上回転体８２０と左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂとの位置関係が、上回転体８２０の少なくとも一部と左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂの少なくとも一部とが重ならない状態と、上回転体８２０の少なくとも一部と左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂの少なくとも一部とが重なる状態とに変化する。
【０７４１】
そして、第１発展演出パターンでは、図６０に示すように、最終的に上回転体８２０の特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８の停止位置が、左下回転体８５６Ａの第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）及び第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）のいずれの停止位置とも一致せず、かつ、右下回転体８５６Ｂの第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）及び第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）のいずれの停止位置とも一致しない状態（以下、かかる状態を「拡大表示なし停止状態」という。）となるように、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが停止し、演出を終える。
【０７４２】
但し、「拡大表示なし停止状態」となる上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの停止態様の組合せは、図６０に例示した組合せに限定されるものではなく、こ

れとは異なる組合せで上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが停止する構成としてもよい。この際、これらの停止態様の組合せパターンを、上記役物演出カウンタＣＢ８の値に基づき決定するようにしてもよい。

【０７４３】

さて、ステップＳＢ６０２４において否定判別された場合には、ステップＳＢ６０２６へ移行し、役物演出パターンフラグＰＦの値が「第２発展パターン（弱・ＳＭＡＬＬ拡大停止パターン）」に対応する「３」であるか否かを判別する。

【０７４４】

ここで肯定判別された場合、すなわち発展演出パターンが「第２発展パターン」である場合には、ステップＳＢ６０２７において第２発展演出設定処理を行い、本処理を終了する。

【０７４５】

第２発展演出設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の発展後を意味する「７」を設定する。

【０７４６】

続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、第２発展パターンに対応した上可動役物８１１（上回転体８２０）及び下可動役物８５１（左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）の動作進行プロセスを規定した第２発展演出制御データを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。

【０７４７】

その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、第２発展演出制御データに含まれる複数の動作プロセスデータをタイムテーブルに則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を所定のプロセスタイマに設定し、該プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。

【０７４８】

つまり、サブ制御装置２６２は、前記第２発展演出制御データに基づき、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転位置情報（駆動パルス信号数に基づく回転変位量）並びに上記プロセスタイマの値などを参酌しつつ、第２発展パターンに対応した上可動役物８１１及び下可動役物８５１の動作制御を実行していくこととなる。

【０７４９】

かかる構成の下、本実施形態において第２発展動作パターンが実行された場合には、上記第１発展演出パターンが実行された場合と同様の動作制御が行われた後、図６１に示すように、最終的に上回転体８２０の特定可動片８２５Ａの停止位置と、左下回転体８５６Ａの第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）の停止位置とが一致した状態、すなわち上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第４停止位置ＥＡ４に停止し、かつ、左下回転体８５６Ａの第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）が第１停止位置ＥＢ１に停止した状態（以下、かかる状態を「弱・ＳＭＡＬＬ拡大停止状態」という。）となるように、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが停止し、演出を終える。

【０７５０】

但し、「弱・ＳＭＡＬＬ拡大停止状態」となる場合における右下回転体８５６Ｂの停止態様は、図６１に例示した態様に限定されるものではなく、これとは異なる態様で右下回転体８５６Ｂが停止する構成としてもよい。この際、この停止態様を上記役物演出カウンタＣＢ８の値に基づき決定するようにしてもよい。

【０７５１】

さて、ステップＳＢ６０２６において否定判別された場合には、ステップＳＢ６０２８へ移行し、役物演出パターンフラグＰＦの値が「第３発展パターン（強・ＳＭＡＬＬ拡大停止パターン）」に対応する「４」であるか否かを判別する。

【０７５２】

ここで肯定判別された場合、すなわち発展演出パターンが「第３発展パターン」である

場合には、ステップＳＢ６０２９において第３発展演出設定処理を行い、本処理を終了する。

【０７５３】

第３発展演出設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の発展後を意味する「７」を設定する。

【０７５４】

続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、第３発展パターンに対応した上可動役物８１１（上回転体８２０）及び下可動役物８５１（左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）の動作進行プロセスを規定した第３発展演出制御データを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。

【０７５５】

その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、第３発展演出制御データに含まれる複数の動作プロセスデータをタイムテーブルに則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を所定のプロセスタイマに設定し、該プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。

【０７５６】

つまり、サブ制御装置２６２は、前記第３発展演出制御データに基づき、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転位置情報（駆動パルス信号数に基づく回転変位量）並びに上記プロセスタイマの値などを参酌しつつ、第３発展パターンに対応した上可動役物８１１及び下可動役物８５１の動作制御を実行していくこととなる。

【０７５７】

かかる構成の下、本実施形態において第３発展動作パターンが実行された場合には、上記第１発展演出パターンが実行された場合と同様の動作制御が行われた後、図６２に示すように、最終的に上回転体８２０の特定可動片８２５Ａの停止位置と、左下回転体８５６Ａの第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）の停止位置とが一致した状態、すなわち上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第４停止位置ＥＡ４に停止し、かつ、左下回転体８５６Ａの第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）が第１停止位置ＥＢ１に停止した状態（以下、かかる状態を「強・ＳＭＡＬＬ拡大停止状態」という。）となるように、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが停止し、演出を終える。

【０７５８】

但し、「強・ＳＭＡＬＬ拡大停止状態」となる場合における右下回転体８５６Ｂの停止態様は、図６２に例示した態様に限定されるものではなく、これとは異なる態様で右下回転体８５６Ｂが停止する構成としてもよい。この際、この停止態様を上記役物演出カウンタＣＢ８の値に基づき決定するようにしてもよい。

【０７５９】

さて、ステップＳＢ６０２８において否定判別された場合には、ステップＳＢ６０３０へ移行し、役物演出パターンフラグＰＦの値が「第４発展パターン（弱・ＢＩＧ拡大停止パターン）」に対応する「５」であるか否かを判別する。

【０７６０】

ここで肯定判別された場合、すなわち発展演出パターンが「第４発展パターン」である場合には、ステップＳＢ６０３１において第４発展演出設定処理を行い、本処理を終了する。

【０７６１】

第４発展演出設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の発展後を意味する「７」を設定する。

【０７６２】

続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、第４発展パターンに対応した上可動役物８１１（上回転体８２０）及び下可動役物８５１（左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）の動作進行プロセスを規定した第４発展演出制御データを読出し、これをＲＡＭ５

５３の所定エリアに格納する。
【０７６３】
その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、第４発展演出制御データに含まれる複数の動作プロセスデータをタイムテーブルに則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を所定のプロセスタイマに設定し、該プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。
【０７６４】
つまり、サブ制御装置２６２は、前記第４発展演出制御データに基づき、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転位置情報（駆動パルス信号数に基づく回転変位量）並びに上記プロセスタイマの値などを参酌しつつ、第４発展パターンに対応した上可動役物８１１及び下可動役物８５１の動作制御を実行していくこととなる。
【０７６５】
かかる構成の下、本実施形態において第４発展動作パターンが実行された場合には、上記第１発展演出パターンが実行された場合と同様の動作制御が行われた後、図６３に示すように、最終的に上回転体８２０の特定可動片８２５Ａの停止位置と、右下回転体８５６Ｂの第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）の停止位置とが一致した状態、すなわち上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第１停止位置ＥＡ１に停止し、かつ、右下回転体８５６Ｂの第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）が第１停止位置ＥＣ１に停止した状態（以下、かかる状態を「弱・ＢＩＧ拡大停止状態」という。）となるように、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが停止し、演出を終える。
【０７６６】
但し、「弱・ＢＩＧ拡大停止状態」となる場合における左下回転体８５６Ａの停止態様は、図６３に例示した態様に限定されるものではなく、これとは異なる態様で左下回転体８５６Ａが停止する構成としてもよい。この際、この停止態様を上記役物演出カウンタＣＢ８の値に基づき決定するようにしてもよい。
【０７６７】
さて、ステップＳＢ６０３０において否定判別された場合には、ステップＳＢ６０３２へ移行し、役物演出パターンフラグＰＦの値が「第５発展パターン（強・ＢＩＧ拡大停止パターン）」に対応する「６」であるか否かを判別する。
【０７６８】
ここで肯定判別された場合、すなわち発展演出パターンが「第５発展パターン」である場合には、ステップＳＢ６０３３において第５発展演出設定処理を行い、本処理を終了する。
【０７６９】
第５発展演出設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の発展後を意味する「７」を設定する。
【０７７０】
続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、第５発展パターンに対応した上可動役物８１１（上回転体８２０）及び下可動役物８５１（左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）の動作進行プロセスを規定した第５発展演出制御データを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。
【０７７１】
その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、第５発展演出制御データに含まれる複数の動作プロセスデータをタイムテーブルに則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を所定のプロセスタイマに設定し、該プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。
【０７７２】
つまり、サブ制御装置２６２は、前記第５発展演出制御データに基づき、上回転体８２

０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転位置情報（駆動パルス信号数に基づく回転変位量）並びに上記プロセスタイマの値などを参酌しつつ、第５発展パターンに対応した上可動役物８１１及び下可動役物８５１の動作制御を実行していくこととなる。

【０７７３】

かかる構成の下、本実施形態において第５発展動作パターンが実行された場合には、上記第１発展演出パターンが実行された場合と同様の動作制御が行われた後、図６４に示すように、最終的に上回転体８２０の特定可動片８２５Ａの停止位置と、右下回転体８５６Ｂの第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）の停止位置とが一致した状態、すなわち上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第１停止位置ＥＡ１に停止し、かつ、右下回転体８５６Ｂの第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）が第１停止位置ＥＣ１に停止した状態（以下、かかる状態を「強・ＢＩＧ拡大停止状態」という。）となるように、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが停止し、演出を終える。

【０７７４】

但し、「強・ＢＩＧ拡大停止状態」となる場合における左下回転体８５６Ａの停止態様は、図６４に例示した態様に限定されるものではなく、これとは異なる態様で左下回転体８５６Ａが停止する構成としてもよい。この際、この停止態様を上記役物演出カウンタＣＢ８の値に基づき決定するようにしてもよい。

【０７７５】

さて、上記ステップＳＢ６０１７にて否定判別され移行したステップＳＢ６０３５においては、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、現在、役物演出の発展状態中（ＪＦ＝５）であるか否かを判別する。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０７７６】

一方、ステップＳＢ６０３５において肯定判別された場合、すなわち役物演出の発展状態中（上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの動作中）である場合には、ステップＳＢ６０３６へ移行する。

【０７７７】

ステップＳＢ６０３６においては、上記プロセスタイマの値が「０」であるか否かを判別する。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０７７８】

一方、ステップＳＢ６０３６において肯定判別された場合、すなわち役物演出の終了タイミングである場合には、ステップＳＢ６０３７において終了設定処理を行い、本処理を終了する。

【０７７９】

ステップＳＢ６０３７の終了設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出がこれ以上進展しないことを意味する「９」を設定する。

【０７８０】

続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、役物演出の終了プロセスを規定した役物演出終了制御データを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。

【０７８１】

これに基づき、上回転体８２０（上回転体用駆動モータ８２１）の停止処理、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ（下回転体用駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂ）の停止処理、上可動役物８１１を待機位置へ上昇させる動作設定処理、下可動役物８５１を待機位置へ降下させる動作設定処理などが順次行われ、役物演出が終了する。

【０７８２】

以上詳述したように、本実施形態によれば、所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転体が第１回転体に対し相対移動可能に構成されると共に、所定領域正面視における第１回転体と第２回転体との相対位置関係が、第１回転体の少なくとも一部と第２回転体の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係と、第１回転体の少なくとも一部と第２回転体の少なくとも一部とが重なる第２位置関係とに変化可能な構成の下、第１位置関係においては、第１回転体の透光部を通して発光手段から出射された光の少なく

とも一部が視認可能となり、第２位置関係においては、第１回転体の透光部と重なる第２回転体の少なくとも一部によって発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されている。

【０７８３】

このように、相対位置関係が変化する２つの回転体（第１回転体と第２回転体）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。

【０７８４】

特に本実施形態では、第１回転体と第２回転体の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。

【０７８５】

これにより、第１回転体及び第２回転体の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０７８６】

尚、上述した実施形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。ここで、以下の各構成を個別に上記実施形態に対して適用してもよく、一部又は全部を任意に組み合わせて上記実施形態に対して適用してもよい。また、上記実施形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。

【０７８７】

（ａ）上記実施形態に係るパチンコ機１０は、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢへの入球に基づく当否抽選にて大当たり当選した場合に、可変入賞装置３２が開閉する大当たり状態が発生する第１タイプの遊技機である。

【０７８８】

これに限らず、所定の遊技価値が付与される他のタイプのパチンコ機として実施してもよい。尚、遊技価値には、例えば遊技者に払出される賞球等の遊技媒体、大当たり中に付与される特賞状態（ラウンド）、大当たり終了後に付与される高確率モード等の遊技モードなどが含まれる。また、パチンコ機以外にも、アレンジボール機、雀球等の各種遊技機として実施することも可能である。

【０７８９】

例えば所定の始動入賞部への入球に基づく当否抽選にて小当たり当選した場合に開状態となる可変入賞装置を備え、該可変入賞装置内に入球した遊技球が所定の特別入賞部（Ｖ入賞口）に入球して大当たり状態が発生する第２タイプの遊技機として実施してもよい。ここで、始動入賞部へ遊技球が入球した場合に所定の抽選処理を行うことなく（又は当選確率１００％の抽選処理を行ってもよい。）、始動入賞部への入球に基づき、可変入賞装置が開状態となり、該可変入賞装置内に入球した遊技球がＶ入賞口等に入球して大当たり状態が発生する構成としてもよい。

【０７９０】

また、上記第１タイプの遊技機の機能と、上記第２タイプの遊技機の機能とを兼ね備えた第３タイプの遊技機（例えば、いわゆる１種２種混合機）として実施してもよい。

【０７９１】

尚、パチンコ機に係る各種抽選（ソフト的な抽選処理や機械的機構による抽選など）に係る当選確率については、機種毎に適宜設定されるものであり、任意の値を採用することができる。また、後述するように遊技盤３０の盤面構成等についても適宜、変更可能であることはいうまでもない。

【０７９２】

また、遊技球を遊技機内で循環させる等して遊技者に対し直接的に払い出さないタイプの遊技機、いわゆる封入式のパチンコ機として実施してもよい。

【０７９３】
（ｂ）大当たりの種別（ラウンド数や構成内容など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。
【０７９４】
例えば上記実施形態では、１６回の特賞状態（ラウンド）が行われる１６Ｒ大当たりや、４回の特賞状態（ラウンド）が行われる４Ｒ大当たりなどが設定されているが、これに限らず、ラウンド数が異なる他の大当たり状態が発生する構成としてもよい。
【０７９５】
勿論、複数種別の大当たり状態が発生可能な遊技機ではなく、大当たり状態が１種別（例えば１５Ｒ大当たり）だけしか発生しない遊技機として実施してもよい。
【０７９６】
（ｃ）大当たり状態の終了後に付与される遊技モードの構成（付与期間や構成内容など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。
【０７９７】
例えば上記実施形態では、大当たり種別に関係なく、大当たり終了後に「高サポートモード」が必ず付与される構成となっているが、これに限らず、大当たり種別によって「高サポートモード」が付与されない構成としてもよい。
【０７９８】
また、抽選モード（「高確率モード」又は「低確率モード」）の切替えが行われず、入賞サポートモード（「高サポートモード」又は「低サポートモード」）の切替えのみが行われるパチンコ機として実施してもよい。また、賞球の払出しに、代えて又は加えて、遊技者が獲得した賞球に相当するポイントを磁気カード等の記憶媒体に付与する構成のパチンコ機として実施してもよい。高サポートモードや高確率モードなど特定の遊技モードを特別遊技状態としてもよい。
【０７９９】
（ｄ）遊技盤に関連する構成は、上記実施形態に限定されるものではない。例えば上記実施形態に係る遊技盤３０は、透光性部材である透明板をベースとして構成されているが、これに限らず、透光性を有しない木材等の不透明部材により構成されていてもよい。
【０８００】
（ｄ－１）上記実施形態では、遊技領域のうちの所定領域の後方位置において、複数のＬＥＤを実装したＬＥＤ基板４８Ａ，４８Ｂ，４８Ｃが配置され、各種発光演出を実行可能な構成となっている。これに限らず、ＬＥＤ基板４８Ａ等に代えて又は加えて、遊技盤３０の後方位置において、ランプや液晶表示装置など他の発光手段を配置した構成としてもよい。
【０８０１】
（ｄ－２）上記実施形態に代えて又は加えて、遊技盤３０の上下左右の各端面のうちの少なくとも１箇所において、該端面に相対向するようにランプやＬＥＤ等の発光手段を配置し、該発光手段から発せられた光が遊技盤３０内に入射されると共に、その光の一部が遊技盤３０の前面部の所定位置から出射され、遊技者に視認可能となるような構成としてもよい。つまり、遊技盤３０を発光部材や導光部材として機能させる構成としてもよい。勿論、遊技盤３０の前面部（又は後面部）の正面視第１位置から入射した光の一部が遊技盤３０の前面部の正面視第２位置から出射され、遊技者に視認可能となるような構成としてもよい。
【０８０２】
（ｄ－３）上記実施形態に係る演出表示装置４２の表示部４２ａに代えて、遊技盤３０の後方位置において、遊技領域の裏側略全域又は遊技盤３０の裏側略全域にわたる大きさの表示画面を有する表示装置を備えた構成としてもよい。
【０８０３】
また、遊技盤３０において、演出表示装置４２取付用の開口部を設けることなく、該演出表示装置４２の表示部４２ａの前面側を覆うように遊技盤３０が配設された構成として

もよい。この際、演出表示装置４２の前方領域となる遊技盤３０の前面部に釘等を配置して、ここを遊技球が流下可能な領域としてもよい。勿論、ここを遊技球が流下不能な領域としてもよい。

【０８０４】

（ｅ）第１回転手段の構成は、上記実施形態の第１回転体としての上回転体８２０に限定されるものではない。

【０８０５】

（ｅ－１）例えば上記実施形態では、第１回転手段（第１回転体）である上回転体８２０が演出領域（所定領域）となる演出表示装置４２の表示部（液晶表示部）４２ａの前面側において回転動作を行うように構成されているが、第１回転手段が回転動作を行う領域は、これに限定されるものではない。

【０８０６】

例えば、センターフレーム４７の前面領域において、第１回転手段が回転動作を行う構成を採用してもよい。ここで、第１回転手段の回動軸が固定された構成としてもよいし、第１回転手段の回転軸の位置が変位可能な構成を採用してもよい。

【０８０７】

また、可変入賞装置３２等の各種入賞装置の内部領域において、第１回転手段が回転動作を行う構成を採用してもよい。ここで、第１回転手段の回動軸が固定された構成としてもよいし、第１回転手段の回転軸の位置が変位可能な構成を採用してもよい。

【０８０８】

また、遊技盤３０の前面領域（遊技領域）において、第１回転手段が回転動作を行う構成を採用してもよい。ここで、第１回転手段の回動軸が固定された構成としてもよいし、第１回転手段の回転軸の位置が変位可能な構成を採用してもよい。

【０８０９】

（ｅ－２）第１回転手段（第１回転体）の移動機構は上記実施形態に限定されるものではない。例えば上記実施形態では、支持アーム８１４が揺動変位することにより、上回転体８２０（上可動役物８１１）が、センターフレーム４７の上辺部４７ａ裏側の待機位置と、演出表示装置４２の表示部４２ａ前面側の演出位置とに変位する構成となっている。

【０８１０】

これに限らず、例えば上回転体８２０（上可動役物８１１）の位置が上下方向や左右方向など直線的に待機位置と演出位置との間を変位する構成としてもよいし、直線的動作や曲線的動作など複数の動きを組み合わせて待機位置と演出位置との間を変位する構成としてもよい。勿論、移動することなく、第１回転手段が所定位置において回転可能に軸支（固定）された構成としてもよい。

【０８１１】

（ｅ－３）第１回転手段（第１回転体）の形状や、透光部に係る構成は上記実施形態に限定されるものではない。例えば上記実施形態では、上回転体８２０が、透光部として花弁を模した６個の可動片８２５を備えた構成となっているが、透光部の数や配置、形状等は、これに限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。透光部を１つだけ備えた構成としてもよい。

【０８１２】

また、上記実施形態では、透光部である可動片８２５が上回転体８２０の径方向にスライド変位して、該上回転体８２０が拡径したり縮径したりする構成となっているが、これに限らず、透光部が、第１回転手段の径方向に変位しない構成、つまり第１回転手段の大きさが変化しない構成としてもよい。例えば第１回転手段を正面視円形状の円盤体としてもよい。

【０８１３】

また、上記実施形態では、各可動片８２５の一般部が、表示部４２ａに表示される表示対象を識別困難な半透明部材により構成されているが、これに限らず、表示部４２ａに表示される表示対象を識別可能な透明部材により構成してもよい。

【０８１４】
　また、可動片８２５を透光素材により形成する必要はなく、可動片８２５を遮光素材により形成した構成としてもよい。かかる場合、各特定可動片８２５において、光を透過（視認）可能な貫通孔や切欠き部が形成された構成としてもよい。また、正面視円形状の円盤体の周方向に等間隔で透光部となる所定個数の貫通孔等が形成された第１回転手段を採用してもよい。つまり、光の透過率の異なる部位が存在する第１回転手段であってもよい。
【０８１５】
　（ｅ－４）上記実施形態では、第２回転手段（第２回転体）である左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの被作用部（情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂ，８５６Ｂａ，８５６Ｂｂ）に対し作用する作用部として、６枚の可動片８２５のうち、１つの可動片８２５（特定可動片８２５Ａ）において、拡大レンズ部８２８が形成されている。
【０８１６】
　これに限らず、拡大レンズ部８２８を省略した構成としてもよい。また、拡大レンズ部８２８に代えて又は加えて、作用部として縮小レンズ部を備えた構成としてもよい。これを用いて、例えば左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの被作用部（情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂ，８５６Ｂａ，８５６Ｂｂ）が縮小表示されるような外れ演出等を行う構成としてもよい。
【０８１７】
　（ｅ－５）第１回転手段（第１回転体）の回転駆動源は上記実施形態に限定されるものではない。例えば上記実施形態では、上回転体８２０が上回転体用駆動モータ８２１を駆動源として回転する構成となっているが、これに限らず、回転駆動源として、ソレノイド等の他のアクチュエータを採用してもよい。
【０８１８】
　また、遊技領域へ打ち込まれる遊技球を利用して回転する構成を採用してもよい。例えばアウト口３６内に水車のような回転駆動部材を配置すると共に、該回転駆動部材の力を第１回転手段に対し伝達する駆動伝達機構を配置し、アウト口３６から頻繁に排出されるアウト球を利用して、第１回転手段を回転駆動する構成としてもよい。また、遊技領域の所定位置を流下する遊技球を利用して、第１回転手段が回転する構成としてもよい。要するに、発射手段により遊技領域内へ発射された遊技球を利用して第１回転手段が回転可能となる構成であれば、どのような構成であってもよい。
【０８１９】
　（ｆ）第２回転手段の構成は、上記実施形態の第２回転体としての左下回転体８５６Ａや右下回転体８５６Ｂに限定されるものではない。
【０８２０】
　（ｆ－１）例えば上記実施形態では、第２回転手段（第２回転体）として正面視略長方形状の板状の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを採用しているが、第２回転手段の数や形状、情報記載部に係る構成などは、上記実施形態に限定されるものではない。
【０８２１】
　例えば左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂのいずれか一方を省略し、第２回転手段を１つだけ備えた構成としてもよい。また、第２回転手段を３つ以上備えた構成としてもよい。
【０８２２】
　第２回転手段として、例えば前後方向を軸方向として回転可能な正面視円形状の回転体を備え、該回転体に１又は３つ以上の情報記載部を備えた構成としてもよい。
【０８２３】
　（ｆ－２）第２回転手段として、例えば球状など異なる他の形状の回転体を採用してもよい。
【０８２４】
　例えば図６５に示すように、第２回転手段（第２回転体）に係る可動役物として、図示しない移動用駆動手段により移動可能に設けられた所定の支柱部８８０と、該支柱部８８

０の上端部に設けられた収容部８８１と、該収容部８８１内に収容された球状の第２回転手段（球状体）としての球部材８８２と、該球部材８８２の姿勢や向きなどを制御するための複数のアクチュエータ（図示略）等からなる回転用駆動手段とを備えた可動役物を採用してもよい。

【０８２５】

図６５に例示した可動役物においては、収容体８８１の前面部に開口形成された開口部８８３を介して、球部材８８２の表面の複数箇所（例えば４箇所）に設けられた情報記載部８８４のうちの１つが視認可能となる。かかる情報記載部８８４には、例えば「アタリ」や「ハズレ」等といった文字情報が記載されていてもよい。

【０８２６】

ここで、上記球部材８８２を透光性部材により構成してもよい。そして、収容部８８１後方に配置された所定の発光手段から出射された光が、収容部８８１の背面開口部（図示略）を介して球部材８８２内に入射し、開口部８８３を介して遊技者に視認可能となるようにしてもよい。

【０８２７】

又は、球部材８８２を金属素材により構成してもよいし、球部材８８２の表面にメッキ加工等を施した構成としてもよい。そして、所定の発光手段から出射された光（窓部１０１を介してパチンコ機１０の外部から入射する光などを含む。）が、開口部８８３を介して前方から球部材８８２に照射され、ここで反射された光を遊技者が視認可能となる構成としてもよい。

【０８２８】

（ｆ－３）上記実施形態では、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが前後方向を軸方向として回転可能に構成されているが、第２回転手段の回転軸方向は、これに限定されるものではない。

【０８２９】

例えば図６５に例示した第２回転手段としての球部材８８２において、上下方向や水平方向、斜め方向を回転軸方向として回転させる構成としてもよい。さらに、第２回転手段の回転軸方向（姿勢）が変化可能な構成としてもよい。例えば図６５に示した例において、収容部８８１の８つのコーナー部に球部材８８２を支持可能な球受け部材（図示略）を備え、該球受け部材を制御することにより、該球受け部材を介して球部材８８２の三次元的な姿勢制御を行う構成としてもよい。

【０８３０】

（ｆ－４）上記実施形態における下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂ，８５６Ｂａ，８５６Ｂｂは、透光性を有する素材により構成され、後方に位置する演出表示装置４２の表示部４２ａから発せられる光を所定の透過率で透過可能に構成されている。

【０８３１】

これに限らず、少なくとも情報記載部８５６Ａａ等（下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ全体でもよい。）が、透光性を有しない不透明材料（例えば金属材料）により構成されていてもよい。さらに、情報記載部８５６Ａａ等に対し研磨加工やメッキ加工等が行われることで、光を反射可能な反射部としてもよい。

【０８３２】

そして、所定の発光手段から出射された光（窓部１０１を介してパチンコ機１０の外部から入射する光などを含む。）が、上回転体８２０の可動片８２５を介して前方から情報記載部８５６Ａａ等に照射される構成としてもよい。

【０８３３】

さらに、拡大レンズ部８２８を介して、情報記載部８５６Ａａ等に記載された情報を遊技者が視認可能となる構成としてもよい。

【０８３４】

また、情報記載部８５６Ａａ等が、外側に向け凸となるように球面状に湾曲形成されて

いる構成としてもよい。かかる構成とすれば、パチンコ機１０の前面側から入射する光のみならず、遊技盤３０の側方など多方向から照射される光をパチンコ機１０の前面側へ反射させることができる。

【０８３５】

（ｆ－５）第２回転手段（第２回転体）の移動機構は上記実施形態に限定されるものではない。例えば上記実施形態では、下可動役物８５１を上下動させる上下駆動機構８５２を備え、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが、センターフレーム４７の下辺部４７ｂ裏側の待機位置と、演出表示装置４２の表示部４２ａ前面側の演出位置との間を上下方向に変位する構成となっている。

【０８３６】

これに限らず、例えば下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ（下可動役物８５１）の位置が上下方向のみならず、左右方向や前後方向などにも移動可能な構成としてもよい。

【０８３７】

加えて、前後方向へ移動可能な構成の下では、例えば下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ（下可動役物８５１）が、遊技盤３０の前方領域から後方領域へ移動可能な構成としてもよい。さらに、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ（下可動役物８５１）が、遊技盤３０の後方領域において、上下方向や左右方向へ移動可能な構成としてもよい。この際、遊技盤３０の後方領域へ移動した下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを所定位置まで案内可能な後方案内手段としてのガイド部材を備えた構成としてもよい。

【０８３８】

さらに、左下回転体８５６Ａ及び右下回転体８５６Ｂがそれぞれ独立して個別に移動可能かつ両者が相対移動可能な構成としてもよい。勿論、それぞれが個別に上下方向や左右方向、前後方向等へ移動可能な構成としてもよい。また、それぞれが個別に遊技盤３０の前方領域から後方領域へ移動可能な構成としてもよいし、それぞれが個別に遊技盤３０の後方領域にて移動可能に構成されていてもよい。

【０８３９】

また、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの移動経路や移動速度、回転速度などが複数通り（複数パターン）設定され、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの移動経路や移動速度、回転速度などが適宜変化する構成としてもよい。加えて、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが移動する経路を変更する処理を実行可能な経路変更手段を備えた構成としてもよい。例えば移動経路を変更するための所定の抽選を行い、この抽選の結果に基づき、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの移動経路を決定する構成としてもよい。

【０８４０】

（ｆ－６）第２回転手段（第２回転体）の回転駆動源は上記実施形態に限定されるものではない。例えば上記実施形態では、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが下回転体用駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂを駆動源として回転する構成となっているが、これに限らず、回転駆動源として、例えばソレノイドなど他のアクチュエータを採用してもよい。

【０８４１】

また、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂに接触可能かつ下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備え、該可動部材から受ける力により、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが移動する構成としてもよい。

【０８４２】

例えば停止状態にある下回転体８５６Ａ，８５６Ｂに対し、所定の可動部材（例えばハンマー型役物など）を衝突させることにより、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの移動動作や回転動作が開始するような構成としてもよい。

【０８４３】

（ｆ－７）上記実施形態では、第２回転手段である下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが演出領域（所定領域）となる演出表示装置４２の表示部（液晶表示部）４２ａの前面側において回転動作を行うように構成されているが、第１回転手段と同様、第２回転手段が回転動作を行う領域は、これに限定されるものではない。

【０８４４】
例えばセンターフレーム４７の前面領域や、可変入賞装置３２等の各種入賞装置の内部領域、遊技盤３０の前面領域（遊技領域）において、第２回転手段が回転可能かつ移動可能な構成を採用してもよい。また、遊技盤３０の後方領域において、第２回転手段が回転動作を行う構成としてもよい。
【０８４５】
（ｇ）第１回転手段及び第２回転手段（上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）を用いた回転体演出が行われる時期など、回転体演出に係る構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。
【０８４６】
（ｇ－１）上記実施形態では、サポート継続演出（ルーレット演出）が行われる場合の付加演出として上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた回転体演出が行われる構成となっているが、これに限らず、例えばリーチ演出の付加演出など、異なる場面で上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた回転体演出が行われる構成としてもよい。
【０８４７】
例えば上記発展なしパターン（下役物演出なしの上回転体８２０のみの回転演出）を、遊技者に大当たり抽選の当選を告知する一発告知演出等に使用してもよい。
【０８４８】
（ｇ－２）上記実施形態では、大当たり終了後のサポートモードの継続の有無の抽選（サポート回数）の抽選演出を行う構成となっているが、これに限らず、大当たり抽選と同時に又は大当たり中において、所定の入球手段への入球を契機として、これに基づいて大当たり状態の種別（ラウンド数）を決定する種別抽選が行われるとともに、当該抽選の結果を教示するための演出として、例えば上記各種発展演出パターン（上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた演出）のような回転体演出が行われる構成としてもよい。
【０８４９】
また、大当たり状態中又はその最後に回転体演出を行う場合において、例えば大当たり状態中に所定の入球手段へ入球した際に保留された抽選結果が大当たり当選結果を含むものである場合（いわゆる保留連が発生する場合）には、左下回転体８５６Ａの両情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂ（又は右下回転体８５６Ｂの両情報記載部８５６Ｂａ，８５６Ｂｂ）のうち、第１情報記載部８５６Ａａの「強・ＳＭＡＬＬ」（又は第１情報記載部８５６Ｂａの「強・ＢＩＧ」）が拡大停止表示される構成、若しくは、拡大停止表示されやすくなる構成としてもよい。一方、保留された抽選結果に大当たり当選結果が含まれない場合（いわゆる保留連が発生しない場合）には、第２情報記載部８５６Ａｂの「弱・ＳＭＡＬＬ」（又は第２情報記載部８５６Ｂｂの「弱・ＢＩＧ」）が拡大停止表示される構成、若しくは、拡大停止表示されやすくなる構成としてもよい。
【０８５０】
（ｇ－３）上記実施形態では、高サポートモードの付与が継続される期待度（遊技価値が付与され得る期待度）に応じて、役物演出、さらには発展演出（上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた回転体演出）が行われる割合が変化するように構成されている。
【０８５１】
これに限らず、例えば所定の抽選処理により当選結果が得られた場合（大当たりや小当たり、高確率モード、高サポートモードなどの遊技価値が付与される旨の結果）が得られた場合には、当選結果が得られない場合よりも、役物演出、さらには発展演出（上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた回転体演出）が行われる割合が多くなる構成としてもよい。
【０８５２】
また、高サポートモードの付与が継続される場合（遊技価値が付与される場合）のみ、

又は、所定の抽選処理により当選結果が得られた場合（大当たりや小当たり、高確率モード、高サポートモードなどの遊技価値が付与される旨の結果）が得られた場合にのみ、役物演出又はその発展演出（上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた回転体演出）が確定演出として行われる構成としてもよい。

【０８５３】

（ｈ）上記実施形態では、第２回転手段である左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの被作用部（情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂ，８５６Ｂａ，８５６Ｂｂ）に対し、第１回転手段である上回転体８２０の作用部（拡大レンズ部８２８）が作用する構成となっているが、第１回転手段と第２回転手段とが互いに作用する構成は、これに限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。

【０８５４】

（ｈ－１）例えば第１回転手段である上回転体８２０の被作用部に対し、第２回転手段である下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが作用する構成としてもよい。具体的な構成として、例えば上回転体８２０において、「拡大レンズ部８２８」に代えて被作用部として「特定情報記載部（例えば「当たり」等の文字）」を設け、左下回転体８５６Ａにおいて、「第１情報記載部８５６Ａａ」に代えて第１の作用部として「縮小レンズ部」を設けると共に、「第２情報記載部８５６Ａｂ」に代えて第２の作用部として「拡大レンズ部」を設けた構成の下、上回転体８２０よりも前方位置にて左下回転体８５６Ａが回転及び停止するよう構成し、上回転体８２０及び左下回転体８５６Ａの停止時において、前記特定情報記載部（「当たり」等の文字）が「拡大レンズ部」によって拡大表示されたり、「縮小レンズ部」によって縮小表示されるような演出を行う構成としてもよい。

【０８５５】

さらに、ここで第１の態様で作用する場合（「縮小レンズ部」によって縮小表示される場合）よりも、第２の態様で作用する場合（「拡大レンズ部」によって拡大表示される場合）の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなる構成としてもよい。又は、第１の態様で作用する場合よりも、第２の態様で作用する場合の方が、第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態となる割合が多くなるように構成してもよい。

【０８５６】

（ｈ－２）上記実施形態では、特に言及していないが、第１回転手段である上回転体８２０と、第２回転手段である左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂとが近接状態においても互いに離間した状態を維持するように構成されている。

【０８５７】

これに限らず、例えば第１回転手段である上回転体８２０と、第２回転手段である左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂとが近接状態において接触可能となった構成としてもよい。

【０８５８】

例えば上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの停止時において、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの情報記載部８５６Ａａ等の周縁部に対し、上回転体８２０の作用部（拡大レンズ部８２８）の周縁部が接触する構成としてもよい。これにより、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの情報記載部８５６Ａａ等の周縁部と、上回転体８２０の作用部（拡大レンズ部８２８）の周縁部との間に隙間が生じにくくなる。結果として、該隙間から光が漏れて、該漏れた光によって情報記載部８５６Ａａ等が視認しづらくなったり、情報記載部８５６Ａａ等の輝度が低下するなどの不具合の発生を抑制することができる。

【０８５９】

（ｉ）上記実施形態では、演出用の操作手段としての遊技者が押圧操作可能な演出ボタン１２５が設けられている。操作手段の構成及びこれを用いた演出は、上記実施形態に限定されるものではない。

【０８６０】

（ｉ－１）上記実施形態では、遊技者により演出ボタン１２５が操作されたことを契機として、第２回転手段である下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが動作を開始し、発展演出（上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた回転体演出）が行われる構成とな

っている。これに限らず、操作手段が操作されたことを契機とすることなく、所定の演出プログラムに則して発展演出が開始される構成としてもよい。

【０８６１】

（ｉ－２）遊技者が操作した操作手段の操作態様に応じて、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの動作態様が変化可能な構成としてもよい。

【０８６２】

例えば下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの左右方向の移動量を調節可能な第１の操作部としてスライドレバーを備えると共に、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの上昇動作の開始タイミング及び停止タイミングを決定可能な第２の操作部として演出ボタン１２５とを備え、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが回転動作を行う座標位置を上下左右２次元的に調整可能な構成としてもよい。

【０８６３】

また、上記発展演出を行う段階において、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが上昇する動作に絡めて、表示部４２ａにキャラクタを表示しつつ、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを下方へ押し下げて発展演出の実行を阻止しようとする表示演出を行うとともに、これに対抗して、該下方へ押し下げられそうになっている下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを、遊技者が演出ボタン１２５を連打することにより、くい止めるような演出を行う構成としてもよい。

【０８６４】

（ｉ－３）演出領域へ案内された下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段（例えばラチェット機構）を備えた構成としてもよい。これにより、演出領域において、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂがより安定して動作することができるようになる。

【０８６５】

（ｊ）上記実施形態では、所定の演出プログラムに則して、上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの動作制御（モータ制御等）を行うことにより、回転体演出に係る種々の演出が行われる構成となっている。

【０８６６】

これに限らず、演出領域（所定領域）において所定位置を通過する下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを検出可能な検出手段を備え、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが前記検出手段により検出されることに基づき、回転体演出に係る種々の演出を実行可能な構成としてもよい。

【０８６７】

例えば上述したように下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが回転動作を行う座標位置を遊技者が上下左右２次元的に決定可能な構成とした場合において、遊技者によって決定された下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの座標位置を複数の検出手段により特定し、該特定された座標位置に合わせて、上回転体８２０の回転態様や拡大レンズ部８２８の停止位置を変更可能な構成としてもよい。

【０８６８】

尚、検出手段としては、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを検出可能なものであれば、どのようなタイプのものでも可能であるが、演出領域が遊技者の視認可能な領域であることを考慮して、例えば測距センサなど、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの有無を非接触で検出可能なタイプのものであることが好ましい。

【０８６９】

（ｋ）上記実施形態では、特に言及していないが、上回転体８２０や下回転体８５６Ａ，８５６Ｂなどの回転体においては、回転時の摩擦等により静電気が帯電するおそれがある。これに鑑み、上回転体８２０や下回転体８５６Ａ，８５６Ｂなどに帯電した静電気を逃がすアース構造を備えた構成としてもよい。

【０８７０】

例えば上回転体８２０や下回転体８５６Ａ，８５６Ｂにおいて、導電性を有する導電部を備えると共に、センターフレーム４７等など演出領域（所定領域）外において、導電性を有する所定の導電部材を備え、上回転体８２０や下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの待機状

態等において、上回転体８２０や下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの導電部が、センターフレーム４７等の導電部材に接触する構成としてもよい。そして、センターフレーム４７等の導電部材を図示しない所定のアース端子に対し電気的に接続しておくことにより、上回転体８２０や下回転体８５６Ａ，８５６Ｂに帯電する静電気を除去することができる。

【０８７１】

ここで、比較的簡素に構成されている下回転体８５６Ａ，８５６Ｂに関しては、少なくとも一部又は全部を導電性金属材料により形成した構成としてもよい。これに代えて又は加えて、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの表面にメッキ加工等を施した構成としてもよい。

【０８７２】

また、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが所定の待機位置から前記演出領域（所定領域）へ移動する経路の一部に沿って、導電性材料よりなる長尺状の導電部材が配設されている構成としてもよい。

【０８７３】

さらに、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂのうち、少なくとも導電部材と接触する導電部については、外側に凸となるように球面状に湾曲形成された構成としてもよい。つまり半球凸状の導電部を備えた構成としてもよい。

【０８７４】

［付記］

以下、上記実施形態から把握できる技術的思想について、その効果とともに記載する。

【０８７５】

従来課題ＶＡ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている。

【０８７６】

このようなパチンコ機の中には、回転手段が回転することにより演出効果を生じさせるものもある（例えば特開２０１５－１００３８５号公報参照）。

【０８７７】

しかしながら、従来の遊技機においては、例えば回転手段が１つだけ設けられ、該回転手段に搭載された発光手段が、回転手段の回転に合わせて点灯・点滅するだけで、回転手段の演出が単調になりやすく、さらなる興趣の向上が望まれていた。

【０８７８】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【０８７９】

手段ＶＡ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、

所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、

前記抽選により当選結果が得られた場合に、所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、

所定領域において前後方向（遊技者の視線方向）を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態変化可能に構成され、光を透過可能な透光部を有した第１回転手段と、

所定の光を出射可能な発光手段とを備え、

前記所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段が前記第１回転手段に対し相対移動可能に構成され、

所定領域正面視における前記第１回転手段と前記第２回転手段との相対位置関係が、

前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化可能に構成され、

前記第１位置関係においては、

前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
前記第２位置関係においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする遊技機。
【０８８０】
尚、上記「所定の契機」としては、例えば「遊技領域内に設けられた所定の入球手段へ遊技球が入球すること」等が態様例として挙げられる（以下の各種手段においても同様）。
【０８８１】
また、「遊技価値」を付与することには、例えば賞球等の遊技媒体の払出しを行うことや、遊技者に有利な特別遊技状態（当たり状態や遊技モードなど）を付与することなどが含まれる（以下の各種手段でも同様）。
【０８８２】
また、第２回転手段が「所定態様で回転可能」な構成には、例えば第１回転手段と同様、第２回転手段が前後方向を軸方向として回転可能な構成が含まれる（以下の各種手段でも同様）。勿論、これとは異なる態様で第２回転手段が回転可能な構成としてもよい（以下の各種手段でも同様）。例えば、第２回転手段が左右方向を軸方向として回転可能な構成としてもよい。
【０８８３】
また、「第２回転手段が第１回転手段に対し相対移動可能」な構成とは、例えば前後方向に見た所定領域正面視（遊技盤正面視）において、第１回転手段の中心位置（回転軸の位置）を基準として、第２回転手段の中心位置（回転軸の位置）が上下方向や左右方向などへ移動可能な構成を意味している（以下の各種手段でも同様）。従って、所定領域正面視において、第１回転手段の中心位置と第２回転手段の中心位置の位置関係が変化しないもの、つまり２つの回転手段の中心が前後方向同一軸線上に並ぶように配設され、正面視における位置関係が固定され、２つの回転手段の相対位置関係が周方向へのみ変化するような構成のものは含まれない。
【０８８４】
上記手段ＶＡ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。
【０８８５】
特に本手段では、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【０８８６】
これにより、第１回転手段及び第２回転手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【０８８７】
尚、回転手段を用いて遊技演出を行う演出装置の１つとして、回転手段に複数の発光手段を搭載し、該回転手段を回転させながら、発光手段を所定のパターンで点滅させることにより、残像として文字や図形などを表示させるバーサライタ等が知られている。
【０８８８】
ところが、バーサライタ等のように、回転手段に複数の発光手段を搭載する構成では、回転手段が大型化・重量化してしまい、回転手段の動作性が低下するおそれがある。
【０８８９】
さらに、回転駆動される回転手段に複数の発光手段を搭載する場合には、通常、回転手

段に搭載された発光手段と、回転手段の外部に設置された制御機器との間を接続する信号線や動力線をスリップリング等を介して電気的に接続しなければならず、配線や制御が複雑化するおそれがある。

【０８９０】

このため、このような演出装置においては、回転手段の動作性が低く、回転手段の動作演出が単調になりやすかった。

【０８９１】

これに対し、本手段によれば、２つの回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射される光の視認態様を変化させることができるため、回転手段に発光手段を搭載することなく、回転手段の大型化や重量化を抑制し、各回転手段の動作性を高めることができる。

【０８９２】

尚、仮に１つの回転手段を用いて、光の視認態様の切換え速度（回転手段の外周部の速度）を速めるために、回転手段の径を大きくした場合には、慣性等の影響により、回転手段やモータ等に係る負荷が大きくなるおそれがある。

【０８９３】

これに対し、本手段によれば、２つの回転手段を重ねることで、回転手段やモータ等に係る負荷を増大させることなく、光の視認態様の切換え速度を速めることが可能となる。結果として、回転手段やモータ等の耐久性の向上を図ることができる。

【０８９４】

手段ＶＡ２．前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、

前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、

遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１に記載の遊技機。

【０８９５】

上記手段ＶＡ２によれば、２つの回転手段の位置関係（近接状態）の違いにより、所定の有利状態となる割合が変化するといった遊技演出を行うことができる。

【０８９６】

結果として、遊技者が期待感を持って第２回転手段の動作等を注視するようになり、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０８９７】

手段ＶＡ３．遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、

前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、

前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、

前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１に記載の遊技機。

【０８９８】

上記手段ＶＡ３によれば、上記手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。

【０８９９】

手段ＶＡ４．所定条件の成立時には、非成立時に比べ、

前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至手段ＶＡ３のいずれかに記載の遊技機。

【０９００】

上記手段ＶＡ４によれば、所定条件の成立時（例えば所定の抽選処理により当選結果が

得られた場合）には、非成立時（例えば所定の抽選処理により当選結果が得られない場合）に比べ、第１回転手段と第２回転手段とが第２位置関係（近接状態）となる割合が多くなる。

【０９０１】

つまり、遊技状況に応じて、第１回転手段と第２回転手段とが第２位置関係となる割合が変化することとなる。結果として、遊技にメリハリができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０９０２】

手段ＶＡ５．前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、

前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ４のいずれかに記載の遊技機。

【０９０３】

上記手段ＶＡ５によれば、互いに相対移動可能な複数の第２回転手段を備えると共に、これらが第１回転手段に対し個別に作用可能に構成されていることにより、遊技演出のさらなる多様化を図ることができる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。

【０９０４】

ここで、例えば複数の第２回転手段のうちの所定の第２回転手段が他の第２回転手段に対し作用可能な構成としてもよい。これにより、遊技演出のさらなる多様化を図ることができる。

【０９０５】

手段ＶＡ６．前記第１回転手段は、所定個数Ｎ個（Ｎは１以上の整数）の前記透光部が、該第１回転手段の周方向に所定間隔をあけて等間隔（例えば回転軸を中心に所定角度３６０°／Ｎ個の等角度間隔）に配置され、

前記発光手段を制御可能な発光制御手段を備え、

前記発光制御手段は、前記発光手段の点滅制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ５のいずれかに記載の遊技機。

【０９０６】

上記手段ＶＡ６によれば、第１回転手段の回転周期や発光手段の点滅周期を調整（変更）することにより、ストロボ現象（ワゴンホイール効果）等を利用した回転手段演出を行うことが可能となり、回転手段（透光部）の見かけ上の動作態様を変化させることができる。結果として、遊技演出の多様化を図ることができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０９０７】

ここで、「点滅制御」とは、発光手段が点灯状態と消灯状態とを周期的に繰り返す制御をいう。

【０９０８】

例えばＮ個の透光部が前記所定間隔分の距離を移動する透光部移動周期（透光部が１形成ピッチ間隔分だけ移動する周期）よりも、発光手段の点滅周期が短くなる点滅制御を実行した場合には、所定のタイミングで発光手段が点灯して遊技者が視認した透光部は、次に発光手段が点灯するタイミングにおいては、未だ１形成ピッチ間隔分の距離に到達していない手前側位置で視認されることとなる。

【０９０９】

かかる構成とすれば、見かけ上、回転手段（透光部）が実際の回転方向とは逆方向へ回転しているように見えるストロボ現象（ワゴンホイール効果）を生じさせることができる。これにより、例えば正方向へ回転している回転手段が突然、急反転したかのように遊技者に錯覚させる視覚的効果などを生じさせることができる。

【０９１０】

尚、モータ等を用いた回転手段の回転駆動制御には機械的な限界がある。このため、動作態様等によっては、その動作が緩慢に見えてしまい、遊技者の興趣を低下させるおそれがある。

【０９１１】

例えば正方向へ回転している回転手段（モータ）の回転方向を、減速期間を設けることなく逆方向へ急反転させる駆動制御を行うことは、慣性等の影響より極めて難しい。加えて、回転手段（モータ）の回転方向を急反転させた場合には、回転手段やモータ等に係る負荷が著しく大きくなるおそれがある。ひいては、回転手段とモータの組付け状態にガタツキが生じるなど、耐久性が低下するおそれがある。

【０９１２】

これに対し、上記構成によれば、回転手段やモータ等に係る負荷を増やすことなく、例えば正方向へ回転している回転手段が突然、急反転したかのような演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図ることができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０９１３】

手段ＶＡ７．所定領域正面視における前記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ６のいずれかに記載の遊技機。

【０９１４】

仮に所定領域を移動する第２回転手段の径が比較的大きい場合には、慣性等の影響により、駆動機構等に係る負荷が大きくなると共に、第２回転手段の移動制御を行いにくくなるおそれがある。

【０９１５】

この点、上記手段ＶＡ７によれば、制動性を高め、上記不具合の発生を抑制することができる。

【０９１６】

手段ＶＡ８．前記第２回転手段は、照射された光を反射可能な反射部を少なくとも一部に有し（第２回転手段の少なくとも一部が光を反射可能に構成され）、

前記第２位置関係においては、

前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ７のいずれかに記載の遊技機。

【０９１７】

手段ＶＡ８によれば、手段ＶＢ１と同様の作用効果が奏される。

【０９１８】

ここで、手段ＶＡ８に係る構成の下、手段ＶＢ３と同様、「前記第１回転手段は、光を透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ３と同様の作用効果が奏される。

【０９１９】

ここで、手段ＶＡ８に係る構成の下、手段ＶＢ４と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ４と同様の作用効果が奏される。

【０９２０】

ここで、手段ＶＡ８に係る構成の下、手段ＶＢ５と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ５と同様の作用効果が奏される。

【０９２１】

ここで、手段ＶＡ８に係る構成の下、手段ＶＢ６と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されて

いること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ６と同様の作用効果が奏される。
【０９２２】
ここで、手段ＶＡ８に係る構成の下、手段ＶＢ７と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ７と同様の作用効果が奏される。
【０９２３】
ここで、手段ＶＡ８に係る構成の下、手段ＶＢ８と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ８と同様の作用効果が奏される。
【０９２４】
手段ＶＡ９．遊技者が操作可能な操作手段を備え、
遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ８のいずれかに記載の遊技機。
【０９２５】
手段ＶＡ９によれば、手段ＶＣ１と同様の作用効果が奏される。
【０９２６】
ここで、手段ＶＡ９に係る構成の下、手段ＶＣ２と同様、「遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始すること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ２と同様の作用効果が奏される。
【０９２７】
ここで、手段ＶＡ９に係る構成の下、手段ＶＣ３と同様、「少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ３と同様の作用効果が奏される。
【０９２８】
ここで、手段ＶＡ９に係る構成の下、手段ＶＣ４と同様、「前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＣ４と同様の作用効果が奏される。
【０９２９】
ここで、手段ＶＡ９に係る構成の下、手段ＶＣ５と同様、「前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ５と同様の作用効果が奏される。
【０９３０】
ここで、手段ＶＡ９に係る構成の下、手段ＶＣ６と同様、「前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ６と同様の作用効果が奏される。
【０９３１】
ここで、手段ＶＡ９に係る構成の下、手段ＶＣ７と同様、「前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ７と同様の作用効果が奏される。
【０９３２】
手段ＶＡ１０．前記所定領域において、
所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、
前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ９のいずれかに記載の遊技機。
【０９３３】
手段ＶＡ１０によれば、手段ＶＤ１と同様の作用効果が奏される。
【０９３４】

ここで、手段ＶＡ１０に係る構成の下、手段ＶＤ２と同様、「所定の光を出射可能な発光手段を備え、前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ２と同様の作用効果が奏される。

【０９３５】

加えて、手段ＶＤ３と同様、「前記発光手段として所定の表示手段を備え、前記発光手段の発光態様として、前記表示手段の表示態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ３と同様の作用効果が奏される。

【０９３６】

ここで、手段ＶＡ１０に係る構成の下、手段ＶＤ５と同様、「前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ５と同様の作用効果が奏される。

【０９３７】

ここで、手段ＶＡ１０に係る構成の下、手段ＶＤ６と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ６と同様の作用効果が奏される。

【０９３８】

手段ＶＡ１１．前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、

前記第２位置関係（近接状態）において、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが接触可能又は近接可能に構成され、

前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ１０のいずれかに記載の遊技機。

【０９３９】

手段ＶＡ１１によれば、手段ＶＥ１と同様の作用効果が奏される。

【０９４０】

ここで、手段ＶＡ１１に係る構成の下、手段ＶＥ２と同様、「前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＥ２と同様の作用効果が奏される。

【０９４１】

ここで、手段ＶＡ１１に係る構成の下、手段ＶＥ３と同様、「前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ３と同様の作用効果が奏される。

【０９４２】

ここで、手段ＶＡ１１に係る構成の下、手段ＶＥ４と同様、「前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ４と同様の作用効果が奏される。

【０９４３】

ここで、手段ＶＡ１１に係る構成の下、手段ＶＥ５と同様、「少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ５と同様の作用効果が奏される。

【０９４４】

手段ＶＡ１２．前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、

前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ１１のいずれかに記載の遊技機。

【０９４５】

手段ＶＡ１２によれば、手段ＶＦ１と同様の作用効果が奏される。
【０９４６】
ここで、手段ＶＡ１２に係る構成の下、手段ＶＦ２と同様、「前記一方の回転手段は、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ２と同様の作用効果が奏される。
【０９４７】
ここで、手段ＶＡ１２に係る構成の下、手段ＶＦ３と同様、「前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。
【０９４８】
ここで、手段ＶＡ１２に係る構成の下、手段ＶＦ４と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ４と同様の作用効果が奏される。
【０９４９】
ここで、手段ＶＡ１２に係る構成の下、手段ＶＦ５と同様、「前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ５と同様の作用効果が奏される。
【０９５０】
ここで、手段ＶＡ１２に係る構成の下、手段ＶＦ６と同様、「前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＦ６と同様の作用効果が奏される。
【０９５１】
手段ＶＡ１３．前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、
前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、
前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ１２のいずれかに記載の遊技機。
【０９５２】
手段ＶＡ１３によれば、手段ＶＧ１と同様の作用効果が奏される。
【０９５３】
ここで、手段ＶＡ１３に係る構成の下、手段ＶＧ２と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ２と同様の作用効果が奏される。
【０９５４】
ここで、手段ＶＡ１３に係る構成の下、手段ＶＧ３と同様、「前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ３と同様の作用効果が奏される。
【０９５５】
ここで、手段ＶＡ１３に係る構成の下、手段ＶＧ４と同様、「前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＧ４と同様の作用効果が奏される。

【０９５６】
ここで、手段ＶＡ１３に係る構成の下、手段ＶＧ５と同様、「前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ５と同様の作用効果が奏される。
【０９５７】
ここで、手段ＶＡ１３に係る構成の下、手段ＶＧ６と同様、「前記第２回転手段の回転軸方向が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ６と同様の作用効果が奏される。
【０９５８】
従来課題ＶＢ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている。
【０９５９】
このようなパチンコ機の中には、回転手段が回転することにより演出効果を生じさせるものもある（例えば特開２０１５－１００３８５号公報参照）。例えば回転手段を回転させながら、該回転手段に搭載した発光手段を点灯・点滅等させる演出を行うものがある。
【０９６０】
これに代えて、例えば回転手段と発光手段とを別々に設け、発光手段の前方位置にて回転手段を回転させて種々の遊技演出を行う構成とすることも考えられる。
【０９６１】
しかしながら、かかる構成の下、仮に回転手段の少なくとも一部が、光を通さない遮光材料により形成されている場合、遊技者の目には、当該部分の前面側意匠面が暗く映り、当該意匠面が視認しづらくなるおそれがある。
【０９６２】
結果として、回転手段の意匠性が低下し、ひいては遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。
【０９６３】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【０９６４】
手段ＶＢ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、
所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、
前記抽選により当選結果が得られた場合に、所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、
所定領域において前後方向（遊技者の視線方向）を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態変化可能に構成され、光を透過可能な透光部を有した第１回転手段を備え、
前記所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段が前記第１回転手段に対し相対移動可能に構成され、
所定領域正面視（遊技盤正面視）における前記第１回転手段と前記第２回転手段との相対位置関係が、
前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化可能に構成され、
前記第２回転手段は、照射された光を反射可能な反射部を少なくとも一部に有し（第２回転手段の少なくとも一部が光を反射可能に構成され）、
前記第２位置関係においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）

が照射可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０９６５】
上記手段ＶＢ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。
【０９６６】
さらに、本手段によれば、第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）においては、第１回転手段の透光部と重なる第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射される構成となっている。
【０９６７】
これにより、仮に第２回転手段の少なくとも一部が、光を通さない遮光材料により形成されている場合であっても、遊技者の目に、当該部分の前面側意匠面が暗く映り、当該意匠面が視認しづらくなるといった不具合は発生しにくくなる。
【０９６８】
結果として、意匠性の低下抑制を図り、ひいては遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【０９６９】
手段ＶＢ２．所定の光を出射可能な発光手段を備え、
前記第１位置関係（非近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
前記第２位置関係（近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＢ１に記載の遊技機。
【０９７０】
上記手段ＶＢ２によれば、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【０９７１】
これにより、第１回転手段及び第２回転手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【０９７２】
ここで、手段ＶＢ２に係る構成の下、手段ＶＡ２と同様、「前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。
【０９７３】
ここで、手段ＶＢ２に係る構成の下、手段ＶＡ３と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ３と同様の作用効果が奏される。
【０９７４】

ここで、手段ＶＢ２に係る構成の下、手段ＶＡ４と同様、「所定条件の成立時には、非成立時に比べ、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ４と同様の作用効果が奏される。

【０９７５】

ここで、手段ＶＢ２に係る構成の下、手段ＶＡ５と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ５と同様の作用効果が奏される。

【０９７６】

ここで、手段ＶＢ２に係る構成の下、手段ＶＡ６と同様、「前記第１回転手段は、所定個数Ｎ個（Ｎは１以上の整数）の前記透光部が、該第１回転手段の周方向に所定間隔をあけて等間隔（例えば回転軸を中心に所定角度３６０°／Ｎ個の等角度間隔）に配置され、前記発光手段を制御可能な発光制御手段を備え、前記発光制御手段は、前記発光手段の点滅制御を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ６と同様の作用効果が奏される。

【０９７７】

ここで、手段ＶＢ２に係る構成の下、手段ＶＡ７と同様、「所定領域正面視における前記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ７と同様の作用効果が奏される。

【０９７８】

手段ＶＢ３．前記第１回転手段は、光を透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていることを特徴とする手段ＶＢ１又はＶＢ２に記載の遊技機。

【０９７９】

発光手段と第１回転手段との間に透光性部材が配設されている場合、発光手段から出射される光の輝度は、透光性部材を通過することにより低下する。

【０９８０】

例えば電飾装置のように、発光手段としてのＬＥＤ等の前面側において、カバー部材等の透光性部材が配設された構成においては、ＬＥＤ等から出射される光の輝度は、カバー部材等を通過することにより低下する。

【０９８１】

同様に、液晶表示装置のように、発光手段としてのバックライトの前面側に、各種透光性部材が積層されてなる液晶パネルが配設された構成においては、バックライトから出射される光の輝度は、各種透光性部材を通過することにより低下する。

【０９８２】

従って、本手段ＶＢ３に係る構成の下においては、上記手段ＶＢ１等の作用効果がより奏功することとなる。

【０９８３】

手段ＶＢ４．少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【０９８４】

上記手段ＶＢ４によれば、第２回転手段の剛性を高め、耐久性や耐摩耗性を高めることができる。さらに、第２回転手段の所定部位を研磨加工するだけで、反射部を形成することができ、製造工程の簡素化を図ることができる。また、反射部（第２回転手段の少なくとも一部）に錆止め処理等が行われた構成としてもよい。

【０９８５】

手段ＶＢ５．少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【０９８６】
上記手段ＶＢ５によれば、研磨加工（鏡面仕上げ）が行われることで、より光沢のある反射部を形成することができる。結果として、上記手段ＶＢ１等の作用効果をより高めることができる。
【０９８７】
手段ＶＢ６．少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ５のいずれかに記載の遊技機。
【０９８８】
上記手段ＶＢ６によれば、反射部における光の反射率を高めることができ、上記手段ＶＢ１等の作用効果をより高めることができる。
【０９８９】
手段ＶＢ７．少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ６のいずれかに記載の遊技機。
【０９９０】
上記手段ＶＢ７によれば、遊技機前面側（遊技機外部）から照射される光のみならず、遊技盤の側方など多方向から照射される光を遊技機前面側へ反射させることができる。結果として、上記手段ＶＢ１等の作用効果をより高めることができる。
【０９９１】
手段ＶＢ８．少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ７のいずれかに記載の遊技機。
【０９９２】
上記手段ＶＢ８によれば、反射部の情報記載部に記載された所定の情報を、遊技者が、第１回転手段の透光部を通して視認可能となる。
【０９９３】
これにより、２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）を用いた遊技演出を、さらに多様化することができ、上記手段ＶＢ１の作用効果をより高めることができる。
【０９９４】
手段ＶＢ９．遊技者が操作可能な操作手段を備え、
遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ８のいずれかに記載の遊技機。
【０９９５】
手段ＶＢ９によれば、手段ＶＣ１と同様の作用効果が奏される。
【０９９６】
ここで、手段ＶＢ９に係る構成の下、手段ＶＣ２と同様、「遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始すること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ２と同様の作用効果が奏される。
【０９９７】
ここで、手段ＶＢ９に係る構成の下、手段ＶＣ３と同様、「少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ３と同様の作用効果が奏される。
【０９９８】
ここで、手段ＶＢ９に係る構成の下、手段ＶＣ４と同様、「前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＣ４と同様の作用効果が奏される。
【０９９９】

ここで、手段ＶＢ９に係る構成の下、手段ＶＣ５と同様、「前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ５と同様の作用効果が奏される。

【１０００】

ここで、手段ＶＢ９に係る構成の下、手段ＶＣ６と同様、「前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ６と同様の作用効果が奏される。

【１００１】

ここで、手段ＶＢ９に係る構成の下、手段ＶＣ７と同様、「前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ７と同様の作用効果が奏される。

【１００２】

手段ＶＢ１０．前記所定領域において、

所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、

前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ９のいずれかに記載の遊技機。

【１００３】

手段ＶＢ１０によれば、手段ＶＤ１と同様の作用効果が奏される。

【１００４】

ここで、手段ＶＢ１０に係る構成の下、手段ＶＤ２と同様、「所定の光を出射可能な発光手段を備え、前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ２と同様の作用効果が奏される。

【１００５】

加えて、手段ＶＤ３と同様、「前記発光手段として所定の表示手段を備え、前記発光手段の発光態様として、前記表示手段の表示態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ３と同様の作用効果が奏される。

【１００６】

ここで、手段ＶＢ１０に係る構成の下、手段ＶＤ５と同様、「前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ５と同様の作用効果が奏される。

【１００７】

ここで、手段ＶＢ１０に係る構成の下、手段ＶＤ６と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ６と同様の作用効果が奏される。

【１００８】

手段ＶＢ１１．前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、

前記第２位置関係（近接状態）において、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが接触可能又は近接可能に構成され、

前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ１０のいずれかに記載の遊技機。

【１００９】

手段ＶＢ１１によれば、手段ＶＥ１と同様の作用効果が奏される。

【１０１０】

ここで、手段ＶＢ１１に係る構成の下、手段ＶＥ２と同様、「前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＥ

２と同様の作用効果が奏される。
【１０１１】
ここで、手段ＶＢ１１に係る構成の下、手段ＶＥ３と同様、「前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ３と同様の作用効果が奏される。
【１０１２】
ここで、手段ＶＢ１１に係る構成の下、手段ＶＥ４と同様、「前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ４と同様の作用効果が奏される。
【１０１３】
ここで、手段ＶＢ１１に係る構成の下、手段ＶＥ５と同様、「少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ５と同様の作用効果が奏される。
【１０１４】
手段ＶＢ１２．前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、
前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ１１のいずれかに記載の遊技機。
【１０１５】
手段ＶＢ１２によれば、手段ＶＦ１と同様の作用効果が奏される。
【１０１６】
ここで、手段ＶＢ１２に係る構成の下、手段ＶＦ２と同様、「前記一方の回転手段は、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ２と同様の作用効果が奏される。
【１０１７】
ここで、手段ＶＢ１２に係る構成の下、手段ＶＦ３と同様、「前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。
【１０１８】
ここで、手段ＶＢ１２に係る構成の下、手段ＶＦ４と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ４と同様の作用効果が奏される。
【１０１９】
ここで、手段ＶＢ１２に係る構成の下、手段ＶＦ５と同様、「前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ５と同様の作用効果が奏される。
【１０２０】
ここで、手段ＶＢ１２に係る構成の下、手段ＶＦ６と同様、「前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＦ６と同様の作用効果が奏される。
【１０２１】
手段ＶＢ１３．前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、

前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、
前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ１２のいずれかに記載の遊技機。
【１０２２】
手段ＶＢ１３によれば、手段ＶＧ１と同様の作用効果が奏される。
【１０２３】
ここで、手段ＶＢ１３に係る構成の下、手段ＶＧ２と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ２と同様の作用効果が奏される。
【１０２４】
ここで、手段ＶＢ１３に係る構成の下、手段ＶＧ３と同様、「前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ３と同様の作用効果が奏される。
【１０２５】
ここで、手段ＶＢ１３に係る構成の下、手段ＶＧ４と同様、「前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＧ４と同様の作用効果が奏される。
【１０２６】
ここで、手段ＶＢ１３に係る構成の下、手段ＶＧ５と同様、「前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ５と同様の作用効果が奏される。
【１０２７】
ここで、手段ＶＢ１３に係る構成の下、手段ＶＧ６と同様、「前記第２回転手段の回転軸方向が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ６と同様の作用効果が奏される。
【１０２８】
従来課題ＶＣ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている。
【１０２９】
このようなパチンコ機の中には、回転手段が回転することにより演出効果を生じさせるものもある（例えば特開２０１５－１００３８５号公報参照）。
【１０３０】
しかしながら、従来の遊技機においては、例えば所定の演出条件が成立した場合に、予め設定された動作で回転手段が回転動作を行う構成となっていた。このため、回転手段の演出が単調になりやすく、回転手段が動作することに対する遊技者の興味が薄れがちであった。かかる点で、さらなる興趣の向上が望まれていた。
【１０３１】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【１０３２】
手段ＶＣ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、
所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、
前記抽選により当選結果が得られた場合に、所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、
所定領域において前後方向（遊技者の視線方向）を軸方向として回転可能かつ少なくと

も所定の回転状態と所定の停止状態とに状態変化可能に構成された第１回転手段を備え、
　前記所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段が前記第１回転手段に対し相対移動可能に構成され、
　所定領域正面視（遊技盤正面視）における前記第１回転手段と前記第２回転手段との相対位置関係が、
　前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化可能に構成され、
　遊技者が操作可能な操作手段を備え、
　遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【１０３３】
　上記手段ＶＣ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。
【１０３４】
　さらに、本手段によれば、遊技者が操作した操作手段の操作態様に応じて、第２回転手段の動作態様が変化するよう構成されている。ひいては、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係を変化させることができる。結果として、遊技者は自身が遊技に能動的に参加しているという意識を強め、興趣の向上を図ることができる。
【１０３５】
　ここで、「操作手段の操作態様」には、例えば操作回数や操作変位量などが含まれる。例えばボタン式操作手段を押下操作した操作回数や、ジョグダイヤルやスライドレバー等の可動式操作手段の操作変位量などが含まれる。
【１０３６】
　手段ＶＣ２．遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始することを特徴とする手段ＶＣ１に記載の遊技機。
【１０３７】
　上記手段ＶＣ２によれば、それまで待機状態にあった第２回転手段の動作開始タイミングを遊技者自身が決定できるようになる。これにより、遊技者は自身が遊技に能動的に参加しているという意識を強め、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１０３８】
　手段ＶＣ３．少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１又はＶＣ２に記載の遊技機。
【１０３９】
　上記手段ＶＣ３によれば、遊技者は第２回転手段の移動量を操作手段の操作変位量に基づき変化させることができるようになる。これにより、遊技者は自身が遊技に能動的に参加しているという意識を強め、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１０４０】
　手段ＶＣ４．前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたことを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ３のいずれかに記載の遊技機。
【１０４１】
　上記手段ＶＣ１等に係る構成の下、仮に第２回転手段の移動量を遊技者が思ったとおりに変化させることができる構成とした場合には、開発者が予定していた移動量以上に第２回転手段を移動させようとする遊技者が現れるおそれがある。第２回転手段を所定量以上、移動させようとした場合には、第２回転手段が所定部位に衝突し該第２回転手段又は該所定部位が破損等してしまうおそれがある。
【１０４２】
　これに対し、上記手段ＶＣ４によれば、上記移動規制手段を備えることにより、上述し

たような不具合の発生を低減することができる。
【１０４３】
手段ＶＣ５．前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ４のいずれかに記載の遊技機。
【１０４４】
上記手段ＶＣ１等に係る構成の下、仮に第２回転手段の移動量を遊技者が思ったとおりに変化させることができる構成とした場合には、第１回転手段の演出領域となる所定領域へ第２回転手段が適切に案内されないおそれがある。
【１０４５】
これに対し、上記手段ＶＣ５によれば、上記案内手段を備えることにより、上述したような不具合の発生を低減することができる。
【１０４６】
手段ＶＣ６．前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていることを特徴とする手段ＶＣ３乃至ＶＣ５のいずれかに記載の遊技機。
【１０４７】
上記手段ＶＣ１等に係る構成の下、仮に第２回転手段を遊技者が思ったとおりに動作させることができる構成とした場合には、一旦、所定領域へ案内された前記第２回転手段が再び所定領域外（待機位置）へ戻ってしまい、回転手段演出が適切に行われないといった事態が発生するおそれがある。
【１０４８】
これに対し、上記手段ＶＣ６によれば、上記戻り規制手段を備えることにより、上述したような不具合の発生を低減することができる。
【１０４９】
手段ＶＣ７．前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ６のいずれかに記載の遊技機。
【１０５０】
上記手段ＶＣ７によれば、遊技者は自身で多くの動作決定を行うことができるようになり、自身が遊技に能動的に参加しているという意識をさらに強め、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１０５１】
手段ＶＣ８．所定の光を出射可能な発光手段を備え、
前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
前記第１位置関係（非近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
前記第２位置関係（近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ７のいずれかに記載の遊技機。
【１０５２】
上記手段ＶＣ８によれば、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【１０５３】
これにより、第１回転手段及び第２回転手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【１０５４】
ここで、手段ＶＣ８に係る構成の下、手段ＶＡ２と同様、「前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。
【１０５５】
ここで、手段ＶＣ８に係る構成の下、手段ＶＡ３と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ３と同様の作用効果が奏される。
【１０５６】
ここで、手段ＶＣ８に係る構成の下、手段ＶＡ４と同様、「所定条件の成立時には、非成立時に比べ、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ４と同様の作用効果が奏される。
【１０５７】
ここで、手段ＶＣ８に係る構成の下、手段ＶＡ５と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ５と同様の作用効果が奏される。
【１０５８】
ここで、手段ＶＣ８に係る構成の下、手段ＶＡ６と同様、「前記第１回転手段は、所定個数Ｎ個（Ｎは１以上の整数）の前記透光部が、該第１回転手段の周方向に所定間隔をあけて等間隔（例えば回転軸を中心に所定角度３６０°／Ｎ個の等角度間隔）に配置され、前記発光手段を制御可能な発光制御手段を備え、前記発光制御手段は、前記発光手段の点滅制御を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ６と同様の作用効果が奏される。
【１０５９】
ここで、手段ＶＣ８に係る構成の下、手段ＶＡ７と同様、「所定領域正面視における前記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ７と同様の作用効果が奏される。
【１０６０】
手段ＶＣ９．前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
前記第２回転手段は、照射された光を反射可能な反射部を少なくとも一部に有し（第２回転手段の少なくとも一部が光を反射可能に構成され）、
前記第２位置関係においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ８のいずれかに記載の遊技機。
【１０６１】
手段ＶＣ９によれば、手段ＶＢ１と同様の作用効果が奏される。
【１０６２】
ここで、手段ＶＣ９に係る構成の下、手段ＶＢ３と同様、「前記第１回転手段は、光を透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていること」としても

よい。これにより、手段ＶＢ３と同様の作用効果が奏される。
【１０６３】
ここで、手段ＶＣ９に係る構成の下、手段ＶＢ４と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ４と同様の作用効果が奏される。
【１０６４】
ここで、手段ＶＣ９に係る構成の下、手段ＶＢ５と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ５と同様の作用効果が奏される。
【１０６５】
ここで、手段ＶＣ９に係る構成の下、手段ＶＢ６と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ６と同様の作用効果が奏される。
【１０６６】
ここで、手段ＶＣ９に係る構成の下、手段ＶＢ７と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ７と同様の作用効果が奏される。
【１０６７】
ここで、手段ＶＣ９に係る構成の下、手段ＶＢ８と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ８と同様の作用効果が奏される。
【１０６８】
手段ＶＣ１０．前記所定領域において、
所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、
前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ９のいずれかに記載の遊技機。
【１０６９】
手段ＶＣ１０によれば、手段ＶＤ１と同様の作用効果が奏される。
【１０７０】
ここで、手段ＶＣ１０に係る構成の下、手段ＶＤ２と同様、「所定の光を出射可能な発光手段を備え、前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ２と同様の作用効果が奏される。
【１０７１】
加えて、手段ＶＤ３と同様、「前記発光手段として所定の表示手段を備え、前記発光手段の発光態様として、前記表示手段の表示態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ３と同様の作用効果が奏される。
【１０７２】
ここで、手段ＶＣ１０に係る構成の下、手段ＶＤ５と同様、「前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ５と同様の作用効果が奏される。
【１０７３】
ここで、手段ＶＣ１０に係る構成の下、手段ＶＤ６と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ６と同様の作用効果が奏される。
【１０７４】
手段ＶＣ１１．前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、
前記第２位置関係（近接状態）において、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第

２回転手段の少なくとも一部とが接触可能又は近接可能に構成され、
　前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ１０のいずれかに記載の遊技機。
【１０７５】
　手段ＶＣ１１によれば、手段ＶＥ１と同様の作用効果が奏される。
【１０７６】
　ここで、手段ＶＣ１１に係る構成の下、手段ＶＥ２と同様、「前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＥ２と同様の作用効果が奏される。
【１０７７】
　ここで、手段ＶＣ１１に係る構成の下、手段ＶＥ３と同様、「前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ３と同様の作用効果が奏される。
【１０７８】
　ここで、手段ＶＣ１１に係る構成の下、手段ＶＥ４と同様、「前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ４と同様の作用効果が奏される。
【１０７９】
　ここで、手段ＶＣ１１に係る構成の下、手段ＶＥ５と同様、「少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ５と同様の作用効果が奏される。
【１０８０】
　手段ＶＣ１２．前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、
　前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ１１のいずれかに記載の遊技機。
【１０８１】
　手段ＶＣ１２によれば、手段ＶＦ１と同様の作用効果が奏される。
【１０８２】
　ここで、手段ＶＣ１２に係る構成の下、手段ＶＦ２と同様、「前記一方の回転手段は、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ２と同様の作用効果が奏される。
【１０８３】
　ここで、手段ＶＣ１２に係る構成の下、手段ＶＦ３と同様、「前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。
【１０８４】
　ここで、手段ＶＣ１２に係る構成の下、手段ＶＦ４と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ４と同様の作用効果が奏される。
【１０８５】
　ここで、手段ＶＣ１２に係る構成の下、手段ＶＦ５と同様、「前記他方の回転手段が、

前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ５と同様の作用効果が奏される。

【１０８６】

ここで、手段ＶＣ１２に係る構成の下、手段ＶＦ６と同様、「前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＦ６と同様の作用効果が奏される。

【１０８７】

手段ＶＣ１３．前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、

前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、

前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ１２のいずれかに記載の遊技機。

【１０８８】

手段ＶＣ１３によれば、手段ＶＧ１と同様の作用効果が奏される。

【１０８９】

ここで、手段ＶＣ１３に係る構成の下、手段ＶＧ２と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ２と同様の作用効果が奏される。

【１０９０】

ここで、手段ＶＣ１３に係る構成の下、手段ＶＧ３と同様、「前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ３と同様の作用効果が奏される。

【１０９１】

ここで、手段ＶＣ１３に係る構成の下、手段ＶＧ４と同様、「前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＧ４と同様の作用効果が奏される。

【１０９２】

ここで、手段ＶＣ１３に係る構成の下、手段ＶＧ５と同様、「前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ５と同様の作用効果が奏される。

【１０９３】

ここで、手段ＶＣ１３に係る構成の下、手段ＶＧ６と同様、「前記第２回転手段の回転軸方向が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ６と同様の作用効果が奏される。

【１０９４】

従来課題ＶＤ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている。

【１０９５】

このようなパチンコ機の中には、回転手段が回転することにより演出効果を生じさせるものもある（例えば特開２０１５－１００３８５号公報参照）。

【１０９６】

しかしながら、従来の遊技機においては、例えば回転手段が１つだけ設けられ、該回転手段が所定の回転動作を行ったり、該回転手段に搭載された発光手段が点灯・点滅するだけであった。このため、回転手段の演出が単調になりやすく、さらなる興趣の向上が望まれていた。

【１０９７】
　これに鑑み、例えば回転手段を含む複数の可動体を連動させる演出を行うことが考えられるが、このような構成とした場合には、複数の可動体の動作ズレ等により、複数の可動体を、遊技者に視認させたい演出態様で連動させたり停止させたりすることができない状態が生じるおそれがある。このような状態が生じた場合には、遊技者にとっての興趣が著しく低下するおそれがある。
【１０９８】
　本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【１０９９】
　手段ＶＤ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、
　所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、
　前記抽選により当選結果が得られた場合に、所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、
　所定領域において前後方向（遊技者の視線方向）を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態変化可能に構成された第１回転手段を備え、
　前記所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段が前記第１回転手段に対し相対移動可能に構成され、
　所定領域正面視（遊技盤正面視）における前記第１回転手段と前記第２回転手段との相対位置関係が、
　前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化可能に構成され、
　前記所定領域において、
　所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、
　前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【１１００】
　上記手段ＶＤ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。
【１１０１】
　但し、第２回転手段が所定領域を移動する構成の下では、組付け誤差や経年劣化等により、該第２回転手段が位置ズレを起こすおそれがある。このような位置ズレが生じた場合には、第１回転手段と第２回転手段との相対位置関係が適切な位置関係とならず、上述したような演出効果が適切に生じないおそれがある。
【１１０２】
　尚、従来では、可動体の位置を把握するため、待機位置（基準位置）にある可動体を検出する検出手段が設けられている場合が多い。しかし、かかる構成だけでは、実際に演出が行われる演出領域（所定領域）における可動体の位置を把握することができないため、上記課題で述べたような不具合が発生するおそれがある。
【１１０３】
　これに対し、上記手段ＶＤ１によれば、演出領域となる所定領域において、所定位置を通過した第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、該検出手段により第２回転手段が検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能な構成となっている。
【１１０４】
　これにより、所定領域における演出実行時おいて、回転手段の動作態様と所定の演出の開始タイミング等とにタイムラグが生じにくくなり、上記不具合の発生を抑制することできる。
【１１０５】

結果として、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。
【１１０６】
手段ＶＤ２．所定の光を出射可能な発光手段を備え、
前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたことを特徴とする手段ＶＣ１に記載の遊技機。
【１１０７】
上記手段ＶＤ２によれば、発光手段の発光態様が変更されるといった視覚的効果が生じる演出を適切なタイミングで実行することができる。
【１１０８】
手段ＶＤ３．前記発光手段として所定の表示手段を備え、
前記発光手段の発光態様として、前記表示手段の表示態様を変更可能な構成としたことを特徴とする手段ＶＤ２に記載の遊技機。
【１１０９】
上記手段ＶＤ３によれば、表示手段の表示態様が変更されるといった視覚的効果が生じる演出を適切なタイミングで実行することができる。
【１１１０】
手段ＶＤ４．前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
前記第１位置関係（非近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
前記第２位置関係（近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＤ２又はＶＤ３のいずれかに記載の遊技機。
【１１１１】
上記手段ＶＤ４によれば、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【１１１２】
これにより、第１回転手段及び第２回転手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【１１１３】
ここで、手段ＶＤ４に係る構成の下、手段ＶＡ２と同様、「前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。
【１１１４】
ここで、手段ＶＤ４に係る構成の下、手段ＶＡ３と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ３と同様の作用効果が奏される。
【１１１５】
ここで、手段ＶＤ４に係る構成の下、手段ＶＡ４と同様、「所定条件の成立時には、非成立時に比べ、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）

となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ４と同様の作用効果が奏される。

【１１１６】

ここで、手段ＶＤ４に係る構成の下、手段ＶＡ５と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ５と同様の作用効果が奏される。

【１１１７】

ここで、手段ＶＤ４に係る構成の下、手段ＶＡ６と同様、「前記第１回転手段は、所定個数Ｎ個（Ｎは１以上の整数）の前記透光部が、該第１回転手段の周方向に所定間隔をあけて等間隔（例えば回転軸を中心に所定角度３６０°／Ｎ個の等角度間隔）に配置され、前記発光手段を制御可能な発光制御手段を備え、前記発光制御手段は、前記発光手段の点滅制御を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ６と同様の作用効果が奏される。

【１１１８】

ここで、手段ＶＤ４に係る構成の下、手段ＶＡ７と同様、「所定領域正面視における前記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ７と同様の作用効果が奏される。

【１１１９】

手段ＶＤ５．前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、

前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ４のいずれかに記載の遊技機。

【１１２０】

上記手段ＶＤ５によれば、遊技演出を多様化することができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【１１２１】

手段ＶＤ６．前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ５のいずれかに記載の遊技機。

【１１２２】

上記手段ＶＤ６によれば、遊技演出を多様化することができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【１１２３】

手段ＶＤ７．前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、

前記第２回転手段は、照射された光を反射可能な反射部を少なくとも一部に有し（第２回転手段の少なくとも一部が光を反射可能に構成され）、

前記第２位置関係においては、

前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ６のいずれかに記載の遊技機。

【１１２４】

手段ＶＤ７によれば、手段ＶＢ１と同様の作用効果が奏される。

【１１２５】

ここで、手段ＶＤ７に係る構成の下、手段ＶＢ３と同様、「前記第１回転手段は、光を透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ３と同様の作用効果が奏される。

【１１２６】

ここで、手段ＶＤ７に係る構成の下、手段ＶＢ４と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ４と同様の作用効果が奏される。

【１１２７】

ここで、手段ＶＤ７に係る構成の下、手段ＶＢ５と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ５と同様の作用効果が奏される。

【１１２８】

ここで、手段ＶＤ７に係る構成の下、手段ＶＢ６と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ６と同様の作用効果が奏される。

【１１２９】

ここで、手段ＶＤ７に係る構成の下、手段ＶＢ７と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ７と同様の作用効果が奏される。

【１１３０】

ここで、手段ＶＤ７に係る構成の下、手段ＶＢ８と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ８と同様の作用効果が奏される。

【１１３１】

手段ＶＤ８．遊技者が操作可能な操作手段を備え、

遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ７のいずれかに記載の遊技機。

【１１３２】

手段ＶＤ８によれば、手段ＶＣ１と同様の作用効果が奏される。

【１１３３】

ここで、手段ＶＤ８に係る構成の下、手段ＶＣ２と同様、「遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始すること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ２と同様の作用効果が奏される。

【１１３４】

ここで、手段ＶＤ８に係る構成の下、手段ＶＣ３と同様、「少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ３と同様の作用効果が奏される。

【１１３５】

ここで、手段ＶＤ８に係る構成の下、手段ＶＣ４と同様、「前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＣ４と同様の作用効果が奏される。

【１１３６】

ここで、手段ＶＤ８に係る構成の下、手段ＶＣ５と同様、「前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ５と同様の作用効果が奏される。

【１１３７】

ここで、手段ＶＤ８に係る構成の下、手段ＶＣ６と同様、「前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ６と同様の作用効果が奏される。

【１１３８】

ここで、手段ＶＤ８に係る構成の下、手段ＶＣ７と同様、「前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動

作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ７と同様の作用効果が奏される。

【１１３９】

手段ＶＤ９．前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、

前記第２位置関係（近接状態）において、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが接触可能又は近接可能に構成され、

前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ８のいずれかに記載の遊技機。

【１１４０】

手段ＶＤ９によれば、手段ＶＥ１と同様の作用効果が奏される。

【１１４１】

ここで、手段ＶＤ９に係る構成の下、手段ＶＥ２と同様、「前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＥ２と同様の作用効果が奏される。

【１１４２】

ここで、手段ＶＤ９に係る構成の下、手段ＶＥ３と同様、「前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ３と同様の作用効果が奏される。

【１１４３】

ここで、手段ＶＤ９に係る構成の下、手段ＶＥ４と同様、「前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ４と同様の作用効果が奏される。

【１１４４】

ここで、手段ＶＤ９に係る構成の下、手段ＶＥ５と同様、「少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ５と同様の作用効果が奏される。

【１１４５】

手段ＶＤ１０．前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、

前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ９のいずれかに記載の遊技機。

【１１４６】

手段ＶＤ１０によれば、手段ＶＦ１と同様の作用効果が奏される。

【１１４７】

ここで、手段ＶＤ１０に係る構成の下、手段ＶＦ２と同様、「前記一方の回転手段は、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ２と同様の作用効果が奏される。

【１１４８】

ここで、手段ＶＤ１０に係る構成の下、手段ＶＦ３と同様、「前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。

【１１４９】

ここで、手段ＶＤ１０に係る構成の下、手段ＶＦ４と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成さ

れ、前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ４と同様の作用効果が奏される。

【１１５０】

ここで、手段ＶＤ１０に係る構成の下、手段ＶＦ５と同様、「前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ５と同様の作用効果が奏される。

【１１５１】

ここで、手段ＶＤ１０に係る構成の下、手段ＶＦ６と同様、「前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＦ６と同様の作用効果が奏される。

【１１５２】

手段ＶＤ１１．前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、

前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、

前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ１０のいずれかに記載の遊技機。

【１１５３】

手段ＶＤ１１によれば、手段ＶＧ１と同様の作用効果が奏される。

【１１５４】

ここで、手段ＶＤ１１に係る構成の下、手段ＶＧ２と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ２と同様の作用効果が奏される。

【１１５５】

ここで、手段ＶＤ１１に係る構成の下、手段ＶＧ３と同様、「前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ３と同様の作用効果が奏される。

【１１５６】

ここで、手段ＶＤ１１に係る構成の下、手段ＶＧ４と同様、「前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＧ４と同様の作用効果が奏される。

【１１５７】

ここで、手段ＶＤ１１に係る構成の下、手段ＶＧ５と同様、「前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ５と同様の作用効果が奏される。

【１１５８】

ここで、手段ＶＤ１１に係る構成の下、手段ＶＧ６と同様、「前記第２回転手段の回転軸方向が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ６と同様の作用効果が奏される。

【１１５９】

従来課題ＶＥ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている。

【１１６０】

このようなパチンコ機の中には、回転手段が回転することにより演出効果を生じさせる

ものもある（例えば特開２０１５－１００３８５号公報参照）。
【１１６１】
しかしながら、回転手段においては、回転時の摩擦等により静電気が帯電するおそれがある。そして、この回転手段が移動可能に構成されている場合には、該回転手段が他の電気機器（他の回転手段を含む）と接触又は近接した場合に、該電気機器に対し静電気が流れ、該電気機器自体は勿論のこと、遊技機に対し多大な影響を与えるおそれがある。
【１１６２】
例えば表示装置の画面の乱れや、制御信号へのノイズ混入等などが懸念されると共に、ひどい場合には、電気機器が損傷を受けたり、電気機器等が誤動作するといった種々の不具合が発生するおそれがある。
【１１６３】
結果として、遊技演出が適切に行われず、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。
【１１６４】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【１１６５】
手段ＶＥ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、
所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、
前記抽選により当選結果が得られた場合に、所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、
所定領域において前後方向（遊技者の視線方向）を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態変化可能に構成された第１回転手段を備え、
前記所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段が前記第１回転手段に対し相対移動可能に構成され、
所定領域正面視（遊技盤正面視）における前記第１回転手段と前記第２回転手段との相対位置関係が、
前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化可能に構成され、
前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、
前記第２位置関係（近接状態）において、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが接触可能又は近接可能に構成され、
前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【１１６６】
上記手段ＶＥ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。
【１１６７】
さらに、本手段によれば、第２回転手段が導電部を少なくとも一部に有し、該第２回転手段の導電部と接触可能な導電部材（アース部材）を備えた構成となっている。
【１１６８】
これにより、第２回転手段に帯電した静電気を導電部材を介して逃がすことができ、静電気に起因した上記種々の不具合の発生を抑制することができる。
【１１６９】
ひいては、可動役物や表示装置など各種演出装置の誤作動を抑制することができ、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。
【１１７０】

手段ＶＥ２．前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたことを特徴とする手段ＶＥ１に記載の遊技機。
【１１７１】
仮に演出領域となる所定領域内に上記導電部材を配設した場合には、該導電部材が遊技者の目に触れてしまうため、意匠性が低下するおそれがある。
【１１７２】
これに対し、上記手段ＶＥ２によれば、このような不具合の発生を抑制することができる。
【１１７３】
手段ＶＥ３．前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていることを特徴とする手段ＶＥ１又はＶＥ２に記載の遊技機。
【１１７４】
上記手段ＶＥ３によれば、第１回転手段と接触等し得る前段階の移動途中において、第２回転手段に帯電した静電気を逃がすことができ、上記手段ＶＥ１等の作用効果をより高めることができる。
【１１７５】
手段ＶＥ４．前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ３のいずれかに記載の遊技機。
【１１７６】
上記手段ＶＥ４によれば、第２回転手段が導電部材に接触しやすくなり、より確実に静電気を逃がすことができる。
【１１７７】
手段ＶＥ５．少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ４のいずれかに記載の遊技機。
【１１７８】
上記手段ＶＥ５によれば、第２回転手段の導電部と、所定の導電部材との接触面積を小さくし、第２回転手段の移動時における摩擦抵抗を小さくすることができる。結果として、第２回転手段を円滑に移動させることができ、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。
【１１７９】
手段ＶＥ６．所定の光を出射可能な発光手段を備え、
前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
前記第１位置関係（非近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
前記第２位置関係（近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ５のいずれかに記載の遊技機。
【１１８０】
上記手段ＶＥ６によれば、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【１１８１】
これにより、第１回転手段及び第２回転手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向

上を図ることができる。
【１１８２】
ここで、手段ＶＥ６に係る構成の下、手段ＶＡ２と同様、「前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。
【１１８３】
ここで、手段ＶＥ６に係る構成の下、手段ＶＡ３と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ３と同様の作用効果が奏される。
【１１８４】
ここで、手段ＶＥ６に係る構成の下、手段ＶＡ４と同様、「所定条件の成立時には、非成立時に比べ、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ４と同様の作用効果が奏される。
【１１８５】
ここで、手段ＶＥ６に係る構成の下、手段ＶＡ５と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ５と同様の作用効果が奏される。
【１１８６】
ここで、手段ＶＥ６に係る構成の下、手段ＶＡ６と同様、「前記第１回転手段は、所定個数Ｎ個（Ｎは１以上の整数）の前記透光部が、該第１回転手段の周方向に所定間隔をあけて等間隔（例えば回転軸を中心に所定角度３６０°／Ｎ個の等角度間隔）に配置され、前記発光手段を制御可能な発光制御手段を備え、前記発光制御手段は、前記発光手段の点滅制御を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ６と同様の作用効果が奏される。
【１１８７】
ここで、手段ＶＥ６に係る構成の下、手段ＶＡ７と同様、「所定領域正面視における前記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ７と同様の作用効果が奏される。
【１１８８】
手段ＶＥ７．前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
前記第２回転手段は、照射された光を反射可能な反射部を少なくとも一部に有し（第２回転手段の少なくとも一部が光を反射可能に構成され）、
前記第２位置関係においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ６のいずれかに記載の遊技機。
【１１８９】
手段ＶＥ７によれば、手段ＶＢ１と同様の作用効果が奏される。
【１１９０】
ここで、手段ＶＥ７に係る構成の下、手段ＶＢ３と同様、「前記第１回転手段は、光を

透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ３と同様の作用効果が奏される。
【１１９１】
ここで、手段ＶＥ７に係る構成の下、手段ＶＢ４と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ４と同様の作用効果が奏される。
【１１９２】
ここで、手段ＶＥ７に係る構成の下、手段ＶＢ５と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ５と同様の作用効果が奏される。
【１１９３】
ここで、手段ＶＥ７に係る構成の下、手段ＶＢ６と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ６と同様の作用効果が奏される。
【１１９４】
ここで、手段ＶＥ７に係る構成の下、手段ＶＢ７と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ７と同様の作用効果が奏される。
【１１９５】
ここで、手段ＶＥ７に係る構成の下、手段ＶＢ８と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ８と同様の作用効果が奏される。
【１１９６】
手段ＶＥ８．遊技者が操作可能な操作手段を備え、
遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ７のいずれかに記載の遊技機。
【１１９７】
手段ＶＥ８によれば、手段ＶＣ１と同様の作用効果が奏される。
【１１９８】
ここで、手段ＶＥ８に係る構成の下、手段ＶＣ２と同様、「遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始すること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ２と同様の作用効果が奏される。
【１１９９】
ここで、手段ＶＥ８に係る構成の下、手段ＶＣ３と同様、「少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ３と同様の作用効果が奏される。
【１２００】
ここで、手段ＶＥ８に係る構成の下、手段ＶＣ４と同様、「前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＣ４と同様の作用効果が奏される。
【１２０１】
ここで、手段ＶＥ８に係る構成の下、手段ＶＣ５と同様、「前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ５と同様の作用効果が奏される。
【１２０２】
ここで、手段ＶＥ８に係る構成の下、手段ＶＣ６と同様、「前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ６と同様の作用効果が奏される。

【１２０３】
ここで、手段ＶＥ８に係る構成の下、手段ＶＣ７と同様、「前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ７と同様の作用効果が奏される。
【１２０４】
手段ＶＥ９．前記所定領域において、
所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、
前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ８のいずれかに記載の遊技機。
【１２０５】
手段ＶＥ９によれば、手段ＶＤ１と同様の作用効果が奏される。
【１２０６】
ここで、手段ＶＥ９に係る構成の下、手段ＶＤ２と同様、「所定の光を出射可能な発光手段を備え、前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ２と同様の作用効果が奏される。
【１２０７】
加えて、手段ＶＤ３と同様、「前記発光手段として所定の表示手段を備え、前記発光手段の発光態様として、前記表示手段の表示態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ３と同様の作用効果が奏される。
【１２０８】
ここで、手段ＶＥ９に係る構成の下、手段ＶＤ５と同様、「前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ５と同様の作用効果が奏される。
【１２０９】
ここで、手段ＶＥ９に係る構成の下、手段ＶＤ６と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ６と同様の作用効果が奏される。
【１２１０】
手段ＶＥ１０．前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、
前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ９のいずれかに記載の遊技機。
【１２１１】
手段ＶＥ１０によれば、手段ＶＦ１と同様の作用効果が奏される。
【１２１２】
ここで、手段ＶＥ１０に係る構成の下、手段ＶＦ２と同様、「前記一方の回転手段は、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ２と同様の作用効果が奏される。
【１２１３】
ここで、手段ＶＥ１０に係る構成の下、手段ＶＦ３と同様、「前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。
【１２１４】

ここで、手段ＶＥ１０に係る構成の下、手段ＶＦ４と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ４と同様の作用効果が奏される。

【１２１５】

ここで、手段ＶＥ１０に係る構成の下、手段ＶＦ５と同様、「前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ５と同様の作用効果が奏される。

【１２１６】

ここで、手段ＶＥ１０に係る構成の下、手段ＶＦ６と同様、「前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＦ６と同様の作用効果が奏される。

【１２１７】

手段ＶＥ１１．前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、

前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、

前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ１０のいずれかに記載の遊技機。

【１２１８】

手段ＶＥ１１によれば、手段ＶＧ１と同様の作用効果が奏される。

【１２１９】

ここで、手段ＶＥ１１に係る構成の下、手段ＶＧ２と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ２と同様の作用効果が奏される。

【１２２０】

ここで、手段ＶＥ１１に係る構成の下、手段ＶＧ３と同様、「前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ３と同様の作用効果が奏される。

【１２２１】

ここで、手段ＶＥ１１に係る構成の下、手段ＶＧ４と同様、「前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＧ４と同様の作用効果が奏される。

【１２２２】

ここで、手段ＶＥ１１に係る構成の下、手段ＶＧ５と同様、「前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ５と同様の作用効果が奏される。

【１２２３】

ここで、手段ＶＥ１１に係る構成の下、手段ＶＧ６と同様、「前記第２回転手段の回転軸方向が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ６と同様の作用効果が奏される。

【１２２４】

従来課題ＶＦ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている。

【１２２５】
　このようなパチンコ機の中には、回転手段が回転することにより演出効果を生じさせるものもある（例えば特開２０１５－１００３８５号公報参照）。
【１２２６】
　しかしながら、従来の遊技機においては、例えば回転手段が１つだけ設けられ、該回転手段に搭載された発光手段が、回転手段の回転に合わせて点灯・点滅するだけで、回転手段の演出が単調になりやすく、さらなる興趣の向上が望まれていた。
【１２２７】
　これに対し、複数の回転手段を設けることも考えられるが、これらが互いに影響を及ぼすことなく無関係に、単に回転等しているだけであると、回転手段の演出が単調になりやすく、さらなる興趣の向上が望まれていた。
【１２２８】
　本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【１２２９】
　手段ＶＦ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、
　所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、
　前記抽選により当選結果が得られた場合に、所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、
　所定領域において前後方向（遊技者の視線方向）を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態変化可能に構成された第１回転手段を備え、
　前記所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段が前記第１回転手段に対し相対移動可能に構成され、
　所定領域正面視（遊技盤正面視）における前記第１回転手段と前記第２回転手段との相対位置関係が、
　前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化可能に構成され、
　前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、
　前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【１２３０】
　上記手段ＶＦ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。
【１２３１】
　さらに、本手段ＶＦ１によれば、一方の回転手段（例えば第２回転手段）の被作用部に対し、他方の回転手段（例えば第１回転手段）が所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されている。
【１２３２】
　つまり、一方の回転手段の被作用部に対し他方の回転手段が作用する態様の違いにより、一方の回転手段が異なる態様で動作することとなる。
【１２３３】
　結果として、２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）の動作態様の多様化を図ることができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【１２３４】
　手段ＶＦ２．前記一方の回転手段は、
　前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態

様に応じた第１の動作態様で動作を行い、
　前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１に記載の遊技機。
【１２３５】
　上記手段ＶＦ２によれば、上記手段ＶＦ１の作用効果をより高めることができる。
【１２３６】
　手段ＶＦ３．前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、
　遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていることを特徴とする手段ＶＦ２に記載の遊技機。
【１２３７】
　上記手段ＶＦ３によれば、回転手段の動作態様の違いにより、所定の有利状態となる割合が変化するといった遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者が期待感を持って回転手段の動作等を注視するようになり、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【１２３８】
　手段ＶＦ４．遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、
　前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、
　前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていることを特徴とする手段ＶＦ２に記載の遊技機。
【１２３９】
　上記手段ＶＦ４によれば、上記手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。
【１２４０】
　手段ＶＦ５．前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ４のいずれかに記載の遊技機。
【１２４１】
　仮に被作用部が光を透過可能な透光部として構成されている場合において、他方の回転手段と一方の回転手段の被作用部との間に隙間が生じてしまうと、該隙間から光が漏れてしまい、該漏れた光によって被作用部が視認しづらくなったり、被作用部自身の輝度が低下するなどの不具合が発生するおそれがある。
【１２４２】
　これに対し、上記手段ＶＦ５によれば、このような不具合の発生を抑制することができる。
【１２４３】
　手段ＶＦ６．前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたことを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ５のいずれかに記載の遊技機。
【１２４４】
　上記手段ＶＦ６によれば、可動体が第２回転手段に接触することにより、第２回転手段の動作態様が変化するよう構成されている。結果として、回転手段等の動作態様が多様化し、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【１２４５】
　例えば停止状態にある第２回転手段に対し、所定の可動部材（例えばハンマー型役物）を作用させることを契機として、第２回転手段が動作を開始するような構成としてもよい。
【１２４６】
　手段ＶＦ７．所定の光を出射可能な発光手段を備え、
　前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、

前記第１位置関係（非近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
前記第２位置関係（近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ６のいずれかに記載の遊技機。
【１２４７】
上記手段ＶＦ７によれば、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【１２４８】
これにより、第１回転手段及び第２回転手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【１２４９】
ここで、手段ＶＦ７に係る構成の下、手段ＶＡ２と同様、「前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。
【１２５０】
ここで、手段ＶＦ７に係る構成の下、手段ＶＡ３と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ３と同様の作用効果が奏される。
【１２５１】
ここで、手段ＶＦ７に係る構成の下、手段ＶＡ４と同様、「所定条件の成立時には、非成立時に比べ、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ４と同様の作用効果が奏される。
【１２５２】
ここで、手段ＶＦ７に係る構成の下、手段ＶＡ５と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ５と同様の作用効果が奏される。
【１２５３】
ここで、手段ＶＦ７に係る構成の下、手段ＶＡ６と同様、「前記第１回転手段は、所定個数Ｎ個（Ｎは１以上の整数）の前記透光部が、該第１回転手段の周方向に所定間隔をあけて等間隔（例えば回転軸を中心に所定角度３６０°／Ｎ個の等角度間隔）に配置され、前記発光手段を制御可能な発光制御手段を備え、前記発光制御手段は、前記発光手段の点滅制御を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ６と同様の作用効果が奏される。
【１２５４】
ここで、手段ＶＦ７に係る構成の下、手段ＶＡ７と同様、「所定領域正面視における前

記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ７と同様の作用効果が奏される。
【１２５５】
手段ＶＦ８．前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
前記第２回転手段は、照射された光を反射可能な反射部を少なくとも一部に有し（第２回転手段の少なくとも一部が光を反射可能に構成され）、
前記第２位置関係においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ７のいずれかに記載の遊技機。
【１２５６】
手段ＶＦ８によれば、手段ＶＢ１と同様の作用効果が奏される。
【１２５７】
ここで、手段ＶＦ８に係る構成の下、手段ＶＢ３と同様、「前記第１回転手段は、光を透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ３と同様の作用効果が奏される。
【１２５８】
ここで、手段ＶＦ８に係る構成の下、手段ＶＢ４と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ４と同様の作用効果が奏される。
【１２５９】
ここで、手段ＶＦ８に係る構成の下、手段ＶＢ５と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ５と同様の作用効果が奏される。
【１２６０】
ここで、手段ＶＦ８に係る構成の下、手段ＶＢ６と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ６と同様の作用効果が奏される。
【１２６１】
ここで、手段ＶＦ８に係る構成の下、手段ＶＢ７と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ７と同様の作用効果が奏される。
【１２６２】
ここで、手段ＶＦ８に係る構成の下、手段ＶＢ８と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ８と同様の作用効果が奏される。
【１２６３】
手段ＶＦ９．遊技者が操作可能な操作手段を備え、
遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ８のいずれかに記載の遊技機。
【１２６４】
手段ＶＦ９によれば、手段ＶＣ１と同様の作用効果が奏される。
【１２６５】
ここで、手段ＶＦ９に係る構成の下、手段ＶＣ２と同様、「遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始すること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ２と同様の作用効果が奏される。
【１２６６】
ここで、手段ＶＦ９に係る構成の下、手段ＶＣ３と同様、「少なくとも前記操作手段の

操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ３と同様の作用効果が奏される。

【１２６７】

ここで、手段ＶＦ９に係る構成の下、手段ＶＣ４と同様、「前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＣ４と同様の作用効果が奏される。

【１２６８】

ここで、手段ＶＦ９に係る構成の下、手段ＶＣ５と同様、「前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ５と同様の作用効果が奏される。

【１２６９】

ここで、手段ＶＦ９に係る構成の下、手段ＶＣ６と同様、「前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ６と同様の作用効果が奏される。

【１２７０】

ここで、手段ＶＦ９に係る構成の下、手段ＶＣ７と同様、「前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ７と同様の作用効果が奏される。

【１２７１】

手段ＶＦ１０．前記所定領域において、

所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、

前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ９のいずれかに記載の遊技機。

【１２７２】

手段ＶＦ１０によれば、手段ＶＤ１と同様の作用効果が奏される。

【１２７３】

ここで、手段ＶＦ１０に係る構成の下、手段ＶＤ２と同様、「所定の光を出射可能な発光手段を備え、前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ２と同様の作用効果が奏される。

【１２７４】

加えて、手段ＶＤ３と同様、「前記発光手段として所定の表示手段を備え、前記発光手段の発光態様として、前記表示手段の表示態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ３と同様の作用効果が奏される。

【１２７５】

ここで、手段ＶＦ１０に係る構成の下、手段ＶＤ５と同様、「前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ５と同様の作用効果が奏される。

【１２７６】

ここで、手段ＶＦ１０に係る構成の下、手段ＶＤ６と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ６と同様の作用効果が奏される。

【１２７７】

手段ＶＦ１１．前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、

前記第２位置関係（近接状態）において、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが接触可能又は近接可能に構成され、

前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ１０のいずれかに記載の遊技機。

【１２７８】

手段ＶＦ１１によれば、手段ＶＥ１と同様の作用効果が奏される。

【１２７９】

ここで、手段ＶＦ１１に係る構成の下、手段ＶＥ２と同様、「前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＥ２と同様の作用効果が奏される。

【１２８０】

ここで、手段ＶＦ１１に係る構成の下、手段ＶＥ３と同様、「前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ３と同様の作用効果が奏される。

【１２８１】

ここで、手段ＶＦ１１に係る構成の下、手段ＶＥ４と同様、「前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ４と同様の作用効果が奏される。

【１２８２】

ここで、手段ＶＦ１１に係る構成の下、手段ＶＥ５と同様、「少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ５と同様の作用効果が奏される。

【１２８３】

手段ＶＦ１２．前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、

前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、

前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ１１のいずれかに記載の遊技機。

【１２８４】

手段ＶＦ１２によれば、手段ＶＧ１と同様の作用効果が奏される。

【１２８５】

ここで、手段ＶＦ１２に係る構成の下、手段ＶＧ２と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ２と同様の作用効果が奏される。

【１２８６】

ここで、手段ＶＦ１２に係る構成の下、手段ＶＧ３と同様、「前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ３と同様の作用効果が奏される。

【１２８７】

ここで、手段ＶＦ１２に係る構成の下、手段ＶＧ４と同様、「前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＧ４と同様の作用効果が奏される。

【１２８８】

ここで、手段ＶＦ１２に係る構成の下、手段ＶＧ５と同様、「前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ５と同様の作用効果が奏される。

【１２８９】

ここで、手段ＶＦ１２に係る構成の下、手段ＶＧ６と同様、「前記第２回転手段の回転

軸方向が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ６と同様の作用効果が奏される。

【１２９０】

従来課題ＶＧ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている。

【１２９１】

このようなパチンコ機の中には、回転手段が回転することにより演出効果を生じさせるものもある（例えば特開２０１５－１００３８５号公報参照）。

【１２９２】

しかしながら、従来の遊技機においては、例えば回転手段が１つだけ設けられ、該回転手段が所定の回転動作を行ったり、該回転手段に搭載された発光手段が点灯・点滅するだけであった。このため、回転手段の演出が単調になりやすく、さらなる興趣の向上が望まれていた。

【１２９３】

これに鑑み、相対変位可能な複数の回転手段を用いて演出を行うことが考えられるが、このような構成とした場合には、１つの回転手段の配置や動作によって、他の回転手段の動作が制限され、ダイナミックな演出を行うことが困難となるおそれがある。

【１２９４】

結果として、回転手段を用いた演出が単調になりやすく、さらなる興趣の向上が望まれていた。

【１２９５】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【１２９６】

手段ＶＧ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、

所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、

前記抽選により当選結果が得られた場合に、所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、

所定領域において前後方向（遊技者の視線方向）を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態変化可能に構成された第１回転手段を備え、

前記所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段が前記第１回転手段に対し相対移動可能に構成され、

所定領域正面視における前記第１回転手段と前記第２回転手段との相対位置関係が、

前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化可能に構成され、

前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、

前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、

前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【１２９７】

上記手段ＶＧ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。

【１２９８】

尚、ここで仮に第１回転手段と第２回転手段の両者を遊技盤の前方領域（又は後方領域）にまとめて配置した場合には、前後スペースの関係で両回転手段をすれ違わせることが

できないなど、両回転手段の動作に制限がかかるおそれがある。
【１２９９】
この点、本手段ＶＧ１によれば、第２回転手段が、遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されているため、遊技盤の前方領域に配置された第１回転手段によって制約を受けることなく、第２回転手段を、遊技盤の後方位置にて自由に動作させることができる。
【１３００】
また、このような第２回転手段の動作を、遊技者は、透光性部材よりなる遊技盤を介して視認することができる。
【１３０１】
結果として、よりダイナミックでかつより多彩な遊技演出を行うことが可能となり、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【１３０２】
手段ＶＧ２．前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、
前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１に記載の遊技機。
【１３０３】
上記手段ＶＧ２によれば、互いに相対移動可能な複数の第２回転手段を備えると共に、これらが個別に遊技盤の後方領域へ移動可能に構成されていることにより、遊技演出のさらなる多様化を図ることができる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【１３０４】
手段ＶＧ３．前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていることを特徴とする手段ＶＧ１又はＶＧ２に記載の遊技機。
【１３０５】
上記手段ＶＧ３によれば、第２回転手段の動作態様が多様化し、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１３０６】
手段ＶＧ４．前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたことを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ３のいずれかに記載の遊技機。
【１３０７】
上記手段ＶＧ４によれば、第２回転手段の動作態様をさらに多様化することができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１３０８】
手段ＶＧ５．前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ４のいずれかに記載の遊技機。
【１３０９】
遊技盤の後方領域には、表示装置や演出装置など多くの機器が配設されているため、遊技盤の前方領域に比べ、可動体を移動させるためのスペースに限りがあり、より正確に第２回転手段を移動させることが求められる。
【１３１０】
これに対し、上記手段ＶＧ５によれば、上記後方案内手段を備えることにより、第２回転手段を所定位置まで正確に案内することができる。
【１３１１】
手段ＶＧ６．前記第２回転手段の回転軸方向が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ５のいずれかに記載の遊技機。

【１３１２】
仮に回転軸方向が固定され、単に回転方向が変化する演出が行われるだけでは遊技演出が単調となるおそれがある。
【１３１３】
これに対し、上記手段ＶＧ６によれば、回転軸方向が変化可能に構成されていることで、より多様な演出を実行可能となり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１３１４】
手段ＶＧ７．所定の光を出射可能な発光手段を備え、
前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
前記第１位置関係（非近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
前記第２位置関係（近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ６のいずれかに記載の遊技機。
【１３１５】
上記手段ＶＧ７によれば、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【１３１６】
これにより、第１回転手段及び第２回転手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【１３１７】
ここで、手段ＶＧ７に係る構成の下、手段ＶＡ２と同様、「前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。
【１３１８】
ここで、手段ＶＧ７に係る構成の下、手段ＶＡ３と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ３と同様の作用効果が奏される。
【１３１９】
ここで、手段ＶＧ７に係る構成の下、手段ＶＡ４と同様、「所定条件の成立時には、非成立時に比べ、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ４と同様の作用効果が奏される。
【１３２０】
ここで、手段ＶＧ７に係る構成の下、手段ＶＡ５と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ５と同様の作用効果が奏される。

【１３２１】
ここで、手段ＶＧ７に係る構成の下、手段ＶＡ６と同様、「前記第１回転手段は、所定個数Ｎ個（Ｎは１以上の整数）の前記透光部が、該第１回転手段の周方向に所定間隔をあけて等間隔（例えば回転軸を中心に所定角度３６０°／Ｎ個の等角度間隔）に配置され、前記発光手段を制御可能な発光制御手段を備え、前記発光制御手段は、前記発光手段の点滅制御を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ６と同様の作用効果が奏される。
【１３２２】
ここで、手段ＶＧ７に係る構成の下、手段ＶＡ７と同様、「所定領域正面視における前記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ７と同様の作用効果が奏される。
【１３２３】
手段ＶＧ８．前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
前記第２回転手段は、照射された光を反射可能な反射部を少なくとも一部に有し（第２回転手段の少なくとも一部が光を反射可能に構成され）、
前記第２位置関係においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ７のいずれかに記載の遊技機。
【１３２４】
手段ＶＧ８によれば、手段ＶＢ１と同様の作用効果が奏される。
【１３２５】
ここで、手段ＶＧ８に係る構成の下、手段ＶＢ３と同様、「前記第１回転手段は、光を透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ３と同様の作用効果が奏される。
【１３２６】
ここで、手段ＶＧ８に係る構成の下、手段ＶＢ４と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ４と同様の作用効果が奏される。
【１３２７】
ここで、手段ＶＧ８に係る構成の下、手段ＶＢ５と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ５と同様の作用効果が奏される。
【１３２８】
ここで、手段ＶＧ８に係る構成の下、手段ＶＢ６と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ６と同様の作用効果が奏される。
【１３２９】
ここで、手段ＶＧ８に係る構成の下、手段ＶＢ７と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ７と同様の作用効果が奏される。
【１３３０】
ここで、手段ＶＧ８に係る構成の下、手段ＶＢ８と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ８と同様の作用効果が奏される。
【１３３１】
手段ＶＧ９．遊技者が操作可能な操作手段を備え、
遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ８のいずれかに記載の遊技

機。
【１３３２】
手段ＶＧ９によれば、手段ＶＣ１と同様の作用効果が奏される。
【１３３３】
ここで、手段ＶＧ９に係る構成の下、手段ＶＣ２と同様、「遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始すること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ２と同様の作用効果が奏される。
【１３３４】
ここで、手段ＶＧ９に係る構成の下、手段ＶＣ３と同様、「少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ３と同様の作用効果が奏される。
【１３３５】
ここで、手段ＶＧ９に係る構成の下、手段ＶＣ４と同様、「前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＣ４と同様の作用効果が奏される。
【１３３６】
ここで、手段ＶＧ９に係る構成の下、手段ＶＣ５と同様、「前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ５と同様の作用効果が奏される。
【１３３７】
ここで、手段ＶＧ９に係る構成の下、手段ＶＣ６と同様、「前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ６と同様の作用効果が奏される。
【１３３８】
ここで、手段ＶＧ９に係る構成の下、手段ＶＣ７と同様、「前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ７と同様の作用効果が奏される。
【１３３９】
手段ＶＧ１０．前記所定領域において、
所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、
前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ９のいずれかに記載の遊技機。
【１３４０】
手段ＶＧ１０によれば、手段ＶＤ１と同様の作用効果が奏される。
【１３４１】
ここで、手段ＶＧ１０に係る構成の下、手段ＶＤ２と同様、「所定の光を出射可能な発光手段を備え、前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ２と同様の作用効果が奏される。
【１３４２】
加えて、手段ＶＤ３と同様、「前記発光手段として所定の表示手段を備え、前記発光手段の発光態様として、前記表示手段の表示態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ３と同様の作用効果が奏される。
【１３４３】
ここで、手段ＶＧ１０に係る構成の下、手段ＶＤ５と同様、「前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ５と同様の作用効果が奏される。

【１３４４】
　ここで、手段ＶＧ１０に係る構成の下、手段ＶＤ６と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ６と同様の作用効果が奏される。
【１３４５】
　手段ＶＧ１１．前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、
　前記第２位置関係（近接状態）において、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが接触可能又は近接可能に構成され、
　前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ１０のいずれかに記載の遊技機。
【１３４６】
　手段ＶＧ１１によれば、手段ＶＥ１と同様の作用効果が奏される。
【１３４７】
　ここで、手段ＶＧ１１に係る構成の下、手段ＶＥ２と同様、「前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＥ２と同様の作用効果が奏される。
【１３４８】
　ここで、手段ＶＧ１１に係る構成の下、手段ＶＥ３と同様、「前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ３と同様の作用効果が奏される。
【１３４９】
　ここで、手段ＶＧ１１に係る構成の下、手段ＶＥ４と同様、「前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ４と同様の作用効果が奏される。
【１３５０】
　ここで、手段ＶＧ１１に係る構成の下、手段ＶＥ５と同様、「少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ５と同様の作用効果が奏される。
【１３５１】
　手段ＶＧ１２．前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、
　前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ１１のいずれかに記載の遊技機。
【１３５２】
　手段ＶＧ１２によれば、手段ＶＦ１と同様の作用効果が奏される。
【１３５３】
　ここで、手段ＶＧ１２に係る構成の下、手段ＶＦ２と同様、「前記一方の回転手段は、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ２と同様の作用効果が奏される。
【１３５４】
　ここで、手段ＶＧ１２に係る構成の下、手段ＶＦ３と同様、「前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。
【１３５５】

ここで、手段ＶＧ１２に係る構成の下、手段ＶＦ４と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ４と同様の作用効果が奏される。

【１３５６】

ここで、手段ＶＧ１２に係る構成の下、手段ＶＦ５と同様、「前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ５と同様の作用効果が奏される。

【１３５７】

ここで、手段ＶＧ１２に係る構成の下、手段ＶＦ６と同様、「前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＦ６と同様の作用効果が奏される。

【１３５８】

尚、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１３５９】

同様に、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１３６０】

同様に、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１３６１】

同様に、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１３６２】
同様に、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。
【１３６３】
同様に、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。
【１３６４】
同様に、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。
【１３６５】
以下に、上記各手段が適用される各種遊技機の基本構成を示す。
【１３６６】
（イ）上記各手段における前記遊技機は弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（発射ハンドル等）と、該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射装置等）と、該発射された遊技球が案内される遊技領域（遊技盤等）と、該遊技領域へ案内される複数の遊技球のうちのいずれかが入球可能な所定の入球手段（一般入賞口、可変入賞装置、始動入賞口等）とを備え、前記遊技領域を流下する遊技球を視認可能に構成されてなる弾球遊技機」が挙げられる。
【１３６７】
（ロ）上記各手段における前記遊技機、又は、上記各弾球遊技機は、パチンコ機又はパチンコ機に準ずる遊技機であること。
【１３６８】
〔第２実施形態〕
以下、第２実施形態に係るパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０について図面を参照して詳しく説明する。但し、上述した第１実施形態と重複する部分（同一の構成要素や同一の処理内容等）については、同一の部材名称、同一の符号を用いて説明する。
【１３６９】
尚、本発明に係る遊技機（第２実施形態に係るパチンコ機１０）は、本発明の第１計数手段としての第１計数機能部、本発明の第２計数手段としての第２計数機能部、本発明の減算手段としての減算機能部、本発明の情報設定手段としての情報設定機能部、本発明の演出実行手段としての演出実行機能部、本発明の更新手段としての更新機能部、本発明の

継続手段としての継続機能部、本発明の特定対応表示実行手段としての特定対応表示実行機能部を有する。

【１３７０】

「所定遊技状態」は、第２遊技回動作が行われ得る遊技状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば通常状態、遊技者に有利な小当たり状態又はその間に所定数を上限として保留された所定の抽選を行う権利に基づきその終了後に実行され得る所定期間の通常状態、遊技者に有利な大当たり状態又はその間に所定数を上限として保留された所定の抽選を行う権利に基づきその終了後に実行され得る所定期間の通常状態、変動表示時間が通常状態よりも短くかつ所定の入球手段へ遊技球が入球可能又は入球容易となる入球サポート付き時間短縮状態又はその間に所定数を上限として保留された所定の抽選を行う権利に基づきその終了後に実行され得る所定期間の通常状態、変動表示時間が通常状態よりも短くかつ所定の入球手段へ遊技球が入球不能又は入球困難となる入球サポートなし時間短縮状態又はその間に所定数を上限として保留された所定の抽選を行う権利に基づきその終了後に実行され得る所定期間の通常状態、抽選確率が通常状態よりも高くなる高確率状態又はその間に所定数を上限として保留された所定の抽選を行う権利に基づきその終了後に実行され得る所定期間の通常状態又は時間短縮状態など、いかなるものであってもよい。

【１３７１】

「第１計数手段」は、第２遊技回動作に対応して設定された数値を基に計数が可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば電気的な記憶領域としてのＲＡＭ、バッファ等に設定されたカウンタ、複数のアドレスからなるエリア、ポインタ、機械式の計数装置など、いかなるものであってもよい。

【１３７２】

勿論、「減算手段」は、これらに設定された数値情報を減算可能であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。

【１３７３】

「減算条件」は、その条件が成立することに基づいて第１計数手段に設定された数値を減算させるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば第２遊技回動作が停止すること、第２遊技回動作の停止が確定すること、第２遊技回動作の停止後所定期間が経過することなど、いかなるものであってもよい。

【１３７４】

「特定条件」は、その条件が成立することに基づいて対応する特定遊技状態を発生させるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。また、その条件としては、所定の入賞領域に遊技球が入球すること、その入球に基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、その抽選を行う権利を所定数を上限として保留しその保留された権利において所定の結果となること、遊技者が所定の操作手段に所定操作を行うこと、その操作に基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、所定の入球領域に複数の遊技球が入球すること、所定の遊技回動作が行われること、所定期間が経過すること、所定の演出が所定回数行われること、所定の計数値が上限値に達することなど、いかなるものであってもよい。

【１３７５】

「第２計数手段」は、設定された数値を基に計数が可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、電気的な記憶領域としてのＲＡＭ、バッファ等に設定されたカウンタ、複数のアドレスからなるエリア、ポインタ、機械式の計数装置など、いかなるものであってもよい。また、そこに記憶される数値情報としては、複数回の遊技回数に対応した数値情報、外れ変動の実行回数に対応した数値情報、リーチ変動の実行回数に対応した数値情報、複数回の遊技条件の成立に対応した数値情報、所定期間の時間情報に対応した数値情報、遊技に使用された所定の遊技球数に対応した数値情報、所定の入球手段に入球した遊技球数に対応した数値情報、所定の操作手段の操作回数に対応した数値情報、払出しが行われた遊技球数に対応した数値情報など、いかなるものであってもよい。

【１３７６】
勿論、「情報設定手段」及び「更新手段」は、これらの数値情報を設定又は更新可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。また、「特定対応表示実行手段」は、これらの数値情報に対応した特定対応表示を実行可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えばアニメーション表示、キャラクタ表示、アイコン表示、静止画表示など、いかなるものであってもよい。
【１３７７】
「更新条件」は、その条件が成立することに基づいて第２計数手段に設定された数値を更新させるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技回動作が停止すること、遊技回動作の停止が確定すること、遊技回動作の停止後所定期間が経過すること、遊技回動作が終了すること、遊技回動作が始動すること、遊技回動作の始動条件が成立すること、所定時間が経過すること、所定数の遊技球が発射又は払い出されること、所定の入球手段に所定数の遊技球が入球すること、所定の操作手段が所定回数操作されることなど、いかなるものであってもよい。
【１３７８】
さて、図６８等に示すように、パチンコ機１０は、該パチンコ機１０の外郭を構成する外枠１１を備えており、この外枠１１の一側部に内枠１２が開閉可能に支持されている。但し、図６８では便宜上、遊技盤３０面上に配設される遊技部材（釘や役物等）や、前面枠１４に取付けられるガラスユニット１３７等を省略して示している。
【１３７９】
外枠１１は、図７１等に示すように、上辺枠構成部１１ａ及び下辺枠構成部１１ｂが木製の板材により構成され、左辺枠構成部１１ｃ及び右辺枠構成部１１ｄがアルミニウム合金製の押出成形材により構成され、これら各枠構成部１１ａ～１１ｄがネジ等の離脱可能な締結具により全体として矩形枠状に組み付けられている。
【１３８０】
左辺枠構成部１１ｃの上下端部には、それぞれ上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２が取着されている（図６６参照）。該上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２にて、内枠１２の上下部が回動可能に支持されており、これにより内枠１２が開閉可能となる。そして、外枠１１の内側に形成される空間部に内枠１２等が収容される。
【１３８１】
右辺枠構成部１１ｄには、その幅方向後端部近傍から外枠１１内側へ向け突出した延出壁部８３が形成されている。延出壁部８３は、内枠１２の右側部背面側に設けられる施錠装置６００（図７１参照）に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆っている（図７０参照）。加えて、図６８に示すように、延出壁部８３の前面側には、施錠装置６００の係止部材が係止される上下一対の受部８４，８５が設けられている。また、下側の受部８５には、後述する内枠開放検知スイッチ９２に当接する押圧部８６が、外枠１１内側に向けて突設されている。
【１３８２】
下辺枠構成部１１ｂには樹脂製の幕板飾り８７が取着されている。幕板飾り８７の上面奥部には、上方に突出するリブ８８が一体形成されている。これにより内枠１２との間に隙間が形成されにくくなる。
【１３８３】
図６８に示すように、内枠１２の開閉軸線は、パチンコ機１０の正面からみて左側において上下に沿って設定されており、この開閉軸線を軸心として内枠１２が前方側に開放できるようになっている。内枠１２は、外形が矩形状をなす樹脂ベース３８を主体に構成されており、該樹脂ベース３８の中央部には略楕円形状の窓孔３９が形成されている。
【１３８４】
内枠１２の前面側には前面枠１４が開閉可能に取付けられている。前面枠１４は、内枠１２と同様に、パチンコ機１０の正面から見て左側において上下に沿って設定された開閉軸線を軸心として前方側に開放できるようになっている。尚、前面枠１４は、内枠１２を

介してではなく、外枠１１に直接開放可能に支持されるように構成してもよい。
【１３８５】
前面枠１４は、内枠１２と同様に外形が矩形状をなし、閉鎖状態においては内枠１２の前面側ほぼ全域を覆う。前面枠１４の中央部には略楕円形状の窓部１０１が形成されている。これにより、前面枠１４の窓部１０１及び内枠１２の窓孔３９を介して、内枠１２の後面に装着される遊技盤３０（遊技領域）を外部から視認可能となる。遊技盤３０の詳細については後述する。
【１３８６】
図６６等に示すように、前面枠１４の前面側には、その下部中央において球受皿としての下皿１５が設けられており、下払出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能になっている。また、下皿１５の手前側には、下皿１５内から遊技球を排出するための球抜きレバー２５が設けられている。
【１３８７】
下皿１５の右方には、手前側に突出した操作手段としての遊技球発射ハンドル（以下、単に「ハンドル」と称する。）１８が設けられている。尚、ハンドル１８には、遊技者が回転操作可能な回転操作部１８ａをはじめ、ハンドル１８に人手が触れたことを検知可能なタッチセンサ（図示略）や、回転操作部１８ａの操作量を検知するための可変抵抗器（図示略）などが設けられている。かかる構成の下、回転操作部１８ａが右回りに回動操作されると、該回動操作量に応じた強さで、後述する発射装置６０によって遊技球が発射される。
【１３８８】
また、ハンドル１８には、回転操作部１８ａを握った右手の親指で押圧操作可能なストップレバー１８ｂが設けられている。該ストップレバー１８ｂを押圧した状態においては、ハンドル１８を握っていたとしても、発射装置６０による遊技球の発射が禁止される。このため、遊技球の発射を禁止しつつ回転操作部１８ａの回動操作を行ったり、ハンドル１８を握った状態で、一時的に遊技球の発射を止めたりすることができる。
【１３８９】
図６７に示すように、下皿１５の上方には、遊技球を貯留可能な上皿１９が設けられている。上皿１９は、上払出口１７から払出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら発射装置６０の方へ案内する球受皿である。尚、上皿１９が遊技球で満杯になった状態で払出される遊技球は、後述する下皿連通路７１及び下払出口１６を介して、下皿１５へと案内される。
【１３９０】
上皿１９の前縁部上面には、貸出スイッチ１２１、返却スイッチ１２２、及び、残高表示部１２４が設けられている。通常、遊技ホール等においては、パチンコ機１０の左側方にＣＲユニット（図示略）が配置される。そして、ＣＲユニットに対して残高のある遊技カードが挿入された状態で貸出スイッチ１２１が操作されると、その操作に応じて貸出球が上皿１９に供給される。一方、返却スイッチ１２２は、ＣＲユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。また、残高表示部１２４では、ＣＲユニットに挿入されているカードの残高がいくらあるのかが表示される。
【１３９１】
さらに、上皿１９の前縁部上面には、球抜きボタン１２３が設けられている。球抜きボタン１２３は、出没可能に構成されており、常には図示しない付勢手段によって上方へと付勢されている。かかる構成の下、球抜きボタン１２３が押圧操作されることで、上皿１９と下皿１５との間が開通し、上皿１９に貯留されていた遊技球が下皿１５へと案内されるようになっている。つまり、遊技者は、球抜きボタン１２３を操作することで、上皿１９にある遊技球をいつでも下皿１５に移すことができる。
【１３９２】
加えて、上皿１９の前縁部上面には、演出ボタン１２５及び十字ボタン１２６が設けられている。演出ボタン１２５や十字ボタン１２６を操作することで、後述する演出表示装

置４２等において、所定の演出が行われたり、表示内容が変更されたりする。
【１３９３】
前面枠１４の前面には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、遊技状態の変化等に応じて発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部１０１の周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部１０２が設けられている。また、電飾部１０２の両側部には、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０４が設けられている。尚、電飾部１０２の上部には、前面枠１４の背面に設けられるスピーカＳＰ（図６８参照）に対応した微細な透孔が多数形成されている。
【１３９４】
前面枠１４の背面側には、ガラスユニット１３７が取付けられている。ガラスユニット１３７は、従来の前後一対の矩形状の板ガラスが前後対をなして別々に取着されるものではなく、全体として丸形をなし、アッセンブリ化された上で取付けられている。
【１３９５】
次に、内枠１２について図６９を参照して説明する。上述した通り、内枠１２には、窓孔３９の後側において、遊技盤３０が装着されている。遊技盤３０は、その周縁部が樹脂ベース３８の裏側に当接した状態で取着されている。従って、遊技領域となる遊技盤３０の前面部の略中央部分が樹脂ベース３８の窓孔３９を通じて内枠１２の前面側に露出した状態となっている。
【１３９６】
また、内枠１２（樹脂ベース３８）の前面下部、すなわち窓孔３９の下方位置には、発射手段としての発射装置６０、及び、該発射装置６０によって発射された直後の遊技球を案内する発射レール６１が取付けられている。本実施形態では、発射装置６０としてソレノイド式発射装置を採用している。さらに、発射装置６０の上方には、上皿１９から案内される遊技球を１球ずつ発射装置６０の発射位置へと案内する球送り装置６３が設けられている。
【１３９７】
次に、遊技盤３０（遊技領域）の構成について図６９を参照して説明する。遊技盤３０には、発射装置６０から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内するレール５０が取付けられている。これにより、ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は、発射レール６１及びレール５０を通じて、遊技盤３０とガラスユニット１３７との間に形成される遊技領域内に案内される。レール５０は、内レール構成部５１と外レール構成部５２とからなる。
【１３９８】
内レール構成部５１の先端部分（図６９の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、レール５０から遊技領域へと案内された遊技球が再度レール５０内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、外レール構成部５２の略先端部（図６９の右上部）には、返しゴム５４が取着されている。これにより、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム５４に当たって例えば遊技盤３０の略中央部側へ戻されることとなる。
【１３９９】
本実施形態では、外レール構成部５２が遊技盤３０の右上部で途絶え、内レール構成部５１が遊技盤３０の右下部で途絶えている。このため、遊技領域は、レール５０及び樹脂ベース３８の窓孔３９の内周面により画定される。但し、発射装置６０にて打出された遊技球が、戻り球防止部材５３を通過するまでは、レール５０を逆流する場合があるため、内外レール構成部５１，５２の並行部分は遊技領域から除かれる。
【１４００】
遊技領域には、左一般入賞部３１Ａ，右一般入賞部３１Ｂ、第１特別可変入球手段としての第１可変入賞装置（大当たり可変入賞装置）３２Ａ、第２特別可変入球手段としての第２可変入賞装置（小当たり可変入賞装置）３２Ｂ、第１始動入球手段としての第１始動

入賞部３３ＷＡ、第２始動入球手段としての第２始動入賞部３３ＷＢ、契機入球手段としてのスルーゲート３４、可変表示装置ユニット３５等が配設されている。以下、詳しく説明する。

【１４０１】

遊技領域の略中央部には、可変表示装置ユニット３５が配設され、その下方位置には、第１始動入賞部３３ＷＡが配設されている。

【１４０２】

可変表示装置ユニット３５には、各種表示演出を行う演出表示手段としての演出表示装置４２が設けられると共に、該演出表示装置４２を囲むようにセンターフレーム４７が設けられている。センターフレーム４７は、その中央に開口部が形成された枠体形状をなし、該開口部を介して演出表示装置４２の表示部が視認可能となる。

【１４０３】

センターフレーム４７の下辺部上面には、遊技球が転動可能なステージ部７７０が設けられている。ステージ部７７０の中央部には、前方へ向け緩やかに下方傾斜した案内溝７７４が形成されている。図６９に示すように、センターフレーム４７が遊技盤３０に配設された状態において、案内溝７７４は第１始動入賞部３３ＷＡの直上方に位置している。

【１４０４】

センターフレーム４７の左辺部には、その内部に、遊技球を通過させる球通路（ワープ流路）７７５が形成されている。球通路７７５の入口部は、センターフレーム４７の左辺部中央左側（遊技盤３０面側）に開口形成されている。一方、球通路７７５の出口部は、センターフレーム４７の左辺部下端右側（ステージ部７７０側）に開口形成されている。かかる球通路７７５により、遊技盤３０面上を流下する遊技球をセンターフレーム４７内のステージ部７７０上へ案内することができる。

【１４０５】

球通路７７５等を介して、ステージ部７７０上に案内された遊技球は、ステージ部７７０上を転動した後、ステージ部７７０の前縁部から遊技盤３０面上に転落したり、案内溝７７４を介して遊技盤３０面上へ排出されたりする。このうち、案内溝７７４を介して排出された遊技球は、比較的高い確率で第１始動入賞部３３ＷＡに入球可能となる。

【１４０６】

第１始動入賞部３３ＷＡは、遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、その上側に遊技球が常時入球可能な入賞口（第１始動入賞口）が開口している。また、第１始動入賞部３３ＷＡに対応する位置には、第１始動入賞口から入球した遊技球を検知可能な第１始動入賞スイッチ２２４ａが設けられている。

【１４０７】

かかる構成の下、第１始動入賞部３３ＷＡに遊技球が入球し、第１始動入賞スイッチ２２４ａにより遊技球が検知された場合には、大当たり状態を発生させるか否かの第１当否抽選（大当たり抽選）等が行われると共に、後述する第１特別図柄表示装置４３Ａにて変動表示が行われる。

【１４０８】

本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡに遊技球が入球し第１始動入賞スイッチ２２４ａにより遊技球が検知されることが「第１始動条件の成立」に相当し、これに基づき第１特別図柄表示装置４３Ａにて変動表示が行われることが「第１遊技回動作」に相当し、これらの制御を行う後述する主制御装置２６１の機能により「第１実行手段」が構成される。

【１４０９】

第１始動入賞部３３ＷＡの下方位置には、第１可変入賞装置３２Ａが配設されている。第１可変入賞装置３２Ａは、遊技球が入球可能な大入賞口３２Ａａと、該大入賞口３２Ａａを開閉する大入賞口シャッタ３２Ａｂと、該大入賞口シャッタ３２Ａｂを開閉駆動する大入賞口用ソレノイド（図示略）と、大入賞口３２Ａａに入球した遊技球を検知可能な大入賞口カウントスイッチ２２２とを備えている。

【１４１０】
かかる構成の下、第１可変入賞装置３２Ａは、通常時、大入賞口シャッタ３２Ａｂが上下に沿って大入賞口３２Ａａを閉塞し、遊技領域を流下する遊技球が大入賞口３２Ａａへ入球不能な閉状態となっている。また、かかる閉状態においては、大入賞口シャッタ３２Ａｂの前方を遊技球が流下可能となっている。
【１４１１】
一方、大当たり状態が発生した場合には、第１可変入賞装置３２Ａは、大入賞口シャッタ３２Ａｂがその下辺を回動軸として前方へ傾倒し、遊技領域を流下する遊技球が大入賞口３２Ａａへ入球可能な開状態となる。尚、本実施形態では、大当たり状態が発生した場合に第１可変入賞装置３２Ａを開閉制御する主制御装置２６１の機能により「第１開閉制御手段」が構成される。
【１４１２】
遊技領域の左側領域（可変表示装置ユニット３５の左下方）には、遊技領域の周縁部に沿って複数の左一般入賞部３１Ａが配設されている。左一般入賞部３１Ａは、遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、その上側に遊技球が常時入球可能な入賞口（一般入賞口）が開口している。また、左一般入賞部３１Ａに対応する位置には、一般入賞口から入球した遊技球を検知可能な左一般入賞スイッチ２２１ａが設けられている。
【１４１３】
遊技領域の右側領域（可変表示装置ユニット３５の右側方）には、該領域を流下する遊技球が１球ずつ通過可能なスルーゲート３４が設けられている。スルーゲート３４には、ここを通過する遊技球を検知可能なスルーゲートスイッチ２２５が設けられている。尚、本実施形態では、遊技領域の左側領域が第１の領域を構成し、遊技領域の右側領域が第２の領域を構成する。
【１４１４】
そして、スルーゲート３４を遊技球が通過した場合（スルーゲートスイッチ２２５にて遊技球が検知された場合）には、第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とするか否かの始動入球サポート抽選が行われると共に、後述する普通図柄表示装置４１にて該始動入球サポート抽選の結果を教示するための変動表示が行われる。ここで、始動入球サポート抽選にて当選した場合には、該変動表示の終了後に第２始動入賞部３３ＷＢが規定時間だけ開状態とされる。
【１４１５】
さらに、遊技領域の右側領域（可変表示装置ユニット３５の右側方）には、スルーゲート３４よりも下流側領域において、右一般入賞部３１Ｂが配設されている。右一般入賞部３１Ｂは、遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、その上側に遊技球が常時入球可能な入賞口（一般入賞口）が開口している。また、右一般入賞部３１Ｂに対応する位置には、一般入賞口から入球した遊技球を検知可能な右一般入賞スイッチ２２１ｂが設けられている。
【１４１６】
また、遊技領域の右側領域下方（可変表示装置ユニット３５の右下方）には、右一般入賞部３１Ｂよりも下流側において、第２始動入賞部３３ＷＢが配設されている。本実施形態における第２始動入賞部３３ＷＢは、遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態とに状態変化する可変入賞装置である。
【１４１７】
詳しくは、第２始動入賞部３３ＷＢは、遊技球が入球可能な第２始動入賞口３３ＷＢａと、該第２始動入賞口３３ＷＢａの左右両側にそれぞれ設けられた開閉部材としての左右一対の羽根部材３３ＷＢｂと、該一対の羽根部材３３ＷＢｂを開閉駆動する始動入賞口用ソレノイド（図示略）と、該第２始動入賞口３３ＷＢａに入球した遊技球を検知可能な第２始動入賞スイッチ２２４ｂとを備えている。
【１４１８】
一対の羽根部材３３ＷＢｂはそれぞれ回動可能に軸支されており、通常時には、互いに

近接した閉位置（閉状態）に維持されている。また、第２始動入賞部３３ＷＢの直上方位置には、閉状態にある一対の羽根部材３３ＷＢｂ間への遊技球の進入を防止する進入防止部材１４５が設けられている。これにより、通常時、第２始動入賞部３３ＷＢは、遊技領域を流下する遊技球が第２始動入賞口３３ＷＢａへ入球不能な閉状態となっている。

【１４１９】

一方、後述するように所定の開放条件が成立した場合には、一対の羽根部材３３ＷＢｂがそれぞれ、互いの先端部が離間するように回動変位して開位置（開状態）となる。これにより、進入防止部材１４５と各羽根部材３３ＷＢｂの先端部との間に遊技球が通過可能な隙間が形成され、第２始動入賞部３３ＷＢは、遊技領域を流下する遊技球が第２始動入賞口３３ＷＢａへ入球可能な開状態となる。

【１４２０】

かかる構成の下、開状態となった第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球が入球し、第２始動入賞スイッチ２２４ｂにより遊技球が検知された場合には、大当たり状態を発生させるか否かの第１当否抽選（大当たり抽選）や、小当たり状態を発生させるか否かの第２当否抽選（小当たり抽選）等が行われると共に、後述する第２特別図柄表示装置４３Ｂにて変動表示が行われる。つまり、第２当否抽選（小当たり抽選）は、第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球が入球した場合のみ行われる。

【１４２１】

本実施形態では、第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球が入球し第２始動入賞スイッチ２２４ｂにより遊技球が検知されることが「第２始動条件の成立」に相当し、これに基づき第２特別図柄表示装置４３Ｂにて変動表示が行われることが「第２遊技回動作」に相当し、これらの制御を行う後述する主制御装置２６１の機能により「第２実行手段」が構成される。

【１４２２】

また、第１特別遊技状態としての大当たり状態を発生させる主制御装置２６１の機能により「第１特別遊技状態発生手段」が構成され、第２特別遊技状態としての小当たり状態を発生させる主制御装置２６１の機能により「第２特別遊技状態発生手段」が構成される。このうち、後述する特定入球部３２０ｃへの遊技球の入賞を契機に大当たりを発生させる主制御装置２６１の機能により「特定入球部第１特別遊技状態発生手段」が構成される。

【１４２３】

以下、説明の便宜上、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機に発生する大当たりを「直撃大当たり」と称する場合もある。また、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする変動表示を「第１変動表示」とも称し、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする変動表示を「第２変動表示」とも称する。また、第１変動表示の変動時間を「第１変動時間」と称し、第２変動表示の変動時間を「第２変動時間」と称する。

【１４２４】

遊技領域の右側領域下方（可変表示装置ユニット３５の右下方）には、第２始動入賞部３３ＷＢよりも下流側において、第２可変入賞装置３２Ｂが配設されている。

【１４２５】

第２可変入賞装置３２Ｂは、その一部が遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、該突出部分の上面部において、内部領域３２０ａへ遊技球を入球させるための入球開口部３２０ｂが形成されている。本実施形態における第２可変入賞装置３２Ｂの前面カバー部材（符号略）は、透明部材で形成されており、遊技者が内部領域３２０ａを視認可能となっている。

【１４２６】

また、第２可変入賞装置３２Ｂは、入球開口部３２０ｂを開閉させる開閉部材３１８と、該開閉部材３１８を開閉動作させるソレノイド（図示略）とを備え、該ソレノイドを駆動制御し開閉部材３１８を開閉させることで、遊技領域を流下する遊技球が内部領域３２０ａへ入球可能な開状態と、遊技領域を流下する遊技球が内部領域３２０ａへ入球不能な

閉状態とに状態変化可能に構成されている。
【１４２７】
本実施形態では、通常時、第２可変入賞装置３２Ｂは閉状態に維持され、後述する小当たり状態が発生した場合に、開状態へ状態変化可能に構成されている。尚、本実施形態では、小当たり状態が発生した場合に第２可変入賞装置３２Ｂを開閉制御する主制御装置２６１の機能により「第２開閉制御手段」が構成される。
【１４２８】
開閉部材３１８は、前後方向にスライド変位可能に設けられている。開閉部材３１８の上面は、右から左に向かって下方傾斜しており、開閉部材３１８が閉位置にあり、入球開口部３２０ｂが閉鎖された状態においては、開閉部材３１８の上面部が遊技球を左方（遊技盤３０中央側）へ誘導する誘導路となる。
【１４２９】
ここで、該誘導路を転動する遊技球を減速させるための減速手段（例えば誘導路を挟む前後の壁部において複数の突起が交互に突出形成された構成など）を設けた構成としてもよい。これにより、小当たり発生時に、より多くの遊技球を内部領域３２０ａへ入球させることが可能となる。
【１４３０】
そして、開閉部材３１８が閉位置にある通常時には、遊技球が開閉部材３１８の上面（誘導路）を右から左へ転動し、左端から遊技盤３２面上へ落下し、第１可変入賞装置３２Ａの方へ流下する。
【１４３１】
一方、開閉部材３１８が開位置へ退避し、入球開口部３２０ｂが開放状態となった場合には、遊技領域を流下する遊技球や誘導路上を転動している遊技球が内部領域３２０ａへ入球可能となる。
【１４３２】
第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａには、所定の流下経路に沿って、内部領域３２０ａに入球した全ての遊技球を検知可能な入球カウントスイッチ２２３ａと、該入球カウントスイッチ２２３ａに検知された遊技球が入球可能な特定入球部（Ｖ入賞領域）３２０ｃと、特定入球部３２０ｃに入球した遊技球を検知する特定入球検知スイッチ（Ｖ入賞スイッチ）２２３ｂと、特定入球部３２０ｃを開閉可能な開閉弁３１９と、開閉弁３１９を開閉動作させるソレノイド（図示略）と、特定入球部３２０ｃへ入球しなかった遊技球が案内される非特定入球部３２０ｄと、非特定入球部３２０ｄに入球した遊技球を検知する非特定入球検知スイッチ２２３ｃとを備えている。
【１４３３】
開閉弁３１９は、回動可能に軸支され、特定入球部３２０ｃへの入球を規制する閉位置と、特定入球部３２０ｃへの入球を許容する開位置とに変位可能に構成されている。
【１４３４】
かかる構成の下、内部領域３２０ａに入球した遊技球が、特定入球部３２０ｃの位置まで流下した際、開閉弁３１９が開位置にあり特定入球部３２０ｃが開状態となっていれば、該遊技球は特定入球部３２０ｃ内に落下する。
【１４３５】
一方、内部領域３２０ａに入球した遊技球が、特定入球部３２０ｃの位置まで流下した際、開閉弁３１９が閉位置にあり特定入球部３２０ｃが閉状態となっていれば、該遊技球は特定入球部３２０ｃに落下することなく、開閉弁３１９上を通過して、非特定入球部３２０ｄへと案内される。
【１４３６】
そして、小当たり状態が発生した際に、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに入球した遊技球が特定入球部３２０ｃに入球した場合には、第１可変入賞装置３２Ａが開状態とされる大当たり状態が発生するようになっている。以下、特定入球部（Ｖ入賞領域）３２０ｃへの遊技球の入賞（Ｖ入賞）を契機に発生する大当たりを「Ｖ入賞大当たり」

と称する場合もある。

【１４３７】

尚、本実施形態において、第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃは、基本的に開放状態とされており、第２可変入賞装置３２Ｂの入球開口部３２０ｂが開放される小当たり状態において、１個の遊技球が特定入球部３２０ｃ内に入球し、その遊技球が特定入球検知スイッチ２２３ｂにより検出されると、開閉弁３１９が閉鎖状態に駆動制御され、これ以降に特定入球部３２０ｃ上に誘導された遊技球は、非特定入球部３２０ｄへ誘導されることとなる。非特定入球部３２０ｄに入球した遊技球は、非特定入球部３２０ｄに設けられた非特定入球検知スイッチ２２３ｃにより検出される。

【１４３８】

小当たり状態において開放された第２可変入賞装置３２Ｂは、特定入球検知スイッチ２２３ｂおよび非特定入球検知スイッチ２２３ｃにより検出された球の合計個数が４個に達すると、開閉部材３１８により入球開口部３２０ｂが閉鎖され、遊技球が入球不能な閉状態とされる。特定入球部３２０ｃと非特定入球部３２０ｄとは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに流入した遊技球は、遊技盤３０裏側へ排出される。

【１４３９】

尚、本実施形態では、小当り状態が発生して第２可変入賞装置３２Ｂの入球開口部３２０ｂが開放される期間中においては、平均４個程度の遊技球が第２可変入賞装置３２Ｂ内に進入可能なように設計されている。そして、第２可変入賞装置３２Ｂ内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず（ほぼ１００％）特定入球部３２０ｃに進入するように設計されている。従って、遊技者が遊技球を発射しない場合、及び、遊技者が右打ちしない場合を除き、右打ちをすれば、ほぼ１００％の確率で遊技球が特定入球部３２０ｃに入賞して大当りが発生することとなる。

【１４４０】

周知の通り、一般入賞部３１Ａ，３１Ｂ、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ、始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢ等の各種入賞部に遊技球が入球（入賞）すると、各種入賞スイッチにより検知され、上皿１９（又は下皿１５）へ所定数の賞球が払い出される。

【１４４１】

本実施形態では、左一般入賞部３１Ａへ入球した場合には１０個、右一般入賞部３１Ｂへ入球した場合には３個、第１可変入賞装置３２Ａ（大入賞口３２Ａａ）へ入球した場合には１５個、第２可変入賞装置３２Ｂ（特定入球部３２０ｃ又は非特定入球部３２０ｄ）へ入球した場合には５個、第１始動入賞部３３ＷＡへ入球した場合には３個、第２始動入賞部３３ＷＢへ入球した場合には３個の遊技球（賞球）が払出されるように構成されている。

【１４４２】

その他に、遊技盤３０には、遊技領域の最下部に対応してアウト口３６が設けられており、一般入賞部３１ａ，３１ｂ等の各種入賞部に入賞しなかった遊技球は、このアウト口３６を通って遊技領域外（遊技盤３０裏側）へと排出される。また、遊技盤３０には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘や、風車等の各種部材が配設されている。

【１４４３】

ここで、本実施形態のパチンコ機１０における各種遊技状態について説明する。先ず本実施形態における大当たりの種別について説明する。本実施形態では、大当たり種別として、「１５ラウンド大当たり」、「８ラウンド大当たり」及び「４ラウンド大当たり」が設定されている。

【１４４４】

以下、「１５ラウンド大当たり」を「１５Ｒ大当たり」と言い、図面では簡略化して「１５ＲＳ」と記載する。同様に、「８ラウンド大当たり」を「８Ｒ大当たり」と言い、図面では簡略化して「８ＲＳ」と記載する。また、「４ラウンド大当たり」を「４Ｒ大当た

り」と言い、図面では簡略化して「４ＲＳ」と記載する。
【１４４５】
「１５Ｒ大当たり」の大当たり状態においては、大当たり開放動作が１５回（１５ラウンド）繰り返し行われる。尚、「大当たり開放動作」とは、例えば第１可変入賞装置３２Ａの大入賞口シャッタ３２Ａｂが閉状態から開状態へ切替えられた後、規定時間の３０秒が経過すること又は第１可変入賞装置３２Ａに規定個数の８個の遊技球が入賞することを条件に閉状態となるまでの一開閉動作をいう（以下同様）。
【１４４６】
「８Ｒ大当たり」の大当たり状態においては、大当たり開放動作が８回（８ラウンド）繰り返し行われ、「４Ｒ大当たり」の大当たり状態においては、大当たり開放動作が４回（４ラウンド）繰り返し行われる。
【１４４７】
但し、詳しくは後述するが、本実施形態に係る「Ｖ入賞大当たり」については、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態となる小当たり状態が第１ラウンドに相当することから、上記「大当たり開放動作（第１可変入賞装置３２Ａの開放）」は、それぞれ１ラウンド分、少なくなる。つまり「Ｖ入賞大当たり」により「１５Ｒ大当たり」が発生した場合には上記「大当たり開放動作」が「１４回」設定され、「８Ｒ大当たり」が発生した場合には上記「大当たり開放動作」が「７回」設定され、「４Ｒ大当たり」が発生した場合には上記「大当たり開放動作」が「３回」設定される。
【１４４８】
また、本実施形態では、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡに入賞した場合と、第２始動入賞部３３ＷＢに入賞した場合とで、当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分けが異なる。第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１５Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のどちらかに振分けられる（後述する時短Ｂモード中は除く）。また、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のいずれかに振分けられることとなる。
【１４４９】
次に第２始動入賞部３３ＷＢに係る始動入球サポート状態について説明する。本実施形態における始動入球サポート状態は、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂが比較的頻繁に開放され、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し易くなる「高入球状態（高サポート状態）」と、該「高入球状態」よりも羽根部材３３ＷＢｂが開放される割合が少なく、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し難くなる「低入球状態（低サポート状態）」とに切替え設定される。
【１４５０】
尚、「高入球状態」としては、（１）普通図柄表示装置４１における変動表示時間が「低入球状態」時よりも短い状態、（２）第２始動入賞部３３ＷＢの一回の開放時間（規定時間）が「低入球状態」時に比べて長い状態、（３）第２始動入賞部３３ＷＢの一回の開放につき入球可能となる遊技球の規定個数が「低入球状態」時に比べて多い状態、（４）始動入球サポート抽選の当選一回あたりの第２始動入賞部３３ＷＢの開放回数が「低入球状態」時に比べて多い状態、（５）始動入球サポート抽選の当選確率が「低入球状態」時よりも高い状態とすることなどが挙げられる。本実施形態における「高入球状態」は、上記（１）、（２）、（５）の構成を採用している。勿論、これに限らず、「高入球状態」として、構成（１）～（５）のいずれか１つ、又は、これら構成（１）～（５）の任意の組合せを採用してもよい。
【１４５１】
具体的に、本実施形態では、始動入球サポート抽選に当選した場合の第２始動入賞部３３ＷＢの開放が、「低入球状態」では０．２秒×２回であり、「高入球状態」では１．８秒×２回である。これにより、「高入球状態」では、第２始動入賞部３３ＷＢに対し遊技球が頻繁に入賞しやすくなる。

【１４５２】
尚、本実施形態では、「高入球状態」が「第２始動条件の成立を容易にする第１補助状態」に相当し、「低入球状態」が「第２始動条件の成立を困難にする第２補助状態」に相当し、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂ及びこれらを駆動制御する主制御装置２６１の機能により「補助手段」が構成される。
【１４５３】
次に、特別図柄表示装置４３ａ，４３ｂの変動表示が行われる際の各種遊技状態（各種遊技モード）について説明する。
【１４５４】
本実施形態では、所定遊技状態である遊技モードとして、「通常モード」、「始動入球サポートあり変動時間短縮モード（以下、「時短Ａモード」という。）」、及び、「始動入球サポートなし変動時間短縮モード（以下、「時短Ｂモード」という。）」の３つの遊技モードが切替え設定される構成となっている。
【１４５５】
「通常モード」では、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動表示が通常時間で行われる「通常変動状態」となり、かつ、始動入球サポート状態が「低入球状態」となる。
【１４５６】
「時短Ａモード」では、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動表示が通常時間よりも短い時間で行われる「変動時間短縮状態」となり、かつ、始動入球サポート状態が「高入球状態」となる。また、「通常変動状態」と「変動時間短縮状態」は、後述するように変動時間決定テーブルを変更することで切替えられる。
【１４５７】
「時短Ａモード」は、大当たり状態の終了後に付与される遊技モードであり、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける変動表示（主として第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける第２変動表示）が予め設定された所定回数だけ行われると終了し、その後、「通常モード」に移行する。
【１４５８】
尚、本実施形態では、「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のいずれの大当たり状態が発生した場合においても、該大当たり状態の終了後に、所定回数の「時短Ａモード」が付与される構成となっている。具体的には、「１５Ｒ大当たり」又は「８Ｒ大当たり」の終了後には、継続期間が変動表示７回分の「時短Ａモード」が付与され、「４Ｒ大当たり」の終了後には、継続期間が変動表示１回分の「時短Ａモード」が付与される。
【１４５９】
「時短Ｂモード」では、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動表示が通常時間よりも短い時間で行われる「変動時間短縮状態」となり、かつ、始動入球サポート状態が「低入球状態」となる。本実施形態では、「時短Ｂモード」に設定されている状態が特定遊技状態に相当する。
【１４６０】
「時短Ｂモード」は、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づき「通常モード」中に行われる第３当否抽選（時短当たり抽選）に当選した場合に付与される遊技モードであり、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける変動表示（主として第１特別図柄表示装置４３Ａにおける第１変動表示）が予め設定された所定回数だけ行われると終了し、その後、「通常モード」に移行する。
【１４６１】
但し、上述したとおり、「通常モード」及び「時短Ｂモード」においては、第２始動入賞部３３ＷＢに係る始動入球サポート状態が「高入球状態」とならず、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し難い「低入球状態」となるため、第２当否抽選（小当たり抽選）の結果に基づく小当たり状態は実質的には発生しないようになっている。仮に、小当たり状態が発生したとしても、後述するように「通常モード」及び「時短Ｂモード」における

第２可変入賞装置３２Ｂの小当たり開放動作は、０．１秒の開放が２回行われるだけであるため、実質的に遊技球が第２可変入賞装置３２Ｂへ入球することは困難となる。

【１４６２】

また、詳しくは後述するが、本実施形態では、演出表示装置４２において、現在の遊技状態（遊技モード）に対応した各種表示演出が行われる。例えば「通常モード」において第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき行われる「通常ステージ演出」、継続期間が変動表示１回分の「時短Ａモード」が付与されている場合に行われる「バトルステージ演出」、継続期間が変動表示７回分の「時短Ａモード」が付与されている場合に行われる「ラッシュステージ演出」、「時短Ａモード（バトルステージ演出又はラッシュステージ演出）」の終了後に行われ得る「継続チャンスステージ演出」、「時短Ｂモード」が付与されている場合において第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき行われる「ラッキーステージ演出」などがある。

【１４６３】

図６９に示すように、遊技領域の右上部外側には、スルーゲート３４への遊技球の通過に基づいて行われる始動入球サポート抽選の結果を教示するための普通表示手段としての普通図柄表示装置４１と、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機として行われる第１当否抽選（大当たり抽選）の結果を教示するための第１特別表示手段としての第１特別図柄表示装置４３Ａと、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機として行われる第１当否抽選（大当たり抽選）、第２当否抽選（小当たり抽選）及び第３当否抽選（時短当たり抽選）の結果を教示するための第２特別表示手段としての第２特別図柄表示装置４３Ｂとが、パチンコ機１０の前方から視認可能に設けられている。

【１４６４】

普通図柄表示装置４１は、２個のＬＥＤ（普図ランプ）により構成されている。普通図柄表示装置４１では、スルーゲート３４への遊技球の通過を契機として、例えば右側の普図ランプが点滅表示（変動表示）される。そして、普通図柄表示装置４１にて変動表示が所定時間行われた後、始動入球サポート抽選の結果に基づいて、変動表示を停止させる。つまり、変動表示が停止したときの点灯態様（点灯している普図ランプの組合わせ）と、始動入球サポート抽選の各種結果とが対応付けられており、変動表示が停止したときの点灯態様により、始動入球サポート抽選の結果が確定的に表示される。例えば、左右の普図ランプを両方とも点灯させることで「当選」を示し、左側の普図ランプのみを点灯させることで「外れ」を示す。

【１４６５】

第１特別図柄表示装置４３Ａは、４個のＬＥＤ（第１特図ランプ）により構成されている。第１特別図柄表示装置４３Ａでは、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機として、第１特図ランプの切替表示（第１変動表示）が行われる。

【１４６６】

そして、第１特別図柄表示装置４３Ａにて特定遊技である第１変動表示が所定時間行われる特定遊技状態が発生した後、第１当否抽選（大当たり抽選）の結果に基づいて、第１変動表示が停止されることとなる。つまり、第１変動表示が停止したときの点灯態様（点灯している特図ランプの組合わせ）と、第１当否抽選（大当たり抽選）の各種結果とが対応付けられており、第１変動表示が停止したときの点灯態様により、第１当否抽選（大当たり抽選）の結果、すなわち「大当たり」又は「外れ」であることが確定的に表示される。

【１４６７】

第２特別図柄表示装置４３Ｂは、４個のＬＥＤ（第２特図ランプ）により構成されている。第２特別図柄表示装置４３Ｂでは、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機として、第２特図ランプの切替表示（第２変動表示）が行われる。

【１４６８】

そして、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて特定遊技である第２変動表示が所定時間行われる特定遊技状態が発生した後、第１当否抽選（大当たり抽選）、第２当否抽選（小当たり抽選）又は第３当否抽選（時短当たり抽選）の結果に基づいて、第２変動表示が停止さ

れることとなる。つまり、第２変動表示が停止したときの点灯態様（点灯している特図ランプの組合わせ）と、第１～第３当否抽選の各種結果とが対応付けられており、第２変動表示が停止したときの点灯態様により、第１～第３当否抽選の結果、すなわち「大当たり」、「小当たり」、「時短当たり」又は「外れ」であることが確定的に表示される。本実施形態では、第２変動表示が停止することが所定の更新条件の成立に相当し、「時短当たり」に当選した場合が特定条件が成立した場合に相当する。

【１４６９】

さらに、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいては、停止させる点灯態様（停止態様）によって、大当たり種別（「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」、及び、「４Ｒ大当たり」のうちいずれであるか）についても教示される。また、第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいては、停止させる点灯態様（停止態様）によって、時短当たり種別（「３０回時短当たり」、「４０回時短当たり」、及び、「５０回時短当たり」のうちいずれであるか）についても教示される。尚、各種大当たりや小当たり、各種時短当たり、外れであることをそれぞれ教示する特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの停止態様は１つではなく複数存在し、それらのいずれかが選択されて停止表示される。

【１４７０】

また、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける停止表示は規定時間維持され、その期間（変動インターバル）の経過後、次の変動表示を開始可能に構成されている。

【１４７１】

さらに、第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける停止表示後、規定時間が経過しても、次の変動表示が行われない場合には、該第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて、当否抽選の結果を示す点灯態様から、変動表示が行われていない待機状態であることを示す点灯態様へと切替えられるように構成されている。これに限らず、当否抽選の結果を示す点灯態様がそのまま維持される構成としてもよい。

【１４７２】

さらに、本実施形態では、第１変動表示の実行中に、特定条件や更新条件となる第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球があった場合には、該入球に対応する第１変動表示が保留記憶され、実行中の第１変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた第１変動表示が開始されるようになっている。同様に、第２変動表示の実行中に、特定条件や更新条件となる第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球があった場合には、該入球に対応する第２変動表示が保留記憶され、実行中の第２変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた第２変動表示が開始されるようになっている。

【１４７３】

加えて、普通図柄表示装置４１における変動表示中にスルーゲート３４への遊技球の通過があった場合には、該通過に対応する変動表示が保留記憶され、実行中の変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた変動表示が開始されるようになっている。

【１４７４】

また、本実施形態では、普通図柄表示装置４１、第１特別図柄表示装置４３Ａ、及び、第２特別図柄表示装置４３Ｂに隣接するようにして、普通図柄表示装置４１の変動表示が保留記憶されていることを示す普通保留表示装置４４と、第１変動表示が保留記憶されていること（第１変動表示を実行させる権利を得ていること）を報知又は示唆可能な第１保留表示手段としての第１保留表示装置４６Ａと、第２変動表示が保留記憶されていること（第２変動表示を実行させる権利を得ていること）を報知又は示唆可能な第２保留表示手段としての第２保留表示装置４６Ｂとが設けられている。本実施形態では、第１特別図柄表示装置４３Ａ、第２特別図柄表示装置４３Ｂ、第１保留表示装置４６Ａ、第２保留表示装置４６Ｂ、普通図柄表示装置４１、及び、普通保留表示装置４４は、後述する主制御手段としての主制御装置２６１により直接的に表示制御される。

【１４７５】

普通保留表示装置４４は、２個のＬＥＤ（普通保留ランプ）により構成されている。本実施形態では、スルーゲート３４への遊技球の通過に基づいて行われる普通図柄表示装置４１の変動表示を４回分まで保留記憶可能に構成されている。例えば、普通図柄表示装置４１の変動表示が１回分保留されている場合には、左側の普通保留ランプが点灯し、２回分保留されている場合には、左右の普通保留ランプが点灯し、３回分保留されている場合には、左側の普通保留ランプが点滅するとともに、右側の普通保留ランプが点灯し、４回分保留されている場合には、左右の普通保留ランプが点滅する。尚、大当たり状態中に新たに遊技球がスルーゲート３４を通過した場合、その分の変動表示についても保留され得る。

【１４７６】

第１保留表示装置４６Ａは、２個のＬＥＤ（第１保留ランプ）によって構成されている。本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に基づく第１変動表示を４回分まで保留記憶可能に構成されている。例えば、第１変動表示が１回分保留されている場合には、左側の第１保留ランプが点灯し、第１変動表示が２回分保留されている場合には、左右の第１保留ランプが点灯し、第１変動表示が３回分保留されている場合には、左側の第１保留ランプが点滅するとともに、右側の第１保留ランプが点灯し、第１変動表示が４回分保留されている場合には、左右の第１保留ランプが点滅する。第１変動表示が複数保留記憶されている場合には、保留記憶された順番で（先に保留されたものから）第１変動表示が順次消化されることとなる。

【１４７７】

第２保留表示装置４６Ｂは、２個のＬＥＤ（第２保留ランプ）によって構成されている。本実施形態では、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づく第２変動表示を４回分まで保留記憶可能に構成されている。例えば、第２変動表示が１回分保留されている場合には、左側の第２保留ランプが点灯し、第２変動表示が２回分保留されている場合には、左右の第２保留ランプが点灯し、第２変動表示が３回分保留されている場合には、左側の第２保留ランプが点滅するとともに、右側の第２保留ランプが点灯し、第２変動表示が４回分保留されている場合には、左右の第２保留ランプが点滅する。第２変動表示が複数保留記憶されている場合には、保留記憶された順番で（先に保留されたものから）第２変動表示が順次消化されることとなる。

【１４７８】

尚、大当たり状態中に新たに遊技球が始動入賞部３３Ｗａ，３３Ｗｂに入賞した場合、その分の変動表示についても保留される。但し、本実施形態では、後述するように大当たり状態においては、「右打ち」を行うとともに、遊技領域の右側領域下方位置に設けられた第２始動入賞部３３ＷＢには遊技球が比較的入球し易くなっていることから、基本的に、大当たり状態終了後は、第２変動表示が保留記憶された状態となる。

【１４７９】

上述したように、基本的には、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示は、対応する遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化され、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示は、対応する遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化される。但し、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示、及び、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の両方が保留されている場合（第１保留ランプ及び第２保留ランプがそれぞれ１つ以上点灯している場合）には、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示が優先的に消化される。すなわち、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示が全て消化された状態でなければ、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示が行われない構成となっている。例えば、第１保留表示装置４６Ａの第１保留ランプが１つ点灯している状態において、第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球が入賞し、第２保留表示装置４６Ｂの第２保留ランプが１つ点灯した場合、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示が後回しにされ、先に第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示が行

われることとなる。

【１４８０】

また、可変表示装置ユニット３５の演出表示装置４２は、液晶表示部を有する液晶表示装置により構成されており、後述するサブ制御装置２６２及び表示制御装置４５によって表示内容が制御される。すなわち、演出表示装置４２においては、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ等にて表示される結果に対応させるように、主制御装置２６１からのコマンドに基づき、サブ制御装置２６２によって補助的な表示内容が決定され、後述する表示制御装置４５によって表示が行われる。本実施形態では、演出表示装置４２並びにこれを制御するサブ制御装置２６２及び表示制御装置４５により「特定対応表示実行機能部」が構成される。

【１４８１】

演出表示装置４２は、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂによる変動表示に合わせた変動対応演出表示としての演出変動表示（装飾図柄の変動表示）を実行可能に構成されている。

【１４８２】

例えば本実施形態では、図１１０に示すように、演出表示装置４２には、上、中、下の３つの図柄表示領域（上図柄表示領域、中図柄表示領域、下図柄表示領域）が設けられ、各図柄表示領域において複数種類の装飾図柄（１～９の数字が付された図柄）が順次表示され（変動表示され）、その後、図柄表示領域毎に順番に（例えば上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に）装飾図柄が停止表示されるようになっている。

【１４８３】

そして、主制御装置２６１にて大当たり状態の発生が確定すると、第１又は第２特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにて大当たりに対応する表示がなされるとともに、演出表示装置４２にて装飾図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示され（例えば、上図柄表示領域、中図柄表示領域、及び下図柄表示領域において所定の有効ライン上に同一の装飾図柄が並ぶようにして停止表示され）、大当たり状態が開始される。

【１４８４】

また、装飾図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示される場合には、その前段階として、例えば、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において同一の装飾図柄が所定の有効ライン上に停止表示されることとなる。このように上図柄表示領域及び下図柄表示領域にて所定の有効ライン上に同一図柄が停止表示されるとともに、中図柄表示領域において未だ変動表示が行われている状態がリーチ状態である。勿論、リーチ状態が発生したからといって、必ずしも大当たり状態となるわけではなく、外れる場合もある。

【１４８５】

本実施形態では、リーチ状態が発生した後、中図柄表示領域において、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において停止表示された装飾図柄（リーチ図柄）と同じ装飾図柄が同じ有効ライン上に停止表示された場合（同じ数字のゾロ目の装飾図柄が停止表示された場合）に、大当たり状態が付与される。但し、本実施形態では 停止表示された装飾図柄の種類によっては、大当たりの種別は判別不能となっている。

【１４８６】

尚、「小当たり」又は「時短当たり」の場合、演出表示装置４２にて停止表示される図柄の組合わせは、大当たりに対応するもの（同じ数字のゾロ目）とは異なる。例えば各図柄表示領域にて停止表示される装飾図柄の数字が「３・４・１」など、外れ図柄のように見える組合せとなっている。これにより、停止表示された装飾図柄の組合せでは、「小当たり」や「時短当たり」と判別できない構成となっている。勿論、これに限らず、「小当たり」又は「時短当たり」の場合に、演出表示装置４２にて停止表示される図柄の組合わせが同じ数字のゾロ目であってもよい。

【１４８７】

図６８に示すように、前面枠１４の背面側には、窓部１０１の下方において、球通路ユニット７０が設けられている。球通路ユニット７０は、後述する払出機構部３５２から下

皿１５の下払出口１６へ繋がる下皿連通路７１と、払出機構部３５２から上皿１９へ繋がる上皿連通路７３と備えている。また、内枠１２の前面側に設けられた発射レール６１とレール５０（外レール構成部５２）との間には所定間隔の隙間があり、前面枠１４の球通路ユニット７０には、前記隙間より落下した遊技球を下皿１５へと案内するファール球通路７２が形成されている。これにより、仮に発射装置６０から発射された遊技球が戻り球防止部材５３まで至らずファール球としてレール５０を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路７２を介して下皿１５に排出される。

【１４８８】

さらに、上皿１９と、球送り装置６３との間を連通させ、上皿１９に貯留された遊技球を球送り装置６３へと案内する発射球通路７４が設けられている。加えて、発射球通路７４には、下皿連通路７１と連通する連通孔（図示略）が形成されるとともに、該連通孔を開閉させる第１シャッタ（図示略）が設けられている。第１シャッタは、図示しない付勢手段によって常には連通孔を閉鎖する閉位置側へと付勢されている。さらに、第１シャッタは、上記球抜きボタン１２３と連動し、球抜きボタン１２３が押圧操作された場合には、連通孔を開口させる開位置へと変位するように構成されている。

【１４８９】

図６７に示すように、下皿１５には、下皿１５に貯留されている遊技球をパチンコ機１０の外部へと排出可能な排出口１５ａが形成されるとともに、該排出口１５ａを開閉させる第２シャッタ１５ｂが設けられている。第２シャッタ１５ｂは、図示しない付勢手段によって常には排出口１５ａを閉鎖する閉位置側へと付勢されている。さらに、第２シャッタ１５ｂは、球抜きレバー２５と連動するように構成されており、例えば球抜きレバー２５が左方へスライド操作された場合には、排出口１５ａを開口させる開位置へと変位するように構成されている。

【１４９０】

図６８及び図６９中の符号６７は後述する払出機構部３５２により払出された遊技球を内枠１２の前方に案内するための払出通路であり、上皿連通路７３（上皿１９）に通じる通路と、下皿連通路７１（下皿１５）に通じる通路とに分かれている。

【１４９１】

さらに、払出通路６７の下方にはシャッタ６８が設けられており、前面枠１４を開放した状態では、バネ等の付勢力によりシャッタ６８が前方に突出して払出通路６７の出口をほぼ閉鎖するようになっている。

【１４９２】

一方、前面枠１４を閉じた状態では、下皿連通路７１の入口側後端部によってシャッタ６８が押し開けられるようになっている。また、下皿連通路７１の入口部（球流入部）と上皿連通路７３の入口部（球流入部）が隣接して設けられている。さらに、前面枠１４の閉状態において前記両入口部と払出通路６７とが所定距離だけ離間しており、両者間の隙間を遊技球が通過可能となっている。このため、上皿１９及び上皿連通路７３が遊技球で満杯となると、払出される遊技球が下皿連通路７１側に流れ（下皿連通路７１の入口側に溢れ）、下皿連通路７１を通って下皿１５に払出されることとなる。

【１４９３】

加えて、球通路ユニット７０には、下皿連通路７１内に位置する遊技球を検知する満杯検知スイッチ（図示略）が設けられている。該満杯検知スイッチの存在により、下皿１５が遊技球で満杯になっていること（下皿１５が遊技球で満杯となり、下皿連通路７１において遊技球が滞留していること）を把握することができる。本実施形態では、満杯検知スイッチによって所定時間継続して遊技球が検知されることに基づき、演出表示装置４２における表示や音声等を用いて下皿１５が満杯であることを教示するエラー報知の制御が行われる。尚、下皿連通路７１における遊技球の滞留が解消され、満杯検知スイッチにより遊技球が検知されなくなると（所定時間継続して検知されなくなると）エラー報知の状態が解除される。

【１４９４】

次に、パチンコ機１０の背面構成について図７０，図７１等を参照して説明する。パチンコ機１０の背面には、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして、一部前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給する遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。払出機構及び保護カバーは１ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。

【１４９５】

まず、遊技盤３０の背面構成について説明する。図７１に示すように、遊技盤３０中央の貫通孔に対応して配設された可変表示装置ユニット３５（図６９参照）の背面側には、センターフレーム４７を背後から覆う樹脂製のフレームカバー２１３が後方に突出して設けられている。また、フレームカバー２１３の背面側には、フレームカバー２１３の開口部から前方に臨む液晶表示装置たる演出表示装置４２、表示制御装置４５及びサブ制御装置２６２が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。

【１４９６】

演出表示装置４２は、該演出表示装置４２の液晶表示部をパチンコ機１０の前面側に露出させるための開口部が形成された収容ボックス４２ａに収容されてフレームカバー２１３の背面側に固定されている。表示制御装置４５は基板ボックス４５ａに収容されて演出表示装置４２（収容ボックス４２ａ）の背面側に固定されている。サブ制御装置２６２は基板ボックス２６２ａに収容されて表示制御装置４５（基板ボックス４５ａ）の背面側に固定されている。尚、フレームカバー２１３内には、センターフレーム４７に内蔵されたＬＥＤ等を駆動するＬＥＤ制御基板等が配設されている。また、収容ボックス４２ａ及び基板ボックス４５ａ，２６２ａは透明樹脂材料等により構成され、内部が視認可能となっている。

【１４９７】

フレームカバー２１３の下方には裏枠セット２１５が、一般入賞部３１Ａ，３１Ｂ、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ、及び、始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢ等を背後から覆うようにして遊技盤３０に取付けられている。裏枠セット２１５は、各種入賞部に入賞した遊技球を回収するための球回収機構を備えている（図示略）。この球回収機構により回収された遊技球は、後述する排出通路部２１７に案内され、排出通路部２１７の排出シュートからパチンコ機１０外部に排出される。

【１４９８】

また、本実施形態では、裏枠セット２１５が主制御装置２６１の取付台として機能する。より詳しくは、主制御装置２６１を搭載した基板ボックス２６３が、裏枠セット２１５に対し回動可能に軸支され、後方に開放可能となっている。

【１４９９】

主制御装置２６１は透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３に収容されている。基板ボックス２６３は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備え、これらボックスベースとボックスカバーとが封印部材によって連結されている。封印部材によって連結された基板ボックス２６３は、所定の痕跡を残さなければ開封できない構成となっている。これにより、基板ボックス２６３が不正に開封された旨を容易に発見することができる。

【１５００】

また、図示は省略するが、裏枠セット２１５には、一般入賞スイッチ２２１ａ，２２１ｂ、大入賞口カウントスイッチ２２２、入球カウントスイッチ２２３ａ、特定入球検知スイッチ２２３ｂ、非特定入球検知スイッチ２２３ｃ、始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂ、及び、スルーゲートスイッチ２２５とケーブルコネクタを介して電気的に接続される第１盤面中継基板が設けられている。この第１盤面中継基板は、一般入賞スイッチ２２１ａ，２２１ｂ等と、主制御装置２６１とを中継するものであり、ケーブルコネクタを介して主制御装置２６１と電気的に接続されている。これに対し、始動入賞部３３ＷＡ，ＷＢへの入賞を検知する始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂは、中継基板を経ることなくコ

ネクタケーブルを介して直接、主制御装置２６１に接続されている。
【１５０１】
　各種入球検知スイッチにて各々検知された検知結果は、主制御装置２６１に取り込まれる。そして、該主制御装置２６１よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御装置３１１に送信され、該払出制御装置３１１からの出力信号に基づき所定数の遊技球の払出しが実施される（スルーゲートスイッチ２２５により検知された場合を除く）。
【１５０２】
　この他、図示は省略するが、遊技盤３０の裏面には、各種モータやソレノイドと主制御装置２６１とを中継する第２盤面中継基板なども設けられている。
【１５０３】
　次に、裏パックユニット２０３の構成を説明する。図７０に示すように、裏パックユニット２０３は、樹脂成形された裏パック３５１と、遊技球の払出機構部３５２とを一体化したものである。また、裏パックユニット２０３は、内枠１２の左側部（図７０では右側）に対して開閉可能に支持されており、上下方向に沿って延びる開閉軸線を軸心として後方に開放できるようになっている。加えて、裏パックユニット２０３の左上部（図７０では右上部）には外部端子板２４０が設けられている。
【１５０４】
　外部端子板２４０は、遊技ホールのホールコンピュータなどへの各種情報送信を中継するためのものであり、複数の外部接続端子が設けられている。便宜上、符号は付さないが、例えば大当たり状態の発生など現在の遊技状態に関する各種情報を出力するための端子、後述する開放検知スイッチ９１、９２によって検知される前面枠１４や内枠１２の開放に関する情報を出力するための端子、入球エラー、下皿満タンエラー、タンク球無しエラー、払出しエラーなど各種エラー状態に関する情報を出力するための端子、払出制御装置３１１から払出される賞球数に関する情報を出力するための端子などが設けられている。
【１５０５】
　裏パック３５１は例えばＡＢＳ樹脂により一体成形されており、パチンコ機１０の後方に突出して略直方体形状をなす保護カバー部３５４を備えている。保護カバー部３５４は左右側面及び上面が閉塞され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくともフレームカバー２１３を覆うのに十分な大きさを有する。但し、本実施形態では、保護カバー部３５４が基板ボックス２６３の上部及び右部（図７０では左側の部位）も合わせて覆う構成となっている。これにより、裏パックユニット２０３の閉鎖状態において、基板ボックス２６３の右部に設けられた封印部材、及び主制御装置２６１の上縁部に沿って設けられた端子部（基板側コネクタ）が覆われることとなる。
【１５０６】
　払出機構部３５２は、保護カバー部３５４を迂回するようにして配設されている。すなわち、保護カバー部３５４の上方には、上側に開口したタンク３５５が設けられており、このタンク３５５には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク３５５の下方には、例えば横方向２列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール３５６が連結され、タンクレール３５６の下流側には縦向きにケースレール３５７が連結されている。払出装置３５８はケースレール３５７の最下流部に設けられ、払出モータ等の所定の電気的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置３５８より払出された遊技球は上皿１９等に供給される。
【１５０７】
　また、払出機構部３５２には、払出制御装置３１１から払出装置３５８への払出指令の信号を中継する払出中継基板３８１が設置されると共に、外部より主電源を取り込む電源スイッチ基板３８２が設置されている。電源スイッチ基板３８２には、電圧変換器を介して例えば交流２４Ｖの主電源が供給され、電源スイッチ３８２ａの切替操作により電源ＯＮ又は電源ＯＦＦされる。
【１５０８】

裏パックユニット２０３（基板ボックス２６３）の下方には、内枠１２の左側部（図７０では右側）にて軸支され、後方に開放可能な下枠セット２５１が設けられている。図７１に示すように、下枠セット２５１には、上述した球回収機構により回収された遊技球が流入する排出通路部２１７が形成され、該排出通路部２１７の最下流部には、遊技球をパチンコ機１０外部へ排出する排出シュート（図示略）が形成されている。つまり、一般入賞部３１ａ等の各入賞部に入賞した遊技球は、裏枠セット２１５の球回収機構を介して集合し、さらに排出通路部２１７の排出シュートを通じてパチンコ機１０外部に排出される。なお、アウト口３６も同様に排出通路部２１７に通じており、何れの入賞部にも入賞しなかった遊技球も排出シュートを介してパチンコ機１０外部に排出される。尚、本実施形態では、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが別体として構成され、それぞれ独立して開閉可能であるが、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが一体的に形成されることとしてもよい。

【１５０９】

また、図７０に示すように、下枠セット２５１の背面側には、電源・発射制御装置３１０、払出制御装置３１１、及び、ＣＲユニット接続基板３１４が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。電源・発射制御装置３１０は、発射制御回路３１２と、電源回路３１３とを備え、基板ボックス３１３ａに収容されて下枠セット２５１の背面側に固定されている。

【１５１０】

また、払出制御装置３１１は、基板ボックス３１１ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（電源・発射制御装置３１０）の背面側に固定されている。払出制御装置３１１が収容される基板ボックス３１１ａには、上述した主制御装置２６１が収容される基板ボックス２６３と同様に封印部材が設けられ、基板ボックス３１１ａの開封された痕跡が残るようになっている。

【１５１１】

加えて、ＣＲユニット接続基板３１４は、基板ボックス３１４ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（電源・発射制御装置３１０）の背面側に固定されている。なお、上記各基板ボックス３１１ａ，３１３ａ，３１４ａは透明樹脂材料等により構成されており、内部が視認可能となっている。

【１５１２】

また、払出制御装置３１１には基板ボックス３１１ａから外方に突出する状態復帰スイッチ３２１が設けられている。例えば、払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。

【１５１３】

さらに、電源回路３１３には基板ボックス３１３ａから外方に突出するＲＡＭ消去スイッチ３２３が設けられている。本パチンコ機１０はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰させることができる。従って、通常手順で（例えば遊技ホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入する。

【１５１４】

また、図７１に示すように、内枠１２の右側部背面側には施錠装置６００が設けられている。施錠装置６００は、前面枠１４の前面側に露出するシリンダ錠６００ａ（図６６等参照）を備えており、該シリンダ錠６００ａの鍵穴に鍵を挿入し、一方に回動操作することで内枠１２を解錠でき、他方に回動操作することで前面枠１４を解錠できるようになっている。本実施形態では、内枠１２は外枠１１に対し施錠され、前面枠１４は内枠１２に対し施錠される。

【１５１５】

尚、上記のように、外枠１１の右辺枠構成部１１ｄには、施錠装置６００に対応する上

下区間全域を内枠１２の背面側から覆う延出壁部８３が形成されている（図７０参照）。これにより、外枠１１の背面側から線材等を進入させ、該線材等により施錠装置６００を操作することが困難となる。結果として、防御性能の向上を図ることができる。さらに、延出壁部８３は、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１の右端部（図７０では左側の端部）を背面側から覆う構成となっており、内枠１２の閉状態においては、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１を開放できない構成となっている。

【１５１６】

また、図６９に示すように、内枠１２の前面側右下部（発射装置６０の右側）には、前面枠１４の開放を検知するための前面枠開放検知スイッチ９１が設けられ、図７０に示すように、内枠１２の背面側右下部（図７０では左下）には、内枠１２の開放を検知するための内枠開放検知スイッチ９２が設けられている。前面枠開放検知スイッチ９１及び内枠開放検知スイッチ９２は、それぞれスイッチ本体部に対して出没可能な検知部を備えており、前面枠開放検知スイッチ９１は検知部が前方に向くように設けられ、内枠開放検知スイッチ９２は検知部が後方へ向くように設けられる。そして、検知部がスイッチ本体部から突出した状態にある場合にはオン信号を主制御装置２６１に出力し、検知部がスイッチ本体部側に押圧され、スイッチ本体部に没入した状態ではオフ信号を主制御装置２６１に出力する構成となっている。つまり、前面枠開放検知スイッチ９１は前面枠１４の閉鎖時において検知部が前面枠１４の背面で押圧されてオフ状態となり、前面枠１４の開放時には、検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。同様に、内枠開放検知スイッチ９２は内枠１２の閉鎖時において検知部が外枠１１の受部８５に一体形成された押圧部８６によって押圧されてオフ状態となり、内枠１２の開放時には検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。

【１５１７】

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図７２は、本パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置２６１には、演算装置である１チップマイコンとしてのＣＰＵ５０１が搭載されている。ＣＰＵ５０１には、該ＣＰＵ５０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するメモリであるＲＡＭ５０３と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等が内蔵されている。但し、ＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されておらず、それぞれの機能毎にチップ化されている構成であってもよい。

【１５１８】

ＲＡＭ５０３は、ＣＰＵ５０１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５０３ａとを備えている。

【１５１９】

また、ＲＡＭ５０３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても、電源回路３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５０３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。

【１５２０】

バックアップエリア５０３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。バックアップエリア５０３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア５０３ａに書き込まれた各値の復帰は、電源入時（停電解消による電源入を含む。以下同様）のメイン処理において実行される。なお、ＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路５４２から出力される停電信号ＳＫ１が入力さ

れるように構成されており、停電の発生により、停電処理（ＮＭＩ割込み処理）が即座に実行される。

【１５２１】

なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【１５２２】

かかるＲＯＭ５０２及びＲＡＭ５０３を内蔵したＣＰＵ５０１には、アドレスバス及びデータバス等で構成されるバスライン５０４を介して入出力ポート５０５が接続されている。入出力ポート５０５には、後述するＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、払出制御装置３１１、サブ制御装置２６２、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ、普通図柄表示装置４１等が接続されている。この構成により、上述した特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ及び普通図柄表示装置４１は、主制御装置２６１により直接的に制御される。一方、演出表示装置４２は、サブ制御装置２６２を介して制御される。

【１５２３】

その他、便宜上、各種中継基板等の図示は省略するが、入出力ポート５０５には、一般入賞スイッチ２２１ａ，２２１ｂ、大入賞口カウントスイッチ２２２、入球カウントスイッチ２２３ａ、特定入球検知スイッチ２２３ｂ、非特定入球検知スイッチ２２３ｃ、始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂ、スルーゲートスイッチ２２５等の各種検知スイッチや、電源・発射制御装置３１０、払出制御装置３１１、サブ制御装置２６２等の各種基板や、保留表示装置４６Ａ，４６Ｂ、普通保留表示装置４４等の情報表示装置や、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂに設けられた各種ソレノイド、第２始動入賞部３３ＷＢを動作させるソレノイド等の各種電気部品が接続されている。つまり、主制御装置２６１には、各種ケーブルコネクタのコネクタを接続するための複数の端子部（基板側コネクタ）が設けられているが、これら端子部等により、入出力ポート５０５が構成される。

【１５２４】

サブ制御手段としてのサブ制御装置２６２（サブ制御基板）は、演算装置であるＣＰＵ５５１、該ＣＰＵ５５１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５５２、該ＲＯＭ５５２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するメモリであるＲＡＭ５５３、入出力ポート５５４、バスライン５５５を備えるとともに、その他にも図示しない割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等を備えている。ＲＡＭ５５３は、ＣＰＵ５５１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。

【１５２５】

入出力ポート５５４には、バスライン５５５を介してＣＰＵ５５１、ＲＯＭ５５２、ＲＡＭ５５３が接続されるとともに、表示制御装置４５が接続されている。さらに、入出力ポート５５４には、スピーカＳＰ、演出ボタン１２５、十字ボタン１２６、電飾部１０２、及び、エラー表示ランプ１０４等が接続されている。

【１５２６】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば主制御装置２６１から送信される指令信号（例えば変動パターンコマンド）に基づいて表示制御装置４５に表示制御を実行させ、演出表示装置４２に表示させる。なお、上記のように、本実施形態では、主制御装置２６１が制御する特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにて大当たりに当選したことを教示するようになっており、サブ制御装置２６２が制御する演出表示装置４２では、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける特別図柄の変動表示に合わせて、演出表示として装飾図柄の変動表示等が行われる。

【１５２７】

また、払出制御装置３１１は、払出装置３５８により賞球や貸し球の払出制御を行うも

のである。演算装置であるＣＰＵ５１１は、そのＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ５１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ５１３とを備えている。

【１５２８】

払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３は、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３と同様に、ＣＰＵ５１１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５１３ａとを備えている。

【１５２９】

ＲＡＭ５１３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源回路３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５１３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【１５３０】

バックアップエリア５１３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。このバックアップエリア５１３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、バックアップエリア５１３ａに書き込まれた各値の復帰は電源入時のメイン処理において実行される。なお、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と同様、ＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路５４２から停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＫ１がＣＰＵ５１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込み処理が即座に実行される。

【１５３１】

作業エリアには、払出制御装置３１１による賞球の払出許可が設定される払出許可フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信した場合に設定されるコマンド受信フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドが記憶されるコマンドバッファとが設けられている。

【１５３２】

払出許可フラグは、賞球の払出許可を設定するフラグであり、主制御装置２６１から賞球の払出を許可する特定のコマンドが送信され、その特定のコマンドを受信した場合にオンされ、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされる。本実施形態では、特定のコマンドは、払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３の初期処理の指示をする払出初期化コマンドと、賞球の払出を指示する賞球コマンドと、主制御装置２６１が復電された場合に送信される払出復帰コマンドの３つである。

【１５３３】

コマンド受信フラグは、払出制御装置３１１がコマンドを受信したか否かを確認するフラグであり、いずれかのコマンドを受信した場合にオンされ、払出許可フラグと同様に、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされるとともに、コマンド判定処理により受信されたコマンドの判定が行われた場合にオフされる。

【１５３４】

コマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマ

ンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出しとが行われる。

【１５３５】

かかるＲＯＭ５１２及びＲＡＭ５１３を内蔵したＣＰＵ５１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５１４を介して入出力ポート５１５が接続されている。入出力ポート５１５には、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、主制御装置２６１、電源・発射制御装置３１０（発射制御回路３１２）、払出装置３５８、ＣＲユニット接続基板３１４等がそれぞれ接続されている。

【１５３６】

ＣＲユニット接続基板３１４は、パチンコ機１０前面の貸球操作部（貸出スイッチ１２１及び返却スイッチ１２２）と、遊技ホール等にてパチンコ機１０の側方に配置されるＣＲユニット（カードリーダーユニット、球貸しユニット）と、払出制御装置３１１とにそれぞれ電気的に接続されている。そして、遊技者による貸球操作部、又は、ＣＲユニットへの球貸し操作に関する情報がＣＲユニットに入力され、かつ、ＣＲユニットに挿入されている記録媒体であるカードに遊技価値の残高が記憶されている場合には、カードの残高が減算されるとともに、減算に対応する数の遊技球の払出要求信号が払出制御装置３１１に出力される。なお、ＣＲユニットの記録媒体は、カードタイプに限定されず、コインタイプやスティックタイプのものであってもよい。

【１５３７】

また、払出制御装置３１１は、ＣＲユニット接続基板３１４と、ＣＲユニットとが電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２に対して定期的（例えば、２ｍｓｅｃ毎）に出力するように構成されている。

【１５３８】

電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２は、発射装置６０による遊技球の発射を許可又は禁止するものである。発射制御回路３１２には、ハンドル１８、払出制御装置３１１、主制御装置２６１が電気的に接続されている。また、発射制御回路３１２は、ハンドル１８から、回転操作部１８ａの回動操作量（回転角度）を示す可変抵抗器からのダイヤル位置信号と、遊技者がハンドル１８をタッチしていることを示すタッチセンサからのタッチ信号と、遊技者がストップレバー１８ｂを操作していないことを示す発射スイッチ信号とを入力可能に構成されている。さらに、発射制御回路３１２は、払出制御装置３１１から、ＣＲユニット接続基板３１４と、ＣＲユニットとが電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を入力可能に構成されている。

【１５３９】

そして、発射制御回路３１２は、タッチ信号、発射スイッチ信号、及び、ＣＲユニット接続信号が入力されていることを条件に、発射状態信号を主制御装置２６１に出力し、主制御装置２６１では、発射状態信号が入力されていることを条件に、発射許可信号、及び、球送り信号を発射制御回路３１２に出力する。主制御装置２６１は、発射状態信号が入力されている状態において、０．６秒間隔で、発射許可信号が出力されるようになっている。

【１５４０】

また、発射制御回路３１２は、球送り信号が入力された場合に、球送り装置６３を駆動させ、遊技球を発射位置に送るように構成されている。尚、球送り装置６３に設けられ、発射位置に遊技球が存在するか否かを検知可能な準備球検知センサによって発射位置に既に遊技球が存在すると検知される状態においては、球送り装置６３を駆動させない（球送り信号を受信しても、遊技球を発射位置に送らない）ようになっている。

【１５４１】

さらに、発射制御回路３１２は、タッチ信号、発射スイッチ信号、ＣＲユニット接続信号、ダイヤル位置信号、及び、発射許可信号が入力されていることを条件に、発射装置６０（発射ソレノイド）を駆動させるように構成されている。これにより、発射位置にセッ

トされた遊技球が、発射装置６０により、ダイヤル位置信号に基づく強さで打ち出されるようになっている。

【１５４２】

また、電源回路３１３は、パチンコ機１０の各部に電力を供給する電源部５４１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路５４２と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に接続されてなるＲＡＭ消去スイッチ回路５４３とを備えている。

【１５４３】

電源部５４１は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部５４１は、外部より供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動する＋１２Ｖ電源、ロジック用の＋５Ｖ電源、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源及びバックアップ電源を主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して供給する。なお、各種スイッチやモータ等には、これらが接続される制御装置を介して動作電源が供給されることとなる。

【１５４４】

停電監視回路５４２は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１及び払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＫ１を出力する回路である。停電監視回路５４２は、電源部５４１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号ＳＫ１を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１へ出力する。この停電信号ＳＫ１の出力によって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電の発生を認識し、停電時処理（ＮＭＩ割込み処理）を実行する。

【１５４５】

なお、電源部５４１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【１５４６】

ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ３２３の状態に応じて主制御装置２６１のＲＡＭ５０３及び払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３のバックアップデータをクリアする回路である。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された際、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去信号ＳＫ２を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１に出力する。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された状態でパチンコ機１０の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１においてそれぞれのＲＡＭ５０３，５１３のデータがクリアされる。

【１５４７】

表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指示に従い、演出表示装置４２における装飾図柄の変動表示を実行するものである。この表示制御装置４５は、ＣＰＵ５２１と、プログラムＲＯＭ５２２と、ワークＲＡＭ５２３と、ビデオＲＡＭ５２４と、キャラクタＲＯＭ５２５と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）５２６と、入力ポート５２７と、出力ポート５２９と、バスライン５３０，５３１とを備えている。入力ポート５２７にはサブ制御装置２６２の入出力ポート５５４が接続されている。また、入力ポート５２７には、バスライン５３０を介して、ＣＰＵ５２１、プログラムＲＯＭ５２２、ワークＲＡＭ５２３、ＶＤＰ５２６が接続されている。また、ＶＤＰ５２６にはバスライン５３１を介して出力ポート５２９が接続されており、その出力ポート５２９には液晶表示装置たる演出表示装置４２が接続されている。

【１５４８】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から送信される表示コマンドを、入力ポート５２７を介して受信するとともに、受信コマンドを解析し又は受信コマン

ドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ５２６の制御（ＶＤＰ５２６に対する内部コマンドの生成）を実施する。これにより、演出表示装置４２における表示制御を行う。

【１５４９】

プログラムＲＯＭ５２２は、そのＣＰＵ５２１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するメモリであり、ワークＲＡＭ５２３は、ＣＰＵ５２１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。

【１５５０】

ビデオＲＡＭ５２４は、演出表示装置４２に表示される表示データを記憶するメモリであり、このビデオＲＡＭ５２４の内容を書き替えることにより、演出表示装置４２の表示内容が変更される。キャラクタＲＯＭ５２５は、演出表示装置４２に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するメモリである。

【１５５１】

ＶＤＰ５２６は、演出表示装置４２に組み込まれたＬＣＤドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ５２６はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ５２６は、ＣＰＵ５２１、ビデオＲＡＭ５２４等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ５２４に記憶される表示データを所定のタイミングで読み出して演出表示装置４２に表示させる。

【１５５２】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。本実施形態では、主制御装置２６１に設けられたＣＰＵ５０１は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて抽選を行うこととしている。具体的には、図７３に示すように、大当たり状態等を発生させるか否かの当否抽選に使用する当否乱数生成手段としての当否乱数カウンタＣＣ１と、大当たり種別の決定（種別抽選）に使用する種別決定カウンタＣＣ２と、演出表示装置４２においてリーチ状態を発生させるか否かの決定等に使用する変動選択カウンタＣＣ３と、当否乱数カウンタＣＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩと、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ（演出表示装置４２）の変動表示時間の決定等に使用する第１変動種別カウンタＣＳ１及び第２変動種別カウンタＣＳ２と、第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とさせるか否かの始動入球サポート抽選に使用する普通図柄乱数カウンタＣＣ４とを用いることとしている。尚、変動選択カウンタＣＣ３は、演出表示装置４２の装飾図柄を外れ変動させる際のリーチパターンの抽選にも使用される。また、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２は、演出表示装置４２における演出パターン選択（装飾図柄の変動パターン選択など）にも使用される。

【１５５３】

カウンタＣＣ１，ＣＣ２，ＣＣ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ１，ＣＳ２，ＣＣ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、上限値に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値がＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される（乱数初期値カウンタＣＩＮＩを除く）。

【１５５４】

ＲＡＭ５０３には、当否乱数カウンタＣＣ１、種別決定カウンタＣＣ２、及び、変動選択カウンタＣＣ３の各値が記憶される保留記憶手段としての特別変動保留エリアと、普通図柄乱数カウンタＣＣ４の値が記憶される普通変動保留エリアとが設けられている。

【１５５５】

特別変動保留エリアは、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備える第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアと、１つの実行エリアとを備えている。

【１５５６】

第１特別変動保留エリアの各保留エリアには、第１始動入賞部３３ＷＡへの入賞履歴に

合わせて、当否乱数カウンタＣＣ１、種別決定カウンタＣＣ２、及び変動選択カウンタＣＣ３の各値が時系列的に格納される。本実施形態では、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３に設けられた第１特別変動保留エリアが「第１始動条件の成立を所定の上限値（４つ）まで記憶可能な第１記憶手段（第１保留手段）」を構成する。

【１５５７】

第２特別変動保留エリアの各保留エリアには、第２始動入賞部３３ＷＢへの入賞履歴に合わせて、当否乱数カウンタＣＣ１、種別決定カウンタＣＣ２、及び変動選択カウンタＣＣ３の各値が時系列的に格納される。本実施形態では、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３に設けられた第２特別変動保留エリアが「第２始動条件の成立を所定の上限値（４つ）まで記憶可能な第２記憶手段（第２保留手段）」を構成する。

【１５５８】

尚、本実施形態では、特別変動保留エリアの実行エリアは１つであり、第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアに格納されているデータは、該データに基づく変動表示を行う際に、共通の実行エリアにシフトされることとなる。

【１５５９】

普通変動保留エリアは、４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）と、１つの実行エリアとを備えている。普通変動保留エリアの各保留エリアには、スルーゲート３４への遊技球の通過履歴に合わせて、普通図柄乱数カウンタＣＣ４の値が時系列的に格納される。

【１５６０】

かかる構成を採用することで、第１特別図柄表示装置４３Ａにおける第１変動表示、第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける第２変動表示、及び、普通図柄表示装置４１における変動表示をそれぞれ４回まで保留可能としている。

【１５６１】

各カウンタについて詳しく説明すると、当否乱数カウンタＣＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、終値としての上限値（つまり５９９）に達した後、始値としての下限値である０に戻る構成となっている。通常、当否乱数カウンタＣＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩの値が該当否乱数カウンタＣＣ１の次の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタＣＩＮＩは、当否乱数カウンタＣＣ１と同様のループカウンタであり（値＝０～５９９）、タイマ割込み毎に１回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。一方、当否乱数カウンタＣＣ１は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、当否乱数カウンタＣＣ１の値が当否乱数カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したタイミングで、当否乱数カウンタバッファに格納されている当否乱数カウンタＣＣ１の値が特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。

【１５６２】

本実施形態では、第１当否抽選（大当たり抽選）の当選確率が遊技モード（「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」のいずれかの遊技モード）に応じて変化するようなことはなく、大当たり状態となる当否乱数カウンタＣＣ１の値の数は３つで、その値は「７，２０７，４０７」である。すなわち、第１の当選確率である１／２００の確率で第１当否抽選（大当たり抽選）に当選し、大当たり状態が発生することとなる。尚、本実施形態では、第１当否抽選（大当たり抽選）を行う主制御装置２６１の機能により「第１抽選手段」が構成される。

【１５６３】

同様に、第２当否抽選（小当たり抽選）の当選確率が遊技モード（「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」のいずれかの遊技モード）に応じて変化するようなことはなく、小当たりとなる当否乱数カウンタＣＣ１の値の数は８４個で、その値は「９～５０，４０９～４５０」である。すなわち第２の当選確率である８４／６００（　約１／７）の確率で第２当否抽選（小当たり抽選）に当選し、小当たり状態が発生することと

なる。尚、本実施形態では、第２当否抽選（小当たり抽選）を行う主制御装置２６１の機能により「第２抽選手段」が構成される。

【１５６４】

また、第３当否抽選（時短当たり抽選）は、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づき「通常モード」中にのみ行われるものである。つまり、第３当否抽選（時短当たり抽選）は、実質的に「時短Ａモード」終了時に保留記憶されている残りの第２変動表示の実行中（残り保留消化中）にのみ行われるものである。従って、本実施形態では、「時短Ａモード（バトルステージ演出又はラッシュステージ演出）」の終了後に「第２変動表示の残り保留消化（継続チャンスステージ演出）」が行われている状態が「所定遊技状態」に相当する。

【１５６５】

時短当たりとなる当否乱数カウンタＣＣ１の値の数は６０個で、その値は「２１１～２３０，３１１～３３０，５１１～５３０」である。すなわち１／１０の確率で第３当否抽選（時短当たり抽選）に当選し、「時短Ｂモード」が発生する権利が得られることとなる。

【１５６６】

より詳しくは、当否乱数カウンタＣＣ１の値が「２１１～２３０」である場合は、「３０回時短当たり」が発生し、当否乱数カウンタＣＣ１の値が「３１１～３３０」である場合は、「４０回時短当たり」が発生し、当否乱数カウンタＣＣ１の値が「５１１～５３０」である場合は、「５０回時短当たり」が発生する。

【１５６７】

尚、後述するように、第３当否抽選（時短当たり抽選）は、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づいて行われる第１当否抽選（大当たり抽選）及び第２当否抽選（小当たり抽選）にて当選しなかった場合に実行される。

【１５６８】

ＲＯＭ５０２には、当否乱数カウンタＣＣ１の値がいずれかの当たりに対応するか否かの判定を行う際に参照される当否判定テーブルが設けられている。本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に対応した第１当否判定テーブル（「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」共通の第１当否判定テーブル）と、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に対応した第２当否判定テーブル（「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」共通の小当たり判定を含む第２当否判定テーブル、並びに、「通常モード」用の小当たり判定及び時短当たり判定を含む第２当否判定テーブル）とがある。

【１５６９】

種別決定カウンタＣＣ２は、例えば０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。

【１５７０】

ＲＯＭ５０２には、種別決定カウンタＣＣ２の値がいずれの大当たり種別に対応するかの判定を行う際に参照される種別判定テーブルが設けられている。本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に対応した第１種別判定テーブルと、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に対応した第２種別判定テーブルとが設けられている。

【１５７１】

そして、当否抽選にて大当たりに当選した場合に、種別決定カウンタＣＣ２の値に基づいて付与される大当たり状態の種別が決定され（種別抽選が行われ）、決定された種別の大当たり状態が付与されることとなる。

【１５７２】

本実施形態では、「通常モード（時短Ａモードについても同様）」において、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１当否抽選（大当たり抽選）にて直撃大当たり当選した場合には、５％の割合で「１５Ｒ大当たり」となり、９５％の割合で「４Ｒ大当たり」となる。

【１５７３】

一方、「時短Ｂモード」において、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１

当否抽選（大当たり抽選）にて直撃大当たり当選した場合には、１００％の割合で「１５Ｒ大当たり」となる（「４Ｒ大当たり」の割合は０％）。

【１５７４】

これに対し、遊技モードに関係なく、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第１当否抽選（大当たり抽選）にて直撃大当たり当選した場合、及び、小当たりを経由して第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部（Ｖ入賞領域）３２０ｃへの入球に基づいてＶ入賞大当たりが発生する場合には、４０％の割合で「１５Ｒ大当たり」となり、１０％の割合で「８Ｒ大当たり」となり、５０％の割合で「４Ｒ大当たり」となる。

【１５７５】

尚、種別決定カウンタＣＣ２は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、種別決定カウンタＣＣ２の値が種別決定カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したタイミングで、種別決定カウンタバッファに格納されている種別決定カウンタＣＣ２の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。

【１５７６】

変動選択カウンタＣＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２３８）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。本実施形態では、変動選択カウンタＣＣ３によって、装飾図柄に関してリーチ状態が発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ状態が発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ状態が発生しない「外れ（完全外れ）」とを抽選することとしている。

【１５７７】

ＲＯＭ５０２には、変動選択カウンタＣＣ３の値と各種リーチパターンとの対応関係を記憶しているリーチ判定テーブルが設けられている。

【１５７８】

変動選択カウンタＣＣ３は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、変動選択カウンタバッファに変動選択カウンタＣＣ３の値が格納される。そして、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したタイミングで、変動選択カウンタバッファに格納されている変動選択カウンタＣＣ３の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。

【１５７９】

また、２つの変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２のうち、一方の変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～２５５の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２５５）に達した後、下限値である０に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～３１の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり３１）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。

【１５８０】

加えて、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける変動表示の変動時間と、演出表示装置４２における変動表示の大まかな変動パターン（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のリーチパターン）とが変動パターンテーブルによって対応付けられており、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動時間が決まれば、演出表示装置４２の変動パターンも決まるようになっている。

【１５８１】

例えば、第１変動種別カウンタＣＳ１に基づいて変動時間が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２によって、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける停止表示態様が決定されるように構成してもよい。例えば「１５Ｒ大当たり」に対応する場合には、「１５Ｒ大当たり」に対応する停止表示態様のうちいずれかを決定する。尚、変動時間や変動パターンを決定するために使用されるカウンタ等は、上記構成に限定されるものではなく、機種毎に適宜変更可能である。

【１５８２】
　また、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、該通常処理の残余時間内でも繰り返し更新される。本実施形態では、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値に関しても、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したタイミングで、ＲＡＭ５０３の変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値が、ＲＡＭ５０３の特別変動保留エリアに格納される。
【１５８３】
　このように、始動入賞のタイミングで、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値を取得しておくことで、保留記憶された第１変動表示の第１変動時間、及び、第２変動表示の第２変動時間を、変動開始前に把握する（先読みする）ことができ、該情報を利用して、各種演出等を行うことが可能となる。尚、変動時間を先読みして演出を行うといった構成を必要としない場合には、演出表示装置４２による装飾図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２のバッファ値が取得されることとしてもよい。
【１５８４】
　なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、当否乱数カウンタＣＣ１、種別決定カウンタＣＣ２、変動選択カウンタＣＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。
【１５８５】
　また、普通図柄乱数カウンタＣＣ４は、例えば０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。普通図柄乱数カウンタＣＣ４は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、遊技球がスルーゲート３４を通過した時に普通図柄乱数カウンタＣＣ４の値が取得される。
【１５８６】
　そして、当選となる普通図柄乱数カウンタＣＣ４の値が取得された場合、普通図柄表示装置４１において変動表示が所定時間行われた後（普通図柄表示装置４１を構成する普図ランプが交互に点滅した後）、当選に対応する態様（点灯パターン）で停止表示され、第２始動入賞部３３ＷＢがそのときの遊技モードに応じたパターンで開放される。
【１５８７】
　本実施形態では、「低入球状態」において、当選となる乱数の値は「０，１」の２個である。一方、「高入球状態」において、当選となる乱数の値は、「０～２７」の２８個である。つまり、「低入球状態」時には１／１５の確率で第２始動入賞部３３ＷＢが開状態となり、「高入球状態」時には１４／１５の確率で第２始動入賞部３３ＷＢが開状態となる。
【１５８８】
　ＲＯＭ５０２には、普通図柄乱数カウンタＣＣ４の値が当選に対応するか否かの判定を行う際に参照されるサポート判定テーブルが設けられている。本実施形態では、「低入球状態」に対応した第１サポート判定テーブルと、「高入球状態」に対応した第２サポート判定テーブルとが設定されている。
【１５８９】
　次いで、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行される各制御処理を、フローチャートを参照しながら説明する。かかるＣＰＵ５０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停止信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理とＮＭＩ割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。
【１５９０】

図７６は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により例えば２ｍｓｅｃ毎に実行される。先ずステップＳＣ３０１では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置２６１に接続されている各種スイッチ（但し、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を除く）の状態を読み込むと共に、該スイッチの状態を判定して検知情報（入賞検知情報）を保存する。一方、検知情報がない場合には、そのまま次の処理に移行する。

【１５９１】

尚、各種入賞スイッチの検知情報があった場合、対応する賞球カウンタの値を加算する。また、後述する通常処理の外部出力処理において、各賞球カウンタの値に基づく賞球コマンドが払出制御装置３１１へ出力され、賞球コマンドに基づいて賞球が付与される（遊技球が払出される）。さらに、この賞球コマンドの出力に際して、各賞球カウンタの値がリセットされる。

【１５９２】

ステップＳＣ３０２では乱数初期値更新処理を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。

【１５９３】

また、ステップＳＣ３０３では乱数更新処理を実行する。具体的には、当否乱数カウンタＣＣ１、種別決定カウンタＣＣ２、変動選択カウンタＣＣ３、及び普通図柄乱数カウンタＣＣ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣＣ１，ＣＣ２，ＣＣ３，ＣＣ４の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１５９４】

その後、ステップＳＣ３０４では、第１始動入賞部３３ＷＡや第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球（入賞）に伴う始動入賞処理を実行し、ステップＳＣ３０５では、スルーゲート３４への遊技球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する。続くステップＳＣ３０６では、電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２に対して発射許可信号を送信する等の処理を行うための発射許可コマンド設定処理を行う。さらに、ステップＳＣ３０７では、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに遊技球が残存しているか否かの確認を行う残存球監視処理を行う。その後、タイマ割込み処理を一旦終了する。

【１５９５】

ここで、ステップＳＣ３０４の始動入賞処理について図７８のフローチャートを参照して説明する。尚、ＲＡＭ５０３には、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示の保留数をカウントする第１保留カウンタＮａ、及び、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留数をカウントする第２保留カウンタＮｂが設けられている。

【１５９６】

また、特別変動保留エリアの実行エリア及び各保留エリアには、当否乱数カウンタＣＣ１の値を記憶する当否乱数記憶エリア、種別決定カウンタＣＣ２の値を記憶する当選種別乱数記憶エリア、変動選択カウンタＣＣ３の値を記憶するリーチ乱数記憶エリア、第１変動種別カウンタＣＳ１の値を記憶する第１変動種別乱数記憶エリア、第２変動種別カウンタＣＳ２の値を記憶する第２変動種別乱数記憶エリア、及び、変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報を記憶するモード記憶エリアなど各種記憶エリアが設けられている。

【１５９７】

先ず、ステップＳＣ５０１では、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したか否かを第２始動入賞スイッチ２２４ｂの検知情報により判別する。該ステップＳＣ５０１で肯定判別された場合、ステップＳＣ５０２において、第１計数機能部である第２保留カウンタＮｂの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判別する。ステップＳＣ５０１又はＳＣ５０２で否定判別された場合には、ステップＳＣ５１０に移行する。一方

、ステップＳＣ５０２で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５０３に進み、第２保留カウンタＮｂを１インクメントする。

【１５９８】

続くステップＳＣ５０４では、第２変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する第２保留表示装置４６Ｂ（第２保留ランプ）の加算表示処理を行う。つまり、第２保留ランプが消灯状態であった場合には点灯させるための処理を行う。

【１５９９】

ステップＳＣ５０４の後、情報設定機能部であるステップＳＣ５０５の処理において、当否乱数カウンタＣＣ１、種別決定カウンタＣＣ２、変動選択カウンタＣＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の各値（当否乱数カウンタバッファ、種別決定カウンタバッファ、変動選択カウンタバッファ、及び、各変動種別カウンタバッファに記憶されている各値）を、第２特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初の保留エリア（当否乱数記憶エリア、当選種別乱数記憶エリア、リーチ乱数記憶エリア、並びに、第１及び第２変動種別乱数記憶エリア）に格納する。同時に、この第２変動表示が開始される際の遊技モードを特定し、その遊技モード情報をモード記憶エリアに格納する。ステップＳＣ５０５の後、ステップＳＣ５０６に移行する。

【１６００】

ステップＳＣ５０６では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＣ１の値が各種当たり（大当たり、小当たり、時短当たり）に対応する値であるか否かを判別する第２当否判定処理を行う。

【１６０１】

ここで、ステップＳＣ５０６の第２当否判定処理の詳細について、図７９（ｂ）を参照して説明する。

【１６０２】

先ず、ステップＳＣ５１１１では、遊技モードに対応する第２当否判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＣ１の値が、大当たりに対応する値「７」，「２０７」，「４０７」のいずれかと一致するか否かを判別する。ステップＳＣ５１１１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５１１２において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの大当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【１６０３】

一方、ステップＳＣ５１１１で否定判別された場合には、ステップＳＣ５１１３において、遊技モードに対応する第２当否判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＣ１の値が、小当たりに対応する値「９～５０，４０９～４５０」のいずれかと一致するか否かを判別する。ステップＳＣ５１１３で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５１１４において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの小当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【１６０４】

一方、ステップＳＣ５１１３で否定判別された場合には、ステップＳＣ５１１５において時短当否判定処理を実行した後、本処理を終了する。

【１６０５】

ここで、ステップＳＣ５１１５の時短当否判定処理の詳細について、図７９（ｃ）を参照して説明する。

【１６０６】

先ず、ステップＳＣ５１２１において、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された変動情報が「通常モード」にて行われる変動表示であるか否かを判定する。ステップＳＣ５１２１において否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【１６０７】

ステップＳＣ５１２１で肯定判別された場合、すなわち「通常モード」で行われる第２変動表示である場合には、ステップＳＣ５１２２へ移行する。

【１６０８】
ステップＳＣ５１２２では、「通常モード」に対応する第２当否判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＣ１の値が、「３０回時短当たり」に対応する値「２１１～２３０」のいずれかと一致するか否かを判別する。
【１６０９】
ステップＳＣ５１２２で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５１２３において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの３０回時短当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。
【１６１０】
ステップＳＣ５１２２で否定判別された場合には、ステップＳＣ５１２４において、「通常モード」に対応する第２当否判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＣ１の値が、「４０回時短当たり」に対応する値「３１１～３３０」のいずれかと一致するか否かを判別する。
【１６１１】
ステップＳＣ５１２４で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５１２５において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの４０回時短当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。
【１６１２】
ステップＳＣ５１２４で否定判別された場合には、ステップＳＣ５１２６において、「通常モード」に対応する第２当否判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＣ１の値が、「５０回時短当たり」に対応する値「５１１～５３０」のいずれかと一致するか否かを判別する。
【１６１３】
ステップＳＣ５１２６で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５１２７において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの５０回時短当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。一方、ステップＳＣ５１２６で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１６１４】
図７８の説明に戻り、ステップＳＣ５０６に続くステップＳＣ５０７では、ステップＳＣ５０６で当否乱数カウンタＣＣ１の値が大当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＣ２の値に基づいて、大当たり種別を判別する第２種別判定処理を行う。
【１６１５】
ここで、ステップＳＣ５０７の第２種別判定処理について、図８０（ｂ）を参照して説明する。第２種別判定処理では、先ずステップＳＣ５３００では、直前に行われた第２当否判定処理にて、大当たり予定フラグがオン設定されたか否かを判別する。ステップＳＣ５３００で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１６１６】
一方、ステップＳＣ５３００で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５３０１において、第２種別判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＣ２の値が、「１５Ｒ大当たり」に対応する値「０～７」と一致するか否かを判別する。ステップＳＣ５３０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５３０２において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの１５Ｒ大当たりフラグをオンにしてから、本処理を終了する。
【１６１７】
一方、ステップＳＣ５３０１で否定判別された場合には、ステップＳＣ５３０３において、第２種別判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＣ２の値が、「８Ｒ大当たり」に対応する「８～１７」であるか否かを判別する。ステップＳＣ５３０３で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５３０４において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの８Ｒ大当たりフラグをオンにし

てから、本処理を終了する。
【１６１８】
一方、ステップＳＣ５３０３で否定判別された場合、すなわち、種別決定カウンタＣＣ２の値が「１８，１９」である場合には、ステップＳＣ５３０５において、第２種別判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの４Ｒ大当たりフラグをオンにしてから、本処理を終了する。
【１６１９】
図７８の説明に戻り、ステップＳＣ５０７に続くステップＳＣ５０８では、第２変動表示の第２変動時間を判定する第２変動時間判定処理を行う。ここで、該第２変動変動表示開始時の遊技モードが「通常モード」である場合には、「通常モード」用の第２通常変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第２変動時間を把握する。該第２変動変動表示開始時の遊技モードが「時短Ａモード」である場合には、「時短Ａモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第２変動時間を把握する。また、該第２変動変動表示開始時の遊技モードが「時短Ｂモード」である場合には、「時短Ｂモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第２変動時間を把握する。ここで把握された変動時間は、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアに記憶される。但し、ここで同保留エリアの第１変動種別カウンタＣＳ１の値は消去しない。
【１６２０】
尚、本実施形態では、上述した「通常モード」用の第２通常変動時間決定テーブル、並びに、「時短Ａモード」用の第２短縮変動時間決定テーブル、及び「時短Ｂモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルとして、それぞれ「大当たり用」、「小当たり用」、「時短当たり用」及び「外れ用」のテーブルが設けられている。
【１６２１】
さらに、本実施形態では、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３において、遊技モードの判定に際して参照するモード記憶エリアが設けられている。モード記憶エリアには、「通常モード」に対応する「１１」、「時短Ａモード」に対応する「２１」、「時短Ｂモード」に対応する「３１」のいずれかの値が記憶される。
【１６２２】
これに対応して、サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３においても、サブ制御装置２６２が遊技モードの判定に際して参照するモード記憶エリアが設けられている。主制御装置２６１において設定された遊技モード情報は、遊技モードが切替え設定される毎に次回の外部出力処理（ステップＳＣ２０１参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。
【１６２３】
ステップＳＣ５０８に続くステップＳＣ５０９では、先発コマンドの設定処理を行う。尚、この先発コマンドには、第２当否判定処理、第２種別判定処理、及び、第２変動時間判定処理の結果を示す変動情報（変動表示の内容を決定するために使用される情報）や、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢのどちらへの入球を契機とする変動情報であるのかを示す情報、第２変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報などが含まれ、次回の外部出力処理（ステップＳＣ２０１参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。
【１６２４】
ステップＳＣ５０９の処理の後、又は、ステップＳＣ５０１、或いは、ステップＳＣ５０２で否定判別された場合には、ステップＳＣ５１０において、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡに入賞したか否かを第１始動入賞スイッチ２２４ａの検知情報により判別する。該ステップＳＣ５１０で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１６２５】
一方、ステップＳＣ５１０で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５１１において、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示の保留数をカウントする第２計数機能部である第１保留カウンタＮａの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であ

るか否かを判別する。該ステップＳＣ５１１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＣ５１１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５１２に進み、第１保留カウンタＮａを１インクメントする。

【１６２６】

続くステップＳＣ５１３では、数値情報（特定数値情報）である第１変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する第１保留表示装置４６Ａ（第１保留ランプ）の加算表示処理を行う。つまり、左右一対の第１保留ランプが両方とも消灯状態であった場合には左側の第１保留ランプを点灯させ、左側の第１保留ランプが点灯状態であり右側の第１保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点灯させ、左右両方の第１保留ランプが点灯状態であった場合には右側の第１保留ランプを点灯させたまま左側の第１保留ランプを点滅させ、左側の第１保留ランプが点滅状態であり右側の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点滅させるための処理を行う。

【１６２７】

ステップＳＣ５１３の後、情報設定機能部であるステップＳＣ５１４の処理において、当否乱数カウンタＣＣ１、種別決定カウンタＣＣ２、変動選択カウンタＣＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の各値を、第１特別変動保留エリアの空いている保留エリア（当否乱数記憶エリア、当選種別乱数記憶エリア、リーチ乱数記憶エリア、及び、第１及び第２変動種別乱数記憶エリア）に格納する。同時に、現在の変動回数カウンタＡ，Ｂの値等を基に、この第１変動表示が開始される際の遊技モードを特定し、その遊技モード情報をモード記憶エリアに格納する。ステップＳＣ５１４の後、ステップＳＣ５１５に移行する。

【１６２８】

ステップＳＣ５１５では、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＣ１の値が大当たりに対応する値であるか否かを判別する第１当否判定処理を行う。

【１６２９】

ここで、ステップＳＣ５１５の第１当否判定処理の詳細について、図７９（ａ）を参照して説明する。

【１６３０】

先ず、ステップＳＣ５１０１では、第１当否判定テーブルを参酌して、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＣ１の値が、大当たりに対応する値「７」，「２０７」，「４０７」のいずれかと一致するか否かを判別する。ステップＳＣ５１０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５１０２において、第１特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの大当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。一方、ステップＳＣ５１０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【１６３１】

図７８の説明に戻り、ステップＳＣ５１５に続くステップＳＣ５１６では、ステップＳＣ５１５で当否乱数カウンタＣＣ１の値が大当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＣ２の値に基づいて、大当たり種別を判別する第１種別判定処理を行う。

【１６３２】

ここで、ステップＳＣ５１６の第１種別判定処理について、図８０（ａ）を参照して説明する。先ず、ステップＳＣ５２０１では、直前に行われた第１当否判定処理にて、大当たり予定フラグがオン設定されたか否かを判別する。ステップＳＣ５２０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【１６３３】

一方、ステップＳＣ５２０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５２０２において、第１種別判定テーブルを参酌し、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＣ２の値が、「１５Ｒ大当たり」に対応する値「０」と一致するか否かを判別する。ステップＳＣ５２０２で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５２０３において１５Ｒ大当たりフラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【１６３４】
一方、ステップＳＣ５２０２で否定判別された場合には、ステップＳＣ５２０４において、４Ｒ大当たりフラグをオンにしてから、本処理を終了する。
【１６３５】
図７８の説明に戻り、ステップＳＣ５１６に続くステップＳＣ５１７では、ステップＳＣ５１５で当否乱数カウンタＣＣ１の値が大当たりに対応する値ではない（外れである）と判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された変動選択カウンタＣＣ３の値に基づいて、リーチの種別を判別するリーチ判定処理を行う。
【１６３６】
ここで、ステップＳＣ５１７のリーチ判定処理について、図８１を参照して説明する。先ず、ステップＳＣ５４０１では、直前に行われた第１当否判定処理にて、大当たり予定フラグが設定されたか否かを判別する。ステップＳＣ５４０１で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１６３７】
一方、ステップＳＣ５４０１で否定判別された場合、すなわち、外れとなる場合には、ステップＳＣ５４０２において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに特別変動保留エリアに記憶された変動選択カウンタＣＣ３の値が、「前後外れリーチ」に対応する値「０、１」のどちらかと一致するか否かを判別する。ステップＳＣ５４０２で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５４０３において、前後外れリーチの発生を示す前後フラグをオンにした後、本処理を終了する。
【１６３８】
一方、ステップＳＣ５４０２で否定判別された場合には、ステップＳＣ５４０４において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに特別変動保留エリアに記憶された変動選択カウンタＣＣ３の値が、「前後外れ以外リーチ」に対応する値「２～２１」のいずれかと一致するか否かを判別する。該ステップＳＣ５４０４で肯定判別された場合には、ステップＳＣ５４０５において前後以外フラグをオンにした後、本処理を終了する。
【１６３９】
また、ステップＳＣ５４０４で否定判別された場合、すなわち、リーチ状態を経ることなく変動表示が終了する「完全外れ」となる場合には、そのまま本処理を終了する。
【１６４０】
図７８の説明に戻り、ステップＳＣ５１７に続くステップＳＣ５１８では、第１変動表示の第１変動時間を判定する第１変動時間判定処理を行う。つまり、該第１変動変動表示開始時の遊技モードが「通常モード」である場合には、「通常モード」用の第１通常変動時間決定テーブルを参照して、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第１変動時間を把握する。該第１変動変動表示開始時の遊技モードが「時短Ａモード」である場合には、「時短Ａモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第１変動時間を把握する。該第１変動変動表示開始時の遊技モードが「時短Ｂモード」である場合には、「時短Ｂモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第１変動時間を把握する。ここで把握された変動時間は、第１特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアに記憶される。但し、ここで同保留エリアの第１変動種別カウンタＣＳ１の値は消去しない。
【１６４１】
尚、本実施形態では、上述した「通常モード」用の第１通常変動時間決定テーブル、並びに、「時短Ａモード」用の第１短縮変動時間決定テーブル、及び「時短Ｂモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルとして、それぞれ「大当たり用」、「前後外れリーチ用」、「前後以外外れリーチ用」及び「完全外れ用」のテーブルが設けられている。また、例えば「完全外れ用」の変動時間決定テーブルに関して、「保留数１個及び２個用（通常変動時間）」、「保留数３個用（短縮変動時間）」、「保留数４個用（短縮変動時間）」などの変動時間決定テーブルを設け、第１特別変動保留エリアに保留記憶された変動表示の保留数に応じて、参照する変動時間決定テーブル（変動時間）を変更する構成としてもよ

い。これにより、保留記憶された第１変動表示が順次実行されている状態においては、その時点で保留記憶されている実行予定の第１変動表示の数に応じて、外れ時用の第１変動表示の短縮時間を設定することができる。ここで、例えば所定の変動表示を実行する際に「保留数４個用」の変動時間決定テーブルを参照する状況において、該変動表示が大当たり等の各種当たりに対応する変動表示である場合には、「大当たり用」の変動時間決定テーブルを優先する構成としてもよい。

【１６４２】

ステップＳＣ５１８の後、ステップＳＣ５１９において、先発コマンドの設定処理を行い、本処理を終了する。尚、この先発コマンドには、第１当否判定処理、第１種別判定処理、リーチ判定処理、及び、第１変動時間判定処理の結果を示す変動情報（変動表示の内容を決定するために使用される情報）や、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢのどちらへの入球を契機とする変動情報であるのかを示す情報、第１変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報などが含まれ、次回の外部出力処理（ステップＳＣ２０１参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。

【１６４３】

尚、本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球が入球すると、当否乱数カウンタＣＣ１の値等が直接、特別変動保留エリアに記憶され、その後、当否判定処理等が実行される構成となっているが、特にこのような構成に限定されるものではない。例えば、当否乱数カウンタＣＣ１の値等を取得した際にこれらのカウンタ値を一時的に記憶する仮記憶エリアを設け、該仮記憶エリアに記憶された情報に関し、当否判定処理等を実行した後、対応する特別変動保留エリアの保留エリアに記憶する構成を採用してもよい。

【１６４４】

次に、ステップＳＣ３０５のスルーゲート通過処理について図８２のフローチャートを参照して説明する。

【１６４５】

ステップＳＣ６０１では、遊技球がスルーゲート３４を通過したか否かをスルーゲートスイッチ２２５の検知情報により判別する。ステップＳＣ６０１で否定判別された場合、そのまま本処理を終了する。

【１６４６】

一方、ステップＳＣ６０１にて肯定判別された場合、すなわち、遊技球がスルーゲート３４を通過したと判別されると、ステップＳＣ６０２において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の保留数をカウントする普通保留カウンタＮｃの値が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判別する。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＣ６０２で肯定判別された場合、すなわち、スルーゲート３４への遊技球の通過が確認され、且つ、普通保留カウンタＮｃの値＜４であることを条件にステップＳＣ６０３に進み、普通保留カウンタＮｃを１インクリメントする。

【１６４７】

また、続くステップＳＣ６０４では、普通図柄表示装置４１における変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する普通保留表示装置４４（普通保留ランプ）の加算表示処理を行う。つまり、左右一対の普通保留ランプが両方とも消灯状態であった場合には左側の普通保留ランプを点灯させ、左側の普通保留ランプが点灯状態であり右側の普通保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを点灯させ、左右両方の普通保留ランプが点灯状態であった場合には右側の普通保留ランプを点灯させたまま左側の普通保留ランプを点滅させ、左側の普通保留ランプが点滅状態であり右側の普通保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを点滅させるための処理を行う。

【１６４８】

ステップＳＣ６０４の後、ステップＳＣ６０５において、当否に関わる乱数を取得する。具体的には、上記ステップＳＣ３０３の乱数更新処理で更新した普通図柄乱数カウンタＣＣ４の値を、ＲＡＭ５０３の普通変動保留エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリア

に格納する。その後、スルーゲート通過処理を終了する。
【１６４９】
次に、ステップＳＣ３０６の発射許可コマンド設定処理について、図８３を参照して説明する。
【１６５０】
先ず、ステップＳＣ７０１では、発射制御回路３１２から発射状態信号を受信している状態であることを示す発射許可フラグがオン設定されているか否かを判別する。尚、発射状態信号は、発射制御回路３１２が、ハンドル１８からのタッチ信号、及び、発射スイッチ信号と、払出制御装置３１１からのＣＲユニット接続信号とを受信している場合に、発射制御回路３１２から主制御装置２６１に送信されるようになっている。
【１６５１】
ステップＳＣ７０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ７０２において、発射状態信号を受信しているか否かを判別する。ステップＳＣ７０２で否定判別された場合、ステップＳＣ７０３において、発射許可フラグをオフしてから、本処理を終了する。
【１６５２】
一方、ステップＳＣ７０２で肯定判別された場合には、ステップＳＣ７０４において、遊技球の発射間隔を計るために使用される発射タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ７０４で否定判別された場合には、ステップＳＣ７０７において、発射タイマの値を１減算してから、本処理を終了する。
【１６５３】
一方、ステップＳＣ７０４で肯定判別された場合には、ステップＳＣ７０５において、主制御装置２６１から、発射制御回路３１２に対して発射許可信号を送信する。続くステップＳＣ７０６では、発射許可フラグをオフする。ステップＳＣ７０６の後、本処理を終了する。
【１６５４】
また、ステップＳＣ７０１で否定判別された場合には、ステップＳＣ７０８において、発射状態信号を受信しているか否かを判別する。ステップＳＣ７０８で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＣ７０８で肯定判別された場合には、ステップＳＣ７０９において、発射許可フラグをオン設定する。
【１６５５】
続くステップＳＣ７１０では、発射制御回路３１２に対して球送り信号を送信する。さらに、ステップＳＣ７１１において、発射タイマに対して０．６秒に相当する「３００」を設定する。これにより、球送り装置６３により遊技球が発射位置に確実にセットされてから、遊技球が発射装置６０により打出されるように構成されるとともに、主制御装置２６１が発射制御回路３１２から発射状態信号を受信し続けている状態において、主制御装置２６１から発射許可信号が０．６秒間隔で送信され、０．６秒間隔で遊技球が発射装置６０により発射されるようになっている。ステップＳＣ７１１の後、本処理を終了する。
【１６５６】
尚、発射制御回路３１２では、主制御装置２６１から発射許可信号を受信した場合に、ハンドル１８、及び、払出制御装置３１１から、タッチ信号、発射スイッチ信号、及び、ＣＲユニット接続信号の全てを受信しているか否かを判別し、肯定判別された場合に、発射装置６０（発射ソレノイド）を駆動させ、遊技球を発射させるための発射処理が行われるようになっている。尚、発射制御回路３１２は、ダイヤル位置信号に基づいて、遊技球の発射強さ（発射速度）に関する発射装置６０の調節制御を行う。これにより、遊技球が、調節された強さで発射装置６０により打ち出されるようになっている。
【１６５７】
また、発射制御回路３１２は、主制御装置２６１から球送り信号を受信した場合に、発射レール６１のうち発射装置６０にて遊技球が発射されることとなる発射位置に遊技球がセットされていることを検知する準備球検知センサを確認し、発射位置に遊技球がセットされていないことが確認された場合には、球送り装置６３を駆動させ、遊技球を発射位置

にセットするための球送り処理を行う。
【１６５８】
図７７は、ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により停電の発生等によるパチンコ機１０の電源断時に実行される。このＮＭＩ割込みにより、電源断時の主制御装置２６１の状態がＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶される。
【１６５９】
すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＣＰＵ５０１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始し、ステップＳＣ４０１において、電源断の発生情報の設定として電源断の発生情報をＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶してＮＭＩ割込み処理を終了する。
【１６６０】
なお、上記のＮＭＩ割込み処理は払出制御装置３１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込みにより、電源断の発生情報がＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子に出力され、ＣＰＵ５１１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始する。その内容は上記説明の通りである。
【１６６１】
次に、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行されるメイン処理の流れを図７４のフローチャートを参照しながら説明する。このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。
【１６６２】
先ず、ステップＳＣ１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップＳＣ１０２では、ＲＡＭアクセスを許可する。
【１６６３】
その後、ＣＰＵ５０１内のＲＡＭ５０３に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップＳＣ１０３では、電源・発射制御装置３１０の電源回路３１３に設けたＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されているか否かを判別し、押下されていれば、バックアップデータをクリア（消去）するべく、ステップＳＣ１１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下されていなければ、続くステップＳＣ１０４で、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここで、設定されていなければ、バックアップデータは記憶されていないので、この場合もステップＳＣ１１２へ移行する。バックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＣ１０５でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＣ１０６では、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ここで算出したＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、この場合もステップＳＣ１１２へ移行する。
【１６６４】
ステップＳＣ１１２の処理では、サブ制御装置２６２及び払出制御装置３１１等を初期化するために、初期化コマンドを送信する。その後、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＣ１１３等）に移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ５０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【１６６５】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源が投入される。従って、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮされていれば、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＣ１１３等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳＣ１１３等）に移行する。つまり、ステップＳＣ１１３ではＲＡＭ５０３の使用領域を０にクリアし、続くステップＳＣ１１４ではＲＡＭ５０３の初期値を設定する。その後、ステップＳＣ１１１で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【１６６６】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押されていない場合（ステップＳＣ１０３：ＮＯ）には、電源断の発生情報が設定されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＣ１０７では、電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＣ１０８では、電源断の発生情報をクリアする。

【１６６７】
ステップＳＣ１０９では、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に復帰させるコマンドを送信する。ステップＳＣ１１０では、使用レジスタをＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａから復帰させる。その後、ステップＳＣ１１１で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【１６６８】
次に、通常処理の流れを図７５のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳＣ２０１～ＳＣ２１１の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳＣ２１２，ステップＳＣ２１３のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【１６６９】
先ずステップＳＣ２０１では、前回の通常処理で更新された特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂや第２始動入賞部３３ＷＢ等の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信したり、コマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信したりする外部出力処理を実行する。

【１６７０】
例えば、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける変動表示を開始させる場合に、演出表示装置４２における装飾図柄の変動表示等による演出を開始させるべく、変動パターンコマンドをサブ制御装置２６２に送信する。変動パターンコマンドを入力したサブ制御装置２６２は、かかる各種コマンドに基づいて、演出表示装置４２の表示態様（変動時間や演出パターンなど）を決定し、該表示態様を演出表示装置４２において表示するように表示制御装置４５に対し指示を出す。

【１６７１】
変動パターンコマンドには、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチといった装飾図柄の変動パターンを特定する情報が含まれている。一方、サブ制御装置２６２には、これらの変動パターンコマンドと装飾図柄の変動パターンとの関係がテーブルで記憶されている。そして、サブ制御装置２６２は、変動パターンコマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターン等を決定し、表示制御装置４５や音声等の制御を行う。

【１６７２】
ここで、装飾図柄の変動パターンについて説明する。「ノーマルリーチ」は、装飾図柄の変動表示以外には特段の演出表示がされないリーチパターンである。「スーパーリーチ」は、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外にも、演出表示装置４２にキャラクタ等が表示され、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。「プレミアムリーチ」は、大当たり状態が発生する際にのみ導出され得

る演出態様であり、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外に、スーパーリーチとは異なるパターンのキャラクタ等が表示される態様で行われ、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。加えて、「完全外れ」は、いずれのリーチ状態にもならずに、装飾図柄の変動表示が停止表示される変動パターンである。

【１６７３】

また、サブ制御装置２６２は、変動パターンコマンドに含まれる変動パターン、及び、変動時間の情報に基づき、演出表示装置４２における装飾図柄の変動表示の停止図柄（停止図柄の組合わせ）を決定して、変動時間経過後に停止表示させる。つまり、大当たり（「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」、「４Ｒ大当たり」）に当選した場合には、１～９のいずれか同じ数字のゾロ目からなる装飾図柄の組合わせ（大当たり図柄の組合わせ）で変動表示が停止表示される。

【１６７４】

前後外れ図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」に対応するものである。前後外れ以外図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」に対応するものである。完全外れ図柄の組合わせは、リーチすら発生しない「完全外れ」に対応するものである。

【１６７５】

尚、主制御装置２６１において、大当たり図柄の組合わせ、前後外れ図柄の組合わせ、前後外れ以外図柄の組合わせ、及び、完全外れ図柄の組合わせのいずれかを指定する図柄コマンドを設定し、変動パターンコマンドとともにサブ制御装置２６２に出力するような構成としてもよい。

【１６７６】

図７５の説明に戻り、ステップＳＣ２０２では、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新を実行する。より具体的には、他のカウンタと同様に、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値（本実施形態では２５５、３１）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１６７７】

続くステップＳＣ２０３では、払出制御装置３１１より受信した賞球計数信号を読み込む。次に、ステップＳＣ２０４では、払出制御装置３１１より受信した払出異常信号を読み込む。

【１６７８】

その後、ステップＳＣ２０５では、第２特別表示制御処理を実行する。この処理では、第２特別図柄表示装置４３Ｂに関する制御が行われると共に、各種当たり（大当たり、小当たり、時短当たり）の判定や、第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び演出表示装置４２における変動表示の設定などが行われる。この第２特別表示制御処理の詳細は後述する。

【１６７９】

さらに、ステップＳＣ２０６では、第１特別表示制御処理を実行する。この処理では、第１特別図柄表示装置４３Ａに関する制御が行われると共に、大当たりの判定や第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２における変動表示（演出表示装置４２における装飾図柄の変動パターン）の設定などが行われる。この第１特別表示制御処理の詳細は後述する。

【１６８０】

ステップＳＣ２０７では、可変入賞装置制御処理を実行する。この処理では、第１可変入賞装置３２Ａ及び第２可変入賞装置３２Ｂに関する制御が行われる。可変入賞装置制御処理の詳細は後述する。

【１６８１】

ステップＳＣ２０８では、普通表示制御処理を実行する。この処理では、普通図柄表示

装置４１に関する制御が行われる。この普通表示制御処理の詳細は後述する。
【１６８２】
ステップＳＣ２０９では、始動入賞部制御処理を実行する。この処理では、開閉する羽根部材３３ＷＢｂを具備する第２始動入賞部３３ＷＢに関する制御が行われる。この始動入賞部制御処理の詳細は後述する。
【１６８３】
その後は、ステップＳＣ２１０において、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここでバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていなければ、ステップＳＣ２１１で、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本例では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、既に所定時間が経過していれば、ステップＳＣ２０１へ移行し、上記ステップＳＣ２０１以降の処理を繰り返し実行する。
【１６８４】
一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新を繰り返し実行する（ステップＳＣ２１２、ステップＳＣ２１３）。
【１６８５】
つまり、ステップＳＣ２１２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本例では５９９）に達した際０にクリアする。
【１６８６】
また、ステップＳＣ２１３では、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新を実行する（前記ステップＳＣ２０２と同様）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本例では２５５，３１）に達した際それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の変更値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。
【１６８７】
ここで、ステップＳＣ２０１～ＳＣ２１０の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定ではなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち当否乱数カウンタＣＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２についてもランダムに更新することができる。
【１６８８】
また、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば（ステップＳＣ２１０：ＹＥＳ）、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＣ２１４以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＣ２１４において各割込み処理の発生を禁止し、ステップＳＣ２１５において、ＣＰＵ５０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＣ２１６において、スタックポインタの値をバックアップエリア５０３ａに記憶する。
【１６８９】
その後、ステップＳＣ２１７において、電源が遮断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置（払出制御装置３１１等）に対して送信する。そして、ステップＳＣ２１８でＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリア５０３ａに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。その後、ステップＳＣ２１９でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。
【１６９０】
なお、ステップＳＣ２１０の処理は、ステップＳＣ２０１～ＳＣ２０９で行われる遊技

の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるステップＳＣ２１２、ＳＣ２１３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置２６１の通常処理において、各処理の終了時に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５０３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、主制御装置２６１の処理の負担を軽減することができる。さらに、データの記憶前に割込み処理の発生を禁止（ステップＳＣ２１４）するので、電源が遮断されたときのデータが変更されることを防止でき、電源遮断前の状態を確実に記憶することができる。

【１６９１】

次に、前記ステップＳＣ２０６の第１特別表示制御処理について図８４のフローチャートを参照して説明する。

【１６９２】

先ず、ステップＳＣ８００では、第１特別図柄表示装置４３Ａの第１変動表示の後に設定される変動インターバルの残り時間を計測するための変動インターバルタイマの値が「０」であるか否かを判別する。

【１６９３】

ステップＳＣ８００で否定判別された場合、すなわち、変動インターバルの期間内である場合には、ステップＳＣ８１９において、変動インターバルタイマの値を減算してから、本処理を終了する。つまり、例えば変動インターバルを１秒（１０００ｍｓｅｃ）として、変動インターバルタイマに「２４９（ステップＳＣ８００の前にステップＳＣ８１９が行われる構成とする場合には「２５０」）」が設定されていた場合には、該処理において、４ｍｓｅｃ毎に変動インターバルタイマの値が「１」減算され、１秒後に「０」となる。

【１６９４】

一方、ステップＳＣ８００で肯定判別された場合、すなわち、変動インターバルではない場合には、ステップＳＣ８０１において、詳しくは後述する当たり状況記憶エリアを参照し、今現在、大当たり状態及び小当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。

【１６９５】

尚、大当たり状態中には、第１特別図柄表示装置４３Ａ、又は、第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて大当たりに対応する表示態様が停止表示されてから第１可変入賞装置３２Ａが開放されるまでの間のオープニング期間と、第１可変入賞装置３２Ａが開状態とされるラウンド期間と、ラウンド期間とラウンド期間の間において第１可変入賞装置３２Ａが閉状態とされるインターバル期間と、最終ラウンドの後、第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂにて変動表示が開始可能となるまでのエンディング期間とが含まれる。

【１６９６】

また、小当たり状態中には、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態とされるラウンド期間と、ラウンド期間とラウンド期間の間において第２可変入賞装置３２Ｂが閉状態とされるインターバル期間とが含まれる。

【１６９７】

本実施形態の当たり状況記憶エリアは、大当たり状態や小当たり状態以外の状態のときには「０」が記憶されており、大当たり状態においては、オープニング期間及びインターバル期間のときに「１」、ラウンド期間のときに「２」、エンディング期間のときに「３」が記憶されている。また、小当たり状態においては、第１ラウンドのときに「４」、第１ラウンドの後のインターバル期間のときに「５」、第２ラウンドのときに「６」が記憶されている。すなわち、該ステップＳＣ８０１では、当たり状況記憶エリアに「０」が記憶されているか否かを判別して、大当たり状態中又は小当たり状態中であるか否かを判別する。

【１６９８】
ステップＳＣ８０１で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＣ８０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ８０２において、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて第２変動表示中であることを示す特図２表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＣ８０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１６９９】
ステップＳＣ８０２で否定判別された場合には、ステップＳＣ８０３に進み、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留数をカウントする第２保留カウンタＮｂが０よりも大きいか否かを判別する。
【１７００】
ステップＳＣ８０３で否定判別された場合には、ステップＳＣ８０４において、第１特別図柄表示装置４３Ａにて第１変動表示中であることを示す特図１表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。
【１７０１】
ステップＳＣ８０４で否定判別された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態中ではなく、さらに第１変動表示中又は第２変動表示中でもなく、第２変動表示が１つも保留記憶されていない場合に、ステップＳＣ８０５に進み、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示の保留数をカウントする第１保留カウンタＮａが０よりも大きいか否かを判別する。
【１７０２】
つまり、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて第２変動表示中である場合、又は、第２変動表示が１つでも保留記憶されている場合には、第１特別図柄表示装置４３Ａにおいて新たに第１変動表示を開始させることができないように構成されている。
【１７０３】
そして、ステップＳＣ８０５で肯定判別された場合には、更新機能部又は減算機能部となるステップＳＣ８０６の処理において、第１保留カウンタＮａから１を減算する。続くステップＳＣ８０７では、第１特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。
【１７０４】
ステップＳＣ８０７の後、ステップＳＣ８０８において、第１変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する第１保留表示装置４６Ａ（第１保留ランプ）の減算表示処理を行う。つまり、左右一対の第１保留ランプが両方とも点滅状態であった場合には左側の第１保留ランプを点滅させたまま右側の第１保留ランプを点灯させ、左側の第１保留ランプが点滅状態であり右側の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点灯させ、左右両方の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左側の第１保留ランプを点灯させたまま右側の第１保留ランプを消灯させ、左側の第１保留ランプが点灯状態であり右側の第１保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを消灯させるための処理を行う。ステップＳＣ８０８の後、ステップＳＣ８０９において第１変動表示設定処理を行ってから、本処理を終了する。
【１７０５】
一方、上記ステップＳＣ８０５で否定判別された場合には、ステップＳＣ８１１において、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂの両方において、それぞれ変動表示が行われていない変動待機状態であることに対応する表示態様（例えば、下列の右から１番目及び２番目の第１特図ランプ、又は、第２特図ランプのみが点灯する態様）を導出するための待機表示設定（サブ制御装置２６２へ出力する待機表示コマンドの設定等）を行った後、本処理を終了する。

【１７０６】
つまり、本実施形態の第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂは、変動停止後、その停止態様が変動インターバルの間は（当否抽選の結果を示す態様で）維持されることとなるが、変動インターバルが終了すると、変動待機状態であることを示す表示態様に切替えられるようになっている。
【１７０７】
尚、演出表示装置４２において変動待機状態であることを示す表示態様には、第１待機表示態様と、第２待機表示態様とがあり、待機表示コマンドを受けたサブ制御装置２６２は、先ず、演出表示装置４２の明るさが保たれたまま、装飾図柄の変動表示の停止表示態様がほぼそのまま維持される第１待機表示態様とするとともに、第１待機表示態様が導出されてからの時間を計測する待機時間計測タイマに対し、所定時間に対応する値（例えば、３０秒に対応する値）を設定するように構成してもよい。さらに、待機時間計測タイマの値が所定時間毎に減算されて「０」になった場合に、演出表示装置４２の明るさが暗くされ、表示態様も簡略化される（例えば、装飾図柄が表示されない等）第２待機表示態様とされるように構成してもよい。
【１７０８】
ここで、ステップＳＣ８０９の第１変動表示設定処理の詳細について図８５を参照して説明する。
【１７０９】
先ず、ステップＳＣ９００では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている当否乱数カウンタＣＣ１の値が大当たりに対応する「７」であるか否かを判別する。尚、ステップＳＣ９００において、特別変動保留エリアの実行エリアの大当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別することで、大当たりに対応する第１変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。
【１７１０】
ステップＳＣ９００で肯定判別された場合には、ステップＳＣ９０１において、モード記憶エリアに、「時短Ｂモード」に対応する「３１」が記憶されているか否かを判別する。
【１７１１】
ステップＳＣ９０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ９０２において、特別変動保留エリアの実行エリアに１５Ｒ大当たりフラグをオンにしてから、ステップＳＣ９０３へ移行する。
【１７１２】
ステップＳＣ９０１で否定判別された場合には、ステップＳＣ９０４に移行し、特別変動保留エリアの実行エリアにおいて、既に１５Ｒ大当たりフラグがオン設定されているか否か判別する。ステップＳＣ９０４において、肯定判別された場合にはステップＳＣ９０３へ移行する。
【１７１３】
ステップＳＣ９０３においては、１５Ｒ大当たりパターン設定処理を行う。１５Ｒ大当たりパターン設定処理は、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２において、実行エリアに記憶された変動情報に対応する変動表示及び演出表示を実行させるための処理である（後述する各種パターン設定処理についても同様）。ここでは、１５Ｒ大当たりに対応する変動パターンテーブルを参酌して、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、変動パターンコマンドの設定等を行う。
【１７１４】
具体的に、ステップＳＣ９０３の１５Ｒ大当たりパターン設定処理（後述するステップＳＣ９０５，ＳＣ９０７，ＳＣ９０９，ＳＣ９１０の各種パターン設定処理においても同様）では、先ずモード記憶エリアを確認して遊技モードを把握する。ここでモード記憶エリアに、「通常モード」に対応する「１１」が記憶されている場合には、第１変動時間の設定に際して参照される第１変動時間決定テーブルとして、該パターン設定処理に対応す

る「通常モード」用の第１通常変動時間決定テーブルが選択される。また、「時短Ａモード」に対応する「２１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「時短Ａモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルが選択される。「時短Ｂモード」に対応する「３１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「時短Ｂモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルが選択される。

【１７１５】

そして、選択された第１変動時間決定テーブルを参照し、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第１変動時間を決定する。決定された第１変動時間は、特別変動保留エリアの実行エリアに対応付けて記憶される。

【１７１６】

さらに、第１変動時間と変動パターンとに基づいてリーチパターンを決定する。例えば大当たり用の第１通常変動時間決定テーブルが参照され、第１変動時間が２２秒に決定された場合にはノーマルリーチが設定され、３０秒又は３５秒に決定された場合には、スーパーリーチが設定され、４０秒に決定された場合には、プレミアムリーチが設定される。

【１７１７】

そして、第１変動表示であること、１５Ｒ大当たりであること、決定されたリーチパターン、遊技モード情報、及び、変動時間などを含む各種情報を変動パターンコマンドに設定する。また、１５Ｒ大当たりパターン設定処理では、大当たりに対応する第１変動表示が行われていることを示す特図１大当たり変動フラグをオン設定する。

【１７１８】

また、本実施形態では、主制御装置２６１側で演出表示装置４２のリーチパターンを決定しているが、主制御装置２６１の負担軽減を図るべく、主制御装置２６１ではリーチパターンを決定せず、変動パターンコマンドに、第１変動表示又は第２変動表示のどちらであるかの情報や、変動パターンを示す情報（１５Ｒ大当たり、８Ｒ大当たり、４Ｒ大当たり、小当たり、前後外れリーチ、前後以外外れリーチ、完全外れのいずれであるかの判別がつく情報）、変動時間を示す情報などが含まれるよう構成し、サブ制御装置２６２側で演出表示装置４２のリーチパターンを決定する構成としてもよい。

【１７１９】

ステップＳＣ９０３の後、ステップＳＣ９１１において、第１特別図柄表示装置４３Ａにおける第１変動表示中であること示す特図１表示中フラグをオン設定し、ステップＳＣ９１２において、第１変動表示の残り時間を計測する特図１表示タイマに対し、第１変動時間に対応する値を設定してから、本処理を終了する。

【１７２０】

また、ステップＳＣ９０４で否定判別された場合には、ステップＳＣ９０５において、４Ｒ大当たりパターン設定処理を行う。ここでは、４Ｒ大当たりに対応する変動パターンテーブルを参酌して、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、変動パターンコマンドの設定等を行う。また、４Ｒ大当たりパターン設定処理では、大当たりに対応する第１変動表示が行われていることを示す特図１大当たり変動フラグをオン設定する。

【１７２１】

ステップＳＣ９０５の後、ステップＳＣ９１１において、特図１表示中フラグをオン設定し、ステップＳＣ９１２において、特図１表示タイマに対し第１変動時間に対応する値を設定してから、本処理を終了する。

【１７２２】

また、ステップＳＣ９００で否定判別された場合には、ステップＳＣ９０６において、特別変動保留エリアの実行エリアを参酌し、前後フラグ（図８１のリーチ判定処理参照）がオンであるか否かを判別する。ステップＳＣ９０６で肯定判別された場合、すなわち、「前後外れリーチ」である場合には、ステップＳＣ９０７にて前後リーチパターン設定処理（変動パターンコマンドの設定等）を行った後、ステップＳＣ９１１、ステップＳＣ９

１２を経て、本処理を終了する。
【１７２３】
　また、ステップＳＣ９０６で否定判別された場合には、ステップＳＣ９０８において、特別変動保留エリアの実行エリアを参酌し、前後以外フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳＣ９０８で肯定判別された場合、すなわち、「前後外れ以外リーチ」である場合には、ステップＳＣ９０９にて前後以外リーチパターン設定処理（変動パターンコマンドの設定等）を行った後、ステップＳＣ９１１、ステップＳＣ９１２を経て、本処理を終了する。
【１７２４】
　また、ステップＳＣ９０８で否定判別された場合、すなわち「完全外れ」である場合には、ステップＳＣ９１０にて外れ変動パターン設定処理（変動パターンコマンドの設定等）を行った後、ステップＳＣ９１１、ステップＳＣ９１２を経て、本処理を終了する。
【１７２５】
　尚、上述したように、本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づいて、大当たりとなるか否かの第１当否抽選（大当たり抽選）が行われるものの、小当たりとなるか否かの第２当否抽選（小当たり抽選）や時短当たりとなるか否かの第３当否抽選（時短当たり抽選）は行われないように構成されている。
【１７２６】
　図８４の説明に戻り、ステップＳＣ８０４で肯定判別された場合、すなわち第１変動表示中である場合には、ステップＳＣ８１２に進み、特図１表示タイマの減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に特図１表示タイマの値が４ｍｓｅｃ分ずつ減算されていく。例えば変動時間が６秒（６０００ｍｓｅｃ）の場合には、特図１表示タイマに対して「１５００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。
【１７２７】
　続いてステップＳＣ８１３に進み、上記減算後の特図１表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち特図１表示タイマの値が「０」となった場合にステップＳＣ８１３が肯定判別される。
【１７２８】
　ステップＳＣ８１３で否定判別された場合には、ステップＳＣ８１８において、第１特別図柄表示装置４３Ａの切替表示（変動表示）を継続して行うための切替表示設定を行う。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第１特別図柄表示装置４３Ａに対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、第１特別表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に第１特別図柄表示装置４３Ａの切替表示（変動表示）が実現される。ステップＳＣ８１８の後、本処理を終了する。
【１７２９】
　一方、ステップＳＣ８１３で肯定判別された場合には、ステップＳＣ８１４において特図１表示中フラグをオフし、ステップＳＣ８１５において第１特別図柄表示装置４３Ａにて停止表示を行うための特図１停止表示設定を行う。この特図１停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第１特別図柄表示装置４３Ａに対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。すなわち、第１特別図柄表示装置４３Ａにおいて、第１変動表示設定処理にて設定された各大当たり種別や外れ等に対応する態様が停止表示されることとなる。
【１７３０】
　また、ステップＳＣ８１５の後、ステップＳＣ８１６において、サブ制御装置２６２に対して、演出表示装置４２の停止表示を行わせる特図１停止コマンドの設定を行う。これにより、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２の停止タイミングの同期が確実に図られる。但し、演出表示装置４２の停止態様については変動表示の開始時に出力された変動パターンコマンドによって既にサブ制御装置２６２で決定されているため、再度演出表示装置４２の停止態様に関する情報を付加する必要はない。また、繰り返しとなる

が、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂによる停止表示が主となる表示であり、演出表示装置４２による装飾図柄の表示はあくまでも補助的なもの（演出用）となっている。

【１７３１】

続いて、ステップＳＣ８１７において、当たり状態の初期設定や遊技モードの切替設定を行うための特図１判別情報設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【１７３２】

ここで、ステップＳＣ８１７の特図１判別情報設定処理について、図８６を参照して説明する。

【１７３３】

先ず、ステップＳＣ１００１において、特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、特図１大当たり変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。

【１７３４】

ステップＳＣ１００１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１００２において特図１大当たり変動フラグをオフし、ステップＳＣ１００３において大当たり状態中であることを示す大当たり中フラグ（第１特別変動保留エリアに記憶されていた第１変動表示で大当たりしたことを示す特図１大当たり中フラグ）をオンする。

【１７３５】

さらに、ステップＳＣ１００４において、大当たり状態中に実行されるラウンドの回数（第１可変入賞装置３２Ａの開放回数）を判別するためのラウンド数カウンタに対し、特別変動保留エリアの実行エリアに設定された各種大当たりフラグに対応する値（１５Ｒ大当たりに対応する「１５」、又は、４Ｒ大当たりに対応する「４」）を設定する。

【１７３６】

続くステップＳＣ１００５では、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定する。さらに、ステップＳＣ１００６では、当たり状態中の制御（第１可変入賞装置３２Ａの開閉制御）に用いられる特別可変タイマに対して所定値（本実施形態では８秒のオープニング期間に対応する値「２０００」）を設定する。続いて、ステップＳＣ１００７では、第１可変入賞装置３２Ａに入球した遊技球の数をカウントするための第１入賞カウンタに対して、１ラウンドあたりの最大入球個数である８個を示す「８」を設定する。

【１７３７】

尚、第１入賞カウンタの値は、タイマ割込み処理（図７６参照）に際して、第１可変入賞装置３２Ａへの入球があったか否かを大入賞口カウントスイッチ２２２の検知情報により判別し、第１可変入賞装置３２Ａへの入球があったと判別されると１減算される。

【１７３８】

それから、ステップＳＣ１００８において、サブ制御装置２６２に対して当たり状態の開始を伝えるためのオープニングコマンドを設定した後、本処理を終了する。尚、オープニングコマンドには、当たり種別の情報等が含まれ、サブ制御装置２６２でも当たり状態の全ラウンド数等が把握できるようになっている。

【１７３９】

また、ステップＳＣ１００１で否定判別された場合には、ステップＳＣ１０１３において、変動インターバルタイマに対して変動インターバル（例えば、１秒）に相当する値を設定する。尚、演出表示装置４２では、基本的に、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動表示の停止表示のタイミングで装飾図柄の変動表示が停止表示され、変動インターバルが終わるまで（次回の特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動表示が開始されるまで）は、停止表示された装飾図柄が表示され続ける。そして、変動インターバルが終わり、変動表示が保留記憶されている場合には、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける変動表示と、演出表示装置４２における変動表示とが同時に開始される。一方、変動インターバルが終わっても、変動表示が保留記憶されていない場合には、演出表示装置４２における停止図柄がしばらく導出され続け、その後、遊技を待機する表示（デモ画面表示）に切替わる。

【１７４０】
ステップＳＣ１０１３の後、ステップＳＣ１０１４において、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否か、すなわち「時短Ａモード」中であるか否かを判別する。
【１７４１】
ステップＳＣ１０１４で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１０１５において、第１変動回数カウンタＡの値を１減算する。第１変動回数カウンタＡは、「時短Ａモード」の継続期間（上限となるまでの残りの変動回数）を計測するためのものである。
【１７４２】
尚、本実施形態では、後述するように、全ての種別の大当たり終了後に、「時短Ａモード」が変動表示１回分又は７回分の期間付与されることから、大当たり終了時に、第１変動回数カウンタＡに対して「１」又は「７」が設定される。
【１７４３】
続くステップＳＣ１０１６では、第１変動回数カウンタＡの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ１０１６で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＣ１０１６で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１０１７において、モード記憶エリアに対し、「通常モード」であることを示す「１１」を設定する。すなわち、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて行われた第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が「１回」又は「７回」となった時点で「時短Ａモード」が終了し、「通常モード」へと移行することとなるようになっている。
【１７４４】
ステップＳＣ１０１７の後、ステップＳＣ１０１８において、サブ制御装置２６２に対して「通常モード」への移行（「時短Ａモード」の終了）を知らせる時短Ａモード終了コマンドの設定を行う。継続機能部であるサブ制御装置２６２の機能により「時短Ａモード」が付与されている期間中、ラッシュステージ演出やバトルステージ演出を継続して実行する構成としてもよい。その後、本処理を終了する。
【１７４５】
また、ステップＳＣ１０１４で否定判別された場合には、ステップＳＣ１０１９において、モード記憶エリアに「３１」が記憶されているか否か、すなわち「時短Ｂモード」中であるか否かを判別する。
【１７４６】
ステップＳＣ１０１９で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１０２０において、第２変動回数カウンタＢの値を１減算する。第２変動回数カウンタＢは、「時短Ｂモード」の継続期間（上限となるまでの残りの変動回数）を計測するためのものである。
【１７４７】
尚、本実施形態では、時短当たりが発生した場合に、「時短Ｂモード」が変動表示「３０回」分、「４０回」分又は「５０回」分の期間付与されることから、時短当たり時に、第２変動回数カウンタＢに対して特定数値情報として「３０」、「４０」又は「５０」が設定される。かかる機能により本実施形態における情報設定機能部が構成される。
【１７４８】
続くステップＳＣ１０２１では、第２変動回数カウンタＢの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ１０２１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＣ１０２１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１０２２において、モード記憶エリアに対し、「通常モード」であることを示す「１１」を設定する。すなわち、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて行われた第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が「３０回」、「４０回」又は「５０回」となった時点で「時短Ｂモード」が終了し、「通常モード」へと移行するようになっている。
【１７４９】
ステップＳＣ１０２２の後、ステップＳＣ１０２３において、サブ制御装置２６２に対して「通常モード」への移行（「時短Ｂモード」の終了）を知らせる時短Ｂモード終了コ

マンドの設定を行った後、本処理を終了する。
【１７５０】
次に、通常処理（図７５参照）の第２特別表示制御処理（ステップＳＣ２０５）について、図８７を参照して説明する。尚、本実施形態では、第２特別図柄表示装置４３Ｂに関しては、第２変動表示の変動インターバルは設定されないように構成されている。勿論、第２変動表示の変動インターバルが設定される構成としてもよい。
【１７５１】
先ず、ステップＳＣ１６０１では、当たり状況記憶エリアの値が「０」であるか否か、すなわち、大当たり状態及び小当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳＣ１６０１で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する。
【１７５２】
一方、ステップＳＣ１６０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１６０３において、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて第２変動表示中であることを示す特図２表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。
【１７５３】
ステップＳＣ１６０３で否定判別された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態中ではなく、さらに第２変動表示中でもない場合には、ステップＳＣ１６０４に進み、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留数をカウントする第２保留カウンタＮｂが０よりも大きいか否かを判別する。つまり、第２保留カウンタＮｂの値が減算されて「０」となるまでの所定状態中は第２変動表示に係る表示演出が継続して行われることとなる。該ステップＳＣ１６０４で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１７５４】
一方、ステップＳＣ１６０４で肯定判別された場合には、更新機能部又は減算機能部となるステップＳＣ１６０５の処理において、第２保留カウンタＮｂから１を減算する。続くステップＳＣ１６０６では、第２特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。
【１７５５】
ステップＳＣ１６０６の後、ステップＳＣ１６０７において、第２変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する第２保留表示装置４６Ｂ（第２保留ランプ）の減算表示処理を行う。つまり、第２保留ランプを消灯させるための処理を行う。ステップＳＣ１６０７の後、ステップＳＣ１６０８において第２変動表示設定処理を行ってから、本処理を終了する。
【１７５６】
ここで、ステップＳＣ１６０８の第２変動表示設定処理の詳細について、図８８を参照して説明する。
【１７５７】
先ず、ステップＳＣ１７０１では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている当否乱数カウンタＣＣ１の値が大当たりに対応する「７」であるか否かを判別する。尚、ステップＳＣ１７０１において、特別変動保留エリアの実行エリアの大当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別することで、大当たりに対応する第２変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。
【１７５８】
ステップＳＣ１７０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１７０２において、大当たりに対応する第２変動表示が行われていることを示す特図２大当たり変動フラグをオ

ン設定する。続くステップＳＣ１７０３では、特別変動保留エリアの実行エリアに１５Ｒ大当たりフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＣ１７０３で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１７０４で１５Ｒ大当たりパターン設定処理を行う。

【１７５９】

また、ステップＳＣ１７０３で否定判別された場合には、ステップＳＣ１７０５で、８Ｒ大当たりフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＣ１７０５で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１７０６において、８Ｒ大当たりパターン設定処理を行い、ステップＳＣ１７０５で否定判別された場合には、ステップＳＣ１７０７において、４Ｒ大当たりパターン設定処理を行う。

【１７６０】

上記第１変動表示設定処理の場合と同様、各種パターン設定処理は、第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び演出表示装置４２において、実行エリアに記憶された変動情報に対応する変動表示及び演出表示を実行させるための処理であり、ここでは、各種当たりに対応する変動パターンテーブルを参酌して、第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、変動パターンコマンドの設定等を行う。

【１７６１】

つまり、ステップＳＣ１７０４、ステップＳＣ１７０６、ステップＳＣ１７０７に係る各パターン設定処理においては、第２変動時間の設定に際して参照される第２変動時間決定テーブルとして、モード記憶エリアに「通常モード」に対応する「１１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「通常モード」用の第２通常変動時間決定テーブルが選択される。また、「時短Ａモード」に対応する「２１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「時短Ａモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルが選択される。「時短Ｂモード」に対応する「３１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「時短Ｂモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルが選択される。

【１７６２】

続いて、選択された第２変動時間決定テーブルを参照し、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第２変動時間を決定する。決定された第２変動時間は、特別変動保留エリアの実行エリアに対応付けて記憶される。

【１７６３】

そして、第２変動表示であること、大当たり種別情報、遊技モード情報、及び、変動時間などを含む各種情報を変動パターンコマンドに設定する。

【１７６４】

尚、本実施形態では、演出表示装置４２において、第２変動表示に対応するリーチ演出等は行われないようになっている。但し、上記のとおり、第２始動入賞部３３ＷＢへの入賞履歴に合わせて、第２特別変動保留エリアの各保留エリアに変動選択カウンタＣＣ３の値を格納しているため、第１変動表示に対応する場合と同様に、演出表示装置４２において、第２変動表示に対応するリーチ演出等が実行される構成としてもよい。例えば操作手段を用いた遊技者の選択によりリーチ演出等が実行されるか否かを決定する構成としてもよい。

【１７６５】

ステップＳＣ１７０４、ステップＳＣ１７０６、又は、ステップＳＣ１７０７の後、ステップＳＣ１７１０において、第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける第２変動表示中であること示す特図２表示中フラグをオン設定し、ステップＳＣ１７１１において、第２変動表示の残り時間を計測する特図２表示タイマに対し、第２変動時間に対応する値を設定してから、本処理を終了する。

【１７６６】

また、ステップＳＣ１７０１で否定判別された場合には、ステップＳＣ１７１２におい

て、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている当否乱数カウンタＣＣ１の値が小当たりに対応する値であるか否かを判別する。尚、ステップＳＣ１７１２において、特別変動保留エリアの実行エリアの小当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別することで、小当たりに対応する第２変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。

【１７６７】

ステップＳＣ１７１２で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１７１３において、小当たりに対応する第２変動表示が行われていることを示す小当たり変動フラグをオン設定する。そして、続くステップＳＣ１７０９において、小当たりパターン設定処理（変動パターンコマンドの設定等）を行った後、ステップＳＣ１７１０、ステップＳＣ１７１１を経て、本処理を終了する

小当たりパターン設定処理では、第２変動時間の設定に際して参照される第２変動時間決定テーブルとして、モード記憶エリアに「通常モード」に対応する「１１」が記憶されている場合には、該小当たりパターン設定処理に対応する「通常モード」用の第２通常変動時間決定テーブルが選択される。また、モード記憶エリアに「時短Ａモード」に対応する「２１」が記憶されている場合には、該小当たりパターン設定処理に対応する「時短Ａモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルが選択される。モード記憶エリアに「時短Ｂモード」に対応する「３１」が記憶されている場合には、該小当たりパターン設定処理に対応する「時短Ｂモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルが選択される。

【１７６８】

そして、選択された第２変動時間決定テーブルを参照し、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第２変動時間を決定する。決定された第２変動時間は、特別変動保留エリアの実行エリアに対応付けて記憶される。さらに、第２変動表示であること、変動パターン（小当たりであること）を示す情報、遊技モード情報、及び、変動時間を含む情報を変動パターンコマンドに設定する。

【１７６９】

また、ステップＳＣ１７１２で否定判別された場合には、ステップＳＣ１７１７において、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている当否乱数カウンタＣＣ１の値が時短当たりに対応する値であるか否かを判別する。尚、ステップＳＣ１７１７において、特別変動保留エリアの実行エリアの時短当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別することで、時短当たりに対応する第２変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。

【１７７０】

ステップＳＣ１７１７で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１７１８において、時短当たりに対応する第２変動表示が行われていることを示す時短当たり変動フラグをオン設定する。そして、続くステップＳＣ１７１９において、時短当たりパターン設定処理（変動パターンコマンドの設定等）を行った後、ステップＳＣ１７１０、ステップＳＣ１７１１を経て、本処理を終了する。

【１７７１】

時短当たりパターン設定処理では、第２変動時間の設定に際して参照される第２変動時間決定テーブルとして、モード記憶エリアに「通常モード」に対応する「１１」が記憶されている場合には、該時短当たりパターン設定処理に対応する「通常モード」用の第２通常変動時間決定テーブルが選択される。また、モード記憶エリアに「時短Ａモード」に対応する「２１」が記憶されている場合には、該時短当たりパターン設定処理に対応する「時短Ａモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルが選択される。モード記憶エリアに「時短Ｂモード」に対応する「３１」が記憶されている場合には、該時短当たりパターン設定処理に対応する「時短Ｂモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルが選択される。

【１７７２】

そして、選択された第２変動時間決定テーブルを参照し、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第２変動時間を決定する。決定された第２変動時間は、特別変動保留エリアの実行エリアに対応付けて記憶さ

れる。さらに、第２変動表示であること、変動パターン（時短当たりであること）を示す情報、遊技モード情報、及び、変動時間を含む情報を変動パターンコマンドに設定する。

【１７７３】

図８７の説明に戻り、ステップＳＣ１６０３で肯定判別された場合、すなわち第２変動表示中である場合には、ステップＳＣ１６０９に進み、特図２表示タイマの減算処理を行う。

【１７７４】

続いてステップＳＣ１６１０に進み、上記減算後の特図２表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち特図２表示タイマの値が「０」となった場合にステップＳＣ１６１０が肯定判別される。

【１７７５】

ステップＳＣ１６１０で否定判別された場合には、ステップＳＣ１６１５において、第２特別図柄表示装置４３Ｂの切替表示（第２変動表示）を継続して行うための切替表示設定を行う。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第２特別図柄表示装置４３Ｂに対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、第２特別表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に第２特別図柄表示装置４３Ｂの切替表示（変動表示）が実現される。ステップＳＣ１６１５の後、本処理を終了する。

【１７７６】

一方、ステップＳＣ１６１０で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１６１１において特図２表示中フラグをオフし、ステップＳＣ１６１２において第２特別図柄表示装置４３Ｂにて停止表示を行うための特図２停止表示設定を行う。この特図２停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第２特別図柄表示装置４３Ｂに対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。すなわち、第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて、第２変動表示設定処理にて設定された各種大当たりや小当たり、各種時短当たり、外れ等に対応する態様が停止表示されることとなる。

【１７７７】

また、ステップＳＣ１６１２の後、ステップＳＣ１６１３において、サブ制御装置２６２に対して、演出表示装置４２の停止表示を行わせる特図２停止コマンドの設定を行う。これにより、第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び演出表示装置４２の停止タイミングの同期が確実に図られる。

【１７７８】

続いて、ステップＳＣ１６１４において、当たり状態の初期設定や遊技モードの切替設定を行うための特図２判別情報設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【１７７９】

ここで、ステップＳＣ１６１４の特図２判別情報設定処理について、図８９を参照して説明する。先ず、ステップＳＣ１８０１において、特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、小当たり変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＣ１８０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１８０２において小当たり変動フラグをオフし、ステップＳＣ１８０３において小当たり状態中であることを示す小当たり中フラグをオンする。さらに、ステップＳＣ１８０４において、小当たり状態中に実行されるラウンドの回数（第２可変入賞装置３２Ｂの開放回数）を判別するためのラウンド数カウンタに「２」を設定する。

【１７８０】

続くステップＳＣ１８０５では、当たり状況記憶エリアに対して小当たり状態の第１ラウンド中であることを示す「４」を設定する。さらに、ステップＳＣ１８０６では、モード記憶エリアに記憶されている値が「２１」であるか否かを判別する。ステップＳＣ１８０６で肯定判別された場合、すなわち、「時短Ａモード」である場合（高入球状態である場合）には、ステップＳＣ１８０７において、当たり状態中の制御（可変入賞装置３２Ａ

，３２Ｂの開閉制御）に用いられる特別可変タイマに対して、１．６秒の開放期間に対応する値「４００」を設定する。一方、ステップＳＣ１８０６で否定判別された場合（低入球状態である場合）には、ステップＳＣ１８０８において、特別可変タイマに対し、０．１秒の開放時間に対応する値「２５」を設定する。

【１７８１】

ステップＳＣ１８０７又はステップＳＣ１８０８の後、ステップＳＣ１８０９では、第２可変入賞装置３２Ｂに入球した遊技球の数をカウントするための第２入賞カウンタに対して、１ラウンドあたりの最大入球個数である４個を示す「４」を設定する。

【１７８２】

尚、第２入賞カウンタの値は、タイマ割込み処理のスイッチ読み込み処理（図７６参照）に際して、第２可変入賞装置３２Ｂへの入球があったか否かを入球カウントスイッチ２２３ａの検知情報により判別し、第２可変入賞装置３２Ｂへの入球があったと判別されると１減算される。

【１７８３】

続くステップＳＣ１８１０では、第２可変入賞装置３２Ｂを開放させるための第２開放処理を行う。

【１７８４】

さらに、ステップＳＣ１８１１では、変動回数カウンタの減算処理を行う。本実施形態では、小当たりに当選しただけでは遊技モードの変更はないことから、「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」が設定されている場合には、この減算処理によって、小当たりの変動表示が終了した段階でも「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」の残り継続回数を１回分減らす処理を行う。

【１７８５】

尚、この変動回数カウンタの減算処理は、現在の遊技モードが「通常モード」である場合（モード記憶エリアに「１１」が記憶されている場合）に行われず、スキップされるように構成されている。

【１７８６】

つまり、この変動回数カウンタの減算処理では、まずモード記憶エリアに「２１」又は「３１」が記憶されているか否か、すなわち現在の遊技モードが「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」であるか否かを判定し、肯定判別された場合にのみ、変動回数カウンタ（第１変動回数カウンタＡ又は第２変動回数カウンタＢ）の値を１減算する処理を実行することとなる。

【１７８７】

続くステップＳＣ１８１２では、サブ制御装置２６２に対して小当たり状態の開始を伝えるための小当たり開始コマンドを設定する。その後、本処理を終了する。この小当たり開始コマンドには、小当たりに関する各種情報（例えばＶ大当たり状態が発生した場合の大当たり種別など）等が含まれ、サブ制御装置２６２でも小当たり状態の進行状況が把握できるようになっている。

【１７８８】

ステップＳＣ１８０１で否定判別された場合には、ステップＳＣ１８１３において、特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、特図２大当たり変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。

【１７８９】

ステップＳＣ１８１３で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１８１４において特図２大当たり変動フラグをオフし、ステップＳＣ１８１５において大当たり状態中であることを示す大当たり中フラグ（第２特別変動保留エリアに記憶されていた第２変動表示で大当たりしたことを示す特図２大当たり中フラグ）をオンする。

【１７９０】

続くステップＳＣ１８１６において、特別変動保留エリアの実行エリアに設定された各種大当たりフラグを参照して、大当たり状態中に実行されるラウンドの回数（第１可変入

賞装置３２Ａの開放回数）を判別するためのラウンド数カウンタに、各種大当たりに対応する値を設定する。
【１７９１】
例えば１５Ｒ大当たりフラグがオン設定されている場合には、ラウンド数カウンタに「１５」を設定する。８Ｒ大当たりフラグがオン設定されている場合には、ラウンド数カウンタに「８」を設定する。４Ｒ大当たりフラグがオン設定されている場合には、ラウンド数カウンタに「４」を設定する。
【１７９２】
その後、ステップＳＣ１８１７において、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定する。さらに、ステップＳＣ１８１８では、特別可変タイマに対して、例えば８秒のオープニング期間に対応する値「２０００」を設定する。続いて、ステップＳＣ１８１９では、第１可変入賞装置３２Ａに入球した遊技球の数をカウントするための第１入賞カウンタに対して「８」を設定する。それから、ステップＳＣ１８２０において、オープニングコマンドを設定し、本処理を終了する。
【１７９３】
一方、ステップＳＣ１８１３で否定判別された場合には、ステップＳＣ１８２１において、特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、時短当たり変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。
【１７９４】
ステップＳＣ１８２１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１８２２において時短当たり変動フラグをオフし、ステップＳＣ１８２３においてモード記憶エリアに対して「時短Ｂモード」に対応する値「３１」を設定する。これにより、遊技モードが内部的に「通常モード」から「時短Ｂモード」へ切替設定されることとなる。
【１７９５】
続くステップＳＣ１８２４では、「時短Ｂモード」の継続期間（上限となるまでの残りの変動回数）の計測に用いられる第２変動回数カウンタＢに対し、当選した時短当たり種別に対応する値を設定する。
【１７９６】
詳しくは、特別変動保留エリアの実行エリアに設定された各種時短当たり予定フラグを参酌して、「３０回時短当たり」に当選した場合には、第２変動回数カウンタＢの値に「３０」と設定し、「４０回時短当たり」に当選した場合には、第２変動回数カウンタＢの値に「４０」と設定し、「５０回時短当たり」に当選した場合には、第２変動回数カウンタＢの値に「５０」と設定する。
【１７９７】
その後、本処理を終了する。尚、本実施形態では、この段階においては、サブ制御装置２６２に対して「時短Ｂモード」を発生させる旨のコマンド等を送信しない構成となっている。つまり、この段階においては、演出表示装置４２等において、「時短Ｂモード」に係る演出を行うことなく、「時短Ｂモード」が付与された旨を遊技者は認知困難な構成となっている。
【１７９８】
また、ステップＳＣ１８２１で否定判別された場合には、ステップＳＣ１８２７において、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否か、すなわち現在の遊技モードが「時短Ａモード」であるか否かを判別する。
【１７９９】
ステップＳＣ１８２７で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１８２８において、「時短Ａモード」の継続期間（上限となるまでの残りの変動回数）の計測に用いられる第１変動回数カウンタＡの値を１減算する。
【１８００】
尚、本実施形態における第１変動回数カウンタＡは、「時短Ａモード」終了時に保留記憶されている残りの第２変動表示の実行期間（残り保留消化期間、最大で４回）の計測に

も用いられる。
【１８０１】
　続くステップＳＣ１８２９では、第１変動回数カウンタＡの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ１８２９で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１８０２】
　一方、ステップＳＣ１８２９で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１８３０において、モード記憶エリアに対し、「通常モード」であることを示す「１１」を設定する。すなわち、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにて行われた第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が「１回」又は「７回」となった時点で「時短Ａモード」が終了し、「通常モード」へと移行することとなる。
【１８０３】
　ステップＳＣ１８３０の後、ステップＳＣ１８３１において、第２保留カウンタＮｂの値が「０」よりも大きいか否かを判別する。つまり、第２特別変動保留エリアに第２変動表示が保留記憶されているか否かを判別する。
【１８０４】
　ステップＳＣ１８３１で否定判別された場合、すなわち第２特別変動保留エリアに第２変動表示が保留されていない場合には、ステップＳＣ１８３２において、サブ制御装置２６２に対して「通常モード」への移行（「時短Ａモード」の終了）を知らせる「時短Ａモード」終了コマンドの設定を行ってから、本処理を終了する。
【１８０５】
　一方、ステップＳＣ１８３１において肯定判別された場合、すなわち第２特別変動保留エリアに第２変動表示が保留されている場合には、ステップＳＣ１８３３へ移行し、第１変動回数カウンタＡに対し、現在の第２保留カウンタＮｂの値（現在の第２特別変動保留エリアに保留記憶された第２変動表示の保留数、最大で「４」）を設定する。これにより、「継続チャンスステージ演出」が連続して実行される期間（変動表示回数）が設定される。
【１８０６】
　従って、本実施形態では「継続チャンスステージ演出」が「特定演出」に相当し、「継続チャンスステージ演出」を実行するサブ制御装置２６２の機能により「演出実行機能部」が構成される。また、本実施形態では、第１変動回数カウンタＡの値が減算されて特定値「０」となるまでの残り保留消化期間中が「所定状態中」に相当し、この期間中に「継続チャンスステージ演出」を継続して実行するサブ制御装置２６２の機能により「継続機能部」が構成されることとなる。
【１８０７】
　続くステップＳＣ１８３４において、「継続チャンスステージ演出」に係る演出開始設定処理（例えばサブ制御装置２６２に対して「継続チャンスステージ演出」を実行させるための演出開始コマンドの設定など）を行ってから、本処理を終了する。
【１８０８】
　また、ステップＳＣ１８２７で否定判別された場合には、ステップＳＣ１８３５において、モード記憶エリアに「３１」が記憶されているか否か、すなわち現在の遊技モードが「時短Ｂモード」であるか否かを判別する。
【１８０９】
　ステップＳＣ１８３５で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１８３６において、第２変動回数カウンタＢの値を１減算した後（時短Ｂモードの継続期間を内部的に更新した後）、ステップＳＣ１８３７へ移行する。一方、ステップＳＣ１８３５で否定判別された場合には、そのままステップＳＣ１８３７へ移行する。本実施形態では、かかる第２変動回数カウンタＢを減算する処理機能により「更新機能部」が構成される。
【１８１０】
　ステップＳＣ１８３７では、第１変動回数カウンタＡの値が０より大きいか否か、すなわち現在の遊技モードが「通常モード」であるか「時短Ｂモード」であるかを問わず、「

継続チャンスステージ演出」中であるか否か判別する。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【１８１１】

一方、ステップＳＣ１８３７において肯定判別された場合には、ステップＳＣ１８３８において、第１変動回数カウンタＡの値を１減算した後、ステップＳＣ１８３９へ移行する。

【１８１２】

ステップＳＣ１８３９では、第１変動回数カウンタＡの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ１８３９において、否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【１８１３】

一方、ステップＳＣ１８３９で肯定判別された場合、すなわち「継続チャンスステージ演出」の終了タイミングである場合には、「継続チャンスステージ演出」に係る演出終了設定処理（例えばサブ制御装置２６２に対して「継続チャンスステージ演出」を終了させるための演出終了コマンドの設定など）を行ってから、本処理を終了する。

【１８１４】

本実施形態では、第１変動回数カウンタＡ及びこれに係る各種機能により第１計数機能部が構成され、第２変動回数カウンタＢ及びこれに係る各種機能により第２計数機能部が構成される。

【１８１５】

また、本実施形態では、第２特別図柄表示装置４３Ｂの第２変動表示の終了が所定の減算条件の成立に相当し、第１変動回数カウンタＡを減算する処理機能により減算機能部が構成される。

【１８１６】

次に、第１可変入賞装置３２Ａ及び第２可変入賞装置３２Ｂを開閉させるための上記ステップＳＣ２０７の可変入賞装置制御処理について図９０のフローチャートを参照して説明する。

【１８１７】

まず、ステップＳＣ１２０１では、当たり状況記憶エリアに設定されている値が「０」であるか否かを判別することで、当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳＣ１２０１で肯定判別された場合、すなわち当たり状態ではない場合には、そのまま本処理を終了する。ちなみに、大当たり状態又は小当たり状態の開始時にあっては、上記特図１判別情報設定処理及び特図２判別情報設定処理にて、当たり状況記憶エリアに「１」又は「４」が設定されている。

【１８１８】

一方、ステップＳＣ１２０１で否定判別された場合、すなわち当たり状態中である場合（当たり状況記憶エリアに「１」～「６」のいずれかが設定されている場合）には、ステップＳＣ１２０２に移行し、特別可変タイマの値を１減算する。続くステップＳＣ１２０３では、特別可変タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ１２０３で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１２０４において、当たり状況記憶エリアにおいて「１」が設定されているか否かを判別する。

【１８１９】

ステップＳＣ１２０４で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１２０５において、当たり状況記憶エリアに対して「２」を設定する。続くステップＳＣ１２０６では、特別可変タイマに対して、第１可変入賞装置３２Ａの開状態を維持する時間（３０秒）に対応する値「７５００」を設定する。

【１８２０】

ステップＳＣ１２０６の後、ステップＳＣ１２０７では、第１可変入賞装置３２Ａを開状態とさせる第１開放処理を行い、ステップＳＣ１２０８では、サブ制御装置２６２に対してラウンドを開始する旨の情報を伝えるラウンドコマンドを設定する。その後、本処理

を終了する。
【１８２１】
　また、ステップＳＣ１２０４で否定判別された場合には、ステップＳＣ１２０９において、当たり状況記憶エリアにおいて「５」が設定されているか否かを判別する。尚、本実施形態では、小当たり状態の第１ラウンドと、第２ラウンドとの間のインターバル期間において当たり状況記憶エリアに「５」が設定されている。
【１８２２】
　ステップＳＣ１２０９で否定判別された場合には、ステップＳＣ１２１０において、当たり状況記憶エリアにおいて「３」が設定されているか否かを判別する。尚、詳しくは後述するが、大当たり状態における全ラウンドが終了し、エンディング期間が開始される際に、当たり状況記憶エリアに対して「３」が設定されることとなる。ステップＳＣ１２１０で否定判別された場合、すなわち未だ大当たり状態を終了させる時期ではない場合には、ステップＳＣ１２１１において、当たり状況記憶エリアにおいて「６」が設定されているか否かを判別する。本実施形態では、小当たり状態の第２ラウンドにおいて当たり状況記憶エリアに「６」が設定されている。
【１８２３】
　ステップＳＣ１２１１で否定判別された場合、ステップＳＣ１２１２において、ラウンド数カウンタの値を１減算する。続くステップＳＣ１２１３では、ラウンド数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ１２１３で否定判別された場合、すなわち未だ実行するべきラウンドが残されている場合には、ステップＳＣ１２１４において、当たり状況記憶エリアにおいて「４」が設定されているか否かを判別する。本実施形態では、小当たり状態の第１ラウンドにおいて当たり状況記憶エリアに「４」が設定されている。
【１８２４】
　ステップＳＣ１２１４で否定判別された場合、すなわち当たり状況記憶エリアに「２」が設定されている場合には、ステップＳＣ１２１５に移行し、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定する。その後、ステップＳＣ１２１６において、特別可変タイマに対してインターバルの時間（１秒）に対応する値「２５０」を設定する。
【１８２５】
　続くステップＳＣ１２１７では、第１入賞カウンタに対して「８」を設定する。さらに、ステップＳＣ１２１８において、第１可変入賞装置３２Ａを閉状態とさせる第１閉鎖処理を行い、ステップＳＣ１２１９において、サブ制御装置２６２に対してインターバルを開始する旨の情報を伝えるインターバルコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。
【１８２６】
　また、ステップＳＣ１２１４で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態の第１ラウンドが終了した場合には、ステップＳＣ１２２０において、当たり状況記憶エリアに対して「５」を設定する。その後、ステップＳＣ１２２１において、特別可変タイマに対してインターバルの時間（０．１秒）に対応する値「２５」を設定する。
【１８２７】
　続くステップＳＣ１２２２では、第２入賞カウンタに対して「４」を設定する。さらに、ステップＳＣ１２２３において、第２可変入賞装置３２Ｂを閉状態とさせる第２閉鎖処理を行ってから、本処理を終了する。
【１８２８】
　また、ステップＳＣ１２０３で否定判別された場合、すなわち第１可変入賞装置３２Ａ又は第２可変入賞装置３２Ｂの開状態又は閉状態を維持するべき時間（開放時間又は閉鎖時間）が残っている場合には、ステップＳＣ１２２４に移行し、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに設けられた特定入球部３２０ｃに遊技球が入球したか否かを判別する。尚、詳しくは後述するが、該処理では、特定入球部３２０ｃに入球した遊技球を検知する特定入球検知スイッチ２２３ｂによる検知が行われた場合にオン設定される特定入賞フラグがオン設定されているか否かを判別することで、特定入球部３２０ｃに遊技球が入

球したか否かの判別を行っている。
【１８２９】
ステップＳＣ１２２４で否定判別された場合、ステップＳＣ１２２５において、現在の当たり状態中の可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂに対応する入賞カウンタ（大当たり状態中である場合には第１入賞カウンタ、小当たり状態中である場合には第２入賞カウンタ）の値が「０」であるか否かを判別する。尚、上述したように、各入賞カウンタには、当たり状態の開始時又はインターバルの開始時において、１回のラウンドあたりの入賞数の上限値（規定個数「８」個又は「４」個）が設定される。そして、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂに遊技球が１つ入球する毎に１減算される。
【１８３０】
ステップＳＣ１２２５で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＣ１２２５で肯定判別された場合、すなわちラウンドの設定期間の経過を待たずにラウンドの終了契機が訪れた場合には、上記ステップＳＣ１２１１に移行する。これにより、１回のラウンド中に第１可変入賞装置３２Ａ又は第２可変入賞装置３２Ｂに対して遊技球が上限まで（８個又は４個）入球した場合には、開放期間の上限（３０秒、１．６秒、又は、０．１秒）が経過していなくてもその時点で速やかにラウンドが終了することとなる。
【１８３１】
また、ステップＳＣ１２２４で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態において、遊技球が特定入球部３２０ｃに入球することを契機としてＶ入賞大当たりが発生するような場合には、ステップＳＣ１２２６において、大当たり状態に継続させるための特定入賞処理を行ってから、本処理を終了する。尚、特定入賞処理の詳細については後述する。
【１８３２】
また、ステップＳＣ１２１３で肯定判別された場合、すなわち大当たり状態における全ラウンドが消化された場合には、ステップＳＣ１２２７に移行し、当たり状況記憶エリアに対して「３」を設定する。その後、ステップＳＣ１２２８において、特別可変タイマに対してエンディングの時間（１０秒）に対応する値「２５００」を設定する。
【１８３３】
ステップＳＣ１２２８の後、ステップＳＣ１２２９において、第１入賞カウンタに対して「７」を設定する。尚、ステップＳＣ１２２５で肯定判別された後の流れでステップＳＣ１２２７以降のエンディングを設定する処理が行われる場合、第１入賞カウンタの値は「０」になっている。そして、エンディング期間の開始時に第１入賞カウンタの値をそのまま「０」にしておくと、４ｍｓｅｃ後の可変入賞装置制御処理において、いきなりステップＳＣ１２２５で肯定判別されてしまい、エンディング期間を全うさせることができない。このため、ステップＳＣ１２２９で第１入賞カウンタに対して「０」以外の仮の数値（本例では「７」）を入れておくことで、エンディング期間を全うさせるようになっている。勿論、別の方法で、エンディング期間を全うさせるように構成してもよい。
【１８３４】
ステップＳＣ１２２９の後、ステップＳＣ１２３０では、第１可変入賞装置３２Ａを閉状態とさせる第１閉鎖処理を行い、続くステップＳＣ１２３１では、サブ制御装置２６２に対してエンディングを開始する旨の情報を伝えるエンディングコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。
【１８３５】
また、ステップＳＣ１２１０で肯定判別された場合、すなわちエンディング期間が終了して大当たり状態を終了させる時期が到来した場合には、ステップＳＣ１２３２に移行し、終了設定処理を行う。
【１８３６】
ここで、終了設定処理について、図９２を参照して説明する。先ず、ステップＳＣ１４０１では、大当たり中フラグ（特図１大当たり中フラグ、特図２大当たり中フラグ又は後述するＶ入賞大当たり中フラグのいずれか）がオン設定されているか否かを判別する。ス

テップＳＣ１４０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１４０３において、モード記憶エリアに対して「時短Ａモード」に対応する値「２１」を記憶する。これにより、大当たり状態終了後に「時短Ａモード」が付与されることとなる。

【１８３７】

続くステップＳＣ１４０４では、サブ制御装置２６２に対して「時短Ａモード」を開始させること（「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」への移行）を伝える時短Ａモード開始コマンドを設定する。演出実行機能部としてのサブ制御装置２６２の演出実行処理により、特定演出としてラッシュステージ演出やバトルステージ演出を実行する構成としてもよい。ステップＳＣ１４０４の後、ステップＳＣ１４０７において、オン設定されている大当たり中フラグ（特図１大当たり中フラグ、特図２大当たり中フラグ又はＶ入賞大当たり中フラグのいずれか）をオフする。

【１８３８】

続くステップＳＣ１４０８では、当たり状況記憶エリアに対して当たり状態以外の状態であることを示す値「０」を設定する。さらに、ステップＳＣ１４０９において、サブ制御装置２６２に対して大当たり状態が終了することを伝える大当たり終了コマンドを設定する。その後、ステップＳＣ１４１０において、第１変動回数カウンタＡに対して、大当たり種別に対応した「時短Ａモード」の上限となる変動回数値「１」又は「７」を設定してから、本処理を終了する。

【１８３９】

また、ステップＳＣ１４０１で否定判別された場合、すなわち、小当たり状態であった場合には、ステップＳＣ１４１１において、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに存在する遊技球の数を計数する入球カウンタを確認し、内部領域３２０ａに存在する遊技球が「０」であるか否かを判別する。

【１８４０】

ステップＳＣ１４１１で肯定判別された場合、ステップＳＣ１４１２において、小当たり中フラグをオフし、ステップＳＣ１４１３において、当たり状況記憶エリアに対して「０」を設定し、ステップＳＣ１４１４において、サブ制御装置２６２に対して小当たり状態が終了することを伝える小当たり終了コマンドを設定する。

【１８４１】

その後、ステップＳＣ１４１５において、第１変動回数カウンタＡの値が「０」であるか否かを判別する。尚、「時短Ａモード」の継続期間は、第１変動表示及び第２変動表示が合計で「１回」若しくは「７回」行われるまで、又は、大当たり状態が発生するまでとなっているため、小当たりに対応する第２変動表示が終了し、小当たりが開始される際に、第１変動回数カウンタＡの値が１減算されている（ステップＳＣ１８１１参照）。該ステップＳＣ１４１５では、「時短Ａモード」の変動回数の上限に達したか（「１回」若しくは「７回」が終了したか）否かの判別を行っている。

【１８４２】

ステップＳＣ１４１５で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１４１６において、モード記憶エリアに対して「通常モード」に対応する値「１１」を設定し、ステップＳＣ１４１７において時短Ａモード終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【１８４３】

一方、ステップＳＣ１４１５で否定判別された場合には、ステップＳＣ１４２０において、第２変動回数カウンタＢの値が「０」であるか否かを判別する。尚、「時短Ｂモード」の継続期間は、第１変動表示及び第２変動表示が合計で「３０回」、「４０」若しくは「５０回」行われるまで、又は、大当たり状態が発生するまでとなっているため、小当たりに対応する第２変動表示が終了し、小当たりが開始される際に、第２変動回数カウンタＢの値が１減算されている（ステップＳＣ１８１１参照）。該ステップＳＣ１４２０では、「時短Ｂモード」の変動回数の上限に達したか（「３０回」、「４０」若しくは「５０回」が終了したか）否かの判別を行っている。

【１８４４】

ステップＳＣ１４２０で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１４２１において、モード記憶エリアに対して「通常モード」に対応する値「１１」を設定し、ステップＳＣ１４２２において時短Ｂモード終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【１８４５】

また、ステップＳＣ１４１１で否定判別された場合には、ステップＳＣ１４１８において、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａにおける遊技球の監視を引き続き行うための残球監視フラグをオン設定してから、本処理を終了する。つまり、内部領域３２０ａに遊技球が残存している場合には、小当たり状態（の第２ラウンド）が終了するタイミングとなっても、小当たり状態が終了しないように構成されている。

【１８４６】

ここで、タイマ割込み処理（図７６参照）の残存球監視処理（ステップＳＣ３０７）について、図９３を参照して説明する。

【１８４７】

先ず、ステップＳＣ１３０１では、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに遊技球が入球したか否かを、内部領域３２０ａの入球開口部３２０ｂの近傍に設置された入球カウントスイッチ２２３ａの検知情報に基づいて判別する。ステップＳＣ１３０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１３０２において、内部領域３２０ａに存在する遊技球を計数する入球カウンタの値を１加算する。

【１８４８】

続くステップＳＣ１３０３では、残存球監視処理に使用される監視タイマに対し、只今、入球カウントスイッチ２２３ａに検知された遊技球が内部領域３２０ａから排出されていて当然となるだけの予め定められた時間に対応する値を設定する。本実施形態では、内部領域３２０ａに入球した遊技球が内部領域３２０ａから排出までに不具合がなければ２秒を超えることがないように構成されており、ステップＳＣ１３０３では、監視タイマに対し、３秒に相当する「７５０」が設定される。

【１８４９】

ステップＳＣ１３０３の後、又は、ステップＳＣ１３０１で否定判別された場合には、ステップＳＣ１３０４において、特定入球部３２０ｃに遊技球が入球したか否かを、特定入球検知スイッチ２２３ｂの検知情報に基づいて判別する。ステップＳＣ１３０４で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１３０５において、特定入賞フラグをオン設定する。続くステップＳＣ１３０６では、入球カウンタの値を１減算する。

【１８５０】

ステップＳＣ１３０６の後、又は、ステップＳＣ１３０４で否定判別された場合には、ステップＳＣ１３０７において、非特定入球部３２０ｄに遊技球が入球したか否かを、非特定入球検知スイッチ２２３ｃの検知情報に基づいて判別する。ステップＳＣ１３０７で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１３０８において、入球カウンタの値を１減算する。

【１８５１】

ステップＳＣ１３０８の後、又は、ステップＳＣ１３０７で否定判別された場合には、ステップＳＣ１３０９において、入球カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ１３０９で否定判別された場合には、ステップＳＣ１３１０において、監視タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ１３１０において否定判別された場合には、ステップＳＣ１３１１において、監視タイマの値を１減算してから、本処理を終了する。

【１８５２】

一方、ステップＳＣ１３１０において肯定判別された場合、すなわち、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａから全ての遊技球が排出されている筈のタイミングになっても、未だに遊技球が残存していると判別される場合には、ステップＳＣ１３１２においてエラー処理（例えば、エラー表示ランプ１０４の点灯、データランプのエラー表示、ホールコンピュータへの通報など）を行ってから、本処理を終了する。

【１８５３】
　また、ステップＳＣ１３０９で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１３１３において、小当たり状態を終了させる際に設定される場合がある残球監視フラグがオンされているか否かを判別する。ステップＳＣ１３１３で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１８５４】
　一方、ステップＳＣ１３１３で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１３１４において、残球監視フラグをオフする。続くステップＳＣ１３１５では、大当たり中フラグ（Ｖ入賞大当たり中フラグ）がオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＣ１３１５で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態において特定入球部３２０ｃに遊技球が入球してＶ入賞大当たりが発生している場合には、そのまま本処理を終了する。
【１８５５】
　一方、ステップＳＣ１３１５で否定判別された場合には、小当たり状態を終了させる処理が未だ行われていないことから、ステップＳＣ１３１６において小当たり中フラグをオフし、ステップＳＣ１３１７において当たり状況記憶エリアに対して「０」を記憶し、ステップＳＣ１３１８において小当たり終了コマンドを設定する。
【１８５６】
　その後、ステップＳＣ１３１９において、第１変動回数カウンタＡの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ１３１９で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１３２０において、モード記憶エリアに対して「通常モード」に対応する値「１１」を設定し、ステップＳＣ１３２１において時短Ａモード終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。
【１８５７】
　一方、ステップＳＣ１３１９で否定判別された場合には、ステップＳＣ１３２５において、第２変動回数カウンタＢの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ１３２５で肯定判別された場合には、ステップＳＣ１３２６において、モード記憶エリアに対して「通常モード」に対応する値「１１」を設定し、ステップＳＣ１３２７において時短Ｂモード終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。また、ステップＳＣ１３２５で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１８５８】
　図９０の可変入賞装置制御処理の説明に戻り、ステップＳＣ１２０９で肯定判別された場合、すなわち、小当たり状態の第１ラウンド終了後のインターバル期間が終了した場合には、ステップＳＣ１２３３において、当たり状況記憶エリアに対して小当たり状態の第２ラウンドに対応する値「６」を設定し、ステップＳＣ１２３４において、特別可変タイマに対して、第２可変入賞装置３２Ｂの開放時間に対応する値を設定する。ここで、遊技モードが「時短Ａモード」である場合には開放時間「１．６秒」に対応する値「４００」を設定し、遊技モードが「通常モード」又は「時短Ｂモード」である場合には、開放時間「０．１秒」に対応する値「２５」を設定する。さらに、ステップＳＣ１２３５において、第２可変入賞装置３２Ｂを開状態とさせる第２開放処理を行ってから、本処理を終了する。
【１８５９】
　また、ステップＳＣ１２１１で肯定判別された場合、すなわち、小当たり状態の第２ラウンド（最終ラウンド）が終了した場合には、ステップＳＣ１２３６において、第２可変入賞装置３２Ｂを閉状態とさせる第２閉鎖処理を行う。その後、ステップＳＣ１２３２において、終了設定処理を行ってから、本処理を終了する。
【１８６０】
　次に、可変入賞装置制御処理（図９０）のステップＳＣ１２２４で、特定入球部３２０ｃへの入球があったことを示す特定入賞フラグがオン設定されていると判別された場合に行われる特定入賞処理（ステップＳＣ１２２６）について、図９１を参照して説明する。
【１８６１】

先ず、ステップＳＣ１９０１では、特定入賞フラグをオフする。続くステップＳＣ１９０２では、大当たり中フラグがオン設定されているか否か（本例では小当たり状態中に特定入球部３２０ｃに遊技球が２球続けて入る等した場合に、Ｖ入賞大当たり中フラグがオンされている可能性がある）を判別する。ステップＳＣ１９０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【１８６２】

一方、ステップＳＣ１９０２で否定判別された場合には、ステップＳＣ１９０３において、第２可変入賞装置３２Ｂを閉鎖させる第２閉鎖処理を行う。さらに、ステップＳＣ１９０４において、小当たり中フラグをオフし、ステップＳＣ１９０５において大当たり中フラグ（Ｖ入賞大当たり中フラグ）をオンする。つまり、小当たり状態中に特定入球部３２０ｃに遊技球が入球した場合、直ちに小当たり状態を終了させるとともに、大当たり状態を開始させるようになっている。

【１８６３】

その後、ステップＳＣ１９０６において、大当たり種別に対応する値をラウンド数カウンタに設定するラウンド数カウンタ設定処理を行う。この処理では、まず大当たり種別決定処理を行う。大当たり種別決定処理では、上記ステップＳＣ５０７の第２種別判定処理に用いられた第２種別判定テーブルを参酌して、第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃへの入球に基づいて取得された種別決定カウンタＣＣ２の値が、「１５Ｒ大当たり」に対応する値「０～７」、「８Ｒ大当たり」に対応する「８～１７」、「４Ｒ大当たり」に対応する「１８，１９」のいずれであるかを判別し、大当たり種別を決定する。

【１８６４】

そして、決定された大当たり種別に対応するラウンド数を、ラウンド数カウンタにラウンド数が設定する。但し、本実施形態では、小当たり状態が第１ラウンドに相当することから、ここではラウンド数カウンタに対し残りのラウンド数が設定される。

【１８６５】

例えば、決定された大当たり種別が「１５Ｒ大当たり」である場合にはラウンド数カウンタに「１４」を設定し、「８Ｒ大当たり」である場合にはラウンド数カウンタに「７」を設定し、「４Ｒ大当たり」である場合にはラウンド数カウンタに「３」を設定する。

【１８６６】

尚、本実施形態では、小当たり当選し、開状態とされた第２可変入賞装置３２Ｂに入球した遊技球が特定入球部３２０ｃに入球することで、第２ラウンド以降の第１可変入賞装置３２Ａが開状態とされる大当たり状態に継続する構成となっているため、特定入球部３２０ｃに遊技球が入球することなく小当たり状態が終了した場合には、大当たり状態は付与されず、大当たり状態後の遊技モードの変更も行われないようになっている。

【１８６７】

ステップＳＣ１９０６の後、ステップＳＣ１９０９において、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定する。さらに、ステップＳＣ１９１０において、特別可変タイマに対して大当たり状態の発生を教示するためのオープニング期間に相当する「５００」を設定する。その後、ステップＳＣ１９１１において、第１入賞カウンタに「８」を設定し、ステップＳＣ１９１２において、サブ制御装置２６２に対して、特定入球部３２０ｃに遊技球が入球したことでＶ入賞大当たり状態が発生することを伝える特定入賞コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【１８６８】

次に、通常処理（図７５参照）のステップＳＣ２０８の普通表示制御処理について図９４を参照して説明する。

【１８６９】

先ず、ステップＳＣ２１０１では、普通図柄表示装置４１の変動表示の後に設定されるインターバル（普図インターバル）の残り時間を計測するための普図インターバルタイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ２１０１で否定判別された場合、すなわち、普図インターバルである場合には、ステップＳＣ２１１６において、普図インタ

ーバルタイマの値を減算してから、本処理を終了する。つまり、例えば、普図インターバルを１秒（１０００ｍｓｅｃ）として、普図インターバルタイマに「２４９（ステップＳＣ２１０１の前にステップＳＣ２１１６が行われる構成とする場合には「２５０」）」が設定されていた場合には、該処理において、４ｍｓｅｃ毎に普図インターバルタイマの値が「１」減算され、１秒後に「０」となる。

【１８７０】

一方、ステップＳＣ２１０１で肯定判別された場合、すなわち、普図インターバル期間ではない場合には、ステップＳＣ２１０２において、第２始動入賞部３３ＷＢ（羽根部材３３ＷＢｂ）の開閉制御の最中であることを示すサポート期間中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＣ２１０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【１８７１】

一方、ステップＳＣ２１０２で否定判別された場合には、ステップＳＣ２１０３において、普通図柄表示装置４１にて変動表示中であるか否かを示す普図表示中フラグがオンであるか否かを判別する。尚、普図表示中フラグがオンである場合には普通図柄表示装置４１において変動表示中であるとみなされる。

【１８７２】

ステップＳＣ２１０３で否定判別された場合には、ステップＳＣ２１０４に進み、普通保留カウンタＮｃの値が０よりも大きいか否かを判別する。ステップＳＣ２１０４で否定判別された場合、すなわち、普通図柄表示装置４１の変動表示が１つも保留されていない場合には、そのまま本処理を終了する。尚、例えば、ステップＳＣ２１０４で否定判別された場合に、普通図柄表示装置４１において、変動表示が行われていない変動待機状態であることに対応する表示態様を導出するための待機表示設定を行うこととしてもよい。つまり、普通図柄表示装置４１は、変動停止後、その停止態様が普図インターバル期間の間は（始動入球サポート抽選の結果を示す態様で）維持されることとなるが、普図インターバル期間が終了すると、変動待機状態であることを示す表示態様に切替えられるように構成してもよい。

【１８７３】

一方、ステップＳＣ２１０４で肯定判別された場合には、更新機能部又は減算機能部となるステップＳＣ２１０５の処理において、普通保留カウンタＮｃから１を減算する。続くステップＳＣ２１０６では、普通変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、普通変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【１８７４】

その後、ステップＳＣ２１０７では、普通図柄表示装置４１の変動表示を設定し、開始させるための普図変動設定処理を実行する。

【１８７５】

ここで、普図変動設定処理について、図９５を参照して説明する。先ず、ステップＳＣ２３０１では、普通図柄表示装置４１における普通図柄の変動表示中であることを示す普図表示中フラグをオン設定する。続くステップＳＣ２３０２では、当たり状況記憶エリアを参照し、「０」が記憶されているか否か、すなわち、今現在、当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳＣ２３０２で肯定判別された場合、つまり当たり状態ではない場合には、ステップＳＣ２３０３において、モード記憶エリアに「２１」の値が記憶されているか否か、すなわち「時短Ａモード（高入球状態）」であるか否かを判別する。

【１８７６】

ステップＳＣ２３０３で肯定判別された場合には、ステップＳＣ２３０４において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間（残余時間）を計測する普図表示タ

イマに対し、普通図柄の変動表示時間を０．４秒にするべく「１００」を設定する。
【１８７７】
一方、ステップＳＣ２３０２、又は、ステップＳＣ２３０３で否定判別された場合、つまり当たり状態である場合又は高入球状態でない場合には、ステップＳＣ２３０７において、普図表示タイマに対し、普通図柄の変動表示時間を６秒にするために「１５００」を設定する。
【１８７８】
その後、ステップＳＣ２３０５において、普通変動保留エリアの実行エリアの普通図柄乱数カウンタＣＣ４が当選値（「低入球状態」の場合には「０，１」、「高入球状態」の場合には「０～２７」）であるか否かを判別する。ステップＳＣ２３０５で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１８７９】
一方、ステップＳＣ２３０５で肯定判別された場合、すなわち第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とするか否かの始動入球サポート抽選に当選した場合には、ステップＳＣ２３０６において、始動入球サポート抽選に当選したことを示す入球サポートフラグをオン設定する。ステップＳＣ２３０６の後、本処理を終了する。
【１８８０】
図９４の説明に戻り、ステップＳＣ２１０７の後、ステップＳＣ２１０８において、普通図柄表示装置４１の変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する普通保留表示装置４４（普通保留ランプ）の減算表示処理を行う。つまり、左右一対の普通保留ランプが両方とも点滅状態であった場合には左側の普通保留ランプを点滅させたまま右側の普通保留ランプを点灯させ、左側の普通保留ランプが点滅状態であり右側の普通保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを点灯させ、左右両方の普通保留ランプが点灯状態であった場合には左側の普通保留ランプを点灯させたまま右側の普通保留ランプを消灯させ、左側の普通保留ランプが点灯状態であり右側の普通保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを消灯させるための処理を行う。ステップＳＣ２１０８の後、本処理を終了する。
【１８８１】
また、ステップＳＣ２１０３で肯定判別された場合、すなわち普通図柄表示装置４１にて変動表示中である場合には、ステップＳＣ２１０９に進み、普図表示タイマを減算する処理を行う。この処理が１回行われる毎に普図表示タイマのカウント値が１減算される。
【１８８２】
続いてステップＳＣ２１１０に進み、普図表示タイマのカウント値が「０」であるか否か、すなわち変動時間が経過したか否かを判別する。ステップＳＣ２１１０で肯定判別された場合には、ステップＳＣ２１１１において普図表示中フラグをオフし、ステップＳＣ２１１２において普通図柄表示装置４１にて停止表示を行うための普図停止表示設定を行う。つまり、始動入球サポート抽選に当選した場合（入球サポートフラグがオン設定されている場合）には、普通図柄表示装置４１の左右一対の普図ランプの両方を点灯させ、外れである場合には左側の普図ランプのみを点灯させる。
【１８８３】
続いてステップＳＣ２１１３に進み、普図判別情報設定処理を行う。ここで、普図判別情報設定処理について、図９６を参照して説明する。
【１８８４】
先ず、ステップＳＣ２４０１では、入球サポートフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＣ２４０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＣ２４０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ２４０２において、第２始動入賞部３３ＷＢが開状態中であるか否かを判別するための普通可変フラグをオン設定する。
【１８８５】
続くステップＳＣ２４０３では、モード記憶エリアにおいて「２１」が記憶されている

か否か、すなわち「時短Ａモード（高入球状態）」であるか否かを判別する。ステップＳＣ２４０３で肯定判別された場合には、ステップＳＣ２４０４において、第２始動入賞部３３ＷＢの開放時間（残余時間）を計測するための普通可変タイマに対し、第２始動入賞部３３ＷＢの開放時間を１．８秒にするべく「４５０」を設定する。

【１８８６】

さらに、ステップＳＣ２４０５では、第２始動入賞部３３ＷＢを開放させる回数（残り回数）を計数する開放回数カウンタに対し、第２始動入賞部３３ＷＢを２回開放させるべく「２」を設定する。

【１８８７】

一方、ステップＳＣ２４０３で否定判別された場合、すなわち「時短Ａモード（高入球状態）」でない場合には、ステップＳＣ２４０６において、普通可変タイマに対し、第２始動入賞部３３ＷＢの開放時間を０．２秒にするべく「５０」を設定する。続く、ステップＳＣ２４０７では、開放回数カウンタに対し、第２始動入賞部３３ＷＢを２回開放させるべく「２」を設定する。

【１８８８】

ステップＳＣ２４０５の後、又は、ステップＳＣ２４０７の後、ステップＳＣ２４０８において、入球サポートフラグをオフし、ステップＳＣ２４０９において、サポート期間中フラグをオンにする。さらに、ステップＳＣ２４１０において、第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とする設定を行ってから、本処理を終了する。

【１８８９】

図９４の説明に戻り、ステップＳＣ２１１３の後、ステップＳＣ２１１４において、普図インターバルタイマに対して普図インターバル期間（例えば、１秒）に相当する値を設定してから、本処理を終了する。

【１８９０】

また、ステップＳＣ２１１０で否定判別された場合には、ステップＳＣ２１１５において、普通図柄表示装置４１の変動表示（左右一対の普図ランプを交互に点灯させる切替表示）を継続して行うための切替表示設定を行う。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、普通表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に普通図柄表示装置４１の切替表示（変動表示）が実現される。ステップＳＣ２１１５の後、本処理を終了する。

【１８９１】

次に、通常処理（図７５参照）のステップＳＣ２０９の始動入賞部制御処理について図９７のフローチャートを参照して説明する。

【１８９２】

先ず、ステップＳＣ２２０１では、サポート期間中フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳＣ２２０１で否定判別された場合にはそのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＣ２２０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ２２０２において、普通可変タイマの値を１減算する。

【１８９３】

続くステップＳＣ２２０３では、普通可変タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ２２０３で否定判別された場合、すなわち第２始動入賞部３３ＷＢの開閉の状態を維持する期間である場合には、そのまま本処理を終了する。

【１８９４】

一方、ステップＳＣ２２０３で肯定判別された場合には、ステップＳＣ２２０４において、普通可変フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳＣ２２０４で肯定判別された場合、すなわち現在、第２始動入賞部３３ＷＢが開状態にあって、閉状態とするタイミングが到来した場合には、ステップＳＣ２２０５において、普通可変フラグをオフする。続くステップＳＣ２２０６では、開放回数カウンタの値を１減算し、ステップＳＣ２２０７では、第２始動入賞部３３ＷＢを閉状態とする設定を行う。

【１８９５】
その後、ステップＳＣ２２０８において、開放回数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＣ２２０８で肯定判別された場合には、ステップＳＣ２２０９においてサポート期間中フラグをオフしてから、本処理を終了する。
【１８９６】
一方、ステップＳＣ２２０８で否定判別された場合、すなわち、第２始動入賞部３３ＷＢが複数回開放されるうちの残り回数がある場合には、ステップＳＣ２２１０で普通可変タイマに対してインターバル時間に相当する値（例えば「２５０」）を設定してから、本処理を終了する。
【１８９７】
また、ステップＳＣ２２０４で否定判別された場合、すなわち第２始動入賞部３３ＷＢが複数回開放される間のインターバル期間（第２始動入賞部３３ＷＢは閉状態）にあって、インターバル期間を終了させるタイミングが到来した場合には、ステップＳＣ２２１１で普通可変フラグをオン設定する。さらに、ステップＳＣ２２１２において、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否かを判別する。ステップＳＣ２２１２で肯定判別された場合には、ステップＳＣ２２１３において、普通可変タイマに対して１．８秒の開放時間に相当する値「４５０」を設定する。一方、ステップＳＣ２２１２で否定判別された場合には、ステップＳＣ２２１４において、普通可変タイマに対して０．２秒の開放時間に相当する値「５０」を設定する。
【１８９８】
ステップＳＣ２２１３、又は、ステップＳＣ２２１４の後、ステップＳＣ２２１５において、第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とする設定を行う。その後、本処理を終了する。尚、第２始動入賞部３３ＷＢが開状態とされている場合に、第２始動入賞部３３ＷＢに対して遊技球が規定数（例えば４個）入球した場合には、第２始動入賞部３３ＷＢが直ちに閉状態とされるように構成してもよい。
【１８９９】
次に、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される払出制御について説明する。説明の便宜上、まず図９８を参照して受信割込み処理を説明し、その後、図９９を参照してメイン処理を説明する。
【１９００】
図９８は、払出制御装置３１１により実行される受信割込み処理を示すフローチャートである。受信割込み処理は、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信した場合に割り込んで実行される処理である。主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されたことを払出制御装置３１１が確認すると、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される他の処理を一端待機させ、受信割込み処理が実行される。
【１９０１】
受信割込み処理が実行されると、まずステップＳＣ３００１において主制御装置２６１から送信されたコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファに記憶し、ステップＳＣ３００２において主制御装置２６１からコマンドが送信されたことを記憶するためにコマンド受信フラグをオンして、本受信割込み処理を終了する。上述したように、コマンドがコマンドバッファに記憶される場合には、記憶ポインタが参照されて所定の記憶領域に記憶されると共に、次に受信したコマンドを次の記憶領域に記憶させるために記憶ポインタが更新される。
【１９０２】
なお、本実施形態では、主制御装置２６１から送信されるコマンドの受信処理は、そのコマンドが受信されたときに実行される割込処理で行われるものとしたが、例えば、図１００に示したタイマ割込処理において、コマンド判定処理（ステップＳＣ３２０１）が行われる前に、コマンドが受信されたか否かを確認し、コマンドが受信されている場合にはそのコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファへ記憶してコマンド受信フラグをオンするとともに、コマンドが受信されていない場合にはコマンド判定処理へ移行するものとし

てもよい。かかる場合には、所定間隔毎に入出力ポートのコマンド入力に対応するポートを確認することで、コマンドが受信されたか否かを確認する。

【１９０３】

次に、払出制御装置３１１のメイン処理について図９９を参照して説明する。図９９は、払出制御装置３１１のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【１９０４】

先ず始めに、ステップＳＣ３１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。そして、ステップＳＣ３１０３でＲＡＭアクセスを許可すると共に、ステップＳＣ３１０４で外部割込みベクタの設定を行う。

【１９０５】

その後、ステップＳＣ３１０６では、ＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。そして、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＣ３１０７でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＣ３１０８で、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５１３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【１９０６】

ステップＳＣ３１０６で電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップＳＣ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合には、ステップＳＣ３１１５以降のＲＡＭ５１３の初期化処理へ移行する。

【１９０７】

ステップＳＣ３１１５ではＲＡＭ５１３の全領域を０にクリアし、ステップＳＣ３１１６ではＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＣ３１１７ではＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＣ３１１４へ移行して割込みを許可する。

【１９０８】

一方、ステップＳＣ３１０６で電源断の発生情報が設定されていること、及びステップＳＣ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＣ３１０９で電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＣ３１１０で電源断の発生情報をクリアし、ステップＳＣ３１１１で賞球の払出を許可する払出許可フラグをクリアする。また、ステップＳＣ３１１２では、ＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＣ３１１３では、使用レジスタをＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａから復帰させる。さらに、ステップＳＣ３１１４では、割込みを許可する。

【１９０９】

ステップＳＣ３１１４で割込みが許可された後は、ステップＳＣ３１２２の処理において、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここで、電源断の発生情報が設定されていれば、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＣ３１２３以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＣ３１２３において各割込み処理の発生を禁止し、次のステップＳＣ３１２４において後述するコマンド判定処理を実行する。その後、ステップＳＣ３１２５でＣＰＵ５１１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＣ３１２６でスタックポインタの値をバックアップエリア５１３ａに記憶し、ステップＳＣ３１２７でＲＡＭ判定値を算出してバックアップエリア５１３ａに保存し、ステップＳＣ３１２８でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５１３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【１９１０】
なお、ステップＳＣ３１２２の処理は、電源投入時に行われる処理の終了後に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５１３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、払出制御装置３１１の処理の負担を軽減することができる。
【１９１１】
次に、図１００のフローチャートを参照して、払出制御装置３１１のタイマ割込み処理を説明する。このタイマ割込み処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【１９１２】
タイマ割込み処理では、まず、主制御装置２６１からのコマンドを取得し、そのコマンドの判定処理を行う（ステップＳＣ３２０１）。このコマンド判定処理について図１０１を参照して以下に説明する。
【１９１３】
図１０１は、払出制御装置３１１により行われるコマンド判定処理を示すフローチャートである。コマンド判定処理（ステップＳＣ３１２４，ＳＣ３２０１）では、まず、ステップＳＣ３３０１においてコマンド受信フラグがオンされているか否かを判別する。コマンド受信フラグは、上述した受信割込み処理（図９８参照）において主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信したときにオンされる。
【１９１４】
ステップＳＣ３３０１においてコマンド受信フラグがオフと判別されれば、新たなコマンドを主制御装置２６１から受信していないので、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＣ３３０１でコマンド受信フラグがオンと判別されれば、ステップＳＣ３３０２において、その受信したコマンドをＲＡＭ５１３から読み出し、ステップＳＣ３３０３においてコマンド受信フラグをオフする。ステップＳＣ３３０３においてコマンド受信フラグをオフすることにより、新たにコマンドが受信されるまで、ステップＳＣ３３０２～ステップＳＣ３３１１の処理をスキップできるので、払出制御装置３１１の制御を軽減することもできる。
【１９１５】
ステップＳＣ３３０４～ステップＳＣ３３０６の処理でＲＡＭ５１３から読み出されたコマンドの種類が判別される。ステップＳＣ３３０４では主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであるか否かが判別され、ステップＳＣ３３０５では払出復帰コマンドであるか否かが判別され、ステップＳＣ３３０６では賞球コマンドであるか否かが判別される。
【１９１６】
主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであれば、ステップＳＣ３３０７で既に払出許可フラグがオンされているか否かが判別され、払出許可フラグがオフされていれば、電源投入時に主制御装置２６１からＲＡＭ５１３の初期化が指示されていることになるので、ステップＳＣ３３０８でＲＡＭ５１３のスタックエリア以外となる作業領域（エリア）を０にクリアし、ステップＳＣ３３０９でＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＣ３３１１で払出許可フラグをオンして、賞球の払出許可が設定される。
【１９１７】
上述したように、主制御装置２６１は、払出初期化コマンドを送信した後に、ＲＡＭ５０３の初期化処理を行っており、払出制御装置３１１は、払出初期化コマンドを受信した後に、ＲＡＭ５１３の初期化処理を行っているので、ＲＡＭ５０３が初期化されるタイミングと、ＲＡＭ５１３が初期化されるタイミングとが略同時期となる。よって、初期化のタイミングがずれることにより、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装

置３１１が受信したとしても、ＲＡＭ５１３が初期化されてしまい、受信したコマンドに対応する制御が行えない等の弊害の発生を防止することができる。また、ＲＡＭ５１３が初期化された後に、払出許可フラグをオンするので、賞球の払出許可を確実に設定することができる。

【１９１８】

一方、ステップＳＣ３３０７で既に払出許可フラグがオンされていれば、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリアと、ＲＡＭ５１３の初期化処理とを行わずに、本コマンド判定処理を終了する。すなわちステップＳＣ３３０７の処理は、払出許可フラグが設定された状態でＲＡＭ５１３が初期化されることを禁止している。なお、払出初期化コマンドは、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ３２３がオンされている場合のみ送信されるコマンドであるので、払出許可フラグがオンされた状態で受信することはなく、かかる場合には、ノイズなどの影響によって払出制御装置３１１が払出初期化コマンドとして認識してしまったことが考えられる。よって、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリア（ステップＳＣ３３０８）と、ＲＡＭ５１３の初期値設定（ステップＳＣ３３０９）を実行すると、賞球が残っている場合に払出されないなどの弊害が生じて遊技者に損失を与えてしまうが、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３が初期化されることを防止しているので、遊技者に損失を与えることを防止できる。

【１９１９】

また、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出復帰コマンドであれば（ステップＳＣ３３０４：ＮＯ、ステップＳＣ３３０５：ＹＥＳ）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰するので、賞球の払出を許可するためにステップＳＣ３３１１で払出許可フラグをオンする。すなわち、電源断の発生情報があり、主制御装置２６１と払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰した場合には、賞球の払出が許可される。ステップＳＣ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【１９２０】

さらに、主制御装置２６１から送信されたコマンドが賞球コマンドであれば（ステップＳＣ３３０５：ＮＯ、ステップＳＣ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳＣ３３１０において、受信した賞球個数を総賞球個数に加算して記憶し、賞球の払出を許可するためにステップＳＣ３３１１で払出許可フラグをオンする。この際、払出制御装置３１１は、コマンドバッファ（リングバッファ）に記憶された賞球コマンドを順次読み出し、該コマンドに対応する賞球個数を、所定のバッファ領域に記憶される総賞球個数に加算して記憶する。主制御装置２６１から送信される賞球コマンドに基づいて賞球個数に対応した賞球の払出しが行われるので、賞球コマンドは、賞球コマンドは賞球の払出しを指示する払出指示コマンドである。また、賞球コマンドが受信された場合には、即座に払出許可が設定されるので、入賞に対して早期に賞球の払出しを行うことができる。ステップＳＣ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【１９２１】

なお、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドでもなく（ステップＳＣ３３０４：ＮＯ）、払出復帰コマンドでもなく（ステップＳＣ３３０５：ＮＯ）、賞球コマンドでもなければ（ステップＳＣ３３０６：ＮＯ）、払出許可フラグをオンすることなく、コマンド判定処理を終了する。

【１９２２】

ここで、図１００のフローチャートに戻って説明する。コマンド判定処理が終わると、ステップＳＣ３２０２において、ＣＲユニット接続基板３１４から、ＣＲユニットと電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を受信しているか否かを判別する。ステップＳＣ３２０２で肯定判別された場合には、ステップＳＣ３２０３において、ＣＲ

ユニットと電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２に送信する。

【１９２３】

ステップＳＣ３２０３の後、又は、ステップＳＣ３２０２で否定判別された場合には、ステップＳＣ３２０４において、コマンド判定処理で払出許可フラグがオンされたか否かが判別される。ここで、払出許可フラグがオンされていなければ、そのまま本処理を終了する。つまり、主制御装置２６１からコマンドが送信される前に賞球の払出しが行われることを防止することができる。

【１９２４】

一方、ステップＳＣ３２０４で肯定判別されれば、ステップＳＣ３２０５で状態復帰スイッチ３２１をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。この処理により、例えば払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。

【１９２５】

その後、ステップＳＣ３２０６では、下皿１５の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、満杯検知スイッチの検知信号により下皿１５の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、ステップＳＣ３２０７では、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態（球切れ状態）又はタンク球無し解除状態（球有り状態）の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検知信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった特、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった特、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

【１９２６】

その後、ステップＳＣ３２０８では、例えばエラー状態のように報知すべき状態の有無を判別し、報知すべき状態が有る場合には報知する。

【１９２７】

続いて賞球及び貸球の払出制御処理を実行する。詳しくは、ステップＳＣ３２０９で払出個数設定処理を行い、ステップＳＣ３２１０においてモータ制御状態取得処理を行い、ステップＳＣ３２１１においてモータ駆動処理を行う。

【１９２８】

ステップＳＣ３２１２では、状態復帰スイッチ３２１をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータを駆動させ球抜き処理を実行する。続くステップＳＣ３２１３では、球詰まり状態であることを条件にバイブレータの制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、本タイマ割込み処理の先頭に戻る。

【１９２９】

次に、サブ制御装置２６２の通常処理ついて図１０２を参照しつつ説明する。先ずステップＳＣ３９０１では、入出力ポート５５４のコマンド入力に対応するポートを確認し、主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されているか否かを判別する。

【１９３０】

コマンドが受信されている場合には、ステップＳＣ３９０２においてそのコマンドをＲＡＭ５５３のコマンドバッファへ記憶する。ＲＡＭ５５３のコマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。

【１９３１】

尚、リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出

しとが行われる。
【１９３２】
　続くステップＳＣ３９０３では、主制御装置２６１から出力された先発コマンドの情報を、サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３に設けられた保留情報記憶エリアに格納する保留情報格納処理を行う。尚、先発コマンドには、上記のように、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢのいずれの入球を契機とする変動表示であるかを示す情報、大当たりや小当たりに対応する変動情報であるかを示す情報、大当たり種別を示す情報、リーチの種別を示す情報、変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報、及び、変動時間を示す情報等が含まれる。
【１９３３】
　サブ制御装置２６２の保留情報記憶エリアは、主制御装置２６１の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリア）と同様に、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備える第１保留情報記憶エリア及び第２保留情報記憶エリアと、１つの実行エリアとを備えている。
【１９３４】
　第１保留情報記憶エリアには、第１変動表示（第１特別変動保留エリアに記憶された情報）に基づく先発コマンドの受信履歴に合わせて、大当たりか否かの情報、大当たり種別、リーチパターン、遊技モード情報、及び、変動時間等の変動表示に関する情報（変動情報）が時系列的に格納される。また、第２保留情報記憶エリアには、第２変動表示（第２特別変動保留エリアに記憶された情報）に基づく先発コマンドの受信履歴に合わせて、大当たりか否かの情報、大当たり種別、小当たりか否かの情報、時短当たりか否かの情報、遊技モード情報、及び、変動時間等の変動表示に関する情報（変動情報）が時系列的に格納される。かかる構成を採用することで、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示に関する変動情報、及び、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示に関する変動情報をそれぞれ保留記憶することができる。結果的に、主制御装置２６１の特別変動保留エリアの実行エリアだけでなく、第１及び第２特別変動保留エリアの各保留エリアに記憶された変動情報についても、サブ制御装置２６２において把握することが可能となっている。
【１９３５】
　ここで保留情報格納処理について、図１０５を参照して説明する。先ず、ステップＳＣ４１０１では、第１変動表示の先発コマンドを受信したか否か（第１変動表示の先発コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。
【１９３６】
　ステップＳＣ４１０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４１０２において、第１保留情報記憶エリアに保留記憶されている変動情報の保留数をカウントする第１変動保留カウンタＮｄを１インクメントする。
【１９３７】
　続くステップＳＣ４１０３では、先発コマンドに含まれる大当たりか否かの情報、大当たり種別の情報、リーチパターン、遊技モード情報、第１変動時間の情報等を、第１保留情報記憶エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに記憶する。
【１９３８】
　また、続くステップＳＣ４１０４では、予告情報格納処理を行う。すなわち本実施形態では、連続する複数の変動表示において互いに関連する演出表示を意図的に導出する（所謂、「連続予告」が行われる）場合がある。ここでは、連続予告を行うか否かを決定するための連続予告カウンタの値、及び、連続予告の種別を決定するための予告種別カウンタの値を取得し、該カウンタ値を第１保留情報記憶エリアのうち上記ステップＳＣ４１０３にて変動情報を新たに記憶した保留エリアに記憶する。
【１９３９】
　連続予告カウンタは、例えば０～４９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり４９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。連続予

告カウンタは定期的に更新され、その都度、対応するカウンタバッファ（連続予告カウンタバッファ）に連続予告カウンタの値が記憶される。

【１９４０】

予告種別カウンタは、例えば０～９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。予告種別カウンタは定期的に更新され、その都度、対応するカウンタバッファ（予告種別カウンタバッファ）に予告種別カウンタの値が記憶される。

【１９４１】

そして、該予告情報格納処理において、保留情報記憶エリアに変動情報が格納されると、連続予告カウンタバッファ及び予告種別カウンタバッファに記憶されている連続予告カウンタの値及び予告種別カウンタの値が取得されることとなる。さらに、保留情報記憶エリアの各保留エリア及び実行エリアには、連続予告が導出されることが決定された場合にオンされる連続予告フラグがそれぞれ設けられている。

【１９４２】

また、本実施形態では、ＲＯＭ５５２に対し、連続予告を行うか否かの決定に際して参酌される予告当否判定テーブルと、連続予告の態様の決定に際して参酌される予告テーブルとが設けられている。予告当否判定テーブル及び予告テーブルはそれぞれ複数設けられており、変動情報に応じて、参酌される予告当否判定テーブル及び予告テーブルが選択される。

【１９４３】

ステップＳＣ４１０４の後、ステップＳＣ４１０５では、連続予告を実行するか否かを決定する連続予告抽選処理を行う。ステップＳＣ４１０５の連続予告抽選処理では、既に連続予告フラグがオン設定された保留エリアが存在するか否かを確認する。そこで連続予告フラグが設定された保留エリアの存在が確認されない場合であって、さらに、保留第１エリアにおいて完全外れ（リーチ状態が発生しない外れ）に対応する変動情報のみが記憶されている場合に、連続予告の抽選を行うようになっている。その一方で、連続予告フラグが設定された保留エリアの存在が確認された場合には、連続予告の抽選を行わないようになっている。

【１９４４】

尚、ステップＳＣ４１０５の連続予告抽選処理では、第１変動保留カウンタＮｄの値が「２」以上である場合に、第１保留情報記憶エリアに新たに記憶された連続予告カウンタの値に基づいて、大当たり種別やリーチパターンや遊技モードにそれぞれ対応する予告当否判定テーブル（大当たりに対応するものの方が外れに対応するものよりも当選し易い）を参照し、連続予告を実行するか否かを決定する。さらに、連続予告を実行することが決定された場合には、第１保留情報記憶エリアに新たに記憶された予告種別カウンタの値に基づいて、大当たり種別やリーチパターンや遊技モードに対応する予告テーブルを参照し、連続予告を実行するか否かを決定する。加えて、第１保留情報記憶エリアの保留エリアのうち変動情報が記憶されている全ての保留エリアの連続予告フラグをオンにする。但し、実行エリアの連続予告フラグはオンにしない。

【１９４５】

ステップＳＣ４１０５の後、ステップＳＣ４１０６では、演出表示装置４２において第１変動表示が保留記憶されていることを示す特定対応表示である保留アイコンを１つ追加表示するための保留アイコン設定処理を行う。詳しくは後述するが、本実施形態では、演出表示装置４２に、「浮き輪」を模した保留アイコンＨ４６１（図１１０等参照）が表示される。一方、本実施形態では、第２変動表示に対応する保留アイコンは表示されない構成となっている。

【１９４６】

また、保留アイコンＨ４６１は、対応する第１変動表示の大当たり期待度を示唆する態様で導出される場合がある。以下、かかる態様の保留アイコンＨ４６１を「先読み保留アイコンＨ４６３」とも称する。本実施形態の先読み保留アイコンＨ４６３（図１１０等参

照）は、キャラクタが「浮き輪」を使用している態様で導出される。さらに、先読み保留アイコンＨ４６３のキャラクタは複数種類用意されており、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンと、大当たり状態発生への当選期待度（大当たり期待度）とが対応付けられている。これにより、先読み保留アイコンＨ４６３は、その態様によって大当たり期待度に関するランク付けがなされることとなり、先読み保留アイコンＨ４６３を導出させることによって、大当たり期待度を示唆する（先読み保留予告演出を行う）ように構成されている。

【１９４７】

また、先読み保留アイコンＨ４６３が導出される場合には、該先読み保留アイコンＨ４６３に対応する第１変動表示が消化されるまでの間に、該先読み保留アイコンＨ４６３のパターンが変化する（保留変化演出が導出される）場合がある。つまり、ステップＳＣ４１０６の保留アイコン設定処理では、先読み保留アイコンＨ４６３を導出させるか否かの抽選が行われ、否当選の場合には、保留アイコンＨ４６１のパターンがデフォルト（浮き輪のみ）のものに決定される。一方、当選の場合には、保留変化演出を行うか否かの抽選が行われ、当選の場合には、対応する保留エリアの保留変化フラグをオン設定するとともに、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンとして、最終的に表示される可能性のある上限パターンと、上限パターンよりも大当たり期待度の低い（低ランクの）態様であって、最初に表示される仮パターンとを決定する。尚、仮パターンでは、最初はデフォルトの保留アイコンＨ４６１を表示するにとどめるといった選択肢が存在するように構成してもよい。一方、否当選の場合には、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンとして１つのパターンを決定する。

【１９４８】

そして、基本的には、演出表示装置４２の保留表示領域ＨＷ３に表示されている保留アイコンＨ４６１のうち一番右側のものの右側に並ばせるようにして、決定されたパターンの保留アイコンＨ４６１を表示させるといった処理が行われる。また、本実施形態では、ステップＳＣ４１０６において、保留表示領域ＨＷ３に先読み保留アイコンＨ４６３が導出される場合に、先読み保留演出中フラグがオン設定されるようになっている。

【１９４９】

ステップＳＣ４１０６の後、又は、ステップＳＣ４１０１で否定判別された場合には、ステップＳＣ４１０７において、第２変動表示の先発コマンドを受信したか否か（第２変動表示の先発コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳＣ４１０７で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【１９５０】

一方、ステップＳＣ４１０７で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４１０８において、第２保留情報記憶エリアに保留記憶されている第２変動情報の保留数をカウントする第２変動保留カウンタＮｅを１インクリメントする。

【１９５１】

その後、ステップＳＣ４１０９では、先発コマンドに含まれる大当たりか否かの情報、大当たり種別の情報、小当たりか否かの情報、時短当たりか否かの情報、遊技モード情報、及び、第２変動時間の情報等を、第２保留情報記憶エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに記憶する。ステップＳＣ４１０９の後、本処理を終了する。

【１９５２】

図１０２の説明に戻り、ステップＳＣ３９０３の後又はステップＳＣ３９０１で否定判別された場合には、ステップＳＣ３９０４へと移行し、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本例では２ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、既に所定時間が経過していればステップＳＣ３９０５へ移行し、一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、ステップＳＣ３９１３へと移行する。

【１９５３】

ステップＳＣ３９０５では、各種カウンタの更新処理を実行する。サブ制御装置２６２

のＣＰＵ５５１は、装飾図柄の表示に際し各種カウンタ情報を用いる。具体的には、図１０３に示すように、大当たり時装飾図柄カウンタＣＯと、上図柄表示領域、中図柄表示領域及び下図柄表示領域の各外れ図柄の設定に使用する上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲとを用いることとしている。図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、ＣＰＵ５５１内のＲレジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。これらカウンタの値は適宜、ＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファに格納される。

【１９５４】

大当たり時装飾図柄カウンタＣＯは、大当たり状態が発生する際に、演出表示装置４２に停止表示される図柄（大当たり図柄）を決定するためのものである。本実施形態では、大当たり時装飾図柄カウンタＣＯとして、９個（０～８）のカウンタ値が用意されている。すなわち、大当たり時装飾図柄カウンタＣＯは、０～８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり８）に達した後０に戻る構成となっている。

【１９５５】

そして、主制御装置２６１から大当たりに対応する変動パターンコマンドを受信した場合、カウンタ値と装飾図柄とを対応付けるテーブルに基づいて、例えばカウンタ値が０であれば「１」（のゾロ目）、１であれば「２」（のゾロ目）という具合に、大当たり図柄の組合わせを決定する。

【１９５６】

この大当たり時装飾図柄カウンタＣＯはステップＳＣ３９０５のカウンタ更新処理にて定期的に更新され、後述するようにサブ制御装置２６２が変動パターンコマンドを受信するタイミングでＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファから読み出す。尚、本実施形態では大当たり時装飾図柄カウンタＣＯはＲＡＭ５５３の大当たり時装飾図柄カウンタバッファに格納されるものとしたが、バッファに格納せず、変動パターンコマンドを受信したタイミングなどでカウンタ値を参照するようにしてもよい。

【１９５７】

上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、当否抽選が外れとなったときに、上・中・下の図柄表示領域の各停止図柄の組合わせを決定するものであり、各列では９個の装飾図柄の何れかが表示されることから、各々に９個（０～８）のカウンタ値が用意されている。上図柄カウンタＣＬにより上図柄表示領域の停止図柄が決定され、中図柄カウンタＣＭにより中図柄表示領域の停止図柄が決定され、下図柄カウンタＣＲにより下図柄表示領域の停止図柄が決定される。

【１９５８】

本実施形態では、ＣＰＵ５５１に内蔵のＲレジスタの数値を用いることにより各カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの値をランダムに更新する構成としている。すなわち各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新時には、前回値にＲレジスタの下位３ビットの値が加算され、その加算結果が上限値を超えた場合に８減算されて今回値が決定される。各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは更新時期が重ならないようにして更新され、それら図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ、及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。

【１９５９】

ここで、各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理を詳しく説明する。図１０４に示すように、ステップＳＣ４００１では、上図柄カウンタＣＬの更新時期か否かを判別し、ステップＳＣ４００２では、中図柄カウンタＣＭの更新時期か否かを判別する。なお、上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新されるように構成する。したがって、前回の更新処理において下図柄カウンタＣＲが更新されている場合、ステップＳＣ４００１で肯定判断されることになる。また、前回の更新処理において上図柄カウンタＣＬが更新されている場合、ステップＳＣ４００２で肯定判断されることになる。そして、上図柄カウンタＣＬの更新時期（ステップＳＣ４００１がＹＥＳ）であればステップＳＣ４００３に進み、上図柄カウンタＣＬを更新する。また、中図柄

カウンタＣＭの更新時期（ステップＳＣ４００２がＹＥＳ）であればステップＳＣ４００４に進み、中図柄カウンタＣＭを更新する。さらに、下図柄カウンタＣＲの更新時期（ステップＳＣ４００１、Ｓ４００２が共にＮＯ）であればステップＳＣ４００５に進み、下図柄カウンタＣＲを更新する。ステップＳＣ４００３～ＳＣ４００５の図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新では、前回のカウンタ値にＲレジスタの下位３ビットの値を加算すると共にその加算結果が上限値を超えた場合に８を減算して、その演算結果を、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの今回値とする。

【１９６０】

上記ＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理によれば、上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新され、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、更新処理を３回実行する毎に図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの１セット分が更新されるようになっている。

【１９６１】

その後、ステップＳＣ４００６では、上記更新した図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが、当たり図柄の組合わせ（上下の図柄表示領域の図柄と中図柄表示領域の図柄とが同じとなる大当たり図柄の組合わせや、所定の小当たり図柄の組合せ、所定の時短当たり図柄の組合せ）であるか否かを判別する。ステップＳＣ４００６で肯定判別された場合には、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３に記憶することなく、そのまま本処理を終了する。

【１９６２】

一方、ステップＳＣ４００６で否定判別された場合には、ステップＳＣ４００７において、上記更新した図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせがリーチ図柄の組合わせ（上図柄表示領域の図柄と下図柄表示領域の図柄とが同じで、上下の図柄表示領域の図柄と中図柄表示領域の図柄とが異なっている）になっているか否かを判別し、リーチ図柄の組合わせである場合（ステップＳＣ４００７がＹＥＳ）には、ステップＳＣ４００８において、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが前後外れ図柄（前後外れリーチ）の組合わせであるか否かを判別する。図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れ図柄の組合わせである場合（ステップＳＣ４００８がＹＥＳ）、ステップＳＣ４００９に進み、そのときの図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファに格納して、本処理を終了する。図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れ以外図柄（前後外れ以外リーチ）の組合わせである場合（ステップＳＣ４００８がＮＯ）には、ステップＳＣ４０１０に進み、そのときの図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納して、本処理を終了する。

【１９６３】

また、リーチ図柄以外の組合わせである場合（ステップＳＣ４００７がＮＯ）には、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが外れ図柄（完全外れ図柄）の組合わせになっているため、ステップＳＣ４０１１において、そのときの図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納して、本処理を終了する。

【１９６４】

図１０２の説明に戻り、ステップＳＣ３９０６では保留処理を行う。以下、保留処理について図１０６を参照して説明する。

【１９６５】

先ず、ステップＳＣ４２０１では、第１変動表示の変動パターンコマンドを受信したか否か（第１変動表示の変動パターンコマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳＣ４２０１で肯定判別された場合には、更新機能部又は減算機能部となるステップＳＣ４２０２の処理において、第２計数機能部である第１変動保留カウンタＮｄの値を１減算する。

【１９６６】

続くステップＳＣ４２０３では、第１保留情報記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１保留情報記憶エリアの保留第１～

第４エリアに格納されているデータ（連続予告フラグも含む）を実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【１９６７】

ステップＳＣ４２０３の後、ステップＳＣ４２０４において、連続予告に使用される表示演出の種別を決定する予告設定処理が行われる。ステップＳＣ４２０４の予告設定処理では、保留情報記憶エリアの実行エリアの連続予告フラグ（ステップＳＣ４１０５の連続予告抽選処理参照）がオンであるか否かを判別し、否定判別された場合には、連続予告は行われないため、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判別された場合には、変動パターンコマンドの変動情報に基づき、大当たりか否か、大当たりの場合には種別は何か、大当たりではない場合には、リーチパターンは何か、遊技モードは何か等を判別し、それぞれに対応するテーブルを参照して、連続予告の種別を決定する。ここで決定された種別の連続予告は、対応する変動表示に際して所期のタイミングで導出されることとなる。

【１９６８】

ステップＳＣ４２０４の後、ステップＳＣ４２０５において、演出表示装置４２に表示されている保留アイコンＨ４６１をシフトさせるための保留アイコンシフト処理を行う。尚、保留情報記憶エリアの各保留エリア、及び、実行エリアには、保留アイコンＨ４６１の種別を記憶する保留アイコン記憶エリアが設けられており、該保留アイコンＨ４６１に関する情報についても、上記した保留情報記憶エリアのデータシフト処理にてシフトされるようになっている。

【１９６９】

該保留アイコンシフト処理は、かかるデータシフトに応じて保留アイコンＨ４６１を再描画させるための処理であり、演出表示装置４２では、第１変動表示が１つ消化される（実行される）毎に、最も左に位置していた保留アイコンＨ４６１が消去されるとともに、その右側に配置されていた保留アイコンＨ４６１が一つ左にシフトされる（表示場所が移動する）ようになっている。

【１９７０】

尚、本実施形態では、ステップＳＣ４２０５において、保留アイコンＨ４６１を再描画する処理に先立って、保留変化フラグがオン設定されている保留エリアが存在する場合には、先読み保留アイコンＨ４６３の保留変化演出を行うか否かの抽選が行われ、当選した場合に、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンを高ランクのものに変化させる（但し、上限パターンのランクは越えない）ようになっている。加えて、保留変化フラグがオン設定されている保留エリアが存在しないと判別される場合には、先読み保留演出中フラグがオフされる。さらに、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンを変化させることで、該先読み保留アイコンＨ４６３が上限パターンに達した場合には、先読み保留演出中フラグがオフされるとともに、保留変化フラグがオフされるようになっている。

【１９７１】

ステップＳＣ４２０５の後、又は、ステップＳＣ４２０１で否定判別された場合には、ステップＳＣ４２０６において、第２変動表示の変動パターンコマンドを受信したか否か（第２変動表示の変動パターンコマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳＣ４２０６で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【１９７２】

一方、ステップＳＣ４２０６で肯定判別された場合には、更新機能部又は減算機能部となるステップＳＣ４２０７の処理において、第１計数機能部である第２変動保留カウンタＮｅの値を１減算する。続くステップＳＣ４２０８では、第２保留情報記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２保留情報記憶エリアの保留第１エリアに格納されているデータを実行エリアにシフトさせる。ステップＳＣ４２０８の後、本処理を終了する。

【１９７３】
図１０２の説明に戻り、ステップＳＣ３９０７では表示設定処理を行う。ここでは、ＲＡＭ５５３のコマンドバッファに格納された情報に基づき、表示制御装置４５へ出力する表示コマンドを生成する等の各種の演算処理及びコマンドの出力設定を行う。つまり、ここで、演出表示装置４２において表示する表示態様が決定される。例えば変動パターンコマンドを受信した場合、サブ制御装置２６２は、変動種別、変動時間、及び停止図柄等に基づいて、対応するテーブルを参照し、装飾図柄の変動表示の表示パターン等を決定する。そして、決定事項を表示コマンドとして表示制御装置４５に出力する等の制御を行う。
【１９７４】
尚、表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指令に応じて描画処理を行い、演出表示装置４２での装飾図柄の変動表示等を開始する。また、主制御装置２６１から変動パターンコマンドが一旦受信されると、該変動パターンに対応する変動時間が経過するまでの間、サブ制御装置２６２と表示制御装置４５との協働のもとに装飾図柄の変動表示（演出変動表示）等が継続される。
【１９７５】
また、第１変動表示に対応する演出変動表示を開始させる際には、保留情報記憶エリアの実行エリアの連続予告フラグがオンである場合に、変動パターンコマンドの変動情報に基づき、各状況に対応するテーブルを参照して、第１変動表示に対応する演出変動表示に導出させる連続予告の種別を決定したり、連続予告とは別の予告演出の導出を決定したり、演出ボタン１２５等の操作に対応する表示を行ったりする。さらに、該ステップＳＣ３９０７の表示設定処理では、大当たり中の演出制御を行う処理（当たり表示処理）についても行われる。
【１９７６】
ここで、ステップＳＣ３９０７の表示設定処理において行われる変動表示設定処理について、図１０８を参照して説明する。本実施形態の演出表示装置４２では、基本的に、第１特別図柄表示装置４３Ａの第１変動表示に対応する第１演出変動表示（第１変動対応演出表示）、又は、第２特別図柄表示装置４３Ｂの第２変動表示に対応する第２演出変動表示（第２変動対応演出表示）が行われる。
【１９７７】
先ず、ステップＳＣ４５０１では、第２変動表示に対応する変動パターンコマンド（以下、第２変動パターンコマンドという。）を受信したか否かを判別する。尚、第１変動パターンコマンド及び第２変動パターンコマンドに含まれる各種変動情報は、対応する保留情報記憶エリアの実行エリアに記憶されるように構成してもよいし、別途の記憶エリアに記憶されるように構成してもよい。さらに、例えば保留処理（図１０６参照）において第２変動パターンコマンドを受信したことに対応する処理を行った場合に第２変動受信フラグをオンし、ステップＳＣ４５０１で肯定判別された場合に、第２変動受信フラグがオフされるような構成とし、ステップＳＣ４５０１では、第２変動受信フラグを確認することで、第２変動パターンコマンドを受信したか否かの判別を行うこととしてもよい。
【１９７８】
ステップＳＣ４５０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４５０２において、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否か、すなわち現在（変動開始時）の遊技モードが「時短Ａモード」であるか否かを判別する。
【１９７９】
ステップＳＣ４５０２で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４５０３において、第２変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば大当たりか否かの情報、小当たりか否かの情報、大当たり種別、遊技モード情報、及び、第２変動時間等）に基づいて、演出パターン（第２演出変動表示のパターン）を決定する特別第２演出変動表示設定処理を行い、ステップＳＣ４５０６へ移行する。特別第２演出変動表示設定処理では、図１１２，１６２に示す「ラッシュステージ演出」や「バトルステージ演出」に対応する表示設定処理が行われる。

【１９８０】
　また、ステップＳＣ４５０２で否定判別された場合には、ステップＳＣ４５０４において、継続演出フラグがオン設定されているか否かを判別する。尚、継続演出フラグは、サブ制御装置２６２が主制御装置２６１から「継続チャンスステージ演出」に係る演出開始コマンドを受信した際にオン設定され、「継続チャンスステージ演出」に係る演出終了コマンドを受信した際にオフ設定される。
【１９８１】
　ステップＳＣ４５０４において否定判別された場合には、そのまま、ステップＳＣ４５０６へ移行する。
【１９８２】
　一方、ステップＳＣ４５０４において肯定判別された場合、すなわち「継続チャンスステージ演出」の実行中（開始時を含む）である場合には、ステップＳＣ４５０５において、第２変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば大当たりか否かの情報、大当たり種別、小当たりか否かの情報、時短当たりか否かの情報、時短当たり種別、遊技モード情報、及び、第２変動時間等）に基づいて、演出パターン（第２演出変動表示のパターン）を決定する通常第２演出変動表示設定処理を行い、ステップＳＣ４５０６へ移行する。通常第２演出変動表示設定処理では、図１１４に示す「継続チャンスステージ演出」に対応する表示設定処理が行われる。尚、本実施形態では、「通常モード」において第２変動表示が行われた場合には、演出表示装置４２において、「通常ステージ演出」が行われることとなる。
【１９８３】
　その後、ステップＳＣ４５０６において、第１変動表示に対応する変動パターンコマンド（以下、第１変動パターンコマンドという。）を受信したか否かを判別する。ステップＳＣ４５０６で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１９８４】
　一方、ステップＳＣ４５０６で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４５０７において、モード記憶エリアに「３１」が記憶されているか否か、すなわち現在（変動開始時）の遊技モードが「時短Ｂモード」であるか否かを判別する。
【１９８５】
　ステップＳＣ４５０７で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４５０８において、第１変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば大当たりか否かの情報、大当たり種別、遊技モード情報、及び、第１変動時間等）に基づいて、第１演出変動表示のパターンを決定する特別第１演出変動表示設定処理を行い、本処理を終了する。特別第１演出変動表示設定処理では、図１１５に示す「ラッキーステージ演出」に対応する表示設定処理が行われる。本実施形態では「ラッキーステージ演出」が「特定対応表示」に相当し、「ラッキーステージ演出」中の「時短Ｂモード」で行われる遊技が「特定遊技」を構成する。
【１９８６】
　また、ステップＳＣ４５０７で否定判別された場合には、ステップＳＣ４５１０において、第１変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば大当たりか否かの情報、大当たり種別、遊技モード情報、及び、第１変動時間等）に基づいて、第１演出変動表示のパターンを決定する通常第１演出変動表示設定処理を行い、そのまま本処理を終了する。通常第１演出変動表示設定処理では、図１１０に示す「通常ステージ演出」に対応する表示設定処理が行われる。
【１９８７】
　尚、本実施形態では、「時短Ａモード」において第１変動表示が行われた場合には、第１変動回数カウンタＡの減算処理など内部処理は行われるものの、演出表示装置４２において「ラッシュステージ演出」や「バトルステージ演出」は行われず、「通常ステージ演出」が行われることとなる。
【１９８８】
　次に、ステップＳＣ３９０７の表示設定処理において行われる当たり表示処理について

、図１０７を参照して説明する。
【１９８９】
先ず、ステップＳＣ４７０１では、主制御装置２６１から大当たり状態の開始を告げるオープニングコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＣ４７０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４７０２において、残りのラウンド数を把握するためのラウンド把握カウンタに対し、オープニングコマンドに含まれる大当たり種別情報に基づいて、「１５Ｒ大当たり」であれば「１５」を設定し、「８Ｒ大当たり」であれば「８」を設定し、「４Ｒ大当たり」であれば「４」を設定する。
【１９９０】
その後、ステップＳＣ４７０３において、オープニング演出の設定（演出表示装置４２の画像、スピーカＳＰの音声、各種ランプの点灯態様の設定）を行ってから、本処理を終了する。本実施形態では、ラウンド把握カウンタの値が「１５」、「８」又は「４」の場合には８秒間のオープニング演出を行うこととなる。尚、サブ制御装置２６２には、大当たり種別と、残りラウンド数と、大当たり状態中の各種演出態様との対応関係を記憶するテーブル等が設けられており、該テーブルを参照して対応する演出を選択し、それを実行させることとなる。
【１９９１】
また、ステップＳＣ４７０１で否定判別された場合には、ステップＳＣ４７０４において特定入賞コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＣ４７０４で肯定判別された場合、すなわち第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃへの入球に基づいて大当たり状態が発生する場合には、ステップＳＣ４７０２において、ラウンド把握カウンタに対し、特定入賞コマンドに含まれる大当たり種別情報に基づいて、「１５Ｒ大当たり」であれば「１４」を設定し、「８Ｒ大当たり」であれば「７」を設定し、「４Ｒ大当たり」であれば「３」を設定する。
【１９９２】
その後、ステップＳＣ４７０３において、オープニング演出の設定を行ってから、本処理を終了する。本実施形態では、ラウンド把握カウンタの値が「１４」、「７」又は「３」の場合には２秒間のオープニング演出を行うこととなる。
【１９９３】
また、ステップＳＣ４７０４で否定判別された場合には、ステップＳＣ４７０５において、ラウンドコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＣ４７０５で肯定判別された場合、ステップＳＣ４７０６において、最大で３０秒になるラウンド中の演出の設定を行ってから、本処理を終了する。
【１９９４】
ステップＳＣ４７０５で否定判別された場合、ステップＳＣ４７０７において、インターバルコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＣ４７０７で肯定判別された場合、ステップＳＣ４７０８でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳＣ４７０９で４秒のインターバル中の演出の設定を行ってから、本処理を終了する。
【１９９５】
ステップＳＣ４７０７で否定判別された場合、ステップＳＣ４７１０においてエンディングコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＣ４７１０で肯定判別された場合、ステップＳＣ４７１１でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳＣ４７１２で１０秒のエンディング演出の設定を行ってから、本処理を終了する。
【１９９６】
ステップＳＣ４７１０で否定判別された場合、ステップＳＣ４７１３において大当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＣ４７１３で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４７１４において、大当たり表示終了処理を行い、本処理を終了する。
【１９９７】
大当たり表示終了処理では、エンディング表示を直ちに終了させるとともに、このタイミングで、時短Ａモード開始コマンドを受信しているので、かかるコマンドに基づいて、

「時短Ａモード」に対応する「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」の開始設定処理が行われる。

【１９９８】

また、ステップＳＣ４７１３で否定判別された場合には、ステップＳＣ４７１５において、小当たり開始コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＣ４７１５で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４７１６において、小当たり状態中の演出表示等を導出するための小当たり演出設定を行ってから、本処理を終了する。

【１９９９】

ステップＳＣ４７１５で否定判別された場合には、ステップＳＣ４７１７において、小当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＣ４７１７で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＣ４７１７で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４７１８において、小当たり演出表示を直ちに終了させる小当たり表示終了処理を行う。ステップＳＣ４７１８の後、本処理を終了する。

【２０００】

図１０２の説明に戻り、ステップＳＣ３９０８では、演出表示装置４２の変動表示の停止に関する変動停止処理を実行する。ここで、変動停止処理について、図１０９を参照して説明する。

【２００１】

先ず、ステップＳＣ４４０１では、特図２停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＣ４４０１で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４４０２において、第２演出変動表示の導出中であるか否かを判別する。ステップＳＣ４４０２で肯定判別された場合、ステップＳＣ４４０３において、第２演出変動表示を停止表示させる処理を行う。ステップＳＣ４４０３の後、後述するステップＳＣ４４０７に移行する。一方、ステップＳＣ４４０２で否定判別された場合には、そのままステップＳＣ４４０７に移行する。

【２００２】

また、ステップＳＣ４４０１で否定判別された場合には、ステップＳＣ４４０４において、特図１停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＣ４４０４で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４４０５において、第１演出変動表示の導出中であるか否かを判別する。ステップＳＣ４４０５で肯定判別された場合には、ステップＳＣ４４０６において、第１演出変動表示を停止させる処理を行う。ステップＳＣ４４０６の後、ステップＳＣ４４０７に移行する。一方、ステップＳＣ４４０５で否定判別された場合には、そのままステップＳＣ４４０７に移行する。

【２００３】

ステップＳＣ４４０３若しくはステップＳＣ４４０６の後、又は、ステップＳＣ４４０４で否定判別された場合には、ステップＳＣ４４０７において、時短Ａモード終了コマンド又は時短Ｂモード終了コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＣ４４０７で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【２００４】

一方、ステップＳＣ４４０７で肯定判別された場合、すなわち「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」における第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が所定回数に達した場合には、ステップＳＣ４４０８において、演出表示装置４２にて行われている表示演出を通常モードに対応する「通常ステージ演出」に変更させる処理を行う。その後、本処理を終了する。

【２００５】

次に、遊技の進行に伴う演出表示装置４２における演出表示態様の変化等について、遊技者が行う遊技の流れと共に説明する。演出表示装置４２の表示画面には、現在の遊技状態（遊技モード等）に対応した各種表示演出が行われる。

【２００６】

通常状態（「通常モード」において第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき第１変動表示が行われ得る遊技状態）では、演出表示装置４２において「通常ステージ演出」が行

われる。
【２００７】
図１１０に示すように、「通常ステージ演出」では、演出表示装置４２の表示画面の大部分において、装飾図柄が変動表示される変動表示領域ＨＷ１が設定されている。
【２００８】
上述したように、本実施形態では、この変動表示領域ＨＷ１において、上、中、下の３つの図柄表示領域（上図柄表示領域、中図柄表示領域、下図柄表示領域）が設定され、各図柄表示領域において複数種類の装飾図柄（１～９の数字が付された図柄）がスクロール変動表示される。
【２００９】
変動表示領域ＨＷ１の上側には、遊技者に対し遊技球の発射態様を指示（推奨）する指示表示領域ＨＷ２が設定されると共に、変動表示領域ＨＷ１の下側には、変動表示の保留数を明示する保留表示領域ＨＷ３が設定されている。
【２０１０】
通常状態においては、遊技者が可変表示装置ユニット３５の左側領域に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「左打ち」という。）を推奨するように指示表示領域ＨＷ２に「←左打ち」と表示される。これに従い、遊技者は「左打ち」して遊技を行う。
【２０１１】
また、保留表示領域ＨＷ３には、「浮き輪」を模した保留アイコンＨ４６１が表示される。本実施形態の保留表示領域ＨＷ３は、保留情報記憶エリアの実行エリアに対応する実行対応エリアＨ４６２ａと、第１保留情報記憶エリアの各保留エリアに対応する保留対応エリアＨ４６２ｂとを備えており、最大で５つの保留アイコンＨ４６１を表示可能となっている。
【２０１２】
遊技者が「左打ち」した場合、遊技球の多くは、上記釘等によって、可変表示装置ユニット３５の下側に位置する第１始動入賞部３３ＷＡの方へと誘導される。そのうち、いくつかの遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡへ入賞することとなる。
【２０１３】
尚、本実施形態では、第２始動入賞部３３ＷＢ、及び、その一対の羽根部材３３ＷＢｂの開放契機となるスルーゲート３４が、可変表示装置ユニット３５の右側領域に配置されている。つまり、可変表示装置ユニット３５の左側領域を流下した遊技球が到達不能な位置に第２始動入賞部３３ＷＢ及びスルーゲート３４が配置されているため、遊技者が「左打ち」を続けた場合、一対の羽根部材３３ＷＢｂが開放されることはなく、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入賞することはない。
【２０１４】
また、仮に通常状態において、遊技者が可変表示装置ユニット３５の右側領域に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「右打ち」という）をしたとしても、上述した本実施形態に係る構成の下では、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢに入賞する可能性はほとんどない。つまり、本実施形態に係るパチンコ機１０は、通常状態において、遊技者が「左打ち」して遊技を行った方が、遊技をより有利に進めることができるように構成されている。
【２０１５】
遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡへ入賞すると、演出表示装置４２の変動表示領域ＨＷ１においては、上記各図柄表示領域に複数種類の装飾図柄が変動表示される。本実施形態では、「１」～「９」の数字の付された装飾図柄が表示される。各種装飾図柄は、数字の昇順又は降順に周期性をもって右から左へとスクロール変動表示される、これにより一連の図柄列が構成されている。
【２０１６】
上図柄表示領域においては、各種装飾図柄が降順（付された数字が減る順）に表示され、中図柄表示領域及び下図柄表示領域においては、同じく各種装飾図柄が昇順（付された

数字が増える順）に表示される。そして、所定時間が経過すると、上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に変動表示が停止し、各図柄表示領域に装飾図柄が停止表示される。

【２０１７】

そして、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき、大当たり抽選に当選した場合には、リーチ状態を経て、所定の大当たりライン上に、大当たりの組合わせの装飾図柄が停止表示される。尚、本実施形態の通常状態では、上記大当たりラインは、左・中・右の縦ライン及び斜めの２本のラインによって構成されている（５ラインと称される）。従って、上・中・下図柄表示領域において、大当たりの組合わせの装飾図柄が前記５つのラインのいずれかのライン上に３つ並んで停止表示されると、大当たり状態の発生が確定する。

【２０１８】

大当たり状態が発生した場合には、第１可変入賞装置３２Ａの大入賞口シャッタ３２Ａｂが開放し、大入賞口３２Ａａへ遊技球が入球可能な状態となると共に、演出表示装置４２において所定の大当たり演出が開始される（図１１１参照）。

【２０１９】

但し、ここで、仮に遊技者が「左打ち」を続けた場合、第１可変入賞装置３２Ａへ向け遊技球を流下させ入賞させることは可能であるものの、大当たり種別に拘わらず大当たり終了後に付与される「時短Ａモード」の開始時には、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づく第２変動表示の保留記憶が全くなく、大当たり終了後に第１変動表示が開始されたしまうこととなる。

【２０２０】

上述したように、本実施形態では、第１変動表示で直撃大当たりに当選するよりも、第２変動表示で直撃大当たりに当選する方が遊技者にとって有利な遊技状態が付与されやすくなると共に、比較的当選しやすくＶ入賞大当たりの発生契機となる小当たり状態の抽選が第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づく第２変動表示のみで行われる構成となっているため、大当たり終了後の「時短Ａモード」において第１変動表示が行われてしまうと、遊技者にとって不利益となる。

【２０２１】

そのため、本実施形態では、図１１１に示すように、大当たり演出が開始されると、指示表示領域ＨＷ２には、遊技者に対し「右打ち」を推奨するように、「右打ち→」と表示される。これに従い、遊技者は、遊技球が可変表示装置ユニット３５の上方を通過し、可変表示装置ユニット３５の右側領域へ向かうよう、遊技球の発射態様を「左打ち」から「右打ち」に切替えて大当たり遊技を行う。

【２０２２】

ここで遊技者が「右打ち」した場合、多くの遊技球は、上記釘等によって案内されつつ、第１可変入賞装置３２Ａの方へと流下し、第１可変入賞装置３２Ａへ入賞することとなる。これにより、遊技者はより多くの遊技球を獲得することができる。

【２０２３】

また、可変表示装置ユニット３５の右側領域には、第１可変入賞装置３２Ａまでの流下経路途中において、スルーゲート３４や第２始動入賞部３３ＷＢなどが設けられており、大当たり状態中において、いくつの遊技球がスルーゲート３４を通過したり、該通過を契機に開放される第２始動入賞部３３ＷＢへ入賞したりすることとなる。

【２０２４】

本実施形態では、遊技球がスルーゲート３４を通過することに基づき行われる始動入球サポート抽選に当選した場合に、一対の羽根部材３３ＷＢｂが開状態となり、第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球が入球可能となる。

【２０２５】

これにより、大当たり状態中に第２変動表示が保留記憶され、大当たり終了後の「時短Ａモード」の開始時において、第１変動表示よりも優先して、第２変動表示が直に開始され得る状態となる。

【２０２６】
ここで、本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づく「通常モード」中の当否抽選により「１５Ｒ大当たり」に当選した場合には、該「１５Ｒ大当たり」の終了後に「変動表示７回分の時短Ａモード」が付与される。そして、「変動表示７回分の時短Ａモード」が付与される場合には、図１１２に示すように、演出表示装置４２では「ラッシュステージ演出」が行われる。
【２０２７】
一方、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づく「通常モード」中の当否抽選により「４Ｒ大当たり」に当選した場合には、該「４Ｒ大当たり」の終了後に「変動表示１回分の時短Ａモード」が付与される。そして、「変動表示１回分の時短Ａモード」が付与される場合には、図１１３に示すように、演出表示装置４２では「バトルステージ演出」が行われる。
【２０２８】
「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」では、変動表示領域ＨＷ１が下方へ縮小表示される。尚、縮小された変動表示領域ＨＷ１では、上記上・中・下の図柄表示領域が、左・中・右の図柄表示領域に切替り、大当たりラインが１ラインとなる。そして、その背景画面には、各種キャラクタ等が表示されるなど、「ラッシュステージ演出」や「バトルステージ演出」に係る各種表示演出が行われる。
【２０２９】
例えば「ラッシュステージ演出」では、図１１２に示すように、その継続期間中（７回分の変動表示が実行される期間中）、連続して海中を進むアニメーション（連続演出）が導出されるとともに、魚群が通り過ぎたり、翻ったりするような表示態様によって「小当たり」を教示したり、クジラ等の大きな生物の登場、宝箱の発見等の表示態様によって「大当たり」を教示するようになっている。
【２０３０】
また、「バトルステージ演出」では、図１１３に示すように、人型キャラクタが登場し、敵と戦うアニメーションが導出されるとともに、その戦いに勝利したり、敗北したりすることにより、「小当たり」や「大当たり」に当選したか否か教示するようになっている。
【２０３１】
尚、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」においては、上記各種演出により「小当たり」や「大当たり」に当選したことが教示されるため、縮小された変動表示領域ＨＷ１をも省略し、装飾図柄が変動表示されない構成としてもよい。また、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」においては、装飾図柄が表示される図柄演出モードと、装飾図柄が表示されないアニメ演出モードとを、遊技者が選択可能な構成としてもよい。
【２０３２】
また、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」においては、より多くの遊技球を第２始動入賞部３３ＷＢへ入賞させ、より多くの第２変動表示を保留記憶させるべく、指示表示領域ＨＷ２には、大当たり時と同様、遊技者に対し「右打ち」を推奨するように、「右打ち→」と表示される。
【２０３３】
尚、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」では、演出表示装置４２に保留表示領域ＨＷ３は設定されず、第２保留表示装置４６Ｂ（第２変動表示）に対応する保留表示（保留アイコンの導出）は行われない構成となっている。
【２０３４】
ここで、仮に保留記憶された第１変動表示が存在したとしても、かかる第１変動表示に対応する保留アイコンも表示されない。上述したように、第２変動表示の実行中に、特定条件となる第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球があった場合には、該入球に対応する第１変動表示が保留記憶されると共に、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２へ第１変動表示に係る先発コマンドが送信され、サブ制御装置２６２の第１保留情報記憶エリ

アに第１変動表示に関する情報が格納されるが、「ラッシュステージ演出」等の期間中は、第１変動表示に対応する保留アイコンも表示されない。但し、ここで第１変動表示に対応する保留アイコンが表示はされていないものの、更新条件となる次なる第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球があった場合には、第１保留情報記憶エリアのデータの更新処理は実行される。そして、「ラッシュステージ演出」等が終了し、「通常モード」に戻ると、その時点で第１保留情報記憶エリアに格納されている第１変動表示に係る保留アイコンが表示されることとなる。

【２０３５】

また、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」の実行中においては、小当たり状態が発生し得る「時短Ａモード」中に行われるものであり、その間は、第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃへ遊技球を入球させることで大当たり状態の発生を狙うといった遊技性であることから、基本的に、第１当否抽選（大当たり抽選）で大当たりに当選したか否かを示唆する装飾図柄を表示しないようになっている。その代わりに、簡易的な表示で小当たりの当選を教示してもよいし、該教示はランプの発光態様や音声態様で行い、演出表示装置４２では、第２変動表示の消化に応じて、時短Ａモードの残り回数のカウント表示を更新するのみとしてもよい。加えて、第２変動表示で直撃大当たりに当選した場合には、第２演出変動表示として装飾図柄が表示され、大当たり図柄の組合わせで停止表示される構成としてもよい。

【２０３６】

「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」中において、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球した場合には、第１当否抽選（大当たり抽選）及び第２当否抽選（小当たり抽選）が行われ、その結果が、縮小された変動表示領域ＨＷ１に表示される。

【２０３７】

尚、「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」中において、遊技者が「右打ち」している間は、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡへ入球することがほとんどない一方、高入球状態にある第２始動入賞部３３ＷＢに対しては短期間のうちに多くの遊技球が入球しやすく、第２変動表示の保留記憶数がすぐに上限に達しやすい。そのため、遊技者の中には、第２変動表示の保留記憶数が上限に達している状態で、例えばリーチ演出など比較的、演出時間の長い第２変動表示が開始されると、遊技球の発射態様を「右打ち」から「左打ち」に切替え、その間に第１始動入賞部３３ＷＡへ遊技球を入球させる者もいる。このため、遊技者の関心の度合いが高く遊技価値の高い「時短Ａモード」中において、第１変動表示の保留記憶といった、遊技者の関心の度合いが低く、あまり遊技価値の高くない状態も重ねて発生し得る。勿論、第２変動表示の実行中に第１変動表示が開始されることはないが、この間に第１変動表示を保留記憶させておくことで、「継続チャンスステージ演出」の終了後に、すぐに保留記憶された第１変動表示が開始されるため、演出を途切れさせないようにすることができる。

【２０３８】

そして、比較的当選しやすい小当たり状態に当選した場合には、第２可変入賞装置３２Ｂの入球開口部３２０ｂが開放され、遊技球が内部領域３２０ａへ入球可能な開状態となる。さらに、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに入球した遊技球が特定入球部３２０ｃに入球した場合には、Ｖ入賞大当たりが発生し、第１可変入賞装置３２Ａが開状態とされると共に、上記同様、演出表示装置４２において所定の大当たり演出が開始される（図１１１参照）。

【２０３９】

一方、図１１６（ａ）に示すように、「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」中に、大当たり状態が発生することなく、「時短Ａモード」が終了し、遊技モードが「通常モード」に切替わると、演出表示装置４２においては、「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」が終了し、「時短Ａモード」中において第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づき保留記憶された第２変動表示に基づく「継続チャン

ススステージ演出」が開始される（図１１４参照）。
【２０４０】
ここで、仮に「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」の終了時において、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づく第２変動表示が１つも保留記憶されていない場合には、「継続チャンスステージ演出」は実行されない。また、「継続チャンスステージ演出」の継続期間は、「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」の終了時に保留記憶されている第２変動表示の保留数に応じて異なる。従って、本実施形態では、最大で変動表示４回分の継続期間が付与され得ることとなる。
【２０４１】
例えば「継続チャンスステージ演出」では、図１１４に示すように、「ラッシュステージ演出」と同様、その継続期間中（最大で４回分の変動表示が実行される期間中）、連続して海中を進むアニメーション（連続演出）が導出されるとともに、魚群が通り過ぎたり、翻ったりするような表示態様によって「小当たり」を教示したり、クジラ等の大きな生物の登場、宝箱の発見等の表示態様によって「大当たり」を教示するようになっている。
【２０４２】
また、「継続チャンスステージ演出」が開始されると、「時短Ａモード（高入球状態）」が終了するため、遊技者に「左打ち」を推奨するように、指示表示領域ＨＷ２には「←左打ち」と表示される。これにより、遊技者は、「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」の終了と共に、遊技態様を変更することが可能となり、遊技球を無駄に消費してしまう等の不具合の発生を抑制することができる。
【２０４３】
上述したように、本実施形態において「ラッシュステージ演出」が行われる場合には、変動表示７回分の「ラッシュステージ演出」と、最大で保留数４回分の「継続チャンスステージ演出」とが実行される期間内において、最大で変動表示１１回分（７回＋４回）の小当たり抽選が行われる。
【２０４４】
一方、「バトルステージ演出」が行われる場合には、変動表示１回分の「バトルステージ演出」と、最大で保留数４回分の「継続チャンスステージ演出」とが実行される期間内において、最大で変動表示５回分（１回＋４回）の小当たり抽選が行われる。
【２０４５】
尚、上述したように、本実施形態では、小当たり当選確率が約１／７に設定されると共に、「時短Ａモード」中に小当たり状態が発生し、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態となれば、ほぼ１００％の確率で、遊技球が特定入球部３２０ｃに入球可能となるため、「ラッシュステージ演出（１５Ｒ大当たり又は８Ｒ大当たり）」が実行される場合には、次回の大当たりを続けて獲得可能な遊技者に有利な状態となりやすい一方、「バトルステージ演出（４Ｒ大当たり）」が実行された場合には、次回の大当たりを続けて獲得することが困難な遊技者にあまり有利でない状態となりやすい。
【２０４６】
但し、本実施形態では、「継続チャンスステージ演出」の実行期間中において、すなわち通常状態での第２変動表示の残り保留の消化中において、大当たり抽選にも、小当たり抽選にも当選しなかった場合には、時短当たり抽選が行われる構成となっている。
【２０４７】
ここで、時短当たりに当選した場合には、遊技モードが内部的に「通常モード」から、当選した時短当たり種別（「３０回時短当たり」、「４０回時短当たり」又は「５０回時短当たり」）に対応した回数の「時短Ｂモード」に切替え設定される。
【２０４８】
しかしながら、「時短Ｂモード」は「高入球状態」とならない遊技モードであり、大当たりや小当たりなど比べて遊技者にとって関心の度合いの低い遊技状態である。そのため、「継続チャンスステージ演出」の実行中において「時短Ｂモード」に当選した場合であっても、この時点における遊技者の関心は、主に次回の大当たり状態を獲得できるか否か

にあるため、「継続チャンスステージ演出」を中断して又は「継続チャンスステージ演出」に割り込むように、「継続チャンスステージ演出」よりも優先して「時短Ｂモード」に当選した旨を報知する報知演出が行われる構成となっている場合には、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。

【２０４９】

そのため、本実施形態では、図１１６（ｂ）に示すように、「継続チャンスステージ演出」の実行中において「時短Ｂモード」に当選し、遊技モードが内部的に「通常モード」から「時短Ｂモード」に切替ったとしても、その旨は、第２変動表示の残り保留がすべて消化されるまでは、演出表示装置４２においては報知されず、「継続チャンスステージ演出」が継続して行われる。

【２０５０】

但し、第２変動表示の残り保留の消化に合わせて、上記時短当たり種別に対応して設定された回数の「時短Ｂモード」の設定値が減算（更新）される。例えば「時短Ｂモード」が設定された後、第２変動表示が１回行われると、その設定値は１減算された値となる。

【２０５１】

そして、大当たり状態を獲得することなく、「継続チャンスステージ演出」が終了した場合に、遊技モードが「通常モード」であれば、演出表示装置４２においては、「通常ステージ演出」が実行される。

【２０５２】

一方、「継続チャンスステージ演出」が終了した場合に、遊技モードが「時短Ｂモード」であれば、図１１５に示すように、演出表示装置４２において「ラッキーステージ演出」が実行される。

【２０５３】

尚、本実施形態では、「継続チャンスステージ演出」の終了後に、「通常ステージ演出」へ移行するのか、又は、「ラッキーステージ演出」へ移行するのかといった、遊技を盛り上げるための振分け演出が行われる構成となっている。

【２０５４】

さらに、ここで「継続チャンスステージ演出」中の時短当たり抽選において当選せず、「継続チャンスステージ演出」終了後に「通常モード（通常ステージ演出）」へ移行する場合と、時短当たり抽選において当選し、「継続チャンスステージ演出」終了後に「時短Ｂモード（ラッキーステージ演出）」へ移行する場合とで異なる演出が実行される構成となっている。例えば時短当たり抽選に当選している場合には、「復活モード」など、遊技を盛り上げる演出を介して、「ラッキーステージ演出」へ移行するような演出が行われる。

【２０５５】

かかる構成により、仮に「ラッシュステージ演出」等によって遊技者に有利な状態に移行しなかった場合でも、遊技者に新たな希望を抱かせ、遊技意欲の向上を図ることができる。結果として、遊技者に期待感を持たせる演出を段階的に行うことができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【２０５６】

「ラッキーステージ演出」では、演出表示装置４２において変動表示領域ＨＷ１が設定され、基本的に「通常モード」と同じ装飾図柄の変動表示となっており、背景表示のみが異なるようになっている。つまり、変動表示領域ＨＷ１の上側の指示表示領域ＨＷ２には、「←左打ち」と表示される。

【２０５７】

また、変動表示領域ＨＷ１の下側の保留表示領域ＨＷ３には、第１変動表示の保留数に対応した数の保留アイコンＨ４６１が明示される。尚、「継続チャンスステージ演出」が終了した時点で第１変動表示が保留記憶されている場合、変動表示領域ＨＷ１における表示態様は、装飾図柄が変動表示される変動演出態様となり、第１変動表示が保留記憶されていない場合、変動表示領域ＨＷ１における表示態様は、装飾図柄が停止表示された停止演出態様となる。

【２０５８】
　また、「ラッキーステージ演出」では、演出表示装置４２において回数表示領域ＨＷ４が設定される（図１１５参照）。回数表示領域ＨＷ４には、現時点における「ラッキーステージ演出」の残り継続期間に相当する変動表示回数（第２変動回数カウンタＢの数値）が明示されている。従って、第２変動回数カウンタＢの値が「２８」である場合には、回数表示領域ＨＷ４には「あと２８回」と表示される。
【２０５９】
　これにより、遊技者は、「ラッキーステージ演出」において回数表示領域ＨＷ４に明示された数値を見ることにより、「時短Ｂモード」を発生させた特定条件が、どのタイミングの第２変動表示において成立していたかを逆算により把握することが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。
【２０６０】
　そして、第１変動表示が１回行われる毎に、その値（第２変動回数カウンタＢの数値）が１ずつ減算表示されていく。その後、設定された変動表示回数（第２変動回数カウンタＢの数値）が０となると、「「ラッキーステージ演出」が終了し、「通常モード（図１１０参照）」に戻る。
【２０６１】
　一方、「時短Ｂモード（ラッキーステージ演出）」中において、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入賞に基づき大当たり当選した場合には、必ず「１５Ｒ大当たり」が付与される。ひいては、該「１５Ｒ大当たり」の終了後に「ラッシュステージ演出（変動表示７回分の「時短Ａモード」）」が付与される。
【２０６２】
　図１０２の説明に戻り、ステップＳＣ３９０９のランプ設定処理では、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、ランプ・電飾類の点灯パターンを設定する。
【２０６３】
　ステップＳＣ３９１０の音声設定処理では、演出表示装置４２で行われる演出表示に同期させるべく、スピーカＳＰの出力パターンを設定する。また、エラー発生の報知等、音声に関するコマンドが主制御装置２６１から送信されてきた場合には、これらの制御を行うための設定もステップＳＣ３９１０で行われる。
【２０６４】
　ステップＳＣ３９１１では、客待ち演出の制御設定等その他の処理を行う。つまり、遊技者が遊技していない状態が規定時間継続した場合に、客寄せモード又は省エネモードに移行する構成であって、演出表示装置４２では、客待ち演出として、装飾図柄が表示されない（代わりに一連の動画が表示される、或いは、静止画が表示される）、画面が暗めになる等するデモ画面表示が導出されるようになっている。
【２０６５】
　ステップＳＣ３９１２では、上記ステップＳＣ３９０５～ＳＣ３９１１の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、演出表示装置４２による装飾図柄の変動表示に際して表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。
【２０６６】
　２ｍｓｅｃ毎に行われるステップＳＣ３９０５～ＳＣ３９１２の処理が実行された後、又は、上記ステップＳＣ３９０４で否定判別された場合には、ステップＳＣ３９１３に移行し、ＲＡＭ５５３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する。尚、電源断の発生情報は、主制御装置２６１から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。
【２０６７】
　電源断の発生情報が記憶されていない場合には、ステップＳＣ３９１４に進み、ＲＡＭ５５３が破壊されているか否かが判別される。ここでＲＡＭ５５３が破壊されていなければ、ステップＳＣ３９０１の処理へ戻り、繰り返し通常処理が実行される。一方、ＲＡＭ５５３が破壊されていれば、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【２０６８】
一方、ステップＳＣ３９１３で電源断の発生情報が記憶されると判別された場合、ステップＳＣ３９１５において電源断処理を実行する。電源断処理では、割り込み処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。電源断処理の実行後は、処理を無限ループする。
【２０６９】
以上詳述したように、パチンコ機等の遊技機においては、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の遊技状態があり、それらが重複して発生した場合には、それを遊技者へ好適に報知することが求められる。
【２０７０】
一例として、本実施形態のような所謂１種２種混合機と称されるパチンコ機１０では、第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球を入球させることが困難な通常状態（低入球状態）においては、左打ちして第１始動入賞部３３ＷＡに遊技球を入球させて、大当たり状態を狙うといった遊技性となる。
【２０７１】
一方、大当たり状態の終了後に付与され得る、第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球を入球させやすい高入球状態においては、右打ちして第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球を入球させて小当たり状態を発生させ、開放された第２可変入賞装置３２Ｂ内の特定入球部３２０ｃへ遊技球を入球させ、大当たり状態を狙うといった遊技性となる。
【２０７２】
かかる構成の下、本実施形態では、さらに大当たり状態の終了後の高入球状態（時短Ａモード）において、演出表示装置４２において所定の演出（ラッシュステージ演出等）を実行すると共に、該高入球状態の終了後、該高入球状態中に第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し保留記憶された第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留の消化中）において、演出表示装置４２において継続演出（継続チャンスステージ演出）を実行して、遊技者の興趣の向上を図っている。
【２０７３】
さらに、本実施形態では、さらなる興趣の向上を図るべく、継続演出を実行している間に、大当たりや小当たり、高入球状態等よりも遊技者に有利とは言えない特定遊技状態（高入球状態とならない時短Ｂモード）を発生させる抽選を行う構成となっている。
【２０７４】
しかしながら、かかる特定遊技状態（時短Ｂモード）は、大当たりや小当たり等と比べて遊技者にとって関心の度合いの低い遊技状態であるため、仮に継続演出の実行中において特定遊技状態（時短Ｂモード）に当選した場合であっても、該継続演出（継続チャンスステージ演出）よりも優先して（例えば該継続演出を中断して又は該継続演出に割り込むようにして）特定遊技状態に当選した旨を報知する報知演出が行われる構成としてしまうと、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。
【２０７５】
これに対し、本実施形態では、本実施形態では、「ラッシュステージ演出」終了後の「継続チャンスステージ演出」の実行期間中において、大当たり抽選にも、小当たり抽選にも当選しなかった場合には、「時短Ｂモード」を発生可能な時短当たり抽選が行われる構成となっている。
【２０７６】
そして、「時短Ｂモード（ラッキーステージ演出）」中において、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入賞に基づき大当たり当選した場合には、必ず「１５Ｒ大当たり」が付与され、ひいては、その終了後に「ラッシュステージ演出（変動表示７回分の「時短Ａモード」）」が付与される構成となっている。
【２０７７】
これにより、大当たり当選や小当たり当選しなかった場合においても、少なくとも「通常モード」より遊技者に有利な「時短Ｂモード」が付与され得ることで、遊技者の落胆を

軽減すると共に、遊技者に新たな希望を抱かせ、遊技意欲の向上を図ることができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【２０７８】

加えて、本実施形態では、「継続チャンスステージ演出」を実行中の第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留記憶消化中など）において、「時短Ｂモード」の時短当たり抽選に当選した場合であっても、「時短Ｂモード」の継続期間を計測するための第２変動回数カウンタＢの減算処理を行うなど、内部的には「時短Ｂモード」を進行させるが、これに対応する報知表示などを演出表示装置４２においては実行せず、「継続チャンスステージ演出」の終了後に、その時点における残り回数分の「時短Ｂモード」に対応する「ラッキーステージ演出」を実行する構成となっている。

【２０７９】

結果として、遊技者にとって、より関心の度合いの高い「継続チャンスステージ演出」を優先して行うことができ、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。

【２０８０】

また、本実施形態では、「継続チャンスステージ演出」を実行中の第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留記憶消化中など）において、時短当たり抽選に当選せず、「継続チャンスステージ演出」の終了後に「通常モード（通常ステージ演出）」に移行する場合の遊技態様（遊技球の発射態様：左打ち）と、時短当たり抽選に当選し、「継続チャンスステージ演出」の終了後に「時短Ｂモード（ラッキーステージ演出）」に移行する場合の遊技態様（遊技球の発射態様：左打ち）とが同一となっている。これにより、遊技者は、時短当たり当選したか否かに拘わらず、「継続チャンスステージ演出」の終了と共に、遊技態様を決定（変更）することが可能となり、遊技球を無駄に消費してしまう等の不具合の発生を抑制することができる。結果として、興趣の低下抑制を図ることができる。

【２０８１】

尚、上述した実施形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。ここで、以下の各構成を個別に上記実施形態に対して適用してもよく、一部又は全部を任意に組み合わせて上記実施形態に対して適用してもよい。また、上記実施形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。

【２０８２】

（ａ）上記実施形態に係るパチンコ機１０とは異なるタイプのパチンコ機として実施してもよい。また、パチンコ機以外にも、アレンジボール機、雀球等の各種遊技機として実施することも可能である。

【２０８３】

例えば上記実施形態では、始動入球サポート状態（高入球状態又は低入球状態）の切替えが行われるパチンコ機となっている。これに代えて又は加えて、抽選モード（高確率モード又は低確率モード）の切替えが行われるパチンコ機として実施してもよい。また、賞球の払出しに、代えて又は加えて、遊技者が獲得した賞球に相当するポイントを磁気カード等の記憶媒体に付与する構成のパチンコ機として実施してもよい。

【２０８４】

また、遊技球を遊技機内で循環させる等して遊技者に対し直接的に払い出さないタイプの遊技機、いわゆる封入式のパチンコ機として実施してもよい。

【２０８５】

（ｂ）遊技盤３０の盤面上の構成（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ、始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢ、スルーゲート３４等の配置や数など）は上記実施形態に限定されるものではなく、異なる他の構成を採用してもよい。

【２０８６】

例えば上記実施形態では、スルーゲート３４や第２始動入賞部３３ＷＢが、可変表示装置ユニット３５の右側領域（可変表示装置ユニット３５の左側領域を流下した遊技球が到達不能な位置）に配置されているが、これに限らず、例えば第２始動入賞部３３ＷＢを第１始動入賞部３３ＷＡの下方位置に配置した構成としてもよい。

【２０８７】
　また、可変表示装置ユニット３５の右側領域を流下した遊技球が到達不能な位置に第１始動入賞部３３ＷＡを配置した構成としてもよいし、可変表示装置ユニット３５の左側領域を流下した遊技球が到達不能な位置に第１可変入賞装置３２Ａや第２可変入賞装置３２Ｂを配置した構成としてもよい。
【２０８８】
　また、スルーゲート３４や第２始動入賞部３３ＷＢ、第１可変入賞装置３２Ａ、第２可変入賞装置３２Ｂの上下位置関係は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる配置構成を採用してもよい。例えば第２始動入賞部３３ＷＢの上流側に第１可変入賞装置３２Ａを配置した構成としてもよい。
【２０８９】
　また、可変表示装置ユニット３５の右側領域に設けられた右一般入賞部３１Ｂを省略した構成としてもよい。
【２０９０】
　（ｃ）第２可変入賞装置３２Ｂの構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。
【２０９１】
　例えば上記実施形態では、小当り状態が発生して第２可変入賞装置３２Ｂの入球開口部３２０ｂが開放されると、ほぼ１００％の割合で遊技球が特定入球部３２０ｃに入賞して大当りが発生する構成となっているが、これに限らず、第２可変入賞装置３２Ｂの内部に所定の振分け機構を設け、第２可変入賞装置３２Ｂへ遊技球が入球した場合でも、所定の割合で特定入球部３２０ｃへ入賞せず、外れが発生する構成としてもよい。
【２０９２】
　（ｄ）各種当たり（大当たり、小当たり、時短当たり）に係る構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。
【２０９３】
　例えば上記実施形態では、「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」及び「４Ｒ大当たり」の３種類の大当たりが設定されているが、これに限らず、ラウンド数や開放時間、終了後に付与される遊技モードなどが異なる他の大当たり状態が発生する構成としてもよい。
【２０９４】
　また、上記実施形態では、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡに入賞した場合と、第２始動入賞部３３ＷＢに入賞した場合とで、当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分けが異なる構成となっているが、その割合は上記実施形態に限定されるものではなく、異なる振分け割合であってもよい。
【２０９５】
　また、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡに入賞した場合と、第２始動入賞部３３ＷＢに入賞した場合とで、当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分け割合が同じ構成であってもよい。
【２０９６】
　勿論、複数種別の大当たり状態が発生可能な遊技機ではなく、大当たり状態が１種別（例えば１５Ｒ大当たり）だけしか発生しない遊技機として実施してもよい。
【２０９７】
　また、小当たりに関して、ラウンド数や開放時間などが異なる複数種別の小当たり状態が発生可能な遊技機としてもよい。
【２０９８】
　また、時短当たりに関して、上記実施形態では「３０回時短当たり」、「４０回時短当たり」及び「５０回時短当たり」の３種類の時短当たりが設定されているが、これに限らず、付与される時短回数などが異なる他の時短当たりが設定されていてもよい。
【２０９９】
　また、上記実施形態では、時短当たり抽選を行うにあたり、大当たり抽選や小当たり抽

選で用いられる当否乱数カウンタＣＣ１を使用する構成となっているが、これに限らず、時短当たり抽選用の乱数カウンタを設け、大当たり抽選や小当たり抽選に当選しなかった場合に、別途、時短当たり抽選を行う構成としてもよい。また、時短当たりの当否抽選と、種別抽選とを別々に行う構成としてもよい。

【２１００】

尚、パチンコ機おける各種抽選（ソフト的な抽選処理や機械的機構による抽選など）に係る当選確率については、機種毎に適宜設定されるものであり、任意の値を採用することができる。

【２１０１】

（ｅ）各種遊技モード（通常モード、時短Ａモード、時短Ｂモード）に係る構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【２１０２】

例えば上記実施形態では、大当たり種別に関係なく、大当たり終了後に「時短Ａモード（始動入球サポートあり変動時間短縮モード）」が必ず付与される構成となっているが、これに限らず、大当たり種別によっては、「時短Ａモード」が付与されず、「通常モード」や「時短Ｂモード（始動入球サポートなし変動時間短縮モード）」が付与される構成としてもよい。

【２１０３】

また、上記実施形態では、入賞サポートモード（「高サポートモード」又は「低サポートモード」）の切替えのみが行われる構成となっているが、これに代えて又は加えて、抽選モード（「高確率モード」又は「低確率モード」）の切替えが行われる構成としてもよい。

【２１０４】

（ｆ）各種演出表示（例えば通常ステージ演出、バトルステージ演出、ラッシュステージ演出、継続チャンスステージ演出、ラッキーステージ演出など）に係る構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【２１０５】

例えば「ラッキーステージ演出」において、「ラッシュステージ演出」のように、複数回の変動表示に跨る連続演出を実行する構成としてもよい。

【２１０６】

また、上記実施形態では、特に言及していないが、複数回の変動表示に跨る連続演出を実行する場合において、各回の変動パターン抽選等を行うことなく、該連続演出の継続期間中の一連の変動パターン（例えば変動表示３０回分の外れ変動用の変動パターン）を定めた変動パターンテーブルを用いて、演出変動表示を行う構成としてもよい。

【２１０７】

より詳しくは、連続演出の継続期間中における各変動表示の動作時間を定めた変動パターンテーブル（例えば第１変動回の変動時間「５秒」、第２変動回の変動時間「７秒」、・・・、第３０変動回の変動時間「１０秒」などと変動表示３０回分の変動時間を定めた変動パターンテーブル）を用いて、一連の演出変動表示を行う構成としてもよい。つまり、実行予定の変動表示の数に応じて、所定の変動表示の時間（外れ変動用の変動時間）を設定する構成としてもよい。

【２１０８】

そして、この一連の演出変動表示が行われている期間中の所定回の変動表示において、大当たりに当選した場合には、上記変動表示３０回分の外れ変動用の変動パターンを定めた変動パターンテーブルを無視して、大当たり用の変動パターンテーブルを参酌して取得した変動パターンで変動表示を実行する構成としてもよい。

【２１０９】

（ｇ）上記実施形態では、「継続チャンスステージ演出」の終了後に、「通常ステージ演出」へ移行するのか、又は、「ラッキーステージ演出」へ移行するのかといった、遊技を盛り上げるための振分け演出が行われる構成となっているが、これに限らず、振分け演

出を省略した構成としてもよい。
【２１１０】
　また、上記実施形態では、ここで「継続チャンスステージ演出」中の時短当たり抽選において当選せず、「継続チャンスステージ演出」終了後に「通常モード（通常ステージ演出）」へ移行する場合と、時短当たり抽選において当選し、「継続チャンスステージ演出」終了後に「時短Ｂモード（ラッキーステージ演出）」へ移行する場合とで異なる演出が実行される構成となっているが、これに限らず、「継続チャンスステージ演出」終了後に「通常モード（通常ステージ演出）」へ移行する場合と、「時短Ｂモード（ラッキーステージ演出）」へ移行する場合で同一の演出が実行される構成としてもよい。
【２１１１】
　（ｈ）特定演出に係る構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。例えば上記実施形態における特定演出としての「継続チャンスステージ演出」では、その継続期間中（最大で４回分の変動表示が実行される期間中）、連続して海中を進むアニメーション（連続演出）が導出される構成となっている。
【２１１２】
　これに限らず、特定演出は、少なくとも遊技者がその期間であると認識できればよく、例えば文字による示唆や、特定画像（各種キャラクタや背景画像）の表示などであってもよい。
【２１１３】
　また、特定演出の終了に基づいて行われる「ラッキーステージ演出」は、特定演出が終了したら直ちに実行されてもよいし、所定期間の間に特定演出の終了に係る各種処理を実行した後に実行される構成としてもよい。
【２１１４】
　（ｉ）各種計数手段（第１計数手段、第２計数手段）の構成は上記実施形態に限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。
【２１１５】
　例えば上記実施形態では、各変動回数カウンタＡ，Ｂに対し数値データを設定し、これを減算することにより、残り変動回数を把握する構成となっているが、これに限らず、各種計数対象を計数可能な構成であれば、いかなる構成を採用してもよい。例えば変動表示が１回行われる毎にフラグを立て、そのフラグの数を計数することにより、各種計数対象の数を把握可能な構成としてもよい。
【２１１６】
　また、上記実施形態における第１変動回数カウンタＡは、「時短Ａモード」の継続期間（上限となるまでの残りの変動回数）の計測、及び、「時短Ａモード」終了時に保留記憶されている残りの第２変動表示の実行期間（残り保留消化期間、最大で４回）の計測に兼用される構成となっているが、それぞれ別々の計数カウンタを設けてもよい。
【２１１７】
　また、上記実施形態では、「時短Ｂモード」の継続期間（上限となるまでの残りの変動回数）を計測するにあたり、第２変動回数カウンタＢに所定の上限値（例えば３０回）を設定し、これを減算することで、残り変動回数を把握する構成となっているが、これに限らず、第２変動回数カウンタＢの値を加算していき、所定の上限値（例えば３０回）と比較することで、残りの変動回数を把握する構成としてもよい。かかる場合、所定の記憶エリアに記憶された設定値（上限値）が、第２変動表示が行われる毎に更新（減算）されることとなる。そして、「時短Ａモード」の終了時に設定値が０よりも大きければ「ラッキーステージ演出」を実行し、０よりも小さければ実行しない構成としてもよい。
【２１１８】
　（ｊ）上記実施形態に加えて、「時短当たり」に当選した場合に、演出表示装置４２とは別に、その旨を報知又は示唆する手段を備えた構成としてもよい。例えば「時短当たり」が発生する旨の示唆を枠ランプ１０２などによって行う構成としてもよい。これにより、「時短当たり」に発展するのではないかという期待感を遊技者に抱かせることができ、

遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。また、音声発生手段としてのスピーカＳＰを用いて示唆等する構成としてもよい。

【２１１９】

［付記］

以下、上記実施形態から把握できる技術的思想について、その効果とともに記載する。

【２１２０】

従来課題ＷＡ．従来、遊技機には、複数の有利度合いの異なる遊技状態があり、各々の発生条件が成立すると、それに応じた遊技状態が発生する。

【２１２１】

遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行い、所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば特開２０１３－３１７６９号公報参照）。

【２１２２】

パチンコ機における通常状態、電サポ（電チューサポート）付き時短状態、電サポなし時短状態、時短付き確変状態、時短なし確変状態などの遊技状態は、基本的に単独で成立していて、その間に条件が成立することで、より上位の遊技状態に移行又は下位の遊技状態に移行するものである。

【２１２３】

また、遊技機によっては、所定の遊技状態の実行中に、より上位の遊技状態が重複して発生する場合もある。

【２１２４】

この場合、より上位の遊技状態が発生することは、遊技者にとって望ましいことなので、より上位の遊技状態に対応した報知又はより上位の遊技状態と重複した旨を示す報知を行えば、遊技者により高い興趣を提供することができる。

【２１２５】

しかし、より下位の遊技状態が途中で重複する遊技機は前例がなく、かかる遊技機においては、遊技者の興趣を低下させることなく好適な報知を行うことが必要となる。

【２１２６】

例えばパチンコ機の一種として、１種２種混合機と称されるパチンコ機が知られている。かかるパチンコ機は、例えば遊技球を遊技領域の左側領域へ発射（左打ち）して狙う第１始動入球手段と、該第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて第１変動表示を行う第１表示装置と、該第１変動表示を所定回数保留可能な第１保留手段と、遊技球を遊技領域の右側領域へ発射（右打ち）して狙う第２始動入球手段と、該第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて第２変動表示を行う第２表示装置と、該第２変動表示を所定回数保留可能な第２保留手段と、第２始動入球手段へ遊技球が入球可能な開状態と入球不能な閉状態とに変化する開閉部材とを備え、第１始動入球手段又は第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な大当たり状態を発生可能に構成されると共に、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて小当たり抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、所定の可変入賞装置が開放する小当たり状態を発生可能に構成され、該可変入賞装置へ入球した遊技球が特定入球手段（Ｖ入賞口）へ入球した場合に大当たり状態を発生可能に構成されている。

【２１２７】

一般に、このようなパチンコ機では、第２始動入球手段へ遊技球を入球させることが困難な通常状態（低サポート状態）においては、左打ちして第１始動入球手段に遊技球を入球させて、大当たり状態を狙うといった遊技性となる。

【２１２８】

一方、大当たり状態の終了後に付与され得る、第２始動入球手段へ遊技球を入球させやすい高サポート状態においては、右打ちして第２始動入球手段に遊技球を入球させて小当

たり状態を発生させ、開放された可変入賞装置内の特定入球手段（Ｖ入賞口）へ遊技球を入球させ、大当たり状態を狙うといった遊技性となる。

【２１２９】

かかる構成の下、近年では、大当たり状態の終了後の高サポート状態において、可変表示手段において所定の演出（ラッシュ演出等）を実行すると共に、該高サポート状態の終了後、該高サポート状態中に第２始動入球手段へ入球し保留記憶された第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留の消化中）において、可変表示手段において継続演出（継続チャンス演出等）を実行して、遊技者の興趣の向上を図っている遊技機も見受けられる。

【２１３０】

さらに、さらなる興趣の向上を図るべく、継続演出を実行している間に、大当たりや小当たり、高サポート状態等よりも遊技者に有利とは言えない特定遊技状態（例えば高サポート状態とならない時間短縮モードなど）を発生させる抽選を行う構成を付加することも考えられる。

【２１３１】

しかしながら、かかる特定遊技状態は、大当たりや小当たり等と比べて遊技者にとって関心の度合いの低い遊技状態であるため、仮に継続演出の実行中において特定遊技状態に当選した場合であっても、該継続演出よりも優先して（例えば該継続演出を中断して又は該継続演出に割り込むようにして）特定遊技状態に当選した旨を報知する報知演出が行われる構成としてしまうと、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。

【２１３２】

そのため、従来のパチンコ機においては、遊技者にとってのさらなる興趣の向上が求められている。

【２１３３】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、有利度合いの異なる遊技状態が重複した場合に好適な報知を行うことができ、さらに遊技者にとっての興趣の向上等を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【２１３４】

手段ＷＡ１．第１始動条件の成立で第１遊技回動作を実行可能な第１実行手段と、

前記第１始動条件とは異なる第２始動条件の成立で第２遊技回動作を実行可能な第２実行手段と、

前記第１始動条件の成立を所定の上限値まで記憶可能な第１記憶手段と、

前記第２始動条件の成立を所定の上限値まで記憶可能な第２記憶手段と、

前記第２始動条件の成立を容易にする第１補助状態と前記第２始動条件の成立を困難にする第２補助状態とに状態を切替え可能な補助手段と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態における前記第２遊技回動作に対応した計数を実行可能な第１計数手段と、

所定の減算条件の成立に基づいて前記第１計数手段の所定数値情報を減算可能な減算手段と、

前記所定遊技状態における前記第２遊技回動作の実行中に、対応する演出として特定演出を実行可能な演出実行手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、特定遊技を実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定条件が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を実行可能な第２計数手段に特定数値情報を設定可能な情報設定手段と、

所定の更新条件の成立に基づいて前記第２計数手段の特定数値情報を更新する更新手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段が減算されて特定値になるまでの所定状態中は前記特定演出を継続して実行可能な継続手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報を設定するが該設定された前記第２計数手段の特定数値情報に対応した特定対応表示を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回

動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の特定数値情報を更新するが該更新された前記第２計数手段の特定数値情報に対応した特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する特定対応表示実行手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【２１３５】

上記手段ＷＡ１によれば、特定演出（継続チャンス演出など）を実行中の第２遊技回動作の実行中（第２遊技回動作の残り保留記憶消化中など）において、特定遊技を実行可能な特定遊技状態（例えば高サポート状態とならない時間短縮モードなど）を発生可能な特定条件が成立した場合であっても、特定遊技状態に係る第２遊技回動作の計数を開始するなど、内部的には特定遊技状態を進行させるが、これに対応する報知演出などの特定対応表示は実行せず、特定演出の終了後に、その時点における残り回数分の特定対応表示を実行する構成となっている。

【２１３６】

結果として、より下位の遊技状態が途中で重複する場合においても、遊技者にとって、より関心の度合いの高い特定演出を優先して行うことができ、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図りつつ好適な報知を行うことができる。

【２１３７】

手段ＷＡ２．遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域のうち、少なくとも第１の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「左打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第１始動入球手段と、

前記遊技領域のうち、少なくとも第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「右打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第２始動入球手段と、

前記第１始動入球手段又は第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して第１の当選確率で第１当否抽選（例えば大当たり抽選）を行う第１抽選手段と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して、前記第１の当選確率より高い第２の当選確率で第２当否抽選（例えば小当たり抽選）を行う第２抽選手段と、

前記第１遊技回動作としての第１変動表示を行った後、前記第１始動条件の成立となる前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う前記第１実行手段としての第１特別表示手段と、

前記第２遊技回動作としての第２変動表示を行った後、前記第２始動条件の成立となる前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う前記第２実行手段としての第２特別表示手段と、

前記第１当否抽選により当選結果が得られた場合に、遊技者に有利な第１特別遊技状態（例えば遊技者が多数個の遊技球を取得する大当たり状態）を発生させる第１特別遊技状態発生手段と、

前記第２当否抽選により当選結果が得られた場合に、前記第１特別遊技状態よりも遊技者に有利でない第２特別遊技状態（例えば小当たり状態）を発生させる第２特別遊技状態発生手段と、

少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第１特別可変入球手段（例えば大当たり入賞装置）と、

少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第２特別可変入球手段（例えば小当たり入賞装置）と、

前記第１特別遊技状態が発生した場合において、前記第１特別可変入球手段を開閉制御する第１開閉制御手段と、
前記第２特別遊技状態が発生した場合において、前記第２特別可変入球手段を開閉制御する第２開閉制御手段と、
前記第２特別可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定入球部と、
前記特定入球部へ遊技球が入球した場合に、前記第１特別遊技状態を発生させる特定入球部第１特別遊技状態発生手段とを備えたことを特徴とする手段ＷＡ１に記載の遊技機。
【２１３８】
上記手段ＷＡ２によれば、通常時、遊技者は、第１の領域（第１始動入球手段）に向けて遊技球を発射する第１の発射態様で遊技を行いつつ、第１特別遊技状態が発生した以降は、第２の領域（第２始動入球手段）に向けて遊技球を発射する第２の発射態様に切替えて遊技を行うといったように、遊技状態に応じて遊技者に発射態様を変更させる構成となっている。
【２１３９】
これにより、上記手段ＷＡ１に係る構成をより簡素化な構成で実現できると共に、遊技の多様化を図ることができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【２１４０】
手段ＷＡ３．前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球のみが到達可能な位置に設けられた契機入球手段（例えばスルーゲート）を備え、
前記補助手段は、
前記契機入球手段への遊技球の入球又は通過に起因して所定開放条件が成立した場合に、前記第２補助状態（低サポート状態）として、遊技球が入球不能又は入球困難な閉状態と、前記第１補助状態（高サポート状態）として、遊技球が入球可能又は入球容易な開状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材であることを特徴とする手段ＷＡ２に記載の遊技機。
【２１４１】
上記手段ＷＡ３によれば、第２の領域を通過するように発射手段によって発射された遊技球のみが到達可能な位置において契機入球手段が設けられることで、上記手段ＷＡ２の作用効果をより確実なものとすることができる。
【２１４２】
手段ＷＡ４．前記第１特別遊技状態発生手段は、
遊技者に対し付与される遊技価値（例えば高サポート状態、サポート回数、ラウンド数等）の異なる複数種類の前記第１特別遊技状態を発生可能に構成され、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選に基づき発生する前記第１特別遊技状態よりも、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選に基づき発生する前記第１特別遊技状態、及び、前記特定入球部への遊技球の入球に起因して発生する前記第１特別遊技状態の方が、遊技者により有利な遊技価値（例えば高サポート状態）の付与される割合が大きくなるよう構成されていることを特徴とする手段ＷＡ２又は手段ＷＡ３に記載の遊技機。
【２１４３】
上記手段ＷＡ４によれば、第１始動入球手段へ遊技球が入球した場合よりも、第２始動入球手段へ遊技球が入球した場合及び特定入球部へ遊技球が入球した場合の方が、より遊技価値の高い第１特別遊技状態に当選する確率（振分確率）が高くなる。
【２１４４】
結果として、所定開放条件が成立している場合においては、より多くの遊技球を第２始動入球手段へ入球させやすい状態となるため、遊技者は、より有利な遊技価値を有する第１特別遊技状態をより多く得ることが可能となる。
【２１４５】
手段ＷＡ５．前記第１記憶手段として、前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因

した前記第１当否抽選の抽選結果を記憶し、該抽選結果に基づき前記第１特別表示手段にて実行される第１変動表示を、すでに実行されている第１変動表示の終了後まで待機させる第１保留手段と、

前記第２記憶手段として、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果を記憶し、該抽選結果に基づき前記第２特別表示手段にて実行される第２変動表示を、すでに実行されている第２変動表示の終了後まで待機させる第２保留手段とを備え、

前記第１保留手段及び前記第２保留手段により待機される変動表示がある場合には、前記第２保留手段により待機される変動表示を優先して実行することを特徴とする手段ＷＡ２乃至手段ＷＡ４のいずれかに記載の遊技機。

【２１４６】

上記手段ＷＡ５によれば、第２の領域（第２始動入球手段）に向けて遊技球を発射する第２の発射態様で遊技を行っている場合において、より短期間により多くの遊技球を第２始動入球手段へ入球させ、より短期間により多くの第１当否抽選及び第２当否抽選を実行することができる。結果として、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【２１４７】

手段ＷＡ６．前記特定対応表示実行手段は、前記特定対応表示を実行する場合において、その時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した数値を明示することを特徴とする手段ＷＡ１乃至ＷＡ５のいずれかに記載の遊技機。

【２１４８】

上記手段ＷＡ６によれば、後述する手段ＷＢ１と同様の作用効果が奏される。

【２１４９】

手段ＷＡ７．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合における前記特定演出の終了後の遊技態様と、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立しなかった場合における前記特定演出の終了後の遊技態様とが同一であることを特徴とする手段ＷＡ１乃至ＷＡ６のいずれかに記載の遊技機。

【２１５０】

上記手段ＷＡ７によれば、後述する手段ＷＣ１と同様の作用効果が奏される。

【２１５１】

手段ＷＡ８．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合と、前記特定条件が成立しなかった場合とで、前記特定演出の終了後の演出表示態様が異なるように構成されていることを特徴とする手段ＷＡ１乃至ＷＡ７のいずれかに記載の遊技機。

【２１５２】

上記手段ＷＡ８によれば、後述する手段ＷＤ１と同様の作用効果が奏される。

【２１５３】

手段ＷＡ９．前記特定遊技状態中においては、実行予定の遊技回動作の数に応じて所定の遊技回動作の時間を設定することを特徴とする手段ＷＡ１乃至ＷＡ８のいずれかに記載の遊技機。

【２１５４】

上記段ＷＡ９によれば、後述する手段ＷＥ１と同様の作用効果が奏される。

【２１５５】

手段ＷＡ１０．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合に、前記特定対応表示とは別に、その旨を報知又は示唆可能な手段、を備えたことを特徴とする手段ＷＡ１乃至ＷＡ９のいずれかに記載の遊技機。

【２１５６】

上記ＷＡ１０によれば、後述する手段ＷＦ１と同様の作用効果が奏される。

【２１５７】

従来課題ＷＢ．従来、遊技機には、複数の有利度合いの異なる遊技状態があり、各々の

発生条件が成立すると、それに応じた遊技状態が発生する。
【２１５８】
遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行い、所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば特開２０１３－３１７６９号公報参照）。
【２１５９】
パチンコ機における通常状態、電サポ（電チューサポート）付き時短状態、電サポなし時短状態、時短付き確変状態、時短なし確変状態などの遊技状態は、基本的に単独で成立していて、その間に条件が成立することで、より上位の遊技状態に移行又は下位の遊技状態に移行するものである。
【２１６０】
また、遊技機によっては、所定の遊技状態の実行中に、より上位の遊技状態が重複して発生する場合もある。
【２１６１】
この場合、より上位の遊技状態が発生することは、遊技者にとって望ましいことなので、より上位の遊技状態に対応した報知又はより上位の遊技状態と重複した旨を示す報知を行えば、遊技者により高い興趣を提供することができる。
【２１６２】
しかし、より下位の遊技状態が途中で重複する遊技機は前例がなく、かかる遊技機においては、遊技者の興趣を低下させることなく好適な報知を行うことが必要となる。
【２１６３】
例えば、上記従来課題ＷＡに記載した１種２種混合機に係る構成の下、近年では、大当たり状態の終了後の高サポート状態において、可変表示手段において所定の演出（ラッシュ演出等）を実行すると共に、該高サポート状態の終了後、該高サポート状態中に第２始動入球手段へ入球し保留記憶された第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留の消化中）において、可変表示手段において継続演出（継続チャンス演出等）を実行して、遊技者の興趣の向上を図っている遊技機も見受けられる。
【２１６４】
さらに、さらなる興趣の向上を図るべく、継続演出を実行している間に、大当たりや小当たり、高サポート状態等よりも遊技者に有利とは言えない特定遊技状態（例えば高サポート状態とならない時間短縮モードなど）を発生させる抽選を行う構成を付加することも考えられる。
【２１６５】
しかしながら、かかる特定遊技状態は、大当たりや小当たり等と比べて遊技者にとって関心の度合いの低い遊技状態であるため、仮に継続演出の実行中において特定遊技状態に当選した場合であっても、該継続演出よりも優先して（例えば該継続演出を中断して又は該継続演出に割り込むようにして）特定遊技状態に当選した旨を報知する報知演出が行われる構成としてしまうと、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。
【２１６６】
これに対し、例えば継続演出（継続チャンス演出など）を実行中の第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留記憶消化中など）において、特定遊技状態（例えば高サポート状態とならない時間短縮モードなど）を発生可能な特定条件が成立した場合に、特定遊技状態に係る第２変動表示の計数を開始するなど、内部的には特定遊技状態を進行させるが、これに対応する報知演出などの特定対応表示は実行せず、継続演出の終了後に、その時点における残り回数分の特定対応表示を実行する構成とした場合には、継続演出の終了後、唐突に特定対応表示が開始される構成となってしまうおそれがある。
【２１６７】
また、仮に特定対応表示において、更新された計数手段の数値情報（例えば「２９」）に対応した数値ではない偽りの値を表示する演出等（例えば「残り１０回？」等の表示演

出）を行う構成となっている場合には、遊技者は、特定遊技状態を発生させた特定条件が、どのタイミングの第２変動表示において成立していたか把握できず、不信感を抱くおそれがある。

【２１６８】

そのため、従来のパチンコ機においては、遊技者にとってのさらなる興趣の向上が求められている。

【２１６９】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、有利度合いの異なる遊技状態が重複した場合に好適な報知を行うことができ、さらに遊技者にとっての興趣の向上等を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【２１７０】

手段ＷＢ１．第１始動条件の成立で第１遊技回動作を実行可能な第１実行手段と、

前記第１始動条件とは異なる第２始動条件の成立で第２遊技回動作を実行可能な第２実行手段と、

前記第１始動条件の成立を所定の上限値まで記憶可能な第１記憶手段と、

前記第２始動条件の成立を所定の上限値まで記憶可能な第２記憶手段と、

前記第２始動条件の成立を容易にする第１補助状態と前記第２始動条件の成立を困難にする第２補助状態とに状態を切替え可能な補助手段と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態における前記第２遊技回動作に対応した計数を実行可能な第１計数手段と、

所定の減算条件の成立に基づいて前記第１計数手段の所定数値情報を減算可能な減算手段と、

前記所定遊技状態における前記第２遊技回動作の実行中に、対応する演出として特定演出を実行可能な演出実行手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、特定遊技を実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定条件が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を実行可能な第２計数手段に特定数値情報を設定可能な情報設定手段と、

所定の更新条件の成立に基づいて前記第２計数手段の特定数値情報を更新する更新手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段が減算されて特定値になるまでの所定状態中は前記特定演出を継続して実行可能な継続手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報を設定するが該設定された前記第２計数手段の特定数値情報に対応した特定対応表示を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の特定数値情報を更新するが該更新された前記第２計数手段の特定数値情報に対応した特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する特定対応表示実行手段と、を備え、

前記特定対応表示実行手段は、前記特定対応表示を実行する場合において、その時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した数値を明示することを特徴とする遊技機。

【２１７１】

上記手段ＷＢ１によれば、上記手段ＷＡ１と同様の作用効果が奏される。加えて、本手段では、特定対応表示を実行する場合において、更新された第２計数手段の数値情報（例えば「２９」）に対応した数値を明示する（例えば「残り２９回」等の表示演出を行う）構成となっている。

【２１７２】

これにより、遊技者は、特定対応表示において明示された数値を見ることにより、特定遊技状態を発生させた特定条件が、どのタイミングの第２遊技回動作において成立していたかを逆算により把握することが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。

【２１７３】
手段ＷＢ２．遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が案内される遊技領域と、
前記遊技領域のうち、少なくとも第１の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「左打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第１始動入球手段と、
前記遊技領域のうち、少なくとも第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「右打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第２始動入球手段と、
前記第１始動入球手段又は第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して第１の当選確率で第１当否抽選（例えば大当たり抽選）を行う第１抽選手段と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して、前記第１の当選確率より高い第２の当選確率で第２当否抽選（例えば小当たり抽選）を行う第２抽選手段と、
前記第１遊技回動作としての第１変動表示を行った後、前記第１始動条件の成立となる前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う前記第１実行手段としての第１特別表示手段と、
前記第２遊技回動作としての第２変動表示を行った後、前記第２始動条件の成立となる前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う前記第２実行手段としての第２特別表示手段と、
前記第１当否抽選により当選結果が得られた場合に、遊技者に有利な第１特別遊技状態（例えば遊技者が多数個の遊技球を取得する大当たり状態）を発生させる第１特別遊技状態発生手段と、
前記第２当否抽選により当選結果が得られた場合に、前記第１特別遊技状態よりも遊技者に有利でない第２特別遊技状態（例えば小当たり状態）を発生させる第２特別遊技状態発生手段と、
少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第１特別可変入球手段（例えば大当たり入賞装置）と、
少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第２特別可変入球手段（例えば小当たり入賞装置）と、
前記第１特別遊技状態が発生した場合において、前記第１特別可変入球手段を開閉制御する第１開閉制御手段と、
前記第２特別遊技状態が発生した場合において、前記第２特別可変入球手段を開閉制御する第２開閉制御手段と、
前記第２特別可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定入球部と、
前記特定入球部へ遊技球が入球した場合に、前記第１特別遊技状態を発生させる特定入球部第１特別遊技状態発生手段とを備えたことを特徴とする手段ＷＡ１に記載の遊技機。
【２１７４】
上記手段ＷＢ２によれば、上記手段ＷＡ２と同様の作用効果が奏される。
【２１７５】
手段ＷＢ３．前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球のみが到達可能な位置に設けられた契機入球手段（例えばスルーゲート）を備え、
前記補助手段は、
前記契機入球手段への遊技球の入球又は通過に起因して所定開放条件が成立した場合に、前記第２補助状態（低サポート状態）として、遊技球が入球不能又は入球困難な閉状態と、前記第１補助状態（高サポート状態）として、遊技球が入球可能又は入球容易な開状

態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材であることを特徴とする手段ＷＢ２に記載の遊技機。

【２１７６】

上記手段ＷＢ３によれば、上記手段ＷＡ３と同様の作用効果が奏される。

【２１７７】

手段ＷＢ４．前記第１特別遊技状態発生手段は、

遊技者に対し付与される遊技価値（例えば高サポート状態、サポート回数、ラウンド数等）の異なる複数種類の前記第１特別遊技状態を発生可能に構成され、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選に基づき発生する前記第１特別遊技状態よりも、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選に基づき発生する前記第１特別遊技状態、及び、前記特定入球部への遊技球の入球に起因して発生する前記第１特別遊技状態の方が、遊技者により有利な遊技価値（例えば高サポート状態）の付与される割合が大きくなるよう構成されていることを特徴とする手段ＷＢ２又は手段ＷＢ３に記載の遊技機。

【２１７８】

上記手段ＷＢ４によれば、上記手段ＷＡ４と同様の作用効果が奏される。

【２１７９】

手段ＷＢ５．前記第１記憶手段として、前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選の抽選結果を記憶し、該抽選結果に基づき前記第１特別表示手段にて実行される第１変動表示を、すでに実行されている第１変動表示の終了後まで待機させる第１保留手段と、

前記第２記憶手段として、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果を記憶し、該抽選結果に基づき前記第２特別表示手段にて実行される第２変動表示を、すでに実行されている第２変動表示の終了後まで待機させる第２保留手段とを備え、

前記第１保留手段及び前記第２保留手段により待機される変動表示がある場合には、前記第２保留手段により待機される変動表示を優先して実行することを特徴とする手段ＷＢ２乃至手段ＷＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【２１８０】

上記手段ＷＢ５によれば、上記手段ＷＡ５と同様の作用効果が奏される。

【２１８１】

手段ＷＢ６．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合における前記特定演出の終了後の遊技態様と、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立しなかった場合における前記特定演出の終了後の遊技態様とが同一であることを特徴とする手段ＷＢ１乃至ＷＢ５のいずれかに記載の遊技機。

【２１８２】

上記手段ＷＢ６によれば、後述する手段ＷＣ１と同様の作用効果が奏される。

【２１８３】

手段ＷＢ７．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合と、前記特定条件が成立しなかった場合とで、前記特定演出の終了後の演出表示態様が異なるように構成されていることを特徴とする手段ＷＢ１乃至ＷＢ６のいずれかに記載の遊技機。

【２１８４】

上記手段ＷＢ７によれば、後述する手段ＷＤ１と同様の作用効果が奏される。

【２１８５】

手段ＷＢ８．前記特定遊技状態中においては、実行予定の遊技回動作の数に応じて所定の遊技回動作の時間を設定することを特徴とする手段ＷＢ１乃至ＷＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【２１８６】

上記段ＷＢ８によれば、後述する手段ＷＥ１と同様の作用効果が奏される。

【２１８７】

手段ＷＢ９．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合に、前記特定対応表示とは別に、その旨を報知又は示唆可能な手段、を備えたことを特徴とする手段ＷＢ１乃至ＷＢ８のいずれかに記載の遊技機。

【２１８８】

上記ＷＢ９によれば、後述する手段ＷＦ１と同様の作用効果が奏される。

【２１８９】

従来課題ＷＣ．従来、遊技機には、複数の有利度合いの異なる遊技状態があり、各々の発生条件が成立すると、それに応じた遊技状態が発生する。

【２１９０】

遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行い、所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば特開２０１３－３１７６９号公報参照）。

【２１９１】

パチンコ機における通常状態、電サポ（電チューサポート）付き時短状態、電サポなし時短状態、時短付き確変状態、時短なし確変状態などの遊技状態は、基本的に単独で成立していて、その間に条件が成立することで、より上位の遊技状態に移行又は下位の遊技状態に移行するものである。

【２１９２】

また、遊技機によっては、所定の遊技状態の実行中に、より上位の遊技状態が重複して発生する場合もある。

【２１９３】

この場合、より上位の遊技状態が発生することは、遊技者にとって望ましいことなので、より上位の遊技状態に対応した報知又はより上位の遊技状態と重複した旨を示す報知を行えば、遊技者により高い興趣を提供することができる。

【２１９４】

しかし、より下位の遊技状態が途中で重複する遊技機は前例がなく、かかる遊技機においては、遊技者の興趣を低下させることなく好適な報知を行うことが必要となる。

【２１９５】

例えば、上記従来課題ＷＡに記載した１種２種混合機に係る構成の下、近年では、大当たり状態の終了後の高サポート状態において、可変表示手段において所定の演出（ラッシュ演出等）を実行すると共に、該高サポート状態の終了後、該高サポート状態中に第２始動入球手段へ入球し保留記憶された第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留の消化中）において、可変表示手段において継続演出（継続チャンス演出等）を実行して、遊技者の興趣の向上を図っている遊技機も見受けられる。

【２１９６】

さらに、さらなる興趣の向上を図るべく、継続演出を実行している間に、大当たりや小当たり、高サポート状態等よりも遊技者に有利とは言えない特定遊技状態（例えば高サポート状態とならない時間短縮モードなど）を発生させる抽選を行う構成を付加することも考えられる。

【２１９７】

しかしながら、かかる特定遊技状態は、大当たりや小当たり等と比べて遊技者にとって関心の度合いの低い遊技状態であるため、仮に継続演出の実行中において特定遊技状態に当選した場合であっても、該継続演出よりも優先して（例えば該継続演出を中断して又は該継続演出に割り込むようにして）特定遊技状態に当選した旨を報知する報知演出が行われる構成としてしまうと、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。

【２１９８】

加えて、例えば継続演出（継続チャンス演出等）を実行中の第２変動表示の実行中（第

２変動表示の残り保留記憶消化中など）において、特定遊技状態（例えば高サポート状態とならない時間短縮モードなど）を発生可能な特定条件が成立した場合と、特定条件が成立しなかった場合とで、継続演出の終了後の遊技態様（例えば遊技球の発射態様）が異なる場合には、遊技者は、継続演出の終了と共に、遊技態様を決定（変更）することができず、遊技球を無駄に消費してしまう等の不具合の発生するおそれがある。

【２１９９】

そのため、従来のパチンコ機においては、遊技者にとってのさらなる興趣の向上が求められている。

【２２００】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、有利度合いの異なる遊技状態が重複した場合に好適な報知を行うことができ、さらに遊技者にとっての興趣の向上等を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【２２０１】

手段ＷＣ１．第１始動条件の成立で第１遊技回動作を実行可能な第１実行手段と、

前記第１始動条件とは異なる第２始動条件の成立で第２遊技回動作を実行可能な第２実行手段と、

前記第１始動条件の成立を所定の上限値まで記憶可能な第１記憶手段と、

前記第２始動条件の成立を所定の上限値まで記憶可能な第２記憶手段と、

前記第２始動条件の成立を容易にする第１補助状態と前記第２始動条件の成立を困難にする第２補助状態とに状態を切替え可能な補助手段と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態における前記第２遊技回動作に対応した計数を実行可能な第１計数手段と、

所定の減算条件の成立に基づいて前記第１計数手段の所定数値情報を減算可能な減算手段と、

前記所定遊技状態における前記第２遊技回動作の実行中に、対応する演出として特定演出を実行可能な演出実行手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、特定遊技を実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定条件が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を実行可能な第２計数手段に特定数値情報を設定可能な情報設定手段と、

所定の更新条件の成立に基づいて前記第２計数手段の特定数値情報を更新する更新手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段が減算されて特定値になるまでの所定状態中は前記特定演出を継続して実行可能な継続手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報を設定するが該設定された前記第２計数手段の特定数値情報に対応した特定対応表示を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の特定数値情報を更新するが該更新された前記第２計数手段の特定数値情報に対応した特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する特定対応表示実行手段と、を備え、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合における前記特定演出の終了後の遊技態様と、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立しなかった場合における前記特定演出の終了後の遊技態様とが同一であることを特徴とする遊技機。

【２２０２】

上記手段ＷＣ１によれば、上記手段ＷＡ１と同様の作用効果が奏される。加えて、本手段では、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において、特定条件が成立した場合における特定演出の終了後の遊技態様（例えば遊技球の発射態様）と、特定条件が成立しなかった場合における特定演出の終了後の遊技態様とが同一となっている。

【２２０３】

これにより、遊技者は、特定条件が成立しているか否かに拘わらず、特定演出の終了と共に、遊技態様を決定（変更）することが可能となり、遊技球を無駄に消費してしまう等の不具合の発生を抑制することができる。結果として、興趣の低下抑制を図ることができる。

【２２０４】

手段ＷＣ２．遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域のうち、少なくとも第１の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「左打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第１始動入球手段と、

前記遊技領域のうち、少なくとも第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「右打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第２始動入球手段と、

前記第１始動入球手段又は第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して第１の当選確率で第１当否抽選（例えば大当たり抽選）を行う第１抽選手段と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して、前記第１の当選確率より高い第２の当選確率で第２当否抽選（例えば小当たり抽選）を行う第２抽選手段と、

前記第１遊技回動作としての第１変動表示を行った後、前記第１始動条件の成立となる前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う前記第１実行手段としての第１特別表示手段と、

前記第２遊技回動作としての第２変動表示を行った後、前記第２始動条件の成立となる前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う前記第２実行手段としての第２特別表示手段と、

前記第１当否抽選により当選結果が得られた場合に、遊技者に有利な第１特別遊技状態（例えば遊技者が多数個の遊技球を取得する大当たり状態）を発生させる第１特別遊技状態発生手段と、

前記第２当否抽選により当選結果が得られた場合に、前記第１特別遊技状態よりも遊技者に有利でない第２特別遊技状態（例えば小当たり状態）を発生させる第２特別遊技状態発生手段と、

少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第１特別可変入球手段（例えば大当たり入賞装置）と、

少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第２特別可変入球手段（例えば小当たり入賞装置）と、

前記第１特別遊技状態が発生した場合において、前記第１特別可変入球手段を開閉制御する第１開閉制御手段と、

前記第２特別遊技状態が発生した場合において、前記第２特別可変入球手段を開閉制御する第２開閉制御手段と、

前記第２特別可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定入球部と、

前記特定入球部へ遊技球が入球した場合に、前記第１特別遊技状態を発生させる特定入球部第１特別遊技状態発生手段とを備えたことを特徴とする手段ＷＣ１に記載の遊技機。

【２２０５】

上記手段ＷＣ２によれば、上記手段ＷＡ２と同様の作用効果が奏される。

【２２０６】

手段ＷＣ３．前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球のみが到達可能な位置に設けられた契機入球手段（例えばスルーゲート）を備え、

前記補助手段は、
前記契機入球手段への遊技球の入球又は通過に起因して所定開放条件が成立した場合に、前記第２補助状態（低サポート状態）として、遊技球が入球不能又は入球困難な閉状態と、前記第１補助状態（高サポート状態）として、遊技球が入球可能又は入球容易な開状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材であることを特徴とする手段ＷＣ２に記載の遊技機。
【２２０７】
上記手段ＷＣ３によれば、上記手段ＷＡ３と同様の作用効果が奏される。
【２２０８】
手段ＷＣ４．前記第１特別遊技状態発生手段は、
遊技者に対し付与される遊技価値（例えば高サポート状態、サポート回数、ラウンド数等）の異なる複数種類の前記第１特別遊技状態を発生可能に構成され、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選に基づき発生する前記第１特別遊技状態よりも、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選に基づき発生する前記第１特別遊技状態、及び、前記特定入球部への遊技球の入球に起因して発生する前記第１特別遊技状態の方が、遊技者により有利な遊技価値（例えば高サポート状態）の付与される割合が大きくなるよう構成されていることを特徴とする手段ＷＣ２又は手段ＷＣ３に記載の遊技機。
【２２０９】
上記手段ＷＣ４によれば、上記手段ＷＡ４と同様の作用効果が奏される。
【２２１０】
手段ＷＣ５．前記第１記憶手段として、前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選の抽選結果を記憶し、該抽選結果に基づき前記第１特別表示手段にて実行される第１変動表示を、すでに実行されている第１変動表示の終了後まで待機させる第１保留手段と、
前記第２記憶手段として、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果を記憶し、該抽選結果に基づき前記第２特別表示手段にて実行される第２変動表示を、すでに実行されている第２変動表示の終了後まで待機させる第２保留手段とを備え、
前記第１保留手段及び前記第２保留手段により待機される変動表示がある場合には、前記第２保留手段により待機される変動表示を優先して実行することを特徴とする手段ＷＣ２乃至手段ＷＣ４のいずれかに記載の遊技機。
【２２１１】
上記手段ＷＣ５によれば、上記手段ＷＡ５と同様の作用効果が奏される。
【２２１２】
手段ＷＣ６．前記特定対応表示実行手段は、前記特定対応表示を実行する場合において、その時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した数値を明示することを特徴とする手段ＷＣ１乃至ＷＣ５のいずれかに記載の遊技機。
【２２１３】
上記手段ＷＣ６によれば、上記手段ＷＢ１と同様の作用効果が奏される。
【２２１４】
手段ＷＣ７．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合と、前記特定条件が成立しなかった場合とで、前記特定演出の終了後の演出表示態様が異なるように構成されていることを特徴とする手段ＷＣ１乃至ＷＣ６のいずれかに記載の遊技機。
【２２１５】
上記手段ＷＣ７によれば、後述する手段ＷＤ１と同様の作用効果が奏される。
【２２１６】
手段ＷＣ８．前記特定遊技状態中においては、実行予定の遊技回動作の数に応じて所定の遊技回動作の時間を設定することを特徴とする手段ＷＣ１乃至ＷＣ７のいずれかに記載

の遊技機。
【２２１７】
上記段ＷＣ８によれば、後述する手段ＷＥ１と同様の作用効果が奏される。
【２２１８】
手段ＷＣ９．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合に、前記特定対応表示とは別に、その旨を報知又は示唆可能な手段、を備えたことを特徴とする手段ＷＣ１乃至ＷＣ８のいずれかに記載の遊技機。
【２２１９】
上記ＷＣ９によれば、後述する手段ＷＦ１と同様の作用効果が奏される。
【２２２０】
従来課題ＷＤ．従来、遊技機には、複数の有利度合いの異なる遊技状態があり、各々の発生条件が成立すると、それに応じた遊技状態が発生する。
【２２２１】
遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行い、所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば特開２０１３－３１７６９号公報参照）。
【２２２２】
パチンコ機における通常状態、電サポ（電チューサポート）付き時短状態、電サポなし時短状態、時短付き確変状態、時短なし確変状態などの遊技状態は、基本的に単独で成立していて、その間に条件が成立することで、より上位の遊技状態に移行又は下位の遊技状態に移行するものである。
【２２２３】
また、遊技機によっては、所定の遊技状態の実行中に、より上位の遊技状態が重複して発生する場合もある。
【２２２４】
この場合、より上位の遊技状態が発生することは、遊技者にとって望ましいことなので、より上位の遊技状態に対応した報知又はより上位の遊技状態と重複した旨を示す報知を行えば、遊技者により高い興趣を提供することができる。
【２２２５】
しかし、より下位の遊技状態が途中で重複する遊技機は前例がなく、かかる遊技機においては、遊技者の興趣を低下させることなく好適な報知を行うことが必要となる。
【２２２６】
例えば、上記従来課題ＷＡに記載した１種２種混合機に係る構成の下、近年では、大当たり状態の終了後の高サポート状態において、可変表示手段において所定の演出（ラッシュ演出等）を実行すると共に、該高サポート状態の終了後、該高サポート状態中に第２始動入球手段へ入球し保留記憶された第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留の消化中）において、可変表示手段において継続演出（継続チャンス演出等）を実行して、遊技者の興趣の向上を図っている遊技機も見受けられる。
【２２２７】
さらに、さらなる興趣の向上を図るべく、継続演出を実行している間に、大当たりや小当たり、高サポート状態等よりも遊技者に有利とは言えない特定遊技状態（例えば高サポート状態とならない時間短縮モードなど）を発生させる抽選を行う構成を付加することも考えられる。
【２２２８】
しかしながら、かかる特定遊技状態は、大当たりや小当たり等と比べて遊技者にとって関心の度合いの低い遊技状態であるため、仮に継続演出の実行中において特定遊技状態に当選した場合であっても、該継続演出よりも優先して（例えば該継続演出を中断して又は該継続演出に割り込むようにして）特定遊技状態に当選した旨を報知する報知演出が行われる構成としてしまうと、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。

【２２２９】
これに対し、例えば継続演出（継続チャンス演出など）を実行中の第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留記憶消化中など）において、特定遊技状態（例えば高サポート状態とならない時間短縮モードなど）を発生可能な特定条件が成立した場合に、特定遊技状態に係る第２変動表示の計数を開始するなど、内部的には特定遊技状態を進行させるが、これに対応する報知演出などの特定対応表示は実行せず、継続演出の終了後に、その時点における残り回数分の特定対応表示を実行する構成とした場合には、継続演出の終了後、何の前触れもなく唐突に特定対応表示が開始される構成となってしまうおそれがある。
【２２３０】
そのため、従来のパチンコ機においては、遊技者にとってのさらなる興趣の向上が求められている。
【２２３１】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、有利度合いの異なる遊技状態が重複した場合に好適な報知を行うことができ、さらに遊技者にとっての興趣の向上等を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【２２３２】
手段ＷＤ１．第１始動条件の成立で第１遊技回動作を実行可能な第１実行手段と、
前記第１始動条件とは異なる第２始動条件の成立で第２遊技回動作を実行可能な第２実行手段と、
前記第１始動条件の成立を所定の上限値まで記憶可能な第１記憶手段と、
前記第２始動条件の成立を所定の上限値まで記憶可能な第２記憶手段と、
前記第２始動条件の成立を容易にする第１補助状態と前記第２始動条件の成立を困難にする第２補助状態とに状態を切替え可能な補助手段と、を備えた遊技機であって、
所定遊技状態における前記第２遊技回動作に対応した計数を実行可能な第１計数手段と、
所定の減算条件の成立に基づいて前記第１計数手段の所定数値情報を減算可能な減算手段と、
前記所定遊技状態における前記第２遊技回動作の実行中に、対応する演出として特定演出を実行可能な演出実行手段と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、特定遊技を実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定条件が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を実行可能な第２計数手段に特定数値情報を設定可能な情報設定手段と、
所定の更新条件の成立に基づいて前記第２計数手段の特定数値情報を更新する更新手段と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段が減算されて特定値になるまでの所定状態中は前記特定演出を継続して実行可能な継続手段と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報を設定するが該設定された前記第２計数手段の特定数値情報に対応した特定対応表示を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の特定数値情報を更新するが該更新された前記第２計数手段の特定数値情報に対応した特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する特定対応表示実行手段と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合と、前記特定条件が成立しなかった場合とで、前記特定演出の終了後の演出表示態様が異なるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２２３３】
上記手段ＷＤ１によれば、上記手段ＷＡ１と同様の作用効果が奏される。加えて、本手段では、特定演出の終了時における特定条件の成立の有無により、該特定演出の終了後の演出表示態様が異なるように構成されている。

【２２３４】
かかる構成が、遊技者にとっては、特定演出の終了後に特定遊技状態へ移行するか否かといった表示演出となり得るため、仮に特定演出によって遊技者に有利な状態に移行しなかった場合でも、遊技者に新たな希望を抱かせ、遊技意欲の向上を図ることができる。結果として、遊技者に期待感を持たせる演出を段階的に行うことができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【２２３５】
手段ＷＤ２．遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が案内される遊技領域と、
前記遊技領域のうち、少なくとも第１の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「左打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第１始動入球手段と、
前記遊技領域のうち、少なくとも第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「右打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第２始動入球手段と、
前記第１始動入球手段又は第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して第１の当選確率で第１当否抽選（例えば大当たり抽選）を行う第１抽選手段と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して、前記第１の当選確率より高い第２の当選確率で第２当否抽選（例えば小当たり抽選）を行う第２抽選手段と、
前記第１遊技回動作としての第１変動表示を行った後、前記第１始動条件の成立となる前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う前記第１実行手段としての第１特別表示手段と、
前記第２遊技回動作としての第２変動表示を行った後、前記第２始動条件の成立となる前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う前記第２実行手段としての第２特別表示手段と、
前記第１当否抽選により当選結果が得られた場合に、遊技者に有利な第１特別遊技状態（例えば遊技者が多数個の遊技球を取得する大当たり状態）を発生させる第１特別遊技状態発生手段と、
前記第２当否抽選により当選結果が得られた場合に、前記第１特別遊技状態よりも遊技者に有利でない第２特別遊技状態（例えば小当たり状態）を発生させる第２特別遊技状態発生手段と、
少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第１特別可変入球手段（例えば大当たり入賞装置）と、
少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第２特別可変入球手段（例えば小当たり入賞装置）と、
前記第１特別遊技状態が発生した場合において、前記第１特別可変入球手段を開閉制御する第１開閉制御手段と、
前記第２特別遊技状態が発生した場合において、前記第２特別可変入球手段を開閉制御する第２開閉制御手段と、
前記第２特別可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定入球部と、
前記特定入球部へ遊技球が入球した場合に、前記第１特別遊技状態を発生させる特定入球部第１特別遊技状態発生手段とを備えたことを特徴とする手段ＷＤ１に記載の遊技機。
【２２３６】
上記手段ＷＤ２によれば、上記手段ＷＡ２と同様の作用効果が奏される。
【２２３７】

手段ＷＤ３．前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球のみが到達可能な位置に設けられた契機入球手段（例えばスルーゲート）を備え、
前記補助手段は、
前記契機入球手段への遊技球の入球又は通過に起因して所定開放条件が成立した場合に、前記第２補助状態（低サポート状態）として、遊技球が入球不能又は入球困難な閉状態と、前記第１補助状態（高サポート状態）として、遊技球が入球可能又は入球容易な開状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材であることを特徴とする手段ＷＣ２に記載の遊技機。
【２２３８】
上記手段ＷＤ３によれば、上記手段ＷＡ３と同様の作用効果が奏される。
【２２３９】
手段ＷＤ４．前記第１特別遊技状態発生手段は、
遊技者に対し付与される遊技価値（例えば高サポート状態、サポート回数、ラウンド数等）の異なる複数種類の前記第１特別遊技状態を発生可能に構成され、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選に基づき発生する前記第１特別遊技状態よりも、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選に基づき発生する前記第１特別遊技状態、及び、前記特定入球部への遊技球の入球に起因して発生する前記第１特別遊技状態の方が、遊技者により有利な遊技価値（例えば高サポート状態）の付与される割合が大きくなるよう構成されていることを特徴とする手段ＷＤ２又は手段ＷＤ３に記載の遊技機。
【２２４０】
上記手段ＷＤ４によれば、上記手段ＷＡ４と同様の作用効果が奏される。
【２２４１】
手段ＷＤ５．前記第１記憶手段として、前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選の抽選結果を記憶し、該抽選結果に基づき前記第１特別表示手段にて実行される第１変動表示を、すでに実行されている第１変動表示の終了後まで待機させる第１保留手段と、
前記第２記憶手段として、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果を記憶し、該抽選結果に基づき前記第２特別表示手段にて実行される第２変動表示を、すでに実行されている第２変動表示の終了後まで待機させる第２保留手段とを備え、
前記第１保留手段及び前記第２保留手段により待機される変動表示がある場合には、前記第２保留手段により待機される変動表示を優先して実行することを特徴とする手段ＷＤ２乃至手段ＷＤ４のいずれかに記載の遊技機。
【２２４２】
上記手段ＷＤ５によれば、上記手段ＷＡ５と同様の作用効果が奏される。
【２２４３】
手段ＷＤ６．前記特定対応表示実行手段は、前記特定対応表示を実行する場合において、その時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した数値を明示することを特徴とする手段ＷＤ１乃至ＷＤ５のいずれかに記載の遊技機。
【２２４４】
上記手段ＷＤ６によれば、上記手段ＷＢ１と同様の作用効果が奏される。
【２２４５】
手段ＷＤ７．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合における前記特定演出の終了後の遊技態様と、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立しなかった場合における前記特定演出の終了後の遊技態様とが同一であることを特徴とする手段ＷＤ１乃至ＷＤ６のいずれかに記載の遊技機。
【２２４６】
上記手段ＷＤ７によれば、上記手段ＷＣ１と同様の作用効果が奏される。

【２２４７】
手段ＷＤ８．前記特定遊技状態中においては、実行予定の遊技回動作の数に応じて所定の遊技回動作の時間を設定することを特徴とする手段ＷＤ１乃至ＷＤ７のいずれかに記載の遊技機。
【２２４８】
上記段ＷＤ８によれば、後述する手段ＷＥ１と同様の作用効果が奏される。
【２２４９】
手段ＷＤ９．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合に、前記特定対応表示とは別に、その旨を報知又は示唆可能な手段、を備えたことを特徴とする手段ＷＤ１乃至ＷＤ８のいずれかに記載の遊技機。
【２２５０】
上記ＷＤ９によれば、後述する手段ＷＦ１と同様の作用効果が奏される。
【２２５１】
従来課題ＷＥ．従来、遊技機には、複数の有利度合いの異なる遊技状態があり、各々の発生条件が成立すると、それに応じた遊技状態が発生する。
【２２５２】
遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行い、所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば特開２０１３－３１７６９号公報参照）。
【２２５３】
パチンコ機における通常状態、電サポ（電チューサポート）付き時短状態、電サポなし時短状態、時短付き確変状態、時短なし確変状態などの遊技状態は、基本的に単独で成立していて、その間に条件が成立することで、より上位の遊技状態に移行又は下位の遊技状態に移行するものである。
【２２５４】
また、遊技機によっては、所定の遊技状態の実行中に、より上位の遊技状態が重複して発生する場合もある。
【２２５５】
この場合、より上位の遊技状態が発生することは、遊技者にとって望ましいことなので、より上位の遊技状態に対応した報知又はより上位の遊技状態と重複した旨を示す報知を行えば、遊技者により高い興趣を提供することができる。
【２２５６】
しかし、より下位の遊技状態が途中で重複する遊技機は前例がなく、かかる遊技機においては、遊技者の興趣を低下させることなく好適な報知を行うことが必要となる。
【２２５７】
例えば、上記従来課題ＷＡに記載した１種２種混合機に係る構成の下、近年では、大当たり状態の終了後の高サポート状態において、可変表示手段において所定の演出（ラッシュ演出等）を実行すると共に、該高サポート状態の終了後、該高サポート状態中に第２始動入球手段へ入球し保留記憶された第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留の消化中）において、可変表示手段において継続演出（継続チャンス演出等）を実行して、遊技者の興趣の向上を図っている遊技機も見受けられる。
【２２５８】
さらに、さらなる興趣の向上を図るべく、継続演出を実行している間に、大当たりや小当たり、高サポート状態等よりも遊技者に有利とは言えない特定遊技状態（例えば高サポート状態とならない時間短縮モードなど）を発生させる抽選を行う構成を付加することも考えられる。
【２２５９】
しかしながら、かかる特定遊技状態は、大当たりや小当たり等と比べて遊技者にとって関心の度合いの低い遊技状態であるため、仮に継続演出の実行中において特定遊技状態に

当選した場合であっても、該継続演出よりも優先して（例えば該継続演出を中断して又は該継続演出に割り込むようにして）特定遊技状態に当選した旨を報知する報知演出が行われる構成としてしまうと、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。

【２２６０】

これに対し、例えば継続演出（継続チャンス演出など）を実行中の第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留記憶消化中など）において、特定遊技状態（例えば高サポート状態とならない時間短縮モードなど）を発生可能な特定条件が成立した場合に、特定遊技状態に係る第２変動表示の計数を開始するなど、内部的には特定遊技状態を進行させるが、これに対応する報知演出などの特定対応表示は実行せず、継続演出の終了後に、その時点における残り回数分の特定対応表示を実行する構成とした場合には、特定遊技状態の継続期間中において、多彩な演出を行おうとした場合には、処理が複雑化するおそれがある。

【２２６１】

そのため、従来のパチンコ機においては、遊技者にとってのさらなる興趣の向上が求められている。

【２２６２】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、有利度合いの異なる遊技状態が重複した場合に好適な報知を行うことができ、さらに遊技者にとっての興趣の向上等を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【２２６３】

手段ＷＥ１．第１始動条件の成立で第１遊技回動作を実行可能な第１実行手段と、

前記第１始動条件とは異なる第２始動条件の成立で第２遊技回動作を実行可能な第２実行手段と、

前記第１始動条件の成立を所定の上限値まで記憶可能な第１記憶手段と、

前記第２始動条件の成立を所定の上限値まで記憶可能な第２記憶手段と、

前記第２始動条件の成立を容易にする第１補助状態と前記第２始動条件の成立を困難にする第２補助状態とに状態を切替え可能な補助手段と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態における前記第２遊技回動作に対応した計数を実行可能な第１計数手段と、

所定の減算条件の成立に基づいて前記第１計数手段の所定数値情報を減算可能な減算手段と、

前記所定遊技状態における前記第２遊技回動作の実行中に、対応する演出として特定演出を実行可能な演出実行手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、特定遊技を実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定条件が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を実行可能な第２計数手段に特定数値情報を設定可能な情報設定手段と、

所定の更新条件の成立に基づいて前記第２計数手段の特定数値情報を更新する更新手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段が減算されて特定値になるまでの所定状態中は前記特定演出を継続して実行可能な継続手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報を設定するが該設定された前記第２計数手段の特定数値情報に対応した特定対応表示を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中におい、前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の特定数値情報を更新するが該更新された前記第２計数手段の特定数値情報に対応した特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する特定対応表示実行手段と、を備え、

前記特定遊技状態中においては、実行予定の遊技回動作の数に応じて所定の遊技回動作の時間を設定することを特徴とする遊技機。

【２２６４】

上記手段ＷＥ１によれば、上記手段ＷＡ１と同様の作用効果が奏される。加えて、本手段では、特定遊技状態中においては、実行予定の遊技回動作の数に応じて所定の遊技回動作の時間を設定する構成となっている。

【２２６５】

かかる構成は、特定遊技状態の継続期間中における各遊技回動作の動作時間を定めた動作パターンテーブル（例えば第１遊技回動作時間「５秒」、第２遊技回動作時間「７秒」、・・・、第３０遊技回動作時間「１０秒」などと遊技回動作３０回分の動作時間等を定めた動作パターンテーブルなど）を設けることで実現することができる。

【２２６６】

これにより、特定遊技状態の継続期間中における複数回の遊技回動作に跨る一連の演出（連続演出）を実行することができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。また、各遊技回動作を実行する毎に動作時間を決定する処理等を行う必要がないため、処理の簡素化を図ることができる。

【２２６７】

手段ＷＥ２．遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域のうち、少なくとも第１の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「左打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第１始動入球手段と、

前記遊技領域のうち、少なくとも第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「右打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第２始動入球手段と、

前記第１始動入球手段又は第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して第１の当選確率で第１当否抽選（例えば大当たり抽選）を行う第１抽選手段と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して、前記第１の当選確率より高い第２の当選確率で第２当否抽選（例えば小当たり抽選）を行う第２抽選手段と、

前記第１遊技回動作としての第１変動表示を行った後、前記第１始動条件の成立となる前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う前記第１実行手段としての第１特別表示手段と、

前記第２遊技回動作としての第２変動表示を行った後、前記第２始動条件の成立となる前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う前記第２実行手段としての第２特別表示手段と、

前記第１当否抽選により当選結果が得られた場合に、遊技者に有利な第１特別遊技状態（例えば遊技者が多数個の遊技球を取得する大当たり状態）を発生させる第１特別遊技状態発生手段と、

前記第２当否抽選により当選結果が得られた場合に、前記第１特別遊技状態よりも遊技者に有利でない第２特別遊技状態（例えば小当たり状態）を発生させる第２特別遊技状態発生手段と、

少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第１特別可変入球手段（例えば大当たり入賞装置）と、

少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第２特別可変入球手段（例えば小当たり入賞装置）と、

前記第１特別遊技状態が発生した場合において、前記第１特別可変入球手段を開閉制御する第１開閉制御手段と、

前記第２特別遊技状態が発生した場合において、前記第２特別可変入球手段を開閉制御

する第２開閉制御手段と、
　前記第２特別可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定入球部と、
　前記特定入球部へ遊技球が入球した場合に、前記第１特別遊技状態を発生させる特定入球部第１特別遊技状態発生手段とを備えたことを特徴とする手段ＷＥ１に記載の遊技機。
【２２６８】
　上記手段ＷＥ２によれば、上記手段ＷＡ２と同様の作用効果が奏される。
【２２６９】
　手段ＷＥ３．前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球のみが到達可能な位置に設けられた契機入球手段（例えばスルーゲート）を備え、
　前記補助手段は、
　前記契機入球手段への遊技球の入球又は通過に起因して所定開放条件が成立した場合に、前記第２補助状態（低サポート状態）として、遊技球が入球不能又は入球困難な閉状態と、前記第１補助状態（高サポート状態）として、遊技球が入球可能又は入球容易な開状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材であることを特徴とする手段ＷＣ２に記載の遊技機。
【２２７０】
　上記手段ＷＥ３によれば、上記手段ＷＡ３と同様の作用効果が奏される。
【２２７１】
　手段ＷＥ４．前記第１特別遊技状態発生手段は、
　遊技者に対し付与される遊技価値（例えば高サポート状態、サポート回数、ラウンド数等）の異なる複数種類の前記第１特別遊技状態を発生可能に構成され、
　前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選に基づき発生する前記第１特別遊技状態よりも、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選に基づき発生する前記第１特別遊技状態、及び、前記特定入球部への遊技球の入球に起因して発生する前記第１特別遊技状態の方が、遊技者により有利な遊技価値（例えば高サポート状態）の付与される割合が大きくなるよう構成されていることを特徴とする手段ＷＥ２又は手段ＷＥ３に記載の遊技機。
【２２７２】
　上記手段ＷＥ４によれば、上記手段ＷＡ４と同様の作用効果が奏される。
【２２７３】
　手段ＷＥ５．前記第１記憶手段として、前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選の抽選結果を記憶し、該抽選結果に基づき前記第１特別表示手段にて実行される第１変動表示を、すでに実行されている第１変動表示の終了後まで待機させる第１保留手段と、
　前記第２記憶手段として、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果を記憶し、該抽選結果に基づき前記第２特別表示手段にて実行される第２変動表示を、すでに実行されている第２変動表示の終了後まで待機させる第２保留手段とを備え、
　前記第１保留手段及び前記第２保留手段により待機される変動表示がある場合には、前記第２保留手段により待機される変動表示を優先して実行することを特徴とする手段ＷＥ２乃至手段ＷＥ４のいずれかに記載の遊技機。
【２２７４】
　上記手段ＷＥ５によれば、上記手段ＷＡ５と同様の作用効果が奏される。
【２２７５】
　手段ＷＥ６．前記特定対応表示実行手段は、前記特定対応表示を実行する場合において、その時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した数値を明示することを特徴とする手段ＷＥ１乃至ＷＥ５のいずれかに記載の遊技機。
【２２７６】
　上記手段ＷＥ６によれば、上記手段ＷＢ１と同様の作用効果が奏される。
【２２７７】

手段ＷＥ７．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合における前記特定演出の終了後の遊技態様と、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立しなかった場合における前記特定演出の終了後の遊技態様とが同一であることを特徴とする手段ＷＥ１乃至ＷＥ６のいずれかに記載の遊技機。

【２２７８】

上記手段ＷＥ７によれば、上記手段ＷＣ１と同様の作用効果が奏される。

【２２７９】

手段ＷＥ８．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合と、前記特定条件が成立しなかった場合とで、前記特定演出の終了後の演出表示態様が異なるように構成されていることを特徴とする手段ＷＥ１乃至ＷＥ７のいずれかに記載の遊技機。

【２２８０】

上記手段ＷＥ８によれば、上記手段ＷＤ１と同様の作用効果が奏される。

【２２８１】

手段ＷＥ９．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合に、前記特定対応表示とは別に、その旨を報知又は示唆可能な手段、を備えたことを特徴とする手段ＷＥ１乃至ＷＥ８のいずれかに記載の遊技機。

【２２８２】

上記ＷＥ９によれば、後述する手段ＷＦ１と同様の作用効果が奏される。

【２２８３】

従来課題ＷＦ．従来、遊技機には、複数の有利度合いの異なる遊技状態があり、各々の発生条件が成立すると、それに応じた遊技状態が発生する。

【２２８４】

遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行い、所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば特開２０１３－３１７６９号公報参照）。

【２２８５】

パチンコ機における通常状態、電サポ（電チューサポート）付き時短状態、電サポなし時短状態、時短付き確変状態、時短なし確変状態などの遊技状態は、基本的に単独で成立していて、その間に条件が成立することで、より上位の遊技状態に移行又は下位の遊技状態に移行するものである。

【２２８６】

また、遊技機によっては、所定の遊技状態の実行中に、より上位の遊技状態が重複して発生する場合もある。

【２２８７】

この場合、より上位の遊技状態が発生することは、遊技者にとって望ましいことなので、より上位の遊技状態に対応した報知又はより上位の遊技状態と重複した旨を示す報知を行えば、遊技者により高い興趣を提供することができる。

【２２８８】

しかし、より下位の遊技状態が途中で重複する遊技機は前例がなく、かかる遊技機においては、遊技者の興趣を低下させることなく好適な報知を行うことが必要となる。

【２２８９】

例えば、上記従来課題ＷＡに記載した１種２種混合機に係る構成の下、近年では、大当たり状態の終了後の高サポート状態において、可変表示手段において所定の演出（ラッシュ演出等）を実行すると共に、該高サポート状態の終了後、該高サポート状態中に第２始動入球手段へ入球し保留記憶された第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留の消化中）において、可変表示手段において継続演出（継続チャンス演出等）を実行して、遊技者の興趣の向上を図っている遊技機も見受けられる。

【２２９０】
さらに、さらなる興趣の向上を図るべく、継続演出を実行している間に、大当たりや小当たり、高サポート状態等よりも遊技者に有利とは言えない特定遊技状態（例えば高サポート状態とならない時間短縮モードなど）を発生させる抽選を行う構成を付加することも考えられる。
【２２９１】
しかしながら、かかる特定遊技状態は、大当たりや小当たり等と比べて遊技者にとって関心の度合いの低い遊技状態であるため、仮に継続演出の実行中において特定遊技状態に当選した場合であっても、該継続演出よりも優先して（例えば該継続演出を中断して又は該継続演出に割り込むようにして）特定遊技状態に当選した旨を報知する報知演出が行われる構成としてしまうと、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。
【２２９２】
これに対し、例えば継続演出（継続チャンス演出など）を実行中の第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留記憶消化中など）において、特定遊技状態（例えば高サポート状態とならない時間短縮モードなど）を発生可能な特定条件が成立した場合に、特定遊技状態に係る第２変動表示の計数を開始するなど、内部的には特定遊技状態を進行させるが、これに対応する報知演出などの特定対応表示は実行せず、継続演出の終了後に、その時点における残り回数分の特定対応表示を実行する構成とした場合には、継続演出の終了後、何の前触れもなく唐突に特定対応表示が開始される構成となってしまうおそれがある。
【２２９３】
そのため、従来のパチンコ機においては、遊技者にとってのさらなる興趣の向上が求められている。
【２２９４】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、有利度合いの異なる遊技状態が重複した場合に好適な報知を行うことができ、さらに遊技者にとっての興趣の向上等を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【２２９５】
手段ＷＦ１．第１始動条件の成立で第１遊技回動作を実行可能な第１実行手段と、
前記第１始動条件とは異なる第２始動条件の成立で第２遊技回動作を実行可能な第２実行手段と、
前記第１始動条件の成立を所定の上限値まで記憶可能な第１記憶手段と、
前記第２始動条件の成立を所定の上限値まで記憶可能な第２記憶手段と、
前記第２始動条件の成立を容易にする第１補助状態と前記第２始動条件の成立を困難にする第２補助状態とに状態を切替え可能な補助手段と、を備えた遊技機であって、
所定遊技状態における前記第２遊技回動作に対応した計数を実行可能な第１計数手段と、
所定の減算条件の成立に基づいて前記第１計数手段の所定数値情報を減算可能な減算手段と、
前記所定遊技状態における前記第２遊技回動作の実行中に、対応する演出として特定演出を実行可能な演出実行手段と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、特定遊技を実行可能な特定遊技状態を発生可能な特定条件が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を実行可能な第２計数手段に特定数値情報を設定可能な情報設定手段と、
所定の更新条件の成立に基づいて前記第２計数手段の特定数値情報を更新する更新手段と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段が減算されて特定値になるまでの所定状態中は前記特定演出を継続して実行可能な継続手段と、
前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報を設定するが該設定された前記第２計数手段の特定数値情報に対応した特定対応表示を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回

動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の特定数値情報を更新するが該更新された前記第２計数手段の特定数値情報に対応した特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する特定対応表示実行手段と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合に、前記特定対応表示とは別に、その旨を報知又は示唆可能な手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【２２９６】

上記手段ＷＦ１によれば、上記手段ＷＡ１と同様の作用効果が奏される。加えて、本手段では、特定演出を実行中の第２遊技回動作の実行中において、特定条件が成立した場合に、特定対応表示（表示手段）とは別に、その旨を報知又は示唆可能な手段（例えば所定の発光手段や音出力を行う手段等）を備えた構成となっている。

【２２９７】

これにより、遊技者は、特定演出の終了前に、特定条件が成立していることを予測可能となり、遊技者は特定演出の終了後の準備を行うことができる。結果として、遊技球を無駄に消費してしまう等の不具合の発生を抑制することができ、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。

【２２９８】

手段ＷＦ２．遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域のうち、少なくとも第１の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「左打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第１始動入球手段と、

前記遊技領域のうち、少なくとも第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「右打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第２始動入球手段と、

前記第１始動入球手段又は第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して第１の当選確率で第１当否抽選（例えば大当たり抽選）を行う第１抽選手段と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して、前記第１の当選確率より高い第２の当選確率で第２当否抽選（例えば小当たり抽選）を行う第２抽選手段と、

前記第１遊技回動作としての第１変動表示を行った後、前記第１始動条件の成立となる前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う前記第１実行手段としての第１特別表示手段と、

前記第２遊技回動作としての第２変動表示を行った後、前記第２始動条件の成立となる前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う前記第２実行手段としての第２特別表示手段と、

前記第１当否抽選により当選結果が得られた場合に、遊技者に有利な第１特別遊技状態（例えば遊技者が多数個の遊技球を取得する大当たり状態）を発生させる第１特別遊技状態発生手段と、

前記第２当否抽選により当選結果が得られた場合に、前記第１特別遊技状態よりも遊技者に有利でない第２特別遊技状態（例えば小当たり状態）を発生させる第２特別遊技状態発生手段と、

少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第１特別可変入球手段（例えば大当たり入賞装置）と、

少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第

２特別可変入球手段（例えば小当たり入賞装置）と、
前記第１特別遊技状態が発生した場合において、前記第１特別可変入球手段を開閉制御する第１開閉制御手段と、
前記第２特別遊技状態が発生した場合において、前記第２特別可変入球手段を開閉制御する第２開閉制御手段と、
前記第２特別可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定入球部と、
前記特定入球部へ遊技球が入球した場合に、前記第１特別遊技状態を発生させる特定入球部第１特別遊技状態発生手段とを備えたことを特徴とする手段ＷＦ１に記載の遊技機。
【２２９９】
上記手段ＷＦ２によれば、上記手段ＷＡ２と同様の作用効果が奏される。
【２３００】
手段ＷＦ３．前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球のみが到達可能な位置に設けられた契機入球手段（例えばスルーゲート）を備え、
前記補助手段は、
前記契機入球手段への遊技球の入球又は通過に起因して所定開放条件が成立した場合に、前記第２補助状態（低サポート状態）として、遊技球が入球不能又は入球困難な閉状態と、前記第１補助状態（高サポート状態）として、遊技球が入球可能又は入球容易な開状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材であることを特徴とする手段ＷＣ２に記載の遊技機。
【２３０１】
上記手段ＷＦ３によれば、上記手段ＷＡ３と同様の作用効果が奏される。
【２３０２】
手段ＷＦ４．前記第１特別遊技状態発生手段は、
遊技者に対し付与される遊技価値（例えば高サポート状態、サポート回数、ラウンド数等）の異なる複数種類の前記第１特別遊技状態を発生可能に構成され、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選に基づき発生する前記第１特別遊技状態よりも、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選に基づき発生する前記第１特別遊技状態、及び、前記特定入球部への遊技球の入球に起因して発生する前記第１特別遊技状態の方が、遊技者により有利な遊技価値（例えば高サポート状態）の付与される割合が大きくなるよう構成されていることを特徴とする手段ＷＦ２又は手段ＷＦ３に記載の遊技機。
【２３０３】
上記手段ＷＦ４によれば、上記手段ＷＡ４と同様の作用効果が奏される。
【２３０４】
手段ＷＦ５．前記第１記憶手段として、前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選の抽選結果を記憶し、該抽選結果に基づき前記第１特別表示手段にて実行される第１変動表示を、すでに実行されている第１変動表示の終了後まで待機させる第１保留手段と、
前記第２記憶手段として、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果を記憶し、該抽選結果に基づき前記第２特別表示手段にて実行される第２変動表示を、すでに実行されている第２変動表示の終了後まで待機させる第２保留手段とを備え、
前記第１保留手段及び前記第２保留手段により待機される変動表示がある場合には、前記第２保留手段により待機される変動表示を優先して実行することを特徴とする手段ＷＦ２乃至手段ＷＦ４のいずれかに記載の遊技機。
【２３０５】
上記手段ＷＦ５によれば、上記手段ＷＡ５と同様の作用効果が奏される。
【２３０６】
手段ＷＦ６．前記特定対応表示実行手段は、前記特定対応表示を実行する場合において、その時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した数値を明示することを特徴とする手

段ＷＦ１乃至ＷＦ５のいずれかに記載の遊技機。
【２３０７】
上記手段ＷＦ６によれば、上記手段ＷＢ１と同様の作用効果が奏される。
【２３０８】
手段ＷＦ７．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合における前記特定演出の終了後の遊技態様と、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立しなかった場合における前記特定演出の終了後の遊技態様とが同一であることを特徴とする手段ＷＦ１乃至ＷＦ６のいずれかに記載の遊技機。
【２３０９】
上記手段ＷＦ７によれば、上記手段ＷＣ１と同様の作用効果が奏される。
【２３１０】
手段ＷＦ８．前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において、前記特定条件が成立した場合と、前記特定条件が成立しなかった場合とで、前記特定演出の終了後の演出表示態様が異なるように構成されていることを特徴とする手段ＷＦ１乃至ＷＦ７のいずれかに記載の遊技機。
【２３１１】
上記手段ＷＦ８によれば、上記手段ＷＤ１と同様の作用効果が奏される。
【２３１２】
手段ＷＦ９．前記特定遊技状態中においては、実行予定の遊技回動作の数に応じて所定の遊技回動作の時間を設定することを特徴とする手段ＷＦ１乃至ＷＦ８のいずれかに記載の遊技機。
【２３１３】
上記段ＷＦ９によれば、上記手段ＷＥ１と同様の作用効果が奏される。
【２３１４】
尚、上記手段ＷＡ１～手段ＷＡ１０のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＷＡ１～手段ＷＡ１０のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＢ１～手段ＷＢ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＣ１～手段ＷＣ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＤ１～手段ＷＤ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＥ１～手段ＷＥ９のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＷＦ１～手段ＷＦ９のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。
【２３１５】
同様に、上記手段ＷＢ１～手段ＷＢ９のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＷＡ１～手段ＷＡ１０のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＢ１～手段ＷＢ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＣ１～手段ＷＣ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＤ１～手段ＷＤ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＥ１～手段ＷＥ９のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＷＦ１～手段ＷＦ９のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。
【２３１６】
同様に、上記手段ＷＣ１～手段ＷＣ９のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＷＡ１～手段ＷＡ１０のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＢ１～手段ＷＢ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＣ１～手段ＷＣ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＤ１～手段ＷＤ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＥ１～手段ＷＥ９のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＷＦ１～手段ＷＦ９のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。
【２３１７】
同様に、上記手段ＷＤ１～手段ＷＤ９のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機

に対し、上記手段ＷＡ１～手段ＷＡ１０のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＢ１～手段ＷＢ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＣ１～手段ＷＣ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＤ１～手段ＷＤ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＥ１～手段ＷＥ９のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＷＦ１～手段ＷＦ９のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【２３１８】

同様に、上記手段ＷＥ１～手段ＷＥ９のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＷＡ１～手段ＷＡ１０のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＢ１～手段ＷＢ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＣ１～手段ＷＣ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＤ１～手段ＷＤ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＥ１～手段ＷＥ９のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＷＦ１～手段ＷＦ９のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【２３１９】

同様に、上記手段ＷＦ１～手段ＷＦ９のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＷＡ１～手段ＷＡ１０のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＢ１～手段ＷＢ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＣ１～手段ＷＣ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＤ１～手段ＷＤ９のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＷＥ１～手段ＷＥ９のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＷＦ１～手段ＷＦ９のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【２３２０】

以下に、上記各手段が適用される各種遊技機の基本構成を示す。

【２３２１】

（イ）上記各手段における前記遊技機は弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（発射ハンドル等）と、該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射装置等）と、該発射された遊技球が案内される遊技領域（遊技盤等）と、該遊技領域に配置された各入球手段（一般入賞口、可変入賞装置、始動入賞口等）とを備えた弾球遊技機」が挙げられる。

【２３２２】

（ロ）上記各手段における前記遊技機、又は、上記各弾球遊技機は、パチンコ機又はパチンコ機に準ずる遊技機であること。

【２３２３】

〔第３実施形態〕

以下、第３実施形態に係るパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０について図面を参照して詳しく説明する。但し、上述した第１乃至第２実施形態と重複する部分（同一の構成要素や同一の処理内容等）については、同一の部材名称、同一の符号を用いて説明する。

【２３２４】

尚、本発明に係る遊技機（第３実施形態に係るパチンコ機１０）は、本発明の可動手段としての可動体、本発明の表示制御手段としての表示制御部、本発明の可動制御手段としての可動制御部、本発明の判定手段としての判定機能部、本発明の終了手段としての終了機能部を有する。

【２３２５】

「表示手段」は、遊技領域に設けられ、各種の抽選の結果に対応して複数の演出表示態様の中から決定した一の特定演出を実行可能であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。例えば遊技領域を構成する遊技盤に取付けられたセンターフレームに設けられたもの、透光性を有する遊技盤の背面側に設けられたものなど、遊技機を正面から視た正面視で少なくとも遊技領域の範囲内に設けられたものであれば

よい。

【２３２６】

「特定演出」は、表示手段で実行され得る表示演出であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。例えば図柄が変動表示される図柄変動演出、リーチ状態にて行われる各種リーチ演出又はその発展演出、遊技者に有利な大当たり状態又は小当たり状態の当選を報知する当選報知演出、大当たり状態又は小当たり状態の種別を確定させる当たり種別確定演出又は昇格演出、大当たり状態又は小当たり状態の開始時に行われるオープニング演出、大当たり状態又は小当たり状態のラウンド中に行われるラウンド演出又は昇格演出若しくは継続演出、大当たり状態中又は小当たり状態中の複数ラウンドにわたって行われる当たり演出、大当たり状態又は小当たり状態の終了時に行われるエンディング演出、大当たり状態の終了後に付与される遊技モードの種別を決定するためのモード決定演出、遊技者に有利なサポートモードが継続するか否かを決定するサポート継続演出などであってもよい。

【２３２７】

「可動手段」は、遊技領域に設けられ、表示手段での特定演出の表示中に、複数の可動態様の中から決定した一の可動態様を実行可能であればよく、その形状や大きさ、配置位置、可動態様などを問わず、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。例えば遊技領域を構成する遊技盤に取付けられた表示装置又はそれを囲むセンターフレームに配置されたもの、遊技盤に取付けられた装飾部材に配置されたもの、遊技盤に取付けられた可変入賞装置又はその内部領域に配置されたもの、透光性を有する遊技盤の背面側に配置されたものなど、遊技機を正面から視た正面視で少なくとも遊技領域の範囲内に設けられたものであればよい。

【２３２８】

「一連の特定動作」は、可動手段が、初期位置側である第１位置と、最も可動された位置である第２位置との間において、第１位置又はその近傍に位置させる所定動作を複数回実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。例えば上下、左右、前後又は斜め方向にスライド可能又は振動可能な可動手段が第１位置と第２位置との間を行き来する動作を複数回実行するもの、上下、左右、前後又は斜め方向を軸心として回動可能、揺動可能又は傾動可能な可動手段が第１位置と第２位置との間を行き来する動作を複数回実行するものなどであってもよい。

【２３２９】

「作動条件」は、その条件が成立することに基づいて、可動手段に一連の特定動作を行わせるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば所定の変動表示演出が行われること、変動表示が開始すること、変動表示の開始後所定期間が経過すること、所定の演出が所定回数行われること、所定の入球領域に遊技球が入球すること又は所定数の遊技球が入球すること、その入球に基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、所定の操作手段が操作されること又は所定回数操作されること、その操作に基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、所定の計数値が上限値に達することなど、いかなるものであってもよい。

【２３３０】

「特定情報」は、一の可動態様に対応して設定され、これに基づいて可動手段に一連の特定動作を実行させることができればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば設定情報として、動作方向を定めた情報、動作距離を定めた情報、動作時間を定めた情報、動作の実行回数を定めた情報、動作の終了条件を定めた情報などの各種設定情報群又はそれらをテーブル構成で記憶した情報など、いかなるものであってもよい。

【２３３１】

「終了条件」は、その条件が成立することに基づいて可動手段を可動停止して一連の特定動作を終了させるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば所定の操作手段が操作されること又は所定回数操作されること、所定期間が経過すること、変動表示が停止すること、変動表示の停止が確定すること、変動表示の停止後所定期間が経過

すること、所定の入球領域に遊技球が入球すること又は所定数の遊技球が入球すること、所定動作が所定回数終了すること、所定数の遊技球が発射又は払い出されることなど、いかなるものであってもよい。

【２３３２】

従来、可動体に複数種類の可動態様を行わせる遊技機がある。可動体を一の可動態様で動作させる場合に、一の可動態様における各々の動作毎に、対応する動作データを事前に読み込む場合は、可動態様によっては膨大な回数の読込みが必要となり、制御の負担が大きい。それを解消するため、一連の動作に対応した動作データをセットし、その動作データに基づいて一連の動作を実行する場合は制御の負担は軽減されるが好適な一連の動作の終了判定が求められる。

【２３３３】

さて、図１１７はパチンコ機１０の正面図であり、図１１８は斜視図であり、図１１９は内枠１２及び前面枠セット１４を開放した状態を示す斜視図である。図１２０は内枠１２及び遊技盤３０等の構成を示す正面図である。図１２１はパチンコ機１０の背面図であり、図１２２は内枠１２及び裏パックユニット２０３等を開放した状態を示す斜視図である。但し、図１１９では便宜上、遊技盤３０面上に配設される釘や各種役物、前面枠セット１４に取付けられるガラスユニット１３７等を省略して示している。

【２３３４】

図１１９等に示すように、パチンコ機１０は、該パチンコ機１０の外郭を構成する外枠１１を備えており、この外枠１１の一側部に内枠１２が開閉可能に支持されている。

【２３３５】

外枠１１は、図１２２等に示すように、上辺枠構成部１１ａ及び下辺枠構成部１１ｂが木製の板材により構成され、左辺枠構成部１１ｃ及び右辺枠構成部１１ｄがアルミニウム合金製の押出成形材により構成され、これら各枠構成部１１ａ～１１ｄがネジ等の離脱可能な締結具により全体として矩形枠状に組み付けられている。

【２３３６】

左辺枠構成部１１ｃの上下端部には、それぞれ上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２が取着されている（図１１７参照）。該上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２にて、内枠１２の上下部が回動可能に支持されており、これにより内枠１２が開閉可能となる。そして、外枠１１の内側に形成される空間部に内枠１２等が収容される。

【２３３７】

また、右辺枠構成部１１ｄには、その幅方向後端部近傍から外枠１１内側へ向け突出した延出壁部８３が形成されている。延出壁部８３は、内枠１２の右側部背面側に設けられる施錠装置６００（図１２２参照）に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆っている（図１２１参照）。加えて、図１１９に示すように、延出壁部８３の前面側には、施錠装置６００の係止部材が係止される上下一対の受部８４，８５が設けられている。また、下側の受部８５には、後述する内枠開放検知スイッチ９２に当接する押圧部８６が、外枠１１内側に向けて突設されている。

【２３３８】

さらに、下辺枠構成部１１ｂには樹脂製の幕板飾り８７が取着されている。幕板飾り８７の上面奥部には、上方に突出するリブ８８が一体形成されている。これにより内枠１２との間に隙間が形成されにくくなっている。

【２３３９】

図１１９に示すように、内枠１２の開閉軸線は、パチンコ機１０の正面からみて左側において上下に沿って設定されており、この開閉軸線を軸心として内枠１２が前方側に開放できるようになっている。内枠１２は、外形が矩形状をなす樹脂ベース３８を主体に構成されており、該樹脂ベース３８の中央部には略楕円形状の窓孔３９が形成されている。

【２３４０】

また、内枠１２の前面側には前面枠セット１４が開閉可能に取付けられている。前面枠セット１４は、内枠１２と同様に、パチンコ機１０の正面から見て左側において上下に沿

って設定された開閉軸線を軸心として前方側に開放できるようになっている。
【２３４１】
前面枠セット１４は、内枠１２と同様に外形が矩形状をなし、閉鎖状態においては内枠１２の前面側ほぼ全域を覆う。前面枠セット１４の中央部には略楕円形状の窓部１０１が形成されている。これにより、前面枠セット１４の窓部１０１及び内枠１２の窓孔３９を介して、内枠１２の後面に装着される遊技盤３０（遊技領域）を外部から視認可能となる。遊技盤３０の詳細な構成については後述する。
【２３４２】
図１１７に示すように、前面枠セット１４の前面側には、その下部中央において球受皿としての下皿１５が設けられており、排出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能になっている。また、下皿１５の手前側には、下皿１５内から遊技球を排出するための球抜きレバー２５が設けられている。
【２３４３】
加えて、下皿１５の左部には、遊技者が操作可能な操作手段としての演出ボタン１２５が設けられている。演出ボタン１２５は、遊技者が押圧操作（下方に向かって押す操作）可能に構成されている。また、下皿１５の内部には、演出ボタン１２５の押圧操作を検出するための操作検出手段としての操作検出スイッチ（図示略）が設けられている。そして、演出ボタン１２５が押圧操作された場合には、前記操作検出スイッチから後述するサブ制御装置２６２へ操作検出信号が出力される。これにより、遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作することで、後述するように制御対象としての演出表示装置４２やスピーカＳＰ、ＬＥＤ基板４８Ａ，４８Ｂ，４８Ｃ等において所定の演出が行われたり、演出内容が変更されたりする。
【２３４４】
下皿１５の右方には、手前側に突出した遊技球発射ハンドル（以下、単に「ハンドル」という。）１８が設けられている。尚、遊技者が操作可能な操作手段としてのハンドル１８は、例えば前面枠セット１４に固定された基部、該基部に対して回動可能に組付けられた第１の操作部としての回転操作部、該回転操作部の操作量を検出する操作量検出手段としての可変抵抗器、遊技球を遊技領域へ発射させる否かを選択可能な第２の操作部としての発射停止スイッチなどを備えている。
【２３４５】
下皿１５の上方には上皿１９が設けられている。上皿１９は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する発射手段としての遊技球発射装置（以下、単に「発射装置」という。）６０の方へ案内する球受皿である。尚、上皿１９が遊技球で満杯になった状態では、払出される遊技球は、後述する下皿連通路７１及び排出口１６を介して、下皿１５へと案内される。
【２３４６】
上皿１９には、遊技者が操作可能な操作手段として球貸しボタン１２１と返却ボタン１２２とが設けられている。これにより、遊技ホール等において、パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード等を投入した状態で球貸しボタン１２１が操作されると、その操作に応じて貸出球が上皿１９に供給される。また、返却ボタン１２２は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。但し、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では球貸しボタン１２１及び返却ボタン１２２は不要である。
【２３４７】
さらに、上皿１９には、遊技者が操作可能な操作手段として球抜きボタン１２３が設けられている。球抜きボタン１２３が押圧操作されることで、上皿１９の球案内路の下流側に設けられ、下皿１５に連通する連通孔（図示略）が開口し、上皿１９に貯留されていた遊技球が下皿１５へと案内される（落下する）。つまり、遊技者は、球抜きボタン１２３を操作することで、上皿１９にある遊技球をいつでも下皿１５に移すことができる。

【２３４８】
　また、前面枠セット１４の前面にはその周囲に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅といった発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部１０１の周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した枠ランプ１０２が設けられている。また、該枠ランプ１０２の両側部には、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０４が設けられている。尚、枠ランプ１０２のうち各エラー表示ランプ１０４の上方部位には、前面枠セット１４の背面に設けられるスピーカＳＰ（図１１９参照）に対応して細かな透孔が多数形成されている。
【２３４９】
　前面枠セット１４の背面側にはガラスユニット１３７が取付けられている。ガラスユニット１３７は、従来の前後一対の矩形状の板ガラスが前後対をなして別々に取着されるものではなく、全体として丸形をなし、アッセンブリ化された上で取付けられている。
【２３５０】
　また、図１１９に示すように、前面枠セット１４の背面側には、窓部１０１の下方において、球通路ユニット７０が設けられている。球通路ユニット７０は、後述する払出機構部３５２から下皿１５の排出口１６へ繋がる下皿連通路７１と、払出機構部３５２から上皿１９へ繋がる上皿連通路７３と備えている。
【２３５１】
　加えて、球通路ユニット７０には、下皿連通路７１内に位置する遊技球を検知する満杯検知スイッチ（図示略）が設けられている。該満杯検知スイッチの存在により、下皿１５が遊技球で満杯になっていること（下皿１５が遊技球で満杯となり、下皿連通路７１において遊技球が滞留していること）を把握することができる。
【２３５２】
　次に、内枠１２について図１２０を参照して説明する。内枠１２（樹脂ベース３８）の前面下部、すなわち窓孔３９（遊技盤３０）の下方位置には、発射装置６０及び該発射装置６０より発射された直後の遊技球を案内する発射レール６１が取付けられている。本実施形態では、発射装置６０として、駆動部材となるプランジャを有したソレノイド式発射装置を採用している。
【２３５３】
　尚、本実施形態では、上記満杯検知スイッチによって所定時間継続して遊技球が検知されることに基づき、発射装置６０の打出しを禁止するといった制御が行われる。一方、下皿連通路７１における遊技球の滞留が解消され、上記満杯検知スイッチにより遊技球が検知されなくなると（所定時間継続して検知されなくなると）発射装置６０の打出しが許容される。
【２３５４】
　発射装置６０の上方には、球送り装置６３が設けられている。球送り装置６３は、ソレノイド等の駆動手段により、上皿１９から案内される遊技球を１球ずつ発射装置６０の発射位置へと案内する。
【２３５５】
　また、図１１９及び図１２０中の符号６７は、後述する払出機構部３５２により払出された遊技球を内枠１２の前方に案内するための払出通路であり、上皿連通路７３（上皿１９）に通じる通路と、下皿連通路７１（下皿１５）に通じる通路とに分かれている。
【２３５６】
　さらに、払出通路６７の下方にはシャッタ６８が設けられており、前面枠セット１４を開放した状態では、バネ等の付勢力によりシャッタ６８が前方に突出して払出通路６７の出口をほぼ閉鎖するようになっている。
【２３５７】
　一方、前面枠セット１４を閉じた状態では、下皿連通路７１及び上皿連通路７３の入口側後端部によってシャッタ６８が押し開けられるようになっている。そして、前面枠セッ

ト１４の閉状態においては、下皿連通路７１及び上皿連通路７３の各入口部と払出通路６７とが所定距離だけ離間した状態で隣接し、両者間の隙間を遊技球が通過可能となっている。

【２３５８】

また、下皿連通路７１の入口部と上皿連通路７３の入口部とが隣接して設けられていることにより、上皿１９及び上皿連通路７３が遊技球で満杯となると、払出される遊技球が下皿連通路７１側に流れ（下皿連通路７１の入口側に溢れ）、下皿連通路７１を通って下皿１５に払出されることとなる。

【２３５９】

上述した通り、内枠１２（樹脂ベース３８）には、窓孔３９の後側において遊技盤３０が装着されている。遊技盤３０は、その周縁部が内枠１２（樹脂ベース３８）の裏側に当接した状態で取着されている。従って、遊技領域となる遊技盤３０の前面部の略中央部分が樹脂ベース３８の窓孔３９を通じて内枠１２の前面側に露出した状態となっている。

【２３６０】

ここで、遊技盤３０の構成について図１２０を参照して説明する。尚、本実施形態における遊技盤３０は、例えばポリカーボネートやアクリル樹脂、ＡＢＳ樹脂等の光透過性（透光性）を有する樹脂材料によって平板状に形成された透光性部材である透明板をベース（遊技盤本体）として構成されている。ここで「透明」とは、遊技盤３０の後方領域に存在する物体を完全に透過した状態で視認し得ることのみを意味するものではなく、少なくとも一部の光を透過し物体の存在が分かる程度のいわゆる半透明の状態をも含むものであってもよい。

【２３６１】

かかる構成により、遊技者は、遊技盤３０の後方領域に配置されたランプや表示装置などの各種物体を、該遊技盤３０を通して、遊技盤３０の前方から視認可能となる。例えば本実施形態では、図１２０に示すように、遊技領域のうちの所定領域の後方位置において、発光手段として複数のＬＥＤを実装したＬＥＤ基板４８Ａ，４８Ｂ，４８Ｃが配置されており、遊技者は、該ＬＥＤから発せられる光を、遊技盤３０を通して、遊技盤３０の前方から視認可能となる。尚、ＬＥＤ基板４８Ａ等は、各種遊技演出に対応して所定の発光態様で点灯・点滅制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。

【２３６２】

また、遊技盤３０には、帯状の金属板により形成された内レール構成部５１及び外レール構成部５２とからなり、発射装置６０から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内するレール５０が取付けられている。これにより、ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は発射レール６１及びレール５０を通じて、遊技盤３０とガラスユニット１３７との間に形成される遊技領域内に案内される。

【２３６３】

内レール構成部５１の先端部分（図１２０の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、レール５０から遊技領域へと案内された遊技球が再度レール５０内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、外レール構成部５２の略先端部（図１２０の右上部）には、返しゴム５４が取着されている。これにより、所定以上の勢いで発射された遊技球は返しゴム５４に当たって遊技盤３０の略中央部側へ戻されることとなる。

【２３６４】

本実施形態では、外レール構成部５２が遊技盤３０の右上部で途絶え、内レール構成部５１が遊技盤３０の右下部で途絶えている。このため、遊技領域は、レール５０及び樹脂ベース３８の窓孔３９の内周面により画定される。但し、発射装置６０にて打出された遊技球が戻り球防止部材５３を通過するまでは、レール５０を逆流する場合があるため、内外レール構成部５１，５２の並行部分は遊技領域から除かれる。

【２３６５】

また、内枠１２に設けられた発射レール６１とレール５０（外レール構成部５２）との

間には所定間隔の隙間があり、球通路ユニット７０には、前記隙間より落下した遊技球を下皿１５へと案内するファール球通路７２が形成されている。これにより、仮に、発射装置６０から発射された遊技球が戻り球防止部材５３まで至らずファール球としてレール５０を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路７２を介して下皿１５に排出される。

【２３６６】

遊技盤３０には、一般入賞口（一般入賞部）３１、可変入賞装置３２、上始動入賞口３３ＹＡ、下始動入賞口３３ＹＢ、スルーゲート３４、可変表示装置ユニット３５、第１特別表示装置４３Ｌ及び第２特別表示装置４３Ｒ等が上記透明板に貫通形成された取付孔に対し嵌め込まれるようにして配設されている。

【２３６７】

さらに、遊技盤３０の前方領域、すなわち遊技盤３０の前面側に形成される遊技領域内には、所定領域において遊技球の落下方向を振分けたり、所定位置へ遊技球を誘導したりするため、多数の釘４９や風車５７等が配設されている。

【２３６８】

遊技領域へ案内された遊技球は、それぞれ釘４９等によって流下方向や回転方向を変えられながら様々な経路を通り流下していく。そして、遊技領域へ案内された複数の遊技球のうちのいくつかは、様々な経路を通り相対移動しながら風車５７へ案内され、該風車５７によって落下ルートが左右に振り分けられることとなる。

【２３６９】

上述したように、本実施形態では、遊技領域が左右方向に広く拡張されている場合であっても、風車５７等を備えることにより、遊技球を上始動入賞口３３ＹＡや可変入賞装置３２等の方へと案内することが容易となるように構成されている。また、このように上始動入賞口３３ＹＡや可変入賞装置３２等への入賞が適度な確率で発生するように、遊技盤３０においては予め釘４９等の調整が行われている。

【２３７０】

また、遊技盤３０には、一般入賞口３１等の各種入賞口（入球手段）に対応して、該各種入賞口へ入賞した遊技球を検出する入球検出手段としての入賞検出スイッチが設けられている。具体的には、図１２０に示すように、一般入賞口３１に対応する位置には一般入賞スイッチ２２１が設けられ、可変入賞装置３２にはカウントスイッチ２２３が設けられている。また、上始動入賞口３３ＹＡには第１始動入賞スイッチ２２４Ａが設けられ、下始動入賞口３３ＹＢには第２始動入賞スイッチ２２４Ｂが設けられている。さらに、スルーゲート３４に対応する位置にはスルーゲートスイッチ２２５が設けられている。

【２３７１】

周知の通り一般入賞口３１、可変入賞装置３２、上始動入賞口３３ＹＡ、下始動入賞口３３ＹＢなどの各種入賞口に遊技球が入賞（入球）すると、各種検出スイッチにより検出され、上皿１９（又は下皿１５）へ所定数の賞球が払い出される。例えば、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞があった場合には３個、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞があった場合には１個、一般入賞口３１への入賞があった場合には１０個、可変入賞装置３２への入賞があった場合には１５個の遊技球が上皿１９（下皿１５）に払出される。ここで、上始動入賞口３３ＹＡや下始動入賞口３３ＹＢが本実施形態における始動入球手段を構成する。その他に、遊技盤３０にはアウト口３６が設けられており、一般入賞口３１等の各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、このアウト口３６を通って遊技領域外へと排出される。

【２３７２】

可変入賞装置３２は、遊技球が入球可能な大入賞口３２ａと、傾動可能に軸支され大入賞口３２ａを開閉する可動体としての矩形平板状の開閉シャッタ３２ｂと、該開閉シャッタ３２ｂを開閉駆動する駆動手段としての大入賞口用ソレノイド３２ｃとを備え、後述する主制御装置２６１により制御される。ここで、大入賞口用ソレノイド３２ｃは、その本体部に対し出没可能な駆動部材としてのプランジャ及び付勢手段としてのコイルばね等を有している。

【２３７３】
かかる構成の下、可変入賞装置３２は、所定条件が成立していない通常時（大入賞口用ソレノイド３２ｃの非励磁状態）においては、前記コイルばねの付勢力により前記プランジャが前記本体部から突出した状態となることで、開閉シャッタ３２ｂが上下に沿った垂直状態となると共に、大入賞口３２ａの周縁内部に設けられた図示しない被当接部に当接した状態となる。これにより、可変入賞装置３２は、開閉シャッタ３２ｂが大入賞口３２ａを閉鎖する初期位置側である第１位置としての閉鎖位置に位置し大入賞口３２ａ奥側の所定領域を視認不能又は困難とする第１の状態となり、遊技領域を流下する遊技球が大入賞口３２ａへ入球不能な閉状態となる。
【２３７４】
一方、後述する大当たりや小当たりが発生した場合など、所定条件が成立した場合には、大入賞口用ソレノイド３２ｃが励磁状態となり、前記コイルばねの付勢力に抗して前記プランジャが前記本体部内へ没入した状態となることで、開閉シャッタ３２ｂがその下辺を回動軸として前方へ傾動し、大入賞口３２ａの周縁外部に設けられた所定の被当接部に略水平状態で当接した状態となる。これにより、可変入賞装置３２は、開閉シャッタ３２ｂが大入賞口３２ａを開放する第２位置としての開放位置に位置し大入賞口３２ａ奥側の所定領域を視認可能又は容易とする第２の状態となり、遊技領域を流下する遊技球が大入賞口３２ａへ入球可能な開状態となる。
【２３７５】
上始動入賞口３３ＹＡは、遊技球が常時入賞可能となっている。これに対し、下始動入賞口３３ＹＢには、開閉式の入賞補助装置として開閉役物３７Ｙが設けられている。
【２３７６】
開閉役物３７Ｙは、下端側を軸として左右方向に回動変位する可動体としての左右一対の可動羽根３７Ｙａと、該可動羽根３７Ｙａを開閉駆動する駆動手段としての始動入賞口用ソレノイド３７Ｙｂとを備え、該可動羽根３７Ｙａが所定条件の成立に応じて開閉動作することにより、遊技領域を流下する遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞可能な開状態と、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞不能な閉状態との間で状態変化可能に構成されている。
【２３７７】
上述したように、上始動入賞口３３ＹＡや下始動入賞口３３ＹＢには、それぞれ入賞した遊技球を検出する入球検出手段としての第１始動入賞スイッチ２２４Ａや第２始動入賞スイッチ２２４Ｂが設けられている。そして、該始動入賞スイッチ２２４Ａ，２２４Ｂにて遊技球が検出された場合に、大当たり状態等を発生させるか否かの当否抽選など各種の抽選が行われるとともに、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒや後述する演出表示装置４２において変動表示や所定の演出が行われる構成となっている。ここで、当否抽選にて当選した場合には、大当たり状態等が付与される。
【２３７８】
以下、本実施形態における大当たり種別について詳しく説明する。図１５４に示すように、本実施形態では、大当たり種別として、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＡ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」、「４Ｒ通常大当たりＡ」、「４Ｒ通常大当たりＢ」及び「ＪＵＢ（Ｊｕｍｐ　Ｕｐ　Ｂｏｎｕｓ）大当たり」がある。
【２３７９】
「１６Ｒ確変大当たりＡ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これが１６回（１６ラウンド）繰り返す一連の特定動作が行われる。
【２３８０】
本実施形態において、「長開放」とは、可変入賞装置３２の開閉シャッタ３２ｂが第１位置となる閉状態から第２位置となる開状態へ切換えられ停止制御された後、第２の制御期間である規定時間３０秒が経過すること又は大入賞口３２ａに規定個数の１０個の遊技球が入賞することを条件に、開閉シャッタ３２ｂが第１位置又はその近傍へ戻り閉状態と

なるまでの所定動作である一開閉動作をいう。
【２３８１】
「１６Ｒ確変大当たりＢ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これが４回（４ラウンド）繰り返し行われた後、さらに「短開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これが１２回（１２ラウンド）繰り返す一連の特定動作が行われる。
【２３８２】
本実施形態において、「短開放」とは、可変入賞装置３２の開閉シャッタ３２ｂが第１位置となる閉状態から第２位置となる開状態へ切換えられ停止制御された後、第１の制御期間である規定時間０．４秒が経過すること又は大入賞口３２ａに規定個数の３個の遊技球が入賞することを条件に、開閉シャッタ３２ｂが第１位置又はその近傍へ戻り閉状態となるまでの所定動作である一開閉動作をいう。
【２３８３】
尚、本実施形態では、遊技者のハンドル１８の操作に基づき、発射装置６０から「０．６秒」に１個の割合で遊技球が遊技領域に向けて発射される構成となっている。これに対して、上記「短開放」では、開閉シャッタ３２ｂの開放規定時間が０．４秒となっている。つまり、「短開放」の場合には、遊技球の発射周期よりも１回の開閉シャッタ３２ｂの開放時間が短くなっている。従って、１回の「短開放」だけでは、１個の遊技球すら入賞しない場合もある。このため、「短開放」に対応した上記２つの閉鎖条件のうち入賞個数に係る条件（入賞個数３個）に基づいて開閉シャッタ３２ｂが閉鎖されることはほとんどなく、一旦開放された開閉シャッタ３２ｂは、通常、規定時間（０．４秒）の経過に基づいて閉鎖されることとなる。これにより、「短開放」の実行期間においては、その都度、実行期間が変化することが回避されている。
【２３８４】
「４Ｒ確変大当たりＡ」及び「４Ｒ確変大当たりＢ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを４回（４ラウンド）繰り返す一連の特定動作が行われる。
【２３８５】
「１６Ｒ通常大当たりＡ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを８回（８ラウンド）繰り返した後、さらに「短開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを８回（８ラウンド）繰り返す一連の特定動作が行われる。
【２３８６】
「１６Ｒ通常大当たりＢ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを４回（４ラウンド）繰り返した後、さらに「短開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを１２回（１２ラウンド）繰り返す一連の特定動作が行われる。
【２３８７】
「４Ｒ通常大当たりＡ」及び「４Ｒ通常大当たりＢ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを４回（４ラウンド）繰り返す一連の特定動作が行われる。
【２３８８】
「ＪＵＢ大当たり」の大当たり状態においては、「短開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを５回繰り返した後、さらに「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを１５回繰り返す一連の特定動作が行われる。尚、１ラウンド目に５回の「短開放」が行われ、２ラウンド目～１６ラウンド目にそれぞれ「長開放」が行われる構成としてもよい。
【２３８９】
また、上記各種「確変大当たり」及び「ＪＵＢ大当たり」が発生した場合には、その大当たり状態の終了後の抽選モードとして「高確率モード（高確率状態）」が付与される。

一方、各種「通常大当たり」が発生した場合には、その大当たり状態の終了後に「低確率モード（低確率状態）」が付与される。

【２３９０】

「高確率モード」とは、通常時に設定される「低確率モード」に比べ、大当たり確率がアップした状態をいう。大当たり終了後に設定された「高確率モード」は、次回の大当たり状態が発生するまで継続する。

【２３９１】

また、上記各種大当たりの終了後には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて所定回数の変動表示が行なわれる間、又は、次回の大当たり状態が発生するまでの間、開閉役物３７Ｙに係る入賞サポートモードとして「高サポートモード（高入球状態）」が付与される。

【２３９２】

「高サポートモード」とは、通常時に設定される「低サポートモード（低入球状態）」に比べ、下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙにおける単位時間あたりの閉状態に対する開状態の割合が多くなった状態をいう。

【２３９３】

例えば「高サポートモード」としては、（１）後述の普通図柄表示装置４１における変動表示時間が「低サポートモード」時よりも短い状態、（２）開閉役物３７Ｙの可動羽根３７Ｙａの一回の開放時間（規定時間）が「低サポートモード」時に比べて長い状態、（３）可動羽根３７Ｙａの一回の開放につき入賞可能となる遊技球の規定個数が「低サポートモード」時に比べて多い状態、（４）スルーゲート３４を遊技球が通過することに起因した開閉役物３７Ｙの開放抽選により当選結果が得られた場合一回につき行う可動羽根３７Ｙａの開閉処理の実行回数が「低サポートモード」時に比べて多い状態、（５）開閉役物３７Ｙの開放抽選における当選確率が「低サポートモード」時の当選確率よりも高い状態とすることなどが挙げられる。本実施形態における高サポートモードでは、上記（１）、（２）、（５）の構成を採用している。勿論、これに限らず、「高サポートモード」として、構成（１）～（５）のいずれか１つ、又は、これら構成（１）～（５）の任意の組合せを採用してもよい。これにより、下始動入賞口３３ＹＢに対し遊技球が頻繁に入賞しやすくなり、大当たり抽選の実行される回数が増えると共に、球持ちのよい状態となる。

【２３９４】

また、本実施形態では、「高サポートモード」が付与された状態では、後述するように変動パターンテーブルを「高サポートモード」用のテーブルに変更することで、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）における変動表示時間が「低サポートモード」時よりも短い状態となるように構成されている。

【２３９５】

本実施形態では、「１６Ｒ確変大当たりＡ」及び「４Ｒ確変大当たりＡ」の終了後には、次回の大当たり状態が発生するまでの間、「高サポートモード」が付与される。該「高サポートモード」を以下、「次回まで・高サポートモード」という。

【２３９６】

「１６Ｒ確変大当たりＢ」及び「４Ｒ確変大当たりＢ」の終了後には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて「２０回」、「３０回」、「４０回」又は「５０回」の変動表示が行なわれる間、「高サポートモード」が付与される。該「高サポートモード」を以下、それぞれ「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」という。

【２３９７】

「１６Ｒ通常大当たりＡ」及び「４Ｒ通常大当たりＡ」の終了後には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて「３０回」の変動表示が行なわれる間、「高サポートモード」が付与される。該「高サポートモード」を以下、「３０回・高サポートモードＳ」という。

【２３９８】

「１６Ｒ通常大当たりＢ」及び「４Ｒ通常大当たりＢ」の終了後には、「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「

５０回・高サポートモード」が付与される。
【２３９９】
「ＪＵＢ大当たり」の終了後には、「次回まで・高サポートモード」が付与される。
【２４００】
本実施形態では、上記各種モードが組み合わさることで、様々な遊技状態が発生することとなる。
【２４０１】
例えば「高確率モード」と「高サポートモード」が付与された状態となれば、いわゆる「確変状態（確率変動状態）」となる。
【２４０２】
「低確率モード」と「低サポートモード」とが付与された状態となれば、いわゆる「通常状態」となる。
【２４０３】
「低確率モード」と「高サポートモード」が付与された状態となれば、いわゆる「時短状態（時間短縮状態）」となる。
【２４０４】
「高確率モード」と「低サポートモード」とが付与された状態となれば、いわゆる「潜確状態（潜伏確変状態）」となる。つまり、「潜確状態」となると、単に大当たり確率が高められるだけで、表面上は「通常状態」の場合と何ら変わりのない状態となるため、「高確率モード」が付与されている状態を遊技者が認識しにくい状態となる。
【２４０５】
また、本実施形態では、上記各種「大当たり」とは別に、上記当否抽選にて所定の結果が得られた場合に「小当たり」が発生する構成となっている。小当たり状態においては、「短開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを５回（５ラウンド）繰り返す一連の特定動作が行われる。但し、小当たり状態終了後に付与される抽選モード及び入賞サポートモードは、小当たり状態発生前の元のモードである。例えば、小当たり状態発生前の抽選モードが「高確率モード」であれば、小当たり状態終了後にも「高確率モード」が維持される。
【２４０６】
尚、詳しくは後述するが、本実施形態では、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡに入賞した場合と、下始動入賞口３３ＹＢに入賞した場合とで、当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分けが異なるようになっている。上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＡ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」及び「４Ｒ通常大当たりＢ」のいずれかに振分けられ、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ通常大当たりＡ」及び「ＪＵＢ大当たり」のいずれかに振分けられることとなる。また、「小当たり」に関しても、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞を契機とする当否抽選に当選した場合のみ発生する構成となっている。
【２４０７】
第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒは、それぞれ２つのセグメント表示装置により構成され、遊技盤３０の下部に設置されている。各セグメント表示装置には、それぞれ８個の表示用セグメントが設けられている。各表示用セグメントは、ＬＥＤからなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の１個の表示用セグメントのみを点灯させることができるとともに、任意の組み合わせの表示用セグメントを点灯させることができる。これにより、各セグメント表示装置には、それぞれ個別に所定の記号（アルファベットや数字を含む）が表示されることとなる。
【２４０８】
そして、上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞を契機として第１特別表示装置４３Ｌ

にて変動表示が行われ、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞を契機として第２特別表示装置４３Ｒにて変動表示が行われる構成となっている。尚、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒは、後述する主制御装置２６１によって表示内容が直接的に制御される。

【２４０９】

また、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて変動表示が行われた後、該変動表示が停止したときの表示態様により、大当たり抽選に当選したか否か等が確定的に表示される。例えば、上始動入賞口３３ＹＡに遊技球が入賞すると、対応する第１特別表示装置４３Ｌにて高速で変動表示がなされ、所定時間が経過すると、いずれかの表示態様を停止表示（例えば数秒間停止）する。そして、大当たり抽選に当選した場合には、各種大当たりに対応する数値等（図１５４参照）が変動停止時に表示され、大当たり状態が発生する。

【２４１０】

図１５４に示すように、例えば「１６Ｒ確変大当たりＡ」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「９－」が停止表示され、「５０回・高サポートモード」付きの「１６Ｒ確変大当たりＢ」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「８４」が停止表示される。また、「ＪＵＢ大当たり」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「１．－」が停止表示され、「小当たり」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「１－」が停止表示される。ここで、「ＪＵＢ大当たり」に係る停止態様「１．－」と、「小当たり」に係る停止態様「１－」のように、「ＪＵＢ大当たり」の演出効果を高める上では、両者の停止態様が紛らわしい構成となっていることが好ましい。

【２４１１】

勿論、各種当たりに対応する特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの停止態様は、上記態様に限定されるものではない。例えば、１つの当たり種別を示す第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの停止態様が１つではなく複数存在してもよい。例えば「１６Ｒ確変大当たりＡ」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「９１」，「９２」，「９３」，・・・のいずれかが選択されて停止表示される構成としてもよい。

【２４１２】

尚、１つの当たり種別を示す第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの停止態様が複数存在している場合においても、「ＪＵＢ大当たり」に係る複数の停止態様と、「小当たり」に係る複数の停止態様とが紛らわしい構成となっていることが好ましい。例えば、「ＪＵＢ大当たり」に係る複数の停止態様として「－１．」，「－２」，「－３．」，「－４」，・・・のいずれかが停止表示され、「小当たり」に係る複数の停止態様として「－１」，「－２．」，「－３」，「－４．」，・・・のいずれかが停止表示される構成してもよい。かかる構成では、所定の表示用セグメント（ここでは「．」）が点灯した特定記号（ここでは「１」，「２」，「３」，・・・）と、点灯していない特定記号のペアのうちの一方が「ＪＵＢ大当たり」に係る複数の停止態様に含まれ、他方が「小当たり」に係る複数の停止態様に含まれると共に、それらが交互に入れ違いになった構成となっている。

【２４１３】

また、任意又は全ての表示用セグメントにおいて表示される色を適宜変更可能な構成としてもよい。

【２４１４】

また、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示中に新たに遊技球が始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢに入賞した場合には、その分の変動表示は、その時点で行われている変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、変動表示が待機（保留）されることとなる。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施形態では、上始動入賞口３３ＹＡに入賞した遊技球、及び下始動入賞口３３ＹＢに入賞した遊技球に対応して、それぞれ４回までの変動表示（合計８回の変動表示）が保留される。また、その保留回数が第１保留ランプ４６ａ、第２保留ランプ４６ｂにて点灯表示されるようになっている。尚、大当たり状態中に新たに遊技球が始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢに入賞した場合、その分の変動表示についても保留される。

【２４１５】
尚、基本的に、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示は、対応する遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化され、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示は、対応する遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化される。但し、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示、及び、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示の両方が保留されている場合（第１保留ランプ４６ａ及び第２保留ランプ４６ｂがそれぞれ１つ以上点灯している場合）には、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が優先的に消化される。すなわち、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が全て消化された状態でなければ、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示が行われない構成となっている。例えば、第１保留ランプ４６ａが１つ点灯している状態において、下始動入賞口３３ＹＢに遊技球が入賞し、第２保留ランプ４６ｂが１つ点灯した場合、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示が後回しにされ、先に下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が行われることとなる。以下、説明の便宜上、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示を「第１変動表示」とも称し、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示を「第２変動表示」とも称する。
【２４１６】
また、スルーゲート３４は、遊技領域を流下する遊技球が１球ずつ通過可能に構成されている。詳しくは後述するが、スルーゲート３４は、該スルーゲート３４を通過する遊技球を検出可能なスルーゲートスイッチ２２５を備えており、該スルーゲートスイッチ２２５にて遊技球が検出された場合に、開閉役物３７Ｙ（下始動入賞口３３ＹＢ）を開状態とするか否かの開放抽選が行われるとともに、普通図柄表示装置４１にて変動表示が行われる構成となっている。そして、開放抽選にて当選した場合には、開閉役物３７Ｙが規定時間だけ開状態とされる。
【２４１７】
可変表示装置ユニット３５には、スルーゲート３４の通過を契機として変動表示する普通図柄表示装置４１と、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒによる変動表示に合わせて変動表示する演出表示装置４２とが設けられている。
【２４１８】
さらに、可変表示装置ユニット３５には、演出表示装置４２にて行われている変動表示が上始動入賞口３３ＹＡ及び下始動入賞口３３ＹＢのうちどちらの入賞に対応するものであるかを示す変動特定ランプ４０が設けられている。
【２４１９】
普通図柄表示装置４１は、普通図柄として「○」又は「×」を点灯表示可能に構成されており、遊技球がスルーゲート３４を通過する毎に例えば普通図柄を「○」→「×」→「○」→・・・という具合に高速で変動表示する。そして、その変動表示が「○」図柄（当選図柄）で数秒間停止した場合には、下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙが所定時間だけ開状態となる。この普通図柄表示装置４１は、後述する主制御装置２６１によって直接的に表示内容が制御される。
【２４２０】
また、普通図柄表示装置４１の変動表示中に、新たに遊技球がスルーゲート３４を通過した場合には、その分の変動表示は、その時点で行われている変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、変動表示が待機（保留）されることとなる。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施形態では４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４４にて点灯表示されるようになっている。
【２４２１】
演出表示装置４２は液晶表示装置により構成されており、後述するサブ制御装置２６２及び表示制御装置４５によって表示内容が制御される。すなわち、演出表示装置４２においては、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて表示される結果に対応させるよう

に、主制御装置２６１からのコマンドに基づき、サブ制御装置２６２によって補助的な表示内容が決定され、後述する表示制御装置４５によって表示が行われる。

【２４２２】

演出表示装置４２には、図１６０に示すように、例えば上、中及び下の３つの図柄表示領域が設けられ、各図柄表示領域において複数種類の図柄（数字）が順次表示され（変動表示され）、その後、図柄表示領域毎に順番に（例えば、上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に）図柄が停止表示されるようになっている。例えば、主制御装置２６１にて上記各種「確変大当たり」又は各種「通常大当たり」が確定すると、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて大当たりに対応する表示がなされるとともに、演出表示装置４２にて図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示され（例えば、上図柄表示領域、中図柄表示領域、及び下図柄表示領域にて停止表示される図柄が同一となり）、大当たり状態が開始される。なお、「ＪＵＢ大当たり」又は「小当たり」の場合、後述するように演出表示装置４２にて停止表示される図柄の組合わせは、大当たりに対応するものではない。

【２４２３】

また、図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示される場合には、その前段階として、例えば、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において同一の図柄が停止表示されることとなる。このように上図柄表示領域及び下図柄表示領域にて同一図柄が停止表示されるとともに、中図柄表示領域において未だ変動表示が行われている状態がリーチ状態である。

【２４２４】

尚、リーチ状態が発生しても、大当たり状態が発生しない場合には、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において停止表示された図柄とは異なる図柄が中図柄表示領域において停止表示される。また、各種「確変大当たり」又は各種「通常大当たり」となる場合には、上記のように演出表示装置４２においてゾロ目の数字が停止表示されるのではあるが、本実施形態では　停止表示された図柄の種類によっては、大当たり終了後に付与される遊技状態（「高確率モード」か否か等）が判別不能となっている。

【２４２５】

また、「ＪＵＢ大当たり」又は「小当たり」となる場合には、ゾロ目ではなく、予め定められた特定の数字の組合わせ（以下、チャンス図柄と称する）が停止表示される。例えば、本実施形態では、上・中・下図柄表示領域において、「３」・「４」・「１」が停止表示される。これにより、遊技者は、チャンス図柄が停止表示された場合に、より遊技者に有利な「ＪＵＢ大当たり」と、それほど有利ではない「小当たり」との区別をつけることができず、「ＪＵＢ大当たり」が発生することの期待を抱くことができるので、遊技者の趣向低下を抑制することができる。

【２４２６】

勿論、「ＪＵＢ大当たり」となる場合と、「小当たり」となる場合とで、上・中・下図柄表示領域に停止表示される特定の数字の組合わせが異なる構成としてもよい。また、「ＪＵＢ大当たり」又は「小当たり」となる場合に、予め定められた特定の数字の組合わせではなく、表面上、外れ時と同様に、ランダムな外れの組合わせで停止表示されるようにしてもよい。

【２４２７】

また、演出表示装置４２では、上記保留ランプ４６ａ，４６ｂに対応して、特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒにおける変動表示の保留数が表示される構成となっている（図１６０等参照）。

【２４２８】

尚、本実施形態では、前面枠セット１４を閉鎖した際、該前面枠セット１４によって特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒ及び保留ランプ４６ａ，４６ｂが覆われた状態となり、遊技者によって視認不能な状態となる。従って、遊技者は、専ら演出表示装置４２の表示内容（図柄表示や保留表示等）によって遊技状態や抽選結果等を把握することとなる。

【２４２９】

勿論、特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒ及び保留ランプ４６Ｌ，４６Ｒの構成は、このような構成に限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。例えば、特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒ等が視認可能な構成となっていてもよい。但し、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒは、上記のように遊技領域の下隅といった遊技者の目につきにくい目立たない場所に設けられるとともに、その表示部の大きさも小さく、判別用の文字が停止表示される時間も比較的短い。従って、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒから目を離さず、注意深く観察していなければ、付与さえる遊技状態を把握することは実質的に不可能である。

【２４３０】

変動特定ランプ４０は、発光色が青色のＬＥＤ及び発光色が赤色のＬＥＤを備えており、演出表示装置４２において、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示が行われている場合には青色に発光し、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が行われている場合には赤色に発光する。

【２４３１】

次に可変表示装置ユニット３５の構成について詳しく説明する。本実施形態では、図１２３，１７３に示すように、センターフレーム４７が遊技盤３０の前面側に固定され、フレームカバー２１３が遊技盤３０の裏面に固定されることによって、可変表示装置ユニット３５として一体化される構成となっている。

【２４３２】

フレームカバー２１３には、その中央部に矩形状の開口部２１３ａ（図１２２参照）が形成されており、その背面側に液晶表示装置たる演出表示装置４２が着脱自在に取付けられている。演出表示装置４２の液晶表示部４２ａは、発光手段としてのバックライトの前面側に、各種透光性部材が積層されてなる液晶パネルが配設された公知のものである。

【２４３３】

センターフレーム４７は、その中央に略円形状の開口部７５１が形成された枠体形状をなし、該開口部７５１を介して演出表示装置４２の液晶表示部４２ａが視認可能となる。

【２４３４】

尚、センターフレーム４７は、単一部材から構成されているわけではなく、例えばベース部材に対し、メッキ等の施された各種装飾部材や、ＬＥＤ等の光を透過する透明樹脂製のレンズ部材などが組付けられてなる。

【２４３５】

センターフレーム４７の下辺部４７ｂの上面には、左右方向に沿ってステージ部７７０が設けられている。ステージ部７７０には、左右方向に沿って緩やかな起伏が形成されている。

【２４３６】

ステージ部７７０の後壁部７７２の中央部には、前方に向け開口し、遊技球が落下可能な落下孔７７４が形成されている。また、ステージ部７７０の中央部の下方（内部）には、前記落下孔７７４に通じる連通路７７５が設けられている。連通路７７５の他方側は、センターフレーム４７の下辺部４７ｂの前側に開口し、落下孔７７４へ落下した遊技球を遊技盤３０面上へ排出するための排出口７７６となっている。なお、センターフレーム４７が遊技盤３０に配設された状態では、図１２０に示すように、排出口７７６は上始動入賞口３３ＹＡの上方に位置する。

【２４３７】

ステージ部７７０の中央部には、落下孔７７４の前方位置において、奥側へ緩やかに下り傾斜となった誘導溝（図示略）が形成されている。これにより、ステージ部７７０から落下孔７７４へ遊技球が落下可能な構成となっている。

【２４３８】

センターフレーム４７の左辺部４７ｃには、その内部に、遊技球を通過させる球通路（ワープ流路）７６４が形成されている。球通路７６４の入口部７６４ａは、センターフレーム４７の左辺部４７ｃの上下方向略中央部に開口している一方、出口部７６４ｂは、センターフレーム４７の下辺部４７ｂの上面（ステージ部７７０）に向け開口している。こ

の球通路７６４により、遊技盤３０面上を流下する遊技球をセンターフレーム４７内のステージ部７７０上へ案内することができる。
【２４３９】
ステージ部７７０上に案内された遊技球は、ステージ部７７０上を転動した後、前方から遊技盤３０面上に転落したり、上述した落下孔７７４へ落下したりする。このうち、落下孔７７４へ落下した遊技球は、連通路７７５を介して遊技盤３０面上へ案内される。排出口７７６から排出された遊技球は比較的高い確率で上始動入賞口３３ＹＡに入球する。
【２４４０】
また、可変表示装置ユニット３５には、センターフレーム４７とフレームカバー２１３との間において、上部演出役物ユニット７６１が配設されている。ここで、上部演出役物ユニット７６１の構成について図面を参照して詳しく説明する。
【２４４１】
図１２３，図１２４に示すように、上部演出役物ユニット７６１は、センターフレーム４７の上辺部４７ａ裏側に設けられており、通常時（図１２３参照）には、その大部分が上辺部４７ａ等によって覆われ、遊技者が視認困難な状態となっている。
【２４４２】
上部演出役物ユニット７６１は、フレームカバー２１３の前面上部に配設されたユニットベース部８１０と、該ユニットベース部８１０に対し上下動可能に設けられた可動体としての可動役物８１１と、該可動役物８１１を上下動させるための上下駆動機構１８１２とを備えている。
【２４４３】
図１２５（ａ），（ｂ）に示すように、上下駆動機構１８１２は、可動役物８１１を支持する支持部１８１４と、該支持部１８１４を駆動させる駆動手段としての上下駆動用モータ１８１５とを備えている。
【２４４４】
尚、図示は省略するが、ユニットベース部８１０には、上下方向に沿って延びる案内溝部が形成され、支持部１８１４には前記案内溝部に組付けられる突条部が形成されている。これにより、支持部１８１４は、上下方向に沿ってスライド変位可能となると共に、上下動する際の左右方向への位置ズレが規制されている。
【２４４５】
また、支持部１８１４の右側縁部にはラック部１８１４ａが形成されている。そして、この支持部１８１４のラック部１８１４ａと、上下駆動用モータ１８１５の回転軸に取付固定されたピニオン歯車１８１５ａとが噛合されている。
【２４４６】
かかる構成の下、上下駆動用モータ１８１５が回転することで、可動役物８１１が上下方向に沿ってスライド変位可能となる。
【２４４７】
通常時、可動役物８１１は、その大部分がセンターフレーム４７の上辺部４７ａ裏側の待機位置に位置し遊技者に視認困難な待機状態（図１２３、図１２５（ａ）参照）となっている。そして、上下駆動用モータ１８１５が正回転して、支持部１８１４が下方向に向かってスライド変位することにより、可動役物８１１は、その全体が演出表示装置４２の表示部４２ａの前面側に位置し遊技者に視認可能な露出状態（図１２４、図１２５（ｂ）参照）となる。
【２４４８】
また、この状態から、上下駆動用モータ１８１５が逆回転して、支持部１８１４が上方向に向かってスライド変位することにより、可動役物８１１は、通常時の待機状態に戻る。
【２４４９】
尚、上下駆動用モータ１８１５は、印加される駆動パルス信号によって回転制御されるステッピングモータである。つまり、駆動パルス信号を調整することにより、可動役物８１１の上下移動量や移動速度を制御できる。同時に、入力される駆動パルス信号数を監視

することによって基準位置からの可動役物８１１の上下変位量を把握することができる。
【２４５０】
より詳しくは、ユニットベース部８１０には、可動役物８１１の上下位置を検出するための位置検出センサ１８１６が取着されている。本実施形態では、位置検出センサ１８１６として、発光素子と受光素子とを離間して対向配置した公知のフォトセンサを採用している。
【２４５１】
これに対応して、支持部１８１４には、その下端部近傍において遮光片１８１４ｂが突出形成されている。そして、位置検出センサ１８１６により遮光片１８１４ｂが検出されることにより、可動役物８１１（支持部１８１４）が基準位置にあることが把握される。尚、本実施形態では、図１２３に示すように、可動役物８１１が待機状態となる待機位置が基準位置となる。
【２４５２】
ここで、図示は省略するが、ユニットベース部８１０には、サブ制御装置２６２からの指示を受けて、上下駆動用モータ１８１５の駆動制御や位置検出センサ１８１６の監視制御などを行う役物制御基板が配設されている。
【２４５３】
ここで、可動役物８１１について図１６６～図１７０を参照して詳しく説明する。可動役物８１１は、支持部１８１４の下端に固定されたベース部８１７と、該ベース部８１７の前面側において回転可能に支持された回転体８２０とを備えている。
【２４５４】
ベース部８１７は、正面視略円形状をなし、その中央部には支軸部８１８が前方へ向け突出形成されている。支軸部８１８は、前面側が閉塞しかつ背面側が開口した略円筒状に形成されている。
【２４５５】
ベース部８１７の裏側には、回転体用駆動モータ８２１が取付固定されている。回転体用駆動モータ８２１の回動軸８２１ａの前端部には、ピニオン歯車８２１ｂが取付固定されている。そして、ピニオン歯車８２１ｂを介して回転体用駆動モータ８２１の駆動力が回転体８２０へ伝達される。
【２４５６】
ベース部８１７の前面部には、円環状のカバー体８２２が取付固定されている。カバー体８２２の中央部には、円形状の開口部８２２ａが形成されている。
【２４５７】
回転体８２０は、主に回転基板８２３と、その前面側にて環状配置された６個の可動片８２５とからなる。
【２４５８】
回転基板８２３は、前後方向に延びる円筒部８２６と、該円筒部８２６の外周壁部から径方向外側に向け放射状に延出形成された６本の延出片８２７とを有している。６本の延出片８２７は、円筒部８２６の周方向に等間隔（６０°間隔）で設けられている。
【２４５９】
円筒部８２６は、ベース部８１７の支軸部８１８に外嵌されている。これにより、回転基板８２３は、ベース部８１７に対し回転可能に軸支された状態となる。尚、図示は省略するが、円筒部８２６又は支軸部８１８には、ベース部８１７（支軸部８１８）からの回転基板８２３（円筒部８２６）の脱落を防止するための規制手段が設けられている。
【２４６０】
各延出片８２７には、前後方向に貫通しかつ回転基板８２３の径方向に沿って形成されたスリット８２９が開口形成されている。各延出片８２７の先端部近傍裏面には、それぞれ円柱状のピニオン支軸８３０が後方へ向け突出形成されている。
【２４６１】
回転基板８２３の円筒部８２６には、円環状の中央歯車部材８３１が後方から外嵌され

ている。
【２４６２】
中央歯車部材８３１には、その前側に設けられた大径歯車部８３１ａと、後側に設けられた小径歯車部８３１ｂが前後に段をなすように一体的に形成されている。
【２４６３】
また、ピニオン支軸８３０には、それぞれピニオン歯車８３２が外嵌され、中央歯車部材８３１の大径歯車部８３１ａに噛合されている。
【２４６４】
さらに、回転基板８２３の裏側には、円環状の押え板８３５が取付けられている（図１７０参照）。押え板８３５の円形開口部８３５ａは、中央歯車部材８３１の小径歯車部８３１ｂより僅かに大径で該小径歯車部８３１ｂを挿通し得るとともに、大径歯車部８３１ａよりも小径となっている。
【２４６５】
これにより、押え板８３５が、上記６個のピニオン歯車８３２及び大径歯車部８３１ａを後方から覆うとともに小径歯車部８３１ｂを挿通しながら、ピニオン支軸８３０の先端に固定されている。これにより、中央歯車部材８３１が回転基板８２３の円筒部８２６の周りに回転自在に保持された状態となる。
【２４６６】
中央歯車部材８３１の小径歯車部８３１ｂには、回転体用駆動モータ８２１のピニオン歯車８２１ｂが噛合されている。これにより、回転体用駆動モータ８２１の回転が中央歯車部材８３１に伝達される。
【２４６７】
つまり、ピニオン歯車８２１ｂ、中央歯車部材８３１、ピニオン歯車８３２等により、上記回転体用駆動モータ８２１の動力を回転体８２０に伝達して可動片８２５をスライド動作させると共に回転基板８２３を回転させるように駆動する主動力伝達機構が構成される。
【２４６８】
さらに、回転基板８２３の円筒部８２６の後端には第２駆動ギア８４１が取付固定されている。図１７０に示すように、第２駆動ギア８４１には、第２伝達ギア８４２に噛合されている。第２伝達ギア８４２は、オイルダンパ８４３に連結されている。オイルダンパ８４３には、後方から支持部材８４４が嵌着され、該支持部材８４４は、ベース部８１７に取付固定されている。
【２４６９】
これにより、回転基板８２３が所定レベル以下の低トルクでは回転しないように制動される構成となっている。ここで、第２駆動ギア８４１や第２伝達ギア８４２等により、オイルダンパ８４３の力を回転体８２０に伝達して回転体８２０の動作を規制する規制動力伝達機構が構成される。
【２４７０】
尚、上記規制動力伝達機構は、上記主動力伝達機構とは連結されておらず、回転基板８２３を介することなく、回転体用駆動モータ８２１とオイルダンパ８４３との間で、直接的に動力が伝達されないよう構成されている。
【２４７１】
図１６６等を見て分かるとおり、回転体８２０は、１つの花をモチーフとして形成されたものであり、各可動片８２５は、それぞれ１枚の花弁を模して形成されている。
【２４７２】
各可動片８２５は、透光性を有する透明樹脂材料により形成されている。但し、各可動片８２５の一般部の表面には、図示しない微細な凹凸部が形成されている。これにより、可動片８２５の一般部は、後方に位置する演出表示装置４２の表示部（液晶表示部）４２ａから発せられる光を拡散して透過し全体が均一に面発光した状態となる。
【２４７３】

可動片８２５の裏面には、直線状に延びるラック部８３８が一体形成されている。ラック部８３８は、回転基板８２３の延出片８２７のスリット８２９に挿し込まれている。これにより、可動片８２５が回転基板８２３の径方向（延出片８２７の延在方向）に沿ってスライド可能となる。尚、図示は省略するが、ラック部８３８又はスリット８２９には、回転基板８２３からの可動片８２５の脱落を防止するための規制手段が設けられている。

【２４７４】

可動片８２５のラック部８３８は、延出片８２７の裏面にてピニオン歯車８３２と噛合されている。これにより、可動片８２５は、回転体用駆動モータ８２１の動力が主動力伝達機構を介して伝達されることで、延出片８２７のスリット８２９に沿って、すなわち回転基板８２３の径方向に沿ってスライド変位可能となる。

【２４７５】

かかる構成の下、回転体８２０は、待機状態にある通常時においては、放射状に並ぶ６個の延出片８２７においてそれぞれ可動片８２５が径方向最内側までスライド変位した縮径状態となっている（図１６６，図１６７参照）。

【２４７６】

尚、回転体８２０の縮径状態では、６個の可動片８２５の基端部がそれぞれ回転基板８２３の円筒部８２６の外周部に略当接した状態となっていると共に、各可動片８２５の基端側の両側縁部がそれぞれ隣接する可動片８２５の基端側側縁部と略当接した状態となっている。

【２４７７】

一方、所定の演出が実行される際、回転体８２０は、放射状に並ぶ６個の延出片８２７においてそれぞれ可動片８２５が同時に径方向外側に向けて放射状にスライド変位することにより拡径する（図１６８，図１６９参照）。

【２４７８】

また、ベース部８１７の背面側には、サブ制御装置２６２からの指示を受けて、回転体用駆動モータ８２１を制御するモータ制御基板（モータドライバ）８４５が取付けられている。

【２４７９】

回転体用駆動モータ８２１は、モータ制御基板８４５を介して印加される駆動パルス信号によって回転制御されるステッピングモータであり、入力パルス数に応じて回転角度が変化する。つまり、駆動パルス信号を調整することにより、回転体８２０の回動変位量や回転速度を制御できる。同時に、入力される駆動パルス信号数を監視することによって基準位置からの回転体８２０の回動変位量を把握することができる。

【２４８０】

より詳しくは、図１７０に示すように、ベース部８１７の前面に、回転体８２０（回転基板８２３）の回転位置を検出するための位置検出センサ８４６が取着されている。本実施形態では、位置検出センサ８４６として、発光素子と受光素子とを離間して対向配置した公知のフォトセンサを採用している。

【２４８１】

これに対応して、回転基板８２３（本実施形態では第２駆動ギア８４１）の背面側には遮光片８４７が突出形成されている。そして、位置検出センサ８４６により遮光片８４７が検出されることにより、回転体８２０が基準位置にあることが把握される。

【２４８２】

本実施形態では、図１６６に示すように、回転体８２０の正面視において、所定の可動片８２５が水平方向に沿って配置される位置が基準位置となる。

【２４８３】

また、図示は省略するが、ベース部８１７には、サブ制御装置２６２からの指示を受けて、位置検出センサ８４６の監視制御などを行う制御基板が配設されている。

【２４８４】

かかる構成の下、３６０パルスの励磁信号（駆動パルス信号）で回転体用駆動モータ８

２１が１回転すると仮定した場合、１パルスの励磁信号に基づく角度変化（１ステップあたりの角度変化）は１°となる。

【２４８５】

また、回転体用駆動モータ８２１のピニオン歯車８２１ｂと、中央歯車部材８３１の小径歯車部８３１ｂのギヤ比（歯車比）を１：４と仮定した場合、上記のように回転体用駆動モータ８２１が３６０パルスの励磁信号で１回転する構成の下では、回転体８２０は、１４４０パルス（＝３６０パルス×４）で１回転することとなる。

【２４８６】

但し、１パルスの励磁信号に基づく角度変化量や、ピニオン歯車８２１ｂと小径歯車部８３１ｂとのギヤ比などは、上記例示した値に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。

【２４８７】

尚、図１６８等に示すように、回転体８２０の回転停止時において、６つの可動片８２５が、それぞれ回転体８２０の回転方向（本実施形態では時計回り方向）６箇所に設定された所定の停止位置ＥＡ１～ＥＡ６（具体的には、回転体８２０の右側に位置する第１停止位置ＥＡ１、右斜め下側に位置する第２停止位置ＥＡ２、左斜め下側に位置する第３停止位置ＥＡ３、左側に位置する第４停止位置ＥＡ４、左斜め上側に位置する第５停止位置ＥＡ５、又は、右斜め上側に位置する第６停止位置ＥＡ６）のいずれかに停止するように構成されている。

【２４８８】

ここで、上記のように構成された回転体８２０の動作態様について説明する。図１６６，図１６７等に示すように、役物演出が行われない通常時は、６枚の可動片８２５がそれぞれ回転体８２０の径方向内側スライド限界位置に位置した状態となっている。つまり、回転体８２０が最も縮径した状態となっている。

【２４８９】

かかる状態において、回転体用駆動モータ８２１を正回転させると、ピニオン歯車８２１ｂを介して、まず中央歯車部材８３１が正面視時計回り方向へ回転をはじめる。

【２４９０】

尚、回転開始当初は、上記規制動力伝達機構を介して回転基板８２３に対し、オイルダンパ８４３の制動力が加えられているため、回転基板８２３は停止したまま動かない。

【２４９１】

一方、中央歯車部材８３１が正面視時計回り方向へ回転することで、大径歯車部８３１ａに噛合された６個のピニオン歯車８３２がそれぞれ回転する。そして、これら各ピニオン歯車８３２と噛合されたラック部８３８を介して６個の可動片８２５に対しそれぞれ動力が伝達され、該６個の可動片８２５がそれぞれ延出片８２７のスリット８２９に沿って、回転体８２０の径方向外側に向け放射状にスライド変位しいく。つまり、回転体８２０が拡径していく。

【２４９２】

そして、図１６８，図１６９等に示すように、６枚の可動片８２５がそれぞれ回転体８２０の径方向外側スライド限界位置まで達し、回転体８２０が最も拡径した状態となると、回転基板８２３に対し回転動力が伝達されることとなる。そして、そのトルクが所定レベルを超えると、回転基板８２３が正面視時計回り方向へ回転をはじめる。

【２４９３】

その後、回転体用駆動モータ８２１が停止すると、回転体８２０は停止し、６つの可動片８２５が、それぞれ上記停止位置ＥＡ１～ＥＡ６のいずれかに停止する。

【２４９４】

また、役物演出が終了し、通常時へ戻る際には、まず回転体用駆動モータ８２１を逆回転させ、ピニオン歯車８２１ｂを介して、中央歯車部材８３１を正面視反時計回り方向へ回転させる。

【２４９５】

尚、かかる場合においても、中央歯車部材８３１の回転開始当初は、上記規制動力伝達機構を介して回転基板８２３に対し、オイルダンパ８４３の制動力が加えられているため、回転基板８２３は停止したまま動かず、可動片８２５のみが動作する。

【２４９６】

これにより、中央歯車部材８３１の大径歯車部８３１ａに噛合された６個のピニオン歯車８３２がそれぞれ回転する。そして、これら各ピニオン歯車８３２と噛合されたラック部８３８を介して６個の可動片８２５に対しそれぞれ動力が伝達され、該６個の可動片８２５がそれぞれ延出片８２７のスリット８２９に沿って、回転体８２０の径方向内側に向けスライド変位しいき、回転体８２０が縮径していく。

【２４９７】

その後、６枚の可動片８２５がそれぞれ回転体８２０の径方向内側スライド限界位置までスライド変位した段階で回転体用駆動モータ８２１を停止させる。これにより、回転体８２０が通常時の縮径状態に戻る。

【２４９８】

次に、パチンコ機１０の背面構成について図１２１、図１２２等を参照して説明する。パチンコ機１０の背面には、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして、一部前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給する遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。払出機構及び保護カバーは１ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。

【２４９９】

まず、遊技盤３０の背面構成について図１２２等を参照して説明する。上述したように、遊技盤３０中央の貫通孔に対応して配設された可変表示装置ユニット３５（図１２０参照）の背面側には、センターフレーム４７を背後から覆う樹脂製のフレームカバー２１３が後方に突出して設けられている。また、フレームカバー２１３の背面側には、フレームカバー２１３の開口部から前方に臨む液晶表示装置たる演出表示装置４２、表示制御装置４５及びサブ制御装置２６２が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。

【２５００】

演出表示装置４２は、該演出表示装置４２の表示部（液晶画面）をパチンコ機１０の前面側に露出させるための開口部が形成された収容ボックス（符号略）に収容されてフレームカバー２１３の背面側に固定されている。表示制御装置４５は基板ボックス４５ａに収容されて演出表示装置４２（収容ボックス）の背面側に固定されている。サブ制御装置２６２は基板ボックス２６２ａに収容されて表示制御装置４５（基板ボックス４５ａ）の背面側に固定されている。基板ボックス４５ａ，２６２ａは透明樹脂材料等により構成され、内部が視認可能となっている。尚、フレームカバー２１３内には、センターフレーム４７に内蔵されたＬＥＤ等を駆動するＬＥＤ制御基板等が配設されている。

【２５０１】

フレームカバー２１３の下方には裏枠セット２１５が、一般入賞口３１、可変入賞装置３２、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢ等を背後から覆うようにして遊技盤３０に取付けられている。裏枠セット２１５は、上記各種入賞口やアウト口３６など異なる経路を通って遊技盤３０の前面側から背面側へ移動した遊技球を回収するための球回収機構を備えている（図示略）。この球回収機構により回収された遊技球は、後述する排出通路部２１７に案内され、排出通路部２１７の排出シュートからパチンコ機１０外部に排出される。

【２５０２】

また、図示は省略するが、裏枠セット２１５には、一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３及びスルーゲートスイッチ２２５とケーブルコネクタを介して電気的に接続される第１盤面中継基板が設けられている。この第１盤面中継基板は、一般入賞スイッチ２２１等と、主制御装置２６１とを中継するものであり、ケーブルコネクタを介して主制御装置２６１と電気的に接続されている。

【２５０３】

これに対し、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢへの入賞を検出する始動入賞スイッチ２２４Ａ，２２４Ｂは中継基板を経ることなくコネクタケーブルを介して直接主制御装置２６１に接続されている。

【２５０４】

各種入賞検出スイッチにて各々検出された検出結果は、主制御装置２６１に取り込まれる。そして、該主制御装置２６１よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御装置３１１に送信され、該払出制御装置３１１からの出力信号に基づき所定数の遊技球の払出しが実施される（スルーゲートスイッチ２２５により検出された場合を除く。）

また、本実施形態では、裏枠セット２１５が主制御装置２６１の取付台として機能する。より詳しくは、主制御装置２６１を搭載した基板ボックス２６３が、裏枠セット２１５に対し回動可能に軸支され、後方に開放可能となっている。

【２５０５】

主制御装置２６１は透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３に収容されている。基板ボックス２６３は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備え、これらボックスベースとボックスカバーとが封印部材によって連結されている。封印部材によって連結された基板ボックス２６３は、所定の痕跡を残さなければ開封できない構成となっている。これにより、基板ボックス２６３が不正に開封された旨を容易に発見することができる。

【２５０６】

次に、裏パックユニット２０３の構成を説明する。図１２１に示すように、裏パックユニット２０３は、樹脂成形された裏パック３５１と、遊技球の払出機構部３５２とを一体化したものである。また、裏パックユニット２０３は、内枠１２の左側部（図１２１では右側）に対して開閉可能に支持されており、上下方向に沿って延びる開閉軸線を軸心として後方に開放できるようになっている。加えて、裏パックユニット２０３の左上部（図１２１では右上部）には外部中継端子板２４０が設けられている。

【２５０７】

外部中継端子板２４０は、遊技ホールのホールコンピュータなどへの各種情報送信を中継するためのものであり、複数の外部接続端子が設けられている。便宜上、符号は付さないが、例えば現在の遊技状態（大当たり状態や高確率モード等）に関する情報を出力するための端子、後述する開放検知スイッチ９１，９２によって検出される前面枠セット１４や内枠１２の開放に関する情報を出力するための端子、入賞エラー、下皿満タンエラー、タンク球無しエラー、払出しエラーなど各種エラー状態に関する情報を出力するための端子、払出制御装置３１１から払出される賞球数に関する情報を出力するための端子などが設けられている。

【２５０８】

但し、本実施形態においては、「小当たり」に関する情報を出力するための端子は設けられておらず、「小当たり」の発生情報が出力されない構成となっている。本実施形態では、「高サポートモード」中は、「小当たり」が比較的頻繁に発生しやすくなっているため、「小当たり」が発生する度に、常に、発生情報を出力していては、出力信号の著しい増加を招くおそれがある。従って、例えば「低サポートモード」中など、このような不具合が比較的起きにくい場合には、「小当たり」の発生情報を出力するような構成としてもよい。

【２５０９】

また、「ＪＵＢ大当たり」の発生情報の出力は、例えば「ＪＵＢ大当たり」に係る５回の「短開放」の終了後、すなわち「小当たり」の場合と区別ができない状況を脱した後に、例えば後述するオープニングコマンドの出力（大当たり報知演出）等を行うタイミングにおいて、「ＪＵＢ大当たり」の発生が確定した状態で行うことが好ましい。未だ「小当たり」の場合と区別ができない状況において、「ＪＵＢ大当たり」の発生情報だけが先に出力されてしまうと、パチンコ機１０に対応してホールの島設備に設置された情報表示機

器等を見て、遊技者が事前に「ＪＵＢ大当たり」の発生を把握してしまい、「ＪＵＢ大当たり」の演出効果が薄れるおそれがある。

【２５１０】

裏パック３５１は例えばＡＢＳ樹脂により一体成形されており、パチンコ機１０の後方に突出して略直方体形状をなす保護カバー部３５４を備えている。保護カバー部３５４は左右側面及び上面が閉塞され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくともフレームカバー２１３を覆うのに十分な大きさを有する。但し、本実施形態では、保護カバー部３５４が基板ボックス２６３の上部及び右部（図１２１では左側の部位）も合わせて覆う構成となっている。これにより、裏パックユニット２０３の閉鎖状態において、基板ボックス２６３の右部に設けられた封印部材、及び主制御装置２６１の上縁部に沿って設けられた端子部（基板側コネクタ）が覆われることとなる。

【２５１１】

払出機構部３５２は、保護カバー部３５４を迂回するようにして配設されている。すなわち、保護カバー部３５４の上方には、上側に開口したタンク３５５が設けられており、このタンク３５５には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク３５５の下方には、例えば遊技球を横向きに流下させる２列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール３５６が連結され、さらにタンクレール３５６の下流側には遊技球を縦向きに流下させるケースレール３５７が連結されている。払出装置３５８はケースレール３５７の最下流部に設けられ、払出モータ等の所定の電気的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置３５８より払出された遊技球は上皿１９等に供給される。

【２５１２】

また、払出機構部３５２には、払出制御装置３１１から払出装置３５８への払出指令の信号を中継する払出中継基板３８１が設置されると共に、外部より主電源を取り込む電源スイッチ基板３８２が設置されている。電源スイッチ基板３８２には、電圧変換器を介して例えば交流２４Ｖの主電源が供給され、電源スイッチ３８２ａの切替操作により電源ＯＮ又は電源ＯＦＦされる。

【２５１３】

裏パックユニット２０３（基板ボックス２６３）の下方には、内枠１２の左側部（図１２１では右側）にて軸支され、後方に開放可能な下枠セット２５１が設けられている。図１２２に示すように、下枠セット２５１には、上述した球回収機構により回収された遊技球が流入する排出通路部２１７が形成され、該排出通路部２１７の最下流部には、遊技球をパチンコ機１０外部へ排出する排出シュート（図示略）が形成されている。遊技球は遊技領域において釘４９や風車５７等に接触して影響を受けながら回転して流下する。そして、一般入賞口３１等の各入賞口に入賞した遊技球は、裏枠セット２１５の球回収機構を介して集合し、さらに排出通路部２１７の排出シュートを通じてパチンコ機１０外部に排出される。なお、アウト口３６も同様に排出通路部２１７に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球も排出シュートを介してパチンコ機１０外部に排出される。尚、本実施形態では、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが別体として構成され、それぞれ独立して開閉可能であるが、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが一体的に形成されることとしてもよい。

【２５１４】

また、図１２１に示すように、下枠セット２５１の背面側には、払出制御手段としての払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、電源装置３１３及びカードユニット接続基板３１４が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。

【２５１５】

発射制御装置３１２及び電源装置３１３は基板ボックス３１３ａに収容されて下枠セット２５１の背面側に固定されている。尚、発射制御装置３１２及び電源装置３１３は、便宜上それぞれ独立した制御装置として説明するが、実際には１つの基板（プリント基板）により構成される。

【２５１６】
　また、払出制御装置３１１は、基板ボックス３１１ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（発射制御装置３１２及び電源装置３１３）の背面側に固定されている。尚、払出制御装置３１１が収容される基板ボックス３１１ａには、上述した主制御装置２６１が収容される基板ボックス２６３と同様に封印部材が設けられ、基板ボックス３１１ａの開封された痕跡が残るようになっている。
【２５１７】
　加えて、カードユニット接続基板３１４は、基板ボックス３１４ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（発射制御装置３１２及び電源装置３１３）の背面側に固定されている。
【２５１８】
　なお、上記各基板ボックス３１１ａ，３１３ａ，３１４ａは透明樹脂材料等により構成されており、内部が視認可能となっている。
【２５１９】
　また、払出制御装置３１１には基板ボックス３１１ａから外方に突出する状態復帰スイッチ３２１が設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。
【２５２０】
　さらに、電源装置３１３には基板ボックス３１３ａから外方に突出するＲＡＭ消去スイッチ３２３が設けられている。本パチンコ機１０はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰させることができる。従って、通常手順で（例えば遊技ホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入する。
【２５２１】
　また、図１２２に示すように、内枠１２の右側部背面側には施錠装置６００が設けられている。施錠装置６００は、前面枠セット１４の前面側に露出するシリンダ錠６００ａ（図１１７等参照）を備えており、該シリンダ錠６００ａの鍵穴に鍵を挿入し、一方に回動操作することで内枠１２を解錠でき、他方に回動操作することで前面枠セット１４を解錠できるようになっている。本実施形態では、内枠１２は外枠１１に対し施錠され、前面枠セット１４は内枠１２に対し施錠される。
【２５２２】
　尚、上記のように、外枠１１の右辺枠構成部１１ｄには、施錠装置６００に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆う延出壁部８３が形成されている（図１２１参照）。これにより、外枠１１の背面側から線材等を進入させ、該線材等により施錠装置６００を操作することが困難となる。結果として、防御性能の向上を図ることができる。さらに、延出壁部８３は、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１の右端部（図１２１では左側の端部）を背面側から覆う構成となっており、内枠１２の閉状態においては、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１を開放できない構成となっている。
【２５２３】
　また、図１２０に示すように、内枠１２の前面側右下部（発射装置６０の右側）には、前面枠セット１４の開放を検知するための前面枠開放検知スイッチ９１が設けられ、図１２１に示すように、内枠１２の背面側右下部（図１２１では左下）には、内枠１２の開放を検知するための内枠開放検知スイッチ９２が設けられている。前面枠開放検知スイッチ９１及び内枠開放検知スイッチ９２は、それぞれスイッチ本体部に対して出没可能な検知部を備えており、前面枠開放検知スイッチ９１は検知部が前方に向くように設けられ、内枠開放検知スイッチ９２は検知部が後方へ向くように設けられる。そして、検知部がスイッチ本体部から突出した状態にある場合にはオン信号を主制御装置２６１に出力し、検知部がスイッチ本体部側に押圧され、スイッチ本体部に没入した状態ではオフ信号を主制御装置２６１に出力する構成となっている。つまり、前面枠開放検知スイッチ９１は前面枠

セット１４の閉鎖時において検知部が前面枠セット１４の背面で押圧されてオフ状態となり、前面枠セット１４の開放時には、検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。同様に、内枠開放検知スイッチ９２は内枠１２の閉鎖時において検知部が外枠１１の受部８５に一体形成された押圧部８６によって押圧されてオフ状態となり、内枠１２の開放時には検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。

【２５２４】

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１２６は、本パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置２６１（主基板）には、演算装置である１チップマイコンとしてのＣＰＵ５０１が搭載されている。ＣＰＵ５０１には、該ＣＰＵ５０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するメモリであるＲＡＭ５０３と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等が内蔵されている。但し、ＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されておらず、それぞれの機能毎にチップ化されている構成であってもよい。

【２５２５】

ＲＡＭ５０３は、ＣＰＵ５０１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５０３ａとを備えている。

【２５２６】

また、ＲＡＭ５０３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５０３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。

【２５２７】

バックアップエリア５０３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。バックアップエリア５０３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア５０３ａに書き込まれた各値の復帰は、電源入時（停電解消による電源入を含む。以下同様）のメイン処理において実行される。なお、ＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路５４２から出力される停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（ＮＭＩ割込み処理）が即座に実行される。

【２５２８】

なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【２５２９】

かかるＲＯＭ５０２及びＲＡＭ５０３を内蔵したＣＰＵ５０１には、アドレスバス及びデータバス等で構成されるバスライン５０４を介して入出力ポート５０５が接続されている。入出力ポート５０５には、後述するＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、払出制御装置３１１、サブ制御装置２６２、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ、普通図柄表示装置４１等が接続されている。この構成により、上述した特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ及び普通図柄表示装置４１は、主制御装置２６１により直接的に制御される。一方、表示手段としての演出表示装置４２は、サブ制御装置２６２を介して制御される。サブ制御装置２６２が本実施形態における発光制御手段を構成する。

【２５３０】
その他、便宜上、各種中継基板等の図示は省略するが、入出力ポート５０５には、一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３、始動入賞ユニットスイッチ２２４Ａ，２２４Ｂ、スルーゲートスイッチ２２５などの各種検出スイッチや、各種基板などの各種電気部品が接続されている。つまり、主制御装置２６１には、各種ケーブルコネクタのコネクタを接続するための複数の端子部（基板側コネクタ）が設けられているが、これら端子部等により、入出力ポート５０５が構成される。
【２５３１】
サブ制御装置２６２（サブ制御基板）は、演算装置であるＣＰＵ５５１、該ＣＰＵ５５１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５５２、該ＲＯＭ５５２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するメモリであるＲＡＭ５５３、入出力ポート５５４、バスライン５５５を備えるとともに、その他にも図示しない割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等を備えている。ＲＡＭ５５３は、ＣＰＵ５５１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。
【２５３２】
入出力ポート５５４には、バスライン５５５を介してＣＰＵ５５１、ＲＯＭ５５２、ＲＡＭ５５３が接続されるとともに、表示制御装置４５が接続されている。さらに、入出力ポート５５４には、スピーカＳＰ、演出ボタン１２５、演出役物ユニット７６１、各種電飾部及びランプ１０２，１０４が接続されている。
【２５３３】
サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば主制御装置２６１から送信されるコマンド（例えば変動パターンコマンド）に基づいて表示制御装置４５に表示制御を実行させ、演出表示装置４２に表示させる。なお、上記のように、本実施形態では、主制御装置２６１が制御する第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて大当たりか否か等を表示するようになっており、サブ制御装置２６２が制御する演出表示装置４２では、前記特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの表示に合わせた表示が行われる。また、サブ制御装置２６２は、上部演出役物ユニット７６１の駆動制御を行う。
【２５３４】
また、払出制御装置３１１は、払出装置３５８により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置であるＣＰＵ５１１は、そのＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ５１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ５１３とを備えている。
【２５３５】
払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３は、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３と同様に、ＣＰＵ５１１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５１３ａとを備えている。
【２５３６】
ＲＡＭ５１３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５１３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。
【２５３７】
バックアップエリア５１３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断

時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。このバックアップエリア５１３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、バックアップエリア５１３ａに書き込まれた各値の復帰は電源入時のメイン処理において実行される。なお、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と同様、ＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路５４２から停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＫ１がＣＰＵ５１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込み処理が即座に実行される。

【２５３８】

作業エリアには、払出制御装置３１１による賞球の払出許可が設定される払出許可フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信した場合に設定されるコマンド受信フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドが記憶されるコマンドバッファとが設けられている。

【２５３９】

払出許可フラグは、賞球の払出許可を設定するフラグであり、主制御装置２６１から賞球の払出を許可する特定のコマンドが送信され、その特定のコマンドを受信した場合にオンされ、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされる。本実施形態では、特定のコマンドは、払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３の初期処理の指示をする払出初期化コマンドと、賞球の払出を指示する賞球コマンドと、主制御装置２６１が復電された場合に送信される払出復帰コマンドの３つである。

【２５４０】

コマンド受信フラグは、払出制御装置３１１がコマンドを受信したか否かを確認するフラグであり、いずれかのコマンドを受信した場合にオンされ、払出許可フラグと同様に、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされるとともに、コマンド判定処理により受信されたコマンドの判定が行われた場合にオフされる。

【２５４１】

コマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。

【２５４２】

かかるＲＯＭ５１２及びＲＡＭ５１３を内蔵したＣＰＵ５１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５１４を介して入出力ポート５１５が接続されている。入出力ポート５１５には、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、主制御装置２６１、発射制御装置３１２、払出装置３５８等がそれぞれ接続されている。

【２５４３】

カードユニット接続基板３１４は、パチンコ機１０前面の貸球操作部（球貸しボタン１２１及び返却ボタン１２２）と、遊技ホール等にてパチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）とにそれぞれ電気的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれをカードユニットに出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板３１４を省略することも可能である。

【２５４４】

発射制御装置３１２は、発射装置６０による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置６０は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、払出制御装置３１１から発射許可信号が出力されていること、遊技者がハンドル１８をタッチしていることをセンサ信号により検出していること、発射を停止させる発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、発射装置６０が駆動され、ハンドル１８の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。これにより、遊技者は、遊技領域へ案内される遊技球の移動量や動作態様を変化させることができる。

【２５４５】

表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指示に従い、演出表示装置４２における装飾図柄の変動表示を実行するものである。この表示制御装置４５は、ＣＰＵ５２１と

、プログラムＲＯＭ５２２と、ワークＲＡＭ５２３と、ビデオＲＡＭ５２４と、キャラクタＲＯＭ５２５と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）５２６と、入力ポート５２７と、出力ポート５２９と、バスライン５３０，５３１とを備えている。入力ポート５２７にはサブ制御装置２６２の入出力ポート５５４が接続されている。また、入力ポート５２７には、バスライン５３０を介して、ＣＰＵ５２１、プログラムＲＯＭ５２２、ワークＲＡＭ５２３、ＶＤＰ５２６が接続されている。また、ＶＤＰ５２６にはバスライン５３１を介して出力ポート５２９が接続されており、その出力ポート５２９には液晶表示装置たる演出表示装置４２が接続されている。

【２５４６】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から送信される表示コマンドを、入力ポート５２７を介して受信するとともに、受信コマンドを解析し又は受信コマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ５２６の制御（具体的にはＶＤＰ５２６に対する内部コマンドの生成）を実施する。これにより、演出表示装置４２における表示制御を行う。

【２５４７】

プログラムＲＯＭ５２２は、そのＣＰＵ５２１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するメモリであり、ワークＲＡＭ５２３は、ＣＰＵ５２１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。

【２５４８】

ビデオＲＡＭ５２４は、演出表示装置４２に表示される表示データを記憶するメモリであり、このビデオＲＡＭ５２４の内容を書き替えることにより、演出表示装置４２の表示内容が変更される。キャラクタＲＯＭ５２５は、演出表示装置４２に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するメモリである。

【２５４９】

ＶＤＰ５２６は、演出表示装置４２に組み込まれたＬＣＤドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ５２６はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ５２６は、ＣＰＵ５２１、ビデオＲＡＭ５２４等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ５２４に記憶される表示データを所定のタイミングで読み出して演出表示装置４２に表示させる。

【２５５０】

また、電源装置３１３は、パチンコ機１０の各部に電力を供給する電源部５４１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路５４２と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に接続されてなるＲＡＭ消去スイッチ回路５４３とを備えている。

【２５５１】

電源部５４１は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部５４１は、外部より供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動する＋１２Ｖ電源、ロジック用の＋５Ｖ電源、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源及びバックアップ電源を主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して供給する。なお、発射制御装置３１２に対しては払出制御装置３１１を介して動作電源（＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源等）が供給される。同様に、各種スイッチやモータ等には、これらが接続される制御装置を介して動作電源が供給されることとなる。

【２５５２】

停電監視回路５４２は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１及び払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＫ１を出力する回路である。停電監視回路５４２は、電源部５４１から出力される最大電圧である直流安

定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号ＳＫ１を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１へ出力する。この停電信号ＳＫ１の出力によって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電の発生を認識し、停電時処理（ＮＭＩ割込み処理）を実行する。

【２５５３】

なお、電源部５４１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【２５５４】

ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ３２３の状態に応じて主制御装置２６１のＲＡＭ５０３及び払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３のバックアップデータをクリアする回路である。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された際、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去信号ＳＫ２を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１に出力する。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された状態でパチンコ機１０の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１においてそれぞれのＲＡＭ５０３，５１３のデータがクリアされる。

【２５５５】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。

【２５５６】

本実施形態では、主制御装置２６１に設けられたＣＰＵ５０１は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて抽選を行うこととしている。具体的には、図１２７に示すように、大当たり状態を発生させるか否かの大当たり抽選（当否抽選）に使用する大当たり乱数カウンタＣＤ１と、大当たり種別の決定（抽選）に使用する大当たり種別決定カウンタＣＤ２と、演出表示装置４２を外れ変動させる際にリーチ状態を発生させるか否かの決定（抽選）や、発生させるリーチの種別の決定（抽選）等に使用するリーチ選択カウンタＣＤ３と、大当たり乱数カウンタＣＤ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩと、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）の変動表示時間の決定（抽選）や、演出表示装置４２における変動パターン（演出パターン）の決定（抽選）等に使用する変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２と、普通図柄表示装置４１の抽選（下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙを開状態とするか否かの開放抽選）に使用する普通図柄乱数カウンタＣＤ４とを用いることとしている。

【２５５７】

カウンタＣＤ１，ＣＤ２，ＣＤ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ１，ＣＳ２，ＣＤ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、上限値に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値がＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される（乱数初期値カウンタＣＩＮＩを除く）。

【２５５８】

ＲＡＭ５０３には、大当たり乱数カウンタＣＤ１、大当たり種別決定カウンタＣＤ２、及びリーチ選択カウンタＣＤ３の各値が記憶される特別変動保留エリアと、普通図柄乱数カウンタＣＤ４の値が記憶される普通変動保留エリアとが設けられている。普通変動保留エリアは、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）とを備えている。

【２５５９】

また、特別変動保留エリアは、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備える第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアと、１つの実行エリアとを備えている。

【２５６０】

第１特別変動保留エリアの各保留エリアには、上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞

履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣＤ１、大当たり種別決定カウンタＣＤ２、及びリーチ選択カウンタＣＤ３の各値が時系列的に格納される。
【２５６１】
第２特別変動保留エリアの各保留エリアには、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣＤ１、大当たり種別決定カウンタＣＤ２、及びリーチ選択カウンタＣＤ３の各値が時系列的に格納される。
【２５６２】
普通変動保留エリアの各保留エリアには、スルーゲート３４への遊技球の通過履歴に合わせて、普通図柄乱数カウンタＣＤ４の値が時系列的に格納される。
【２５６３】
かかる構成を採用することで、上記のように特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ及び普通図柄表示装置４１における変動表示をそれぞれ４回まで保留可能としている。
【２５６４】
各カウンタについて詳しく説明すると、大当たり乱数カウンタＣＤ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、終値としての上限値（つまり５９９）に達した後、始値としての下限値である０に戻る構成となっている。通常、大当たり乱数カウンタＣＤ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩの値が該大当たり乱数カウンタＣＤ１の次の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣＤ１と同様のループカウンタであり（値＝０～５９９）、タイマ割込み毎に１回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。一方、大当たり乱数カウンタＣＤ１は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が大当たり乱数カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢに入賞したタイミングで、大当たり乱数カウンタバッファに格納されている大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が、第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリアに格納される。従って、かかる処理が各種の抽選の一部を構成することとなる。
【２５６５】
大当たりとなる乱数の値は、「低確率モード」と「高確率モード」とで２種類設定されており、本実施形態では、「低確率モード」であれば大当たりとなる乱数の値の数は２つで、その値は「７、３０７」であり、「高確率モード」であれば大当たりとなる乱数の値の数は２０で、その値は「７～１６、３０７～３１６」である。すなわち、「低確率モード」においては１／３００の確率で当否抽選に当選し（大当たり状態が発生し）、「高確率モード」においては１／３０の確率で当否抽選に当選することとなる。
【２５６６】
本実施形態では、ＲＯＭ５０２に対し、大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が大当たりに対応するか否かの判定を行う際に参照される当否判定テーブルが設けられている。尚、本実施形態では、当否判定テーブルが２つ存在し、「７、３０７」を記憶した第１当否判定テーブルと、「７～１６、３０７～３１６」を記憶した第２当否判定テーブルとがある。
【２５６７】
また、本実施形態では、大当たり乱数カウンタＣＤ１の値は、「小当たり」を判定する場合にも使用される。「小当たり」となる乱数の値の数は５０で、その値は「１０１～１２５、４０１～４２５」である。すなわち、１／１２の確率で当否抽選に当選（小当たり状態が発生）することとなる。
【２５６８】
大当たり種別決定カウンタＣＤ２は、例えば０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。本実施形態では、大当たり種別決定カウンタＣＤ２によって、大当たり種別、すなわち「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＡ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」、「４Ｒ通常大当たりＡ」、「４Ｒ通常大当たりＢ」又は「ＪＵＢ大当たり」のいずれを付与するかが決定される

ようになっている。
【２５６９】
尚、ＲＯＭ５０２には、大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値がいずれの大当たりに対応するかの判定を行う際に参照される大当たり種別判定テーブルが設けられている。また、上記のように、本実施形態では、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した場合と、下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した場合とで、大当たり種別の振り分けが異なっている。すなわち、本実施形態では、大当たり種別判定テーブルが２つ存在し、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した場合に参酌される第１大当たり種別判定テーブルと、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した場合に参酌される第２大当たり種別判定テーブルとがある。
【２５７０】
具体的には、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した場合、第１大当たり種別判定テーブル（図１５５参照）を参酌して、大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値が「０，１」であれば「１６Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定される。
【２５７１】
また、大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値が「２」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「３」であれば「３０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「４」であれば「４０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「５」であれば「５０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定される。
【２５７２】
大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値が「６」であれば「４Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定される。
【２５７３】
大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値が「７」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「８」であれば「３０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「９」であれば「４０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「１０」であれば「５０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定される。
【２５７４】
大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値が「１１」であれば「１６Ｒ通常大当たりＡ」の付与が決定される。
【２５７５】
大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値が「１２」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１３」であれば「３０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１４」であれば「４０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１５」であれば「５０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定される。
【２５７６】
大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値が「１６」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１７」であれば「３０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１８」であれば「４０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１９」であれば「５０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定される。
【２５７７】
すなわち、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、１０％の確率で「１６Ｒ確変大当たりＡ」となり、２０％の確率で「１６Ｒ確変大当たりＢ」となり、５％の確率で「４Ｒ確変大当たりＡ」となり、２０％の確率で「４Ｒ確変大当たりＢ」となり、５％の確率で「１６Ｒ通常大当たりＡ」となり、２０％の確率で「１６Ｒ通常大当たりＢ」となり、２０％の確率で「４Ｒ通常大当たりＢ」となる。
【２５７８】

一方、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した場合には、第２大当たり種別判定テーブル（図１５６参照）を参酌して、大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値が「０～９」であれば「１６Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定され、「１０，１１」であれば「４Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定され、「１２，１３」であれば「４Ｒ通常大当たりＡ」の付与が決定され、「１４」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１５」であれば「３０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１６」であれば「４０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１７」であれば「５０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１８，１９」であれば「ＪＵＢ大当たり」の付与が決定される。

【２５７９】

すなわち、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、５０％の確率で「１６Ｒ確変大当たりＡ」となり、１０％の確率で「４Ｒ確変大当たりＡ」となり、１０％の確率で「４Ｒ通常大当たりＡ」となり、２０％の確率で「４Ｒ通常大当たりＢ」となり、１０％の確率で「ＪＵＢ大当たり」となる。

【２５８０】

尚、大当たり種別決定カウンタＣＤ２は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値が大当たり種別決定カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢに入賞したタイミングで、大当たり種別決定カウンタバッファに格納されている大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。従って、かかる処理が各種の抽選の一部を構成することとなる。

【２５８１】

また、リーチ選択カウンタＣＤ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２３８）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。本実施形態では、リーチ選択カウンタＣＤ３によって、装飾図柄に関してリーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチが発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。本実施形態では、ＲＯＭ５０２に対し、リーチ選択カウンタＣＤ３の値がリーチ状態の発生に対応する値であるか否か及びいずれのリーチに対応するかの判定を行う際に参照されるリーチ判定テーブルが設けられている。リーチ判定テーブルには「０～２３８」の値が記憶され、ＣＤ３＝０，１が前後外れリーチに該当し、ＣＤ３＝２～２１が前後外れ以外リーチに該当し、ＣＤ３＝２２～２３８が完全外れに該当する構成となっている。

【２５８２】

リーチ選択カウンタＣＤ３は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、リーチ選択カウンタバッファにリーチ選択カウンタＣＤ３の値が格納される。そして、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢに入賞したタイミングで、リーチ選択カウンタバッファに格納されているリーチ選択カウンタＣＤ３の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。従って、かかる処理が各種の抽選の一部を構成することとなる。

【２５８３】

また、２つの変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２のうち、一方の変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９８）に達した後、下限値である０に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～２４０の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２４０）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。以下の説明では、ＣＳ１を「第１変動種別カウンタ」、ＣＳ２を「第２変動種別カウンタ」ともいう。図１２７中でもこのように表記した。

【２５８４】

例えば通常状態に係る確変大当たり時・変動パターンテーブル（図１５８参照）においては、第１変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、装飾図柄のリーチ種別やその他大まかな変動態様が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２によって、変動時間など、より細かな変動態様が決定される。従って、これらの変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を組合わせることで、変動パターンの多様化を容易に実現することができる。勿論、第１変動種別カウンタＣＳ１だけで変動態様を決定したり等することも可能である。

【２５８５】

尚、ノーマルリーチは、装飾図柄の変動以外には特段の演出表示がなされないリーチパターンである。スーパーリーチは、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外にも、演出表示装置４２にキャラクタ等が表示され、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。プレミアムリーチは、大当たり状態が発生する際にのみ導出され得る演出態様であり、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外に、スーパーリーチとは異なるパターンのキャラクタ等が表示される態様で行われ、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。

【２５８６】

また、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、該通常処理の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、演出表示装置４２による装飾図柄の変動開始時における変動パターン決定に際してＣＳ１，ＣＳ２のバッファ値が取得される。

【２５８７】

なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大当たり乱数カウンタＣＤ１、リーチ選択カウンタＣＤ３、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【２５８８】

また、普通図柄乱数カウンタＣＤ４は、例えば０～９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり９に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。普通図柄乱数カウンタＣＤ４は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、遊技球がスルーゲート３４を通過した時に普通図柄乱数カウンタＣＤ４の値が取得される。

【２５８９】

そして、当選となる普通図柄乱数カウンタＣＤ４の値が取得された場合、普通図柄表示装置４１において変動表示が所定時間行われた後、当選に対応する図柄（本例では「○」）が停止表示され、下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙが所定時間の間、開状態となる。

【２５９０】

本実施形態では、「低サポートモード」において、当選となる乱数の値は「０，１」の２個である。一方、「高サポートモード」において、当選となる乱数の値は、「０～７」の８個である。つまり、「低サポートモード」時には１／５の確率で開閉役物３７Ｙが開状態となり、「高サポートモード」時には４／５の確率で開閉役物３７Ｙが開状態となる。

【２５９１】

次いで、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行される各制御処理を、フローチャートを参照しながら説明する。かかるＣＰＵ５０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停止信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理とＮＭＩ割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

【２５９２】

ＮＭＩ割込み処理は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により停電の発生等によるパチンコ機１０の電源断時に実行される。このＮＭＩ割込みにより、電源断時の主制御装置２

６１の状態がＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶される。
【２５９３】
すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＣＰＵ５０１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始し、電源断の発生情報の設定として電源断の発生情報をＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶してＮＭＩ割込み処理を終了する。
【２５９４】
尚、上記のＮＭＩ割込み処理は払出制御装置３１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込みにより、電源断の発生情報がＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子に出力され、ＣＰＵ５１１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始する。その内容は上記説明の通りである。
【２５９５】
図１３０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により例えば２ｍｓｅｃ毎に実行される。
【２５９６】
図１３０において、先ずステップＳＤ３０１では、各種入賞検出スイッチの読込み処理を実行する。ここでは主制御装置２６１に接続されている各種入賞検出スイッチ（一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３、始動入賞スイッチ２２４Ａ，２２４Ｂ、スルーゲートスイッチ２２５）の状態を読み込むと共に、該スイッチの状態を判定して検知情報を保存する。
【２５９７】
ステップＳＤ３０２では乱数初期値更新処理を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が上限値（本例では５９９）に達した際０にクリアする。
【２５９８】
また、ステップＳＤ３０３では乱数更新処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣＤ１、大当たり種別決定カウンタＣＤ２、リーチ選択カウンタＣＤ３及び普通図柄乱数カウンタＣＤ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣＤ１，ＣＤ２，ＣＤ３，ＣＤ４の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。
【２５９９】
その後、ステップＳＤ３０４では、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢへの入賞に伴う始動入賞処理を実行し、ステップＳＤ３０５では、スルーゲート３４への遊技球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する。その後、タイマ割込み処理を一旦終了する。
【２６００】
ここで、ステップＳＤ３０４の始動入賞処理について図１３１のフローチャートを参照して説明する。尚、特別変動保留エリアの実行エリア及び各保留エリアには、大当たり乱数カウンタＣＤ１の値を記憶する大当たり乱数記憶エリア、大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値を記憶する大当たり種別乱数記憶エリア、リーチ選択カウンタＣＤ３の値を記憶するリーチ乱数記憶エリアが設けられている。
【２６０１】
先ず、ステップＳＤ５０１では、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢに入賞したか否かを第２始動入賞スイッチ２２４Ｂの検知情報に基づき判定する。該ステップＳＤ５０１で肯定判定された場合、ステップＳＤ５０２において、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示の保留数をカウントする下保留カウンタＮｂの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する。該ステップＳＤ５０２で否定判定された場合には、ステップＳＤ５０９へ移行する。一方、ステップＳＤ５０２で肯定判定された場合には

、ステップＳＤ５０３に進み、下保留カウンタＮｂを１インクメントする。
【２６０２】
　続くステップＳＤ５０４では、上記ステップＳＤ３０３の乱数更新処理で更新した大当たり乱数カウンタＣＤ１、大当たり種別決定カウンタＣＤ２、及びリーチ選択カウンタＣＤ３の各値を、第２特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに格納する。ステップＳＤ５０４の後、ステップＳＤ５０５に移行する。
【２６０３】
　ステップＳＤ５０５では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が大当たりに対応する値であるか否かを判定する大当たり判定処理を行う。尚、大当たり判定処理の詳細については後述する。
【２６０４】
　続くステップＳＤ５０６では、ステップＳＤ５０５で大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が大当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値に基づいて、大当たりの種別を判定する第２大当たり種別判定処理を行う。
【２６０５】
　ここでは、先ず直前に行われた大当たり判定処理にて、大当たり予定フラグが設定されたか否かを判定し、否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判定された場合には、上記第２大当たり種別判定テーブルを参酌し、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値が、「１６Ｒ確変大当たりＡ」に対応する値「０～９」のいずれかであった場合には、「１６Ｒ確変大当たりＡフラグ」をオンにし、「４Ｒ確変大当たりＡ」に対応する値「１０，１１」のいずれかであった場合には、「４Ｒ確変大当たりＡフラグ」をオンにし、「４Ｒ通常大当たりＡ」に対応する値「１２，１３」のいずれかであった場合には、「４Ｒ通常大当たりＡフラグ」をオンにし、「４Ｒ通常大当たりＢ」に対応する値「１４～１７」のいずれかであった場合には「４Ｒ通常大当たりＢフラグ」をオンにし、「ＪＵＢ大当たり」に対応する値「１８，１９」のいずれかであった場合には、「ＪＵＢ大当たりフラグ」をオンにする。
【２６０６】
　尚、ここで「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」又は「ＪＵＢ大当たり」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、大当たり終了後の所定期間（本実施形態では変動表示２０回分）、付与された「高サポートモード」が「次回まで・高サポートモード」であることを報知しない非報知演出を行なうか否かの演出抽選が例えば１／１００程度の抽選確率で行なわれる。そして、抽選結果として、非報知演出が行なわれることが決定された場合には、非報知演出実行フラグがオンにされる。
【２６０７】
　続くステップＳＤ５０７では、ステップＳＤ５０５で大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が大当たりに対応する値ではないと判定された場合に、新たに第２特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＤ３の値に基づいて、リーチの種別を判定するリーチ判定処理を行う。尚、リーチ判定処理の詳細については後述する。
【２６０８】
　さらに続くステップＳＤ５０８では、保留制御コマンドの設定処理を行う。保留制御コマンドとは、第２特別変動保留エリアに保留記憶された各種保留情報（変動表示の内容を決定するために使用される情報）を事前にサブ制御装置２６２に対して知らせるためのコマンドである。本処理にて設定された保留制御コマンドは、次回の外部出力処理（ステップＳＤ２０１参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。保留制御コマンドには、例えば保留情報として、上記大当たり判定処理や大当たり種別判定処理の結果を示す情報、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢどちらの入賞を契機とする変動表示であるかを示す情報などが含まれる。
【２６０９】

ここで、ステップＳＤ５０５の大当たり判定処理の詳細について、図１３２を参照して説明する。

【２６１０】

先ず、ステップＳＤ５１０１では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が、第１当否判定テーブルに記憶された大当たりに対応する値「７」、「３０７」のどちらかと一致するか否かを判定する。尚、図１３２では便宜上、該ステップＳＤ５１０１の処理を簡略化して記載しているが、実際には、大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が「７」であるか否かを判定するとともに、該判定で否定判定された場合には、大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が「３０７」であるか否かを判定し、これらどちらかの判定で肯定判定された場合に、該ステップＳＤ５１０１で肯定判定され、どちらの判定においても否定判定された場合に、該ステップＳＤ５１０１で否定判定されることとなる。

【２６１１】

ステップＳＤ５１０１で肯定判定された場合、すなわち大当たり状態が発生すると判定された場合には、ステップＳＤ５１０２において大当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【２６１２】

一方、ステップＳＤ５１０１で否定判定された場合には、ステップＳＤ５１０３において、後述する抽選モードフラグの値を基に、「高確率モード」中であるか否かを判定する。

【２６１３】

ステップＳＤ５１０３で肯定判定された場合、すなわち「高確率モード」中である場合には、ステップＳＤ５１０４において、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が、第２当否判定テーブルに記憶された大当たりに対応する値のうち、上記「７」、「３０７」を除く、「８～１６、３０８～３１６」のいずれかであるか否かを判定する。尚、該判定処理に際しても、実際には、上記のように大当たり乱数カウンタＣＤ１の値と大当たりに対応する各値とが一致するか否かを１つずつ判定する。

【２６１４】

該ステップＳＤ５１０４で肯定判定された場合、すなわち「高確率モード」中においては大当たり状態が発生すると判定された場合には、ステップＳＤ５１０２において大当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【２６１５】

ステップＳＤ５１０３又はステップＳＤ５１０４で否定判定された場合、すなわち「大当たり」でない場合には、ステップＳＤ５１０５へ移行する。

【２６１６】

また、ステップＳＤ５１０５では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が、小当たりに対応する値「１０１～１２５、４０１～４２５」と一致するか否かを判定する。

【２６１７】

ステップＳＤ５１０５で肯定判定された場合、すなわち小当たり状態が発生すると判定された場合には、ステップＳＤ５１０６において小当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。一方、ステップＳＤ５１０５で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【２６１８】

次に、ステップＳＤ５０７のリーチ判定処理について図１３３を参照して説明する。

【２６１９】

先ず、ステップＳＤ５３０１では、直前に行われた大当たり判定処理にて、当たり予定フラグ（大当たり予定フラグ又は小当たり予定フラグ）が設定されたか否かを判定する。ステップＳＤ５３０１で肯定判定された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態が発生する場合には、そのまま本処理を終了する。

【２６２０】

一方、ステップＳＤ５３０１で否定判定された場合、すなわち当たり状態が発生しない場合には、ステップＳＤ５３０２において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに第２特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＤ３の値が、「前後外れリーチ」に対応する値「０、１」のどちらかと一致するか否かを判定する。ステップＳＤ５３０２で肯定判定された場合には、ステップＳＤ５３０３において、前後外れリーチの発生を示す前後外れフラグをオンにした後、本処理を終了する。

【２６２１】

一方、ステップＳＤ５３０２で否定判定された場合には、ステップＳＤ５３０４において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに第２特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＤ３の値が、「前後外れ以外リーチ」に対応する値「２～２１」のいずれかと一致するか否かを判定する。該ステップＳＤ５３０４で肯定判定された場合には、ステップＳＤ５３０５において前後外れ以外フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【２６２２】

また、ステップＳＤ５３０４で否定判定された場合、すなわち「完全外れ」となる場合には、そのまま本処理を終了する。

【２６２３】

図１３１の説明に戻り、ステップＳＤ５０８の処理の後、又は、ステップＳＤ５０１で否定判定された場合には、ステップＳＤ５０９において、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡに入賞したか否かを第１始動入賞スイッチ２２４Ａの検出情報に基づき判定する。該ステップＳＤ５０９で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判定された場合には、ステップＳＤ５１０において、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示の保留数をカウントする上保留カウンタＮａの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する。該ステップＳＤ５１０で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＤ５１０で肯定判定された場合には、ステップＳＤ５１１に進み、上保留カウンタＮａを１インクメントする。

【２６２４】

続くステップＳＤ５１２では、大当たり乱数カウンタＣＤ１、大当たり種別決定カウンタＣＤ２、及びリーチ選択カウンタＣＤ３の各値を、第１特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに格納する。ステップＳＤ５１２の後、ステップＳＤ５１３に移行する。

【２６２５】

ステップＳＤ５１３では、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が大当たりに対応する値であるか否かを判定する大当たり判定処理を行う。尚、ステップＳＤ５１３の大当たり判定処理は、小当たり判定を除き、上記ステップＳＤ５０５の大当たり判定処理と同様であり、処理の対象となる変動表示に関する情報が、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞に基づくものであるといった点が異なるだけであるため、便宜上、詳細な説明は省略する。

【２６２６】

続くステップＳＤ５１４では、ステップＳＤ５１３で大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が大当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値に基づいて、大当たりの種別を判定する第１大当たり種別判定処理を行う。

【２６２７】

ここでは、先ず直前に行われた大当たり判定処理にて、大当たり予定フラグが設定されたか否かを判定し、否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判定された場合には、上記第１大当たり種別判定テーブルを参酌し、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された大当たり種別決定カウンタＣＤ２の値が、「１６Ｒ確変大当たりＡ」に対応する値「０，１」のいずれかであった場合には「１６Ｒ確変大当たりＡフラグ」をオンにし、「１６Ｒ確変大当たりＢ」に対応する値「２～５」のいずれかであった場合には「１６Ｒ確変大当たりＢフラグ」をオンにし、「４Ｒ確変大当たりＡ」に対応する値

「６」であった場合には「４Ｒ確変大当たりＡフラグ」をオンにし、「４Ｒ確変大当たりＢ」に対応する値「７～１０」のいずれかであった場合には「４Ｒ確変大当たりＢフラグ」をオンにし、「１６Ｒ通常大当たりＡ」に対応する値「１１」であった場合には「１６Ｒ通常大当たりＡフラグ」をオンにし、「１６Ｒ通常大当たりＢ」に対応する値「１２～１５」のいずれかであった場合には「１６Ｒ通常大当たりＢフラグ」をオンにし、「４Ｒ通常大当たりＢ」に対応する値「１６～１９」のいずれかであった場合には「４Ｒ通常大当たりＢフラグ」をオンにする。

【２６２８】

尚、ここで「１６Ｒ確変大当たりＡ」又は「４Ｒ確変大当たりＡ」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、ステップＳＤ５０６と同様、上記非報知演出を行なうか否かの演出抽選が行なわれる。そして、抽選結果として、非報知演出が行なわれることが決定された場合には、非報知演出実行フラグがオンにされる。

【２６２９】

続くステップＳＤ５１５では、ステップＳＤ５１３で大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が大当たりに対応する値ではないと判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＤ３の値に基づいて、リーチの種別を判定するリーチ判定処理を行う。尚、ステップＳＤ５１５のリーチ判定処理は、上記ステップＳＤ５０７のリーチ判定処理と同様であり、処理の対象となる変動表示に関する情報が、上始動入賞口３３ＹＡへの球に基づくものであるといった点が異なるだけであるため、便宜上、詳細な説明は省略する。

【２６３０】

さらに続くステップＳＤ５１６では、保留制御コマンドの設定処理を行う。その後、本処理を終了する。尚、ステップＳＤ５１６の保留制御コマンドの設定処理は、上記ステップＳＤ５０８の保留制御コマンドの設定処理と同様であり、処理の対象となる変動表示に関する情報が、上始動入賞口３３ＹＡへの球に基づくものであるといった点が異なるだけであるため、便宜上、詳細な説明は省略する。

【２６３１】

次に、ステップＳＤ３０５のスルーゲート通過処理について図１３４のフローチャートを参照して説明する。

【２６３２】

ステップＳＤ６０１では、遊技球がスルーゲート３４を通過したか否かをスルーゲートスイッチ２２５の検出情報により判定する。

【２６３３】

ステップＳＤ６０１で否定判定された場合、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＤ６０１にて肯定判定された場合、すなわち、遊技球がスルーゲート３４を通過したと判定されると、ステップＳＤ６０２において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の保留数をカウントする普通保留カウンタＮｃの値が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ここで否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＤ６０２で肯定判定された場合、すなわち、スルーゲート３４への遊技球の通過が確認され、且つ、普通保留カウンタＮｃの値＜４であることを条件にステップＳＤ６０３に進み、普通保留カウンタＮｃを１インクリメントする。

【２６３４】

また、続くステップＳＤ６０４では、当否に関わる乱数を取得する。具体的には、上記ステップＳＤ３０３の乱数更新処理で更新した普通図柄乱数カウンタＣＤ４の値を、ＲＡＭ５０３の普通変動保留エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。その後、スルーゲート通過処理を終了する。

【２６３５】

次に、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行されるメイン処理の流れを図１２８のフローチャートを参照しながら説明する。このメイン処理は電源投入時のリセットに

伴い起動される。
【２６３６】
先ず、ステップＳＤ１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウエイト処理を実行する。続くステップＳＤ１０２では、ＲＡＭアクセスを許可する。
【２６３７】
その後、ＣＰＵ５０１内のＲＡＭ５０３に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップＳＤ１０３では、電源装置３１３に設けたＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されているか否かを判定し、押下されていれば、バックアップデータをクリア（消去）するべく、ステップＳＤ１１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下されていなければ、続くステップＳＤ１０４で、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。ここで、設定されていなければ、バックアップデータは記憶されていないので、この場合もステップＳＤ１１２へ移行する。バックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＤ１０５でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＤ１０６では、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判定する。ここで算出したＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、この場合もステップＳＤ１１２へ移行する。
【２６３８】
ステップＳＤ１１２の処理では、サブ側の制御装置となるサブ制御装置２６２及び払出制御装置３１１等を初期化するために、初期化コマンドを送信する。なお、初期化コマンドを受信したサブ制御装置２６２は、後述するように自身の初期化処理を実行し、初期設定である「通常状態」に対応する遊技状態判定値Ｘｊの値「０」を遊技状態格納エリアに記憶する。
【２６３９】
その後、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＤ１１３等）に移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ５０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。
【２６４０】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源が投入される。従って、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮされていれば、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＤ１１３等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳＤ１１３等）に移行する。つまり、ステップＳＤ１１３ではＲＡＭ５０３の使用領域を０にクリアし、続くステップＳＤ１１４ではＲＡＭ５０３の初期値を設定する。その後、ステップＳＤ１１５で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。
【２６４１】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押されていない場合（ステップＳＤ１０３：ＮＯ）には、電源断の発生情報が設定されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＤ１０７では、電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＤ１０８では、電源断の発生情報をクリアする。
【２６４２】
ステップＳＤ１０９では、ＲＡＭ５０３に記憶された電源断時の遊技状態を把握するた

めの遊技状態チェック処理を実行する。
【２６４３】
　続くステップＳＤ１１０では、サブ側の制御装置となるサブ制御装置２６２及び払出制御装置３１１等を電源断時の遊技状態に復帰させる復帰コマンドを送信する。尚、サブ制御装置２６２に送信する復帰コマンドには、上記遊技状態チェック処理にて特定した電源断時の遊技状態に係る情報（後述する遊技状態判定値Ｘｊ）が含まれる。
【２６４４】
　ステップＳＤ１１１では、使用レジスタをＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａから復帰させる。その後、ステップＳＤ１１５で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。
【２６４５】
　ここで、ステップＳＤ１０９の遊技状態チェック処理について図１３５，図１３６を参照して説明する。図１３５は、遊技状態チェック処理を示すフローチャートであり、図１３６は、後述する抽選モードフラグ、サポートモードフラグ、遊技状態特定カウンタＫｊ及び遊技状態判定値Ｘｊの対応関係を示す説明図である。尚、遊技状態チェック処理は、後述する変動表示設定処理（ステップＳＤ８０７）やエンディング終了設定処理（ステップＳＤ１２１４）においても実行される。
【２６４６】
　図１３５に示すように、ステップＳＤ１９０１では、ＲＡＭ５０３にバックアップ記憶された電源断時の遊技状態に係る各種情報の読込み処理を実行する。具体的には、抽選モードフラグの値、サポートモードフラグの値、及び、遊技状態特定カウンタＫｊの値をそれぞれＲＡＭ５０３から読み込む。
【２６４７】
　抽選モードフラグとは、抽選モードが「低確率モード」又は「高確率モード」のどちらであるかを判別するための状態判別情報であり、そのフラグ値として、抽選モードが「低確率モード」の場合には「５０（Ｈ）」が設定され、「高確率モード」の場合には「５３（Ｈ）」が設定される。尚、抽選モードフラグにおける上位４ビットの値「５」は、ノイズ対策用に一律に付加されたものあって、特に遊技状態を判別するためのものではない。
【２６４８】
　サポートモードフラグとは、入賞サポートモードがどのような状態にあるかを判別するための状態判別情報であり、そのフラグ値として、入賞サポートモードが「低サポートモード」である場合には「Ａ０（Ｈ）」が設定される。尚、サポートモードフラグにおける上位４ビットの値「Ａ」は、ノイズ対策用に一律に付加されたものあって、特に遊技状態を判別するためのものではない。
【２６４９】
　また、入賞サポートモードが「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」である場合には、フラグ値として「Ａ１（Ｈ）」が設定される。
【２６５０】
　また、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の場合には、フラグ値として「Ａ２（Ｈ）」が設定され、「次回まで・高サポートモード」である場合には、フラグ値として「Ａ３（Ｈ）」が設定される。
【２６５１】
　遊技状態特定カウンタＫｊとは、大当たり終了後の変動表示の実行回数を計数し、遊技状態の切替えタイミングを特定するための状態判別情報であり、大当たり終了時に所定の初期値が設定され、変動表示が１回行われる毎に１ずつ減算される。例えば、後述するように遊技状態特定カウンタＫｊの初期値として「５０」が設定され、その後、該カウンタＫｊの値が「３１」となっていれば、その時点の変動表示は、大当たり終了後、２０回目の変動表示であると特定することができる。
【２６５２】

本実施形態では、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」又は「４Ｒ通常大当たりＢ」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合には、初期値として「５０」が設定される。

【２６５３】

また、「１６Ｒ通常大当たりＡ」又は「４Ｒ通常大当たりＡ」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「３０回・高サポートモードＳ」が付与される場合には、初期値として「３０」が設定される。

【２６５４】

また、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」又は「ＪＵＢ大当たり」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、初期値として「０」が設定される。但し、上記非報知演出実行フラグがオンとされ、非報知演出が実行される場合には、初期値として「３０」が設定される。非報知演出実行フラグは、初期値設定後、オフとされる。

【２６５５】

図１３５の説明に戻り、ステップＳＤ１９０２では、ステップＳＤ１９０１にて読み込んだ抽選モードフラグの値と、サポートモードフラグの値とを加算する。

【２６５６】

続くステップＳＤ１９０３では、ステップＳＤ１９０２にて算出した加算値と、所定のマスク値（本実施形態では「０７（Ｈ）」）との論理積をとって、下位３ビットのデータを取出し、所定の作業エリアに遊技状態判定値Ｘｊとしてセットする。

【２６５７】

ステップＳＤ１９０４では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「低確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」の状態であるか否かを判定する。

【２６５８】

ここで否定判定された場合には、ステップＳＤ１９０５へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」の状態であるか否かを判定する。

【２６５９】

ステップＳＤ１９０４、又は、ステップＳＤ１９０５で肯定判定された場合には、ステップＳＤ１９０９へ移行する。一方、ステップＳＤ１９０５で否定判定された場合には、ステップＳＤ１９０６へ移行する。

【２６６０】

ステップＳＤ１９０６では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「低確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の状態であるか否かを判定する。

【２６６１】

ここで否定判定された場合には、ステップＳＤ１９０７へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の状態であるか否かを判定する。

【２６６２】

ステップＳＤ１９０６、又は、ステップＳＤ１９０７で肯定判定された場合には、ステップＳＤ１９１２へ移行する。一方、ステップＳＤ１９０７で否定判定された場合には、ステップＳＤ１９０８へ移行する。

【２６６３】

ステップＳＤ１９０８では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「次回まで・高サポートモード」の状態であるか否かを判定する。

【２６６４】

ここで肯定判定された場合には、ステップＳＤ１９１４へ移行する。一方、否定判定された場合には、ステップＳＤ１９１６へ移行し、この遊技状態判定値Ｘｊの値「６」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。

【２６６５】

さて上記ステップＳＤ１９０４、又は、ステップＳＤ１９０５で肯定判定され、移行したステップＳＤ１９０９では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「３１」であるか否かを判定する。すなわち大当たり終了後の変動表示が２０回目であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合にはステップＳＤ１９１３へ移行し、否定判定された場合にはステップＳＤ１９１０へ移行する。

【２６６６】

ステップＳＤ１９１０では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「２１」であるか否かを判定する。すなわち大当たり終了後の変動表示が３０回目であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合にはステップＳＤ１９１３へ移行し、否定判定された場合には、ステップＳＤ１９１１へ移行する。

【２６６７】

ステップＳＤ１９１１では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「１１」であるか否かを判定する。すなわち大当たり終了後の変動表示が４０回目であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合にはステップＳＤ１９１３へ移行し、否定判定された場合にはステップＳＤ１９１２へ移行する。

【２６６８】

ステップＳＤ１９１２では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「１」であるか否かを判定する。すなわち「５０回目（初期値「５０」の場合）」又は「３０回目（初期値「３０」の場合）」であるか否かを判定する。

【２６６９】

ここで否定判定された場合にはステップＳＤ１９１６へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値（「１」、「４」、「２」又は「５」）をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。

【２６７０】

一方、ステップＳＤ１９１２にて肯定判定された場合、すなわち遊技状態特定カウンタＫｊの値が「１」である場合には、ステップＳＤ１９１３へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値を「７」に変更する。その後、ステップＳＤ１９１６へ移行し、この遊技状態判定値Ｘｊの値「７」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。

【２６７１】

さて上記ステップＳＤ１９０８で肯定判定され、移行したステップＳＤ１９１４では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「０」であるか否かを判定する。すなわち入賞サポートモードが、上記非報知演出の行われない「次回まで・高サポートモード」であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合には、遊技状態判定値Ｘｊの値「６」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。

【２６７２】

一方、ステップＳＤ１９１４にて否定判定された場合、すなわち非報知演出が行われる「次回まで・高サポートモード」である場合には、ステップＳＤ１９１５へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値を「５」に変更する。その後、ステップＳＤ１９１６へ移行し、この遊技状態判定値Ｘｊの値「５」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。これにより、「次回まで・高サポートモード」の状態であっても所定回数（本実施形態では２０回）の間は、抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の状態と同様の演出が行われることとなる。

【２６７３】
次に、通常処理の流れを図１２９のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳＤ２０１～ＳＤ２１０の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳＤ２１１，ステップＳＤ２１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【２６７４】
先ずステップＳＤ２０１では、前回の処理で更新された特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒや可変入賞装置３２、開閉役物３７Ｙ等の制御内容に基づいた制御信号を各装置に送信したり、コマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信したりする外部出力処理を実行する。以下により詳しい具体例をいくつか挙げる。
【２６７５】
例えば、上記各種検出スイッチの検知情報を基に、一般入賞口３１など各種入賞口への遊技球の入賞の有無を判定し、入賞有りの場合には該入賞に対応した個数に対応する賞球払出コマンドを払出制御装置３１１に対して送信する。
【２６７６】
また、エラー表示ランプ１０４を点滅させるためのコマンドなどが設定されている場合には、サブ制御装置２６２に対し該コマンドを出力する。
【２６７７】
また、外部出力処理では、上記抽選モードフラグや後述する大当たり中フラグなど各種情報を参酌して、遊技状態を把握させるための情報が遊技ホールのホールコンピュータへ外部出力される。さらには、ホールコンピュータへのエラー情報などの出力もこの出力処理において実行される。
【２６７８】
例えば、入賞エラーが検出された場合には、外部中継端子板２４０の所定の端子を介して、遊技ホールのホールコンピュータへオン信号（パルス信号）が出力され、入賞エラーがない場合には、オフ信号が出力される。
【２６７９】
また、演出表示装置４２による装飾図柄の変動表示に際して、変動パターンコマンド、図柄コマンド等をサブ制御装置２６２に送信する。これに対し、変動パターンコマンド、図柄コマンド等を入力したサブ制御装置２６２は、かかる各種コマンドに基づいて、演出表示装置４２の変動態様を決定し、該変動態様を演出表示装置４２において表示（変動表示）するように表示制御装置４５に対し指示を出す。
【２６８０】
ステップＳＤ２０２では、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新を実行する。より具体的には、他のカウンタと同様に、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値（本実施形態では１９８，２４０）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。
【２６８１】
続くステップＳＤ２０３では、払出制御装置３１１より受信した賞球計数信号を読み込む。次に、ステップＳＤ２０４では、払出制御装置３１１より受信した払出異常信号を読み込む。
【２６８２】
その後、ステップＳＤ２０５では、第１表示制御処理を実行する。この処理では、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいてどのような制御を行うか該特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの制御内容の設定が行われると共に、大当たり判定や演出表示装置４２における装飾図柄の変動パターンの設定などが行われる。この第１表示制御処理の詳細は後述する。
【２６８３】
ステップＳＤ２０６では、可変入賞装置制御処理を実行する。この処理では、可変入賞

装置３２においてどのような制御を行うか該可変入賞装置３２の制御内容の設定が行われる。これにより、大当たり状態や小当たり状態となった場合には、可変入賞装置３２の開閉シャッタ３２ｂの開閉処理が所定回数繰り返し実行される。可変入賞装置制御処理の詳細は後述する。

【２６８４】

ステップＳＤ２０７では、第２表示制御処理を実行する。この処理では、普通図柄表示装置４１においてどのような制御を行うか該普通図柄表示装置４１の制御内容の設定などが行われる。この第２表示制御処理の詳細は後述する。

【２６８５】

ステップＳＤ２０８では、開閉役物制御処理を実行する。この処理では、開閉役物３７Ｙにおいてどのような制御を行うか該開閉役物３７Ｙの制御内容の設定が行われる。この開閉役物制御処理の詳細は後述する。

【２６８６】

その後は、ステップＳＤ２０９において、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。ここでバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていなければ、ステップＳＤ２１０で、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、既に所定時間が経過していれば、ステップＳＤ２０１へ移行し、上記ステップＳＤ２０１以降の処理を繰り返し実行する。

【２６８７】

一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新を繰り返し実行する（ステップＳＤ２１１，ステップＳＤ２１２）。

【２６８８】

つまり、ステップＳＤ２１１では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が上限値（本例では５９９）に達した際０にクリアする。

【２６８９】

また、ステップＳＤ２１２では、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新を実行する（前記ステップＳＤ２０２と同様）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値（本例では１９８，２４０）に達した際それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の変更値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【２６９０】

ここで、ステップＳＤ２０１～ＳＤ２０９の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定ではなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち大当たり乱数カウンタＣＤ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２についてもランダムに更新することができる。

【２６９１】

さて、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば（ステップＳＤ２０９：ＹＥＳ）、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＤ２１３以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＤ２１３において各割込み処理の発生を禁止し、ステップＳＤ２１４において、ＣＰＵ５０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＤ２１５において、スタックポインタの値をバックアップエリア５０３ａに記憶する。その後、ステップＳＤ２１６において、電源が遮断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置

（払出制御装置３１１等）に対して送信する。そして、ステップＳＤ２１７でＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリア５０３ａに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。その後、ステップＳＤ２１８でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【２６９２】

なお、ステップＳＤ２０９の処理は、ステップＳＤ２０１～ＳＤ２０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるステップＳＤ２１１，ＳＤ２１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置２６１の通常処理において、各処理の終了時に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５０３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、主制御装置２６１の処理の負担を軽減することができる。さらに、データの記憶前に割込み処理の発生を禁止（ステップＳＤ２１３）するので、電源が遮断されたときのデータが変更されることを防止でき、電源遮断前の状態を確実に記憶することができる。

【２６９３】

次に、前記ステップＳＤ２０５の第１表示制御処理について図１３７のフローチャートを参照して説明する。

【２６９４】

図１３７において、ステップＳＤ８０１では、後述する各種当たり中フラグ（大当たり中フラグ及び小当たり中フラグ）を参照し、今現在、当たり状態中（大当たり状態中又は小当たり状態中）であるか否かを判定する。

【２６９５】

尚、当たり状態中（大当たり状態中、小当たり状態中）には、可変入賞装置３２が開状態となるラウンド期間と、ラウンド期間とラウンド期間の間において可変入賞装置３２が閉状態となるインターバル期間と、第１ラウンド開始前のオープニング期間（第１特別表示装置４３Ｌ又は第２特別表示装置４３Ｒにおいて変動表示が当たり（大当たり又は小当たり）に対応する態様で停止表示されてから可変入賞装置３２にて第１ラウンドが開始されるまでの間の所定期間）、最終ラウンド終了後のエンディング期間（最終ラウンドが終了し、可変入賞装置３２が閉状態となった後、第１特別表示装置４３Ｌ又は第２特別表示装置４３Ｒにて変動表示が開始可能となるまでの間の所定期間）とが含まれる。

【２６９６】

ステップＳＤ８０１で肯定判定された場合、すなわち当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する、一方、ステップＳＤ８０１で否定判定された場合には、ステップＳＤ８０２において、詳しくは後述する第１表示中フラグの設定状況を見て、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）にて変動表示中であるか否かを判定する。詳しくは、第１表示中フラグが設定されている場合（オン状態の場合）には変動表示中とみなされ、第１表示中フラグが解除されている場合（オフ状態の場合）には、変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。尚、詳しくは後述するが、第１表示中フラグは、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示を開始する際（ステップＳＤ９２０参照、ステップＳＤ８０７参照）にオンにされ、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示が停止表示される際（ステップＳＤ８１４参照）にオフにされる。

【２６９７】

そして、ステップＳＤ８０２で否定判定された場合、すなわち、当たり状態中でなくさらに変動表示中でもない場合には、ステップＳＤ８０３に進み、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示（第２変動表示）の保留数をカウントする下保留カウンタＮｂの値が０よりも大きいか否かを判定する。

【２６９８】
ステップＳＤ８０３で肯定判定された場合、すなわち、第２変動表示が１つでも保留記憶されている場合には、ステップＳＤ８０４において、下保留カウンタＮｂから１を減算する。尚、本実施形態では、ステップＳＤ８０３の判定処理により、第２変動表示が保留記憶されている場合には、第１変動表示を実行することなく第２変動表示を実行することとなる。つまり、第２変動表示よりも第１変動表示の方が早くに保留記憶された場合であっても、第２変動表示を優先して消化する（第１変動表示を後回しにする）構成となっている。
【２６９９】
続くステップＳＤ８０５では、第２特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。ステップＳＤ８０５の後、ステップＳＤ８０６において、第２保留ランプ４６ｂを点灯・消灯させる処理や、変動特定ランプ４０を赤色に発光させる処理を行ってから、ステップＳＤ８０７に移行する。
【２７００】
また、ステップＳＤ８０３で否定判定された場合、すなわち、第２変動表示が１つも保留記憶されていない場合には、ステップＳＤ８０８において、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示（第１変動表示）の保留数をカウントする上保留カウンタＮａが０よりも大きいか否かを判定する。該ステップＳＤ８０８で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。
【２７０１】
一方、ステップＳＤ８０８で肯定判定された場合には、ステップＳＤ８０９において、上保留カウンタＮａから１を減算する。続くステップＳＤ８１０では、第１特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。ステップＳＤ８１０の後、ステップＳＤ８１１において、第１保留ランプ４６ａを点灯・消灯させる処理や、変動特定ランプ４０を青色に発光させる処理を行ってから、ステップＳＤ８０７に移行する。尚、本実施形態では、特別変動保留エリアの実行エリアは１つであり、第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアに格納されているデータは、該データに基づく変動表示を行う際に、共通の実行エリアにシフトされることとなる。
【２７０２】
ステップＳＤ８０７では変動表示設定処理が行われる。ここで、変動表示設定処理の詳細について、図１３８を参照して説明する。先ずステップＳＤ９００の前処理において、小当たり判定処理や大当たり判定処理、遊技状態チェック処理などを実行する。
【２７０３】
小当たり判定処理では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が小当たりに対応する値であるか否かを判定し、小当たりに対応する値である場合には、小当たり当選フラグをオン設定する。尚、ここで特別変動保留エリアの実行エリアの小当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判定することで、小当たりに対応する変動表示であるか否かを判定することとしてもよい。また、小当たり予定フラグに関しては、上記小当たり当選フラグのオン設定後、オフされる。
【２７０４】
同様に、大当たり判定処理では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣＤ１の値が大当たりに対応する値であるか否かを判定し、大当たり

に対応する値である場合には、大当たり当選フラグをオン設定する。尚、ここで特別変動保留エリアの実行エリアの大当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別することで、大当たりに対応する変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。また、大当たり予定フラグに関しては、上記大当たり当選フラグのオン設定後、オフされる。

【２７０５】

上記小当たり判定処理や大当たり判定処理、大当たり種別判定処理、リーチ判定処理などが本実施形態における各種の抽選の一部を構成し、これを実行する主制御装置２６１の機能により抽選手段の一部が構成される。

【２７０６】

遊技状態チェック処理は、上記ステップＳＤ１０９の遊技状態チェック処理（図１３５参照）と同様の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【２７０７】

続くステップＳＤ９０１では、上記小当たり当選フラグがオンであるか否かを判定することで、変動表示が小当たりに対応するものであるか否かを判定する。

【２７０８】

ここで小当たりに対応するものであると判断された場合にはステップＳＤ９１０へ移行する。一方、小当たりでないと判断された場合には、ステップＳＤ９０２へ移行する。

【２７０９】

ステップＳＤ９０２では、上記大当たり当選フラグがオンであるか否かを判定することで、変動表示が大当たりに対応するものであるか否かを判定する。

【２７１０】

ここで大当たりに対応するものであると判断された場合にはステップＳＤ９０３へ移行する。一方、大当たりでも小当たりでもないと判断された場合、すなわち外れである場合には、ステップＳＤ９１２へ移行する。

【２７１１】

ステップＳＤ９０３では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶された上記各種確変大当たりフラグ（「１６Ｒ確変大当たりＡフラグ」、「１６Ｒ確変大当たりＢフラグ」、「４Ｒ確変大当たりＡフラグ」、「４Ｒ確変大当たりＢフラグ」）のいずれかがオンであるか否かを判定することで、変動表示が「確変大当たり」に対応したものであるか否かを判定する。

【２７１２】

ステップＳＤ９０３で肯定判定された場合、すなわち「確変大当たり」である場合には、ステップＳＤ９０４にて「確変大当たり」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。続けて、ステップＳＤ９０５にて「確変大当たり」に対応する図柄テーブルを参酌して大当たり図柄（本実施形態では奇数図柄か偶数図柄であるか）を決定し、これに対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ１」又は「ＢＺ２」）を設定する。その後、ステップＳＤ９２０へ移行する。

【２７１３】

ステップＳＤ９０３で否定判定された場合には、ステップＳＤ９０６に移行し、上記各種通常大当たりフラグ（「１６Ｒ通常大当たりＡフラグ」、「１６Ｒ通常大当たりＢフラグ」、「４Ｒ通常大当たりＡフラグ」、「４Ｒ通常大当たりＢフラグ」）のいずれかがオンであるか否かを判定することで、変動表示が「通常大当たり」に対応したものであるか否かを判定する。該ステップＳＤ９０６で肯定判定された場合、すなわち「通常大当たり」である場合には、ステップＳＤ９０７にて「通常大当たり」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。続けて、ステップＳＤ９０８にて「通常大当たり」に対応する図柄テーブルを参酌して大当たり図柄（本実施形態では奇数図柄か偶数図柄であるか）を決定し、これに対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ１」又は「ＢＺ２」）を設定する。その後、ステップＳＤ９２０へ移行する。

【２７１４】
但し、本実施形態では、上述したように演出表示装置４２において停止表示された図柄の種類によっては、大当たり終了後に付与される抽選モード等の遊技状態が判別不能となっている。つまり、「確変大当たり」であれば「奇数図柄」が停止表示され、「通常大当たり」であれば「偶数図柄」が停止表示されるといったように、変動パターンや停止図柄と、大当たり種別との関係が明確に対応付けられているわけではなく、本実施形態では、あくまでも上記各種テーブルにより、例えば「確変大当たり」であれば「奇数図柄」で停止表示されやすいなど、各種大当たりの種別によって所定の変動パターンや図柄の出現率が異なるようにテーブル分けされているだけである。従って、例えば大当たり時には「確変大当たり」や「通常大当たり」などの大当たり種別に関係なく、１つの大当たりテーブルを基に変動パターンや停止図柄を選出する構成としてもよい。
【２７１５】
また、ステップＳＤ９０６で否定判定された場合には、ステップＳＤ９０９に移行し、ＪＵＢ大当たりフラグがオンであるか否かを判定することで、変動表示が「ＪＵＢ大当たり」に対応したものであるか否かを判定する。該ステップＳＤ９０９で肯定判定された場合、すなわち「ＪＵＢ大当たり」である場合には、ステップＳＤ９１０へ移行する。
【２７１６】
ステップＳＤ９１０においては、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。その後、ステップＳＤ９１１にてチャンス図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ６」）を設定して、ステップＳＤ９２０へ移行する。
【２７１７】
また、ステップＳＤ９０２で否定判定された場合、すなわち「外れ」である場合には、ステップＳＤ９１２において、前後外れフラグがオンであるか否かを判定する。
【２７１８】
ステップＳＤ９１２で肯定判定された場合、すなわち、「前後外れリーチ」である場合には、ステップＳＤ９１３にて「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定するとともに前後外れフラグをオフする。続けてステップＳＤ９１４にて前後外れ図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ３」）に設定する。その後、ステップＳＤ９２０へ移行する。
【２７１９】
一方、ステップ９１２で否定判定された場合、ステップＳＤ９１５において、前後外れ以外フラグがオンであるか否かを判定する。該ステップＳＤ９１５で肯定判定された場合、すなわち、「前後外れ以外リーチ」である場合には、ステップＳＤ９１６にて「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定するとともに前後外れ以外フラグをオフする。続けて、ステップＳＤ９１７にて前後外れ以外図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ４」）に設定する。その後、ステップＳＤ９２０へ移行する。
【２７２０】
また、ステップＳＤ９１５で否定判定された場合、すなわち「完全外れ」である場合には、ステップＳＤ９１８にて「完全外れ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して外れ変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。続けて、ステップＳＤ９１９にて完全外れ図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ５」）に設定する。その後、ステップＳＤ９２０へ移行する。
【２７２１】
ここで、便宜上、変動パターンテーブル及び変動パターンコマンドについて説明する。本実施形態では、上述した「確変大当たり」に対応する変動パターンテーブル（以下、確変大当たり時・変動パターンテーブルという）、「通常大当たり」に対応する変動パターンテーブル、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターンテーブル、「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブル、「前後外れ以外リーチ」に対応する

変動パターンテーブル、並びに、「完全外れ」に対応する変動パターンテーブル（以下、完全外れ時・変動パターンテーブルという）がそれぞれ遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」）に応じて複数設けられている。

【２７２２】

例えば、確変大当たり時・変動パターンテーブルに関しては、図１５７（ａ）に示すように、基準アドレスとなる「１００番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の「通常状態」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶されている。

【２７２３】

同様に「１０１番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０２番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０３番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「３」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０４番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０５番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０６番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０７番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「７」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶されている。

【２７２４】

また、完全外れ時・変動パターンテーブルに関しては、図１５７（ｂ）に示すように、基準アドレスとなる「７００番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の「通常状態」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶されている。

【２７２５】

同様に「７０１番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０２番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０３番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「３」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０４番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０５番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０６番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０７番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「７」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶されている。

【２７２６】

図示は省略するが、その他の上記「通常大当たり」に対応する変動パターンテーブル、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターンテーブル、「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブル、並びに、「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターンテーブルに関しても、上記確変大当たり時・変動パターンテーブル、及び、完全外れ時・変動パターンテーブルの場合と同様に、遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」対応する複数のテーブル群が所定の基準アドレスから連番で格納されている。

【２７２７】

従って、上記ステップＳＤ９０４、ステップＳＤ９０７、ステップＳＤ９１０、ステップＳＤ９１３、ステップＳＤ９１６、ステップＳＤ９１８において変動パターンを決定する際には、まず上記遊技状態チェック処理（ステップＳＤ９００）において特定した遊技状態判定値Ｘｊを基に、複数のテーブル群の中から所定の遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」）に対応するテーブルを選出する処理を行う。この際、基準アドレス（例えば確変大当たり時・変動パターンテーブルの場合には「１００番地」）に対し、遊技状態判定値Ｘｊの値を加算することで、選出すべきテーブルの格納されたアドレスを特定することができる。つまり、遊技状態判定値Ｘｊの値がそのままオフセット値の役割を果たす。

【２７２８】
そして、選択された変動パターンテーブル（例えば、「１００番地」に格納された「通常状態（Ｘｊ＝０）」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブル：図１５８参照）を基に変動パターンを決定し、これに対応する変動パターンコマンドを設定する。
【２７２９】
本実施形態における変動パターンコマンドは、２バイト構成からなり、上位バイトにおける上位４ビットが、遊技状態を特定する情報によって構成されている。本実施形態では、上記遊技状態判定値Ｘｊの値がそのまま設定される。また、上位バイトの下位４ビットが、大当たり種別などを特定する情報によって構成されて、下位バイトの８ビットが、変動パターン（変動時間やリーチ種別等）を特定する情報によって構成されている。
【２７３０】
例えば、通常状態（Ｘｊ＝０）に係る確変大当たり時・変動パターンテーブル（図１５８参照）を参照して判るとおり、通常状態に係る確変大当たり時・変動パターンコマンドでは、上位バイトにおける上位４ビットに遊技状態判定値Ｘｊの値である「０」が設定され、続く下位４ビットに「確変大当たり」を示す「Ｆ」が設定されている。そして、残りの下位バイトの８ビットに対し、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値に対応した変動パターンを特定する値が設定される。尚、サブ制御装置２６２には、これらの変動パターンコマンドと装飾図柄の変動態様（演出パターン）との関係がテーブルで記憶されており、変動パターンコマンドを受信すると、該変動パターンコマンドに対応する変動パターン（演出パターン）が実行可能となる。
【２７３１】
次に、図柄コマンドについて詳しく説明する。図柄コマンドは、サブ制御装置２６２に停止図柄を決定させるためのコマンドである。本実施形態では、奇数大当たり図柄の組合わせ、偶数大当たり図柄の組合わせ、前後外れ図柄の組合わせ、前後外れ以外図柄の組合わせ、完全外れ図柄の組合わせ、チャンス図柄の組合わせという６つの区分を指定するものである。これらの区分は、例えば、「ＢＺ１」，「ＢＺ２」，「ＢＺ３」，「ＢＺ４」，「ＢＺ５」，「ＢＺ６」で示され、この内のいずれかが図柄コマンドとして設定される。一方、サブ制御装置２６２には、これらのコマンドと停止図柄との関係がテーブルで記憶されている。そして、サブ制御装置２６２は、図柄コマンドに対応する停止図柄を表示する。
【２７３２】
奇数大当たり図柄の組合わせは、１，３，５，７，９の数字のゾロ目からなる図柄の組合わせであり、奇数大当たり図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ１」が設定される。そして、サブ制御装置２６２は、図柄コマンドに奇数大当たり図柄を示す「ＢＺ１」が設定されている場合、１，３，５，７，９の数字のゾロ目からなる図柄の組合わせのうちの一つを停止図柄として決定する。
【２７３３】
偶数大当たり図柄の組合わせは、０，２，４，６，８の数字のゾロ目からなる図柄の組合わせであり、偶数大当たり図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ２」が設定される。そして、サブ制御装置２６２は、図柄コマンドに偶数大当たり図柄を示す「ＢＺ２」が設定されている場合、０，２，４，６，８の数字のゾロ目からなる図柄の組合わせのうちの一つを停止図柄として決定する。
【２７３４】
前後外れ図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」に対応するものであり、前後外れ図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ３」が設定される。
【２７３５】
前後外れ以外図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」に対応するものであり、前後外れ以外図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ４」が設定される。

【２７３６】
　完全外れ図柄の組合わせは、リーチ発生しない「完全外れ」に対応するものであり、完全外れ図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ５」が設定される。
【２７３７】
　また、チャンス図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ６」が設定される。ちなみに、チャンス図柄は１種類であり、本例では、上述したように各図柄表示領域にて停止表示される装飾図柄が上から「３」・「４」・「１」となっている。
【２７３８】
　なお、詳しくは後述するが、図柄コマンドに「ＢＺ３」～「ＢＺ５」が設定されている場合、サブ制御装置２６２は、対応するＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。具体的には、前後外れ図柄の組合わせを示す「ＢＺ３」が図柄コマンドに設定されると、該図柄コマンドを受信したサブ制御装置２６２は、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファに格納されている前後外れリーチに対応する図柄の組合わせを停止図柄として決定する。前後外れ以外図柄の組合わせを示す「ＢＺ４」が図柄コマンドに設定されると、ＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている前後外れ以外リーチに対応する図柄の組合わせを、サブ制御装置２６２が停止図柄として決定する。完全外れ図柄の組合わせを示す「ＢＺ５」が図柄コマンドに設定されると、ＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納されている完全外れに対応する図柄の組合わせを、サブ制御装置２６２が停止図柄として決定する。
【２７３９】
　また、図柄コマンドに「ＢＺ６」が設定されている場合、サブ制御装置２６２は、装飾図柄の組合わせとしてチャンス図柄を選択する。
【２７４０】
　尚、上述したように設定された変動パターンコマンド及び図柄コマンドは、後述する外部出力処理（ステップＳＤ２０１）において出力される。そして、これらのコマンドを入力したサブ制御装置２６２は、かかるコマンドに基づいて、演出表示装置４２の変動態様を決定し、該変動態様を演出表示装置４２において表示（変動表示）するように表示制御装置４５に対し指示を出す。
【２７４１】
　さて、ステップＳＤ９２０では、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて変動表示を行う条件が成立したことを示す開始設定処理を行う。この開始設定処理では、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて変動表示中であるか否かを示す第１表示中フラグがオンにされるとともに、第１表示タイマの設定処理が行われる。
【２７４２】
　第１表示タイマとは、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおける変動時間（変動表示の残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。
【２７４３】
　本実施形態における特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示時間は、上記変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２により選出される装飾図柄の変動パターンに対応した値が設定される。このような第１表示タイマの設定に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒに対し変動表示を開始する旨の制御信号が出力された場合には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて変動表示が開始される。そして、ステップＳＤ９２０の終了後、変動表示設定処理を終了する。
【２７４４】
　図１３７の説明に戻り、ステップＳＤ８０２で肯定判定された場合、すなわち変動表示中である場合には、ステップＳＤ８１２に進み、第１表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第１表示タイマの値が４ｍｓｅｃずつ減算されていく。例えば変動時間が１０秒（１００００ｍｓｅｃ）の場合には、第１表示タイマに対して「２５００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。

【２７４５】
続いてステップＳＤ８１３に進み、上記減算後の第１表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判定する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち第１表示タイマの値が「０」となった時にステップＳＤ８１３が肯定判定される。
【２７４６】
ステップＳＤ８１３で否定判定された場合には、ステップＳＤ８１７において、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示を継続して行うための切替表示設定を行い、本処理を終了する。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒに対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、第１表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの切替表示（変動表示）が実現される。
【２７４７】
一方、ステップＳＤ８１３で肯定判定された場合には、ステップＳＤ８１４において第１表示中フラグを解除（オフ）し、ステップＳＤ８１５において特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて停止表示を行うための停止表示設定を行う。
【２７４８】
尚、上記停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、特別表示装置４３Ｌ、４２Ｒに対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。例えば、「１６Ｒ確変大当たりＡ」である場合には「９－」を停止表示（例えば数秒間だけ点灯）させる。
【２７４９】
続いて、ステップＳＤ８１６において変動終了時設定処理を行った後、本処理を終了する。ここで、変動終了時設定処理について、図１３９を参照して説明する。
【２７５０】
先ず、ステップＳＤ１００１において、上記大当たり当選フラグ及び小当たり当選フラグを参酌し、停止表示が大当たり又は小当たりに対応するか否かを判定する。ここで、大当たり又は小当たりに対応する場合には、所定の作動条件の成立とみなしステップＳＤ１００２へ移行し、当たり設定を行う。
【２７５１】
具体的には、大当たり中フラグ、小当たり中フラグ、オープニングフラグ、第１開放中フラグ、第１可変タイマ、ラウンド数カウンタＲｘ及び入賞カウンタＶｘ等の設定処理を行うと共に、大当たり又は小当たりの開始及び当たり種別を告げるオープニングコマンドの設定処理なども行われる。そして、ステップＳＤ１００２の終了後、変動終了時設定処理を終了する。
【２７５２】
大当たり中フラグとは、大当たり状態中か否かを判定するための状態判別情報であり、ここでは大当たり状態の発生を示す「１」がフラグ値として設定される（オンされる）。尚、大当たり中フラグに代えて、大当たり用のラウンド数カウンタＲｘの値が０よりも大きいか否かを判別することにより、大当たり中であるか否かを判別する構成としてもよい。また、大当たり当選フラグに関しては、大当たり中フラグのオン設定後、オフされる。
【２７５３】
小当たり中フラグとは、小当たり状態中か否かを判定するための状態判別情報であり、ここでは大当たり中フラグと同様、小当たり状態の発生を示す「１」がフラグ値として設定される（オンされる）。尚、小当たり当選フラグに関しては、小当たり中フラグのオン設定後、オフされる。
【２７５４】
オープニングフラグとは、オープニング期間中か否かを判定するための状態判別情報であり、ここではオープニング期間中であることを示す「１」がフラグ値として設定される（オンされる）。
【２７５５】

第１開放中フラグとは、可変入賞装置３２が開状態中（ラウンド期間中）であるか否かを判定するための状態判別情報である。

【２７５６】

第１可変タイマとは、可変入賞装置３２の開放時間（ラウンド期間）や、ラウンド間のインターバル期間等を計測するための計測手段であり、開閉シャッタ３２ｂの開放開始又は開放終了から規定時間が経過したか否かを判定する際等に参酌される。ステップＳＤ１００２の当たり設定処理では、開閉パターン制御テーブル（図１５９参照）を参酌して、各種当たりに対応した所定値が設定される。

【２７５７】

例えば、「１６Ｒ確変大当たりＡ」のように初回が上記「長開放」の場合には、第１可変タイマに「７５００」が設定され、「ＪＵＢ大当たり」のように初回が上記「短開放」の場合には、第１可変タイマに「１００」が設定される。これにより、開閉シャッタ３２ｂの１開閉動作あたりの最大開放時間（規定時間）が「３０秒」又は「０．４秒」に設定されることとなる。つまり、可動制御部としての主制御装置２６１は、大当たり演出中に可動する開閉シャッタ３２ｂの一の可動態様である開閉パターンを、開閉パターン制御テーブルに記憶した複数の開閉パターン（ラウンド数）の中から決定して実行することとなる。

【２７５８】

尚、図１５９に示すように、特定情報としての開閉パターン制御テーブルには、設定情報として、各種当たり状態における特賞状態の発生回数（ラウンド数）や、各特賞状態（各ラウンド）における開閉シャッタ３２ｂの開放時間、各特賞状態間のインターバル時間などが予め設定されている。

【２７５９】

ラウンド数カウンタＲｘとは、大当たり状態中又は小当たり状態中に実行される特賞状態（ラウンド）の発生回数、つまり可変入賞装置３２の開閉処理（「長開放」又は「短開放」）の実行回数を判定するための状態判別情報である。ステップＳＤ１００２の当たり設定処理では、開閉パターン制御テーブル（図１５９参照）を参酌して、各種当たりに対応した初期値が設定される。例えば「１６Ｒ確変大当たりＡ」の場合には第２の特定期間である１６回を示す情報として「１６」が設定され、「４Ｒ確変大当たりＡ」の場合には第１の特定期間である４回を示す情報として「４」が設定される。また、「ＪＵＢ大当たり」の場合には、５回の「短開放」と１５回の「長開放」の合計である２０回を示す情報として「２０」が初期値として設定される。尚、上記大当たり種別判定処理によりラウンド数が決定され、該ラウンド数を示す情報が初期値として最初にセットされた後は、該セットされた情報が途中で増加することなく、該セットされた情報に基づき終了判定が行われることとなる。

【２７６０】

入賞カウンタＶｘとは、可変入賞装置３２へ入賞した遊技球の数を計数する入賞計数手段である。本実施形態では、タイマ割込み処理のスイッチ読込み処理（図１３０参照）に際して、可変入賞装置３２への入賞があったか否かをカウントスイッチ２２３の検出情報に基づき判定し、可変入賞装置３２への入賞があったと判定されると、入賞カウンタＶｘの値が１加算される。

【２７６１】

加えて、ステップＳＤ１００２の当たり設定処理では、開閉パターン制御テーブル（図１５９参照）を参酌して、開閉シャッタ３２ｂの１開閉動作（１ラウンド）あたりの可変入賞装置３２への最大入賞予定数である規定個数Ｖｏの設定を行う。規定個数Ｖｏは、上述したとおり、「長開放」又は「短開放」といった開放種別（一回の開閉動作に係る開閉部材の動作態様）ごとに予め定められている。例えば「長開放」であれば規定個数Ｖｏとして「１０」、「短開放」であれば規定個数Ｖｏとして「３」が設定される。

【２７６２】

さて、ステップＳＤ１００１において、停止表示が大当たり又は小当たりに対応しない

と判定された場合には、ステップＳＤ１００３へ移行する。
【２７６３】
ステップＳＤ１００３では、サポート回数カウンタのカウンタ値が「０」か否かを判定する。サポート回数カウンタとは、「高サポートモード」の継続期間（変動表示何回分か）を計測するための手段であり、後述するように大当たり終了後に、各種大当たりに対応する値がカウンタ値として設定される。
【２７６４】
ここで、サポート回数カウンタのカウンタ値が「０」の場合には、そのまま本処理を終了する。一方、サポート回数カウンタが設定されている場合（カウンタ値が「０」以外の場合）には、高サポートモードの設定中とみなし、ステップＳＤ１００４において、サポート回数カウンタの値を１減算する処理を行う。ステップＳＤ１００４では、上記遊技状態特定カウンタＫｊの値を１減算する処理も併せて行う。その後、ステップＳＤ１００５へ移行する。
【２７６５】
ステップＳＤ１００５では、サポート回数カウンタのカウンタ値が「０」か否かを判定する。つまり、今回の変動表示が、大当たり終了後（高サポートモードの付与後）、所定回数目の変動表示であったか否かを判定する。ここで、サポート回数カウンタの値が「０」であれば、ステップＳＤ１００６においてサポートモードフラグの値を「低サポートモード」を示す「Ａ０（Ｈ）」に切替える処理を行い、本処理を終了する。
【２７６６】
一方、ステップＳＤ１００５で、サポート回数カウンタのカウンタ値が「０」でないと判定された場合には、そのまま本処理を終了する。
【２７６７】
次に、上記ステップＳＤ２０６の可変入賞装置制御処理について図１４０のフローチャートを参照して説明する。
【２７６８】
まずステップＳＤ１２０１において各種当たり中フラグ（大当たり中フラグ及び小当たり中フラグ）を参照し、今現在、当たり状態中（大当たり状態中又は小当たり状態中）であるか否かを判定する。ここで否定判定された場合には、本処理をそのまま終了する。
【２７６９】
ステップＳＤ１２０１で肯定判定された場合には、続くステップＳＤ１２０２において、上記第１可変タイマの値を１減算する。
【２７７０】
続くステップＳＤ１２０３では、第１開放中フラグがオンであるか否か、すなわちラウンド期間中であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合には、ステップＳＤ１２０４に進み、第１可変タイマの値が「０」であるか否か、すなわちラウンド期間（「長開放」の場合は「３０秒」、「短開放」の場合は「０．４秒」）の終了タイミングであるか否かを判定する。
【２７７１】
ステップＳＤ１２０４にて否定判定された場合には、ステップＳＤ１２０５に進み、入賞カウンタＶｘの値が規定個数Ｖｏ以上であるか否か、すなわちラウンド期間中に可変入賞装置３２へ入賞した遊技球の球数が最大入賞予定数である規定個数Ｖｏ（「長開放」の場合は「１０個」、「短開放」の場合は「３個」）に達したか否かを判定する。ステップＳＤ１２０５にて否定判定された場合、すなわち可変入賞装置３２を閉状態とするタイミング（ラウンド期間の終了タイミング）が未だ到来していない場合には、そのまま本処理を終了する。
【２７７２】
一方、ステップＳＤ１２０４又はステップＳＤ１２０５にて肯定判定された場合、すなわちラウンド期間の終了タイミングである場合には、ステップＳＤ１２０６に進み、ラウンド数カウンタＲｘの値を１減算する。

【２７７３】
その後、ステップＳＤ１２０７に進み、ラウンド数カウンタＲｘの値が「０」であるか否か、すなわちラウンド（「長開放」や「短開放」）の実行回数が規定回数に達したか否かを判定機能部により判定する。つまり、当たり状態における一連のラウンド開閉動作の終了条件が成立しているか否かを判定する。
【２７７４】
尚、各ラウンド期間の終了タイミングは、遊技者がハンドル１８を操作して発射される遊技球の挙動や遊技領域に配設された釘４９等の状態によって変化する。そのため、各ラウンド期間は、その規定時間（「長開放」の場合は「３０秒」、「短開放」の場合は「０．４秒」）が経過して終了することもあれば、該規定時間が経過する前に大入賞口３２ａに規定個数（「長開放」の場合は「１０個」、「短開放」の場合は「３個」）の遊技球が入賞することを条件に終了することもある。つまり、当たり状態の終了条件の少なくとも１つは、遊技者による球発射操作に基づいて成立し得ると共に、その成立タイミングが変化することとなる。
【２７７５】
また、上記構成に代えて、上記ステップＳＤ１００２の当たり設定処理において、ラウンド数カウンタＲｘの値に初期値「０」を設定すると共に、上記ステップＳＤ１２０６においてラウンド数カウンタＲｘの値を１加算する処理を行い、上記ステップＳＤ１２０７において、ラウンド数カウンタＲｘの値が各種当たりに対応したラウンドの規定回数（例えば「１６Ｒ確変大当たりＡ」の場合には「１６」）に達したか否かを判定する構成としてもよい。
【２７７６】
但し、本実施形態では、大入賞口３２ａの閉鎖時（開閉シャッタ３２ｂが初期位置にある場合）にしか終了条件が成立しているか否かを判定しない構成となっている。これは、大入賞口３２ａの開放時には終了条件が成立し得ず、このタイミングで終了条件が成立しているか否かを判定することは非合理的で、結局は終了条件が成立し得るタイミングでの判定が必要となるためである。
【２７７７】
ステップＳＤ１２０７で肯定判定された場合には、ステップＳＤ１２０８においてエンディング設定処理を行い、本処理を終了する。つまり、閉鎖位置（初期位置）に位置する開閉シャッタ３２ｂの可動をそのまま停止させ一連のラウンド開閉動作を終了機能部により終了させる。
【２７７８】
尚、ステップＳＤ１２０８のエンディング設定処理では、第１開放中フラグをオフ、エンディングフラグをオンにすると共に、サブ制御装置２６２に対してエンディングを開始する旨の情報を伝えるエンディングコマンドの設定や、第１可変タイマに対し所定のエンディング期間（大当たり用のエンディング期間、又は、小当たり用のエンディング期間）に対応する値を設定する処理などを行う。
【２７７９】
一方、ステップＳＤ１２０７で否定判定された場合、すなわちラウンドの実行回数が規定回数に達していない場合には、ステップＳＤ１２０９において、停止制御となるインターバル設定処理を行い、本処理を終了する。
【２７８０】
尚、ステップＳＤ１２０９のインターバル設定処理では、第１開放中フラグをオフにすると共に、サブ制御装置２６２に対してインターバルを開始する旨の情報を伝えるインターバルコマンドの設定や、上記開閉パターン制御テーブル（図１５９参照）を参酌して、第１可変タイマに対し所定のインターバル期間（「３秒」又は「１秒」）に対応する値を設定する処理などを行う。
【２７８１】
さて、上記ステップＳＤ１２０３にて否定判定された場合、すなわちラウンド期間中以

外の所定期間（オープニング期間、インターバル期間、又は、エンディング期間）である場合には、ステップＳＤ１２１０に進み、第１可変タイマの値が「０」であるか否かを判定する。すなわち、前記所定期間（オープニング期間、インターバル期間、又は、エンディング期間）の終了タイミングであるか否かを判定する。

【２７８２】

ステップＳＤ１２１０にて否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＤ１２１０にて肯定判定された場合には、ステップＳＤ１２１１においてオープニングフラグ（ステップＳＤ１００２参照）がオンされているか否かを判定する。

【２７８３】

ステップＳＤ１２１１で肯定判定された場合、すなわちオープニング期間の終了タイミングである場合には、ステップＳＤ１２１２において、オープニング終了設定処理を行った後、本処理を終了する。

【２７８４】

ステップＳＤ１２１２のオープニング終了設定処理では、オープニングフラグをオフ、第１開放中フラグをオンすると共に、サブ制御装置２６２に対してラウンドを開始する旨の情報を伝えるラウンドコマンドの設定や、上記開閉パターン制御テーブル（図１５９参照）を参酌して、第１可変タイマに対し所定のラウンド期間（「長開放」の場合は「３０秒」、「短開放」の場合は「０．４秒」）に対応する値を設定する処理などを行う。

【２７８５】

一方、ステップＳＤ１２１１で否定判定された場合には、ステップＳＤ１２１３においてエンディングフラグ（ステップＳＤ１２０８参照）がオンされているか否かを判定する。ステップＳＤ１２１３で肯定判定された場合、すなわちエンディング期間の終了タイミングである場合には、ステップＳＤ１２１４において、エンディング終了設定処理（当たり状態の終了設定）を行い、本処理を終了する。

【２７８６】

ステップＳＤ１２１４のエンディング終了設定処理では、当たり中フラグ（大当たり中フラグ又は小当たり中フラグ）及びエンディングフラグをオフすると共に、サブ制御装置２６２に対して当たり状態が終了する旨の情報を伝える当たり終了コマンド（大当たり状態が終了する旨の情報を伝える大当たり終了コマンド、又は、小当たり状態が終了する旨の情報を伝える小当たり終了コマンド）を設定する処理などを行う。

【２７８７】

さらに、該エンディング終了設定処理では、抽選モードフラグの切替処理、サポートモードフラグの切替処理、サポート回数カウンタの設定処理、遊技状態通知コマンドの設定処理などが行われる。

【２７８８】

抽選モードフラグの切替処理では、上述した各種大当たりフラグに基づいて、抽選モードフラグの切替設定が行われる。これにより、大当たり終了後に「高確率モード」が設定される場合（各種「確変大当たりフラグ」又は「ＪＵＢ大当たりフラグ」がオン）には、「高確率モード」の発生を示す「５３（Ｈ）」がフラグ値として設定される。一方、「低確率モード」が設定される場合（各種「通常大当たりフラグ」がオン）には、「低確率モード」の発生を示す「５０（Ｈ）」がフラグ値として設定される。

【２７８９】

但し、小当たり中フラグがオンの場合（大当たり中フラグがオフの場合）には、抽選モードフラグの切替処理は行われず、元のモードに係るフラグ値がそのまま設定される。例えば小当たり状態の発生前に「高確率モード」が設定されている場合（抽選モードフラグのフラグ値「５３（Ｈ）」）には、小当たり終了後も、そのまま「高確率モード（抽選モードフラグのフラグ値「５３（Ｈ）」）が設定される。

【２７９０】

サポートモードフラグの切替処理では、上述した各種大当たりフラグに基づいて、サポートモードフラグの切替設定が行なわれる。これにより、大当たり終了後に「２０回・高

サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合にはフラグ値として「Ａ１（Ｈ）」が設定され、「３０回・高サポートモードＳ」の場合にはフラグ値として「Ａ２（Ｈ）」が設定され、「次回まで・高サポートモード」である場合にはフラグ値として「Ａ３（Ｈ）」が設定される。

【２７９１】

サポート回数カウンタの設定処理では、上述した各種大当たりフラグに基づいて、サポート回数カウンタの切換設定が行われる。これにより、大当たり終了後に「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合には、サポート回数カウンタの値としてそれぞれ変動表示２０回分に相当する「２０」、変動表示３０回分に相当する「３０」、変動表示４０回分に相当する「４０」又は変動表示５０回分に相当する「５０」が設定される。また、「３０回・高サポートモードＳ」が付与される場合には、サポート回数カウンタの値として変動表示３０回分に相当する「３０」が設定される。「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、サポート回数カウンタの値に、事実上到達し得ない値（例えば、変動表示９９９９９回分に相当する「９９９９９」）が設定される。

【２７９２】

遊技状態通知コマンドとは、サブ制御装置２６２に対し、大当たり終了後に設定される遊技状態を通知するためのコマンドである。該コマンドを設定するにあたり、まず遊技状態チェック処理を行う。該遊技状態チェック処理は上記ステップＳＤ１０９の遊技状態チェック処理（図１３５参照）と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【２７９３】

そして、遊技状態通知コマンドには、上記遊技状態チェック処理により把握された新たな遊技状態に係る遊技状態判定値Ｘｊが含まれる。後述するように、これを受信したサブ制御装置２６２は、自身の把握している遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊ）を新たな遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊ）に切換える。尚、遊技状態通知コマンドを省略し、これに代えて、例えば大当たり状態の終了を告げる大当たり終了コマンド等に遊技状態判定値Ｘｊが含まれる構成としてもよい。

【２７９４】

尚、各種「大当たりフラグ」に関しては、上記抽選モードフラグの切替処理など各種処理の終了後、オフされる。また、図１３９の変動終了時設定処理において当たり設定（ステップＳＤ１００２）が行われた場合に、抽選モードフラグを一度リセットし（「５０（Ｈ）」を設定する）、大当たり中又は小当たり中は「高確率モード」が中断する構成としてもよい。

【２７９５】

ステップＳＤ１２１３で否定判定された場合、すなわちインターバル期間の終了タイミングである場合には、ステップＳＤ１２１５においてラウンド開始処理を行った後、本処理を終了する。

【２７９６】

ステップＳＤ１２１５のラウンド開始処理では、第１開放中フラグをオンすると共に、サブ制御装置２６２に対してラウンドを開始する旨の情報を伝えるラウンドコマンドの設定を行う。

【２７９７】

さらに、該ラウンド開始処理では、上記開閉パターン制御テーブル（図１５９参照）を参酌して、次のラウンドに係る開放時間（「長開放」の場合は「３０秒」、「短開放」の場合は「０．４秒」）に対応する値を第１可変タイマに設定する処理や、次のラウンドに係る規定個数Ｖｏ（「長開放」の場合は「１０個」、「短開放」の場合は「３」）を設定する処理、入賞カウンタＶｘの値を「０」にリセットする処理などが行われる。

【２７９８】

尚、第１開放中フラグのオンオフ状況に基づき、次回の通常処理の外部出力処理におい

て、可変入賞装置３２に対し各種制御信号が出力される。第１開放中フラグがオンの場合には可変入賞装置３２に対し開閉シャッタ３２ｂを開放する旨の制御信号が出力され、大入賞口３２ａが開状態となる。同時に、大入賞口３２ａ内に設けられたＬＥＤ等の発光手段を発光させる制御を行い、遊技者に大入賞口３２ａを視認しやすくする。一方、第１開放中フラグがオフの場合には可変入賞装置３２に対し開閉シャッタ３２ｂを閉鎖する旨の制御信号が出力され、大入賞口３２ａが閉状態となる。同時に、前記ＬＥＤ等の発光手段を消灯させる制御を行う。

【２７９９】

次に、前記ステップＳＤ２０７の第２表示制御処理について図１４１のフローチャートを参照して説明する。

【２８００】

図１４１において、ステップＳＤ２１０１では、普通図柄表示装置４１にて変動表示中であるか否かを示す第２表示中フラグの設定状況を見て普通図柄表示装置４１による変動表示中であるか否かを判定する。詳しくは、第２表示中フラグがオンである場合には普通図柄表示装置４１において変動表示中であるとみなされ、第２表示中フラグがオフである場合には、普通図柄表示装置４１において変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。

【２８０１】

ステップＳＤ２１０１で否定判定された場合には、ステップＳＤ２１０２に進み、普通保留カウンタＮｃの値が０よりも大きいか否かを判定する。このとき、普通保留カウンタＮｃの値が０である場合には、そのまま本処理を終了する。

【２８０２】

また、変動表示中でなく且つ普通保留カウンタＮｃの値＞０であれば、ステップＳＤ２１０３に進む。ステップＳＤ２１０３では、普通保留カウンタＮｃから１を減算する。ステップＳＤ２１０４では、普通変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、普通変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【２８０３】

その後、ステップＳＤ２１０５では、開始設定処理を実行する。この処理では、普通図柄表示装置４１において変動表示を行う条件が成立したことを示す処理を行う。詳しくは、第２表示中フラグをオンにするとともに、第２表示タイマの設定処理が行われる。第２表示タイマとは、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間（残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。

【２８０４】

本実施形態では、「低サポートモード」中において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間が２秒と設定されているため、第２表示タイマには「５００」が設定される。また、「高サポートモード」中においては、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間が０．４秒と設定されているため、第２表示タイマに「１００」が設定される。

【２８０５】

該開始設定処理における設定に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し変動表示を開始する旨の制御信号が出力された場合には、普通図柄表示装置４１において変動表示が開始される。上述したように普通図柄表示装置４１は、普通図柄として「○」又は「×」を点灯表示するように構成されており、表示されているのが「○」であれば「×」、「×」であれば「○」へ切換え表示する。そして、ステップＳＤ２１０５の終了後、第２表示制御処理を終了する。

【２８０６】

さて、ステップＳＤ２１０１で肯定判定された場合、すなわち普通図柄表示装置４１にて変動表示中である場合には、ステップＳＤ２１０６に進み、第２表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第２表示タイマの値が１減算される。

【２８０７】

続いてステップＳＤ２１０７に進み、第２表示タイマの値が「０」であるか否か、すなわち、変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳＤ２１０７で肯定判定された場合には、ステップＳＤ２１０８において第２表示中フラグをオフし、ステップＳＤ２１０９において普通図柄表示装置４１にて停止表示を行うための普通図柄停止表示設定を行う。そして、この普通図柄停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。すなわち、当選である場合には「○」図柄（当選図柄）を停止表示（例えば数秒間だけ点灯）させ、外れである場合には「×」図柄を停止表示させる。

【２８０８】

なお、上述したように、普通変動保留エリアの実行エリアに格納されている普通図柄乱数カウンタＣＤ４の値に基づいて当選か否かが判定される。

【２８０９】

具体的には、普通図柄乱数カウンタＣＤ４の数値０～９のうち、当選値は「低サポートモード」において「０，１」の２個であり、「高サポートモード」において「０～７」の８個である。

【２８１０】

続いてステップＳＤ２１１０に進み、変動終了時設定処理を行い、本処理を終了する。この処理において、停止表示が当選に対応する場合には、開閉役物３７Ｙの開閉処理を行うための設定処理を行う。具体的には、第２開放中フラグをオンにして、第２可変タイマに開放時間を設定する。

【２８１１】

第２開放中フラグとは、開閉役物３７Ｙが開状態中であるか否かを判定するための状態判別情報である。

【２８１２】

第２可変タイマとは、開閉役物３７Ｙの開放時間（残余時間）を計測する手段であり、開放開始から規定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。尚、本実施形態では、「高サポートモード」と「低サポートモード」とで開閉役物３７Ｙの開放時間が異なり、「高サポートモード」においては、第２可変タイマに対して「１０００」が設定され、「低サポートモード」においては、第２可変タイマに対して「１００」が設定される。

【２８１３】

一方、ステップＳＤ２１０７で否定判定された場合には、ステップＳＤ２１１１において、普通図柄表示装置４１の変動表示を継続して行うための切替表示設定を行い、本処理を終了する。そして、この切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。具体的には、現在の点灯が「○」であれば「×」、「×」であれば「○」へ切換え表示する。これによって、第２表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に普通図柄表示装置４１の変動表示が実現される。

【２８１４】

次に上記ステップＳＤ２０８の開閉役物制御処理について図１４２のフローチャートを参照して説明する。

【２８１５】

まず、ステップＳＤ２２０１において開閉役物３７Ｙが開状態であるか否かを示す第２開放中フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、第２開放中フラグがオンではない（開閉役物３７Ｙが閉状態である）と判定された場合、そのまま本処理を終了する。

【２８１６】

一方、上記ステップＳＤ２２０１において肯定判定された場合、すなわち第２開放中フ

ラグがオンである場合は開閉役物３７Ｙが開状態であるとみなし、ステップＳＤ２２０２において第２可変タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第２可変タイマの値が１ずつ減算されていく。

【２８１７】

続いてステップＳＤ２２０３に進み、上記減算後の第２可変タイマの値を参酌して、規定された開放時間が経過したか否かを判定する。ここでは、規定された開放時間を経過した時、すなわち第２可変タイマの値が「０」となった時にステップＳＤ２２０３が肯定判定される。ここで否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【２８１８】

一方、ステップＳＤ２２０３で肯定判定された場合にはステップＳＤ２２０４へ移行し、ステップＳＤ２２０４にて終了設定処理を行ってから、本処理を終了する。ステップＳＤ２２０４の終了設定処理では、第２開放中フラグをオフする処理が行われる。

【２８１９】

尚、第２開放中フラグのオンオフ状況に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、開閉役物３７Ｙに対し各種制御信号が出力される。第２開放中フラグがオンの場合には開閉役物３７Ｙに対し可動羽根３７Ｙａを開放する旨の制御信号が出力され、開閉役物３７Ｙが開状態となる。一方、第２開放中フラグがオフの場合には開閉役物３７Ｙに対し可動羽根３７Ｙａを閉鎖する旨の制御信号が出力され、開閉役物３７Ｙが閉状態となる。これにより、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞が不可能となる。

【２８２０】

次に、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される払出制御について説明する。説明の便宜上、まず図１４３を参照して受信割込み処理を説明し、その後、図１４４を参照してメイン処理を説明する。

【２８２１】

図１４３は、払出制御装置３１１により実行される受信割込み処理を示すフローチャートである。受信割込み処理は、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信した場合に割り込んで実行される処理である。主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されたことを払出制御装置３１１が確認すると、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される他の処理を一端待機させ、受信割込み処理が実行される。受信割込み処理が実行されると、まずステップＳＤ３００１において主制御装置２６１から送信されたコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファに記憶し、ステップＳＤ３００２において主制御装置２６１からコマンドが送信されたことを記憶するためにコマンド受信フラグをオンして、本受信割込み処理を終了する。上述したように、コマンドがコマンドバッファに記憶される場合には、記憶ポインタが参照されて所定の記憶領域に記憶されると共に、次に受信したコマンドを次の記憶領域に記憶させるために記憶ポインタが更新される。

【２８２２】

なお、本実施形態では、主制御装置２６１から送信されるコマンドの受信処理は、そのコマンドが受信されたときに実行される割込処理で行われるものとしたが、例えば、図１４５に示したタイマ割込処理において、コマンド判定処理（ステップＳＤ３２０１）が行われる前に、コマンドが受信されたか否かを確認し、コマンドが受信されている場合にはそのコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファへ記憶してコマンド受信フラグをオンするとともに、コマンドが受信されていない場合にはコマンド判定処理へ移行するものとしてもよい。かかる場合には、所定間隔毎に入出力ポートのコマンド入力に対応するポートを確認することで、コマンドが受信されたか否かを確認する。

【２８２３】

次に、払出制御装置３１１のメイン処理について図１４４を参照して説明する。図１４４は、払出制御装置３１１のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【２８２４】

先ず始めに、ステップＳＤ３１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。そして、ステップＳＤ３１０３でＲＡＭアクセスを許可すると共に、ステップＳＤ３１０４で外部割込みベクタの設定を行う。

【２８２５】

その後、ステップＳＤ３１０６では、ＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。そして、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＤ３１０７でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＤ３１０８で、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判定する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５１３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【２８２６】

ステップＳＤ３１０６で電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップＳＤ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合には、ステップＳＤ３１１５以降のＲＡＭ５１３の初期化処理へ移行する。

【２８２７】

ステップＳＤ３１１５ではＲＡＭ５１３の全領域を０にクリアし、ステップＳＤ３１１６ではＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＤ３１１７ではＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＤ３１１４へ移行して割込みを許可する。

【２８２８】

一方、ステップＳＤ３１０６で電源断の発生情報が設定されていること、及びステップＳＤ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＤ３１０９で電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＤ３１１０で電源断の発生情報をクリアし、ステップＳＤ３１１１で賞球の払出を許可する払出許可フラグをクリアする。また、ステップＳＤ３１１２では、ＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＤ３１１３では、使用レジスタをＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａから復帰させる。さらに、ステップＳＤ３１１４では、割込みを許可する。

【２８２９】

ステップＳＤ３１１４で割込みが許可された後は、ステップＳＤ３１２２の処理において、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。ここで、電源断の発生情報が設定されていれば、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＤ３１２３以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＤ３１２３において各割込み処理の発生を禁止し、次のステップＳＤ３１２４において後述するコマンド判定処理を実行する。その後、ステップＳＤ３１２５でＣＰＵ５１１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＤ３１２６でスタックポインタの値をバックアップエリア５１３ａに記憶し、ステップＳＤ３１２７でＲＡＭ判定値を算出してバックアップエリア５１３ａに保存し、ステップＳＤ３１２８でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５１３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【２８３０】

なお、ステップＳＤ３１２２の処理は、電源投入時に行われる処理の終了後に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５１３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、払出制御装置３１１の処理の負担を軽減することができる。

【２８３１】
次に、図１４５のフローチャートを参照して、払出制御装置３１１のタイマ割込み処理を説明する。このタイマ割込み処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【２８３２】
タイマ割込み処理では、まず、主制御装置２６１からのコマンドを取得し、そのコマンドの判定処理を行う（ステップＳＤ３２０１）。このコマンド判定処理について図１４６を参照して以下に説明する。
【２８３３】
図１４６は、払出制御装置３１１により行われるコマンド判定処理を示すフローチャートである。コマンド判定処理（ステップＳＤ３１２４，ＳＤ３２０１）では、まず、ステップＳＤ３３０１においてコマンド受信フラグがオンされているか否かを判定する。コマンド受信フラグは、上述した受信割込み処理（図１４３参照）において主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信したときにオンされる。
【２８３４】
ステップＳＤ３３０１においてコマンド受信フラグがオフと判定されれば、新たなコマンドを主制御装置２６１から受信していないので、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＤ３３０１でコマンド受信フラグがオンと判定されれば、ステップＳＤ３３０２において、その受信したコマンドをＲＡＭ５１３から読み出し、ステップＳＤ３３０３においてコマンド受信フラグをオフする。ステップＳＤ３３０３においてコマンド受信フラグをオフすることにより、新たにコマンドが受信されるまで、ステップＳＤ３３０２～ステップＳＤ３３１１の処理をスキップできるので、払出制御装置３１１の制御を軽減することもできる。
【２８３５】
ステップＳＤ３３０４～ステップＳＤ３３０６の処理でＲＡＭ５１３から読み出されたコマンドの種類が判別される。ステップＳＤ３３０４では主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＤ３３０５では払出復帰コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＤ３３０６では賞球コマンドであるか否かが判定される。
【２８３６】
主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであれば、ステップＳＤ３３０７で既に払出許可フラグがオンされているか否かが判定され、払出許可フラグがオフされていれば、電源投入時に主制御装置２６１からＲＡＭ５１３の初期化が指示されていることになるので、ステップＳＤ３３０８でＲＡＭ５１３のスタックエリア以外となる作業領域（エリア）を０にクリアし、ステップＳＤ３３０９でＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＤ３３１１で払出許可フラグをオンして、賞球の払出許可が設定される。
【２８３７】
上述したように、主制御装置２６１は、払出初期化コマンドを送信した後に、ＲＡＭ５０３の初期化処理を行っており、払出制御装置３１１は、払出初期化コマンドを受信した後に、ＲＡＭ５１３の初期化処理を行っているので、ＲＡＭ５０３が初期化されるタイミングと、ＲＡＭ５１３が初期化されるタイミングとが略同時期となる。よって、初期化のタイミングがずれることにより、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信したとしても、ＲＡＭ５１３が初期化されてしまい、受信したコマンドに対応する制御が行えない等の弊害の発生を防止することができる。また、ＲＡＭ５１３が初期化された後に、払出許可フラグをオンするので、賞球の払出許可を確実に設定することができる。
【２８３８】
一方、ステップＳＤ３３０７で既に払出許可フラグがオンされていれば、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリアと、ＲＡＭ５１３の初期化処理とを行わずに、本コマンド判定処理を

終了する。すなわちステップＳＤ３３０７の処理は、払出許可フラグが設定された状態でＲＡＭ５１３が初期化されることを禁止している。なお、払出初期化コマンドは、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ３２３がオンされている場合のみ送信されるコマンドであるので、払出許可フラグがオンされた状態で受信することはなく、かかる場合には、ノイズなどの影響によって払出制御装置３１１が払出初期化コマンドとして認識してしまったことが考えられる。よって、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリア（ステップＳＤ３３０８）と、ＲＡＭ５１３の初期値設定（ステップＳＤ３３０９）を実行すると、賞球が残っている場合に払出されないなどの弊害が生じて遊技者に損失を与えてしまうが、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３が初期化されることを防止しているので、遊技者に損失を与えることを防止できる。

【２８３９】

また、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出復帰コマンドであれば（ステップＳＤ３３０４：ＮＯ、ステップＳＤ３３０５：ＹＥＳ）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰するので、賞球の払出を許可するためにステップＳＤ３３１１で払出許可フラグをオンする。すなわち、電源断の発生情報があり、主制御装置２６１と払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰した場合には、賞球の払出が許可される。ステップＳＤ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【２８４０】

さらに、主制御装置２６１から送信されたコマンドが賞球コマンドであれば（ステップＳＤ３３０５：ＮＯ、ステップＳＤ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳＤ３３１０において、受信した賞球個数を総賞球個数に加算して記憶し、賞球の払出を許可するためにステップＳＤ３３１１で払出許可フラグをオンする。この際、払出制御装置３１１は、コマンドバッファ（リングバッファ）に記憶された賞球コマンドを順次読み出し、該コマンドに対応する賞球個数を、所定のバッファ領域に記憶される総賞球個数に加算して記憶する。主制御装置２６１から送信される賞球コマンドに基づいて賞球個数に対応した賞球の払出しが行われるので、賞球コマンドは、賞球コマンドは賞球の払出しを指示する払出指示コマンドである。また、賞球コマンドが受信された場合には、即座に払出許可が設定されるので、入賞に対して早期に賞球の払出しを行うことができる。ステップＳＤ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【２８４１】

なお、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドでもなく（ステップＳＤ３３０４：ＮＯ）、払出復帰コマンドでもなく（ステップＳＤ３３０５：ＮＯ）、賞球コマンドでもなければ（ステップＳＤ３３０６：ＮＯ）、払出許可フラグをオンすることなく、コマンド判定処理を終了する。

【２８４２】

ここで、図１４５のフローチャートに戻って説明する。コマンド判定処理が終わると、ステップＳＤ３２０２において、コマンド判定処理で払出許可フラグがオンされたか否かが判定される。ここで、払出許可フラグがオンされていなければ、そのまま本処理を終了する。つまり、主制御装置２６１からコマンドが送信される前に賞球の払出しが行われることを防止することができる。

【２８４３】

一方、ステップＳＤ３２０２で肯定判定されれば、ステップＳＤ３２０３で発射制御装置３１２に対して発射許可の設定を行い、ステップＳＤ３２０４で状態復帰スイッチ３２１をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。この処理により、例えば払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復

帰）が図られる。
【２８４４】
その後、ステップＳＤ３２０５では、下皿１５の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿１５の満タン状態を判定し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、ステップＳＤ３２０６では、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態（球切れ状態）又はタンク球無し解除状態（球有り状態）の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判定し、タンク球無しになった特、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった特、タンク球無し解除状態の設定を実行する。
【２８４５】
その後、ステップＳＤ３２０７では、例えばエラー状態のように報知すべき状態の有無を判定し、報知すべき状態が有る場合には報知する。
【２８４６】
続いて賞球及び貸球の払出制御処理を実行する。詳しくは、ステップＳＤ３２０８で払出個数設定処理を行い、ステップＳＤ３２０９においてモータ制御状態取得処理を行い、ステップＳＤ３２１０においてモータ駆動処理を行う。
【２８４７】
ステップＳＤ３２１１では、状態復帰スイッチ３２１をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータ３５８ａを駆動させ球抜き処理を実行する。続くステップＳＤ３２１２では、球詰まり状態であることを条件にバイブレータ３６０の制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、本タイマ割込み処理の先頭に戻る。
【２８４８】
次に、サブ制御装置２６２の通常処理について図１４７を参照しつつ説明する。尚、この通常処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理である。
【２８４９】
この通常処理では、先ずステップＳＤ３９０１において、入出力ポート５５４のコマンド入力に対応するポートを確認し、主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されているか否かを判定する。
【２８５０】
コマンドが受信されている場合には、ステップＳＤ３９０２においてそのコマンドをＲＡＭ５５３のコマンドバッファへ記憶する。ＲＡＭ５５３のコマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。
【２８５１】
尚、リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出しとが行われる。
【２８５２】
続くステップＳＤ３９０３では、コマンド判定処理を行う。ここで、コマンド判定処理について図１５０を参照して説明する。
【２８５３】
まずステップＳＤ４１０１において、その受信したコマンドをＲＡＭ５５３のコマンドバッファから読み出す。続くステップＳＤ４１０２では該コマンドが初期化コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＤ４１０３では復帰コマンドであるか否かが判定され、

ステップＳＤ４１０４では保留制御コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＤ４１１０では遊技状態通知コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＤ４１１１では変動パターンコマンドであるか否かが判定され、ステップＳＤ４１１２では図柄コマンドであるか否かが判定される。

【２８５４】

尚、当たり演出に関連するコマンド（オープニングコマンド、ラウンドコマンド、インターバルコマンド、エンディングコマンド、大当たり終了コマンド、小当たり終了コマンドなど）に関しては、ステップＳＤ３９０３のコマンド判定処理において、コマンド判定は行われるものの、これに対応する処理は実行されず、後述するステップＳＤ３９０７の表示設定処理（当たり中表示処理）において、これらのコマンドに対応する処理が行われる。

【２８５５】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが初期化コマンドであれば、電源投入時に主制御装置２６１からＲＡＭ５５３の初期化が指示されていることになるので、ステップＳＤ４１０５でＲＡＭ５５３をクリアし、ステップＳＤ４１０６でＲＡＭ５５３の初期値を設定する。これにより、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアには、初期設定である「通常状態」に対応する遊技状態判定値Ｘｊの値「０」が記憶される。その後、本処理を終了する。

【２８５６】

また、主制御装置２６１から送信されたコマンドが復帰コマンドであれば（ステップＳＤ４１０２：ＮＯ、ステップＳＤ４１０３：ＹＥＳ）、主制御装置２６１が電源遮断前の状態に復帰するので、バックアップ機能を持たないサブ制御装置２６２は、ステップＳＤ４１０７にて、該復帰コマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値（「０」～「７」のいずれか）を読み出し、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに記憶する。その後、本処理を終了する。

【２８５７】

さらに、主制御装置２６１から送信されたコマンドが保留制御コマンドであれば（ステップＳＤ４１０３：ＮＯ、ステップＳＤ４１０４：ＹＥＳ）、ステップＳＤ４１０８において、該保留制御コマンドに含まれる各種情報（大当たり判別情報や大当たり種別情報、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢどちらの入賞を契機とする変動表示であるかを示す情報など）をサブ変動保留エリアに格納する格納処理を行い、本処理を終了する。

【２８５８】

サブ変動保留エリアは、主制御装置２６１の特別変動保留エリアに対応して設けられている。つまり、サブ変動保留エリアは、上始動入賞口３３ＹＡに対応する第１サブ変動保留エリア及び下始動入賞口３３ＹＢに対応する第２サブ変動保留エリアと、１つのサブ実行エリアとを備え、該２つのサブ変動保留エリアは、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備えている。

【２８５９】

各保留エリアには、保留制御コマンドの受信履歴（受信順序）や、該保留制御コマンドに含まれる遊技球の入賞履歴（始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢどちらへの入賞に基づくものなのか等）に従って、演出表示装置４２にて実行される変動表示に関連する情報（大当たり判別情報や大当たり種別情報など）が時系列的に格納される。これにより、サブ制御装置２６２は、変動表示の保留数やその内容を把握することができる。

【２８６０】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが遊技状態通知コマンドであれば（ステップＳＤ４１０４：ＮＯ、ステップＳＤ４１１０：ＹＥＳ）、ステップＳＤ４１０７にて、該遊技状態通知コマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値（「０」～「７」のいずれか）を読み出し、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに記憶する。その後、本処理を終了する。

【２８６１】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップＳＤ４１１０：ＮＯ、ステップＳＤ４１１１：ＹＥＳ）、演出表示装置４２にて変動表示を開始するタイミングであるので、ステップＳＤ４１１３にて開始設定処理を行い、ステップＳＤ４１１４へ移行する。

【２８６２】

ステップＳＤ４１１３の開始設定処理では、演出表示装置４２にて行う変動表示に係る各種設定を行う。

【２８６３】

この開始設定処理では、まず主制御装置２６１の特別変動保留エリアの場合と同様、サブ変動保留エリアに格納されたデータをサブ実行エリア側へ順にシフトさせる処理を実行する。続いて、上記受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間を変動表示タイマに設定する。変動表示タイマは、演出表示装置４２における変動時間（変動表示の残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。

【２８６４】

また、開始設定処理では、演出表示装置４２にて変動表示中であるか否かを判定する際に参酌される変動表示中フラグがオンされる。

【２８６５】

本実施形態では、変動パターンコマンドに記憶された変動パターン情報に基づき、装飾図柄の変動表示に係る演出パターンを選出し、当たり種別情報（「外れ」を含む）に基づき、変動時間経過後に停止表示する停止図柄（停止図柄の組合わせ）を決定する。ここで決定された演出パターンや停止図柄に関する情報は、サブ変動保留エリアのサブ実行エリアに追記される。尚、変動時間情報と演出パターンとの対応関係や、大当たり種別情報と停止図柄との対応関係は、サブ制御装置２６２のＲＯＭ５５２にテーブルで記憶されている。

【２８６６】

尚、サブ制御装置２６２においても、主制御装置２６１と同様、「確変大当たり」に対応する変動パターン、「通常大当たり」に対応する変動パターン、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターン、「前後外れリーチ」に対応する変動パターン、「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターン、並びに、「完全外れ」に対応する変動パターンに関して、それぞれ遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」対応する複数のテーブル群が所定の基準アドレスから連番で格納されている。

【２８６７】

つまり、サブ制御装置２６２は、演出表示装置４２における表示態様の決定に際し、変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊを基に、複数のテーブル群の中から所定の遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」）に対応するテーブルを選出することとなる。この際、基準アドレスに対し、遊技状態判定値Ｘｊの値を加算することで、選出すべきテーブルの格納されたアドレスを特定することに関しては、上記変動パターンテーブルを選出する際と同様である。

【２８６８】

従って、サブ制御装置２６２が、本実施形態における表示制御部を構成し、主制御装置２６１による当たり抽選結果に応じて、演出表示装置４２で実行する一の特定演出である装飾図柄の変動表示に係る演出パターンを複数の演出表示態様の中から決定して実行することとなる。

【２８６９】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが図柄コマンドであれば（ステップＳＤ４１１１：ＮＯ、ステップＳＤ４１１２：ＹＥＳ）、ステップＳＤ４１１６において図柄設定処理を行い、本処理を終了する。

【２８７０】

ステップＳＤ４１１６の図柄設定処理では、サブ変動保留エリアの保留エリアに記憶さ

れた当たり種別情報に基づいて、後述するＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファ（図１４８参照）に格納された図柄を、演出表示装置４２に停止表示させる停止図柄として、上記サブ実行エリアに設定する。

【２８７１】

より詳しくは、図柄コマンドに「ＢＺ１」が設定されている場合、１，３，５，７，９のゾロ目のいずれかの図柄の組合わせを停止図柄として決定する。一方、図柄コマンドに「ＢＺ２」が設定されている場合、０，２，４，６，８のゾロ目のいずれかの図柄の組合わせを停止図柄として決定する。また、図柄コマンドに「ＢＺ３」が設定されている場合、前後外れリーチ図柄バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。図柄コマンドに「ＢＺ４」が設定されている場合、前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。図柄コマンドに「ＢＺ５」が設定されている場合、完全外れ図柄バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。図柄コマンドに「ＢＺ６」が設定されている場合、演出表示装置４２の上・中・下図柄表示領域に対応して「３」・「４」・「１」の図柄の組合わせを停止図柄として決定する。

【２８７２】

さて、ステップＳＤ４１１４では、変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値と、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値とが一致するか否かを判定する。ここで、両者の値が一致していれば、そのまま処理を終了する。

【２８７３】

一方、両者の値が異なっていれば、ステップＳＤ４１１５にて状態エラーフラグをオンすると共に、ステップＳＤ４１１７にて、新たに受信した変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値を適正値とみなし、該遊技状態判定値Ｘｊの値を遊技状態情報格納エリアに記憶する。その後、本処理を終了する。状態エラーフラグがオンされることにより、両者の値が異なっている場合には、その旨がエラー表示ランプ１０４などにより報知されることとなる。勿論、報知手段は、エラー表示ランプ１０４に限られるものではなく、演出表示装置４２やスピーカＳＰ等によりエラー報知を行う構成としてもよい。

【２８７４】

尚、近年の遊技機は主制御装置等がバックアップ機能を備えていることから、停電等により電源が遮断された場合においても、その時の遊技モード（遊技状態）等をはじめとする各種データが記憶保持できるため、仮に高確率モード中に電源が遮断されてしまったとしても、電源復旧時には、遊技者は高確率モードのまま遊技を再開することができる。

【２８７５】

しかしながら、上記バックアップ機能を利用すると、遊技ホールにおいて、営業開始時から遊技機を高確率モードに設定しておく行為、俗に言う「モーニング」が可能となる。このような行為は、遊技ホールとって営業開始時の集客力を高めるために行われるのであるが、遊技者の射幸心を悪戯に仰ぐおそれがある。上記行為の設定方法としては種々の方法が考えられるが、一例としては、前日の営業終了時点で遊技モードが高確率モードであった遊技機を初期化リセットしない方法が挙げられる。また、本実施形態のように、パチンコ機の電源投入時等において、サブ制御装置に対し主制御装置から遊技モードに関する情報（遊技状態判定値Ｘｊ）が復帰コマンド等により送信される構成においては、電源投入時等において、主制御装置とサブ制御装置とを繋ぐケーブルコネクタを取外しておけば、サブ制御装置は、主制御装置により設定される実際の遊技モードを把握できず、初期設定の遊技モードすなわち「通常モード」に係る制御を行うこととなる。

【２８７６】

一般的な遊技機では、液晶表示装置等の表示演出手段において演出を行うにあたり、その表示態様（例えば背景色など）を通常モード中と高確率モード中とで異ならせることにより、遊技者等が現状の遊技モードを把握することを容易にしている。

【２８７７】

また、一般的に、液晶表示装置等を制御するサブ制御装置はバックアップ機能を備えていないため、電源が切れると、初期設定の遊技モード（「通常モード」）に係る制御を行うこととなる。

【２８７８】

従って、これを利用すれば、主制御装置により設定される実際の遊技モードが高確率モードにも拘らず、液晶表示装置の表示態様等を通常モード中のものとすることが可能となる。そうなると、現在の遊技モードを、液晶表示装置等を一目見ただけでは容易に判断できなくなるため、所定の調査等による本行為の確認も実質的に困難となる。

【２８７９】

特に、本実施形態の「潜伏確変状態」のように、「通常モード」と表面上、区別し難い高確率モードが設定される遊技機では、該高確率モードが上記行為により遊技ホールの営業開始時から設定されてしまうと、液晶表示装置の表示態様等からは実際の遊技モードが判別不能となってしまう。

【２８８０】

これに対し、本実施形態では、上述したように、変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値と、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値とが異なっていれば、その旨をエラー報知すると共に、新たに受信した変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値を遊技状態情報格納エリアに記憶する。つまり、サブ制御装置２６２は、その時点の適切な遊技モードを把握することができることができる。これにより、仮に上記「モーニング」等の行為が行われ、主制御装置２６１により設定される実際の遊技モードが高確率モードにも拘らず、サブ制御装置２６２における演出態様が通常モード中の態様となっていたとしても、変動パターンコマンドを受信した場合には、遊技モードが違っていることが報知され、該変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊに対応する演出態様となる。結果として、遊技ホールによる上記「モーニング」等の行為を抑制することができる。

【２８８１】

図１４７の説明に戻り、ステップＳＤ３９０３の後又はステップＳＤ３９０１で否定判定された場合には、ステップＳＤ３９０４へと移行し、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本例では１ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、既に所定時間が経過していればステップＳＤ３９０５へ移行し、一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、ステップＳＤ３９１２へと移行する。

【２８８２】

ステップＳＤ３９０５では、各種カウンタの更新処理を実行する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄の表示に際し各種カウンタ情報を用いる。具体的には、図１４８に示すように、大当たり時装飾図柄カウンタＣＤ５と、決定カウンタとしての役物演出カウンタＣＤ８と、上図柄表示領域、中図柄表示領域、及び下図柄表示領域の各外れ図柄の設定に使用する上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲとを用いることとしている。

【２８８３】

外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、ＣＰＵ５５１内のＲレジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。これらカウンタの値は適宜、ＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファに格納される。

【２８８４】

大当たり時装飾図柄カウンタＣＤ５は、大当たり（「確変大当たり」又は「通常大当たり」）の際、演出表示装置４２に停止表示される図柄（大当たり図柄）を決定するためのものである。本実施形態では、大当たり図柄として、５通りの奇数図柄と、５通りの偶数図柄が設定されている。従って、大当たり時装飾図柄カウンタＣＤ５としては、５個（０～４）のカウンタ値が用意されている。すなわち、大当たり時装飾図柄カウンタＣＤ５は、０～４の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり４）に達した後０に戻る構成と

なっている。そして、主制御装置２６１から送信された図柄コマンドが奇数大当たり図柄の組合わせを示す「ＢＺ１」である場合、図示しないテーブル（カウンタ値と装飾図柄とを対応付けるテーブル）に基づいて、例えば、カウンタ値が０であれば「１」（のゾロ目）、１であれば「３」（のゾロ目）、２であれば「５」（のゾロ目）、３であれば「７」（のゾロ目）、４であれば「９」（のゾロ目）という具合に、奇数大当たり図柄の組合わせを決定する。

【２８８５】

また、図柄コマンドが偶数大当たり図柄の組合わせを示す「ＢＺ２」である場合、図示しないテーブル（カウンタ値と装飾図柄とを対応付けるテーブル）に基づいて、例えば、カウンタ値が０であれば「０」（のゾロ目）、１であれば「２」（のゾロ目）、２であれば「４」（のゾロ目）、３であれば「６」（のゾロ目）、４であれば「８」（のゾロ目）という具合に偶数大当たり図柄の組合わせを決定する。

【２８８６】

大当たり時装飾図柄カウンタＣＤ５は、ステップＳＤ３９０５のカウンタ更新処理にて定期的に更新され、上述したようにサブ制御装置２６２が図柄コマンドを受信するタイミングでＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファから読み出す。なお、本実施形態では大当たり時装飾図柄カウンタＣＤ５はＲＡＭ５５３の大当たり時装飾図柄カウンタバッファに格納されるものとしたが、バッファに格納せず、図柄コマンドを受信したタイミングなどでカウンタ値を参照するようにしてもよい。

【２８８７】

役物演出カウンタＣＤ８は、後述する役物演出（付加演出）の実行の有無及びその種別を決定するためのものである。役物演出カウンタＣＤ８としては、４００個（０～３９９）のカウンタ値が用意されている。すなわち、役物演出カウンタＣＤ８は、０～３９９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり３９９）に達した後０に戻る構成となっている。

【２８８８】

役物演出カウンタＣＤ８は、ステップＳＤ３９０５のカウンタ更新処理にて定期的に更新され、ＲＡＭ５５３の役物演出カウンタバッファに格納される。そして、後述するステップＳＤ３９１０の役物演出設定処理において参酌される。

【２８８９】

上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、大当たり抽選が「外れ」となった場合に上・中・下の図柄表示領域の各停止図柄（外れ図柄の組合わせ）を決定するものであり、各列では１０個の装飾図柄の何れかが表示されることから、各々に１０個（０～９）のカウンタ値が用意されている。上・外れ図柄カウンタＣＬにより上図柄表示領域の停止図柄が決定され、中・外れ図柄カウンタＣＭにより中図柄表示領域の停止図柄が決定され、下・外れ図柄カウンタＣＲにより下図柄表示領域の停止図柄が決定される。

【２８９０】

本実施形態では、ＣＰＵ５５１に内蔵のＲレジスタの数値を用いることにより各カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの値をランダムに更新する構成としている。すなわち、各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新時には、前回値にＲレジスタの下位３ビットの値が加算され、その加算結果が上限値を超えた場合に１０減算されて今回値が決定される。各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは更新時期が重ならないようにして更新され、それら外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。

【２８９１】

ここで、各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理を詳しく説明する。図１４９に示すように、ステップＳＤ４００１では、上・外れ図柄カウンタＣＬの更新時期か否かを判定し、ステップＳＤ４００２では、中・外れ図柄カウンタＣＭの更新時期か否かを判定する。なお、上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新されるように構成する。したがって、前回の更新処理において下・外れ図

柄カウンタＣＲが更新されている場合、ステップＳＤ４００１で肯定判断されることになる。また、前回の更新処理において上・外れ図柄カウンタＣＬが更新されている場合、ステップＳＤ４００２で肯定判断されることになる。そして、上・外れ図柄カウンタＣＬの更新時期（ステップＳＤ４００１がＹＥＳ）であればステップＳＤ４００３に進み、上・外れ図柄カウンタＣＬを更新する。また、中・外れ図柄カウンタＣＭの更新時期（ステップＳＤ４００２がＹＥＳ）であればステップＳＤ４００４に進み、中・外れ図柄カウンタＣＭを更新する。さらに、下・外れ図柄カウンタＣＲの更新時期（ステップＳＤ４００１、ＳＤ４００２が共にＮＯ）であればステップＳＤ４００５に進み、下・外れ図柄カウンタＣＲを更新する。ステップＳＤ４００３～ＳＤ４００５の外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新では、前回のカウンタ値にＲレジスタの下位３ビットの値を加算すると共にその加算結果が上限値を超えた場合に１０を減算して、その演算結果を、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの今回値とする。

【２８９２】

上記ＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理によれば、上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新され、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、更新処理を３回実行する毎に外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの１セット分が更新されるようになっている。

【２８９３】

その後、ステップＳＤ４００６では、上記更新した外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせがリーチ図柄の組合わせ（上図柄表示領域の図柄と下図柄表示領域の図柄とが同じで、上下の図柄表示領域の図柄と中図柄表示領域の図柄とが異なっている）になっているか否かを判定し、リーチ図柄の組合わせである場合（ステップＳＤ４００６がＹＥＳ）、さらにステップＳＤ４００７では、それが前後外れリーチであるか否かを判定する。外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れリーチ（前後外れ図柄）の組合わせである場合（ステップＳＤ４００７がＹＥＳ）、ステップＳＤ４００８に進み、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファに格納する。外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れ以外リーチ（前後外れ以外図柄）の組合わせである場合（ステップＳＤ４００７がＮＯ）には、ステップＳＤ４００９に進み、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納する。

【２８９４】

また、リーチ図柄以外の組合わせである場合（ステップＳＤ４００６がＮＯ）、ステップＳＤ４０１０に進み、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが外れ図柄の組合わせになっているか否かを判定し、外れ図柄（完全外れ図柄）の組合わせになっていれば（ステップＳＤ４０１０がＹＥＳ）、ステップＳＤ４０１１に進み、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納する。なお、ステップＳＤ４００６、ステップＳＤ４０１０が共にＮＯの場合は、上・中・下で図柄が揃っている、すなわち大当たり図柄の組合わせに相当するが、かかる場合、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲをバッファに格納することなくそのまま本処理を終了する。

【２８９５】

尚、本実施形態において、「ＪＵＢ大当たり」の場合に停止表示されるチャンス図柄は、装飾図柄の組合わせが１パターン（「３」・「４」・「１」）であるため、装飾図柄の表示に際しカウンタ情報を用いる必要はない。

【２８９６】

図１４７の説明に戻り、ステップＳＤ３９０７では演出表示装置４２にて各種表示を行うための表示設定処理を行う。該表示設定処理では、主として演出表示装置４２にて、装飾図柄の変動表示等を行うための変動表示設定処理や、保留表示を行うための保留表示設定処理、当たり状態中の演出表示等を行うための当たり中表示処理などが行われる。

【２８９７】

まず変動表示設定処理について図１５１を参照して説明する。図１５１に示すように、

ステップＳＤ４３０１では、上記変動表示中フラグの設定状況を見て、演出表示装置４２にて変動表示中であるか否かを判定する。詳しくは、変動表示中フラグが設定されている場合（オン状態の場合）には変動表示中とみなされ、変動表示中フラグが解除されている場合（オフ状態の場合）には、変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。尚、変動表示中フラグは、上述したとおり演出表示装置４２の変動表示を開始する際（ステップＳＤ４１１３の開始設定処理）にオンにされ、演出表示装置４２の変動表示が停止表示される際（ステップＳＤ４３０５参照）にオフにされる。

【２８９８】

ここで肯定判定された場合、すなわち変動開始時又は変動中である場合には、ステップＳＤ４３０２に進み、否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【２８９９】

ステップＳＤ４３０２では、変動表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に表示タイマの値が４ｍｓｅｃずつ減算されていく。例えば変動時間が１０秒（１０００ｍｓｅｃ）の場合には、変動表示タイマに対して「２５００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。

【２９００】

続いてステップＳＤ４３０３に進み、上記減算後の変動表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判定する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち変動表示タイマの値が「０」となった時にステップＳＤ４３０３が肯定判定される。

【２９０１】

ステップＳＤ４３０３で否定判定された場合には、ステップＳＤ４３０４において、演出表示装置４２の変動表示を実行するための変動実行処理を行い、本処理を終了する。

【２９０２】

この変動実行処理では、例えばＲＡＭ５５３のサブ変動保留エリアの実行エリアに格納された各種情報に基づき、表示制御装置４５へ出力する表示コマンドを生成する等の各種の演算処理及びコマンドの出力設定を行う。

【２９０３】

これによって、表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指令に応じて描画処理を行い、演出表示装置４２での図柄の変動表示を開始する。そして、主制御装置２６１から変動パターンコマンドが一旦受信されると、該変動パターンコマンドに対応する変動表示の変動時間が経過するまで（ステップＳＤ４１１３の開始設定処理で設定された変動表示タイマの値が「０」になるまで）の間、サブ制御装置２６２と表示制御装置４５との協働のもとに図柄の変動表示が継続される。

【２９０４】

一方、ステップＳＤ４３０３で肯定判定された場合、すなわち変動表示タイマの値が「０」であると判定された場合には、ステップＳＤ４３０５において演出表示装置４２にて停止表示を行うための停止表示設定を行い、本処理を終了する。該停止表示設定では、変動表示中フラグを解除（オフ）すると共に、表示制御装置４５に対し演出表示装置４２における変動表示の停止を指示する停止コマンドの設定等が行われる。

【２９０５】

尚、ステップＳＤ４３０４の変動実行処理では、演出表示装置４２における表示態様を遊技状態の種別に応じた態様（演出モード）で行うための演出モード切換設定処理も合わせて行なわれる。

【２９０６】

本実施形態における演出モードは、遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値）に応じて、「高サポートモード」が付与されていない「通常モード」、「高サポートモード」が付与された状態であって、かつ、その継続期間が不明な「チャンスモード」、「次回まで・高サポートモード」が付与された状態であって、かつ、それを遊技者に対し明示的に報知する「ゴールドモード」の間で切替設定される。

【２９０７】

より詳しくは、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の場合、すなわち「低確率モード」と「低サポートモード」とが付与されている状態では、演出表示装置４２における演出モードが「通常モード」に設定される（図１６０参照）。

【２９０８】

また、遊技状態判定値Ｘｊの値が「３」の場合、すなわち所定期間の「高サポートモード」の終了後、「高確率モード」と「低サポートモード」とが付与された状態には、いわゆる「潜確状態」となるため、かかる場合にも、表面上は「通常状態」の場合と何ら変わりのない状態とするため、演出表示装置４２における演出モードが「通常モード」に設定される。

【２９０９】

ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」、「２」、「４」、「５」又は「７」の場合、すなわち「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」、「５０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモードＳ」、「次回まで・高サポートモード」の非報知演出、又は、後述する「サポート継続演出」の期間中には、演出表示装置４２における演出モードが「チャンスモード」に設定される（図１６２参照）。

【２９１０】

ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」の場合、すなわち「次回まで・高サポートモード」が付与されている状態（非報知演出期間を除く）には、演出表示装置４２における演出モードが「ゴールドモード」に設定される（図１６３参照）。

【２９１１】

次に、保留表示設定処理について図１５２を参照して詳しく説明する。まずステップＳＤ４５０１において、サブ変動保留エリアのうち、下始動入賞口３３ＹＢに対応する第２サブ変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納された当たり種別情報が小当たりに対応する情報（小当たり情報）であるか否かを判定する。

【２９１２】

ここで否定判定された場合、すなわち小当たり情報が含まれていない場合には、ステップＳＤ４５０２において、通常保留表示更新処理を行う。図１６０に示すように、通常の保留表示では、第１保留表示領域Ｗ３ａ及び第２保留表示領域Ｗ３ｂにおいて、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）に対応する保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が表示される。通常は、各保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４として、円形状の保留ランプを模した「保留ランプ画像」が表示される構成となっている。

【２９１３】

そして、ステップＳＤ４５０２の通常保留表示更新処理では、サブ変動保留エリアにおける保留数の増減に応じて、点灯態様又は消灯態様で表示される保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４の数を増減させる表示更新処理を行うこととなる。

【２９１４】

一方、ステップＳＤ４５０１において肯定判定された場合、すなわち第２サブ変動保留エリアの保留第１～第４エリアのいずれかに小当たり情報が含まれている場合には、ステップＳＤ４５０３において、保留表示変更処理を行い、その後、本処理を終了する。

【２９１５】

ステップＳＤ４５０３の保留表示変更処理が行われることにより、第２保留表示領域Ｗ３ｂに表示される４つの保留画像ＴＢ１～ＴＢ４のうち、上記小当たり情報を含む保留エリアに対応する保留画像ＴＢ１～ＴＢ４のいずれかが、通常保留表示時の「保留ランプ画像」から「星型画像」に差し替えられる。例えば図１６５に示した例では、第３保留画像ＴＢ３が「星型画像」に変更されている。

【２９１６】

次に、ステップＳＤ３９０７の表示設定処理において行われる当たり中表示処理につい

て、図１５３を参照して説明する。
【２９１７】
先ず、ステップＳＤ４７０１では、主制御装置２６１から当たり状態（大当たり状態又は小当たり状態）の開始を告げるオープニングコマンドを受信したか否かを判別する。
【２９１８】
ステップＳＤ４７０１で肯定判定された場合には、ステップＳＤ４７０２において、残りのラウンド数を把握するためのラウンド把握カウンタに対し、オープニングコマンドに含まれる当たり種別情報に基づいて、各種当たりに対応した初期値が設定される。例えば、「１６Ｒ確変大当たりＡ」の場合には、１６回を示す「１６」が初期値として設定され、「ＪＵＢ大当たり」の場合には、５回の「短開放」と１５回の「長開放」の合計である２０回を示す「２０」が初期値として設定され、「小当たり」の場合には、５回を示す「５」が初期値として設定される。
【２９１９】
その後、報知手段であるステップＳＤ４７０３において、オープニング演出の設定（演出表示装置４２の画像、スピーカＳＰの音声、各種ランプの点灯態様の設定）を行ってから、本処理を終了する。
【２９２０】
尚、サブ制御装置２６２には、当たり種別と、残りラウンド数と、当たり状態中の各種演出態様との対応関係を記憶するテーブル等が設けられており、該テーブルを参照して対応する演出を選択し、それを実行させることとなる。つまり、サブ制御装置２６２は、主制御装置２６１による各種の抽選の結果（例えば確変大当たりか通常大当たりか等の当たり種別）や、当選時の遊技状態（例えば高サポートモードか低サポートモードか等のモード種別）、残りのラウンド数などに基づき、前記テーブルを参照し、演出表示装置４２で実行する特定演出としてのオープニング演出や大当たり中のラウンド演出の内容を複数の演出表示態様の中から一つ決定し実行することとなる。
【２９２１】
また、ステップＳＤ４７０１で否定判定された場合には、ステップＳＤ４７０５において、ラウンドコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＤ４７０５で肯定判定された場合、報知手段であるステップＳＤ４７０６において、ラウンド数の表示などラウンド中の演出設定を行ってから、本処理を終了する。
【２９２２】
ここで、「長開放」の各ラウンドでは、ラウンド毎に最大で３０秒になる演出設定が行われる一方、「短開放」の各ラウンドでは、開閉シャッタ３２ｂの開放規定時間が０．４秒と短いことから、複数回のラウンド期間（後述するインターバル期間を含む）に跨って連続する一連の演出設定が行われる。勿論、「短開放」の場合においても、ラウンド毎に個別の演出設定が行われる構成としてもよい。また、「長開放」の場合においても、複数回のラウンド期間（後述するインターバル期間を含む）に跨って連続する一連の演出設定が行われる構成としてもよい。換言すれば、第１ラウンドの開始時（オープニング演出の終了時）から最終ラウンドの終了時（エンディング演出の開始時）までの間の複数回のラウンド期間に跨る大当たり演出の実行中に開閉シャッタ３２ｂが複数回開閉する構成としてもよい。
【２９２３】
ステップＳＤ４７０５で否定判定された場合、ステップＳＤ４７０７において、インターバルコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＤ４７０７で肯定判定された場合、ステップＳＤ４７０８でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳＤ４７０９でインターバル中の演出の設定を行ってから、本処理を終了する。
【２９２４】
ここで、「長開放」の各ラウンド間のインターバル期間では、インターバル毎に３秒になる演出設定が行われる一方、「短開放」の各ラウンドのインターバル期間では、上述したように複数回のラウンド演出と連続した一連の演出設定が行われる。

【２９２５】
ステップＳＤ４７０７で否定判定された場合、ステップＳＤ４７１０においてエンディングコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＤ４７１０で肯定判定された場合、ステップＳＤ４７１１でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳＤ４７１２でエンディング演出の設定を行ってから、本処理を終了する。尚、エンディング演出の設定処理において、複数のエンディング演出パターンの中から一のエンディング演出パターンを選出し実行する構成としてもよい。勿論、第１の特定制御としての第１のエンディング表示制御が実行される場合と、第２の特定制御としての第２のエンディング表示制御が実行される場合のどちらの場合であっても、これらの制御は、開閉シャッタ３２ｂが大入賞口３２ａを閉鎖する閉鎖位置に位置した状態で行われる。
【２９２６】
ステップＳＤ４７１０で否定判定された場合、ステップＳＤ４７１３において当たり終了コマンド（大当たり終了コマンド又は小当たり終了コマンド）を受信したか否かを判別する。ステップＳＤ４７１３で肯定判定された場合には、ステップＳＤ４７１４において、エンディング表示を終了させる当たり表示終了処理を行い、本処理を終了する。ステップＳＤ４７１３で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。
【２９２７】
図１４７の説明に戻り、ステップＳＤ３９０８のランプ設定処理では、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、ランプ・電飾類の点灯パターンを設定する。
【２９２８】
ステップＳＤ３９０９の音声設定処理では、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、スピーカＳＰの出力パターンを設定する。また、エラー発生の報知等、音声に関するコマンドが主制御装置２６１から送信されてきた場合には、これらの制御を行うための設定もステップＳＤ３９０９で行われる。
【２９２９】
ステップＳＤ３９１０では、役物演出設定処理を実行する。役物演出設定処理では、上部演出役物ユニット７６１を用いた役物演出に関する各種設定を行う。尚、役物演出設定処理は、後述するサポート継続演出（ルーレット演出）が行なわれる際に、付加演出として行われる処理であり、サポート継続演出（ルーレット演出）が実行される場合においてのみ実行される処理である。ステップＳＤ３９１０の役物演出設定処理の詳細については後述する。
【２９３０】
ステップＳＤ３９１１では、客待ち演出（例えば演出表示装置４２の変動表示が行われていない状態で所定時間が経過すると表示されるように設定されているデモ画面表示）の制御設定等その他の処理を行う。
【２９３１】
ステップＳＤ３９１２では、上記ステップＳＤ３９０５～ＳＤ３９１１の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、演出表示装置４２による装飾図柄の変動表示に際して表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。また、役物演出を実行する際には、上部演出役物ユニット７６１の役物制御基板等に対し各種制御信号を出力する。
【２９３２】
１ｍｓｅｃ毎に行われるステップＳＤ３９０５～ＳＤ３９１２の処理が実行された後、又は、上記ステップＳＤ３９０４で否定判定された場合には、ステップＳＤ３９１３に移行し、ＲＡＭ５５３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判定する。尚、電源断の発生情報は、主制御装置２６１から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。
【２９３３】
電源断の発生情報が記憶されていない場合には、ステップＳＤ３９１４に進み、ＲＡＭ５５３が破壊されているか否かが判定される。ここでＲＡＭ５５３が破壊されていなければ、ステップＳＤ３９０１の処理へ戻り、繰り返し通常処理が実行される。一方、ＲＡＭ

５５３が破壊されていれば、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【２９３４】

一方、ステップＳＤ３９１３で電源断の発生情報が記憶されると判定された場合、ステップＳＤ３９１５において電源断処理を実行する。電源断処理では、割り込み処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。電源断処理の実行後は、処理を無限ループする。

【２９３５】

次に演出表示装置４２の表示部４２ａにおける表示態様等について、遊技者による遊技の流れと共に説明する。

【２９３６】

演出表示装置４２の表示部４２ａには、通常状態（遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の場合）において、上、中及び下の３つの図柄表示領域からなる変動表示領域Ｗ１が設定されている（図１６０参照）。また、変動表示領域Ｗ１の下側には、遊技者に対し遊技球の発射態様を指示（推奨）する指示表示領域Ｗ２が設定されると共に、さらにその下側には変動表示の保留数を示す保留表示領域Ｗ３が設定されている。

【２９３７】

保留表示領域Ｗ３は、サブ変動保留エリアに対応して設定されている。つまり、保留表示領域Ｗ３は、第１サブ変動保留エリア及び第２サブ変動保留エリアに対応して、第１保留表示領域Ｗ３ａ及び第２保留表示領域Ｗ３ｂとに区分けされている。そして、各保留表示領域Ｗ３ａ，Ｗ３ｂには、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）に対応する保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が表示される（図１６０参照）。

【２９３８】

保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４は、通常時（非保留時）には、消灯態様で表示されており（網掛け部分参照）、所定の保留エリアに変動表示が保留された場合に、該保留エリアに対応する保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が点灯態様に切替表示される構成となっている（白抜き部分参照）。

【２９３９】

図１６０に示す例では、第１保留表示領域Ｗ３ａの第１保留画像ＴＡ１及び第２保留画像ＴＡ２が点灯態様で表示され、残りの保留画像ＴＡ３，ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が消灯態様で表示された状態が示されている。すなわち、第１サブ変動保留エリアの保留第１エリアと保留第２エリアに変動表示が保留され、現在の変動表示の保留数が上始動入賞口３３ＹＡに係る「２」個の状態であることが示されている。

【２９４０】

通常状態においては、遊技者が可変表示装置ユニット３５の左側方領域に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「左打ち」という）を推奨するように指示表示領域Ｗ２に「←左打ち」と表示される。これに従い、遊技者は「左打ち」して遊技を行う。

【２９４１】

「左打ち」した場合、遊技球の多くは、上記釘等によって、可変表示装置ユニット３５の下側に位置する上始動入賞口３３ＹＡの方へと誘導される。そのうち、いくつの遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞することとなる。

【２９４２】

尚、本実施形態では、下始動入賞口３３ＹＢ（開閉役物３７Ｙ）の開放契機となるスルーゲート３４が、可変表示装置ユニット３５の右側方領域、すなわち可変表示装置ユニット３５の左側方領域を流下した遊技球が到達不能な位置に配置されているため、遊技者が「左打ち」を続けた場合、開閉役物３７Ｙが開放されることはなく、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞することはない。

【２９４３】

つまり、通常状態においては、「左打ち」して遊技を行った方が、遊技をより有利に進めることができるよう設定されている。

【２９４４】
遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞すると、演出表示装置４２の変動表示領域Ｗ１においては、上記各図柄表示領域毎に複数種類の装飾図柄が変動表示される。本実施形態では、「１」～「９」の数字の付された装飾図柄Ｚが表示される。各種装飾図柄Ｚは、数字の昇順又は降順に周期性をもって右から左へとスクロール変動表示される、これにより一連の図柄列が構成されている。
【２９４５】
かかる場合、上図柄表示領域においては、各種装飾図柄Ｚが降順（付された数字が減る順）に表示され、中図柄表示領域及び下図柄表示領域においては、同じく各種装飾図柄Ｚが昇順（付された数字が増える順）に表示される。そして、所定時間が経過すると、上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に変動表示が停止し、各図柄表示領域に装飾図柄Ｚが停止表示される。
【２９４６】
上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞に基づき、大当たり抽選に当選した場合には、リーチ状態を経て、所定の大当たりライン上に、大当たりの組合わせの装飾図柄Ｚが停止表示される。尚、本実施形態の通常状態では、上記大当たりラインは、左・中・右の縦ライン及び斜めの２本のラインによって構成されている（５ラインと称される）。従って、上・中・下図柄表示領域において、大当たりの組合わせの装飾図柄Ｚが前記５つのラインのいずれかのライン上に３つ並んで停止表示されると、大当たり状態の発生が確定する。
【２９４７】
大当たり状態が発生した場合には、可変入賞装置３２の開閉シャッタ３２ｂが開放し、大入賞口３２ａへ遊技球が入賞可能な状態となると共に、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいて所定の大当たり演出が開始される。ここで、大当たりラウンド数が表示されるようにしてもよい。
【２９４８】
但し、本実施形態では、可変入賞装置３２が、可変表示装置ユニット３５の右側方領域（可変表示装置ユニット３５の左側方領域を流下した遊技球が到達不能な位置）に配置されているため、遊技者が「左打ち」を続けた場合、可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させることができない。そのため、図１６１に示すように、大当たり演出が開始されると、指示表示領域Ｗ２には、遊技者が可変表示装置ユニット３５の右側方領域に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「右打ち」という）を推奨するように、「右打ち→」と表示される。これに従い、遊技者は、遊技球が可変表示装置ユニット３５の上方を通過し、可変表示装置ユニット３５の右側方領域へ向かうよう、「左打ち」から「右打ち」に切替えて大当たり遊技を行う。
【２９４９】
ここで「右打ち」した場合、遊技球の多くは、上記釘等によって、可変入賞装置３２の方へと誘導され、可変入賞装置３２へ入賞することとなる。これにより、遊技者はより多くの遊技球を獲得することができる。
【２９５０】
一方、可変入賞装置３２へ入賞せず、該可変入賞装置３２を素通りした遊技球は、上記釘等によって、上始動入賞口３３ＹＡや下始動入賞口３３ＹＢへ向けて流下することとなる。
【２９５１】
また、可変表示装置ユニット３５の右側方領域には、可変入賞装置３２までの流下途中において、下始動入賞口３３ＹＢ（開閉役物３７Ｙ）の開放契機となるスルーゲート３４が設けられており、いくつの遊技球がスルーゲート３４を通過することとなる。
【２９５２】
ここで、遊技球がスルーゲート３４を通過することに起因して行われる開放抽選に当選した場合には、開閉役物３７Ｙが開状態となり、下始動入賞口３３ＹＢへ遊技球が入賞することが可能となる。

【２９５３】
大当たり終了後は、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）にて所定回数の変動表示が行なわれる間、又は、次回の大当たり状態が発生するまでの間、開閉役物３７Ｙに係る入賞サポートモードとして「高サポートモード」が付与される。
【２９５４】
これに伴い、演出表示装置４２の表示部４２ａでは、「高サポートモード」に係る所定のサポート演出（「チャンスモード」演出、又は「ゴールドモード」演出）が行われると共に、変動表示領域Ｗ１が縮小表示される。なお、縮小された変動表示領域Ｗ１では、上記上・中・下の図柄表示領域が、左・中・右の図柄表示領域に切替り、大当たりラインが１ラインとなる。
【２９５５】
また、かかるサポート演出中、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、サポート回数表示領域Ｗ４が設定される（図１６２，図１６３参照）。サポート回数表示領域Ｗ４には、見かけ上、付与することが確定しているサポート回数が表示される。従って、例えば内部抽選では「５０回」のサポート回数の付与が確定している場合であっても、演出上、当初は「２０回」と表示される。
【２９５６】
より具体的には、「１６Ｒ通常大当たりＢ」又は「４Ｒ通常大当たりＢ」に当選し、「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」の場合には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「２０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。
【２９５７】
同様に、「１６Ｒ確変大当たりＢ」又は「４Ｒ確変大当たりＢ」に当選し、「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」の場合にも、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「２０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。
【２９５８】
一方、「１６Ｒ通常大当たりＡ」又は「４Ｒ通常大当たりＡ」に当選し、「３０回・高サポートモードＳ」が付与される場合、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」又は「５」の場合（非報知演出の場合のＸｊ＝「５」を除く）には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「３０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。
【２９５９】
また、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」又は「ＪＵＢ大当たり」に当選し、「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」の場合には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初から「次回まで」と表示される。但し、上記非報知演出が行われる場合には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「３０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。
【２９６０】
上述したとおり、「高サポートモード」が付与されている間は、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞しやすい状態となるため、大当たり遊技が終了した場合であっても、遊技者は開閉役物３７Ｙの開放契機を得るべく、「右打ち」を継続して行うことが好ましい。つまり、「高サポートモード」中は、「右打ち」して遊技を行った方が、遊技をより有利に進めることができるよう設定されている。従って、「高サポートモード」中の演出表示装置４２の指示表示領域Ｗ２には、遊技者に対し「右打ち」を推奨すべく、「右打ち→」と表示される。
【２９６１】

尚、本実施形態では、「高サポートモード」の一般回変動時（サポート回数表示領域Ｗ４における回数表示が終了値の「１回」となっていない変動時）、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」、「２」、「４」、「５」の場合における変動時間が、各遊技状態判定値Ｘｊに基づき選択される変動パターンテーブルによって「１秒」と設定されている（大当たり時を除く）。そして、サポート演出中の演出表示装置４２の表示部４２ａでは、これに合せた表示演出がサブ制御装置２６２により決定され、実行される。

【２９６２】

また、「高サポートモード」の特定回変動時（サポート回数表示領域Ｗ４における回数表示が終了値の「１回」となっている変動時、つまり大当たり終了後から「２０回目」、「３０回目」、「４０回目」又は「５０回目」にあたる変動時）、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「７」の場合における変動時間が、該遊技状態判定値Ｘｊの値「７」に基づき選択される変動パターンテーブルによって「２５秒」と設定されている（大当たり時を除く）。そして、サポート演出中の演出表示装置４２の表示部４２ａでは、これに合せた表示演出がサブ制御装置２６２により決定され、実行される。

【２９６３】

上記特定回変動時（２５秒変動）の演出表示装置４２の表示部４２ａでは、「高サポートモード」が継続するか否かを抽選で決定するような、遊技者の興趣を盛り上げるサポート継続演出が行なわれる。

【２９６４】

例えば本実施形態では、上記特定回変動時の表示演出（サポート継続演出）として、ルーレット演出が行われる。該ルーレット演出では、図１６４に示すように、ルーレット図柄ＴＲが表示される。ルーレット図柄ＴＲには、サポート回数がここで終了することを示す「終了」、サポート回数がさらに１０回が加算されることを示す「＋１０回」、サポート回数が次回大当たりまで続くことを示す「次回まで」といった項目が記載されている。

【２９６５】

ルーレット演出では、ルーレット図柄ＴＲが回転し、矢印ＴＹの示す位置に停止した項目により、その後の遊技状態が決定されるといった演出がなされる。

【２９６６】

ここで、いずれの項目に停止するかは、大当たり抽選時に決定された「高サポートモード」の付与数（「２０回」、「３０回」、「４０回」、「５０回」又は「次回まで」）と、その時点のサポート付与回数（サポート回数カウンタの値）によって決定される。そして、決定された項目がサポート回数表示領域Ｗ４に表示される。

【２９６７】

例えば、「５０回・高サポートモード」付きの「１６Ｒ通常大当たりＢ」に当選し、サポート回数表示領域Ｗ４に当初「２０回」と表示された後、該ルーレット演出に至った場合には、上限が「次回まで」ではなく、サポート付与回数は残り「３０回」あるので、「＋１０回」の項目が選択される。

【２９６８】

また、例えば「３０回・高サポートモード」付きの「４Ｒ通常大当たりＡ」に当選し、サポート回数表示領域Ｗ４に当初「３０回」と表示された後、該ルーレット演出に至った場合には、上限が「次回まで」ではなく、サポート付与回数の残りがないため、「終了」の項目が選択される。

【２９６９】

また、例えば「次回まで・高サポートモード」付きの「１６Ｒ確変大当たりＡ」に当選し、非報知演出が行われ（遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」となり）、サポート回数表示領域Ｗ４に当初「３０回」と表示された後、該ルーレット演出に至った場合には、上限が「次回まで」であるので、「次回まで」の項目が選択される。

【２９７０】

さて「高サポートモード」が終了し、「低サポートモード」に戻ると、演出表示装置４２の表示部４２ａにおける表示態様は、通常状態と同様の状態に戻る（図１６０参照）。

従って、表示部４２ａの指示表示領域Ｗ２には「←左打ち」と表示される。
【２９７１】
但し、本実施形態では、「高サポートモード」中に小当たり当選し、下始動入賞口３３ＹＢに係る第２サブ変動保留エリアのいずれかの保留エリアに小当たり情報が格納されている場合には、第２保留表示領域Ｗ３ｂに表示されている保留画像ＴＢ１～ＴＢ４のうち、小当たり情報を格納した保留エリアに対応する保留画像ＴＢ１～ＴＢ４の表示態様が、通常態様とは異なる態様の画像に変更される（図１６５参照）。図１６５に示した例では、第３保留画像ＴＢ３が「星型画像」に変更されている。本実施形態では、これと共に、指示表示領域Ｗ２において「右打ち→」と表示される。
【２９７２】
このため、「高サポートモード」が終了し、「低サポートモード」に戻った場合でも、保留エリアに小当たり情報が格納されていれば、上記表示が行われ、遊技者に対して小当たりが発生することが示唆されることとなる。
【２９７３】
上述したとおり、小当たり状態における可変入賞装置３２の開放時間は極めて短いため、「左打ち」している状態から、小当たり発生後に「右打ち」へ切換えていたのでは間に合わず、可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させるためには、予め「右打ち」しておく必要がある。この点、本実施形態では、上記小当たり示唆により、遊技者は、小当たりが発生することを把握できるため、予め準備ができ、小当たりの取りこぼしが少なくなる。
【２９７４】
尚、上述したように、上記サポート継続演出（ルーレット演出）が行われる場合には、付加演出として上部演出役物ユニット７６１を用いた役物演出が行われる場合もある。
【２９７５】
ここで、ステップＳＤ３９１０の役物演出設定処理について図１７２，図１７３のフローチャートを参照して説明する。
【２９７６】
まずステップＳＤ６００１において、上記遊技状態判定値Ｘｊの値を参酌して、今回の変動回がルーレット演出（サポート継続演出）の実行回であるか否かを判定する。
【２９７７】
ここで、否定判定された場合、すなわちルーレット演出の実行回でない場合には、ステップＳＤ６００２において、後述する演出状態フラグＪＦの値を「０」にリセットして、そのまま本処理を終了する。
【２９７８】
演出状態フラグＪＦは、付加演出（主に上部演出役物ユニット７６１を用いた役物演出）の演出状態を判別するための判別情報である。
【２９７９】
一方、ステップＳＤ６００１において肯定判定された場合、すなわち今回の変動回がルーレット演出の実行回である場合には、ステップＳＤ６００３へ移行する。
【２９８０】
ステップＳＤ６００３では、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、現在、付加演出の開始前段階（ＪＦ＝０）であるか否かを判定する。ここで、否定判定された場合、すなわち付加演出の開始後（ＪＦ≧１）である場合には、ステップＳＤ６００６へ移行する。
【２９８１】
一方、ステップＳＤ６００３において肯定判定された場合、すなわち付加演出の開始前段階である場合には、ステップＳＤ６００４へ移行する。
【２９８２】
ステップＳＤ６００４では、ＲＡＭ５５３の役物演出カウンタバッファに格納された上記役物演出カウンタＣＤ８の値を基に、役物演出の実行の有無及びその種別を決定する演出決定処理を行う。
【２９８３】

役物演出カウンタＣＤ８の値と、役物演出の実行の有無及びその種別との対応関係は、役物演出パターン決定テーブルとして、サブ制御装置２６２のＲＯＭ５５２に記憶されている。

【２９８４】

本実施形態では、演出表示装置４２のルーレット演出において、最終的に矢印ＴＹの示す位置に停止するルーレット図柄ＴＲの確定表示項目に対応して、複数の役物演出パターン決定テーブルが設定されている。

【２９８５】

具体的には、サポート回数がここで終了することを示す「終了」、サポート回数がさらに１０回が加算されることを示す「＋１０回」、サポート回数が次回大当たりまで続くことを示す「次回まで」といった３つの確定表示項目に対応して、「終了」時・役物演出パターン決定テーブル、「＋１０回」時・役物演出パターン決定テーブル、「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブルの３つのテーブルが用意されている。

【２９８６】

尚、各テーブルにおいて、各種演出パターン等が選択される割合は、「終了」時に対応するものか、「＋１０回」時に対応するものか、「次回まで」時に対応するものかによって異なる。そして、サポート回数が継続される場合、さらには「次回まで」時に対応したものである場合には、「終了」時の場合よりも、役物演出の実行の有無、さらには後述する発展演出パターンが行われる割合が高まるように、各種テーブルは構成されている。

【２９８７】

例えばルーレット演出における確定表示項目が「終了」となる場合には、図１７４（ａ）に示すような『「終了」時・役物演出パターン決定テーブル』が参照される。この場合、役物演出カウンタＣＤ８の値がＣＤ８＝０～２４９の場合には「役物演出なし」が選択され、付加演出として役物演出は行われない。

【２９８８】

一方、役物演出カウンタＣＤ８の値がＣＤ８＝２５０～３９９の場合には、「役物演出あり」が選択され、付加演出として役物演出が実行される。このうち、ＣＤ８＝２５０～３２９の場合には「発展なしパターン」の役物演出が実行され、ＣＤ８＝３３０～３７９の場合には「第１発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＤ８＝３８０～３９９の場合には「第２発展パターン」の役物演出が実行される。尚、これら各種役物演出の詳細については後述する。

【２９８９】

また、ルーレット演出における確定表示項目が「次回まで」となる場合には、図１７４（ｂ）に示すような『「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブル』が参照される。この場合、役物演出カウンタＣＤ８の値がＣＤ８＝０～９の場合には「役物演出なし」が選択され、付加演出として役物演出は行われない。

【２９９０】

一方、役物演出カウンタＣＤ８の値がＣＤ８＝１０～３９９の場合には、「役物演出あり」が選択され、付加演出として役物演出が実行される。このうち、ＣＤ８＝１０～１９９の場合には「発展なしパターン」の役物演出が実行され、ＣＤ８＝２００～２９９の場合には「第１発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＤ８＝３００～３９９の場合には「第２発展パターン」の役物演出が実行される。

【２９９１】

尚、ルーレット演出における確定表示項目が「＋１０回」となる場合に参照される『「＋１０回」時・役物演出パターン決定テーブル』の具体的な内容については、図示を省略するが、上述した『「終了」時・役物演出パターン決定テーブル』や『「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブル』とは内容の異なるテーブルが設定されている。

【２９９２】

ここで、上記「役物演出なし」が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「０」を設定する。役物演出パターンフラグＰＦは、役物演出パターンを判別するた

めの判別情報である。
【２９９３】
同様に、「発展なしパターン（回転演出なし）」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「１」を設定する。「第１発展パターン（低速回転）」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「２」を設定する。「第２発展パターン（高速回転）」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「３」を設定する。
【２９９４】
従って、サブ制御装置２６２は、ステップＳＤ６００４の演出決定処理を行う際には、まず上記ルーレット演出における確定表示項目に係る情報を基に、上記複数の役物演出パターン決定テーブル群の中から所定の確定表示項目に対応する役物演出パターン決定テーブルを選出し、該選出したテーブルを基に役物演出パターンを決定することとなる。この際、決定された結果は、ＲＡＭ５５３内の所定の記憶エリアに記憶される。
【２９９５】
つまり、本実施形態では、可動制御部としてのサブ制御装置２６２が、表示手段としての演出表示装置４２において特定演出としてのルーレット演出の表示中に、可動体としての可動役物８１１（回転体８２０）に係る一の可動態様（役物演出パターン）を複数の可動態様の中から決定して実行することとなる。
【２９９６】
そして、続くステップＳＤ６００５において開始要求設定処理を行った後、本処理を終了する。
【２９９７】
ステップＳＤ６００５の開始要求設定処理においては、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の開始要求期間中であることを示す「１」を設定すると共に、操作有効タイマＳＴの値に所定値（本実施形態では５秒）を設定する。
【２９９８】
尚、操作有効タイマＳＴは、上記演出ボタン１２５の操作有効期間を計測するためのタイマである。
【２９９９】
さらに、この開始要求設定処理においては、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいて開始要求表示演出を行うための表示設定処理を行う。
【３０００】
かかる表示設定処理が行われることで、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、ルーレット演出に加えて、例えば「ボタンを押してください」等の文字が表示されるなど、遊技者に演出ボタン１２５の操作を促す表示演出が実行される。
【３００１】
さて、上記ステップＳＤ６００３にて否定判定されて移行するステップＳＤ６００６においては、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、現在、役物演出の開始要求期間中（ＪＦ＝１）であるか否かを判定する。ここで、否定判定された場合、すなわち役物演出の開始要求期間中でない場合（ＪＦ≧２）には、ステップＳＤ６０１２へ移行する。
【３００２】
一方、ステップＳＤ６００６において肯定判定された場合、すなわち現在、役物演出の開始要求期間中である場合には、ステップＳＤ６００７において、上記操作有効タイマＳＴの値が「０」であるか否かを判定する。
【３００３】
ここで、肯定判定された場合、すなわち操作有効タイマＳＴの値が「０」である場合には、役物演出の開始要求期間中に遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作せず、操作有効期間が経過したとして、ステップＳＤ６００８に移行する。
【３００４】
ステップＳＤ６００８においては、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出がこれ以

上進展しないことを意味する「９」を設定して、本処理を終了する。
【３００５】
一方、ステップＳＤ６００７において否定判定された場合、すなわち操作有効タイマＳＴの値が「０」でない場合には、ステップＳＤ６００９に移行する。
【３００６】
ステップＳＤ６００９においては、ボタン操作フラグＢＦの値を参酌して、役物演出の開始要求期間中（操作有効期間中）に遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作した（ＢＦ＝１）か否かを判定する。
【３００７】
ボタン操作フラグＢＦは、操作有効期間中に演出ボタン１２５が押圧操作されたか否かを判別するための判別情報であり、操作有効期間中に押圧操作された場合には、その値が「１」に設定され、押圧操作されていない間は、その値が「０」に維持される。
【３００８】
ステップＳＤ６００９において否定判定された場合、すなわち演出ボタン１２５が押圧操作されていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判定された場合、すなわち演出ボタン１２５が押圧操作された場合には、ステップＳＤ６０１０において演出パターン設定処理を行う。
【３００９】
ステップＳＤ６０１０の演出パターン設定処理においては、演出状態フラグＪＦの値として、上記ステップＳＤ６００４の演出決定処理において選出された演出パターンに対応する値を設定する。
【３０１０】
具体的には、役物演出パターンフラグＰＦの値を参酌して、「役物演出なし」が選択された場合には、演出状態フラグＪＦの値に「２」を設定する。一方、「役物演出あり（発展なしパターン、第１発展パターン、第２発展パターン）」が選択された場合には、演出状態フラグＪＦの値に「３」を設定する。
【３０１１】
その後、ステップＳＤ６０１１において、ボタン操作フラグＢＦの値を「０」にリセットし、本処理を終了する。
【３０１２】
さて、上記ステップＳＤ６００６にて否定判定され移行するステップＳＤ６０１２においては、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、付加演出の演出パターンが「役物演出なし（ＪＦ＝２）」であるか否かを判定する。
【３０１３】
ここで、肯定判定された場合、すなわち演出パターンが「役物演出なし」である場合には、ステップＳＤ６０１３において報知設定処理を行う。
【３０１４】
かかる報知設定処理が行われることで、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、例えば「動かず残念」等の文字が表示されるなど、役物演出が行われない旨を報知する報知演出が実行される。
【３０１５】
その後、ステップＳＤ６０１４において、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出がこれ以上進展しないことを意味する「９」を設定して、本処理を終了する。
【３０１６】
一方、ステップＳＤ６０１２において否定判定された場合には、ステップＳＤ６０１５へ移行し、演出状態フラグＪＦの値が「３」であるか否かを判定する。
【３０１７】
ここで肯定判定された場合には、演出パターンが「役物演出あり（ＪＦ＝３）」であるが、現在は役物駆動演出の開始前段階である所定の作動条件の成立とみなし、ステップＳＤ６０１６において役物出現設定処理を行い、本処理を終了する。

【３０１８】
尚、本実施形態では、役物出現時（役物演出の実行開始後かつ演出発展前段階の演出初期状態）における演出態様は、「発展なしパターン（ＰＦ＝１）」、「第１発展パターン（ＰＦ＝２）」又は「第２発展パターン（ＰＦ＝３）」のいずれが設定された場合においても同一となっている。
【３０１９】
勿論、これに限らず、「発展なしパターン（ＰＦ＝１）」、「第１発展パターン（ＰＦ＝２）」又は「第２発展パターン（ＰＦ＝３）」のいずれが設定されるかによって、役物出現時における演出態様（動作時間など）が異なる構成としてもよい。
【３０２０】
ここで、ステップＳＤ６０１６の役物出現設定処理について図１７５を参照して詳しく説明する。サブ制御装置２６２は、まずステップＳＤ８００１において、出現動作中フラグＭＦの値が「１」であるか否かを判定する。
【３０２１】
尚、出現動作中フラグＭＦとは、可動役物８１１が出現動作中であるか否かを判定するための状態判別情報であり、可動役物８１１が出現動作中である場合には、その値が「１」に設定（オン）され、可動役物８１１が出現動作中でない場合は、その値が「０」に設定（オフ）される。可動役物８１１の出現動作が本実施形態における可動体の一連の特定動作に相当する。
【３０２２】
ステップＳＤ８００１において否定判定された場合には、ステップＳＤ８００２へ移行し、ＲＯＭ５５２から特定情報としての役物出現動作制御テーブル（図１７６参照）を一回の処理で読出し、ＲＡＭ５５３の所定エリアに一回の処理でセットする。つまり、一回の処理で読出されセットされた情報で一連の動作を実行可能となっている。
【３０２３】
図１７６に示すように、役物出現動作制御テーブルには、可動役物８１１の出現動作の動作プロセス（上下駆動用モータ１８１５のモータ制御）などを規定した複数の制御プロセスデータが実行順序に則して時系列で記憶されている。
【３０２４】
各制御プロセスデータには、例えば上部演出役物ユニット７６１の上下駆動機構１８１２（上下駆動用モータ１８１５）を駆動制御して、可動役物８１１を降下させたり上昇させたりする動作プロセスを規定したデータなど、サブ制御装置２６２が実行する制御処理の内容が規定されている。
【３０２５】
例えば上下駆動用モータ１８１５の駆動制御に係る制御プロセスデータには、設定情報として、上下駆動用モータ１８１５の回転方向（可動役物８１１の移動方向）、上下駆動用モータ１８１５の回転速度（可動役物８１１の移動速度）、上下駆動用モータ１８１５の励磁時間（可動役物８１１の動作時間）、上下駆動用モータ１８１５の非励磁時間（可動役物８１１の停止時間）などが規定されている。
【３０２６】
従来、可動体に複数種類の可動態様を行わせる遊技機がある。可動体を一の可動態様で動作させる場合に、一の可動態様における各々の動作毎に、対応する動作データを事前に読み込む場合は、可動態様によっては膨大な回数の読込みが必要となり、制御の負担が大きい。それを解消するため、一連の動作に対応した動作データをセットし、その動作データに基づいて一連の動作を順次実行する場合は制御の負担は軽減されるが、該一連の動作を途中で終了させ、次の動作を実行する場合には好適な一連の動作の終了判定が求められる。
【３０２７】
その一例として、可動体としての可動役物８１１に一連の動作を行わせる場合、サブ制御装置２６２は、該一連の動作に係る各種動作プロセスを時系列で定めた動作制御テーブ

ル（動作プロセスデータ群）をＲＯＭ５５２から読み出しＲＡＭ５５３にセットした後、該動作制御テーブルから順次、動作プロセスデータを読み出し可動役物８１１の一連の動作制御を実行していくこととなる。

【３０２８】

例えば図１８０に示すような従来の役物出現演出用の動作制御テーブルに基づき役物出現演出を実行した場合、可動役物８１１は、まず基準位置Ｈ０から第１高さ位置Ｈ１まで降下し再び基準位置Ｈ０まで戻る所定動作（第１動作）を２回行った後、基準位置Ｈ０から第２高さ位置Ｈ２まで降下し再び基準位置Ｈ０まで戻る所定動作（第２動作）を２回行い、さらにその後、基準位置Ｈ０から第３高さ位置Ｈ３まで降下し再び基準位置Ｈ０まで戻る所定動作（第３動作）を２回行うといった一連の動作を行うこととなる。

【３０２９】

そして、上記一連の動作の後、次の段階へ移行する。例えば役物演出の発展条件が成立してない場合には、そのまま役物演出を終了する。一方、役物演出の発展条件が成立している場合、サブ制御装置２６２は、次に実行する各種動作プロセスを時系列で定めた発展演出用の動作制御テーブルを新たにＲＯＭ５５２から読み出しＲＡＭ５５３にセットした後、該動作制御テーブルから順次、動作プロセスデータを読み出し可動役物の発展演出を実行していくこととなる。

【３０３０】

しかしながら、可動役物８１１の一連の動作の途中で該一連の動作の終了条件が成立した場合には、該一連の動作を好適に終了させることが望まれる。

【３０３１】

例えば上記役物出現演出中に遊技者が演出ボタン１２５を操作すると、役物演出が次の段階へ移行（発展又は終了）する演出を行おうとした場合、仮に遊技者が演出ボタン１２５を操作したタイミングで操作判定フラグをオン設定したとしても、従来の構成の下では、役物出現用の動作制御テーブルに定められた一連の動作プロセスを全て終了した後でしか、フラグ判定処理を実行することができず、操作タイミングによっては、遊技者が演出ボタン１２５を操作した後、速やかに役物演出が次の段階へ移行しないおそれがある。

【３０３２】

結果として、間延びした演出となってしまい、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。

【３０３３】

また、図１８０に示すような、途中に終了判定プロセスのない従来の動作制御テーブルでは、該動作制御テーブルを複数通りの一連の特定動作の動作制御に流用することが難しい。

【３０３４】

尚、上記不具合に対し、例えば図１８０に示した従来の動作制御テーブルを複数のテーブル（例えば上記２回分の第１動作の動作プロセスを定めた第１動作制御テーブル、上記２回分の第２動作の動作プロセスを定めた第２動作制御テーブル、及び、上記２回分の第３動作の動作プロセスを定めた第３動作制御テーブル）に分割して設定しておき、これらを個別の動作制御として順次実行する構成とすることも考えられるが、かかる構成とした場合、各テーブルの読出し処理等の実行頻度が多くなり、制御負担が著しく増大するおそれがある。

【３０３５】

これに対し、本実施形態では、一例として、可動体としての可動役物８１１に一連の動作を行わせる場合において、サブ制御装置２６２が、該一連の動作に係る各種動作プロセスを時系列で定めた役物出現動作制御テーブル（図１７６参照）をＲＯＭ５５２から一回の処理で読出し、ＲＡＭ５５３の所定エリアに一回の処理でセットする構成となっている。

【３０３６】

これにより、例えば一連の動作における各々の動作プロセス毎に、対応する動作プロセスデータを事前に読み込む構成に比べて、膨大な回数の読込み処理を必要とせず、制御負

担を軽減することができる。
【３０３７】
さらに、上記のように一回の処理で読出されセットされた役物出現動作制御テーブルに基づき、可動役物８１１が昇降動作を複数回繰り返す役物出現動作の実行中において、可動役物８１１が基準位置Ｈ０に戻ったタイミングで毎回、該役物出現動作を終了させる条件が成立しているか否かを判定する処理を実行すると共に、次の動作を基準位置Ｈ０から開始する構成となっている。
【３０３８】
つまり、該役物出現動作の実行途中であっても、該役物出現動作の終了条件が成立している場合には、速やかに該役物出現動作を終了させ、次の動作へ移行することができる。一方、終了条件が成立していない場合には、そのまま該役物出現動作を継続させることができる。
【３０３９】
特に本実施形態では、役物出現動作の終了条件が成立しているか否かを判定するタイミングが、可動役物８１１が基準位置Ｈ０に戻ったタイミングとなるため、該役物出現動作の終了後、速やかに可動役物８１１を初期状態に復帰させる又は次の動作へ移行させることができる。
【３０４０】
結果として、可動役物８１１の制御を好適に行うと共に、演出が間延びせず、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【３０４１】
さらに、図１７６等に示した役物出現動作制御テーブルは、該動作制御テーブルを複数回繰り返し参照して、該動作制御テーブルに定められた一連の特定動作を複数セット繰り返し実行する構成を容易に実現することができる。結果として、一の動作制御テーブルを複数通りの一連の特定動作の動作制御に流用することが可能となり、汎用性を高めることができる。ひいては、予めＲＯＭ等の記憶手段に記憶しておくべきデータ容量を削減し、記憶容量に限りのあるＲＯＭ等の記憶手段の有効活用を図ることができる。
【３０４２】
加えて、本実施形態によれば、例えば可動役物８１１の役物出現動作に係る上記役物出現動作制御テーブルを細分化して設定した複数のテーブルを用いて該複数のテーブルに係る動作制御を順次実行する構成等に比べて、テーブル読出し処理等の実行頻度を低減し、制御負担を軽減することができる。
【３０４３】
上記ステップＳＤ８００２に続いて、ステップＳＤ８００３にて出現動作中フラグＭＦの値に「１」を設定（オン）すると共に、ステップＳＤ８００４にてボタン操作フラグＢＦの値を「０」にリセットし、ステップＳＤ８００５にて指示表示設定処理を行う。その後、ステップＳＤ８００６へ移行する。
【３０４４】
尚、ステップＳＤ８００５にて指示表示設定処理が行われることで、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、例えば「アタック！！」等の文字が表示されるなど、遊技者に演出ボタン１２５の操作を促す指示表示演出が実行される。
【３０４５】
ステップＳＤ８００６においては、プロセスポインタＣＰの値に１を加算する。尚、プロセスポインタＣＰとは、役物出現動作制御テーブル（図１７６参照）に規定された各種制御プロセスデータを特定するための判別情報である。後述するように、サブ制御装置２６２は、該プロセスポインタＣＰにより指定されたプロセス番号ＰＮに係る制御プロセスデータを読出し、その内容に沿って制御処理を実行する。また、役物出現設定処理の開始時、プロセスポインタＣＰの値は「０」に設定されており、制御プロセスが進行する毎に１ずつ加算されていく。
【３０４６】

尚、これに代えて、役物出現設定処理の開始時にプロセスポインタＣＰの値に所定値を設定し、制御プロセスが進行する毎に１ずつ減算していき、役物出現動作制御テーブルの制御プロセスデータを把握する構成としてもよい。

【３０４７】

続くステップＳＤ８００７においては、現在のプロセスポインタＣＰの値が、役物出現動作制御テーブルにおけるプロセス番号ＰＮの最大値ＰＮｍａｘ（図１７６に示す本例では「３０」）を超えているか否かを判定する。すなわち役物出現動作制御テーブルに規定された制御プロセスが全て終了したか否かを判定する。

【３０４８】

ステップＳＤ８００７において肯定判定された場合には、ステップＳＤ８０１２へ移行する。一方、ステップＳＤ８００７において否定判定された場合には、ステップＳＤ８００８へ移行し、ＲＡＭ５５３に設定された役物出現動作制御テーブル（図１７６参照）を参酌して、現在のプロセスポインタＣＰの値により指定されたプロセス番号ＰＮに対応する制御プロセスデータを読み出す。

【３０４９】

尚、役物出現動作制御テーブルをＲＡＭ５５３にセットする上記ステップＳＤ８００２の処理を省略し、ステップＳＤ８００８において、ＲＯＭ５５２に記憶された役物出現動作制御テーブルから直接、現在のプロセスポインタＣＰの値により指定されたプロセス番号ＰＮに対応する制御プロセスデータを読み出す構成としてもよい。

【３０５０】

続くステップＳＤ８００９では、ステップＳＤ８００８にて読み出した制御プロセスデータを基に、今回の制御プロセスが可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する終了判定プロセスであるか否かを判定する。

【３０５１】

ステップＳＤ８００９で否定判定された場合、すなわち今回の制御プロセスが終了判定プロセスではなく、上下駆動用モータ１８１５に係る通常の動作プロセスであった場合には、ステップＳＤ８０１０へ移行する。

【３０５２】

ステップＳＤ８０１０では、ステップＳＤ８００８にて読み出した制御プロセスデータ（上下駆動用モータ１８１５の動作プロセスデータ等）を基に、可動役物８１１の出現動作設定処理を行う。その後、本処理を終了する。

【３０５３】

具体的に、ステップＳＤ８０１０の出現動作設定処理では、制御プロセスデータに規定された時間（図１７６参照）を出現動作プロセスタイマＰＴに設定する処理を行う。例えば制御プロセスデータに規定された動作時間が１０００ｍｓｅｃの場合には、出現動作プロセスタイマＰＴに対して「２５０」が設定される。そして、この出現動作プロセスタイマＰＴの値は、４ｍｓｅｃ毎に後述する減算処理にて１ずつ減算される。

【３０５４】

また、ステップＳＤ８０１０の出現動作設定処理では、制御プロセスデータに規定された内容通りに上下駆動用モータ１８１５を駆動制御するためのモータ制御信号（励磁制御データ）等の出力設定処理などを行う。これにより、所定のタイミング（ステップＳＤ３９１２の外部出力処理）で順次、上部演出役物ユニット７６１の役物制御基板（モータドライバ）等に対しモータ制御信号が出力される。その結果、役物制御基板が、モータ制御信号により指定された励磁相への通電処理を行い、励磁処理がなされることにより、上下駆動用モータ１８１５が駆動制御される。

【３０５５】

一方、ステップＳＤ８００９で肯定判定された場合、すなわち今回の制御プロセスが終了判定プロセスである場合には、判定機能部であるステップＳＤ８０１１へ移行する。ステップＳＤ８０１１においては、ボタン操作フラグＢＦの値を参酌して、可動役物８１１の出現動作中に遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作した（ＢＦ＝１）か否かを判定する

ことで、可動役物８１１の出現動作の終了条件が成立しているか否かを判定する。
【３０５６】
ステップＳＤ８０１１で否定判定された場合、すなわち可動役物８１１の出現動作中に演出ボタン１２５が押圧操作されていない場合には、ステップＳＤ８００６へ戻り、プロセスポインタＣＰの値に１を加算し、次の制御プロセスへ移行する。
【３０５７】
一方、ステップＳＤ８０１１において肯定判定された場合、すなわち可動役物８１１の出現動作中に演出ボタン１２５が押圧操作された場合には、ステップＳＤ８０１２へ移行する。
【３０５８】
ステップＳＤ８０１２においては、役物演出パターンフラグＰＦの値が「発展なしパターン」に対応する「１」であるか否かを判定する。
【３０５９】
ステップＳＤ８０１２にて肯定判定された場合、すなわち役物演出がこれ以上進展しない場合には、終了機能部であるステップＳＤ８０１３へ移行し、役物演出終了設定処理を行った後、本処理を終了する。
【３０６０】
ステップＳＤ８０１３の役物演出終了設定処理では、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出がこれ以上進展しないことを意味する「９」を設定すると共に、出現動作中フラグＭＦ及びボタン操作フラグＢＦの値を「０」にリセットし、本処理を終了する。
【３０６１】
尚、ステップＳＤ８０１３の役物演出終了設定処理が行われることで、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、例えば「発展せず残念」等の文字が表示されるなど、発展演出が行われない旨を報知する報知演出が実行される。また、出現動作終了設定処理を行うにあたり、可動役物８１１の初期位置を位置合わせする位置調整処理を行う構成としてもよい。
【３０６２】
一方、ステップＳＤ８０１２にて否定判定された場合、すなわち演出パターンが「第１発展パターン（ＰＦ＝２）」又は「第２発展パターン（ＰＦ＝３）」へ発展する場合（ＰＦ≧２）には、終了機能部であるステップＳＤ８０１４へ移行する。
【３０６３】
ステップＳＤ８０１４の発展演出移行設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の発展移行期間であることを示す「４」を設定する。
【３０６４】
続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、役物演出の発展移行動作に対応した可動役物８１１（回転体８２０）の動作プロセスを規定した発展移行動作制御テーブルを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。
【３０６５】
尚、本実施形態では、発展移行期間中における演出態様は、「第１発展パターン」又は「第２発展パターン」のいずれが設定された場合においても同様となっている。勿論、これに限らず、「第１発展パターン」又は「第２発展パターン」のいずれが設定されるかによって、発展移行期間における演出態様（動作時間など）が異なる構成としてもよい。
【３０６６】
その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、発展移行動作制御テーブルに含まれる複数の動作プロセスデータを実行順序に則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を発展移行動作用プロセスタイマに設定し、該発展移行動作用プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。
【３０６７】

尚、上記発展移行動作用プロセスタイマの減算処理は、上記通常処理内のその他の処理（ステップＳＤ３９１１）にて別途行われる。また、発展移行動作制御テーブルに規定された動作プロセスデータには、例えば上下駆動用モータ１８１５を駆動制御して可動役物８１１を降下させる動作プロセスや、回転体用駆動モータ８２１を駆動制御して回転体８２０を拡縮動作させる動作プロセスなどを規定したデータなどが含まれている。

【３０６８】

つまり、サブ制御装置２６２は、発展移行動作制御テーブルに基づき、上記プロセスタイマの値などを参酌しつつ、可動役物８１１の発展移行動作制御を実行していくこととなる。

【３０６９】

また、ステップＳＤ８０１４の発展演出移行設定処理においては、出現動作中フラグＭＦ及びボタン操作フラグＢＦの値を「０」にリセットすると共に、操作有効タイマＳＴの値に所定値（本実施形態では５秒）を設定する。

【３０７０】

さらに、サブ制御装置２６２は、可動役物８１１の発展移行動作に係る効果音をスピーカＳＰから出力するための音声出力設定処理を行う。かかる音声出力設定処理が行われることで、例えば「シャキ～ン」などの効果音が出力される。

【３０７１】

同時に、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいて発展要求表示演出を行うための表示設定処理を行う。かかる表示設定処理が行われることで、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、例えば「ボタンを押せ！！」等の文字が表示されるなど、遊技者に演出ボタン１２５の操作を促す指示表示演出が実行される。

【３０７２】

上記一連の設定処理により、可動役物８１１の発展移行動作が行われた場合には、上記出現動作を終えてセンターフレーム４７の上辺部４７ａ裏側（基準位置Ｈ０）へ一旦戻った可動役物８１１が、上記効果音と共に急降下して登場し、所定の演出位置にて停止する。尚、かかる演出位置は、可動役物８１１の出現動作の最下点である後述する第３高さ位置Ｈ３であってもよいし、該第３高さ位置Ｈ３よりも、さらに下方位置である第４高さ位置Ｈ４であってもよい。

【３０７３】

続いて、演出位置に停止した回転体８２０は、各可動片８２５が回転体８２０の径方向外側に向け放射状にスライド変位する動作（回転体８２０が拡径する動作）や、各可動片８２５が回転体８２０の径方向内側に向けスライド変位する動作（回転体８２０が縮径する動作）を交互に行う拡縮状態となる。

【３０７４】

さらに、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、上記ルーレット図柄ＴＲ（図１６４参照）は縮小表示され、回転体８２０の背後に隠れた状態となり、遊技者に視認困難な状態となると共に、上述した「ボタンを押せ！！」等の指示表示演出が実行される。

【３０７５】

さて、上記ステップＳＤ８００１において肯定判定された場合、すなわち可動役物８１１の出現動作中である場合には、ステップＳＤ８０２０へ移行する。ステップＳＤ８０２０においては出現動作プロセスタイマＰＴの値を１減算する。

【３０７６】

尚、ステップＳＤ８０２０の処理を省略し、ステップＳＤ８０２０に係る出現動作プロセスタイマＰＴの減算処理を、他の各種プロセスタイマと同様、上記通常処理内のその他の処理（ステップＳＤ３９１１）等にて別途行うようにしてもよい。

【３０７７】

続くステップＳＤ８０２１においては、出現動作プロセスタイマＰＴの値が「０」であるか否かを判定する。

【３０７８】

ステップＳＤ８０２１において否定判定された場合、すなわち出現動作プロセスタイマＰＴの値が「０」でない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＤ８０２１において肯定判定された場合、すなわち出現動作プロセスタイマＰＴの値が「０」である場合には、上記ステップＳＤ８００６へ戻り、プロセスポインタＣＰの値に１を加算し、次の制御プロセスへ移行する。

【３０７９】

ここで、上記ステップＳＤ６０１６の役物出現設定処理に基づき実行される可動役物８１１の出現動作態様について説明する。

【３０８０】

図１７６に示す役物出現動作制御テーブルに基づき、可動役物８１１の出現動作を実行した場合には、図１７７に示すように、可動役物８１１が、まず初期位置である基準位置Ｈ０（プロセス０）から第１高さ位置Ｈ１まで降下し（プロセス１：５００ｍｓ）、第１高さ位置Ｈ１にて一旦停止した後（プロセス２：１００ｍｓ）、再び基準位置Ｈ０まで上昇し（プロセス３：５００ｍｓ）、基準位置Ｈ０にて一旦停止する（プロセス４：１００ｍｓ）。

【３０８１】

そして、この初期位置側へ戻ったタイミングで、可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する（プロセス５）。

【３０８２】

このタイミングで終了条件が成立している場合（演出ボタン１２５が押圧操作されている場合）には、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階（演出終了又は演出発展）へ早期に移行する。

【３０８３】

一方、このタイミングで終了条件が成立していない場合には、続いて可動役物８１１が、基準位置Ｈ０から第１高さ位置Ｈ１まで降下し（プロセス６：５００ｍｓ）、第１高さ位置Ｈ１にて一旦停止した後（プロセス７：１００ｍｓ）、再び基準位置Ｈ０まで上昇し（プロセス８：５００ｍｓ）、基準位置Ｈ０にて一旦停止する（プロセス９：１００ｍｓ）。

【３０８４】

そして、この初期位置側へ戻ったタイミングで、再び可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する（プロセス１０）。このタイミングで終了条件が成立している場合には、上記同様、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階へ早期に移行する。

【３０８５】

一方、このタイミングで終了条件が成立していない場合には、続いて可動役物８１１が、基準位置Ｈ０から第２高さ位置Ｈ２まで降下し（プロセス１１：１０００ｍｓ）、第２高さ位置Ｈ２にて一旦停止した後（プロセス１２：１００ｍｓ）、再び基準位置Ｈ０まで上昇し（プロセス１３：１０００ｍｓ）、基準位置Ｈ０にて一旦停止する（プロセス１４：１００ｍｓ）。

【３０８６】

尚、本実施形態において、第１高さ位置Ｈ１まで降下し（プロセス１：５００ｍｓ）、第１高さ位置Ｈ１にて一旦停止する期間（プロセス２：１００ｍｓ）を第１の制御期間と見た場合には、第２高さ位置Ｈ２まで降下し（プロセス１１：１０００ｍｓ）、第２高さ位置Ｈ２にて一旦停止する期間（プロセス１２：１００ｍｓ）が前記第１の制御期間よりも長い第２の制御期間に相当することとなる。

【３０８７】

そして、この初期位置側へ戻ったタイミングで、再び可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する（プロセス１５）。このタイミングで終了条件が成立している場合には、上記同様、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階へ早期に移行する。

【３０８８】

一方、このタイミングで終了条件が成立していない場合には、続いて可動役物８１１が

、基準位置Ｈ０から第２高さ位置Ｈ２まで降下し（プロセス１６：１０００ｍｓ）、第２高さ位置Ｈ２にて一旦停止した後（プロセス１７：１００ｍｓ）、再び基準位置Ｈ０まで上昇し（プロセス１８：１０００ｍｓ）、基準位置Ｈ０にて一旦停止する（プロセス１９：１００ｍｓ）。

【３０８９】

そして、この初期位置側へ戻ったタイミングで、再び可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する（プロセス２０）。このタイミングで終了条件が成立している場合には、上記同様、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階へ早期に移行する。

【３０９０】

一方、このタイミングで終了条件が成立していない場合には、続いて可動役物８１１が、基準位置Ｈ０から第３高さ位置Ｈ３まで降下し（プロセス２１：１５００ｍｓ）、第３高さ位置Ｈ３にて一旦停止した後（プロセス２２：１００ｍｓ）、再び基準位置Ｈ０まで上昇し（プロセス２３：１５００ｍｓ）、基準位置Ｈ０にて一旦停止する（プロセス２４：１００ｍｓ）。

【３０９１】

尚、本実施形態において、上記第２高さ位置Ｈ２まで降下し（プロセス１１：１０００ｍｓ）、第２高さ位置Ｈ２にて一旦停止する期間（プロセス１２：１００ｍｓ）を第１の制御期間と見た場合には、第３高さ位置Ｈ３まで降下し（プロセス２１：１５００ｍｓ）、第３高さ位置Ｈ３にて一旦停止する期間（プロセス２２：１００ｍｓ）が前記第１の制御期間よりも長い第２の制御期間に相当することとなる。

【３０９２】

そして、この初期位置側へ戻ったタイミングで、再び可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する（プロセス２５）。このタイミングで終了条件が成立している場合には、上記同様、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階へ早期に移行する。

【３０９３】

一方、このタイミングで終了条件が成立していない場合には、続いて可動役物８１１が、基準位置Ｈ０から第３高さ位置Ｈ３まで降下し（プロセス２６：１５００ｍｓ）、第３高さ位置Ｈ３にて一旦停止した後（プロセス２７：１００ｍｓ）、再び基準位置Ｈ０まで上昇し（プロセス２８：１５００ｍｓ）、基準位置Ｈ０にて一旦停止する（プロセス２９：１００ｍｓ）。

【３０９４】

そして、この初期位置側へ戻ったタイミングで、再び可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する（プロセス３０）。このタイミングで終了条件が成立している場合には、上記同様、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階へ早期に移行する。

【３０９５】

一方、このタイミングは、役物出現動作制御テーブルに定められた一連の制御プロセスが全て終了する役物出現動作の完了タイミングとなるため、このタイミングで終了条件が成立していない場合には、該役物出現動作の完了判定処理（ステップＳＤ８００７）を経て次の段階へ移行していくこととなる。

【３０９６】

尚、図１７６に示す役物出現動作制御テーブルは、汎用性を高めるため、該テーブルを複数回繰り返し参照して、該テーブルに定められた一連の動作プロセス（プロセス１～３０）を複数セット繰り返し実行可能なように、最終プロセス（プロセス３０）に終了判定処理を組み込み、そのタイミングにおいても終了判定処理を実行可能な構成となっている。勿論、これに限らず、最終プロセスに終了判定処理が組み込まれていない役物出現動作制御テーブルを採用してもよい。

【３０９７】

上述したとおり、本実施形態では、上記一降下動作及び一上昇動作からなる一回の昇降動作（例えばプロセス１～４、プロセス６～９、プロセス１１～１４、プロセス１６～１９、プロセス２１～２４、プロセス２６～２９）が「所定動作」を構成し、基準位置Ｈ０

が「初期位置側である第１位置」を構成し、第３高さ位置Ｈ３が「最も可動された位置である第２位置」を構成する。尚、初期位置（待機位置）となる基準位置Ｈ０とは異なる位置（例えば基準位置Ｈ０よりも下方位置）を、役物出現動作の動作起点となる第１位置としてもよい。

【３０９８】

また、役物出現動作の終了後に行われる「発展なしパターン」の役物演出に係る制御、「第１発展パターン」の役物演出に係る制御、「第２発展パターン」の役物演出に係る制御のうちのいずれか１つが本実施形態における第１の特定制御に相当し、これとは異なる他の制御が第２の特定制御に相当する。

【３０９９】

さて、図１７２の説明に戻り、上記ステップＳＤ６０１５にて否定判定され移行したステップＳＤ６０１７においては、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、現在、役物演出の発展移行期間中（ＪＦ＝４）であるか否かを判定する。

【３１００】

ステップＳＤ６０１７で否定判定された場合、すなわち役物演出の発展移行期間中でない場合（ＪＦ≧５）には、ステップＳＤ６０２５へ移行する。

【３１０１】

一方、ステップＳＤ６０１７において肯定判定された場合、すなわち役物演出の発展移行期間中である場合には、ステップＳＤ６０１８において、上記操作有効タイマＳＴの値が「０」であるか否かを判定する。

【３１０２】

ここで、肯定判定された場合、すなわち操作有効タイマＳＴの値が「０」である場合には、役物演出の発展移行期間中に遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作せず、操作有効期間が経過したとして、ステップＳＤ６０１９に移行する。

【３１０３】

ステップＳＤ６０１９においては、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出がこれ以上進展しないことを意味する「９」を設定して、本処理を終了する。

【３１０４】

一方、ステップＳＤ６０１８において否定判定された場合、すなわち操作有効タイマＳＴの値が「０」でない場合には、ステップＳＤ６０２０に移行する（図１７３参照）。

【３１０５】

図１７３に示すように、ステップＳＤ６０２０においては、ボタン操作フラグＢＦの値を参酌して、役物演出の発展移行期間中（操作有効期間中）に遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作した（ＢＦ＝１）か否かを判定する。

【３１０６】

ステップＳＤ６０２０において否定判別された場合、すなわち演出ボタン１２５が押圧操作されていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判別された場合、すなわち演出ボタン１２５が押圧操作された場合には、ステップＳＤ６０２１へ移行し、役物演出パターンフラグＰＦの値が「第１発展パターン（低速回転）」に対応する「２」であるか否かを判定する。

【３１０７】

ここで肯定判定された場合、すなわち発展演出パターンが「第１発展パターン」である場合には、ステップＳＤ６０２２において第１発展演出設定処理を行い、本処理を終了する。

【３１０８】

第１発展演出設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の発展後を意味する「５」を設定する。

【３１０９】

続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、第１発展パターンに対応した可動役物８１１（回転体８２０）の動作プロセスを規定した第１発展演出制御テーブルを読出

し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。
【３１１０】
その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、第１発展演出制御テーブルに含まれる複数の動作プロセスデータを実行順序に則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を第１発展演出用プロセスタイマに設定し、該第１発展演出用プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。
【３１１１】
尚、他の発展演出パターンにおいても同様であるが、複数の動作プロセスデータには、例えば回転体用駆動モータ８２１を駆動制御して、回転体８２０を回転させたり停止させたりする等の動作プロセスを規定したデータなどが含まれている。
【３１１２】
つまり、サブ制御装置２６２は、前記第１発展演出制御テーブルに基づき、回転体８２０の回転位置情報（駆動パルス信号数に基づく回転変位量）並びに上記第１発展演出用プロセスタイマの値などを参酌しつつ、第１発展パターンに対応した可動役物８１１の動作制御を実行していくこととなる。尚、上記第１発展演出用プロセスタイマの減算処理は、上記通常処理内のその他の処理（ステップＳＤ３９１１）にて別途行われる。
【３１１３】
また、本処理において行われた各種設定処理の内容に基づき、次回の外部出力処理（ステップ３９１２）において、可動役物８１１に対し順次、制御信号が出力され、可動役物８１１に係る各種制御が行われることとなる。そして、第１発展パターンに対応した可動役物８１１の動作制御が開始されると、上記第１発展演出用プロセスタイマの値が「０」になるまでの間、該動作制御が継続して行われることとなる。
【３１１４】
かかる構成の下、本実施形態において第１発展演出パターンが実行された場合には、演出表示装置４２の表示部４２ａの前面側（演出位置）において、図１７１に示すように、回転体８２０が時計回り方向に低速で回転する制御が行われる。
【３１１５】
さて、ステップＳＤ６０２１において否定判定された場合には、ステップＳＤ６０２３へ移行し、役物演出パターンフラグＰＦの値が「第２発展パターン（高速回転）」に対応する「３」であるか否かを判定する。
【３１１６】
ここで肯定判定された場合、すなわち発展演出パターンが「第２発展パターン」である場合には、ステップＳＤ６０２４において第２発展演出設定処理を行い、本処理を終了する。
【３１１７】
第２発展演出設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の発展後を意味する「５」を設定する。
【３１１８】
続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、第２発展パターンに対応した可動役物８１１（回転体８２０）の動作プロセスを規定した第２発展演出制御テーブルを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。
【３１１９】
その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、第２発展演出制御テーブルに含まれる複数の動作プロセスデータを実行順序に則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を第２発展演出用プロセスタイマに設定し、該第２発展演出用プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。
【３１２０】
つまり、サブ制御装置２６２は、前記第２発展演出制御テーブルに基づき、回転体８２

０の回転位置情報（駆動パルス信号数に基づく回転変位量）並びに上記第２発展演出用プロセスタイマの値などを参酌しつつ、第２発展パターンに対応した可動役物８１１の動作制御を実行していくこととなる。尚、上記第２発展演出用プロセスタイマの減算処理は、上記通常処理内のその他の処理（ステップＳＤ３９１１）にて別途行われる。

【３１２１】

また、本処理において行われた各種設定処理の内容に基づき、次回の外部出力処理（ステップ３９１２）において、可動役物８１１に対し順次、制御信号が出力され、可動役物８１１に係る各種制御が行われることとなる。そして、第２発展パターンに対応した可動役物８１１の動作制御が開始されると、上記第２発展演出用プロセスタイマの値が「０」になるまでの間、該動作制御が継続して行われることとなる。

【３１２２】

かかる構成の下、本実施形態において第２発展演出パターンが実行された場合には、演出表示装置４２の表示部４２ａの前面側（演出位置）において、図１７１に示すように、回転体８２０が時計回り方向に高速で回転する制御が行われる。

【３１２３】

さて、上記ステップＳＤ６０１７にて否定判定され移行したステップＳＤ６０２５においては、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、現在、役物演出の発展状態中（ＪＦ＝５）であるか否かを判定する。ここで否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【３１２４】

一方、ステップＳＤ６０２５において肯定判定された場合、すなわち役物演出の発展状態中である場合には、ステップＳＤ６０２６へ移行する。

【３１２５】

ステップＳＤ６０２６においては、上記各種発展演出制御テーブルを参酌して、現在、役物発展演出の終了タイミングであるか否かを判定する。ここで否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【３１２６】

一方、ステップＳＤ６０２６において肯定判定された場合、すなわち役物発展演出の終了タイミングである場合には、ステップＳＤ６０２７において終了設定処理を行い、本処理を終了する。

【３１２７】

ステップＳＤ６０２７の終了設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出がこれ以上進展しないことを意味する「９」を設定する。

【３１２８】

続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、役物発展演出の終了プロセスを規定した役物演出終了制御テーブルを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。

【３１２９】

これに基づき、回転体８２０（回転体用駆動モータ８２１）の停止処理、可動役物８１１を待機位置へ上昇させる動作設定処理などが順次行われ、役物演出が終了する。

【３１３０】

以上詳述したように、本実施形態では、一例として、可動体としての可動役物８１１に一連の動作を行わせる場合において、サブ制御装置２６２が、該一連の動作に係る各種動作プロセスを時系列で定めた役物出現動作制御テーブル（図１７６参照）をＲＯＭ５５２から一回の処理で読出し、ＲＡＭ５５３の所定エリアに一回の処理でセットする構成となっている。

【３１３１】

これにより、例えば一連の動作における各々の動作プロセス毎に、対応する動作プロセスデータを事前に読み込む構成に比べて、膨大な回数の読込み処理を必要とせず、制御負担を軽減することができる。

【３１３２】

さらに、上記のように一回の処理で読出されセットされた役物出現動作制御テーブルに

基づき、可動役物８１１が昇降動作を複数回繰り返す役物出現動作の実行中において、可動役物８１１が基準位置Ｈ０に戻ったタイミングで毎回、該役物出現動作を終了させる条件が成立しているか否かを判定する処理を実行すると共に、次の動作を基準位置Ｈ０から開始する構成となっている。

【３１３３】

つまり、該役物出現動作の実行途中であっても、該役物出現動作の終了条件が成立している場合には、速やかに該役物出現動作を終了させ、次の動作へ移行することができる。一方、終了条件が成立していない場合には、そのまま該役物出現動作を継続させることができる。

【３１３４】

特に本実施形態では、役物出現動作の終了条件が成立しているか否かを判定するタイミングが、可動役物８１１が基準位置Ｈ０に戻ったタイミングとなるため、該役物出現動作の終了後、速やかに可動役物８１１を初期状態に復帰させる又は次の動作へ移行させることができる。

【３１３５】

結果として、可動役物８１１の制御を好適に行うと共に、演出が間延びせず、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【３１３６】

加えて、本実施形態によれば、例えば可動役物８１１の役物出現動作に係る上記役物出現動作制御テーブルを細分化して設定した複数のテーブルを用いて該複数のテーブルに係る動作制御を順次実行する構成等に比べて、テーブル読出し処理等の実行頻度を低減し、制御負担を軽減することができる。

【３１３７】

また、本実施形態では、可動役物８１１が昇降動作を複数回繰り返す一連の役物出現動作を実行するにあたり、可動役物８１１を初期位置側に位置させる上昇動作を行った後、及び、可動役物８１１を演出位置側に位置させる降下動作を行った後において、それぞれ可動役物８１１を停止させる所定の停止制御（プロセス２，４など）を実行する構成となっている。これにより、可動役物８１１の動作方向が急反転し該可動役物８１１等に係る負荷を低減させ、可動役物８１１等の耐久性の向上を図ることができる。

【３１３８】

尚、上述した実施形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。ここで、以下の各構成を個別に上記実施形態に対して適用してもよく、一部又は全部を任意に組み合わせて上記実施形態に対して適用してもよい。また、上記実施形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。

【３１３９】

（ａ）上記実施形態に係るパチンコ機１０は、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢへの入球に基づく当否抽選にて大当たり当選した場合に、可変入賞装置３２が開閉する大当たり状態が発生する第１タイプの遊技機である。

【３１４０】

これに限らず、所定の遊技価値が付与される他のタイプのパチンコ機として実施してもよい。尚、遊技価値には、例えば遊技者に払出される賞球等の遊技媒体、大当たり中に付与される特賞状態（ラウンド）、大当たり終了後に付与される高確率モード等の遊技モードなどが含まれる。また、パチンコ機以外にも、アレンジボール機、雀球等の各種遊技機として実施することも可能である。

【３１４１】

（ａ－１）例えば所定の始動入賞部への入球に基づく当否抽選にて小当たり当選した場合に開状態となる可変入賞装置を備え、該可変入賞装置内に入球した遊技球が所定の特別入賞部（Ｖ入賞口）に入球して大当たり状態が発生する第２タイプの遊技機として実施してもよい。ここで、始動入賞部へ遊技球が入球した場合に所定の抽選処理を行うことなく（又は当選確率１００％の抽選処理を行ってもよい。）、始動入賞部への入球に基づき、

可変入賞装置が開状態となり、該可変入賞装置内に入球した遊技球がＶ入賞口等に入球して大当たり状態が発生する構成としてもよい。

【３１４２】

（ａ－２）また、上記第１タイプの遊技機の機能と、上記第２タイプの遊技機の機能とを兼ね備えた第３タイプの遊技機（例えば、いわゆる１種２種混合機）として実施してもよい。

【３１４３】

尚、パチンコ機に係る各種抽選（ソフト的な抽選処理や機械的機構による抽選など）に係る当選確率については、機種毎に適宜設定されるものであり、任意の値を採用することができる。また、後述するように遊技盤３０の盤面構成等についても適宜、変更可能であることはいうまでもない。つまり、遊技盤３０に設けられた可変入賞装置３２等の各種装置の設置位置や可動態様など各種構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。例えば開閉シャッタが前後方向にスライド変位して入賞口を開閉する可変入賞装置を備えた構成としてもよい。

【３１４４】

（ａ－３）また、遊技球を遊技機内で循環させる等して遊技者に対し直接的に払い出さないタイプの遊技機、いわゆる封入式のパチンコ機として実施してもよい。

【３１４５】

（ｂ）大当たりの種別（ラウンド数や構成内容など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。

【３１４６】

例えば上記実施形態では、１６回の特賞状態（ラウンド）が行われる１６Ｒ大当たりや、４回の特賞状態（ラウンド）が行われる４Ｒ大当たりなどが設定されているが、これに限らず、ラウンド数が異なる他の大当たり状態が発生する構成としてもよい。

【３１４７】

勿論、複数種別の大当たり状態が発生可能な遊技機ではなく、大当たり状態が１種別（例えば１５Ｒ大当たり）だけしか発生しない遊技機として実施してもよい。

【３１４８】

（ｃ）大当たり状態の終了後に付与される遊技モードの構成（付与期間や構成内容など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。

【３１４９】

例えば上記実施形態では、大当たり種別に関係なく、大当たり終了後に「高サポートモード」が必ず付与される構成となっているが、これに限らず、大当たり種別によって「高サポートモード」が付与されない構成としてもよい。

【３１５０】

また、抽選モード（「高確率モード」又は「低確率モード」）の切替えが行われず、入賞サポートモード（「高サポートモード」又は「低サポートモード」）の切替えのみが行われるパチンコ機として実施してもよい。また、賞球の払出しに、代えて又は加えて、遊技者が獲得した賞球に相当するポイントを磁気カード等の記憶媒体に付与する構成のパチンコ機として実施してもよい。

【３１５１】

勿論、大当たり状態の終了後に時間短縮モードや高確率モード等が付与されない構成の遊技機として実施してもよい。

【３１５２】

（ｄ）遊技盤に関連する構成は、上記実施形態に限定されるものではない。例えば上記実施形態に係る遊技盤３０は、透光性部材である透明板をベースとして構成されているが、これに限らず、透光性を有しない木材等の不透明部材により構成されていてもよい。

【３１５３】

（ｄ－１）上記実施形態では、遊技領域のうちの所定領域の後方位置において、複数のＬＥＤを実装したＬＥＤ基板４８Ａ，４８Ｂ，４８Ｃが配置され、各種発光演出を実行可

能な構成となっている。これに限らず、ＬＥＤ基板４８Ａ等に代えて又は加えて、遊技盤３０の後方位置において、ランプや液晶表示装置など他の発光手段を配置した構成としてもよい。

【３１５４】

（ｄ－２）上記実施形態に係る演出表示装置４２の表示部４２ａに代えて、遊技盤３０の後方位置において、遊技領域の裏側略全域又は遊技盤３０の裏側略全域にわたる大きさの表示画面を有する表示装置を備えた構成としてもよい。

【３１５５】

また、遊技盤３０において、演出表示装置４２取付用の開口部を設けることなく、該演出表示装置４２の表示部４２ａの前面側を覆うように遊技盤３０が配設された構成としてもよい。この際、演出表示装置４２の前方領域となる遊技盤３０の前面部に釘等を配置して、ここを遊技球が流下可能な領域としてもよい。勿論、ここを遊技球が流下不能な領域としてもよい。

【３１５６】

（ｅ）可動手段に係る構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【３１５７】

（ｅ－１）例えば上記実施形態では、可動手段である可動役物８１１が演出表示装置４２の表示部４２ａの前面側において動作を行うように構成されているが、可動手段が動作を行う領域は、これに限定されるものではない。

【３１５８】

例えば、センターフレーム４７において可動手段が動作を行う構成としてもよい。遊技盤３０に取付けられた装飾部材において可動手段が動作を行う構成としてもよい。所定の入賞装置の内部領域において可動手段が動作を行う構成としてもよい。遊技盤３０の前面領域（遊技領域）において可動手段が動作を行う構成としてもよい。遊技盤３０に形成された孔部又は凹部に前面側から嵌め込まれる等して演出表示装置４２よりも下方位置において可動手段が動作を行う構成としてもよい。透光性を有する遊技盤３０の背面側において可動手段が動作を行う構成としてもよい。

【３１５９】

（ｅ－２）可動手段の形状や大きさ、材質などは、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【３１６０】

上記実施形態に係る可動役物８１１は、６個の可動片８２５を有した回転体８２０を備えた構成となっている。これに限らず、例えば可動役物８１１が単なる球状部材や板状部材などで構成されたものであってもよい。

【３１６１】

（ｅ－３）上記実施形態では、可動役物８１１が昇降動作を行う構成となっているが、可動手段の可動態様は、これに限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【３１６２】

例えば可動役物８１１が左右方向や前後方向にスライド変位して、第１位置である待機位置と第２位置である演出位置との間を複数回往復する一連の特定動作を行う構成としてもよい。また、可動役物８１１（又は支持部１８１４）が上下、左右、前後又は斜め方向を軸心として回動、揺動又は傾動可能に軸支され、可動役物８１１が第１位置である待機位置と第２位置である演出位置との間を複数回往復する一連の特定動作を行う構成としてもよい。勿論、直線的動作や曲線的動作など複数の動きを組み合わせて待機位置と演出位置との間を変位する構成としてもよい。

【３１６３】

尚、可動手段が、前後方向への変位を含む動作を行う場合には、該可動手段の少なくとも一部が遊技盤３０の前面部よりも前方へ突出した状態となる構成としてもよい。これに

より、可動手段が遊技盤３０の前面部を超え、遊技者により近い位置まで迫る接近動作を行う構成となるため、よりダイナミックで迫力のある演出を行うことが可能となり、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【３１６４】

（ｅ－４）可動役物８１１等の可動手段が、第１位置である待機位置に位置する場合において所定領域（例えば演出表示装置４２の表示部４２ａの一部）を視認不能又は視認困難とする第１の状態となり、第２位置である演出位置に位置する場合において前記所定領域を視認可能又は視認容易とする第２の状態となる構成としてもよい。

【３１６５】

例えば龍頭を模した龍役物に設けられた所定領域としての眼孔内に眼球体を配置した構成の下、通常時は、可動手段として瞼部材が眼球体（眼孔内）を視認不能又は視認困難となるように覆い隠し、龍役物の瞼が閉じた第１の状態となっている一方、所定の作動条件が成立した場合には、龍役物の瞼部材が複数回瞬きをした後、龍役物の眼球体（眼孔内）が視認可能又は視認容易となるように、龍役物の瞼部材が開いた第２の状態となるような構成ととしてもよい。

【３１６６】

（ｅ－５）可動役物８１１等の可動手段が、第２位置である演出位置に位置する場合に点灯しかつ第１位置である待機位置に位置する場合に消灯する発光手段を備えた構成としてもよい。

【３１６７】

例えば所定領域としての上記龍役物の眼孔内に、発光手段としてのＬＥＤを備えた眼球体を配置し、龍役物の瞼が閉じた第１の状態（通常時）では、前記眼球体（ＬＥＤ）が消灯状態となる一方、所定の作動条件が成立し、龍役物の瞼部材が開いた第２の状態となった場合には、前記眼球体（ＬＥＤ）が点灯状態となる構成としてもよい。勿論、発光手段が設けられる位置は、上記所定領域内に限定されるものではなく、例えば所定領域内を外部から照明可能な位置など他の位置であってもよい。

【３１６８】

（ｆ）可動手段を駆動する駆動手段は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【３１６９】

（ｆ－１）例えば上記実施形態の上下駆動機構１８１２では、駆動手段となる上下駆動用モータ１８１５としてステッピングモータを用いている。これに限らず、上下駆動用モータ１８１５としてサーボモータやＤＣモータ、リニアモータなど他のモータを採用してもよい。

【３１７０】

また、モータに限らず、駆動手段としてソレノイド等の他のアクチュエータを用いた構成としてもよいし、モータやソレノイドを組み合わせた機構などを用いた構成としてもよい。ソレノイドを用いる場合も、上記実施形態に係るモータ制御と同様に動作制御テーブルを用いて制御を行うことができる。勿論、モータやソレノイドの数も１つに限らず、複数用いた構成としてもよい。

【３１７１】

（ｆ－２）可動役物８１１が第１位置である基準位置Ｈ０にある場合において、可動役物８１１（又は支持部１８１４）の一部が、ユニットベース部８１０に設けられた第１の被当接部（ストッパ部）に当接する構成としてもよい。

【３１７２】

同様に、可動役物８１１が動作最下点となる第２位置（第３高さ位置Ｈ３又は第４高さ位置Ｈ４）にある場合において、可動役物８１１（又は支持部１８１４）の一部が、ユニットベース部８１０に設けられた第２の被当接部（ストッパ部）に当接する構成としてもよい。

【３１７３】

かかる構成とすることにより、可動役物８１１が所定位置に位置しているかチェックする処理や、可動役物８１１の位置を修正する処理などを省略することが可能となり、制御負担を軽減することができる。

【３１７４】

（ｆ－３）可動役物８１１（又は支持部１８１４）を基準位置Ｈ０側へ付勢するコイルばね等の付勢手段を備えた構成としてもよい。

【３１７５】

可動役物８１１の組付け誤差や経年劣化等により、可動役物８１１が待機する位置が予め設定した基準位置Ｈ０からずれてしまうと、可動役物８１１に係る動作制御に支障をきたすおそれがある。また、表示演出と可動役物８１１の動作にズレが生じ、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。

【３１７６】

これに対し、上記構成とすることにより、可動役物８１１の位置ズレ、ひいては動作ズレを抑制することができる。ひいては、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。

【３１７７】

（ｇ）操作手段の形状や機能、配置構成など、操作手段に係る構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【３１７８】

（ｇ－１）上記実施形態では、演出用の操作手段として、遊技者が押圧操作可能な演出ボタン１２５が設けられている。これに限らず、ジョグダイヤルやスライドレバー等の可動式操作手段を備えた構成としてもよい。

【３１７９】

（ｇ－２）上記実施形態では、遊技者により演出ボタン１２５が操作されたことを契機として、可動役物８１１が動作を停止したり、発展演出が開始される構成となっている。これに限らず、操作手段が操作されたことを契機とすることなく、所定の演出プログラムに則して発展演出が開始される構成としてもよい。

【３１８０】

（ｇ－３）遊技者が操作した操作手段の操作態様に応じて、可動役物８１１の可動態様が変化可能な構成としてもよい。ここで、「操作手段の操作態様」には、操作回数や操作変位量などが含まれる。例えばボタン式操作手段を押下操作した操作回数や、ジョグダイヤルやスライドレバー等の可動式操作手段の操作変位量などが含まれる。

【３１８１】

例えば遊技者が操作した所定の操作手段の操作態様に応じて、可動役物８１１等の可動手段の一連の特定動作の終了条件が成立する時期が変化する構成としてもよい。一例として、可動役物８１１が降下する動作に絡めて、表示部４２ａにキャラクタを表示しつつ、可動役物８１１を上方へ押し上げて発展演出の実行を阻止しようとする表示演出を行うとともに、これに対抗して、該上方へ押し上げられそうになっている可動役物８１１を、遊技者が演出ボタン１２５を連打することにより、くい止めるような演出を行う構成としてもよい。

【３１８２】

（ｈ）可動手段を用いた演出が行われる時期、すなわち演出表示装置４２にて特定演出が行われる時期は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。

【３１８３】

（ｈ－１）上記実施形態では、遊技者に有利なサポートモードが継続するか否かを決定するサポート継続演出（ルーレット演出）が演出表示装置４２にて行われる場合の付加演出として可動役物８１１を用いた役物演出が行われる構成となっている。

【３１８４】

これに限らず、例えば図柄が変動表示される図柄変動演出、リーチ状態にて行われる各種リーチ演出又はその発展演出、遊技者に有利な大当たり状態又は小当たり状態の当選を

報知する当選報知演出、大当たり状態又は小当たり状態の種別を確定させる当たり種別確定演出又は昇格演出、大当たり状態又は小当たり状態の開始時に行われるオープニング演出、大当たり状態又は小当たり状態のラウンド中に行われるラウンド演出又は昇格演出若しくは継続演出、大当たり状態中又は小当たり状態中の複数ラウンドにわたって行われる当たり演出、大当たり状態又は小当たり状態の終了時に行われるエンディング演出、大当たり状態の終了後に付与される遊技モードの種別を決定するためのモード決定演出などが、演出表示装置４２にて行われる場合に、可動役物８１１等の可動手段が動作する構成としてもよい。

【３１８５】

（ｈ－２）上記実施形態では、高サポートモードの付与が継続される期待度（遊技価値が付与され得る期待度）に応じて、可動役物８１１を用いた役物演出、さらには発展演出が行われる割合が変化するように構成されている。

【３１８６】

これに限らず、例えば所定の抽選処理により当選結果が得られた場合（大当たりや小当たり、高確率モード、高サポートモードなどの遊技価値が付与される旨の結果）が得られた場合には、当選結果が得られない場合よりも、可動役物８１１を用いた役物演出、さらには発展演出が行われる割合が多くなる構成としてもよい。

【３１８７】

また、高サポートモードの付与が継続される場合（遊技価値が付与される場合）のみ、又は、所定の抽選処理により当選結果が得られた場合（大当たりや小当たり、高確率モード、高サポートモードなどの遊技価値が付与される旨の結果）が得られた場合にのみ、可動役物８１１を用いた役物演出、さらには発展演出が確定演出として行われる構成としてもよい。

【３１８８】

（ｈ－３）可動手段が一連の特定動作を行う作動条件、及び、可動手段が一連の特定動作を終了する終了条件は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【３１８９】

例えば上記実施形態では、可動役物８１１を用いた役物演出（変動表示演出）が実行されることを作動条件として、一連の特定動作として可動役物８１１の出現動作が実行され、この可動役物８１１の出現動作中に遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作した場合、又は、役物出現動作制御テーブルに定められた全ての動作プロセス（プロセス１～３０）が終了した場合に、終了条件が成立し、可動役物８１１の出現動作が終了する構成となっている。

【３１９０】

これに限らず、例えば変動表示が開始すること、変動表示の開始後所定期間が経過すること、所定の演出が所定回数行われること、所定の入球領域に遊技球が入球すること又は所定数の遊技球が入球すること、その入球に基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、所定の操作手段が操作されること又は所定回数操作されること、その操作に基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、所定の計数値が上限値に達することなどを、作動条件として、可動役物８１１等の可動手段が一連の特定動作を行う構成としてもよい。

【３１９１】

また、例えば所定の操作手段が所定回数操作されること、所定期間が経過すること、変動表示が停止すること、変動表示の停止が確定すること、変動表示の停止後所定期間が経過すること、所定の入球領域に遊技球が入球すること又は所定数の遊技球が入球すること、所定動作が所定回数終了すること、所定数の遊技球が発射又は払い出されることなどを、終了条件として、可動役物８１１等の可動手段が一連の特定動作を終了する構成としてもよい。

【３１９２】

（ｉ）役物出現動作制御テーブルの構成、すなわち可動役物８１１の出現動作態様は、図１７６、図１７７に示す上記実施形態に限定されるものではなく、これとは異なる他の構成を採用してもよい。

【３１９３】

（ｉ－１）例えば図１７８に示す役物出現動作制御テーブルに基づき、図１７９に示すような動作態様で可動役物８１１の出現動作を実行する構成としてもよい。

【３１９４】

かかる構成においては、可動役物８１１が、まず初期位置である基準位置Ｈ０（プロセス０）から第１高さ位置Ｈ１まで降下し（プロセス１：５００ｍｓ）、第１高さ位置Ｈ１にて一旦停止した後（プロセス２：１００ｍｓ）、再び基準位置Ｈ０まで上昇し（プロセス３：５００ｍｓ）、基準位置Ｈ０にて一旦停止する（プロセス４：１００ｍｓ）。

【３１９５】

そして、この初期位置側へ戻ったタイミングで、可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する（プロセス５）。このタイミングで終了条件が成立している場合（演出ボタン１２５が押圧操作されている場合）には、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階（演出終了又は演出発展）へ早期に移行する。

【３１９６】

一方、このタイミングで終了条件が成立していない場合には、続いて可動役物８１１が、基準位置Ｈ０から第１高さ位置Ｈ１まで降下し（プロセス６：５００ｍｓ）、第１高さ位置Ｈ１にて一旦停止した後（プロセス７：１００ｍｓ）、再び基準位置Ｈ０まで上昇し（プロセス８：５００ｍｓ）、基準位置Ｈ０にて一旦停止する（プロセス９：１００ｍｓ）。

【３１９７】

そして、この初期位置側へ戻ったタイミングで、再び可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する（プロセス１０）。このタイミングで終了条件が成立している場合には、上記同様、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階へ早期に移行する。

【３１９８】

一方、このタイミングで終了条件が成立していない場合には、続いて可動役物８１１が、基準位置Ｈ０から第２高さ位置Ｈ２まで降下し（プロセス１１：１０００ｍｓ）、第２高さ位置Ｈ２にて一旦停止した後（プロセス１２：１００ｍｓ）、第１高さ位置Ｈ１まで上昇し（プロセス１３：５００ｍｓ）、第１高さ位置Ｈ１にて一旦停止する（プロセス１４：１００ｍｓ）。

【３１９９】

そして、この初期位置側へ戻ったタイミングで、再び可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する（プロセス１５）。このタイミングで終了条件が成立している場合には、上記同様、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階へ早期に移行する。

【３２００】

一方、このタイミングで終了条件が成立していない場合には、続いて可動役物８１１が、第１高さ位置Ｈ１から第２高さ位置Ｈ２まで降下し（プロセス１６：５００ｍｓ）、第２高さ位置Ｈ２にて一旦停止した後（プロセス１７：１００ｍｓ）、第１高さ位置Ｈ１まで上昇し（プロセス１８：５００ｍｓ）、第１高さ位置Ｈ１にて一旦停止する（プロセス１９：１００ｍｓ）。

【３２０１】

そして、この初期位置側へ戻ったタイミングで、再び可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する（プロセス２０）。このタイミングで終了条件が成立している場合には、上記同様、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階へ早期に移行する。

【３２０２】

一方、このタイミングで終了条件が成立していない場合には、続いて可動役物８１１が、第１高さ位置Ｈ１から第３高さ位置Ｈ３まで降下し（プロセス２１：１０００ｍｓ）、第３高さ位置Ｈ３にて一旦停止した後（プロセス２２：１００ｍｓ）、第２高さ位置Ｈ２

まで上昇し（プロセス２３：５００ｍｓ）、第２高さ位置Ｈ２にて一旦停止する（プロセス２４：１００ｍｓ）。

【３２０３】

そして、この初期位置側へ戻ったタイミングで、再び可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する（プロセス２５）。このタイミングで終了条件が成立している場合には、上記同様、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階へ早期に移行する。

【３２０４】

一方、このタイミングで終了条件が成立していない場合には、続いて可動役物８１１が、第２高さ位置Ｈ２から第３高さ位置Ｈ３まで降下し（プロセス２６：５００ｍｓ）、第３高さ位置Ｈ３にて一旦停止した後（プロセス２７：１００ｍｓ）、再び基準位置Ｈ０まで上昇し（プロセス２８：１５００ｍｓ）、基準位置Ｈ０にて一旦停止する（プロセス２９：１００ｍｓ）。

【３２０５】

そして、この初期位置側へ戻ったタイミングで、再び可動役物８１１の出現動作の終了判定処理を実行する（プロセス３０）。このタイミングで終了条件が成立している場合には、上記同様、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階へ早期に移行する。

【３２０６】

一方、このタイミングは、役物出現動作制御テーブルに定められた一連の制御プロセスが全て終了する役物出現動作の完了タイミングとなるため、このタイミングで終了条件が成立していない場合には、該役物出現動作の完了判定処理（ステップＳＤ８００７）を経て次の段階へ移行していくこととなる。

【３２０７】

尚、図１７６、図１７８に示した役物出現動作制御テーブルでは、各種変位動作（プロセス１，３など）の合間に一旦停止期間（プロセス２，４など）が設定された構成となっているが、このような停止期間を省略したテーブル構成（動作態様）としてもよい。

【３２０８】

（ｉ－２）上記実施形態では、タイマ割込み毎に減算される出現動作プロセスタイマＰＴの値が「０」になる毎に、プロセスポインタＣＰ（プロセス番号ＰＮ）の値を１つずつ加算していくことで、役物出現動作制御テーブルに時系列で規定された制御プロセスを順次実行していく構成となっているが、これに限らず、出現動作プロセスタイマＰＴを省略し、タイマ割込み毎にプロセスポインタＣＰ（プロセス番号ＰＮ）の値を１つずつ加算していくことで、役物出現動作制御テーブルにタイマ割込み毎の時系列で規定された制御プロセスを順次実行していく構成としてもよい。

【３２０９】

（ｉ－３）特定情報としての役物出現動作制御テーブルに定められる設定情報は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。例えば一連の特定動作において実行する所定動作の実行回数を定めた回数情報や、所定動作の終了条件を定めた条件情報などが設定情報として設定された構成としてもよい。

【３２１０】

尚、「特定情報」は、これに基づいて可動役物８１１の出現動作など、可動手段に一連の特定動作を実行させることができるように記憶されていればよく、必ずしもＲＯＭ等においてテーブル構成で記憶されていなくてもよい。

【３２１１】

（ｉ－４）上記実施形態では、図１７６に示した役物出現動作制御テーブルに基づき、可動役物８１１の出現動作態様が１パターンのみ実行され得る構成となっている。これに限らず、可動役物８１１の出現動作態様が複数パターン設定された構成としてもよい。

【３２１２】

例えば可動役物８１１の出現動作など、可動手段の一連の特定動作を実行する期間として、少なくとも第１の特定期間と、それよりも長い第２の特定期間とを備えた構成としてもよい。

【３２１３】
この際、例えば図１７６、図１７８に示した役物出現動作制御テーブルなど、一の動作制御テーブルを複数回繰り返し参照して、該動作制御テーブルに定められた一連の特定動作を複数セット繰り返し実行する構成としてもよい。
【３２１４】
例えば第１の特定期間（例えば１０秒）の一連の特定動作を定めた一の動作制御テーブルの中間位置（例えば５秒位置）と最終位置（例えば１０秒位置）に終了判定処理を設定しておくことにより、例えば該動作制御テーブルを２回半繰り返し参照して、第２の特定期間（例えば２５秒）の一連の特定動作を実行し終了させることができる。
【３２１５】
結果として、一の動作制御テーブルを複数通りの一連の特定動作の動作制御に流用することが可能となり、汎用性を高めることができる。
【３２１６】
加えて、予めＲＯＭ等の記憶手段に記憶しておくべきデータ容量を削減し、記憶容量に限りのあるＲＯＭ等の記憶手段の有効活用を図ることができる。さらに、ＲＯＭ等の記憶手段からのテーブル読出し処理等も一回で済み、制御負担の軽減を図ることができる。
【３２１７】
（ｉ－５）図１７６、図１７８に示した役物出現動作制御テーブルでは、可動役物８１１が初期位置側へ戻ったタイミングで実行されるプロセスとして、可動役物８１１の出現動作の終了判定処理が設定された構成となっている。これに限らず、少なくともこのタイミングで、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了可能な構成となっていればよく、図１７６等に示したテーブルとは異なる役物出現動作制御テーブルを用いてもよい。
【３２１８】
一例として役物出現動作制御テーブルに係る処理とは別に、可動役物８１１の出現動作の終了条件が成立した否かを判定する終了判定処理が行われると共に、ここで終了条件が成立した場合にオンとなる終了フラグを備え、役物出現動作制御テーブルにおいては、可動役物８１１が初期位置側へ戻ったタイミングで実行されるプロセスとして、前記終了フラグがオンとなっているか否かを判定するフラグ判定処理が設定された構成としてもよい。そして、役物出現動作制御テーブルに係る処理として前記フラグ判定処理を実行し、終了フラグがオンとなっていれば、可動役物８１１の出現動作を直ちに終了し、次の段階へ早期に移行する。同時に終了フラグをオフとする。一方、終了フラグがオンとなっていなければ、役物出現動作制御テーブルに係る処理を継続する。
【３２１９】
（ｊ）上記実施形態では、特に言及していないが、可動役物８１１等の可動手段の動作に関連して各種報知を行う構成としてもよい。
【３２２０】
（ｊ－１）例えば所定の作動条件の成立に基づいて、可動役物８１１等の可動手段が一連の特定動作を開始する前段階において、その旨を報知する報知手段（開始報知手段）を備えた構成としてもよい。
【３２２１】
仮に可動手段が突然、何の前触れもなく作動した場合、それまで可動手段を注視していなかった遊技者は、状況を把握できずに混乱するおそれがある。これに対し、上記報知手段を備えることで、事前に可動手段が一連の特定動作を行うことを遊技者に対し認識させることができる。結果として、可動手段を用いた遊技演出の注目度を高め、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【３２２２】
（ｊ－２）例えば一連の特定動作において、可動役物８１１等の可動手段が実行した所定動作の実行回数を報知可能な報知手段（回数報知手段）を備えた構成としてもよい。
【３２２３】
上記報知手段を備えることにより、遊技者は一連の特定動作における現時点の状況を認

識しやすくなる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【３２２４】
例えば表示手段にてキャラクタが発電機を動かし電気機器を充電する演出表示を行いつつ、可動手段が上下動する動作演出を行い、該可動手段が一往復する毎に充電ゲージ（充電量％の数値）が増加していくような演出を行う構成としてもよい。
【３２２５】
尚、報知手段（開始報知手段や回数報知手段）としては、例えば所定の表示手段による報知表示や、所定の音声手段による音声報知、各種発光手段による発光報知などを一例として挙げることができる。
【３２２６】
［付記］
以下、上記実施形態から把握できる技術的思想について、その効果とともに記載する。
【３２２７】
従来課題ＸＡ．従来、パチンコ機など、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行う遊技機が知られている。例えば所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている。
【３２２８】
遊技機の中には、所定動作（例えば揺動や振動、往復動作など）を複数回繰り返す一連の動作を可動手段（可動体）に実行させるものがある（例えば特開２０１０－１８４０６６号公報参照）。
【３２２９】
このような可動手段の一連の動作は、予めＲＯＭ等の記憶手段に記憶された設定情報に基づき実行される。
【３２３０】
例えば主制御装置からの指令に基づき、サブ制御装置が可動役物（可動手段）を用いた役物演出制御を実行するに際し、該可動役物に一連の動作を行わせる場合、例えばサブ制御装置は、該一連の動作に係る各種動作プロセスを時系列で定めた特定情報としての動作制御テーブル（動作プロセスデータ群）をＲＯＭから読み出しＲＡＭにセットした後、該動作制御テーブルから順次、動作プロセスデータを読み出し可動役物の一連の動作制御を実行していくこととなる。
【３２３１】
例えば図１８０に示すような従来の役物出現演出用の動作制御テーブルに基づき役物出現演出を実行した場合、可動役物は、まず基準位置Ｈ０から第１高さ位置Ｈ１まで降下し再び基準位置Ｈ０まで戻る所定動作（第１動作）を２回行った後、基準位置Ｈ０から第２高さ位置Ｈ２まで降下し再び基準位置Ｈ０まで戻る所定動作（第２動作）を２回行い、さらにその後、基準位置Ｈ０から第３高さ位置Ｈ３まで降下し再び基準位置Ｈ０まで戻る所定動作（第３動作）を２回行うといった一連の動作を行うこととなる。
【３２３２】
そして、上記一連の動作の後、次の段階へ移行する。例えば役物演出の発展条件が成立してない場合には、そのまま役物演出を終了する。一方、役物演出の発展条件が成立している場合、サブ制御装置は、次に実行する各種動作プロセスを時系列で定めた発展演出用の動作制御テーブルを新たにＲＯＭから読み出しＲＡＭにセットした後、該動作制御テーブルから順次、動作プロセスデータを読み出し可動役物の発展演出を実行していくこととなる。
【３２３３】
しかしながら、可動役物（可動手段）の一連の動作の途中で該一連の動作の終了条件が成立した場合には、該一連の動作を好適に終了させることが望まれる。
【３２３４】
例えば上記役物出現演出中に遊技者が演出ボタンを操作すると、役物演出が次の段階へ

移行（発展又は終了）する演出を行おうとした場合、仮に遊技者が演出ボタンを操作したタイミングで操作判定フラグをオン設定したとしても、従来の構成の下では、役物出現用の動作制御テーブルに定められた一連の動作プロセスを全て終了した後でしか、フラグ判定処理を実行することができず、操作タイミングによっては、遊技者が演出ボタンを操作した後、速やかに役物演出が次の段階へ移行しないおそれがある。

【３２３５】

結果として、間延びした演出となってしまい、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。

【３２３６】

尚、上記不具合に対し、例えば図１８０に示した従来の動作制御テーブルを複数のテーブル（例えば上記２回分の第１動作の動作プロセスを定めた第１動作制御テーブル、上記２回分の第２動作の動作プロセスを定めた第２動作制御テーブル、及び、上記２回分の第３動作の動作プロセスを定めた第３動作制御テーブル）に分割して設定しておき、これらを個別の動作制御として順次実行する構成とすることも考えられるが、かかる構成とした場合、各テーブルの読出し処理等の実行頻度が多くなり、制御負担が著しく増大するおそれがある。

【３２３７】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、可動手段の制御を好適に行うと共に、遊技者にとっての興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【３２３８】

手段ＸＡ１．遊技領域に設けられた始動入球手段と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に各種の抽選を実行可能な抽選手段と、

前記抽選の結果に対応して前記遊技領域に設けられた表示手段で実行する一の特定演出（例えば変動表示に係る演出態様）を複数の演出表示態様の中から決定して実行可能な表示制御手段と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段での前記特定演出の表示中に動作可能な可動手段の一の可動態様を複数の可動態様の中から決定して実行可能な可動制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記可動制御手段は、所定の作動条件の成立に基づいて、前記複数の可動態様の中から決定された一の前記可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて前記可動手段に一連の特定動作を行わせるものであり、

前記可動手段は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置と、最も可動された位置である第２位置との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置又はその近傍に位置させる所定動作を複数回実行可能に構成され、

前記可動制御手段は、

前記所定動作を実行した場合に、該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定可能な判定手段と、

前記判定手段によって前記終了条件が成立していると判定された場合に、前記第１位置又はその近傍に位置する前記可動手段を可動停止して前記一連の特定動作を終了可能な終了手段と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【３２３９】

上記手段ＸＡ１によれば、例えば１つの動作制御テーブル等として、予めＲＯＭ等の記憶手段に記憶された特定情報（動作態様、動作時間、動作回数、動作順序、動作終了条件などの各種設定情報群）に基づき、可動手段が所定動作を複数回繰り返す一連の特定動作（一の動作制御テーブルで定められた一連の動作）を実行するようにし、特定情報に基づいて、可動手段が第１位置（初期位置若しくは動作起点）又はその近傍に位置するタイミングで該一連の特定動作を終了させる条件が成立しているか否かを判定する処理を実行する。

【３２４０】
つまり、特定情報に基づく一連の特定動作の実行途中であっても、該一連の特定動作の終了条件が成立している場合には、速やかに該一連の特定動作を終了させることができる。一方、終了条件が成立していない場合には、そのまま該一連の特定動作を継続させることができる。
【３２４１】
尚、仮に可動手段が第２位置側に位置したタイミングで一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する構成とした場合には、可動手段が初期位置側へ戻るまでに所定時間を要するため、可動手段が次の動作等を開始するまでにタイムラグが生じることとなる。
【３２４２】
これに対し、本手段では、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定するタイミングが、可動手段が初期位置側である第１位置又はその近傍に位置するタイミングとなるため、該一連の特定動作の終了後、速やかに可動手段を初期状態に復帰させる又は次の動作へ移行させることができる。
【３２４３】
結果として、可動手段の制御を好適に行うと共に、演出が間延びせず、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【３２４４】
加えて、本手段によれば、例えば上記一連の特定動作に係る一の動作制御テーブルを細分化して設定した複数のテーブルを用いて該複数のテーブルに係る動作制御を順次実行する構成等に比べて、テーブル読出し処理等の実行頻度を低減し、制御負担を軽減することができる。
【３２４５】
尚、前記可動制御手段は、例えば前記可動態様（可動パターン）の決定に用いられる所定の決定カウンタと、前記各種の抽選の結果と前記始動入球手段への入球に起因して取得される前記決定カウンタの値とに基づき、前記複数の可動態様の中から一の可動態様を決定するための所定の制御テーブルとを備えた構成としてもよい。
【３２４６】
手段ＸＡ２．前記一連の特定動作を実行する期間として、少なくとも第１の特定期間と、それよりも長い第２の特定期間とを備えていることを特徴とする手段ＸＡ１に記載の遊技機。
【３２４７】
上記手段ＸＡ２によれば、可動手段の一連の特定動作に係る演出を多様化させ、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【３２４８】
尚、上記手段ＸＡ２のように、長さ（期間）の異なる複数通りの一連の特定動作を実行しようとした場合、従来では、長さの異なる複数通り一連の特定動作の内容を定めた動作制御テーブルをそれぞれ別々に用意しておく必要がある。例えば第１の特定期間（例えば１０秒）の一連の特定動作を定めた第１の動作制御テーブルと、第２の特定期間（例えば１５秒）の一連の特定動作を定めた第２の動作制御テーブルを予め用意しておく必要がある。このため、従来では、予めＲＯＭ等の記憶手段に記憶しておくべきデータ容量が増大するおそれがある。
【３２４９】
これに対し、本手段によれば、一の動作制御テーブルを複数回繰り返し参照して、該動作制御テーブルに定められた一連の特定動作を複数セット繰り返し実行可能となる。例えば第１の特定期間（例えば１０秒）の一連の特定動作を定めた一の動作制御テーブルの中間位置（例えば５秒位置）と最終位置（例えば１０秒位置）に終了判定処理を設定しておくことにより、例えば該動作制御テーブルを２回半繰り返し参照して、第２の特定期間（例えば２５秒）の一連の特定動作を実行し終了させることができる。

【３２５０】
結果として、一の動作制御テーブルを複数通りの一連の特定動作の動作制御に流用することが可能となり、汎用性を高めることができる。
【３２５１】
加えて、予めＲＯＭ等の記憶手段に記憶しておくべきデータ容量を削減し、記憶容量に限りのあるＲＯＭ等の記憶手段の有効活用を図ることができる。さらに、ＲＯＭ等の記憶手段からのテーブル読出し処理等も一回で済み、制御負担の軽減を図ることができる。
【３２５２】
また、本手段のように、長さが異なり終了タイミングが異なる複数通りの一連の特定動作を実行する構成においては、上記手段ＸＡ１の作用効果がより奏功することとなる。
【３２５３】
手段ＸＡ３．前記判定手段は、前記可動手段が前記第２位置側に制御されている期間（少なくとも第２位置側にて停止制御されている停止期間を含む）において、前記一連の特定動作の終了条件が成立しているか否か判定しないことを特徴とする手段ＸＡ１又は手段ＸＡ２に記載の遊技機。
【３２５４】
仮に可動手段が第２位置側に制御されている期間において、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定可能な構成とした場合には、該判定から可動手段が初期位置側へ戻るまでに所定時間を要するため、可動手段が次の動作等を開始するまでにタイムラグが生じ、可動手段の動作が不自然となるおそれがある。結果として、遊技者に違和感を抱かせ、興趣が低下するおそれがある。
【３２５５】
これに対し、上記手段ＸＡ３によれば、可動手段を第２位置側に制御している期間中は、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否か判定せず、上記手段ＸＡ１に係る構成の下、可動手段が第１位置側へ戻ったタイミングで終了条件を判定することで、該判定から可動手段が初期位置に戻るまでのタイムラグを低減し、その後の演出への影響などを低減することができる。結果として、上記手段ＸＡ１の作用効果を高めることができる。
【３２５６】
手段ＸＡ４．前記可動手段が前記第２位置側に制御されている期間（少なくとも第２位置側にて停止制御されている停止期間を含む）として、少なくとも第１の制御期間と、それよりも長い第２の制御期間とを備えていることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ３のいずれかに記載の遊技機。
【３２５７】
仮に可動手段が毎回、同じ動作を行う構成となっている場合には、可動手段の一連の特定動作に係る演出が単調となるおそれがある。これに対し、上記手段ＸＡ４によれば、可動手段の一連の特定動作に係る演出を多様化させ、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【３２５８】
尚、上記手段ＸＡ４のように、初期位置側である第１位置から最も離れた第２位置側へ制御されている期間を複数通り設定した構成の下、仮に可動手段が第２位置側に位置したタイミングで一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する構成とした場合には、可動手段が第２位置側へ制御されている期間の長短によって、該判定から可動手段が初期位置に戻るまでの時間、ひいては可動手段が次の動作を開始するまでの時間にバラツキが生じる。このようなバラツキが生じると、可動手段の一連の特定動作に係る演出と、表示手段で実行される特定演出との間にもズレが生じるおそれがある。
【３２５９】
これに対し、本手段では、可動手段が第２位置側へ制御されている期間の長短にかかわらず、上記手段ＸＡ１に係る構成の下、可動手段が第１位置側へ戻ったタイミングで終了条件を判定することで、該判定から可動手段が初期位置に戻るまでの時間、ひいては可動手段が次の動作を開始するまでの時間にバラツキが生じるといった不具合に発生を抑制す

ることができる。
【３２６０】
手段ＸＡ５．前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、少なくとも第１の特定制御と、該第１の特定制御とは異なる第２の特定制御とを実行可能に構成され、
前記第１の特定制御が実行される場合と、前記第２の特定制御が実行される場合のどちらの場合であっても、前記可動手段を前記第１位置側に位置させた状態で実行することを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【３２６１】
上記手段ＸＡ５によれば、一連の特定動作を終了した後に第１の特定制御を実行する場合と、第２の特定制御を実行する場合のどちらであっても、両者とも共通して可動手段を起点となる第１位置側に位置させた状態で実行する構成となっているため、可動手段をスムーズに次の制御へ移行させることができる。
【３２６２】
手段ＸＡ６．前記一連の特定動作の終了条件の少なくとも１つは、遊技者が所定の操作手段を操作したことに基づいて成立し得ることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ５のいずれかに記載の遊技機。
【３２６３】
上記手段ＸＡ６によれば、遊技者が操作可能な操作手段を備えることにより、遊技者が可動手段の一連の特定動作に係る演出に能動的に参加することができ、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【３２６４】
尚、上記手段ＸＡ６のように、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが、遊技者による操作手段の操作といった、いつ成立するか分からない事象である場合には、上記手段ＸＡ１の作用効果がより奏功することとなる。
【３２６５】
手段ＸＡ７．遊技者が操作した所定の操作手段の操作態様に応じて、前記一連の特定動作の終了条件が成立する時期が変化するよう構成されていることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ６のいずれかに記載の遊技機。
【３２６６】
上記手段ＸＡ７によれば、遊技者が操作可能な操作手段を備えることにより、遊技者が可動手段の一連の特定動作に係る演出に能動的に参加することができ、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【３２６７】
例えば可動手段が降下する動作に絡めて、表示手段にキャラクタを表示しつつ、可動手段を上方へ押し上げて発展演出の実行を阻止しようとする表示演出を行うとともに、これに対抗して、該上方へ押し上げられそうになっている可動手段を、遊技者が操作手段を連打することにより、くい止めるような演出を行う構成としてもよい。
【３２６８】
ここで、「操作手段の操作態様」には、操作回数や操作変位量などが含まれる。例えばボタン式操作手段を押下操作した操作回数や、ジョグダイヤルやスライドレバー等の可動式操作手段の操作変位量などが含まれる。
【３２６９】
手段ＸＡ８．前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、前記可動手段とは異なる所定の制御対象（例えば上記表示手段や各種ランプ、スピーカ等）に係る制御が含まれることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ７のいずれかに記載の遊技機。
【３２７０】
上記手段ＸＡ８によれば、可動手段とは異なる所定の制御対象を備えることにより、可動手段の一連の特定動作に係る演出に加え、前記制御対象を用いた演出を行うことができ、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【３２７１】

尚、仮に上記手段ＸＡ８のように、可動手段の一連の特定動作に係る第１の制御と、所定の制御対象に係る第２の制御を合わせて実行する構成においては、両制御の実行タイミングにズレ（タイムラグ）が生じるおそれがある。

【３２７２】

これに対し、本手段ＸＡ８によれば、異なる制御によって作動する２種類の制御対象（可動手段と所定の制御対象）間における動作ズレ等を低減することができる。

【３２７３】

手段ＸＡ９．前記判定手段は、前記一連の特定動作において複数回実行される前記所定動作のうちの最後の所定動作を実行した後、前記一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かの判定を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ８のいずれかに記載の遊技機。

【３２７４】

上記手段ＸＡ９によれば、例えば一連の特定動作を定めた動作制御テーブルであって、最後の所定動作を実行した後に一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かの判定を実行可能な動作制御テーブルを用いることにより、該動作制御テーブルを複数回繰り返し参照して、該動作制御テーブルに定められた一連の特定動作を複数セット繰り返し実行可能となる。

【３２７５】

結果として、一の動作制御テーブルを複数の動作制御に流用することが可能となり、汎用性を高めると共に、予めＲＯＭ等の記憶手段において記憶すべきデータを削減し、記憶容量に限りのあるＲＯＭ等の記憶手段の有効活用を図ることができる。

【３２７６】

手段ＸＡ１０．前記可動手段は、前記第１位置に位置する場合において所定領域（例えば所定の表示手段の一部など）を視認不能又は視認困難とする第１の状態となり、前記第２位置に位置する場合において前記所定領域を視認可能又は視認容易とする第２の状態となることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ９のいずれかに記載の遊技機。

【３２７７】

上記手段ＸＡ１０によれば、可動手段の演出効果を高め、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。

【３２７８】

例えば龍頭を模した龍役物に設けられた所定領域としての眼孔内に眼球体を配置した構成の下、通常時は、可動手段として瞼部材が眼球体（眼孔内）を視認不能又は視認困難となるように覆い隠し、龍役物の瞼が閉じた第１の状態となっている一方、所定の作動条件が成立した場合には、龍役物の瞼部材が複数回瞬きをした後、龍役物の眼球体（眼孔内）が視認可能又は視認容易となるように、龍役物の瞼部材が開いた第２の状態となるような構成ととしてもよい。勿論、「所定領域」は、これに限定されるものではなく、例えば表示画面の一部など他の領域であってもよい。

【３２７９】

手段ＸＡ１１．前記可動手段が前記第２位置に位置する場合に点灯可能かつ前記可動手段が前記第１位置に位置する場合に消灯可能な発光手段を備えたことを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ１０のいずれかに記載の遊技機。

【３２８０】

上記手段ＸＡ１１によれば、可動手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、可動手段の演出効果を高め、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。

【３２８１】

例えば所定領域としての上記龍役物の眼孔内に、発光手段としてのＬＥＤを備えた眼球体を配置し、龍役物の瞼が閉じた第１の状態（通常時）では、前記眼球体（ＬＥＤ）が消灯状態となる一方、所定の作動条件が成立し、龍役物の瞼部材が開いた第２の状態となった場合には、前記眼球体（ＬＥＤ）が点灯状態となる構成としてもよい。勿論、発光手段

が設けられる位置は、上記所定領域内に限定されるものではなく、例えば所定領域内を外部から照明可能な位置など他の位置であってもよい。

【３２８２】

手段ＸＡ１２．前記可動手段を前記初期位置側（第１位置側）へ付勢するための付勢手段（例えばコイルばね）を備えていることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ１１のいずれかに記載の遊技機。

【３２８３】

可動手段の組付け誤差や経年劣化等により、可動手段が待機する位置が予め設定した初期位置（基準位置）からずれてしまうと、可動手段に係る動作制御に支障をきたすおそれがある。また、表示演出と可動手段の動作にズレが生じ、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。

【３２８４】

これに対し、上記手段ＸＡ１２によれば、可動手段の位置ズレ、ひいては動作ズレを抑制することができる。ひいては、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。

【３２８５】

尚、付勢手段が設けられる位置は、特に限定されるものではなく、例えば可動手段側に設けられてもよいし、該可動手段を駆動する駆動手段側に設けられていてもよい。

【３２８６】

手段ＸＡ１３．前記可動制御手段は、前記一連の特定動作を実行するにあたり、前記可動手段を前記第１位置又はその近傍に位置させる所定動作を１回実行した後、前記可動手段を停止させる所定の停止制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ１２のいずれかに記載の遊技機。

【３２８７】

可動手段が第１位置側へ戻る所定動作を１回実行した後は、可動手段の動作方向が第２位置側へ反転することとなる。そのため、仮に上記停止制御を実行しない場合には、可動手段の動作方向が急反転することとなり、慣性等の影響により、可動手段やそれを駆動する駆動手段等に対し多大な負荷がかかるおそれがある。ひいては、可動手段と駆動手段の組付け状態にガタツキが生じるなど、耐久性が低下するおそれがある。

【３２８８】

これに対し、上記手段ＸＡ１３によれば、上記停止制御を行うことで、可動手段や駆動手段等に係る負荷を低減させ、可動手段や駆動手段等の耐久性の向上を図ることができる。

【３２８９】

手段ＸＡ１４．前記可動制御手段は、前記一連の特定動作を実行するにあたり、前記可動手段を前記第２位置にて停止させる所定の停止制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ１３のいずれかに記載の遊技機。

【３２９０】

上記手段ＸＡ１４によれば、上記手段ＸＡ１３と同様の作用効果が奏されることとなる。

【３２９１】

手段ＸＡ１５．前記所定動作は、前記可動手段の前後方向への変位を含む動作であり、

少なくとも前記可動手段が前記第２位置に位置した場合において、該可動手段の少なくとも一部が、前記遊技領域を構成する遊技盤の前面部よりも突出した状態となることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ１４のいずれかに記載の遊技機。

【３２９２】

上記手段ＸＡ１５によれば、可動手段が遊技盤の前面部を超え、遊技者により近い位置まで迫る接近動作を行う構成となるため、よりダイナミックで迫力のある演出を行うことが可能となり、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【３２９３】

尚、「可動手段の前後方向への変位を含む動作」には、前後方向へのスライド変位を含む動作や、上下方向や左右方向を回動軸とした前後方向への姿勢変位（回動、揺動、傾動など）を含む動作などが含まれる。

【３２９４】
手段ＸＡ１６．前記可動手段は、前記表示手段よりも下方位置に設けられていることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ１５のいずれかに記載の遊技機。
【３２９５】
通常、パチンコ機等の遊技機において、遊技領域に表示手段が設けられている場合には、該表示手段の下方位置に始動入球手段が設けられている。そのため、遊技者は、表示手段を見ながら遊技を行いつつも、その視線は頻繁に、遊技領域内へ発射された遊技球が向かう始動入球手段が設けられた表示手段下方位置に向くこととなる。従って、仮に可動手段を表示手段よりも上方位置に設けた場合には、該可動手段による演出が行われたとしても、該演出が遊技者にほとんど気づかれないおそれがある。
【３２９６】
これに対し、上記手段ＸＡ１６によれば、遊技者が頻繁に見る表示手段下方位置に可動手段を設けることにより、該可動手段の変化に遊技者が気づきやすくなる。結果として、可動手段による演出を遊技者が見逃すようなことはなくなり、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【３２９７】
尚、「表示手段よりも下方位置に設けられていること」としては、例えば透明遊技盤の背面側位置に設けられていることや、遊技盤に形成された孔部又は凹部に前面側から嵌め込まれていることなどが一例として挙げられる。
【３２９８】
手段ＸＡ１７．前記可動手段は、前記第１位置に位置する場合において、所定の被当接部（ストッパ部）に当接するように構成されていることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ１６のいずれかに記載の遊技機。
【３２９９】
仮に可動手段が第１位置に戻った際に所定の被当接部に当接しない構成となっている場合には、可動手段が予め設定した初期位置に戻っているか否か分からないため、可動手段が初期位置に戻っているか否かチェック処理を行う必要があると共に、位置ズレしている場合には、可動手段の位置を初期位置に修正する処理を実行する必要がある。
【３３００】
これに対し、本手段によれば、可動手段を所定の被当接部に当接するように制御すればよく、所定動作後の位置チェック処理や位置修正処理などを省略することが可能となり、可動制御手段の処理負担を軽減することができる。
【３３０１】
手段ＸＡ１８．前記可動手段は、前記第２位置に位置する場合において、所定の被当接部（ストッパ部）に当接するように構成されていることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ１７のいずれかに記載の遊技機。
【３３０２】
上記手段ＸＡ１８によれば、上記手段ＸＡ１７と同様の作用効果が奏される。
【３３０３】
手段ＸＡ１９．前記作動条件の成立に基づいて、前記可動手段が前記一連の特定動作を開始する前段階において、その旨を報知する報知手段（開始報知手段）を備えていることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ１８のいずれかに記載の遊技機。
【３３０４】
仮に可動手段が突然、何の前触れもなく作動した場合、それまで可動手段を注視していなかった遊技者は、状況を把握できずに混乱するおそれがある。
【３３０５】
これに対し、上記手段ＸＡ１９によれば、上記報知手段を備えることで、事前に可動手段が一連の特定動作を行うことを遊技者に対し認識させることができる。結果として、可動手段を用いた遊技演出の注目度を高め、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。

【３３０６】
尚、報知手段（開始報知手段）としては、例えば所定の表示手段による報知表示や、所定の音声手段による音声報知、各種発光手段による発光報知などを一例として挙げることができる。
【３３０７】
手段ＸＡ２０．前記一連の特定動作において、前記可動手段が実行した前記所定動作の実行回数を報知可能な報知手段（回数報知手段）を備えていることを特徴とする手段ＸＡ１乃至手段ＸＡ１９のいずれかに記載の遊技機。
【３３０８】
上記手段ＸＡ２０によれば、上記報知手段を備えることにより、遊技者は一連の特定動作における現時点の状況を認識しやすくなる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【３３０９】
例えば表示手段にてキャラクタが発電機を動かし電気機器を充電する演出表示を行いつつ、可動手段が上下動する動作演出を行い、該可動手段が一往復する毎に充電ゲージ（充電量％の数値）が増加していくような演出を行う構成としてもよい。
【３３１０】
尚、報知手段（回数報知手段）としては、例えば所定の表示手段による報知表示や、所定の音声手段による音声報知、各種発光手段による発光報知などを一例として挙げることができる。
【３３１１】
以下に、上記各手段が適用される各種遊技機の基本構成を示す。
【３３１２】
（イ）上記各手段における前記遊技機は弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（発射ハンドル等）と、該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射装置等）と、該発射された遊技球が案内される遊技領域（遊技盤等）と、該遊技領域へ案内される遊技球が入球可能な所定の入球手段（一般入賞口、可変入賞装置、始動入賞口等）とを備えた弾球遊技機」が挙げられる。
【３３１３】
（ロ）上記各手段における前記遊技機、又は、上記各弾球遊技機は、パチンコ機又はパチンコ機に準ずる遊技機であること。
【３３１４】
〔第４実施形態〕
以下、第４実施形態に係るパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０について図面を参照して詳しく説明する。但し、上述した第１乃至第３実施形態と重複する部分（同一の構成要素や同一の処理内容等）については、同一の部材名称、同一の符号を用いて説明する。
【３３１５】
従来の遊技機において、遊技性の向上のために所定の始動口への入賞確率を変化可能な補助部材が設けられている。
【３３１６】
補助部材は遊技における所定の条件の成立に基づいて入賞容易期間となり、所定の始動入賞に対する変動が所定回数行われた場合等に入賞容易期間が終了される。
【３３１７】
入賞容易期間中は、ホールコンピュータ等に対して識別可能な信号を出力することでホール設備による演出やデータの表示を行っている。
【３３１８】
しかし、従来の遊技機においては入賞容易期間の終了時点における補助部材に基づく始動保留に対しては何らの対策も取られておらず、遊技状態各種の識別性能に対して、より好適な機能が求められている。

【３３１９】
本遊技機の目的は、遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技の興趣を向上させることである。
【３３２０】
これに対し、具体的には、例えば本発明に係る遊技機は、
所定の始動入球手段への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技が実行される特別遊技状態に移行するか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記変動表示手段により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段と、
を備え、
前記所定の始動入球手段は、第１始動入球手段と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段とは異なる第２始動入球手段と、を含み、
前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、
当該遊技機外部に対して、少なくとも前記有利状態において、当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力する第１出力手段と、
前記有利状態の終了に基づいて、終了条件の成立で前記第１出力手段による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段と、
前記有利状態の終了時の前記第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶可能な記憶手段と、
前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段に前記第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする前記権利の保留数が記憶されている場合に前記記憶手段に記憶されている保留された前記権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報を所定期間継続して出力可能な第２出力手段と、
を備え、
前記第２出力手段は、前記第１出力手段による前記所定の識別情報の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報を継続して出力することを特徴とすることにより、
遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技の興趣を向上させることができる。
【３３２１】
より具体的には、例えば本発明に係る遊技機は、
所定の始動入賞口への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な大当たり遊技（開放される可変入賞装置の大入賞口へ遊技球を入球させる遊技）が実行される大当たり状態に移行するか否かを判定する判定機能と、
前記判定機能により大当たり状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄の変動表示を実行する演出表示装置と、
前記演出表示装置により実行される図柄の変動表示を実行する権利を保留する特別変動保留エリアと、を備え、
前記所定の始動入賞口は、上始動入賞口と、遊技球の入球が制限される低サポートモードと遊技球の入球が前記低サポートモードより容易となる高サポートモードとが切り替えられる上始動入賞口は異なる下始動入賞口と、を含み、
大当たり遊技の終了後に、変動表示の実行回数が所定回数に達するまで高サポートモードが実行されるパチンコ機であって、
パチンコ機外部に対して、少なくとも高サポートモードにおいて、当該高サポートモードを識別可能な大当たり信号２（ハイレベル信号）を継続して出力する出力端子及び信号出力機能と、
高サポートモードの終了に基づいて、大当たり信号２の出力を停止する信号停止機能と、
高サポートモードの終了時の下始動入賞口への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の

変動表示を実行する権利の保留数を記憶可能な残り保留数レジスタと、
高サポートモードの終了後に、少なくとも残り保留数レジスタに下始動入賞口への遊技球の入球を契機とする権利の保留数が記憶されている場合に残り保留数レジスタに記憶されている前記権利に対応する所定の図柄変動表示を実行可能な期間であることを識別可能なパターン信号を所定期間継続して出力可能な出力端子及び信号出力機能と、を備え、
前記パターン信号を大当たり信号２とは異なる出力態様で継続して出力することを特徴とすることにより、
遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技の興趣を向上させることができる。
【３３２２】
本発明において、「遊技者に有利な所定の特別遊技が実行される特別遊技状態」は、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば通常状態よりも遊技者に有利な小当たり状態、通常状態や小当たり状態よりも遊技者に有利な大当たり状態（より詳細には、終了後に有利状態が付与される大当たり状態、終了後に有利状態が付与されない大当たり状態、判定手段により特別遊技状態に移行する旨の判定がなされる確率が通常状態よりも高くなる高確率状態が終了後に付与される大当たり状態、高確率状態が終了後に付与されない大当たり状態）など、いかなるものであってもよい。
【３３２３】
本発明において、「変動表示手段」は、特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に所定の図柄の変動表示を実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技領域を構成する遊技盤に設けられた表示手段、遊技盤に取付けられるセンターフレームに設けられた表示手段、透光性を有する遊技盤の背面側に設けられた表示手段、遊技盤が取付けられる取付枠に設けられた表示手段など、いかなるものであってもよい。
【３３２４】
本発明において、「保留手段」は、所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば電気的な記憶領域としてのＲＡＭやバッファ、複数のアドレスからなるエリアなど、いかなるものであってもよい。
【３３２５】
本発明において、「所定の条件」は、所定の特別遊技の終了後にその条件が成立するまで有利状態が実行されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば所定期間が経過すること、変動表示が規定回数行われること、所定の変動表示（例えば特別遊技状態の発生に係る変動表示）の開始条件が成立すること、所定の変動表示が開始すること、所定の変動表示の開始後所定期間が経過すること、所定の変動表示が停止すること、所定の変動表示の停止が確定すること、所定の変動表示の停止後所定期間が経過すること、所定の入球領域に遊技球が入球すること若しくは所定数の遊技球が入球すること又はそれに基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、所定の操作手段が操作されること若しくは所定回数操作されること又はそれに基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、保留手段に保留された権利に所定の情報又は結果が含まれること、所定の演出が行われること若しくは所定の演出が所定回数行われること、所定数の遊技球が発射又は払い出されること、所定の入球手段に遊技球が入球すること若しくは所定数の遊技球が入球すること、所定の計数値が上限値に達することなど、いかなるものであってもよい。
【３３２６】
本発明において、「第１出力手段」は、少なくとも有利状態において当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば主制御装置、サブ制御装置、表示制御装置、払出制御装置など、所定の情報出力処理を実行可能な制御基板及び情報出力用の端子やポートを備えた各種制御装置や、これら各種制御装置とそこから出力される情報を中継して出力可能な外部端子板などの各種中継基板との組み合わせなど、いかなる構成のものであってもよい。
【３３２７】

ここで「所定の識別情報」は、少なくとも有利状態において当該状態を識別可能な識別情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えばハイレベル信号やローレベル信号など所定期間一定レベルで出力されるレベル信号、所定のパルス幅で断続的に出力されるパルス信号、モールス信号など所定のパターンで出力レベルが切替えられるパターン信号などの各種電気信号、所定の発光により情報出力される信号、所定の音により情報出力される信号、所定の電磁波により情報出力される信号、所定の画像により情報出力される信号、又は、これらを組み合わせたものであって、いかなるものであってもよい。

【３３２８】

また、「継続して」とは、送信側機器から出力される識別情報（電気信号等）を受信する受信側機器において、該識別情報が実質的に所定期間継続して出力されていると判定できればよく、所定期間途切れることなく一定レベルで連続して識別情報が出力されている場合は勿論のこと、本発明の主旨を実現可能であれば、例えばパルス信号が断続的に出力される場合や、識別情報の出力態様が途中で変化する場合など、所定期間中において識別情報の出力レベルが定期的に又は不定期に切替えられる場合なども含まれる。従って、「継続して」とは、出力信号が全く途切れないわけではなく、例えば変動表示中は出力されず、少なくとも変動表示が停止した際に出力されている状態であればよい。つまり、変動表示が停止した際に該変動表示に係る特別遊技状態が連チャン回数にカウントできるか否か判断できるようになっていればよい。

【３３２９】

本発明において、「出力停止手段」は、有利状態の終了に基づいて終了条件の成立で第１出力手段による所定の識別情報の出力を停止するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば主制御装置、サブ制御装置、表示制御装置、払出制御装置など、所定の情報出力停止処理を実行可能な制御基板を備えた各種制御装置や、これら各種制御装置とそこから出力される情報の中継を停止する機能を有する外部端子板などの各種中継基板との組み合わせなど、いかなる構成のものであってもよい。

【３３３０】

本発明において、「終了条件」は、有利状態の終了に基づいて成立し、その条件の成立で第１出力手段による所定の識別情報の出力を停止するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば有利状態の終了時に対応する所定の変動表示が停止すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の停止が確定すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の停止後又は確定後所定期間が経過すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の次の変動表示の開始条件が成立すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の次の変動表示が開始すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の次の変動表示の開始後所定期間が経過すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の次の変動表示が停止すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の次の変動表示の停止後所定期間が経過すること、所定の入球領域に遊技球が入球すること若しくは所定数の遊技球が入球すること又はそれに基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、所定の操作手段が操作されること若しくは所定回数操作されること又はそれに基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、保留手段に保留された権利に所定の情報又は結果が含まれること、所定期間が経過すること、所定の演出が行われること若しくは所定の演出が所定回数行われること、所定数の遊技球が発射又は払い出されること、所定の入球手段に遊技球が入球すること若しくは所定数の遊技球が入球すること、所定の計数値が上限値に達することなど、いかなるものであってもよい。

【３３３１】

本発明において、「記憶手段」は、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば電気的な記憶領域としてのＲＡＭやレジスタ、バッファ等に設定されたカウンタ、複数のアドレスからなるエリア、ポインタ、機械式の計数装置など、いかなるものであってもよい。

【３３３２】
本発明において、「第２出力手段」は、有利状態の終了後に少なくとも前記記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報を所定期間継続して出力するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば主制御装置、サブ制御装置、表示制御装置、払出制御装置など、所定の情報出力処理を実行可能な制御基板及び情報出力用の端子やポートを備えた各種制御装置や、これら各種制御装置とそこから出力される情報を中継して出力可能な外部端子板などの各種中継基板との組み合わせなど、いかなる構成のものであってもよい。
【３３３３】
ここで「特定の識別情報」は、有利状態の終了後に少なくとも前記記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な識別情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えばハイレベル信号やローレベル信号など所定期間一定レベルで出力されるレベル信号、所定のパルス幅で断続的に出力されるパルス信号、モールス信号など所定のパターンで出力レベルが切替えられるパターン信号などの各種電気信号、所定の発光により情報出力される信号、所定の音により情報出力される信号、所定の電磁波により情報出力される信号、所定の画像により情報出力される信号、又は、これらを組み合わせたものであって、いかなるものであってもよい。
【３３３４】
本発明において、「所定の識別情報の出力態様」と「特定の識別情報の出力態様」の違いは、送信側機器から出力される識別情報（電気信号等）を受信する受信側機器において、これらの識別情報の出力態様の違いを判定できるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば所定期間中連続して一定レベルで出力されるレベル信号と所定期間中に断続して出力されるパルス信号との違いによるもの、所定期間中に断続して出力されるパルス信号のパルス間隔（連続オフ時間）及び／又はパルス幅（連続オン時間）の違いによるもの、所定期間中に断続して出力されるパルス信号の数の違いによるもの、所定期間中に定期的に出力されるパルス信号と所定期間中に所定のパターンで出力レベルが切替えられるパターン信号との違いによるもの、所定期間中に連続して一定レベルで出力されるレベル信号と所定期間中に所定のパターンで出力レベルが切替えられるパターン信号との違いによるもの、所定期間中に所定のパターンで出力レベルが切替えられるパターン信号のパターンの違いによるもの、並びに、これら各種の組み合わせなど、いかなるものであってもよい。そもそも出力方法が違うもの、例えば電気信号と光信号の違いによるもの、光と音の違いによるもの、音と画像の違いによるもの、画像と電気信号の違いによるものなど、いかなるものであってもよい。
【３３３５】
以下、本発明に係るパチンコ機１０の具体的な構成について詳しく説明していく。以下詳述する本発明に係る遊技機（第４実施形態に係るパチンコ機１０）は、上述した本発明の判定手段としての判定機能、本発明の変動表示手段としての変動表示部、本発明の保留手段としての保留機能、本発明の第１出力手段としての所定情報出力機能部、本発明の出力停止手段としての出力停止機能、本発明の記憶手段としての記憶機能部、本発明の第２出力手段としての特定情報出力機能部、本発明のパターン情報記憶手段としてのパターン記憶部、本発明のパターン情報抽出手段としての抽出機能を有する。
【３３３６】
図１８１はパチンコ機１０の正面図であり、図１８２は斜視図であり、図１８３は内枠１２及び前面枠セット１４を開放した状態を示す斜視図である。図１８４は内枠１２及び遊技盤３０等の構成を示す正面図である。図１８５はパチンコ機１０の背面図であり、図１８６は内枠１２及び裏パックユニット２０３等を開放した状態を示す斜視図である。但し、図１８３では便宜上、遊技盤３０面上に配設される釘や各種役物、前面枠セット１４に取付けられるガラスユニット１３７等を省略して示している。

【３３３７】
図１８３等に示すように、パチンコ機１０は、該パチンコ機１０の外郭を構成する外枠１１を備えており、この外枠１１の一側部に内枠１２が開閉可能に支持されている。
【３３３８】
外枠１１は、図１８６等に示すように、上辺枠構成部１１ａ及び下辺枠構成部１１ｂが木製の板材により構成され、左辺枠構成部１１ｃ及び右辺枠構成部１１ｄがアルミニウム合金製の押出成形材により構成され、これら各枠構成部１１ａ～１１ｄがネジ等の離脱可能な締結具により全体として矩形枠状に組み付けられている。
【３３３９】
左辺枠構成部１１ｃの上下端部には、それぞれ上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２が取着されている（図１８１参照）。該上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２にて、内枠１２の上下部が回動可能に支持されており、これにより内枠１２が開閉可能となる。そして、外枠１１の内側に形成される空間部に内枠１２等が収容される。
【３３４０】
また、右辺枠構成部１１ｄには、その幅方向後端部近傍から外枠１１内側へ向け突出した延出壁部８３が形成されている。延出壁部８３は、内枠１２の右側部背面側に設けられる施錠装置６００（図１８６参照）に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆っている（図１８５参照）。加えて、図１８３に示すように、延出壁部８３の前面側には、施錠装置６００の係止部材が係止される上下一対の受部８４，８５が設けられている。また、下側の受部８５には、後述する内枠開放検知スイッチ９２に当接する押圧部８６が、外枠１１内側に向けて突設されている。
【３３４１】
さらに、下辺枠構成部１１ｂには樹脂製の幕板飾り８７が取着されている。幕板飾り８７の上面奥部には、上方に突出するリブ８８が一体形成されている。これにより内枠１２との間に隙間が形成されにくくなっている。
【３３４２】
図１８３に示すように、内枠１２の開閉軸線は、パチンコ機１０の正面からみて左側において上下に沿って設定されており、この開閉軸線を軸心として内枠１２が前方側に開放できるようになっている。内枠１２は、外形が矩形状をなす樹脂ベース３８を主体に構成されており、該樹脂ベース３８の中央部には略楕円形状の窓孔３９が形成されている。
【３３４３】
また、内枠１２の前面側には前面枠セット１４が開閉可能に取付けられている。前面枠セット１４は、内枠１２と同様に、パチンコ機１０の正面から見て左側において上下に沿って設定された開閉軸線を軸心として前方側に開放できるようになっている。
【３３４４】
前面枠セット１４は、内枠１２と同様に外形が矩形状をなし、閉鎖状態においては内枠１２の前面側ほぼ全域を覆う。前面枠セット１４の中央部には略楕円形状の窓部１０１が形成されている。これにより、前面枠セット１４の窓部１０１及び内枠１２の窓孔３９を介して、内枠１２の後面に装着される遊技盤３０（遊技領域）を外部から視認可能となる。遊技盤３０の詳細な構成については後述する。
【３３４５】
図１８１に示すように、前面枠セット１４の前面側には、その下部中央において球受皿としての下皿１５が設けられており、排出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能になっている。また、下皿１５の手前側には、下皿１５内から遊技球を排出するための球抜きレバー２５が設けられている。
【３３４６】
加えて、下皿１５の左部には、遊技者が操作可能な操作手段としての演出ボタン１２５が設けられている。演出ボタン１２５は、遊技者が押圧操作（下方に向かって押す操作）可能に構成されている。また、下皿１５の内部には、演出ボタン１２５の押圧操作を検出するための操作検出手段としての操作検出スイッチ（図示略）が設けられている。そして

、演出ボタン１２５が押圧操作された場合には、前記操作検出スイッチから後述するサブ制御装置２６２へ操作検出信号が出力される。これにより、遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作することで、後述する演出手段としての演出表示装置４２やスピーカＳＰ、ＬＥＤ基板４８Ａ，４８Ｂ，４８Ｃ等において所定の演出が行われたり、演出内容が変更されたりする。

【３３４７】

下皿１５の右方には、手前側に突出した遊技球発射ハンドル（以下、単に「ハンドル」という。）１８が設けられている。尚、遊技者が操作可能な操作手段としてのハンドル１８は、例えば前面枠セット１４に固定された基部、該基部に対して回動可能に組付けられた第１の操作部としての回転操作部、該回転操作部の操作量を検出する操作量検出手段としての可変抵抗器、遊技球を遊技領域へ発射させる否かを選択可能な第２の操作部としての発射停止スイッチなどを備えている。

【３３４８】

下皿１５の上方には上皿１９が設けられている。上皿１９は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する発射手段としての遊技球発射装置（以下、単に「発射装置」という。）６０の方へ案内する球受皿である。尚、上皿１９が遊技球で満杯になった状態では、払出される遊技球は、後述する下皿連通路７１及び排出口１６を介して、下皿１５へと案内される。

【３３４９】

上皿１９には、遊技者が操作可能な操作手段として球貸しボタン１２１と返却ボタン１２２とが設けられている。これにより、遊技ホール等において、パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード等を投入した状態で球貸しボタン１２１が操作されると、その操作に応じて貸出球が上皿１９に供給される。また、返却ボタン１２２は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。但し、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では球貸しボタン１２１及び返却ボタン１２２は不要である。

【３３５０】

さらに、上皿１９には、遊技者が操作可能な操作手段として球抜きボタン１２３が設けられている。球抜きボタン１２３が押圧操作されることで、上皿１９の球案内路の下流側に設けられ、下皿１５に連通する連通孔（図示略）が開口し、上皿１９に貯留されていた遊技球が下皿１５へと案内される（落下する）。つまり、遊技者は、球抜きボタン１２３を操作することで、上皿１９にある遊技球をいつでも下皿１５に移すことができる。

【３３５１】

また、前面枠セット１４の前面にはその周囲に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅といった発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部１０１の周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した枠ランプ１０２が設けられている。また、該枠ランプ１０２の両側部には、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０４が設けられている。尚、枠ランプ１０２のうち各エラー表示ランプ１０４の上方部位には、前面枠セット１４の背面に設けられるスピーカＳＰ（図１８３参照）に対応して細かな透孔が多数形成されている。

【３３５２】

前面枠セット１４の背面側にはガラスユニット１３７が取付けられている。ガラスユニット１３７は、従来の前後一対の矩形状の板ガラスが前後対をなして別々に取着されるものではなく、全体として丸形をなし、アッセンブリ化された上で取付けられている。

【３３５３】

また、図１８３に示すように、前面枠セット１４の背面側には、窓部１０１の下方において、球通路ユニット７０が設けられている。球通路ユニット７０は、後述する払出機構部３５２から下皿１５の排出口１６へ繋がる下皿連通路７１と、払出機構部３５２から上

皿１９へ繋がる上皿連通路７３と備えている。
【３３５４】
加えて、球通路ユニット７０には、下皿連通路７１内に位置する遊技球を検知する満杯検知スイッチ（図示略）が設けられている。該満杯検知スイッチの存在により、下皿１５が遊技球で満杯になっていること（下皿１５が遊技球で満杯となり、下皿連通路７１において遊技球が滞留していること）を把握することができる。
【３３５５】
次に、内枠１２について図１８４を参照して説明する。内枠１２（樹脂ベース３８）の前面下部、すなわち窓孔３９（遊技盤３０）の下方位置には、発射装置６０及び該発射装置６０より発射された直後の遊技球を案内する発射レール６１が取付けられている。本実施形態では、発射装置６０として、駆動部材となるプランジャを有したソレノイド式発射装置を採用している。
【３３５６】
尚、本実施形態では、上記満杯検知スイッチによって所定時間継続して遊技球が検知されることに基づき、発射装置６０の打出しを禁止するといった制御が行われる。一方、下皿連通路７１における遊技球の滞留が解消され、上記満杯検知スイッチにより遊技球が検知されなくなると（所定時間継続して検知されなくなると）発射装置６０の打出しが許容される。
【３３５７】
発射装置６０の上方には、球送り装置６３が設けられている。球送り装置６３は、ソレノイド等の駆動手段により、上皿１９から案内される遊技球を１球ずつ発射装置６０の発射位置へと案内する。
【３３５８】
また、図１８３及び図１８４中の符号６７は、後述する払出機構部３５２により払出された遊技球を内枠１２の前方に案内するための払出通路であり、上皿連通路７３（上皿１９）に通じる通路と、下皿連通路７１（下皿１５）に通じる通路とに分かれている。
【３３５９】
さらに、払出通路６７の下方にはシャッタ６８が設けられており、前面枠セット１４を開放した状態では、バネ等の付勢力によりシャッタ６８が前方に突出して払出通路６７の出口をほぼ閉鎖するようになっている。
【３３６０】
一方、前面枠セット１４を閉じた状態では、下皿連通路７１及び上皿連通路７３の入口側後端部によってシャッタ６８が押し開けられるようになっている。そして、前面枠セット１４の閉状態においては、下皿連通路７１及び上皿連通路７３の各入口部と払出通路６７とが所定距離だけ離間した状態で隣接し、両者間の隙間を遊技球が通過可能となっている。
【３３６１】
また、下皿連通路７１の入口部と上皿連通路７３の入口部とが隣接して設けられていることにより、上皿１９及び上皿連通路７３が遊技球で満杯となると、払出される遊技球が下皿連通路７１側に流れ（下皿連通路７１の入口側に溢れ）、下皿連通路７１を通って下皿１５に払出されることとなる。
【３３６２】
上述した通り、取付枠としての内枠１２（樹脂ベース３８）には、窓孔３９の後側において遊技盤３０が装着されている。遊技盤３０は、その周縁部が内枠１２（樹脂ベース３８）の裏側に当接した状態で取着されている。従って、遊技領域となる遊技盤３０の前面部の略中央部分が樹脂ベース３８の窓孔３９を通じて内枠１２の前面側に露出した状態となっている。
【３３６３】
ここで、遊技盤３０の構成について図１８４を参照して説明する。尚、本実施形態における遊技盤３０は、例えばポリカーボネートやアクリル樹脂、ＡＢＳ樹脂等の光透過性（

透光性）を有する樹脂材料によって平板状に形成された透光性部材である透明板をベース（遊技盤本体）として構成されている。ここで「透明」とは、遊技盤３０の後方領域に存在する物体を完全に透過した状態で視認し得ることのみを意味するものではなく、少なくとも一部の光を透過し物体の存在が分かる程度のいわゆる半透明の状態をも含むものであってもよい。

【３３６４】

かかる構成により、遊技者は、遊技盤３０の後方領域に配置されたランプや表示装置などの各種物体を、該遊技盤３０を通して、遊技盤３０の前方から視認可能となる。例えば本実施形態では、図１８４に示すように、遊技領域のうちの所定領域の後方位置において、発光手段として複数のＬＥＤを実装したＬＥＤ基板４８Ａ，４８Ｂ，４８Ｃが配置されており、遊技者は、該ＬＥＤから発せられる光を、遊技盤３０を通して、遊技盤３０の前方から視認可能となる。尚、ＬＥＤ基板４８Ａ等は、各種遊技演出に対応して所定の発光態様で点灯・点滅制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。

【３３６５】

また、遊技盤３０には、帯状の金属板により形成された内レール構成部５１及び外レール構成部５２とからなり、発射装置６０から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内するレール５０が取付けられている。これにより、ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は発射レール６１及びレール５０を通じて、遊技盤３０とガラスユニット１３７との間に形成される遊技領域内に案内される。

【３３６６】

内レール構成部５１の先端部分（図１８４の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、レール５０から遊技領域へと案内された遊技球が再度レール５０内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、外レール構成部５２の略先端部（図１８４の右上部）には、返しゴム５４が取着されている。これにより、所定以上の勢いで発射された遊技球は返しゴム５４に当たって遊技盤３０の略中央部側へ戻されることとなる。

【３３６７】

本実施形態では、外レール構成部５２が遊技盤３０の右上部で途絶え、内レール構成部５１が遊技盤３０の右下部で途絶えている。このため、遊技領域は、レール５０及び樹脂ベース３８の窓孔３９の内周面により画定される。但し、発射装置６０にて打出された遊技球が戻り球防止部材５３を通過するまでは、レール５０を逆流する場合があるため、内外レール構成部５１，５２の並行部分は遊技領域から除かれる。

【３３６８】

また、内枠１２に設けられた発射レール６１とレール５０（外レール構成部５２）との間には所定間隔の隙間があり、球通路ユニット７０には、前記隙間より落下した遊技球を下皿１５へと案内するファール球通路７２が形成されている。これにより、仮に、発射装置６０から発射された遊技球が戻り球防止部材５３まで至らずファール球としてレール５０を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路７２を介して下皿１５に排出される。

【３３６９】

遊技盤３０には、一般入賞口（一般入賞部）３１、可変入賞装置３２、上始動入賞口３３ＹＡ、下始動入賞口３３ＹＢ、スルーゲート３４、可変表示装置ユニット３５、第１特別表示装置４３Ｌ及び第２特別表示装置４３Ｒ等が上記透明板に貫通形成された取付孔に対し嵌め込まれるようにして配設されている。

【３３７０】

さらに、遊技盤３０の前方領域、すなわち遊技盤３０の前面側に形成される遊技領域内には、所定領域において遊技球の落下方向を振分けたり、所定位置へ遊技球を誘導したりするため、多数の釘４９や風車５７等が配設されている。

【３３７１】

遊技領域へ案内された遊技球は、それぞれ釘４９等によって流下方向や回転方向を変え

られながら様々な経路を通り流下していく。そして、遊技領域へ案内された複数の遊技球のうちのいくつかは、様々な経路を通り相対移動しながら風車５７へ案内され、該風車５７によって落下ルートが左右に振り分けられることとなる。

【３３７２】

上述したように、本実施形態では、遊技領域が左右方向に広く拡張されている場合であっても、風車５７等を備えることにより、遊技球を上始動入賞口３３ＹＡや可変入賞装置３２等の方へと案内することが容易となるように構成されている。また、このように上始動入賞口３３ＹＡや可変入賞装置３２等への入賞が適度な確率で発生するように、遊技盤３０においては予め釘４９等の調整が行われている。

【３３７３】

また、遊技盤３０には、一般入賞口３１等の各種入賞口（入球手段）に対応して、該各種入賞口へ入賞した遊技球を検出する入球検出手段としての入賞検出スイッチが設けられている。具体的には、図１８４に示すように、一般入賞口３１に対応する位置には一般入賞スイッチ２２１が設けられ、可変入賞装置３２にはカウントスイッチ２２３が設けられている。また、上始動入賞口３３ＹＡには第１始動入賞スイッチ２２４Ａが設けられ、下始動入賞口３３ＹＢには第２始動入賞スイッチ２２４Ｂが設けられている。さらに、スルーゲート３４に対応する位置にはスルーゲートスイッチ２２５が設けられている。

【３３７４】

周知の通り一般入賞口３１、可変入賞装置３２、上始動入賞口３３ＹＡ、下始動入賞口３３ＹＢなどの各種入賞口に遊技球が入賞（入球）すると、各種検出スイッチにより検出され、上皿１９（又は下皿１５）へ所定数の賞球が払い出される。例えば、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞があった場合には３個、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞があった場合には１個、一般入賞口３１への入賞があった場合には１０個、可変入賞装置３２への入賞があった場合には１５個の遊技球が上皿１９（下皿１５）に払出される。ここで、上始動入賞口３３ＹＡや下始動入賞口３３ＹＢが本実施形態における始動入球手段を構成する。特に上始動入賞口３３ＹＡが第１始動入球手段を構成し、下始動入賞口３３ＹＢが第２始動入球手段を構成する。その他に、遊技盤３０にはアウト口３６が設けられており、一般入賞口３１等の各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、このアウト口３６を通って遊技領域外へと排出される。

【３３７５】

可変入賞装置３２は、遊技球が入球可能な大入賞口３２ａと、傾動可能に軸支され大入賞口３２ａを開閉する矩形平板状の開閉シャッタ３２ｂと、該開閉シャッタ３２ｂを開閉駆動する駆動手段としての大入賞口用ソレノイド３２ｃとを備え、後述する主制御装置２６１により制御される。ここで、大入賞口用ソレノイド３２ｃは、その本体部に対し出没可能な駆動部材としてのプランジャ及び付勢手段としてのコイルばね等を有している。

【３３７６】

かかる構成の下、可変入賞装置３２は、所定条件が成立していない通常時（大入賞口用ソレノイド３２ｃの非励磁状態）においては、前記コイルばねの付勢力により前記プランジャが前記本体部から突出した状態となることで、開閉シャッタ３２ｂが上下に沿った垂直状態となる。これにより、可変入賞装置３２は、開閉シャッタ３２ｂが大入賞口３２ａを閉鎖した状態となり、遊技領域を流下する遊技球が大入賞口３２ａへ入球不能な閉状態となる。

【３３７７】

一方、後述する大当たりや小当たりが発生した場合など、所定条件が成立した場合には、大入賞口用ソレノイド３２ｃが励磁状態となり、前記コイルばねの付勢力に抗して前記プランジャが前記本体部内へ没入した状態となることで、開閉シャッタ３２ｂがその下辺を回動軸として前方へ傾動し略水平状態となる。これにより、可変入賞装置３２は、開閉シャッタ３２ｂが大入賞口３２ａを開放した状態となり、遊技領域を流下する遊技球が大入賞口３２ａへ入球可能な開状態となる。

【３３７８】

上始動入賞口３３ＹＡは、遊技球が常時入賞可能となっている。これに対し、下始動入賞口３３ＹＢには、開閉式の入賞補助装置として開閉役物３７Ｙが設けられている。

【３３７９】

開閉役物３７Ｙは、下端側を軸として左右方向に回動変位する左右一対の可動羽根３７Ｙａと、該可動羽根３７Ｙａを開閉駆動する駆動手段としての始動入賞口用ソレノイド３７Ｙｂとを備え、該可動羽根３７Ｙａが所定条件の成立に応じて開閉動作することにより、遊技領域を流下する遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞可能な開状態と、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞不能な閉状態との間で状態変化可能に構成されている。つまり、下始動入賞口３３ＹＢは、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる。

【３３８０】

上述したように、上始動入賞口３３ＹＡや下始動入賞口３３ＹＢには、それぞれ入賞した遊技球を検出する入球検出手段としての第１始動入賞スイッチ２２４Ａや第２始動入賞スイッチ２２４Ｂが設けられている。そして、該始動入賞スイッチ２２４Ａ，２２４Ｂにて遊技球が検出された場合に、大当たり状態等を発生させるか否かの当否抽選など各種の抽選が行われるとともに、変動表示部としての特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒや後述する変動表示部としての演出表示装置４２において所定の図柄の変動表示や所定の演出が行われる構成となっている。ここで、当否抽選にて当選した場合には、大当たり状態等が付与される。つまり、特別遊技状態としての大当たり状態に移行するか否かを判定する当否抽選を行う機能により本実施形態における判定機能が構成される。

【３３８１】

以下、本実施形態における大当たり種別について詳しく説明する。図２１５に示すように、本実施形態では、大当たり種別として、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＡ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」、「４Ｒ通常大当たりＡ」、「４Ｒ通常大当たりＢ」及び「ＪＵＢ（Ｊｕｍｐ　Ｕｐ　Ｂｏｎｕｓ）大当たり」がある。

【３３８２】

「１６Ｒ確変大当たりＡ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これが１６回（１６ラウンド）繰り返す一連の動作が行われる。

【３３８３】

本実施形態において、「長開放」とは、可変入賞装置３２の開閉シャッタ３２ｂが閉状態から開状態へ切換えられた後、規定時間３０秒が経過すること又は大入賞口３２ａに規定個数の１０個の遊技球が入賞することを条件に、開閉シャッタ３２ｂが閉状態となるまでの一開閉動作をいう。尚、開放される可変入賞装置３２の大入賞口３２ａへ遊技球を入球させる遊技、すなわち大当たり遊技が本実施形態における特別遊技に相当する。

【３３８４】

「１６Ｒ確変大当たりＢ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これが４回（４ラウンド）繰り返し行われた後、さらに「短開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これが１２回（１２ラウンド）繰り返す一連の動作が行われる。

【３３８５】

本実施形態において、「短開放」とは、可変入賞装置３２の開閉シャッタ３２ｂが閉状態から開状態へ切換えられた後、規定時間０．４秒が経過すること又は大入賞口３２ａに規定個数の３個の遊技球が入賞することを条件に、開閉シャッタ３２ｂが閉状態となるまでの一開閉動作をいう。

【３３８６】

尚、本実施形態では、遊技者のハンドル１８の操作に基づき、発射装置６０から「０．６秒」に１個の割合で遊技球が遊技領域に向けて発射される構成となっている。これに対して、上記「短開放」では、開閉シャッタ３２ｂの開放規定時間が０．４秒となっている。つまり、「短開放」の場合には、遊技球の発射周期よりも１回の開閉シャッタ３２ｂの

開放時間が短くなっている。従って、１回の「短開放」だけでは、１個の遊技球すら入賞しない場合もある。このため、「短開放」に対応した上記２つの閉鎖条件のうち入賞個数に係る条件（入賞個数３個）に基づいて開閉シャッタ３２ｂが閉鎖されることはほとんどなく、一旦開放された開閉シャッタ３２ｂは、通常、規定時間（０．４秒）の経過に基づいて閉鎖されることとなる。これにより、「短開放」の実行期間においては、その都度、実行期間が変化することが回避されている。

【３３８７】

「４Ｒ確変大当たりＡ」及び「４Ｒ確変大当たりＢ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを４回（４ラウンド）繰り返す一連の動作が行われる。

【３３８８】

「１６Ｒ通常大当たりＡ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを８回（８ラウンド）繰り返した後、さらに「短開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを８回（８ラウンド）繰り返す一連の動作が行われる。

【３３８９】

「１６Ｒ通常大当たりＢ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを４回（４ラウンド）繰り返した後、さらに「短開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを１２回（１２ラウンド）繰り返す一連の動作が行われる。

【３３９０】

「４Ｒ通常大当たりＡ」及び「４Ｒ通常大当たりＢ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを４回（４ラウンド）繰り返す一連の動作が行われる。

【３３９１】

「ＪＵＢ大当たり」の大当たり状態においては、「短開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを５回繰り返した後、さらに「長開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを１５回繰り返す一連の動作が行われる。尚、１ラウンド目に５回の「短開放」が行われ、２ラウンド目～１６ラウンド目にそれぞれ「長開放」が行われる構成としてもよい。

【３３９２】

また、上記各種「確変大当たり」及び「ＪＵＢ大当たり」が発生した場合には、その大当たり状態の終了後の抽選モードとして「高確率モード（高確率状態）」が付与される。一方、各種「通常大当たり」が発生した場合には、その大当たり状態の終了後に「低確率モード（低確率状態）」が付与される。

【３３９３】

「高確率モード」とは、通常時に設定される「低確率モード」に比べ、大当たり確率がアップした状態をいう。大当たり終了後に設定された「高確率モード」は、次回の大当たり状態が発生するまで継続する。

【３３９４】

また、上記各種大当たりの終了後には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて所定回数の変動表示が行なわれる間、又は、次回の大当たり状態が発生するまでの間、開閉役物３７Ｙに係る入賞サポートモードとして、有利状態としての「高サポートモード（高入球状態）」が付与される。

【３３９５】

「高サポートモード」とは、通常時に設定される不利状態としての「低サポートモード（低入球状態）」に比べ、下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙにおける単位時間あたりの閉状態に対する開状態の割合が多くなった状態をいう。

【３３９６】

例えば「高サポートモード」としては、（１）後述の普通図柄表示装置４１における変

動表示時間が「低サポートモード」時よりも短い状態、（２）開閉役物３７Ｙの可動羽根３７Ｙａの一回の開放時間（規定時間）が「低サポートモード」時に比べて長い状態、（３）可動羽根３７Ｙａの一回の開放につき入賞可能となる遊技球の規定個数が「低サポートモード」時に比べて多い状態、（４）スルーゲート３４を遊技球が通過することに起因した開閉役物３７Ｙの開放抽選により当選結果が得られた場合一回につき行う可動羽根３７Ｙａの開閉処理の実行回数が「低サポートモード」時に比べて多い状態、（５）開閉役物３７Ｙの開放抽選における当選確率が「低サポートモード」時の当選確率よりも高い状態とすることなどが挙げられる。本実施形態における高サポートモードでは、上記（１）、（２）、（５）の構成を採用している。勿論、これに限らず、「高サポートモード」として、構成（１）～（５）のいずれか１つ、又は、これら構成（１）～（５）の任意の組合せを採用してもよい。これにより、下始動入賞口３３ＹＢに対し遊技球が頻繁に入賞しやすくなり、大当たり抽選の実行される回数が増えると共に、球持ちのよい状態となる。

【３３９７】

また、本実施形態では、「高サポートモード」が付与された状態では、後述するように変動パターンテーブルを「高サポートモード」用のテーブルに変更することで、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）における変動表示時間が「低サポートモード」時よりも短い状態となるように構成されている。

【３３９８】

本実施形態では、「１６Ｒ確変大当たりＡ」及び「４Ｒ確変大当たりＡ」の終了後には、次回の大当たり状態が発生するまでの間、「高サポートモード」が付与される。該「高サポートモード」を以下、「次回まで・高サポートモード」という。

【３３９９】

「１６Ｒ確変大当たりＢ」及び「４Ｒ確変大当たりＢ」の終了後には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて「２０回」、「３０回」、「４０回」又は「５０回」の変動表示が行なわれる間、「高サポートモード」が付与される。該「高サポートモード」を以下、それぞれ「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」という。

【３４００】

「１６Ｒ通常大当たりＡ」及び「４Ｒ通常大当たりＡ」の終了後には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて「３０回」の変動表示が行なわれる間、「高サポートモード」が付与される。該「高サポートモード」を以下、「３０回・高サポートモードＳ」という。

【３４０１】

「１６Ｒ通常大当たりＢ」及び「４Ｒ通常大当たりＢ」の終了後には、「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される。

【３４０２】

尚、上記のように「高サポートモード」の付与期間に上限が設定された回数制限付き（本実施形態では「２０回」、「３０回」、「４０回」、「５０回」）の高サポートモード付き大当たり状態に係る大当たり遊技が所定の特別遊技に相当する。そして、該大当たり遊技の終了後、「高サポートモード」の付与期間（変動表示実行回数）が所定の上限値に達することが本実施形態における所定の条件の成立に相当する。換言すれば、高サポートモード付き大当たり状態の終了後、変動表示が所定回数実行されるまでの間、高サポートモードが付与されることとなる。

【３４０３】

「ＪＵＢ大当たり」の終了後には、「次回まで・高サポートモード」が付与される。

【３４０４】

本実施形態では、上記各種モードが組み合わさることで、様々な遊技状態が発生することとなる。

【３４０５】

例えば「高確率モード」と「高サポートモード」が付与された状態となれば、いわゆる

「確変状態（確率変動状態）」となる。
【３４０６】
「低確率モード」と「低サポートモード」とが付与された状態となれば、いわゆる「通常状態」となる。
【３４０７】
「低確率モード」と「高サポートモード」が付与された状態となれば、いわゆる「時短状態（時間短縮状態）」となる。
【３４０８】
「高確率モード」と「低サポートモード」とが付与された状態となれば、いわゆる「潜確状態（潜伏確変状態）」となる。つまり、「潜確状態」となると、単に大当たり確率が高められるだけで、表面上は「通常状態」の場合と何ら変わりのない状態となるため、「高確率モード」が付与されている状態を遊技者が認識しにくい状態となる。
【３４０９】
また、本実施形態では、上記各種「大当たり」とは別に、上記当否抽選にて所定の結果が得られた場合に「小当たり」が発生する構成となっている。小当たり状態においては、「短開放」を１回の特賞状態（１ラウンド）として、これを５回（５ラウンド）繰り返す一連の動作が行われる。但し、小当たり状態終了後に付与される抽選モード及び入賞サポートモードは、小当たり状態発生前の元のモードである。例えば、小当たり状態発生前の抽選モードが「高確率モード」であれば、小当たり状態終了後にも「高確率モード」が維持される。
【３４１０】
尚、詳しくは後述するが、本実施形態では、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡに入賞した場合と、下始動入賞口３３ＹＢに入賞した場合とで、当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分けが異なるようになっている。上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＡ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」及び「４Ｒ通常大当たりＢ」のいずれかに振分けられ、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ通常大当たりＡ」及び「ＪＵＢ大当たり」のいずれかに振分けられることとなる。また、「小当たり」に関しても、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞を契機とする当否抽選に当選した場合のみ発生する構成となっている。
【３４１１】
第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒは、それぞれ２つのセグメント表示装置により構成され、遊技盤３０の下部に設置されている。各セグメント表示装置には、それぞれ８個の表示用セグメントが設けられている。各表示用セグメントは、ＬＥＤからなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の１個の表示用セグメントのみを点灯させることができるとともに、任意の組み合わせの表示用セグメントを点灯させることができる。これにより、各セグメント表示装置には、それぞれ個別に図柄となる所定の記号（アルファベットや数字を含む）が表示されることとなる。
【３４１２】
そして、上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞を契機として第１特別表示装置４３Ｌにて変動表示が行われ、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞を契機として第２特別表示装置４３Ｒにて変動表示が行われる構成となっている。尚、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒは、後述する主制御装置２６１によって表示内容が直接的に制御される。
【３４１３】
また、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて変動表示が行われた後、該変動表示が停止したときの表示態様により、大当たり抽選に当選したか否か等が確定的に表示される。例えば、上始動入賞口３３ＹＡに遊技球が入賞すると、対応する第１特別表示装置４３Ｌにて高速で変動表示がなされ、所定時間が経過すると、いずれかの表示態様を停止

表示（例えば数秒間停止）する。そして、大当たり抽選に当選した場合には、各種大当たりに対応する数値等（図２１５参照）が変動停止時に表示され、大当たり状態が発生する。

【３４１４】

図２１５に示すように、例えば「１６Ｒ確変大当たりＡ」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「９－」が停止表示され、「５０回・高サポートモード」付きの「１６Ｒ確変大当たりＢ」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「８４」が停止表示される。また、「ＪＵＢ大当たり」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「１．－」が停止表示され、「小当たり」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「１－」が停止表示される。ここで、「ＪＵＢ大当たり」に係る停止態様「１．－」と、「小当たり」に係る停止態様「１－」のように、「ＪＵＢ大当たり」の演出効果を高める上では、両者の停止態様が紛らわしい構成となっていることが好ましい。

【３４１５】

勿論、各種当たりに対応する特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの停止態様は、上記態様に限定されるものではない。例えば、１つの当たり種別を示す第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの停止態様が１つではなく複数存在してもよい。例えば「１６Ｒ確変大当たりＡ」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「９１」，「９２」，「９３」，・・・のいずれかが選択されて停止表示される構成としてもよい。

【３４１６】

尚、１つの当たり種別を示す第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの停止態様が複数存在している場合においても、「ＪＵＢ大当たり」に係る複数の停止態様と、「小当たり」に係る複数の停止態様とが紛らわしい構成となっていることが好ましい。例えば、「ＪＵＢ大当たり」に係る複数の停止態様として「－１．」，「－２」，「－３．」，「－４」，・・・のいずれかが停止表示され、「小当たり」に係る複数の停止態様として「－１」，「－２．」，「－３」，「－４．」，・・・のいずれかが停止表示される構成してもよい。かかる構成では、所定の表示用セグメント（ここでは「．」）が点灯した特定記号（ここでは「１」，「２」，「３」，・・・）と、点灯していない特定記号のペアのうちの一方が「ＪＵＢ大当たり」に係る複数の停止態様に含まれ、他方が「小当たり」に係る複数の停止態様に含まれると共に、それらが交互に入れ違いになった構成となっている。

【３４１７】

また、任意又は全ての表示用セグメントにおいて表示される色を適宜変更可能な構成としてもよい。

【３４１８】

また、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示中に新たに遊技球が始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢに入賞した場合には、その分の変動表示は、その時点で行われている変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、変動表示を実行する権利が待機（保留）されることとなる。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施形態では、上始動入賞口３３ＹＡに入賞した遊技球、及び下始動入賞口３３ＹＢに入賞した遊技球に対応して、それぞれ４回までの変動表示（合計８回の変動表示）を実行する権利が保留される。また、その保留回数が第１保留ランプ４６ａ、第２保留ランプ４６ｂにて点灯表示されるようになっている。尚、大当たり状態中に新たに遊技球が始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢに入賞した場合、その分の変動表示を実行する権利についても保留される。

【３４１９】

尚、基本的に、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示は、対応する遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化され、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示は、対応する遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化される。但し、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示、及び、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示の両方が保留されている場合（第１保留ランプ４６ａ及び第２保留ランプ４

６ｂがそれぞれ１つ以上点灯している場合）には、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が優先的に消化される。すなわち、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が全て消化された状態でなければ、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示が行われない構成となっている。例えば、第１保留ランプ４６ａが１つ点灯している状態において、下始動入賞口３３ＹＢに遊技球が入賞し、第２保留ランプ４６ｂが１つ点灯した場合、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示が後回しにされ、先に下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が行われることとなる。以下、説明の便宜上、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示を「第１変動表示」とも称し、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示を「第２変動表示」とも称する。

【３４２０】

また、スルーゲート３４は、遊技領域を流下する遊技球が１球ずつ通過可能に構成されている。詳しくは後述するが、スルーゲート３４は、該スルーゲート３４を通過する遊技球を検出可能なスルーゲートスイッチ２２５を備えており、該スルーゲートスイッチ２２５にて遊技球が検出された場合に、開閉役物３７Ｙ（下始動入賞口３３ＹＢ）を開状態とするか否かの開放抽選が行われるとともに、普通図柄表示装置４１にて変動表示が行われる構成となっている。そして、開放抽選にて当選した場合には、開閉役物３７Ｙが規定時間だけ開状態とされる。

【３４２１】

可変表示装置ユニット３５には、スルーゲート３４の通過を契機として変動表示する普通図柄表示装置４１と、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒによる変動表示に合わせて変動表示する演出表示装置４２とが設けられている。

【３４２２】

さらに、可変表示装置ユニット３５には、演出表示装置４２にて行われている変動表示が上始動入賞口３３ＹＡ及び下始動入賞口３３ＹＢのうちどちらの入賞に対応するものであるかを示す変動特定ランプ４０が設けられている。

【３４２３】

普通図柄表示装置４１は、普通図柄として「○」又は「×」を点灯表示可能に構成されており、遊技球がスルーゲート３４を通過する毎に例えば普通図柄を「○」→「×」→「○」→・・・という具合に高速で変動表示する。そして、その変動表示が「○」図柄（当選図柄）で数秒間停止した場合には、下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙが所定時間だけ開状態となる。この普通図柄表示装置４１は、後述する主制御装置２６１によって直接的に表示内容が制御される。

【３４２４】

また、普通図柄表示装置４１の変動表示中に、新たに遊技球がスルーゲート３４を通過した場合には、その分の変動表示は、その時点で行われている変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、変動表示が待機（保留）されることとなる。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施形態では４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４４にて点灯表示されるようになっている。勿論、保留数の上限は４回に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【３４２５】

演出表示装置４２は液晶表示装置により構成されており、後述するサブ制御装置２６２及び表示制御装置４５によって表示内容が制御される。すなわち、演出表示装置４２においては、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて表示される結果に対応させるように、主制御装置２６１からのコマンドに基づき、サブ制御装置２６２によって補助的な表示内容が決定され、後述する表示制御装置４５によって表示が行われる。

【３４２６】

詳しくは後述するが、演出表示装置４２の表示部４２ａには、図２２８等に示すように、例えば上、中及び下の３つの図柄表示領域が設けられ、各図柄表示領域において所定の数字が付された複数種類の装飾図柄が順次表示され（変動表示され）、その後、図柄表示

領域毎に順番に（例えば上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に）装飾図柄が停止表示されるようになっている。例えば、主制御装置２６１にて上記各種「確変大当たり」又は各種「通常大当たり」が確定すると、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて大当たりに対応する表示がなされるとともに、演出表示装置４２にて装飾図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示され（例えば上図柄表示領域、中図柄表示領域及び下図柄表示領域にて停止表示される装飾図柄が同一となり）、大当たり状態が開始される。なお、「ＪＵＢ大当たり」又は「小当たり」の場合、後述するように演出表示装置４２にて停止表示される装飾図柄の組合わせは、大当たりに対応するものではない。

【３４２７】

また、装飾図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示される場合には、その前段階として、例えば上図柄表示領域及び下図柄表示領域において同一の装飾図柄が停止表示されることとなる。このように上図柄表示領域及び下図柄表示領域にて同一の装飾図柄が停止表示されるとともに、中図柄表示領域において未だ変動表示が行われている状態がリーチ状態である。

【３４２８】

尚、リーチ状態が発生しても、大当たり状態が発生しない場合には、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において停止表示された装飾図柄とは異なる装飾図柄が中図柄表示領域において停止表示される。また、各種「確変大当たり」又は各種「通常大当たり」となる場合には、上記のように演出表示装置４２においてゾロ目数字の装飾図柄（同一種の装飾図柄）が停止表示されるのではあるが、本実施形態では 停止表示された装飾図柄の種類によっては、大当たり終了後に付与される遊技状態（「高確率モード」か否か等）が判別不能となっている。

【３４２９】

また、「ＪＵＢ大当たり」又は「小当たり」となる場合には、ゾロ目ではなく、予め定められた特定の数字の組合わせ（以下、チャンス図柄と称する）が停止表示される。例えば、本実施形態では、上・中・下図柄表示領域において、「３」・「４」・「１」の装飾図柄が停止表示される。これにより、遊技者は、チャンス図柄が停止表示された場合に、より遊技者に有利な「ＪＵＢ大当たり」と、それほど有利ではない「小当たり」との区別をつけることができず、「ＪＵＢ大当たり」が発生することの期待を抱くことができるので、遊技者の趣向低下を抑制することができる。

【３４３０】

勿論、「ＪＵＢ大当たり」となる場合と、「小当たり」となる場合とで、上・中・下図柄表示領域に停止表示される特定の数字の組合わせ（装飾図柄の組合わせ）が異なる構成としてもよい。また、「ＪＵＢ大当たり」又は「小当たり」となる場合に、予め定められた特定の数字の組合わせ（装飾図柄の組合わせ）ではなく、表面上、外れ時と同様に、ランダムな外れの組合わせで停止表示されるようにしてもよい。

【３４３１】

また、演出表示装置４２では、上記保留ランプ４６ａ，４６ｂに対応して、特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒにおける変動表示の保留数が表示される構成となっている（図２２８等参照）。

【３４３２】

尚、本実施形態では、前面枠セット１４を閉鎖した際、該前面枠セット１４によって特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒ及び保留ランプ４６ａ，４６ｂが覆われた状態となり、遊技者によって視認不能な状態となる。従って、遊技者は、専ら演出表示装置４２の表示内容（図柄表示や保留表示等）によって遊技状態や抽選結果等を把握することとなる。

【３４３３】

勿論、特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒ及び保留ランプ４６Ｌ，４６Ｒの構成は、このような構成に限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。例えば、特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒ等が視認可能な構成となっていてもよい。但し、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒは、上記のように遊技領域の下隅といった遊技者の目につきにくい目立たない場所に設

けられるとともに、その表示部の大きさも小さく、判別用の文字が停止表示される時間も比較的短い。従って、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒから目を離さず、注意深く観察していなければ、付与さえる遊技状態を把握することは実質的に不可能である。

【３４３４】

変動特定ランプ４０は、発光色が青色のＬＥＤ及び発光色が赤色のＬＥＤを備えており、演出表示装置４２において、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示が行われている場合には青色に発光し、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が行われている場合には赤色に発光する。

【３４３５】

次に可変表示装置ユニット３５の構成について詳しく説明する。本実施形態では、図１８４に示すように、センターフレーム４７が遊技盤３０の前面側に固定され、フレームカバー２１３が遊技盤３０の裏面に固定されることによって、可変表示装置ユニット３５として一体化される構成となっている。

【３４３６】

フレームカバー２１３には、その中央部に矩形状の開口部２１３ａ（図１８６参照）が形成されており、その背面側に液晶表示装置たる演出表示装置４２が着脱自在に取付けられている。

【３４３７】

演出表示装置４２の表示部４２ａは、発光手段としてのバックライトの前面側に、液晶パネル等からなるディスプレイパネルが配設された公知のものである。液晶表示部４２ａは、マトリックス状に配置された多数の画素によって構成されている。そして、後述する送信側機器である表示制御装置４５の特定情報出力機能部により特定の識別情報として出力される映像信号に基づいて液晶表示部４２ａの各画素が駆動されることによって受信側機器である液晶表示部４２ａに所定の映像が表示される。

【３４３８】

映像信号は、例えば同期信号（同期情報）、色信号（色情報）、輝度信号（輝度情報）などを含む。映像信号は、これら信号を別々にしたコンポーネント映像信号として出力されてもよいし、これら信号を１つの信号に重畳したコンポジット映像信号として出力されてもよい。同期信号は、後述するＶＤＰ５２６の内部に設けられた同期信号発生回路（発振回路）などによって生成される。ＶＤＰ５２６は、ＶＤＰ５２６の外部のクロック生成回路からのクロック信号に基づいて同期信号を生成してもよい。また、同期信号自体をＶＤＰ５２６の外部で生成して、ＶＤＰ５２６に入力されるようにしてもよい。同期信号には、フレーム同期信号（１フレーム分の画像の描画開始又は描画終了のタイミングを示す信号）、垂直同期信号（１フレーム分の画像の描画の際の垂直方向のタイミングを示す信号）、水平同期信号（１フレーム分の画像の描画の際の水平方向のタイミングを示す信号）などがあり、必要に応じて、少なくともいずれかの同期信号が用いられる。

【３４３９】

演出表示装置４２は、映像信号としてのＲＧＢ信号及び同期信号を入力する同期回路と、各画素の画素情報を記憶する内部メモリと、該内部メモリから画素情報を読み込んで液晶表示部４２ａに対し駆動信号を出力する液晶駆動回路（ＬＣＤドライバ）とを備えている。

【３４４０】

同期回路では、入力されるＲＧＢ信号に基づいて各画素の画素情報を取得するとともに、同期信号に基づいて内部メモリの対応アドレスを決定する。内部メモリは、マトリクス状の画素配列に対応した記憶エリアを備えており、同期回路にて決定された対応アドレスごとに画素情報が書き込まれる。

【３４４１】

液晶駆動回路は、液晶表示部４２ａの各画素を水平座標と垂直座標に基づいて特定し、内部メモリの対応アドレスから読み込んだ画素情報に基づいて駆動信号を生成する。そして、上記画素情報に対応してＲＧＢ各色について所定の明るさで画素を点灯させることに

より、液晶表示部４２ａ全体にドットマトリクス状のカラー画像が表示される。
【３４４２】
尚、演出表示装置４２は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックスなど、他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。
【３４４３】
センターフレーム４７は、その中央に略円形状の開口部７５１が形成された枠体形状をなし、該開口部７５１を介して演出表示装置４２の液晶表示部４２ａが視認可能となる。
【３４４４】
尚、センターフレーム４７は、単一部材から構成されているわけではなく、例えばベース部材に対し、メッキ等の施された各種装飾部材や、ＬＥＤ等の光を透過する透明樹脂製のレンズ部材などが組付けられてなる。
【３４４５】
センターフレーム４７の下辺部４７ｂの上面には、左右方向に沿ってステージ部７７０が設けられている。ステージ部７７０には、左右方向に沿って緩やかな起伏が形成されている。
【３４４６】
ステージ部７７０の後壁部７７２の中央部には、前方に向け開口し、遊技球が落下可能な落下孔７７４が形成されている。また、ステージ部７７０の中央部の下方（内部）には、前記落下孔７７４に通じる連通路７７５が設けられている。連通路７７５の他方側は、センターフレーム４７の下辺部４７ｂの前側に開口し、落下孔７７４へ落下した遊技球を遊技盤３０面上へ排出するための排出口７７６となっている。なお、センターフレーム４７が遊技盤３０に配設された状態では、図１８４に示すように、排出口７７６は上始動入賞口３３ＹＡの上方に位置する。
【３４４７】
ステージ部７７０の中央部には、落下孔７７４の前方位置において、奥側へ緩やかに下り傾斜となった誘導溝（図示略）が形成されている。これにより、ステージ部７７０から落下孔７７４へ遊技球が落下可能な構成となっている。
【３４４８】
センターフレーム４７の左辺部４７ｃには、その内部に、遊技球を通過させる球通路（ワープ流路）７６４が形成されている。球通路７６４の入口部７６４ａは、センターフレーム４７の左辺部４７ｃの上下方向略中央部に開口している一方、出口部７６４ｂは、センターフレーム４７の下辺部４７ｂの上面（ステージ部７７０）に向け開口している。この球通路７６４により、遊技盤３０面上を流下する遊技球をセンターフレーム４７内のステージ部７７０上へ案内することができる。
【３４４９】
ステージ部７７０上に案内された遊技球は、ステージ部７７０上を転動した後、前方から遊技盤３０面上に転落したり、上述した落下孔７７４へ落下したりする。このうち、落下孔７７４へ落下した遊技球は、連通路７７５を介して遊技盤３０面上へ案内される。排出口７７６から排出された遊技球は比較的高い確率で上始動入賞口３３ＹＡに入球する。
【３４５０】
次に、パチンコ機１０の背面構成について図１８５、図１８６等を参照して説明する。パチンコ機１０の背面には、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして、一部前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給する遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。払出機構及び保護カバーは１ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。
【３４５１】
まず、遊技盤３０の背面構成について図１８６等を参照して説明する。上述したように、遊技盤３０中央の貫通孔に対応して配設された可変表示装置ユニット３５（図１８４参

照）の背面側には、センターフレーム４７を背後から覆う樹脂製のフレームカバー２１３が後方に突出して設けられている。また、フレームカバー２１３の背面側には、フレームカバー２１３の開口部から前方に臨む液晶表示装置たる演出表示装置４２、表示制御装置４５及びサブ制御装置２６２が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。

【３４５２】

演出表示装置４２は、該演出表示装置４２の表示部（液晶画面）４２ａをパチンコ機１０の前面側に露出させるための開口部が形成された収容ボックス（符号略）に収容されてフレームカバー２１３の背面側に固定されている。表示制御装置４５は基板ボックス４５ａに収容されて演出表示装置４２（収容ボックス）の背面側に固定されている。サブ制御装置２６２は基板ボックス２６２ａに収容されて表示制御装置４５（基板ボックス４５ａ）の背面側に固定されている。基板ボックス４５ａ，２６２ａは透明樹脂材料等により構成され、内部が視認可能となっている。尚、フレームカバー２１３内には、センターフレーム４７に内蔵されたＬＥＤ等を駆動するＬＥＤ制御基板等が配設されている。

【３４５３】

フレームカバー２１３の下方には裏枠セット２１５が、一般入賞口３１、可変入賞装置３２、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢ等を背後から覆うようにして遊技盤３０に取付けられている。裏枠セット２１５は、上記各種入賞口やアウト口３６など異なる経路を通って遊技盤３０の前面側から背面側へ移動した遊技球を回収するための球回収機構を備えている（図示略）。この球回収機構により回収された遊技球は、後述する排出通路部２１７に案内され、排出通路部２１７の排出シュートからパチンコ機１０外部に排出される。

【３４５４】

また、図示は省略するが、裏枠セット２１５には、一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３及びスルーゲートスイッチ２２５とケーブルコネクタを介して電気的に接続される第１盤面中継基板が設けられている。この第１盤面中継基板は、一般入賞スイッチ２２１等と、主制御装置２６１とを中継するものであり、ケーブルコネクタを介して主制御装置２６１と電気的に接続されている。

【３４５５】

これに対し、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢへの入賞を検出する始動入賞スイッチ２２４Ａ，２２４Ｂは中継基板を経ることなくコネクタケーブルを介して直接主制御装置２６１に接続されている。

【３４５６】

各種入賞検出スイッチにて各々検出された検出結果は、主制御装置２６１に取り込まれる。そして、該主制御装置２６１よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御装置３１１に送信され、該払出制御装置３１１からの出力信号に基づき所定数の遊技球の払出しが実施される（スルーゲートスイッチ２２５により検出された場合を除く）。

【３４５７】

また、本実施形態では、裏枠セット２１５が主制御装置２６１の取付台として機能する。より詳しくは、主制御装置２６１を搭載した基板ボックス２６３が、裏枠セット２１５に対し回動可能に軸支され、後方に開放可能となっている。

【３４５８】

主制御装置２６１は透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３に収容されている。基板ボックス２６３は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備え、これらボックスベースとボックスカバーとが封印部材によって連結されている。封印部材によって連結された基板ボックス２６３は、所定の痕跡を残さなければ開封できない構成となっている。これにより、基板ボックス２６３が不正に開封された旨を容易に発見することができる。

【３４５９】

次に、裏パックユニット２０３の構成を説明する。図１８５に示すように、裏パックユニット２０３は、樹脂成形された裏パック３５１と、遊技球の払出機構部３５２とを一体

化したものである。また、裏パックユニット２０３は、内枠１２の左側部（図１８５では右側）に対して開閉可能に支持されており、上下方向に沿って延びる開閉軸線を軸心として後方に開放できるようになっている。加えて、裏パックユニット２０３の左上部（図１８５では右上部）には外部端子板２４０が設けられている。

【３４６０】

外部端子板２４０は、主制御装置２６１から遊技ホールのホールコンピュータＨＣ（図２２１等参照）に対し各種情報を外部出力するための中継基板であり、主制御装置２６１と電気的に接続されると共に（図１８７等参照）、複数の出力端子（本実施形態では１０個）を備えている。

【３４６１】

各出力端子には、所定の通信ケーブル（本実施形態では２本の芯線からなる２芯ケーブル）が接続される。各出力端子は、それぞれ上下一対の芯線差込部（符号略）により構成され、各芯線差込部は、それぞれ１本ずつ芯線を挿し込み挟持可能に構成されている。つまり、上下一対の芯線差込部が１組となって１つの出力端子として機能する。

【３４６２】

一方、通信ケーブルの他端側は、図示しない中継機器等を介してホールコンピュータＨＣと電気的に接続される。これにより、外部端子板２４０の所定の出力端子から出力される情報（信号）は、該出力端子に接続された通信ケーブルを介してホールコンピュータＨＣに入力される。そして、ホールコンピュータＨＣは、このように入力される各種の情報を基に出力元のパチンコ機１０の種々の遊技状態等を把握する。

【３４６３】

例えば本実施形態では、図１８５等に示すように、主制御装置２６１からホールコンピュータＨＣに向けて情報出力するための出力端子として、現在の遊技状態が大当たり状態中であることを示す情報（大当たり信号１）を出力するための端子（以下、「第１端子２４０ａ」という。）、及び、現在の遊技状態が大当たり状態中又は高サポートモード（高入球状態）中のいずれかであることを示す情報（大当たり信号２）を出力するための端子（以下、「第２端子２４０ｂ」という。）が設けられている。

【３４６４】

尚、簡素化のため符号は付さないが、この他にも、本実施形態の外部端子板２４０には、第１特別表示装置４３Ｌ又は第２特別表示装置４３Ｒにおいて変動表示が確定停止表示されたことを示す情報（信号）を出力するための端子（第３端子）、現在の遊技状態が高確率モード中であることを示す情報（信号）を出力するための端子（第４端子）、上始動入賞口３３ＹＡへ遊技球が入球したことを示す情報（信号）を出力するための端子（第５端子）、下始動入賞口３３ＹＢへ遊技球が入球したことを示す情報（信号）を出力するための端子（第６端子）、内枠１２が開放されていることを示す情報（信号）を出力するための端子（第７端子）、前面枠セット１４が開放されていることを示す情報（信号）を出力するための端子（第８端子）、各種エラー（入賞エラー、タンク球無しエラー、払出しエラーなど）が検知されたことを示す情報（信号）を出力するための端子（第９端子）、払出制御装置３１１から所定個数（例えば１０個）の賞球の払出しが行われたことを示す情報（信号）を出力するための端子（第１０端子）が設けられている。

【３４６５】

尚、外部端子板２４０に対して主制御装置２６１が出力する信号は、複数ビットの情報量をもつシリアルデータである。このシリアルデータが、図示しないＳ／Ｐ変換回路（シリアル／パラレル変換回路）によってパラレルデータに変換されて、外部端子板２４０に入力される。このシリアルデータは、例えば１ビット目が「大当たり信号１」に対応しており（１ビット目が「１」であれば大当たり信号１を出力し、「０」であれば大当たり信号１を出力しない）、２ビット目が「大当たり信号２」に対応している（１ビット目が「１」であれば大当たり信号２を出力し、「０」であれば大当たり信号２を出力しない）といった具体のデータである。よって、このようなシリアルデータがパラレルデータに変換されて外部端子板２４０に入力されると、各出力端子に対応して設けられているフォトリ

レー等の信号伝達素子は、それぞれの入力信号に応じて導通／非導通を切り変える。その結果、フォトリレーが導通状態となった出力端子からはハイレベル信号が出力されることとなる。

【３４６６】

但し、各出力端子からの情報出力方法は、上記構成に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。例えば本実施形態では、各出力端子に対し通信ケーブルとして２芯ケーブルが接続されているため、各種情報がそれぞれ個別に各出力端子からシリアルデータとして出力される構成としてもよい。また、パラレル通信用の出力端子及び通信ケーブルを採用し、各出力端子から各種情報がパラレルデータとして出力される構成としてもよい。

【３４６７】

また、外部端子板２４０のすべての出力端子がホールコンピュータＨＣと接続される必要はなく、どの出力端子から情報を取得するかは、遊技ホールの管理者等の裁量により決定される。つまり、遊技ホールの管理者等は、遊技ホールの運営形態に応じた必要な情報だけを利用することができる。

【３４６８】

また、外部端子板２４０から外部出力される情報の種類、並びに、情報を出力するための出力端子の数は、上記例示した構成に限定されるものではなく、パチンコ機１０の機種等に応じて、上記例示した情報（信号）とは異なる情報を出力可能な構成としてもよい。

【３４６９】

例えば本実施形態では、「小当たり」に関する情報を出力するための出力端子は設けられておらず、「小当たり」の発生情報が出力されない構成となっている。本実施形態において「高サポートモード」中は「小当たり」が比較的頻繁に発生しやすくなっているため、仮に「小当たり」が発生する度に常に発生情報を出力していては、出力信号の著しい増加を招くおそれがある。これに限らず、「小当たり」の発生情報を出力するような構成としてもよい。

【３４７０】

裏パック３５１は例えばＡＢＳ樹脂により一体成形されており、パチンコ機１０の後方に突出して略直方体形状をなす保護カバー部３５４を備えている。保護カバー部３５４は左右側面及び上面が閉塞され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくともフレームカバー２１３を覆うのに十分な大きさを有する。但し、本実施形態では、保護カバー部３５４が基板ボックス２６３の上部及び右部（図１８５では左側の部位）も合わせて覆う構成となっている。これにより、裏パックユニット２０３の閉鎖状態において、基板ボックス２６３の右部に設けられた封印部材、及び主制御装置２６１の上縁部に沿って設けられた端子部（基板側コネクタ）が覆われることとなる。

【３４７１】

払出機構部３５２は、保護カバー部３５４を迂回するようにして配設されている。すなわち、保護カバー部３５４の上方には、上側に開口したタンク３５５が設けられており、このタンク３５５には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク３５５の下方には、例えば遊技球を横向きに流下させる２列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール３５６が連結され、さらにタンクレール３５６の下流側には遊技球を縦向きに流下させるケースレール３５７が連結されている。払出装置３５８はケースレール３５７の最下流部に設けられ、払出モータ等の所定の電気的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置３５８より払出された遊技球は上皿１９等に供給される。

【３４７２】

また、払出機構部３５２には、払出制御装置３１１から払出装置３５８への払出指令の信号を中継する払出中継基板３８１が設置されると共に、外部より主電源を取り込む電源スイッチ基板３８２が設置されている。電源スイッチ基板３８２には、電圧変換器を介して例えば交流２４Ｖの主電源が供給され、電源スイッチ３８２ａの切替操作により電源Ｏ

Ｎ又は電源ＯＦＦされる。
【３４７３】
裏パックユニット２０３（基板ボックス２６３）の下方には、内枠１２の左側部（図１８５では右側）にて軸支され、後方に開放可能な下枠セット２５１が設けられている。図１８６に示すように、下枠セット２５１には、上述した球回収機構により回収された遊技球が流入する排出通路部２１７が形成され、該排出通路部２１７の最下流部には、遊技球をパチンコ機１０外部へ排出する排出シュート（図示略）が形成されている。遊技球は遊技領域において釘４９や風車５７等に接触して影響を受けながら回転して流下する。そして、一般入賞口３１等の各入賞口に入賞した遊技球は、裏枠セット２１５の球回収機構を介して集合し、さらに排出通路部２１７の排出シュートを通じてパチンコ機１０外部に排出される。なお、アウト口３６も同様に排出通路部２１７に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球も排出シュートを介してパチンコ機１０外部に排出される。尚、本実施形態では、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが別体として構成され、それぞれ独立して開閉可能であるが、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが一体的に形成されることとしてもよい。
【３４７４】
また、図１８５に示すように、下枠セット２５１の背面側には、払出制御手段としての払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、電源装置３１３及びカードユニット接続基板３１４が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。
【３４７５】
発射制御装置３１２及び電源装置３１３は基板ボックス３１３ａに収容されて下枠セット２５１の背面側に固定されている。尚、発射制御装置３１２及び電源装置３１３は、便宜上それぞれ独立した制御装置として説明するが、実際には１つの基板（プリント基板）により構成される。
【３４７６】
また、払出制御装置３１１は、基板ボックス３１１ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（発射制御装置３１２及び電源装置３１３）の背面側に固定されている。尚、払出制御装置３１１が収容される基板ボックス３１１ａには、上述した主制御装置２６１が収容される基板ボックス２６３と同様に封印部材が設けられ、基板ボックス３１１ａの開封された痕跡が残るようになっている。
【３４７７】
加えて、カードユニット接続基板３１４は、基板ボックス３１４ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（発射制御装置３１２及び電源装置３１３）の背面側に固定されている。
【３４７８】
なお、上記各基板ボックス３１１ａ，３１３ａ，３１４ａは透明樹脂材料等により構成されており、内部が視認可能となっている。
【３４７９】
また、払出制御装置３１１には基板ボックス３１１ａから外方に突出する状態復帰スイッチ３２１が設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。
【３４８０】
さらに、電源装置３１３には基板ボックス３１３ａから外方に突出するＲＡＭ消去スイッチ３２３が設けられている。本パチンコ機１０はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰させることができる。従って、通常手順で（例えば遊技ホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入する。
【３４８１】
また、図１８６に示すように、内枠１２の右側部背面側には施錠装置６００が設けられ

ている。施錠装置６００は、前面枠セット１４の前面側に露出するシリンダ錠６００ａ（図１８１等参照）を備えており、該シリンダ錠６００ａの鍵穴に鍵を挿入し、一方に回動操作することで内枠１２を解錠でき、他方に回動操作することで前面枠セット１４を解錠できるようになっている。本実施形態では、内枠１２は外枠１１に対し施錠され、前面枠セット１４は内枠１２に対し施錠される。

【３４８２】

尚、上記のように、外枠１１の右辺枠構成部１１ｄには、施錠装置６００に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆う延出壁部８３が形成されている（図１８５参照）。これにより、外枠１１の背面側から線材等を進入させ、該線材等により施錠装置６００を操作することが困難となる。結果として、防御性能の向上を図ることができる。さらに、延出壁部８３は、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１の右端部（図１８５では左側の端部）を背面側から覆う構成となっており、内枠１２の閉状態においては、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１を開放できない構成となっている。

【３４８３】

また、図１８４に示すように、内枠１２の前面側右下部（発射装置６０の右側）には、前面枠セット１４の開放を検知するための前面枠開放検知スイッチ９１が設けられ、図１８５に示すように、内枠１２の背面側右下部（図１８５では左下）には、内枠１２の開放を検知するための内枠開放検知スイッチ９２が設けられている。前面枠開放検知スイッチ９１及び内枠開放検知スイッチ９２は、それぞれスイッチ本体部に対して出没可能な検知部を備えており、前面枠開放検知スイッチ９１は検知部が前方に向くように設けられ、内枠開放検知スイッチ９２は検知部が後方へ向くように設けられる。そして、検知部がスイッチ本体部から突出した状態にある場合にはオン信号を主制御装置２６１に出力し、検知部がスイッチ本体部側に押圧され、スイッチ本体部に没入した状態ではオフ信号を主制御装置２６１に出力する構成となっている。つまり、前面枠開放検知スイッチ９１は前面枠セット１４の閉鎖時において検知部が前面枠セット１４の背面で押圧されてオフ状態となり、前面枠セット１４の開放時には、検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。同様に、内枠開放検知スイッチ９２は内枠１２の閉鎖時において検知部が外枠１１の受部８５に一体形成された押圧部８６によって押圧されてオフ状態となり、内枠１２の開放時には検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。

【３４８４】

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１８７は、本パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置２６１（主基板）には、演算装置である１チップマイコンとしてのＣＰＵ５０１が搭載されている。ＣＰＵ５０１には、該ＣＰＵ５０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するメモリであるＲＡＭ５０３と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等が内蔵されている。但し、ＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されておらず、それぞれの機能毎にチップ化されている構成であってもよい。

【３４８５】

ＲＡＭ５０３は、ＣＰＵ５０１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５０３ａとを備えている。

【３４８６】

また、ＲＡＭ５０３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５０３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。

【３４８７】

バックアップエリア５０３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において

、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。バックアップエリア５０３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア５０３ａに書き込まれた各値の復帰は、電源入時（停電解消による電源入を含む。以下同様）のメイン処理において実行される。なお、ＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路５４２から出力される停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（ＮＭＩ割込み処理）が即座に実行される。

【３４８８】

なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【３４８９】

かかるＲＯＭ５０２及びＲＡＭ５０３を内蔵したＣＰＵ５０１には、アドレスバス及びデータバス等で構成されるバスライン５０４を介して入出力ポート５０５が接続されている。入出力ポート５０５には、後述するＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、払出制御装置３１１、サブ制御装置２６２、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ、普通図柄表示装置４１等が接続されている。この構成により、上述した特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ及び普通図柄表示装置４１は、主制御装置２６１により直接的に制御される。一方、演出表示装置４２は、サブ制御装置２６２を介して制御される。

【３４９０】

その他、便宜上、各種中継基板等の図示は省略するが、入出力ポート５０５には、一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３、始動入賞ユニットスイッチ２２４Ａ，２２４Ｂ、スルーゲートスイッチ２２５などの各種検出スイッチをはじめ、外部端子板２４０や各種基板など各種電気部品が直接的に又は所定の中継基板を介して間接的に接続されている。つまり、主制御装置２６１には、各種ケーブルコネクタのコネクタを接続するための複数の端子部（基板側コネクタ）が設けられているが、これら端子部等により、入出力ポート５０５が構成される。

【３４９１】

サブ制御装置２６２（サブ制御基板）は、演算装置であるＣＰＵ５５１、該ＣＰＵ５５１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５５２、該ＲＯＭ５５２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するメモリであるＲＡＭ５５３、入出力ポート５５４、バスライン５５５を備えるとともに、その他にも図示しない割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等を備えている。ＲＡＭ５５３は、ＣＰＵ５５１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。

【３４９２】

入出力ポート５５４には、バスライン５５５を介してＣＰＵ５５１、ＲＯＭ５５２、ＲＡＭ５５３が接続されるとともに、表示制御装置４５が接続されている。さらに、入出力ポート５５４には、スピーカＳＰ、演出ボタン１２５、各種電飾部及びランプ１０２，１０４が接続されている。つまり、サブ制御装置２６２には、各種ケーブルコネクタのコネクタを接続するための複数の端子部（基板側コネクタ）が設けられているが、これら端子部等により入出力ポート５５４が構成されることとなる。

【３４９３】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば主制御装置２６１から送信されるコマンド（例えば変動パターンコマンド）に基づいて表示制御装置４５に表示制御を実行させ、演出表示装置４２に表示させる。なお、上記のように、本実施形態では、主制御装置２６

１が制御する第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて大当たりか否か等を表示するようになっており、サブ制御装置２６２が制御する演出表示装置４２では、前記特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの表示に合わせた表示が行われる。

【３４９４】

また、払出制御装置３１１は、払出装置３５８により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置であるＣＰＵ５１１は、そのＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ５１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ５１３とを備えている。

【３４９５】

払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３は、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３と同様に、ＣＰＵ５１１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５１３ａとを備えている。

【３４９６】

ＲＡＭ５１３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５１３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【３４９７】

バックアップエリア５１３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。このバックアップエリア５１３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、バックアップエリア５１３ａに書き込まれた各値の復帰は電源入時のメイン処理において実行される。なお、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と同様、ＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路５４２から停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＫ１がＣＰＵ５１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込み処理が即座に実行される。

【３４９８】

作業エリアには、払出制御装置３１１による賞球の払出許可が設定される払出許可フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信した場合に設定されるコマンド受信フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドが記憶されるコマンドバッファとが設けられている。

【３４９９】

払出許可フラグは、賞球の払出許可を設定するフラグであり、主制御装置２６１から賞球の払出を許可する特定のコマンドが送信され、その特定のコマンドを受信した場合にオンされ、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされる。本実施形態では、特定のコマンドは、払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３の初期処理の指示をする払出初期化コマンドと、賞球の払出を指示する賞球コマンドと、主制御装置２６１が復電された場合に送信される払出復帰コマンドの３つである。

【３５００】

コマンド受信フラグは、払出制御装置３１１がコマンドを受信したか否かを確認するフラグであり、いずれかのコマンドを受信した場合にオンされ、払出許可フラグと同様に、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされるとともに、コマンド判定処理により受信されたコマンドの判定が行われた場合にオフされる。

【３５０１】

コマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。

【３５０２】

かかるＲＯＭ５１２及びＲＡＭ５１３を内蔵したＣＰＵ５１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５１４を介して入出力ポート５１５が接続されている。入出力ポート５１５には、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、主制御装置２６１、発射制御装置３１２、払出装置３５８等がそれぞれ接続されている。つまり、払出制御装置３１１には、各種ケーブルコネクタのコネクタを接続するための複数の端子部（基板側コネクタ）が設けられているが、これら端子部等により入出力ポート５１５が構成されることとなる。

【３５０３】

カードユニット接続基板３１４は、パチンコ機１０前面の貸球操作部（球貸しボタン１２１及び返却ボタン１２２）と、遊技ホール等にてパチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）とにそれぞれ電気的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれをカードユニットに出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板３１４を省略することも可能である。

【３５０４】

発射制御装置３１２は、発射装置６０による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置６０は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、払出制御装置３１１から発射許可信号が出力されていること、遊技者がハンドル１８をタッチしていることをセンサ信号により検出していること、発射を停止させる発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、発射装置６０が駆動され、ハンドル１８の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。これにより、遊技者は、遊技領域へ案内される遊技球の移動量や動作態様を変化させることができる。

【３５０５】

表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指示に従い、演出表示装置４２における装飾図柄の変動表示を実行するものである。この表示制御装置４５は、ＣＰＵ５２１と、プログラムＲＯＭ５２２と、ワークＲＡＭ５２３と、ビデオＲＡＭ（ＶＲＡＭ）５２４と、キャラクタＲＯＭ５２５と、ＶＤＰ（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）５２６と、入力ポート５２７と、出力ポート５２９と、バスライン５３０，５３１とを備えている。入力ポート５２７にはサブ制御装置２６２の入出力ポート５５４が接続されている。また、入力ポート５２７には、バスライン５３０を介して、ＣＰＵ５２１、プログラムＲＯＭ５２２、ワークＲＡＭ５２３、ＶＤＰ５２６が接続されている。また、ＶＤＰ５２６にはバスライン５３１を介して出力端子としての出力ポート５２９が接続されており、その出力ポート５２９には所定の信号線を介して演出表示装置４２が接続されている。

【３５０６】

表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、表示制御装置４５におけるメイン制御部としての機能を有しており、制御プログラム等の読出しや実行などを行うと共に、入力ポート５２７を介してサブ制御装置２６２から受信したコマンドの解析などを行う。

【３５０７】

また、ＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から受信したコマンドに基づいて、ＶＤＰ５２６に対し、演出表示装置４２に表示する映像を生成する描画処理などを実行する旨の指示を行う。

【３５０８】

プログラムＲＯＭ５２２は、ＣＰＵ５２１により実行される制御プログラムや固定値データを含む各種制御用データを予め記憶している。

【３５０９】

ワークＲＡＭ５２３は、プログラムＲＯＭ５２２から読み出され転送された制御用データや、ＣＰＵ５２１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグな

どを一時的に記憶しておくための記憶手段である。
【３５１０】
ワークＲＡＭ５２３には、ＣＰＵ５２１からプログラムＲＯＭ５２２へのデータ転送指示に基づき、プログラムＲＯＭ５２２から制御用データが転送される。そして、ＣＰＵ５２１は、ワークＲＡＭ５２３に転送された制御用データを必要に応じて内部のメモリ領域（レジスタ群）に読み込み、各種処理を実行する。
【３５１１】
ビデオＲＡＭ５２４は、演出表示装置４２に対して出力する各種データを一時的に記憶しておくための記憶手段であり、ＶＤＰ５２６により描画データが作成される２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ及び第２フレームバッファ）を備えている。
【３５１２】
２つのフレームバッファは、それぞれ１フレーム分の描画データ（１画面分の画像）を記憶可能に設けられている。具体的に、各フレームバッファには、それぞれ液晶表示部４２ａの画素（ドット）に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアが含まれている。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを記憶可能に構成されている。本実施形態では、フルカラー方式が採用されており、各画素においてＲ（赤），Ｇ（緑），Ｂ（青）の各色毎にそれぞれに２５６段階の設定が可能となっている。これに対応して、各単位エリアにおいては、ＲＧＢ各色に１バイト（８ビット）が割り当てられている。つまり、各単位エリアは、少なくとも３バイトの記憶容量を有している。
【３５１３】
ビデオＲＡＭ５２４に２つのフレームバッファが設けられていることにより、一方のフレームバッファに作成された描画データを演出表示装置４２へ出力している状況下において、他方のフレームバッファに対して、次に出力される描画データを作成することができる。つまり、ビデオＲＡＭ５２４として、ダブルバッファ方式が採用されている。
【３５１４】
尚、２つのフレームバッファは、描画処理の開始毎に描画用フレームバッファと表示用フレームバッファとに交互に切り替わるものである。具体的には、描画処理の開始毎に、２つのフレームバッファから表示用フレームバッファとなるもの（例えば第１フレームバッファ）を指定する。表示用フレームバッファを指定することにより、結果的に描画用フレームバッファとなるもの（例えば第２フレームバッファ）も指定されることになる。つまり、２つのフレームバッファがそれぞれ描画用フレームバッファ→表示用フレームバッファ→描画用フレームバッファ→・・・といったように交互に指定されることとなる。
【３５１５】
キャラクタＲＯＭ５２５は、演出表示装置４２に表示される図柄やキャラクタなどのスプライトデータや背景画像データなどを含む各種画像データを予め記憶している。ここで、各スプライトデータは、図柄やキャラクタの外形や模様を規定するビットマップ形式データと、ビットマップ画像の各ピクセルでの表示色を決定する際に参照されるカラーパレットテーブルとの組合せを少なくとも含んでいる。また、背景画像データは、静止画像データが圧縮された状態のＪＰＥＧ形式データとして記憶保持されている。
【３５１６】
ＶＤＰ５２６は、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａを駆動制御する上記液晶駆動回路（ＬＣＤドライバ）を操作する一種の描画回路であり、ＣＰＵ５２１からの描画指示に基づき画像生成等を行う。ＶＤＰ５２６はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。
【３５１７】
ＶＤＰ５２６は、ＣＰＵ５２１から送信された描画指示情報としての描画指示リストを自身のレジスタに記憶させる。ＶＤＰ５２６のレジスタに描画指示リストが記憶されることにより、ＶＤＰ５２６では、該描画指示リストに従ったプログラムが起動されて所定の処理が実行される。尚、ＶＤＰ５２６の制御部が動作するための制御プログラムの全てが

描画指示リストにより提供される構成としてもよく、制御プログラムを予め記憶したメモリをＶＤＰ５２６に内蔵させ、当該制御プログラムと描画指示リストの内容とによってＶＤＰ５２６が所定の処理を実行する構成としてもよい。

【３５１８】

上記構成の下、ＶＤＰ５２６が描画処理を行う場合には、まず描画指示リストを基にキャラクタＲＯＭ５２５に記憶されている画像データを読み出す。続いて、ＶＤＰ５２６は、読み出された画像データをビデオＲＡＭ５２４の所定のフレームバッファに展開し、１フレーム分の描画データを作成する。ここで、１フレーム分の描画データとは、予め定められた更新タイミングで演出表示装置４２の液晶表示部４２ａに表示される画像が更新される構成において、一の更新タイミングにおける画像を表示させるために必要なデータのことをいう。尚、本実施形態では、１フレーム分の描画データの作成が２０ｍｓｅｃ周期の範囲内で完了するように行われる。

【３５１９】

ＶＤＰ５２６では、ビデオＲＡＭ５２４の第１フレームバッファ又は第２フレームバッファに作成された描画データに基づいて、液晶表示部４２ａの各画素に対応した画素情報を含む映像信号が生成され、その映像信号が出力ポート５２９を介して演出表示装置４２に出力される。

【３５２０】

より詳しくは、ＶＤＰ５２６は、作成された描画データから映像信号として、液晶表示部４２ａの各画素の色データを示すＲ（赤），Ｇ（緑），Ｂ（青）の各色情報からなるＲＧＢ信号や、該ＲＧＢ信号と液晶表示部４２ａとの同期を図るための同期信号を演出表示装置４２に出力する。つまり、映像信号の出力態様は、上記大当たり信号１，２など一定の出力レベルで出力されるレベル信号の出力態様とは異なり、各種情報を含んだ所定のパターン信号となる。

【３５２１】

但し、上述したとおり、本実施形態ではダブルバッファ方式が採用されているため、映像信号の出力は、該出力に対応するフレームに対して１フレーム分だけ後の更新タイミングに対応する描画データの作成と並行して行われることとなる。

【３５２２】

尚、ＶＤＰ５２６は、１フレーム分の描画データの出力が完了する毎に、指定するフレームバッファを交互に切り換えるセレクタ回路を有しており、当該セレクタ回路による切換によって、ビデオＲＡＭ５２４において描画データが作成されている描画用フレームバッファが、描画データを出力する表示用フレームバッファとならないように規制されている。

【３５２３】

ＶＤＰ５２６は、演出表示装置４２に対し１フレーム分の描画データ（１画面分の画像）に係る映像信号を出力する場合、例えば、まず液晶表示部４２ａの最左上の隅角部分（第１行目、第１列目）にある画素から始めて、液晶表示部４２ａの最右上の隅角部分（第１行目、第ｎ列目）にある画素まで、同一水平ライン上に並ぶ各画素に対して順次映像信号を出力していき、最右上の隅角部分（第１行目、第ｎ列目）の画素に対して映像信号を出力し終わると、次は２行目の左端部分（第２行目、第１列目）にある画素から、同一水平ライン上に並ぶ各画素に対して順次映像信号を出力していくといったように、以下、同様に、上から順に左端の画素から右端の画素へと順次映像信号を出力していくことで、液晶表示部４２ａの画面全体に画像を表示することができる。

【３５２４】

そして、ＶＤＰ５２６は、液晶表示部４２ａの最右下の隅角部分にある最後の画素に対して映像信号を出力したタイミングでＣＰＵ５２１へＶ割込み信号を出力して１フレームの描画データの更新が完了したことをＣＰＵ５２１に認識させる。本実施形態では、このＶ割込み信号の出力周期が１フレーム分の描画データの更新周期と同一の２０ｍｓｅｃとなっている。この点において、Ｖ割込み処理は、Ｖ割込み信号の受信に同期して起動され

ると見なすこともできる。つまり、本実施形態では、Ｖ割込み信号が出力される所定期間（２０ｍｓｅｃ）毎に演出表示装置４２に対し１フレーム分の描画データに係る映像信号の出力処理が実行されることとなる。但し、Ｖ割込み信号を受信していなくても、前回のＶ割込み処理が起動されてから２０ｍｓｅｃが経過している場合には、新たにＶ割込み処理が起動される構成としてもよい。

【３５２５】

また、電源装置３１３は、パチンコ機１０の各部に電力を供給する電源部５４１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路５４２と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に接続されてなるＲＡＭ消去スイッチ回路５４３とを備えている。

【３５２６】

電源部５４１は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部５４１は、外部より供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動する＋１２Ｖ電源、ロジック用の＋５Ｖ電源、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源及びバックアップ電源を主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して供給する。なお、発射制御装置３１２に対しては払出制御装置３１１を介して動作電源（＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源等）が供給される。同様に、各種スイッチやモータ等には、これらが接続される制御装置を介して動作電源が供給されることとなる。

【３５２７】

停電監視回路５４２は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１及び払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＫ１を出力する回路である。停電監視回路５４２は、電源部５４１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号ＳＫ１を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１へ出力する。この停電信号ＳＫ１の出力によって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電の発生を認識し、停電時処理（ＮＭＩ割込み処理）を実行する。

【３５２８】

なお、電源部５４１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【３５２９】

ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ３２３の状態に応じて主制御装置２６１のＲＡＭ５０３及び払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３のバックアップデータをクリアする回路である。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された際、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去信号ＳＫ２を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１に出力する。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された状態でパチンコ機１０の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１においてそれぞれのＲＡＭ５０３，５１３のデータがクリアされる。

【３５３０】

さて、遊技ホールにおいては、図２２１に示すように、多数のパチンコ機１０が島設備（符号略）に設置されると共に、これらのパチンコ機１０を管理する管理手段としてホールコンピュータＨＣが設けられている。

【３５３１】

尚、図示は省略するが、ホールコンピュータＨＣは、演算装置であるＭＰＵや、該ＭＰＵにて実行される各種の制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ、各種データを一時的に記憶するワークメモリ等として使用されるＲＡＭ、書換可能な不揮発性のメモリであるハードディスクなどを備え、所定の通信ケーブル（符号略）等を介して各パチン

コ機１０と電気的に接続されている。
【３５３２】
そして、ホールコンピュータＨＣは、パチンコ機１０の各出力端子（端子２４０ａ，２４０ｂ等）を通じて取得した遊技に関する各種情報を記憶し集計する等して、パチンコ機１０の遊技状態や稼働状況など管理する。
【３５３３】
また、図２２１に示すように、遊技ホールの島設備には、各パチンコ機１０に１対１で対応させて遊技データ表示装置ＨＤが設置されている。各遊技データ表示装置ＨＤは、自身に対応するパチンコ機１０の上方に設置されており、所定の電気配線（符号略）を介してホールコンピュータＨＣと電気的に接続されている。
【３５３４】
そして、各遊技データ表示装置ＨＤには、自身と対応するパチンコ機１０から出力された各種情報の一部又は全部がホールコンピュータＨＣを介して間接的に又はホールコンピュータＨＣからの各種指令として入力される。これに基づき、遊技データ表示装置ＨＤには、自身と対応するパチンコ機１０に関する各種遊技データ（遊技情報）が表示される。
【３５３５】
但し、本実施形態では、ホールコンピュータＨＣからパチンコ機１０に向けた情報出力や、遊技データ表示装置ＨＤからパチンコ機１０に向けた情報出力、及び、遊技データ表示装置ＨＤからホールコンピュータＨＣに向けた情報出力などは行われない。
【３５３６】
図２２２に示すように、遊技データ表示装置ＨＤは、各種遊技データを表示可能な液晶表示部Ｈ５０と、該液晶表示部Ｈ５０を制御する制御部Ｈ５１とを備えている。図２２２は、ホールコンピュータＨＣを介して構成される１台のパチンコ機１０とこれに対応する遊技データ表示装置ＨＤとの電気的構成を示すブロック図である。
【３５３７】
尚、遊技データ表示装置ＨＤは、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックスなど、他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。
【３５３８】
さらに、遊技データ表示装置ＨＤには、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が遊技ホールの係員を呼び出す際に操作される呼出ボタンＨ５３と、液晶表示部Ｈ５０における表示内容（表示項目）を切り替える際に操作される切替ボタンＨ５４とが設けられている。
【３５３９】
各ボタンＨ５３，Ｈ５４は、それぞれ制御部Ｈ５１に電気的に接続されており、各ボタンＨ５３，Ｈ５４からの信号が制御部Ｈ５１に入力される構成となっている。そして、制御部Ｈ５１にて呼出ボタンＨ５３が操作されたことを検知した場合には、液晶表示部Ｈ５０の表示内容を係員の呼出しに対応するものに変更する。
【３５４０】
上記構成の下、遊技データ表示装置ＨＤの液晶表示部Ｈ５０には、大当たり状態の発生回数、図柄変動表示の実行回数（スタート回数）、獲得賞球数、高サポートモード継続中の大当たり状態の発生回数（連チャン回数）など、対応するパチンコ機１０に係る各種遊技データが表示される。これにより、遊技者は、遊技データ表示装置ＨＤを視認することで、これに対応するパチンコ機１０に関する遊技データを把握することができる。また、遊技者は、切替ボタンＨ５４を操作することで、これらの表示内容を変更することができる。
【３５４１】
ここで、遊技データ表示装置ＨＤの表示態様の一例について図２２３（ａ）～（ｃ）を参照しつつ説明する。
【３５４２】

パチンコ機１０の遊技状態は、大別して第１遊技状態（低確率状態かつ低サポートモードの通常状態）と、該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（大当たり状態や高サポートモードなど）とに分けられる。

【３５４３】

そして、これらの変化に合わせて、遊技データ表示装置ＨＤにおいては、液晶表示部Ｈ５０の表示態様（表示モード）の切り替えが行われる。尚、液晶表示部Ｈ５０における表示態様の切り替えは、対応するパチンコ機１０からの所定の情報出力を契機としたホールコンピュータＨＣからの所定のデータ入力や指令等に基づいて行われる。

【３５４４】

例えば図２２３（ａ）に示すように、上記第１遊技状態に対応する通常表示モードの液晶表示部Ｈ５０には、遊技に関する情報として、遊技進行に伴う収支の変化を示すグラフや、その日の総大当たり回数、初当たり回数、スタート回数などが表示される。尚、「初当たり」とは、低確率状態かつ低サポートモードの通常状態で当選した大当たりを指す。

【３５４５】

一方、図２２３（ｂ）に示すように、上記第２遊技状態に対応するアクティブ表示モードの液晶表示部Ｈ５０には、遊技に関する情報として、大当たり継続回数（連チャン回数）、スタート回数、獲得賞球数などが表示される。

【３５４６】

尚、アクティブ表示モードでは、獲得賞球数として、初当たりから通常状態に戻ることなく継続する一連の有利期間中（初当たり遊技中を含む）の現時点までに遊技者が獲得した賞球数などが表示される。

【３５４７】

また、対応するパチンコ機１０において、遊技状態が高サポートモードの終了後の第２変動表示の残り保留の消化期間中にある場合には、液晶表示部Ｈ５０の表示モードが演出表示モードとなる。図２２３（ｃ）に示すように、演出表示モードの液晶表示部Ｈ５０には、大当たり継続回数、スタート回数、獲得賞球数に加えて、「ギリギリチャンスモード」といった文字情報が表示され、第２変動表示の残り保留の消化期間中であることを遊技者が認識可能な状態となる。

【３５４８】

勿論、遊技データ表示装置ＨＤの液晶表示部Ｈ５０における表示内容や表示態様は、上記内容に限定されるものではなく、他の異なる表示内容や表示態様であってもよい。また、本実施形態では、後述するように、残り保留数レジスタＦＲの値（残り保留数）に応じて、第２端子２４０ｂから出力される出力信号（大当たり信号２）の出力態様が異なるように構成されているため、ホールコンピュータＨＣや遊技データ表示装置ＨＤがこの違いを認識可能な仕様である場合には、演出表示モードにおいて、高サポートモードの終了後の第２変動表示の残り保留数に応じて異なる表示態様としたり、異なる演出を実行する構成としてもよい。

【３５４９】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。

【３５５０】

本実施形態では、主制御装置２６１に設けられたＣＰＵ５０１は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて抽選を行うこととしている。具体的には、図１８８に示すように、大当たり状態を発生させるか否かの大当たり抽選（当否抽選）に使用する大当たり乱数カウンタＣＥ１と、大当たり種別の決定（抽選）に使用する種別決定手段としての大当たり種別決定カウンタＣＥ２と、演出表示装置４２を外れ変動させる際にリーチ状態を発生させるか否かの決定（抽選）や、発生させるリーチの種別の決定（抽選）等に使用するリーチ選択カウンタＣＥ３と、大当たり乱数カウンタＣＥ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩと、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）の変動表示時間の決定（抽選）や、演出表示装置４２における変動パターン（演出パターン）の決定（抽選）等に使用する変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２と、普通図柄表示装置４１

の抽選（下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙを開状態とするか否かの開放抽選）に使用する普通図柄乱数カウンタＣＥ４とを用いることとしている。

【３５５１】

カウンタＣＥ１，ＣＥ２，ＣＥ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ１，ＣＳ２，ＣＥ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、上限値に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値がＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される（乱数初期値カウンタＣＩＮＩを除く）。

【３５５２】

ＲＡＭ５０３には、大当たり乱数カウンタＣＥ１、大当たり種別決定カウンタＣＥ２、及びリーチ選択カウンタＣＥ３の各値が記憶される特別変動保留エリアと、普通図柄乱数カウンタＣＥ４の値が記憶される普通変動保留エリアとが設けられている。普通変動保留エリアは、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）とを備えている。

【３５５３】

また、特別変動保留エリアは、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備える記憶機能部としての第１特別変動保留エリア及び記憶機能部としての第２特別変動保留エリアと、１つの実行エリアとを備えている。

【３５５４】

第１特別変動保留エリアの各保留エリアには、上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣＥ１、大当たり種別決定カウンタＣＥ２、及びリーチ選択カウンタＣＥ３の各値が時系列的に格納される。

【３５５５】

第２特別変動保留エリアの各保留エリアには、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣＥ１、大当たり種別決定カウンタＣＥ２、及びリーチ選択カウンタＣＥ３の各値が時系列的に格納される。

【３５５６】

普通変動保留エリアの各保留エリアには、スルーゲート３４への遊技球の通過履歴に合わせて、普通図柄乱数カウンタＣＥ４の値が時系列的に格納される。

【３５５７】

かかる構成を採用することで、上記のように特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ及び普通図柄表示装置４１における変動表示をそれぞれ４回まで保留可能としている。

【３５５８】

各カウンタについて詳しく説明すると、大当たり乱数カウンタＣＥ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、終値としての上限値（つまり５９９）に達した後、始値としての下限値である０に戻る構成となっている。通常、大当たり乱数カウンタＣＥ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩの値が該大当たり乱数カウンタＣＥ１の次の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣＥ１と同様のループカウンタであり（値＝０～５９９）、タイマ割込み毎に１回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。一方、大当たり乱数カウンタＣＥ１は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が大当たり乱数カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢに入賞したタイミングで、大当たり乱数カウンタバッファに格納されている大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が、第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリアに格納される。

【３５５９】

大当たりとなる乱数の値は、「低確率モード」と「高確率モード」とで２種類設定されており、本実施形態では、「低確率モード」であれば大当たりとなる乱数の値の数は２つで、その値は「７、３０７」であり、「高確率モード」であれば大当たりとなる乱数の値の数は２０で、その値は「７～１６、３０７～３１６」である。すなわち、「低確率モード」においては１／３００の確率で当否抽選に当選し（大当たり状態が発生し）、「高確

率モード」においては１／３０の確率で当否抽選に当選することとなる。
【３５６０】
本実施形態では、ＲＯＭ５０２に対し、大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が大当たりに対応するか否かの判定を行う際に参照される当否判定テーブルが設けられている。尚、本実施形態では、当否判定テーブルが２つ存在し、「７、３０７」を記憶した第１当否判定テーブルと、「７～１６、３０７～３１６」を記憶した第２当否判定テーブルとがある。
【３５６１】
また、本実施形態では、大当たり乱数カウンタＣＥ１の値は、「小当たり」を判定する場合にも使用される。「小当たり」となる乱数の値の数は５０で、その値は「１０１～１２５、４０１～４２５」である。すなわち、１／１２の確率で当否抽選に当選（小当たり状態が発生）することとなる。
【３５６２】
大当たり種別決定カウンタＣＥ２は、例えば０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。本実施形態では、大当たり種別決定カウンタＣＥ２によって、大当たり種別、すなわち「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＡ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」、「４Ｒ通常大当たりＡ」、「４Ｒ通常大当たりＢ」又は「ＪＵＢ大当たり」のいずれを付与するかが決定されるようになっている。
【３５６３】
尚、ＲＯＭ５０２には、大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値がいずれの大当たりに対応するかの判定を行う際に参照される大当たり種別判定テーブルが設けられている。また、上記のように、本実施形態では、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した場合と、下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した場合とで、大当たり種別の振り分けが異なっている。すなわち、本実施形態では、大当たり種別判定テーブルが２つ存在し、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した場合に参酌される第１大当たり種別判定テーブルと、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した場合に参酌される第２大当たり種別判定テーブルとがある。
【３５６４】
具体的には、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した場合、第１大当たり種別判定テーブル（図２１６参照）を参酌して、大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値が「０，１」であれば「１６Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定される。
【３５６５】
また、大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値が「２」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「３」であれば「３０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「４」であれば「４０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「５」であれば「５０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定される。
【３５６６】
大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値が「６」であれば「４Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定される。
【３５６７】
大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値が「７」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「８」であれば「３０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「９」であれば「４０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「１０」であれば「５０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定される。
【３５６８】
大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値が「１１」であれば「１６Ｒ通常大当たりＡ」の付与が決定される。
【３５６９】

大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値が「１２」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１３」であれば「３０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１４」であれば「４０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１５」であれば「５０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定される。

【３５７０】

大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値が「１６」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１７」であれば「３０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１８」であれば「４０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１９」であれば「５０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定される。

【３５７１】

すなわち、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、１０％の確率で「１６Ｒ確変大当たりＡ」となり、２０％の確率で「１６Ｒ確変大当たりＢ」となり、５％の確率で「４Ｒ確変大当たりＡ」となり、２０％の確率で「４Ｒ確変大当たりＢ」となり、５％の確率で「１６Ｒ通常大当たりＡ」となり、２０％の確率で「１６Ｒ通常大当たりＢ」となり、２０％の確率で「４Ｒ通常大当たりＢ」となる。

【３５７２】

一方、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した場合には、第２大当たり種別判定テーブル（図２１７参照）を参酌して、大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値が「０～９」であれば「１６Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定され、「１０，１１」であれば「４Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定され、「１２，１３」であれば「４Ｒ通常大当たりＡ」の付与が決定され、「１４」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１５」であれば「３０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１６」であれば「４０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１７」であれば「５０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１８，１９」であれば「ＪＵＢ大当たり」の付与が決定される。

【３５７３】

すなわち、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、５０％の確率で「１６Ｒ確変大当たりＡ」となり、１０％の確率で「４Ｒ確変大当たりＡ」となり、１０％の確率で「４Ｒ通常大当たりＡ」となり、２０％の確率で「４Ｒ通常大当たりＢ」となり、１０％の確率で「ＪＵＢ大当たり」となる。

【３５７４】

尚、大当たり種別決定カウンタＣＥ２は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値が大当たり種別決定カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢに入賞したタイミングで、大当たり種別決定カウンタバッファに格納されている大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。

【３５７５】

また、リーチ選択カウンタＣＥ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２３８）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。本実施形態では、リーチ選択カウンタＣＥ３によって、装飾図柄に関してリーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチが発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。本実施形態では、ＲＯＭ５０２に対し、リーチ選択カウンタＣＥ３の値がリーチ状態の発生に対応する値であるか否か及びいずれのリーチに対応するかの判定を行う際に参照されるリーチ判定テーブルが設けられている。リーチ判定テーブルには「０～２３８」の値が記憶され、ＣＥ

３＝０，１が前後外れリーチに該当し、ＣＥ３＝２～２１が前後外れ以外リーチに該当し、ＣＥ３＝２２～２３８が完全外れに該当する構成となっている。

【３５７６】

リーチ選択カウンタＣＥ３は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、リーチ選択カウンタバッファにリーチ選択カウンタＣＥ３の値が格納される。そして、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢに入賞したタイミングで、リーチ選択カウンタバッファに格納されているリーチ選択カウンタＣＥ３の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。

【３５７７】

また、２つの変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２のうち、一方の変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９８）に達した後、下限値である０に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～２４０の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２４０）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。以下の説明では、ＣＳ１を「第１変動種別カウンタ」、ＣＳ２を「第２変動種別カウンタ」ともいう。図１８８中でもこのように表記した。

【３５７８】

例えば通常状態に係る確変大当たり時・変動パターンテーブル（図２１９参照）においては、第１変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ等、装飾図柄のリーチ種別やその他大まかな変動態様が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２によって、変動時間など、より細かな変動態様が決定される。従って、これらの変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を組合わせることで、変動パターンの多様化を容易に実現することができる。勿論、第１変動種別カウンタＣＳ１だけで変動態様を決定したり等することも可能である。

【３５７９】

尚、ノーマルリーチは、装飾図柄の変動以外には特段の演出表示がなされないリーチパターンである。スーパーリーチは、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外にも、演出表示装置４２にキャラクタ等が表示され、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。スペシャルリーチは、大当たり状態が発生する期待度が高い場合（本実施形態では大当たり状態が発生する場合のみ）に導出され得る演出態様であり、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外に、スーパーリーチとは異なるパターンのキャラクタ等が表示される態様で行われ、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。

【３５８０】

また、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、該通常処理の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、演出表示装置４２による装飾図柄の変動開始時における変動パターン決定に際してＣＳ１，ＣＳ２のバッファ値が取得される。

【３５８１】

なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大当たり乱数カウンタＣＥ１、リーチ選択カウンタＣＥ３、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【３５８２】

また、普通図柄乱数カウンタＣＥ４は、例えば０～９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり９に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。普通図柄乱数カウンタＣＥ４は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、遊技球がスルーゲート３４を通過した時に普通図柄乱数カウンタＣＥ４の値が取得される。

【３５８３】

そして、当選となる普通図柄乱数カウンタＣＥ４の値が取得された場合、普通図柄表示

装置４１において変動表示が所定時間行われた後、当選に対応する図柄（本例では「○」）が停止表示され、下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙが所定時間の間、開状態となる。

【３５８４】

本実施形態では、「低サポートモード」において、当選となる乱数の値は「０，１」の２個である。一方、「高サポートモード」において、当選となる乱数の値は、「０～７」の８個である。つまり、「低サポートモード」時には１／５の確率で開閉役物３７Ｙが開状態となり、「高サポートモード」時には４／５の確率で開閉役物３７Ｙが開状態となる。

【３５８５】

次いで、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行される各制御処理を、フローチャートを参照しながら説明する。かかるＣＰＵ５０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停止信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理とＮＭＩ割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

【３５８６】

ＮＭＩ割込み処理は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により停電の発生等によるパチンコ機１０の電源断時に実行される。このＮＭＩ割込みにより、電源断時の主制御装置２６１の状態がＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶される。

【３５８７】

すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＣＰＵ５０１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始し、電源断の発生情報の設定として電源断の発生情報をＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶してＮＭＩ割込み処理を終了する。

【３５８８】

尚、上記のＮＭＩ割込み処理は払出制御装置３１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込みにより、電源断の発生情報がＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子に出力され、ＣＰＵ５１１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始する。その内容は上記説明の通りである。

【３５８９】

図１９１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により例えば２ｍｓｅｃ毎に実行される。

【３５９０】

図１９１において、先ずステップＳＥ３０１では、各種入賞検出スイッチの読込み処理を実行する。ここでは主制御装置２６１に接続されている各種入賞検出スイッチ（一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３、始動入賞スイッチ２２４Ａ，２２４Ｂ、スルーゲートスイッチ２２５）の状態を読み込むと共に、該スイッチの状態を判定して検知情報を保存する。

【３５９１】

ステップＳＥ３０２では乱数初期値更新処理を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が上限値（本例では５９９）に達した際０にクリアする。

【３５９２】

また、ステップＳＥ３０３では乱数更新処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣＥ１、大当たり種別決定カウンタＣＥ２、リーチ選択カウンタＣＥ３及び普通図柄乱数カウンタＣＥ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣＥ１，ＣＥ２，ＣＥ３，

ＣＥ４の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。
【３５９３】
その後、ステップＳＥ３０４では、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢへの入賞に伴う始動入賞処理を実行し、ステップＳＥ３０５では、スルーゲート３４への遊技球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する。その後、タイマ割込み処理を一旦終了する。
【３５９４】
ここで、ステップＳＥ３０４の始動入賞処理について図１９２のフローチャートを参照して説明する。尚、特別変動保留エリアの実行エリア及び各保留エリアには、大当たり乱数カウンタＣＥ１の値を記憶する大当たり乱数記憶エリア、大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値を記憶する大当たり種別乱数記憶エリア、リーチ選択カウンタＣＥ３の値を記憶するリーチ乱数記憶エリアが設けられている。
【３５９５】
先ず、ステップＳＥ５０１では、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢに入賞したか否かを第２始動入賞スイッチ２２４Ｂの検知情報に基づき判定する。該ステップＳＥ５０１で肯定判定された場合、ステップＳＥ５０２において、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示の保留数をカウントする下保留カウンタＮｂの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する。該ステップＳＥ５０２で否定判定された場合には、ステップＳＥ５０９へ移行する。一方、ステップＳＥ５０２で肯定判定された場合には、ステップＳＥ５０３に進み、下保留カウンタＮｂを１インクメントする。
【３５９６】
続くステップＳＥ５０４では、上記ステップＳＥ３０３の乱数更新処理で更新した大当たり乱数カウンタＣＥ１、大当たり種別決定カウンタＣＥ２、及びリーチ選択カウンタＣＥ３の各値を、第２特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに格納する。かかる処理を実行する機能により本実施形態における保留機能が構成される。ステップＳＥ５０４の後、ステップＳＥ５０５に移行する。
【３５９７】
ステップＳＥ５０５では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が大当たりに対応する値であるか否かを判定する判定機能としての大当たり判定処理を行う。尚、大当たり判定処理の詳細については後述する。
【３５９８】
続くステップＳＥ５０６では、ステップＳＥ５０５で大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が大当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値に基づいて、大当たりの種別を判定する第２大当たり種別判定処理を行う。
【３５９９】
ここでは、先ず直前に行われた大当たり判定処理にて、大当たり予定フラグが設定されたか否かを判定し、否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判定された場合には、上記第２大当たり種別判定テーブルを参酌し、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値が、「１６Ｒ確変大当たりＡ」に対応する値「０～９」のいずれかであった場合には、「１６Ｒ確変大当たりＡフラグ」をオンにし、「４Ｒ確変大当たりＡ」に対応する値「１０，１１」のいずれかであった場合には、「４Ｒ確変大当たりＡフラグ」をオンにし、「４Ｒ通常大当たりＡ」に対応する値「１２，１３」のいずれかであった場合には、「４Ｒ通常大当たりＡフラグ」をオンにし、「４Ｒ通常大当たりＢ」に対応する値「１４～１７」のいずれかであった場合には「４Ｒ通常大当たりＢフラグ」をオンにし、「ＪＵＢ大当たり」に対応する値「１８，１９」のいずれかであった場合には、「ＪＵＢ大当たりフラグ」をオンにする。
【３６００】
尚、ここで「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」又は「ＪＵＢ大当たり」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、大当たり終了後の所定期間（本実施形態では変動表示２０回分）、付与さ

れた「高サポートモード」が「次回まで・高サポートモード」であることを報知しない非報知演出を行なうか否かの演出抽選が例えば１／１００程度の抽選確率で行なわれる。そして、抽選結果として、非報知演出が行なわれることが決定された場合には、非報知演出実行フラグがオンにされる。

【３６０１】

続くステップＳＥ５０７では、ステップＳＥ５０５で大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が大当たりに対応する値ではないと判定された場合に、新たに第２特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＥ３の値に基づいて、リーチの種別を判定するリーチ判定処理を行う。尚、リーチ判定処理の詳細については後述する。

【３６０２】

さらに続くステップＳＥ５０８では、保留制御コマンド（先発コマンド）の設定処理を行う。保留制御コマンドとは、第２特別変動保留エリアに保留記憶された各種保留情報（変動表示の内容を決定するために使用される情報）を事前にサブ制御装置２６２に対して知らせるためのコマンドである。本処理にて設定された保留制御コマンドは、次回の外部出力処理（ステップＳＥ２０１参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。保留制御コマンドには、例えば保留情報として、上記大当たり判定処理や大当たり種別判定処理の結果を示す情報、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢどちらの入賞を契機とする変動表示であるかを示す情報、後述する残り保留数レジスタＦＲに記憶された残り保留数情報、後述する第２保留カウンタＮｂに記憶された保留数情報などが含まれる。

【３６０３】

ここで、ステップＳＥ５０５の大当たり判定処理の詳細について、図１９３を参照して説明する。

【３６０４】

先ず、ステップＳＥ５１０１では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が、第１当否判定テーブルに記憶された大当たりに対応する値「７」、「３０７」のどちらかと一致するか否かを判定する。尚、図１９３では便宜上、該ステップＳＥ５１０１の処理を簡略化して記載しているが、実際には、大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が「７」であるか否かを判定するとともに、該判定で否定判定された場合には、大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が「３０７」であるか否かを判定し、これらどちらかの判定で肯定判定された場合に、該ステップＳＥ５１０１で肯定判定され、どちらの判定においても否定判定された場合に、該ステップＳＥ５１０１で否定判定されることとなる。

【３６０５】

ステップＳＥ５１０１で肯定判定された場合、すなわち大当たり状態が発生すると判定された場合には、ステップＳＥ５１０２において大当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【３６０６】

一方、ステップＳＥ５１０１で否定判定された場合には、ステップＳＥ５１０３において、後述する抽選モードフラグの値を基に、「高確率モード」中であるか否かを判定する。

【３６０７】

ステップＳＥ５１０３で肯定判定された場合、すなわち「高確率モード」中である場合には、ステップＳＥ５１０４において、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が、第２当否判定テーブルに記憶された大当たりに対応する値のうち、上記「７」、「３０７」を除く、「８～１６、３０８～３１６」のいずれかであるか否かを判定する。尚、該判定処理に際しても、実際には、上記のように大当たり乱数カウンタＣＥ１の値と大当たりに対応する各値とが一致するか否かを１つずつ判定する。

【３６０８】

該ステップＳＥ５１０４で肯定判定された場合、すなわち「高確率モード」中においては大当たり状態が発生すると判定された場合には、ステップＳＥ５１０２において大当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【３６０９】
ステップＳＥ５１０３又はステップＳＥ５１０４で否定判定された場合、すなわち「大当たり」でない場合には、ステップＳＥ５１０５へ移行する。
【３６１０】
また、ステップＳＥ５１０５では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が、小当たりに対応する値「１０１～１２５、４０１～４２５」と一致するか否かを判定する。
【３６１１】
ステップＳＥ５１０５で肯定判定された場合、すなわち小当たり状態が発生すると判定された場合には、ステップＳＥ５１０６において小当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。一方、ステップＳＥ５１０５で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。
【３６１２】
次に、ステップＳＥ５０７のリーチ判定処理について図１９４を参照して説明する。
【３６１３】
先ず、ステップＳＥ５３０１では、直前に行われた大当たり判定処理にて、当たり予定フラグ（大当たり予定フラグ又は小当たり予定フラグ）が設定されたか否かを判定する。ステップＳＥ５３０１で肯定判定された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態が発生する場合には、そのまま本処理を終了する。
【３６１４】
一方、ステップＳＥ５３０１で否定判定された場合、すなわち当たり状態が発生しない場合には、ステップＳＥ５３０２において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに第２特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＥ３の値が、「前後外れリーチ」に対応する値「０、１」のどちらかと一致するか否かを判定する。ステップＳＥ５３０２で肯定判定された場合には、ステップＳＥ５３０３において、前後外れリーチの発生を示す前後外れフラグをオンにした後、本処理を終了する。
【３６１５】
一方、ステップＳＥ５３０２で否定判定された場合には、ステップＳＥ５３０４において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに第２特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＥ３の値が、「前後外れ以外リーチ」に対応する値「２～２１」のいずれかと一致するか否かを判定する。該ステップＳＥ５３０４で肯定判定された場合には、ステップＳＥ５３０５において前後外れ以外フラグをオンにした後、本処理を終了する。
【３６１６】
また、ステップＳＥ５３０４で否定判定された場合、すなわち「完全外れ」となる場合には、そのまま本処理を終了する。
【３６１７】
図１９２の説明に戻り、ステップＳＥ５０８の処理の後、又は、ステップＳＥ５０１で否定判定された場合には、ステップＳＥ５０９において、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡに入賞したか否かを第１始動入賞スイッチ２２４Ａの検出情報に基づき判定する。該ステップＳＥ５０９で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判定された場合には、ステップＳＥ５１０において、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示の保留数をカウントする上保留カウンタＮａの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する。該ステップＳＥ５１０で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＥ５１０で肯定判定された場合には、ステップＳＥ５１１に進み、上保留カウンタＮａを１インクメントする。
【３６１８】
続くステップＳＥ５１２では、大当たり乱数カウンタＣＥ１、大当たり種別決定カウンタＣＥ２、及びリーチ選択カウンタＣＥ３の各値を、第１特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに格納する。かかる処理を実行する機能により本実施形態における保留機能が構成される。ステップＳＥ５１２の後、ステップＳＥ５１３に移行

する。
【３６１９】
ステップＳＥ５１３では、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が大当たりに対応する値であるか否かを判定する判定機能としての大当たり判定処理を行う。尚、ステップＳＥ５１３の大当たり判定処理は、小当たり判定を除き、上記ステップＳＥ５０５の大当たり判定処理と同様であり、処理の対象となる変動表示に関する情報が、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞に基づくものであるといった点が異なるだけであるため、便宜上、詳細な説明は省略する。
【３６２０】
続くステップＳＥ５１４では、ステップＳＥ５１３で大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が大当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値に基づいて、大当たりの種別を判定する第１大当たり種別判定処理を行う。
【３６２１】
ここでは、先ず直前に行われた大当たり判定処理にて、大当たり予定フラグが設定されたか否かを判定し、否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判定された場合には、上記第１大当たり種別判定テーブルを参酌し、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された大当たり種別決定カウンタＣＥ２の値が、「１６Ｒ確変大当たりＡ」に対応する値「０，１」のいずれかであった場合には「１６Ｒ確変大当たりＡフラグ」をオンにし、「１６Ｒ確変大当たりＢ」に対応する値「２～５」のいずれかであった場合には「１６Ｒ確変大当たりＢフラグ」をオンにし、「４Ｒ確変大当たりＡ」に対応する値「６」であった場合には「４Ｒ確変大当たりＡフラグ」をオンにし、「４Ｒ確変大当たりＢ」に対応する値「７～１０」のいずれかであった場合には「４Ｒ確変大当たりＢフラグ」をオンにし、「１６Ｒ通常大当たりＡ」に対応する値「１１」であった場合には「１６Ｒ通常大当たりＡフラグ」をオンにし、「１６Ｒ通常大当たりＢ」に対応する値「１２～１５」のいずれかであった場合には「１６Ｒ通常大当たりＢフラグ」をオンにし、「４Ｒ通常大当たりＢ」に対応する値「１６～１９」のいずれかであった場合には「４Ｒ通常大当たりＢフラグ」をオンにする。
【３６２２】
尚、ここで「１６Ｒ確変大当たりＡ」又は「４Ｒ確変大当たりＡ」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、ステップＳＥ５０６と同様、上記非報知演出を行なうか否かの演出抽選が行なわれる。そして、抽選結果として、非報知演出が行なわれることが決定された場合には、非報知演出実行フラグがオンにされる。
【３６２３】
続くステップＳＥ５１５では、ステップＳＥ５１３で大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が大当たりに対応する値ではないと判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＥ３の値に基づいて、リーチの種別を判定するリーチ判定処理を行う。尚、ステップＳＥ５１５のリーチ判定処理は、上記ステップＳＥ５０７のリーチ判定処理と同様であり、処理の対象となる変動表示に関する情報が、上始動入賞口３３ＹＡへの球に基づくものであるといった点が異なるだけであるため、便宜上、詳細な説明は省略する。
【３６２４】
さらに続くステップＳＥ５１６では、保留制御コマンド（先発コマンド）の設定処理を行う。その後、本処理を終了する。尚、ステップＳＥ５１６の保留制御コマンドの設定処理は、上記ステップＳＥ５０８の保留制御コマンドの設定処理と同様であり、処理の対象となる変動表示に関する情報が、上始動入賞口３３ＹＡへの球に基づくものであるといった点が異なるだけであるため、便宜上、詳細な説明は省略する。
【３６２５】
次に、ステップＳＥ３０５のスルーゲート通過処理について図１９５のフローチャート

を参照して説明する。
【３６２６】
ステップＳＥ６０１では、遊技球がスルーゲート３４を通過したか否かをスルーゲートスイッチ２２５の検出情報により判定する。
【３６２７】
ステップＳＥ６０１で否定判定された場合、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＥ６０１にて肯定判定された場合、すなわち、遊技球がスルーゲート３４を通過したと判定されると、ステップＳＥ６０２において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の保留数をカウントする普通保留カウンタＮｃの値が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ここで否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＥ６０２で肯定判定された場合、すなわち、スルーゲート３４への遊技球の通過が確認され、且つ、普通保留カウンタＮｃの値＜４であることを条件にステップＳＥ６０３に進み、普通保留カウンタＮｃを１インクリメントする。
【３６２８】
また、続くステップＳＥ６０４では、当否に関わる乱数を取得する。具体的には、上記ステップＳＥ３０３の乱数更新処理で更新した普通図柄乱数カウンタＣＥ４の値を、ＲＡＭ５０３の普通変動保留エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。その後、スルーゲート通過処理を終了する。
【３６２９】
次に、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行されるメイン処理の流れを図１８９のフローチャートを参照しながら説明する。このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。
【３６３０】
先ず、ステップＳＥ１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウエイト処理を実行する。続くステップＳＥ１０２では、ＲＡＭアクセスを許可する。
【３６３１】
その後、ＣＰＵ５０１内のＲＡＭ５０３に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップＳＥ１０３では、電源装置３１３に設けたＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されているか否かを判定し、押下されていれば、バックアップデータをクリア（消去）するべく、ステップＳＥ１１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下されていなければ、続くステップＳＥ１０４で、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。ここで、設定されていなければ、バックアップデータは記憶されていないので、この場合もステップＳＥ１１２へ移行する。バックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＥ１０５でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＥ１０６では、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判定する。ここで算出したＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、この場合もステップＳＥ１１２へ移行する。
【３６３２】
ステップＳＥ１１２の処理では、サブ側の制御装置となるサブ制御装置２６２及び払出制御装置３１１等を初期化するために、初期化コマンドを送信する。なお、初期化コマンドを受信したサブ制御装置２６２は、後述するように自身の初期化処理を実行し、初期設定である「通常状態」に対応する遊技状態判定値Ｘｊの値「０」を遊技状態格納エリアに記憶する。
【３６３３】
その後、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＥ１１３等）に移行する。なお、ＲＡＭ判定

値は、例えばＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ５０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【３６３４】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源が投入される。従って、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮされていれば、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＥ１１３等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳＥ１１３等）に移行する。つまり、ステップＳＥ１１３ではＲＡＭ５０３の使用領域を０にクリアし、続くステップＳＥ１１４ではＲＡＭ５０３の初期値を設定する。その後、ステップＳＥ１１５で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【３６３５】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押されていない場合（ステップＳＥ１０３：ＮＯ）には、電源断の発生情報が設定されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＥ１０７では、電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＥ１０８では、電源断の発生情報をクリアする。

【３６３６】

ステップＳＥ１０９では、ＲＡＭ５０３に記憶された電源断時の遊技状態を把握するための遊技状態チェック処理を実行する。

【３６３７】

続くステップＳＥ１１０では、サブ側の制御装置となるサブ制御装置２６２及び払出制御装置３１１等を電源断時の遊技状態に復帰させる復帰コマンドを送信する。尚、サブ制御装置２６２に送信する復帰コマンドには、上記遊技状態チェック処理にて特定した電源断時の遊技状態に係る情報（後述する遊技状態判定値Ｘｊ）が含まれる。

【３６３８】

ステップＳＥ１１１では、使用レジスタをＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａから復帰させる。その後、ステップＳＥ１１５で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【３６３９】

ここで、ステップＳＥ１０９の遊技状態チェック処理について図１９６，図１９７を参照して説明する。図１９６は、遊技状態チェック処理を示すフローチャートであり、図１９７は、後述する抽選モードフラグ、サポートモードフラグ、遊技状態特定カウンタＫｊ及び遊技状態判定値Ｘｊの対応関係を示す説明図である。尚、遊技状態チェック処理は、後述する変動表示設定処理（ステップＳＥ８０７）やエンディング終了設定処理（ステップＳＥ１２１４）においても実行される。

【３６４０】

図１９６に示すように、ステップＳＥ１９０１では、ＲＡＭ５０３にバックアップ記憶された電源断時の遊技状態に係る各種情報の読込み処理を実行する。具体的には、抽選モードフラグの値、サポートモードフラグの値、及び、遊技状態特定カウンタＫｊの値をそれぞれＲＡＭ５０３から読み込む。

【３６４１】

抽選モードフラグとは、抽選モードが「低確率モード」又は「高確率モード」のどちらであるかを判別するための状態判別情報であり、そのフラグ値として、抽選モードが「低確率モード」の場合には「５０（Ｈ）」が設定され、「高確率モード」の場合には「５３（Ｈ）」が設定される。尚、抽選モードフラグにおける上位４ビットの値「５」は、ノイズ対策用に一律に付加されたものあって、特に遊技状態を判別するためのものではない。

【３６４２】

サポートモードフラグとは、入賞サポートモードがどのような状態にあるかを判別するための状態判別情報であり、そのフラグ値として、入賞サポートモードが「低サポートモード」である場合には「Ａ０（Ｈ）」が設定される。尚、サポートモードフラグにおける上位４ビットの値「Ａ」は、ノイズ対策用に一律に付加されたものあって、特に遊技状態を判別するためのものではない。

【３６４３】

また、入賞サポートモードが「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」である場合には、フラグ値として「Ａ１（Ｈ）」が設定される。

【３６４４】

また、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の場合には、フラグ値として「Ａ２（Ｈ）」が設定され、「次回まで・高サポートモード」である場合には、フラグ値として「Ａ３（Ｈ）」が設定される。

【３６４５】

遊技状態特定カウンタＫｊとは、大当たり終了後の変動表示の実行回数を計数し、遊技状態の切替えタイミングを特定するための状態判別情報であり、大当たり終了時に所定の初期値が設定され、変動表示が１回行われる毎に１ずつ減算される。例えば、後述するように遊技状態特定カウンタＫｊの初期値として「５０」が設定され、その後、該カウンタＫｊの値が「３１」となっていれば、その時点の変動表示は、大当たり終了後、２０回目の変動表示であると特定することができる。

【３６４６】

本実施形態では、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」又は「４Ｒ通常大当たりＢ」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合には、初期値として「５０」が設定される。

【３６４７】

また、「１６Ｒ通常大当たりＡ」又は「４Ｒ通常大当たりＡ」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「３０回・高サポートモードＳ」が付与される場合には、初期値として「３０」が設定される。

【３６４８】

また、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」又は「ＪＵＢ大当たり」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、初期値として「０」が設定される。但し、上記非報知演出実行フラグがオンとされ、非報知演出が実行される場合には、初期値として「３０」が設定される。非報知演出実行フラグは、初期値設定後、オフとされる。

【３６４９】

図１９６の説明に戻り、ステップＳＥ１９０２では、ステップＳＥ１９０１にて読み込んだ抽選モードフラグの値と、サポートモードフラグの値とを加算する。

【３６５０】

続くステップＳＥ１９０３では、ステップＳＥ１９０２にて算出した加算値と、所定のマスク値（本実施形態では「０７（Ｈ）」）との論理積をとって、下位３ビットのデータを取出し、所定の作業エリアに遊技状態判定値Ｘｊとしてセットする。

【３６５１】

ステップＳＥ１９０４では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「低確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」の状態であるか否かを判定する。

【３６５２】

ここで否定判定された場合には、ステップＳＥ１９０５へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊ

の値が「４」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」の状態であるか否かを判定する。

【３６５３】

ステップＳＥ１９０４、又は、ステップＳＥ１９０５で肯定判定された場合には、ステップＳＥ１９０９へ移行する。一方、ステップＳＥ１９０５で否定判定された場合には、ステップＳＥ１９０６へ移行する。

【３６５４】

ステップＳＥ１９０６では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「低確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の状態であるか否かを判定する。

【３６５５】

ここで否定判定された場合には、ステップＳＥ１９０７へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の状態であるか否かを判定する。

【３６５６】

ステップＳＥ１９０６、又は、ステップＳＥ１９０７で肯定判定された場合には、ステップＳＥ１９１２へ移行する。一方、ステップＳＥ１９０７で否定判定された場合には、ステップＳＥ１９０８へ移行する。

【３６５７】

ステップＳＥ１９０８では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「次回まで・高サポートモード」の状態であるか否かを判定する。

【３６５８】

ここで肯定判定された場合には、ステップＳＥ１９１４へ移行する。一方、否定判定された場合には、ステップＳＥ１９１６へ移行し、この遊技状態判定値Ｘｊの値「６」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。

【３６５９】

さて上記ステップＳＥ１９０４、又は、ステップＳＥ１９０５で肯定判定され、移行したステップＳＥ１９０９では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「３１」であるか否かを判定する。すなわち大当たり終了後の変動表示が２０回目であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合にはステップＳＥ１９１３へ移行し、否定判定された場合にはステップＳＥ１９１０へ移行する。

【３６６０】

ステップＳＥ１９１０では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「２１」であるか否かを判定する。すなわち大当たり終了後の変動表示が３０回目であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合にはステップＳＥ１９１３へ移行し、否定判定された場合には、ステップＳＥ１９１１へ移行する。

【３６６１】

ステップＳＥ１９１１では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「１１」であるか否かを判定する。すなわち大当たり終了後の変動表示が４０回目であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合にはステップＳＥ１９１３へ移行し、否定判定された場合にはステップＳＥ１９１２へ移行する。

【３６６２】

ステップＳＥ１９１２では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「１」であるか否かを判定する。すなわち「５０回目（初期値「５０」の場合）」又は「３０回目（初期値「３０」の場合）」であるか否かを判定する。

【３６６３】

ここで否定判定された場合にはステップＳＥ１９１６へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの

値（「１」、「４」、「２」又は「５」）をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。

【３６６４】

一方、ステップＳＥ１９１２にて肯定判定された場合、すなわち遊技状態特定カウンタＫｊの値が「１」である場合には、ステップＳＥ１９１３へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値を「７」に変更する。その後、ステップＳＥ１９１６へ移行し、この遊技状態判定値Ｘｊの値「７」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。

【３６６５】

さて上記ステップＳＥ１９０８で肯定判定され、移行したステップＳＥ１９１４では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「０」であるか否かを判定する。すなわち入賞サポートモードが、上記非報知演出の行われない「次回まで・高サポートモード」であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合には、遊技状態判定値Ｘｊの値「６」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。

【３６６６】

一方、ステップＳＥ１９１４にて否定判定された場合、すなわち非報知演出が行われる「次回まで・高サポートモード」である場合には、ステップＳＥ１９１５へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値を「５」に変更する。その後、ステップＳＥ１９１６へ移行し、この遊技状態判定値Ｘｊの値「５」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。これにより、「次回まで・高サポートモード」の状態であっても所定回数（本実施形態では２０回）の間は、抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の状態と同様の演出が行われることとなる。

【３６６７】

次に、通常処理の流れを図１９０のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳＥ２０１～ＳＥ２１０の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳＥ２１１，ステップＳＥ２１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【３６６８】

先ずステップＳＥ２０１では、前回の処理で更新された特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒや可変入賞装置３２、開閉役物３７Ｙ等の制御内容に基づいた制御信号を各装置に送信したり、コマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信したりする外部出力処理を実行する。以下に具体例をいくつか挙げる。

【３６６９】

例えば上記各種検出スイッチの検知情報を基に、一般入賞口３１など各種入賞口への遊技球の入賞の有無を判定し、入賞有りの場合には該入賞に対応した個数に対応する賞球払出コマンドを払出制御装置３１１に対して送信する。

【３６７０】

また、エラー表示ランプ１０４を点滅させるためのコマンドなどが設定されている場合には、サブ制御装置２６２に対し該コマンドを出力する。

【３６７１】

さらに、演出表示装置４２による装飾図柄の変動表示に際して、変動パターンコマンドや図柄コマンド等をサブ制御装置２６２に送信する。これに対し、変動パターンコマンドや図柄コマンド等を入力したサブ制御装置２６２は、かかる各種コマンドに基づいて、演出表示装置４２の変動態様を決定し、該変動態様を演出表示装置４２において表示（変動表示）するように表示制御装置４５に対し指示を出す。

【３６７２】

また、ステップＳＥ２０１の外部出力処理では、外部端子板２４０を介して、パチンコ機１０の各種遊技状態を把握させるための各種情報をホールコンピュータＨＣへ外部出力するための処理も行われる。

【３６７３】

例えば現在の遊技状態が大当たり状態中である場合には、第１端子２４０ａからホール

コンピュータＨＣへ大当たり信号１（ハイレベル信号）が出力される。また、現在の遊技状態が大当たり状態中又は高サポートモードである場合には、第２端子２４０ｂからホールコンピュータＨＣへ大当たり信号２（ハイレベル信号）が出力される。これにより、ホールコンピュータＨＣは、出力元のパチンコ機１０における大当たり状態の開始及び終了、並びに、高サポートモードの開始及び終了を把握することができる。尚、大当たり信号１及び大当たり信号２の出力処理の詳細については後述する。

【３６７４】

また、第１特別表示装置４３Ｌ又は第２特別表示装置４３Ｒにおいて変動表示が確定停止表示された場合には、その旨を示す所定の情報（例えば２０ｍｓ幅のパルス信号）が、外部端子板２４０の第３端子からホールコンピュータＨＣへ出力される。これにより、ホールコンピュータＨＣは、出力元のパチンコ機１０において実行された変動表示の回数（スタート回数）を把握することができる。

【３６７５】

また、現在の遊技状態が高確率モード中である場合には、その旨を示す所定の情報（例えば連続したハイレベル信号）が、外部端子板２４０の第４端子からホールコンピュータＨＣへ出力される。これにより、ホールコンピュータＨＣは、出力元のパチンコ機１０の現在の遊技状態が高確率モードであることを把握することができる。

【３６７６】

また、上始動入賞口３３ＹＡへ遊技球が入球した場合には、その旨を示す所定の情報（例えば５ｍｓ幅のパルス信号）が、外部端子板２４０の第５端子からホールコンピュータＨＣへ出力される。同様に、下始動入賞口３３ＹＢへ遊技球が入球した場合には、その旨を示す所定の情報（例えば５ｍｓ幅のパルス信号）が、外部端子板２４０の第６端子からホールコンピュータＨＣへ出力される。

【３６７７】

また、内枠開放検知スイッチ９２の状態を確認して内枠１２が開放されているか否かを判別し、内枠１２が開放されている場合には、その旨を示す所定の情報（例えば連続したハイレベル信号）が、外部端子板２４０の第７端子からホールコンピュータＨＣへ出力される。同様に、前面枠開放検知スイッチ９１の状態を確認して前面枠セット１４が開放されているか否かを判別し、前面枠セット１４が開放されている場合には、その旨を示す所定の情報（例えば連続したハイレベル信号）が、外部端子板２４０の第８端子からホールコンピュータＨＣへ出力される。

【３６７８】

また、各種エラーが検知された場合には、その旨を示す所定の情報（例えば連続したハイレベル信号）が、外部端子板２４０の第９端子からホールコンピュータＨＣへ出力される。

【３６７９】

また、払出制御装置３１１から所定個数（例えば１０個）の賞球の払出しが行われた場合には、その旨を示す所定の情報（例えば１０ｍｓ幅のパルス信号）が、外部端子板２４０の第１０端子からホールコンピュータＨＣへ出力される。そして、これを検知したホールコンピュータＨＣは、出力元のパチンコ機１０に係る総賞球数カウンタの値に前記所定個数（例えば１０個）を加算すると共に、上記一連の有利期間中に関連する賞球である場合には、有利期間獲得賞球数カウンタの値に前記所定個数（例えば１０個）を加算する。さらに、総賞球数カウンタの更新値や、有利期間獲得賞球数カウンタの更新値は遊技データ表示装置ＨＤへ出力され、遊技データ表示装置ＨＤにおいて表示等される。ここで、「総賞球数カウンタ」は、遊技ホールの開店時から現時点までの間に所定のパチンコ機１０において払い出された賞球の総数を計数するための計数手段である。また、「有利期間獲得賞球数カウンタ」は、所定のパチンコ機１０において、上記一連の有利期間中に払い出された賞球数を計数するための計数手段である。

【３６８０】

ここで、上述した大当たり信号１出力処理について図２２４のフローチャートを参照し

て詳しく説明する。まずステップＳＥ５００１において、大当たり信号１出力フラグＦ１の値に「１」が設定されているか、すなわち大当たり信号１出力フラグＦ１がオンとなっているか否かを判定する。

【３６８１】

ステップＳＥ５００１にて肯定判定された場合には、ステップＳＥ５００２において、第１端子２４０ａから出力される出力信号の出力レベルをハイレベル（Ｈ）に設定する。つまり、第１端子２４０ａから大当たり信号１（ハイレベル信号）を出力する。その後、本処理を終了する。

【３６８２】

一方、ステップＳＥ５００１にて否定判定された場合には、ステップＳＥ５００３において、第１端子２４０ａから出力される出力信号の出力レベルをローレベル（Ｌ）に設定する。つまり、第１端子２４０ａから大当たり信号１（ハイレベル信号）を出力させず、そのまま本処理を終了する。

【３６８３】

かかる構成により、外部端子板２４０の第１端子２４０ａから出力される出力信号の出力レベルは、大当たり状態の開始を契機にローレベル（Ｌ）からハイレベル（Ｈ）に切り替わり、大当たり状態の終了を契機にハイレベル（Ｈ）からローレベル（Ｌ）に切り替わることとなる。かかる出力信号の出力レベルの切り替わりにより、ホールコンピュータＨＣは、大当たり状態の開始及び終了を把握することができる。

【３６８４】

次に、上述した大当たり信号２出力処理について図２２５のフローチャートを参照して詳しく説明する。まずステップＳＥ５１０１において、大当たり信号２出力フラグＦ２の値に「１」が設定されているか、すなわち大当たり信号２出力フラグＦ２がオンとなっているか否かを判定する。

【３６８５】

ステップＳＥ５１０１にて肯定判定された場合には、ステップＳＥ５１０２において、第２端子２４０ｂから出力される出力信号の出力レベルをハイレベル（Ｈ）に設定する。これにより、第２端子２４０ｂから大当たり信号２（ハイレベル信号）が出力される。その後、本処理を終了する。

【３６８６】

ここで、大当たり信号２出力フラグＦ２がオン設定されている場合、すなわち大当たり状態中又は高サポートモード中において、大当たり信号２（ハイレベル信号）を出力するための第２端子２４０ｂ及び信号出力処理を行う機能により本実施形態における所定情報出力機能部が構成される。つまり、大当たり信号２（ハイレベル信号）が少なくとも高サポートモードを識別可能な所定の識別情報に相当する。

【３６８７】

一方、ステップＳＥ５１０１にて否定判定された場合には、ステップＳＥ５１０３において、延長フラグＦ３の値に「１」が設定されているか、すなわち延長フラグＦ３がオンとなっているか否かを判定する。

【３６８８】

ステップＳＥ５１０３にて否定判定された場合には、ステップＳＥ５１０４において、第２端子２４０ｂから出力される出力信号の出力レベルをローレベル（Ｌ）に設定する。つまり、第２端子２４０ｂから大当たり信号２（ハイレベル信号）を出力させず、そのまま本処理を終了する。

【３６８９】

ここで、高サポートモードの終了条件が成立し（高サポートモードの付与期間が終了し）、高サポートモードが終了した場合に、第２端子２４０ｂから出力される出力信号の出力レベルをローレベル（Ｌ）に切り替え、所定の識別情報である大当たり信号２（ハイレベル信号）の出力を停止する処理を実行する機能により、本実施形態における出力停止機能が構成される。

【３６９０】
一方、ステップＳＥ５１０３にて肯定判定された場合には、ステップＳＥ５１０５において、第２端子２４０ｂから出力される出力信号の出力レベルをハイレベル（Ｈ）に設定すると共に、この出力信号の出力態様を変換する出力態様変換処理を行い、本処理を終了する。
【３６９１】
ステップＳＥ５１０５の出力態様変換処理において、主制御装置２６１は、抽出機能により、後述する残り保留数レジスタＦＲを参酌して、予めパターン記憶部としてのＲＯＭ５０２に記憶された複数のパターン情報としての信号パターンの中から、現在の保留状況（下始動入賞口３３ＹＢへの入球を契機とする第２変動表示の残り保留数）に対応する所定の信号パターンを抽出してＲＡＭ５０３の所定エリアに設定し、当該信号パターンに基づいて順次、大当たり信号２の出力態様を変換する。
【３６９２】
尚、上記信号パターンは、残り保留数と関連付けられたテーブル構成（信号パターンテーブル）でＲＯＭ５０２に記憶されている。
【３６９３】
例えば残り保留数レジスタＦＲの値（残り保留数）が「４」である場合に対応する信号パターンデータとして「１０１０１０１０・・・・・」が記憶されている。同様に、残り保留数レジスタＦＲの値が「３」である場合に対応する信号パターンデータとして「１００１００１００１００・・・・・」が記憶されている。残り保留数レジスタＦＲの値が「２」である場合に対応する信号パターンデータとして「１０００１０００１０００１０００・・・・・」が記憶されている。残り保留数レジスタＦＲの値が「１」である場合に対応する信号パターンデータとして「１００００１００００１００００１００００・・・・・」が記憶されている。
【３６９４】
これに基づき、主制御装置２６１は、上記ステップＳＥ５１０５の出力態様変換処理を実行するにあたり、ＲＡＭ５０３の所定エリアに設定された信号パターンデータ（例えば「１０１０１０１０・・・・・」）を参酌し、通常処理が実行される４ｍｓｅｃ周期毎に、参酌する値を順次更新しながら、信号パターンデータの各値（「１」又は「０」）に対応するように第２端子２４０ｂから出力される出力信号（大当たり信号２）の出力レベルを変換する。つまり、信号パターンデータの値が「１」の周期の通常処理では、第２端子２４０ｂから出力される出力信号（大当たり信号２）の出力レベルをハイレベル（Ｈ）に設定する。一方、信号パターンデータの値が「０」の周期の通常処理では、第２端子２４０ｂから出力される出力信号（大当たり信号２）の出力レベルをローレベル（Ｌ）に設定する。
【３６９５】
これにより、例えば残り保留数レジスタＦＲの値（残り保留数）が「４」である場合においては、第２端子２４０ｂから出力される出力信号（大当たり信号２）の出力態様は、出力レベルが所定期間毎（４ｍｓｅｃ周期毎）にハイレベル（Ｈ）とローレベル（Ｌ）とが切り替わる態様となる。そして、このように出力態様を変換された出力信号（大当たり信号２）は、延長フラグＦ３がオフとなるまで継続して出力されることとなる。
【３６９６】
かかる構成により、外部端子板２４０の第２端子２４０ｂから出力される出力信号の出力レベルは、通常、大当たり状態の開始を契機にローレベル（Ｌ）からハイレベル（Ｈ）に切り替わり、大当たり状態の終了又は高サポートモードの終了を契機にハイレベル（Ｈ）からローレベル（Ｌ）に切り替わることとなる。かかる出力信号の出力レベルの切り替わりにより、ホールコンピュータＨＣは、高サポートモードの開始及び終了を把握することができる。
【３６９７】
さらに、高サポートモードの終了後の第２変動表示の残り保留の消化期間中においては

、外部端子板２４０の第２端子２４０ｂから出力される出力信号が、所定の信号パターンデータに基づいて出力態様が変換されたパターン信号となるため、ホールコンピュータＨＣがこの信号の変化を識別可能な仕様である場合には、該パターン信号を入力している期間を他の期間（通常状態や高サポートモード中）と区別して、上記残り保留の消化期間中であると把握することができる。これにより、ホールコンピュータＨＣが前記信号の変化を識別可能な仕様である場合には、前記パターン信号を入力している期間中、対応する遊技データ表示装置ＨＤにおいて、例えば「ギリギリチャンスモード」などの文字情報を表示する等して、対応する演出（ギリギリチャンスモード演出）を実行可能となる〔図２２６（ｃ）参照〕。

【３６９８】

一方、ホールコンピュータＨＣが前記信号の変化を識別可能な仕様でない場合であっても、ホールコンピュータＨＣは、外部端子板２４０の第２端子２４０ｂから信号（大当たり信号２）が延長して出力されていることは把握することができるため、上記演出を実行できなくとも、連チャン回数の計数等に関しては特に問題なく行うことができる。

【３６９９】

図１９０の説明に戻り、ステップＳＥ２０２では、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新を実行する。より具体的には、他のカウンタと同様に、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値（本実施形態では１９８，２４０）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【３７００】

続くステップＳＥ２０３では、払出制御装置３１１より受信した賞球計数信号を読み込む。次に、ステップＳＥ２０４では、払出制御装置３１１より受信した払出異常信号を読み込む。

【３７０１】

その後、ステップＳＥ２０５では、第１表示制御処理を実行する。この処理では、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいてどのような制御を行うか該特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの制御内容の設定が行われると共に、大当たり判定や演出表示装置４２における装飾図柄の変動パターンの設定などが行われる。この第１表示制御処理の詳細は後述する。

【３７０２】

ステップＳＥ２０６では、可変入賞装置制御処理を実行する。この処理では、可変入賞装置３２においてどのような制御を行うか該可変入賞装置３２の制御内容の設定が行われる。これにより、大当たり状態や小当たり状態となった場合には、可変入賞装置３２の開閉シャッタ３２ｂの開閉処理が所定回数繰り返し実行される。可変入賞装置制御処理の詳細は後述する。

【３７０３】

ステップＳＥ２０７では、第２表示制御処理を実行する。この処理では、普通図柄表示装置４１おいてどのような制御を行うか該普通図柄表示装置４１の制御内容の設定などが行われる。この第２表示制御処理の詳細は後述する。

【３７０４】

ステップＳＥ２０８では、開閉役物制御処理を実行する。この処理では、開閉役物３７Ｙにおいてどのような制御を行うか該開閉役物３７Ｙの制御内容の設定が行われる。この開閉役物制御処理の詳細は後述する。

【３７０５】

その後は、ステップＳＥ２０９において、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。ここでバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていなければ、ステップＳＥ２１０で、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、既に所定時間が経過して

いれば、ステップＳＥ２０１へ移行し、上記ステップＳＥ２０１以降の処理を繰り返し実行する。

【３７０６】

一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新を繰り返し実行する（ステップＳＥ２１１，ステップＳＥ２１２）。

【３７０７】

つまり、ステップＳＥ２１１では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が上限値（本例では５９９）に達した際０にクリアする。

【３７０８】

また、ステップＳＥ２１２では、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新を実行する（前記ステップＳＥ２０２と同様）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値（本例では１９８，２４０）に達した際それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の変更値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【３７０９】

ここで、ステップＳＥ２０１～ＳＥ２０９の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定ではなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち大当たり乱数カウンタＣＥ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２についてもランダムに更新することができる。

【３７１０】

さて、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば（ステップＳＥ２０９：ＹＥＳ）、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＥ２１３以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＥ２１３において各割込み処理の発生を禁止し、ステップＳＥ２１４において、ＣＰＵ５０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＥ２１５において、スタックポインタの値をバックアップエリア５０３ａに記憶する。その後、ステップＳＥ２１６において、電源が遮断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置（払出制御装置３１１等）に対して送信する。そして、ステップＳＥ２１７でＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリア５０３ａに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。その後、ステップＳＥ２１８でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【３７１１】

なお、ステップＳＥ２０９の処理は、ステップＳＥ２０１～ＳＥ２０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるステップＳＥ２１１，ＳＥ２１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置２６１の通常処理において、各処理の終了時に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５０３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、主制御装置２６１の処理の負担を軽減することができる。さらに、データの記憶前に割込み処理の発生を禁止（ステップＳＥ２１３）するので、電源が遮断されたときのデータが変更されることを防止でき、電源遮断前の状態を確実に記憶することができる。

【３７１２】

次に、前記ステップＳＥ２０５の第１表示制御処理について図１９８のフローチャートを参照して説明する。

【３７１３】

図１９８において、ステップＳＥ８０１では、後述する各種当たり中フラグ（大当たり中フラグ及び小当たり中フラグ）を参照し、今現在、当たり状態中（大当たり状態中又は小当たり状態中）であるか否かを判定する。

【３７１４】

尚、当たり状態中（大当たり状態中、小当たり状態中）には、可変入賞装置３２が開状態となるラウンド期間と、ラウンド期間とラウンド期間の間において可変入賞装置３２が閉状態となるインターバル期間と、第１ラウンド開始前のオープニング期間（第１特別表示装置４３Ｌ又は第２特別表示装置４３Ｒにおいて変動表示が当たり（大当たり又は小当たり）に対応する態様で停止表示されてから可変入賞装置３２にて第１ラウンドが開始されるまでの間の所定期間）、最終ラウンド終了後のエンディング期間（最終ラウンドが終了し、可変入賞装置３２が閉状態となった後、第１特別表示装置４３Ｌ又は第２特別表示装置４３Ｒにて変動表示が開始可能となるまでの間の所定期間）とが含まれる。

【３７１５】

ステップＳＥ８０１で肯定判定された場合、すなわち当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する、一方、ステップＳＥ８０１で否定判定された場合には、ステップＳＥ８０２において、詳しくは後述する第１表示中フラグの設定状況を見て、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）にて変動表示中であるか否かを判定する。詳しくは、第１表示中フラグが設定されている場合（オン状態の場合）には変動表示中とみなされ、第１表示中フラグが解除されている場合（オフ状態の場合）には、変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。尚、詳しくは後述するが、第１表示中フラグは、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示を開始する際（ステップＳＥ９２０参照、ステップＳＥ８０７参照）にオンにされ、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示が停止表示される際（ステップＳＥ８１４参照）にオフにされる。

【３７１６】

そして、ステップＳＥ８０２で否定判定された場合、すなわち、当たり状態中でなくさらに変動表示中でもない場合には、ステップＳＥ８０３に進み、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示（第２変動表示）の保留数をカウントする下保留カウンタＮｂの値が０よりも大きいか否かを判定する。

【３７１７】

ステップＳＥ８０３で肯定判定された場合、すなわち、第２変動表示が１つでも保留記憶されている場合には、ステップＳＥ８０４において、下保留カウンタＮｂから１を減算する。尚、本実施形態では、ステップＳＥ８０３の判定処理により、第２変動表示が保留記憶されている場合には、第１変動表示を実行することなく第２変動表示を実行することとなる。つまり、第２変動表示よりも第１変動表示の方が早くに保留記憶された場合であっても、第２変動表示を優先して消化する（第１変動表示を後回しにする）構成となっている。

【３７１８】

続くステップＳＥ８０５では、第２特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。ステップＳＥ８０５の後、ステップＳＥ８０６において、第２保留ランプ４６ｂを点灯・消灯させる処理や、変動特定ランプ４０を赤色に発光させる処理を行ってから、ステップＳＥ８０７に移行する。

【３７１９】

また、ステップＳＥ８０３で否定判定された場合、すなわち、第２変動表示が１つも保留記憶されていない場合には、ステップＳＥ８０８において、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示（第１変動表示）の保留数をカウントする上保留カウンタＮａが０よりも大きいか否かを判定する。該ステップＳＥ８０８で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【３７２０】

一方、ステップＳＥ８０８で肯定判定された場合には、ステップＳＥ８０９において、上保留カウンタＮａから１を減算する。続くステップＳＥ８１０では、第１特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。ステップＳＥ８１０の後、ステップＳＥ８１１において、第１保留ランプ４６ａを点灯・消灯させる処理や、変動特定ランプ４０を青色に発光させる処理を行ってから、ステップＳＥ８０７に移行する。尚、本実施形態では、特別変動保留エリアの実行エリアは１つであり、第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアに格納されているデータは、該データに基づく変動表示を行う際に、共通の実行エリアにシフトされることとなる。

【３７２１】

ステップＳＥ８０７では変動表示設定処理が行われる。ここで、変動表示設定処理の詳細について、図１９９を参照して説明する。先ずステップＳＥ９００の前処理において、小当たり判定処理や大当たり判定処理、遊技状態チェック処理などを実行する。

【３７２２】

小当たり判定処理では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が小当たりに対応する値であるか否かを判定し、小当たりに対応する値である場合には、小当たり当選フラグをオン設定する。尚、ここで特別変動保留エリアの実行エリアの小当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判定することで、小当たりに対応する変動表示であるか否かを判定することとしてもよい。また、小当たり予定フラグに関しては、上記小当たり当選フラグのオン設定後、オフされる。

【３７２３】

同様に、大当たり判定処理では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている大当たり乱数カウンタＣＥ１の値が大当たりに対応する値であるか否かを判定し、大当たりに対応する値である場合には、大当たり当選フラグをオン設定する。尚、ここで特別変動保留エリアの実行エリアの大当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別することで、大当たりに対応する変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。また、大当たり予定フラグに関しては、上記大当たり当選フラグのオン設定後、オフされる。

【３７２４】

遊技状態チェック処理は、上記ステップＳＥ１０９の遊技状態チェック処理（図１９６参照）と同様の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【３７２５】

続くステップＳＥ９０１では、上記小当たり当選フラグがオンであるか否かを判定することで、変動表示が小当たりに対応するものであるか否かを判定する。

【３７２６】

ここで小当たりに対応するものであると判断された場合にはステップＳＥ９１０へ移行する。一方、小当たりでないと判断された場合には、ステップＳＥ９０２へ移行する。

【３７２７】

ステップＳＥ９０２では、上記大当たり当選フラグがオンであるか否かを判定することで、変動表示が大当たりに対応するものであるか否かを判定する。

【３７２８】

ここで大当たりに対応するものであると判断された場合にはステップＳＥ９０３へ移行

する。一方、大当たりでも小当たりでもないと判断された場合、すなわち外れである場合には、ステップＳＥ９１２へ移行する。

【３７２９】

ステップＳＥ９０３では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶された上記各種確変大当たりフラグ（「１６Ｒ確変大当たりＡフラグ」、「１６Ｒ確変大当たりＢフラグ」、「４Ｒ確変大当たりＡフラグ」、「４Ｒ確変大当たりＢフラグ」）のいずれかがオンであるか否かを判定することで、変動表示が「確変大当たり」に対応したものであるか否かを判定する。

【３７３０】

ステップＳＥ９０３で肯定判定された場合、すなわち「確変大当たり」である場合には、ステップＳＥ９０４にて「確変大当たり」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。続けて、ステップＳＥ９０５にて「確変大当たり」に対応する図柄テーブルを参酌して大当たり図柄（本実施形態では奇数図柄か偶数図柄であるか）を決定し、これに対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ１」又は「ＢＺ２」）を設定する。その後、ステップＳＥ９２０へ移行する。

【３７３１】

ステップＳＥ９０３で否定判定された場合には、ステップＳＥ９０６に移行し、上記各種通常大当たりフラグ（「１６Ｒ通常大当たりＡフラグ」、「１６Ｒ通常大当たりＢフラグ」、「４Ｒ通常大当たりＡフラグ」、「４Ｒ通常大当たりＢフラグ」）のいずれかがオンであるか否かを判定することで、変動表示が「通常大当たり」に対応したものであるか否かを判定する。該ステップＳＥ９０６で肯定判定された場合、すなわち「通常大当たり」である場合には、ステップＳＥ９０７にて「通常大当たり」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。続けて、ステップＳＥ９０８にて「通常大当たり」に対応する図柄テーブルを参酌して大当たり図柄（本実施形態では奇数図柄か偶数図柄であるか）を決定し、これに対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ１」又は「ＢＺ２」）を設定する。その後、ステップＳＥ９２０へ移行する。

【３７３２】

但し、本実施形態では、上述したように演出表示装置４２において停止表示された図柄の種類によっては、大当たり終了後に付与される抽選モード等の遊技状態が判別不能となっている。つまり、「確変大当たり」であれば「奇数図柄」が停止表示され、「通常大当たり」であれば「偶数図柄」が停止表示されるといったように、変動パターンや停止図柄と、大当たり種別との関係が明確に対応付けられているわけではなく、本実施形態では、あくまでも上記各種テーブルにより、例えば「確変大当たり」であれば「奇数図柄」で停止表示されやすいなど、各種大当たりの種別によって所定の変動パターンや図柄の出現率が異なるようにテーブル分けされているだけである。従って、例えば大当たり時には「確変大当たり」や「通常大当たり」などの大当たり種別に関係なく、１つの大当たりテーブルを基に変動パターンや停止図柄を選出する構成としてもよい。

【３７３３】

また、ステップＳＥ９０６で否定判定された場合には、ステップＳＥ９０９に移行し、ＪＵＢ大当たりフラグがオンであるか否かを判定することで、変動表示が「ＪＵＢ大当たり」に対応したものであるか否かを判定する。該ステップＳＥ９０９で肯定判定された場合、すなわち「ＪＵＢ大当たり」である場合には、ステップＳＥ９１０へ移行する。

【３７３４】

ステップＳＥ９１０においては、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。その後、ステップＳＥ９１１にてチャンス図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ６」）を設定して、ステップＳＥ９２０へ移行する。

【３７３５】

また、ステップＳＥ９０２で否定判定された場合、すなわち「外れ」である場合には、ステップＳＥ９１２において、前後外れフラグがオンであるか否かを判定する。

【３７３６】

ステップＳＥ９１２で肯定判定された場合、すなわち、「前後外れリーチ」である場合には、ステップＳＥ９１３にて「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定するとともに前後外れフラグをオフする。続けてステップＳＥ９１４にて前後外れ図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ３」）に設定する。その後、ステップＳＥ９２０へ移行する。

【３７３７】

一方、ステップ９１２で否定判定された場合、ステップＳＥ９１５において、前後外れ以外フラグがオンであるか否かを判定する。該ステップＳＥ９１５で肯定判定された場合、すなわち、「前後外れ以外リーチ」である場合には、ステップＳＥ９１６にて「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定するとともに前後外れ以外フラグをオフする。続けて、ステップＳＥ９１７にて前後外れ以外図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ４」）に設定する。その後、ステップＳＥ９２０へ移行する。

【３７３８】

また、ステップＳＥ９１５で否定判定された場合、すなわち「完全外れ」である場合には、ステップＳＥ９１８にて「完全外れ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して外れ変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。続けて、ステップＳＥ９１９にて完全外れ図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ５」）に設定する。その後、ステップＳＥ９２０へ移行する。

【３７３９】

ここで、便宜上、変動パターンテーブル及び変動パターンコマンドについて説明する。本実施形態では、上述した「確変大当たり」に対応する変動パターンテーブル（以下、確変大当たり時・変動パターンテーブルという）、「通常大当たり」に対応する変動パターンテーブル、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターンテーブル、「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブル、「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターンテーブル、並びに、「完全外れ」に対応する変動パターンテーブル（以下、完全外れ時・変動パターンテーブルという）がそれぞれ遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」）に応じて複数設けられている。

【３７４０】

例えば、確変大当たり時・変動パターンテーブルに関しては、図２１８（ａ）に示すように、基準アドレスとなる「１００番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の「通常状態」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶されている。

【３７４１】

同様に「１０１番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０２番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０３番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「３」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０４番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０５番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０６番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０７番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「７」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶されている。

【３７４２】

また、完全外れ時・変動パターンテーブルに関しては、図２１８（ｂ）に示すように、基準アドレスとなる「７００番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の「通常状態」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶されている。

【３７４３】
同様に「７０１番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０２番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０３番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「３」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０４番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０５番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０６番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０７番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「７」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶されている。
【３７４４】
図示は省略するが、その他の上記「通常大当たり」に対応する変動パターンテーブル、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターンテーブル、「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブル、並びに、「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターンテーブルに関しても、上記確変大当たり時・変動パターンテーブル、及び、完全外れ時・変動パターンテーブルの場合と同様に、遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」対応する複数のテーブル群が所定の基準アドレスから連番で格納されている。
【３７４５】
従って、上記ステップＳＥ９０４、ステップＳＥ９０７、ステップＳＥ９１０、ステップＳＥ９１３、ステップＳＥ９１６、ステップＳＥ９１８において変動パターンを決定する際には、まず上記遊技状態チェック処理（ステップＳＥ９００）において特定した遊技状態判定値Ｘｊを基に、複数のテーブル群の中から所定の遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」）に対応するテーブルを選出する処理を行う。この際、基準アドレス（例えば確変大当たり時・変動パターンテーブルの場合には「１００番地」）に対し、遊技状態判定値Ｘｊの値を加算することで、選出すべきテーブルの格納されたアドレスを特定することができる。つまり、遊技状態判定値Ｘｊの値がそのままオフセット値の役割を果たす。
【３７４６】
そして、選択された変動パターンテーブル（例えば、「１００番地」に格納された「通常状態（Ｘｊ＝０）」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブル：図２１９参照）を基に変動パターンを決定し、これに対応する変動パターンコマンドを設定する。
【３７４７】
本実施形態における変動パターンコマンドは、２バイト構成からなり、上位バイトにおける上位４ビットが、遊技状態を特定する情報によって構成されている。本実施形態では、上記遊技状態判定値Ｘｊの値がそのまま設定される。また、上位バイトの下位４ビットが、大当たり種別などを特定する情報によって構成されて、下位バイトの８ビットが、変動パターン（変動時間やリーチ種別等）を特定する情報によって構成されている。
【３７４８】
例えば、通常状態（Ｘｊ＝０）に係る確変大当たり時・変動パターンテーブル（図２１９参照）を参照して判るとおり、通常状態に係る確変大当たり時・変動パターンコマンドでは、上位バイトにおける上位４ビットに遊技状態判定値Ｘｊの値である「０」が設定され、続く下位４ビットに「確変大当たり」を示す「Ｆ」が設定されている。そして、残りの下位バイトの８ビットに対し、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値に対応した変動パターンを特定する値が設定される。尚、サブ制御装置２６２には、これらの変動パターンコマンドと装飾図柄の変動態様（演出パターン）との関係がテーブルで記憶されており、変動パターンコマンドを受信すると、該変動パターンコマンドに対応する変動パターン（演出パターン）に対応した映像信号の出力が実行可能となる。
【３７４９】

次に、図柄コマンドについて詳しく説明する。図柄コマンドは、サブ制御装置２６２に停止図柄を決定させるためのコマンドである。本実施形態では、奇数大当たり図柄の組合わせ、偶数大当たり図柄の組合わせ、前後外れ図柄の組合わせ、前後外れ以外図柄の組合わせ、完全外れ図柄の組合わせ、チャンス図柄の組合わせという６つの区分を指定するものである。これらの区分は、例えば、「ＢＺ１」，「ＢＺ２」，「ＢＺ３」，「ＢＺ４」，「ＢＺ５」，「ＢＺ６」で示され、この内のいずれかが図柄コマンドとして設定される。一方、サブ制御装置２６２には、これらのコマンドと停止図柄との関係がテーブルで記憶されている。そして、サブ制御装置２６２は、図柄コマンドに対応する停止図柄を表示する。

【３７５０】

奇数大当たり図柄の組合わせは、１，３，５，７，９の数字のゾロ目からなる図柄の組合わせであり、奇数大当たり図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ１」が設定される。そして、サブ制御装置２６２は、図柄コマンドに奇数大当たり図柄を示す「ＢＺ１」が設定されている場合、１，３，５，７，９の数字のゾロ目からなる図柄の組合わせのうちの一つを停止図柄として決定する。

【３７５１】

偶数大当たり図柄の組合わせは、２，４，６，８の数字のゾロ目からなる図柄の組合わせであり、偶数大当たり図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ２」が設定される。そして、サブ制御装置２６２は、図柄コマンドに偶数大当たり図柄を示す「ＢＺ２」が設定されている場合、２，４，６，８の数字のゾロ目からなる図柄の組合わせのうちの一つを停止図柄として決定する。

【３７５２】

前後外れ図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」に対応するものであり、前後外れ図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ３」が設定される。

【３７５３】

前後外れ以外図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」に対応するものであり、前後外れ以外図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ４」が設定される。

【３７５４】

完全外れ図柄の組合わせは、リーチ発生しない「完全外れ」に対応するものであり、完全外れ図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ５」が設定される。

【３７５５】

また、チャンス図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ６」が設定される。ちなみに、チャンス図柄は１種類であり、本例では、上述したように各図柄表示領域にて停止表示される装飾図柄が上から「３」・「４」・「１」となっている。

【３７５６】

なお、詳しくは後述するが、図柄コマンドに「ＢＺ３」～「ＢＺ５」が設定されている場合、サブ制御装置２６２は、対応するＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。具体的には、前後外れ図柄の組合わせを示す「ＢＺ３」が図柄コマンドに設定されると、該図柄コマンドを受信したサブ制御装置２６２は、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファに格納されている前後外れリーチに対応する図柄の組合わせを停止図柄として決定する。前後外れ以外図柄の組合わせを示す「ＢＺ４」が図柄コマンドに設定されると、ＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている前後外れ以外リーチに対応する図柄の組合わせを、サブ制御装置２６２が停止図柄として決定する。完全外れ図柄の組合わせを示す「ＢＺ５」が図柄コマンドに設定されると、ＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納されている完全外れに対応する図柄の組合わせを、サブ制御装置２６２が停止図柄として決定する。

【３７５７】

また、図柄コマンドに「ＢＺ６」が設定されている場合、サブ制御装置２６２は、装飾

図柄の組合わせとしてチャンス図柄を選択する。
【３７５８】
尚、上述したように設定された変動パターンコマンド及び図柄コマンドは、次回の通常処理の外部出力処理（ステップＳＥ２０１）において出力される。そして、これらのコマンドを入力したサブ制御装置２６２は、かかるコマンドに基づいて、演出表示装置４２の変動態様を決定し、該変動態様を演出表示装置４２において表示（変動表示）するように表示制御装置４５に対し指示を出す。
【３７５９】
さて、ステップＳＥ９２０では、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて変動表示を行う条件が成立したことを示す開始設定処理を行う。この開始設定処理では、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて変動表示中であるか否かを示す第１表示中フラグがオンにされるとともに、第１表示タイマの設定処理が行われる。
【３７６０】
第１表示タイマとは、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおける変動時間（変動表示の残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。
【３７６１】
本実施形態における特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示時間は、上記変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２により選出される装飾図柄の変動パターンに対応した値が設定される。このような第１表示タイマの設定に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒに対し変動表示を開始する旨の制御信号が出力された場合には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて変動表示が開始される。そして、ステップＳＥ９２０の終了後、変動表示設定処理を終了する。
【３７６２】
図１９８の説明に戻り、ステップＳＥ８０２で肯定判定された場合、すなわち変動表示中である場合には、ステップＳＥ８１２に進み、第１表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第１表示タイマの値が４ｍｓｅｃずつ減算されていく。例えば変動時間が１０秒（１００００ｍｓｅｃ）の場合には、第１表示タイマに対して「２５００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。
【３７６３】
続いてステップＳＥ８１３に進み、上記減算後の第１表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判定する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち第１表示タイマの値が「０」となった時にステップＳＥ８１３が肯定判定される。
【３７６４】
ステップＳＥ８１３で否定判定された場合には、ステップＳＥ８１７において、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示を継続して行うための切替表示設定を行い、本処理を終了する。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒに対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、第１表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの切替表示（変動表示）が実現される。
【３７６５】
一方、ステップＳＥ８１３で肯定判定された場合には、ステップＳＥ８１４において第１表示中フラグを解除（オフ）し、ステップＳＥ８１５において特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて停止表示を行うための停止表示設定を行う。
【３７６６】
尚、上記停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、特別表示装置４３Ｌ、４２Ｒに対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。例えば、「１６Ｒ確変大当たりＡ」である場合には「９－」を停止表示（例えば数秒間だけ点灯）させる。
【３７６７】

続いて、ステップＳＥ８１６において変動終了時設定処理を行った後、本処理を終了する。ここで、変動終了時設定処理について図２００を参照して説明する。

【３７６８】

先ず、ステップＳＥ１００１において、上記大当たり当選フラグ及び小当たり当選フラグを参酌し、停止表示が大当たり又は小当たりに対応するか否かを判定する。ここで、大当たり又は小当たりに対応する場合には、所定の作動条件の成立とみなしステップＳＥ１００２へ移行し、当たり設定を行う。

【３７６９】

具体的には、大当たり中フラグ、小当たり中フラグ、オープニングフラグ、第１開放中フラグ、第１可変タイマ、ラウンド数カウンタＲｘ及び入賞カウンタＶｘ等の設定処理を行うと共に、大当たり又は小当たりの開始及び当たり種別を告げるオープニングコマンドの設定処理なども行われる。そして、ステップＳＥ１００２の終了後、変動終了時設定処理を終了する。

【３７７０】

大当たり中フラグとは、大当たり状態中か否かを判定するための状態判別情報であり、ここでは大当たり状態の発生を示す「１」がフラグ値として設定される（フラグオン）。尚、大当たり中フラグに代えて、大当たり用のラウンド数カウンタＲｘの値が０よりも大きいか否かを判別することにより、大当たり中であるか否かを判別する構成としてもよい。また、大当たり当選フラグに関しては、大当たり中フラグのオン設定後、オフされる。

【３７７１】

小当たり中フラグとは、小当たり状態中か否かを判定するための状態判別情報であり、ここでは大当たり中フラグと同様、小当たり状態の発生を示す「１」がフラグ値として設定される（フラグオン）。尚、小当たり当選フラグに関しては、小当たり中フラグのオン設定後、オフされる。

【３７７２】

オープニングフラグとは、オープニング期間中か否かを判定するための状態判別情報であり、ここではオープニング期間中であることを示す「１」がフラグ値として設定される（フラグオン）。

【３７７３】

第１開放中フラグとは、可変入賞装置３２が開状態中（ラウンド期間中）であるか否かを判定するための状態判別情報である。

【３７７４】

第１可変タイマとは、可変入賞装置３２の開放時間（ラウンド期間）や、ラウンド間のインターバル期間等を計測するための計測手段であり、開閉シャッタ３２ｂの開放開始又は開放終了から規定時間が経過したか否かを判定する際等に参酌される。ステップＳＥ１００２の当たり設定処理では、開閉パターン制御テーブル（図２２０参照）を参酌して、各種当たりに対応した所定値が設定される。

【３７７５】

例えば、「１６Ｒ確変大当たりＡ」のように初回が上記「長開放」の場合には、第１可変タイマに「７５００」が設定され、「ＪＵＢ大当たり」のように初回が上記「短開放」の場合には、第１可変タイマに「１００」が設定される。これにより、開閉シャッタ３２ｂの１開閉動作あたりの最大開放時間（規定時間）が「３０秒」又は「０．４秒」に設定されることとなる。

【３７７６】

尚、図２２０に示すように、開閉パターン制御テーブルには、各種当たり状態における特賞状態の発生回数（ラウンド数）や、各特賞状態（各ラウンド）における開閉シャッタ３２ｂの開放時間、各特賞状態間のインターバル時間などが予め設定されている。

【３７７７】

ラウンド数カウンタＲｘとは、大当たり状態中又は小当たり状態中に実行される特賞状態（ラウンド）の発生回数、つまり可変入賞装置３２の開閉処理（「長開放」又は「短開

放」）の実行回数を判定するための状態判別情報である。ステップＳＥ１００２の当たり設定処理では、開閉パターン制御テーブル（図２２０参照）を参酌して、各種当たりに対応した初期値が設定される。例えば「１６Ｒ確変大当たりＡ」の場合には１６回を示す「１６」が設定され、「４Ｒ確変大当たりＡ」の場合には４回を示す「４」が設定される。また、「ＪＵＢ大当たり」の場合には、５回の「短開放」と１５回の「長開放」の合計である２０回を示す「２０」が初期値として設定される。

【３７７８】

入賞カウンタＶｘとは、可変入賞装置３２へ入賞した遊技球の数を計数する入賞計数手段である。本実施形態では、タイマ割込み処理のスイッチ読込み処理（図１９１参照）に際して、可変入賞装置３２への入賞があったか否かをカウントスイッチ２２３の検出情報に基づき判定し、可変入賞装置３２への入賞があったと判定されると、入賞カウンタＶｘの値が１加算される。

【３７７９】

加えて、ステップＳＥ１００２の当たり設定処理では、開閉パターン制御テーブル（図２２０参照）を参酌して、開閉シャッタ３２ｂの１開閉動作（１ラウンド）あたりの可変入賞装置３２への最大入賞予定数である規定個数Ｖｏの設定を行う。規定個数Ｖｏは、上述したとおり、「長開放」又は「短開放」といった開放種別（一回の開閉動作に係る開閉部材の動作態様）ごとに予め定められている。例えば「長開放」であれば規定個数Ｖｏとして「１０」、「短開放」であれば規定個数Ｖｏとして「３」が設定される。

【３７８０】

さらに、ステップＳＥ１００２の当たり設定処理では、「大当たり信号１出力フラグＦ１」及び「大当たり信号２出力フラグＦ２」の設定処理も行われる。

【３７８１】

「大当たり信号１出力フラグＦ１」とは、次回の外部出力処理（ステップＳＥ２０１参照）において、大当たり信号１を出力するか否かを判定するための状態判別情報であり、ここでは大当たり信号１を出力する旨を示す「１」がフラグ値として設定される（フラグオン）。

【３７８２】

同様に、「大当たり信号２出力フラグＦ２」とは、次回の外部出力処理（ステップＳＥ２０１参照）において、大当たり信号２を出力するか否かを判定するための状態判別情報であり、ここでは大当たり信号２を出力する旨を示す「１」がフラグ値として設定される（フラグオン）。

【３７８３】

さて、ステップＳＥ１００１において、停止表示が大当たり又は小当たりに対応しないと判定された場合には、ステップＳＥ１００３へ移行する。

【３７８４】

ステップＳＥ１００３では、サポート回数カウンタのカウンタ値が「０」か否かを判定する。サポート回数カウンタとは、「高サポートモード」のサポート継続期間（変動表示何回分か）を計測するための手段であり、後述するように大当たり終了後に、各種大当たりに対応する値がカウンタ値として設定される。

【３７８５】

ここで、サポート回数カウンタのカウンタ値が「０」の場合には、ステップＳＥ１０１１へ移行する。一方、サポート回数カウンタが設定されている場合（カウンタ値が「０」以外の場合）には、高サポートモードの設定中とみなし、ステップＳＥ１００４において、サポート回数カウンタの値を１減算する処理を行う。ステップＳＥ１００４では、上記遊技状態特定カウンタＫｊの値を１減算する処理も併せて行う。その後、ステップＳＥ１００５へ移行する。

【３７８６】

ステップＳＥ１００５では、サポート回数カウンタのカウンタ値が「０」か否かを判定する。つまり、今回の変動表示が、大当たり終了後（高サポートモードの付与後）、所定

回数目の変動表示であったか否かを判定する。
【３７８７】
　ステップＳＥ１００５で否定判定された場合、すなわちサポート回数カウンタのカウンタ値が「０」でないと判定された場合には、そのまま本処理を終了する。
【３７８８】
　一方、ステップＳＥ１００５で肯定判定された場合、すなわちサポート回数カウンタの値が「０」であると判定された場合には、所定の終了条件が成立したとみなし、ステップＳＥ１００６においてサポートモードフラグの値を「低サポートモード」を示す「Ａ０（Ｈ）」に切替える処理を行い、ステップＳＥ１００７へ移行する。
【３７８９】
　ステップＳＥ１００７においては、第２保留カウンタＮｂが０よりも大きいか否かを判別する。つまり、高サポートモードの終了時において、下始動入賞口３３ＹＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留（残り保留）があるか否かを判定する。尚、本実施形態に係る構成の下、下始動入賞口３３ＹＢへの入球は実質的に高サポートモード中にのみ発生し得る。
【３７９０】
　ステップＳＥ１００７にて肯定判定された場合、すなわち第２変動表示の残り保留がある場合には、ステップＳＥ１００８にて、第２保留カウンタＮｂの値（残り保留数）を記憶機能部である残り保留数レジスタＦＲに設定する。尚、本実施形態の残り保留数レジスタＦＲは、ＣＰＵ５０１の内部レジスタの１つとして設けられている。但し、残り保留数レジスタＦＲがＣＰＵ５０１とは別に主制御装置２６１（主基板）に設けられた構成としてもよい。勿論、残り保留数レジスタＦＲに代えて、ＲＡＭ５０３、バッファ等に設定されたカウンタ、複数のアドレスからなるエリア、ポインタ、機械式の計数装置などによって記憶機能部が構成されてもよい。
【３７９１】
　続いて、ステップＳＥ１００９にて延長フラグＦ３の設定処理を実行する。尚、「延長フラグＦ３」とは、次回の外部出力処理（ステップＳＥ２０１参照）において、高サポートモードの終了後も継続して大当たり信号２を出力するか否かを判定するための状態判別情報であり、ここでは大当たり信号２を継続出力する旨を示す「１」がフラグ値として設定される（フラグオン）。つまり、延長フラグＦ３は、延長後の大当たり信号２出力フラグに相当する。
【３７９２】
　但し、本実施形態において、残り保留消化期間中に延長して継続出力される大当たり信号２は、その出力態様が変換されており、ホールコンピュータＨＣがこの信号の変化を識別可能な仕様である場合には、延長前の大当たり信号２や、大当たり信号１とは出力態様が異なっていることを識別可能となっている。延長前の大当たり信号２や、大当たり信号１は、出力開始から出力停止まで一定レベルを維持し連続したハイレベル信号であるが、延長後の大当たり信号２は、所定パターンでオンオフ（ハイレベルとローレベル）が切り替わる信号となっている（図２２６参照）。
【３７９３】
　続くステップＳＥ１０１０にて、大当たり信号２出力フラグＦ２の切替処理を実行し、本処理を終了する。ここでは、大当たり信号２出力フラグＦ２の値に「０」を設定する。
【３７９４】
　一方、ステップＳＥ１００７にて否定判定された場合、すなわち第２変動表示の残り保留がない場合には、そのままステップＳＥ１０１０へ移行する。
【３７９５】
　さて、ステップＳＥ１００３にて肯定判定され、ステップＳＥ１０１１へ移行した場合には、延長フラグＦ３の値に「１」が設定されているか、すなわち第２変動表示の残り保留消化期間中か否かを判定する。
【３７９６】

ここで、否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判定された場合には、ステップＳＥ１０１２へ移行し、残り保留数レジスタＦＲの値を１減算する処理を行う。尚、本実施形態では、第２変動表示が優先して消化される構成となっているため、第２変動表示の残り保留の消化期間中（残り保留数レジスタＦＲの設定期間中）は、毎回、第２変動表示が停止する毎に残り保留数レジスタＦＲの値が１減算されることとなる。

【３７９７】

続くステップＳＥ１０１３では、残り保留数レジスタＦＲが「０」か否かを判定する。つまり第２変動表示の残り保留消化期間が終了したか否かを判定する。ここで残り保留数レジスタＦＲの値が「０」でない場合には、第２変動表示の残り保留消化期間中とみなし、そのまま本処理を終了する。

【３７９８】

一方、残り保留数レジスタＦＲの値が「０」である場合には、ステップＳＥ１０１４において、延長フラグＦ３の切替設定処理を実行し、本処理を終了する。詳しくは、延長フラグＦ３の値に、次回の外部出力処理（ステップＳＥ２０１参照）において、大当たり信号２の延長出力を停止する旨を示す「０」をフラグ値として設定する（フラグオフ）。

【３７９９】

つまり、高サポートモードの終了後に、少なくとも残り保留数レジスタＦＲに記憶されている残り保留に対応する第２変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報（所定のパターン信号）を所定期間継続して出力する機能により、本実施形態における特定情報出力機能部が構成されることとなる。

【３８００】

また、特定情報出力機能部は、所定情報出力機能部による所定の識別情報の出力態様（所定期間連続したハイレベル信号）とは異なる出力態様で特定の識別情報（所定のパターンデータに基づき出力レベルが切り替えられたパターン信号）を継続して出力することとなる。

【３８０１】

次に、上記ステップＳＥ２０６の可変入賞装置制御処理について図２０１のフローチャートを参照して説明する。

【３８０２】

まずステップＳＥ１２０１において各種当たり中フラグ（大当たり中フラグ及び小当たり中フラグ）を参照し、今現在、当たり状態中（大当たり状態中又は小当たり状態中）であるか否かを判定する。ここで否定判定された場合には、本処理をそのまま終了する。

【３８０３】

ステップＳＥ１２０１で肯定判定された場合には、続くステップＳＥ１２０２において、上記第１可変タイマの値を１減算する。

【３８０４】

続くステップＳＥ１２０３では、第１開放中フラグがオンであるか否か、すなわちラウンド期間中であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合には、ステップＳＥ１２０４に進み、第１可変タイマの値が「０」であるか否か、すなわちラウンド期間（「長開放」の場合は「３０秒」、「短開放」の場合は「０．４秒」）の終了タイミングであるか否かを判定する。

【３８０５】

ステップＳＥ１２０４にて否定判定された場合には、ステップＳＥ１２０５に進み、入賞カウンタＶｘの値が規定個数Ｖｏ以上であるか否か、すなわちラウンド期間中に可変入賞装置３２へ入賞した遊技球の球数が最大入賞予定数である規定個数Ｖｏ（「長開放」の場合は「１０個」、「短開放」の場合は「３個」）に達したか否かを判定する。ステップＳＥ１２０５にて否定判定された場合、すなわち可変入賞装置３２を閉状態とするタイミング（ラウンド期間の終了タイミング）が未だ到来していない場合には、そのまま本処理を終了する。

【３８０６】
一方、ステップＳＥ１２０４又はステップＳＥ１２０５にて肯定判定された場合、すなわちラウンド期間の終了タイミングである場合には、ステップＳＥ１２０６に進み、ラウンド数カウンタＲｘの値を１減算する。
【３８０７】
その後、ステップＳＥ１２０７に進み、ラウンド数カウンタＲｘの値が「０」であるか否か、すなわちラウンド（「長開放」や「短開放」）の実行回数が規定回数に達したか否かを判定する。尚、各ラウンド期間の終了タイミングは、遊技者がハンドル１８を操作して発射される遊技球の挙動や遊技領域に配設された釘４９等の状態によって変化する。そのため、各ラウンド期間は、その規定時間（「長開放」の場合は「３０秒」、「短開放」の場合は「０．４秒」）が経過して終了することもあれば、該規定時間が経過する前に大入賞口３２ａに規定個数（「長開放」の場合は「１０個」、「短開放」の場合は「３個」）の遊技球が入賞することを条件に終了することもある。つまり、当たり状態の終了条件の少なくとも１つは、遊技者による球発射操作に基づいて成立し得ると共に、その成立タイミングが変化することとなる。
【３８０８】
また、上記構成に代えて、上記ステップＳＥ１００２の当たり設定処理において、ラウンド数カウンタＲｘの値に初期値「０」を設定すると共に、上記ステップＳＥ１２０６においてラウンド数カウンタＲｘの値を１加算する処理を行い、上記ステップＳＥ１２０７において、ラウンド数カウンタＲｘの値が各種当たりに対応したラウンドの規定回数（例えば「１６Ｒ確変大当たりＡ」の場合には「１６」）に達したか否かを判定する構成としてもよい。
【３８０９】
ステップＳＥ１２０７で肯定判定された場合には、ステップＳＥ１２０８においてエンディング設定処理を行い、本処理を終了する。
【３８１０】
尚、ステップＳＥ１２０８のエンディング設定処理では、第１開放中フラグをオフ、エンディングフラグをオンにすると共に、サブ制御装置２６２に対してエンディングを開始する旨の情報を伝えるエンディングコマンドの設定や、第１可変タイマに対し所定のエンディング期間（大当たり用のエンディング期間、又は、小当たり用のエンディング期間）に対応する値を設定する処理などを行う。
【３８１１】
一方、ステップＳＥ１２０７で否定判定された場合、すなわちラウンドの実行回数が規定回数に達していない場合には、ステップＳＥ１２０９において、インターバル設定処理を行い、本処理を終了する。
【３８１２】
尚、ステップＳＥ１２０９のインターバル設定処理では、第１開放中フラグをオフにすると共に、サブ制御装置２６２に対してインターバルを開始する旨の情報を伝えるインターバルコマンドの設定や、上記開閉パターン制御テーブル（図２２０参照）を参酌して、第１可変タイマに対し所定のインターバル期間（「３秒」又は「１秒」）に対応する値を設定する処理などを行う。
【３８１３】
さて、上記ステップＳＥ１２０３にて否定判定された場合、すなわちラウンド期間中以外の所定期間（オープニング期間、インターバル期間、又は、エンディング期間）である場合には、ステップＳＥ１２１０に進み、第１可変タイマの値が「０」であるか否かを判定する。すなわち、前記所定期間（オープニング期間、インターバル期間、又は、エンディング期間）の終了タイミングであるか否かを判定する。
【３８１４】
ステップＳＥ１２１０にて否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＥ１２１０にて肯定判定された場合には、ステップＳＥ１２１１においてオ

ープニングフラグ（ステップＳＥ１００２参照）がオンされているか否かを判定する。
【３８１５】
ステップＳＥ１２１１で肯定判定された場合、すなわちオープニング期間の終了タイミングである場合には、ステップＳＥ１２１２において、オープニング終了設定処理を行った後、本処理を終了する。
【３８１６】
ステップＳＥ１２１２のオープニング終了設定処理では、オープニングフラグをオフ、第１開放中フラグをオンすると共に、サブ制御装置２６２に対してラウンドを開始する旨の情報を伝えるラウンドコマンドの設定や、上記開閉パターン制御テーブル（図２２０参照）を参酌して、第１可変タイマに対し所定のラウンド期間（「長開放」の場合は「３０秒」、「短開放」の場合は「０．４秒」）に対応する値を設定する処理などを行う。
【３８１７】
一方、ステップＳＥ１２１１で否定判定された場合には、ステップＳＥ１２１３においてエンディングフラグ（ステップＳＥ１２０８参照）がオンされているか否か、すなわち該当たり状態における一連のラウンド開閉動作の終了条件が成立しているか否かを判定する。ステップＳＥ１２１３で肯定判定された場合、すなわちエンディング期間の終了タイミングである場合には、ステップＳＥ１２１４において、エンディング終了設定処理（当たり状態の終了設定）を行い、閉鎖位置に位置する開閉シャッタ３２ｂの可動をそのまま停止させ一連のラウンド開閉動作を終了させた後、本処理を終了する。
【３８１８】
ステップＳＥ１２１４のエンディング終了設定処理では、当たり中フラグ（大当たり中フラグ又は小当たり中フラグ）及びエンディングフラグをオフすると共に、サブ制御装置２６２に対して当たり状態が終了する旨の情報を伝える当たり終了コマンド（大当たり状態が終了する旨の情報を伝える大当たり終了コマンド、又は、小当たり状態が終了する旨の情報を伝える小当たり終了コマンド）を設定する処理などを行う。
【３８１９】
さらに、該エンディング終了設定処理では、抽選モードフラグの切替処理、サポートモードフラグの切替処理、サポート回数カウンタの設定処理、遊技状態通知コマンドの設定処理などが行われる。
【３８２０】
抽選モードフラグの切替処理では、上述した各種大当たりフラグに基づいて、抽選モードフラグの切替設定が行われる。これにより、大当たり終了後に「高確率モード」が設定される場合（各種「確変大当たりフラグ」又は「ＪＵＢ大当たりフラグ」がオン）には、「高確率モード」の発生を示す「５３（Ｈ）」がフラグ値として設定される。一方、「低確率モード」が設定される場合（各種「通常大当たりフラグ」がオン）には、「低確率モード」の発生を示す「５０（Ｈ）」がフラグ値として設定される。
【３８２１】
但し、小当たり中フラグがオンの場合（大当たり中フラグがオフの場合）には、抽選モードフラグの切替処理は行われず、元のモードに係るフラグ値がそのまま設定される。例えば小当たり状態の発生前に「高確率モード」が設定されている場合（抽選モードフラグのフラグ値「５３（Ｈ）」）には、小当たり終了後も、そのまま「高確率モード（抽選モードフラグのフラグ値「５３（Ｈ）」）が設定される。
【３８２２】
サポートモードフラグの切替処理では、上述した各種大当たりフラグに基づいて、サポートモードフラグの切替設定が行なわれる。これにより、大当たり終了後に「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合にはフラグ値として「Ａ１（Ｈ）」が設定され、「３０回・高サポートモードＳ」の場合にはフラグ値として「Ａ２（Ｈ）」が設定され、「次回まで・高サポートモード」である場合にはフラグ値として「Ａ３（Ｈ）」が設定される。

【３８２３】
サポート回数カウンタの設定処理では、上述した各種大当たりフラグに基づいて、サポート回数カウンタの切換設定が行われる。これにより、大当たり終了後に「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合には、サポート回数カウンタの値としてそれぞれ変動表示２０回分に相当する「２０」、変動表示３０回分に相当する「３０」、変動表示４０回分に相当する「４０」又は変動表示５０回分に相当する「５０」が設定される。また、「３０回・高サポートモードＳ」が付与される場合には、サポート回数カウンタの値として変動表示３０回分に相当する「３０」が設定される。「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、サポート回数カウンタの値に、事実上到達し得ない値（例えば、変動表示９９９９９回分に相当する「９９９９９」）が設定される。
【３８２４】
遊技状態通知コマンドとは、サブ制御装置２６２に対し、大当たり終了後に設定される遊技状態を通知するためのコマンドである。該コマンドを設定するにあたり、まず遊技状態チェック処理を行う。該遊技状態チェック処理は上記ステップＳＥ１０９の遊技状態チェック処理（図１９６参照）と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。
【３８２５】
そして、遊技状態通知コマンドには、上記遊技状態チェック処理により把握された新たな遊技状態に係る遊技状態判定値Ｘｊが含まれる。後述するように、これを受信したサブ制御装置２６２は、自身の把握している遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊ）を新たな遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊ）に切換える。尚、遊技状態通知コマンドを省略し、これに代えて、例えば大当たり状態の終了を告げる大当たり終了コマンド等に遊技状態判定値Ｘｊが含まれる構成としてもよい。
【３８２６】
尚、各種「大当たりフラグ」に関しては、上記抽選モードフラグの切替処理など各種処理の終了後、オフされる。また、図２００の変動終了時設定処理において当たり設定（ステップＳＥ１００２）が行われた場合に、抽選モードフラグを一度リセットし（「５０（Ｈ）」を設定する）、大当たり中又は小当たり中は「高確率モード」が中断する構成としてもよい。
【３８２７】
また、ステップＳＥ１２１４のエンディング終了設定処理では、大当たり信号１出力フラグＦ１の切替処理が行われる。具体的には、大当たり信号１出力フラグＦ１の値に、大当たり信号１（ハイレベル信号）の出力を停止する旨を示す「０」が設定される（フラグオフ）。
【３８２８】
また、ステップＳＥ１２１４のエンディング終了設定処理では、大当たり信号２出力フラグＦ２の更新処理が行われる。
【３８２９】
具体的には、サポートモードフラグの値に「Ａ０」が設定される場合、すなわち大当たり終了後の入賞サポートモードが低サポートモードとなる場合には、大当たり信号２出力フラグＦ２の値に、大当たり信号２（ハイレベル信号）の出力を停止する旨を示す「０」が設定される（フラグオフ）。
【３８３０】
一方、サポートモードフラグの値に「Ａ１」、「Ａ２」又は「Ａ３」が設定される場合、すなわち大当たり終了後に高サポートモードが付与される場合には、大当たり信号２出力フラグＦ２の値に、大当たり信号２（ハイレベル信号）を継続して出力する旨を示す「１」が設定される（フラグオン）。
【３８３１】
さて、ステップＳＥ１２１３で否定判定された場合、すなわちインターバル期間の終了タイミングである場合には、ステップＳＥ１２１５においてラウンド開始処理を行った後

、本処理を終了する。
【３８３２】
ステップＳＥ１２１５のラウンド開始処理では、第１開放中フラグをオンすると共に、サブ制御装置２６２に対してラウンドを開始する旨の情報を伝えるラウンドコマンドの設定を行う。
【３８３３】
さらに、該ラウンド開始処理では、上記開閉パターン制御テーブル（図２２０参照）を参酌して、次のラウンドに係る開放時間（「長開放」の場合は「３０秒」、「短開放」の場合は「０．４秒」）に対応する値を第１可変タイマに設定する処理や、次のラウンドに係る規定個数Ｖｏ（「長開放」の場合は「１０個」、「短開放」の場合は「３」）を設定する処理、入賞カウンタＶｘの値を「０」にリセットする処理などが行われる。
【３８３４】
尚、第１開放中フラグのオンオフ状況に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、可変入賞装置３２に対し各種制御信号が出力される。第１開放中フラグがオンの場合には可変入賞装置３２に対し開閉シャッタ３２ｂを開放する旨の制御信号が出力され、大入賞口３２ａが開状態となる。一方、第１開放中フラグがオフの場合には可変入賞装置３２に対し開閉シャッタ３２ｂを閉鎖する旨の制御信号が出力され、大入賞口３２ａが閉状態となる。
【３８３５】
次に、前記ステップＳＥ２０７の第２表示制御処理について図２０２のフローチャートを参照して説明する。
【３８３６】
図２０２において、ステップＳＥ２１０１では、普通図柄表示装置４１にて変動表示中であるか否かを示す第２表示中フラグの設定状況を見て普通図柄表示装置４１による変動表示中であるか否かを判定する。詳しくは、第２表示中フラグがオンである場合には普通図柄表示装置４１において変動表示中であるとみなされ、第２表示中フラグがオフである場合には、普通図柄表示装置４１において変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。
【３８３７】
ステップＳＥ２１０１で否定判定された場合には、ステップＳＥ２１０２に進み、普通保留カウンタＮｃの値が０よりも大きいか否かを判定する。このとき、普通保留カウンタＮｃの値が０である場合には、そのまま本処理を終了する。
【３８３８】
また、変動表示中でなく且つ普通保留カウンタＮｃの値＞０であれば、ステップＳＥ２１０３に進む。ステップＳＥ２１０３では、普通保留カウンタＮｃから１を減算する。ステップＳＥ２１０４では、普通変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、普通変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。
【３８３９】
その後、ステップＳＥ２１０５では、開始設定処理を実行する。この処理では、普通図柄表示装置４１において変動表示を行う条件が成立したことを示す処理を行う。詳しくは、第２表示中フラグをオンにするとともに、第２表示タイマの設定処理が行われる。第２表示タイマとは、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間（残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。
【３８４０】
本実施形態では、「低サポートモード」中において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間が２秒と設定されているため、第２表示タイマには「５００」が設

定される。また、「高サポートモード」中においては、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間が０．４秒と設定されているため、第２表示タイマに「１００」が設定される。

【３８４１】

該開始設定処理における設定に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し変動表示を開始する旨の制御信号が出力された場合には、普通図柄表示装置４１において変動表示が開始される。上述したように普通図柄表示装置４１は、普通図柄として「○」又は「×」を点灯表示するように構成されており、表示されているのが「○」であれば「×」、「×」であれば「○」へ切換え表示する。そして、ステップＳＥ２１０５の終了後、第２表示制御処理を終了する。

【３８４２】

さて、ステップＳＥ２１０１で肯定判定された場合、すなわち普通図柄表示装置４１にて変動表示中である場合には、ステップＳＥ２１０６に進み、第２表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第２表示タイマの値が１減算される。

【３８４３】

続いてステップＳＥ２１０７に進み、第２表示タイマの値が「０」であるか否か、すなわち、変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳＥ２１０７で肯定判定された場合には、ステップＳＥ２１０８において第２表示中フラグをオフし、ステップＳＥ２１０９において普通図柄表示装置４１にて停止表示を行うための普通図柄停止表示設定を行う。そして、この普通図柄停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。すなわち、当選である場合には「○」図柄（当選図柄）を停止表示（例えば数秒間だけ点灯）させ、外れである場合には「×」図柄を停止表示させる。

【３８４４】

なお、上述したように、普通変動保留エリアの実行エリアに格納されている普通図柄乱数カウンタＣＥ４の値に基づいて当選か否かが判定される。

【３８４５】

具体的には、普通図柄乱数カウンタＣＥ４の数値０～９のうち、当選値は「低サポートモード」において「０，１」の２個であり、「高サポートモード」において「０～７」の８個である。

【３８４６】

続いてステップＳＥ２１１０に進み、変動終了時設定処理を行い、本処理を終了する。この処理において、停止表示が当選に対応する場合には、開閉役物３７Ｙの開閉処理を行うための設定処理を行う。具体的には、第２開放中フラグをオンにして、第２可変タイマに開放時間を設定する。

【３８４７】

第２開放中フラグとは、開閉役物３７Ｙが開状態中であるか否かを判定するための状態判別情報である。

【３８４８】

第２可変タイマとは、開閉役物３７Ｙの開放時間（残余時間）を計測する手段であり、開放開始から規定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。尚、本実施形態では、「高サポートモード」と「低サポートモード」とで開閉役物３７Ｙの開放時間が異なり、「高サポートモード」においては、第２可変タイマに対して「１０００」が設定され、「低サポートモード」においては、第２可変タイマに対して「１００」が設定される。

【３８４９】

一方、ステップＳＥ２１０７で否定判定された場合には、ステップＳＥ２１１１において、普通図柄表示装置４１の変動表示を継続して行うための切替表示設定を行い、本処理を終了する。そして、この切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。具体的には、現在の点灯が「○」であれば「×」、「×」であれば「○」へ切換え

表示する。これによって、第２表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に普通図柄表示装置４１の変動表示が実現される。

【３８５０】

次に上記ステップＳＥ２０８の開閉役物制御処理について図２０３のフローチャートを参照して説明する。

【３８５１】

まず、ステップＳＥ２２０１において開閉役物３７Ｙが開状態であるか否かを示す第２開放中フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、第２開放中フラグがオンではない（開閉役物３７Ｙが閉状態である）と判定された場合、そのまま本処理を終了する。

【３８５２】

一方、上記ステップＳＥ２２０１において肯定判定された場合、すなわち第２開放中フラグがオンである場合は開閉役物３７Ｙが開状態であるとみなし、ステップＳＥ２２０２において第２可変タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第２可変タイマの値が１ずつ減算されていく。

【３８５３】

続いてステップＳＥ２２０３に進み、上記減算後の第２可変タイマの値を参酌して、規定された開放時間が経過したか否かを判定する。ここでは、規定された開放時間を経過した時、すなわち第２可変タイマの値が「０」となった時にステップＳＥ２２０３が肯定判定される。ここで否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【３８５４】

一方、ステップＳＥ２２０３で肯定判定された場合にはステップＳＥ２２０４へ移行し、ステップＳＥ２２０４にて終了設定処理を行ってから、本処理を終了する。ステップＳＥ２２０４の終了設定処理では、第２開放中フラグをオフする処理が行われる。

【３８５５】

尚、第２開放中フラグのオンオフ状況に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、開閉役物３７Ｙに対し各種制御信号が出力される。第２開放中フラグがオンの場合には開閉役物３７Ｙに対し可動羽根３７Ｙａを開放する旨の制御信号が出力され、開閉役物３７Ｙが開状態となる。一方、第２開放中フラグがオフの場合には開閉役物３７Ｙに対し可動羽根３７Ｙａを閉鎖する旨の制御信号が出力され、開閉役物３７Ｙが閉状態となる。これにより、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞が不可能となる。

【３８５６】

次に、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される払出制御について説明する。説明の便宜上、まず図２０４を参照して受信割込み処理を説明し、その後、図２０５を参照してメイン処理を説明する。

【３８５７】

図２０４は、払出制御装置３１１により実行される受信割込み処理を示すフローチャートである。受信割込み処理は、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信した場合に割り込んで実行される処理である。主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されたことを払出制御装置３１１が確認すると、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される他の処理を一端待機させ、受信割込み処理が実行される。受信割込み処理が実行されると、まずステップＳＥ３００１において主制御装置２６１から送信されたコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファに記憶し、ステップＳＥ３００２において主制御装置２６１からコマンドが送信されたことを記憶するためにコマンド受信フラグをオンして、本受信割込み処理を終了する。上述したように、コマンドがコマンドバッファに記憶される場合には、記憶ポインタが参照されて所定の記憶領域に記憶されると共に、次に受信したコマンドを次の記憶領域に記憶させるために記憶ポインタが更新される。

【３８５８】

なお、本実施形態では、主制御装置２６１から送信されるコマンドの受信処理は、そのコマンドが受信されたときに実行される割込処理で行われるものとしたが、例えば、図２

０６に示したタイマ割込処理において、コマンド判定処理（ステップＳＥ３２０１）が行われる前に、コマンドが受信されたか否かを確認し、コマンドが受信されている場合にはそのコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファへ記憶してコマンド受信フラグをオンするとともに、コマンドが受信されていない場合にはコマンド判定処理へ移行するものとしてもよい。かかる場合には、所定間隔毎に入出力ポートのコマンド入力に対応するポートを確認することで、コマンドが受信されたか否かを確認する。

【３８５９】

次に、払出制御装置３１１のメイン処理について図２０５を参照して説明する。図２０５は、払出制御装置３１１のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【３８６０】

先ず始めに、ステップＳＥ３１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。そして、ステップＳＥ３１０３でＲＡＭアクセスを許可すると共に、ステップＳＥ３１０４で外部割込みベクタの設定を行う。

【３８６１】

その後、ステップＳＥ３１０６では、ＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。そして、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＥ３１０７でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＥ３１０８で、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判定する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５１３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【３８６２】

ステップＳＥ３１０６で電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップＳＥ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合には、ステップＳＥ３１１５以降のＲＡＭ５１３の初期化処理へ移行する。

【３８６３】

ステップＳＥ３１１５ではＲＡＭ５１３の全領域を０にクリアし、ステップＳＥ３１１６ではＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＥ３１１７ではＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＥ３１１４へ移行して割込みを許可する。

【３８６４】

一方、ステップＳＥ３１０６で電源断の発生情報が設定されていること、及びステップＳＥ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＥ３１０９で電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＥ３１１０で電源断の発生情報をクリアし、ステップＳＥ３１１１で賞球の払出を許可する払出許可フラグをクリアする。また、ステップＳＥ３１１２では、ＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＥ３１１３では、使用レジスタをＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａから復帰させる。さらに、ステップＳＥ３１１４では、割込みを許可する。

【３８６５】

ステップＳＥ３１１４で割込みが許可された後は、ステップＳＥ３１２２の処理において、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。ここで、電源断の発生情報が設定されていれば、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＥ３１２３以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＥ３１２３において各割込み処理の発生を禁止し、次のステップＳＥ３１２４において後述するコマンド判定処理を実行する。その後、ステップＳＥ３１２５でＣＰＵ５１１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＥ３１２６でスタックポインタの値をバックアップエリア５１３ａに記憶し、ステップＳＥ３１２

７でＲＡＭ判定値を算出してバックアップエリア５１３ａに保存し、ステップＳＥ３１２８でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５１３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【３８６６】

なお、ステップＳＥ３１２２の処理は、電源投入時に行われる処理の終了後に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５１３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、払出制御装置３１１の処理の負担を軽減することができる。

【３８６７】

次に、図２０６のフローチャートを参照して、払出制御装置３１１のタイマ割込み処理を説明する。このタイマ割込み処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【３８６８】

タイマ割込み処理では、まず、主制御装置２６１からのコマンドを取得し、そのコマンドの判定処理を行う（ステップＳＥ３２０１）。このコマンド判定処理について図２０７を参照して以下に説明する。

【３８６９】

図２０７は、払出制御装置３１１により行われるコマンド判定処理を示すフローチャートである。コマンド判定処理（ステップＳＥ３１２４，ＳＥ３２０１）では、まず、ステップＳＥ３３０１においてコマンド受信フラグがオンされているか否かを判定する。コマンド受信フラグは、上述した受信割込み処理（図２０４参照）において主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信したときにオンされる。

【３８７０】

ステップＳＥ３３０１においてコマンド受信フラグがオフと判定されれば、新たなコマンドを主制御装置２６１から受信していないので、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＥ３３０１でコマンド受信フラグがオンと判定されれば、ステップＳＥ３３０２において、その受信したコマンドをＲＡＭ５１３から読み出し、ステップＳＥ３３０３においてコマンド受信フラグをオフする。ステップＳＥ３３０３においてコマンド受信フラグをオフすることにより、新たにコマンドが受信されるまで、ステップＳＥ３３０２～ステップＳＥ３３１１の処理をスキップできるので、払出制御装置３１１の制御を軽減することもできる。

【３８７１】

ステップＳＥ３３０４～ステップＳＥ３３０６の処理でＲＡＭ５１３から読み出されたコマンドの種類が判別される。ステップＳＥ３３０４では主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＥ３３０５では払出復帰コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＥ３３０６では賞球コマンドであるか否かが判定される。

【３８７２】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであれば、ステップＳＥ３３０７で既に払出許可フラグがオンされているか否かが判定され、払出許可フラグがオフされていれば、電源投入時に主制御装置２６１からＲＡＭ５１３の初期化が指示されていることになるので、ステップＳＥ３３０８でＲＡＭ５１３のスタックエリア以外となる作業領域（エリア）を０にクリアし、ステップＳＥ３３０９でＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＥ３３１１で払出許可フラグをオンして、賞球の払出許可が設定される。

【３８７３】

上述したように、主制御装置２６１は、払出初期化コマンドを送信した後に、ＲＡＭ５

０３の初期化処理を行っており、払出制御装置３１１は、払出初期化コマンドを受信した後に、ＲＡＭ５１３の初期化処理を行っているので、ＲＡＭ５０３が初期化されるタイミングと、ＲＡＭ５１３が初期化されるタイミングとが略同時期となる。よって、初期化のタイミングがずれることにより、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信したとしても、ＲＡＭ５１３が初期化されてしまい、受信したコマンドに対応する制御が行えない等の弊害の発生を防止することができる。また、ＲＡＭ５１３が初期化された後に、払出許可フラグをオンするので、賞球の払出許可を確実に設定することができる。

【３８７４】

一方、ステップＳＥ３３０７で既に払出許可フラグがオンされていれば、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリアと、ＲＡＭ５１３の初期化処理とを行わずに、本コマンド判定処理を終了する。すなわちステップＳＥ３３０７の処理は、払出許可フラグが設定された状態でＲＡＭ５１３が初期化されることを禁止している。なお、払出初期化コマンドは、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ３２３がオンされている場合のみ送信されるコマンドであるので、払出許可フラグがオンされた状態で受信することはなく、かかる場合には、ノイズなどの影響によって払出制御装置３１１が払出初期化コマンドとして認識してしまったことが考えられる。よって、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリア（ステップＳＥ３３０８）と、ＲＡＭ５１３の初期値設定（ステップＳＥ３３０９）を実行すると、賞球が残っている場合に払出されないなどの弊害が生じて遊技者に損失を与えてしまうが、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３が初期化されることを防止しているので、遊技者に損失を与えることを防止できる。

【３８７５】

また、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出復帰コマンドであれば（ステップＳＥ３３０４：ＮＯ、ステップＳＥ３３０５：ＹＥＳ）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰するので、賞球の払出を許可するためにステップＳＥ３３１１で払出許可フラグをオンする。すなわち、電源断の発生情報があり、主制御装置２６１と払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰した場合には、賞球の払出が許可される。ステップＳＥ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【３８７６】

さらに、主制御装置２６１から送信されたコマンドが賞球コマンドであれば（ステップＳＥ３３０５：ＮＯ、ステップＳＥ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳＥ３３１０において、受信した賞球個数を総賞球個数に加算して記憶し、賞球の払出を許可するためにステップＳＥ３３１１で払出許可フラグをオンする。この際、払出制御装置３１１は、コマンドバッファ（リングバッファ）に記憶された賞球コマンドを順次読み出し、該コマンドに対応する賞球個数を、所定のバッファ領域に記憶される総賞球個数に加算して記憶する。主制御装置２６１から送信される賞球コマンドに基づいて賞球個数に対応した賞球の払出しが行われるので、賞球コマンドは、賞球コマンドは賞球の払出しを指示する払出指示コマンドである。また、賞球コマンドが受信された場合には、即座に払出許可が設定されるので、入賞に対して早期に賞球の払出しを行うことができる。ステップＳＥ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【３８７７】

なお、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドでもなく（ステップＳＥ３３０４：ＮＯ）、払出復帰コマンドでもなく（ステップＳＥ３３０５：ＮＯ）、賞球コマンドでもなければ（ステップＳＥ３３０６：ＮＯ）、払出許可フラグをオンすることなく、コマンド判定処理を終了する。

【３８７８】

ここで、図２０６のフローチャートに戻って説明する。コマンド判定処理が終わると、ステップＳＥ３２０２において、コマンド判定処理で払出許可フラグがオンされたか否かが判定される。ここで、払出許可フラグがオンされていなければ、そのまま本処理を終了する。つまり、主制御装置２６１からコマンドが送信される前に賞球の払出しが行われることを防止することができる。

【３８７９】

一方、ステップＳＥ３２０２で肯定判定されれば、ステップＳＥ３２０３で発射制御装置３１２に対して発射許可の設定を行い、ステップＳＥ３２０４で状態復帰スイッチ３２１をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。この処理により、例えば払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。

【３８８０】

その後、ステップＳＥ３２０５では、下皿１５の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿１５の満タン状態を判定し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、ステップＳＥ３２０６では、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態（球切れ状態）又はタンク球無し解除状態（球有り状態）の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検出信号によりタンク球無し状態を判定し、タンク球無しになった特、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった特、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

【３８８１】

その後、ステップＳＥ３２０７では、例えばエラー状態のように報知すべき状態の有無を判定し、報知すべき状態が有る場合には報知する。

【３８８２】

続いて賞球及び貸球の払出制御処理を実行する。詳しくは、ステップＳＥ３２０８で払出個数設定処理を行い、ステップＳＥ３２０９においてモータ制御状態取得処理を行い、ステップＳＥ３２１０においてモータ駆動処理を行う。

【３８８３】

ステップＳＥ３２１１では、状態復帰スイッチ３２１をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータ３５８ａを駆動させ球抜き処理を実行する。続くステップＳＥ３２１２では、球詰まり状態であることを条件に図示しないバイブレータの制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、本タイマ割込み処理の先頭に戻る。

【３８８４】

次に、サブ制御装置２６２の通常処理について図２０８を参照しつつ説明する。尚、この通常処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理である。

【３８８５】

この通常処理では、先ずステップＳＥ３９０１において、入出力ポート５５４のコマンド入力に対応するポートを確認し、主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されているか否かを判定する。

【３８８６】

コマンドが受信されている場合には、ステップＳＥ３９０２においてそのコマンドをＲＡＭ５５３のコマンドバッファへ記憶する。ＲＡＭ５５３のコマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。

【３８８７】

尚、リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合

には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出しとが行われる。

【３８８８】

続くステップＳＥ３９０３では、コマンド判定処理を行う。ここで、コマンド判定処理について図２１１を参照して説明する。

【３８８９】

まずステップＳＥ４１０１において、その受信したコマンドをＲＡＭ５５３のコマンドバッファから読み出す。続くステップＳＥ４１０２では該コマンドが初期化コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＥ４１０３では復帰コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＥ４１０４では保留制御コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＥ４１１０では遊技状態通知コマンドであるか否かが判定され、ステップＳＥ４１１１では変動パターンコマンドであるか否かが判定され、ステップＳＥ４１１２では図柄コマンドであるか否かが判定される。

【３８９０】

尚、当たり演出に関連するコマンド（オープニングコマンド、ラウンドコマンド、インターバルコマンド、エンディングコマンド、大当たり終了コマンド、小当たり終了コマンドなど）に関しては、ステップＳＥ３９０３のコマンド判定処理において、コマンド判定は行われるものの、これに対応する処理は実行されず、後述するステップＳＥ３９０７の表示設定処理（当たり中表示処理）において、これらのコマンドに対応する処理が行われる。

【３８９１】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが初期化コマンドであれば、電源投入時に主制御装置２６１からＲＡＭ５５３の初期化が指示されていることになるので、ステップＳＥ４１０５でＲＡＭ５５３をクリアし、ステップＳＥ４１０６でＲＡＭ５５３の初期値を設定する。これにより、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアには、初期設定である「通常状態」に対応する遊技状態判定値Ｘｊの値「０」が記憶される。その後、本処理を終了する。

【３８９２】

また、主制御装置２６１から送信されたコマンドが復帰コマンドであれば（ステップＳＥ４１０２：ＮＯ、ステップＳＥ４１０３：ＹＥＳ）、主制御装置２６１が電源遮断前の状態に復帰するので、バックアップ機能を持たないサブ制御装置２６２は、ステップＳＥ４１０７にて、該復帰コマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値（「０」～「７」のいずれか）を読み出し、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに記憶する。その後、本処理を終了する。

【３８９３】

さらに、主制御装置２６１から送信されたコマンドが保留制御コマンドであれば（ステップＳＥ４１０３：ＮＯ、ステップＳＥ４１０４：ＹＥＳ）、ステップＳＥ４１０８において、該保留制御コマンドに含まれる各種情報（大当たり判別情報や大当たり種別情報、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢどちらの入賞を契機とする変動表示であるかを示す情報、保留数情報など）をサブ変動保留エリアに格納する格納処理を行い、本処理を終了する。

【３８９４】

サブ変動保留エリアは、主制御装置２６１の特別変動保留エリアに対応して設けられている。つまり、サブ変動保留エリアは、上始動入賞口３３ＹＡに対応する記憶機能部としての第１サブ変動保留エリア及び下始動入賞口３３ＹＢに対応する記憶機能部としての第２サブ変動保留エリアと、１つのサブ実行エリアとを備え、該２つのサブ変動保留エリアは、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備えている。

【３８９５】

各保留エリアには、保留制御コマンドの受信履歴（受信順序）や、該保留制御コマンド

に含まれる遊技球の入賞履歴（始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢどちらへの入賞に基づくものなのか等）に従って、演出表示装置４２にて実行される変動表示に関連する情報（大当たり判別情報や大当たり種別情報など）が時系列的に格納される。これにより、サブ制御装置２６２は変動表示の保留数やその内容を把握することができる。

【３８９６】

さらに、サブ制御装置２６２は、保留制御コマンドに含まれる各種情報をサブ変動保留エリアに格納する格納処理に合わせて、これら各種情報や保留数に基づき、随時、通常時の演出表示装置４２の液晶表示部４２ａにおける表示態様（演出ステージ）を変更するか否かのステージ変更抽選や、所定の予告演出（連続予告を含む）を実行するか否かの予告実行抽選、所定のゾーン突入演出を実行するか否かのゾーン突入抽選などを行っており、これら各種抽選により所定の結果が得られた場合には、それを実行するための情報をサブ変動保留エリアに格納する。これに基づき、適宜、サブ制御装置２６２は、ステージ変更や各種演出等を実行可能となる。

【３８９７】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが遊技状態通知コマンドであれば（ステップＳＥ４１０４：ＮＯ、ステップＳＥ４１１０：ＹＥＳ）、ステップＳＥ４１０７にて、該遊技状態通知コマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値（「０」～「７」のいずれか）を読み出し、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに記憶する。その後、本処理を終了する。

【３８９８】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップＳＥ４１１０：ＮＯ、ステップＳＥ４１１１：ＹＥＳ）、演出表示装置４２にて変動表示を開始するタイミングであるので、ステップＳＥ４１１３にて開始設定処理を行い、ステップＳＥ４１１４へ移行する。

【３８９９】

ステップＳＥ４１１３の開始設定処理では、演出表示装置４２にて行う変動表示に係る各種設定を行う。

【３９００】

この開始設定処理では、まず主制御装置２６１の特別変動保留エリアの場合と同様、サブ変動保留エリアに格納されたデータをサブ実行エリア側へ順にシフトさせる処理を実行する。続いて、上記受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間を変動表示タイマに設定する。変動表示タイマは、演出表示装置４２における変動時間（変動表示の残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。

【３９０１】

また、開始設定処理では、演出表示装置４２にて変動表示中であるか否かを判定する際に参酌される変動表示中フラグがオンされる。

【３９０２】

本実施形態では、変動パターンコマンドに記憶された変動パターン情報に基づき、サブ制御装置２６２の抽出機能により装飾図柄の変動表示に係るパターン情報としての演出パターンの１つを複数の演出パターンの中から選出し、当たり種別情報（「外れ」を含む）に基づき、変動時間経過後に停止表示する停止図柄（停止図柄の組合わせ）を決定する。ここで決定された演出パターンや停止図柄に関する情報は、サブ変動保留エリアのサブ実行エリアに追記される。

【３９０３】

尚、変動時間情報と演出パターンとの対応関係や、大当たり種別情報と停止図柄との対応関係は、サブ制御装置２６２のパターン記憶部としてのＲＯＭ５５２にテーブルで記憶されている。また、変動時間情報と演出パターンとの対応関係は変動表示の保留数によっても異なる。例えば上始動入賞口３３ＹＡに係る第１変動表示の保留数又は下始動入賞口３３ＹＢに係る第２変動表示の保留数が１つ若しくは２つの場合と、３つ若しくは４つの

場合で変動時間が異なるように構成されている。そして、ここでは前記保留数に対応した所定の演出パターンを抽出する。これにより、表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２により抽出された所定の演出パターンに基づいた所定の出力パターンの映像信号を演出表示装置４２に対し出力する。

【３９０４】

尚、サブ制御装置２６２においても、主制御装置２６１と同様、「確変大当たり」に対応する変動パターン、「通常大当たり」に対応する変動パターン、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターン、「前後外れリーチ」に対応する変動パターン、「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターン、並びに、「完全外れ」に対応する変動パターンに関して、それぞれ遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」対応する複数のテーブル群が所定の基準アドレスから連番で格納されている。

【３９０５】

つまり、サブ制御装置２６２は、演出表示装置４２における表示態様の決定に際し、変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊを基に、複数のテーブル群の中から所定の遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」）に対応するテーブルを選出することとなる。この際、基準アドレスに対し、遊技状態判定値Ｘｊの値を加算することで、選出すべきテーブルの格納されたアドレスを特定することに関しては、上記変動パターンテーブルを選出する際と同様である。

【３９０６】

主制御装置２６１から送信されたコマンドが図柄コマンドであれば（ステップＳＥ４１１１：ＮＯ、ステップＳＥ４１１２：ＹＥＳ）、ステップＳＥ４１１６において図柄設定処理を行い、本処理を終了する。

【３９０７】

ステップＳＥ４１１６の図柄設定処理では、サブ変動保留エリアの保留エリアに記憶された当たり種別情報に基づいて、後述するＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファ（図２０９参照）に格納された図柄を、演出表示装置４２に停止表示させる停止図柄として、上記サブ実行エリアに設定する。

【３９０８】

より詳しくは、図柄コマンドに「ＢＺ１」が設定されている場合、１，３，５，７，９のゾロ目のいずれかの図柄の組合わせを停止図柄として決定する。一方、図柄コマンドに「ＢＺ２」が設定されている場合、２，４，６，８のゾロ目のいずれかの図柄の組合わせを停止図柄として決定する。また、図柄コマンドに「ＢＺ３」が設定されている場合、前後外れリーチ図柄バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。図柄コマンドに「ＢＺ４」が設定されている場合、前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。図柄コマンドに「ＢＺ５」が設定されている場合、完全外れ図柄バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。図柄コマンドに「ＢＺ６」が設定されている場合、演出表示装置４２の上・中・下図柄表示領域に対応して「３」・「４」・「１」の図柄の組合わせを停止図柄として決定する。

【３９０９】

さて、ステップＳＥ４１１４では、変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値と、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値とが一致するか否かを判定する。ここで、両者の値が一致していれば、そのまま処理を終了する。

【３９１０】

一方、両者の値が異なっていれば、ステップＳＥ４１１５にて状態エラーフラグをオンすると共に、ステップＳＥ４１１７にて、新たに受信した変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値を適正値とみなし、該遊技状態判定値Ｘｊの値を遊技状態情報格納エリアに記憶する。その後、本処理を終了する。状態エラーフラグがオンされることにより、両者の値が異なっている場合には、その旨がエラー表示ランプ１０４などにより

報知されることとなる。勿論、報知手段は、エラー表示ランプ１０４に限られるものではなく、演出表示装置４２やスピーカＳＰ等によりエラー報知を行う構成としてもよい。

【３９１１】

尚、近年の遊技機は主制御装置等がバックアップ機能を備えていることから、停電等により電源が遮断された場合においても、その時の遊技モード（遊技状態）等をはじめとする各種データが記憶保持できるため、仮に高確率モード中に電源が遮断されてしまったとしても、電源復旧時には、遊技者は高確率モードのまま遊技を再開することができる。

【３９１２】

しかしながら、上記バックアップ機能を利用すると、遊技ホールにおいて、営業開始時から遊技機を高確率モードに設定しておく行為、俗に言う「モーニング」が可能となる。このような行為は、遊技ホールとって営業開始時の集客力を高めるために行われるのであるが、遊技者の射幸心を悪戯に仰ぐおそれがある。上記行為の設定方法としては種々の方法が考えられるが、一例としては、前日の営業終了時点で遊技モードが高確率モードであった遊技機を初期化リセットしない方法が挙げられる。また、本実施形態のように、パチンコ機の電源投入時等において、サブ制御装置に対し主制御装置から遊技モードに関する情報（遊技状態判定値Ｘｊ）が復帰コマンド等により送信される構成においては、電源投入時等において、主制御装置とサブ制御装置とを繋ぐケーブルコネクタを取外しておけば、サブ制御装置は、主制御装置により設定される実際の遊技モードを把握できず、初期設定の遊技モードすなわち「通常モード」に係る制御を行うこととなる。

【３９１３】

一般的な遊技機では、液晶表示装置等の表示演出手段において演出を行うにあたり、その表示態様（例えば背景色など）を通常モード中と高確率モード中とで異ならせることにより、遊技者等が現状の遊技モードを把握することを容易にしている。

【３９１４】

また、一般的に、液晶表示装置等を制御するサブ制御装置はバックアップ機能を備えていないため、電源が切れると、初期設定の遊技モード（「通常モード」）に係る制御を行うこととなる。

【３９１５】

従って、これを利用すれば、主制御装置により設定される実際の遊技モードが高確率モードにも拘らず、液晶表示装置の表示態様等を通常モード中のものとすることが可能となる。そうなると、現在の遊技モードを、液晶表示装置等を一目見ただけでは容易に判断できなくなるため、所定の調査等による本行為の確認も実質的に困難となる。

【３９１６】

特に、本実施形態の「潜伏確変状態」のように、「通常モード」と表面上、区別し難い高確率モードが設定される遊技機では、該高確率モードが上記行為により遊技ホールの営業開始時から設定されてしまうと、液晶表示装置の表示態様等からは実際の遊技モードが判別不能となってしまう。

【３９１７】

これに対し、本実施形態では、上述したように、変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値と、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値とが異なっていれば、その旨をエラー報知すると共に、新たに受信した変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値を遊技状態情報格納エリアに記憶する。つまり、サブ制御装置２６２は、その時点の適切な遊技モードを把握することができることができる。これにより、仮に上記「モーニング」等の行為が行われ、主制御装置２６１により設定される実際の遊技モードが高確率モードにも拘らず、サブ制御装置２６２における演出態様が通常モード中の態様となっていたとしても、変動パターンコマンドを受信した場合には、遊技モードが違っていることが報知され、該変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊに対応する演出態様となる。結果として、遊技ホールによる上記「モーニング」等の行為を抑制することができる。

【３９１８】

図２０８の説明に戻り、ステップＳＥ３９０３の後又はステップＳＥ３９０１で否定判定された場合には、ステップＳＥ３９０４へと移行し、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本例では１ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、既に所定時間が経過していればステップＳＥ３９０５へ移行し、一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、ステップＳＥ３９１２へと移行する。

【３９１９】

ステップＳＥ３９０５では、各種カウンタの更新処理を実行する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄の表示に際し各種カウンタ情報を用いる。具体的には、図２０９に示すように、大当たり時装飾図柄カウンタＣＥ５と、上図柄表示領域、中図柄表示領域、及び下図柄表示領域の各外れ図柄の設定に使用する上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲとを用いることとしている。

【３９２０】

外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、ＣＰＵ５５１内のＲレジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。これらカウンタの値は適宜、ＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファに格納される。

【３９２１】

大当たり時装飾図柄カウンタＣＥ５は、大当たり（「確変大当たり」又は「通常大当たり」）の際、演出表示装置４２に停止表示される図柄（大当たり図柄）を決定するためのものである。本実施形態では、大当たり図柄として、５通りの奇数図柄と、４通りの偶数図柄が設定されている。従って、大当たり時装飾図柄カウンタＣＥ５としては、５個（０～４）のカウンタ値が用意されている。すなわち、大当たり時装飾図柄カウンタＣＥ５は、０～４の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり４）に達した後０に戻る構成となっている。そして、主制御装置２６１から送信された図柄コマンドが奇数大当たり図柄の組合わせを示す「ＢＺ１」である場合、図示しないテーブル（カウンタ値と装飾図柄とを対応付けるテーブル）に基づいて、例えば、カウンタ値が０であれば「１」（のゾロ目）、１であれば「３」（のゾロ目）、２であれば「５」（のゾロ目）、３であれば「７」（のゾロ目）、４であれば「９」（のゾロ目）という具合に、奇数大当たり図柄の組合わせを決定する。

【３９２２】

また、図柄コマンドが偶数大当たり図柄の組合わせを示す「ＢＺ２」である場合、図示しないテーブル（カウンタ値と装飾図柄とを対応付けるテーブル）に基づいて、例えば、カウンタ値が０であれば「２」（のゾロ目）、１であれば「２」（のゾロ目）、２であれば「４」（のゾロ目）、３であれば「６」（のゾロ目）、４であれば「８」（のゾロ目）という具合に偶数大当たり図柄の組合わせを決定する。

【３９２３】

大当たり時装飾図柄カウンタＣＥ５は、ステップＳＥ３９０５のカウンタ更新処理にて定期的に更新され、上述したようにサブ制御装置２６２が図柄コマンドを受信するタイミングでＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファから読み出す。なお、本実施形態では大当たり時装飾図柄カウンタＣＥ５はＲＡＭ５５３の大当たり時装飾図柄カウンタバッファに格納されるものとしたが、バッファに格納せず、図柄コマンドを受信したタイミングなどでカウンタ値を参照するようにしてもよい。

【３９２４】

上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、大当たり抽選が「外れ」となった場合に上・中・下の図柄表示領域の各停止図柄（外れ図柄の組合わせ）を決定するものであり、各列では９個の装飾図柄の何れかが表示されることから、各々に９個（１～９）のカウンタ値が用意されている。上・外れ図柄カウンタＣＬにより上図柄表示領域の停止図柄が決定され、中・外れ図柄カウンタＣＭにより中図柄表示領域の停止図柄が決定され、下・外れ図柄カウンタＣＲにより下図柄表示領域の停止図柄が決定される。

【３９２５】

本実施形態では、ＣＰＵ５５１に内蔵のＲレジスタの数値を用いることにより各カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの値をランダムに更新する構成としている。すなわち、各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新時には、前回値にＲレジスタの下位３ビットの値が加算され、その加算結果が上限値を超えた場合に１０減算されて今回値が決定される。各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは更新時期が重ならないようにして更新され、それら外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。

【３９２６】

ここで、各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理を詳しく説明する。図２１０に示すように、ステップＳＥ４００１では、上・外れ図柄カウンタＣＬの更新時期か否かを判定し、ステップＳＥ４００２では、中・外れ図柄カウンタＣＭの更新時期か否かを判定する。なお、上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新されるように構成する。したがって、前回の更新処理において下・外れ図柄カウンタＣＲが更新されている場合、ステップＳＥ４００１で肯定判断されることになる。また、前回の更新処理において上・外れ図柄カウンタＣＬが更新されている場合、ステップＳＥ４００２で肯定判断されることになる。そして、上・外れ図柄カウンタＣＬの更新時期（ステップＳＥ４００１がＹＥＳ）であればステップＳＥ４００３に進み、上・外れ図柄カウンタＣＬを更新する。また、中・外れ図柄カウンタＣＭの更新時期（ステップＳＥ４００２がＹＥＳ）であればステップＳＥ４００４に進み、中・外れ図柄カウンタＣＭを更新する。さらに、下・外れ図柄カウンタＣＲの更新時期（ステップＳＥ４００１、ＳＥ４００２が共にＮＯ）であればステップＳＥ４００５に進み、下・外れ図柄カウンタＣＲを更新する。ステップＳＥ４００３～ＳＥ４００５の外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新では、前回のカウンタ値にＲレジスタの下位３ビットの値を加算すると共にその加算結果が上限値を超えた場合に１０を減算して、その演算結果を、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの今回値とする。

【３９２７】

上記ＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理によれば、上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新され、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、更新処理を３回実行する毎に外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの１セット分が更新されるようになっている。

【３９２８】

その後、ステップＳＥ４００６では、上記更新した外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせがリーチ図柄の組合わせ（上図柄表示領域の図柄と下図柄表示領域の図柄とが同じで、上下の図柄表示領域の図柄と中図柄表示領域の図柄とが異なっている）になっているか否かを判定し、リーチ図柄の組合わせである場合（ステップＳＥ４００６がＹＥＳ）、さらにステップＳＥ４００７では、それが前後外れリーチであるか否かを判定する。外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れリーチ（前後外れ図柄）の組合わせである場合（ステップＳＥ４００７がＹＥＳ）、ステップＳＥ４００８に進み、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファに格納する。外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れ以外リーチ（前後外れ以外図柄）の組合わせである場合（ステップＳＥ４００７がＮＯ）には、ステップＳＥ４００９に進み、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納する。

【３９２９】

また、リーチ図柄以外の組合わせである場合（ステップＳＥ４００６がＮＯ）、ステップＳＥ４０１０に進み、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが外れ図柄の組合わせになっているか否かを判定し、外れ図柄（完全外れ図柄）の組合わせになっていれば（ステップＳＥ４０１０がＹＥＳ）、ステップＳＥ４０１１に進み、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納する。なお、ステップＳＥ４００６、ステップＳＥ４０１０が共にＮＯの場合は、上・中・下

で図柄が揃っている、すなわち大当たり図柄の組合わせに相当するが、かかる場合、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲをバッファに格納することなくそのまま本処理を終了する。
【３９３０】
尚、本実施形態において、「ＪＵＢ大当たり」の場合に停止表示されるチャンス図柄は、装飾図柄の組合わせが１パターン（「３」・「４」・「１」）であるため、装飾図柄の表示に際しカウンタ情報を用いる必要はない。
【３９３１】
図２０８の説明に戻り、ステップＳＥ３９０７では演出表示装置４２にて各種表示を行うための表示設定処理を行う。該表示設定処理では、主として演出表示装置４２にて、装飾図柄の変動表示等を行うための変動表示設定処理や、保留表示を行うための保留表示設定処理、当たり状態中の演出表示等を行うための当たり中表示処理、各種遊技状態に対応した表示態様の変更処理などが行われる。
【３９３２】
まず変動表示設定処理について図２１２を参照して説明する。図２１２に示すように、ステップＳＥ４３０１では、上記変動表示中フラグの設定状況を見て、演出表示装置４２にて変動表示中であるか否かを判定する。詳しくは、変動表示中フラグが設定されている場合（オン状態の場合）には変動表示中とみなされ、変動表示中フラグが解除されている場合（オフ状態の場合）には、変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。尚、変動表示中フラグは、上述したとおり演出表示装置４２の変動表示を開始する際（ステップＳＥ４１１３の開始設定処理）にオンにされ、演出表示装置４２の変動表示が停止表示される際（ステップＳＥ４３０５参照）にオフにされる。
【３９３３】
ここで肯定判定された場合、すなわち変動開始時又は変動中である場合には、ステップＳＥ４３０２に進み、否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。
【３９３４】
ステップＳＥ４３０２では、変動表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に表示タイマの値が４ｍｓｅｃずつ減算されていく。例えば変動時間が１０秒（１０００ｍｓｅｃ）の場合には、変動表示タイマに対して「２５００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。
【３９３５】
続いてステップＳＥ４３０３に進み、上記減算後の変動表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判定する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち変動表示タイマの値が「０」となった時にステップＳＥ４３０３が肯定判定される。
【３９３６】
ステップＳＥ４３０３で否定判定された場合には、ステップＳＥ４３０４において、演出表示装置４２の変動表示を実行するための変動実行処理を行い、本処理を終了する。
【３９３７】
この変動実行処理では、例えばＲＡＭ５５３のサブ変動保留エリアの実行エリアに格納された各種情報に基づき、表示制御装置４５へ出力するコマンドを生成する等の各種の演算処理及びコマンドの出力設定を行う。
【３９３８】
これによって、表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指令に応じて描画処理を行い、演出表示装置４２での図柄の変動表示を開始する。そして、主制御装置２６１から変動パターンコマンドが一旦受信されると、該変動パターンコマンドに対応する変動表示の変動時間が経過するまで（ステップＳＥ４１１３の開始設定処理で設定された変動表示タイマの値が「０」になるまで）の間、サブ制御装置２６２と表示制御装置４５との協働のもとに図柄の変動表示が継続される。
【３９３９】
一方、ステップＳＥ４３０３で肯定判定された場合、すなわち変動表示タイマの値が「０」であると判定された場合には、ステップＳＥ４３０５において演出表示装置４２にて

停止表示を行うための停止表示設定を行い、本処理を終了する。該停止表示設定では、変動表示中フラグを解除（オフ）すると共に、表示制御装置４５に対し演出表示装置４２における変動表示の停止を指示する停止コマンドの設定等が行われる。

【３９４０】

尚、ステップＳＥ４３０４の変動実行処理（リーチ状態中は除く）、及び、ステップＳＥ４３０５の停止表示設定では、演出表示装置４２における表示態様を遊技状態の種別に応じた態様（演出モード）で行うための演出モード切換設定処理も合わせて行なわれる。

【３９４１】

本実施形態における演出モードは、遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値）等に応じて、主として、「高サポートモード」が付与されていない「通常モード」、「高サポートモード」が付与された状態であって、かつ、そのサポート継続期間が不明な「チャンスモード」、「次回まで・高サポートモード」が付与された状態であって、かつ、それを遊技者に対し明示的に報知する「ゴールドモード」の間で切替設定される。

【３９４２】

本実施形態では、各演出モードに応じて演出表示装置４２の液晶表示部４２ａの背景ＨＧの切替設定が行われる。ここで、背景ＨＧは、いかなる構成であってもよく、例えばキャラクタＲＯＭ５２５に記憶された１つの背景画像データ（静止画像データ）のみにより構成されたものであってもよいし、一連の動画データであってもよいし、静的な背景画像データに静的又は動的な画像データ（スプライトデータ）を組み合わせて構成されたものであってもよい。

【３９４３】

より詳しくは、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の場合、すなわち「低確率モード」と「低サポートモード」とが付与されている状態では、演出表示装置４２における演出モードが「通常モード」に設定され、液晶表示部４２ａには、「通常モード」に対応する所定の背景ＨＧが設定される。

【３９４４】

但し、演出モードが「通常モード」である場合には、上述したように適宜、演出ステージの変更や予告演出、ゾーン突入演出などが実行され得るため、これらが実行された場合においても液晶表示部４２ａの背景ＨＧの切替設定が行われることとなる。

【３９４５】

例えば初期状態で設定される「通常モード」の「ノーマルステージ」では、図２２８に示すように、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、サンゴ礁などの浅瀬の海をイメージした画像（映像）からなる「ノーマルステージ背景ＨＧ１」が表示される。

【３９４６】

また、上記ステージ変更抽選において所定結果が得られた場合に設定される「通常モード」の「にぎやかステージ」では、図２２９に示すように、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、女の子キャラクタが登場し各種演出を行う画像（映像）からなる「にぎやかステージ背景ＨＧ２」が表示される。

【３９４７】

また、上記ステージ変更抽選において所定結果が得られた場合に設定される「通常モード」の「ややにぎやかステージ」では、図２３０に示すように、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、種々の魚キャラクタが登場し各種演出を行う画像（映像）からなる「ややにぎやかステージ背景ＨＧ３」が表示される。

【３９４８】

また、上記ゾーン突入抽選において所定結果が得られた場合に設定される「通常モード」の「ゾーン突入ステージ」では、図２３１に示すように、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、女神キャラクタが登場し各種演出を行う画像（映像）からなる「ゾーン背景ＨＧ４」が表示される。

【３９４９】

ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「３」

の場合、すなわち所定期間の「高サポートモード」の終了後、「高確率モード」と「低サポートモード」とが付与された状態には、いわゆる「潜確状態」となるため、かかる場合にも、表面上は「通常状態」の場合と何ら変わりのない状態とするため、演出表示装置４２における演出モードが「通常モード」に設定され、上記同様、液晶表示部４２ａには、「通常モード」に対応する所定の背景ＨＧが設定される。

【３９５０】

ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」、「２」、「４」、「５」又は「７」の場合、すなわち「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」、「５０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモードＳ」、「次回まで・高サポートモード」の非報知演出、又は、後述する「サポート継続演出」の期間中には、演出表示装置４２における演出モードが「チャンスモード」に設定され、液晶表示部４２ａには、「チャンスモード」に対応する所定の背景ＨＧが設定される。

【３９５１】

「チャンスモード」では、例えば図２３２に示すように、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、穏やかに流れる海流をイメージした画像（映像）からなる「チャンスモード背景ＨＧ５」が表示される。

【３９５２】

ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」の場合、すなわち「次回まで・高サポートモード」が付与されている状態（非報知演出期間を除く）には、演出表示装置４２における演出モードが「ゴールドモード」に設定され、液晶表示部４２ａには、「ゴールドモード」に対応する所定の背景ＨＧが設定される。

【３９５３】

「ゴールドモード」では、例えば図２３３に示すように、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、古代の神殿が沈んだ海底をイメージした画像（映像）からなる「ゴールドモード背景ＨＧ６」が表示される。

【３９５４】

尚、本実施形態では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の場合（「低確率モード」かつ「低サポートモード」の通常状態）であっても、後述するように「高サポートモード」の終了後の所定期間（本実施形態では変動表示１０回分）だけは、演出モードが、遊技者の期待感や不安感を煽る「ダークモード」に設定される。そして、「ダークモード」では、図２３４に示すように、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、暗い深海をイメージした画像（映像）からなる「ダークモード背景ＨＧ７」が表示される。

【３９５５】

次に、保留表示設定処理について図２１３を参照して詳しく説明する。まずステップＳＥ４５０１において、サブ変動保留エリアのうち、下始動入賞口３３ＹＢに対応する第２サブ変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納された当たり種別情報が大当たり又は小当たりに対応する情報（当たり情報）であるか否かを判定する。

【３９５６】

ここで否定判定された場合、すなわち当たり情報が含まれていない場合には、ステップＳＥ４５０２において、通常保留表示更新処理を行う。図２２８等に示すように、通常の保留表示では、第１保留表示領域Ｗ３ａ及び第２保留表示領域Ｗ３ｂにおいて、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）に対応する保留画像（保留アイコン）ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が表示される。通常は、各保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４として、円形状の保留ランプを模した「保留ランプ画像」が表示される構成となっている。

【３９５７】

そして、ステップＳＥ４５０２の通常保留表示更新処理では、サブ変動保留エリアにおける保留数の増減に応じて、点灯態様又は消灯態様で表示される保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４の数を増減させる表示更新処理を行うこととなる。

【３９５８】
一方、ステップＳＥ４５０１において肯定判定された場合、すなわち第２サブ変動保留エリアの保留第１～第４エリアのいずれかに当たり情報が含まれている場合には、ステップＳＥ４５０３において、保留表示変更処理を行い、その後、本処理を終了する。
【３９５９】
ステップＳＥ４５０３の保留表示変更処理が行われることにより、第２保留表示領域Ｗ３ｂに表示される４つの保留画像ＴＢ１～ＴＢ４のうち、上記当たり情報を含む保留エリアに対応する保留画像ＴＢ１～ＴＢ４のいずれかが、通常保留表示時の「保留ランプ画像」から「星型画像」に差し替えられる。
【３９６０】
ここで、「高サポートモード」の終了後の所定期間（本実施形態では変動表示１０回分）において、演出表示装置４２における演出モードが上記「ダークモード」に設定される場合の演出モード切換設定処理について説明する。
【３９６１】
本実施形態では、演出モードを「ダークモード」に設定する場合には、まず残り保留数レジスタＦＲに記憶された残り保留数情報（又は第２保留カウンタＮｂに記憶された保留数情）が０よりも大きいか否かを判別する。つまり、高サポートモード中における下始動入賞口３３ＹＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留（残り保留）があるか否かを判定する。尚、上述したように、本実施形態に係る構成の下、下始動入賞口３３ＹＢへの入球は実質的に高サポートモード中にのみ発生し得る。
【３９６２】
但し、本実施形態では、高サポートモード終了時に第２変動表示の残り保留があるか否かにかかわらず、高サポートモードが終了すると共に、演出モードが「ダークモード」に設定され、液晶表示部４２ａには、「ダークモード」に対応する所定の背景ＨＧが設定される。具体的には、上述したように「ダークモード背景ＨＧ７」が表示される（図２３４参照）
そして、第２変動表示の残り保留がある場合には、演出モードが「ダークモード」に設定された液晶表示部４２ａのダークモード背景ＨＧ７の前で、第２変動表示の残り保留に係る装飾図柄の変動表示が行われることとなる。
【３９６３】
一方、第２変動表示の残り保留がない場合には、演出モードが「ダークモード」に設定された液晶表示部４２ａのダークモード背景ＨＧ７の前で、その後に発生する又は保留されていた第１変動表示に係る装飾図柄の変動表示が行われることとなる。
【３９６４】
尚、高サポートモードが終了してから所定期間（本実施形態では変動表示１０回分）が経過するまでは、最大で変動表示４回分の第２変動表示の残り保留の消化期間が終了した後も、演出表示装置４２の演出モードとして「ダークモード」が維持され、液晶表示部４２ａには継続してダークモード背景ＨＧ７が表示される。
【３９６５】
勿論、「ダークモード」における液晶表示部４２ａの表示内容や表示態様は、上記内容に限定されるものではなく、他の異なる表示内容や表示態様であってもよい。また、高サポートモードの終了後の第２変動表示の残り保留数に応じて異なる表示態様としたり、異なる演出を実行する構成としてもよい。また、高サポートモードの終了後の第２変動表示の残り保留数が把握されることから、第２変動表示の残り保留の消化期間中（最大で４回分の第２変動表示が実行される期間中）連続して進行するアニメーション（複数回の変動表示に跨る連続演出）が導出される構成としてもよい。
【３９６６】
次に、ステップＳＥ３９０７の表示設定処理において行われる当たり中表示処理について、図２１４を参照して説明する。
【３９６７】

先ず、ステップＳＥ４７０１では、主制御装置２６１から当たり状態（大当たり状態又は小当たり状態）の開始を告げるオープニングコマンドを受信したか否かを判別する。
【３９６８】
ステップＳＥ４７０１で肯定判定された場合には、ステップＳＥ４７０２において、残りのラウンド数を把握するためのラウンド把握カウンタに対し、オープニングコマンドに含まれる当たり種別情報に基づいて、各種当たりに対応した初期値が設定される。例えば、「１６Ｒ確変大当たりＡ」の場合には、１６回を示す「１６」が初期値として設定され、「ＪＵＢ大当たり」の場合には、５回の「短開放」と１５回の「長開放」の合計である２０回を示す「２０」が初期値として設定され、「小当たり」の場合には、５回を示す「５」が初期値として設定される。
【３９６９】
その後、ステップＳＥ４７０３において、オープニング演出の設定（演出表示装置４２の画像、スピーカＳＰの音声、各種ランプの点灯態様の設定）を行ってから、本処理を終了する。
【３９７０】
これに基づき、当たり種別が「大当たり」の場合には、液晶表示部４２ａにおいて、図２３５に示すようなオープニング演出が行われる。該オープニング演出では、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、「大当たり」等の文字が記載された画像からなるオープニング背景ＨＧ８が表示されると共に、その前面側に大当たり図柄となった装飾図柄が表示される。
【３９７１】
また、ここで大当たり種別に応じて、異なる背景ＨＧが設定される構成としてもよい。例えば大当たり種別が「確変大当たり」の場合には、背景ＨＧとして、「確変大当たり」等の文字が記載された画像からなる「確変オープニング背景」が表示される構成としてもよい。同様に、大当たり種別が「通常大当たり」の場合には、背景ＨＧとして、「通常大当たり」等の文字が記載された画像からなる「通常オープニング背景」が表示される構成としてもよい。
【３９７２】
尚、サブ制御装置２６２には、当たり種別と、残りラウンド数と、当たり状態中の各種演出態様との対応関係を記憶するテーブル等が設けられており、該テーブルを参照して対応する演出を選択し、それを実行させることとなる。つまり、サブ制御装置２６２は、主制御装置２６１による各種の抽選の結果（例えば確変大当たりか通常大当たりか等の当たり種別）や、当選時の遊技状態（例えば高サポートモードか低サポートモードか等のモード種別）、残りのラウンド数などに基づき、前記テーブルを参照し、演出表示装置４２で実行するオープニング演出や大当たり中のラウンド演出の内容を複数の演出表示態様の中から一つ決定し実行することとなる。
【３９７３】
また、ステップＳＥ４７０１で否定判定された場合には、ステップＳＥ４７０５において、ラウンドコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＥ４７０５で肯定判定された場合、ステップＳＥ４７０６において、ラウンド数の表示などラウンド中の演出設定を行ってから、本処理を終了する。
【３９７４】
これに基づき、液晶表示部４２ａでは、図２３６に示すようなラウンド演出が行われる。該ラウンド演出では、図２３６に示すように、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、海辺をイメージした画像（映像）からなる「ラウンド背景ＨＧ９」が表示されると共に、その前面側において動き回る図柄キャラクタ（数字の付されない装飾図柄）が表示される。
【３９７５】
また、ここで大当たり種別に応じて、異なる背景ＨＧが設定される構成としてもよい。例えば大当たり種別が「確変大当たり」の場合には、背景ＨＧとして、昼間の海辺をイメージした画像（映像）からなる「確変ラウンド背景」が表示される構成としてもよい。同

様に、「通常大当たり」の場合には、背景ＨＧとして、夕方の海辺をイメージした画像（映像）からなる「通常ラウンド背景」が表示される構成としてもよい。

【３９７６】

ここで、「長開放」の各ラウンドでは、ラウンド毎に最大で３０秒になる演出設定が行われる一方、「短開放」の各ラウンドでは、開閉シャッタ３２ｂの開放規定時間が０．４秒と短いことから、複数回のラウンド期間（後述するインターバル期間を含む）に跨って連続する一連の演出設定が行われる。勿論、「短開放」の場合においても、ラウンド毎に個別の演出設定が行われる構成としてもよい。また、「長開放」の場合においても、複数回のラウンド期間（後述するインターバル期間を含む）に跨って連続する一連の演出設定が行われる構成としてもよい。換言すれば、第１ラウンドの開始時（オープニング演出の終了時）から最終ラウンドの終了時（エンディング演出の開始時）までの間の複数回のラウンド期間に跨る大当たり演出の実行中に開閉シャッタ３２ｂが複数回開閉する構成としてもよい。

【３９７７】

ステップＳＥ４７０５で否定判定された場合、ステップＳＥ４７０７において、インターバルコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＥ４７０７で肯定判定された場合、ステップＳＥ４７０８でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳＥ４７０９でインターバル中の演出の設定を行ってから、本処理を終了する。

【３９７８】

ここで、「長開放」の各ラウンド間のインターバル期間では、インターバル毎に３秒になる演出設定が行われる一方、「短開放」の各ラウンドのインターバル期間では、上述したように複数回のラウンド演出と連続した一連の演出設定が行われる。

【３９７９】

ステップＳＥ４７０７で否定判定された場合、ステップＳＥ４７１０においてエンディングコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＥ４７１０で肯定判定された場合、ステップＳＥ４７１１でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳＥ４７１２でエンディング演出の設定を行ってから、本処理を終了する。尚、エンディング演出の設定処理において、複数のエンディング演出パターンの中から一のエンディング演出パターンを選出し実行する構成としてもよい。

【３９８０】

これに基づき、液晶表示部４２ａでは、図２３７に示すようなエンディング演出が行われる。該エンディング演出では、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、「またね～」等の文字が記載された画像からなるエンディング背景ＨＧ１０が表示される。

【３９８１】

また、ここで大当たり種別に応じて、異なる背景ＨＧが設定される構成としてもよい。例えば大当たり種別が「確変大当たり」の場合には、背景ＨＧとして、「まだまだ続くよ」等の文字が記載された画像からなる「確変エンディング背景」が表示される構成としてもよい。同様に、大当たり種別が「通常大当たり」の場合には、背景ＨＧとして、「がんばってね」等の文字が記載された画像からなる「通常エンディング背景」が表示される構成としてもよい。

【３９８２】

ステップＳＥ４７１０で否定判定された場合、ステップＳＥ４７１３において当たり終了コマンド（大当たり終了コマンド又は小当たり終了コマンド）を受信したか否かを判別する。ステップＳＥ４７１３で肯定判定された場合には、ステップＳＥ４７１４において、エンディング表示を終了させる当たり表示終了処理を行い、本処理を終了する。ステップＳＥ４７１３で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【３９８３】

図２０８の説明に戻り、ステップＳＥ３９０８のランプ設定処理では、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、ランプ・電飾類の点灯パターンを設定する。

【３９８４】

ステップＳＥ３９０９の音声設定処理では、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、スピーカＳＰの出力パターンを設定する。また、エラー発生の報知等、音声に関するコマンドが主制御装置２６１から送信されてきた場合には、これらの制御を行うための設定もステップＳＥ３９０９で行われる。

【３９８５】

従って、サブ制御装置２６２は、本実施形態における演出制御手段を構成し、演出表示装置４２への出力に合わせて、演出手段としての各種ランプやスピーカＳＰに対し所定の信号を出力する。

【３９８６】

ステップＳＥ３９１１では、演出表示装置４２においてデモ演出（客待ち演出）を実行する旨の設定処理等その他の処理を行う。デモ演出は、演出表示装置４２において所定の変動表示が停止してから所定時間（例えば１分間）経過しても次の変動表示が開始されない場合に実行される。例えば図２３８に示すように、デモ演出では、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、海中をイルカが泳ぎ回るアニメーション動画からなるデモ背景ＨＧ１１が表示される。

【３９８７】

ステップＳＥ３９１２では、上記ステップＳＥ３９０５～ＳＥ３９１１の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば演出表示装置４２による装飾図柄の変動表示に際してコマンドを表示制御装置４５に送信する。

【３９８８】

１ｍｓｅｃ毎に行われるステップＳＥ３９０５～ＳＥ３９１２の処理が実行された後、又は、上記ステップＳＥ３９０４で否定判定された場合には、ステップＳＥ３９１３に移行し、ＲＡＭ５５３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判定する。尚、電源断の発生情報は、主制御装置２６１から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。

【３９８９】

電源断の発生情報が記憶されていない場合には、ステップＳＥ３９１４に進み、ＲＡＭ５５３が破壊されているか否かが判定される。ここでＲＡＭ５５３が破壊されていなければ、ステップＳＥ３９０１の処理へ戻り、繰り返し通常処理が実行される。一方、ＲＡＭ５５３が破壊されていれば、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【３９９０】

一方、ステップＳＥ３９１３で電源断の発生情報が記憶されると判定された場合、ステップＳＥ３９１５において電源断処理を実行する。電源断処理では、割り込み処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。電源断処理の実行後は、処理を無限ループする。

【３９９１】

次に表示制御装置４５にて実行される各種処理について説明する。表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、プログラムＲＯＭ５２２に格納されている制御プログラムを起動させ、初期設定処理を実行した後、各種割込みを許可する。これにより、ＣＰＵ５２１においてコマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行することが許容される。

【３９９２】

まずコマンド割込み処理について説明する。当該コマンド割込み処理は、所定周期（例えば２ｍｓ周期）で定期的に実行される処理である。ＣＰＵ５２１においてコマンド割込み処理が実行されると、サブ制御装置２６２から入力ポート５２７に新規のコマンドを受信しているか否かを判定し、コマンドを受信していると判定した場合には、受信したコマンドをワークＲＡＭ５２３に設けられたコマンドバッファ（リングバッファ）に格納する。

【３９９３】

尚、コマンド割込み処理は、所定周期で定期的に実行される処理ではなく、サブ制御装置２６２からストローブ信号を受信した場合に起動される処理として構成してもよい。ここで、ＣＰＵ５２１はサブ制御装置２６２からストローブ信号を受信した場合、その時点

で実行されている処理が何であったとしてもコマンド割込み処理を実行するようにしてもよい。

【３９９４】

次にＶ割込み処理について説明する。当該Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ５２６からＶ割込み信号を入力した場合に起動される処理である。これに限らず、Ｖ割込み処理を所定周期（例えば２０ｍｓ周期）で定期的に実行される処理として構成してもよい。

【３９９５】

Ｖ割込み処理が実行されると、まずＣＰＵ５２１は、コマンドバッファに新規コマンドが存在するか否かを判定し、新規コマンドが存在すると判定した場合に、ワークＲＡＭ５２３のコマンドバッファから新規コマンドを読み出し、該コマンドの内容を解析する。

【３９９６】

続いて、ＣＰＵ５２１は、解析したコマンドの内容に基づいて、該コマンドに対応した表示処理を実行するための所定の表示データテーブルをプログラムＲＯＭ５２２から読み出し、読み出した表示データテーブルをワークＲＡＭ５２３のテーブルバッファに設定する。

【３９９７】

尚、表示データテーブルは、コマンドに対応した演出等に係る映像を演出表示装置４２の液晶表示部４２ａに表示させる場合において、映像の各更新タイミングにおける１フレーム分の画像を表示させるのに必要な処理が定められた情報群である。

【３９９８】

つまり、表示データテーブルには、今回の表示演出に係る映像における開始タイミングから終了タイミングまでの各フレーム（フレーム更新周期は２０ｍｓｅｃ）に対応した情報群が定められている。

【３９９９】

ここで、各種表示演出に対応した表示データテーブルのデータ構造について説明する。表示データテーブルには、演出表示装置４２にて所定の表示演出（例えば変動表示演出や大当たり表示演出など）を実現するための複数の表示制御データが時系列に設定されている。表示データテーブルの先頭アドレスには、表示演出の開始を示すＳＴＡＲＴデータが設定され、最終アドレスには、表示演出の終了を示すＥＮＤデータが設定されている。そして、ＳＴＡＲＴデータが設定された先頭アドレスと、ＥＮＤデータが設定された最終アドレスとの間の各アドレスには、表示演出態様に対応する描画内容（図柄位置、背景種別、キャラクタ種別及びエフェクトなど）が表示制御データとして登録されている。

【４０００】

ワークＲＡＭ５２３のテーブルバッファに表示データテーブルが設定されると、ＣＰＵ５２１は、表示データテーブルの先頭アドレスにポインタを設定し、タスク処理を実行する。

【４００１】

その後、ＣＰＵ５２１は、タスク処理を実行する度に（１フレーム分の描画処理が完了する度に）ポインタを１ずつ加算しながら、表示データテーブルにおいてポインタが指定するアドレスの表示制御データを順次取得し、取得した表示制御データに基づいて今回の更新タイミングに対応した１フレーム分の画像を演出表示装置４２に表示させるための描画指示リストを作成する。

【４００２】

これにより、ＶＤＰ５２６に描画指示を行う上で必要な各種データの設定を行う。各種データとしては、例えばキャラクタＲＯＭ５２５において描画対象となる画像データが記憶されているエリアのアドレス情報、ビデオＲＡＭ５２４において描画対象となる画像データを転送するエリアのアドレス情報、描画対象となる画像データを用いて描画データを作成すべき作成対象となるフレームバッファの情報、作成対象のフレームバッファにおいて描画対象となる画像データを書き込む際の座標の情報、当該画像データを書き込む際のスケールの情報、及び当該画像データを書き込む際の一律α値（半透明値）の情報などが

ある。
【４００３】
続いて、ＣＰＵ５２１は、作成した描画指示リストをＶＤＰ５２６に送信する。描画指示リストをＶＤＰ５２６に送信することで、ＣＰＵ５２１は、１フレーム分の画像の描画指示を行う。ＶＤＰ５２６では、この描画指示リストに従ってビデオＲＡＭ５２４のフレームバッファに描画データを作成する。これにより、上記ポインタの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定され、その表示データテーブルで規定された通りの映像が演出表示装置４２に表示されることとなる。
【４００４】
次に、ＶＤＰ５２６にて実行される各種処理について説明する。ＶＤＰ５２６では、ＣＰＵ５２１から送信された描画指示リストに基づいてビデオＲＡＭ５２４の一方のフレームバッファに描画データを作成する描画処理、及び、他方のフレームバッファに作成された描画データに基づいて演出表示装置４２に映像信号を出力する出力処理が実行される。
【４００５】
ここで、描画処理について詳しく説明する。描画処理の説明に先立ち、まずＣＰＵ５２１からＶＤＰ５２６に送信される描画指示リストの内容について説明する。
【４００６】
描画指示リストには、ヘッダ情報が設定されている。ヘッダ情報には、当該描画指示リストに対応する１フレーム分の画像を表示するための描画データを第１フレームバッファ及び第２フレームバッファのうちのいずれに描画するのかを示す情報であるターゲットバッファの情報が設定されている。
【４００７】
描画指示リストには、上記ヘッダ情報以外にも、１フレーム分の画像を表示するために用いられる複数種類の画像データや、各画像データの描画順序の情報、各画像データのパラメータ情報などが設定されている。より詳しくは、描画順序の情報が連番の数値情報となるようにして設定されているとともに、各数値情報に１対１で対応させて使用する画像データの情報が設定されている。また、各画像データの情報に１対１で対応させてパラメータ情報が設定されている。
【４００８】
上記描画順序は、１フレーム分の画像において液晶表示部４２ａの奥側に位置するように表示させたい個別画像から先に描画対象となるように設定されている。なお、個別画像とは、背景画像データ等の静止画像データにより規定される一の静止画像や、図柄スプライトデータ等のスプライトデータにより規定される一のスプライトのことである。例えば背景画像データ（背景画像）が最初の描画対象として設定されているとともに、スプライトデータＡ（例えばキャラクタ画像）が２番目、スプライトデータＢ（例えば図柄画像）が３番目、・・・として設定されている描画指示リストによれば、描画用のフレームバッファに対して、最初に背景画像データ（背景画像）が書き込まれ、その後に当該背景画像データに重なるようにしてスプライトデータＡ（例えばキャラクタ画像）が書き込まれ、さらにスプライトデータＢ（例えば図柄画像）が書き込まれることとなる。なお、１フレーム分の画像においては、背景画像→演出画像→図柄の順序で手前側となるように、各個別画像が表示される。
【４００９】
また、パラメータ情報には、複数種類のパラメータが設定されている。背景画像データのパラメータについて、具体的には、キャラクタＲＯＭ５２５において背景画像データが記憶されているエリアのアドレスの情報と、ビデオＲＡＭ５２４において背景画像データを転送するエリアのアドレスの情報と、背景画像データを書き込む場合における仮想２次元平面上の位置を示す座標の情報と、背景画像データを書き込む場合における仮想２次元平面上の回転角度を示す回転角度の情報と、背景画像データの初期状態として設定されているサイズに対して、フレームバッファに書き込む際の倍率を示すスケールの情報と、背景画像データを書き込む場合における全体の透過情報（又は透明情報）を示す一律α値の

情報と、αデータの適用有無及び適用対象を示すαデータ指定の情報とが設定されている。尚、上記パラメータの種類は、スプライトデータＡ，Ｂについても同様である。

【４０１０】

座標の情報は、画像データを構成する全ピクセルについて個別に設定されるのではなく、一の画像データに対して一の座標の情報が設定される。具体的には、座標の情報が指定される基準ピクセルとして画像データの中心の１ピクセルが設定されている。ＶＤＰ５２６では、指定される座標の情報が画像データの中心の１ピクセルであることを認識可能となっており、画像データの配置に際してはその中心の１ピクセルが指定された座標上となるようにする。これにより、ＣＰＵ５２１において一の画像データに対して指定すべき座標情報のデータ量を抑えることができる。また、ＣＰＵ５２１やＶＤＰ５２６において画像データの全ピクセルについて座標を認識可能としておく必要がないため、プログラムの簡素化も図られる。

【４０１１】

また、一律α値とは、一の画像データの全ピクセルに対して適用される透過情報のことであり、ＣＰＵ５２１における演算結果として導出される数値情報である。当該一律α値は、画像データの全ピクセルに一律で適用される。一方、αデータとは、背景画像データやスプライトデータの各ピクセル単位で適用される透過情報のことであり、画像データとしてキャラクタＲＯＭ５２５に予め記憶されている。当該αデータは、同一の背景画像データ又は同一のスプライトデータの範囲内において各ピクセル単位で透過情報を相違させることができる。このαデータは、一律α値を設定するためのプログラムデータに比べデータ容量が大きい。

【４０１２】

上記のように一律α値とαデータとが設定されていることにより、背景画像データやスプライトデータの透過度をピクセル単位で細かく制御するのではなく全ピクセルに対して一律で制御すればよい状況では一律α値で対応することができることで必要なデータ容量の削減が図られるとともに、αデータを適用することによって透過度をピクセル単位で細かく制御することも可能となる。

【４０１３】

次にＶＤＰ５２６における描画処理について説明する。まずＶＤＰ５２６は、既に受信している描画指示リストによって指示された描画データの作成が完了しているか否かを判定する。ここで描画データの作成が完了している場合には、ＣＰＵ５２１から新たな描画指示リストを受信しているか否かを判定する。新たな描画指示リストを受信している場合には、受信時の対応処理を実行する。

【４０１４】

受信時の対応処理では、描画指示リストに含まれるターゲットバッファの情報から、今回受信した描画指示リストに対応した１フレーム分の描画データを２つのフレームバッファのうちのいずれのフレームバッファに描画するのかを把握する。

【４０１５】

続いてＶＤＰ５２６は内容把握処理を実行する。内容把握処理では、描画指示リストに描画対象として設定されている画像データをキャラクタＲＯＭ５２５から読み出しビデオＲＡＭ５２４に書き込む。

【４０１６】

また、内容把握処理では、描画指示リストにおいて描画対象として最初に設定されている画像データの種類を把握するとともに、当該画像データの各種パラメータ情報を把握する。書き込み処理では、内容把握処理の把握結果に基づいて、作成対象として設定されているフレームバッファに今回の描画対象の画像データを書き込む。

【４０１７】

一方、既に受信している描画指示リストにて指示された描画データの作成途中であると判定した場合には、描画指示リストのカウンタの更新処理を実行する。これにより、描画対象が次の描画順序の画像データに切り換えられる。そして、当該切り換えられた画像デ

ータについて、上記処理を実行する。つまり、描画処理が複数回実行されることで、一の描画指示リストにより指示された１フレーム分の画像の描画データが作成される。

【４０１８】

なお、１回の描画処理で１個の画像データのみが処理される構成に限定されることはなく、１回の描画処理で複数個の画像データが処理される構成としてもよく、また描画処理の各処理回において同一個数の画像データが処理される構成に限定されることはなく、描画処理の各処理回において異なる個数の画像データが処理される構成としてもよい。

【４０１９】

また、新たな描画指示リストを受信していない場合や、描画対象の画像データの書き込み処理を実行した後は、１フレーム分の画像に係る映像信号の出力が完了しているか否かを判定する。ここで完了していない場合にはそのまま本描画処理を終了し、完了している場合にはＣＰＵ５２１にＶ割込み信号を出力した後に、本描画処理を終了する。

【４０２０】

次に演出表示装置４２の液晶表示部４２ａにおける表示態様等について、遊技者による遊技の流れと共に説明する。

【４０２１】

演出表示装置４２の液晶表示部４２ａには、通常状態（遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の場合）において、上、中及び下の３つの図柄表示領域からなる変動表示領域Ｗ１が設定されている（図２２８等参照）。

【４０２２】

また、図２２８等に示すように、液晶表示部４２ａにおける変動表示領域Ｗ１の下側には、遊技者に対し遊技球の発射態様を指示（推奨）する指示表示領域Ｗ２が設定されると共に、さらにその下側には変動表示の保留数を示す保留表示領域Ｗ３が設定されている。

【４０２３】

保留表示領域Ｗ３は、サブ変動保留エリアに対応して設定されている。つまり、保留表示領域Ｗ３は、第１サブ変動保留エリア及び第２サブ変動保留エリアに対応して、第１保留表示領域Ｗ３ａ及び第２保留表示領域Ｗ３ｂとに区分けされている。そして、各保留表示領域Ｗ３ａ，Ｗ３ｂには、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）に対応する保留画像（保留アイコン）ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が表示される（図２２８等参照）。

【４０２４】

保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４は、通常時（非保留時）には、消灯態様の画像（アイコン）が表示されており（網掛け部分参照）、所定の保留エリアに変動表示が保留された場合に、該保留エリアに対応する保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が点灯態様の画像（アイコン）に切替表示される構成となっている（白抜き部分参照）。

【４０２５】

図２２８に示す例では、第１保留表示領域Ｗ３ａの第１保留画像（第１保留アイコン）ＴＡ１及び第２保留画像（第２保留アイコン）ＴＡ２が点灯態様で表示され、残りの保留画像（保留アイコン）ＴＡ３，ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が消灯態様で表示された状態が示されている。すなわち、第１サブ変動保留エリアの保留第１エリアと保留第２エリアに変動表示が保留され、現在の変動表示の保留数が上始動入賞口３３ＹＡに係る「２」個の状態であることが示されている。

【４０２６】

通常状態においては、遊技者が可変表示装置ユニット３５の左側方領域に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「左打ち」という。）を推奨するように指示表示領域Ｗ２に「←左打ち」と表示される。これに従い、遊技者は「左打ち」して遊技を行う。

【４０２７】

「左打ち」した場合、遊技球の多くは、上記釘等によって、可変表示装置ユニット３５の下側に位置する上始動入賞口３３ＹＡの方へと誘導される。そのうち、いくつの遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞することとなる。

【４０２８】
尚、本実施形態では、下始動入賞口３３ＹＢ（開閉役物３７Ｙ）の開放契機となるスルーゲート３４が、可変表示装置ユニット３５の右側方領域、すなわち可変表示装置ユニット３５の左側方領域を流下した遊技球が到達不能な位置に配置されているため、遊技者が「左打ち」を続けた場合、開閉役物３７Ｙが開放されることはなく、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞することはない。
【４０２９】
つまり、通常状態においては、「左打ち」して遊技を行った方が、遊技をより有利に進めることができるよう設定されている。
【４０３０】
遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞すると、演出表示装置４２の変動表示領域Ｗ１においては、上記各図柄表示領域に複数種類の装飾図柄が変動表示される。本実施形態では、装飾図柄として図柄Ｚ１～Ｚ９が表示される（図２２７参照）。
【４０３１】
図２２７に示すように、図柄Ｚ１～Ｚ９には、それぞれ「１」～「９」の所定の数字が付されている。図柄Ｚ１～Ｚ９は、上記各図柄表示領域において、数字の昇順又は降順に周期性をもって右から左へとスクロール変動表示される。これにより、上記各図柄表示領域に変動表示される一連の図柄列が構成されている。
【４０３２】
より具体的には、上図柄表示領域においては、図柄Ｚ１～Ｚ９が降順（付された数字が減る順）に表示され、中図柄表示領域及び下図柄表示領域においては、同じく図柄Ｚ１～Ｚ９が昇順（付された数字が増える順）に表示される。そして、所定時間が経過すると、上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に変動表示が停止し、各図柄表示領域に図柄Ｚ１～Ｚ９が停止表示される。
【４０３３】
上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞に基づき、大当たり抽選に当選した場合には、所定のリーチ状態を経て、所定の大当たりライン上に、大当たりの組合わせの装飾図柄（図柄Ｚ１～Ｚ９）が停止表示される。
【４０３４】
本実施形態において、前記大当たりラインは、左・中・右の縦ライン及び斜めの２本のラインによって構成されている（５ラインと称される）。従って、上・中・下図柄表示領域において、大当たりの組合わせの装飾図柄（図柄Ｚ１～Ｚ９のうち同一種類のもの）が前記５つのラインのいずれかのライン上に３つ並んで停止表示されると（例えば右上がりの斜めのラインにおいて「９」の数字が付されたカニ図柄Ｚ９が３つ揃って確定停止表示されると）、大当たり状態の発生が確定する。
【４０３５】
また、リーチ状態には、下図柄表示領域の図柄変動が、前記大当たりライン上において上図柄表示領域の停止図柄と同一種類の図柄で停止する状態が含まれる。例えば図２３９においては、上・下図柄表示領域それぞれにおいて、右下がりの斜めの大当たりライン上に「１」の数字の付されたタコ図柄Ｚ１が停止表示されており、左下がりの斜めの大当たりライン上に「９」の数字の付されたカニ図柄Ｚ９が停止表示されており、中図柄表示領域が未だ変動中である場合が例示されている。
【４０３６】
但し、図２３９では、図面の簡素化のため、中図柄表示領域に変動表示される図柄Ｚ１～Ｚ９が省略されている（後述する図２４０、図２４１においても同様）。この場合、中図柄表示領域において、前記大当たりライン上にタコ図柄Ｚ１又はカニ図柄Ｚ９が停止表示されると、大当たり状態が発生することとなる。
【４０３７】
但し、上記リーチ状態には、中図柄表示領域の図柄が、最終的に上・下図柄表示領域の停止図柄と同一種類の図柄（大当たり図柄）で停止して大当たり状態になるもの以外にも

、異なる種類の図柄（これを「外れリーチ図柄」という）で停止して、大当たり状態とならないもの（これを「外れリーチ状態」という）が含まれる。

【４０３８】

上述したように、リーチ状態中においては種々のリーチ演出が行われる。リーチ演出パターンの１つとして、中図柄表示領域の図柄Ｚ１～Ｚ９が通常変動時と同様に単にスクロールする「ノーマルリーチ」がある。本実施形態における「ノーマルリーチ」においては、例えば図２３９に示すように、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、中央部に巨大なサンゴが出現する画像（映像）からなる「サンゴリーチ背景ＨＧ１２」が表示される。

【４０３９】

この他、本実施形態では、大当たり状態の発生する期待度が「ノーマルリーチ」よりも高い「スーパーリーチ」がある。本実施形態における「スーパーリーチ」においては、例えば図２４０に示すように、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、波紋が出現する画像（映像）からなる「波紋リーチ背景ＨＧ１３」が表示される。

【４０４０】

さらに、本実施形態では、大当たり状態の発生する期待度が「スーパーリーチ」よりも高い「スペシャルリーチ」がある。本実施形態における「スペシャルリーチ」においては、例えば図２４１に示すように、液晶表示部４２ａの背景ＨＧとして、海人キャラクタが出現する画像（映像）からなる「海人リーチ背景ＨＧ１４」が表示される。

【４０４１】

但し、前記各リーチ演出パターンにも複数種類あって、本実施形態では、１つの大当たりライン上のみに同種の図柄Ｚ１～Ｚ９が並ぶシングルリーチ（以下、Ｓリーチという）と、２つの斜め大当たりライン上に同種の図柄Ｚ１～Ｚ９がクロスするように並ぶダブルリーチ（以下、Ｗリーチという）とが設定されている。つまり、図２３９～図２４１に示されたリーチ演出パターンは、それぞれ「サンゴＷリーチ」、「波紋Ｗリーチ」、「海人Ｗリーチ」である。

【４０４２】

そして、上述したように、図柄Ｚ１～Ｚ９が所定の大当たりライン上に大当たり図柄の組合せ（同一種類の図柄の組合せ）で確定停止表示され、大当たり状態の発生が確定すると、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａにて上記オープニング演出（図２３５参照）が開始される。ここで、該大当たり状態にて実行されるラウンド数が表示されるようにしてもよい。

【４０４３】

続けて、可変入賞装置３２の開閉シャッタ３２ｂが開放し、大入賞口３２ａへ遊技球が入賞可能な状態となると共に、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａにおいて上記ラウンド演出（図２３６参照）が開始される。

【４０４４】

但し、本実施形態では、可変入賞装置３２が、可変表示装置ユニット３５の右側方領域（可変表示装置ユニット３５の左側方領域を流下した遊技球が到達不能な位置）に配置されているため、遊技者が「左打ち」を続けた場合、可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させることができない。そのため、図２３５，図２３６に示すように、大当たり演出（オープニング演出やラウンド演出）が開始されると、指示表示領域Ｗ２には、遊技者が可変表示装置ユニット３５の右側方領域に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「右打ち」という。）を推奨するように、「右打ち→」と表示される。これに従い、遊技者は、遊技球が可変表示装置ユニット３５の上方を通過し、可変表示装置ユニット３５の右側方領域へ向かうよう、「左打ち」から「右打ち」に切替えて特別遊技としての大当たり遊技を行う。

【４０４５】

ここで「右打ち」した場合、遊技球の多くは、上記釘等によって、可変入賞装置３２の方へと誘導され、可変入賞装置３２へ入賞することとなる。これにより、遊技者はより多くの遊技球を獲得することができる。

【４０４６】
一方、可変入賞装置３２へ入賞せず、該可変入賞装置３２を素通りした遊技球は、上記釘等によって、上始動入賞口３３ＹＡや下始動入賞口３３ＹＢへ向けて流下することとなる。
【４０４７】
また、可変表示装置ユニット３５の右側方領域には、可変入賞装置３２までの流下途中において、下始動入賞口３３ＹＢ（開閉役物３７Ｙ）の開放契機となるスルーゲート３４が設けられており、いくつの遊技球がスルーゲート３４を通過することとなる。
【４０４８】
ここで、遊技球がスルーゲート３４を通過することに起因して行われる開放抽選に当選した場合には、開閉役物３７Ｙが開状態となり、下始動入賞口３３ＹＢへ遊技球が入賞することが可能となる。
【４０４９】
そして、大当たりが終了する場合には、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａにおいて上記エンディング演出（図２３７参照）が行われる。
【４０５０】
大当たり終了後は、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）にて所定回数の変動表示が行なわれる間、又は、次回の大当たり状態が発生するまでの間、開閉役物３７Ｙに係る入賞サポートモードとして「高サポートモード」が付与される。
【４０５１】
これに伴い、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａでは、「高サポートモード」に係る所定のサポート演出（「チャンスモード」演出、又は「ゴールドモード」演出）が行われる。上述したように「チャンスモード」演出ではチャンスモード背景ＨＧ５が表示され（図２３２参照）、「ゴールドモード」演出ではゴールドモード背景ＨＧ６が表示される（図２３３参照）。
【４０５２】
また、かかるサポート演出中、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａにおいては、サポート回数表示領域Ｗ４が設定される（図２３２、図２３３参照）。サポート回数表示領域Ｗ４には、見かけ上、付与することが確定しているサポート回数が表示される。従って、例えば内部抽選では「５０回」のサポート回数の付与が確定している場合であっても、演出上、当初は「２０回」と表示される。
【４０５３】
より具体的には、「１６Ｒ通常大当たりＢ」又は「４Ｒ通常大当たりＢ」に当選し、「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」の場合には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「２０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。
【４０５４】
同様に、「１６Ｒ確変大当たりＢ」又は「４Ｒ確変大当たりＢ」に当選し、「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」の場合にも、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「２０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。
【４０５５】
一方、「１６Ｒ通常大当たりＡ」又は「４Ｒ通常大当たりＡ」に当選し、「３０回・高サポートモードＳ」が付与される場合、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」又は「５」の場合（非報知演出の場合のＸｊ＝「５」を除く）には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「３０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。
【４０５６】

また、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」又は「ＪＵＢ大当たり」に当選し、「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」の場合には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初から「次回まで」と表示される。但し、上記非報知演出が行われる場合には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「３０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。

【４０５７】

上述したとおり、「高サポートモード」が付与されている間は、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞しやすい状態となるため、大当たり遊技が終了した場合であっても、遊技者は開閉役物３７Ｙの開放契機を得るべく、「右打ち」を継続して行うことが好ましい。つまり、「高サポートモード」中は、「右打ち」して遊技を行った方が、遊技をより有利に進めることができるよう設定されている。従って、「高サポートモード」中の演出表示装置４２の指示表示領域Ｗ２には、遊技者に対し「右打ち」を推奨すべく、「右打ち→」と表示される。

【４０５８】

尚、本実施形態では、「高サポートモード」の一般回変動時（サポート回数表示領域Ｗ４における回数表示が終了値の「１回」となっていない変動時）、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」、「２」、「４」、「５」の場合における変動時間が、各遊技状態判定値Ｘｊに基づき選択される変動パターンテーブルによって「１秒」と設定されている（大当たり時を除く）。そして、サポート演出中の演出表示装置４２の液晶表示部４２ａでは、これに合せた表示演出がサブ制御装置２６２により決定され、実行される。

【４０５９】

また、「高サポートモード」の特定回変動時（サポート回数表示領域Ｗ４における回数表示が終了値の「１回」となっている変動時、つまり大当たり終了後から「２０回目」、「３０回目」、「４０回目」又は「５０回目」にあたる変動時）、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「７」の場合における変動時間が、該遊技状態判定値Ｘｊの値「７」に基づき選択される変動パターンテーブルによって「２５秒」と設定されている（大当たり時を除く）。そして、サポート演出中の演出表示装置４２の液晶表示部４２ａでは、これに合せた表示演出がサブ制御装置２６２により決定され、実行される。

【４０６０】

上記特定回変動時（２５秒変動）の演出表示装置４２の液晶表示部４２ａでは、「高サポートモード」が継続するか否かを抽選で決定するような、遊技者の興趣を盛り上げるサポート継続演出が行なわれる。

【４０６１】

例えば本実施形態では、上記特定回変動時の表示演出（サポート継続演出）として、ルーレット演出が行われる。該ルーレット演出では、図２４２に示すように、液晶表示部４２ａにルーレット図柄ＴＲが表示される。これに伴い、液晶表示部４２ａでは、変動表示領域Ｗ１が縮小表示される。なお、縮小された変動表示領域Ｗ１では、上記上・中・下の図柄表示領域が、左・中・右の図柄表示領域に切替り、大当たりラインが１ラインとなる。

【４０６２】

ルーレット図柄ＴＲには、サポート回数がここで終了することを示す「終了」、サポート回数がさらに１０回が加算されることを示す「＋１０回」、サポート回数が次回大当たりまで続くことを示す「次回まで」といった項目が記載されている。

【４０６３】

ルーレット演出では、カニ図柄キャラクタがルーレット図柄ＴＲを回転させ、矢印ＴＹの示す位置に停止した項目により、その後の遊技状態が決定されるといった演出がなされる。

【４０６４】

ここで、いずれの項目に停止するかは、大当たり抽選時に決定された「高サポートモード」の付与数（「２０回」、「３０回」、「４０回」、「５０回」又は「次回まで」）と

、その時点のサポート付与回数（サポート回数カウンタの値）によって決定される。そして、決定された項目がサポート回数表示領域Ｗ４に表示される。

【４０６５】

例えば、「５０回・高サポートモード」付きの「１６Ｒ通常大当たりＢ」に当選し、サポート回数表示領域Ｗ４に当初「２０回」と表示された後、該ルーレット演出に至った場合には、上限が「次回まで」ではなく、サポート付与回数は残り「３０回」あるので、「＋１０回」の項目が選択される。

【４０６６】

また、例えば「３０回・高サポートモード」付きの「４Ｒ通常大当たりＡ」に当選し、サポート回数表示領域Ｗ４に当初「３０回」と表示された後、該ルーレット演出に至った場合には、上限が「次回まで」ではなく、サポート付与回数の残りがないため、「終了」の項目が選択される。

【４０６７】

また、例えば「次回まで・高サポートモード」付きの「１６Ｒ確変大当たりＡ」に当選し、非報知演出が行われ（遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」となり）、サポート回数表示領域Ｗ４に当初「３０回」と表示された後、該ルーレット演出に至った場合には、上限が「次回まで」であるので、「次回まで」の項目が選択される。

【４０６８】

さて「高サポートモード」が終了し、「低サポートモード」に戻ると、該高サポートモード中に保留され得る第２変動表示の残り保留の有無にかかわらず、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａにおける表示態様（演出モード）が、上述した「ダークモード」となる（図２３４参照）。

【４０６９】

尚、本実施形態において、「ダークモード」は、第２変動表示の残り保留の有無にかかわらず、高サポートモードが終了してから所定期間（本実施形態では変動表示１０回分）が経過するまで維持される。これに限らず、例えば第２変動表示の残り保留がなくなりしだい、「ダークモード」も終了するような構成としてもよい。

【４０７０】

また、「低サポートモード」に戻ると、液晶表示部４２ａの指示表示領域Ｗ２には「←左打ち」と表示される。但し、本実施形態では、「高サポートモード」中に当たり当選し、下始動入賞口３３ＹＢに係る第２サブ変動保留エリアのいずれかの保留エリアに当たり情報が格納されている場合には、第２保留表示領域Ｗ３ｂに表示されている保留画像（保留アイコン）ＴＢ１～ＴＢ４のうち、当たり情報を格納した保留エリアに対応する保留画像ＴＢ１～ＴＢ４の表示態様が、通常態様とは異なる態様の画像に変更される。本実施形態では、これと共に、指示表示領域Ｗ２において「右打ち→」と表示される。

【４０７１】

このため、「高サポートモード」が終了し、「低サポートモード」に戻った場合でも、保留エリアに当たり情報が格納されていれば、上記表示が行われ、遊技者に対して当たりが発生することが示唆されることとなる。

【４０７２】

例えば小当たり状態における可変入賞装置３２の開放時間は極めて短いため、「左打ち」している状態から、小当たり発生後に「右打ち」へ切換えていたのでは間に合わず、可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させるためには、予め「右打ち」しておく必要がある。この点、本実施形態では、上記当たり示唆により、遊技者は、小当たりが発生することを把握できるため、予め準備ができ、小当たりの取りこぼしが少なくなる。

【４０７３】

続いて、高サポートモードの終了時に該高サポートモード中に保留された第２変動表示の残り保留がある場合には、「ダークモード」となった液晶表示部４２ａのダークモード背景ＨＧ７の前で、第２変動表示の残り保留に係る装飾図柄の変動表示が行われることとなる。

【４０７４】
ここで、ホールコンピュータＨＣや遊技データ表示装置ＨＤが大当たり信号２の出力態様の違いを識別可能な仕様である場合には、該パチンコ機１０に対応する遊技データ表示装置ＨＤの表示モードが演出表示モードに切替え設定され、その液晶表示部Ｈ５０には、現在が残り保留の消化期間中である「ギリギリチャンスモード」であることを示す文字情報などが表示される〔図２２３（ｃ）参照〕。
【４０７５】
その後、第２変動表示の残り保留がなくなると、又は、高サポートモード終了時に第２変動表示の残り保留がない場合には、「ダークモード」となった液晶表示部４２ａのダークモード背景ＨＧ７の前で、その後に発生する又は保留されていた第１変動表示に係る装飾図柄の変動表示が行われることとなる。
【４０７６】
そして、高サポートモードが終了してから、大当たり状態が発生することなく、変動表示が１０回実行されると「ダークモード」が終了し、演出モードが「通常モード」に戻り、液晶表示部４２ａには「ノーマルステージ背景ＨＧ１」が表示される（図２２８参照）。
【４０７７】
以上詳述したように、従来の遊技機において、遊技性の向上のために所定の始動口への入賞確率を変化可能な補助部材が設けられている。
【４０７８】
補助部材は遊技における所定の条件の成立に基づいて入賞容易期間となり、所定の始動入賞に対する変動が所定回数行われた場合等に入賞容易期間が終了される。
【４０７９】
入賞容易期間中は、ホールコンピュータ等に対して識別可能な信号を出力することでホール設備による演出やデータの表示を行っている。
【４０８０】
しかし、従来の遊技機においては入賞容易期間の終了時点における補助部材に基づく始動保留に対しては何らの対策も取られておらず、遊技状態各種の識別性能に対して、より好適な機能が求められている。
【４０８１】
本遊技機の目的は、遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技の興趣を向上させることである。
【４０８２】
これに対し、具体的には、例えば本発明に係る遊技機は、
所定の始動入球手段への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技が実行される特別遊技状態に移行するか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、
前記変動表示手段により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段と、
を備え、
前記所定の始動入球手段は、第１始動入球手段と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段とは異なる第２始動入球手段と、を含み、
前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、
当該遊技機外部に対して、少なくとも前記有利状態において、当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力する第１出力手段と、
前記有利状態の終了に基づいて、終了条件の成立で前記第１出力手段による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段と、
前記有利状態の終了時の前記第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする前記所定

の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶可能な記憶手段と、
前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段に前記第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする前記権利の保留数が記憶されている場合に前記記憶手段に記憶されている保留された前記権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報を所定期間継続して出力可能な第２出力手段と、
を備え、
前記第２出力手段は、前記第１出力手段による前記所定の識別情報の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報を継続して出力することを特徴とすることにより、
遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技の興趣を向上させることができる。
【４０８３】
より具体的には、例えば本発明に係る遊技機は、
所定の始動入賞口への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な大当たり遊技（開放される可変入賞装置３２の大入賞口３２ａへ遊技球を入球させる遊技）が実行される大当たり状態に移行するか否かを判定する判定機能と、
前記判定機能により大当たり状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄の変動表示を実行する演出表示装置４２と、
前記演出表示装置４２により実行される図柄の変動表示を実行する権利を保留する特別変動保留エリア（ＲＡＭ５０３）と、を備え、
前記所定の始動入賞口は、上始動入賞口３３ＹＡと、遊技球の入球が制限される低サポートモードと遊技球の入球が容易となる高サポートモードとが切り替えられる下始動入賞口３３ＹＢと、を含み、
大当たり遊技の終了後に、変動表示の実行回数が所定回数に達するまで高サポートモードが実行されるパチンコ機１０であって、
パチンコ機１０外部に対して、少なくとも高サポートモードにおいて、当該高サポートモードを識別可能な大当たり信号２（ハイレベル信号）を継続して出力する第２端子２４０ｂ及び信号出力機能と、
高サポートモードの終了に基づいて、大当たり信号２の出力を停止する信号停止機能と、
高サポートモードの終了時の下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入球を契機とする所定の図柄変動表示を実行する権利の保留数を記憶可能な残り保留数レジスタＦＲと、
高サポートモードの終了後に、少なくとも残り保留数レジスタＦＲに下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入球を契機とする権利の保留数が記憶されている場合に残り保留数レジスタＦＲに記憶されている前記権利に対応する所定の図柄変動表示を実行可能な期間であることを識別可能なパターン信号を所定期間継続して出力可能な前記第２端子２４０ｂ及び信号出力機能と、を備え、
前記パターン信号を大当たり信号２とは異なる出力態様で継続して出力することを特徴とすることにより、
遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技の興趣を向上させることができる。
【４０８４】
以下、より具体的な課題及び作用効果等について述べる。例えば本実施形態に係るパチンコ機１０では、下始動入賞口３３ＹＢへ遊技球を入球させることが困難な通常状態（低サポートモード）においては、左打ちして上始動入賞口３３ＹＡに遊技球を入球させて、大当たり状態を狙うといった遊技性となる。一方、大当たり（高サポートモード付き確変大当たり）に当選し、該大当たり状態の終了後に付与され得る、下始動入賞口３３ＹＢへ遊技球を入球させやすい高サポートモードにおいては、右打ちして下始動入賞口３３ＹＢに遊技球を入球させて、大当たり状態を狙うといった遊技性となる。
【４０８５】
また、パチンコ機１０は、自身の現在の状態を識別させる信号（情報）を外部出力するための外部端子板２４０を備えており、遊技ホールにおいては、該遊技ホールを管理するホールコンピュータＨＣと電気的に接続される。これにより、ホールコンピュータＨＣは、遊技ホールにおける各パチンコ機１０の状態を把握することができる。

【４０８６】
パチンコ機１０からホールコンピュータＨＣに出力される信号として、例えば現在の遊技状態が大当たり状態であることを示す大当たり信号１や、現在の遊技状態が大当たり状態又は高サポートモードであることを示す大当たり信号２などがある。
【４０８７】
例えば図２２６（ａ）に示すように、通常状態（低サポートモード）において大当たり（高サポートモード付き確変大当たり）に当選した場合、すなわち初当たりした場合には、該大当たり状態が開始するタイミングＴＭ１で大当たり信号１及び大当たり信号２が共に、オフ状態（ローレベル出力）からオン状態（ハイレベル出力）に切り替わる。
【４０８８】
そして、これらの信号の出力レベルの切り替わり（大当たり信号１及び大当たり信号２の出力）を検知したホールコンピュータＨＣは、総大当たり回数カウンタ及び連続大当たり回数カウンタの更新処理（加算処理）を行い、これらの更新値を他のデータと共に、該信号出力を行った所定の台番号のパチンコ機１０の遊技履歴として上記ハードディスクに保存する。
【４０８９】
ここで、「総大当たり回数カウンタ」は、遊技ホールの開店時から現時点までの間に所定のパチンコ機１０において発生した大当たり状態の総数を計数するための計数手段である。また、「連続大当たり回数カウンタ」は、所定のパチンコ機１０において、初当たりから通常状態に戻ることなく連続して発生した大当たり状態の回数（連チャン回数）を計数するための計数手段である。尚、ホールコンピュータＨＣは、所定のパチンコ機１０から出力された大当たり信号１，２に基づき（大当たり信号２の受信中の大当たり信号１の受信回数によって）、該パチンコ機１０において、初当たりから通常状態に戻ることなく、何回連続して大当たり状態が発生（何連チャン）したか把握することができる。
【４０９０】
続いて、ホールコンピュータＨＣは、総大当たり回数カウンタ及び連続大当たり回数カウンタの更新値、並びに、これらの更新値を表示する旨の指令を、前記所定の台番号のパチンコ機１０に対応する遊技データ表示装置ＨＤに対し送信する。
【４０９１】
これらのデータを受信した遊技データ表示装置ＨＤは、これらのデータを自身のＲＡＭ等に記憶すると共に、液晶表示部Ｈ５０の表示モードを通常表示モード〔図２２３（ａ）参照〕からアクティブ表示モード〔図２２３（ｂ）参照〕へ切り替え、所定の表示内容（表示項目）のデータを表示する。図２２３（ｂ）に示す例では、アクティブ表示モードとなった液晶表示部Ｈ５０の表示項目［継続回数］の欄に、連続大当たり回数カウンタの更新値が表示される。ここで、初当たりの場合には、連続大当たり回数カウンタの更新値が「１」となっているため、表示項目［継続回数］の欄には「１」と表示されることとなる。
【４０９２】
その後、該大当たり状態が終了するタイミングＴＭ２で大当たり信号１がオフ状態（ローレベル出力）となる一方、該大当たり終了後に高サポートモードが付与されるため、大当たり信号２は継続してオン状態（ハイレベル出力）に維持される。このため、遊技データ表示装置ＨＤにおいては、液晶表示部Ｈ５０の表示モードがアクティブ表示モード〔図２２３（ｂ）参照〕に維持される。
【４０９３】
続いて、上記１回目の大当たり状態の終了後の高サポートモード中において、通常状態に戻ることなく、２回目の大当たり（高サポートモード付き大当たり）に当選した場合には、大当たり信号２が継続してオン状態（ハイレベル出力）に維持されたまま、該大当たり状態が開始するタイミングＴＭ３にて、再度、大当たり信号１がオン状態（ハイレベル出力）となる。
【４０９４】
その後、該２回目の大当たり状態が終了するタイミングＴＭ４で大当たり信号１がオフ

状態（ローレベル出力）となる一方、該大当たり終了後に高サポートモードが付与されるため、大当たり信号２は継続してオン状態（ハイレベル出力）に維持される。

【４０９５】

そして、これを検知したホールコンピュータＨＣは、上記同様、総大当たり回数カウンタ及び連続大当たり回数カウンタの更新処理等を行い、遊技データ表示装置ＨＤにおける液晶表示部Ｈ５０の表示モードはアクティブ表示モードに維持される。但し、液晶表示部Ｈ５０の表示項目［継続回数］の値は連続大当たり回数カウンタの更新値が表示される。ここでは、連続大当たり回数カウンタの更新値が「２」となるため、表示項目［継続回数］の欄に「２」と表示されることとなる。

【４０９６】

ここで、サポート継続期間が規定された回数制限付き高サポートモードが付与された場合において、仮に該高サポートモード中に大当たり当選せず、そのまま高サポートモードが規定回数（例えば変動表示３０回）で終了してしまった場合には、該高サポートモードの終了タイミングＴＭ５にて大当たり信号２がオフ状態（ローレベル出力）となり、ホールコンピュータＨＣによる連チャン回数のカウントは停止される。それに合わせて、遊技データ表示装置ＨＤにおける表示モードはアクティブ表示モードから通常モードに切り替わる。つまり、アクティブ表示モードにおける［継続回数］の表示は「２」で終了することとなる。

【４０９７】

しかしながら、回数制限付き高サポートモードの終了後の通常状態において、該高サポートモード中に下始動入賞口３３ＹＢへ遊技球が入球し保留記憶された第２変動表示（残り保留）がある場合、従来では、該第２変動表示の実行中（残り保留の消化期間中）において、大当たり当選した場合に、該大当たりがホールコンピュータＨＣに初当たりとみなされ、該大当たり状態が開始するタイミングＴＭ６にて、大当たり信号１及び大当たり信号２が共にオフ状態（ローレベル出力）からオン状態（ハイレベル出力）に切り替わる。

【４０９８】

つまり、遊技者にとって、高サポートモード中に保留記憶された第２変動表示（残り保留）が実行される権利は、高サポートモード中に得た権利であるにもかかわらず、該第２変動表示に係る大当たり状態は、それまでの連チャン回数にカウントされず、連チャン回数カウントが再スタートされることとなるため、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。

【４０９９】

一般に、通常状態（低サポートモード）は、遊技者の持ち球が減少する状態となるため、できる限り、遊技者は、開閉役物３７Ｙの補助（サポート）によって下始動入賞口３３ＹＢへの入球が容易化され、自身の持ち球が減少しにくい有利な状況である高サポートモード中において再び大当たり当選したいと願っている。つまり、通常状態（低サポートモード）に戻ることなく、継続してできる限り多く大当たり状態を獲得したいと願っている。そのため、大当たりの連続当選回数（連チャン回数）を増やすことが遊技の醍醐味の１つとなっている。従って、遊技データ表示装置ＨＤ等の連チャン回数表示には、多くの遊技者の注目が集まりやすく、ここで遊技を行う遊技者自身の満足度を高める効果がある。

【４１００】

そのため、上述した残り保留の消化期間中であることなど、遊技状態の細やかな変化を把握し、これに対応した好適な情報出力を行うことが望まれていた。

【４１０１】

これに対し、本実施形態における一例では、例えば図２２６（ｂ）に示すように、回数制限付き高サポートモードが付与され、該高サポートモード中に大当たり当選せず、そのまま高サポートモードが規定回数（例えば変動表示３０回）で終了してしまった場合には、該高サポートモードの終了タイミングＴＭ５において、下始動入賞口３３ＹＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留（残り保留）があるか否かを判定し、第２変動表示の残り保留がない場合には延長フラグＦ３をオン（延長フラグＦ３の値に「１」を設定）して

、大当たり信号２が継続して出力される構成となっている。
【４１０２】
但し、ここで出力される大当たり信号２の出力態様は、第２変動表示の残り保留数に対応する所定の信号パターンに基づいて、通常とは異なる出力態様に変換されたものとなっている。
【４１０３】
そして、この出力信号を検知したホールコンピュータＨＣは、回数制限付き高サポートモードの終了タイミングＴＭ５を過ぎても、高サポートモードの付随期間とみなし、その間、連チャン回数のカウントを継続可能な状態に維持する。これに合わせて、遊技データ表示装置ＨＤにおいては、液晶表示部Ｈ５０の表示モードがアクティブ表示モードから演出表示モードに切り替わる〔図２２６（ｃ）参照〕。
【４１０４】
そして、この間に大当たり当選することなく、第２変動表示の残り保留がすべて消化されてしまった場合には、延長フラグＦ３がオフとなり（延長フラグＦ３の値に「０」が設定され）、その終了タイミングＴＭ７にて、大当たり信号２がオフ状態（ローレベル）となり、ホールコンピュータＨＣによる連チャン回数のカウントは停止される。また、このタイミングＴＭ７で、遊技データ表示装置ＨＤでは、表示モードが演出表示モードから通常モードに切り替わる。
【４１０５】
尚、遊技データ表示装置ＨＤにおいて、演出表示モードが終了する際（出力態様が変換された大当たり信号２の出力の停止時）には、液晶表示部Ｈ５０において、上記一連の有利期間中に遊技者が獲得した獲得賞球数を大きく表示すると共に、「連チャン終了」などと表示して、上記付随期間（残り保留の消化期間）を含む一連の利益獲得状態として計数される状態が終了したことを遊技者が識別可能な報知表示を行う。
【４１０６】
同時にパチンコ機１０において、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａに「ギリギリチャンスモード終了」などと表示して、上記付随期間（残り保留の消化期間）を含む一連の利益獲得状態として計数される状態が終了したことを遊技者が識別可能な報知表示を行うようにしてもよい。
【４１０７】
一方、図２２６（ｃ）に示すように、第２変動表示の実行中（残り保留の消化期間中：ギリギリチャンスモード中）において、大当たり当選した場合には、該大当たりがホールコンピュータＨＣに初当たりとみなされることなく、該大当たり状態が開始するタイミングＴＭ８にて、大当たり信号１がオフ状態（ローレベル出力）からオン状態（ハイレベル出力）に切り替わると共に、大当たり信号２が前記所定の信号パターンに基づいた特定の出力態様から、通常の一定ハイレベル出力態様に切り替わる。
【４１０８】
そして、これを検知したホールコンピュータＨＣは、上記同様、総大当たり回数カウンタ及び連続大当たり回数カウンタの更新処理等を行い、連チャン回数のカウントを継続する。また、遊技データ表示装置ＨＤにおける液晶表示部Ｈ５０の表示モードは、演出表示モードからアクティブ表示モードに切り替わる。例えば図２２３（ｂ）に示す状態において、３回目の大当たり状態に当選した場合には、連続大当たり回数カウンタの値が「２」から「３」に更新されるため、液晶表示部Ｈ５０の表示項目［継続回数］の欄には、連続大当たり回数カウンタの更新値である「３」と表示されることとなる。
【４１０９】
上述のとおり、本実施形態の一例によれば、残り保留の消化期間（ギリギリチャンスモード）中など、遊技状態の細やかな変化に対応した好適な情報出力を行うことができる。
【４１１０】
これにより、ホールコンピュータＨＣ等に対して、現在、パチンコ機１０が高サポートモード終了後のギリギリチャンスモード中、すなわち残り保留の消化期間中（保留された

権利に対応する第２変動表示の実行期間中）であることを把握させることができる。
【４１１１】
　また、ホールコンピュータＨＣが、高サポートモード終了後の残り保留の消化期間（ギリギリチャンスモード）を、高サポートモード中など他の遊技状態と識別可能となることで、当該残り保留の消化期間（ギリギリチャンスモード）中の専用の情報表示や演出を、遊技データ表示装置ＨＤ等において実行することも可能となる。結果として、パチンコ機１０にて行われる本来の演出（変動表示演出など）に加えて、遊技データ表示装置ＨＤ等において上記情報表示や演出等が行われることで、これらの相乗効果により、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【４１１２】
　尚、上述した実施形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。ここで、以下の各構成を個別に上記実施形態に対して適用してもよく、一部又は全部を任意に組み合わせて上記実施形態に対して適用してもよい。また、上記実施形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。
【４１１３】
　（ａ）上記実施形態に係るパチンコ機１０は、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢへの入球に基づく当否抽選にて大当たり当選した場合に、可変入賞装置３２が開閉する大当たり状態が発生するタイプの遊技機である。
【４１１４】
　これに限らず、所定の遊技価値が付与される他のタイプのパチンコ機として実施してもよい。尚、遊技価値には、例えば遊技者に払出される賞球等の遊技媒体、大当たり中に付与される特賞状態（ラウンド）、大当たり終了後に付与される高確率モード等の遊技モードなどが含まれる。また、パチンコ機以外にも、アレンジボール機、雀球等の各種遊技機として実施することも可能である。
【４１１５】
　（ａ－１）一例として、上記実施形態に係る構成に加え、下始動入賞口３３ＹＢへの入球に基づく当否抽選にて小当たり当選した場合に可変入賞装置３２が開状態とならず、その代わりに開状態となる第２の可変入賞装置を備え、該第２の可変入賞装置内に入球した遊技球が所定の特別入賞部（Ｖ入賞口）に入球した場合に可変入賞装置３２が開状態となる大当たり状態が発生し得るタイプのパチンコ機（いわゆる１種２種混合機）として実施してもよい。
【４１１６】
　ここで、１種２種混合機と称されるパチンコ機のより具体的な構成について述べる。かかるパチンコ機は、例えば遊技球を遊技領域の左側領域へ発射（左打ち）して狙う第１始動入球手段と、該第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて第１変動表示を行う第１表示装置と、該第１変動表示を所定回数保留可能な第１保留手段と、遊技球を遊技領域の右側領域へ発射（右打ち）して狙う第２始動入球手段と、該第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて第２変動表示を行う第２表示装置と、該第２変動表示を所定回数保留可能な第２保留手段と、第２始動入球手段へ遊技球が入球可能な開状態と入球不能な閉状態とに変化する開閉部材とを備え、第１始動入球手段又は第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な大当たり状態を発生可能に構成されると共に、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて小当たり抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、所定の可変入賞装置が開放する小当たり状態を発生可能に構成され、該可変入賞装置へ入球した遊技球が特定入球手段（Ｖ入賞口）へ入球した場合に大当たり状態を発生可能に構成されている。
【４１１７】
　一般に、このようなパチンコ機では、第２始動入球手段へ遊技球を入球させることが困難な通常状態（低サポート状態）においては、左打ちして第１始動入球手段に遊技球を入球させて、大当たり状態を狙うといった遊技性となる。一方、大当たり状態の終了後に付

与され得る、第２始動入球手段へ遊技球を入球させやすい高サポート状態においては、右打ちして第２始動入球手段に遊技球を入球させて小当たり状態を発生させ、開放された可変入賞装置内の特定入球手段（Ｖ入賞口）へ遊技球を入球させ、大当たり状態を狙うといった遊技性となる。

【４１１８】

かかる構成の下、近年では、大当たり状態の終了後の高サポート状態において、演出表示装置４２等の可変表示手段において所定の演出（ラッシュ演出等）を実行すると共に、該高サポート状態の終了後、該高サポート状態中に第２始動入球手段へ入球し保留記憶された第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留の消化中）において、前記可変表示手段において継続チャンス演出等を実行して、遊技者の興趣の向上を図っている遊技機も見受けられる。

【４１１９】

加えて、上記継続チャンス演出中において、上記実施形態におけるギリギリチャンスモード（高サポートモード終了後の第２変動表示の残り保留の消化期間中）に係る各種演出や情報出力など、上記実施形態と同様の構成を採用してもよい。

【４１２０】

勿論、上記実施形態と異なる構成を採用してもよい。例えば高サポートモードの終了後の「通常モード」において、第２変動表示の残り保留がある場合とない場合とで異なる表示態様となる構成としてもよい。

【４１２１】

ここで、高サポートモードの終了後において、演出表示装置４２における演出モードが「通常モード」に設定される場合における演出モード切換設定処理の一例について説明する。

【４１２２】

本実施形態では、演出モードを「通常モード」に設定する場合には、まず残り保留数レジスタＦＲに記憶された残り保留数情報（又は第２保留カウンタＮｂに記憶された保留数情）が０よりも大きいか否かを判別する。つまり、高サポートモード中における下始動入賞口３３ＹＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留（残り保留）があるか否かを判定する。尚、上述したように、本実施形態に係る構成の下、下始動入賞口３３ＹＢへの入球は実質的に高サポートモード中にのみ発生し得る。

【４１２３】

そして、第２変動表示の残り保留がない場合、すなわち第１変動表示を実行する場合には、演出モードが通常態様の「通常モード」に設定される。具体的に、演出表示装置４２における表示態様が通常態様となった「通常モード」では、表示映像が複数色を使用した色鮮やかなフルカラー配色態様となっている。

【４１２４】

一方、第２変動表示の残り保留がある場合には、演出モードが特定態様の「通常モード」に設定される。具体的に、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａにおける表示態様が特定態様となった「通常モード」では、表示映像が赤みを帯びたモノトーン配色態様となる。

【４１２５】

勿論、特定態様の「通常モード」における液晶表示部４２ａの表示内容や表示態様は、上記内容に限定されるものではなく、他の異なる表示内容や表示態様であってもよい。また、高サポートモードの終了後の第２変動表示の残り保留数に応じて異なる表示態様としたり、異なる演出を実行する構成としてもよい。また、高サポートモードの終了後の第２変動表示の残り保留数が把握されることから、第２変動表示の残り保留の消化期間中（最大で４回分の第２変動表示が実行される期間中）連続して進行するアニメーション（複数回の変動表示に跨る連続演出）が導出される構成としてもよい。

【４１２６】

加えて、液晶表示部４２ａには、現在の遊技状態を示す文字情報が表示され、第２変動表示の残り保留の消化期間中であることを遊技者が認識可能な状態となる。例えば、残り

保留の消化期間に係る演出名称が表示される。勿論、ここで表示される文字情報は、これに限定されるものではなく、現在の遊技状態が通常の通常状態とは異なること、すなわち残り保留の消化期間であることを遊技者が把握できるようなものであればよい。

【４１２７】

（ａ－２）上記実施形態では、大当たり終了後の入賞サポートモードとして、サポート継続期間に上限が設定された回数制限付きの高サポートモードが付与され得る構成となっているが、これに代えて又は加えて、高サポートモード中において所定の転落抽選を行い所定の落選結果が得られた場合に高サポートモードが終了し低サポートモードに移行するタイプのパチンコ機として実施してもよい。

【４１２８】

（ａ－３）パチンコ機に係る各種抽選（ソフト的な抽選処理や機械的機構による抽選など）に係る当選確率については、機種毎に適宜設定されるものであり、任意の値を採用することができる。

【４１２９】

（ａ－４）また、遊技球を遊技機内で循環させる等して遊技者に対し直接的に払い出さないタイプの遊技機、いわゆる封入式のパチンコ機として実施してもよい。

【４１３０】

（ｂ）パチンコ機１０内部の電気的構成（各種制御装置間や各種基板間等の電気的接続構成及び各種情報の入出力方式など）、並びに、遊技ホールなどパチンコ機１０外部の電気的構成（各種機器間等の電気的接続構成及び各種情報の入出力方式など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【４１３１】

（ｂ－１）例えば上記実施形態では、送信側機器である主制御装置２６１が受信側機器であるサブ制御装置２６２を制御し、送信側機器であるサブ制御装置２６２が受信側機器である表示制御装置４５を制御し、送信側機器である表示制御装置４５が受信側機器である演出表示装置４２を制御する構成となっている。

【４１３２】

これに代えて、例えば送信側機器となる主制御装置２６１及びサブ制御装置２６２の両者の機能が一つに集約された所定の制御装置によって受信側機器となる表示制御装置４５（演出表示装置４２）が制御される構成としてもよい。また、送信側機器となるサブ制御装置２６２及び表示制御装置４５の両者の機能が一つに集約された所定の制御装置によって受信側機器となる演出表示装置４２が制御される構成としてもよい。また、送信側機器となる主制御装置２６１、サブ制御装置２６２及び表示制御装置４５の三者の機能が一つに集約された所定の制御装置によって受信側機器となる演出表示装置４２が制御される構成としてもよい。

【４１３３】

（ｂ－２）上記実施形態では、パチンコ機１０の外部端子板２４０の各出力端子から出力される各種情報の出力先がホールコンピュータＨＣとなっているが、情報出力先は、これに限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【４１３４】

例えば遊技ホールの島設備において、パチンコ機１０と遊技データ表示装置ＨＤとが所定の通信ケーブルにより電気的に接続され、パチンコ機１０から出力される各種情報がホールコンピュータＨＣを介さず直接、遊技データ表示装置ＨＤに入力される構成としてもよい。

【４１３５】

かかる場合、パチンコ機１０の外部端子板２４０の各出力端子から出力される各種情報が所定の分岐手段により分岐され、遊技データ表示装置ＨＤとホールコンピュータＨＣの双方に入力される構成としてもよい。

【４１３６】

または、パチンコ機１０の外部端子板２４０の各出力端子から出力される各種情報が遊

技データ表示装置ＨＤを介してホールコンピュータＨＣへ入力される構成としてもよい。
【４１３７】
（ｂ－３）上記実施形態では特に言及していないが、ホールコンピュータＨＣと遊技データ表示装置ＨＤとの間の情報入出力方式や、パチンコ機１０内部の各種制御装置間（例えば主制御装置２６１とサブ制御装置２６２との間、サブ制御装置２６２と表示制御装置４５との間、表示制御装置４５と演出表示装置４２との間など）における情報入出力方式などは、シリアル通信方式又はパラレル通信方式のいずれであってもよい。
【４１３８】
（ｃ）遊技盤（遊技領域）に関連する構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。
【４１３９】
（ｃ－１）例えば上記実施形態に係る遊技盤３０は、透光性部材である透明板をベースとして構成されているが、これに限らず、透光性を有しない木材等の不透明部材により構成されていてもよい。
【４１４０】
（ｃ－２）遊技盤３０の盤面上の構成、例えば各種入球手段（可変入賞装置３２、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢ、スルーゲート３４等）の配置や数などは、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる他の構成を採用してもよい。
【４１４１】
例えば上記実施形態では、スルーゲート３４や可変入賞装置３２が、可変表示装置ユニット３５の右側領域（可変表示装置ユニット３５の左側領域を流下した遊技球が到達不能な位置）に配置され、可変表示装置ユニット３５の左右方向中央部の下方位置に上始動入賞口３３ＹＡが設けられ、さらに上始動入賞口３３ＹＡの下方位置に下始動入賞口３３ＹＢが配置された構成となっている。
【４１４２】
これに限らず、可変表示装置ユニット３５の右側領域を流下した遊技球が到達不能な位置に上始動入賞口３３ＹＡを配置した構成としてもよいし、可変表示装置ユニット３５の左側領域を流下した遊技球が到達不能な位置に下始動入賞口３３ＹＢを配置した構成としてもよい。
【４１４３】
また、可変入賞装置３２が、可変表示装置ユニット３５の左側方領域を流下した遊技球が到達可能な位置に配置された構成としてもよい。
【４１４４】
また、スルーゲート３４や下始動入賞口３３ＹＢ、可変入賞装置３２などの上下位置関係は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる配置構成を採用してもよい。例えば可変入賞装置３２の上流側に下始動入賞口３３ＹＢを配置した構成としてもよい。
【４１４５】
（ｃ－３）上記実施形態に係る演出表示装置４２に代えて、透光性を有する遊技盤３０の後方位置において、遊技領域の裏側略全域又は遊技盤３０の裏側略全域にわたる大きさの表示画面を有する表示装置を変動表示部として備えた構成としてもよい。
【４１４６】
また、透光性を有する遊技盤３０において、演出表示装置４２取付用の開口部を設けることなく、該演出表示装置４２（液晶表示部４２ａ）の前面側を覆うように遊技盤３０が配設された構成としてもよい。この際、演出表示装置４２（液晶表示部４２ａ）の前方領域となる遊技盤３０の前面部に釘等を配置して、ここを遊技球が流下可能な領域としてもよい。勿論、ここを遊技球が流下不能な領域としてもよい。
【４１４７】
また、変動表示部を構成する表示装置を複数備えた構成としてもよい。
【４１４８】
（ｄ）遊技機における各種遊技状態などは、上記実施形態に限定されるものではなく、

他の異なる構成を採用してもよい。
【４１４９】
（ｄ－１）大当たり種別は、上記実施形態に限定されるものではない。例えば上記実施形態とは、大当たり中におけるラウンド数や、ラウンド中の開放時間、大当たり終了後に付与される遊技モードなど、付与される遊技価値が異なる他の構成を採用してもよい。
【４１５０】
また、複数種別の大当たり状態が発生可能な遊技機ではなく、大当たり状態が１種別（例えば１５Ｒ大当たり）だけしか発生しない遊技機として実施してもよい。
【４１５１】
また、上記実施形態では、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡに入球した場合と、下始動入賞口３３ＹＢに入賞した場合とで、当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分けが異なる構成となっているが、その割合は上記実施形態に限定されるものではなく、異なる振分け割合であってもよい。
【４１５２】
また、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡに入球した場合と、下始動入賞口３３ＹＢに入賞した場合とで、当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分け割合が同じ構成であってもよい。
【４１５３】
（ｄ－２）小当たりに関しても、上記実施形態に限定されるものではない。例えばラウンド数や開放時間などが異なる複数種別の小当たり状態が発生可能な構成としてもよい。また、小当たり状態を本実施形態における特別遊技状態としてもよい。
【４１５４】
（ｄ－３）上記実施形態では、大当たり状態の終了後の抽選モードとして、「低確率モード」に比べ大当たり確率がアップした「高確率モード」が付与され得る構成となっている。
【４１５５】
これに代えて、大当たり状態の終了後に「高確率モード」が付与されない構成としてもよい。つまり、抽選モード（「高確率モード」又は「低確率モード」）の切替えが行われず、入賞サポートモード（「高サポートモード」又は「低サポートモード」）の切替えのみが行われる構成としてもよい。
【４１５６】
また、上記実施形態における「高確率モード」は、次回の大当たり状態が発生するまで継続する構成となっているが、これに限らず、継続期間の上限が定められた回数制限付きの高確率モードが付与される構成としてもよい。また、高確率モードの継続期間についても複数通り設定された構成としてもよい。
【４１５７】
（ｄ－４）上記実施形態では、第２始動入球手段（下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙ）に係る入賞サポートモードとして、大当たり状態の終了後、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて所定回数の変動表示が行なわれる間、又は、次回の大当たり状態が発生するまでの間、「低サポートモード」に比べ第２始動入球手段における単位時間あたりの閉状態に対する開状態の割合が多くなる「高サポートモード」が付与され得る構成となっている。
【４１５８】
「高サポートモード」に係る構成、すなわち第２始動入球手段に係る有利状態に関する構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。例えば回数制限付きの高サポートモードのみが付与され得る構成としてもよい。
【４１５９】
また、上記実施形態では、大当たり種別に関係なく、大当たり終了後に「高サポートモード」が必ず付与される構成となっているが、これに限らず、大当たり種別によって「高サポートモード」が付与されない構成としてもよい。
【４１６０】

また、有利状態として、低サポートモードに比べ、下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙにおける単位時間あたりの閉状態に対する開状態の割合が多くなるものの、開閉役物３７Ｙが開状態となる時間が高サポートモードよりも短いサポートモード（いわゆる、微時短モード）が発生可能な構成としてもよい。つまり、微時短モードは、遊技者にとって高サポートモードほど有利ではないが、低サポートモードよりも有利な状態となる。

【４１６１】

（ｅ）保留手段に関する構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【４１６２】

（ｅ－１）上記実施形態では、上始動入賞口３３ＹＡへの入球を契機とする第１変動表示よりも、下始動入賞口３３ＹＢへの入球を契機とする第２変動表示の方が優先して消化される構成となっている。

【４１６３】

これに限らず、上始動入賞口３３ＹＡへの入球を契機とする第１変動表示、及び、下始動入賞口３３ＹＢへの入球を契機とする第２変動表示の両方が保留されている場合には、上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入球順序に従って変動表示が消化される構成としてもよい。

【４１６４】

（ｅ－２）上始動入賞口３３ＹＡへの入球を契機とする第１変動表示と、下始動入賞口３３ＹＢへの入球を契機とする第２変動表示とを並行して実行可能な構成としてもよい。

【４１６５】

（ｅ－３）保留数の上限（最大保留数）は４回に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。４つ未満や５つ以上の保留ができる構成としてもよい。また、上始動入賞口３３ＹＡに係る最大保留数と、下始動入賞口３３ＹＢに係る最大保留数とが異なる構成としてもよい。

【４１６６】

（ｆ）有利状態（高サポートモード等）の継続期間が終了する「所定の条件」は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【４１６７】

上記実施形態では、所定の大当たり終了後に変動表示が規定回数行われることを所定の条件の成立として有利状態（高サポートモード等）が終了する構成となっている。

【４１６８】

これに限らず、例えば所定の大当たり終了後に所定期間（例えば５分間）が経過すること、大当たり状態の発生に係る変動表示など所定の変動表示の開始条件が成立すること、所定の変動表示（例えば大当たり状態が導出される際の変動表示）が開始すること、所定の変動表示の開始後所定期間が経過すること、所定の変動表示が停止すること、所定の変動表示の停止が確定すること、所定の変動表示の停止後所定期間が経過すること、所定の入球領域に遊技球が入球すること若しくは所定数の遊技球が入球すること又はそれに基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、所定の操作手段（例えば演出ボタン１２５）が操作されること若しくは所定回数操作されること又はそれに基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、保留手段（例えば特別変動保留エリア）に保留された権利に所定の情報又は結果が含まれること、所定の演出が行われること若しくは所定の演出が所定回数行われること、所定数の遊技球が発射又は払い出されること、所定の入球手段に遊技球が入球すること若しくは所定数の遊技球が入球すること、所定の計数値が上限値に達することなど、いかなるものであってもよい。

【４１６９】

（ｇ）第１出力手段及び第２出力手段に係る構成（出力端子等の機械的構成、及び、出力処理等の電気的構成を含む）、並びに、第１出力手段及び第２出力手段による識別情報の出力態様は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【４１７０】
（ｇ－１）上記実施形態では、高サポートモード中に出力される所定の識別情報である大当たり信号２は、出力レベルがハイレベルのレベル信号であるが、これに限らず、高サポートモード中に出力される大当たり信号２として、例えば断続的なパルス信号を出力する構成としてもよい。
【４１７１】
（ｇ－２）上記実施形態において、高サポートモード終了後の第２変動表示の残り保留の消化期間中に出力される特定の識別情報である大当たり信号２は、予め記憶された複数の信号パターンの中から、現在の保留状況（下始動入賞口３３ＹＢへの入球を契機とする第２変動表示の残り保留数）に対応する所定の信号パターンを抽出して、当該信号パターンに基づいて出力態様が変換されたパターン信号であるが、第２変動表示の残り保留の消化期間中に出力される特定の識別情報である大当たり信号２の出力態様は、これに限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。
【４１７２】
例えば特定の識別情報である大当たり信号２は、ローレベル信号やハイレベル信号とは異なる第３の出力レベルで一定のレベル信号であってもよい。尚、通常時の大当たり信号２と同一レベルのハイレベル信号（同一信号）をそのまま延長して出力する構成としてもよい。このようにすれば、ホールコンピュータＨＣは、少なくとも外部端子板２４０の第２端子２４０ｂから信号（大当たり信号２）が延長して出力されていることを把握でき、連チャン回数の計数等に関しては特に問題なく行うことができる。
【４１７３】
この他、「所定の識別情報の出力態様」と「特定の識別情報の出力態様」の違いは、送信側機器から出力される識別情報（電気信号等）を受信する受信側機器において、これらの識別情報の出力態様の違いを判定できるものであればよく、例えば所定期間中連続して一定レベルで出力されるレベル信号と所定期間中に断続して出力されるパルス信号との違いによるもの、所定期間中に断続して出力されるパルス信号のパルス間隔（連続オフ時間）及び／又はパルス幅（連続オン時間）の違いによるもの、所定期間中に断続して出力されるパルス信号の数の違いによるもの、所定期間中に定期的に出力されるパルス信号と所定期間中に所定のパターンで出力レベルが切替えられるパターン信号との違いによるもの、所定期間中に連続して一定レベルで出力されるレベル信号と所定期間中に所定のパターンで出力レベルが切替えられるパターン信号との違いによるもの、所定期間中に所定のパターンで出力レベルが切替えられるパターン信号のパターンの違いによるもの、並びに、これら各種の組み合わせなど、いかなるものであってもよい。そもそも出力方法が違うもの、例えば電気信号と光信号の違いによるもの、光と音の違いによるもの、音と画像の違いによるもの、画像と電気信号の違いによるものなど、いかなるものであってもよい。
【４１７４】
（ｇ－３）上記実施形態では、第２変動表示の残り保留数に対応して、特定の識別情報（大当たり信号２）の出力態様が異なる構成となっているが、これに限らず、残り保留数に関係なく、同一出力態様となる構成としてもよい。
【４１７５】
（ｇ－４）上記実施形態では、高サポートモードの終了時における第２変動表示の残り保留数が確定されると、その消化期間中は継続して同一態様の情報出力が実行される構成となっているが、これに限らず、例えば残り保留数レジスタＦＲの値（残り保留数）の減少に応じて、特定の識別情報である大当たり信号２の出力態様も随時変化する構成としてもよい。例えば残り保留数が「３」から「２」へ変化すると、大当たり信号２の出力態様も変化する構成としてもよい。
【４１７６】
（ｇ－５）上記実施形態では、特に言及していないが、高サポートモード終了時における第２変動表示の残り保留の中に少なくとも１つ、大当たり状態へ移行する変動表示が含まれる場合や、スーパーリーチやスペシャルリーチなど特定の変動表示が含まれている場

合には、これらが含まれていない場合とは異なる出力態様で特定の識別情報である大当たり信号２を出力する構成としてもよい。さらに、大当たり状態へ移行する変動表示が含まれる場合には、その当たり種別によっても異なる出力態様で特定の識別情報である大当たり信号２を出力する構成としてもよい。

【４１７７】

例えば高サポートモード終了時における第２変動表示の残り保留の中に少なくとも１つ、大当たりに係る変動表示が含まれている場合には、出力レベルが１２ｍｓｅｃ毎にハイレベルとローレベルとが切り替わる第１のパターン信号が出力される一方、これが含まれていない場合には、出力レベルが２４ｍｓｅｃ毎にハイレベルとローレベルとが切り替わる第２のパターン信号が出力される構成としてもよい。

【４１７８】

（ｇ－６）上記実施形態では、所定の識別情報（レベル信号）である大当たり信号２、及び、特定の識別情報（パターン信号）である大当たり信号２が、主制御装置２６１から外部端子板２４０を介して出力される構成となっている。

【４１７９】

しかしながら、外部端子板２４０等を介して出力される識別情報の出力元は、主制御装置２６１に限定されるものではなく、該主制御装置２６１を介さず、例えばサブ制御装置２６２や表示制御装置４５など、所定の情報出力処理を実行可能な制御基板及び情報出力用の端子やポートを備えた各種制御装置や、これら各種制御装置とそこから出力される情報を中継して出力可能な外部端子板などの各種中継基板との組み合わせなど、いかなる構成のものであってもよい。

【４１８０】

尚、本実施形態において、「所定の識別情報」及び「特定の識別情報」はそれぞれ、例えばハイレベル信号やローレベル信号など所定期間一定レベルで出力されるレベル信号、所定のパルス幅で断続的に出力されるパルス信号、モールス信号など所定のパターンで出力レベルが切替えられるパターン信号などの各種電気信号、所定の発光により情報出力される信号、所定の音により情報出力される信号、所定の電磁波により情報出力される信号、所定の画像により情報出力される信号、又は、これらを組み合わせたものであって、いかなるものであってもよい。

【４１８１】

（ｇ－７）上記実施形態では、所定の識別情報（例えば高サポートモード中のレベル信号の大当たり信号２）が出力される出力端子と、特定の識別情報（例えば高サポートモード終了後の残り保留消化期間中のパターン信号の大当たり信号２）が出力される出力端子が同一となっている。これに代えて、所定の識別情報を出力可能な第１出力手段に係る出力端子と、特定の識別情報を出力可能な第２出力手段に係る出力端子とが隣接することなく離間して設けられた構成としてもよい。例えば外部端子板２４０において、所定の識別情報（例えば大当たり信号２）が出力される第２端子２４０ｂとは別に、特定の識別情報（例えば高サポートモード終了後の残り保留消化期間中のレベル信号又はパターン信号）が出力される出力端子（例えば第１１番端子）を備えた構成としてもよい。

【４１８２】

また、特定の識別情報が出力される出力端子の位置が外部端子板２４０とは異なる位置に設けられた構成としてもよい。かかる出力端子は、パチンコ機１０の背面側の任意の位置に配置することができる。

【４１８３】

尚、かかる構成とした場合には、出力形態によらず、受信側機器が両者を判別可能となるため、所定の識別情報の出力態様と、特定の識別情報の出力態様とが同一態様（例えばハイレベル信号）であってもよい。

【４１８４】

（ｇ－８）上記実施形態では、高サポートモードの終了時において第２保留カウンタＮｂの値（残り保留数）が０よりも大きく、この値が残り保留数レジスタＦＲに設定される

場合、すなわち第２変動表示の残り保留がある場合に延長フラグＦ３をオンして、大当たり信号２を継続出力（延長出力）する構成となっている。

【４１８５】

これに限らず、例えば高サポートモード終了時に第２変動表示の残り保留があるか否かにかかわらず、とりあえず延長フラグＦ３をオンして、大当たり信号２を継続出力（延長出力）し、その後、第２変動表示の残り保留があるか否かを判定し、第２変動表示の残り保留がある場合には、そのまま大当たり信号２を出力し、第２変動表示の残り保留がない場合には、延長フラグＦ３をオフして、大当たり信号２の出力を停止するといったように、高サポートモードの終了後に所定の記憶手段に第２変動表示の残り保留が記憶されていない場合でも特定の識別情報（大当たり信号２）を出力する出力処理が実行され得る構成としてもよい。

【４１８６】

これにより、例えば大当たり信号２の出力が一時的に途切れてしまう等といった不具合の発生を抑制し、信号出力の継続処理をより適切かつより円滑に行うことが可能となる。

【４１８７】

（ｈ）大当たり信号１，２など、各種識別情報の出力開始タイミング及び出力停止タイミングは、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。尚、上記実施形態では、図柄変動表示が停止した後、直ちに次の変動表示が開始されるよう、停止図柄を確定的に停止表示する確定表示期間（例えば０．５秒）が設定されていないが、これに限らず、変動表示の停止後に所定の確定表示期間が設定された構成としてもよい。

【４１８８】

（ｈ－１）所定の識別情報（大当たり信号２）、並びに、大当たり信号１の出力を開始する開始条件（開始タイミング）は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【４１８９】

上記実施形態では、大当たり状態が導出される所定の変動表示が停止したタイミングで、所定の識別情報等が出力される構成となっているが、これに限らず、例えば大当たり状態が導出される所定の変動表示が停止して所定の確定表示期間が経過したタイミングや、大当たり状態のオープニング期間の開始タイミング、大当たり状態のオープニング期間の終了タイミングなど、いかなるものであってもよい。

【４１９０】

（ｈ―２）所定の識別情報（高サポートモード終了時において第２変動表示の残り保留がない場合の例えばレベル信号の大当たり信号２）の出力を停止する終了条件（終了タイミング）、並びに、特定の識別情報（高サポートモード終了時において第２変動表示の残り保留がある場合の例えばパターン信号の大当たり信号２）の出力を開始する開始条件（出力開始タイミング）は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。少なくとも有利状態（高サポートモード等）の終了に基づいて成立すればよい。

【４１９１】

例えば上記実施形態では、有利状態としての高サポートモードの終了時に対応する所定の変動表示（上記実施形態では、大当たり終了後の規定回数目の変動表示）が停止することを条件に所定の識別情報の出力を停止する、並びに、特定の識別情報の出力を開始する構成となっている。

【４１９２】

これに限らず、その条件は、例えば有利状態（高サポートモード等）の終了時に対応する所定の変動表示の停止が確定すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の停止後又は確定後所定期間（例えば０．５秒）が経過すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の次の変動表示の開始条件が（例えば第１始動入球手段に遊技球が入球して）成立すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の次の変動表示が開

始すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の次の変動表示の開始後所定期間が経過すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の次の変動表示が停止すること、有利状態の終了時に対応する所定の変動表示の次の変動表示の停止後所定期間が経過すること、所定の入球領域に遊技球が入球すること若しくは所定数の遊技球が入球すること又はそれに基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、所定の操作手段（例えば演出ボタン１２５）が操作されること若しくは所定回数操作されること又はそれに基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、保留手段に保留された権利に所定の情報又は結果が含まれること、所定期間が経過すること、所定の演出が行われること若しくは所定の演出が所定回数行われること、所定数の遊技球が発射又は払い出されること、所定の入球手段に遊技球が入球すること若しくは所定数の遊技球が入球すること、所定の計数値が上限値に達することなど、いかなるものであってもよい。

【４１９３】

（ｈ－３）特定の識別情報（高サポートモード終了時において第２変動表示の残り保留がある場合の例えばパターン信号の大当たり信号２）の出力を停止する終了条件（終了タイミング）は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【４１９４】

例えば上記実施形態では、第２変動表示の残り保留の消化期間の終了時に対応する最後の変動表示が停止することを条件に直ちに特定の識別情報（例えばパターン信号）である大当たり信号２の出力が停止され、該大当たり信号２がローレベルのレベル信号となる構成となっている。

【４１９５】

これに限らず、その条件は、例えば第２変動表示の残り保留の消化期間の終了時に対応する最後の変動表示の停止が確定すること、第２変動表示の残り保留の消化期間の終了時に対応する最後の変動表示の停止後又は確定後所定期間（例えば０．５秒）が経過すること、第２変動表示の残り保留の消化期間の終了時に対応する最後の変動表示の次の変動表示の開始条件が（例えば第１始動入球手段に遊技球が入球して）成立すること、第２変動表示の残り保留の消化期間の終了時に対応する最後の変動表示の次の変動表示が開始すること、第２変動表示の残り保留の消化期間の終了時に対応する最後の変動表示の次の変動表示の開始後所定期間が経過すること、第２変動表示の残り保留の消化期間の終了時に対応する最後の変動表示の次の変動表示が停止すること、第２変動表示の残り保留の消化期間の終了時に対応する最後の変動表示の次の変動表示の停止後所定期間が経過すること、所定の入球領域に遊技球が入球すること若しくは所定数の遊技球が入球すること又はそれに基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、所定の操作手段（例えば演出ボタン１２５）が操作されること若しくは所定回数操作されること又はそれに基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となること、保留手段に保留された権利に所定の情報又は結果が含まれること、所定期間が経過すること、所定の演出が行われること若しくは所定の演出が所定回数行われること、所定数の遊技球が発射又は払い出されること、所定の入球手段に遊技球が入球すること若しくは所定数の遊技球が入球すること、所定の計数値が上限値に達することなど、いかなるものであってもよい。

【４１９６】

つまり、第２変動表示の残り保留の消化期間の最後に実行される所定の変動表示が停止された後に特定期間が経過するまで、特定の識別情報（例えばパターン信号）を継続して出力する構成としてもよい。

【４１９７】

尚、「継続して」とは、送信側機器から出力される識別情報（電気信号等）を受信する受信側機器において、該識別情報が実質的に所定期間継続して出力されていると判定できればよく、所定期間途切れることなく一定レベルで連続して識別情報（レベル信号）が出力されている場合は勿論のこと、例えばパルス信号が断続的に出力される場合や、識別情報の出力態様が途中で変化する場合など、所定期間中において識別情報の出力レベルが定

期的に又は不定期に切替えられる場合なども含まれる。従って、「継続して」とは、出力信号が全く途切れないわけではなく、例えば変動表示中は出力されず、少なくとも変動表示が停止した際に出力されている状態であればよい。つまり、変動表示が停止した際に該変動表示に係る特別遊技状態（大当たり状態）が連チャン回数にカウントできるか否か判断できるようになっていればよい。

【４１９８】

（ｉ）上記実施形態においては、上記ステップＳＥ１００７，ＳＥ１００８にて、第２変動表示の残り保留がある場合に、第２保留カウンタＮｂの値（残り保留数）を残り保留数レジスタＦＲに設定し、以後、該残り保留数レジスタＦＲを参酌しつつ、第２変動表示の残り保留消化期間の把握等を行う構成となっている。

【４１９９】

これに対し、例えば残り保留数レジスタＦＲを設けることなく、第２特別変動保留エリアや第２保留カウンタＮｂを直接参酌して上記残り保留消化期間の把握等を行う構成とすることも可能である。

【４２００】

しかしながら、このような構成とした場合には、上記残り保留消化期間を把握する処理等が極めて複雑化するおそれがある。

【４２０１】

例えば上記実施形態に係る遊技機は、通常状態（低サポートモード）において、仮に遊技者が「右打ち」したとしても、ほとんど下始動入賞口３３ＹＢ（開閉役物３７Ｙ）が開放されず、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞することが困難な構成となっているが、これに代えて、通常状態（上記残り保留消化期間中を含む。）において、所定条件が成立した場合に、遊技者が「右打ち」して、遊技球がスルーゲート３４を通過すると、下始動入賞口３３ＹＢ（開閉役物３７Ｙ）の開放条件が比較的成立しやすい構成とすることも可能である。

【４２０２】

より具体的には、例えば高サポートモード終了後の上記残り保留消化期間中において、演出表示装置４２に「右打ち」を推奨するような推奨表示を行い、下始動入賞口３３ＹＢに対し遊技球を入球させるような遊技演出を実行するような構成とすることも可能である。

【４２０３】

このような遊技機においては、高サポートモード終了後の上記残り保留消化期間中に、普通図柄表示装置４１による抽選（開放抽選）に当選し、下始動入賞口３３ＹＢ（開閉役物３７Ｙ）が開状態となり、該下始動入賞口３３ＹＢへの入球を契機とする第２変動表示が新たに保留されることとなる。

【４２０４】

かかる場合、上記実施形態に係る構成の下では、高サポートモード中に保留記憶された第２変動表示（残り保留）が実行される権利と、高サポートモード終了後に保留記憶された第２変動表示が実行される権利とが、第２特別変動保留エリア等にて混在することとなり、見方を変えれば、高サポートモード中に保留記憶された第２変動表示（残り保留）が実行される権利が増加した状態とみなされるおそれもある。

【４２０５】

これにより、例えば高サポートモード終了後に保留記憶された第２変動表示により大当たり状態が発生した場合には、本来は、連チャン回数にカウントされるべきではない大当たりまでも連チャン回数に計数されてしまうおそれがある。

【４２０６】

このため、高サポートモード中に保留記憶された第２変動表示（残り保留）が実行される権利と、高サポートモード終了後に保留記憶された第２変動表示が実行される権利とを切り分けて把握する制御を行うことが必要となる。結果として、上記残り保留消化期間を把握する処理等が極めて複雑化すると共に、制御負荷が著しく増大するおそれがある。

【４２０７】

これに対し、上記実施形態のように、高サポートモード終了時に第２保留カウンタＮｂの値（残り保留数情報）を残り保留数レジスタＦＲへ移し、該残り保留数レジスタＦＲを参酌して上記残り保留消化期間の把握等を行う構成とすることにより、上述したような不具合の発生を防止すると共に、残り保留消化期間中の演出等を適切に行うことができる。

【４２０８】

換言すれば、通常状態（上記残り保留消化期間を含む）中に、普通図柄表示装置４１による抽選（開放抽選）に当選しやすい仕様とし、下始動入賞口３３ＹＢに対し遊技球を入球させるような遊技演出を適切に実行可能とすると共に、該遊技演出と、残り保留消化期間中の演出等とを同時に並行して実行することも可能となる。

【４２０９】

尚、高サポートモード終了後に第２変動表示の残り保留がある場合には、液晶表示部４２ａにおいて、現在の遊技状態を示す文字情報が表示され、第２変動表示の残り保留の消化期間中であることを遊技者が認識可能な状態と状態としてもよい。例えば上記実施形態における残り保留の消化期間に係る演出名称である「ギリギリチャンスモード」と表示されてもよい。勿論、ここで表示される文字情報は、これに限定されるものではなく、現在の遊技状態が通常の通常状態とは異なること、すなわち残り保留の消化期間であることを遊技者が把握できるようなものであればよい。

【４２１０】

［付記］

以下、上記実施形態から把握できる技術的思想について、その効果とともに記載する。

【４２１１】

従来課題ＹＡ．従来、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行う遊技機が知られている。このような遊技機の一種として、所定の始動入球手段（始動口）に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機がある。

【４２１２】

また、従来の遊技機においては、遊技性の向上のために所定の始動入球手段への入賞確率を変化可能な補助部材が設けられている。

【４２１３】

補助部材は遊技における所定の条件の成立に基づいて入賞容易期間となり、所定の始動入賞に対する変動が所定回数行われた場合等に入賞容易期間が終了される。

【４２１４】

入賞容易期間中は、ホールコンピュータ等に対して識別可能な信号を出力することでホール設備による演出やデータの表示を行っている。

【４２１５】

一例として、遊技球を遊技領域の左側領域へ発射（左打ち）して狙う第１始動入球手段と、該第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて第１変動表示を行う第１表示装置と、該第１変動表示を所定回数保留可能な第１保留手段と、遊技球を遊技領域の右側領域へ発射（右打ち）して狙う第２始動入球手段と、該第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて第２変動表示を行う第２表示装置と、該第２変動表示を所定回数保留可能な第２保留手段と、第２始動入球手段へ遊技球が入球可能な開状態と入球不能な閉状態とに変化する開閉部材（補助部材）とを備え、第１始動入球手段又は第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な大当たり状態が発生するパチンコ機がある。

【４２１６】

通常、このようなパチンコ機では、第２始動入球手段へ遊技球を入球させることが困難な通常状態（低サポート状態）においては、左打ちして第１始動入球手段に遊技球を入球させて、大当たり状態を狙うといった遊技性となる。一方、大当たり状態の終了後に付与され得る、第２始動入球手段へ遊技球を入球させやすい高サポート状態（入賞容易期間）においては、右打ちして第２始動入球手段に遊技球を入球させて、大当たり状態を狙うと

いった遊技性となる。
【４２１７】
一般に、パチンコ機等の遊技機は、自身の現在の状態を識別させる信号（情報）を外部出力するための外部端子板を備えており（例えば、特開２０１０－２８４３６５号公報参照）、遊技ホールにおいて、該遊技ホールを管理するホールコンピュータと電気的に接続される。これにより、ホールコンピュータは、遊技ホールにおける各遊技機の状態を把握することができる。
【４２１８】
遊技機からホールコンピュータに出力される信号として、例えば現在の遊技状態が大当たり状態であることを示す大当たり信号１や、現在の遊技状態が大当たり状態又は高サポート状態であることを示す大当たり信号２などがある。
【４２１９】
例えば図２２６（ａ）に示すように、通常状態（低サポート状態）において大当たり（高サポート状態付き大当たり）に当選した場合、すなわち初当たりした場合には、該大当たり状態が開始するタイミングＴＭ１で大当たり信号１及び大当たり信号２が共に、オフ状態（ローレベル出力）からオン状態（ハイレベル出力）に切り替わる。
【４２２０】
その後、該大当たり状態が終了するタイミングＴＭ２で大当たり信号１がオフ状態となる一方、該大当たり終了後に高サポート状態が付与されるため、大当たり信号２は継続してオン状態（ハイレベル出力）に維持される。
【４２２１】
続いて、上記１回目の大当たり状態の終了後の高サポート状態中において、通常状態に戻ることなく、２回目の大当たり（高サポート状態付き大当たり）に当選した場合には、大当たり信号２が継続してオン状態（ハイレベル出力）に維持されたまま、該大当たり状態が開始するタイミングＴＭ３にて、再度、大当たり信号１がオン状態（ハイレベル出力）となる。
【４２２２】
その後、該２回目の大当たり状態が終了するタイミングＴＭ４で大当たり信号１がオフ状態（ローレベル出力）となる一方、該大当たり終了後に高サポート状態が付与されるため、大当たり信号２は継続してオン状態（ハイレベル出力）に維持される。
【４２２３】
そして、遊技ホールのホールコンピュータは、遊技機から出力された大当たり信号１，２に基づき（大当たり信号２の受信中の大当たり信号１の受信回数によって）、該遊技機において、通常状態に戻ることなく、何回連続して大当たり状態が発生（何連チャン）したか把握すると共に、そのカウント数（連チャン回数）を、該パチンコ機に付設された遊技データ表示装置に表示させたりする。
【４２２４】
ここで、サポート継続期間が規定された回数制限付き高サポート状態が付与された場合において、仮に該高サポート状態中に大当たり当選せず、そのまま高サポート状態が規定回数（例えば変動表示３０回）で終了してしまった場合には、該高サポート状態の終了タイミングＴＭ５にて大当たり信号２がオフ状態（ローレベル出力）となり、ホールコンピュータ等による連チャン回数のカウントは停止される。
【４２２５】
しかしながら、従来の遊技機においては、高サポート状態（入賞容易期間）の終了時点における開閉部材（補助部材）に基づく始動保留に対しては何らの対策も取られておらず、遊技状態各種の識別性能に対して、より好適な機能が求められている。
【４２２６】
より具体的には、例えば回数制限付き高サポート状態の終了後の通常状態において、該高サポート状態中に第２始動入球手段へ遊技球が入球し保留記憶された第２変動表示（残り保留）がある場合、従来では、該第２変動表示の実行中（残り保留の消化期間中）にお

いて、大当たり当選した場合に、該大当たりがホールコンピュータに初当たりとみなされ、該大当たり状態が開始するタイミングＴＭ６にて、大当たり信号１及び大当たり信号２が共にオフ状態（ローレベル出力）からオン状態（ハイレベル出力）に切り替わる。

【４２２７】

つまり、遊技者にとって、高サポート状態中に保留記憶された第２変動表示（残り保留）が実行される権利は、高サポート状態中に得た権利であるにもかかわらず、該第２変動表示に係る大当たり状態は、それまでの連チャン回数にカウントされず、連チャン回数カウントが再スタートされることとなるため、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。

【４２２８】

一般に、通常状態（低サポート状態）は、遊技者の持ち球が減少する状態となるため、できる限り、遊技者は、第２始動入球手段への入球が容易化され、自身の持ち球が減少しにくい有利な状況である高サポート状態中において再び大当たり当選したいと願っている。つまり、通常状態（低サポート状態）に戻ることなく、継続してできる限り多く大当たり状態を獲得したいと願っている。そのため、大当たりの連続当選回数（連チャン回数）を増やすことが遊技の醍醐味の１つとなっている。従って、遊技データ表示装置等の連チャン回数表示には、多くの遊技者の注目が集まりやすく、ここで遊技を行う遊技者自身の満足度を高める効果がある。

【４２２９】

そのため、上述した残り保留の消化期間中であることなど、遊技状態の細やかな変化を把握し、これに対応した好適な情報出力を行うことが望まれていた。

【４２３０】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、遊技状態に対応した好適な情報出力を行うことができ、さらに遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技者にとっての興趣の向上等を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【４２３１】

手段ＹＡ１．所定の始動入球手段への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技が実行される特別遊技状態に移行するか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記変動表示手段により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段と、

を備え、

前記所定の始動入球手段は、第１始動入球手段と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段とは異なる第２始動入球手段と、を含み、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

当該遊技機外部に対して、少なくとも前記有利状態において、当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力する第１出力手段と、

前記有利状態の終了に基づいて、終了条件の成立で前記第１出力手段による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段と、

前記有利状態の終了時の前記第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶可能な記憶手段と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段に前記第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする前記権利の保留数が記憶されている場合に前記記憶手段に記憶されている保留された前記権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報を所定期間継続して出力可能な第２出力手段と、

を備え、

前記第２出力手段は、前記第１出力手段による前記所定の識別情報の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報を継続して出力することを特徴とする遊技機。

【４２３２】

上記手段ＹＡ１によれば、有利状態において当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力する第１出力手段と、有利状態の終了に基づいて前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段とを備えている。これにより、例えばホールコンピュータやデータ表示装置等の受信側機器に対して、現在、遊技機が有利状態にあることを把握させることができる。

【４２３３】

さらに、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする図柄変動表示（第２変動表示）を実行する権利の保留数を記憶可能な記憶手段と、有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段に前記第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする前記権利の保留数が記憶されている場合に前記記憶手段に記憶されている保留された前記権利に対応する前記図柄変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報を所定期間継続して出力可能な第２出力手段とを備えている。

【４２３４】

これにより、例えばホールコンピュータやデータ表示装置等の受信側機器に対して、現在、遊技機が有利状態終了後の残り保留の消化期間中（保留された権利に対応する第２変動表示の実行期間中）であることを把握させることができる。

【４２３５】

ひいては、有利状態終了後の残り保留の消化期間を有利状態の付随期間とみなして、例えば前記残り保留の消化期間中において特別遊技状態への移行が確定した場合であっても、該特別遊技状態がホールコンピュータやデータ表示装置等の受信側機器によって初当たり（第２始動入球手段が不利状態にある通常状態中に当選した特別遊技状態）とみなされることなく、該特別遊技状態を、それまでの一連の有利期間（初当たりから再び通常状態に戻るまでの期間）中に発生した特別遊技状態の回数（連チャン回数）に加えることが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。

【４２３６】

但し、第１出力手段により出力される所定の識別情報の出力態様と、第２出力手段により出力される特定の識別情報の出力態様とが同一態様である場合には、例えば第１出力手段用の出力端子と、第２出力手段用の出力端子とがそれぞれ個別に設けられていない限り、ホールコンピュータやデータ表示装置等の受信側機器は、送信側機器である該遊技機が有利状態であるのか、有利状態終了後の残り保留の消化期間中であるのかを区別することができなくなる。

【４２３７】

これに対し、本手段に係る第２出力手段は、第１出力手段による識別情報の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報を継続して出力する構成となっているため、仮に同一の出力端子から出力される構成となっている場合であっても、ホールコンピュータやデータ表示装置等の受信側機器が識別情報の出力態様の違いを認識可能な仕様となっている場合には、該受信側機器は両者の違いを把握し区別することができる。

【４２３８】

ひいては、ホールコンピュータやデータ表示装置等の受信側機器が、有利状態終了後の残り保留の消化期間を、有利状態中など他の遊技状態と識別可能となることで、当該残り保留の消化期間中専用の情報表示や演出を、当該受信側機器等において実行することも可能となる。結果として、遊技機にて行われる本来の演出（変動表示演出など）に加えて、受信側機器等において上記情報表示や演出等が行われることで、これらの相乗効果により、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【４２３９】

上述のとおり、本手段によれば、残り保留の消化期間中など、遊技状態の細やかな変化に対応した好適な情報出力を行うことができ、さらに遊技状態に対する識別性能を向上さ

せることで、遊技の興趣を向上させることができる。
【４２４０】
尚、本手段に係る構成の下、仮に第１出力手段用の出力端子と、第２出力手段用の出力端子をそれぞれ個別に設けた場合には、部品点数の増加や構造の複雑化、情報出力処理に係る処理負担の増大などの種々の不具合が生じるおそれがあるため、後述するように、第１出力手段用の出力端子と、第２出力手段用の出力端子の共通化を図ることが好ましい。但し、本手段は、第１出力手段用の出力端子と、第２出力手段用の出力端子をそれぞれ個別に設ける構成を排除するものではなく、上記種々の不具合を踏まえた上で別の効果が奏される場合には、当然に、出力端子を個別に設ける構成を採用してもよい。
【４２４１】
手段ＹＡ２．前記第２出力手段で前記特定の識別情報の出力を開始する場合に、対応する遊技状態情報を文字で前記変動表示手段に表示することを特徴とする手段ＹＡ１に記載の遊技機。
【４２４２】
上記手段ＹＡ２によれば、特定の識別情報の出力を開始する場合、すなわち記憶手段に記憶されている前記保留数に対して実行される前記所定の変動表示が開始される場合に、その旨を文字表示により明示することにより、その旨を遊技者に対し明確に認識させることができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【４２４３】
手段ＹＡ３．前記記憶手段に記憶されている前記保留数に対して実行される前記所定の変動表示のうちの最後に実行される前記所定の変動表示が停止された後に特定期間が経過するまで、前記特定の識別情報を継続して出力することを特徴とする手段ＹＡ１又は手段ＹＡ２に記載の遊技機。
【４２４４】
上記手段ＹＡ３によれば、前記最後に実行される所定の変動表示が停止された後に特定期間（例えば該所定の変動表示の確定停止表示期間）が経過するまで特定の識別情報を継続して出力する構成とすることにより、該最後に実行される所定の変動表示が特別遊技状態へ移行する変動表示である場合において、より確実にホールコンピュータやデータ表示装置等の受信側機器が、前記最後の変動表示に係る特別遊技状態を初当たりとみなさすことなく、それまでの一連の有利期間中に発生した特別遊技状態の回数（連チャン回数）に加えることができる。結果として、上記手段ＹＡ１等の作用効果がより確実に奏されることとなる。
【４２４５】
手段ＹＡ４．前記第２出力手段は、所定期間毎に前記特定の識別情報の出力処理を実行することを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ３のいずれかに記載の遊技機。
【４２４６】
ここで、第１出力手段から出力される「所定の識別情報」としては、例えば所定の出力期間（例えば３分間）中の全期間において一定レベルで連続して出力されるレベル信号（例えばハイレベル信号）などが挙げられる。
【４２４７】
一方、第２出力手段から出力される「特定の識別情報」としては、例えば所定の出力期間（例えば３分間）中において、所定期間毎（例えば２０ｍｓ経過毎）に所定のパルス幅（例えば１０ｍｓ幅）で断続的に出力されるパルス信号などが挙げられる。
【４２４８】
上記手段ＹＡ４によれば、第１出力手段からの情報出力態様と、第２出力手段からの情報出力態様とを異ならせることを比較的簡単な構成で実現可能となる。結果として、識別情報の出力処理の複雑化を抑制することができる。
【４２４９】
手段ＹＡ５．少なくとも１つのパターン情報を記憶するパターン情報記憶手段を備え、
前記第２出力手段は、前記パターン情報に基づいた出力態様で前記特定の識別情報の出

力処理を実行することを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【４２５０】
ここで、第２出力手段から出力される「特定の識別情報」としては、例えば所定の出力期間中において、所定の出力パターンを基に所定周期で出力レベルがハイ・ロー（オン・オフ）切替えされて出力されるパターン信号などが挙げられる。
【４２５１】
上記手段ＹＡ５によれば、予めパターン情報記憶手段に記憶されたパターン情報に基づいて特定の識別情報の出力処理を実行することにより、特定の識別情報の出力態様をより複雑な態様としてとしても、識別情報の出力処理の複雑化を抑制することができる。
【４２５２】
手段ＹＡ６．前記第２出力手段は、前記記憶手段に記憶されている前記保留数に応じて異なる出力態様で前記特定の識別情報を出力可能に構成されていることを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ５のいずれかに記載の遊技機。
【４２５３】
上記手段ＹＡ６によれば、上記記憶手段に記憶されている保留数に応じて異なる出力態様で特定の識別情報を出力することができる。結果として、送信側機器である識別情報の出力元の遊技機における残り保留の数の違い、すなわち残り保留の消化期間の長さの違いなど、遊技状態の細やかな変化に対応した好適な情報出力を行うことができる。ひいては、受信側機器が識別情報の出力態様の違いを認識可能な仕様となっている場合には、より細やかな遊技状態の違いを識別情報の出力先であるホールコンピュータやデータ表示装置等の受信側機器に対し把握させることができる。結果として、受信側機器又は該受信側機器から指令を受けた所定の演出機器（例えばデータ表示装置など）において、より細やかな遊技状態の違いに対応した多彩な情報表示や演出等を行うことが可能となり、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【４２５４】
手段ＹＡ７．複数のパターン情報を記憶するパターン情報記憶手段と、
前記パターン情報記憶手段に記憶された前記複数のパターン情報の中から、前記記憶手段に記憶されている前記保留数に対応した所定のパターン情報を抽出可能なパターン情報抽出手段とを備え、
前記第２出力手段は、前記パターン情報抽出手段により抽出された前記所定のパターン情報に基づいた所定の出力態様で前記特定の識別情報の出力処理を実行することを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【４２５５】
上記手段ＹＡ７によれば、上記手段ＹＡ５，ＹＡ６と同様の作用効果が奏されることとなる。
【４２５６】
手段ＹＡ８．前記第２出力手段は、前記記憶手段に記憶されている前記保留数に対して実行される前記所定の変動表示のうちの少なくとも１つに、前記特別遊技状態へ移行する場合の前記所定の変動表示が含まれる場合には、前記特別遊技状態へ移行する場合の前記所定の変動表示が含まれていない場合とは異なる出力態様で前記特定の識別情報を出力可能に構成されていることを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ７のいずれかに記載の遊技機。
【４２５７】
上記手段ＹＡ８によれば、識別情報の出力先であるホールコンピュータやデータ表示装置等の受信側機器に対し、送信側機器である出力元の遊技機において特別遊技状態へ移行する場合の変動表示が行われることを把握させることが可能となる。ひいては、受信側機器又は該受信側機器から指令を受けた所定の演出機器（例えばデータ表示装置など）において、これらの機器が識別情報の出力態様の違いを認識可能な仕様となっている場合には、特定の識別情報の入力に基づいて特別遊技状態への移行に関する各種の情報表示や演出を実行することが可能となる。

【４２５８】
結果として、遊技機における本来の演出（変動表示演出など）に加えて、受信側機器等において新たな演出を実行させることが可能となるため、これらの相乗効果により、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【４２５９】
手段ＹＡ９．前記第２出力手段は、前記記憶手段に記憶されている前記保留数に対して実行される前記所定の変動表示のうちの少なくとも１つに特定の変動表示が含まれている場合には、前記特定の変動表示が含まれていない場合とは異なる出力態様で前記特定の識別情報を出力可能に構成されていることを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ８のいずれかに記載の遊技機。
【４２６０】
上記手段ＹＡ９によれば、識別情報の出力先であるホールコンピュータやデータ表示装置等の受信側機器に対し、送信側機器である出力元の遊技機において、特定の変動表示が行われることを把握させることが可能となる。ひいては、受信側機器又は該受信側機器から指令を受けた所定の演出機器（例えばデータ表示装置など）において、これらの機器が識別情報の出力態様の違いを認識可能な仕様となっている場合には、特定の識別情報の入力に基づいて特定の変動表示の実行に関する各種の情報表示や演出を実行することが可能となる。
【４２６１】
結果として、遊技機における本来の演出（変動表示演出など）に加えて、受信側機器等において新たな演出を実行させることが可能となるため、これらの相乗効果により、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【４２６２】
手段ＹＡ１０．少なくとも前記判定手段により前記特別遊技状態へ移行する旨の判定がなされる場合において、（例えば前記始動入球手段への遊技球の入球を契機として）複数種の前記特別遊技状態のうちのいずれに移行するかを決定する種別決定手段を備え、
前記第２出力手段は、前記記憶手段に記憶されている前記保留数に対して実行される前記所定の変動表示のうちの少なくとも１つに、前記特別遊技状態へ移行する場合の前記所定の変動表示が含まれる場合には、前記特別遊技状態の種別に応じて異なる出力態様で前記特定の識別情報を出力可能に構成されていることを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ９のいずれかに記載の遊技機。
【４２６３】
上記手段ＹＡ１０によれば、識別情報の出力先であるホールコンピュータやデータ表示装置等の受信側機器に対し、送信側機器である出力元の遊技機において特別遊技状態へ移行する場合の該特別遊技状態の種別を把握させることができる。
【４２６４】
結果として、受信側機器又は該受信側機器から指令を受けた所定の演出機器（例えばデータ表示装置など）において、これらの機器が識別情報の出力態様の違いを認識可能な仕様となっている場合には、特別遊技状態の種別の違いなどに基づいた、より細やかな情報表示や演出を実行させることが可能となるため、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【４２６５】
手段ＹＡ１１．前記第１始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行することを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ１０のいずれかに記載の遊技機。
【４２６６】
尚、上記手段ＹＡ１１に代えて、
例えば「手段ＹＡ１１．前記判定手段は、前記第１始動入球手段への遊技球の入球を契機として前記判定をする第１判定手段と、前記第２始動入球手段への遊技球の入球を契機と

して前記判定をする第２判定手段と、を含み、
　前記保留手段は、前記第１始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する第１保留手段と、前記第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する第２保留手段と、を含み、
　前記第１保留手段及び前記第２保留手段により保留される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利がある場合には、前記第２保留手段により保留されている前記所定の図柄の変動表示を優先して実行することを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ１０のいずれかに記載の遊技機。」としてもよい。
【４２６７】
　上記手段ＹＡ１１によれば、有利状態において（例えば遊技領域の右側領域にある）第２始動入球手段に向けて遊技球を発射して遊技を行っている場合において、より短期間により多くの遊技球を第２始動入球手段へ入球させ、より短期間により多くの特別遊技状態に移行するか否かの判定を実行することができる。
【４２６８】
　但し、この構成の下、有利状態の終了後の第２変動表示の残り保留の消化期間中において特定演出を実行する構成としようとした場合、仮に第１始動入球手段への入球を契機とした第１変動表示と、第２始動入球手段への入球を契機とした第２変動表示とがこれらの各始動入球手段への遊技球の入球順に実行される構成となっている場合には、これらの入球順序を記憶しておくと共に、これらを考慮した制御処理を実行しなければならず、制御処理が複雑化するおそれがある。
【４２６９】
　これに対し、上記手段ＹＡ１１によれば、上述したような不具合の発生を抑制することができ、制御の簡素化を図ることができる。結果として、手段ＹＡ１１に係る構成においては、上記手段ＹＡ１等の作用効果がより奏功することとなる。
【４２７０】
　手段ＹＡ１２．前記第２出力手段による前記特定の識別情報の出力の終了時に一連の利益獲得状態として計数される状態が終了したことを識別可能な報知を前記変動表示手段に表示することを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ１１のいずれかに記載の遊技機。
【４２７１】
　上記手段ＹＡ１２によれば、特定の識別情報の出力を終了する場合、すなわち記憶手段に記憶されている前記保留数に対して実行される前記所定の変動表示がすべて終了する場合に、その旨を報知することにより、その旨を遊技者に対し明確に認識させることができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【４２７２】
　手段ＹＡ１３．遊技者に対し付与される遊技価値（例えば高サポート状態、サポート回数、ラウンド数等）の異なる複数種類の前記特別遊技状態を発生可能に構成され、
　前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記判定に基づき発生する前記特別遊技状態よりも、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記判定に基づき発生する前記特別遊技状態の方が、遊技者により有利な遊技価値（例えば高サポート状態）の付与される割合が大きくなるよう構成されていることを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ１２のいずれかに記載の遊技機。
【４２７３】
　上記手段ＹＡ１２によれば、第１始動入球手段へ遊技球が入球した場合よりも、第２始動入球手段へ遊技球が入球した場合の方が、より遊技価値の高い特別遊技状態に当選する確率（振分確率）が高くなる。
【４２７４】
　結果として、より多くの遊技球を第２始動入球手段へ入球させやすい有利状態となることで、遊技者は、より有利な遊技価値を有する特別遊技状態をより多く得ることが可能となる。

【４２７５】
手段ＹＡ１４．所定の演出手段（例えば各種ランプ、スピーカ等）と、該演出手段を制御する演出制御手段を備え、
前記第２出力手段が前記特定の識別情報を出力するのに合わせて、前記演出制御手段は、前記演出手段に対し所定の信号を出力することを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ１３のいずれかに記載の遊技機。
【４２７６】
上記手段ＹＡ１４によれば、所定の演出手段を備えることにより、変動表示手段における演出など、遊技機の本来の演出に加え、前記演出手段を用いた演出を行うことができ、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【４２７７】
尚、仮に識別情報の出力先であるホールコンピュータやデータ表示装置等の受信側機器又は該受信側機器から指令を受けた所定の演出機器（例えばデータ表示装置など）において実行され得る演出と、送信側機器である出力元の遊技機における所定の演出手段にて行われる演出とを合わせて実行する構成においては、両制御の実行タイミングにズレ（タイムラグ）が生じるおそれがある。
【４２７８】
これに対し、本手段ＹＡ１４によれば、異なる制御によって作動する２種類の制御対象（送信側機器における所定の演出手段、データ表示装置等の受信側機器）間における演出動作のズレ等を低減することができる。
【４２７９】
手段ＹＡ１５．前記所定の識別情報を出力可能な前記第１出力手段に係る出力端子と、前記特定の識別情報を出力可能な前記第２出力手段に係る出力端子とが隣接することなく離間して設けられていることを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ１４のいずれかに記載の遊技機。
【４２８０】
上述したように、第１出力手段用の出力端子と、第２出力手段用の出力端子をそれぞれ個別に設けた場合には、部品点数の増加や構造の複雑化、情報出力処理に係る処理負担の増大などの不具合が生じるおそれがある反面、通信ケーブルの配線作業の簡素化や通信ケーブルの接続ミス等を低減させることができる。結果として、上記手段ＹＡ１５によれば、遊技ホール関係者等にとっての利便性の向上を図ることができる。
【４２８１】
手段ＹＡ１６．前記有利状態の終了後に、前記記憶手段に前記第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする前記権利の保留数が記憶されていない場合にも、前記特定の識別情報を出力する出力処理が実行され得ることを特徴とする手段ＹＡ１乃至手段ＹＡ１５のいずれかに記載の遊技機。
【４２８２】
上記手段ＹＡ１６によれば、例えば特定の識別情報の出力が一時的に途切れてしまう等といった不具合の発生を抑制し、情報出力の継続処理をより適切かつより円滑に行うことが可能となる。
【４２８３】
以下に、上記各手段が適用される各種遊技機の基本構成を示す。
【４２８４】
（イ）上記各手段における前記遊技機は弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（発射ハンドル等）と、該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射装置等）と、該発射された遊技球が案内される遊技領域（遊技盤等）と、該遊技領域へ案内される遊技球が入球可能な所定の入球手段（一般入賞口、可変入賞装置、始動入賞口等）とを備えた弾球遊技機」が挙げられる。
【４２８５】
（ロ）上記各手段における前記遊技機、又は、上記各弾球遊技機は、パチンコ機又はパ

チンコ機に準ずる遊技機であること。
【４２８６】
〔第５実施形態〕
以下、第５実施形態に係るパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０について図面を参照して説明する。但し、上述した第１～第４実施形態と重複する部分（同一の構成要素や同一の処理内容等）については、同一の部材名称、同一の符号を用いて説明する。
【４２８７】
従来、遊技機の一種として、例えば遊技領域に向け遊技球を発射し、所定の入球手段に遊技球が入球することを始動条件として所定の表示手段にて図柄の変動遊技を実行し、該変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として大当たり状態（特別遊技状態）を実行するパチンコ機が知られている。
【４２８８】
近年では、大当たり状態を発生させることなく変動遊技の実行回数が所定回数に達した場合に、大当たり状態とは異なる特定遊技状態へ移行するパチンコ機なども見受けられる。
【４２８９】
ここで、特定遊技状態が実行される場合等においては遊技状態の切り替えを行う場合に好適に切り替えが行われることが望まれる。
【４２９０】
本発明の目的は、遊技状態を好適に切り替えることのできる遊技機を提供することにある。
【４２９１】
これに対し、具体的には、例えば本発明に係る遊技機を、
発射強度を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技と、を実行可能であり、
図柄の変動遊技を実行可能な表示手段と、
前記変動遊技の始動条件を発生可能な始動手段と、
前記変動遊技を実行するための始動条件の成立を補助する補助手段と、
前記変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として特別遊技状態を実行する特別遊技実行手段と、
前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態を実行可能な遊技機であって、
所定の前記発射強度で前記第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段と、
開状態と閉状態とに切り替え可能な開閉動作手段と特定入球領域とを備えた第２入球手段と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の開閉動作手段を所定期間開放させる開放実行手段と、
前記所定期間の前記開閉動作手段の開放中に入球した遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技を実行する特定遊技実行手段と、を備え、
前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態に前記制御状態を変更することを特徴とする遊技機とすることにより、
遊技状態を好適に切り替えることができる。
【４２９２】
より具体的には、例えば本発明に係る遊技機を、

発射強度を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射装置を備え、
遊技領域の左側方向に遊技球を発射して行う左打ち遊技と、遊技領域の右側方向に遊技球を発射して行う右打ち遊技と、を実行可能であり、
図柄の変動遊技を実行可能な図柄表示装置と、
遊技球の入球に起因して変動遊技の始動条件を発生可能な始動入賞部と、
前記始動入賞部への遊技球の入球を補助し、変動遊技を実行するための始動条件の成立を補助する電動役物（一対の羽根部材）と、
変動遊技の結果が特図大当たり結果である場合に利益遊技として複数回のラウンド遊技からなる大当たり遊技を実行する主制御装置と、
特図大当たりを発生させることなく変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に電動役物に対する制御状態を切り替えて天井時短モードを実行可能なパチンコ機であって、
所定の発射強度で右方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる特殊始動入賞部と、
開状態と閉状態とに切り替え可能な開閉部材と特定入球部とを備えた特殊可変入賞装置と、
前記特殊始動入賞部に遊技球が入球することに基づいて前記特殊可変入賞装置の開閉部材を所定期間開放させる機能と、
前記所定期間の前記開閉部材の開放中に入球した遊技球が前記特定入球部に入球することに基づいて利益遊技として前記特図大当たりとは異なる短期間開放の特殊大当たりを実行する機能と、を備え、
電動役物の制御状態が天井時短モードに対応していない第１制御状態である天井時短モード終了後の通常モードにおいて、特殊大当たりが終了した場合に、前記第１制御状態から前記天井時短モードに対応した第２制御状態に電動役物の制御状態を変更することを特徴とするパチンコ機とすることにより、
遊技状態を好適に切り替えることができる。

【４２９３】

本発明において、「表示手段」は、図柄の変動遊技を実行可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技領域を構成する遊技盤に設けられた表示手段、遊技盤に取付けられるセンターフレームに設けられた表示手段、透光性を有する遊技盤の背面側に設けられた表示手段、遊技盤が取付けられる取付枠に設けられた表示手段など、いかなるものであってもよい。

【４２９４】

本発明において、「始動手段」は、変動遊技の始動条件を発生可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技盤に配設され遊技領域を流下する遊技球が入球若しくは通過可能な入球手段及び／又はここに設けられた球検知手段、遊技盤に配設された役物（センターフレームやステージ等を含む）に設けられ該役物を介して遊技球が入球若しくは通過可能な入球手段及び／又はここに設けられた球検知手段、遊技盤に配設された可変入賞装置内に設けられ該可変入賞装置内に入球した遊技球が入球若しくは通過可能な入球手段及び／又はここに設けられた球検知手段、所定の発射態様で発射された遊技球が到達可能な領域に設けられ該領域を流下する遊技球が入球若しくは通過可能な入球手段及び／又はここに設けられた球検知手段など、いかなるものであってもよい。

【４２９５】

本発明において、「補助手段」は、変動遊技を実行するための始動条件の成立を補助するもの、例えば非補助状態に比べて始動手段（所定の入球手段）へ遊技球が入球しやすくなる補助状態を発生させ得るものであればよく、その形状や大きさ、配置位置、可動態様などを問わず、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。例えば所定の入球手段を開閉可能な開閉動作手段の開放時間を長くする機構及び／若しくは機能、所定の入球手段を開閉可能な開閉動作手段の一回の開放につき前記入球手段へ入球可能となる遊技球の個数を多くする機構及び／若しくは機能、所定の入球手段を開閉可能な開閉動作手段を開放させるか否かを決定する抽選処理における当選確率を高める機構及び／

若しくは機能、所定の入球手段を開閉可能な開閉動作手段を開放させるか否かを決定する抽選処理の開始から抽選結果を表示するまでの時間を短くする機構及び／若しくは機能、所定の入球手段を開閉可能な開閉動作手段を開放させるか否かを決定する抽選処理において当選結果が得られた場合に実行される開閉動作手段の開放回数を増やす機構及び／若しくは機能、又は、これらの各種機構及び／若しくは機能を任意に組合せた機構及び／若しくは機能など、いかなるものであってもよい。

【４２９６】

本発明において、「特別遊技状態」は、変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として実行されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態よりも遊技者に有利な小当たり状態、通常遊技状態や小当たり状態よりも遊技者に有利な大当たり状態（より詳細には、終了後に有利状態が付与される大当たり状態、終了後に有利状態が付与されない大当たり状態、終了後に所定の抽選手段により特別遊技状態に移行する旨の判定がなされる確率が通常遊技状態よりも高くなる高確率状態が付与される大当たり状態、終了後に高確率状態が付与されない大当たり状態）など、いかなるものであってもよい。

【４２９７】

本発明において、「利益遊技」は、遊技者の利益となる遊技であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技者が発射した遊技球が所定の入球手段に入球することに起因して賞球の払出しが実行される賞球遊技、遊技者が発射した遊技球が所定条件の成立に基づいて入球可能状態となっている可変入球手段に対し入球することに起因して賞球の払出しが実行される賞球遊技、遊技者が発射した遊技球が所定の入球手段に入球することに起因して所定の抽選が実行される抽選遊技、遊技者が発射した遊技球が所定の入球手段に入球することに起因して所定の可動手段（可変入球手段を含む）が動作する動作遊技、遊技者が発射した遊技球が所定の入球手段に入球することに起因して所定の演出手段において所定の演出が実行される演出遊技、遊技者が発射した遊技球が所定の入球手段に入球することに起因して所定の表示手段において図柄が変動表示される変動遊技、又は、これらの各種遊技を任意に組合せた遊技など、いかなるものであってもよい。

【４２９８】

本発明において、「特定遊技状態」は、特別遊技状態を発生させることなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に補助手段に対する制御状態を切り替えて実行可能な遊技状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば小当たり状態など特別遊技状態とは異なる遊技者に有利な当たり遊技状態、遊技者に有利な所定の有利状態が付与される遊技状態、特別遊技状態を発生させるか否かを決定する抽選処理における当選確率を高める遊技状態、所定の入球手段へ遊技球が入球しやすくなる遊技状態、所定の入球手段を開閉可能な開閉動作手段を開放させるか否かを決定する抽選処理における当選確率を高める遊技状態、図柄の変動表示の実行時間を短くする遊技状態、遊技者が所定の遊技領域に向けて遊技球を発射する通常遊技状態など、いかなるものであってもよい。

【４２９９】

本発明において、「第１入球手段」は、所定の発射強度で第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられた入球手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技盤に配設されたセンターフレーム（表示手段）の下方に位置する遊技領域下側エリアに配設された入球手段、遊技盤に配設されたセンターフレームの左方に位置する遊技領域左側エリアに配設された入球手段、遊技盤に配設されたセンターフレームの右方に位置する遊技領域右側エリアに配設された入球手段、遊技盤に配設されたセンターフレームの上方に位置する遊技領域上側エリアに配設された入球手段、遊技盤に配設された役物（センターフレームやステージ等を含む）に配設された入球手段、遊技盤に配設された可変入賞装置内に配設された入球手段など、いかなるものであってもよい。

【４３００】

本発明において、「第２入球手段」は、開状態と閉状態とに切り替え可能な開閉動作手

段と特定入球領域とを備えたものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば内部に遊技球が入球可能な複数の入球領域と該複数の入球領域のいずれかに遊技球の行き先を振分け可能な振分手段（可動体など）を有した入球手段、スライド変位可能な少なくとも１つの開閉動作手段を備えた入球手段、回動変位可能な少なくとも１つの開閉動作手段を備えた入球手段など、いかなるものであってもよい。

【４３０１】

本発明において、「特定期間遊技」は、開閉動作手段の開放中に入球した遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて利益遊技として特定期間実行される遊技であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて所定の可変入球手段が特定期間開放される開放遊技、遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて特定期間実行される特別遊技状態とは異なる遊技者に有利な当たり遊技、遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて所定の可動手段が特定期間動作する動作遊技、遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて所定の演出手段において所定の演出が特定期間実行される演出遊技、遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて所定の表示手段において図柄の変動表示が特定期間実行される変動遊技など、いかなるものであってもよい。

【４３０２】

以下詳述する本発明に係る遊技機（第５実施形態に係るパチンコ機１０）は、本発明の特別遊技実行手段としての特別遊技実行部、本発明の第１入球手段としての第１入球部、本発明の第２入球手段としての第２入球部、本発明の第３入球手段としての第３入球部、本発明の開閉動作手段としての開閉部材、本発明の特定入球領域としての特定入球部、本発明の開放実行手段としての開放実行部、本発明の特定遊技実行手段としての特定遊技実行部、利益遊技としての付与利益、利益遊技球（利益遊技球数）としての付与利益球（付与利益球数）を有する。

【４３０３】

以下、本発明に係るパチンコ機１０の具体的な構成について詳しく説明していく。図２４５等に示すように、パチンコ機１０は、該パチンコ機１０の外郭を構成する外枠１１を備えており、この外枠１１の一側部に内枠１２が開閉可能に支持されている。但し、図２４５では便宜上、遊技盤３０面上に配設される遊技部材（釘や役物等）や、前面枠１４に取付けられるガラスユニット１３７等を省略して示している。

【４３０４】

外枠１１は、図２４８等に示すように、上辺枠構成部１１ａ及び下辺枠構成部１１ｂが木製の板材により構成され、左辺枠構成部１１ｃ及び右辺枠構成部１１ｄがアルミニウム合金製の押出成形材により構成され、これら各枠構成部１１ａ～１１ｄがネジ等の離脱可能な締結具により全体として矩形枠状に組み付けられている。

【４３０５】

左辺枠構成部１１ｃの上下端部には、それぞれ上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２が取着されている（図２４３参照）。該上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２にて、内枠１２の上下部が回動可能に支持されており、これにより内枠１２が開閉可能となる。そして、外枠１１の内側に形成される空間部に内枠１２等が収容される。

【４３０６】

右辺枠構成部１１ｄには、その幅方向後端部近傍から外枠１１内側へ向け突出した延出壁部８３が形成されている。延出壁部８３は、内枠１２の右側部背面側に設けられる施錠装置６００（図２４８参照）に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆っている（図２４７参照）。加えて、図２４５に示すように、延出壁部８３の前面側には、施錠装置６００の係止部材が係止される上下一対の受部８４，８５が設けられている。また、下側の受部８５には、後述する内枠開放検知スイッチ９２に当接する押圧部８６が、外枠１１内側に向けて突設されている。

【４３０７】

下辺枠構成部１１ｂには樹脂製の幕板飾り８７が取着されている。幕板飾り８７の上面

奥部には、上方に突出するリブ８８が一体形成されている。これにより内枠１２との間に隙間が形成されにくくなる。

【４３０８】

図２４５に示すように、内枠１２の開閉軸線は、パチンコ機１０の正面からみて左側において上下に沿って設定されており、この開閉軸線を軸心として内枠１２が前方側に開放できるようになっている。内枠１２は、外形が矩形状をなす樹脂ベース３８を主体に構成されており、該樹脂ベース３８の中央部には略楕円形状の窓孔３９が形成されている。

【４３０９】

内枠１２の前面側には前面枠１４が開閉可能に取付けられている。前面枠１４は、内枠１２と同様に、パチンコ機１０の正面から見て左側において上下に沿って設定された開閉軸線を軸心として前方側に開放できるようになっている。尚、前面枠１４は、内枠１２を介してではなく、外枠１１に直接開放可能に支持されるように構成してもよい。

【４３１０】

前面枠１４は、内枠１２と同様に外形が矩形状をなし、閉鎖状態においては内枠１２の前面側ほぼ全域を覆う。前面枠１４の中央部には略楕円形状の窓部１０１が形成されている。これにより、前面枠１４の窓部１０１及び内枠１２の窓孔３９を介して、内枠１２の後面に装着される遊技盤３０（遊技領域）を外部から視認可能となる。遊技盤３０の詳細については後述する。

【４３１１】

図２４３等に示すように、前面枠１４の前面側には、その下部中央において球受皿としての下皿１５が設けられており、下払出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能になっている。また、下皿１５の手前側には、下皿１５内から遊技球を排出するための球抜きレバー２５が設けられている。

【４３１２】

下皿１５の右方には、手前側に突出した操作手段としての遊技球発射ハンドル（以下、単に「ハンドル」と称する。）１８が設けられている。尚、ハンドル１８には、遊技者が回転操作可能な回転操作部１８ａをはじめ、ハンドル１８に人手が触れたことを検知可能なタッチセンサ（図示略）や、回転操作部１８ａの操作量を検知するための可変抵抗器（図示略）などが設けられている。かかる構成の下、回転操作部１８ａが右回りに回動操作されると、該回動操作量に応じた発射強度で、後述する発射装置６０によって遊技球が発射される。

【４３１３】

また、ハンドル１８には、回転操作部１８ａを握った右手の親指で押圧操作可能なストップレバー１８ｂが設けられている。該ストップレバー１８ｂを押圧した状態においては、ハンドル１８を握っていたとしても、発射装置６０による遊技球の発射が禁止される。このため、遊技球の発射を禁止しつつ回転操作部１８ａの回動操作を行ったり、ハンドル１８を握った状態で、一時的に遊技球の発射を止めたりすることができる。

【４３１４】

図２４４に示すように、下皿１５の上方には、遊技球を貯留可能な上皿１９が設けられている。上皿１９は、上払出口１７から払出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら発射装置６０の方へ案内する球受皿である。尚、上皿１９が遊技球で満杯になった状態で払出される遊技球は、後述する下皿連通路７１及び下払出口１６を介して、下皿１５へと案内される。

【４３１５】

上皿１９の前縁部上面には、貸出スイッチ１２１、返却スイッチ１２２、及び、残高表示部１２４が設けられている。通常、遊技ホール等においては、パチンコ機１０の左側方にＣＲユニット（図示略）が配置される。そして、ＣＲユニットに対して残高のある遊技カードが挿入された状態で貸出スイッチ１２１が操作されると、その操作に応じて貸出球が上皿１９に供給される。一方、返却スイッチ１２２は、ＣＲユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。また、残高表示部１２４では、ＣＲユニットに挿入

されているカードの残高がいくらあるのかが表示される。
【４３１６】
さらに、上皿１９の前縁部上面には、球抜きボタン１２３が設けられている。球抜きボタン１２３は、出没可能に構成されており、常には図示しない付勢手段によって上方へと付勢されている。かかる構成の下、球抜きボタン１２３が押圧操作されることで、上皿１９と下皿１５との間が開通し、上皿１９に貯留されていた遊技球が下皿１５へと案内されるようになっている。つまり、遊技者は、球抜きボタン１２３を操作することで、上皿１９にある遊技球をいつでも下皿１５に移すことができる。
【４３１７】
加えて、上皿１９の前縁部上面には、演出ボタン１２５及び十字ボタン１２６が設けられている。演出ボタン１２５や十字ボタン１２６を操作することで、後述する演出表示装置４２等において、所定の演出が行われたり、表示内容が変更されたりする。
【４３１８】
前面枠１４の前面には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、遊技状態の変化等に応じて発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部１０１の周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部１０２が設けられている。また、電飾部１０２の両側部には、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０４が設けられている。尚、電飾部１０２の上部には、前面枠１４の背面に設けられるスピーカＳＰ（図２４５参照）に対応した微細な透孔が多数形成されている。
【４３１９】
前面枠１４の背面側には、ガラスユニット１３７が取付けられている。ガラスユニット１３７は、従来の前後一対の矩形状の板ガラスが前後対をなして別々に取着されるものではなく、全体として丸形をなし、アッセンブリ化された上で取付けられている。
【４３２０】
次に、内枠１２について図２４６を参照して説明する。上述した通り、内枠１２には、窓孔３９の後側において、遊技盤３０が装着されている。遊技盤３０は、その周縁部が樹脂ベース３８の裏側に当接した状態で取着されている。従って、遊技領域となる遊技盤３０の前面部の略中央部分が樹脂ベース３８の窓孔３９を通じて内枠１２の前面側に露出した状態となっている。
【４３２１】
また、内枠１２（樹脂ベース３８）の前面下部、すなわち窓孔３９の下方位置には、発射手段としての発射装置６０、及び、該発射装置６０によって発射された直後の遊技球を案内する発射レール６１が取付けられている。本実施形態では、発射装置６０としてソレノイド式発射装置を採用している。さらに、発射装置６０の上方には、上皿１９から案内される遊技球を１球ずつ発射装置６０の発射位置へと案内する球送り装置６３が設けられている。
【４３２２】
次に、遊技盤３０（遊技領域）の構成について図２４６を参照して説明する。遊技盤３０には、発射装置６０から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内するレール５０が取付けられている。これにより、ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は、発射レール６１及びレール５０を通じて、遊技盤３０とガラスユニット１３７との間に形成される遊技領域内に案内される。レール５０は、内レール構成部５１と外レール構成部５２とからなる。
【４３２３】
内レール構成部５１の先端部分（図２４６の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、レール５０から遊技領域へと案内された遊技球が再度レール５０内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、外レール構成部５２の略先端部（図２４６の右上部）には、返しゴム５４が取着されている。これにより、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム５４に当たって例えば遊技盤３０の略中央部側へ戻

されることとなる。
【４３２４】
本実施形態では、外レール構成部５２が遊技盤３０の右上部で途絶え、内レール構成部５１が遊技盤３０の右下部で途絶えている。このため、遊技領域は、レール５０及び樹脂ベース３８の窓孔３９の内周面により画定される。但し、発射装置６０にて打出された遊技球が、戻り球防止部材５３を通過するまでは、レール５０を逆流する場合があるため、内外レール構成部５１，５２の並行部分は遊技領域から除かれる。
【４３２５】
遊技領域には、一般入賞部３１Ａ、入球手段（第１可変入球手段）としての第１可変入賞装置（大当たり可変入賞装置、一般可変入賞装置）３２Ａ、入球手段（第２可変入球手段）としての第２可変入賞装置（小当たり可変入賞装置、特殊可変入賞装置）３２Ｂ、始動手段（第１始動入球手段）としての第１始動入賞部３３ＷＡ、始動手段（第２始動入球手段）としての第２始動入賞部３３ＷＢ、始動手段（第３始動入球手段）としての第３始動入賞部３３ＷＣ、始動手段（契機始動入球手段）としてのスルーゲート３４、可変表示装置ユニット３５等が配設されている。以下、詳しく説明する。
【４３２６】
遊技領域の略中央部には、可変表示装置ユニット３５が配設されている。遊技領域のうち可変表示装置ユニット３５の下方に位置する遊技領域下側エリアＥＤには、第１始動入賞部３３ＷＡが配設されている。
【４３２７】
可変表示装置ユニット３５には、各種表示演出を行う表示手段（演出表示手段）としての演出表示装置４２が設けられると共に、該演出表示装置４２を囲むようにセンターフレーム４７が設けられている。センターフレーム４７は、その中央に開口部が形成された枠体形状をなし、該開口部を介して演出表示装置４２の表示部が視認可能となる。
【４３２８】
センターフレーム４７の下辺部上面には、遊技球が転動可能なステージ部７７０が設けられている。ステージ部７７０の中央部には、前方へ向け緩やかに下方傾斜した案内溝７７４が形成されている。図２４６に示すように、センターフレーム４７が遊技盤３０に配設された状態において、案内溝７７４は第１始動入賞部３３ＷＡの直上方に位置している。
【４３２９】
センターフレーム４７の左辺部には、その内部に、遊技球を通過させる球通路（ワープ流路）７７５が形成されている。球通路７７５の入口部は、センターフレーム４７の左辺部中央左側（遊技盤３０面側）に開口形成されている。一方、球通路７７５の出口部は、センターフレーム４７の左辺部下端右側（ステージ部７７０側）に開口形成されている。かかる球通路７７５によって、遊技領域のうち可変表示装置ユニット３５の左方に位置する遊技領域左側エリアＥＡの遊技盤３０面上を流下する遊技球をセンターフレーム４７内のステージ部７７０上へ案内することができる。
【４３３０】
球通路７７５等を介して、ステージ部７７０上に案内された遊技球は、ステージ部７７０上を転動した後、ステージ部７７０の前縁部から遊技盤３０面上に転落したり、案内溝７７４を介して遊技盤３０面上へ排出されたりする。このうち、案内溝７７４を介して排出された遊技球は、比較的高い確率で第１始動入賞部３３ＷＡに入球可能となる。
【４３３１】
第１始動入賞部３３ＷＡは、遊技領域下側エリアＥＤにおいて、遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、その上側に遊技球が常時入球可能な入賞口（第１始動入賞口）が開口している。また、第１始動入賞部３３ＷＡに対応する位置には、第１始動入賞口から入球した遊技球を検知可能な第１始動入賞スイッチ２２４ａが設けられている。
【４３３２】
かかる構成の下、第１始動入賞部３３ＷＡに遊技球が入球し、第１始動入賞スイッチ２２４ａにより遊技球が検知された場合には、特別遊技状態としての大当たり状態（後述す

る「一般大当たり（特図大当たり）」）を発生させるか否かの第１当否抽選（大当たり抽選）等が行われると共に、後述する第１特別図柄表示装置４３Ａにて図柄の変動表示が行われる。ここで、第１始動入賞部３３ＷＡに遊技球が入球し第１始動入賞スイッチ２２４ａにより遊技球が検知されることが「始動条件の成立」に相当し、これに基づき第１特別図柄表示装置４３Ａにて図柄の変動表示が行われることが「図柄の変動遊技」に相当する。

【４３３３】

遊技領域下側エリアＥＤにおける第１始動入賞部３３ＷＡの下方位置には、第１可変入賞装置３２Ａが配設されている。第１可変入賞装置３２Ａが本実施形態における第３入球部を構成する。

【４３３４】

第１可変入賞装置３２Ａは、遊技球が入球可能な大入賞口３２Ａａと、該大入賞口３２Ａａを開閉する開閉部材としての大入賞口シャッタ３２Ａｂと、該大入賞口シャッタ３２Ａｂを開閉駆動する大入賞口用ソレノイド（図示略）と、大入賞口３２Ａａに入球した遊技球を検知可能な大入賞口カウントスイッチ２２２とを備えている。

【４３３５】

かかる構成の下、第１可変入賞装置３２Ａは、通常時、大入賞口シャッタ３２Ａｂが上下に沿って大入賞口３２Ａａを閉塞し、遊技領域下側エリアＥＤを流下する遊技球が大入賞口３２Ａａへ入球不能な閉状態となっている。また、かかる閉状態においては、大入賞口シャッタ３２Ａｂの前方を遊技球が流下可能となっている。

【４３３６】

一方、大当たり状態が発生した場合には、第１可変入賞装置３２Ａは、大入賞口シャッタ３２Ａｂがその下辺を回動軸として前方へ傾倒し、遊技領域下側エリアＥＤを流下する遊技球が大入賞口３２Ａａへ入球可能な開状態となる。尚、本実施形態では、付与利益（遊技者に対する利益）として「一般大当たり」に係る複数回の開放遊技（複数回のラウンド遊技）からなる大当たり遊技を実行する主制御装置２６１の機能により「特別遊技実行部」が構成される。

【４３３７】

遊技領域下側エリアＥＤには、第１始動入賞部３３ＷＡ及び第１可変入賞装置３２Ａよりも左方位置となる左側領域において、遊技領域の周縁部に沿って複数の一般入賞部３１Ａが配設されている。一般入賞部３１Ａは、遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、その上側に遊技球が常時入球可能な入賞口（一般入賞口）が開口している。また、一般入賞部３１Ａに対応する位置には、一般入賞口から入球した遊技球を検知可能な左一般入賞スイッチ２２１ａが設けられている。

【４３３８】

また、可変表示装置ユニット３５の右方位置において左右２つに区分けされた遊技領域のうちの右側（遊技盤３０外方側）に位置する遊技領域右外側エリアＥＢには、スルーゲート３４が設けられると共に、該スルーゲート３４よりも下流側において第２始動入賞部３３ＷＢが設けられている。

【４３３９】

スルーゲート３４は、特定の経路となる遊技領域右外側エリアＥＢを流下する遊技球が１球ずつ通過可能に構成され、ここを通過する遊技球を検知可能なスルーゲートスイッチ２２５を有している。

【４３４０】

そして、スルーゲート３４を遊技球が通過した場合（スルーゲートスイッチ２２５にて遊技球が検知された場合）には、後述するように、第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とするか否かの始動入球サポート抽選が行われると共に、後述する普通図柄表示装置４１にて該始動入球サポート抽選の結果を教示するための変動表示が行われる。ここで、始動入球サポート抽選にて当選した場合には、該変動表示の終了後に第２始動入賞部３３ＷＢが規定時間だけ開状態とされる。

【４３４１】

第２始動入賞部３３ＷＢは、遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態とに状態変化する可変入賞装置である。

【４３４２】

詳しくは、第２始動入賞部３３ＷＢは、遊技球が入球可能な第２始動入賞口３３ＷＢａと、該第２始動入賞口３３ＷＢａの左右両側にそれぞれ設けられた開閉部材としての左右一対の羽根部材３３ＷＢｂと、該一対の羽根部材３３ＷＢｂを開閉駆動する始動入賞口用ソレノイド（図示略）と、該第２始動入賞口３３ＷＢａに入球した遊技球を検知可能な第２始動入賞スイッチ２２４ｂとを備えている。

【４３４３】

一対の羽根部材３３ＷＢｂはそれぞれ回動可能に軸支されており、通常時には、互いに近接した閉位置（閉状態）に維持されている。また、第２始動入賞部３３ＷＢの直上方位置には、閉状態にある一対の羽根部材３３ＷＢｂ間への遊技球の進入を防止する進入防止部材１４５が設けられている。これにより、通常時、第２始動入賞部３３ＷＢは、遊技領域右外側エリアＥＢを流下する遊技球が特定入球部となる第２始動入賞口３３ＷＢａへ入球不能な閉状態となっている。

【４３４４】

一方、後述するように所定の開放条件が成立した場合には、一対の羽根部材３３ＷＢｂがそれぞれ、互いの先端部が離間するように回動変位して開位置（開状態）となる。これにより、進入防止部材１４５と各羽根部材３３ＷＢｂの先端部との間に遊技球が通過可能な隙間が形成され、第２始動入賞部３３ＷＢは、特定の経路となる遊技領域右外側エリアＥＢを流下する遊技球が第２始動入賞口３３ＷＢａへ入球可能な開状態となる。

【４３４５】

かかる構成の下、開状態となった第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球が入球し、第２始動入賞スイッチ２２４ｂにより遊技球が検知された場合には、特別遊技状態としての大当たり状態（後述する「一般大当たり」）を発生させるか否かの第１当否抽選（大当たり抽選）等が行われると共に、後述する第２特別図柄表示装置４３Ｂにて図柄の変動表示が行われる。ここで、第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球が入球し第２始動入賞スイッチ２２４ｂにより遊技球が検知されることが「始動条件の成立」に相当し、これに基づき第２特別図柄表示装置４３Ｂにて図柄の変動表示が行われることが「図柄の変動遊技」に相当する。

【４３４６】

また、可変表示装置ユニット３５の右方位置において左右２つに区分けされた遊技領域のうちの左側（遊技盤３０内方側）に位置する遊技領域右内側エリアＥＣには、第３始動入賞部（特殊始動入賞部）３３ＷＣが設けられると共に、該第３始動入賞部３３ＷＣよりも下流側において第２可変入賞装置３２Ｂが設けられている。

【４３４７】

第３始動入賞部３３ＷＣは、遊技領域右内側エリアＥＣにおいて、遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、その上側に遊技球が常時入球可能な入賞口（第３始動入賞口）が開口している。また、第３始動入賞部３３ＷＣに対応する位置には、第３始動入賞口から入球した遊技球を検知可能な第３始動入賞スイッチ２２４ｃが設けられている。第３始動入賞部３３ＷＣが本実施形態における第１入球部を構成する。

【４３４８】

かかる構成の下、特定の経路となる遊技領域右内側エリアＥＣを流下する遊技球が第３始動入賞部３３ＷＣに入球し、第３始動入賞スイッチ２２４ｃにより遊技球が検知された場合には、小当たり状態を発生させるか否かの第２当否抽選（小当たり抽選）等が行われると共に、後述する第３特別図柄表示装置４３Ｃにて変動表示が行われる。

【４３４９】

以下、説明の便宜上、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機に発生する大当たりを「一般大当たり」と称する場合もある。また、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする変動表示を「第１変動表示」とも称し、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする変動表示を「第２変動表示」とも称する。また、第１変動表

示の変動時間を「第１変動時間」と称し、第２変動表示の変動時間を「第２変動時間」と称する。

【４３５０】

さらに、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球（小当たりの発生）を契機に発生する大当たりを「特殊大当たり」と称する場合もある。また、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする変動表示を「第３変動表示」とも称し、第３変動表示の変動時間を「第３変動時間」と称する。

【４３５１】

第２可変入賞装置３２Ｂは、遊技領域右内側エリアＥＣにおいて、その一部が遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、該突出部分の上面部において、内部領域３２０ａへ遊技球を入球させるための入球開口部３２０ｂが形成されている。本実施形態における第２可変入賞装置３２Ｂの前面カバー部材（符号略）は、透明部材で形成されており、遊技者が内部領域３２０ａを視認可能となっている。

【４３５２】

また、第２可変入賞装置３２Ｂは、入球開口部３２０ｂを開閉させる開閉部材３１８と、該開閉部材３１８を開閉動作させるソレノイド（図示略）とを備え、該ソレノイドを駆動制御し開閉部材３１８を開閉させることで、遊技領域右内側エリアＥＣを流下する遊技球が内部領域３２０ａへ入球可能な開状態と、遊技領域右内側エリアＥＣを流下する遊技球が内部領域３２０ａへ入球不能な閉状態とに状態変化可能に構成されている。

【４３５３】

本実施形態では、通常時、第２可変入賞装置３２Ｂは閉状態に維持され、後述する小当たり状態が発生した場合に、開状態へ状態変化可能に構成されている。第２可変入賞装置３２Ｂが本実施形態における第２入球部を構成する。また、小当たり状態が発生した場合に第２可変入賞装置３２Ｂの開閉部材３１８を開閉制御する主制御装置２６１の機能により開放実行部が構成される。

【４３５４】

開閉部材３１８は、前後方向にスライド変位可能に設けられている。開閉部材３１８の上面は、右から左に向かって下方傾斜しており、開閉部材３１８が閉位置にあり、入球開口部３２０ｂが閉鎖された状態においては、開閉部材３１８の上面部が遊技球を左方（遊技盤３０中央側寄り）へ誘導する誘導路となる。

【４３５５】

ここで、該誘導路を転動する遊技球を減速させるための減速手段（例えば誘導路を挟む前後の壁部において複数の突起が交互に突出形成された構成など）を設けた構成としてもよい。これにより、小当たり発生時に、より多くの遊技球を内部領域３２０ａへ入球させることが可能となる。

【４３５６】

そして、開閉部材３１８が閉位置にある通常時には、遊技球が開閉部材３１８の上面（誘導路）を右から左へ転動し、左端から下方へ落下し、遊技領域下側エリアＥＤへと流下する。この際、本実施形態では、遊技領域下側エリアＥＤへ流下する遊技球が、第１可変入賞装置３２Ａの方へは流下するが、第１始動入賞部３３ＷＡの方へは流下しない構成となっている。

【４３５７】

一方、開閉部材３１８が開位置へ退避し、入球開口部３２０ｂが開放状態となった場合には、遊技領域右内側エリアＥＣを流下する遊技球や誘導路上を転動している遊技球が内部領域３２０ａへ入球可能となる。

【４３５８】

第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａには、所定の流下経路に沿って、内部領域３２０ａに入球した全ての遊技球を検知可能な入球カウントスイッチ２２３ａと、該入球カウントスイッチ２２３ａに検知された遊技球が入球可能な特定入球部（特殊入賞領域）３２０ｃと、特定入球部３２０ｃに入球した遊技球を検知する特定入球検知スイッチ（特

殊入賞スイッチ）２２３ｂと、特定入球部３２０ｃを開閉可能な振分手段としての開閉弁３１９と、開閉弁３１９を開閉動作させるソレノイド（図示略）と、特定入球部３２０ｃへ入球しなかった遊技球が案内される非特定入球部３２０ｄと、非特定入球部３２０ｄに入球した遊技球を検知する非特定入球検知スイッチ２２３ｃとを備えている。

【４３５９】

開閉弁３１９は、回動可能に軸支され、特定入球部３２０ｃへの入球を規制する閉位置と、特定入球部３２０ｃへの入球を許容する開位置とに変位可能に構成されている。

【４３６０】

かかる構成の下、内部領域３２０ａに入球した遊技球が、特定入球部３２０ｃの位置まで流下した際、開閉弁３１９が開位置にあり特定入球部３２０ｃが開状態となっていれば、該遊技球は特定入球部３２０ｃ内に落下する。

【４３６１】

一方、内部領域３２０ａに入球した遊技球が、特定入球部３２０ｃの位置まで流下した際、開閉弁３１９が閉位置にあり特定入球部３２０ｃが閉状態となっていれば、該遊技球は特定入球部３２０ｃに落下することなく、開閉弁３１９上を通過して、非特定入球部３２０ｄへと案内される。

【４３６２】

そして、小当たり状態が発生した際に、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに入球した遊技球が特定入球部３２０ｃに入球した場合には、第１可変入賞装置３２Ａが開状態とされる所定の大当たり状態（後述する短開放１ラウンド大当たり）が発生するようになっている。以下、特定入球部（特殊入賞領域）３２０ｃへの遊技球の入賞（特殊入賞）を契機に発生する大当たりを「特殊大当たり」と称する場合もある。

【４３６３】

尚、本実施形態において、第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃは、基本的に開放状態とされており、第２可変入賞装置３２Ｂの入球開口部３２０ｂが開放される小当たり状態において、１個の遊技球が特定入球部３２０ｃ内に入球し、その遊技球が特定入球検知スイッチ２２３ｂにより検出されると、開閉弁３１９が閉鎖状態に駆動制御され、これ以降に特定入球部３２０ｃ上に誘導された遊技球は、非特定入球部３２０ｄへ誘導されることとなる。非特定入球部３２０ｄに入球した遊技球は、非特定入球部３２０ｄに設けられた非特定入球検知スイッチ２２３ｃにより検出される。

【４３６４】

小当たり状態において開放された第２可変入賞装置３２Ｂは、特定入球検知スイッチ２２３ｂおよび非特定入球検知スイッチ２２３ｃにより検出された球の合計個数が４個に達すると、開閉部材３１８により入球開口部３２０ｂが閉鎖され、遊技球が入球不能な閉状態とされる。特定入球部３２０ｃと非特定入球部３２０ｄとは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに流入した遊技球は、遊技盤３０裏側へ排出される。

【４３６５】

尚、本実施形態では、小当たり状態が発生して第２可変入賞装置３２Ｂの入球開口部３２０ｂが開放される期間中においては、平均４個程度の遊技球が第２可変入賞装置３２Ｂ内に進入可能なように設計されている。そして、第２可変入賞装置３２Ｂ内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず（ほぼ１００％）特定入球部３２０ｃに進入するように設計されている。従って、遊技者が遊技領域右内側エリアＥＣへ向けて遊技球を発射して（後述する「中右打ち」をして）、遊技球が遊技領域右内側エリアＥＣを流下していけば、ほぼ１００％の確率で遊技球が特定入球部３２０ｃに入賞して大当たり状態（短開放１ラウンド大当たり）が発生することとなる。

【４３６６】

周知の通り、一般入賞部３１Ａ、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ、始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢ，３３ＷＣ等の各種入賞部に遊技球が入球（入賞）すると、各種入賞スイッチにより検知され、上皿１９又は下皿１５へ所定数の賞球（付与利益球）が払い出される。

【４３６７】
本実施形態では、一般入賞部３１Ａへ入球した場合には１０個、第１可変入賞装置３２Ａ（大入賞口３２Ａａ）へ入球した場合には１５個、第２可変入賞装置３２Ｂ（特定入球部３２０ｃ又は非特定入球部３２０ｄ）へ入球した場合には１個、第１始動入賞部３３ＷＡへ入球した場合には３個、第２始動入賞部３３ＷＢへ入球した場合には３個、第３始動入賞部３３ＷＣへ入球した場合には１個の遊技球（賞球）が払出されるように構成されている。ここで「所定数の賞球」が本実施形態における「付与利益球数」に相当する。
【４３６８】
その他に、遊技盤３０には、遊技領域（遊技領域下側エリアＥＤ）の最下部に対応してアウト口３６が設けられており、一般入賞部３１Ａ等の各種入賞部に入賞しなかった遊技球は、このアウト口３６を通って遊技領域外（遊技盤３０裏側）へと排出される。また、遊技盤３０には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘や、風車等の各種部材が配設されている。
【４３６９】
次に、本実施形態のパチンコ機１０における各種遊技状態について説明する。先ず本実施形態における大当たりの種別について説明する。ここでは、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機に発生する大当たりを「一般大当たり」といい、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機に発生する大当たりを「特殊大当たり」という。
【４３７０】
本実施形態では、「一般大当たり」の種別として、「１５ラウンド大当たり」、「８ラウンド大当たり」及び「４ラウンド大当たり」が設定され、「特殊大当たり」として「短開放１ラウンド大当たり」が設定されている。
【４３７１】
以下、「１５ラウンド大当たり」を「１５Ｒ大当たり」と言い、図面では簡略化して「１５ＲＳ」と記載する。同様に、「８ラウンド大当たり」を「８Ｒ大当たり」と言い、図面では簡略化して「８ＲＳ」と記載する。また、「４ラウンド大当たり」を「４Ｒ大当たり」と言い、図面では簡略化して「４ＲＳ」と記載する。また、「短開放１ラウンド大当たり」を「短開放１Ｒ大当たり」と言う。
【４３７２】
「１５Ｒ大当たり」の大当たり状態においては、大当たり開放動作が１５回（１５ラウンド）繰り返し行われる。尚、特定の開閉状態としての「大当たり開放動作」とは、例えば第１可変入賞装置３２Ａの大入賞口シャッタ３２Ａｂが閉状態から開状態へ切替えられた後、規定時間の３０秒が経過すること又は第１可変入賞装置３２Ａに規定個数の８個の遊技球が入賞することを条件に閉状態となるまでの一開閉動作をいう（以下同様）。
【４３７３】
「８Ｒ大当たり」の大当たり状態においては、大当たり開放動作が８回（８ラウンド）繰り返し行われ、「４Ｒ大当たり」の大当たり状態においては、大当たり開放動作が４回（４ラウンド）繰り返し行われる。
【４３７４】
また、本実施形態では、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡに入賞した場合と、第２入球部となる第２始動入賞部３３ＷＢに入賞した場合とで当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分けが異なる。第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１５Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のどちらかに振分けられる（後述する時短Ｂモード中は除く）。また、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のいずれかに振分けられることとなる。
【４３７５】
また、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機として第２当否抽選（小当たり抽選）に当選した場合（但し、本実施形態では１００％の確率で小当たり当選する。）には、常に「２ラウンド小当たり（２Ｒ小当たり）」が設定される。そして、小当たり状態中に、第

２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに入球した遊技球が特定入球部３２０ｃに入球した場合には、「特殊大当たり（短開放１Ｒ大当たり）」が発生する。

【４３７６】

次に第２始動入賞部３３ＷＢに係る始動入球サポート状態について説明する。本実施形態における始動入球サポート状態は、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂが比較的頻繁に開放され、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し易くなる「高入球状態（高サポート状態）」と、該「高入球状態」よりも羽根部材３３ＷＢｂが開放される割合が少なく、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し難くなる「低入球状態（低サポート状態）」とに切替え設定される。

【４３７７】

尚、「高入球状態」としては、（１）普通図柄表示装置４１における変動表示時間が「低入球状態」時よりも短い状態、（２）第２始動入賞部３３ＷＢの一回の開放時間（規定時間）が「低入球状態」時に比べて長い状態、（３）第２始動入賞部３３ＷＢの一回の開放につき入球可能となる遊技球の規定個数が「低入球状態」時に比べて多い状態、（４）始動入球サポート抽選の当選一回あたりの第２始動入賞部３３ＷＢの開放回数が「低入球状態」時に比べて多い状態、（５）始動入球サポート抽選の当選確率が「低入球状態」時よりも高い状態とすることなどが挙げられる。本実施形態における「高入球状態」は、上記（１）、（２）、（５）の構成を採用している。勿論、これに限らず、「高入球状態」として、構成（１）～（５）のいずれか１つ、又は、これら構成（１）～（５）の任意の組合せを採用してもよい。

【４３７８】

具体的に、本実施形態では、始動入球サポート抽選に当選した場合の第２始動入賞部３３ＷＢの開放が、「低入球状態」では所定期間０．２秒×２回であり、「高入球状態」では所定期間１．８秒×２回である。これにより、「高入球状態」では、第２始動入賞部３３ＷＢに対し遊技球が頻繁に入賞しやすくなる。但し、本実施形態では、高入球状態（後述する「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」）中において、遊技者が特定の経路である遊技領域右外側エリアＥＢへ向けて遊技球を発射（後述する「強右打ち」）したとしても、遊技者が得ることの可能な賞球数が、遊技領域右外側エリアＥＢへ向けて発射した特定球数の遊技球よりも少なくなるように設定されている。

【４３７９】

本実施形態では、「高入球状態」が「変動遊技を実行するための始動条件の成立を補助する補助状態」を構成し、「低入球状態」が「非補助状態」を構成する。つまり、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂ（羽根部材３３ＷＢｂの機構、及び、これらを駆動制御する主制御装置２６１の機能を含む）により本実施形態における「補助手段」が構成される。

【４３８０】

次に、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃの変動表示が行われる際の各種遊技状態（各種遊技モード）について説明する。

【４３８１】

本実施形態では、遊技モードとして、通常遊技状態である「通常モード」、所定の大当たり状態（一般大当たり）の終了後に移行し得る「始動入球サポートあり変動時間短縮モード（以下、「時短Ａモード」という。）」、及び、大当たり状態が発生することなく所定期間経過した場合に発動し得る「始動入球サポートあり変動時間短縮モード（以下、「時短Ｂモード」という。）」の３つの遊技モードが切替え設定される構成となっている。

【４３８２】

「通常モード」では、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃの変動表示が通常時間で行われる「通常変動状態」となり、かつ、始動入球サポート状態が「低入球状態」となる。ここでは、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂの制御状態を「通常モード」に対応する（換言すれば「時短Ａモード」や「時短Ｂモード」に対応しない）「低入球状態（非補助状態）」としている状態が第１制御状態となる。

【４３８３】
「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」では、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃの変動表示が通常時間よりも短い時間で行われる「変動時間短縮状態」となり、かつ、始動入球サポート状態が「高入球状態」となる。また、「通常変動状態」と「変動時間短縮状態」は、後述するように変動時間決定テーブルを変更することで切替えられる。ここでは、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂの制御状態を「時短Ａモード」や「時短Ｂモード」に対応する（換言すれば「通常モード」に対応しない）「高入球状態（補助状態）」としている状態が第２制御状態となる。
【４３８４】
「時短Ａモード」は、所定の大当たり状態（一般大当たり）の終了後に移行し得る遊技モードである。
【４３８５】
本実施形態では、「特殊大当たり（短開放１Ｒ大当たり）」を除く、「一般大当たり」である「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のいずれの大当たり状態が発生した場合においても、該大当たり状態の終了後に所定期間の「時短Ａモード」が付与され得る構成となっている。具体的には、「１５Ｒ大当たり」又は「８Ｒ大当たり」の終了後には、上限が変動遊技１００回分の「時短Ａモード」が付与され、「４Ｒ大当たり」の終了後には、上限が変動遊技１０回分の「時短Ａモード」が付与される。
【４３８６】
「時短Ａモード」の開始条件が成立した場合には、後述するように第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂに対する制御状態が「通常モード」に対応する低入球状態（非補助状態）から「時短Ａモード」に対応する高入球状態（補助状態）に切り替え変更される。
【４３８７】
そして、「時短Ａモード」中に、所定の大当たり状態（一般大当たり）が発生することなく、第３特別図柄表示装置４３Ｃを除く特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ（主として第２特別図柄表示装置４３Ｂ）において実行された変動遊技（ハズレ変動遊技）の実行回数が上記上限回数１００回又は１０回に達すると「時短Ａモード」は終了し、「通常モード」へ移行する。
【４３８８】
「時短Ａモード」の終了条件が成立した場合には、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂに対する制御状態が「時短Ａモード」に対応する高入球状態（補助状態）から「通常モード」に対応する低入球状態（非補助状態）に切り替え変更される。
【４３８９】
また、「時短Ｂモード」は、「通常モード」中に所定の大当たり状態（一般大当たり）が発生することなく、第３特別図柄表示装置４３Ｃを除く特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ（主として第１特別図柄表示装置４３Ａ）において実行された変動遊技（ハズレ変動遊技）の実行回数が予め設定された所定の上限回数（いわゆる天井）の５００回となった場合に発動し得る遊技モードである。「時短Ｂモード（天井時短モード）」が本実施形態における「特定遊技状態」を構成する。
【４３９０】
「時短Ｂモード」の開始条件が成立した場合には、後述するように第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂに対する制御状態が「通常モード」に対応する低入球状態（非補助状態）から「時短Ｂモード」に対応する高入球状態（補助状態）に切り替え変更される。
【４３９１】
そして、「時短Ｂモード」中に、所定の大当たり状態（一般大当たり）が発生することなく、第３特別図柄表示装置４３Ｃを除く特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ（主として第２特別図柄表示装置４３Ｂ）において実行された変動遊技（ハズレ変動遊技）の実行回数が予め設定された所定の上限回数の２００回に達すると「時短Ｂモード」は終了し、「通

常モード」へ移行する。このように大当たり状態が発生することなく「時短Ｂモード」が終了した後の「通常モード」にある状態が本実施形態における「所定遊技状態」を構成する。

【４３９２】

「時短Ｂモード」の終了条件が成立した場合には、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂに対する制御状態が「時短Ｂモード」に対応する高入球状態（補助状態）から「通常モード」に対応する低入球状態（非補助状態）に切り替え変更される。

【４３９３】

但し、本実施形態では、一旦「時短Ｂモード」が発動され、大当たり状態（一般大当たり）が発生することなく終了した場合には、その後、次の大当たり状態（一般大当たり）が発生するか、又は、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３のデータクリア処理等が行われない限り、二度と「時短Ｂモード」が発動されない仕様となっている。

【４３９４】

また、上述したとおり、「通常モード」においては、第２始動入賞部３３ＷＢに係る始動入球サポート状態が「高入球状態」とならず、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し難い「低入球状態」となるため、実質的に第２始動入賞部３３ＷＢへの入球は発生しないようになっている。

【４３９５】

また、詳しくは後述するが、本実施形態では、演出表示装置４２において、現在の遊技状態（遊技モード）に対応した各種表示演出が行われる。例えば特定遊技状態となる「通常モード」において第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき行われる「通常ステージ演出」、上限が変動遊技１００回分の「時短Ａモード」が付与されている場合に行われる「ラッシュステージ演出」、上限が変動遊技１０回分の「時短Ａモード」が付与されている場合に行われる「バトルステージ演出」、上限が変動遊技２００回分の「時短Ｂモード」が付与されている場合に行われる「ラッキーステージ演出」などがある。

【４３９６】

図２４６に示すように、遊技領域の右上部外側には、スルーゲート３４への遊技球の通過に基づいて行われる始動入球サポート抽選の結果を教示するための表示手段（普通図柄表示手段）としての普通図柄表示装置４１と、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機として行われる第１当否抽選（大当たり抽選）の結果を教示するための表示手段（第１特別図柄表示手段）としての第１特別図柄表示装置４３Ａと、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機として行われる第１当否抽選（大当たり抽選）の結果を教示するための表示手段（第２特別図柄表示手段）としての第２特別図柄表示装置４３Ｂと、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機として行われる第２当否抽選（小当たり抽選）の結果を教示するための表示手段（第３特別図柄表示手段）としての第３特別図柄表示装置４３Ｃとが、パチンコ機１０の前方から視認可能に設けられている。

【４３９７】

普通図柄表示装置４１は、２個のＬＥＤ（普図ランプ）により構成されている。普通図柄表示装置４１では、スルーゲート３４への遊技球の通過を契機として、例えば右側の普図ランプが点滅表示（変動表示）される。そして、普通図柄表示装置４１にて変動表示が所定時間行われた後、始動入球サポート抽選の結果に基づいて、変動表示を停止させる。つまり、変動表示が停止したときの点灯態様（点灯している普図ランプの組合わせ）と、始動入球サポート抽選の各種結果とが対応付けられており、変動表示が停止したときの点灯態様により、始動入球サポート抽選の結果が確定的に表示される。例えば、左右の普図ランプを両方とも点灯させることで「当選」を示し、左側の普図ランプのみを点灯させることで「外れ」を示す。

【４３９８】

第１特別図柄表示装置４３Ａは、４個のＬＥＤ（第１特図ランプ）により構成されている。第１特別図柄表示装置４３Ａでは、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機として、第１特図ランプの切替表示（第１変動表示）が行われる。

【４３９９】
そして、第１特別図柄表示装置４３Ａにて遊技者に対する付与利益として特定期間遊技である特図変動遊技（第１変動表示）が所定時間行われた後、第１当否抽選（大当たり抽選）の結果に基づいて、第１変動表示が停止されることとなる。つまり、第１変動表示が停止したときの点灯態様（点灯している特図ランプの組合わせ）と、第１当否抽選（大当たり抽選）の各種結果とが対応付けられており、第１変動表示が停止したときの点灯態様により、第１当否抽選（大当たり抽選）の結果、すなわち「大当たり」又は「外れ」であることが確定的に表示される。
【４４００】
第２特別図柄表示装置４３Ｂは、４個のＬＥＤ（第２特図ランプ）により構成されている。第２特別図柄表示装置４３Ｂでは、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機として、第２特図ランプの切替表示（第２変動表示）が行われる。
【４４０１】
そして、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて遊技者に対する付与利益として特定期間遊技である特図変動遊技（第２変動表示）が所定時間行われた後、第１当否抽選（大当たり抽選）の結果に基づいて、第２変動表示が停止されることとなる。つまり、第２変動表示が停止したときの点灯態様（点灯している特図ランプの組合わせ）と、第１当否抽選（大当たり抽選）の各種結果とが対応付けられており、第２変動表示が停止したときの点灯態様により、第１当否抽選（大当たり抽選）の結果、すなわち「大当たり」又は「外れ」であることが確定的に表示される。
【４４０２】
第３特別図柄表示装置４３Ｃは、４個のＬＥＤ（第３特図ランプ）により構成されている。第３特別図柄表示装置４３Ｃでは、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機として、第３特図ランプの切替表示（第３変動表示）が行われる。
【４４０３】
そして、第３特別図柄表示装置４３Ｃにて遊技者に対する付与利益として特定期間遊技である特図変動遊技（第３変動表示）が所定時間行われた後、第２当否抽選（小当たり抽選）の結果に基づいて、第３変動表示が停止されることとなる。つまり、第３変動表示が停止したときの点灯態様（点灯している特図ランプの組合わせ）と、第２当否抽選（小当たり抽選）の各種結果とが対応付けられており、第３変動表示が停止したときの点灯態様により、第２当否抽選（小当たり抽選）の結果、すなわち「小当たり」又は「外れ」であることが確定的に表示される。但し、本実施形態では、第２当否抽選（小当たり抽選）において１００％の割合で小当たり当選するため、毎回「小当たり」に対応した点灯態様で確定的に表示されることとなる。
【４４０４】
さらに、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいては、停止させる点灯態様（停止態様）によって、大当たり種別（「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のうちいずれであるか）についても教示される。尚、各種大当たりや小当たり、外れであることをそれぞれ教示する特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃの停止態様は１つではなく複数存在し、それらのいずれかが選択されて停止表示される。
【４４０５】
また、第１特別図柄表示装置４３Ａ、第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び第３特別図柄表示装置４３Ｃにおける停止表示は規定時間維持され、その期間（変動インターバル）の経過後、次の変動表示を開始可能に構成されている。
【４４０６】
さらに、第１特別図柄表示装置４３Ａ、第２特別図柄表示装置４３Ｂ又は第３特別図柄表示装置４３Ｃにおける停止表示後、規定時間が経過しても、次の変動表示が行われない場合には、該第１特別図柄表示装置４３Ａ、第２特別図柄表示装置４３Ｂ又は第３特別図柄表示装置４３Ｃにおいて、当否抽選の結果を示す点灯態様から、変動表示が行われてい

ない待機状態であることを示す点灯態様へと切替えられるように構成されている。これに限らず、当否抽選の結果を示す点灯態様がそのまま維持される構成としてもよい。

【４４０７】

さらに、本実施形態では、第１変動表示の実行中に、始動条件となる第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球があった場合には、該入球に対応する第１変動表示が保留記憶され、実行中の第１変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた第１変動表示が開始されるようになっている。同様に、第２変動表示の実行中に、始動条件となる第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球があった場合には、該入球に対応する第２変動表示が保留記憶され、実行中の第２変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた第２変動表示が開始されるようになっている。また、第３変動表示の実行中に、始動条件となる第３始動入賞部３３ＷＣへの遊技球の入球があった場合には、該入球に対応する第３変動表示が保留記憶され、実行中の第３変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた第３変動表示が開始されるようになっている。

【４４０８】

加えて、普通図柄表示装置４１における変動表示中にスルーゲート３４への遊技球の通過があった場合には、該通過に対応する変動表示が保留記憶され、実行中の変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた変動表示が開始されるようになっている。

【４４０９】

また、本実施形態では、普通図柄表示装置４１並びに特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃに隣接するようにして、普通図柄表示装置４１の変動表示が保留記憶されていることを示す普通保留表示装置４４と、第１変動表示が保留記憶されていること（第１変動表示を実行させる権利を得ていること）を報知又は示唆可能な表示手段（第１保留表示手段）としての第１保留表示装置４６Ａと、第２変動表示が保留記憶されていること（第２変動表示を実行させる権利を得ていること）を報知又は示唆可能な表示手段（第２保留表示手段）としての第２保留表示装置４６Ｂと、第３変動表示が保留記憶されていること（第３変動表示を実行させる権利を得ていること）を報知又は示唆可能な表示手段（第３保留表示手段）としての第３保留表示装置４６Ｃとが設けられている。本実施形態では、第１特別図柄表示装置４３Ａ、第２特別図柄表示装置４３Ｂ、第３特別図柄表示装置４３Ｃ、第１保留表示装置４６Ａ、第２保留表示装置４６Ｂ、第３保留表示装置４６Ｃ、普通図柄表示装置４１、及び、普通保留表示装置４４は、後述する主制御手段としての主制御装置２６１により直接的に表示制御される。

【４４１０】

普通保留表示装置４４は、２個のＬＥＤ（普通保留ランプ）により構成されている。本実施形態では、スルーゲート３４への遊技球の通過に基づいて行われる普通図柄表示装置４１の変動表示を４回分まで保留記憶可能に構成されている。例えば、普通図柄表示装置４１の変動表示が１回分保留されている場合には、左側の普通保留ランプが点灯し、２回分保留されている場合には、左右の普通保留ランプが点灯し、３回分保留されている場合には、左側の普通保留ランプが点滅するとともに、右側の普通保留ランプが点灯し、４回分保留されている場合には、左右の普通保留ランプが点滅する。尚、大当たり状態中に新たに遊技球がスルーゲート３４を通過した場合、その分の変動表示についても保留され得る。

【４４１１】

第１保留表示装置４６Ａは、２個のＬＥＤ（第１保留ランプ）によって構成されている。本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に基づく第１変動表示を４回分まで保留記憶可能に構成されている。例えば、第１変動表示が１回分保留されている場合には、左側の第１保留ランプが点灯し、第１変動表示が２回分保留されている場合には、左右の第１保留ランプが点灯し、第１変動表示が３回分保留されている場合には、左側の第１保留ランプが点滅するとともに、右側の第１保留ランプが点灯し、第１変動表示が４回分保留されている場合には、左右の第１保留ランプが点滅する。第１変動表示が複数保留記憶されている場合には、保留記憶された順番で（先に保留されたものから）第１

変動表示が順次消化されることとなる。
【４４１２】
第２保留表示装置４６Ｂは、２個のＬＥＤ（第２保留ランプ）によって構成されている。本実施形態では、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づく第２変動表示を４回分まで保留記憶可能に構成されている。例えば、第２変動表示が１回分保留されている場合には、左側の第２保留ランプが点灯し、第２変動表示が２回分保留されている場合には、左右の第２保留ランプが点灯し、第２変動表示が３回分保留されている場合には、左側の第２保留ランプが点滅するとともに、右側の第２保留ランプが点灯し、第２変動表示が４回分保留されている場合には、左右の第２保留ランプが点滅する。第２変動表示が複数保留記憶されている場合には、保留記憶された順番で（先に保留されたものから）第２変動表示が順次消化されることとなる。
【４４１３】
第３保留表示装置４６Ｃは、１個のＬＥＤ（第３保留ランプ）によって構成されている。本実施形態では、第３始動入賞部３３ＷＣへの遊技球の入球に基づく第３変動表示を１回分だけ保留記憶可能に構成されている。例えば、第３変動表示が１回分保留されている場合には、第３保留ランプが点灯する。
【４４１４】
尚、大当たり状態中に新たに遊技球が始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢ，３３ＷＣに入賞した場合、その分の変動表示についても保留され開始されない。そして、該変動表示は大当たり状態中には実行されず、大当たり状態の終了後に所定の順序で変動表示が開始される。但し、本実施形態では、後述するように大当たり状態においては、通常、「強右打ち」を行うとともに、遊技領域右外側エリアＥＢに設けられた第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球が比較的入球し易くなっていることから、基本的に、大当たり状態終了後は、第２変動表示が保留記憶された状態となる。
【４４１５】
上述したように、基本的には、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示は、対応する遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化され、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示は、対応する遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化され、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする第３変動表示は、対応する遊技球が第３始動入賞部３３ＷＣへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化される。
【４４１６】
但し、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示、及び、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示が保留されている場合（第１保留ランプ及び第２保留ランプがそれぞれ１つ以上点灯している場合）には、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示が優先的に消化される。すなわち第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示が全て消化された状態でなければ、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示が行われない構成となっている。例えば、第１保留表示装置４６Ａの第１保留ランプが１つ点灯している状態において、第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球が入賞し、第２保留表示装置４６Ｂの第２保留ランプが１つ点灯した場合、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示が後回しにされ、先に第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示が行われることとなる。
【４４１７】
また、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする第３変動表示、並びに、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示、及び／又は、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示が保留されている場合（第３保留ランプ並びに第１保留ランプ及び／又は第２保留ランプがそれぞれ１つ以上点灯している場合）には、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする第３変動表示が最優先に消化される。すなわち第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする第３変動表示が全て消化された状態でなければ、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示、ひいては第１始動入

賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示が行われない構成となっている。例えば、第２保留表示装置４６Ｂの第２保留ランプが１つ点灯している状態（及び／又は第１保留表示装置４６Ａの第１保留ランプが１つ点灯している状態）において、第３始動入賞部３３ＷＣに遊技球が入賞し、第３保留表示装置４６Ｃの第３保留ランプが１つ点灯した場合、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示（及び／又は第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示）が後回しにされ、先に第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする第３変動表示が行われることとなる。

【４４１８】

尚、上記構成に代えて、例えば少なくとも第３変動表示と、第１変動表示及び／又は第２変動表示とが同時期に並行して実行可能な構成としてもよい。ひいては、第１変動表示又は第２変動表示が実行されている間に第３始動入賞部３３ＷＣに遊技球が入球した場合でも、第２可変入賞装置３２Ｂ（開閉部材３１８）を開放させることができるよう構成としてもよい。

【４４１９】

また、可変表示装置ユニット３５の演出表示装置４２は、液晶表示部を有する液晶表示装置により構成されており、後述するサブ制御装置２６２及び表示制御装置４５によって表示内容が制御される。すなわち演出表示装置４２においては、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃ等にて表示される結果に対応させるように、主制御装置２６１からのコマンドに基づき、サブ制御装置２６２によって補助的な表示内容が決定され、後述する表示制御装置４５によって表示が行われる。ここで、サブ制御装置２６２及び／又は表示制御装置４５により本実施形態における表示制御手段が構成される。

【４４２０】

演出表示装置４２は、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃによる変動表示に合わせた変動対応演出表示としての演出変動表示（装飾図柄の変動表示など）を実行可能に構成されている。

【４４２１】

例えば本実施形態では、図２９２に示すように、演出表示装置４２には、上、中、下の３つの図柄表示領域（上図柄表示領域、中図柄表示領域、下図柄表示領域）が設けられ、各図柄表示領域において複数種類の装飾図柄（１～９の数字が付された図柄）が順次表示され（変動表示され）、その後、図柄表示領域毎に順番に（例えば上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に）装飾図柄が停止表示されるようになっている。

【４４２２】

そして、主制御装置２６１にて大当たり状態（特殊大当たりを除く一般大当たり）の発生が確定すると、第１又は第２特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにて一般大当たりに対応する表示がなされるとともに、演出表示装置４２にて装飾図柄が一般大当たりに対応する組合わせで停止表示され（例えば上図柄表示領域、中図柄表示領域、及び下図柄表示領域において所定の有効ライン上に同一の装飾図柄が並ぶようにして停止表示され）、一般大当たりの大当たり状態が開始される。

【４４２３】

また、装飾図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示される場合には、その前段階として、例えば、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において同一の装飾図柄が所定の有効ライン上に停止表示されることとなる。このように上図柄表示領域及び下図柄表示領域にて所定の有効ライン上に同一図柄が停止表示されるとともに、中図柄表示領域において未だ変動表示が行われている状態がリーチ状態である。勿論、リーチ状態が発生したからといって、必ずしも大当たり状態となるわけではなく、外れる場合もある。

【４４２４】

本実施形態では、リーチ状態が発生した後、中図柄表示領域において、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において停止表示された装飾図柄（リーチ図柄）と同じ装飾図柄が同じ有効ライン上に停止表示された場合（同じ数字のゾロ目の装飾図柄が停止表示された場合）に、大当たり状態が発生する。但し、本実施形態では 停止表示された装飾図柄の種

類によっては、大当たりの種別は判別不能となっている。
【４４２５】
尚、第３変動表示に係る「小当たり」の場合、演出表示装置４２にて停止表示される図柄の組合わせは、大当たりに対応するもの（同じ数字のゾロ目）とは異なる。例えば各図柄表示領域にて停止表示される装飾図柄の数字が「３・４・１」など、外れ図柄のように見える組合せとなっている。これにより、停止表示された装飾図柄の組合せでは、「小当たり」と判別できない構成となっている。勿論、これに限らず、「小当たり」の場合に、演出表示装置４２にて停止表示される図柄の組合わせが同じ数字のゾロ目であってもよい。
【４４２６】
図２４５に示すように、前面枠１４の背面側には、窓部１０１の下方において、球通路ユニット７０が設けられている。球通路ユニット７０は、後述する払出機構部３５２から下皿１５の下払出口１６へ繋がる下皿連通路７１と、払出機構部３５２から上皿１９へ繋がる上皿連通路７３と備えている。また、内枠１２の前面側に設けられた発射レール６１とレール５０（外レール構成部５２）との間には所定間隔の隙間があり、前面枠１４の球通路ユニット７０には、前記隙間より落下した遊技球を下皿１５へと案内するファール球通路７２が形成されている。これにより、仮に発射装置６０から発射された遊技球が戻り球防止部材５３まで至らずファール球としてレール５０を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路７２を介して下皿１５に排出される。
【４４２７】
さらに、上皿１９と、球送り装置６３との間を連通させ、上皿１９に貯留された遊技球を球送り装置６３へと案内する発射球通路７４が設けられている。加えて、発射球通路７４には、下皿連通路７１と連通する連通孔（図示略）が形成されるとともに、該連通孔を開閉させる第１シャッタ（図示略）が設けられている。第１シャッタは、図示しない付勢手段によって常には連通孔を閉鎖する閉位置側へと付勢されている。さらに、第１シャッタは、上記球抜きボタン１２３と連動し、球抜きボタン１２３が押圧操作された場合には、連通孔を開口させる開位置へと変位するように構成されている。
【４４２８】
図２４４に示すように、下皿１５には、下皿１５に貯留されている遊技球をパチンコ機１０の外部へと排出可能な排出口１５ａが形成されるとともに、該排出口１５ａを開閉させる第２シャッタ１５ｂが設けられている。第２シャッタ１５ｂは、図示しない付勢手段によって常には排出口１５ａを閉鎖する閉位置側へと付勢されている。さらに、第２シャッタ１５ｂは、球抜きレバー２５と連動するように構成されており、例えば球抜きレバー２５が左方へスライド操作された場合には、排出口１５ａを開口させる開位置へと変位するように構成されている。
【４４２９】
図２４５及び図２４６中の符号６７は後述する払出機構部３５２により払出された遊技球を内枠１２の前方に案内するための払出通路であり、上皿連通路７３（上皿１９）に通じる通路と、下皿連通路７１（下皿１５）に通じる通路とに分かれている。
【４４３０】
さらに、払出通路６７の下方にはシャッタ６８が設けられており、前面枠１４を開放した状態では、バネ等の付勢力によりシャッタ６８が前方に突出して払出通路６７の出口をほぼ閉鎖するようになっている。
【４４３１】
一方、前面枠１４を閉じた状態では、下皿連通路７１の入口側後端部によってシャッタ６８が押し開けられるようになっている。また、下皿連通路７１の入口部（球流入部）と上皿連通路７３の入口部（球流入部）が隣接して設けられている。さらに、前面枠１４の閉状態において前記両入口部と払出通路６７とが所定距離だけ離間しており、両者間の隙間を遊技球が通過可能となっている。このため、上皿１９及び上皿連通路７３が遊技球で満杯となると、払出される遊技球が下皿連通路７１側に流れ（下皿連通路７１の入口側に溢れ）、下皿連通路７１を通って下皿１５に払出されることとなる。

【４４３２】
加えて、球通路ユニット７０には、下皿連通路７１内に位置する遊技球を検知する満杯検知スイッチ（図示略）が設けられている。該満杯検知スイッチの存在により、下皿１５が遊技球で満杯になっていること（下皿１５が遊技球で満杯となり、下皿連通路７１において遊技球が滞留していること）を把握することができる。本実施形態では、満杯検知スイッチによって所定時間継続して遊技球が検知されることに基づき、演出表示装置４２における表示や音声等を用いて下皿１５が満杯であることを教示するエラー報知の制御が行われる。尚、下皿連通路７１における遊技球の滞留が解消され、満杯検知スイッチにより遊技球が検知されなくなると（所定時間継続して検知されなくなると）エラー報知の状態が解除される。
【４４３３】
次に、パチンコ機１０の背面構成について図２４７，図２４８等を参照して説明する。パチンコ機１０の背面には、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして、一部前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給する遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。払出機構及び保護カバーは１ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。
【４４３４】
まず、遊技盤３０の背面構成について説明する。図２４８に示すように、遊技盤３０中央の貫通孔に対応して配設された可変表示装置ユニット３５（図２４６参照）の背面側には、センターフレーム４７を背後から覆う樹脂製のフレームカバー２１３が後方に突出して設けられている。また、フレームカバー２１３の背面側には、フレームカバー２１３の開口部から前方に臨む液晶表示装置たる演出表示装置４２、表示制御装置４５及びサブ制御装置２６２が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。
【４４３５】
演出表示装置４２は、該演出表示装置４２の液晶表示部をパチンコ機１０の前面側に露出させるための開口部が形成された収容ボックス４２ａに収容されてフレームカバー２１３の背面側に固定されている。表示制御装置４５は基板ボックス４５ａに収容されて演出表示装置４２（収容ボックス４２ａ）の背面側に固定されている。サブ制御装置２６２は基板ボックス２６２ａに収容されて表示制御装置４５（基板ボックス４５ａ）の背面側に固定されている。尚、フレームカバー２１３内には、センターフレーム４７に内蔵されたＬＥＤ等を駆動するＬＥＤ制御基板等が配設されている。また、収容ボックス４２ａ及び基板ボックス４５ａ，２６２ａは透明樹脂材料等により構成され、内部が視認可能となっている。
【４４３６】
フレームカバー２１３の下方には裏枠セット２１５が、一般入賞部３１Ａ、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ、及び、始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢ，３３ＷＣ等を背後から覆うようにして遊技盤３０に取付けられている。裏枠セット２１５は、各種入賞部に入賞した遊技球を回収するための球回収機構を備えている（図示略）。この球回収機構により回収された遊技球は、後述する排出通路部２１７に案内され、排出通路部２１７の排出シュートからパチンコ機１０外部に排出される。
【４４３７】
また、本実施形態では、裏枠セット２１５が主制御装置２６１の取付台として機能する。より詳しくは、主制御装置２６１を搭載した基板ボックス２６３が、裏枠セット２１５に対し回動可能に軸支され、後方に開放可能となっている。
【４４３８】
主制御装置２６１は透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３に収容されている。基板ボックス２６３は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備え、これらボックスベースとボックスカバーとが封印部材によって連結されている。封印部材によって連結された基板ボックス２６３は、所定の痕跡を残さなければ開封で

きない構成となっている。これにより、基板ボックス２６３が不正に開封された旨を容易に発見することができる。

【４４３９】

また、図示は省略するが、裏枠セット２１５には、球検知手段としての一般入賞スイッチ２２１ａ、大入賞口カウントスイッチ２２２、入球カウントスイッチ２２３ａ、特定入球検知スイッチ２２３ｂ、非特定入球検知スイッチ２２３ｃ、始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂ，２２４ｃ、及び、スルーゲートスイッチ２２５とケーブルコネクタを介して電気的に接続される第１盤面中継基板が設けられている。この第１盤面中継基板は、一般入賞スイッチ２２１ａ等と、主制御装置２６１とを中継するものであり、ケーブルコネクタを介して主制御装置２６１と電気的に接続されている。これに対し、始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢ，３３ＷＣへの入賞を検知する球検知手段としての始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂ，２２４ｃは、中継基板を経ることなくコネクタケーブルを介して直接、主制御装置２６１に接続されている。

【４４４０】

各種入球検知スイッチにて各々検知された検知結果は、主制御装置２６１に取り込まれる。そして、該主制御装置２６１よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御装置３１１に送信され、該払出制御装置３１１からの出力信号に基づき所定数の遊技球の払出しが実施される（スルーゲートスイッチ２２５により検知された場合を除く）。

【４４４１】

この他、図示は省略するが、遊技盤３０の裏面には、各種モータやソレノイドと主制御装置２６１とを中継する第２盤面中継基板なども設けられている。

【４４４２】

次に、裏パックユニット２０３の構成を説明する。図２４７に示すように、裏パックユニット２０３は、樹脂成形された裏パック３５１と、遊技球の払出機構部３５２とを一体化したものである。また、裏パックユニット２０３は、内枠１２の左側部（図２４７では右側）に対して開閉可能に支持されており、上下方向に沿って延びる開閉軸線を軸心として後方に開放できるようになっている。加えて、裏パックユニット２０３の左上部（図２４７では右上部）には外部端子板２４０が設けられている。

【４４４３】

外部端子板２４０は、主制御装置２６１から遊技ホールのホールコンピュータ（図示略）に対し各種情報を外部出力するための中継基板であり、主制御装置２６１と電気的に接続されると共に、遊技状態に応じた信号を外部に出力可能な複数の出力端子（本実施形態では１０個）を備えている。外部端子板２４０及びこれを制御する主制御装置２６１の機能により本実施形態における信号出力手段が構成される。

【４４４４】

各出力端子には、所定の通信ケーブル（本実施形態では２本の芯線からなる２芯ケーブル）が接続される。各出力端子は、それぞれ上下一対の芯線差込部（符号略）により構成され、各芯線差込部は、それぞれ１本ずつ芯線を挿し込み挟持可能に構成されている。つまり、上下一対の芯線差込部が１組となって１つの出力端子として機能する。

【４４４５】

一方、通信ケーブルの他端側は、図示しない中継機器等を介してホールコンピュータと電気的に接続される。これにより、外部端子板２４０の所定の出力端子から出力される情報（信号）は、該出力端子に接続された通信ケーブルを介してホールコンピュータに入力される。そして、ホールコンピュータは、このように入力される各種の情報を基に出力元のパチンコ機１０の種々の遊技状態等を把握する。

【４４４６】

例えば本実施形態では、図２４７に示すように、主制御装置２６１からホールコンピュータに向けて情報出力するための出力端子として、現在の遊技状態が大当たり状態（特殊大当たりを除く一般大当たり）中の場合のみ出力される情報（特別信号としての大当たり

信号１）を出力するための第１端子２４０ａ、及び、現在の遊技状態が大当たり状態（特殊大当たりを除く一般大当たり）中又は高入球状態（高サポート状態）中のいずれかの場合に出力される情報（大当たり信号２）を出力するための第２端子２４０ｂが設けられている。

【４４４７】

尚、簡素化のため符号は付さないが、この他にも、本実施形態の外部端子板２４０には、第３特別図柄表示装置４３Ｃを除く第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて変動表示が行われたことを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第３端子）、第１始動入賞部３３ＷＡへ遊技球が入球したことを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第４端子）、第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球が入球したことを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第５端子）、第３始動入賞部３３ＷＣへ遊技球が入球したことを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第６端子）、内枠１２が開放されていることを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第７端子）、前面枠１４が開放されていることを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第８端子）、各種エラー（入賞エラー、タンク球無しエラー、払出しエラーなど）が検知されたことを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第９端子）、払出制御装置３１１から所定個数の賞球の払出しが行われたことを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第１０端子）が設けられている。

【４４４８】

また、外部端子板２４０のすべての出力端子がホールコンピュータと接続される必要はなく、どの出力端子から情報を取得するかは、遊技ホールの管理者等の裁量により決定される。つまり、遊技ホールの管理者等は、遊技ホールの運営形態に応じた必要な情報だけを利用することができる。

【４４４９】

また、外部端子板２４０から外部出力される情報の種類、並びに、情報を出力するための出力端子の数は、上記例示した構成に限定されるものではなく、パチンコ機１０の機種等に応じて、上記例示した情報（信号）とは異なる情報を出力可能な構成としてもよい。

【４４５０】

例えば第３特別図柄表示装置４３Ｃの第３変動表示に関連する情報（信号）を出力する構成としてもよいし、第１特別図柄表示装置４３Ａの第１変動表示又は第２特別図柄表示装置４３Ｂの第２変動表示に関連する情報（識別信号）を出力しない構成としもよい。

【４４５１】

また、例えば本実施形態では、「小当たり」や「特殊大当たり」に関する情報を出力するための出力端子は設けられておらず、「小当たり」や「特殊大当たり」の発生情報が出力されない構成となっている。本実施形態においては「小当たり」や「特殊大当たり」を比較的頻繁に発生させることが可能となっているため、仮に「小当たり」や「特殊大当たり」が発生する度に常に発生情報を出力していては、出力信号の著しい増加を招くおそれがある。これに限らず、付与利益として「小当たり」や「特殊大当たり」を実行する場合に識別可能な識別信号を出力する構成としてもよい。

【４４５２】

裏パック３５１は例えばＡＢＳ樹脂により一体成形されており、パチンコ機１０の後方に突出して略直方体形状をなす保護カバー部３５４を備えている。保護カバー部３５４は左右側面及び上面が閉塞され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくともフレームカバー２１３を覆うのに十分な大きさを有する。但し、本実施形態では、保護カバー部３５４が基板ボックス２６３の上部及び右部（図２４７では左側の部位）も合わせて覆う構成となっている。これにより、裏パックユニット２０３の閉鎖状態において、基板ボックス２６３の右部に設けられた封印部材、及び主制御装置２６１の上縁部に沿って設けられた端子部（基板側コネクタ）が覆われることとなる。

【４４５３】

払出機構部３５２は、保護カバー部３５４を迂回するようにして配設されている。すな

わち、保護カバー部３５４の上方には、上側に開口したタンク３５５が設けられており、このタンク３５５には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク３５５の下方には、例えば横方向２列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール３５６が連結され、タンクレール３５６の下流側には縦向きにケースレール３５７が連結されている。払出装置３５８はケースレール３５７の最下流部に設けられ、払出モータ等の所定の電気的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置３５８より払出された遊技球は上皿１９等に供給される。

【４４５４】

また、払出機構部３５２には、払出制御装置３１１から払出装置３５８への払出指令の信号を中継する払出中継基板３８１が設置されると共に、外部より主電源を取り込む電源スイッチ基板３８２が設置されている。電源スイッチ基板３８２には、電圧変換器を介して例えば交流２４Ｖの主電源が供給され、電源スイッチ３８２ａの切替操作により電源ＯＮ又は電源ＯＦＦされる。

【４４５５】

裏パックユニット２０３（基板ボックス２６３）の下方には、内枠１２の左側部（図２４７では右側）にて軸支され、後方に開放可能な下枠セット２５１が設けられている。図２４８に示すように、下枠セット２５１には、上述した球回収機構により回収された遊技球が流入する排出通路部２１７が形成され、該排出通路部２１７の最下流部には、遊技球をパチンコ機１０外部へ排出する排出シュート（図示略）が形成されている。つまり、一般入賞部３１Ａ等の各入賞部に入賞した遊技球は、裏枠セット２１５の球回収機構を介して集合し、さらに排出通路部２１７の排出シュートを通じてパチンコ機１０外部に排出される。なお、アウト口３６も同様に排出通路部２１７に通じており、何れの入賞部にも入賞しなかった遊技球も排出シュートを介してパチンコ機１０外部に排出される。尚、本実施形態では、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが別体として構成され、それぞれ独立して開閉可能であるが、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが一体的に形成されることとしてもよい。

【４４５６】

また、図２４７に示すように、下枠セット２５１の背面側には、電源・発射制御装置３１０、払出制御装置３１１、及び、ＣＲユニット接続基板３１４が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。電源・発射制御装置３１０は、発射制御回路３１２と、電源回路３１３とを備え、基板ボックス３１３ａに収容されて下枠セット２５１の背面側に固定されている。

【４４５７】

また、払出制御装置３１１は、基板ボックス３１１ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（電源・発射制御装置３１０）の背面側に固定されている。払出制御装置３１１が収容される基板ボックス３１１ａには、上述した主制御装置２６１が収容される基板ボックス２６３と同様に封印部材が設けられ、基板ボックス３１１ａの開封された痕跡が残るようになっている。

【４４５８】

加えて、ＣＲユニット接続基板３１４は、基板ボックス３１４ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（電源・発射制御装置３１０）の背面側に固定されている。なお、上記各基板ボックス３１１ａ，３１３ａ，３１４ａは透明樹脂材料等により構成されており、内部が視認可能となっている。

【４４５９】

また、払出制御装置３１１には基板ボックス３１１ａから外方に突出する状態復帰スイッチ３２１が設けられている。例えば、払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。

【４４６０】

さらに、電源回路３１３には基板ボックス３１３ａから外方に突出するＲＡＭ消去スイ

ッチ３２３が設けられている。本パチンコ機１０はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰させることができる。従って、通常手順で（例えば遊技ホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入する。

【４４６１】

また、図２４８に示すように、内枠１２の右側部背面側には施錠装置６００が設けられている。施錠装置６００は、前面枠１４の前面側に露出するシリンダ錠６００ａ（図２４３等参照）を備えており、該シリンダ錠６００ａの鍵穴に鍵を挿入し、一方に回動操作することで内枠１２を解錠でき、他方に回動操作することで前面枠１４を解錠できるようになっている。本実施形態では、内枠１２は外枠１１に対し施錠され、前面枠１４は内枠１２に対し施錠される。

【４４６２】

尚、上記のように、外枠１１の右辺枠構成部１１ｄには、施錠装置６００に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆う延出壁部８３が形成されている（図２４７参照）。これにより、外枠１１の背面側から線材等を進入させ、該線材等により施錠装置６００を操作することが困難となる。結果として、防御性能の向上を図ることができる。さらに、延出壁部８３は、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１の右端部（図２４７では左側の端部）を背面側から覆う構成となっており、内枠１２の閉状態においては、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１を開放できない構成となっている。

【４４６３】

また、図２４６に示すように、内枠１２の前面側右下部（発射装置６０の右側）には、前面枠１４の開放を検知するための前面枠開放検知スイッチ９１が設けられ、図２４７に示すように、内枠１２の背面側右下部（図２４７では左下）には、内枠１２の開放を検知するための内枠開放検知スイッチ９２が設けられている。前面枠開放検知スイッチ９１及び内枠開放検知スイッチ９２は、それぞれスイッチ本体部に対して出没可能な検知部を備えており、前面枠開放検知スイッチ９１は検知部が前方に向くように設けられ、内枠開放検知スイッチ９２は検知部が後方へ向くように設けられる。そして、検知部がスイッチ本体部から突出した状態にある場合にはオン信号を主制御装置２６１に出力し、検知部がスイッチ本体部側に押圧され、スイッチ本体部に没入した状態ではオフ信号を主制御装置２６１に出力する構成となっている。つまり、前面枠開放検知スイッチ９１は前面枠１４の閉鎖時において検知部が前面枠１４の背面で押圧されてオフ状態となり、前面枠１４の開放時には、検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。同様に、内枠開放検知スイッチ９２は内枠１２の閉鎖時において検知部が外枠１１の受部８５に一体形成された押圧部８６によって押圧されてオフ状態となり、内枠１２の開放時には検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。

【４４６４】

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２４９は、本パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置２６１には、演算装置である１チップマイコンとしてのＣＰＵ５０１が搭載されている。ＣＰＵ５０１には、該ＣＰＵ５０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するメモリであるＲＡＭ５０３と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等が内蔵されている。但し、ＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されておらず、それぞれの機能毎にチップ化されている構成であってもよい。

【４４６５】

ＲＡＭ５０３は、ＣＰＵ５０１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５０３ａとを備えている。

【４４６６】
　また、ＲＡＭ５０３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても、電源回路３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５０３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。
【４４６７】
　バックアップエリア５０３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。バックアップエリア５０３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア５０３ａに書き込まれた各値の復帰は、電源入時（停電解消による電源入を含む。以下同様）のメイン処理において実行される。なお、ＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路５４２から出力される停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（ＮＭＩ割込み処理）が即座に実行される。
【４４６８】
　なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。
【４４６９】
　かかるＲＯＭ５０２及びＲＡＭ５０３を内蔵したＣＰＵ５０１には、アドレスバス及びデータバス等で構成されるバスライン５０４を介して入出力ポート５０５が接続されている。入出力ポート５０５には、後述するＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、払出制御装置３１１、サブ制御装置２６２、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃ、普通図柄表示装置４１等が接続されている。この構成により、上述した特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃ及び普通図柄表示装置４１は、主制御装置２６１により直接的に制御される。一方、演出表示装置４２は、サブ制御装置２６２を介して制御される。
【４４７０】
　その他、便宜上、各種中継基板等の図示は省略するが、入出力ポート５０５には、一般入賞スイッチ２２１ａ、大入賞口カウントスイッチ２２２、入球カウントスイッチ２２３ａ、特定入球検知スイッチ２２３ｂ、非特定入球検知スイッチ２２３ｃ、始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂ，２２４ｃ、スルーゲートスイッチ２２５等の各種検知スイッチや、電源・発射制御装置３１０、払出制御装置３１１、サブ制御装置２６２等の各種基板や、保留表示装置４６Ａ，４６Ｂ，４６Ｃ、普通保留表示装置４４等の情報表示装置や、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂに設けられた各種ソレノイド、第２始動入賞部３３ＷＢを動作させるソレノイド等の各種電気部品が接続されている。つまり、主制御装置２６１には、各種ケーブルコネクタのコネクタを接続するための複数の端子部（基板側コネクタ）が設けられているが、これら端子部等により、入出力ポート５０５が構成される。
【４４７１】
　サブ制御手段としてのサブ制御装置２６２（サブ制御基板）は、演算装置であるＣＰＵ５５１、該ＣＰＵ５５１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５５２、該ＲＯＭ５５２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するメモリであるＲＡＭ５５３、入出力ポート５５４、バスライン５５５を備えるとともに、その他にも図示しない割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等を備えている。ＲＡＭ５５３は、ＣＰＵ５５１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。
【４４７２】

入出力ポート５５４には、バスライン５５５を介してＣＰＵ５５１、ＲＯＭ５５２、ＲＡＭ５５３が接続されるとともに、表示制御装置４５が接続されている。さらに、入出力ポート５５４には、スピーカＳＰ、演出ボタン１２５、十字ボタン１２６、電飾部１０２、及び、エラー表示ランプ１０４等が接続されている。

【４４７３】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば主制御装置２６１から送信される指令信号（例えば変動パターンコマンド）に基づいて表示制御装置４５に表示制御を実行させ、演出表示装置４２に表示させる。なお、上記のように、本実施形態では、主制御装置２６１が制御する特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃにて各種当たりに当選したことを教示するようになっており、サブ制御装置２６２が制御する演出表示装置４２では、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃにおける特別図柄の変動表示に合わせて、演出表示として装飾図柄の変動表示等が行われる。

【４４７４】

また、払出制御装置３１１は、払出装置３５８により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置であるＣＰＵ５１１は、そのＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ５１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ５１３とを備えている。

【４４７５】

払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３は、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３と同様に、ＣＰＵ５１１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５１３ａとを備えている。

【４４７６】

ＲＡＭ５１３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源回路３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５１３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【４４７７】

バックアップエリア５１３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。このバックアップエリア５１３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、バックアップエリア５１３ａに書き込まれた各値の復帰は電源入時のメイン処理において実行される。なお、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と同様、ＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路５４２から停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＫ１がＣＰＵ５１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込み処理が即座に実行される。

【４４７８】

作業エリアには、払出制御装置３１１による賞球の払出許可が設定される払出許可フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信した場合に設定されるコマンド受信フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドが記憶されるコマンドバッファとが設けられている。

【４４７９】

払出許可フラグは、賞球の払出許可を設定するフラグであり、主制御装置２６１から賞球の払出を許可する特定のコマンドが送信され、その特定のコマンドを受信した場合にオンされ、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされる。本実施形態では

、特定のコマンドは、払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３の初期処理の指示をする払出初期化コマンドと、賞球の払出を指示する賞球コマンドと、主制御装置２６１が復電された場合に送信される払出復帰コマンドの３つである。

【４４８０】

コマンド受信フラグは、払出制御装置３１１がコマンドを受信したか否かを確認するフラグであり、いずれかのコマンドを受信した場合にオンされ、払出許可フラグと同様に、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされるとともに、コマンド判定処理により受信されたコマンドの判定が行われた場合にオフされる。

【４４８１】

コマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出しとが行われる。

【４４８２】

かかるＲＯＭ５１２及びＲＡＭ５１３を内蔵したＣＰＵ５１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５１４を介して入出力ポート５１５が接続されている。入出力ポート５１５には、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、主制御装置２６１、電源・発射制御装置３１０（発射制御回路３１２）、払出装置３５８、ＣＲユニット接続基板３１４等がそれぞれ接続されている。

【４４８３】

ＣＲユニット接続基板３１４は、パチンコ機１０前面の貸球操作部（貸出スイッチ１２１及び返却スイッチ１２２）と、遊技ホール等にてパチンコ機１０の側方に配置されるＣＲユニット（カードリーダーユニット、球貸しユニット）と、払出制御装置３１１とにそれぞれ電気的に接続されている。そして、遊技者による貸球操作部、又は、ＣＲユニットへの球貸し操作に関する情報がＣＲユニットに入力され、かつ、ＣＲユニットに挿入されている記録媒体であるカードに遊技価値の残高が記憶されている場合には、カードの残高が減算されるとともに、減算に対応する数の遊技球の払出要求信号が払出制御装置３１１に出力される。なお、ＣＲユニットの記録媒体は、カードタイプに限定されず、コインタイプやスティックタイプのものであってもよい。

【４４８４】

また、払出制御装置３１１は、ＣＲユニット接続基板３１４と、ＣＲユニットとが電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２に対して定期的（例えば、２ｍｓｅｃ毎）に出力するように構成されている。

【４４８５】

電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２は、発射装置６０による遊技球の発射を許可又は禁止するものである。発射制御回路３１２には、ハンドル１８、払出制御装置３１１、主制御装置２６１が電気的に接続されている。また、発射制御回路３１２は、ハンドル１８から、回転操作部１８ａの回動操作量（回転角度）を示す可変抵抗器からのダイヤル位置信号と、遊技者がハンドル１８をタッチしていることを示すタッチセンサからのタッチ信号と、遊技者がストップレバー１８ｂを操作していないことを示す発射スイッチ信号とを入力可能に構成されている。さらに、発射制御回路３１２は、払出制御装置３１１から、ＣＲユニット接続基板３１４と、ＣＲユニットとが電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を入力可能に構成されている。

【４４８６】

そして、発射制御回路３１２は、タッチ信号、発射スイッチ信号、及び、ＣＲユニット接続信号が入力されていることを条件に、発射状態信号を主制御装置２６１に出力し、主

制御装置２６１では、発射状態信号が入力されていることを条件に、発射許可信号、及び、球送り信号を発射制御回路３１２に出力する。主制御装置２６１は、発射状態信号が入力されている状態において、０．６秒間隔で、発射許可信号が出力されるようになっている。

【４４８７】

また、発射制御回路３１２は、球送り信号が入力された場合に、球送り装置６３を駆動させ、遊技球を発射位置に送るように構成されている。尚、球送り装置６３に設けられ、発射位置に遊技球が存在するか否かを検知可能な準備球検知センサによって発射位置に既に遊技球が存在すると検知される状態においては、球送り装置６３を駆動させない（球送り信号を受信しても、遊技球を発射位置に送らない）ようになっている。

【４４８８】

さらに、発射制御回路３１２は、タッチ信号、発射スイッチ信号、ＣＲユニット接続信号、ダイヤル位置信号、及び、発射許可信号が入力されていることを条件に、発射装置６０（発射ソレノイド）を駆動させるように構成されている。これにより、発射位置にセットされた遊技球が、発射装置６０により、ダイヤル位置信号に基づく強さで打ち出されるようになっている。

【４４８９】

また、電源回路３１３は、パチンコ機１０の各部に電力を供給する電源部５４１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路５４２と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に接続されてなるＲＡＭ消去スイッチ回路５４３とを備えている。

【４４９０】

電源部５４１は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部５４１は、外部より供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動する＋１２Ｖ電源、ロジック用の＋５Ｖ電源、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源及びバックアップ電源を主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して供給する。なお、各種スイッチやモータ等には、これらが接続される制御装置を介して動作電源が供給されることとなる。

【４４９１】

停電監視回路５４２は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１及び払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＫ１を出力する回路である。停電監視回路５４２は、電源部５４１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号ＳＫ１を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１へ出力する。この停電信号ＳＫ１の出力によって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電の発生を認識し、停電時処理（ＮＭＩ割込み処理）を実行する。

【４４９２】

なお、電源部５４１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【４４９３】

ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ３２３の状態に応じて主制御装置２６１のＲＡＭ５０３及び払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３のバックアップデータをクリアする回路である。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された際、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去信号ＳＫ２を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１に出力する。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された状態でパチンコ機１０の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１においてそれぞれのＲＡＭ５０３，５１３のデータがクリアされる。

【４４９４】
表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指示に従い、演出表示装置４２における装飾図柄の変動表示を実行するものである。この表示制御装置４５は、ＣＰＵ５２１と、プログラムＲＯＭ５２２と、ワークＲＡＭ５２３と、ビデオＲＡＭ５２４と、キャラクタＲＯＭ５２５と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）５２６と、入力ポート５２７と、出力ポート５２９と、バスライン５３０，５３１とを備えている。入力ポート５２７にはサブ制御装置２６２の入出力ポート５５４が接続されている。また、入力ポート５２７には、バスライン５３０を介して、ＣＰＵ５２１、プログラムＲＯＭ５２２、ワークＲＡＭ５２３、ＶＤＰ５２６が接続されている。また、ＶＤＰ５２６にはバスライン５３１を介して出力ポート５２９が接続されており、その出力ポート５２９には液晶表示装置たる演出表示装置４２が接続されている。
【４４９５】
表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から送信される表示コマンドを、入力ポート５２７を介して受信するとともに、受信コマンドを解析し又は受信コマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ５２６の制御（ＶＤＰ５２６に対する内部コマンドの生成）を実施する。これにより、演出表示装置４２における表示制御を行う。
【４４９６】
プログラムＲＯＭ５２２は、そのＣＰＵ５２１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するメモリであり、ワークＲＡＭ５２３は、ＣＰＵ５２１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。
【４４９７】
ビデオＲＡＭ５２４は、演出表示装置４２に表示される表示データを記憶するメモリであり、このビデオＲＡＭ５２４の内容を書き替えることにより、演出表示装置４２の表示内容が変更される。キャラクタＲＯＭ５２５は、演出表示装置４２に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するメモリである。
【４４９８】
ＶＤＰ５２６は、演出表示装置４２に組み込まれたＬＣＤドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ５２６はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ５２６は、ＣＰＵ５２１、ビデオＲＡＭ５２４等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ５２４に記憶される表示データを所定のタイミングで読み出して演出表示装置４２に表示させる。
【４４９９】
次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。本実施形態では、主制御装置２６１に設けられたＣＰＵ５０１は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて抽選を行うこととしている。具体的には、図２５０に示すように、大当たり状態等を発生させるか否かの当否抽選に使用する当否乱数生成手段としての当否乱数カウンタＣＦ１と、大当たり種別の決定（種別抽選）に使用する種別決定カウンタＣＦ２と、演出表示装置４２においてリーチ状態を発生させるか否かの決定等に使用する変動選択カウンタＣＦ３と、当否乱数カウンタＣＦ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩと、第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂ（演出表示装置４２）の変動表示時間の決定等に使用する第１変動種別カウンタＣＳ１及び第２変動種別カウンタＣＳ２と、第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とさせるか否かの始動入球サポート抽選に使用する普通図柄乱数カウンタＣＦ４とを用いることとしている。尚、変動選択カウンタＣＦ３は、演出表示装置４２の装飾図柄を外れ変動させる際のリーチパターンの抽選にも使用される。また、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２は、演出表示装置４２における演出パターン選択（装飾図柄の変動パターン選択など）にも使用される。
【４５００】

尚、本実施形態では、第３特別図柄表示装置４３Ｃにて実行される第３変動表示の変動時間（第３変動時間）は毎回一定であるため、第３変動表示に関連する変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２等のカウンタ値の取得は行われないが、これに限らず、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２等のカウンタ値を取得し、第３変動時間が複数通り設定可能な構成としてもよい。

【４５０１】

また、第３特別図柄表示装置４３Ｃ等を省略し、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする第２当否抽選（小当たり抽選）、並びに、第３特別図柄表示装置４３Ｃの第３変動表示及び演出表示装置４２の第３演出変動表示を実行することなく、遊技球が第３始動入賞部３３ＷＣへ入球することに基づき１００％の割合で小当たり状態が発生し、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態となる構成としてもよい。

【４５０２】

カウンタＣＦ１，ＣＦ２，ＣＦ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ１，ＣＳ２，ＣＦ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、上限値に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値がＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される（乱数初期値カウンタＣＩＮＩを除く）。

【４５０３】

ＲＡＭ５０３には、当否乱数カウンタＣＦ１、種別決定カウンタＣＦ２、及び、変動選択カウンタＣＦ３の各値が記憶される保留記憶手段としての特別変動保留エリアと、普通図柄乱数カウンタＣＦ４の値が記憶される普通変動保留エリアとが設けられている。

【４５０４】

特別変動保留エリアは、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備える第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアと、１つの保留エリア（保留第１エリア）を備える第３特別変動保留エリアと、１つの実行エリアとを備えている。

【４５０５】

第１特別変動保留エリアの各保留エリアには、第１始動入賞部３３ＷＡへの入賞履歴に合わせて、当否乱数カウンタＣＦ１、種別決定カウンタＣＦ２、及び、変動選択カウンタＣＦ３の各値が時系列的に格納される。

【４５０６】

第２特別変動保留エリアの各保留エリアには、第２始動入賞部３３ＷＢへの入賞履歴に合わせて、当否乱数カウンタＣＦ１、種別決定カウンタＣＦ２、及び、変動選択カウンタＣＦ３の各値が時系列的に格納される。

【４５０７】

第３特別変動保留エリアの保留エリアには、第３始動入賞部３３ＷＣへの入賞履歴に合わせて、当否乱数カウンタＣＦ１の値が格納される。

【４５０８】

尚、本実施形態では、特別変動保留エリアの実行エリアは１つであり、第１特別変動保留エリア、第２特別変動保留エリア及び第３特別変動保留エリアに格納されているデータは、該データに基づく変動表示を行う際に、共通の実行エリアにシフトされることとなる。

【４５０９】

普通変動保留エリアは、４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）と、１つの実行エリアとを備えている。普通変動保留エリアの各保留エリアには、スルーゲート３４への遊技球の通過履歴に合わせて、普通図柄乱数カウンタＣＦ４の値が時系列的に格納される。

【４５１０】

かかる構成を採用することで、第１特別図柄表示装置４３Ａにおける第１変動表示、第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける第２変動表示、及び、普通図柄表示装置４１における変動表示をそれぞれ４回まで保留可能としている。また、第３特別図柄表示装置４３Ｃにおける第３変動表示を１回まで保留可能としている。勿論、第３特別変動保留エリアを省略し、第３変動表示が保留されない構成としてもよい。

【４５１１】
各カウンタについて詳しく説明すると、当否乱数カウンタＣＦ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、終値としての上限値（つまり５９９）に達した後、始値としての下限値である０に戻る構成となっている。通常、当否乱数カウンタＣＦ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩの値が該当否乱数カウンタＣＦ１の次の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタＣＩＮＩは、当否乱数カウンタＣＦ１と同様のループカウンタであり（値＝０～５９９）、タイマ割込み毎に１回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。一方、当否乱数カウンタＣＦ１は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、当否乱数カウンタＣＦ１の値が当否乱数カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡ、第２始動入賞部３３ＷＢ又は第３始動入賞部３３ＷＣに入賞したタイミングで、当否乱数カウンタバッファに格納されている当否乱数カウンタＣＦ１の値が特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア、第２特別変動保留エリア又は第３特別変動保留エリア）に格納される。

【４５１２】
本実施形態では、第１当否抽選（大当たり抽選）の当選確率が遊技モード（「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」のいずれかの遊技モード）に応じて変化するようなことはなく、大当たり状態となる当否乱数カウンタＣＦ１の値の数は３つで、その値は「７，２０７，４０７」である。すなわち第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づき１／２００の確率で第１当否抽選（大当たり抽選）に当選し、大当たり状態（一般大当たり）が発生することとなる。

【４５１３】
同様に、第２当否抽選（小当たり抽選）の当選確率が遊技モード（「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」のいずれかの遊技モード）に応じて変化するようなことはなく、小当たりとなる当否乱数カウンタＣＦ１の値の数は６００個で、その値は「０～５９９」である。すなわち第３始動入賞部３３ＷＣへの遊技球の入球に基づき６００／６００の確率（１００％の確率）で第２当否抽選（小当たり抽選）に当選し、小当たり状態が発生することとなる。

【４５１４】
ＲＯＭ５０２には、当否乱数カウンタＣＦ１の値がいずれかの当たりに対応するか否かの判定を行う際に参照される当否判定テーブルが設けられている。

【４５１５】
本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に対応した第１当否判定テーブル（「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」共通の大当たり判定を含む第１当否判定テーブル）と、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に対応した第２当否判定テーブル（「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」共通の大当たり判定を含む第２当否判定テーブル）と、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球に対応した第３当否判定テーブル（「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」共通の小当たり判定を含む第３当否判定テーブル）とがある。

【４５１６】
種別決定カウンタＣＦ２は、例えば０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。

【４５１７】
ＲＯＭ５０２には、種別決定カウンタＣＦ２の値がいずれの大当たり種別に対応するかの判定を行う際に参照される種別判定テーブルが設けられている。本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に対応した第１種別判定テーブルと、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に対応した第２種別判定テーブルとが設けられている。

【４５１８】
そして、当否抽選にて一般大当たりに当選した場合には、種別決定カウンタＣＦ２の値に基づいて付与される大当たり状態の種別が決定され（種別抽選が行われ）、決定された

種別の大当たり状態が付与されることとなる。
【４５１９】
本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１当否抽選（大当たり抽選）にて一般大当たりに当選した場合には、遊技モード（「通常モード」、「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」）に関係なく、４０％の割合で「１５Ｒ大当たり」となり、６０％の割合で「４Ｒ大当たり」となる。
【４５２０】
また、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第１当否抽選（大当たり抽選）にて一般大当たりに当選した場合には、遊技モード（「通常モード」、「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」）に関係なく、５０％の割合で「１５Ｒ大当たり」となり、３０％の割合で「８Ｒ大当たり」となり、２０％の割合で「４Ｒ大当たり」となる。
【４５２１】
一方、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする第２当否抽選（小当たり抽選）にて当選確率１００％で小当たり当選し、該小当たりを経由した第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃへの入球に基づいて「特殊大当たり」が発生する場合、本実施形態では１００％の割合で「短開放１Ｒ大当たり」が設定される。
【４５２２】
尚、種別決定カウンタＣＦ２は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、種別決定カウンタＣＦ２の値が種別決定カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したタイミングで、種別決定カウンタバッファに格納されている種別決定カウンタＣＦ２の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。
【４５２３】
変動選択カウンタＣＦ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２３８）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。本実施形態では、変動選択カウンタＣＦ３によって、装飾図柄に関してリーチ状態が発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ状態が発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ状態が発生しない「外れ（完全外れ）」とを抽選することとしている。
【４５２４】
ＲＯＭ５０２には、変動選択カウンタＣＦ３の値と各種リーチパターンとの対応関係を記憶しているリーチ判定テーブルが設けられている。
【４５２５】
変動選択カウンタＣＦ３は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、変動選択カウンタバッファに変動選択カウンタＣＦ３の値が格納される。そして、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したタイミングで、変動選択カウンタバッファに格納されている変動選択カウンタＣＦ３の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。
【４５２６】
また、２つの変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２のうち、一方の変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～２５５の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２５５）に達した後、下限値である０に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～３１の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり３１）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。
【４５２７】
加えて、第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける変動表示の変動時間と、演出表示装置４２における変動表示の大まかな変動パターン（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等のリーチパターン）とが変動パターンテーブルによって対応付けられており、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動時間が決まれ

ば、演出表示装置４２の変動パターンも決まるようになっている。
【４５２８】
例えば、第１変動種別カウンタＣＳ１に基づいて変動時間が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２によって、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける停止表示態様が決定されるように構成してもよい。例えば「１５Ｒ大当たり」に対応する場合には、「１５Ｒ大当たり」に対応する停止表示態様のうちいずれかを決定する。尚、変動時間や変動パターンを決定するために使用されるカウンタ等は、上記構成に限定されるものではなく、機種毎に適宜変更可能である。
【４５２９】
また、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２は、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、該通常処理の残余時間内でも繰り返し更新される。本実施形態では、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値に関しても、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したタイミングで、ＲＡＭ５０３の変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値が、ＲＡＭ５０３の特別変動保留エリアに格納される。
【４５３０】
このように、始動入賞のタイミングで、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値を取得しておくことで、保留記憶された第１変動表示の第１変動時間、及び、第２変動表示の第２変動時間を、変動開始前に把握する（先読みする）ことができ、該情報を利用して、各種演出等を行うことが可能となる。尚、変動時間を先読みして演出を行うといった構成を必要としない場合には、演出表示装置４２による装飾図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２のバッファ値が取得されることとしてもよい。
【４５３１】
なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、当否乱数カウンタＣＦ１、種別決定カウンタＣＦ２、変動選択カウンタＣＦ３、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。
【４５３２】
また、普通図柄乱数カウンタＣＦ４は、例えば０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。普通図柄乱数カウンタＣＦ４は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、遊技球が第１入球部となるスルーゲート３４を通過した時に普通図柄乱数カウンタＣＦ４の値が取得される。
【４５３３】
そして、当選となる普通図柄乱数カウンタＣＦ４の値が取得された場合、普通図柄表示装置４１において変動表示が所定時間行われた後（普通図柄表示装置４１を構成する普図ランプが交互に点滅した後）、当選に対応する態様（点灯パターン）で停止表示され、第２始動入賞部３３ＷＢがそのときの遊技モードに応じたパターンで開放される。
【４５３４】
本実施形態では、「低入球状態」において、当選となる乱数の値は「０，１」の２個である。一方、「高入球状態」において、当選となる乱数の値は、「０～２７」の２８個である。つまり、「低入球状態」時には１／１５の確率で第２始動入賞部３３ＷＢが開状態となり、「高入球状態」時には１４／１５の確率で第２始動入賞部３３ＷＢが開状態となる。また、本実施形態では、大当たり状態において当選となる乱数値は０個となっている。つまり、大当たり状態中に遊技球がスルーゲート３４を通過したとしても、始動入球サポート抽選に当選する確率は０％で、第２始動入賞部３３ＷＢが開状態とならないように構成されている。
【４５３５】
ＲＯＭ５０２には、普通図柄乱数カウンタＣＦ４の値が当選に対応するか否かの判定を

行う際に参照されるサポート判定テーブルが設けられている。本実施形態では、「低入球状態」に対応した第１サポート判定テーブルと、「高入球状態」に対応した第２サポート判定テーブルとが設定されている。

【４５３６】

次いで、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行される各制御処理を、フローチャートを参照しながら説明する。かかるＣＰＵ５０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停止信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理とＮＭＩ割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。

【４５３７】

図２５３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により例えば２ｍｓｅｃ毎に実行される。先ずステップＳＦ３０１では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置２６１に接続されている各種スイッチ（但し、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を除く）の状態を読み込むと共に、該スイッチの状態を判定して検知情報（入賞検知情報）を保存する。一方、検知情報がない場合には、そのまま次の処理に移行する。

【４５３８】

尚、各種入賞スイッチの検知情報があった場合、対応する賞球カウンタの値を加算する。また、後述する通常処理の外部出力処理において、各賞球カウンタの値に基づく賞球コマンドが払出制御装置３１１へ出力され、賞球コマンドに基づいて賞球が付与される（遊技球が払出される）。さらに、この賞球コマンドの出力に際して、各賞球カウンタの値がリセットされる。

【４５３９】

ステップＳＦ３０２では乱数初期値更新処理を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。

【４５４０】

また、ステップＳＦ３０３では乱数更新処理を実行する。具体的には、当否乱数カウンタＣＦ１、種別決定カウンタＣＦ２、変動選択カウンタＣＦ３、及び普通図柄乱数カウンタＣＦ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣＦ１，ＣＦ２，ＣＦ３，ＣＦ４の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【４５４１】

その後、ステップＳＦ３０４では、第３始動入賞部３３ＷＣへの遊技球の入球（入賞）に伴う第３始動入賞処理を実行し、ステップＳＦ３０５では、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球（入賞）に伴う第２始動入賞処理を実行し、ステップＳＦ３０６では、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球（入賞）に伴う第１始動入賞処理を実行する。

【４５４２】

また、ステップＳＦ３０７では、スルーゲート３４への遊技球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する。続くステップＳＦ３０８では、電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２に対して発射許可信号を送信する等の処理を行うための発射許可コマンド設定処理を行う。さらに、ステップＳＦ３０９では、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに遊技球が残存しているか否かの確認を行う残存球監視処理を行う。その後、タイマ割込み処理を一旦終了する。

【４５４３】

ここで、ステップＳＦ３０４の第３始動入賞処理について図２５５のフローチャートを参照して説明する。

【４５４４】

尚、ＲＡＭ５０３には、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする第３変動表示の

保留数をカウントする第３保留カウンタＮｃが設けられている。
【４５４５】
　また、特別変動保留エリアの実行エリア、並びに、特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア、第２特別変動保留エリア及び第３特別変動保留エリア）の各保留エリアには、当否乱数カウンタＣＦ１の値を記憶する当否乱数記憶エリア、種別決定カウンタＣＦ２の値を記憶する当選種別乱数記憶エリア、変動選択カウンタＣＦ３の値を記憶するリーチ乱数記憶エリア、第１変動種別カウンタＣＳ１の値を記憶する第１変動種別乱数記憶エリア、第２変動種別カウンタＣＳ２の値を記憶する第２変動種別乱数記憶エリア、及び、変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報を記憶するモード記憶エリアなど各種記憶エリアが設けられている。但し、本実施形態では、後述するように第３特別変動保留エリアに関しては、その保留エリアに種別決定カウンタＣＦ２の値や変動選択カウンタＣＦ３の値などは記憶されない構成となっているため、これらに対応する記憶エリアを省略した構成としてもよい
　さらに、本実施形態では、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３において、現在の遊技モードの判定に際して参照するモード記憶エリアが設けられている。モード記憶エリアには、「通常モード」に対応する「１１」、「時短Ａモード」に対応する「２１」、「時短Ｂモード」に対応する「３１」のいずれかの値が記憶される。
【４５４６】
　これに対応して、サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３においても、サブ制御装置２６２が遊技モードの判定に際して参照するモード記憶エリアが設けられている。主制御装置２６１において設定された遊技モード情報は、遊技モードが切替え設定される毎に次回の外部出力処理（ステップＳＦ２００参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。
【４５４７】
　先ず、ステップＳＦ４９１では、遊技球が第３始動入賞部３３ＷＣに入賞したか否かを第３始動入賞スイッチ２２４ｃの検知情報により判別する。該ステップＳＦ４９１で肯定判別された場合、ステップＳＦ４９２において、第３保留カウンタＮｃの値が上限値（本実施形態では「１」）未満であるか否かを判別する。ステップＳＦ４９１又はＳＦ４９２で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【４５４８】
　一方、ステップＳＦ４９２で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４９３に進み、第３保留カウンタＮｃを１インクメントする。
【４５４９】
　続くステップＳＦ４９４では、第３変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する第３保留表示装置４６Ｃ（第３保留ランプ）の加算表示処理を行う。つまり、第３保留ランプが消灯状態であった場合には点灯させるための処理を行う。
【４５５０】
　ステップＳＦ４９４の後、ステップＳＦ４９５の処理において、当否乱数カウンタＣＦ１の値（当否乱数カウンタバッファに記憶されている値）を、第３特別変動保留エリアの保留エリア（当否乱数記憶エリア）に格納する。同時に、この第３変動表示が開始される際の遊技モードを特定し、その遊技モード情報をモード記憶エリアに格納する。ステップＳＦ４９５の後、ステップＳＦ４９６に移行する。
【４５５１】
　ステップＳＦ４９６では、新たに第３特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＦ１の値が小当たりに対応する値であるか否かを判別する第３当否判定処理を行う。
【４５５２】
　ここで、ステップＳＦ４９６の第３当否判定処理の詳細について、図２５８（ｃ）を参照して説明する。
【４５５３】
　先ず、ステップＳＦ５１１３では、各遊技モードに共通の第３当否判定テーブルを参酌して、新たに第３特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＦ１の値が、小当

たりに対応する値「０」～「５９９」のいずれかと一致するか否かを判別する。ステップＳＦ５１１３で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５１１４において、第３特別変動保留エリアの保留エリアの小当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。一方、ステップＳＦ５１１３で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４５５４】

但し、本実施形態では、小当たり当選確率が１００％に設定されているため、ステップＳＦ４９６の第３当否判定処理は省略可能である。また、本実施形態に代えて、所定の確率１／ｎで小当たりに当選する（又は外れる）構成としてもよい。ここで、例えば小当たり当選確率を５０％に設定したい場合には、上記第３当否判定テーブルとは異なる第３当否判定テーブルを用いて、新たに第３特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＦ１の値が、小当たりに対応する値「０」～「２９９」のいずれかと一致するか否かを判別するといった構成としてもよい。

【４５５５】

図２５５の説明に戻り、ステップＳＦ４９６に続くステップＳＦ４９８では、第３変動表示の第３変動時間を特定する第３変動時間特定処理を行う。

【４５５６】

ここで、該第３変動表示開始時の遊技モードが「通常モード」である場合には、予め設定された「通常モード」用の変動時間データを基に第３変動時間を特定する。該第３変動表示開始時の遊技モードが「時短Ａモード」である場合には、予め設定された「時短Ａモード」用の変動時間データを基に第３変動時間を特定する。また、該第３変動表示開始時の遊技モードが「時短Ｂモード」である場合には、予め設定された「時短Ｂモード」用の変動時間データを基に第３変動時間を特定する。ここで特定された変動時間は、第３特別変動保留エリアの保留エリアに記憶される。

【４５５７】

但し、上記構成に限らず、第３変動表示の第３変動時間に関しては、遊技モード（「通常モード」、「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」）に関係なく、常時一定の変動時間が設定される構成としてもよい。

【４５５８】

続くステップＳＦ４９９では、先発コマンドの設定処理を行い、その後、本処理を終了する。尚、この先発コマンドには、第３当否判定処理、及び、第３変動時間特定処理の結果を示す変動情報（変動表示の内容を決定するために使用される情報）や、第１始動入賞部３３ＷＡ、第２始動入賞部３３ＷＢ又は第３始動入賞部３３ＷＣのいずれへの入球を契機とする変動表示であるのかを示す情報、第３変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報などが含まれ、次回の外部出力処理（ステップＳＦ２００参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。

【４５５９】

次に、ステップＳＦ３０５の第２始動入賞処理について図２５６のフローチャートを参照して説明する。尚、ＲＡＭ５０３には、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留数をカウントする第２保留カウンタＮｂが設けられている。

【４５６０】

先ず、ステップＳＦ５０１では、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したか否かを第２始動入賞スイッチ２２４ｂの検知情報により判別する。該ステップＳＦ５０１で肯定判別された場合、ステップＳＦ５０２において、第２保留カウンタＮｂの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判別する。ステップＳＦ５０１又はＳＦ５０２で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４５６１】

一方、ステップＳＦ５０２で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５０３に進み、第２保留カウンタＮｂを１インクメントする。

【４５６２】

続くステップＳＦ５０４では、第２変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する第２

保留表示装置４６Ｂ（第２保留ランプ）の加算表示処理を行う。つまり、左右一対の第２保留ランプが両方とも消灯状態であった場合には左側の第２保留ランプを点灯させ、左側の第２保留ランプが点灯状態であり右側の第２保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第２保留ランプを点灯させ、左右両方の第２保留ランプが点灯状態であった場合には右側の第２保留ランプを点灯させたまま左側の第２保留ランプを点滅させ、左側の第２保留ランプが点滅状態であり右側の第２保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第２保留ランプを点滅させるための処理を行う。

【４５６３】

ステップＳＦ５０４の後、ステップＳＦ５０５の処理において、当否乱数カウンタＣＦ１、種別決定カウンタＣＦ２、変動選択カウンタＣＦ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の各値（当否乱数カウンタバッファ、種別決定カウンタバッファ、変動選択カウンタバッファ、及び、各変動種別カウンタバッファに記憶されている各値）を、第２特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初の保留エリア（当否乱数記憶エリア、当選種別乱数記憶エリア、リーチ乱数記憶エリア、並びに、第１及び第２変動種別乱数記憶エリア）に格納する。同時に、後述する変動回数カウンタＡ，Ｂの値等を基に、この第２変動表示が開始される際の遊技モードを特定し、その遊技モード情報をモード記憶エリアに格納する。ステップＳＦ５０５の後、ステップＳＦ５０６に移行する。

【４５６４】

ステップＳＦ５０６では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＦ１の値が大当たりに対応する値であるか否かを判別する第２当否判定処理を行う。

【４５６５】

ここで、ステップＳＦ５０６の第２当否判定処理の詳細について、図２５８（ｂ）を参照して説明する。

【４５６６】

先ず、ステップＳＦ５１１１では、各遊技モードに共通の第２当否判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＦ１の値が、大当たりに対応する値「７」，「２０７」，「４０７」のいずれかと一致するか否かを判別する。ステップＳＦ５１１１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５１１２において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの大当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。一方、ステップＳＦ５１１１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４５６７】

図２５６の説明に戻り、ステップＳＦ５０６に続くステップＳＦ５０７では、ステップＳＦ５０６で当否乱数カウンタＣＦ１の値が大当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＦ２の値に基づいて、大当たり種別を判別する第２種別判定処理を行う。

【４５６８】

ここで、ステップＳＦ５０７の第２種別判定処理について、図２５９（ｂ）を参照して説明する。第２種別判定処理では、先ずステップＳＦ５３００において、直前に行われた第２当否判定処理にて、大当たり予定フラグがオン設定されたか否かを判別する。ステップＳＦ５３００で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４５６９】

一方、ステップＳＦ５３００で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５３０１において、第２種別判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＦ２の値が、「１５Ｒ大当たり」に対応する値「０～９」と一致するか否かを判別する。ステップＳＦ５３０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５３０２において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの１５Ｒ大当たりフラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【４５７０】

一方、ステップＳＦ５３０１で否定判別された場合には、ステップＳＦ５３０３におい

て、第２種別判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＦ２の値が、「８Ｒ大当たり」に対応する「１０～１５」であるか否かを判別する。ステップＳＦ５３０３で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５３０４において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの８Ｒ大当たりフラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【４５７１】

一方、ステップＳＦ５３０３で否定判別された場合、すなわち種別決定カウンタＣＦ２の値が「１６～１９」である場合には、ステップＳＦ５３０５において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの４Ｒ大当たりフラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【４５７２】

図２５６の説明に戻り、ステップＳＦ５０７に続くステップＳＦ５０８では、第２変動表示の第２変動時間を特定する第２変動時間特定処理を行う。ここで、該第２変動表示開始時の遊技モードが「通常モード」である場合には、「通常モード」用の第２通常変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第２変動時間を特定する。該第２変動表示開始時の遊技モードが「時短Ａモード」である場合には、「時短Ａモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第２変動時間を特定する。また、該第２変動表示開始時の遊技モードが「時短Ｂモード」である場合には、「時短Ｂモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第２変動時間を特定する。ここで特定された変動時間は、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアに記憶される。但し、ここで同保留エリアの第１変動種別カウンタＣＳ１の値は消去しない。

【４５７３】

尚、本実施形態では、上述した「通常モード」用の第２通常変動時間決定テーブル、並びに、「時短Ａモード」用の第２短縮変動時間決定テーブル、及び「時短Ｂモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルとして、それぞれ「大当たり用」及び「外れ用」のテーブルが設けられている。

【４５７４】

ステップＳＦ５０８に続くステップＳＦ５０９では、先発コマンドの設定処理を行い、その後、本処理を終了する。尚、この先発コマンドには、第２当否判定処理、第２種別判定処理、及び、第２変動時間特定処理の結果を示す変動情報（変動表示の内容を決定するために使用される情報）や、第１始動入賞部３３ＷＡ、第２始動入賞部３３ＷＢ又は第３始動入賞部３３ＷＣのいずれへの入球を契機とする変動表示であるのかを示す情報、第２変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報などが含まれ、次回の外部出力処理（ステップＳＦ２００参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。

【４５７５】

次に、ステップＳＦ３０６の第１始動入賞処理について図２５７のフローチャートを参照して説明する。尚、ＲＡＭ５０３には、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示の保留数をカウントする第１保留カウンタＮａが設けられている。

【４５７６】

先ず、ステップＳＦ５１０において、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡに入賞したか否かを第１始動入賞スイッチ２２４ａの検知情報により判別する。該ステップＳＦ５１０で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４５７７】

一方、ステップＳＦ５１０で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５１１において、第１保留カウンタＮａの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判別する。該ステップＳＦ５１１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ５１１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５１２に進み、第１保留カウンタＮａを１インクメントする。

【４５７８】

続くステップＳＦ５１３では、第１変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する第１保留表示装置４６Ａ（第１保留ランプ）の加算表示処理を行う。つまり、左右一対の第１保留ランプが両方とも消灯状態であった場合には左側の第１保留ランプを点灯させ、左側の第１保留ランプが点灯状態であり右側の第１保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点灯させ、左右両方の第１保留ランプが点灯状態であった場合には右側の第１保留ランプを点灯させたまま左側の第１保留ランプを点滅させ、左側の第１保留ランプが点滅状態であり右側の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点滅させるための処理を行う。

【４５７９】

ステップＳＦ５１３の後、ステップＳＦ５１４の処理において、当否乱数カウンタＣＦ１、種別決定カウンタＣＦ２、変動選択カウンタＣＦ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の各値（当否乱数カウンタバッファ、種別決定カウンタバッファ、変動選択カウンタバッファ、及び、各変動種別カウンタバッファに記憶されている各値）を、第１特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初の保留エリア（当否乱数記憶エリア、当選種別乱数記憶エリア、リーチ乱数記憶エリア、並びに、第１及び第２変動種別乱数記憶エリア）に格納する。同時に、後述する変動回数カウンタＡ，Ｂの値等を基に、この第１変動表示が開始される際の遊技モードを特定し、その遊技モード情報をモード記憶エリアに格納する。ステップＳＦ５１４の後、ステップＳＦ５１５に移行する。

【４５８０】

ステップＳＦ５１５では、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＦ１の値が大当たりに対応する値であるか否かを判別する第１当否判定処理を行う。

【４５８１】

ここで、ステップＳＦ５１５の第１当否判定処理の詳細について、図２５８（ａ）を参照して説明する。

【４５８２】

先ず、ステップＳＦ５１０１では、各遊技モードに共通の第１当否判定テーブルを参酌して、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＦ１の値が、大当たりに対応する値「７」，「２０７」，「４０７」のいずれかと一致するか否かを判別する。ステップＳＦ５１０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５１０２において、第１特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの大当たり予定フラグをオンにした後、本処理を終了する。一方、ステップＳＦ５１０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４５８３】

図２５７の説明に戻り、ステップＳＦ５１５に続くステップＳＦ５１６では、ステップＳＦ５１５で当否乱数カウンタＣＦ１の値が大当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＦ２の値に基づいて、大当たり種別を判別する第１種別判定処理を行う。

【４５８４】

ここで、ステップＳＦ５１６の第１種別判定処理について、図２５９（ａ）を参照して説明する。第１種別判定処理では、先ずステップＳＦ５２０１において、直前に行われた第１当否判定処理にて、大当たり予定フラグがオン設定されたか否かを判別する。ステップＳＦ５２０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４５８５】

一方、ステップＳＦ５２０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５２０２において、第１種別判定テーブルを参酌して、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＦ２の値が、「１５Ｒ大当たり」に対応する値「０～７」と一致するか否かを判別する。ステップＳＦ５２０２で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５２０３において、第１特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの１５Ｒ大当たりフラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【４５８６】

一方、ステップＳＦ５２０２で否定判別された場合、すなわち種別決定カウンタＣＦ２の値が「８～１９」である場合には、ステップＳＦ５２０４において、第１特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの４Ｒ大当たりフラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【４５８７】

図２５７の説明に戻り、ステップＳＦ５１６に続くステップＳＦ５１７では、ステップＳＦ５１５で当否乱数カウンタＣＦ１の値が大当たりに対応する値ではない（外れである）と判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された変動選択カウンタＣＦ３の値に基づいて、リーチの種別を判別するリーチ判定処理を行う。

【４５８８】

ここで、ステップＳＦ５１７のリーチ判定処理について、図２６０を参照して説明する。先ず、ステップＳＦ５４０１では、直前に行われた第１当否判定処理にて、大当たり予定フラグが設定されたか否かを判別する。ステップＳＦ５４０１で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４５８９】

一方、ステップＳＦ５４０１で否定判別された場合、すなわち外れとなる場合には、ステップＳＦ５４０２において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに特別変動保留エリアに記憶された変動選択カウンタＣＦ３の値が、「前後外れリーチ」に対応する値「０、１」のどちらかと一致するか否かを判別する。ステップＳＦ５４０２で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５４０３において、前後外れリーチの発生を示す前後フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【４５９０】

一方、ステップＳＦ５４０２で否定判別された場合には、ステップＳＦ５４０４において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに特別変動保留エリアに記憶された変動選択カウンタＣＦ３の値が、「前後外れ以外リーチ」に対応する値「２～２１」のいずれかと一致するか否かを判別する。該ステップＳＦ５４０４で肯定判別された場合には、ステップＳＦ５４０５において前後以外フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【４５９１】

また、ステップＳＦ５４０４で否定判別された場合、すなわちリーチ状態を経ることなく変動表示が終了する「完全外れ」となる場合には、そのまま本処理を終了する。

【４５９２】

図２５７の説明に戻り、ステップＳＦ５１７に続くステップＳＦ５１８では、第１変動表示の第１変動時間を特定する第１変動時間特定処理を行う。ここで、該第１変動表示開始時の遊技モードが「通常モード」である場合には、「通常モード」用の第１通常変動時間決定テーブルを参照して、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第１変動時間を特定する。該第１変動表示開始時の遊技モードが「時短Ａモード」である場合には、「時短Ａモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第１変動時間を特定する。該第１変動表示開始時の遊技モードが「時短Ｂモード」である場合には、「時短Ｂモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第１変動時間を特定する。ここで特定された変動時間は、第１特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアに記憶される。但し、ここで同保留エリアの第１変動種別カウンタＣＳ１の値は消去しない。

【４５９３】

尚、本実施形態では、上述した「通常モード」用の第１通常変動時間決定テーブル、並びに、「時短Ａモード」用の第１短縮変動時間決定テーブル、及び「時短Ｂモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルとして、それぞれ「大当たり用」、「前後外れリーチ用」、「前後以外外れリーチ用」及び「完全外れ用」のテーブルが設けられている。

【４５９４】

また、例えば「完全外れ用」の変動時間決定テーブルに関して、「保留数１個及び２個用（通常変動時間）」、「保留数３個用（短縮変動時間）」、「保留数４個用（短縮変動

時間）」などの変動時間決定テーブルを設け、第１特別変動保留エリアに保留記憶された変動表示の保留数に応じて、参照する変動時間決定テーブル（変動時間）を変更する構成としてもよい。これにより、保留記憶された第１変動表示が順次実行されている状態においては、その時点で保留記憶されている実行予定の第１変動表示の数に応じて、外れ時用の第１変動表示の短縮時間を設定することができる。ここで、例えば所定の変動表示を実行する際に「保留数４個用」の変動時間決定テーブルを参照する状況において、該変動表示が大当たり等の各種当たりに対応する変動表示である場合には、「大当たり用」の変動時間決定テーブルを優先する構成としてもよい。

【４５９５】

ステップＳＦ５１８の後、ステップＳＦ５１９において、先発コマンドの設定処理を行い、本処理を終了する。尚、この先発コマンドには、第１当否判定処理、第１種別判定処理、リーチ判定処理、及び、第１変動時間特定処理の結果を示す変動情報（変動表示の内容を決定するために使用される情報）や、第１始動入賞部３３ＷＡ、第２始動入賞部３３ＷＢ又は第３始動入賞部３３ＷＣのいずれへの入球を契機とする変動表示であるのかを示す情報、第１変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報などが含まれ、次回の外部出力処理（ステップＳＦ２００参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。

【４５９６】

尚、本実施形態では、始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢ，３３ＷＣに遊技球が入球すると、当否乱数カウンタＣＦ１の値等が直接、特別変動保留エリアに記憶され、その後、当否判定処理等が実行される構成となっているが、特にこのような構成に限定されるものではない。例えば、当否乱数カウンタＣＦ１の値等を取得した際にこれらのカウンタ値を一時的に記憶する仮記憶エリアを設け、該仮記憶エリアに記憶された情報に関し、当否判定処理等を実行した後、対応する特別変動保留エリアの保留エリアに記憶する構成を採用してもよい。

【４５９７】

次に、ステップＳＦ３０７のスルーゲート通過処理について図２６１のフローチャートを参照して説明する。

【４５９８】

ステップＳＦ６０１では、遊技球がスルーゲート３４を通過したか否かをスルーゲートスイッチ２２５の検知情報により判別する。ステップＳＦ６０１で否定判別された場合、そのまま本処理を終了する。

【４５９９】

一方、ステップＳＦ６０１にて肯定判別された場合、すなわち遊技球がスルーゲート３４を通過したと判別されると、ステップＳＦ６０２において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の保留数をカウントする普通保留カウンタＮｄの値が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判別する。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ６０２で肯定判別された場合、すなわちスルーゲート３４への遊技球の通過が確認され、且つ、普通保留カウンタＮｄの値＜４であることを条件にステップＳＦ６０３に進み、普通保留カウンタＮｄを１インクリメントする。

【４６００】

また、続くステップＳＦ６０４では、普通図柄表示装置４１における変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する普通保留表示装置４４（普通保留ランプ）の加算表示処理を行う。つまり、左右一対の普通保留ランプが両方とも消灯状態であった場合には左側の普通保留ランプを点灯させ、左側の普通保留ランプが点灯状態であり右側の普通保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを点灯させ、左右両方の普通保留ランプが点灯状態であった場合には右側の普通保留ランプを点灯させたまま左側の普通保留ランプを点滅させ、左側の普通保留ランプが点滅状態であり右側の普通保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを点滅させるための処理を行う。

【４６０１】

ステップＳＦ６０４の後、ステップＳＦ６０５において、当否に関わる乱数を取得する。具体的には、上記ステップＳＦ３０３の乱数更新処理で更新した普通図柄乱数カウンタＣＦ４の値を、ＲＡＭ５０３の普通変動保留エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。その後、スルーゲート通過処理を終了する。

【４６０２】

次に、ステップＳＦ３０８の発射許可コマンド設定処理について、図２６２を参照して説明する。

【４６０３】

先ず、ステップＳＦ７０１では、発射制御回路３１２から発射状態信号を受信している状態であることを示す発射許可フラグがオン設定されているか否かを判別する。尚、発射状態信号は、発射制御回路３１２が、ハンドル１８からのタッチ信号、及び、発射スイッチ信号と、払出制御装置３１１からのＣＲユニット接続信号とを受信している場合に、発射制御回路３１２から主制御装置２６１に送信されるようになっている。

【４６０４】

ステップＳＦ７０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ７０２において、発射状態信号を受信しているか否かを判別する。ステップＳＦ７０２で否定判別された場合、ステップＳＦ７０３において、発射許可フラグをオフしてから、本処理を終了する。

【４６０５】

一方、ステップＳＦ７０２で肯定判別された場合には、ステップＳＦ７０４において、遊技球の発射間隔を計るために使用される発射タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＦ７０４で否定判別された場合には、ステップＳＦ７０７において、発射タイマの値を１減算してから、本処理を終了する。

【４６０６】

一方、ステップＳＦ７０４で肯定判別された場合には、ステップＳＦ７０５において、主制御装置２６１から、発射制御回路３１２に対して発射許可信号を送信する。続くステップＳＦ７０６では、発射許可フラグをオフする。ステップＳＦ７０６の後、本処理を終了する。

【４６０７】

また、ステップＳＦ７０１で否定判別された場合には、ステップＳＦ７０８において、発射状態信号を受信しているか否かを判別する。ステップＳＦ７０８で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ７０８で肯定判別された場合には、ステップＳＦ７０９において、発射許可フラグをオン設定する。

【４６０８】

続くステップＳＦ７１０では、発射制御回路３１２に対して球送り信号を送信する。さらに、ステップＳＦ７１１において、発射タイマに対して０．６秒に相当する「３００」を設定する。これにより、球送り装置６３により遊技球が発射位置に確実にセットされてから、遊技球が発射装置６０により打出されるように構成されるとともに、主制御装置２６１が発射制御回路３１２から発射状態信号を受信し続けている状態において、主制御装置２６１から発射許可信号が０．６秒間隔で送信され、０．６秒間隔で遊技球が発射装置６０により発射されるようになっている。ステップＳＦ７１１の後、本処理を終了する。

【４６０９】

尚、発射制御回路３１２では、主制御装置２６１から発射許可信号を受信した場合に、ハンドル１８、及び、払出制御装置３１１から、タッチ信号、発射スイッチ信号、及び、ＣＲユニット接続信号の全てを受信しているか否かを判別し、肯定判別された場合に、発射装置６０（発射ソレノイド）を駆動させ、遊技球を発射させるための発射処理が行われるようになっている。尚、発射制御回路３１２は、ダイヤル位置信号に基づいて、遊技球の発射強さ（発射速度）に関する発射装置６０の調節制御を行う。これにより、遊技球が、調節された強さで発射装置６０により打ち出されるようになっている。

【４６１０】

また、発射制御回路３１２は、主制御装置２６１から球送り信号を受信した場合に、発

射レール６１のうち発射装置６０にて遊技球が発射されることとなる発射位置に遊技球がセットされていることを検知する準備球検知センサを確認し、発射位置に遊技球がセットされていないことが確認された場合には、球送り装置６３を駆動させ、遊技球を発射位置にセットするための球送り処理を行う。

【４６１１】

図２５４は、ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により停電の発生等によるパチンコ機１０の電源断時に実行される。このＮＭＩ割込みにより、電源断時の主制御装置２６１の状態がＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶される。

【４６１２】

すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＣＰＵ５０１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始し、ステップＳＦ４０１において、電源断の発生情報の設定として電源断の発生情報をＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶してＮＭＩ割込み処理を終了する。

【４６１３】

なお、上記のＮＭＩ割込み処理は払出制御装置３１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込みにより、電源断の発生情報がＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子に出力され、ＣＰＵ５１１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始する。その内容は上記説明の通りである。

【４６１４】

次に、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行されるメイン処理の流れを図２５１のフローチャートを参照しながら説明する。このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【４６１５】

先ず、ステップＳＦ１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップＳＦ１０２では、ＲＡＭアクセスを許可する。

【４６１６】

その後、ＣＰＵ５０１内のＲＡＭ５０３に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップＳＦ１０３では、電源・発射制御装置３１０の電源回路３１３に設けたＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されているか否かを判別し、押下されていれば、バックアップデータをクリア（消去）するべく、ステップＳＦ１１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下されていなければ、続くステップＳＦ１０４で、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここで、設定されていなければ、バックアップデータは記憶されていないので、この場合もステップＳＦ１１２へ移行する。バックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＦ１０５でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＦ１０６では、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ここで算出したＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、この場合もステップＳＦ１１２へ移行する。

【４６１７】

ステップＳＦ１１２の処理では、サブ制御装置２６２及び払出制御装置３１１等を初期化するために、初期化コマンドを送信する。その後、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＦ１１３等）に移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５０３の作業領域アドレス

におけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ５０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【４６１８】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源が投入される。従って、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮされていれば、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＦ１１３等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳＦ１１３等）に移行する。つまり、ステップＳＦ１１３ではＲＡＭ５０３の使用領域を０にクリアし、続くステップＳＦ１１４ではＲＡＭ５０３の初期値を設定する。その後、ステップＳＦ１１１で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【４６１９】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押されていない場合（ステップＳＦ１０３：ＮＯ）には、電源断の発生情報が設定されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＦ１０７では、電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＦ１０８では、電源断の発生情報をクリアする。

【４６２０】

ステップＳＦ１０９では、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に復帰させるコマンドを送信する。ステップＳＦ１１０では、使用レジスタをＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａから復帰させる。その後、ステップＳＦ１１１で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。

【４６２１】

次に、通常処理の流れを図２５２のフローチャートを参照しながら説明する。この通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳＦ２００～ＳＦ２１１の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳＦ２１２，ステップＳＦ２１３のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【４６２２】

先ずステップＳＦ２００では、前回の通常処理で更新された特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃの設定内容や第２始動入賞部３３ＷＢ等の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信したり、コマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信したりする外部出力処理を実行する。

【４６２３】

例えば、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃにおける変動表示を開始させる場合に、演出表示装置４２における装飾図柄の変動表示等による演出を開始させるべく、変動パターンコマンドをサブ制御装置２６２に送信する。変動パターンコマンドを入力したサブ制御装置２６２は、かかる各種コマンドに基づいて、演出表示装置４２の表示態様（変動時間や演出パターンなど）を決定し、該表示態様を演出表示装置４２において表示するように表示制御装置４５に対し指示を出す。

【４６２４】

変動パターンコマンドには、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチといった装飾図柄の変動パターンを特定する情報が含まれている。一方、サブ制御装置２６２には、これらの変動パターンコマンドと装飾図柄の変動パターンとの関係がテーブルで記憶されている。そして、サブ制御装置２６２は、変動パターンコマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターン等を決定し、表示制御装置４５や音声等の制御を行う。

【４６２５】

ここで、装飾図柄の変動パターンについて説明する。「ノーマルリーチ」は、装飾図柄の変動表示以外には特段の演出表示がされないリーチパターンである。「スーパーリーチ

」は、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外にも、演出表示装置４２にキャラクタ等が表示され、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。「プレミアムリーチ」は、大当たり状態が発生する際にのみ導出され得る演出態様であり、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外に、スーパーリーチとは異なるパターンのキャラクタ等が表示される態様で行われ、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。加えて、「完全外れ」は、いずれのリーチ状態にもならずに、装飾図柄の変動表示が停止表示される変動パターンである。

【４６２６】

また、サブ制御装置２６２は、変動パターンコマンドに含まれる変動パターン、及び、変動時間の情報に基づき、演出表示装置４２における装飾図柄の変動表示の停止図柄（停止図柄の組合わせ）を決定して、変動時間経過後に停止表示させる。つまり、大当たり（「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」、「４Ｒ大当たり」）に当選した場合には、１～９のいずれか同じ数字のゾロ目からなる装飾図柄の組合わせ（大当たり図柄の組合わせ）で変動表示が停止表示される。

【４６２７】

前後外れ図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」に対応するものである。前後外れ以外図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」に対応するものである。完全外れ図柄の組合わせは、リーチすら発生しない「完全外れ」に対応するものである。

【４６２８】

尚、主制御装置２６１において、大当たり図柄の組合わせ、前後外れ図柄の組合わせ、前後外れ以外図柄の組合わせ、及び、完全外れ図柄の組合わせのいずれかを指定する図柄コマンドを設定し、変動パターンコマンドとともにサブ制御装置２６２に出力するような構成としてもよい。

【４６２９】

また、ステップＳＦ２００の外部出力処理では、外部端子板２４０を介して、パチンコ機１０の各種遊技状態を把握させるための各種情報をホールコンピュータへ外部出力するための処理も行われる。

【４６３０】

例えば現在の遊技状態が大当たり状態中である場合には、第１端子２４０ａからホールコンピュータへ大当たり信号１（ハイレベル信号）が出力される。また、現在の遊技状態が大当たり状態中又は高サポート状態である場合には、第２端子２４０ｂからホールコンピュータへ大当たり信号２（ハイレベル信号）が出力される。これにより、ホールコンピュータは、出力元のパチンコ機１０における大当たり状態の開始及び終了、並びに、高サポート状態の開始及び終了を把握することができる。

【４６３１】

ここで、大当たり信号１の出力処理について説明する。この処理では、まず特図１大当たり中フラグ又は特図２大当たり中フラグがオンされているか否かを判定する。ここで肯定判定された場合には、第１端子２４０ａから出力される出力信号の出力レベルをハイレベル（Ｈ）に設定する。つまり、第１端子２４０ａから大当たり信号１（ハイレベル信号）を出力する。その後、本処理を終了する。一方、否定判定された場合には、第１端子２４０ａから出力される出力信号の出力レベルをローレベル（Ｌ）に設定する。つまり、第１端子２４０ａから大当たり信号１（ハイレベル信号）を出力させず、そのまま本処理を終了する。

【４６３２】

かかる構成により、外部端子板２４０の第１端子２４０ａから出力される出力信号の出力レベルは、大当たり状態の開始を契機にローレベル（Ｌ）からハイレベル（Ｈ）に切り替わり、大当たり状態の終了を契機にハイレベル（Ｈ）からローレベル（Ｌ）に切り替わ

ることとなる。かかる出力信号の出力レベルの切り替わりにより、ホールコンピュータは、大当たり状態の開始及び終了を把握することができる。

【４６３３】

次に、大当たり信号２の出力処理について説明する。この処理では、まず特図１大当たり中フラグ若しくは特図２大当たり中フラグがオンされているか否か、又は、モード記憶エリアに高入球状態（時短Ａモード若しくは時短Ｂモード）に対応する「２１」若しくは「３１」が記憶されているか否かを判定する。

【４６３４】

ここで肯定判定された場合には、第２端子２４０ｂから出力される出力信号の出力レベルをハイレベル（Ｈ）に設定する。これにより、第２端子２４０ｂから大当たり信号２（ハイレベル信号）が出力される。その後、本処理を終了する。

【４６３５】

一方、否定判定された場合には、第２端子２４０ｂから出力される出力信号の出力レベルをローレベル（Ｌ）に設定する。つまり、第２端子２４０ｂから大当たり信号２（ハイレベル信号）を出力させず、そのまま本処理を終了する。

【４６３６】

かかる構成により、外部端子板２４０の第２端子２４０ｂから出力される出力信号の出力レベルは、通常、大当たり状態の開始を契機にローレベル（Ｌ）からハイレベル（Ｈ）に切り替わり、大当たり状態の終了又は高サポート状態の終了を契機にハイレベル（Ｈ）からローレベル（Ｌ）に切り替わることとなる。かかる出力信号の出力レベルの切り替わりにより、ホールコンピュータは、高サポート状態の開始及び終了を把握することができる。

【４６３７】

上記構成の下、例えば図３０３に示すように、通常状態（低サポート状態）において大当たり（高サポート状態付き大当たり）に当選した場合、すなわち初当たりした場合には、該大当たり状態が開始するタイミングＴＭ１で大当たり信号１及び大当たり信号２が共に、オフ状態（ローレベル出力）からオン状態（ハイレベル出力）に切り替わる。

【４６３８】

その後、該大当たり状態が終了するタイミングＴＭ２で大当たり信号１がオフ状態（ローレベル出力）となる一方、該大当たり終了後に高サポート状態が付与されるため、大当たり信号２は継続してオン状態（ハイレベル出力）に維持される。

【４６３９】

続いて、上記１回目の大当たり状態の終了後の高サポート状態中において、通常状態に戻ることなく、２回目の大当たり（高サポート状態付き大当たり）に当選した場合には、大当たり信号２が継続してオン状態（ハイレベル出力）に維持されたまま、該大当たり状態が開始するタイミングＴＭ３にて、再度、大当たり信号１がオン状態（ハイレベル出力）となる。

【４６４０】

その後、該２回目の大当たり状態が終了するタイミングＴＭ４で大当たり信号１がオフ状態（ローレベル出力）となる一方、該大当たり終了後に高サポート状態が付与されるため、大当たり信号２は継続してオン状態（ハイレベル出力）に維持される。

【４６４１】

そして、遊技ホールのホールコンピュータは、遊技機から出力された大当たり信号１，２に基づき（大当たり信号２の受信中の大当たり信号１の受信回数によって）、該遊技機において、通常状態に戻ることなく、何回連続して大当たり状態が発生（何連チャン）したか把握すると共に、そのカウント数（連チャン回数）を、該パチンコ機に付設された遊技データ表示装置に表示させたりする。

【４６４２】

ここで、サポート継続期間が規定された回数制限付き高サポート状態が付与された場合において、仮に該高サポート状態中に大当たり当選せず、そのまま高サポート状態が規定

回数で終了してしまった場合には、該高サポート状態の終了タイミングＴＭ５にて大当たり信号２がオフ状態（ローレベル出力）となり、ホールコンピュータ等による連チャン回数のカウントは停止される。

【４６４３】

また、通常状態（低サポート状態）へ戻った後、再び大当たり当選した場合には、該大当たりがホールコンピュータに初当たりとみなされ、該大当たり状態が開始するタイミングＴＭ６にて、大当たり信号１及び大当たり信号２が共にオフ状態（ローレベル出力）からオン状態（ハイレベル出力）に切り替わる。

【４６４４】

図２５２の説明に戻り、ステップＳＦ２０１では、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新を実行する。より具体的には、他のカウンタと同様に、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値（本実施形態では２５５、３１）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【４６４５】

続くステップＳＦ２０２では、払出制御装置３１１より受信した賞球計数信号を読み込む。次に、ステップＳＦ２０３では、払出制御装置３１１より受信した払出異常信号を読み込む。

【４６４６】

その後、ステップＳＦ２０４では、第３特別表示制御処理を実行する。この処理では、第３特別図柄表示装置４３Ｃに関する制御が行われると共に、小当たりの判定や、第３特別図柄表示装置４３Ｃにて実行される変動表示の設定、演出表示装置４２にて実行される演出表示の設定などが行われる。この第３特別表示制御処理の詳細は後述する。

【４６４７】

その後、ステップＳＦ２０５では、第２特別表示制御処理を実行する。この処理では、第２特別図柄表示装置４３Ｂに関する制御が行われると共に、大当たりの判定や、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて実行される変動表示の設定、演出表示装置４２にて実行される演出表示の設定などが行われる。この第２特別表示制御処理の詳細は後述する。

【４６４８】

さらに、ステップＳＦ２０６では、第１特別表示制御処理を実行する。この処理では、第１特別図柄表示装置４３Ａに関する制御が行われると共に、大当たりの判定や、第１特別図柄表示装置４３Ａにて実行される変動表示の設定、演出表示装置４２にて実行される演出表示（装飾図柄の変動パターン等）の設定などが行われる。この第１特別表示制御処理の詳細は後述する。

【４６４９】

ステップＳＦ２０７では、可変入賞装置制御処理を実行する。この処理では、第１可変入賞装置３２Ａ及び第２可変入賞装置３２Ｂに関する制御が行われる。可変入賞装置制御処理の詳細は後述する。

【４６５０】

ステップＳＦ２０８では、普通表示制御処理を実行する。この処理では、普通図柄表示装置４１に関する制御が行われる。この普通表示制御処理の詳細は後述する。

【４６５１】

ステップＳＦ２０９では、始動入賞部制御処理を実行する。この処理では、開閉する羽根部材３３ＷＢｂを具備する第２始動入賞部３３ＷＢに関する制御が行われる。この始動入賞部制御処理の詳細は後述する。

【４６５２】

その後は、ステップＳＦ２１０において、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここでバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていなければ、ステップＳＦ２１１で、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本例で

は４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、既に所定時間が経過していれば、ステップＳＦ２００へ移行し、上記ステップＳＦ２００以降の処理を繰り返し実行する。
【４６５３】
一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新を繰り返し実行する（ステップＳＦ２１２、ステップＳＦ２１３）。
【４６５４】
つまり、ステップＳＦ２１２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本例では５９９）に達した際０にクリアする。
【４６５５】
また、ステップＳＦ２１３では、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新を実行する（前記ステップＳＦ２０１と同様）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本例では２５５，３１）に達した際それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の変更値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。
【４６５６】
ここで、ステップＳＦ２００～ＳＦ２１０の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定ではなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち当否乱数カウンタＣＦ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２についてもランダムに更新することができる。
【４６５７】
また、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば（ステップＳＦ２１０：ＹＥＳ）、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＦ２１４以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＦ２１４において各割込み処理の発生を禁止し、ステップＳＦ２１５において、ＣＰＵ５０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＦ２１６において、スタックポインタの値をバックアップエリア５０３ａに記憶する。
【４６５８】
その後、ステップＳＦ２１７において、電源が遮断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置（払出制御装置３１１等）に対して送信する。そして、ステップＳＦ２１８でＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリア５０３ａに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。その後、ステップＳＦ２１９でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。
【４６５９】
なお、ステップＳＦ２１０の処理は、ステップＳＦ２００～ＳＦ２０９で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるステップＳＦ２１２、ＳＦ２１３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置２６１の通常処理において、各処理の終了時に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５０３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、主制御装置２６１の処理の負担を軽減することができる。さらに、データの記憶前に割込み処理の発生を禁止（ステップＳＦ２１４）するので、電源が遮断されたときのデータが変更されることを防止でき、電源遮断前の状態を確実に記憶することができる。

【４６６０】
次に、前記ステップＳＦ２０６の第１特別表示制御処理について図２６３のフローチャートを参照して説明する。
【４６６１】
先ず、ステップＳＦ８００では、第１特別図柄表示装置４３Ａの第１変動表示の後に設定される変動インターバルの残り時間を計測するための変動インターバルタイマの値が「０」であるか否かを判別する。
【４６６２】
ステップＳＦ８００で否定判別された場合、すなわち変動インターバルの期間内である場合には、ステップＳＦ８１９において、変動インターバルタイマの値を減算してから、本処理を終了する。つまり、例えば変動インターバルを１秒（１０００ｍｓｅｃ）として、変動インターバルタイマに「２４９（ステップＳＦ８００の前にステップＳＦ８１９が行われる構成とする場合には「２５０」）」が設定されていた場合には、該処理において、４ｍｓｅｃ毎に変動インターバルタイマの値が「１」減算され、１秒後に「０」となる。
【４６６３】
一方、ステップＳＦ８００で肯定判別された場合、すなわち変動インターバルではない場合には、ステップＳＦ８０１において、詳しくは後述する当たり状況記憶エリアを参照し、今現在、大当たり状態及び小当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。
【４６６４】
尚、大当たり状態中には、第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて「一般大当たり」に対応する所定の態様で停止表示が行われてから第１可変入賞装置３２Ａが開放されるまでの間のオープニング期間、又は、小当たり状態中に第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃに入球した遊技球が特定入球検知スイッチ２２３ｂにより検知されてから「特殊大当たり」として第１可変入賞装置３２Ａが開放されるまでの間のオープニング期間（後述するリセット実行報知表示期間）と、第１可変入賞装置３２Ａが開状態とされるラウンド期間と、ラウンド期間とラウンド期間の間において第１可変入賞装置３２Ａが閉状態とされるインターバル期間と、最終ラウンドの後、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃにて変動表示が開始可能となるまでのエンディング期間とが含まれる。
【４６６５】
また、小当たり状態中には、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態とされるラウンド期間と、ラウンド期間とラウンド期間の間において第２可変入賞装置３２Ｂが閉状態とされるインターバル期間とが含まれる。
【４６６６】
本実施形態の当たり状況記憶エリアは、大当たり状態や小当たり状態以外の状態のときには「０」が記憶されており、大当たり状態においては、オープニング期間及びインターバル期間のときに「１」、ラウンド期間のときに「２」、エンディング期間のときに「３」が記憶されている。また、小当たり状態においては、第１ラウンドのときに「４」、第１ラウンドの後のインターバル期間のときに「５」、第２ラウンドのときに「６」が記憶されている。すなわち、該ステップＳＦ８０１では、当たり状況記憶エリアに「０」が記憶されているか否かを判別して、大当たり状態中又は小当たり状態中であるか否かを判別する。
【４６６７】
ステップＳＦ８０１で否定判別された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する。このように、本実施形態では、大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、第１変動表示が実行されない構成となっている。
【４６６８】
一方、ステップＳＦ８０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ８０２へ移行する。ステップＳＦ８０２においては、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて第２変動表示中であることを示す特図２表示中フラグがオン設定されているか否かを判別すると共に、第３特

別図柄表示装置４３Ｃにて第３変動表示中であることを示す特図３表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ここで特図２表示中フラグ又は特図３表示中フラグのいずれか一方がオン設定されていれば肯定判定される。ステップＳＦ８０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４６６９】

ステップＳＦ８０２で否定判別された場合には、ステップＳＦ８０３に進み、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留数をカウントする第２保留カウンタＮｂが０よりも大きいか否かを判別すると共に、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする第３変動表示の保留数をカウントする第３保留カウンタＮｃが０よりも大きいか否かを判別する。ここで第２保留カウンタＮｂ又は第３保留カウンタＮｃのいずれか一方が０よりも大きい値であれば肯定判定される。ステップＳＦ８０３で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４６７０】

ステップＳＦ８０３で否定判別された場合には、ステップＳＦ８０４において、第１特別図柄表示装置４３Ａにて第１変動表示中であることを示す特図１表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。

【４６７１】

ステップＳＦ８０４で否定判別された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態中ではなく、さらに第１変動表示中、第２変動表示中又は第３変動表示中でもなく、第２変動表示又は第３変動表示が１つも保留記憶されていない場合に、ステップＳＦ８０５に進み、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示の保留数をカウントする第１保留カウンタＮａが０よりも大きいか否かを判別する。

【４６７２】

つまり、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて第２変動表示中である場合若しくは第２変動表示が１つでも保留記憶されている場合、又は、第３特別図柄表示装置４３Ｃにて第３変動表示中である場合若しくは第３変動表示が１つでも保留記憶されている場合には、第１特別図柄表示装置４３Ａにおいて新たに第１変動表示を開始させることができないように構成されている。

【４６７３】

そして、ステップＳＦ８０５で肯定判別された場合には、ステップＳＦ８０６の処理において、第１保留カウンタＮａから１を減算する。続くステップＳＦ８０７では、第１特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【４６７４】

ステップＳＦ８０７の後、ステップＳＦ８０８において、第１変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する第１保留表示装置４６Ａ（第１保留ランプ）の減算表示処理を行う。つまり、左右一対の第１保留ランプが両方とも点滅状態であった場合には左側の第１保留ランプを点滅させたまま右側の第１保留ランプを点灯させ、左側の第１保留ランプが点滅状態であり右側の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点灯させ、左右両方の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左側の第１保留ランプを点灯させたまま右側の第１保留ランプを消灯させ、左側の第１保留ランプが点灯状態であり右側の第１保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを消灯させるための処理を行う。ステップＳＦ８０８の後、ステップＳＦ８０９において第１変動表示設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【４６７５】

一方、上記ステップＳＦ８０５で否定判別された場合には、ステップＳＦ８１１において、第１特別図柄表示装置４３Ａ、第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び第３特別図柄表示装

置４３Ｃの全てにおいて、それぞれ変動表示が行われていない変動待機状態であることに対応する表示態様（例えば下列の右から１番目及び２番目の第１特図ランプ、第２特図ランプ又は第３特図ランプのみが点灯する態様）を導出するための待機表示設定（サブ制御装置２６２へ出力する待機表示コマンドの設定等）を行った後、本処理を終了する。

【４６７６】

つまり、本実施形態の第１特別図柄表示装置４３Ａ、第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び第３特別図柄表示装置４３Ｃは、変動停止後、その停止態様が変動インターバルの間は（当否抽選の結果を示す態様で）維持されることとなるが、変動インターバルが終了すると、変動待機状態であることを示す表示態様に切替えられるようになっている。

【４６７７】

尚、演出表示装置４２において変動待機状態であることを示す表示態様には、第１待機表示態様と、第２待機表示態様とがあり、待機表示コマンドを受けたサブ制御装置２６２は、先ず、演出表示装置４２の明るさが保たれたまま、装飾図柄の変動表示の停止表示態様がほぼそのまま維持される第１待機表示態様とするとともに、第１待機表示態様が導出されてからの時間を計測する待機時間計測タイマに対し、所定時間に対応する値（例えば、３０秒に対応する値）を設定するように構成してもよい。さらに、待機時間計測タイマの値が所定時間毎に減算されて「０」になった場合に、演出表示装置４２の明るさが暗くされ、表示態様も簡略化される（例えば、装飾図柄が表示されない等）第２待機表示態様とされるように構成してもよい。

【４６７８】

ここで、ステップＳＦ８０９の第１変動表示設定処理の詳細について図２６４を参照して説明する。

【４６７９】

先ず、ステップＳＦ９００では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている当否乱数カウンタＣＦ１の値が大当たりに対応する「７」であるか否かを判別する。尚、ステップＳＦ９００において、特別変動保留エリアの実行エリアの大当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別することで、大当たりに対応する第１変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。

【４６８０】

ステップＳＦ９００で肯定判別された場合には、ステップＳＦ９０１に移行し、特別変動保留エリアの実行エリアにおいて、既に１５Ｒ大当たりフラグがオン設定されているか否か判別する。ステップＳＦ９０１において、肯定判別された場合にはステップＳＦ９０３へ移行する。

【４６８１】

ステップＳＦ９０３においては、１５Ｒ大当たりパターン設定処理を行う。１５Ｒ大当たりパターン設定処理は、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２において、実行エリアに記憶された変動情報に対応する変動表示及び演出表示を実行させるための処理である（後述する各種パターン設定処理についても同様）。ここでは、１５Ｒ大当たりに対応する変動パターンテーブルを参酌して、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、変動パターンコマンドの設定等を行う。

【４６８２】

具体的に、ステップＳＦ９０３の１５Ｒ大当たりパターン設定処理（後述するステップＳＦ９０５，ＳＦ９０７，ＳＦ９０９，ＳＦ９１０の各種パターン設定処理においても同様）では、先ずモード記憶エリアを確認して遊技モードを把握する。ここでモード記憶エリアに、「通常モード」に対応する「１１」が記憶されている場合には、第１変動時間の設定に際して参照される第１変動時間決定テーブルとして、該パターン設定処理に対応する「通常モード」用の第１通常変動時間決定テーブルが選択される。また、「時短Ａモード」に対応する「２１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「時短Ａモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルが選択される。「時短Ｂモード」に対応

する「３１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「時短Ｂモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルが選択される。

【４６８３】

そして、選択された第１変動時間決定テーブルを参照し、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第１変動時間を決定する。決定された第１変動時間は、特別変動保留エリアの実行エリアに対応付けて記憶される。

【４６８４】

さらに、第１変動時間と変動パターンとに基づいてリーチパターンを決定する。例えば大当たり用の第１通常変動時間決定テーブルが参照され、第１変動時間が２２秒に決定された場合にはノーマルリーチが設定され、３０秒又は３５秒に決定された場合には、スーパーリーチが設定され、４０秒に決定された場合には、プレミアムリーチが設定される。

【４６８５】

そして、第１変動表示であること、１５Ｒ大当たりであること、決定されたリーチパターン、遊技モード情報、及び、変動時間などを含む各種情報を変動パターンコマンドに設定する。また、１５Ｒ大当たりパターン設定処理では、大当たりに対応する第１変動表示が行われていることを示す特図１大当たり変動フラグをオン設定する。

【４６８６】

また、本実施形態では、主制御装置２６１側で演出表示装置４２のリーチパターンを決定しているが、主制御装置２６１の負担軽減を図るべく、主制御装置２６１ではリーチパターンを決定せず、変動パターンコマンドに第１変動表示、第２変動表示又は第３変動表示のいずれであるかの情報や、変動パターンを示す情報（１５Ｒ大当たり、８Ｒ大当たり、４Ｒ大当たり、前後外れリーチ、前後以外外れリーチ、完全外れなどのいずれであるかの判別がつく情報）、変動時間を示す情報などが含まれるよう構成し、サブ制御装置２６２側で演出表示装置４２のリーチパターンを決定する構成としてもよい。

【４６８７】

ステップＳＦ９０３の後、ステップＳＦ９１１において、第１特別図柄表示装置４３Ａにおける第１変動表示中であること示す特図１表示中フラグをオン設定し、ステップＳＦ９１２において、第１変動表示の残り時間を計測する特図１表示タイマに対し特定期間である第１変動時間に対応する値を設定する。その後、上記大当たり予定フラグがオン設定されている場合には、ステップＳＦ９１３において大当たり予定フラグをオフした後、本処理を終了する。

【４６８８】

また、ステップＳＦ９０１で否定判別された場合には、ステップＳＦ９０５において、４Ｒ大当たりパターン設定処理を行う。ここでは、４Ｒ大当たりに対応する変動パターンテーブルを参酌して、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、変動パターンコマンドの設定等を行う。また、４Ｒ大当たりパターン設定処理では、大当たりに対応する第１変動表示が行われていることを示す特図１大当たり変動フラグをオン設定する。

【４６８９】

ステップＳＦ９０５の後、ステップＳＦ９１１において、上記特図１表示中フラグをオン設定し、ステップＳＦ９１２において、上記特図１表示タイマに対し第１変動時間に対応する値を設定する。その後、上記大当たり予定フラグがオン設定されている場合には、ステップＳＦ９１３において大当たり予定フラグをオフした後、本処理を終了する。

【４６９０】

また、ステップＳＦ９００で否定判別された場合には、ステップＳＦ９０６において、特別変動保留エリアの実行エリアを参酌し、前後フラグ（図２６０のリーチ判定処理参照）がオンであるか否かを判別する。ステップＳＦ９０６で肯定判別された場合、すなわち「前後外れリーチ」である場合には、ステップＳＦ９０７にて前後リーチパターン設定処理（変動パターンコマンドの設定等）を行った後、上記同様、ステップＳＦ９１１、ステ

ップＳＦ９１２、ステップＳＦ９１３を経て、本処理を終了する。
【４６９１】
　また、ステップＳＦ９０６で否定判別された場合には、ステップＳＦ９０８において、特別変動保留エリアの実行エリアを参酌し、前後以外フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳＦ９０８で肯定判別された場合、すなわち「前後外れ以外リーチ」である場合には、ステップＳＦ９０９にて前後以外リーチパターン設定処理（変動パターンコマンドの設定等）を行った後、上記同様、ステップＳＦ９１１、ステップＳＦ９１２、ステップＳＦ９１３を経て、本処理を終了する。
【４６９２】
　また、ステップＳＦ９０８で否定判別された場合、すなわち「完全外れ」である場合には、ステップＳＦ９１０にて外れ変動パターン設定処理（変動パターンコマンドの設定等）を行った後、上記同様、ステップＳＦ９１１、ステップＳＦ９１２、ステップＳＦ９１３を経て、本処理を終了する。
【４６９３】
　尚、上述したように、本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づいて、大当たりとなるか否かの第１当否抽選（大当たり抽選）が行われるものの、小当たりとなるか否かの第２当否抽選（小当たり抽選）は行われないように構成されている。
【４６９４】
　図２６３の説明に戻り、ステップＳＦ８０４で肯定判別された場合、すなわち第１変動表示中である場合には、ステップＳＦ８１２に進み、特図１表示タイマの減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に特図１表示タイマの値が４ｍｓｅｃ分ずつ減算されていく。例えば変動時間が６秒（６０００ｍｓｅｃ）の場合には、特図１表示タイマに対して「１５００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。
【４６９５】
　続いてステップＳＦ８１３に進み、上記減算後の特図１表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち特図１表示タイマの値が「０」となった場合にステップＳＦ８１３が肯定判別される。
【４６９６】
　ステップＳＦ８１３で否定判別された場合には、ステップＳＦ８１８において、第１特別図柄表示装置４３Ａの切替表示（変動表示）を継続して行うための切替表示設定を行う。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第１特別図柄表示装置４３Ａに対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、特定遊技実行部となる第１特別表示制御処理の実行タイミング、すなわち４ｍｓ毎に第１特別図柄表示装置４３Ａの切替表示（変動表示）が実現される。ステップＳＦ８１８の後、本処理を終了する。
【４６９７】
　一方、ステップＳＦ８１３で肯定判別された場合には、ステップＳＦ８１４において特図１表示中フラグをオフし、ステップＳＦ８１５において第１特別図柄表示装置４３Ａにて停止表示を行うための特図１停止表示設定を行う。この特図１停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第１特別図柄表示装置４３Ａに対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。すなわち、第１特別図柄表示装置４３Ａにおいて、第１変動表示設定処理にて設定された各大当たり種別や外れ等に対応する態様が停止表示されることとなる。
【４６９８】
　また、ステップＳＦ８１５の後、ステップＳＦ８１６において、サブ制御装置２６２に対して、演出表示装置４２の停止表示を行わせる特図１停止コマンドの設定を行う。これにより、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２の停止タイミングの同期が確実に図られる。但し、演出表示装置４２の停止態様については変動表示の開始時に出力された変動パターンコマンドによって既にサブ制御装置２６２で決定されているため、再度

演出表示装置４２の停止態様に関する情報を付加する必要はない。また、繰り返しとなるが、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃによる停止表示が主となる表示であり、演出表示装置４２による装飾図柄の表示はあくまでも補助的なもの（演出用）となっている。

【４６９９】

続いて、ステップＳＦ８１７において、当たり状態の初期設定や遊技モードの切替設定を行うための特図１判別情報設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【４７００】

ここで、ステップＳＦ８１７の特図１判別情報設定処理について、図２６５を参照して説明する。

【４７０１】

先ず、ステップＳＦ１００１において、特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、特図１大当たり変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。

【４７０２】

ステップＳＦ１００１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１００２において特図１大当たり変動フラグをオフし、ステップＳＦ１００３において大当たり状態中であることを示す大当たり中フラグ（第１特別変動保留エリアに記憶されていた第１変動表示で大当たりしたことを示す特図１大当たり中フラグ）をオンする。

【４７０３】

さらに、ステップＳＦ１００４において、ラウンド数カウンタに対し、特別変動保留エリアの実行エリアに設定された各種大当たりフラグに対応する値（１５Ｒ大当たりに対応する「１５」、又は、４Ｒ大当たりに対応する「４」）を設定する。尚、ラウンド数カウンタは、大当たり状態中に実行されるラウンドの回数（第１可変入賞装置３２Ａの開放回数）や、小当たり状態中に実行されるラウンドの回数（第２可変入賞装置３２Ｂの開放回数）を判別するためものである。

【４７０４】

続くステップＳＦ１００５では、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定する。さらに、ステップＳＦ１００６では、特別可変タイマに対して所定値（ここでは８秒のオープニング期間に対応する値「２０００」）を設定する。尚、特別可変タイマは、各種当たり状態中の各種制御（第１可変入賞装置３２Ａや第２可変入賞装置３２Ｂの開閉制御等）に係る制御時間の計測に用いられるものである。

【４７０５】

続いて、ステップＳＦ１００７では、第１入賞カウンタに対して、「一般大当たり」における１ラウンドあたりの最大入球個数である８個を示す「８」を設定する。

【４７０６】

尚、第１入賞カウンタは、第１可変入賞装置３２Ａに入球した遊技球の数をカウントするためのものである。そして、第１入賞カウンタの値は、タイマ割込み処理のスイッチ読み込み処理（図２５３参照）に際して、第１可変入賞装置３２Ａへの入球があったか否かを大入賞口カウントスイッチ２２２の検知情報により判別し、第１可変入賞装置３２Ａへの入球があったと判別されると１減算される。

【４７０７】

それから、ステップＳＦ１００８において、サブ制御装置２６２に対して「一般大当たり」に係る当たり状態の開始を伝えるためのオープニングコマンドを設定する。尚、オープニングコマンドには、当たり種別の情報等が含まれ、サブ制御装置２６２でも当たり状態の全ラウンド数等が把握できるようになっている（以下の各種処理にて設定されるオープニングコマンドについても同様。）。

【４７０８】

続くステップＳＦ１００９においては、通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）の値を「０」にリセットする。通常モード継続カウンタは、大当たり状態が発生することなく継続する「通常モード」の継続期間（最大で変動表示５００回分）を計測するための計数手段であり、後述するように「通常モード」時において変動表示が１回実行される毎に１

加算される。ステップＳＦ１００９では、大当たりの発生に伴い、それまでに加算された通常モード継続カウンタの値を「０」にリセットする。

【４７０９】

続くステップＳＦ１０１０では、時短Ｂモード発動フラグ（天井発動フラグ）をオフする。その後、本処理を終了する。時短Ｂモード発動フラグは、「時短Ｂモード」が既に発動済みか否かを判別するための判別情報であり、「時短Ｂモード」が発動される際にオン設定される。ステップＳＦ１０１０では、大当たり状態の発生に伴い、オン設定された時短Ｂモード発動フラグをオフにする。

【４７１０】

さて、ステップＳＦ１００１で否定判別された場合には、ステップＳＦ１０１３において、変動インターバルタイマに対して変動インターバル（例えば１秒）に相当する値を設定する。

【４７１１】

尚、演出表示装置４２において装飾図柄の変動表示が実行される場合には、基本的に、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃの変動表示の停止表示のタイミングで装飾図柄の変動表示が停止表示され、変動インターバルが終わるまで（次回の特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃの変動表示が開始されるまで）は、停止表示された装飾図柄が表示され続ける。そして、変動インターバルが終わり、変動表示が保留記憶されている場合には、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃにおける変動表示と、演出表示装置４２における変動表示とが同時に開始される。一方、変動インターバルが終わっても、変動表示が保留記憶されていない場合には、演出表示装置４２における停止図柄がしばらく導出され続け、その後、遊技を待機する表示（デモ画面表示）に切替わる。

【４７１２】

ステップＳＦ１０１３の後、ステップＳＦ１０１４において、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否か、すなわち「時短Ａモード」中であるか否かを判別する。

【４７１３】

ステップＳＦ１０１４で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１０１５において、第１変動回数カウンタＡの値を１減算する。第１変動回数カウンタＡは、「時短Ａモード」の継続期間（上限となるまでの残りの変動回数）を計測するためのものである。

【４７１４】

尚、本実施形態では、「特殊大当たり」を除く全ての種別の「一般大当たり」の終了後に、上限が変動遊技１００回分又は１０回分の「時短Ａモード」が付与されることから、「一般大当たり」の終了時には第１変動回数カウンタＡに対して「１００」又は「１０」が設定される。

【４７１５】

続くステップＳＦ１０１６では、第１変動回数カウンタＡの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＦ１０１６で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ１０１６で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１０１７において、モード記憶エリアに対し、「通常モード」であることを示す「１１」を設定する。すなわち第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて行われた第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が「１００」又は「１０」となった時点で所定遊技状態である「時短Ａモード」が終了し、「通常モード」へと移行することとなる。これにより、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂの制御状態が通常モードに対応していない第１制御状態である時短Ａモードにおいて、所定の特定期間遊技となる時短Ａモード最後の特図変動遊技（変動表示）が終了した場合に、前記第１制御状態から通常モードに対応した第２制御状態に羽根部材３３ＷＢｂの制御状態が変更されることとなる。

【４７１６】

ステップＳＦ１０１７の後、ステップＳＦ１０１８において、サブ制御装置２６２に対して「通常モード」への移行（「時短Ａモード」の終了）を知らせる時短Ａモード終了コ

マンドの設定を行う。その後、本処理を終了する。
【４７１７】
　また、ステップＳＦ１０１４で否定判別された場合には、ステップＳＦ１０１９において、モード記憶エリアに「３１」が記憶されているか否か、すなわち「時短Ｂモード」中であるか否かを判別する。
【４７１８】
　ステップＳＦ１０１９で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１０２０において、第２変動回数カウンタＢの値を１減算する。第２変動回数カウンタＢは、「時短Ｂモード」の継続期間（上限となるまでの残りの変動回数）を計測するためのものである。
【４７１９】
　尚、上述したように、本実施形態では、最大で変動遊技２００回分の「時短Ｂモード」が付与されるため、「時短Ｂモード」の発動時には、当初、第２変動回数カウンタＢに対して「２００」が設定される。
【４７２０】
　続くステップＳＦ１０２１では、第２変動回数カウンタＢの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＦ１０２１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ１０２１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１０２２において、モード記憶エリアに対し、「通常モード」であることを示す「１１」を設定する。すなわち第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて行われた第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が「２００回」となった時点で所定遊技状態である「時短Ｂモード」が終了し、「通常モード」へと移行することとなる。これにより、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂの制御状態が通常モードに対応していない第１制御状態である時短Ｂモードにおいて、所定の特定期間遊技となる時短Ｂモード最後の特図変動遊技（変動表示）が終了した場合に、前記第１制御状態から通常モードに対応した第２制御状態に羽根部材３３ＷＢｂの制御状態が変更されることとなる。
【４７２１】
　ステップＳＦ１０２２の後、ステップＳＦ１０２３において、サブ制御装置２６２に対して「通常モード」への移行（「時短Ｂモード」の終了）を知らせる時短Ｂモード終了コマンドの設定を行った後、本処理を終了する。
【４７２２】
　また、ステップＳＦ１０１９で否定判別された場合には、ステップＳＦ１０２４において、モード記憶エリアに「１１」が記憶されているか否か、すなわち「通常モード」中であるか否かを判別する。ステップＳＦ１０２４で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【４７２３】
　一方、ステップＳＦ１０２４で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１０２５において、上記通常モード継続カウンタの値に１を加算する。その後、ステップＳＦ１０２６において、通常モード継続カウンタの値が天井値（上限）に達したか否かを判別する。
【４７２４】
　尚、本実施形態では、変動表示の実行回数５００回が天井値として設定されているため、ここでは、通常モード継続カウンタの値が５００以上であるか否かを判別する。つまり、大当たり状態が発生することなく、通常モードが変動表示５００回分の間継続していたか否か判別する。
【４７２５】
　ステップＳＦ１０２６において否定判別された場合、すなわち通常モード継続カウンタの値が天井値に達していない場合（変動表示５００回未満の場合）には、そのまま本処理を終了する。
【４７２６】
　ステップＳＦ１０２６において肯定判別された場合、すなわち通常モード継続カウンタの値が天井値に達している場合（変動表示５００回到達の場合）には、ステップＳＦ１０

２７において、時短Ｂモード発動フラグがオフ設定されているか否か判別する。
【４７２７】
ステップＳＦ１０２７において否定判別された場合、すなわち既に「時短Ｂモード」が発動済みで時短Ｂモード発動フラグがオン設定されている場合には、そのまま本処理を終了する。
【４７２８】
一方、ステップＳＦ１０２７において肯定判別された場合、すなわち未だ「時短Ｂモード」が発動されておらず、時短Ｂモード発動フラグがオフ設定されている場合には、ステップＳＦ１０２８において、モード記憶エリアに対し、「時短Ｂモード」であることを示す「３１」を設定する。すなわち「時短Ｂモード」を発動させるための設定処理を実行する。
【４７２９】
続くステップＳＦ１０２９において、第２変動回数カウンタＢに対して上限回数「２０」を設定し、ステップＳＦ１０３０において、サブ制御装置２６２に対して「時短Ｂモード」への移行を知らせる時短Ｂモード開始コマンドの設定を行い、ステップＳＦ１０３１において、時短Ｂモード発動フラグをオンする。その後、本処理を終了する。
【４７３０】
次に、通常処理（図２５２参照）の第２特別表示制御処理（ステップＳＦ２０５）について、図２６６を参照して説明する。尚、本実施形態では、第２特別図柄表示装置４３Ｂに関しては、第２変動表示の変動インターバルは設定されないように構成されている。勿論、第２変動表示の変動インターバルが設定される構成としてもよい。
【４７３１】
先ず、ステップＳＦ１６００では、当たり状況記憶エリアの値が「０」であるか否か、すなわち大当たり状態及び小当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳＦ１６００で否定判別された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する。このように、本実施形態では、大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、第２変動表示が実行されない構成となっている。
【４７３２】
一方、ステップＳＦ１６００で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１６０１において、第３特別図柄表示装置４３Ｃにて第３変動表示中であることを示す特図３表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ここで肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【４７３３】
一方、ステップＳＦ１６０１で否定判別された場合には、ステップＳＦ１６０２に進み、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする第３変動表示の保留数をカウントする第３保留カウンタＮｃが０よりも大きいか否かを判別する。ここで肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【４７３４】
一方、ステップＳＦ１６０２で否定判別された場合、すなわち第３保留カウンタＮｃの値が０である場合には、ステップＳＦ１６０３に進み、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて第２変動表示中であることを示す特図２表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。
【４７３５】
ステップＳＦ１６０３で否定判別された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態中ではなく、さらに第２変動表示中又は第３変動表示中でもなく、第３変動表示が１つも保留記憶されていない場合には、ステップＳＦ１６０４に進み、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留数をカウントする第２保留カウンタＮｂが０よりも大きいか否かを判別する。該ステップＳＦ１６０４で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【４７３６】

一方、ステップＳＦ１６０４で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１６０５の処理において、第２保留カウンタＮｂから１を減算する。続くステップＳＦ１６０６では、第２特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【４７３７】

ステップＳＦ１６０６の後、ステップＳＦ１６０７において、第２変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する第２保留表示装置４６Ｂ（第２保留ランプ）の減算表示処理を行う。つまり、左右一対の第２保留ランプが両方とも点滅状態であった場合には左側の第２保留ランプを点滅させたまま右側の第２保留ランプを点灯させ、左側の第２保留ランプが点滅状態であり右側の第２保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第２保留ランプを点灯させ、左右両方の第２保留ランプが点灯状態であった場合には左側の第２保留ランプを点灯させたまま右側の第２保留ランプを消灯させ、左側の第２保留ランプが点灯状態であり右側の第２保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第２保留ランプを消灯させるための処理を行う。ステップＳＦ１６０７の後、ステップＳＦ１６０８において第２変動表示設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【４７３８】

ここで、ステップＳＦ１６０８の第２変動表示設定処理の詳細について、図２６７を参照して説明する。

【４７３９】

先ず、ステップＳＦ１７０１では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている当否乱数カウンタＣＦ１の値が大当たりに対応する「７」であるか否かを判別する。尚、ステップＳＦ１７０１において、特別変動保留エリアの実行エリアの大当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別することで、大当たりに対応する第２変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。

【４７４０】

ステップＳＦ１７０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１７０２において、大当たりに対応する第２変動表示が行われていることを示す特図２大当たり変動フラグをオン設定する。続くステップＳＦ１７０３では、特別変動保留エリアの実行エリアに１５Ｒ大当たりフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＦ１７０３で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１７０４で１５Ｒ大当たりパターン設定処理を行う。

【４７４１】

また、ステップＳＦ１７０３で否定判別された場合には、ステップＳＦ１７０５で、８Ｒ大当たりフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＦ１７０５で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１７０６において、８Ｒ大当たりパターン設定処理を行い、ステップＳＦ１７０５で否定判別された場合には、ステップＳＦ１７０７において、４Ｒ大当たりパターン設定処理を行う。

【４７４２】

上記第１変動表示設定処理の場合と同様、各種パターン設定処理は、第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び演出表示装置４２において、実行エリアに記憶された変動情報に対応する変動表示及び演出表示を実行させるための処理であり、ここでは、各種当たりに対応する変動パターンテーブルを参酌して、第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、変動パターンコマンドの設定等を行う。

【４７４３】

つまり、ステップＳＦ１７０４、ステップＳＦ１７０６、ステップＳＦ１７０７に係る各パターン設定処理においては、第２変動時間の設定に際して参照される第２変動時間決定テーブルとして、モード記憶エリアに「通常モード」に対応する「１１」が記憶されて

いる場合には、該パターン設定処理に対応する「通常モード」用の第２通常変動時間決定テーブルが選択される。また、「時短Ａモード」に対応する「２１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「時短Ａモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルが選択される。「時短Ｂモード」に対応する「３１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「時短Ｂモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルが選択される。

【４７４４】

続いて、選択された第２変動時間決定テーブルを参照し、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第２変動時間を決定する。決定された第２変動時間は、特別変動保留エリアの実行エリアに対応付けて記憶される。

【４７４５】

そして、第２変動表示であること、大当たり種別情報、遊技モード情報、及び、変動時間などを含む各種情報を変動パターンコマンドに設定する。

【４７４６】

尚、本実施形態では、演出表示装置４２において、第２変動表示に対応するリーチ演出等は行われないようになっている。但し、上記のとおり、第２始動入賞部３３ＷＢへの入賞履歴に合わせて、第２特別変動保留エリアの各保留エリアに変動選択カウンタＣＦ３の値を格納しているため、第１変動表示に対応する場合と同様に、演出表示装置４２において、第２変動表示に対応するリーチ演出等が実行される構成としてもよい。例えば操作手段を用いた遊技者の選択によりリーチ演出等が実行されるか否かを決定する構成としてもよい。

【４７４７】

ステップＳＦ１７０４、ステップＳＦ１７０６、又は、ステップＳＦ１７０７の後、ステップＳＦ１７１０において、第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける第２変動表示中であること示す特図２表示中フラグをオン設定し、ステップＳＦ１７１１において、第２変動表示の残り時間を計測する特図２表示タイマに対し特定期間である第２変動時間に対応する値を設定する。その後、上記大当たり予定フラグがオン設定されている場合には、ステップＳＦ１７１２において大当たり予定フラグをオフした後、本処理を終了する。

【４７４８】

また、ステップＳＦ１７０１で否定判別された場合、すなわち「外れ」である場合には、ステップＳＦ１７１２にて外れ変動パターン設定処理（変動パターンコマンドの設定等）を行った後、上記同様、ステップＳＦ１７１０、ステップＳＦ１７１１、ステップＳＦ１７１２を経て、本処理を終了する。

【４７４９】

図２６６の説明に戻り、ステップＳＦ１６０３で肯定判別された場合、すなわち第２変動表示中である場合には、ステップＳＦ１６０９に進み、特図２表示タイマの減算処理を行う。

【４７５０】

続いてステップＳＦ１６１０に進み、上記減算後の特図２表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち特図２表示タイマの値が「０」となった場合にステップＳＦ１６１０が肯定判別される。

【４７５１】

ステップＳＦ１６１０で否定判別された場合には、ステップＳＦ１６１５において、第２特別図柄表示装置４３Ｂの切替表示（第２変動表示）を継続して行うための切替表示設定を行う。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第２特別図柄表示装置４３Ｂに対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、特定遊技実行部となる第２特別表示制御処理の実行タイミング、すなわち４ｍｓ毎に第２特別図柄表示装置４３Ｂの切替表示（変動表示）が実現される。ステッ

プＳＦ１６１５の後、本処理を終了する。
【４７５２】
一方、ステップＳＦ１６１０で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１６１１において特図２表示中フラグをオフし、ステップＳＦ１６１２において第２特別図柄表示装置４３Ｂにて停止表示を行うための特図２停止表示設定を行う。この特図２停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第２特別図柄表示装置４３Ｂに対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。すなわち第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて、第２変動表示設定処理にて設定された各種大当たりや外れ等に対応する態様が停止表示されることとなる。
【４７５３】
また、ステップＳＦ１６１２の後、ステップＳＦ１６１３において、サブ制御装置２６２に対して、演出表示装置４２の停止表示を行わせる特図２停止コマンドの設定を行う。これにより、第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び演出表示装置４２の停止タイミングの同期が確実に図られる。
【４７５４】
続いて、ステップＳＦ１６１４において、当たり状態の初期設定や遊技モードの切替設定を行うための特図２判別情報設定処理を行ってから、本処理を終了する。
【４７５５】
ここで、ステップＳＦ１６１４の特図２判別情報設定処理について、図２６８を参照して説明する。まずステップＳＦ１８０１において、特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、特図２大当たり変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。
【４７５６】
ステップＳＦ１８０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１８０２において特図２大当たり変動フラグをオフし、ステップＳＦ１８０３において大当たり状態中であることを示す大当たり中フラグ（第２特別変動保留エリアに記憶されていた第２変動表示で大当たりしたことを示す特図２大当たり中フラグ）をオンする。
【４７５７】
さらに、ステップＳＦ１８０４において、特別変動保留エリアの実行エリアに設定された各種大当たりフラグを参照して、上記ラウンド数カウンタに対し、特別変動保留エリアの実行エリアに設定された各種大当たりフラグに対応する値を設定する。
【４７５８】
例えば１５Ｒ大当たりフラグがオン設定されている場合には、ラウンド数カウンタに「１５」を設定する。８Ｒ大当たりフラグがオン設定されている場合には、ラウンド数カウンタに「8」を設定する。４Ｒ大当たりフラグがオン設定されている場合には、ラウンド数カウンタに「4」を設定する。
【４７５９】
続くステップＳＦ１８０５では、当たり状況記憶エリアに対して「1」を設定する。さらに、ステップＳＦ１８０６では、上記特別可変タイマに対して所定値（ここでは、８秒のオープニング期間に対応する値「２０００」）を設定する。続いて、ステップＳＦ１８０７では、上記第１入賞カウンタに対して、１ラウンドあたりの最大入球個数である８個を示す「8」を設定する。
【４７６０】
それから、ステップＳＦ１８０８において、サブ制御装置２６２に対して「一般大当たり」に係る当たり状態の開始を伝えるためのオープニングコマンドを設定する。
【４７６１】
続くステップＳＦ１８０９においては、大当たり状態の発生に伴い、それまでに加算された上記通常モード継続カウンタの値を「0」にリセットし、ステップＳＦ１８１０においては、上記時短Ｂモード発動フラグをオフする。その後、本処理を終了する。
【４７６２】
さて、ステップＳＦ１８０１で否定判別された場合には、ステップＳＦ１８１４におい

て、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否か、すなわち「時短Ａモード」中であるか否かを判別する。

【４７６３】

ステップＳＦ１８１４で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１８１５において、上記第１変動回数カウンタＡの値を１減算する。

【４７６４】

続くステップＳＦ１８１６では、第１変動回数カウンタＡの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＦ１８１６で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ１８１６で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１８１７において、モード記憶エリアに対し、「通常モード」であることを示す「１１」を設定する。すなわち第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて行われた第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が「１００」又は「１０」となった時点で「時短Ａモード」が終了し、「通常モード」へと移行することとなる。これにより、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂの制御状態が「時短Ａモード」に対応する（「通常モード」に対応しない）第１制御状態である高入球状態（補助状態）にある「時短Ａモード」において、所定の特定期間遊技である「時短Ａモード」における最後の特図変動遊技（第２変動表示）が終了した場合に、第１制御状態である高入球状態（補助状態）から「通常モード」に対応した第２制御状態である低入球状態（非補助状態）に変更されることとなる。

【４７６５】

ステップＳＦ１８１７の後、ステップＳＦ１８１８において、サブ制御装置２６２に対して「通常モード」への移行（「時短Ａモード」の終了）を知らせる時短Ａモード終了コマンドの設定を行う。その後、本処理を終了する。

【４７６６】

また、ステップＳＦ１８１４で否定判別された場合には、ステップＳＦ１８１９において、モード記憶エリアに「３１」が記憶されているか否か、すなわち「時短Ｂモード」中であるか否かを判別する。

【４７６７】

ステップＳＦ１８１９で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１８２０において、上記第２変動回数カウンタＢの値を１減算する。

【４７６８】

続くステップＳＦ１８２１では、第２変動回数カウンタＢの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＦ１８２１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ１８２１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１８２２において、モード記憶エリアに対し、「通常モード」であることを示す「１１」を設定する。すなわち第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて行われた第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が「２００回」となった時点で「時短Ｂモード」が終了し、「通常モード」へと移行するようになっている。これにより、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂの制御状態が「時短Ｂモード」に対応する（「通常モード」に対応しない）第１制御状態である高入球状態（補助状態）にある「時短Ｂモード」において、所定の特定期間遊技である「時短Ｂモード」における最後の特図変動遊技（第２変動表示）が終了した場合に、第１制御状態である高入球状態（補助状態）から「通常モード」に対応した第２制御状態である低入球状態（非補助状態）に変更されることとなる。

【４７６９】

ステップＳＦ１８２２の後、ステップＳＦ１８２３において、サブ制御装置２６２に対して「通常モード」への移行（「時短Ｂモード」の終了）を知らせる時短Ｂモード終了コマンドの設定を行った後、本処理を終了する。

【４７７０】

また、ステップＳＦ１８１９で否定判別された場合には、ステップＳＦ１８２４におい

て、モード記憶エリアに「１１」が記憶されているか否か、すなわち「通常モード」中であるか否かを判別する。ステップＳＦ１８２４で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４７７１】

一方、ステップＳＦ１８２４で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１８２５において、上記通常モード継続カウンタの値に１を加算する。その後、ステップＳＦ１８２６において、通常モード継続カウンタの値が天井値（上限）に達したか否かを判別する。

【４７７２】

上述したように、本実施形態では、変動表示の実行回数５００回が天井値として設定されているため、ここでは、通常モード継続カウンタの値が５００以上であるか否かを判別する。つまり、大当たり状態が発生することなく、通常モードが変動表示５００回分の間継続していたか否か判別する。

【４７７３】

ステップＳＦ１８２６において否定判別された場合、すなわち通常モード継続カウンタの値が天井値に達していない場合（変動表示５００回未満の場合）には、そのまま本処理を終了する。

【４７７４】

ステップＳＦ１８２６において肯定判別された場合、すなわち通常モード継続カウンタの値が天井値に達している場合（変動表示５００回到達の場合）には、ステップＳＦ１８２７において、時短Ｂモード発動フラグがオフ設定されているか否か判別する。

【４７７５】

ステップＳＦ１８２７において否定判別された場合、すなわち既に「時短Ｂモード」が発動済みで時短Ｂモード発動フラグがオン設定されている場合には、そのまま本処理を終了する。

【４７７６】

一方、ステップＳＦ１８２７において肯定判別された場合、すなわち未だ「時短Ｂモード」が発動されておらず、時短Ｂモード発動フラグがオフ設定されている場合には、ステップＳＦ１８２８において、モード記憶エリアに対し、「時短Ｂモード」であることを示す「３１」を設定する。すなわち「時短Ｂモード」を発動させるための設定処理を実行する。

【４７７７】

続くステップＳＦ１８２９において、第２変動回数カウンタＢに対して上限回数「２００」を設定し、ステップＳＦ１８３０において、サブ制御装置２６２に対して「時短Ｂモード」への移行を知らせる時短Ｂモード開始コマンドの設定を行い、ステップＳＦ１８３１において、時短Ｂモード発動フラグをオンする。その後、本処理を終了する。

【４７７８】

次に、通常処理（図２５２参照）の第３特別表示制御処理（ステップＳＦ２０４）について、図２６９を参照して説明する。尚、本実施形態では、第３特別図柄表示装置４３Ｃに関しては、第３変動表示の変動インターバルは設定されないように構成されている。勿論、第３変動表示の変動インターバルが設定される構成としてもよい。

【４７７９】

先ず、ステップＳＦ１６５１では、当たり状況記憶エリアの値が「０」であるか否か、すなわち大当たり状態及び小当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳＦ１６５１で否定判別された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する。このように、本実施形態では、大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、第３変動表示が実行されない構成となっている。つまり、「一般大当たり」中に遊技球が第３始動入賞部３３ＷＣに入球したとしても、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態となる小当たりが発生することはなく、ひいては「特殊大当たり」が発生しないように構成されている。

【４７８０】

一方、ステップＳＦ１６５１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１６５３に進み、第３特別図柄表示装置４３Ｃにて第３変動表示中であることを示す特図３表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。

【４７８１】

ステップＳＦ１６５３で否定判別された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態中ではなく、第３変動表示中でない場合には、ステップＳＦ１６５４に進み、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする第３変動表示の保留数をカウントする第３保留カウンタＮｃが０よりも大きいか否かを判別する。すなわち第３変動表示が１つ保留記憶されているか否かを判別する。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４７８２】

一方、ステップＳＦ１６５４で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１６５５の処理において、第３保留カウンタＮｃから１を減算する。続くステップＳＦ１６５６では、第３特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理では、第３特別変動保留エリアの保留第１エリアに格納されているデータを実行エリアにシフトさせる処理が行われる。

【４７８３】

ステップＳＦ１６５６の後、ステップＳＦ１６５７において、第３変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する第３保留表示装置４６Ｃ（第３保留ランプ）の減算表示処理を行う。つまり、第３保留ランプを消灯させるための処理を行う。ステップＳＦ１６５７の後、ステップＳＦ１６５８において第３変動表示設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【４７８４】

ここで、ステップＳＦ１６５８の第３変動表示設定処理の詳細について、図２７０を参照して説明する。

【４７８５】

先ず、ステップＳＦ１７５１では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている当否乱数カウンタＣＦ１の値が小当たりに対応する値（０～５９９）であるか否かを判別する。ここで否定判別された場合には、そのままステップＳＦ１７５４へ移行する。但し、本実施形態では毎回、小当たり当選するため、ここでステップＳＦ１７５４へ移行することはない。

【４７８６】

尚、ステップＳＦ１７５１において、特別変動保留エリアの実行エリアの小当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別することで、小当たりに対応する第３変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。

【４７８７】

ステップＳＦ１７５１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１７５２において、小当たりに対応する第３変動表示が行われていることを示す特図３小当たり変動フラグをオン設定する。

【４７８８】

続くステップＳＦ１７５３では、小当たりパターン設定処理を行う。小当たりパターン設定処理は、第３特別図柄表示装置４３Ｃ及び演出表示装置４２において、実行エリアに記憶された変動情報に対応する変動表示及び演出表示を実行させるための処理である。ここでは、第３特別図柄表示装置４３Ｃ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定する。

【４７８９】

ここで決定された第３変動表示の変動パターンは、特別変動保留エリアの実行エリアに対応付けて記憶される。続いて、第３変動表示であること、遊技モード情報、及び、変動時間などを含む各種情報を変動パターンコマンドに設定する。

【４７９０】

但し、本実施形態では、遊技モードの種別（通常モード、時短Ａモード、時短Ｂモード

）や保留数など各種遊技状態にかかわらず、第３変動表示の変動パターンとしては、毎回同一の１種類の変動パターン（小当たり変動パターン）が設定される構成となっている。

【４７９１】

また、本実施形態では、演出表示装置４２において、第３変動表示に対応するリーチ演出等は行われないようになっている。但し、第３始動入賞部３３ＷＣへの入賞履歴に合わせて、第３特別変動保留エリアの保留エリアに変動選択カウンタＣＦ３等の値を格納し、第１変動表示に対応する場合と同様に、演出表示装置４２において、第３変動表示に対応するリーチ演出等が実行される構成としてもよい。

【４７９２】

ステップＳＦ１７５３の後、ステップＳＦ１７５４において、第３特別図柄表示装置４３Ｃにおける第３変動表示中であること示す特図３表示中フラグをオン設定し、ステップＳＦ１７５５において、第３変動表示の残り時間を計測する特図３表示タイマに対し、第３変動時間に対応する値を設定する。その後、ステップＳＦ１７５６において上記小当たり予定フラグをオフした後、本処理を終了する。

【４７９３】

図２６９の説明に戻り、ステップＳＦ１６５３で肯定判別された場合、すなわち第３変動表示中である場合には、ステップＳＦ１６５９に進み、特図３表示タイマの減算処理を行う。

【４７９４】

続いてステップＳＦ１６６０に進み、上記減算後の特図３表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち特図３表示タイマの値が「０」となった場合にステップＳＦ１６６０が肯定判別される。

【４７９５】

ステップＳＦ１６６０で否定判別された場合には、ステップＳＦ１６６５において、第３特別図柄表示装置４３Ｃの切替表示（第３変動表示）を継続して行うための切替表示設定を行う。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第３特別図柄表示装置４３Ｃに対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、第３特別表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に第３特別図柄表示装置４３Ｃの切替表示（変動表示）が実現される。ステップＳＦ１６６５の後、本処理を終了する。

【４７９６】

一方、ステップＳＦ１６６０で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１６６１において特図３表示中フラグをオフし、ステップＳＦ１６６２において第３特別図柄表示装置４３Ｃにて停止表示を行うための特図３停止表示設定を行う。この特図３停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、第３特別図柄表示装置４３Ｃに対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。すなわち第３特別図柄表示装置４３Ｃにおいて、第３変動表示設定処理にて設定された小当たりに対応する態様が停止表示されることとなる。

【４７９７】

また、ステップＳＦ１６６２の後、ステップＳＦ１６６３において、サブ制御装置２６２に対して、演出表示装置４２の停止表示を行わせる特図３停止コマンドの設定を行う。これにより、第３特別図柄表示装置４３Ｃ及び演出表示装置４２の停止タイミングの同期が確実に図られる。

【４７９８】

続いて、ステップＳＦ１６６４において、小当たり状態の初期設定等を行うための特図３判別情報設定処理を行ってから、本処理を終了する。但し、本実施形態における特図３判別情報設定処理においては、遊技モードの切替設定については行われない。

【４７９９】

ここで、ステップＳＦ１６６４の特図３判別情報設定処理について、図２７１を参照し

て説明する。
【４８００】
まずステップＳＦ１８５１において、特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、特図３小当たり変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＦ１８５１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【４８０１】
ステップＳＦ１８５１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１８５２において特図３小当たり変動フラグをオフし、ステップＳＦ１８５３において小当たり状態中であることを示す小当たり中フラグをオンする。
【４８０２】
さらに、ステップＳＦ１８５４において、小当たり状態中に実行されるラウンドの回数（第２可変入賞装置３２Ｂの開放回数）を判別するため、上記ラウンド数カウンタに「２」を設定する。
【４８０３】
続くステップＳＦ１８５５では、当たり状況記憶エリアに対して小当たり状態の第１ラウンド中であることを示す「４」を設定する。さらに、ステップＳＦ１８５６では、モード記憶エリアに記憶されている値が「２１」又は「３１」であるか否か、すなわち「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」であるか否かを判別する。ステップＳＦ１８５６で肯定判別された場合、すなわち「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」である場合（高入球状態である場合）には、ステップＳＦ１８５７において、上記特別可変タイマに対して、０．１秒の開放時間に対応する値「２５」を設定する。一方、ステップＳＦ１８５６で否定判別された場合（低入球状態である場合）には、ステップＳＦ１８５８において、特別可変タイマに対し、１．６秒の開放期間に対応する値「４００」を設定する。
【４８０４】
これにより、仮に「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」中において、第３始動入賞部３３ＷＣへ遊技球が入球してしまい、小当たり状態が発生してしまったとしても、第２可変入賞装置３２Ｂの小当たり開放動作として所定期間０．１秒の開放が２回行われるだけとなるため、遊技球が第２可変入賞装置３２Ｂへ入球する可能性、ひいては「特殊大当たり」が発生する可能性は極めて低くなる。
【４８０５】
ステップＳＦ１８５７又はステップＳＦ１８５８の後、ステップＳＦ１８５９では、第２入賞カウンタに対して、小当たりにおける１ラウンドあたりの最大入球個数である４個を示す「４」を設定する。
【４８０６】
尚、第２入賞カウンタは、第２可変入賞装置３２Ｂに入球した遊技球の数をカウントするためのものである。そして、第２入賞カウンタの値は、タイマ割込み処理のスイッチ読み込み処理（図２５３参照）に際して、第２可変入賞装置３２Ｂへの入球があったか否かを入球カウントスイッチ２２３ａの検知情報により判別し、第２可変入賞装置３２Ｂへの入球があったと判別されると１減算される。
【４８０７】
続くステップＳＦ１８６０では、第２可変入賞装置３２Ｂを開放させるための第２開放処理を行う。続くステップＳＦ１８６１では、サブ制御装置２６２に対して小当たり状態の開始を伝えるための小当たり開始コマンドを設定する。その後、本処理を終了する。この小当たり開始コマンドには、小当たりに関する各種情報等が含まれ、サブ制御装置２６２でも小当たり状態の進行状況が把握できるようになっている。
【４８０８】
尚、本実施形態において、第３変動表示が行われる場合には、「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」が設定されている場合であっても第１変動回数カウンタＡ又は第２変動回数カウンタＢの減算処理が行われない構成となっている。これにより、仮に「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」中において、遊技者の意図に反して第３始動入賞部３３ＷＣへ

遊技球が入球してしまった場合でも、「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」の残り継続回数が減ってしまうことがないように構成されている。

【４８０９】

また、本実施形態では、小当たりの発生に伴い、それまでに加算された上記通常モード継続カウンタの値が「０」にリセットされることもなく、オン設定された時短Ｂモード発動フラグがオフされることもない。

【４８１０】

次に、第１可変入賞装置３２Ａ及び第２可変入賞装置３２Ｂを開閉させるための上記ステップＳＦ２０７の可変入賞装置制御処理について図２７２のフローチャートを参照して説明する。かかる可変入賞装置制御処理を実行する機能により本実施形態における開放実行部が構成される。

【４８１１】

まず、ステップＳＦ１２０１では、当たり状況記憶エリアに設定されている値が「０」であるか否かを判別することで、当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳＦ１２０１で肯定判別された場合、すなわち当たり状態ではない場合には、そのまま本処理を終了する。ちなみに、大当たり状態又は小当たり状態の開始時にあっては、上記特図１判別情報設定処理、特図２判別情報設定処理又は特図３判別情報設定処理にて、当たり状況記憶エリアに「１」又は「４」が設定されている。

【４８１２】

一方、ステップＳＦ１２０１で否定判別された場合、すなわち当たり状態中である場合（当たり状況記憶エリアに「１」～「６」のいずれかが設定されている場合）には、ステップＳＦ１２０２に移行し、上記特別可変タイマの値を１減算する。続くステップＳＦ１２０３では、特別可変タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＦ１２０３で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１２０４において、当たり状況記憶エリアにおいて「１」が設定されているか否かを判別する。

【４８１３】

ステップＳＦ１２０４で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１２０５において、当たり状況記憶エリアに対して「２」を設定する。続くステップＳＦ１２０６では、特別可変タイマに対して、第１可変入賞装置３２Ａの開放時間に対応する値を設定する。ここで、大当たり種別が「一般大当たり（１５Ｒ大当たり、８Ｒ大当たり又は４Ｒ大当たり）」である場合には開放時間「３０秒」に対応する値「７５００」を設定し、大当たり種別が「特殊大当たり（短開放１Ｒ大当たり）」である場合には開放時間「１．８秒」に対応する値「４５０」を設定する。

【４８１４】

尚、付与利益として「一般大当たり」とは異なる特定期間（開放時間１．８秒）の特定期間遊技である「特殊大当たり（短開放１Ｒ大当たり）」を実行する機能により本実施形態における「特定遊技実行部」が構成される。

【４８１５】

ここで「特殊大当たり」に係る第１可変入賞装置３２Ａの開放期間は、上記「１．８秒」に限定されるものではなく、他の異なる開放時間を設定してもよい。但し、第１可変入賞装置３２Ａの開放時間に関しては、日本遊技機工業組合の規定（所謂「内規」）に則した最短時間に設定することが好ましく、現状においては、１回の開放時間を１．８秒とすることが好ましい。

【４８１６】

ステップＳＦ１２０６の後、ステップＳＦ１２０７では、第１可変入賞装置３２Ａを開状態とさせる第１開放処理を行い、ステップＳＦ１２０８では、サブ制御装置２６２に対してラウンドを開始する旨の情報を伝えるラウンドコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。

【４８１７】

また、ステップＳＦ１２０４で否定判別された場合には、ステップＳＦ１２０９におい

て、当たり状況記憶エリアにおいて「５」が設定されているか否かを判別する。尚、本実施形態では、小当たり状態の第１ラウンドと、第２ラウンドとの間のインターバル期間において当たり状況記憶エリアに「５」が設定されている。

【４８１８】

ステップＳＦ１２０９で否定判別された場合には、ステップＳＦ１２１０において、当たり状況記憶エリアにおいて「３」が設定されているか否かを判別する。尚、詳しくは後述するが、大当たり状態における全ラウンドが終了し、エンディング期間が開始される際に、当たり状況記憶エリアに対して「３」が設定されることとなる。ステップＳＦ１２１０で否定判別された場合、すなわち未だ大当たり状態を終了させる時期ではない場合には、ステップＳＦ１２１１において、当たり状況記憶エリアにおいて「６」が設定されているか否かを判別する。本実施形態では、小当たり状態の第２ラウンドにおいて当たり状況記憶エリアに「６」が設定されている。

【４８１９】

ステップＳＦ１２１１で否定判別された場合、ステップＳＦ１２１２において、ラウンド数カウンタの値を１減算する。続くステップＳＦ１２１３では、ラウンド数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＦ１２１３で否定判別された場合、すなわち未だ実行するべきラウンドが残されている場合には、ステップＳＦ１２１４において、当たり状況記憶エリアにおいて「４」が設定されているか否かを判別する。本実施形態では、小当たり状態の第１ラウンドにおいて当たり状況記憶エリアに「４」が設定されている。

【４８２０】

ステップＳＦ１２１４で否定判別された場合、すなわち当たり状況記憶エリアに「２」が設定されている場合には、ステップＳＦ１２１５に移行し、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定する。その後、ステップＳＦ１２１６において、上記特別可変タイマに対してインターバルの時間（１秒）に対応する値「２５０」を設定する。

【４８２１】

続くステップＳＦ１２１７では、上記第１入賞カウンタに対して「８」を設定する。さらに、ステップＳＦ１２１８において、第１可変入賞装置３２Ａを閉状態とさせる第１閉鎖処理を行い、ステップＳＦ１２１９において、サブ制御装置２６２に対してインターバルを開始する旨の情報を伝えるインターバルコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。

【４８２２】

また、ステップＳＦ１２１４で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態の第１ラウンドが終了した場合には、ステップＳＦ１２２０において、当たり状況記憶エリアに対して「５」を設定する。その後、ステップＳＦ１２２１において、特別可変タイマに対してインターバルの時間（０．１秒）に対応する値「２５」を設定する。

【４８２３】

続くステップＳＦ１２２２では、第２入賞カウンタに対して「４」を設定する。さらに、ステップＳＦ１２２３において、第２可変入賞装置３２Ｂを閉状態とさせる第２閉鎖処理を行ってから、本処理を終了する。

【４８２４】

また、ステップＳＦ１２０３で否定判別された場合、すなわち第１可変入賞装置３２Ａ又は第２可変入賞装置３２Ｂの開状態又は閉状態を維持するべき時間（開放時間又は閉鎖時間）が残っている場合には、ステップＳＦ１２２４に移行し、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに設けられた特定入球部３２０ｃに遊技球が入球したか否かを判別する。尚、詳しくは後述するが、該処理では、特定入球部３２０ｃに入球した遊技球を検知する特定入球検知スイッチ２２３ｂによる検知が行われた場合にオン設定される特定入賞フラグがオン設定されているか否かを判別することで、特定入球部３２０ｃに遊技球が入球したか否かの判別を行っている。

【４８２５】

ステップＳＦ１２２４で否定判別された場合、ステップＳＦ１２２５において、現在の当たり状態中の可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂに対応する入賞カウンタ（大当たり状態中である場合には第１入賞カウンタ、小当たり状態中である場合には第２入賞カウンタ）の値が「０」であるか否かを判別する。尚、上述したように、各入賞カウンタには、当たり状態の開始時又はインターバルの開始時において、１回のラウンドあたりの入賞数の上限値（規定個数「８」個又は「４」個）が設定される。そして、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂに遊技球が１つ入球する毎に１減算される。

【４８２６】

ステップＳＦ１２２５で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ１２２５で肯定判別された場合、すなわちラウンドの設定期間の経過を待たずにラウンドの終了契機が訪れた場合には、上記ステップＳＦ１２１１に移行する。これにより、１回のラウンド中に第１可変入賞装置３２Ａ又は第２可変入賞装置３２Ｂに対して遊技球が上限まで（８個又は４個）入球した場合には、開放期間の上限（例えば３０秒、１．８秒、１．６秒、又は、０．１秒など）が経過していなくてもその時点で速やかにラウンドが終了することとなる。

【４８２７】

また、ステップＳＦ１２２４で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態において、遊技球が特定入球部３２０ｃに入球することを契機として「特殊大当たり」が発生するような場合には、ステップＳＦ１２２６において、大当たり状態に継続させるための特定入賞処理を行ってから、本処理を終了する。尚、特定入賞処理の詳細については後述する。

【４８２８】

また、ステップＳＦ１２１３で肯定判別された場合、すなわち大当たり状態における全ラウンドが消化された場合には、ステップＳＦ１２２７に移行し、当たり状況記憶エリアに対して「３」を設定する。その後、ステップＳＦ１２２８において、特別可変タイマに対してエンディングの時間（１０秒）に対応する値「２５００」を設定する。

【４８２９】

ステップＳＦ１２２８の後、ステップＳＦ１２２９において、第１入賞カウンタに対して「７」を設定する。尚、ステップＳＦ１２２５で肯定判別された後の流れでステップＳＦ１２２７以降のエンディングを設定する処理が行われる場合、第１入賞カウンタの値は「０」になっている。そして、エンディング期間の開始時に第１入賞カウンタの値をそのまま「０」にしておくと、４ｍｓｅｃ後の可変入賞装置制御処理において、いきなりステップＳＦ１２２５で肯定判別されてしまい、エンディング期間を全うさせることができない。このため、ステップＳＦ１２２９で第１入賞カウンタに対して「０」以外の仮の数値（本例では「７」）を入れておくことで、エンディング期間を全うさせるようになっている。勿論、別の方法で、エンディング期間を全うさせるように構成してもよい。

【４８３０】

ステップＳＦ１２２９の後、ステップＳＦ１２３０では、第１可変入賞装置３２Ａを閉状態とさせる第１閉鎖処理を行い、続くステップＳＦ１２３１では、サブ制御装置２６２に対してエンディングを開始する旨の情報を伝えるエンディングコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。

【４８３１】

また、ステップＳＦ１２１０で肯定判別された場合、すなわちエンディング期間が終了して大当たり状態を終了させる時期が到来した場合には、ステップＳＦ１２３２に移行し、終了設定処理を行う。

【４８３２】

ここで、終了設定処理について、図２７４を参照して説明する。先ず、ステップＳＦ１４０１では、特図大当たり中フラグ（特図１大当たり中フラグ又は特図２大当たり中フラグのいずれか）がオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＦ１４０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１４０２において、モード記憶エリアに対して「時短Ａモード」に対応する値「２１」を記憶する。これにより、「一般大当たり」に係る大当た

り状態の終了後に「時短Ａモード」へ移行することとなる。
【４８３３】
　続くステップＳＦ１４０３では、サブ制御装置２６２に対して「時短Ａモード」を開始させること（「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」への移行）を伝える時短Ａモード開始コマンドを設定する。
【４８３４】
　続くステップＳＦ１４０４では、第１変動回数カウンタＡに対して、大当たり種別に対応した「時短Ａモード」の上記上限回数「１００」又は「１００」を設定し、ステップＳＦ１４０５へ移行する。
【４８３５】
　一方、ステップＳＦ１４０１で否定判別された場合には、ステップＳＦ１４０８において、後述する特殊大当たり中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＦ１４０８で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１４０５へ移行する。
【４８３６】
　つまり、本実施形態では、「一般大当たり」の終了後のように、「特殊大当たり」の終了後においては、モード記憶エリアの書替えが行われず、特殊大当たりの発生前後で遊技モードが変更されない構成となっている。例えば小当たり発生前（特殊大当たり発生前）の遊技モードが「時短Ａモード」であれば、「特殊大当たり」の終了後にも「時短Ａモード」が設定される。同様に小当たり発生前（特殊大当たり発生前）の遊技モードが「時短Ｂモード」であれば、「特殊大当たり」の終了後にも「時短Ｂモード」が設定される。また、小当たり発生前（特殊大当たり発生前）の遊技モードが「通常モード」であれば、「特殊大当たり」の終了後にも「通常モード」が設定される。
【４８３７】
　ステップＳＦ１４０４の後、ステップＳＦ１４０５においては、オン設定されている大当たり中フラグ（特図１大当たり中フラグ、特図２大当たり中フラグ又は特殊大当たり中フラグ）をオフする。
【４８３８】
　続くステップＳＦ１４０６では、当たり状況記憶エリアに対して当たり状態以外の状態であることを示す値「０」を設定する。さらに、ステップＳＦ１４０７において、サブ制御装置２６２に対して大当たり状態が終了することを伝える大当たり終了コマンドを設定する。その後、本処理を終了する。
【４８３９】
　一方、ステップＳＦ１４０８で否定判別された場合、すなわち小当たり状態であった場合には、ステップＳＦ１４１１において、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに存在する遊技球の数を計数する入球カウンタを確認し、内部領域３２０ａに存在する遊技球が「０」であるか否かを判別する。
【４８４０】
　ステップＳＦ１４１１で肯定判別された場合、ステップＳＦ１４１２において、小当たり中フラグをオフし、ステップＳＦ１４１３において、当たり状況記憶エリアに対して「０」を設定し、ステップＳＦ１４１４において、サブ制御装置２６２に対して小当たり状態が終了することを伝える小当たり終了コマンドを設定する。その後、本処理を終了する。
【４８４１】
　また、ステップＳＦ１４１１で否定判別された場合には、ステップＳＦ１４１８において、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａにおける遊技球の監視を引き続き行うための残球監視フラグをオン設定してから、本処理を終了する。つまり、内部領域３２０ａに遊技球が残存している場合には、小当たり状態（の第２ラウンド）が終了するタイミングとなっても、小当たり状態が終了しないように構成されている。
【４８４２】
　ここで、タイマ割込み処理（図２５３参照）の残存球監視処理（ステップＳＦ３０９）について図２７５を参照して説明する。

【４８４３】
先ず、ステップＳＦ１３０１では、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに遊技球が入球したか否かを、内部領域３２０ａの入球開口部３２０ｂの近傍に設置された入球カウントスイッチ２２３ａの検知情報に基づいて判別する。ステップＳＦ１３０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１３０２において、内部領域３２０ａに存在する遊技球を計数する上記入球カウンタの値を１加算する。
【４８４４】
続くステップＳＦ１３０３では、残存球監視処理に使用される監視タイマに対し、只今、入球カウントスイッチ２２３ａに検知された遊技球が内部領域３２０ａから排出されていて当然となるだけの予め定められた時間に対応する値を設定する。本実施形態では、内部領域３２０ａに入球した遊技球が内部領域３２０ａから排出までに不具合がなければ２秒を超えることがないように構成されており、ステップＳＦ１３０３では、監視タイマに対し、３秒に相当する「７５０」が設定される。
【４８４５】
ステップＳＦ１３０３の後、又は、ステップＳＦ１３０１で否定判別された場合には、ステップＳＦ１３０４において、特定入球部３２０ｃに遊技球が入球したか否かを、特定入球検知スイッチ２２３ｂの検知情報に基づいて判別する。ステップＳＦ１３０４で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１３０５において、特定入賞フラグをオン設定する。続くステップＳＦ１３０６では、上記入球カウンタの値を１減算する。
【４８４６】
ステップＳＦ１３０６の後、又は、ステップＳＦ１３０４で否定判別された場合には、ステップＳＦ１３０７において、非特定入球部３２０ｄに遊技球が入球したか否かを、非特定入球検知スイッチ２２３ｃの検知情報に基づいて判別する。ステップＳＦ１３０７で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１３０８において、上記入球カウンタの値を１減算する。
【４８４７】
ステップＳＦ１３０８の後、又は、ステップＳＦ１３０７で否定判別された場合には、ステップＳＦ１３０９において、上記入球カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＦ１３０９で否定判別された場合には、ステップＳＦ１３１０において、監視タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＦ１３１０において否定判別された場合には、ステップＳＦ１３１１において、監視タイマの値を１減算してから、本処理を終了する。
【４８４８】
一方、ステップＳＦ１３１０において肯定判別された場合、すなわち第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａから全ての遊技球が排出されている筈のタイミングになっても、未だに遊技球が残存していると判別される場合には、ステップＳＦ１３１２においてエラー処理（例えば、エラー表示ランプ１０４の点灯、データランプのエラー表示、ホールコンピュータへの通報など）を行ってから、本処理を終了する。
【４８４９】
また、ステップＳＦ１３０９で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１３１３において、小当たり状態を終了させる際に設定される場合がある上記残球監視フラグがオンされているか否かを判別する。ステップＳＦ１３１３で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【４８５０】
一方、ステップＳＦ１３１３で肯定判別された場合には、ステップＳＦ１３１４において、残球監視フラグをオフする。続くステップＳＦ１３１５では、大当たり中フラグ（特殊大当たり中フラグ）がオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＦ１３１５で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態において特定入球部３２０ｃに遊技球が入球して「特殊大当たり」が発生している場合には、そのまま本処理を終了する。
【４８５１】

一方、ステップＳＦ１３１５で否定判別された場合には、小当たり状態を終了させる処理が未だ行われていないことから、ステップＳＦ１３１６において小当たり中フラグをオフし、ステップＳＦ１３１７において当たり状況記憶エリアに対して「０」を記憶し、ステップＳＦ１３１８において小当たり終了コマンドを設定する。その後、本処理を終了する。

【４８５２】

図２７２の可変入賞装置制御処理の説明に戻り、ステップＳＦ１２０９で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態の第１ラウンド終了後のインターバル期間が終了した場合には、ステップＳＦ１２３３において、当たり状況記憶エリアに対して小当たり状態の第２ラウンドに対応する値「６」を設定し、ステップＳＦ１２３４において、特別可変タイマに対して、第２可変入賞装置３２Ｂの開放時間に対応する値を設定する。

【４８５３】

ここで、遊技モードが「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」である場合には開放時間「０．１秒」に対応する値「２５」を設定し、遊技モードが「通常モード」である場合には、開放時間「１．６秒」に対応する値「４００」を設定する。さらに、ステップＳＦ１２３５において、第２可変入賞装置３２Ｂを開状態とさせる第２開放処理を行ってから、本処理を終了する。

【４８５４】

また、ステップＳＦ１２１１で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態の第２ラウンド（最終ラウンド）が終了した場合には、ステップＳＦ１２３６において、第２可変入賞装置３２Ｂを閉状態とさせる第２閉鎖処理を行う。その後、ステップＳＦ１２３２において、終了設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【４８５５】

次に、可変入賞装置制御処理（図２７２）のステップＳＦ１２２４で、特定入球部３２０ｃへの入球があったことを示す特定入賞フラグがオン設定されていると判別された場合に行われる特定入賞処理（ステップＳＦ１２２６）について、図２７３を参照して説明する。

【４８５６】

先ず、ステップＳＦ１９０１では、特定入賞フラグをオフする。続くステップＳＦ１９０２では、特殊大当たり中フラグがオン設定されているか否か（本例では小当たり状態中に特定入球部３２０ｃに遊技球が２球続けて入る等した場合に、特殊大当たり中フラグがオンされている可能性がある）を判別する。ステップＳＦ１９０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４８５７】

一方、ステップＳＦ１９０２で否定判別された場合には、ステップＳＦ１９０３において、第２可変入賞装置３２Ｂを閉鎖させる第２閉鎖処理を行う。さらに、ステップＳＦ１９０４において、小当たり中フラグをオフし、ステップＳＦ１９０５において特殊大当たり中フラグをオンする。つまり、小当たり状態中に特定入球部３２０ｃに遊技球が入球した場合、直ちに小当たり状態を終了させるとともに、大当たり状態を開始させるようになっている。

【４８５８】

その後、ステップＳＦ１９０６において、特殊大当たり（短開放１Ｒ大当たり）に対応するラウンド数「１」を上記ラウンド数カウンタに設定する処理を行う。

【４８５９】

尚、本実施形態では、小当たり当選し、開状態とされた第２可変入賞装置３２Ｂに入球した遊技球が特定入球部３２０ｃに入球することで、第１可変入賞装置３２Ａが開状態とされる大当たり状態（特殊大当たり）が発生する構成となっているため、特定入球部３２０ｃに遊技球が入球することなく小当たり状態が終了した場合には、大当たり状態（特殊大当たり）は発生しない。

【４８６０】

また、本実施形態では、「一般大当たり」の場合とは異なり、「小当たり」や「特殊大当たり」が発生した場合には、当たり終了後の遊技モードの変更は行われず、小当たり発生前（特殊大当たり発生前）に付与されていた元の遊技モードがそのまま維持される構成となっている。

【４８６１】

例えば小当たり発生前（特殊大当たり発生前）の遊技モードが「時短Ａモード」であれば、「特殊大当たり」の終了後にも「時短Ａモード」が設定される。同様に小当たり発生前（特殊大当たり発生前）の遊技モードが「時短Ｂモード」であれば、「特殊大当たり」の終了後にも「時短Ｂモード」が設定される。また、小当たり発生前（特殊大当たり発生前）の遊技モードが「通常モード」であれば、「特殊大当たり」の終了後にも「通常モード」が設定される。

【４８６２】

尚、「一般大当たり」に当選する確率が第１の確率となる低確率モードと、「一般大当たり」に当選する確率が前記第１の確率より高確率な第２の確率となる高確率モードとに抽選モードが変更されるタイプのパチンコ機においては、第１変動表示や第２変動表示の前後は勿論のこと、「小当たり」や「特殊大当たり」が発生する前後において抽選モードの変更は行われず、該当たり発生前に付与されていた元の抽選モードがその後もそのまま維持されることとなる。つまり、特定期間遊技の前後において、該特定期間遊技の実行に基づいて「一般大当たり」に係る大当たり当選確率が他方の確率に変更されることがないように構成されている。

【４８６３】

ステップＳＦ１９０６の後、ステップＳＦ１９０９において、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定する。さらに、ステップＳＦ１９１０において、上記特別可変タイマに対して、「特殊大当たり」の発生を教示するためのオープニング期間（実質は、後述する「天井リセット」の実行を報知する報知表示）に相当する所定値を設定する。本実施形態では、ここで２秒のオープニング期間に対応する値「５００」を設定する。

【４８６４】

その後、ステップＳＦ１９１１において、上記第１入賞カウンタに対して、「特殊大当たり」における１ラウンドあたりの最大入球個数である１個を示す「１」を設定する。続くステップＳＦ１９１２においては、サブ制御装置２６２に対して、特定入球部３２０ｃに遊技球が入球したことで「特殊大当たり」が発生することを伝える特定入賞コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【４８６５】

次に、通常処理（図２５２参照）のステップＳＦ２０８の普通表示制御処理について図２７６を参照して説明する。

【４８６６】

先ず、ステップＳＦ２１０１では、普通図柄表示装置４１の変動表示の後に設定されるインターバル（普図インターバル）の残り時間を計測するための普図インターバルタイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＦ２１０１で否定判別された場合、すなわち普図インターバルである場合には、ステップＳＦ２１１６において、普図インターバルタイマの値を減算してから、本処理を終了する。つまり、例えば普図インターバルを１秒（１０００ｍｓｅｃ）として、普図インターバルタイマに「２４９（ステップＳＦ２１０１の前にステップＳＦ２１１６が行われる構成とする場合には「２５０」）」が設定されていた場合には、該処理において、４ｍｓｅｃ毎に普図インターバルタイマの値が「１」減算され、１秒後に「０」となる。

【４８６７】

一方、ステップＳＦ２１０１で肯定判別された場合、すなわち普図インターバル期間ではない場合には、ステップＳＦ２１０２において、第２始動入賞部３３ＷＢ（羽根部材３３ＷＢｂ）の開閉制御の最中であることを示すサポート期間中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＦ２１０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理

を終了する。
【４８６８】
　一方、ステップＳＦ２１０２で否定判別された場合には、ステップＳＦ２１０３において、普通図柄表示装置４１にて変動表示中であるか否かを示す普図表示中フラグがオンであるか否かを判別する。尚、普図表示中フラグがオンである場合には普通図柄表示装置４１において変動表示中であるとみなされる。
【４８６９】
　ステップＳＦ２１０３で否定判別された場合には、ステップＳＦ２１０４に進み、普通保留カウンタＮｄの値が０よりも大きいか否かを判別する。ステップＳＦ２１０４で否定判別された場合、すなわち普通図柄表示装置４１の変動表示が１つも保留されていない場合には、そのまま本処理を終了する。尚、例えばステップＳＦ２１０４で否定判別された場合に、普通図柄表示装置４１において、変動表示が行われていない変動待機状態であることに対応する表示態様を導出するための待機表示設定を行うこととしてもよい。つまり、普通図柄表示装置４１は、変動停止後、その停止態様が普図インターバル期間の間は（始動入球サポート抽選の結果を示す態様で）維持されることとなるが、普図インターバル期間が終了すると、変動待機状態であることを示す表示態様に切替えられるように構成してもよい。
【４８７０】
　一方、ステップＳＦ２１０４で肯定判別された場合には、ステップＳＦ２１０５の処理において、普通保留カウンタＮｄから１を減算する。続くステップＳＦ２１０６では、普通変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、普通変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。
【４８７１】
　その後、ステップＳＦ２１０７では、普通図柄表示装置４１の変動表示を設定し、開始させるための普図変動設定処理を実行する。
【４８７２】
　ここで、普図変動設定処理について、図２７７を参照して説明する。先ず、ステップＳＦ２３０１では、普通図柄表示装置４１における普通図柄の変動表示中であることを示す普図表示中フラグをオン設定する。続くステップＳＦ２３０２では、当たり状況記憶エリアを参照し、「０」が記憶されているか否か、すなわち今現在、当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳＦ２３０２で肯定判別された場合、つまり当たり状態ではない場合には、ステップＳＦ２３０３において、モード記憶エリアに「２１」又は「３１」の値が記憶されているか否か、すなわち高入球状態（時短Ａモード又は時短Ｂモード）であるか否かを判別する。
【４８７３】
　ステップＳＦ２３０３で肯定判別された場合には、ステップＳＦ２３０４において、普図表示タイマに対し、普通図柄の変動表示時間を０．４秒にするべく「１００」を設定する。尚、普図表示タイマは、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間（残余時間）を計測するためのものである。
【４８７４】
　一方、ステップＳＦ２３０２、又は、ステップＳＦ２３０３で否定判別された場合、つまり当たり状態である場合又は高入球状態でない場合には、ステップＳＦ２３０７において、上記普図表示タイマに対し、普通図柄の変動表示時間を６秒にするために「１５００」を設定する。
【４８７５】
　その後、ステップＳＦ２３０５において、普通変動保留エリアの実行エリアの普通図柄乱数カウンタＣＦ４が当選値（「低入球状態」の場合には「０，１」、「高入球状態」の

場合には「０～２７」）であるか否かを判別する。ステップＳＦ２３０５で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４８７６】

一方、ステップＳＦ２３０５で肯定判別された場合、すなわち第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とするか否かの始動入球サポート抽選に当選した場合には、ステップＳＦ２３０６において、始動入球サポート抽選に当選したことを示す入球サポートフラグをオン設定する。ステップＳＦ２３０６の後、本処理を終了する。

【４８７７】

図２７６の説明に戻り、ステップＳＦ２１０７の後、ステップＳＦ２１０８において、普通図柄表示装置４１の変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する普通保留表示装置４４（普通保留ランプ）の減算表示処理を行う。つまり、左右一対の普通保留ランプが両方とも点滅状態であった場合には左側の普通保留ランプを点滅させたまま右側の普通保留ランプを点灯させ、左側の普通保留ランプが点滅状態であり右側の普通保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを点灯させ、左右両方の普通保留ランプが点灯状態であった場合には左側の普通保留ランプを点灯させたまま右側の普通保留ランプを消灯させ、左側の普通保留ランプが点灯状態であり右側の普通保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを消灯させるための処理を行う。ステップＳＦ２１０８の後、本処理を終了する。

【４８７８】

また、ステップＳＦ２１０３で肯定判別された場合、すなわち普通図柄表示装置４１にて変動表示中である場合には、ステップＳＦ２１０９に進み、上記普図表示タイマを減算する処理を行う。この処理が１回行われる毎に上記普図表示タイマのカウント値が１減算される。

【４８７９】

続いてステップＳＦ２１１０に進み、上記普図表示タイマのカウント値が「０」であるか否か、すなわち変動時間が経過したか否かを判別する。ステップＳＦ２１１０で肯定判別された場合には、ステップＳＦ２１１１において普図表示中フラグをオフし、ステップＳＦ２１１２において普通図柄表示装置４１にて停止表示を行うための普図停止表示設定を行う。つまり、始動入球サポート抽選に当選した場合（上記入球サポートフラグがオン設定されている場合）には、普通図柄表示装置４１の左右一対の普図ランプの両方を点灯させ、外れである場合には左側の普図ランプのみを点灯させる。

【４８８０】

続いてステップＳＦ２１１３に進み、普図判別情報設定処理を行う。ここで、普図判別情報設定処理について、図２７８を参照して説明する。

【４８８１】

先ず、ステップＳＦ２４０１では、上記入球サポートフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＦ２４０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ２４０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ２４０２において、第２始動入賞部３３ＷＢが開状態中であるか否かを判別するための普通可変フラグをオン設定する。

【４８８２】

続くステップＳＦ２４０３では、モード記憶エリアにおいて「２１」又は「３１」が記憶されているか否か、すなわち高入球状態（時短Ａモード又は時短Ｂモード）であるか否かを判別する。ステップＳＦ２４０３で肯定判別された場合には、ステップＳＦ２４０４において、上記普通可変タイマに対し、第２始動入賞部３３ＷＢの開放時間を１．８秒にするべく「４５０」を設定する。尚、普通可変タイマは、第２始動入賞部３３ＷＢの開放時間（残余時間）を計測するためのものである。

【４８８３】

さらに、ステップＳＦ２４０５では、開放回数カウンタに対し、第２始動入賞部３３ＷＢを２回開放させるべく「２」を設定する。尚、開放回数カウンタは、第２始動入賞部３

３ＷＢを開放させる回数（残り回数）を計数するためのものである。
【４８８４】
一方、ステップＳＦ２４０３で否定判別された場合、すなわち「時短Ａモード（高入球状態）」又は「時短Ｂモード（高入球状態）」でない場合には、ステップＳＦ２４０６において、上記普通可変タイマに対し、第２始動入賞部３３ＷＢの開放時間を０．２秒にするべく「５０」を設定する。続く、ステップＳＦ２４０７では、上記開放回数カウンタに対し、第２始動入賞部３３ＷＢを２回開放させるべく「２」を設定する。
【４８８５】
ステップＳＦ２４０５の後、又は、ステップＳＦ２４０７の後、ステップＳＦ２４０８において、上記入球サポートフラグをオフし、ステップＳＦ２４０９において、上記サポート期間中フラグをオンにする。さらに、ステップＳＦ２４１０において、第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とする設定を行ってから、本処理を終了する。
【４８８６】
図２７６の説明に戻り、ステップＳＦ２１１３の後、ステップＳＦ２１１４において、普図インターバルタイマに対して普図インターバル期間（例えば１秒）に相当する値を設定してから、本処理を終了する。
【４８８７】
また、ステップＳＦ２１１０で否定判別された場合には、ステップＳＦ２１１５において、普通図柄表示装置４１の変動表示（左右一対の普図ランプを交互に点灯させる切替表示）を継続して行うための切替表示設定を行う。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、普通表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に普通図柄表示装置４１の切替表示（変動表示）が実現される。ステップＳＦ２１１５の後、本処理を終了する。
【４８８８】
次に、通常処理（図２５２参照）のステップＳＦ２０９の始動入賞部制御処理について図２７９のフローチャートを参照して説明する。
【４８８９】
先ず、ステップＳＦ２２０１では、上記サポート期間中フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳＦ２２０１で否定判別された場合にはそのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ２２０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ２２０２において、上記普通可変タイマの値を１減算する。
【４８９０】
続くステップＳＦ２２０３では、上記普通可変タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＦ２２０３で否定判別された場合、すなわち第２始動入賞部３３ＷＢの開閉の状態を維持する期間である場合には、そのまま開放実行部となる始動入賞部制御処理を終了する。
【４８９１】
一方、ステップＳＦ２２０３で肯定判別された場合には、ステップＳＦ２２０４において、普通可変フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳＦ２２０４で肯定判別された場合、すなわち現在、第２始動入賞部３３ＷＢが開状態にあって、閉状態とするタイミングが到来した場合には、ステップＳＦ２２０５において、普通可変フラグをオフする。続くステップＳＦ２２０６では、上記開放回数カウンタの値を１減算し、ステップＳＦ２２０７では、第２始動入賞部３３ＷＢを閉状態とする設定を行う。
【４８９２】
その後、ステップＳＦ２２０８において、上記開放回数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＦ２２０８で肯定判別された場合には、ステップＳＦ２２０９において上記サポート期間中フラグをオフしてから、本処理を終了する。
【４８９３】
一方、ステップＳＦ２２０８で否定判別された場合、すなわち第２始動入賞部３３ＷＢ

が複数回開放されるうちの残り回数がある場合には、ステップＳＦ２２１０で上記普通可変タイマに対してインターバル時間に相当する値（例えば「２５０」）を設定してから、本処理を終了する。

【４８９４】

また、ステップＳＦ２２０４で否定判別された場合、すなわち第２始動入賞部３３ＷＢが複数回開放される間のインターバル期間（第２始動入賞部３３ＷＢは閉状態）にあって、インターバル期間を終了させるタイミングが到来した場合には、ステップＳＦ２２１１で普通可変フラグをオン設定する。さらに、ステップＳＦ２２１２において、モード記憶エリアに「２１」又は「３１」が記憶されているか否かを判別する。ステップＳＦ２２１２で肯定判別された場合には、ステップＳＦ２２１３において、上記普通可変タイマに対して１．８秒の開放時間に相当する値「４５０」を設定する。一方、ステップＳＦ２２１２で否定判別された場合には、ステップＳＦ２２１４において、上記普通可変タイマに対して０．２秒の開放時間に相当する値「５０」を設定する。

【４８９５】

ステップＳＦ２２１３、又は、ステップＳＦ２２１４の後、ステップＳＦ２２１５において、第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とする設定を行う。その後、本処理を終了する。尚、第２始動入賞部３３ＷＢが開状態とされている場合に、第２始動入賞部３３ＷＢに対して遊技球が規定数（例えば４個）入球した場合には、第２始動入賞部３３ＷＢが直ちに閉状態とされるように構成してもよい。

【４８９６】

尚、上述したように本実施形態では、特別図柄の変動遊技（第１変動表示、第２変動表示及び第３変動表示のいずれか）の実行中に遊技球がスルーゲート３４を通過した場合には、特別図柄の変動遊技が実行中であるか否かにかかわらず、第２始動入賞部３３ＷＢ（一対の羽根部材３３ＷＢｂ）の開放制御を実行可能に構成されている。

【４８９７】

次に、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される払出制御について説明する。説明の便宜上、まず図２８０を参照して受信割込み処理を説明し、その後、図２８１を参照してメイン処理を説明する。

【４８９８】

図２８０は、払出制御装置３１１により実行される受信割込み処理を示すフローチャートである。受信割込み処理は、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信した場合に割り込んで実行される処理である。主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されたことを払出制御装置３１１が確認すると、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される他の処理を一端待機させ、受信割込み処理が実行される。

【４８９９】

受信割込み処理が実行されると、まずステップＳＦ３００１において主制御装置２６１から送信されたコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファに記憶し、ステップＳＦ３００２において主制御装置２６１からコマンドが送信されたことを記憶するためにコマンド受信フラグをオンして、本受信割込み処理を終了する。上述したように、コマンドがコマンドバッファに記憶される場合には、記憶ポインタが参照されて所定の記憶領域に記憶されると共に、次に受信したコマンドを次の記憶領域に記憶させるために記憶ポインタが更新される。

【４９００】

なお、本実施形態では、主制御装置２６１から送信されるコマンドの受信処理は、そのコマンドが受信されたときに実行される割込処理で行われるものとしたが、例えば、図２８２に示したタイマ割込処理において、コマンド判定処理（ステップＳＦ３２０１）が行われる前に、コマンドが受信されたか否かを確認し、コマンドが受信されている場合にはそのコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファへ記憶してコマンド受信フラグをオンするとともに、コマンドが受信されていない場合にはコマンド判定処理へ移行するものとし

てもよい。かかる場合には、所定間隔毎に入出力ポートのコマンド入力に対応するポートを確認することで、コマンドが受信されたか否かを確認する。

【４９０１】

次に、払出制御装置３１１のメイン処理について図２８１を参照して説明する。図２８１は、払出制御装置３１１のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【４９０２】

先ず始めに、ステップＳＦ３１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。そして、ステップＳＦ３１０３でＲＡＭアクセスを許可すると共に、ステップＳＦ３１０４で外部割込みベクタの設定を行う。

【４９０３】

その後、ステップＳＦ３１０６では、ＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。そして、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＦ３１０７でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＦ３１０８で、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５１３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【４９０４】

ステップＳＦ３１０６で電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップＳＦ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合には、ステップＳＦ３１１５以降のＲＡＭ５１３の初期化処理へ移行する。

【４９０５】

ステップＳＦ３１１５ではＲＡＭ５１３の全領域を０にクリアし、ステップＳＦ３１１６ではＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＦ３１１７ではＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＦ３１１４へ移行して割込みを許可する。

【４９０６】

一方、ステップＳＦ３１０６で電源断の発生情報が設定されていること、及びステップＳＦ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＦ３１０９で電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＦ３１１０で電源断の発生情報をクリアし、ステップＳＦ３１１１で賞球の払出を許可する払出許可フラグをクリアする。また、ステップＳＦ３１１２では、ＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＦ３１１３では、使用レジスタをＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａから復帰させる。さらに、ステップＳＦ３１１４では、割込みを許可する。

【４９０７】

ステップＳＦ３１１４で割込みが許可された後は、ステップＳＦ３１２２の処理において、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここで、電源断の発生情報が設定されていれば、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＦ３１２３以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＦ３１２３において各割込み処理の発生を禁止し、次のステップＳＦ３１２４において後述するコマンド判定処理を実行する。その後、ステップＳＦ３１２５でＣＰＵ５１１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＦ３１２６でスタックポインタの値をバックアップエリア５１３ａに記憶し、ステップＳＦ３１２７でＲＡＭ判定値を算出してバックアップエリア５１３ａに保存し、ステップＳＦ３１２８でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５１３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【４９０８】
なお、ステップＳＦ３１２２の処理は、電源投入時に行われる処理の終了後に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５１３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、払出制御装置３１１の処理の負担を軽減することができる。
【４９０９】
次に、図２８２のフローチャートを参照して、払出制御装置３１１のタイマ割込み処理を説明する。このタイマ割込み処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【４９１０】
タイマ割込み処理では、まず、主制御装置２６１からのコマンドを取得し、そのコマンドの判定処理を行う（ステップＳＦ３２０１）。このコマンド判定処理について図２８３を参照して以下に説明する。
【４９１１】
図２８３は、払出制御装置３１１により行われるコマンド判定処理を示すフローチャートである。コマンド判定処理（ステップＳＦ３１２４，ＳＦ３２０１）では、まず、ステップＳＦ３３０１においてコマンド受信フラグがオンされているか否かを判別する。コマンド受信フラグは、上述した受信割込み処理（図２８０参照）において主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信したときにオンされる。
【４９１２】
ステップＳＦ３３０１においてコマンド受信フラグがオフと判別されれば、新たなコマンドを主制御装置２６１から受信していないので、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ３３０１でコマンド受信フラグがオンと判別されれば、ステップＳＦ３３０２において、その受信したコマンドをＲＡＭ５１３から読み出し、ステップＳＦ３３０３においてコマンド受信フラグをオフする。ステップＳＦ３３０３においてコマンド受信フラグをオフすることにより、新たにコマンドが受信されるまで、ステップＳＦ３３０２～ステップＳＦ３３１１の処理をスキップできるので、払出制御装置３１１の制御を軽減することもできる。
【４９１３】
ステップＳＦ３３０４～ステップＳＦ３３０６の処理でＲＡＭ５１３から読み出されたコマンドの種類が判別される。ステップＳＦ３３０４では主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであるか否かが判別され、ステップＳＦ３３０５では払出復帰コマンドであるか否かが判別され、ステップＳＦ３３０６では賞球コマンドであるか否かが判別される。
【４９１４】
主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであれば、ステップＳＦ３３０７で既に払出許可フラグがオンされているか否かが判別され、払出許可フラグがオフされていれば、電源投入時に主制御装置２６１からＲＡＭ５１３の初期化が指示されていることになるので、ステップＳＦ３３０８でＲＡＭ５１３のスタックエリア以外となる作業領域（エリア）を０にクリアし、ステップＳＦ３３０９でＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＦ３３１１で払出許可フラグをオンして、賞球の払出許可が設定される。
【４９１５】
上述したように、主制御装置２６１は、払出初期化コマンドを送信した後に、ＲＡＭ５０３の初期化処理を行っており、払出制御装置３１１は、払出初期化コマンドを受信した後に、ＲＡＭ５１３の初期化処理を行っているので、ＲＡＭ５０３が初期化されるタイミングと、ＲＡＭ５１３が初期化されるタイミングとが略同時期となる。よって、初期化のタイミングがずれることにより、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装

置３１１が受信したとしても、ＲＡＭ５１３が初期化されてしまい、受信したコマンドに対応する制御が行えない等の弊害の発生を防止することができる。また、ＲＡＭ５１３が初期化された後に、払出許可フラグをオンするので、賞球の払出許可を確実に設定することができる。

【４９１６】

一方、ステップＳＦ３３０７で既に払出許可フラグがオンされていれば、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリアと、ＲＡＭ５１３の初期化処理とを行わずに、本コマンド判定処理を終了する。すなわちステップＳＦ３３０７の処理は、払出許可フラグが設定された状態でＲＡＭ５１３が初期化されることを禁止している。なお、払出初期化コマンドは、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ３２３がオンされている場合のみ送信されるコマンドであるので、払出許可フラグがオンされた状態で受信することはなく、かかる場合には、ノイズなどの影響によって払出制御装置３１１が払出初期化コマンドとして認識してしまったことが考えられる。よって、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリア（ステップＳＦ３３０８）と、ＲＡＭ５１３の初期値設定（ステップＳＦ３３０９）を実行すると、賞球が残っている場合に払出されないなどの弊害が生じて遊技者に損失を与えてしまうが、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３が初期化されることを防止しているので、遊技者に損失を与えることを防止できる。

【４９１７】

また、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出復帰コマンドであれば（ステップＳＦ３３０４：ＮＯ、ステップＳＦ３３０５：ＹＥＳ）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰するので、賞球の払出を許可するためにステップＳＦ３３１１で払出許可フラグをオンする。すなわち電源断の発生情報があり、主制御装置２６１と払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰した場合には、賞球の払出が許可される。ステップＳＦ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【４９１８】

さらに、主制御装置２６１から送信されたコマンドが賞球コマンドであれば（ステップＳＦ３３０５：ＮＯ、ステップＳＦ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳＦ３３１０において、受信した賞球個数を総賞球個数に加算して記憶し、賞球の払出を許可するためにステップＳＦ３３１１で払出許可フラグをオンする。この際、払出制御装置３１１は、コマンドバッファ（リングバッファ）に記憶された賞球コマンドを順次読み出し、該コマンドに対応する賞球個数を、所定のバッファ領域に記憶される総賞球個数に加算して記憶する。主制御装置２６１から送信される賞球コマンドに基づいて賞球個数に対応した賞球の払出しが行われるので、賞球コマンドは、賞球コマンドは賞球の払出しを指示する払出指示コマンドである。また、賞球コマンドが受信された場合には、即座に払出許可が設定されるので、入賞に対して早期に賞球の払出しを行うことができる。ステップＳＦ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【４９１９】

なお、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドでもなく（ステップＳＦ３３０４：ＮＯ）、払出復帰コマンドでもなく（ステップＳＦ３３０５：ＮＯ）、賞球コマンドでもなければ（ステップＳＦ３３０６：ＮＯ）、払出許可フラグをオンすることなく、コマンド判定処理を終了する。

【４９２０】

ここで、図２８２のフローチャートに戻って説明する。コマンド判定処理が終わると、ステップＳＦ３２０２において、ＣＲユニット接続基板３１４から、ＣＲユニットと電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を受信しているか否かを判別する。ステップＳＦ３２０２で肯定判別された場合には、ステップＳＦ３２０３において、ＣＲ

ユニットと電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２に送信する。

【４９２１】

ステップＳＦ３２０３の後、又は、ステップＳＦ３２０２で否定判別された場合には、ステップＳＦ３２０４において、コマンド判定処理で払出許可フラグがオンされたか否かが判別される。ここで、払出許可フラグがオンされていなければ、そのまま本処理を終了する。つまり、主制御装置２６１からコマンドが送信される前に賞球の払出しが行われることを防止することができる。

【４９２２】

一方、ステップＳＦ３２０４で肯定判別されれば、ステップＳＦ３２０５で状態復帰スイッチ３２１をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。この処理により、例えば払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。

【４９２３】

その後、ステップＳＦ３２０６では、下皿１５の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、満杯検知スイッチの検知信号により下皿１５の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、ステップＳＦ３２０７では、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態（球切れ状態）又はタンク球無し解除状態（球有り状態）の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検知信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった特、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった特、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

【４９２４】

その後、ステップＳＦ３２０８では、例えばエラー状態のように報知すべき状態の有無を判別し、報知すべき状態が有る場合には報知する。

【４９２５】

続いて賞球及び貸球の払出制御処理を実行する。詳しくは、ステップＳＦ３２０９で払出個数設定処理を行い、ステップＳＦ３２１０においてモータ制御状態取得処理を行い、ステップＳＦ３２１１においてモータ駆動処理を行う。

【４９２６】

ステップＳＦ３２１２では、状態復帰スイッチ３２１をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータを駆動させ球抜き処理を実行する。続くステップＳＦ３２１３では、球詰まり状態であることを条件にバイブレータの制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、本タイマ割込み処理の先頭に戻る。

【４９２７】

次に、サブ制御装置２６２の通常処理ついて図２８４を参照しつつ説明する。先ずステップＳＦ３９０１では、入出力ポート５５４のコマンド入力に対応するポートを確認し、主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されているか否かを判別する。

【４９２８】

コマンドが受信されている場合には、ステップＳＦ３９０２においてそのコマンドをＲＡＭ５５３のコマンドバッファへ記憶する。ＲＡＭ５５３のコマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。

【４９２９】

尚、リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出

しとが行われる。
【４９３０】
続くステップＳＦ３９０３では、主制御装置２６１から出力された先発コマンドの情報を、サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３に設けられた保留情報記憶エリアに格納する保留情報格納処理を行う。尚、先発コマンドには、上記のように、第１始動入賞部３３ＷＡ、第２始動入賞部３３ＷＢ又は第３始動入賞部３３ＷＣのいずれへの入球を契機とする変動表示であるのかを示す情報、大当たりや小当たりに対応する変動情報であるかを示す情報、当たり種別を示す情報、リーチの種別を示す情報、変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報、及び、変動時間を示す情報などが含まれる。
【４９３１】
サブ制御装置２６２の保留情報記憶エリアは、主制御装置２６１の特別変動保留エリア（それぞれ４つの保留エリアを備える第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリア、１つの保留エリアを備える第３特別変動保留エリア、並びに、１つの実行エリア）と同様に、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備える第１保留情報記憶エリア及び第２保留情報記憶エリア、１つの保留エリア（保留第１エリア）を備える第３保留情報記憶エリア、並びに、１つの実行エリアとを備えている。
【４９３２】
第１保留情報記憶エリアには、第１変動表示（第１特別変動保留エリアに記憶された情報）に基づく先発コマンドの受信履歴に合わせて、大当たりか否かの情報、大当たり種別、リーチパターン、遊技モード情報、及び、変動時間等の変動表示に関する情報（変動情報）などが時系列的に格納される。
【４９３３】
第２保留情報記憶エリアには、第２変動表示（第２特別変動保留エリアに記憶された情報）に基づく先発コマンドの受信履歴に合わせて、大当たりか否かの情報、大当たり種別、遊技モード情報、及び、変動時間等の変動表示に関する情報（変動情報）などが時系列的に格納される。
【４９３４】
第３保留情報記憶エリアには、第３変動表示（第３特別変動保留エリアに記憶された情報）に基づく先発コマンドの受信履歴に合わせて、小当たりか否かの情報、遊技モード情報、及び、変動時間等の変動表示に関する情報（変動情報）などが時系列的に格納される。
【４９３５】
かかる構成を採用することで、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示に関する変動情報、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示に関する変動情報、及び、第３始動入賞部３３ＷＣへの入球を契機とする第３変動表示に関する変動情報をそれぞれ保留記憶することができる。結果的に、主制御装置２６１の特別変動保留エリアの実行エリアだけでなく、第１特別変動保留エリア、第２特別変動保留エリア及び第３特別変動保留エリアの各保留エリアに記憶された変動情報についても、サブ制御装置２６２において把握することが可能となっている。
【４９３６】
ここで保留情報格納処理について、図２８７を参照して説明する。先ず、ステップＳＦ４１０１では、第１変動表示の先発コマンドを受信したか否か（第１変動表示の先発コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。
【４９３７】
ステップＳＦ４１０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４１０２において、第１保留情報記憶エリアに保留記憶されている変動情報の保留数をカウントする第１変動保留カウンタＮＳａを１インクメントする。
【４９３８】
続くステップＳＦ４１０３では、先発コマンドに含まれる大当たりか否かの情報、大当たり種別の情報、リーチパターン、遊技モード情報、第１変動時間の情報等を、第１保留情報記憶エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに記憶する。

【４９３９】
　また、続くステップＳＦ４１０４では、予告情報格納処理を行う。すなわち本実施形態では、連続する複数の変動表示において互いに関連する演出表示を意図的に導出する（所謂、「連続予告」が行われる）場合がある。ここでは、連続予告を行うか否かを決定するための連続予告カウンタの値、及び、連続予告の種別を決定するための予告種別カウンタの値を取得し、該カウンタ値を第１保留情報記憶エリアのうち上記ステップＳＦ４１０３にて変動情報を新たに記憶した保留エリアに記憶する。
【４９４０】
　連続予告カウンタは、例えば０～４９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり４９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。連続予告カウンタは定期的に更新され、その都度、対応するカウンタバッファ（連続予告カウンタバッファ）に連続予告カウンタの値が記憶される。
【４９４１】
　予告種別カウンタは、例えば０～９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。予告種別カウンタは定期的に更新され、その都度、対応するカウンタバッファ（予告種別カウンタバッファ）に予告種別カウンタの値が記憶される。
【４９４２】
　そして、該予告情報格納処理において、保留情報記憶エリアに変動情報が格納されると、連続予告カウンタバッファ及び予告種別カウンタバッファに記憶されている連続予告カウンタの値及び予告種別カウンタの値が取得されることとなる。さらに、保留情報記憶エリアの各保留エリア及び実行エリアには、連続予告が導出されることが決定された場合にオンされる連続予告フラグがそれぞれ設けられている。
【４９４３】
　また、本実施形態では、ＲＯＭ５５２に対し、連続予告を行うか否かの決定に際して参酌される予告当否判定テーブルと、連続予告の態様の決定に際して参酌される予告テーブルとが設けられている。予告当否判定テーブル及び予告テーブルはそれぞれ複数設けられており、変動情報に応じて、参酌される予告当否判定テーブル及び予告テーブルが選択される。
【４９４４】
　ステップＳＦ４１０４の後、ステップＳＦ４１０５では、連続予告を実行するか否かを決定する連続予告抽選処理を行う。ステップＳＦ４１０５の連続予告抽選処理では、既に連続予告フラグがオン設定された保留エリアが存在するか否かを確認する。そこで連続予告フラグが設定された保留エリアの存在が確認されない場合であって、さらに、保留第１エリアにおいて完全外れ（リーチ状態が発生しない外れ）に対応する変動情報のみが記憶されている場合に、連続予告の抽選を行うようになっている。その一方で、連続予告フラグが設定された保留エリアの存在が確認された場合には、連続予告の抽選を行わないようになっている。
【４９４５】
　尚、ステップＳＦ４１０５の連続予告抽選処理では、第１変動保留カウンタＮＳａの値が「２」以上である場合に、第１保留情報記憶エリアに新たに記憶された連続予告カウンタの値に基づいて、大当たり種別やリーチパターンや遊技モードにそれぞれ対応する予告当否判定テーブル（大当たりに対応するものの方が外れに対応するものよりも当選し易い）を参照し、連続予告を実行するか否かを決定する。さらに、連続予告を実行することが決定された場合には、第１保留情報記憶エリアに新たに記憶された予告種別カウンタの値に基づいて、大当たり種別やリーチパターンや遊技モードに対応する予告テーブルを参照し、連続予告を実行するか否かを決定する。加えて、第１保留情報記憶エリアの保留エリアのうち変動情報が記憶されている全ての保留エリアの連続予告フラグをオンにする。但し、実行エリアの連続予告フラグはオンにしない。
【４９４６】

ステップＳＦ４１０５の後、ステップＳＦ４１０６では、演出表示装置４２において第１変動表示が保留記憶されていることを示す特定対応表示である保留アイコンを１つ追加表示するための保留アイコン設定処理を行う。詳しくは後述するが、本実施形態では、演出表示装置４２に、「浮き輪」を模した保留アイコンＨ４６１（図２９２等参照）が表示される。一方、本実施形態では、第２変動表示及び第３変動表示に対応する保留アイコンは表示されない構成となっている。

【４９４７】

また、保留アイコンＨ４６１は、対応する第１変動表示の大当たり期待度を示唆する態様で導出される場合がある。以下、かかる態様の保留アイコンＨ４６１を「先読み保留アイコンＨ４６３」とも称する。本実施形態の先読み保留アイコンＨ４６３（図２９２等参照）は、キャラクタが「浮き輪」を使用している態様で導出される。さらに、先読み保留アイコンＨ４６３のキャラクタは複数種類用意されており、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンと、大当たり状態発生への当選期待度（大当たり期待度）とが対応付けられている。これにより、先読み保留アイコンＨ４６３は、その態様によって大当たり期待度に関するランク付けがなされることとなり、先読み保留アイコンＨ４６３を導出させることによって、大当たり期待度を示唆する（先読み保留予告演出を行う）ように構成されている。

【４９４８】

また、先読み保留アイコンＨ４６３が導出される場合には、該先読み保留アイコンＨ４６３に対応する第１変動表示が消化されるまでの間に、該先読み保留アイコンＨ４６３のパターンが変化する（保留変化演出が導出される）場合がある。つまり、ステップＳＦ４１０６の保留アイコン設定処理では、先読み保留アイコンＨ４６３を導出させるか否かの抽選が行われ、否当選の場合には、保留アイコンＨ４６１のパターンがデフォルト（浮き輪のみ）のものに決定される。一方、当選の場合には、保留変化演出を行うか否かの抽選が行われ、当選の場合には、対応する保留エリアの保留変化フラグをオン設定するとともに、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンとして、最終的に表示される可能性のある上限パターンと、上限パターンよりも大当たり期待度の低い（低ランクの）態様であって、最初に表示される仮パターンとを決定する。尚、仮パターンでは、最初はデフォルトの保留アイコンＨ４６１を表示するにとどめるといった選択肢が存在するように構成してもよい。一方、否当選の場合には、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンとして１つのパターンを決定する。

【４９４９】

そして、基本的には、演出表示装置４２の保留表示領域ＨＷ３に表示されている保留アイコンＨ４６１のうち一番右側のものの右側に並ばせるようにして、決定されたパターンの保留アイコンＨ４６１を表示させるといった処理が行われる。また、本実施形態では、ステップＳＦ４１０６において、保留表示領域ＨＷ３に先読み保留アイコンＨ４６３が導出される場合に、先読み保留演出中フラグがオン設定されるようになっている。

【４９５０】

ステップＳＦ４１０６の後、又は、ステップＳＦ４１０１で否定判別された場合には、ステップＳＦ４１０７において、第２変動表示の先発コマンドを受信したか否か（第２変動表示の先発コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。

【４９５１】

ステップＳＦ４１０７で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４１０８において、第２保留情報記憶エリアに保留記憶されている第２変動情報の保留数をカウントする第２変動保留カウンタＮＳｂを１インクリメントする。

【４９５２】

その後、ステップＳＦ４１０９では、先発コマンドに含まれる大当たりか否かの情報、大当たり種別の情報、遊技モード情報、及び、第２変動時間の情報等を、第２保留情報記憶エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに記憶する。

【４９５３】
ステップＳＦ４１０９の後、又は、ステップＳＦ４１０７で否定判別された場合には、ステップＳＦ４１１０において、第３変動表示の先発コマンドを受信したか否か（第３変動表示の先発コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳＦ４１１０で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【４９５４】
一方、ステップＳＦ４１１０で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４１１１において、第３保留情報記憶エリアに保留記憶されている第３変動情報の保留数をカウントする第３変動保留カウンタＮＳｃを１インクリメントする。
【４９５５】
その後、ステップＳＦ４１１２では、先発コマンドに含まれる小当たりか否かの情報、遊技モード情報、及び、第３変動時間の情報等を、第３保留情報記憶エリアの空いている保留エリアに記憶する。ステップＳＦ４１１２の後、本処理を終了する。
【４９５６】
図２８４の説明に戻り、ステップＳＦ３９０３の後又はステップＳＦ３９０１で否定判別された場合には、ステップＳＦ３９０４へと移行し、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本例では２ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、既に所定時間が経過していればステップＳＦ３９０５へ移行し、一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、ステップＳＦ３９１３へと移行する。
【４９５７】
ステップＳＦ３９０５では、各種カウンタの更新処理を実行する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄の表示に際し各種カウンタ情報を用いる。具体的には、図２８５に示すように、大当たり時装飾図柄カウンタＣＯと、上図柄表示領域、中図柄表示領域及び下図柄表示領域の各外れ図柄の設定に使用する上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲとを用いることとしている。図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、ＣＰＵ５５１内のＲレジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。これらカウンタの値は適宜、ＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファに格納される。
【４９５８】
大当たり時装飾図柄カウンタＣＯは、大当たり状態が発生する際に、演出表示装置４２に停止表示される図柄（大当たり図柄）を決定するためのものである。本実施形態では、大当たり時装飾図柄カウンタＣＯとして、９個（０～８）のカウンタ値が用意されている。すなわち大当たり時装飾図柄カウンタＣＯは、０～８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり８）に達した後０に戻る構成となっている。
【４９５９】
そして、主制御装置２６１から大当たりに対応する変動パターンコマンドを受信した場合、カウンタ値と装飾図柄とを対応付けるテーブルに基づいて、例えばカウンタ値が０であれば「１」（のゾロ目）、１であれば「２」（のゾロ目）という具合に、大当たり図柄の組合わせを決定する。
【４９６０】
この大当たり時装飾図柄カウンタＣＯはステップＳＦ３９０５のカウンタ更新処理にて定期的に更新され、後述するようにサブ制御装置２６２が変動パターンコマンドを受信するタイミングでＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファから読み出す。尚、本実施形態では大当たり時装飾図柄カウンタＣＯはＲＡＭ５５３の大当たり時装飾図柄カウンタバッファに格納されるものとしたが、バッファに格納せず、変動パターンコマンドを受信したタイミングなどでカウンタ値を参照するようにしてもよい。
【４９６１】
上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、当否抽選が外れとなったときに、上・中・下の図柄表示領域の各停止図柄の組合わせを決定するものであり、各列では９個の

装飾図柄の何れかが表示されることから、各々に９個（０～８）のカウンタ値が用意されている。上図柄カウンタＣＬにより上図柄表示領域の停止図柄が決定され、中図柄カウンタＣＭにより中図柄表示領域の停止図柄が決定され、下図柄カウンタＣＲにより下図柄表示領域の停止図柄が決定される。

【４９６２】

本実施形態では、ＣＰＵ５５１に内蔵のＲレジスタの数値を用いることにより各カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの値をランダムに更新する構成としている。すなわち各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新時には、前回値にＲレジスタの下位３ビットの値が加算され、その加算結果が上限値を超えた場合に８減算されて今回値が決定される。各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは更新時期が重ならないようにして更新され、それら図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ、及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。

【４９６３】

ここで、各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理を詳しく説明する。図２８６に示すように、ステップＳＦ４００１では、上図柄カウンタＣＬの更新時期か否かを判別し、ステップＳＦ４００２では、中図柄カウンタＣＭの更新時期か否かを判別する。なお、上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新されるように構成する。したがって、前回の更新処理において下図柄カウンタＣＲが更新されている場合、ステップＳＦ４００１で肯定判断されることになる。また、前回の更新処理において上図柄カウンタＣＬが更新されている場合、ステップＳＦ４００２で肯定判断されることになる。そして、上図柄カウンタＣＬの更新時期（ステップＳＦ４００１がＹＥＳ）であればステップＳＦ４００３に進み、上図柄カウンタＣＬを更新する。また、中図柄カウンタＣＭの更新時期（ステップＳＦ４００２がＹＥＳ）であればステップＳＦ４００４に進み、中図柄カウンタＣＭを更新する。さらに、下図柄カウンタＣＲの更新時期（ステップＳＦ４００１、Ｓ４００２が共にＮＯ）であればステップＳＦ４００５に進み、下図柄カウンタＣＲを更新する。ステップＳＦ４００３～ＳＦ４００５の図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新では、前回のカウンタ値にＲレジスタの下位３ビットの値を加算すると共にその加算結果が上限値を超えた場合に８を減算して、その演算結果を、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの今回値とする。

【４９６４】

上記ＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理によれば、上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新され、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、更新処理を３回実行する毎に図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの１セット分が更新されるようになっている。

【４９６５】

その後、ステップＳＦ４００６では、上記更新した図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが、当たり図柄の組合わせ（上下の図柄表示領域の図柄と中図柄表示領域の図柄とが同じとなる大当たり図柄の組合わせや所定の小当たり図柄の組合せであるか否かを判別する。ステップＳＦ４００６で肯定判別された場合には、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３に記憶することなく、そのまま本処理を終了する。

【４９６６】

一方、ステップＳＦ４００６で否定判別された場合には、ステップＳＦ４００７において、上記更新した図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせがリーチ図柄の組合わせ（上図柄表示領域の図柄と下図柄表示領域の図柄とが同じで、上下の図柄表示領域の図柄と中図柄表示領域の図柄とが異なっている）になっているか否かを判別し、リーチ図柄の組合わせである場合（ステップＳＦ４００７がＹＥＳ）には、ステップＳＦ４００８において、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが前後外れ図柄（前後外れリーチ）の組合わせであるか否かを判別する。図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れ図柄の組合わせである場合（ステップＳＦ４００８がＹＥＳ）、ステップＳＦ４００９に進み、そのときの図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファ

に格納して、本処理を終了する。図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れ以外図柄（前後外れ以外リーチ）の組合わせである場合（ステップＳＦ４００８がＮＯ）には、ステップＳＦ４０１０に進み、そのときの図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納して、本処理を終了する。

【４９６７】

また、リーチ図柄以外の組合わせである場合（ステップＳＦ４００７がＮＯ）には、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが外れ図柄（完全外れ図柄）の組合わせになっているため、ステップＳＦ４０１１において、そのときの図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納して、本処理を終了する。

【４９６８】

図２８４の説明に戻り、ステップＳＦ３９０６では保留処理を行う。以下、保留処理について図２８８を参照して説明する。

【４９６９】

先ず、ステップＳＦ４２０１では、第１変動表示の変動パターンコマンドを受信したか否か（第１変動表示の変動パターンコマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳＦ４２０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４２０２の処理において、第１変動保留カウンタＮＳａの値を１減算する。

【４９７０】

続くステップＳＦ４２０３では、第１保留情報記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１保留情報記憶エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータ（連続予告フラグも含む）を実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【４９７１】

ステップＳＦ４２０３の後、ステップＳＦ４２０４において、連続予告に使用される表示演出の種別を決定する予告設定処理が行われる。ステップＳＦ４２０４の予告設定処理では、保留情報記憶エリアの実行エリアの連続予告フラグ（ステップＳＦ４１０５の連続予告抽選処理参照）がオンであるか否かを判別し、否定判別された場合には、連続予告は行われないため、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判別された場合には、変動パターンコマンドの変動情報に基づき、大当たりか否か、大当たりの場合には種別は何か、大当たりではない場合には、リーチパターンは何か、遊技モードは何か等を判別し、それぞれに対応するテーブルを参照して、連続予告の種別を決定する。ここで決定された種別の連続予告は、対応する変動表示に際して所期のタイミングで導出されることとなる。

【４９７２】

ステップＳＦ４２０４の後、ステップＳＦ４２０５において、演出表示装置４２に表示されている保留アイコンＨ４６１をシフトさせるための保留アイコンシフト処理を行う。尚、保留情報記憶エリアの各保留エリア、及び、実行エリアには、保留アイコンＨ４６１の種別を記憶する保留アイコン記憶エリアが設けられており、該保留アイコンＨ４６１に関する情報についても、上記した保留情報記憶エリアのデータシフト処理にてシフトされるようになっている。

【４９７３】

該保留アイコンシフト処理は、かかるデータシフトに応じて保留アイコンＨ４６１を再描画させるための処理であり、演出表示装置４２では、第１変動表示が１つ消化される（実行される）毎に、最も左に位置していた保留アイコンＨ４６１が消去されるとともに、その右側に配置されていた保留アイコンＨ４６１が一つ左にシフトされる（表示場所が移動する）ようになっている。

【４９７４】

尚、本実施形態では、ステップＳＦ４２０５において、保留アイコンＨ４６１を再描画する処理に先立って、保留変化フラグがオン設定されている保留エリアが存在する場合に

は、先読み保留アイコンＨ４６３の保留変化演出を行うか否かの抽選が行われ、当選した場合に、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンを高ランクのものに変化させる（但し、上限パターンのランクは越えない）ようになっている。加えて、保留変化フラグがオン設定されている保留エリアが存在しないと判別される場合には、先読み保留演出中フラグがオフされる。さらに、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンを変化させることで、該先読み保留アイコンＨ４６３が上限パターンに達した場合には、先読み保留演出中フラグがオフされるとともに、保留変化フラグがオフされるようになっている。

【４９７５】

ステップＳＦ４２０５の後、又は、ステップＳＦ４２０１で否定判別された場合には、ステップＳＦ４２０６において、第２変動表示の変動パターンコマンドを受信したか否か（第２変動表示の変動パターンコマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。

【４９７６】

一方、ステップＳＦ４２０６で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４２０７の処理において、第２変動保留カウンタＮＳｂの値を１減算する。続くステップＳＦ４２０８では、第２保留情報記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２保留情報記憶エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【４９７７】

ステップＳＦ４２０８の後、又は、ステップＳＦ４２０６で否定判別された場合には、ステップＳＦ４２０９において、第３変動表示の変動パターンコマンドを受信したか否か（第３変動表示の変動パターンコマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳＦ４２０９で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【４９７８】

一方、ステップＳＦ４２０９で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４２１０の処理において、第２変動保留カウンタＮＳｃの値を１減算する。続くステップＳＦ４２１１では、第３保留情報記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第３保留情報記憶エリアの保留第１エリアに格納されているデータを実行エリアにシフトさせる。ステップＳＦ４２１１の後、本処理を終了する。

【４９７９】

図２８４の説明に戻り、ステップＳＦ３９０７では表示設定処理を行う。ここでは、ＲＡＭ５５３のコマンドバッファに格納された情報に基づき、表示制御装置４５へ出力する表示コマンドを生成する等の各種の演算処理及びコマンドの出力設定を行う。つまり、ここで、演出表示装置４２において表示する表示態様が決定される。例えば変動パターンコマンドを受信した場合、サブ制御装置２６２は、変動種別、変動時間、及び停止図柄等に基づいて、対応するテーブルを参照し、装飾図柄の変動表示の表示パターン等を決定する。そして、決定事項を表示コマンドとして表示制御装置４５に出力する等の制御を行う。

【４９８０】

尚、表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指令に応じて描画処理を行い、演出表示装置４２での装飾図柄の変動表示等を開始する。また、主制御装置２６１から変動パターンコマンドが一旦受信されると、該変動パターンに対応する変動時間が経過するまでの間、サブ制御装置２６２と表示制御装置４５との協働のもとに装飾図柄の変動表示（演出変動表示）等が継続される。

【４９８１】

また、第１変動表示に対応する演出変動表示を開始させる際には、保留情報記憶エリアの実行エリアの連続予告フラグがオンである場合に、変動パターンコマンドの変動情報に基づき、各状況に対応するテーブルを参照して、第１変動表示に対応する演出変動表示に

導出させる連続予告の種別を決定したり、連続予告とは別の予告演出の導出を決定したり、演出ボタン１２５等の操作に対応する表示を行ったりする。さらに、該ステップＳＦ３９０７の表示設定処理では、大当たり中の演出制御を行う処理（当たり表示処理）についても行われる。

【４９８２】

ここで、ステップＳＦ３９０７の表示設定処理において行われる変動表示設定処理について、図２９０を参照して説明する。

【４９８３】

本実施形態の演出表示装置４２では、基本的に、第１特別図柄表示装置４３Ａの第１変動表示に対応する第１演出変動表示（第１変動対応演出表示）や、第２特別図柄表示装置４３Ｂの第２変動表示に対応する第２演出変動表示（第２変動対応演出表示）、第３特別図柄表示装置４３Ｃの第３変動表示に対応する第３演出変動表示（第３変動対応演出表示）などが行われる。

【４９８４】

先ずステップＳＦ４５００では、第３変動表示に対応する変動パターンコマンド（以下、「第３変動パターンコマンド」という。）を受信したか否かを判別する。

【４９８５】

尚、例えば保留処理（図２８８参照）において第３変動パターンコマンドを受信したことに対応する処理を行った場合に第３変動受信フラグをオンし、ステップＳＦ４５００で肯定判別された場合に、第３変動受信フラグがオフされるような構成とし、ステップＳＦ４５００では、第３変動受信フラグを確認することで、第３変動パターンコマンドを受信したか否かの判別を行うこととしてもよい。また、第３変動パターンコマンドに含まれる各種変動情報は、対応する保留情報記憶エリアの実行エリアに記憶されるように構成してもよいし、別途の記憶エリアに記憶されるように構成してもよい。

【４９８６】

ステップＳＦ４５００で否定判別された場合には、ステップＳＦ４５０２へ移行する。一方、ステップＳＦ４５００で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４５０１において、第３変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば小当たりか否かの情報、遊技モード情報及び第３変動時間等）に基づいて第３演出変動表示設定処理を行い、ステップＳＦ４５０２へ移行する。

【４９８７】

尚、本実施形態における第３演出変動表示設定処理では、現状の遊技モード（「時短Ａモード」、「時短Ｂモード」又は「通常モード」のいずれか）にかかわらず、「天井リセット確認表示」に対応する表示設定処理が行われることとなる。

【４９８８】

尚、本実施形態において、「天井リセット」とは、上記通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）の値を「０」にリセットすると共に、上記時短Ｂモード発動フラグ（天井発動フラグ）をオフにする処理のことをいう。

【４９８９】

後述するように、第３演出変動表示（天井リセット確認表示）では、例えば図２９７に示すように、演出表示装置４２において「天井リセットＯＫ？」などと表示し、遊技者に「天井リセット」を実行しても支障がないか否か確認する表示を行う。

【４９９０】

ステップＳＦ４５０２では、第２変動表示に対応する変動パターンコマンド（以下、「第２変動パターンコマンド」という。）を受信したか否かを判別する。

【４９９１】

尚、例えば保留処理（図２８８参照）において第２変動パターンコマンドを受信したことに対応する処理を行った場合に第２変動受信フラグをオンし、ステップＳＦ４５０２で肯定判別された場合に、第２変動受信フラグがオフされるような構成とし、ステップＳＦ４５０２では、第２変動受信フラグを確認することで、第２変動パターンコマンドを受信

したか否かの判別を行うこととしてもよい。また、第２変動パターンコマンドに含まれる各種変動情報は、対応する保留情報記憶エリアの実行エリアに記憶されるように構成してもよいし、別途の記憶エリアに記憶されるように構成してもよい。

【４９９２】

ステップＳＦ４５０２で否定判別された場合には、ステップＳＦ４５０８へ移行する。一方、ステップＳＦ４５０２で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４５０３において、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否か、すなわち現在（変動開始時）の遊技モードが「時短Ａモード」であるか否かを判別する。

【４９９３】

ステップＳＦ４５０３で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４５０４において、第２変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば大当たりか否かの情報、大当たり種別、遊技モード情報及び第２変動時間等）に基づいて、「時短Ａモード」用の演出パターン（第２演出変動表示のパターン）を設定する時短Ａ第２演出変動表示設定処理を行い、ステップＳＦ４５０８へ移行する。時短Ａ第２演出変動表示設定処理では、図２９４，図２９５に示す「時短Ａモード」に係る「ラッシュステージ演出」や「バトルステージ演出」に対応する表示設定処理が行われる。

【４９９４】

ステップＳＦ４５０３で否定判別された場合には、ステップＳＦ４５０５において、モード記憶エリアに「３１」が記憶されているか否か、すなわち現在（変動開始時）の遊技モードが「時短Ｂモード」であるか否かを判別する。

【４９９５】

ステップＳＦ４５０５で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４５０６において、第２変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば大当たりか否かの情報、大当たり種別、遊技モード情報及び第２変動時間等）に基づいて、「時短Ｂモード」用の演出パターン（第２演出変動表示のパターン）を設定する時短Ｂ第２演出変動表示設定処理を行い、ステップＳＦ４５０８へ移行する。時短Ｂ第２演出変動表示設定処理では、図２９６に示す「ラッキーステージ演出」に対応する表示設定処理が行われることとなる。

【４９９６】

ステップＳＦ４５０５で否定判別された場合には、ステップＳＦ４５０７において、第２変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば大当たりか否かの情報、大当たり種別、遊技モード情報及び第２変動時間等）に基づいて、「通常モード」用の演出パターン（第２演出変動表示のパターン）を設定する通常第２演出変動表示設定処理を行い、ステップＳＦ４５０８へ移行する。通常第２演出変動表示設定処理では、図２９２に示す「通常ステージ演出」に対応する表示設定処理が行われる。

【４９９７】

ステップＳＦ４５０８では、第１変動表示に対応する変動パターンコマンド（以下、「第１変動パターンコマンド」という。）を受信したか否かを判別する。

【４９９８】

尚、例えば保留処理（図２８８参照）において第１変動パターンコマンドを受信したことに対応する処理を行った場合に第１変動受信フラグをオンし、ステップＳＦ４５０８で肯定判別された場合に、第１変動受信フラグがオフされるような構成とし、ステップＳＦ４５０８では、第１変動受信フラグを確認することで、第１変動パターンコマンドを受信したか否かの判別を行うこととしてもよい。また、第１変動パターンコマンドに含まれる各種変動情報は、対応する保留情報記憶エリアの実行エリアに記憶されるように構成してもよいし、別途の記憶エリアに記憶されるように構成してもよい。

【４９９９】

ステップＳＦ４５０８で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ４５０８で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４５０９において、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否か、すなわち現在（変動開始時）の遊技モードが「時短Ａモード」であるか否かを判別する。

【５０００】
ステップＳＦ４５０９で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４５１０において、第１変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば大当たりか否かの情報、大当たり種別、遊技モード情報及び第１変動時間等）に基づいて、「時短Ａモード」用の演出パターン（第１演出変動表示のパターン）を設定する時短Ａ第１演出変動表示設定処理を行い、本処理を終了する。時短Ａ第１演出変動表示設定処理では、図２９４，図２９５に示す「時短Ａモード」に係る「ラッシュステージ演出」や「バトルステージ演出」に対応する表示設定処理が行われる。
【５００１】
ステップＳＦ４５０９で否定判別された場合には、ステップＳＦ４５１１において、モード記憶エリアに「３１」が記憶されているか否か、すなわち現在（変動開始時）の遊技モードが「時短Ｂモード」であるか否かを判別する。
【５００２】
ステップＳＦ４５１１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４５１２において、第１変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば大当たりか否かの情報、大当たり種別、遊技モード情報及び第１変動時間等）に基づいて、「時短Ｂモード」用の演出パターン（第１演出変動表示のパターン）を設定する時短Ｂ第１演出変動表示設定処理を行い、本処理を終了する。時短Ｂ第１演出変動表示設定処理では、図２９６に示す「ラッキーステージ演出」に対応する表示設定処理が行われることとなる。
【５００３】
ステップＳＦ４５１１で否定判別された場合には、ステップＳＦ４５１３において、第１変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば大当たりか否かの情報、大当たり種別、遊技モード情報及び第１変動時間等）に基づいて、「通常モード」用の演出パターン（第１演出変動表示のパターン）を設定する通常第１演出変動表示設定処理を行い、本処理を終了する。通常第１演出変動表示設定処理では、図２９２に示す「通常ステージ演出」に対応する表示設定処理が行われる。
【５００４】
次に、ステップＳＦ３９０７の表示設定処理において行われる当たり表示処理について、図２８９を参照して説明する。
【５００５】
先ず、ステップＳＦ４７００では、主制御装置２６１から「一般大当たり」に係る大当たり状態の開始を告げるオープニングコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＦ４７００で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４７０１において、残りのラウンド数を把握するためのラウンド把握カウンタに対し、オープニングコマンドに含まれる大当たり種別情報に基づいて、「１５Ｒ大当たり」であれば「１５」を設定し、「８Ｒ大当たり」であれば「8」を設定し、「４Ｒ大当たり」であれば「4」を設定する。
【５００６】
その後、ステップＳＦ４７０２において、オープニング演出の設定（演出表示装置４２の画像、スピーカＳＰの音声、各種ランプの点灯態様の設定）を行ってから、本処理を終了する。本実施形態では、８秒間のオープニング演出を行うこととなる。尚、サブ制御装置２６２には、大当たり種別と、残りラウンド数と、大当たり状態中の各種演出態様との対応関係を記憶するテーブル等が設けられており、該テーブルを参照して対応する演出を選択し、それを実行させることとなる。
【５００７】
また、ステップＳＦ４７００で否定判別された場合には、ステップＳＦ４７０３において、「特殊大当たり（短開放１Ｒ大当たり）」に係る大当たり状態の開始を告げる特定入賞コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＦ４７０３で肯定判別された場合、すなわち第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃへの入球に基づいて「特殊大当たり」に係る大当たり状態が発生する場合には、ステップＳＦ４７０４において、天井リセット開始設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【５００８】
天井リセット開始設定処理では、まず上記ラウンド把握カウンタに対し、特定入賞コマンドに含まれる大当たり種別情報に基づいて「短開放１Ｒ大当たり」に対応する「１」を設定する。次に、演出表示装置４２において、「天井リセット」を開始する旨を遊技者に対し報知する「天井リセット開始表示」の設定処理を行う。これにより、例えば図３００に示すように、演出表示装置４２において「天井リセット開始」などと表示される「天井リセット開始表示」が行われる。
【５００９】
また、ステップＳＦ４７０３で否定判別された場合には、ステップＳＦ４７０５において、ラウンドコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＦ４７０５で肯定判別された場合、ステップＳＦ４７０６においてラウンド中の演出の設定を行ってから、本処理を終了する。
【５０１０】
尚、ステップＳＦ４７０６において、大当たり種別が「一般大当たり」の場合には、最大で３０秒になるラウンド中の演出の設定が行われる。一方、大当たり種別が「特殊大当たり」の場合には、ラウンド中の演出として、「天井リセット」を実行中である旨を遊技者に対し報知する１．８秒の「天井リセット実行中表示」を行う設定が行われる。これにより、例えば図３０１に示すように、演出表示装置４２において「天井リセット中」などと表示される「天井リセット実行中表示」が行われる。
【５０１１】
ステップＳＦ４７０５で否定判別された場合、ステップＳＦ４７０７において、インターバルコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＦ４７０７で肯定判別された場合、ステップＳＦ４７０８でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳＦ４７０９で４秒のインターバル中の演出の設定を行ってから、本処理を終了する。
【５０１２】
ステップＳＦ４７０７で否定判別された場合、ステップＳＦ４７１０においてエンディングコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＦ４７１０で肯定判別された場合、ステップＳＦ４７１１でラウンド把握カウンタを１減算し、ステップＳＦ４７１２においてエンディング演出の設定を行ってから、本処理を終了する。
【５０１３】
尚、ステップＳＦ４７１２において、大当たり種別が「一般大当たり」の場合には、１０秒のエンディング演出の設定が行われる。一方、大当たり種別が「特殊大当たり」の場合には、エンディング演出として、「天井リセット」が完了した旨を遊技者に対し報知する２秒の「天井リセット完了表示」を行う設定が行われる。
【５０１４】
これにより、例えば図３０２に示すように、演出表示装置４２において「天井リセット完了」などと表示される「天井リセット完了表示」が行われる。つまり、「天井リセット完了」などの文字情報等により、本実施形態における「特殊大当たり（天井リセット）」の実行終了に対応した遊技状態（天井リセット完了状態）に対する遊技状態情報に相当する。
【５０１５】
ステップＳＦ４７１０で否定判別された場合、ステップＳＦ４７１３において大当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＦ４７１３で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４７１４において、大当たり表示終了処理を行い、本処理を終了する。
【５０１６】
大当たり表示終了処理では、エンディング表示（天井リセット完了表示）を直ちに終了させる。また、「一般大当たり」に係る大当たり状態の終了時には、このタイミングで、時短Ａモード開始コマンドを受信しているので、かかるコマンドに基づいて、「時短Ａモード」に対応する「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」の開始設定処理が行われる。

【５０１７】
　また、ステップＳＦ４７１３で否定判別された場合には、ステップＳＦ４７１５において、小当たり開始コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＦ４７１５で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４７１６において、小当たり状態中の演出表示等を導出するための小当たり演出設定を行ってから、本処理を終了する。
【５０１８】
　尚、本実施形態における小当たり演出設定では、「天井リセット」の次のステップを遊技者に対し伝える「天井リセット・アシスト表示」を行う設定が行われる。これにより、例えば図２９８に示すように、演出表示装置４２において「球をここへ入れてください」などと表示される「天井リセット・アシスト表示」が行われる。
【５０１９】
　ステップＳＦ４７１５で否定判別された場合には、ステップＳＦ４７１７において、小当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＦ４７１７で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＦ４７１７で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４７１８において、小当たり演出表示（天井リセット・アシスト表示）を直ちに終了させる小当たり表示終了処理を行ってから、本処理を終了する。
【５０２０】
　尚、本実施形態における小当たり表示終了処理では、遊技者に対し遊技球の発射を停止することを指示（推奨）する「発射停止指示（推奨）表示」を行う設定が行われる。これにより、例えば図２９９に示すように、演出表示装置４２において「球の発射を停止してください」などと表示される「発射停止指示（推奨）表示」が行われる。
【５０２１】
　図２８４の説明に戻り、ステップＳＦ３９０８では、演出表示装置４２の変動表示の停止に関する変動停止処理を実行する。ここで、変動停止処理について、図２９１を参照して説明する。
【５０２２】
　先ず、ステップＳＦ４４０１では、特図３停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＦ４４０１で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４４０２において、第３演出変動表示（天井リセット確認表示）の導出中であるか否かを判別する。ステップＳＦ４４０２で肯定判別された場合、ステップＳＦ４４０３において、第３演出変動表示（天井リセット確認表示）を停止表示させる処理を行う。ステップＳＦ４４０３の後、後述するステップＳＦ４４１０に移行する。一方、ステップＳＦ４４０２で否定判別された場合には、そのままステップＳＦ４４１０に移行する。
【５０２３】
　また、ステップＳＦ４４０１で否定判別された場合には、ステップＳＦ４４０４において、特図２停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＦ４４０４で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４４０５において、第２演出変動表示の導出中であるか否かを判別する。ステップＳＦ４４０５で肯定判別された場合、ステップＳＦ４４０６において、第２演出変動表示を停止表示させる処理を行う。ステップＳＦ４４０６の後、後述するステップＳＦ４４１０に移行する。一方、ステップＳＦ４４０５で否定判別された場合には、そのままステップＳＦ４４１０に移行する。
【５０２４】
　また、ステップＳＦ４４０４で否定判別された場合には、ステップＳＦ４４０７において、特図１停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＦ４４０７で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４４０８において、第１演出変動表示の導出中であるか否かを判別する。ステップＳＦ４４０８で肯定判別された場合には、ステップＳＦ４４０９において、第１演出変動表示を停止させる処理を行う。ステップＳＦ４４０９の後、ステップＳＦ４４１０に移行する。一方、ステップＳＦ４４０８で否定判別された場合には、そのままステップＳＦ４４１０に移行する。
【５０２５】

ステップＳＦ４４０３、ステップＳＦ４４０６若しくはステップＳＦ４４０９の各演出変動表示停止処理の後、又は、ステップＳＦ４４０７で否定判別された場合には、ステップＳＦ４４１０において、時短Ａモード終了コマンド又は時短Ｂモード終了コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＦ４４１０で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【５０２６】

一方、ステップＳＦ４４１０で肯定判別された場合、すなわち「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」における第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が所定回数に達した場合には、ステップＳＦ４４１１において、演出表示装置４２にて行われている表示演出を通常モードに対応する「通常ステージ演出」に変更させる処理を行う。その後、本処理を終了する。

【５０２７】

図２８４の説明に戻り、ステップＳＦ３９０９のランプ設定処理では、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、ランプ・電飾類の点灯パターンを設定する。

【５０２８】

ステップＳＦ３９１０の音声設定処理では、演出表示装置４２で行われる演出表示に同期させるべく、スピーカＳＰの出力パターンを設定する。また、エラー発生の報知等、音声に関するコマンドが主制御装置２６１から送信されてきた場合には、これらの制御を行うための設定もステップＳＦ３９１０で行われる。

【５０２９】

ステップＳＦ３９１１では、客待ち演出の制御設定等その他の処理を行う。つまり、遊技者が遊技していない状態が規定時間継続した場合に、客寄せモード又は省エネモードに移行する構成であって、演出表示装置４２では、客待ち演出として、装飾図柄が表示されない（代わりに一連の動画が表示される、或いは、静止画が表示される）、画面が暗めになる等するデモ画面表示が導出されるようになっている。

【５０３０】

ステップＳＦ３９１２では、上記ステップＳＦ３９０５～ＳＦ３９１１の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、演出表示装置４２による装飾図柄の変動表示に際して表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。

【５０３１】

２ｍｓｅｃ毎に行われるステップＳＦ３９０５～ＳＦ３９１２の処理が実行された後、又は、上記ステップＳＦ３９０４で否定判別された場合には、ステップＳＦ３９１３に移行し、ＲＡＭ５５３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する。尚、電源断の発生情報は、主制御装置２６１から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。

【５０３２】

電源断の発生情報が記憶されていない場合には、ステップＳＦ３９１４に進み、ＲＡＭ５５３が破壊されているか否かが判別される。ここでＲＡＭ５５３が破壊されていなければ、ステップＳＦ３９０１の処理へ戻り、繰り返し通常処理が実行される。一方、ＲＡＭ５５３が破壊されていれば、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【５０３３】

一方、ステップＳＦ３９１３で電源断の発生情報が記憶されると判別された場合、ステップＳＦ３９１５において電源断処理を実行する。電源断処理では、割り込み処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。電源断処理の実行後は、処理を無限ループする。

【５０３４】

次に、遊技の進行に伴う演出表示装置４２における演出表示態様の変化等について、遊技者が行う遊技の流れと共に説明する。演出表示装置４２の表示画面には、現在の遊技状態（遊技モード等）に対応した各種表示演出が行われる。

【５０３５】

通常遊技状態（「通常モード」において第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき第１変動表示が行われ得る遊技状態）では、演出表示装置４２において「通常ステージ演出」が行われる。

【５０３６】

図２９２に示すように、「通常ステージ演出」では、演出表示装置４２の表示画面の大部分において、装飾図柄が変動表示される変動表示領域ＨＷ１が設定されている。

【５０３７】

上述したように、本実施形態では、この変動表示領域ＨＷ１において、上、中、下の３つの図柄表示領域（上図柄表示領域、中図柄表示領域、下図柄表示領域）が設定され、各図柄表示領域において複数種類の装飾図柄（１～９の数字が付された図柄）がスクロール変動表示される。

【５０３８】

変動表示領域ＨＷ１の上側には、遊技者に対し遊技球の発射態様を指示（推奨）する指示表示領域ＨＷ２が設定されると共に、変動表示領域ＨＷ１の下側には、変動表示の保留数を明示する保留表示領域ＨＷ３が設定されている。

【５０３９】

通常遊技状態においては、遊技者が遊技領域左側（遊技領域左側エリアＥＡ）に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「左打ち」という。）を推奨するように指示表示領域ＨＷ２に「←左打ち」と表示される。これに従い、遊技者は「左打ち」して遊技を行う（かかる遊技を以下、「左打ち遊技」という）。尚、第１方向である遊技領域左側方向（遊技領域左側エリアＥＡ）に向けて遊技球を発射して行う「左打ち遊技」が本実施形態における「第１の遊技」に相当する。

【５０４０】

また、保留表示領域ＨＷ３には、「浮き輪」を模した保留アイコンＨ４６１が表示される。本実施形態の保留表示領域ＨＷ３は、保留情報記憶エリアの実行エリアに対応する実行対応エリアＨ４６２ａと、第１保留情報記憶エリアの各保留エリアに対応する保留対応エリアＨ４６２ｂとを備えており、最大で５つの保留アイコンＨ４６１を表示可能となっている。

【５０４１】

遊技者が「左打ち」した場合、遊技球の多くは、上記釘等によって、可変表示装置ユニット３５の下側（遊技領域下側エリアＥＤ）に位置する第１始動入賞部３３ＷＡの方へと誘導される。そのうち、いくつかの遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡへ入賞することとなる。

【５０４２】

尚、本実施形態では、第２始動入賞部３３ＷＢ、及び、その一対の羽根部材３３ＷＢｂの開放契機となるスルーゲート３４が、可変表示装置ユニット３５の右方（遊技領域右外側エリアＥＢ）に配置されている。つまり、可変表示装置ユニット３５の左方（遊技領域左側エリアＥＡ）を流下した遊技球が到達不能な位置に第２始動入賞部３３ＷＢ及びスルーゲート３４が配置されているため、遊技者が「左打ち」を続けた場合、一対の羽根部材３３ＷＢｂが開放されることはなく、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入賞することはない。

【５０４３】

また、仮に通常遊技状態において、遊技者が遊技領域右側（遊技領域右外側エリアＥＢ、遊技領域右内側エリアＥＣ）に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「右打ち」という。）をしたとしても、上述した本実施形態に係る構成の下では、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢに入賞する可能性はほとんどない。つまり、本実施形態に係るパチンコ機１０は、通常遊技状態においては、遊技者が「右打ち」して遊技を行うよりも（かかる遊技を以下、「右打ち遊技」という）、遊技者が「左打ち遊技」を行った方が、遊技をより有利に進めることができるように構成されている。

【５０４４】

尚、第２方向である遊技領域右側方向（遊技領域右外側エリアＥＢや遊技領域右内側エリアＥＣ）に向けて遊技球を発射して行う「右打ち遊技」が本実施形態における「第２の遊技」に相当する。このうち、遊技者が遊技領域右外側エリアＥＢに向けて強めに遊技球を発射する行為を「強右打ち」といい、遊技者が遊技領域右内側エリアＥＣに向けてやや弱めに遊技球を発射する行為を「中右打ち」という。

【５０４５】

遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡへ入賞すると、演出表示装置４２の変動表示領域ＨＷ１においては、上記各図柄表示領域に複数種類の装飾図柄が変動表示される。本実施形態では、「１」～「９」の数字の付された装飾図柄が表示される。各種装飾図柄は、数字の昇順又は降順に周期性をもって右から左へとスクロール変動表示される、これにより一連の図柄列が構成されている。

【５０４６】

上図柄表示領域においては、各種装飾図柄が降順（付された数字が減る順）に表示され、中図柄表示領域及び下図柄表示領域においては、同じく各種装飾図柄が昇順（付された数字が増える順）に表示される。そして、所定時間が経過すると、上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に変動表示が停止し、各図柄表示領域に装飾図柄が停止表示される。

【５０４７】

そして、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき、大当たり抽選に当選した場合には、リーチ状態を経て、所定の大当たりライン上に、大当たりの組合わせの装飾図柄が停止表示される。尚、本実施形態の通常遊技状態では、上記大当たりラインは、左・中・右の縦ライン及び斜めの２本のラインによって構成されている（５ラインと称される）。従って、上・中・下図柄表示領域において、大当たりの組合わせの装飾図柄が前記５つのラインのいずれかのライン上に３つ並んで停止表示されると、大当たり状態の発生が確定する。このように、特定期間遊技である大当たり変動表示が終了した場合には、この変動表示に対応した大当たり状態（一般大当たり）に対する遊技状態情報、例えば図２９３に示すような「大当たり」などの文字情報が演出表示装置４２に表示される。

【５０４８】

大当たり状態（一般大当たり）が発生した場合には、第１可変入賞装置３２Ａの大入賞口シャッタ３２Ａｂが開放し、大入賞口３２Ａａへ遊技球が入球可能な状態となると共に、演出表示装置４２において所定の大当たり演出が開始される。

【５０４９】

但し、ここで、仮に遊技者が「左打ち」を続けた場合、第１可変入賞装置３２Ａへ向け遊技球を流下させ入賞させることは可能であるものの、大当たり種別に拘わらず大当たり終了後に移行する「時短Ａモード」の開始時には、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づく第２変動表示の保留記憶が全くなく、大当たり終了後に第１変動表示が開始されたしまうこととなる。

【５０５０】

上述したように、本実施形態では、第１変動表示で一般大当たりに当選するよりも、第２変動表示で一般大当たりに当選する方が遊技者にとって有利な遊技状態が付与されやすい構成となっているため、大当たり終了後の「時短Ａモード」において第１変動表示が行われてしまうと、遊技者にとって不利益となる。

【５０５１】

そのため、本実施形態では、図２９３に示すように、大当たり演出が開始されると、指示表示領域ＨＷ２には、遊技者に対し「強右打ち」を推奨するように、「強右打ち→」と表示される。これに従い、遊技者は、遊技球が可変表示装置ユニット３５の上方を通過し、遊技領域右外側エリアＥＢへ向かうよう、遊技球の発射態様を「左打ち」から「強右打ち」に切替えて大当たり遊技を行う。

【５０５２】

ここで遊技者が「強右打ち」した場合、多くの遊技球は、上記釘等によって案内されつ

つ、遊技領域右外側エリアＥＢから遊技領域下側エリアＥＤを通り、第１可変入賞装置３２Ａの方へと流下し、第１可変入賞装置３２Ａへ入賞することとなる。これにより、遊技者はより多くの遊技球を獲得することができる。

【５０５３】

また、遊技領域右外側エリアＥＢには、第１可変入賞装置３２Ａまでの流下経路途中において、スルーゲート３４や第２始動入賞部３３ＷＢなどが設けられており、大当たり状態中において、いくつの遊技球がスルーゲート３４を通過したり、該通過を契機に開放される第２始動入賞部３３ＷＢへ入賞したりすることとなる。

【５０５４】

本実施形態では、遊技球がスルーゲート３４を通過することに基づき行われる始動入球サポート抽選に当選した場合に、一対の羽根部材３３ＷＢｂが開状態となり、第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球が入球可能となる。

【５０５５】

これにより、大当たり状態中に第２変動表示が保留記憶され、大当たり終了後の「時短Ａモード」の開始時において、第１変動表示よりも優先して、第２変動表示が直に開始され得る状態となる。

【５０５６】

ここで、本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づく「通常モード」中の当否抽選により「１５Ｒ大当たり」に当選した場合には、該「１５Ｒ大当たり」の終了後に、上限が変動遊技１００回分の「時短Ａモード」が付与される。そして、「変動遊技１００回分の時短Ａモード」が付与される場合には、図２９４に示すように、演出表示装置４２では「ラッシュステージ演出」が行われる。

【５０５７】

一方、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づく「通常モード」中の当否抽選により「４Ｒ大当たり」に当選した場合には、該「４Ｒ大当たり」の終了後に、上限が変動遊技１０回分の「時短Ａモード」が付与される。そして、「変動遊技１０回分の時短Ａモード」が付与される場合には、図２９５に示すように、演出表示装置４２では「バトルステージ演出」が行われる。

【５０５８】

従って、「ラッシュステージ演出（１５Ｒ大当たり又は８Ｒ大当たり）」が実行される場合には、その期間中に次回の大当たりを続けて獲得する可能性が高い一方、「バトルステージ演出（４Ｒ大当たり）」が実行された場合には、その期間中に次回の大当たりを続けて獲得する可能性が低くなる。

【５０５９】

「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」では、変動表示領域ＨＷ１が下方へ縮小表示される。尚、縮小された変動表示領域ＨＷ１では、上記上・中・下の図柄表示領域が、左・中・右の図柄表示領域に切替り、大当たりラインが１ラインとなる。そして、その背景画面には、各種キャラクタ等が表示されるなど、「ラッシュステージ演出」や「バトルステージ演出」に係る各種表示演出が行われる。

【５０６０】

例えば「ラッシュステージ演出」では、図２９４に示すように、その継続期間中（最大で１００回分の変動表示が実行される期間中）、連続して海中を進むアニメーション（連続演出）が導出されるとともに、魚群が通り過ぎたり、クジラ等の大きな生物が登場したり、宝箱が発見されたりする等の表示態様によって「一般大当たり」の当選等を教示するようになっている。

【５０６１】

また、「バトルステージ演出」では、図２９５に示すように、人型キャラクタが登場し、敵と戦うアニメーションが導出されるとともに、その戦いに勝利したり、敗北したりすることにより、「一般大当たり」に当選したか否か教示するようになっている。

【５０６２】

尚、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」においては、上記各種演出により「一般大当たり」に当選したことが教示されるため、縮小された変動表示領域ＨＷ１をも省略し、装飾図柄が変動表示されない構成としてもよい。また、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」においては、装飾図柄が表示される図柄演出モードと、装飾図柄が表示されないアニメ演出モードとを、遊技者が選択可能な構成としてもよい。

【５０６３】

また、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」においては、より多くの遊技球を第２始動入賞部３３ＷＢへ入賞させ、より多くの第２変動表示を保留記憶させるべく、指示表示領域ＨＷ２には、大当たり時と同様、遊技者に対し「強右打ち」を推奨するように、「強右打ち→」と表示される。

【５０６４】

尚、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」では、演出表示装置４２に保留表示領域ＨＷ３は設定されず、第２保留表示装置４６Ｂ（第２変動表示）に対応する保留表示（保留アイコンの導出）は行われない構成となっている。

【５０６５】

ここで、仮に保留記憶された第１変動表示が存在したとしても、かかる第１変動表示に対応する保留アイコンも表示されない。上述したように、第２変動表示の実行中に、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球があった場合には、該入球に対応する第１変動表示が保留記憶されると共に、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２へ第１変動表示に係る先発コマンドが送信され、サブ制御装置２６２の第１保留情報記憶エリアに第１変動表示に関する情報が格納されるが、「ラッシュステージ演出」等の期間中は、第１変動表示に対応する保留アイコンも表示されない。但し、ここで第１変動表示に対応する保留アイコンが表示はされていないものの、次なる第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球があった場合には、第１保留情報記憶エリアのデータの更新処理は実行される。そして、「ラッシュステージ演出」等が終了し、「通常モード」に戻ると、その時点で第１保留情報記憶エリアに格納されている第１変動表示に係る保留アイコンが表示されることとなる。

【５０６６】

また、「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」中において、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球した場合には、第１当否抽選（大当たり抽選）が行われ、その結果が、縮小された変動表示領域ＨＷ１に表示される。

【５０６７】

尚、「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」中において、遊技者が「強右打ち」している間は、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡへ入球することがほとんどない一方、高入球状態にある第２始動入賞部３３ＷＢに対しては短期間のうちに多くの遊技球が入球しやすく、第２変動表示の保留記憶数がすぐに上限に達しやすい。そのため、遊技者の中には、第２変動表示の保留記憶数が上限に達している状態で、例えばリーチ演出など比較的、演出時間の長い第２変動表示が開始されると、遊技球の発射態様を「強右打ち」から「左打ち」に切替え、その間に第１始動入賞部３３ＷＡへ遊技球を入球させる者もいる。勿論、第２変動表示の実行中に第１変動表示が開始されることはないが、この間に第１変動表示を保留記憶させておくことで、「時短Ａモード」の終了後に、すぐに保留記憶された第１変動表示が開始されるため、演出を途切れさせないようにすることができる。

【５０６８】

また、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」では、演出表示装置４２において回数表示領域ＨＷ４が設定される（図２９４，図２９５参照）。回数表示領域ＨＷ４には、現時点における「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」の残り継続期間に相当する変動表示回数（第１変動回数カウンタＡの数値）が明示されている。従って、例えば第１変動回数カウンタＡの値が「８３」である場合には、回数表示領域ＨＷ４には「あと８３回」と表示される。

【５０６９】
そして、第１変動表示又は第２変動表示（主として第２変動表示）が１回行われる毎に、その値（第１変動回数カウンタＡの数値）が１ずつ減算表示されていく。その後、「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」中に、大当たり状態が発生することなく、設定された変動表示回数（第１変動回数カウンタＡの数値）が０となり、「時短Ａモード」が終了すると、遊技モードが「通常モード」に移行し、演出表示装置４２においては、「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」が終了し、「通常ステージ演出（図２９２参照）」に戻る。
【５０７０】
また、遊技モードが「通常モード」に移行すると、「時短Ａモード（高入球状態）」が終了するため、遊技者に「左打ち」を推奨するように、指示表示領域ＨＷ２には「←左打ち」と表示される。これにより、遊技者は、「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」の終了と共に、遊技態様を変更することが可能となり、遊技球を無駄に消費してしまう等の不具合の発生を抑制することができる。
【５０７１】
一方、本実施形態では、上述したように遊技モードが「通常モード」にある場合において、通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）の値が天井値である「５００」に到達した場合、すなわち大当たり状態が発生することなく「通常モード」の継続期間（変動表示の実行回数）が５００回に到達した場合に、遊技者に対する付与利益として「時短Ｂモード」が発動する。
【５０７２】
本実施形態では、上限が変動遊技２００回分の「時短Ｂモード」が付与される。そして、「時短Ｂモード」中においては、演出表示装置４２において「ラッキーステージ演出」が実行される。尚、「時短Ｂモード（ラッキーステージ演出）」が発動する際には、遊技を盛り上げるための発動演出が行われる構成としてもよい。
【５０７３】
図２９６に示すように「ラッキーステージ演出」では、演出表示装置４２において変動表示領域ＨＷ１が設定され、基本的には「通常モード」と同じ装飾図柄の変動表示が行われる一方、「通常モード」時とは背景表示など一部の表示態様が異なる。
【５０７４】
例えば「時短Ｂモード（高入球状態）」となるため、変動表示領域ＨＷ１の上側の指示表示領域ＨＷ２には、「時短Ａモード」と同様、遊技者に対し「強右打ち」を推奨するように、「強右打ち→」と表示される。一方、演出表示装置４２に保留表示領域ＨＷ３は設定されず、保留表示（保留アイコンの導出）は行われない。
【５０７５】
勿論、これに代えて、「ラッキーステージ演出」においても、その継続期間中（最大で２００回分の変動表示が実行される期間中）、上記「ラッシュステージ演出」等と同様に、変動表示領域ＨＷ１が下方へ縮小表示され、その背景画面には、各種キャラクタ等が表示されるアニメーション（連続演出）が導出される構成としてもよい。
【５０７６】
また、「ラッキーステージ演出」では、演出表示装置４２において回数表示領域ＨＷ４が設定される（図２９６参照）。回数表示領域ＨＷ４には、現時点における「ラッキーステージ演出」の残り継続期間に相当する変動表示回数（第２変動回数カウンタＢの数値）が明示されている。従って、例えば第２変動回数カウンタＢの値が「１５５」である場合には、回数表示領域ＨＷ４には「あと１５５回」と表示される。
【５０７７】
そして、第１変動表示又は第２変動表示（主として第２変動表示）が１回行われる毎に、その値（第２変動回数カウンタＢの数値）が１ずつ減算表示されていく。その後、「時短Ｂモード（ラッキーステージ演出）」中に、大当たり状態が発生することなく、設定された変動表示回数（第２変動回数カウンタＢの数値）が０となり、「時短Ｂモード」が終

了すると、遊技モードが「通常モード」に移行する。これにより、演出表示装置４２においては「ラッキーステージ演出」が終了し、「通常ステージ演出（図２９２参照）」に戻る。

【５０７８】

尚、「時短Ｂモード（ラッキーステージ演出）が終了し、遊技モードが「通常モード」に移行するタイミングで、次に大当たり状態が発生しリセットされるまで、救済措置としての「時短Ｂモード」が二度と発生しないことを報知すると共に、遊技者自身が能動的に「天井リセット」を実行できることについて告知表示等を行う。

【５０７９】

ここで、遊技者が自身で能動的に実行できる「天井リセット」の手順について詳しく説明する。上述したように、本実施形態において「天井リセット」とは、上記通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）の値を「０」にリセットすると共に、上記時短Ｂモード発動フラグ（天井発動フラグ）をオフにする処理のことをいう。

【５０８０】

「天井リセット」を求める遊技者は、まず発射される遊技球が可変表示装置ユニット３５の頂部を超えて遊技領域右内側エリアＥＣへ案内されるように、遊技球の発射態様を「中右打ち」とする。

【５０８１】

遊技領域右内側エリアＥＣへ案内された遊技球の一部は、該遊技領域右内側エリアＥＣを流下しつつ釘等によって案内され、第３始動入賞部３３ＷＣへ入球する。遊技球が第３始動入賞部３３ＷＣへ入球すると、第３特別図柄表示装置４３Ｃにて第３変動表示が行われると共に、演出表示装置４２において第３演出変動表示が行われる。

【５０８２】

本実施形態では、第３演出変動表示として「天井リセット確認表示」が行われる。詳しくは、図２９７に示すように、第３演出変動表示（天井リセット確認表示）が実行されると、演出表示装置４２において変動表示領域ＨＷ１が下方へ縮小表示される。縮小された変動表示領域ＨＷ１では、上記上・中・下の図柄表示領域が、左・中・右の図柄表示領域に切替り、当たりラインが１ラインとなる。そして、その背景画面には、「天井リセットＯＫ？」などと表示され、遊技者に「天井リセット」を実行しても支障がないか否か確認する。

【５０８３】

ここで、「天井リセット」を求める遊技者は、遊技領域右内側エリアＥＣに向けて遊技球を発射する「中右打ち」を継続する。一方、誤って「中右打ち」してしまい、本当は「天井リセット」を求めない遊技者は、この段階で遊技球の発射態様を「中右打ち」から「左打ち」若しくは「強右打ち」に変更して遊技を継続する。又は、遊技球の発射を停止して、遊技を一旦停止する。これにより、後述するように、第２可変入賞装置３２Ｂに対し遊技球が入球しなければ、「天井リセット」は行われない。

【５０８４】

第３始動入賞部３３ＷＣへ遊技球が入球し、これを契機とした第２当否抽選（小当たり抽選）に当選すると（本実施形態では１００％の確率で小当たり当選する）、第３特別図柄表示装置４３Ｃ及び演出表示装置４２の変動表示領域ＨＷ１にて小当たりに対応する図柄が停止表示される。

【５０８５】

続いて、第２可変入賞装置３２Ｂの開閉部材３１８が開状態となり、入球開口部３２０ｂが開放されることで、小当たり状態が開始される。同時に、演出表示装置４２においては、例えば図２９８に示すように「球をここへ入れてください」などと表示される「天井リセット・アシスト表示」が行われ、「天井リセット」の次のステップが遊技者に対し伝えられる。

【５０８６】

そして、「中右打ち」され、遊技領域右内側エリアＥＣを流下する遊技球が、第２可変

入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａへ入球し、特定入球部３２０ｃに入球すると、小当たり状態が終了し、「特殊大当たり（短開放１Ｒ大当たり）」が発生する。尚、本実施形態では、遊技者が「中右打ち」をして、遊技球を遊技領域右内側エリアＥＣへ向けて発射し続けていれば、ほぼ１００％の確率で遊技球が特定入球部３２０ｃに入賞して「特殊大当たり」が発生する構成となっている。

【５０８７】

同時に、演出表示装置４２においては、例えば図２９９に示すように「球の発射を停止してください」などと表示され、遊技者に対し遊技球の発射を停止することを指示（推奨）する「発射停止指示（推奨）表示」が行われた後、例えば図３００に示すように「天井リセット開始」などと表示され、遊技者に対し「天井リセット」が開始されることを報知する「天井リセット開始表示」が行われる。

【５０８８】

続いて、演出表示装置４２においては、「特殊大当たり」の１．８秒のラウンド中の演出として、例えば図３０１に示すように「天井リセット中」などと表示され、遊技者に対し「天井リセット」が実行されていることを報知する「天井リセット実行中表示」が行われる。

【５０８９】

その後、「特殊大当たり」が終了し、そのエンディング演出として、演出表示装置４２においては、例えば図３０２に示すように「天井リセット完了」などと表示され、遊技者に対し「天井リセット」が完了した旨を報知する「天井リセット完了表示」が行われる。

【５０９０】

このように「特殊大当たり」といった大当たり状態が発生したことにより、パチンコ機１０においては、上記通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）の値が「０」にリセットされると共に、上記時短Ｂモード発動フラグ（天井発動フラグ）がオフとなり、「天井リセット」が完了した状態となる。

【５０９１】

上述したように、従来、遊技機の一種として、例えば遊技領域に向け遊技球を発射し、所定の入球手段に遊技球が入球することを始動条件として所定の表示手段にて図柄の変動遊技を実行し、該変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として大当たり状態（特別遊技状態）を実行するパチンコ機が知られている。

【５０９２】

近年では、大当たり状態を発生させることなく変動遊技の実行回数が所定回数に達した場合に、大当たり状態とは異なる特定遊技状態へ移行するパチンコ機なども見受けられる。

【５０９３】

ここで、従来のパチンコ機においては、遊技状態を好適に切り替えることが望まれている。

【５０９４】

本発明の目的は、遊技状態を好適に切り替えることのできる遊技機を提供することにある。

【５０９５】

より具体的に述べると、近年では、本実施形態のように、遊技者にとっての興趣の低下を抑制するべく、大当たり状態を発生させることなく変動遊技の実行回数が規定上限回数（天井）に達した場合に、救済措置として、大当たり状態とは異なる遊技者に有利な特定遊技状態（時短Ｂモード）へ移行するパチンコ機１０なども見受けられる。

【５０９６】

例えば本実施形態では、大当たり状態を発生させることなく変動遊技の実行回数が規定上限回数（天井）の５００回に達した場合に、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球を補助する補助手段としての左右一対の羽根部材３３ＷＢｂに対する制御状態を切り替えて、最大で２００回分の変動表示が実行される期間中だけ、第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球が入球しやすくなる高入球状態とする「時短Ｂモード」を発動させる構成となってい

る。
【５０９７】
しかしながら、上述した「時短Ｂモード」は、単なる高入球状態の付与であり、この「時短Ｂモード」の付与期間中に次の大当たり状態が必ず発生するわけでもなく、また、次の大当たり状態が発生することなく「時短Ｂモード」の付与期間が経過した場合には、何事もなく「時短Ｂモード」が終了する。
【５０９８】
さらに、パチンコ機１０では、一旦「時短Ｂモード」が発動され、次の大当たり状態が発生することなく終了した場合には、その後、次の大当たり状態が発生するか、又は、初期化処理（所定のＲＡＭクリア作業）等が行われない限り、二度と「時短Ｂモード」が発動されない仕様となっている。
【５０９９】
つまり、大当たり状態が発生することなく「時短Ｂモード」の付与期間が経過した場合には、その後、どれほど長い期間（例えば変動遊技の実行回数が天井となる規定上限回数５００回を上回る期間）、遊技者が遊技を継続したとしても、次の大当たり状態が発生しない限り、二度と「時短Ｂモード」は発動されない仕様となっている。
【５１００】
また、このような遊技者に不利益な遊技履歴は、パチンコ機１０に付設された遊技データ表示装置等を介して誰でも把握することができるため、該パチンコ機１０で遊技を行っていた遊技者が遊技をやめた後においては誰も該パチンコ機において新たに遊技を開始する者がおらず、遊技ホールの営業終了時まで放置されるおそれがあり、遊技ホールにおけるパチンコ機１０の稼働率の低下を招くおそれがある。
【５１０１】
さらに、遊技ホールの営業終了後、パチンコ機１０の初期化処理（所定のＲＡＭクリア作業）等が行われず、そのままの状態で翌日の営業が開始された場合には、遊技データ表示装置には当日の遊技履歴しか表示されないため、遊技者は、そのパチンコ機１０が、「時短Ｂモード」が既に発動終了済みで大当たり状態が発生するまでは二度と発動されないパチンコ機１０であることを把握することができず、遊技者にとって不利益となるおそれがある。
【５１０２】
上記種々の不具合に鑑み、一般に、遊技者は、新たに自身が遊技を開始するパチンコ機１０において既に「時短Ｂモード」が発動終了済みで救済措置としての機能を果たさない状態にある場合には、この状態を一旦リセットして、仮に大当たり状態が長期間発生しなくとも、少なくとも変動遊技の実行回数が規定上限回数５００回に達することで「時短Ｂモード」が発動し得る状態で遊技を行うことを、遊技者にとっての最低限の利益として保護されることを望んでいる。
【５１０３】
一方で、所定のパチンコ機１０において遊技を行っていた遊技者が遊技を終了する際には、その時点までに実行した変動遊技の実行回数が、その後、該パチンコ機１０において他の遊技者が遊技を行う際に、救済措置である「時短Ｂモード」の発動条件の一部としてカウントされることを好ましく思わない。つまり、遊技を終了する遊技者は、それまでに自身が遊技を行って獲得した利益（変動遊技の実行回数）を、他の遊技者に譲り渡すくらいなら消去したいと考えている。
【５１０４】
そのため、上述したようなパチンコ機１０においては、遊技状態を好適に切り替えることが望まれていた。
【５１０５】
これに対し、具体的には、例えば本発明に係る遊技機を、
発射強度を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段を備え、
第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊

技球を発射して行う第２の遊技と、を実行可能であり、
図柄の変動遊技を実行可能な表示手段と、
前記変動遊技の始動条件を発生可能な始動手段と、
前記変動遊技を実行するための始動条件の成立を補助する補助手段と、
前記変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として特別遊技状態を実行する特別遊技実行手段と、
前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態を実行可能な遊技機であって、
所定の前記発射強度で前記第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段と、
開状態と閉状態とに切り替え可能な開閉動作手段と特定入球領域とを備えた第２入球手段と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の開閉動作手段を所定期間開放させる開放実行手段と、
前記所定期間の前記開閉動作手段の開放中に入球した遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技を実行する特定遊技実行手段と、を備え、
前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態に前記制御状態を変更することを特徴とする遊技機とすることにより、
遊技状態を好適に切り替えることができる。
【５１０６】
より具体的に述べると、本実施形態では、例えば本発明に係る遊技機を、
発射強度を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射装置６０を備え、
遊技領域の左側方向に遊技球を発射して行う左打ち遊技と、遊技領域の右側方向に遊技球を発射して行う右打ち遊技と、を実行可能であり、
図柄の変動遊技を実行可能な図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃ等と、
遊技球の入球に起因して変動遊技の始動条件を発生可能な始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢ，３３ＷＣと、
第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球を補助し、変動遊技を実行するための始動条件の成立を補助する電動役物（一対の羽根部材３３ＷＢｂ）と、
変動遊技の結果が特図大当たり結果である場合に利益遊技として複数回のラウンド遊技からなる大当たり遊技を実行する主制御装置２６１と、
特図大当たりを発生させることなく変動遊技の実行回数が所定回数（例えば通常モードで５００回）になった場合に電動役物に対する制御状態を切り替えて「時短Ｂモード（天井時短モード）」を実行可能なパチンコ機１０であって、
所定の発射強度（中右打ち）で右方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域（遊技領域右内側エリアＥＣ）に設けられる第３始動入賞部３３ＷＣ（特殊始動入賞部）と、
開状態と閉状態とに切り替え可能な開閉部材３１８と特定入球部３２０ｃとを備えた第２可変入賞装置３２Ｂ（特殊可変入賞装置）と、
第３始動入賞部３３ＷＣに遊技球が入球することに基づいて第２可変入賞装置３２Ｂの開閉部材３１８を所定期間開放させる機能と、
前記所定期間の開閉部材３１８の開放中に入球した遊技球が特定入球部３２０ｃに入球することに基づいて利益遊技として特図大当たり（一般大当たり）とは異なる短期間開放の特殊大当たりを実行する機能と、を備え、
電動役物（一対の羽根部材３３ＷＢｂ）の制御状態が「時短Ｂモード」に対応していない第１制御状態である「時短Ｂモード」終了後の通常モードにおいて、特殊大当たりが終

了した場合に、前記第１制御状態から「時短Ｂモード」に対応した第２制御状態に電動役物の制御状態を変更することを特徴とするパチンコ機１０とすることにより、
遊技状態を好適に切り替えることができる。
【５１０７】
より具体的に本実施形態に係る作用効果について述べると、例えば大当たり状態を発生させることなく図柄変動遊技の実行回数が所定回数（例えば５００回）になった場合に「時短Ｂモード（天井時短モード）」が発動されるパチンコ機１０において、仮に「時短Ｂモード」が既に発動終了済みで救済措置としての機能を果たさない状況にある場合には、遊技者は、遊技球を右方向へ「中右打ち」で発射し、遊技球が遊技領域右内側エリアＥＣに向かうようにする。
【５１０８】
そして、遊技領域右内側エリアＥＣを流下した遊技球が第３始動入賞部３３ＷＣに入球すると、これに基づき第２可変入賞装置３２Ｂの開閉部材３１８が所定期間開放する。かかる開閉部材３１８の開放中に入球した遊技球が特定入球部３２０ｃに入球すると、「特殊大当たり」が実行される。これにより、「通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）」の値が「０」にリセットされると共に、「時短Ｂモード発動フラグ（天井発動フラグ）」がオフ設定され、「天井リセット」された状態となる。
【５１０９】
結果として、遊技状態を好適に切り替え、仮に大当たり状態が長期間発生しなくとも、少なくとも変動遊技の実行回数が規定上限回数に達することで「時短Ｂモード（天井時短モード）」が発動し得る状態で遊技を行うことを、遊技者にとっての最低限の利益として保護することができる。ひいては、遊技意欲の向上を図ることができる。
【５１１０】
一方で、所定のパチンコ機１０において遊技を行っていた遊技者が遊技を終了する際には、その時点までに実行した変動遊技の実行回数が、その後、該パチンコ機１０において他の遊技者が遊技を行う際に、救済措置である「時短Ｂモード（天井時短モード）」の発動条件の一部としてカウントされることも回避することができる。つまり、遊技を終了する遊技者は、それまでに自身が遊技を行って獲得した利益（変動遊技の実行回数）が他の遊技者に引き渡されてしまうことを回避することができる。
【５１１１】
尚、上述した実施形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。ここで、以下の各構成を個別に上記実施形態に対して適用してもよく、一部又は全部を任意に組み合わせて上記実施形態に対して適用してもよい。また、上記実施形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。
【５１１２】
（ａ）上記実施形態に係るパチンコ機１０は、所定の始動入球手段（例えば第１始動入賞部３３ＷＡや第２始動入賞部３３ＷＢ）への入球に基づく当否抽選（図柄変動遊技）にて大当たり当選した場合に、所定の可変入球手段（例えば第１可変入賞装置３２Ａ）が開閉する大当たり状態（直撃大当たり）が発生する第１タイプの遊技機である。
【５１１３】
これに限らず、上記実施形態に係るパチンコ機１０とは異なる、所定の利益遊技（付与利益）が付与される他のタイプのパチンコ機として実施してもよい。また、パチンコ機以外にも、アレンジボール機、雀球等の各種遊技機として実施することも可能である。
【５１１４】
ここで「利益遊技（付与利益）」とは、遊技者の利益となる遊技であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。例えば遊技者が発射した遊技球が所定の入球手段に入球することに起因して賞球の払出しが実行される賞球遊技、遊技者が発射した遊技球が所定条件の成立に基づいて入球可能状態となっている可変入球手段に対し入球することに起因して賞球の払出しが実行される賞球遊技、遊技者が発射した遊技球が所定の入球手段に入球することに起因して所定の抽選が実行される抽選遊技、遊技

者が発射した遊技球が所定の入球手段に入球することに起因して所定の可動手段（例えば可動役物や可変入球手段など）が動作する動作遊技、遊技者が発射した遊技球が所定の入球手段に入球することに起因して所定の演出手段（例えば表示手段や発光手段）において所定の演出が実行される演出遊技、遊技者が発射した遊技球が所定の入球手段に入球することに起因して所定の表示手段において図柄が変動表示される変動遊技、又は、これらの各種遊技を任意に組合せた遊技などを一例に挙げることができる。

【５１１５】

（ａ－１）例えば所定の始動入球手段への入球に基づく当否抽選（図柄変動遊技）にて小当たり当選した場合に開状態となる可変入球手段を備え、該可変入球手段内に入球した遊技球が特定入球部（例えばＶ入賞口）に入球して大当たり状態（Ｖ入賞大当たり）が発生する第２タイプの遊技機として実施してもよい。

【５１１６】

（ａ－２）また、上記第１タイプの遊技機の機能と、上記第２タイプの遊技機の機能とを兼ね備えた第３タイプの遊技機（例えば、いわゆる１種２種混合機）として実施してもよい。

【５１１７】

より具体的に、上記第３タイプの遊技機（いわゆる１種２種混合機と称されるパチンコ機）は、例えば遊技球を遊技領域の左側領域へ発射（左打ち）して狙う第１始動入球手段と、該第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて第１変動表示を行う第１表示装置と、該第１変動表示を所定回数保留可能な第１保留手段と、遊技球を遊技領域の右側領域へ発射（右打ち）して狙う第２始動入球手段と、該第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて第２変動表示を行う第２表示装置と、該第２変動表示を所定回数保留可能な第２保留手段と、第２始動入球手段へ遊技球が入球可能な開状態と入球不能な閉状態とに変化する開閉部材とを備え、第１始動入球手段又は第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な大当たり状態を発生可能に構成されると共に、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて小当たり抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、所定の可変入賞装置が開放する小当たり状態を発生可能に構成され、該可変入賞装置へ入球した遊技球が特定入球手段（Ｖ入賞口）へ入球した場合に大当たり状態を発生可能に構成されている。

【５１１８】

一般に、このようなパチンコ機では、第２始動入球手段へ遊技球を入球させることが困難な通常状態（低サポート状態）においては、左打ちして第１始動入球手段に遊技球を入球させて、大当たり状態を狙うといった遊技性となる。一方、大当たり状態の終了後に付与され得る、第２始動入球手段へ遊技球を入球させやすい高サポート状態においては、右打ちして第２始動入球手段に遊技球を入球させて小当たり状態を発生させ、開放された可変入賞装置内の特定入球手段（Ｖ入賞口）へ遊技球を入球させ、大当たり状態を狙うといった遊技性となる。

【５１１９】

かかる構成の下、近年では、大当たり状態の終了後の高サポート状態において、可変表示手段において所定の演出（ラッシュ演出等）を実行すると共に、該高サポート状態の終了後、該高サポート状態中に第２始動入球手段へ入球し保留記憶された第２変動表示の実行中（第２変動表示の残り保留の消化中）において、可変表示手段において継続演出（継続チャンス演出等）を実行して、遊技者の興趣の向上を図っている遊技機も見受けられる。

【５１２０】

（ａ－３）また、遊技球を遊技機内で循環させる等して遊技者に対し直接的に払出さないタイプの遊技機、いわゆる封入式のパチンコ機として実施してもよい。

【５１２１】

（ａ－４）パチンコ機１０に係る各種抽選（ソフト的な抽選処理や機械的機構による抽選など）に係る当選確率については、機種毎に適宜設定されるものであり、任意の値を採用することができる。また、後述するように遊技盤３０の盤面構成等についても適宜、変

更可能であることはいうまでもない。
【５１２２】
（ｂ）各種当たり（一般大当たり、特殊大当たり、小当たり）に係る構成、例えばラウンド数や開放時間、終了後に付与される遊技モードなどに関しては、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。
【５１２３】
尚、「特別遊技状態」は、変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として実行されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。例えば通常遊技状態よりも遊技者に有利な小当たり状態、通常遊技状態や小当たり状態よりも遊技者に有利な大当たり状態（より詳細には、終了後に有利状態が付与される大当たり状態、終了後に有利状態が付与されない大当たり状態、終了後に所定の抽選手段により特別遊技状態に移行する旨の判定がなされる確率が通常遊技状態よりも高くなる高確率状態が付与される大当たり状態、終了後に高確率状態が付与されない大当たり状態）など、いかなるものであってもよい。
【５１２４】
（ｂ－１）例えば上記実施形態では、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡに入賞した場合と、第２始動入賞部３３ＷＢに入賞した場合とで当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分けが異なる構成となっているが、その割合は上記実施形態に限定されるものではなく、異なる振分け割合であってもよい。
【５１２５】
また、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡに入賞した場合と、第２始動入賞部３３ＷＢに入賞した場合とで当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分け割合が同じ構成であってもよい。
【５１２６】
（ｂ－２）例えば上記実施形態では、「一般大当たり」として「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」及び「４Ｒ大当たり」が設定され、「特殊大当たり」として「短開放１Ｒ大当たり」が設定されているが、これに限らず、ラウンド数が異なる他の大当たり状態が発生する構成としてもよい。
【５１２７】
勿論、「一般大当たり」として複数種別の大当たり状態が発生可能な遊技機ではなく、「一般大当たり」として大当たり状態が１種別（例えば１５Ｒ大当たり）だけしか発生しない遊技機として実施してもよい。
【５１２８】
（ｃ）遊技モードの構成（付与期間や構成内容など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。
【５１２９】
尚、「特定遊技状態」は、特別遊技状態（例えば大当たり状態）を発生させることなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に補助手段（例えば電動役物）に対する制御状態を切り替えて実行可能な遊技状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。例えば特別遊技状態とは異なる遊技者に有利な当たり遊技状態（例えば小当たり状態など）、遊技者に有利な所定の有利状態（例えば時短状態など）が付与される遊技状態、特別遊技状態を発生させるか否かを決定する抽選処理における当選確率を高める遊技状態（例えば高確率状態など）、所定の入球手段へ遊技球が入球しやすくなる遊技状態（例えば高入球状態など）、所定の入球手段を開閉可能な開閉動作手段を開放させるか否かを決定する抽選処理における当選確率を高める遊技状態（例えば高入球状態など）、図柄の変動表示の実行時間を短くする遊技状態（例えば時短状態など）、遊技者が所定の遊技領域に向けて遊技球を発射する通常遊技状態など、いかなるものであってもよい。
【５１３０】
（ｃ－１）例えば上記実施形態では、始動入球サポート状態（「高入球状態」又は「低

入球状態」）の切替えが行われるパチンコ機１０となっているが、これに加えて、抽選モード（「高確率モード」又は「低確率モード」）の切替えが行われるパチンコ機として実施してもよい。

【５１３１】

より具体的には、「一般大当たり」に当選する確率が第１の確率（例えば１／３００）となる低確率モードと、「一般大当たり」に当選する確率が前記第１の確率より高確率な第２の確率（例えば１／３０）となる高確率モードとに抽選モードが変更されるタイプのパチンコ機として実施してもよい。

【５１３２】

（ｃ－２）上記実施形態では、「一般大当たり」の大当たり種別に関係なく、「一般大当たり」の終了後に「時短Ａモード（高入球状態）」が必ず付与される構成となっているが、これに限らず、大当たり種別によって「時短Ａモード（高入球状態）」が付与されない構成としてもよい。

【５１３３】

（ｃ－３）上記実施形態において、「時短Ｂモード（天井時短モード）」は、「通常モード」中に所定の大当たり状態（一般大当たり）が発生することなく、第３特別図柄表示装置４３Ｃを除く特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ（主として第１特別図柄表示装置４３Ａ）において実行された変動遊技（ハズレ変動遊技）の実行回数が予め設定された所定の上限回数（いわゆる天井）の５００回となった場合に発動し得る構成となっている。

【５１３４】

また、「時短Ｂモード」中に、所定の大当たり状態（一般大当たり）が発生することなく、第３特別図柄表示装置４３Ｃを除く特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ（主として第２特別図柄表示装置４３Ｂ）において実行された変動遊技（ハズレ変動遊技）の実行回数が予め設定された所定の上限回数の２００回に達すると「時短Ｂモード」は終了し、「通常モード」へ移行する構成となっている。

【５１３５】

「時短Ｂモード」の発動条件及び終了条件は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【５１３６】

但し、「時短Ｂモード」の発動条件（天井となる変動遊技の上限実行回数）は、通常モード（低確率モード）における大当たり確率の分母の２．５倍以上～３．０倍以下となる変動遊技の実行回数のうちの１つの所定数とすることが好ましい。

【５１３７】

つまり、大当たり確率が１／２００に設定された上記実施形態においては、大当たり状態（一般大当たり）が発生することなく、図柄変動遊技の実行回数が５００回以上～６００回以下のうちの１つの所定数となった場合に「時短Ｂモード」が発動し得る構成とすることが好ましい。

【５１３８】

一方、「時短Ｂモード」の終了条件（付与期間となる変動遊技の上限実行回数）は、最大で通常モード（低確率モード）における大当たり確率の分母の３．８倍以下となる変動遊技の実行回数のうちの１つの所定数とすることが好ましい。

【５１３９】

つまり、大当たり確率が１／２００に設定された上記実施形態においては、「時短Ｂモード」の付与開始から、図柄変動遊技の実行回数が７６０回以下のうちの１つの所定数となった場合に「時短Ｂモード」が終了する構成とすることが好ましい。

【５１４０】

（ｄ）遊技盤３０の盤面上の構成（第１可変入賞装置３２Ａ、第２可変入賞装置３２Ｂ、第１始動入賞部３３ＷＡ、第２始動入賞部３３ＷＢ、第３始動入賞部３３ＷＣ、スルーゲート３４、可変表示装置ユニット３５等の配置構成など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる他の構成を採用してもよい。

【５１４１】
（ｄ－１）例えば上記実施形態では、可変表示装置ユニット３５の右方位置において左右２つに区分けされた遊技領域のうちの右側（遊技盤３０外方側）に位置する遊技領域右外側エリアＥＢにおいて、スルーゲート３４が設けられると共に、該スルーゲート３４よりも下流側において第２始動入賞部３３ＷＢが設けられ、左右２つに区分けされた遊技領域のうちの左側（遊技盤３０内方側）に位置する遊技領域右内側エリアＥＣにおいて、第３始動入賞部（特殊始動入賞部）３３ＷＣが設けられると共に、該第３始動入賞部３３ＷＣよりも下流側において第２可変入賞装置３２Ｂが設けられている。
【５１４２】
これに限らず、遊技領域右内側エリアＥＣにスルーゲート３４及び第２始動入賞部３３ＷＢが設けられ、遊技領域右外側エリアＥＢに第３始動入賞部３３ＷＣ及び第２可変入賞装置３２Ｂが設けられた構成としてもよい。
【５１４３】
また、第２始動入賞部３３ＷＢや第２可変入賞装置３２Ｂを遊技領域下側エリアＥＤに配置した構成としてもよいし、第１可変入賞装置３２Ａを遊技領域右外側エリアＥＢに配置した構成としてもよい。
【５１４４】
（ｄ－２）上記実施形態では、通常モード時において、第１方向である遊技領域左側方向（遊技領域左側エリアＥＡ）に向けて遊技球を発射して第１の遊技である左打ち遊技を行い、一般大当たり時や時短モード時においては、第２方向である遊技領域右側方向（遊技領域右外側エリアＥＢ）に向けて「強右打ち」で遊技球を発射して第２の遊技である「右打ち遊技」を行い、「天井リセット」を実行する場合には、特に第２方向である遊技領域右側方向（遊技領域右外側エリアＥＢ）に向けて「中右打ち」で遊技球を発射して第２の遊技である「右打ち遊技」を行う構成となっている。
【５１４５】
これに限らず、遊技盤３０の構成を変更し、通常モード時において「右打ち遊技」を行い、一般大当たり時や時短モード時においては、「左打ち遊技」を行う構成としてもよい。
【５１４６】
（ｄ－３）上記実施形態では、遊技領域右内側エリアＥＣが「天井リセット」用の特殊ルート（特定の経路）を構成しているが、これに限らず、遊技領域右外側エリアＥＢなど他の遊技領域を「天井リセット」用の特殊ルートとしてもよい。
【５１４７】
また、例えば遊技盤３０が透光性部材である透明板をベースとして構成され、その背面側に表示手段が配置されている構成においては、表示手段の前方に位置する領域（例えば遊技領域略中央部）において「天井リセット」用の特殊ルートが形成された構成としてもよい。
【５１４８】
（ｅ）「表示手段」は、図柄の変動遊技を実行可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。例えば上記実施形態では、表示手段として複数個のＬＥＤ（特図ランプ）を備えた特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ，４３Ｃや、液晶表示部を備えた演出表示装置４２などを有している。
【５１４９】
（ｅ－１）これに限らず、例えば遊技盤３０が透光性部材である透明板をベースとして構成されている場合には、上記演出表示装置４２に代えて、遊技盤３０の後方位置に表示手段が配設される構成としてもよい。
【５１５０】
具体的に、例えば遊技領域の裏側略全域又は遊技盤３０の裏側略全域にわたる大きさの表示画面を有する表示装置を備えた構成としてもよい。
【５１５１】
（ｅ－２）例えば遊技盤３０が透光性部材である透明板をベースとして構成されている

場合には、遊技盤３０において、演出表示装置４２取付用の開口部を設けることなく、該演出表示装置４２の前面側を覆うように遊技盤３０が配設された構成としてもよい。この際、演出表示装置４２の前方領域となる遊技盤３０の前面部に釘等を配置して、ここを遊技球が流下可能な領域としてもよい。勿論、ここを遊技球が流下不能な領域としてもよい。

【５１５２】

（ｅ―３）表示手段の種別に関しても、上記実施形態に限らず、例えば三色発光ダイオード（三色ＬＥＤ）よりなる表示装置や、ドットマトリックス表示装置、セグメント表示装置（７セグ表示装置）、有機ＥＬ表示装置などを採用してもよい。

【５１５３】

（ｆ）「特定期間遊技」に関する構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【５１５４】

「特定期間遊技」は、開閉動作手段（例えば第２可変入賞装置３２Ｂの開閉部材３１８）の開放中に入球した遊技球が特定入球領域（例えば特定入球部３２０ｃ）に入球することに基づいて利益遊技として特定期間実行される遊技であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。

【５１５５】

例えば上記実施形態では、「特定期間遊技」として、遊技球が特定入球領域（例えば特定入球部３２０ｃ）に入球することに基づいて所定の可変入球手段（例えば第１可変入賞装置３２Ａ）が特定期間（開放時間１．８秒）開放される開放遊技（例えば短開放１Ｒ大当たり）が行われる構成となっている。

【５１５６】

これに限らず、この他、「特定期間遊技」は、遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて特定期間実行される特別遊技状態（例えば大当たり状態など）とは異なる遊技者に有利な当たり遊技（例えば小当たり状態など）、遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて所定の可動手段（例えば可動役物など）が特定期間動作する動作遊技、遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて所定の演出手段（例えば発光手段など）において所定の演出が特定期間実行される演出遊技、遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて所定の表示手段において図柄の変動表示が特定期間実行される変動遊技など、いかなるものであってもよい。

【５１５７】

（ｇ）「第１入球手段」に関する構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【５１５８】

「第１入球手段」は、所定の発射強度（例えば中右打ち）で第２方向（例えば右方向）に発射した遊技球が特定の経路（例えば遊技領域右内側エリアＥＣ）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられた入球手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなる位置や構成となっていてもよい。

【５１５９】

例えば上記実施形態において、「第１入球手段」を構成し得る第３始動入賞部３３ＷＣは、遊技領域右内側エリアＥＣにおいて、遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、その上側に遊技球が常時入球可能な入賞口（第３始動入賞口）が開口した構成となっており、自身へ入球した遊技球が所定の球検知手段（例えば第３始動入賞スイッチ２２４ｃ）により検出された後、遊技領域外へ排出される（再び遊技領域内に戻らない）ように構成されている。

【５１６０】

これに限らず、例えばスルーゲート３４のように、第３始動入賞部３３ＷＣが、遊技球が通過可能な入球手段（自身へ入球した遊技球が所定の球検知手段により検出された後、再び遊技領域内に戻るように構成された入球手段）として構成されていてもよい。

【５１６１】

（ｈ）「第２入球手段」に関する構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【５１６２】

（ｈ－１）「第２入球手段」は、開状態と閉状態とに切り替え可能な開閉動作手段と特定入球領域とを備えたものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。

【５１６３】

例えば上記実施形態において、「第２入球手段」を構成し得る第２可変入賞装置３２Ｂは、前後方向にスライド変位可能に設けられかつ入球開口部３２０ｂを開閉可能な開閉部材３１８を備え、遊技球が内部領域３２０ａへ入球可能な開状態と、遊技球が内部領域３２０ａへ入球不能な閉状態とに状態変化可能に構成されている。

【５１６４】

これに限らず、この他、例えば第２始動入賞部３３ＷＢの一対の羽根部材３３ＷＢｂのように前後方向を軸心として左右方向に回動変位可能な一対の開閉動作手段を備えた第２入球手段を採用してもよい。また、第１可変入賞装置３２Ａの大入賞口シャッタ３２Ａｂのように、左右方向を軸心として前後方向に傾動変位可能な開閉動作手段を備えた第２入球手段を採用してもよい。

【５１６５】

（ｈ－２）上記実施形態では、第３始動入賞部３３ＷＣに対応した小当たり専用の可変入球手段（第２入球手段）として第２可変入賞装置３２Ｂを備えた構成となっているが、これに限らず、例えば第１可変入賞装置３２Ａを省略すると共に、第２可変入賞装置３２Ｂを遊技領域下側エリアＥＤ若しくは遊技領域右外側エリアＥＢに配置する等して、１つの可変入球手段を「大当たり」用と「小当たり」用に共用する構成としてもよい。

【５１６６】

これにより、構造の簡素化を図ることができる。但し、かかる構成とした場合には、例えば第３始動入賞部３３ＷＣへの遊技球の入球に基づき第２可変入賞装置３２Ｂが開放する場合には賞球数を１個とし、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づき第２可変入賞装置３２Ｂが開放する場合には賞球数を１５個とするなどの変更制御が必要となるため、制御が複雑化するおそれがある。

【５１６７】

この点を鑑みれば、小当たり専用の可変入球手段（第２入球手段）として第２可変入賞装置３２Ｂを備え、大当たり専用の可変入球手段（第３入球手段）として第１可変入賞装置３２Ａを備えた構成とした方が制御の簡素化を図ることができる。

【５１６８】

（ｉ）「天井リセット」に関する構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【５１６９】

（ｉ－１）例えば上記実施形態では、「通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）」を備え、大当たり状態が発生することなく継続する「通常モード」の継続期間（上記実施形態では最大で変動表示５００回分）を初期値「０」から加算して計測する構成となっているが、これに限らず、「通常モード継続カウンタ」に対し、例えば初期値「５００」を設定し、これを減算することにより、「通常モード」の継続期間の上限値（天井）までの残り変動表示回数を把握する構成としてもよい。

【５１７０】

（ｉ－２）上記実施形態では、「時短Ｂモード」が発動される際にオン設定され、大当たり状態の発生に伴いオフ設定される「時短Ｂモード発動フラグ（天井発動フラグ）」を備え、「時短Ｂモード（天井時短モード）」が既に発動済みか否かを判別する構成となっている。これに限らず、例えば「天井カウンタ更新フラグ」を備え、該「天井カウンタ更新フラグ」がオン設定されている場合のみ、変動表示の実行に基づいて「通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）」が更新される構成ととしもよい。そして、「通常モード継続

カウンタ」の値が所定値（天井）に達すると、「天井カウンタ更新フラグ」がオフ設定される。

【５１７１】

（ｉ－３）「通常モード継続カウンタ」や「時短Ｂモード発動フラグ」などをリセットするタイミングは、「特殊大当たり」の開始時でも終了時でもよく、少なくとも終了時にリセットされていればよい。

【５１７２】

（ｊ）上記実施形態では、例えば第１可変入賞装置３２Ａ（大入賞口３２Ａａ）へ入球した場合には１５個、第２可変入賞装置３２Ｂ（特定入球部３２０ｃ又は非特定入球部３２０ｄ）へ入球した場合には１個、第１始動入賞部３３ＷＡへ入球した場合には３個、第２始動入賞部３３ＷＢへ入球した場合には３個、第３始動入賞部３３ＷＣへ入球した場合には１個の賞球（付与利益球）が払出されるように構成されているが、各入球手段に対応する賞球数（付与利益球数）は、これらに限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。

【５１７３】

但し、「天井リセット」用の特殊ルート（特定の経路）を構成する遊技領域右内側エリアＥＣに配置される第３始動入賞部３３ＷＣ及び第２可変入賞装置３２Ｂに関しては、全体として、遊技領域右内側エリアＥＣに向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な賞球数（付与利益球数）が前記特定球数より少なくなるよう構成されていることが好ましい。これにより、遊技者が、「天井リセット」とは無関係に通常時において遊技領域右内側エリアＥＣに向けて遊技球を発射して自身の持ち球を増やそうとする行為（不正的な行為）を抑制することができる。

【５１７４】

［付記］

以下、上記実施形態から把握できる技術的思想について、その効果とともに記載する。

【５１７５】

従来課題ＦＡ．従来、遊技機の一種として、例えば遊技領域に向け遊技球を発射し、所定の入球手段に遊技球が入球することを始動条件として所定の表示手段にて図柄の変動遊技を実行し、該変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として大当たり状態（特別遊技状態）を実行するパチンコ機が知られている（例えば特開２０１３－３１７６９号公報参照）。

【５１７６】

近年では、遊技者にとっての興趣の低下を抑制するべく、大当たり状態を発生させることなく変動遊技の実行回数が規定上限回数（天井）に達した場合に、救済措置として、大当たり状態とは異なる遊技者に有利な特定遊技状態へ移行するパチンコ機なども見受けられる。

【５１７７】

例えば大当たり状態を発生させることなく変動遊技の実行回数が規定上限回数（天井）の８００回に達した場合に、所定の入球手段への遊技球の入球を補助する補助手段としての電動役物（電動チューリップなど）に対する制御状態を切り替えて、所定の付与期間の間だけ（例えば変動遊技が規定付与回数の１００回実行される間だけ）所定の入球手段へ遊技球が入球しやすくなる補助状態（高サポート状態）とする、遊タイム等と称される特定遊技状態（特定補助状態）を発動させる構成などを一例に挙げることができる。

【５１７８】

しかしながら、上述したような従来の特定遊技状態は、単なる補助状態の付与であることが多く、この補助状態の付与期間中に次の大当たり状態が必ず発生するわけでもなく、また、次の大当たり状態が発生することなく補助状態の付与期間が経過した場合には、何事もなく特定遊技状態が終了する。

【５１７９】

さらに、従来では、所定のパチンコ機において一旦、特定遊技状態が発動され、次の大

当たり状態が発生することなく終了した場合には、その後、次の大当たり状態が発生するか、又は、パチンコ機の初期化処理（所定のＲＡＭクリア作業）等が行われない限り、該パチンコ機においては二度と特定遊技状態が発動されない仕様となっている。

【５１８０】

つまり、大当たり状態が発生することなく特定遊技状態の付与期間が経過したパチンコ機においては、その後、どれほど長い期間（例えば変動遊技の実行回数が天井となる規定上限回数を上回る期間）、遊技者が遊技を継続したとしても、次の大当たり状態が発生しない限り、二度と特定遊技状態は発動されない仕様となっている。

【５１８１】

また、このような遊技者に不利益な遊技履歴は、パチンコ機に付設された遊技データ表示装置等を介して誰でも把握することができるため、該パチンコ機で遊技を行っていた遊技者が遊技をやめた後においては誰も該パチンコ機において新たに遊技を開始する者がおらず、遊技ホールの営業終了時まで放置されるおそれがあり、遊技ホールにおけるパチンコ機の稼働率の低下を招くおそれがある。

【５１８２】

さらに、遊技ホールの営業終了後、パチンコ機の初期化処理（所定のＲＡＭクリア作業）等が行われず、そのままの状態で翌日の営業が開始された場合には、遊技データ表示装置には当日の遊技履歴しか表示されないため、遊技者は、そのパチンコ機が、特定遊技状態が既に発動終了済みで大当たり状態が発生するまでは二度と発動されないパチンコ機であることを把握することができず、遊技者にとって不利益となるおそれがある。

【５１８３】

逆に、このようなパチンコ機が確率設定等を変更可能なタイプのパチンコ機である場合には、確率設定等に関しても前日からの設定が据え置きされたパチンコ機であることが遊技者に認知されてしまい、遊技ホール側にとっても不利益となるおそれがある。

【５１８４】

上記種々の不具合に鑑み、一般に、遊技者は、新たに自身が遊技を開始するパチンコ機において既に特定遊技状態が発動終了済みで救済措置としての機能を果たさない状態にある場合には、この状態を一旦リセットして、仮に大当たり状態が長期間発生しなくとも、少なくとも変動遊技の実行回数が規定上限回数に達することで特定遊技状態が発動し得る状態で遊技を行うことを、遊技者にとっての最低限の利益として保護されることを望んでいる。

【５１８５】

一方で、所定のパチンコ機において遊技を行っていた遊技者が遊技を終了する際には、その時点までに実行した変動遊技の実行回数が、その後、該パチンコ機において他の遊技者が遊技を行う際に、救済措置である特定遊技状態の発動条件の一部としてカウントされることを好ましく思わない。つまり、遊技を終了する遊技者は、それまでに自身が遊技を行って獲得した利益（変動遊技の実行回数）を、他の遊技者に譲り渡すくらいなら消去したいと考えている。

【５１８６】

そのため、従来のパチンコ機においては、遊技状態を好適に切り替えることが望まれている。

【５１８７】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、遊技状態を好適に切り替えることのできる遊技機を提供することにある。

【５１８８】

手段ＦＡ１．発射強度を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段を備え、

第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技と、を実行可能であり、

図柄の変動遊技を実行可能な表示手段と、

前記変動遊技の始動条件を発生可能な始動手段と、
前記変動遊技を実行するための始動条件の成立を補助する補助手段と、
前記変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として特別遊技状態を実行する特別遊技実行手段と、
前記特別遊技状態を発生させることなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態を実行可能な遊技機であって、
所定の前記発射強度で前記第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段と、
開状態と閉状態とに切り替え可能な開閉動作手段と特定入球領域とを備えた第２入球手段と、
前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の開閉動作手段を所定期間開放させる開放実行手段と、
前記所定期間の前記開閉動作手段の開放中に入球した遊技球が前記特定入球領域に入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技状態とは異なる特定期間の特定期間遊技を実行する特定遊技実行手段と、を備え、
前記補助手段の制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態に前記制御状態を変更することを特徴とする遊技機。

【５１８９】
上記手段ＦＡ１によれば、特別遊技状態（例えば大当たり状態など）を発生させることなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に、特定遊技状態（例えばサポート付き時短モードなど）を実行可能な遊技機において、仮に特定遊技状態が既に発動終了済みで救済措置としての機能を果たさない状況（補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第１制御状態である所定遊技状態）にある場合には、遊技者は、遊技球を特定の経路に向け発射することにより、このような状況を能動的にリセットすることができる。

【５１９０】
具体的に、遊技者は、遊技球が特定の経路に向かうように、所定の発射強度で第２方向（例えば右方向）に向け発射する。そして、特定の経路を流下した遊技球が第１入球手段に入球すると、これに基づき第２入球手段の開閉動作手段が所定期間開放する。かかる開閉動作手段の開放中に入球した遊技球が特定入球領域に入球すると、利益遊技として特定期間の特定期間遊技が実行される。その後、所定の特定期間遊技が終了した場合には、補助手段の制御状態が、特定遊技状態に対応した第２制御状態に変更される。

【５１９１】
これにより、遊技者は、新たに自身が遊技を開始する遊技機において既に特定遊技状態が発動終了済みで救済措置としての機能を果たさない状態にある場合には、この状態を一旦リセットすることができる。

【５１９２】
従って、遊技状態を好適に切り替え、仮に特別遊技状態が長期間発生しなくとも、少なくとも変動遊技の実行回数が規定上限回数に達することで特定遊技状態が発動し得る状態で遊技を行うことを、遊技者にとっての最低限の利益として保護することができる。ひいては、遊技意欲の向上を図ることができる。

【５１９３】
一方で、所定の遊技機において遊技を行っていた遊技者が遊技を終了する際には、その時点までに実行した変動遊技の実行回数が、その後、該遊技機において他の遊技者が遊技を行う際に、救済措置である特定遊技状態の発動条件の一部としてカウントされることも回避することができる。つまり、遊技を終了する遊技者は、それまでに自身が遊技を行って獲得した利益（変動遊技の実行回数）が他の遊技者に引き渡されてしまうことを回避す

ることができる。
【５１９４】
結果として、遊技状態を好適に切り替え、遊技者にとっての利益を好適に保護することができる。
【５１９５】
手段ＦＡ２．遊技状態に応じた信号を遊技機外部に出力可能な信号出力手段を備え、
前記信号出力手段は、前記利益遊技として前記特別遊技状態を実行する場合は特別信号（例えば大当たり信号）を出力し、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合は前記特別信号を出力しないことを特徴とする手段ＦＡ１に記載の遊技機。
【５１９６】
尚、「特定期間遊技」は「特別遊技状態」の一種（特殊大当たり）であり、これにより、例えば特定遊技状態が発動終了済みの所定遊技状態（天井スルー状態）など、「特定遊技状態（天井時短モード）」の発動に関する種々の情報のリセット（以下、「天井リセット」という。）を行うことができる。
【５１９７】
また、「特別遊技状態（大当たり状態）」のうち、「一般大当たり（特図大当たり）」は、始動入賞を契機に所定の抽選が行われるといった弾球遊技の結果として発生するものであり、その発生率は、パチンコ機等の遊技機において賞球獲得遊技が適正に行われるように遊技機の機種毎の設計（例えば出球率等）により定められている。一方、「特定期間遊技（特殊大当たり）」は、遊技球を所定の方向に発射するだけで遊技者自身が自由に発生させることが可能なものであり、その役割は、主として上記「天井リセット」であり、賞球を獲得するような遊技ではない。
【５１９８】
そのため、「特定期間遊技（特殊大当たり）」に係る情報を、「一般大当たり（特図大当たり）」に係る情報と区別することなく、「特別遊技状態（大当たり状態）」に係る情報として遊技ホールのホールコンピュータ等に対し出力してしまうと、遊技ホールでは、その情報を基に遊技機を管理することが困難となるおそれがある。この点、上記手段ＦＡ２によれば、このような不具合の発生を抑制することができる。
【５１９９】
手段ＦＡ３．前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、当該特定期間遊技の実行終了に対応した遊技状態に対する遊技状態情報（例えば天井リセット完了）を前記表示手段で表示する表示制御手段を備えたことを特徴とする手段ＦＡ１又は手段ＦＡ２に記載の遊技機。
【５２００】
例えば「特定遊技状態（天井時短モード）」が発動し得る遊技機の仕様については認知しているが、上記「天井リセット」を実行可能な遊技機の仕様について認知していない遊技者が、該遊技機にて遊技を行う場合には、遊技球を所定の発射強度で特定の方向に発射するだけで「天井リセット」が行われてしまうおそれがある。
【５２０１】
また、上記「天井リセット」の仕様について認知している遊技者が該遊技機にて遊技を行う場合であっても、遊技球を発射する発射装置の動作等には遊技機毎にバラツキがあるため、遊技開始時等においては発射方向が不安定となり、遊技球が「特定の経路（天井リセット用ルート）」へ向かってしまい、リセット契機となる入球手段に入球してしまうことも十分にあり得る。このように、遊技者が意図していなかった場合でも「天井リセット」が行われてしまうおそれがある。
【５２０２】
尚、意図的に「天井リセット」を行った遊技者に対し、これを報知するリセット報知は不要であるが、意図せず「天井リセット」を行ってしまった遊技者に対しては、リセット報知を行う必要がある。意図せず「天井リセット」を行ってしまった遊技者は、リセット報知が行われない場合、「天井リセット」が実行されたことに気付かず、「天井リセット

」されていないものとして「特定遊技状態」の発動条件成立（例えば変動表示５００回の天井）を目指し遊技を行う可能性がある。このような場合、遊技者が多大な不利益を被るおそれがある。

【５２０３】

これに対し、上記手段ＦＡ３によれば、仮に遊技者が誤って気付かないうちに特定期間遊技（ひいては天井リセット）を実行してしまった場合であっても、特定期間遊技（ひいては天井リセット）が実行されたことを認識することが可能となる。

【５２０４】

手段ＦＡ４．遊技状態に応じた信号を遊技機外部に出力可能な信号出力手段を備え、

前記信号出力手段は、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合に識別可能な識別信号を出力することを特徴とする手段ＦＡ１乃至手段ＦＡ３のいずれかに記載の遊技機。

【５２０５】

上記手段ＦＡ４によれば、第１入球手段に遊技球が入球した場合に第２入球手段の開閉動作手段を所定期間開放させている間に遊技球が特定入球領域に入球することに基づいて特定期間遊技を実行する場合に識別可能な識別信号を信号出力手段から遊技機外部に出力する。

【５２０６】

これにより、遊技機外部のホールコンピュータ等は、該遊技機において特定期間遊技が実行されたことを認識可能となる。ひいては、該遊技機に併設される遊技データ表示装置等に対し、該遊技機において特定期間遊技が実行されたこと、すなわち上記天井リセットが行われたことを通知することができる。

【５２０７】

結果として、該遊技機において新たに遊技を行う他の遊技者が、該遊技機において既に上記天井リセットが行われていることを把握することができる。

【５２０８】

手段ＦＡ５．前記特別遊技状態において特定の開閉状態となる入球手段として、前記第２入球手段とは異なる第３入球手段を備えることを特徴とする手段ＦＡ１乃至手段ＦＡ４のいずれかに記載の遊技機。

【５２０９】

上記手段ＦＡ５によれば、特別遊技状態において特定の開閉状態となる入球手段として、第２入球手段とは異なる第３入球手段を備えることにより、主として利益遊技球の獲得を目的とした特別遊技状態と、主として特定遊技状態が発動終了済みの所定遊技状態のリセット（天井リセット）を目的とした特定期間遊技とにおいて、遊技者が獲得可能な賞球数（利益遊技球数）を異ならせることができる。

【５２１０】

例えば第２入球手段に入球した場合の賞球数を１個とし、第３入球手段に入球した場合の賞球数を１５個とすることにより、遊技者は、特別遊技状態において多数の賞球を獲得することが可能となる一方、特定遊技状態においては、遊技者に対し多数の賞球を獲得させることなく所定遊技状態をリセットさせることが可能となる。

【５２１１】

結果として、遊技者が、特定遊技状態が発動終了済みの所定遊技状態をリセットすること（天井リセット）とは無関係に前記特定の経路に向けて遊技球を発射して自身の持ち球を増やそうとする行為（不正的な行為）を抑制することができる。

【５２１２】

手段ＦＡ６．前記所定遊技状態において、前記特定の経路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が前記特定球数より少なくなるよう構成されていることを特徴とする手段ＦＡ１乃至手段ＦＡ５のいずれかに記載の遊技機。

【５２１３】

「特定の経路（天井リセット用ルート）」は、遊技者がいつでも「天井リセット」を実行できるように、遊技球を所定の発射強度で特定の方向に向けて発射すれば流下させることができるように構成されている。

【５２１４】

そのため、「特定の経路」に向けて特定球数（例えば１００球）の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が前記特定球数（例えば１００球）より多くなってしまうと、パチンコ機等の遊技機として成り立たなくなる。

【５２１５】

ひいては、特定遊技状態が発動終了済みの所定遊技状態をリセットすること（天井リセット）とは無関係に「特定の経路」に向けて遊技球を発射して自身の持ち球を増やそうとする行為（不正的な行為）が行われるおそれもある。

【５２１６】

このため、「特定の経路」に向けて発射された特定球数と、これにより遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が同一となることが理想であるが、少なくとも前記特定球数より前記利益遊技球数が少なくなる必要がある。

【５２１７】

これに対し、上記手段ＦＡ６によれば、特定遊技状態が発動終了済みの所定遊技状態において、前記特定の経路に向けて遊技球を発射した場合に、遊技者が得られる利益（利益遊技球数）が、遊技者が特定の経路に向けて発射された特定球数よりも少なくなる。結果として、上述した種々の不具合の発生を抑制することができる。

【５２１８】

手段ＦＡ７．前記利益遊技として前記特別遊技状態を実行中に前記第１入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して前記第２入球手段の前記開閉動作手段を前記所定期間開放させることがないように設定されていることを特徴とする手段ＦＡ１乃至手段ＦＡ６のいずれかに記載の遊技機。

【５２１９】

通常、「一般大当たり（特図大当たり）」などの特別遊技状態は「天井リセット」が行われる契機となるため、その実行中に「天井リセット」するためだけの「特定期間遊技（特殊大当たり）」を発生可能な構成とする必要はなく、このような構成は制御を複雑化するだけで特段のメリットも生じさせないおそれがある。

【５２２０】

これに対し、上記手段ＦＡ７によれば、先に特別遊技状態が発生している場合には、第２入球手段の開閉動作手段を所定期間開放させないようにして、特定期間遊技が重複して発生することがないようにすることで、制御負担を軽減することができる。

【５２２１】

手段ＦＡ８．前記始動条件の成立に基づいて前記変動遊技を実行している間に前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に、前記第２入球手段の開閉動作手段を前記所定期間開放させることができるよう構成されていることを特徴とする手段ＦＡ１乃至手段ＦＡ７のいずれかに記載の遊技機。

【５２２２】

例えば上記「天井リセット」を実行可能な遊技機の仕様について認知していなかった遊技者が、該遊技機において遊技を開始した後、この仕様について知った時点で直ちに「天井リセット」を実行したいと望む状況にある場合もあり得る。しかし、ここで図柄変動遊技中又は保留を消化しきるまで「天井リセット」不能な構成となっている場合、遊技者は、自身が遊技を行って獲得した始動入賞（変動遊技）を自身の「特定遊技状態（天井時短モード）」の発動条件に対してカウントすることができないおそれがある。場合によっては、遊技球を長時間発射できずに、ひたすら待機することを強いられるおそれもある。

【５２２３】

これに対し、上記手段ＦＡ８によれば、図柄の変動遊技の実行中であっても、遊技者は、第１入球手段へ遊技球を入球させることで、第２入球手段の開閉動作手段を開放させ、

ひいては特定遊技状態が発動終了済みの所定遊技状態をリセットさせること（天井リセット）が可能となる。これにより、図柄の変動遊技の実行中であっても速やかに「天井リセット」を実行可能にすることで無駄な待ち時間なく、自らが遊技を行って獲得した始動入賞（変動遊技）を自身の「特定遊技状態」の発動条件に対して反映させることができる。結果として、遊技者としての利便性を向上させることができる。

【５２２４】

手段ＦＡ９．前記変動遊技の結果として前記所定結果となって前記利益遊技としての前記特別遊技状態を実行する確率として第１の確率と、前記第１の確率より高確率な第２の確率とを備え、

前記特定期間遊技の前後において、当該特定期間遊技の実行に基づいて前記確率が他方の確率に変更されることがないように構成されていることを特徴とする手段ＦＡ１乃至手段ＦＡ８のいずれかに記載の遊技機。

【５２２５】

尚、通常状態遊技（例えば第１の確率での低確率遊技）において使用する領域を遊技領域左側に設定した場合、有利状態遊技（例えば第２の確率での高確率遊技）において使用する領域や、「特定の経路（天井リセット用ルート）」として使用する領域については、通常状態遊技において発射される遊技球が誤って流下しないように、通常状態遊技にて使用する領域とは反対側の遊技領域右側にて、例えば右外側領域や右内側領域として併設する必要がある。

【５２２６】

しかしながら、有利状態遊技の開始時や実行中における発射動作のバラツキ等により、遊技球が誤って「特定の経路（天井リセット用ルート）」へ向かってしまい、リセット契機となる入球手段に入球してしまうこともあり得る。かかる場合、「天井リセット」に伴って有利状態（例えば高確率状態）までリセットされてしまうといった、遊技者とって極めて不利益な事態が発生するおそれがある。

【５２２７】

逆に、通常状態遊技において「特定の経路」に向け遊技球を発射し、「天井リセット」を発生させることによって、通常状態（例えば低確率）から有利状態（例えば高確率状態）へ遊技状態が切り替わり得る構成となっていては、パチンコ機等の遊技機として成り立たない。

【５２２８】

これに対し、上記手段ＦＡ９によれば、仮に遊技者が誤って気付かないうちに特定期間遊技（上記リセット）を実行してしまった場合であっても、該特定期間遊技の実行に基づいて、その前後で当選確率が変更されてしまう等といった、遊技者にとって不利益なことも生じないようにすることができる。

【５２２９】

手段ＦＡ１０．前記所定遊技状態にある場合よりも、前記所定遊技状態でない場合の方が、前記第２入球手段が開状態となる前記所定時間が短くなるよう構成されている特徴とする手段ＦＡ１乃至手段ＦＡ９のいずれかに記載の遊技機。

【５２３０】

仮に所定遊技状態でない場合（高入球状態である場合）において、遊技者が誤って所定の発射強度（例えば中右打ち）で遊技球を第２方向（右方向）に発射し、第１入球手段に対し遊技球が入球してしまい、第２入球手段の開閉動作手段が所定期間開放されたとしても、遊技球が第２入球手段へ入球する可能性を低くすることができる。ひいては特定期間遊技（上記リセット）が実行される可能性を低くすることができる。

【５２３１】

手段ＦＡ１１．前記第１入球手段が、遊技球が通過可能な入球手段（自身へ入球した遊技球が所定の球検知手段により検出された後、再び遊技領域内に戻るように構成された入球手段）であることを特徴とする手段ＦＡ１乃至手段ＦＡ１０のいずれかに記載の遊技機。

【５２３２】

一般に遊技者は、自身の獲得した利益である持ち球（遊技球）を無駄に消費したくないため、特定期間遊技（上記リセット）を行うためであっても、できる限り、遊技球の発射数を極力少なくしたい。

【５２３３】

この点、上記手段ＦＡ１１によれば、第１入球手段を通過した遊技球が第２入球手段に対しても入球可能となるため、極力少ない球数で特定期間遊技（上記リセット）を実行可能となる。結果として、遊技者にとっての利便性の向上を図ることができる。

【５２３４】

手段ＦＡ１２．前記第２入球手段が、前記所定の発射強度で前記第２方向に発射した遊技球が特定の経路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられていることを特徴とする手段ＦＡ１乃至手段ＦＡ１１のいずれかに記載の遊技機。

【５２３５】

仮に第１入球手段とは異なる領域（遊技球が特定の経路を流下した場合に到達不能な領域）に第２入球手段を設けた構成では、第１入球手段に対し遊技球を入球させた後、発射態様を切り替えて、第２入球手段に対し遊技球を入球させる必要があり、遊技者は、自身の獲得した利益である多くの持ち球（遊技球）を無駄に消費してしまうおそれがある。

【５２３６】

これに対し、上記手段ＦＡ１２によれば、遊技者は、第１入球手段に対し遊技球を入球させた後、発射態様を変更することなく、そのまま遊技球を第２入球手段に対し遊技球を入球させることができる。結果として、遊技者は、無駄に持ち球を消費することなく、効率よく特定期間遊技（上記リセット）を実行可能となる。結果として、遊技者にとっての利便性の向上を図ることができる。

【５２３７】

〔第６実施形態〕

以下、第６実施形態に係るパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０について図面を参照して詳しく説明する。但し、上述した第１乃至第５実施形態と重複する部分（同一の構成要素や同一の処理内容等）については、同一の部材名称、同一の符号を用いて説明する。

【５２３８】

従来、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行う遊技機が知られている。遊技機の一種として、例えば遊技領域に向け遊技球を発射し、所定の入球手段に遊技球が入球することを条件として所定の変動表示手段にて図柄（識別情報）の変動表示を実行し、該変動表示の結果が所定結果である場合に当たり状態を発生させるパチンコ機などが知られている（例えば特開２０１５－７０８９８号公報参照）。

【５２３９】

従来の遊技機においては、遊技状態に応じて遊技者に対し種々の報知を行う。例えば当たり状態が発生する場合等において、遊技者に対し遊技球の発射態様の切換えを指示する旨の報知表示を行うパチンコ機などがある。

【５２４０】

しかし、従来の遊技機においては、遊技者に対して、より好適な報知を実行することが望まれていた。

【５２４１】

本発明の目的は、遊技者に対して、より好適な報知を実行し、興趣の向上を図ることである。

【５２４２】

これに対し、具体的には、例えば本発明に係る遊技機を、

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の識別情報を変動表示する変動表示手段と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、
特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様又は前記第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定の利益を発生させる利益発生手段と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備えたことを特徴とする遊技機とすることにより、
遊技者に対して、より好適な報知を実行し、興趣の向上を図ることができる。
【５２４３】
より具体的には、例えば本発明に係る遊技機を、
遊技球を発射可能な発射装置と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入賞部と、
前記始動入賞部に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示装置と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入賞装置と、を備えたパチンコ機であって、
前記変動表示の開始時等において天井カウンタの値を更新する更新機能部と、
天井時短モード未発動の通常モード中（初期化を含む天井リセット状態から次の大当たり状態が発生するまでの間）において、前記天井カウンタの値が所定の上限回数（天井回数）に達した後の予め定められたタイミングで天井時短モードを発生させる天井時短モード付与機能部と、
右打ち推奨報知態様（例えば「右打ちして下さい」など）又は右打ち非推奨報知態様（例えば「右打ちは、おすすめしませんけど・・」など）で小当たり報知表示を行う報知制御部と、
前記始動入賞部に遊技球が入球することに基づいて小当たり当否判定を実行する判定機能部と、
前記当否判定によって小当たり当選結果が得られた場合に、遊技者の右打ち発射操作に基づいてＶ入賞領域へ遊技球が入賞した場合に大当たり状態を発生させる大当たり状態付与機能部と、を備え、
前記報知制御部は、
前記当否判定によって小当たり当選結果が得られた場合に、前記天井カウンタの値が前記上限回（例えば１０００回）に到達するよりも所定期間（例えば３００回分）前の所定タイミング（例えば７００回目）までは右打ち推奨報知態様で小当たり当選したことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えば７０１回目）において報知態様を右打ち非推奨報知態様（左打ち推奨報知態様）に切り替える切替機能部を備えたことを特徴とするパチンコ機とすることにより、
遊技者に対して、より好適な報知を実行し、興趣の向上を図ることができる。
【５２４４】
本発明において、「始動入球領域」は、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられた領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技盤に配設され遊技領域を流下する遊技球が入球若しくは通過可能な入球手段又は球検知手段、遊技盤に配設された役

物（センターフレームやステージ等を含む）に設けられ該役物を介して遊技球が入球若しくは通過可能な入球手段又は球検知手段、遊技盤に配設された可変入賞装置内に設けられ該可変入賞装置内に入球した遊技球が入球若しくは通過可能な入球手段又は球検知手段、所定の発射態様で発射された遊技球が到達可能な領域（センターフレームの左方に位置する遊技領域左側エリアや、センターフレームの右方に位置する遊技領域右側エリアなど）に設けられ該領域を流下する遊技球が入球若しくは通過可能な入球手段又は球検知手段など、いかなるものであってもよい。

【５２４５】

本発明において、「変動表示手段」は、始動入球領域に遊技球が入球した場合に所定の識別情報を変動表示するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技領域を構成する遊技盤に設けられた表示手段、遊技盤に取付けられるセンターフレームに設けられた表示手段、透光性を有する遊技盤の背面側に設けられた表示手段、遊技盤が取付けられる取付枠に設けられた表示手段など、いかなるものであってもよい。

【５２４６】

本発明において、「可変入球手段」は、遊技領域に設けられ複数回の可変動作を実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技盤に配設され遊技領域を流下する遊技球が入球可能な可変入球手段、遊技盤に配設された役物（センターフレームなど）に設けられ該役物を介して遊技球が入球可能な入球手段、遊技盤に配設された可変入賞装置内に設けられ該可変入賞装置内に入球した遊技球が入球可能な入球手段、所定の発射態様で発射された遊技球が到達可能な領域（センターフレームの左方に位置する遊技領域左側エリアや、センターフレームの右方に位置する遊技領域右側エリアなど）に設けられ該領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段など、いかなるものであってもよい。

【５２４７】

本発明において、「利益状態発生手段」は、特定の遊技状態において、特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。

【５２４８】

ここで、「所定の利益状態」とは、遊技者の利益であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき賞球の払出しが実行される状態、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の抽選が実行される状態、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の可動手段（可変入球手段を含む）が動作する状態、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の演出手段において所定の演出が実行される状態、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の変動表示手段において識別情報が変動表示される状態、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づいて所定の可変入球手段が所定期間開放される状態、遊技者に有利な所定の有利状態（所定の当たり状態を含む）が付与される状態、所定の入球手段へ遊技球が入球しやすくなる状態、所定の有利状態（所定の当たり状態を含む）を発生させるか否かを決定する抽選処理における当選確率が高められた状態、所定の入球手段を開閉可能な開閉手段を開放させるか否かを決定する抽選処理における当選確率が高められた状態、識別情報の変動表示の実行時間を短くする状態、又は、これらの任意の組合せなど、いかなるものであってもよい。

【５２４９】

また、「特定の遊技状態」とは、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技者が特定の遊技領域に向けて遊技球を発射する遊技状態、特定の利益状態が発動されていない遊技状態、遊技者に有利な特定の有利状態が付与されている遊技状態、特定の利益状態が発生する際の変動表示が行われている遊技状態、大当たり後やＲＡＭクリア後など特定の条件下での通常遊技状態、又は、これらの任意の組合せなど、いかなるものであってもよい。

【５２５０】

また、「所定の更新状態」は、期間や時間などを計数するための特定情報（例えば所定のカウンタ値、所定のポインタ値、所定のフラグ値、所定のデータなど）が所定の値を示すこと、特定情報が所定の上限値又は下限値など所定の値に達することなど、いかなるものであってもよい。

【５２５１】

本発明において、「更新手段」は、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて期間や時間などを計数するための特定情報（例えば所定のカウンタ値、所定のポインタ値、所定のフラグ値、所定のデータなど）を更新するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば所定期間が経過することを条件に特定情報を更新するもの、所定の計数値が上限値又は下限値に達することを条件に特定情報を更新するもの、変動表示が規定回数行われることを条件に特定情報を更新するもの、所定の変動表示の開始条件が成立することを条件に特定情報を更新するもの、所定の変動表示が開始することを条件に特定情報を更新するもの、所定の変動表示の開始後所定期間が経過することを条件に特定情報を更新するもの、所定の変動表示が停止することを条件に特定情報を更新するもの、所定の変動表示の停止が確定することを条件に特定情報を更新するもの、所定の変動表示の停止後所定期間が経過することを条件に特定情報を更新するもの、所定の入球領域に遊技球が入球すること若しくは所定数の遊技球が入球すること又はそれに基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となることを条件に特定情報を更新するもの、所定の操作手段が操作されること若しくは所定回数操作されること又はそれに基づいて所定の確率で抽選を行い所定の結果となることを条件に特定情報を更新するもの、保留手段に保留された権利に所定の情報又は結果が含まれることを条件に特定情報を更新するもの、所定の演出が行われること若しくは所定の演出が所定回数行われることを条件に特定情報を更新するもの、所定の信号を検出又は入力若しくは出力することを条件に特定情報を更新するもの、所定数の遊技球が発射又は払い出されることを条件に特定情報を更新するもの、所定の入球手段に遊技球が入球すること若しくは所定数の遊技球が入球することを条件に特定情報を更新するものなど、いかなるものであってもよい。

【５２５２】

本発明において、「判定手段」は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、所定の判定として、例えば通常状態よりも遊技者に有利な小当たり状態を発生させるか否かの判定を実行するもの、通常状態や小当たり状態よりも遊技者に有利な大当たり状態（より詳細には、終了後に所定の有利状態が付与される当たり状態、終了後に所定の有利状態が付与されない大当たり状態、判定手段により特別遊技状態に移行する旨の判定がなされる確率が通常状態よりも高くなる高確率状態が終了後に付与される大当たり状態、高確率状態が終了後に付与されない大当たり状態）などを発生させるか否かの判定を実行するものなど、いかなるものであってもよい。

【５２５３】

本発明において、「利益発生手段」は、判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定の利益を発生させるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。

【５２５４】

ここで、「特定の利益」とは、遊技者の利益であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき賞球の払出しが実行されること、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の抽選が実行されること、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の可動手段（可変入球手段を含む）が動作すること、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の演出手段において所定の演出が実行されること、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の変動表示手段において識別情報が変動表示されること、遊技球が所定の入球手段若しくは

入球領域に入球することに基づいて所定の可変入球手段が所定期間開放されること、遊技者に有利な所定の有利状態（所定の当たり状態を含む）が付与されること、所定の入球手段へ遊技球が入球しやすくなること、所定の有利状態（所定の当たり状態を含む）を発生させるか否かを決定する抽選処理における当選確率を高めること、所定の入球手段を開閉可能な開閉手段を開放させるか否かを決定する抽選処理における当選確率を高めること、識別情報の変動表示の実行時間を短くすること、又は、これらの任意の組合せなど、いかなるものであってもよい。

【５２５５】

ここで、「特定判定結果」とは、判定手段によって得られる判定結果であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば通常状態よりも遊技者に有利な小当たり状態を発生させる結果、通常状態や小当たり状態よりも遊技者に有利な大当たり状態（より詳細には、終了後に有利状態が付与される当たり状態、終了後に有利状態が付与されない大当たり状態、判定手段により特別遊技状態に移行する旨の判定がなされる確率が通常状態よりも高くなる高確率状態が終了後に付与される大当たり状態、高確率状態が終了後に付与されない大当たり状態）などを発生させる結果など、いかなるものであってもよい。

【５２５６】

また、「所定の遊技条件」とは、遊技者による所定の遊技操作に基づいて成立するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば遊技球が所定の入球手段（可変入球手段を含む）若しくは入球領域に入球すること、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき実行された所定の抽選にて所定の結果が得られること、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の可動手段（可変入球手段を含む）が動作すること、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の変動表示手段において実行された所定の識別情報変動表示にて所定の停止態様で停止表示がなされること、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づいて所定の可変入球手段が所定期間開放されること、遊技者に有利な所定の有利状態（所定の当たり状態を含む）が付与されること、又は、これらの任意の組合せなど、いかなるものであってもよい。

【５２５７】

ここで、「所定の遊技操作」とは、遊技者が所定の操作手段を用いて行う操作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば発射操作手段を用いて遊技領域の特定領域に向けて遊技球を発射する操作、発射操作手段を用いて遊技領域の右側方領域に向けて遊技球を発射する操作（右打ち）、発射操作手段を用いて遊技領域の左側方領域に向けて遊技球を発射する操作（左打ち）、演出用操作手段を押下する操作など、いかなるものであってもよい。

【５２５８】

本発明において、「報知制御手段」は、所定の報知態様（例えば第１報知態様、第２報知態様又は第３報知態様）で所定の報知を行うものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば所定の文字情報を表示して所定の報知を行うもの、所定の画像情報を表示して所定の報知を行うものなど、又は、これらの任意の組合せなど、いかなるものであってもよい。

【５２５９】

また、「切替手段」は、特定タイミングにおいて報知態様を切り替えられるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、いかなるものであってもよい。

【５２６０】

以下、本発明に係るパチンコ機１０の具体的な構成について詳しく説明していく。以下詳述する本発明に係る遊技機（第６実施形態に係るパチンコ機１０）は、上述した本発明の発射手段としての発射機能部、本発明の判定手段としての判定機能部、本発明の変動表示手段としての変動表示部、本発明の操作手段としての操作部、本発明の可変入球手段としての可変入球部、本発明の始動入球領域としての始動入球部、本発明の利益状態発生手段としての利益状態発生部、本発明の更新手段としての更新機能部、本発明の報知制御手

段としての報知制御部、本発明の利益発生手段としての利益発生機能、本発明の切替手段としての切替機能部、本発明の識別情報としての図柄、本発明の第１報知態様としての所定表示態様、本発明の第２報知態様としての特定表示態様、本発明の第３報知態様としての特別表示態様、本発明の特別演出としての特別変動演出、本発明の特定情報としての計数情報、本発明の所定の利益状態としての付与利益、本発明の所定の遊技条件としての遊技発生条件、本発明の特定の利益としての特定発生利益、本発明の特定の遊技状態としての特定遊技実行状態、本発明の特定判定結果としての特定抽選結果を有する。

【５２６１】

図３０４はパチンコ機１０の正面図であり、図３０５はパチンコ機１０の斜視図であり、図３０６は内枠１２及び前面枠１４を開放した状態を示すパチンコ機１０の斜視図である。但し、図３０６では便宜上、遊技盤３０面上に配設される遊技部材（釘や役物等）や、前面枠１４に取付けられるガラスユニット１３７等を省略して示している。図３０７は前面枠１４を取外した状態を示すパチンコ機１０の正面図である。図３０８はパチンコ機１０の背面図であり、図３０９は内枠１２及び裏パックユニット２０３等を開放した状態を示すパチンコ機１０の斜視図である。

【５２６２】

図３０６等に示すように、パチンコ機１０は、該パチンコ機１０の外郭を構成する外枠１１を備えており、この外枠１１の一側部に内枠１２が開閉可能に支持されている。

【５２６３】

外枠１１は、図３０９等に示すように、上辺枠構成部１１ａ及び下辺枠構成部１１ｂが木製の板材により構成され、左辺枠構成部１１ｃ及び右辺枠構成部１１ｄがアルミニウム合金製の押出成形材により構成され、これら各枠構成部１１ａ～１１ｄがネジ等の離脱可能な締結具により全体として矩形枠状に組み付けられている。

【５２６４】

左辺枠構成部１１ｃの上下端部には、それぞれ上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２が取着されている（図３０４参照）。該上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２にて、内枠１２の上下部が回動可能に支持されており、これにより内枠１２が開閉可能となる。そして、外枠１１の内側に形成される空間部に内枠１２等が収容される。

【５２６５】

右辺枠構成部１１ｄには、その幅方向後端部近傍から外枠１１内側へ向け突出した延出壁部８３が形成されている。延出壁部８３は、内枠１２の右側部背面側に設けられる施錠装置６００（図３０９参照）に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆っている（図３０８参照）。加えて、図３０６に示すように、延出壁部８３の前面側には、施錠装置６００の係止部材が係止される上下一対の受部８４，８５が設けられている。また、下側の受部８５には、後述する内枠開放検知スイッチ９２に当接する押圧部８６が、外枠１１内側に向けて突設されている。

【５２６６】

下辺枠構成部１１ｂには樹脂製の幕板飾り８７が取着されている。幕板飾り８７の上面奥部には、上方に突出するリブ８８が一体形成されている。これにより内枠１２との間に隙間が形成されにくくなる。

【５２６７】

図３０６に示すように、内枠１２の開閉軸線は、パチンコ機１０の正面からみて左側において上下に沿って設定されており、この開閉軸線を軸心として内枠１２が前方側に開放できるようになっている。内枠１２は、外形が矩形状をなす樹脂ベース３８を主体に構成されており、該樹脂ベース３８の中央部には略楕円形状の窓孔３９が形成されている。

【５２６８】

内枠１２の前面側には前面枠１４が開閉可能に取付けられている。前面枠１４は、内枠１２と同様に、パチンコ機１０の正面から見て左側において上下に沿って設定された開閉軸線を軸心として前方側に開放できるようになっている。尚、前面枠１４は、内枠１２を介してではなく、外枠１１に直接開放可能に支持されるように構成してもよい。

【５２６９】
前面枠１４は、内枠１２と同様に外形が矩形状をなし、閉鎖状態においては内枠１２の前面側ほぼ全域を覆う。前面枠１４の中央部には略楕円形状の窓部１０１が形成されている。これにより、前面枠１４の窓部１０１及び内枠１２の窓孔３９を介して、内枠１２の後面に装着される遊技盤３０（遊技領域）を外部から視認可能となる。遊技盤３０の詳細については後述する。
【５２７０】
図３０４等に示すように、前面枠１４の前面側には、その下部中央において球受皿としての下皿１５が設けられており、下払出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能になっている。また、下皿１５の手前側には、下皿１５内から遊技球を排出するための球抜きレバー２５が設けられている。
【５２７１】
下皿１５の右方には、手前側に突出した操作部（発射操作部）としての遊技球発射ハンドル（以下、単に「ハンドル」と称する。）１８が設けられている。尚、ハンドル１８には、遊技者が回転操作可能な回転操作部１８ａをはじめ、ハンドル１８に人手が触れたことを検知可能なタッチセンサ（図示略）や、回転操作部１８ａの操作量を検知するための可変抵抗器（図示略）などが設けられている。かかる構成の下、回転操作部１８ａが右回りに回動操作されると、該回動操作量に応じた強さ（発射強度）で、後述する発射装置６０によって遊技球が発射される。
【５２７２】
また、ハンドル１８には、回転操作部１８ａを握った右手の親指で押圧操作可能なストップレバー１８ｂが設けられている。該ストップレバー１８ｂを押圧した状態においては、ハンドル１８を握っていたとしても、発射装置６０による遊技球の発射が禁止される。このため、遊技球の発射を禁止しつつ回転操作部１８ａの回動操作を行ったり、ハンドル１８を握った状態で、一時的に遊技球の発射を止めたりすることができる。
【５２７３】
図３０５に示すように、下皿１５の上方には、遊技球を貯留可能な上皿１９が設けられている。上皿１９は、上払出口１７から払出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら発射装置６０の方へ案内する球受皿である。尚、上皿１９が遊技球で満杯になった状態で払出される遊技球は、後述する下皿連通路７１及び下払出口１６を介して、下皿１５へと案内される。
【５２７４】
上皿１９の前縁部上面には、操作部としての貸出スイッチ１２１及び返却スイッチ１２２、並びに、残高表示部１２４が設けられている。通常、遊技ホール等においては、パチンコ機１０の左側方にＣＲユニット（図示略）が配置される。そして、ＣＲユニットに対して残高のある遊技カードが挿入された状態で貸出スイッチ１２１が操作されると、その操作に応じて貸出球が上皿１９に供給される。一方、返却スイッチ１２２は、ＣＲユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。また、残高表示部１２４では、ＣＲユニットに挿入されているカードの残高がいくらあるのかが表示される。
【５２７５】
さらに、上皿１９の前縁部上面には、操作部（球抜き操作部）として球抜きボタン１２３が設けられている。球抜きボタン１２３は、出没可能に構成されており、常には図示しない付勢手段によって上方へと付勢されている。かかる構成の下、球抜きボタン１２３が押圧操作されることで、上皿１９と下皿１５との間が開通し、上皿１９に貯留されていた遊技球が下皿１５へと案内されるようになっている。つまり、遊技者は、球抜きボタン１２３を操作することで、上皿１９にある遊技球をいつでも下皿１５に移すことができる。
【５２７６】
加えて、上皿１９の前縁部上面には、操作部（演出用操作部）として演出ボタン１２５及び十字ボタン１２６が設けられている。演出ボタン１２５や十字ボタン１２６を操作することで、後述する演出表示装置４２等において、所定の演出が行われたり、表示内容が

変更されたりする。

【５２７７】

前面枠１４の前面には、各種ランプ等の発光部が設けられている。これら発光部は、遊技状態の変化等に応じて発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部１０１の周縁には、ＬＥＤ等の発光部を内蔵した電飾部１０２が設けられている。また、電飾部１０２の両側部には、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０４が設けられている。尚、電飾部１０２の上部には、前面枠１４の背面に設けられるスピーカＳＰ（図３０６参照）に対応した微細な透孔が多数形成されている。

【５２７８】

前面枠１４の背面側には、ガラスユニット１３７が取付けられている。ガラスユニット１３７は、従来の前後一対の矩形状の板ガラスが前後対をなして別々に取着されるものではなく、全体として丸形をなし、アッセンブリ化された上で取付けられている。

【５２７９】

次に、内枠１２について図３０７を参照して説明する。上述した通り、内枠１２には、窓孔３９の後側において、遊技盤３０が装着されている。遊技盤３０は、その周縁部が樹脂ベース３８の裏側に当接した状態で取着されている。従って、遊技領域となる遊技盤３０の前面部の略中央部分が樹脂ベース３８の窓孔３９を通じて内枠１２の前面側に露出した状態となっている。

【５２８０】

また、内枠１２（樹脂ベース３８）の前面下部、すなわち窓孔３９の下方位置には、発射機能部としての発射装置６０、及び、該発射装置６０によって発射された直後の遊技球を案内する発射レール６１が取付けられている。本実施形態では、発射装置６０としてソレノイド式発射装置を採用している。さらに、発射装置６０の上方には、上皿１９から案内される遊技球を１球ずつ発射装置６０の発射位置へと案内する球送り装置６３が設けられている。

【５２８１】

次に、遊技盤３０（遊技領域）の構成について図３０７を参照して説明する。遊技盤３０には、発射装置６０から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内するレール５０が取付けられている。これにより、ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は、発射レール６１及びレール５０を通じて、遊技盤３０とガラスユニット１３７との間に形成される遊技領域内に案内される。レール５０は、内レール構成部５１と外レール構成部５２とからなる。

【５２８２】

内レール構成部５１の先端部分（図３０７の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、レール５０から遊技領域へと案内された遊技球が再度レール５０内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、外レール構成部５２の略先端部（図３０７の右上部）には、返しゴム５４が取着されている。これにより、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム５４に当たって例えば遊技盤３０の略中央部側へ戻されることとなる。

【５２８３】

本実施形態では、外レール構成部５２が遊技盤３０の右上部で途絶え、内レール構成部５１が遊技盤３０の右下部で途絶えている。このため、遊技領域は、レール５０及び樹脂ベース３８の窓孔３９の内周面により画定される。但し、発射装置６０にて打出された遊技球が、戻り球防止部材５３を通過するまでは、レール５０を逆流する場合があるため、内外レール構成部５１，５２の並行部分は遊技領域から除かれる。

【５２８４】

遊技領域には、入球部としての左一般入賞部３１Ａ，入球部としての右一般入賞部３１Ｂ、可変入球部（第１可変入球部）としての第１可変入賞装置（大当たり用可変入賞装置）３２Ａ、可変入球部（第２可変入球部）としての第２可変入賞装置（小当たり用可変入賞装置）３２Ｂ、始動入球部（第１始動入球部）としての第１始動入賞部３３ＷＡ、始動

入球部（第２始動入球部）としての第２始動入賞部３３ＷＢ、始動入球部（普通始動入球部）としてのスルーゲート３４、可変表示装置ユニット３５等が配設されている。以下、詳しく説明する。

【５２８５】

遊技領域の略中央部には、可変表示装置ユニット３５が配設され、その下方位置には、第１始動入賞部３３ＷＡが配設されている。

【５２８６】

可変表示装置ユニット３５には、各種表示演出を行う変動表示部（演出表示部）としての演出表示装置４２が設けられると共に、該演出表示装置４２を囲むようにセンターフレーム４７が設けられている。センターフレーム４７は、その中央に開口部が形成された枠体形状をなし、該開口部を介して演出表示装置４２の表示部が視認可能となる。

【５２８７】

演出表示装置４２の表示部４２ａは、バックライトの前面側に、液晶パネル等からなるディスプレイパネルが配設された公知のものである。液晶表示部４２ａは、マトリックス状に配置された多数の画素によって構成されている。そして、後述する表示制御装置４５から出力される映像信号に基づいて液晶表示部４２ａの各画素が駆動されることによって液晶表示部４２ａに所定の画像（映像）が表示される。

【５２８８】

映像信号は、例えば同期信号（同期情報）、色信号（色情報）、輝度信号（輝度情報）などを含む。映像信号は、これら信号を別々にしたコンポーネント映像信号として出力されてもよいし、これら信号を１つの信号に重畳したコンポジット映像信号として出力されてもよい。同期信号は、後述するＶＤＰ５２６の内部に設けられた同期信号発生回路（発振回路）などによって生成される。ＶＤＰ５２６は、ＶＤＰ５２６の外部のクロック生成回路からのクロック信号に基づいて同期信号を生成してもよい。また、同期信号自体をＶＤＰ５２６の外部で生成して、ＶＤＰ５２６に入力されるようにしてもよい。同期信号には、フレーム同期信号（１フレーム分の画像の描画開始又は描画終了のタイミングを示す信号）、垂直同期信号（１フレーム分の画像の描画の際の垂直方向のタイミングを示す信号）、水平同期信号（１フレーム分の画像の描画の際の水平方向のタイミングを示す信号）などがあり、必要に応じて、少なくともいずれかの同期信号が用いられる。

【５２８９】

演出表示装置４２は、映像信号としてのＲＧＢ信号及び同期信号を入力する同期回路と、各画素の画素情報を記憶する内部メモリと、該内部メモリから画素情報を読み込んで液晶表示部４２ａに対し駆動信号を出力する液晶駆動回路（ＬＣＤドライバ）とを備えている。

【５２９０】

同期回路では、入力されるＲＧＢ信号に基づいて各画素の画素情報を取得するとともに、同期信号に基づいて内部メモリの対応アドレスを決定する。内部メモリは、マトリクス状の画素配列に対応した記憶エリアを備えており、同期回路にて決定された対応アドレスごとに画素情報が書き込まれる。

【５２９１】

液晶駆動回路は、液晶表示部４２ａの各画素を水平座標と垂直座標に基づいて特定し、内部メモリの対応アドレスから読み込んだ画素情報に基づいて駆動信号を生成する。そして、上記画素情報に対応してＲＧＢ各色について所定の明るさで画素を点灯させることにより、液晶表示部４２ａ全体にドットマトリクス状のカラー画像が表示される。

【５２９２】

センターフレーム４７の下辺部上面には、遊技球が転動可能なステージ部７７０が設けられている。ステージ部７７０の中央部には、前方へ向け緩やかに下方傾斜した案内溝７７４が形成されている。図３０７に示すように、センターフレーム４７が遊技盤３０に配設された状態において、案内溝７７４は第１始動入賞部３３ＷＡの直上方に位置している。

【５２９３】

センターフレーム４７の左辺部には、その内部に、遊技球を通過させる球通路（ワープ流路）７７５が形成されている。球通路７７５の入口部は、センターフレーム４７の左辺部中央左側（遊技盤３０面側）に開口形成されている。一方、球通路７７５の出口部は、センターフレーム４７の左辺部下端右側（ステージ部７７０側）に開口形成されている。かかる球通路７７５により、可変表示装置ユニット３５左方の遊技盤３０面上を流下する遊技球をセンターフレーム４７内のステージ部７７０上へ案内することができる。

【５２９４】

球通路７７５等を介して、ステージ部７７０上に案内された遊技球は、ステージ部７７０上を転動した後、ステージ部７７０の前縁部から遊技盤３０面上に転落したり、案内溝７７４を介して遊技盤３０面上へ排出されたりする。このうち、案内溝７７４を介して排出された遊技球は、比較的高い確率で第１始動入賞部３３ＷＡに入球可能となる。

【５２９５】

第１始動入賞部３３ＷＡは、遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、その上側に遊技球が常時入球可能な入賞口（第１始動入賞口）が開口している。また、第１始動入賞部３３ＷＡに対応する位置には、第１始動入賞口から入球した遊技球を検知可能な第１始動入賞スイッチ２２４ａが設けられている。

【５２９６】

かかる構成の下、第１始動入賞部３３ＷＡに遊技球が入球し、第１始動入賞スイッチ２２４ａにより遊技球が検知されるといった遊技発生条件が成立した場合には、小当たり状態を発生させるか否かの小当たり抽選が行われる。ここで、小当たり抽選にて特定抽選結果としての小当たり当選結果が得られた場合には、付与利益として小当たり状態が付与される。つまり、本実施形態では、所定の判定として当たり抽選を実行する機能により判定機能部が構成され、当たり状態を発生させる機能により利益状態発生部が構成されることとなる。

【５２９７】

また、第１始動入賞スイッチ２２４ａにより遊技球が検知された場合には、小当たり抽選と共に、変動表示部を構成する後述の第１特別図柄表示装置４３Ａや変動表示部を構成する上記演出表示装置４２において所定の図柄変動表示や所定の演出表示が行われる。本実施形態では、演出表示装置４２にて行われる図柄変動表示に係る演出として、例えば外れ変動表示演出や各種リーチ演出、再変動演出、再抽選演出などが用意されている。

【５２９８】

ここで、再変動演出とは、例えば特定遊技実行状態である図柄変動表示中において、所定の小当たりライン上に外れ図柄の組合わせ（後述する前後外れ図柄の組合わせ、前後外れ以外図柄の組合わせ、完全外れ図柄の組合わせなど）が並び擬似的に停止表示された後、再び変動して該外れ図柄が差し替えられ、所定の小当たりライン上に当たり図柄がゾロ目の組合わせで並び停止表示されるといった演出である。

【５２９９】

これにより、所定タイミングで、遊技者により不利な外れ図柄が停止表示された所定表示態様から、特定タイミングで、遊技者により有利な当たり図柄が停止表示される特定表示態様までの間においては、判定結果を報知する図柄の種類の差し替えが特別表示態様で行われ得ることとなる。つまり、外れ図柄で停止表示された場合には、再変動演出が行われることで、見かけ上、遊技者に対し当たり図柄で停止表示され得るチャンスが与えられるといった演出を行うことができる。また、遊技者が演出ボタン１２５や十字ボタン１２６を操作することで、再変動演出の開始タイミングや終了タイミングを変更可能な構成としてもよい。

【５３００】

勿論、切替機能部となる再変動演出が行われた場合であっても、結果的に当たり図柄へ昇格せず、外れ図柄で確定表示される場合もあり得る。また、図柄変動表示中の再変動演出で遊技者により有利な当たり図柄になった後は、少なくとも特定利益である大当たり状態となり賞球が発生するまでは、外れ図柄には切り替わることはない。これにより、例え

ば再変動演出が行われた場合、折角、当たり図柄で大当たり状態が発生したと思ったにもかかわらず、一転がっかりさせられてしまうといった事態を回避することができる。逆に、外れ図柄で停止表示されても再変動演出が実行されない場合もあり得る。

【５３０１】

また、再抽選演出とは、例えば特定遊技実行状態である当たり変動の変動中において、所定の小当たりライン上に仮の当たり図柄（例えば同一種類の偶数図柄）がゾロ目で並び擬似的に停止表示され、小当たりの発生が確定した後、小当たり図柄の種類が差し替えられ、真の当たり図柄（例えば同一種類の奇数図柄）がゾロ目で並び確定停止表示されるといった演出である。

【５３０２】

これにより、所定タイミングで、遊技者により不利な第１種図柄（例えば偶数図柄や通常図柄、本実施形態の一般当たり図柄など）が停止表示された所定表示態様から、特定タイミングで、遊技者により有利な第２種図柄（例えば奇数図柄や確変図柄、本実施形態のラッシュ直撃当たり図柄など）が停止表示される特定表示態様までの間においては、当選を報知する当たり図柄の種類の差し替えが特別表示態様で行われ得ることとなる。つまり、当たり図柄が前記第１種図柄であった場合には、再抽選演出が行われることで、見かけ上、遊技者に対し前記第２種図柄で確定停止表示され得るチャンスが与えられるといった演出を行うことができる。また、遊技者が演出ボタン１２５や十字ボタン１２６を操作することで、再抽選演出の開始タイミングや終了タイミングを変更可能な構成としてもよい。

【５３０３】

勿論、切替機能部となる再抽選演出が行われた場合であっても、結果的に第２種図柄へ昇格せず、第１種図柄で確定表示される場合もあり得る。また、変動中の再抽選演出で遊技者により有利な第２種図柄になった後は、少なくとも特定利益である大当たり状態となり賞球が発生するまでは、第１種図柄には切り替わることはない。これにより、例えば再抽選演出が行われた場合、折角、第２種図柄で大当たり状態が発生したと思ったにもかかわらず、一転がっかりさせられてしまうといった事態を回避することができる。

【５３０４】

逆に、第１種図柄で停止表示され、大当たり状態が発生し得る状況であっても再抽選演出が実行されない場合もあり得る。かかる場合、本実施形態では、第１種図柄が停止表示された状態で右打ちせず、左打ち遊技を維持することにより、大当たり状態を発生させることなく、新たな変動表示を実行可能となる。

【５３０５】

図３０７の説明に戻り、第１始動入賞部３３ＷＡの下方位置には、第１可変入賞装置３２Ａが配設されている。第１可変入賞装置３２Ａは、遊技球が入球可能な大入賞口３２Ａａと、該大入賞口３２Ａａを開閉する大入賞口シャッタ３２Ａｂと、該大入賞口シャッタ３２Ａｂを開閉駆動する大入賞口用ソレノイド（図示略）と、大入賞口３２Ａａに入球した遊技球を検知可能な大入賞口カウントスイッチ２２２とを備えている。

【５３０６】

かかる構成の下、第１可変入賞装置３２Ａは、通常時、大入賞口シャッタ３２Ａｂが上下に沿って大入賞口３２Ａａを閉塞し、遊技領域を流下する遊技球が大入賞口３２Ａａへ入球不能な閉状態となっている。また、かかる閉状態においては、大入賞口シャッタ３２Ａｂの前方を遊技球が流下可能となっている。

【５３０７】

一方、後述する付与利益としての大当たり状態が発生した場合、第１可変入賞装置３２Ａは、大入賞口シャッタ３２Ａｂがその下辺を回動軸として前方へ傾倒し、遊技領域を流下する遊技球が大入賞口３２Ａａへ入球可能な開状態となる可変動作を複数回実行する。そして、大入賞口３２Ａａへ遊技球が入球し大入賞口カウントスイッチ２２２により検知されるといった遊技発生条件が成立した場合は、主制御装置２６１の利益発生機能により、後述するように特定発生利益として所定数の賞球が遊技者に付与される。

【５３０８】

遊技領域の左側領域下方位置（可変表示装置ユニット３５の左斜め下方位置）には、遊技領域の周縁部に沿って複数の左一般入賞部３１Ａが配設されている。左一般入賞部３１Ａは、遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、その上側に遊技球が常時入球可能な入賞口（一般入賞口）が開口している。また、左一般入賞部３１Ａに対応する位置には、一般入賞口から入球した遊技球を検知可能な左一般入賞スイッチ２２１ａが設けられている。

【５３０９】

遊技領域の右側領域（可変表示装置ユニット３５の右側方位置）には、遊技領域を流下する遊技球が１球ずつ通過可能なスルーゲート３４が設けられている。スルーゲート３４には、ここを通過する遊技球を検知可能なスルーゲートスイッチ２２５が設けられている。

【５３１０】

そして、スルーゲート３４を遊技球が通過した場合（スルーゲートスイッチ２２５にて遊技球が検知されるといった遊技発生条件が成立した場合）には、第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とするか否かの始動入球サポート抽選が行われると共に、後述する普通図柄表示装置４１にて該始動入球サポート抽選の結果を教示するための変動表示が行われる。ここで、始動入球サポート抽選にて特定抽選結果としての当選結果が得られた場合には、該変動表示の終了後に第２始動入賞部３３ＷＢが規定時間だけ開状態とされる特定遊技実行状態となる。

【５３１１】

さらに、遊技領域の右側領域（可変表示装置ユニット３５の右側方位置）には、スルーゲート３４よりも下流側位置において、右一般入賞部３１Ｂが配設されている。右一般入賞部３１Ｂは、遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、その上側に遊技球が常時入球可能な入賞口（一般入賞口）が開口している。また、右一般入賞部３１Ｂに対応する位置には、一般入賞口から入球した遊技球を検知可能な右一般入賞スイッチ２２１ｂが設けられている。

【５３１２】

また、遊技領域の右側領域には、右一般入賞部３１Ｂよりも下流側位置（可変表示装置ユニット３５の右斜め下方位置）において、第２始動入賞部３３ＷＢが配設されている。本実施形態における第２始動入賞部３３ＷＢは、遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態とに状態変化する可変入球部である。

【５３１３】

詳しくは、第２始動入賞部３３ＷＢは、遊技球が入球可能な第２始動入賞口３３ＷＢａと、該第２始動入賞口３３ＷＢａの左右両側にそれぞれ設けられた開閉部材としての左右一対の羽根部材３３ＷＢｂと、該一対の羽根部材３３ＷＢｂを開閉駆動する始動入賞口用ソレノイド（図示略）と、該第２始動入賞口３３ＷＢａに入球した遊技球を検知可能な第２始動入賞スイッチ２２４ｂとを備えている。

【５３１４】

一対の羽根部材３３ＷＢｂはそれぞれ回動可能に軸支されており、通常時には、互いに近接した閉位置（閉状態）に維持されている。また、第２始動入賞部３３ＷＢの直上方位置には、閉状態にある一対の羽根部材３３ＷＢｂ間への遊技球の進入を防止する進入防止部材１４５が設けられている。これにより、通常時、第２始動入賞部３３ＷＢは、遊技領域を流下する遊技球が第２始動入賞口３３ＷＢａへ入球不能な閉状態となっている。

【５３１５】

一方、後述するように遊技発生条件としての所定の開放条件が成立した場合には、一対の羽根部材３３ＷＢｂがそれぞれ、互いの先端部が離間するように回動変位して開位置（開状態）となる特定遊技実行状態となる。これにより、進入防止部材１４５と各羽根部材３３ＷＢｂの先端部との間に遊技球が通過可能な隙間が形成され、第２始動入賞部３３ＷＢは、遊技領域を流下する遊技球が第２始動入賞口３３ＷＢａへ入球可能な開状態となる。

【５３１６】

かかる構成の下、開状態となった第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球が入球し、第２始動

入賞スイッチ２２４ｂにより遊技球が検知されるといった遊技発生条件が成立した場合には、小当たり状態を発生させるか否かの小当たり抽選が行われる。ここで、小当たり抽選にて特定抽選結果としての小当たり当選結果が得られた場合には、付与利益として小当たり状態が付与される。つまり、本実施形態では、所定の判定として当たり抽選を実行する機能により判定機能部が構成され、当たり状態を発生させる機能により利益状態発生部が構成されることとなる。

【５３１７】

また、第２始動入賞スイッチ２２４ｂにより遊技球が検知された場合には、前記小当たり抽選と共に、変動表示部を構成する後述の第２特別図柄表示装置４３Ｂや変動表示部を構成する上記演出表示装置４２において特定発生利益としての所定の図柄変動表示や所定の演出表示が行われる。

【５３１８】

以下、説明の便宜上、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする変動表示を「第１変動表示」とも称し、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする変動表示を「第２変動表示」とも称する。また、第１変動表示の変動時間を「第１変動時間」と称し、第２変動表示の変動時間を「第２変動時間」と称する。

【５３１９】

遊技領域の右側領域下方位置（可変表示装置ユニット３５の右斜め下方位置）には、第２始動入賞部３３ＷＢよりも下流側位置において、第２可変入賞装置３２Ｂが配設されている。

【５３２０】

第２可変入賞装置３２Ｂは、その一部が遊技盤３０の前面部から前方へ突出するように設けられ、該突出部分の上面部において、内部領域３２０ａへ遊技球を入球させるための入球開口部３２０ｂが形成されている。本実施形態における第２可変入賞装置３２Ｂの前面カバー部材（符号略）は、透明部材で形成されており、遊技者が内部領域３２０ａを視認可能となっている。

【５３２１】

また、第２可変入賞装置３２Ｂは、入球開口部３２０ｂを開閉させる開閉部材３１８と、該開閉部材３１８を開閉動作させるソレノイド（図示略）とを備え、該ソレノイドを駆動制御し開閉部材３１８を開閉させることで、遊技領域を流下する遊技球が内部領域３２０ａへ入球可能な開状態と、遊技領域を流下する遊技球が内部領域３２０ａへ入球不能な閉状態とに状態変化可能に構成されている。

【５３２２】

かかる構成の下、第２可変入賞装置３２Ｂは、通常時、開閉部材３１８が閉状態に維持され、後述する小当たり状態が発生した場合には、開閉部材３１８が開状態へ状態変化する可変動作を切替機能部により複数回実行する特定遊技実行状態となる。尚、小当たり状態が発生した場合に、開閉部材３１８が開状態へ状態変化する可変動作を１回だけ実行する構成してもよい。

【５３２３】

開閉部材３１８は、前後方向にスライド変位可能に設けられている。開閉部材３１８の上面は、右から左に向かって下方傾斜しており、開閉部材３１８が閉位置にあり、入球開口部３２０ｂが閉鎖された状態においては、開閉部材３１８の上面部が遊技球を左方（遊技盤３０中央側）へ誘導する誘導路となる。

【５３２４】

ここで、該誘導路を転動する遊技球を減速させるための減速手段（例えば誘導路を挟む前後の壁部において複数の突起が交互に突出形成された構成など）を設けた構成としてもよい。これにより、小当たり発生時に、より多くの遊技球を内部領域３２０ａへ入球させることが可能となる。

【５３２５】

そして、開閉部材３１８が閉位置にある通常時には、遊技球が開閉部材３１８の上面（

誘導路）を右から左へ転動し、左端から下方へ落下し、第１可変入賞装置３２Ａの方へ流下する。

【５３２６】

一方、開閉部材３１８が開位置へ退避し、入球開口部３２０ｂが開放状態となった場合には、遊技領域を流下する遊技球や誘導路上を転動している遊技球が内部領域３２０ａへ入球可能となる。

【５３２７】

第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａには、所定の流下経路に沿って、内部領域３２０ａに入球した全ての遊技球を検知可能な入球カウントスイッチ２２３ａと、該入球カウントスイッチ２２３ａに検知された遊技球が入球可能な特定入球部（Ｖ入賞領域）３２０ｃと、特定入球部３２０ｃに入球した遊技球を検知する特定入球検知スイッチ（Ｖ入賞スイッチ）２２３ｂと、特定入球部３２０ｃを開閉可能な開閉弁３１９と、開閉弁３１９を開閉動作させるソレノイド（図示略）と、特定入球部３２０ｃへ入球しなかった遊技球が案内される非特定入球部３２０ｄと、非特定入球部３２０ｄに入球した遊技球を検知する非特定入球検知スイッチ２２３ｃとを備えている。

【５３２８】

開閉弁３１９は、回動可能に軸支され、切替機能部によって特定入球部３２０ｃへの入球を規制する閉位置と、特定入球部３２０ｃへの入球を許容する開位置とに変位可能に構成されている。

【５３２９】

かかる構成の下、内部領域３２０ａに入球した遊技球が、特定入球部３２０ｃの位置まで流下した際、開閉弁３１９が開位置にあり特定入球部３２０ｃが開状態となっていれば、該遊技球は特定入球部３２０ｃ内に落下する。

【５３３０】

一方、内部領域３２０ａに入球した遊技球が、特定入球部３２０ｃの位置まで流下した際、開閉弁３１９が閉位置にあり特定入球部３２０ｃが閉状態となっていれば、該遊技球は特定入球部３２０ｃに落下することなく、開閉弁３１９上を通過して、非特定入球部３２０ｄへと案内される。

【５３３１】

そして、小当たり状態が発生した際に、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに入球した遊技球が特定入球部３２０ｃに入球した場合には、主制御装置２６１の利益発生機能により特定発生利益として第１可変入賞装置３２Ａが開状態とされる大当たり状態が発生するようになっている。つまり、特定入球部３２０ｃへ遊技球が入球し特定入球検知スイッチ２２３ｂにより検出された場合は本実施形態における遊技発生条件が成立した場合に相当する。

【５３３２】

尚、本実施形態において、第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃは、基本的に付与利益として開放状態とされており、第２可変入賞装置３２Ｂの入球開口部３２０ｂが開放される小当たり状態において、１個の遊技球が特定入球部３２０ｃ内に入球し、その遊技球が特定入球検知スイッチ２２３ｂにより検出されると、開閉弁３１９が閉鎖状態に駆動制御され、これ以降に特定入球部３２０ｃ上に誘導された遊技球は、非特定入球部３２０ｄへ誘導されることとなる。非特定入球部３２０ｄに入球した遊技球は、非特定入球部３２０ｄに設けられた非特定入球検知スイッチ２２３ｃにより検出される。

【５３３３】

小当たり状態において開放された第２可変入賞装置３２Ｂは、特定入球検知スイッチ２２３ｂおよび非特定入球検知スイッチ２２３ｃにより検出された球の合計個数が４個に達すると、開閉部材３１８により入球開口部３２０ｂが閉鎖され、遊技球が入球不能な閉状態とされる。特定入球部３２０ｃと非特定入球部３２０ｄとは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに流入した遊技球は、遊技盤３０裏側へ排出される。

【５３３４】
尚、本実施形態では、小当り状態が発生して特定発生利益として第２可変入賞装置３２Ｂの入球開口部３２０ｂが開放される期間中においては、平均４個程度の遊技球が第２可変入賞装置３２Ｂ内に進入可能なように設計されている。そして、第２可変入賞装置３２Ｂ内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず（ほぼ１００％）特定入球部３２０ｃに進入するように設計されている。従って、小当り状態中に遊技者が後述の「右打ち（遊技領域の右側方領域に向けて遊技球を発射する行為）」をすれば、ほぼ１００％の確率で遊技球が特定入球部３２０ｃに入賞して大当り状態が発生することとなる。
【５３３５】
周知の通り、一般入賞部３１Ａ，３１Ｂ、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ、始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢ等の各種入賞部に遊技球が入球（入賞）すると、各種入賞スイッチにより検知され、上皿１９（又は下皿１５）へ所定数の賞球が払い出される。
【５３３６】
本実施形態では、左一般入賞部３１Ａへ入球した場合には１０個、右一般入賞部３１Ｂへ入球した場合には３個、第１可変入賞装置３２Ａ（大入賞口３２Ａａ）へ入球した場合には１５個、第２可変入賞装置３２Ｂ（特定入球部３２０ｃ又は非特定入球部３２０ｄ）へ入球した場合には５個、第１始動入賞部３３ＷＡへ入球した場合には３個、第２始動入賞部３３ＷＢへ入球した場合には３個の遊技球（賞球）が払出されるように構成されている。
【５３３７】
その他に、遊技盤３０には、遊技領域の最下部に対応してアウト口３６が設けられており、一般入賞部３１ａ，３１ｂ等の各種入賞部に入賞しなかった遊技球は、このアウト口３６を通って遊技領域外（遊技盤３０裏側）へと排出される。また、遊技盤３０には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘や、風車等の各種部材が配設されている。
【５３３８】
ここで、本実施形態のパチンコ機１０における各種遊技状態について説明する。先ず本実施形態における大当たりの種別について説明する。本実施形態では、大当たり種別として、「１５ラウンド大当たり」、「８ラウンド大当たり」及び「４ラウンド大当たり」が設定されている。以下、簡素化のため、「１５ラウンド大当たり」を「１５Ｒ大当たり」と言い、「８ラウンド大当たり」を「８Ｒ大当たり」と言い、「４ラウンド大当たり」を「４Ｒ大当たり」と言う。
【５３３９】
「１５Ｒ大当たり」の大当たり状態においては、大当たり開放動作が１５回（１５ラウンド）繰り返し行われる。尚、「大当たり開放動作」とは、例えば第１可変入賞装置３２Ａの大入賞口シャッタ３２Ａｂが切替機能部によって閉状態から開状態へ切替えられた後、規定時間の３０秒が経過すること又は第１可変入賞装置３２Ａに規定個数の８個の遊技球が入賞することを条件に閉状態となるまでの一開閉動作をいう（以下同様）。
【５３４０】
「８Ｒ大当たり」の大当たり状態においては、大当たり開放動作が８回（８ラウンド）繰り返し行われ、「４Ｒ大当たり」の大当たり状態においては、大当たり開放動作が４回（４ラウンド）繰り返し行われる。第１可変入賞装置３２Ａが開放することで遊技者が容易に賞球を獲得可能な遊技状態とはなるが、それだけでは賞球を獲得することはできないため、遊技者は遊技球を発射して第１可変入賞装置３２Ａへ入賞させる必要がある。
【５３４１】
また、本実施形態では、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡに入賞した場合と、第２始動入賞部３３ＷＢに入賞した場合とで、当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分けが異なる。第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１５Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のどちらかに振分けられる。また、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１５Ｒ大

当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のいずれかに振分けられることとなる（後述する「時短Ｂモード」中は除く）。

【５３４２】

次に第２始動入賞部３３ＷＢに係る始動入球サポート状態について説明する。本実施形態における始動入球サポート状態は、第２始動入賞部３３ＷＢの羽根部材３３ＷＢｂが比較的頻繁に開放され、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し易くなる特定発生利益としての「高入球状態（高サポート状態）」と、該「高入球状態」よりも羽根部材３３ＷＢｂが開放される割合が少なく、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し難くなる「低入球状態（低サポート状態）」とに切替機能部によって切替え設定される。

【５３４３】

尚、「高入球状態」としては、（１）普通図柄表示装置４１における変動表示時間が「低入球状態」時よりも短い状態、（２）第２始動入賞部３３ＷＢの一回の開放時間（規定時間）が「低入球状態」時に比べて長い状態、（３）第２始動入賞部３３ＷＢの一回の開放につき入球可能となる遊技球の規定個数が「低入球状態」時に比べて多い状態、（４）始動入球サポート抽選の当選一回あたりの第２始動入賞部３３ＷＢの開放回数が「低入球状態」時に比べて多い状態、（５）始動入球サポート抽選の当選確率が「低入球状態」時よりも高い状態とすることなどが挙げられる。本実施形態における「高入球状態」は、上記（１）、（２）、（５）の構成を採用している。勿論、これに限らず、「高入球状態」として、構成（１）～（５）のいずれか１つ、又は、これら構成（１）～（５）の任意の組合せを採用してもよい。

【５３４４】

具体的に、本実施形態では、始動入球サポート抽選に当選した場合の第２始動入賞部３３ＷＢの開放が、「低入球状態」では０．２秒×２回であり、「高入球状態」では１．８秒×２回である。これにより、「高入球状態」では、第２始動入賞部３３ＷＢに対し遊技球が頻繁に入賞しやすくなる。

【５３４５】

次に、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動表示が行われる際の各種遊技状態（各種遊技モード）について説明する。

【５３４６】

本実施形態では、遊技モードとして、通常状態である「通常モード」、大当たり状態の終了後に移行し得る「始動入球サポートあり変動時間短縮モード（以下、「時短Ａモード」という。）」、及び、大当たり状態が発生することなく所定期間経過した場合に発動し得る「始動入球サポートあり変動時間短縮モード（以下、「時短Ｂモード」という。）」の３つの遊技モードのうちのいずれかが切替機能部によって切替え設定され得る構成となっている。

【５３４７】

「通常モード」では、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動表示が通常時間で行われる「通常変動状態」となり、かつ、始動入球サポート状態が「低入球状態」となる。

【５３４８】

「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」では、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動表示が通常時間よりも短い時間で行われる「変動時間短縮状態」となり、かつ、始動入球サポート状態が「高入球状態」となる。また、「通常変動状態」と「変動時間短縮状態」は、後述するように切替機能部によって変動時間決定テーブルを変更することで切替えられる。

【５３４９】

付与利益としての「時短Ａモード」は、大当たり状態の終了後に付与される遊技モードであり、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける変動表示（主として第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける第２変動表示）が予め設定された所定回数だけ行われると終了し、その後、「通常モード」に移行する。

【５３５０】

尚、本実施形態では、「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のいずれの大当たり状態が発生した場合においても、該大当たり状態の終了後に所定期間の「時短Ａモード」が付与される構成となっている。

【５３５１】

具体的に、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に基づき「１５Ｒ大当たり」が発生した場合には、その終了後において、継続期間が変動表示７回分の「時短Ａモード」が利益状態発生部により付与され、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に基づき「４Ｒ大当たり」が発生した場合には、その終了後において、継続期間が変動表示１回分の「時短Ａモード」が利益状態発生部により付与される。

【５３５２】

一方、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づき大当たり状態が発生した場合には、その種別に拘わらず（「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のいずれであっても）、その終了後において、継続期間が変動表示７回分の「時短Ａモード」が利益状態発生部により付与される。

【５３５３】

付与利益としての「時短Ｂモード（天井時短モード）」は、「通常モード」中に大当たり状態が発生することなく、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ（主として第１特別図柄表示装置４３Ａ）において実行された変動表示の実行回数が予め設定された所定の上限回数（以下、「天井回数ＢＴ」という。）の１０００回となった場合に発動し得る遊技モードである。従って、この「時短Ｂモード（天井時短モード）」を発生させる機能により利益状態発生部が構成されることとなる。

【５３５４】

また、「時短Ｂモード」は、発動後、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ（主として第２特別図柄表示装置４３Ｂ）において実行された変動表示の実行回数が予め設定された所定回数（例えば本実施形態では５０回）だけ行われると終了し、その後、「通常モード」に移行する。

【５３５５】

尚、本実施形態では、一旦「時短Ｂモード」が発動され、大当たり状態が発生することなく終了した場合には、その後、遊技発生条件として次の大当たり状態が発生するか、又は、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３のデータクリア処理等が行われない限り、特定発生利益として二度と「時短Ｂモード」が発動されない仕様となっている。但し、後述するように、「時短Ｂモード」中に遊技者が「右打ち」をして第２特別図柄表示装置４３Ｂに係る第２変動表示を５０回実行すれば、ほぼ１００％の確率で小当たり状態が発生し、ひいては大当り状態が発生することとなる。つまり、時短Ｂモード（天井時短モード）未発動の通常モード中（初期化を含む天井リセット状態から次の大当たり状態が発生するまでの間）が本実施形態における特定遊技実行状態に相当する。

【５３５６】

また、上述したとおり、「通常モード」においては、第２始動入賞部３３ＷＢに係る始動入球サポート状態が「高入球状態」とならず、遊技球を第２始動入賞部３３ＷＢへ入球させることが極めて困難な「低入球状態」となるため、実質的に第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球が入球不能な状態となっている。つまり、「通常モード」中は、後述の「右打ち（遊技領域の右側方領域に向けて遊技球を発射する行為）」よりも、「左打ち（遊技領域の左側方領域に向けて遊技球を発射する行為）」が遊技者に推奨される構成となっている。

【５３５７】

これに加えて又は代えて、例えば「通常モード」中においては、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球して実行され得る第２変動表示の実行時間が比較的長期間（例えば一入球に対応する一変動表示の実行時間が１０分以上）に設定されたり、「通常モード」中において、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球して大当たり状態が発生したとしても、その終了後において「時短Ａモード」が付与されないなど、「通常モード」中に遊技者が「右打ち」しても、遊技者に有利とならず、「通常モード」中は「左打ち」が遊技者に推

奨される構成としてもよい。
【５３５８】
　また、詳しくは後述するが、本実施形態では、演出表示装置４２において、現在の遊技状態（遊技モード）に対応した各種表示演出が行われる。例えば「通常モード」において第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき行われる付与利益としての「通常ステージ演出」、継続期間が変動表示１回分の「時短Ａモード」が付与されている場合に行われる付与利益としての「バトルステージ演出」、継続期間が変動表示７回分の「時短Ａモード」が付与されている場合に行われる付与利益としての「ラッシュステージ演出」、継続期間が変動表示５０回分の「時短Ｂモード」が付与されている場合に行われる付与利益としての「ラッキーチャンスステージ演出」などがある。
【５３５９】
　図３０７に示すように、遊技領域の右上部外側には、スルーゲート３４への遊技球の通過に基づいて行われる始動入球サポート抽選の結果を教示するための変動表示部（普通変動表示部）としての普通図柄表示装置４１と、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機として行われる小当たり抽選の結果を教示するための変動表示部（第１特別変動表示部）としての第１特別図柄表示装置４３Ａと、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機として行われる小当たり抽選の結果を教示するための変動表示部（第２特別変動表示部）としての第２特別図柄表示装置４３Ｂとが、パチンコ機１０の前方から視認可能に設けられている。
【５３６０】
　普通図柄表示装置４１は、２個のＬＥＤ（普図ランプ）により構成されている。普通図柄表示装置４１では、スルーゲート３４への遊技球の通過を契機として、例えば右側の普図ランプが点滅表示（変動表示）される。そして、普通図柄表示装置４１にて変動表示が所定時間行われた後、始動入球サポート抽選の結果に基づいて、変動表示を停止させる。つまり、変動表示が停止したときの点灯態様（点灯している普図ランプの組合わせ）と、始動入球サポート抽選の各種結果とが対応付けられており、変動表示が停止したときの点灯態様により、始動入球サポート抽選の結果が報知制御部により確定的に表示される。例えば、左右の普図ランプを両方とも点灯させる特定表示態様とすることで「当選」を示し、左側の普図ランプのみを点灯させる所定表示態様とすることで「外れ」を示す。
【５３６１】
　第１特別図柄表示装置４３Ａは、４個のＬＥＤ（第１特図ランプ）により構成されている。第１特別図柄表示装置４３Ａでは、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機として、切替機能部によって第１特図ランプの切替表示（第１変動表示）が行われる。
【５３６２】
　そして、第１特別図柄表示装置４３Ａにて第１変動表示が所定時間行われた後、小当たり抽選の結果に基づいて、第１変動表示が停止されることとなる。つまり、第１変動表示が停止したときの点灯態様（点灯している特図ランプの組合わせ）と、小当たり抽選の各種結果とが対応付けられており、第１変動表示が停止したときの点灯態様により、小当たり抽選の結果、すなわち「小当たり」又は「外れ」であることが報知制御部により確定的に表示される。
【５３６３】
　第２特別図柄表示装置４３Ｂは、４個のＬＥＤ（第２特図ランプ）により構成されている。第２特別図柄表示装置４３Ｂでは、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機として、切替機能部によって第２特図ランプの切替表示（第２変動表示）が行われる。
【５３６４】
　そして、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて第２変動表示が所定時間行われた後、小当たり抽選の結果に基づいて、第２変動表示が停止されることとなる。つまり、第２変動表示が停止したときの点灯態様（点灯している特図ランプの組合わせ）と、小当たり抽選の各種結果とが対応付けられており、第２変動表示が停止したときの点灯態様により、小当たり抽選の結果、すなわち「小当たり」又は「外れ」であることが報知制御部により確定的に表示される。

【５３６５】
さらに、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいては、停止させる点灯態様（停止態様）が特別表示態様となることによって、小当たりを経由して発生する大当たりの種別（「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」及び「４Ｒ大当たり」のうちいずれであるか）についても確定的に表示される構成となっている。但し、遊技者が一見するだけでは大当たり種別を判別困難となっていることが好ましい。例えば、各種当たりや外れであることを教示する特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの停止態様が、それぞれ１つではなく複数存在し、それらのいずれかが選択されて停止表示される構成としてもよい。
【５３６６】
また、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける停止表示は規定時間維持され、その期間（変動インターバル）の経過後、次の変動表示を開始可能に構成されている。
【５３６７】
さらに、第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける停止表示後、規定時間が経過しても、次の変動表示が行われない場合には、該第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて、当否抽選の結果を示す点灯態様から、変動表示が行われていない待機状態であることを示す点灯態様へと切替えられるように構成されている。これに限らず、当否抽選の結果を示す点灯態様がそのまま維持される構成としてもよい。
【５３６８】
さらに、本実施形態では、第１変動表示の実行中に、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球があった場合には、該入球に対応する第１変動表示が保留記憶され、実行中の第１変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた第１変動表示が開始されるようになっている。同様に、第２変動表示の実行中に、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球があった場合には、該入球に対応する第２変動表示が保留記憶され、実行中の第２変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた第２変動表示が開始されるようになっている。
【５３６９】
加えて、普通図柄表示装置４１における変動表示中にスルーゲート３４への遊技球の通過があった場合には、該通過に対応する変動表示が保留記憶され、実行中の変動表示の停止表示後に、保留記憶されていた変動表示が開始されるようになっている。
【５３７０】
また、本実施形態では、普通図柄表示装置４１、第１特別図柄表示装置４３Ａ、及び、第２特別図柄表示装置４３Ｂに隣接するようにして、普通図柄表示装置４１の変動表示が保留記憶されていることを示す保留表示部（普通保留表示部）としての普通保留表示装置４４と、第１変動表示が保留記憶されていること（第１変動表示を実行させる権利を得ていること）を報知又は示唆可能な保留表示部（第１保留表示部）としての第１保留表示装置４６Ａと、第２変動表示が保留記憶されていること（第２変動表示を実行させる権利を得ていること）を報知又は示唆可能な保留表示部（第２保留表示部）としての第２保留表示装置４６Ｂとが設けられている。本実施形態では、第１特別図柄表示装置４３Ａ、第２特別図柄表示装置４３Ｂ、第１保留表示装置４６Ａ、第２保留表示装置４６Ｂ、普通図柄表示装置４１、及び、普通保留表示装置４４は、後述する主制御部としての主制御装置２６１により直接的に表示制御される。
【５３７１】
普通保留表示装置４４は、２個のＬＥＤ（普通保留ランプ）により構成されている。本実施形態では、スルーゲート３４への遊技球の通過に基づいて行われる普通図柄表示装置４１の変動表示を４回分まで保留記憶可能に構成されている。例えば、普通図柄表示装置４１の変動表示が１回分保留されている場合には、左側の普通保留ランプが点灯する所定表示態様となり、２回分保留されている場合には、左右の普通保留ランプが点灯する所定表示態様となり、３回分保留されている場合には、左側の普通保留ランプが点滅するとと

もに、右側の普通保留ランプが点灯する所定表示態様となり、４回分保留されている場合には、左右の普通保留ランプが点滅する所定表示態様となる。尚、大当たり状態中に新たに遊技球がスルーゲート３４を通過した場合、その分の変動表示についても保留され得る。

【５３７２】

第１保留表示装置４６Ａは、２個のＬＥＤ（第１保留ランプ）によって構成されている。本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に基づく第１変動表示を４回分まで保留記憶可能に構成されている。例えば第１変動表示が１回分保留されている場合には、左側の第１保留ランプが点灯する所定表示態様となり、第１変動表示が２回分保留されている場合には、左右の第１保留ランプが点灯する所定表示態様となり、第１変動表示が３回分保留されている場合には、左側の第１保留ランプが点滅するとともに、右側の第１保留ランプが点灯する所定表示態様となり、第１変動表示が４回分保留されている場合には、左右の第１保留ランプが点滅する所定表示態様となるように報知制御部により制御される。第１変動表示が複数保留記憶されている場合には、報知制御部により保留記憶された順番で（先に保留されたものから）第１変動表示が順次消化されることとなる。

【５３７３】

第２保留表示装置４６Ｂは、２個のＬＥＤ（第２保留ランプ）によって構成されている。本実施形態では、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づく第２変動表示を４回分まで保留記憶可能に構成されている。例えば第２変動表示が１回分保留されている場合には、左側の第２保留ランプが点灯する所定表示態様となり、第２変動表示が２回分保留されている場合には、左右の第２保留ランプが点灯する所定表示態様となり、第２変動表示が３回分保留されている場合には、左側の第２保留ランプが点滅するとともに、右側の第２保留ランプが点灯する所定表示態様となり、第２変動表示が４回分保留されている場合には、左右の第２保留ランプが点滅する所定表示態様となるように報知制御部により制御される。第２変動表示が複数保留記憶されている場合には、報知制御部により保留記憶された順番で（先に保留されたものから）第２変動表示が順次消化されることとなる。

【５３７４】

尚、当たり状態中に新たに遊技球が始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢに入賞した場合、その分の変動表示についても保留される。そして、該変動表示は当たり状態中には実行されず、当たり状態の終了後に所定の順序で変動表示が開始される。但し、本実施形態では、後述するように大当たり状態においては、「右打ち」を行うとともに、遊技領域の右側領域下方位置に設けられた第２始動入賞部３３ＷＢに対し遊技球が比較的入球し易くなっていることから、基本的に大当たり状態の終了後は、第２変動表示が保留記憶された状態となる。

【５３７５】

上述したように、基本的には、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示は、対応する遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化され、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示は、対応する遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入賞した順に記憶されるとともに入賞した順に消化される。

【５３７６】

但し、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示、及び、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の両方が保留されている場合（第１保留ランプ及び第２保留ランプがそれぞれ１つ以上点灯している特定表示態様となっている場合）には、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示が優先的に消化される。すなわち、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示が全て消化された状態でなければ、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示が行われない構成となっている。例えば、第１保留表示装置４６Ａの第１保留ランプが１つ点灯している状態において、第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球が入賞し、第２保留表示装置４６Ｂの第２保留ランプが１つ点灯した特定表示態様となっている場合、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示が後回しにされ、先に第２始動入賞部３３Ｗ

Ｂへの入球を契機とする第２変動表示が行われることとなる。

【５３７７】

また、可変表示装置ユニット３５の演出表示装置４２は、液晶表示部を有する液晶表示装置により構成されており、後述するサブ制御装置２６２及び表示制御装置４５によって表示内容が制御される。すなわち演出表示装置４２においては、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ等にて表示される結果に対応させるように、主制御装置２６１からのコマンドに基づき、サブ制御装置２６２によって補助的な表示内容が決定され、後述する表示制御装置４５によって表示が行われる。つまり、サブ制御装置２６２及び／又は表示制御装置４５によって報知制御部が構成される。

【５３７８】

演出表示装置４２は、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂによる変動表示に合わせた変動対応演出表示としての演出変動表示（装飾図柄の変動表示など）を実行可能に構成されている。

【５３７９】

例えば本実施形態では、図３６４（ａ）等に示すように、演出表示装置４２には、上、中、下の３つの図柄表示領域（上図柄表示領域、中図柄表示領域、下図柄表示領域）が設けられ、各図柄表示領域において複数種類の装飾図柄（「０」～「９」の数字が付された絵図柄）が順に変動表示され、その後、図柄表示領域毎に順番に（例えば上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に）装飾図柄が停止表示されるようになっている。

【５３８０】

そして、主制御装置２６１にて小当たり状態の発生が確定すると、第１又は第２特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにて小当たりに対応する表示がなされるとともに、演出表示装置４２にて装飾図柄が小当たりに対応する組合わせで停止表示され（例えば上図柄表示領域、中図柄表示領域及び下図柄表示領域において所定の有効ライン上に同一の装飾図柄が並ぶようにして停止表示され）、小当たり状態が開始される。

【５３８１】

また、装飾図柄が小当たりに対応する組合わせで停止表示される場合には、その前段階として、例えば上図柄表示領域及び下図柄表示領域において同一の装飾図柄が所定の有効ライン上に停止表示されることとなる。このように上図柄表示領域及び下図柄表示領域にて所定の有効ライン上に同一図柄が停止表示されるとともに、中図柄表示領域において未だ変動表示が行われている状態がリーチ状態である。勿論、特定遊技実行状態であるリーチ状態が発生したからといって、必ずしも小当たり状態となるわけではなく、外れる場合もある。

【５３８２】

本実施形態では、リーチ状態が発生した後、中図柄表示領域において、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において停止表示された装飾図柄（リーチ図柄）と同じ装飾図柄が同じ有効ライン上に停止表示された場合（同一数字が付された装飾図柄がゾロ目の並びで停止表示された場合）に小当たり状態が付与される。

【５３８３】

尚、上述したとおり、本実施形態では　小当たり状態が発生する場合、演出表示装置４２において、同一数字が付された装飾図柄が所定の有効ライン上にゾロ目の並びで停止表示されるのではあるが、後述するように、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に基づき「１５Ｒ大当たり（ラッシュ直撃当たり）」が発生し得る特定抽選結果としての小当たり抽選結果が得られた場合には、必ず、小当たり図柄として、予め定められた特定の数字（本実施形態では「０」）が付された金色のシャチを模した装飾図柄（以下、「ラッシュ直撃当たり図柄」と称することもある。）がゾロ目の並びで停止表示される。つまり、上・中・下の図柄表示領域においてそれぞれ所定の有効ライン上にラッシュ直撃当たり図柄が停止表示された状態となる（図３７４の金シャチ図柄Ｚ０参照）。

【５３８４】

一方、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づき小当たり状態が発生する場合

には、演出表示装置４２に停止表示される小当たり図柄の種類と、該小当たりを経由して発生し得る大当たりの種別（「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」）とが関連付けられておらず、演出表示装置４２に停止表示された装飾図柄の種類によっては、大当たり種別が判別不能な構成となっている。

【５３８５】

但し、本実施形態では、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づき「１５Ｒ大当たり」が発生し得る小当たり抽選結果が得られた場合であっても、小当たり図柄として、「ラッシュ直撃当たり図柄」は選出されない構成となっている。

【５３８６】

図３０６に示すように、前面枠１４の背面側には、窓部１０１の下方において、球通路ユニット７０が設けられている。球通路ユニット７０は、後述する払出機構部３５２から下皿１５の下払出口１６へ繋がる下皿連通路７１と、払出機構部３５２から上皿１９へ繋がる上皿連通路７３と備えている。また、内枠１２の前面側に設けられた発射レール６１とレール５０（外レール構成部５２）との間には所定間隔の隙間があり、前面枠１４の球通路ユニット７０には、前記隙間より落下した遊技球を下皿１５へと案内するファール球通路７２が形成されている。これにより、仮に発射装置６０から発射された遊技球が戻り球防止部材５３まで至らずファール球としてレール５０を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路７２を介して下皿１５に排出される。

【５３８７】

さらに、上皿１９と、球送り装置６３との間を連通させ、上皿１９に貯留された遊技球を球送り装置６３へと案内する発射球通路７４が設けられている。加えて、発射球通路７４には、下皿連通路７１と連通する連通孔（図示略）が形成されるとともに、該連通孔を開閉させる第１シャッタ（図示略）が設けられている。第１シャッタは、図示しない付勢手段によって常には連通孔を閉鎖する閉位置側へと付勢されている。さらに、第１シャッタは、上記球抜きボタン１２３と連動し、球抜きボタン１２３が押圧操作された場合には、連通孔を開口させる開位置へと変位するように構成されている。

【５３８８】

図３０５に示すように、下皿１５には、下皿１５に貯留されている遊技球をパチンコ機１０の外部へと排出可能な排出口１５ａが形成されるとともに、該排出口１５ａを開閉させる第２シャッタ１５ｂが設けられている。第２シャッタ１５ｂは、図示しない付勢手段によって常には排出口１５ａを閉鎖する閉位置側へと付勢されている。さらに、第２シャッタ１５ｂは、球抜きレバー２５と連動するように構成されており、例えば球抜きレバー２５が左方へスライド操作された場合には、排出口１５ａを開口させる開位置へと変位するように構成されている。

【５３８９】

図３０６及び図３０７中の符号６７は後述する払出機構部３５２により払出された遊技球を内枠１２の前方に案内するための払出通路であり、上皿連通路７３（上皿１９）に通じる通路と、下皿連通路７１（下皿１５）に通じる通路とに分かれている。

【５３９０】

さらに、払出通路６７の下方にはシャッタ６８が設けられており、前面枠１４を開放した状態では、バネ等の付勢力によりシャッタ６８が前方に突出して払出通路６７の出口をほぼ閉鎖するようになっている。

【５３９１】

一方、前面枠１４を閉じた状態では、下皿連通路７１の入口側後端部によってシャッタ６８が押し開けられるようになっている。また、下皿連通路７１の入口部（球流入部）と上皿連通路７３の入口部（球流入部）が隣接して設けられている。さらに、前面枠１４の閉状態において前記両入口部と払出通路６７とが所定距離だけ離間しており、両者間の隙間を遊技球が通過可能となっている。このため、上皿１９及び上皿連通路７３が遊技球で満杯となると、払出される遊技球が下皿連通路７１側に流れ（下皿連通路７１の入口側に溢れ）、下皿連通路７１を通って下皿１５に払出されることとなる。

【５３９２】
加えて、球通路ユニット７０には、下皿連通路７１内に位置する遊技球を検知する満杯検知スイッチ（図示略）が設けられている。該満杯検知スイッチの存在により、下皿１５が遊技球で満杯になっていること（下皿１５が遊技球で満杯となり、下皿連通路７１において遊技球が滞留していること）を把握することができる。本実施形態では、満杯検知スイッチによって所定時間継続して遊技球が検知されることに基づき、演出表示装置４２における表示や音声等を用いて下皿１５が満杯であることを教示する報知制御部によってエラー報知の制御が行われる。尚、下皿連通路７１における遊技球の滞留が解消され、満杯検知スイッチにより遊技球が検知されなくなると（所定時間継続して検知されなくなると）エラー報知の状態が解除される。
【５３９３】
次に、パチンコ機１０の背面構成について図３０８，図３０９等を参照して説明する。パチンコ機１０の背面には、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして、一部前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給する遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。払出機構及び保護カバーは１ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。
【５３９４】
まず、遊技盤３０の背面構成について説明する。図３０９に示すように、遊技盤３０中央の貫通孔に対応して配設された可変表示装置ユニット３５（図３０７参照）の背面側には、センターフレーム４７を背後から覆う樹脂製のフレームカバー２１３が後方に突出して設けられている。また、フレームカバー２１３の背面側には、フレームカバー２１３の開口部から前方に臨む液晶表示装置たる演出表示装置４２、表示制御装置４５及びサブ制御装置２６２が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。
【５３９５】
演出表示装置４２は、該演出表示装置４２の液晶表示部をパチンコ機１０の前面側に露出させるための開口部が形成された収容ボックス（符号略）に収容されてフレームカバー２１３の背面側に固定されている。表示制御装置４５は基板ボックス４５ａに収容されて演出表示装置４２の背面側に固定されている。サブ制御装置２６２は基板ボックス２６２ａに収容されて表示制御装置４５（基板ボックス４５ａ）の背面側に固定されている。尚、フレームカバー２１３内には、センターフレーム４７に内蔵されたＬＥＤ等を駆動するＬＥＤ制御基板等が配設されている。また、基板ボックス４５ａ，２６２ａは透明樹脂材料等により構成され、内部が視認可能となっている。
【５３９６】
フレームカバー２１３の下方には裏枠セット２１５が、一般入賞部３１Ａ，３１Ｂ、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ、及び、始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢ等を背後から覆うようにして遊技盤３０に取付けられている。裏枠セット２１５は、各種入賞部に入賞した遊技球を回収するための球回収機構を備えている（図示略）。この球回収機構により回収された遊技球は、後述する排出通路部２１７に案内され、排出通路部２１７の排出シュートからパチンコ機１０外部に排出される。
【５３９７】
また、本実施形態では、裏枠セット２１５が主制御装置２６１の取付台として機能する。より詳しくは、主制御装置２６１を搭載した基板ボックス２６３が、裏枠セット２１５に対し回動可能に軸支され、後方に開放可能となっている。
【５３９８】
主制御装置２６１は透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３に収容されている。基板ボックス２６３は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備え、これらボックスベースとボックスカバーとが封印部材によって連結されている。封印部材によって連結された基板ボックス２６３は、所定の痕跡を残さなければ開封できない構成となっている。これにより、基板ボックス２６３が不正に開封された旨を容易

に発見することができる。

【５３９９】

また、図示は省略するが、裏枠セット２１５には、一般入賞スイッチ２２１ａ，２２１ｂ、大入賞口カウントスイッチ２２２、入球カウントスイッチ２２３ａ、特定入球検知スイッチ２２３ｂ、非特定入球検知スイッチ２２３ｃ、始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂ、及び、スルーゲートスイッチ２２５とケーブルコネクタを介して電気的に接続される第１盤面中継基板が設けられている。この第１盤面中継基板は、一般入賞スイッチ２２１ａ，２２１ｂ等と、主制御装置２６１とを中継するものであり、ケーブルコネクタを介して主制御装置２６１と電気的に接続されている。これに対し、始動入賞部３３ＷＡ，ＷＢへの入賞を検知する始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂは、中継基板を経ることなくコネクタケーブルを介して直接、主制御装置２６１に接続されている。

【５４００】

各種入球検知スイッチにて各々検知された検知結果は、主制御装置２６１に取り込まれる。そして、該主制御装置２６１よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御装置３１１に送信され、該払出制御装置３１１からの出力信号に基づき所定数の遊技球の払出しが実施される（スルーゲートスイッチ２２５により検知された場合を除く）。

【５４０１】

この他、図示は省略するが、遊技盤３０の裏面には、各種モータやソレノイドと主制御装置２６１とを中継する第２盤面中継基板なども設けられている。

【５４０２】

次に、裏パックユニット２０３の構成を説明する。図３０８に示すように、裏パックユニット２０３は、樹脂成形された裏パック３５１と、遊技球の払出機構部３５２とを一体化したものである。また、裏パックユニット２０３は、内枠１２の左側部（図３０８では右側）に対して開閉可能に支持されており、上下方向に沿って延びる開閉軸線を軸心として後方に開放できるようになっている。加えて、裏パックユニット２０３の左上部（図３０８では右上部）には外部端子板２４０が設けられている。

【５４０３】

外部端子板２４０は、主制御装置２６１から遊技ホールのホールコンピュータ（図示略）に対し各種情報を外部出力するための中継基板であり、主制御装置２６１と電気的に接続されると共に、遊技状態に応じた信号を外部に出力可能な複数の出力端子（本実施形態では１０個）を備えている。

【５４０４】

尚、簡素化のため符号は付さないが、例えば本実施形態では、主制御装置２６１からホールコンピュータに向けて情報出力するための出力端子として、現在の遊技状態が特定遊技実行状態である大当たり状態中であることを示す情報（大当たり信号１）を出力するための第１端子、及び、現在の遊技状態が特定遊技実行状態である大当たり状態中又は高入球状態（高サポート状態）中のいずれかであることを示す情報（大当たり信号２）を出力するための第２端子が設けられている。

【５４０５】

この他にも、本実施形態の外部端子板２４０には、第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて変動表示が行われたことを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第３端子）、第１始動入賞部３３ＷＡへ遊技球が入球したことを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第４端子）、第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球が入球したことを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第５端子）、内枠１２が開放されていることを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第６端子）、前面枠１４が開放されていることを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第７端子）、各種エラー（入賞エラー、タンク球無しエラー、払出しエラーなど）が検知されたことを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第８端子）、払出制御装置３１１から所定個数の賞球の払出しが行われたことを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第９

端子）、現在の遊技状態が特定遊技実行状態である小当たり状態中であることを示す情報（識別信号）を出力するための端子（第１０端子）が設けられている。

【５４０６】

尚、外部端子板２４０のすべての出力端子がホールコンピュータ等と電気的に接続される必要はなく、どの出力端子から情報を取得するかは、遊技ホールの管理者等の裁量により決定される。つまり、遊技ホールの管理者等は、遊技ホールの運営形態に応じた必要な情報だけを利用することができる。

【５４０７】

また、外部端子板２４０から外部出力される情報の種類、並びに、情報を出力するための出力端子の数は、上記例示した構成に限定されるものではなく、パチンコ機１０の機種等に応じて、上記例示した情報（信号）とは異なる情報を出力可能な構成としてもよい。

【５４０８】

裏パック３５１は例えばＡＢＳ樹脂により一体成形されており、パチンコ機１０の後方に突出して略直方体形状をなす保護カバー部３５４を備えている。保護カバー部３５４は左右側面及び上面が閉塞され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくともフレームカバー２１３を覆うのに十分な大きさを有する。但し、本実施形態では、保護カバー部３５４が基板ボックス２６３の上部及び右部（図３０８では左側の部位）も合わせて覆う構成となっている。これにより、裏パックユニット２０３の閉鎖状態において、基板ボックス２６３の右部に設けられた封印部材、及び主制御装置２６１の上縁部に沿って設けられた端子部（基板側コネクタ）が覆われることとなる。

【５４０９】

払出機構部３５２は、保護カバー部３５４を迂回するようにして配設されている。すなわち、保護カバー部３５４の上方には、上側に開口したタンク３５５が設けられており、このタンク３５５には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク３５５の下方には、例えば横方向２列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール３５６が連結され、タンクレール３５６の下流側には縦向きにケースレール３５７が連結されている。払出装置３５８はケースレール３５７の最下流部に設けられ、払出モータ等の所定の電気的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置３５８より払出された遊技球は上皿１９等に供給される。

【５４１０】

また、払出機構部３５２には、払出制御装置３１１から払出装置３５８への払出指令の信号を中継する払出中継基板３８１が設置されると共に、外部より主電源を取り込む電源スイッチ基板３８２が設置されている。電源スイッチ基板３８２には、電圧変換器を介して例えば交流２４Ｖの主電源が供給され、電源スイッチ３８２ａの切替操作により電源ＯＮ又は電源ＯＦＦされる。

【５４１１】

裏パックユニット２０３（基板ボックス２６３）の下方には、内枠１２の左側部（図３０８では右側）にて軸支され、後方に開放可能な下枠セット２５１が設けられている。図３０９に示すように、下枠セット２５１には、上述した球回収機構により回収された遊技球が流入する排出通路部２１７が形成され、該排出通路部２１７の最下流部には、遊技球をパチンコ機１０外部へ排出する排出シュート（図示略）が形成されている。つまり、一般入賞部３１Ａ等の各入賞部に入賞した遊技球は、裏枠セット２１５の球回収機構を介して集合し、さらに排出通路部２１７の排出シュートを通じてパチンコ機１０外部に排出される。なお、アウト口３６も同様に排出通路部２１７に通じており、何れの入賞部にも入賞しなかった遊技球も排出シュートを介してパチンコ機１０外部に排出される。尚、本実施形態では、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが別体として構成され、それぞれ独立して開閉可能であるが、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが一体的に形成されることとしてもよい。

【５４１２】

また、図３０８に示すように、下枠セット２５１の背面側には、電源・発射制御装置３

１０、払出制御装置３１１、及び、ＣＲユニット接続基板３１４が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。電源・発射制御装置３１０は、発射制御回路３１２と、電源回路３１３とを備え、基板ボックス３１３ａに収容されて下枠セット２５１の背面側に固定されている。

【５４１３】

また、払出制御装置３１１は、基板ボックス３１１ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（電源・発射制御装置３１０）の背面側に固定されている。払出制御装置３１１が収容される基板ボックス３１１ａには、上述した主制御装置２６１が収容される基板ボックス２６３と同様に封印部材が設けられ、基板ボックス３１１ａの開封された痕跡が残るようになっている。

【５４１４】

加えて、ＣＲユニット接続基板３１４は、基板ボックス３１４ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（電源・発射制御装置３１０）の背面側に固定されている。なお、上記各基板ボックス３１１ａ，３１３ａ，３１４ａは透明樹脂材料等により構成されており、内部が視認可能となっている。

【５４１５】

また、払出制御装置３１１には基板ボックス３１１ａから外方に突出する状態復帰スイッチ３２１が設けられている。例えば、払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。

【５４１６】

さらに、電源回路３１３には基板ボックス３１３ａから外方に突出するＲＡＭ消去スイッチ３２３が設けられている。本パチンコ機１０はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰させることができる。従って、通常手順で（例えば遊技ホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入する。

【５４１７】

また、図３０９に示すように、内枠１２の右側部背面側には施錠装置６００が設けられている。施錠装置６００は、前面枠１４の前面側に露出するシリンダ錠６００ａ（図３０４等参照）を備えており、該シリンダ錠６００ａの鍵穴に鍵を挿入し、一方に回動操作することで内枠１２を解錠でき、他方に回動操作することで前面枠１４を解錠できるようになっている。本実施形態では、内枠１２は外枠１１に対し施錠され、前面枠１４は内枠１２に対し施錠される。

【５４１８】

尚、上記のように、外枠１１の右辺枠構成部１１ｄには、施錠装置６００に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆う延出壁部８３が形成されている（図３０８参照）。これにより、外枠１１の背面側から線材等を進入させ、該線材等により施錠装置６００を操作することが困難となる。結果として、防御性能の向上を図ることができる。さらに、延出壁部８３は、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１の右端部（図３０８では左側の端部）を背面側から覆う構成となっており、内枠１２の閉状態においては、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１を開放できない構成となっている。

【５４１９】

また、図３０７に示すように、内枠１２の前面側右下部（発射装置６０の右側）には、前面枠１４の開放を検知するための前面枠開放検知スイッチ９１が設けられ、図３０８に示すように、内枠１２の背面側右下部（図３０８では左下）には、内枠１２の開放を検知するための内枠開放検知スイッチ９２が設けられている。前面枠開放検知スイッチ９１及び内枠開放検知スイッチ９２は、それぞれスイッチ本体部に対して出没可能な検知部を備えており、前面枠開放検知スイッチ９１は検知部が前方に向くように設けられ、内枠開放検知スイッチ９２は検知部が後方へ向くように設けられる。そして、検知部がスイッチ本

体部から突出した状態にある場合にはオン信号を主制御装置２６１に出力し、検知部がスイッチ本体部側に押圧され、スイッチ本体部に没入した状態ではオフ信号を主制御装置２６１に出力する構成となっている。つまり、前面枠開放検知スイッチ９１は前面枠１４の閉鎖時において検知部が前面枠１４の背面で押圧されてオフ状態となり、前面枠１４の開放時には、検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。同様に、内枠開放検知スイッチ９２は内枠１２の閉鎖時において検知部が外枠１１の受部８５に一体形成された押圧部８６によって押圧されてオフ状態となり、内枠１２の開放時には検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。

【５４２０】

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３１０は、本パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置２６１には、演算装置である１チップマイコンとしてのＣＰＵ５０１が搭載されている。ＣＰＵ５０１には、該ＣＰＵ５０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した記憶部としてのＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶する記憶部であるＲＡＭ５０３と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等が内蔵されている。但し、ＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されておらず、それぞれの機能毎にチップ化されている構成であってもよい。

【５４２１】

ＲＡＭ５０３は、ＣＰＵ５０１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５０３ａとを備えている。

【５４２２】

また、ＲＡＭ５０３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても、電源回路３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５０３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。

【５４２３】

バックアップエリア５０３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。バックアップエリア５０３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア５０３ａに書き込まれた各値の復帰は、電源投入時（停電解消による復電時を含む。以下同様）の立ち上げ処理において実行される。なお、ＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路５４２から出力される停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（ＮＭＩ割込み処理）が即座に実行される。

【５４２４】

なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５０３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【５４２５】

かかるＲＯＭ５０２及びＲＡＭ５０３を内蔵したＣＰＵ５０１には、アドレスバス及びデータバス等で構成されるバスライン５０４を介して入出力ポート５０５が接続されている。入出力ポート５０５には、後述するＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、払出制御装置３１１、サブ制御装置２６２、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ、普通図柄表示装置４１等が接続されている。この構成により、上述した特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ及び普通

図柄表示装置４１は、主制御装置２６１により直接的に制御される。一方、演出表示装置４２は、サブ制御装置２６２を介して制御される。

【５４２６】

その他、便宜上、各種中継基板等の図示は省略するが、入出力ポート５０５には、一般入賞スイッチ２２１ａ，２２１ｂ、大入賞口カウントスイッチ２２２、入球カウントスイッチ２２３ａ、特定入球検知スイッチ２２３ｂ、非特定入球検知スイッチ２２３ｃ、始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂ、スルーゲートスイッチ２２５等の各種検知スイッチや、電源・発射制御装置３１０、払出制御装置３１１、サブ制御装置２６２等の各種基板や、保留表示装置４６Ａ，４６Ｂ、普通保留表示装置４４等の情報表示装置や、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂに設けられた各種ソレノイド、第２始動入賞部３３ＷＢを動作させるソレノイド等の各種電気部品が接続されている。つまり、主制御装置２６１には、各種ケーブルコネクタのコネクタを接続するための複数の端子部（基板側コネクタ）が設けられているが、これら端子部等により、入出力ポート５０５が構成される。

【５４２７】

サブ制御部としてのサブ制御装置２６２（サブ制御基板）は、演算装置であるＣＰＵ５５１、該ＣＰＵ５５１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した記憶部としてのＲＯＭ５５２、該ＲＯＭ５５２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶する記憶部であるＲＡＭ５５３、入出力ポート５５４、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５５５を備えるとともに、その他にも図示しない割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等を備えている。ＲＡＭ５５３は、ＣＰＵ５５１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。

【５４２８】

入出力ポート５５４には、バスライン５５５を介してＣＰＵ５５１、ＲＯＭ５５２、ＲＡＭ５５３が接続されるとともに、表示制御装置４５が接続されている。さらに、入出力ポート５５４には、スピーカＳＰ、演出ボタン１２５、十字ボタン１２６、電飾部１０２、及び、エラー表示ランプ１０４等が接続されている。

【５４２９】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば主制御装置２６１から送信される指令信号（例えば変動パターンコマンド）に基づいて表示制御装置４５に表示制御を実行させ、演出表示装置４２に表示させる。なお、上記のように本実施形態では、主制御装置２６１が制御する特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにて小当たりに当選したことを教示するようになっており、サブ制御装置２６２が制御する演出表示装置４２では、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける特別図柄の変動表示に合わせて、演出表示として装飾図柄の変動表示等が行われる。

【５４３０】

また、払出制御装置３１１は、払出装置３５８により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置であるＣＰＵ５１１は、そのＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した記憶部としてのＲＯＭ５１２と、ワークメモリ等として使用される記憶部としてのＲＡＭ５１３とを備えている。

【５４３１】

払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３は、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３と同様に、ＣＰＵ５１１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５１３ａとを備えている。

【５４３２】

ＲＡＭ５１３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源回路３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５１３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。なお、少なくともスタックエリアとバックアップエ

リア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア５１３ａとに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【５４３３】

バックアップエリア５１３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。このバックアップエリア５１３ａへの書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、バックアップエリア５１３ａに書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理において実行される。なお、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１と同様、ＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路５４２から停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＫ１がＣＰＵ５１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込み処理が即座に実行される。

【５４３４】

作業エリアには、払出制御装置３１１による賞球の払出許可が設定される払出許可フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信した場合に設定されるコマンド受信フラグと、主制御装置２６１から送信されたコマンドが記憶されるコマンドバッファとが設けられている。

【５４３５】

払出許可フラグは、賞球の払出許可を設定するフラグであり、主制御装置２６１から賞球の払出を許可する特定のコマンドが送信され、その特定のコマンドを受信した場合にオンされ、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされる。本実施形態では、特定のコマンドは、払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３の初期処理の指示をする払出初期化コマンドと、賞球の払出を指示する賞球コマンドと、主制御装置２６１が復電された場合に送信される払出復帰コマンドの３つである。

【５４３６】

コマンド受信フラグは、払出制御装置３１１がコマンドを受信したか否かを確認するフラグであり、いずれかのコマンドを受信した場合にオンされ、払出許可フラグと同様に、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされるとともに、コマンド判定処理により受信されたコマンドの判定が行われた場合にオフされる。

【５４３７】

コマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出しとが行われる。

【５４３８】

かかるＲＯＭ５１２及びＲＡＭ５１３を内蔵したＣＰＵ５１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５１４を介して入出力ポート５１５が接続されている。入出力ポート５１５には、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、主制御装置２６１、電源・発射制御装置３１０（発射制御回路３１２）、払出装置３５８、ＣＲユニット接続基板３１４等がそれぞれ接続されている。

【５４３９】

ＣＲユニット接続基板３１４は、パチンコ機１０前面の貸球操作部（貸出スイッチ１２１及び返却スイッチ１２２）と、遊技ホール等にてパチンコ機１０の側方に配置されるＣＲユニット（カードリーダーユニット、球貸しユニット）と、払出制御装置３１１とにそれぞれ電気的に接続されている。そして、遊技者による貸球操作部、又は、ＣＲユニット

への球貸し操作に関する情報がＣＲユニットに入力され、かつ、ＣＲユニットに挿入されている記録媒体であるカードに遊技価値の残高が記憶されている場合には、カードの残高が減算されるとともに、減算に対応する数の遊技球の払出要求信号が払出制御装置３１１に出力される。なお、ＣＲユニットの記録媒体は、カードタイプに限定されず、コインタイプやスティックタイプのものであってもよい。

【５４４０】

また、払出制御装置３１１は、ＣＲユニット接続基板３１４と、ＣＲユニットとが電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２に対して定期的（例えば、２ｍｓｅｃ毎）に出力するように構成されている。

【５４４１】

電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２は、発射装置６０による遊技球の発射を許可又は禁止するものである。発射制御回路３１２には、ハンドル１８、払出制御装置３１１、主制御装置２６１が電気的に接続されている。また、発射制御回路３１２は、ハンドル１８から、回転操作部１８ａの回動操作量（回転角度）を示す可変抵抗器からのダイヤル位置信号と、遊技者がハンドル１８をタッチしていることを示すタッチセンサからのタッチ信号と、遊技者がストップレバー１８ｂを操作していないことを示す発射スイッチ信号とを入力可能に構成されている。さらに、発射制御回路３１２は、払出制御装置３１１から、ＣＲユニット接続基板３１４と、ＣＲユニットとが電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を入力可能に構成されている。

【５４４２】

そして、発射制御回路３１２は、タッチ信号、発射スイッチ信号、及び、ＣＲユニット接続信号が入力されていることを条件に、発射状態信号を主制御装置２６１に出力し、主制御装置２６１では、発射状態信号が入力されていることを条件に、発射許可信号、及び、球送り信号を発射制御回路３１２に出力する。主制御装置２６１は、発射状態信号が入力されている状態において、０．６秒間隔で、発射許可信号が出力されるようになっている。

【５４４３】

また、発射制御回路３１２は、球送り信号が入力された場合に、球送り装置６３を駆動させ、遊技球を発射位置に送るように構成されている。尚、球送り装置６３に設けられ、発射位置に遊技球が存在するか否かを検知可能な準備球検知センサによって発射位置に既に遊技球が存在すると検知される状態においては、球送り装置６３を駆動させない（球送り信号を受信しても、遊技球を発射位置に送らない）ようになっている。

【５４４４】

さらに、発射制御回路３１２は、タッチ信号、発射スイッチ信号、ＣＲユニット接続信号、ダイヤル位置信号、及び、発射許可信号が入力されていることを条件に、発射装置６０（発射ソレノイド）を駆動させるように構成されている。これにより、発射位置にセットされた遊技球が、発射装置６０により、ダイヤル位置信号に基づく強さで打ち出されるようになっている。

【５４４５】

また、電源回路３１３は、パチンコ機１０の各部に電力を供給する電源部５４１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路５４２と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に接続されてなるＲＡＭ消去スイッチ回路５４３とを備えている。

【５４４６】

電源部５４１は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部５４１は、外部より供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動する＋１２Ｖ電源、ロジック用の＋５Ｖ電源、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源及びバックアップ電源を主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して供給する。なお、各種スイッチやモータ等には、これらが接

続される制御装置を介して動作電源が供給されることとなる。
【５４４７】
停電監視回路５４２は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１及び払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＫ１を出力する回路である。停電監視回路５４２は、電源部５４１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号ＳＫ１を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１へ出力する。この停電信号ＳＫ１の出力によって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電の発生を認識し、停電時処理（ＮＭＩ割込み処理）を実行する。
【５４４８】
なお、電源部５４１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。
【５４４９】
ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ３２３の状態に応じて主制御装置２６１のＲＡＭ５０３及び払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３のバックアップデータをクリアする回路である。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された際、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去信号ＳＫ２を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１に出力する。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された状態でパチンコ機１０の電源が投入されると、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１においてそれぞれのＲＡＭ５０３，５１３のデータがクリアされる。
【５４５０】
表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指示に基づき演出表示装置４２の表示内容を制御するものであり、例えば演出表示装置４２における装飾図柄の変動表示等を実行する。図３１１は、表示制御装置４５の電気的構成を示すブロック図である。
【５４５１】
表示制御装置４５は、ＣＰＵ５２１と、プログラムＲＯＭ５２２と、ワークＲＡＭ５２３と、ビデオＲＡＭ（ＶＲＡＭ）５２４と、キャラクタＲＯＭ５２５と、ＶＤＰ（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）５２６と、入力ポート５２７と、出力ポート５２９と、バスライン５３０，５３１とを備えている。
【５４５２】
入力ポート５２７の入力側にはサブ制御装置２６２の入出力ポート５５４の出力側が接続されている。また、入力ポート５２７の出力側には、バスライン５３０を介して、ＣＰＵ５２１、プログラムＲＯＭ５２２、ワークＲＡＭ５２３、ＶＤＰ５２６が接続されている。また、ＶＤＰ５２６にはバスライン５３１を介して出力ポート５２９が接続されており、その出力ポート５２９の出力側には演出表示装置４２が接続されている。
【５４５３】
ＣＰＵ５２１は、表示制御装置４５におけるメイン制御部として機能するものであり、サブ制御装置２６２から受信する表示制御コマンドに基づいて、演出表示装置４２に表示する画像（映像）を生成する描画処理などを実行する旨の指示をＶＤＰ５２６に対し行う。
【５４５４】
ＣＰＵ５２１は、電源投入時に電源回路３１３からシステムリセットがかけられ、システムリセットが解除されると、まずハードウェアの動作に従いプログラムＲＯＭ５２２から読み出したブートプログラムを実行する。ブートプログラムは、演出表示装置４２に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置４５を起動させるための制御プログラムである。
【５４５５】
プログラムＲＯＭ５２２は、ＣＰＵ５２１により実行される各種プログラムや固定値データを予め記憶するための記憶部であり、例えばプログラム格納エリア５２２ａやデータ

テーブル格納エリア５２２ｂなどを有している。
【５４５６】
プログラム格納エリア５２２ａは、ＣＰＵ５２１によって実行される各種制御プログラムが記憶された記憶領域である。
【５４５７】
データテーブル格納エリア５２２ｂは、主制御装置２６１からのコマンド（例えば変動パターンコマンド）に基づき実行される各種表示演出において時間経過に伴い演出表示装置４２に表示すべき表示内容を定めた表示データテーブルと、主制御装置２６１からのコマンドに基づき実行される各種表示演出に追加してサブ制御装置２６２が実行する各種追加演出（例えば連続予告演出）において時間経過に伴い演出表示装置４２に表示すべき表示内容を定めた追加データテーブルとが記憶された記憶領域である。
【５４５８】
表示データテーブルは、演出表示装置４２（液晶表示部４２ａ）において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。表示データテーブルの詳細については後述する。
【５４５９】
追加データテーブルは、主制御装置２６１からのコマンドに基づく一表示演出に追加して演出表示装置４２（液晶表示部４２ａ）に表示させる追加演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を規定したものであり、表示データテーブルと同様に、演出表示装置４２（液晶表示部４２ａ）において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。追加データテーブルの詳細については後述する。
【５４６０】
表示データテーブルや追加データテーブルは、各種表示演出や各種追加演出それぞれに対応して１つずつ用意されている。例えば主制御装置２６１からの変動パターンコマンドに基づき実行され得る変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに対し１テーブル、合計で３２テーブルの表示データテーブルが用意されることとなる。尚、表示データテーブルとしては、例えば外れ変動表示演出や各種リーチ演出、再変動演出、再抽選演出、デモ演出などに対応する表示データテーブルが用意されている。
【５４６１】
例えば図３５８は、小当たり状態が発生する際に変動表示の一部として特別変動演出である再変動演出や再抽選演出などを行う場合に選択され得る変動表示用の表示データテーブルの概略構成を演出表示装置４２にて行われる表示演出内容により示した構成図である。
【５４６２】
図３５８に示す表示データテーブルの例によれば、テーブルポインタが「０００１Ｈ」を示す変動開始タイミングにおいて、上・中・下の各図柄列がスクロール変動表示を開始する〔図３６４（ａ）参照〕。
【５４６３】
尚、「図柄列」とは、上・中・下の各図柄表示領域において所定順序で変動表示される装飾図柄群（後述する図柄Ｚ０～図柄Ｚ９：図３６３参照）のことを指す。以下、上・中・下の各図柄表示領域にて変動表示される図柄列をそれぞれ「上図柄列」、「中図柄列」、「下図柄列」と称する場合もある。
【５４６４】
テーブルポインタが「００３２Ｈ」を示す、変動開始から「１秒」経過後には、上・中・下の各図柄列（図柄Ｚ０～図柄Ｚ９）が、遊技者が視認困難な速度でスクロール変動する高速変動表示を開始する。
【５４６５】
テーブルポインタが「００９６Ｈ」を示す、変動開始から「３秒」経過後には、上・中

・下の各図柄列（図柄Ｚ０～図柄Ｚ９）が、遊技者が視認可能な速度でスクロール変動する中速変動表示を開始する。

【５４６６】

テーブルポインタが「００ＦＡＨ」を示す、変動開始から「５秒」経過後には、上図柄列（図柄Ｚ０～図柄Ｚ９）が、徐々に速度を落としていく低速変動表示を開始し、さらに１秒後、すなわちテーブルポインタが「０１２ＣＨ」を示す、変動開始から「６秒」経過後には、上図柄列が停止する。

【５４６７】

テーブルポインタが「０１９０Ｈ」を示す、変動開始から「８秒」経過後には、下図柄列（図柄Ｚ０～図柄Ｚ９）が、徐々に速度を落としていく低速変動表示を開始し、さらに１秒後、すなわちテーブルポインタが「０１Ｃ２Ｈ」を示す、変動開始から「９秒」経過後には、下図柄列が停止する。

【５４６８】

ここで、図３５８に示す表示データテーブルの場合（小当たり変動の場合）には、上図柄表示領域及び下図柄表示領域においてそれぞれ、所定の小当たりライン上に同一種類の装飾図柄（同一数字が付された装飾図柄）がリーチ図柄として停止表示され、リーチ状態となる（図３６５参照）。

【５４６９】

尚、図３６５に示す例では、上・下の図柄表示領域においてそれぞれ、右下がりの斜めの小当たりライン上に「１」の数字の付されたタコ図柄Ｚ１が停止表示されており、左下がりの斜めの小当たりライン上に「９」の数字の付されたカニ図柄Ｚ９が停止表示されている。

【５４７０】

但し、図３５８に示す表示データテーブルの場合（再抽選演出の場合）、ここでリーチ図柄として停止表示される装飾図柄は、上記「ラッシュ直撃当たり図柄（金シャチ図柄Ｚ０）」以外の一般当たり図柄（図柄Ｚ１～図柄Ｚ９）のうちのいずれか１つ又は２つがサブ制御装置２６２により選出され、表示制御装置４５においてリーチ図柄（仮の当たり図柄）として、その図柄種別が表示データテーブルに追加して書き込まれることとなる。

【５４７１】

テーブルポインタが「０１Ｆ４Ｈ」を示す、変動開始から「１０秒」経過後には、リーチ演出（ノーマルリーチ演出）が開始される。ノーマルリーチ演出が開始されると、ノーマルリーチ用の背景画像としてサンゴ礁の背景画像が表示される（図３６５参照）。

【５４７２】

テーブルポインタが「０２ＥＥＨ」を示す、変動開始から「１５秒」経過後には、スーパーリーチ演出へと発展する。スーパーリーチ演出が開始されると、スーパーリーチ用のエフェクトとして波紋の画像が表示される（図３６６参照）

テーブルポインタが「０３Ｅ６Ｈ」を示す、変動開始から「２０秒」経過後には、スペシャルリーチ演出へと発展する。スペシャルリーチ演出が開始されると、スペシャルリーチ用のキャラクタとして、海人キャラクタＵＣが表示される（図３６７参照）。

【５４７３】

テーブルポインタが「０４Ｅ２Ｈ」を示す、変動開始から「２５秒」経過後には、中図柄表示領域にて中図柄列（図柄Ｚ０～図柄Ｚ９）が停止する。そして、中図柄表示領域では、上・下の図柄表示領域にて停止表示されたリーチ図柄とは異なる外れ図柄となる装飾図柄（例えばカメ図柄Ｚ３）が所定の小当たりライン上に停止表示される（図３６８参照）。

【５４７４】

つまり、表示データテーブルのＥｎｄ情報が規定された変動表示演出の終了時よりも所定期間前の所定タイミングまでは、所定の小当たりライン上に外れ図柄の組合わせで装飾図柄が並び擬似的に停止表示された（僅かに揺動した）所定表示態様で、小当たり抽選に外れたことを報知する外れ報知表示がなされることとなる。

【５４７５】
テーブルポインタが「０５４６Ｈ」を示す、変動開始から「２７秒」経過後には、中図柄表示領域にて中図柄列（図柄Ｚ０～図柄Ｚ９）が再びスクロール変動表示を開始する。すなわち再変動演出が開始される（図３６９参照）。
【５４７６】
テーブルポインタが「０５ＤＣＨ」を示す、変動開始から「３０秒」経過後には、スクロール再変動演出から発展した渦巻再変動演出が開始される（図３７０参照）。渦巻再変動演出では、エフェクトとして渦巻の画像が表示されると共に、該渦巻の動きに合わせて当たり図柄（タコ図柄Ｚ１、カニ図柄Ｚ９）や外れ図柄（図柄Ｚ２～図柄Ｚ８など）が順次入れ替わりながら回転するように変動する特別表示態様の表示演出が行われる。勿論、再変動演出は、これらの演出に限定されるものではない。例えば当たり図柄と外れ図柄とが交互に若しくは所定順序で順次に登場したり消滅したりするような特別表示態様の表示演出を実行する構成してもよい。
【５４７７】
そして、テーブルポインタが「０６Ｄ６Ｈ」を示す、変動開始から「３５秒」経過後の特定のタイミングには、上・下の図柄表示領域にて停止表示されたリーチ図柄と同じ装飾図柄（例えばタコ図柄Ｚ１）が中図柄表示領域に停止することで、３つの同一種類の装飾図柄（例えばタコ図柄Ｚ１）が所定の小当たりラインに沿って並び停止表示された特定表示態様での小当たり報知表示がなされることとなる（図３７１参照）。
【５４７８】
つまり、表示データテーブルのＥｎｄ情報が規定された変動表示演出の終了時よりも所定期間前の所定タイミングまでは、上・中・下の図柄表示領域においてそれぞれ所定の小当たりライン上に同一種類の装飾図柄（一般当たり図柄）が仮の当たり図柄として３つ並んで擬似的に停止表示された（僅かに揺動した）所定表示態様で、小当たり状態の発生が確定したことを報知する小当たり報知表示がなされることとなる。
【５４７９】
テーブルポインタが「０７６ＣＨ」を示す、変動開始から「３８秒」経過後には、仮の当たり図柄（一般当たり図柄）を押し退けるように、ラッシュ直撃当たり図柄（金シャチ図柄Ｚ０）が登場する（図３７２参照）
テーブルポインタが「０７Ｄ０Ｈ」を示す、変動開始から「４０秒」経過後には、再抽選演出が開始される。本実施形態では、再抽選演出として、拡大表示された仮の当たり図柄（タコ図柄Ｚ１）と、拡大表示された真の当たり図柄であるラッシュ直撃当たり図柄（金シャチ図柄Ｚ０）とがぶつかり合う特別表示態様で対決演出が行われる（図３７３参照）。勿論、再抽選演出は対決演出に限定されるものではない。例えば仮の当たり図柄（例えば通常図柄）と、真の当たり図柄（例えば確変図柄）とを複数回交互に切替え表示させる特別表示態様で演出表示を行う構成してもよい。
【５４８０】
そして、テーブルポインタが「０９Ｃ４Ｈ」を示す、変動開始から「５０秒」経過後には、仮の当たり図柄（タコ図柄Ｚ１）が、ラッシュ直撃当たり図柄（金シャチ図柄Ｚ０）によって弾き飛ばされ、ラッシュ直撃当たり図柄の勝利が確定する。
【５４８１】
続いて、ラッシュ直撃当たり図柄（金シャチ図柄Ｚ０）が通常時の大きさに縮小され、テーブルポインタが「０ＡＢＥＨ」を示す、変動開始から「５５秒」経過後の特定のタイミングには、３つのラッシュ直撃当たり図柄（金シャチ図柄Ｚ０）が所定の小当たりラインに沿って並び確定停止表示された特定表示態様で小当たり報知表示がなされる（図３７４参照）。
【５４８２】
その後、テーブルポインタが「０ＢＢ８Ｈ」を示す、変動開始から「６０秒」経過後には、Ｅｎｄ情報の規定された所定の更新状態となり、図３５８に示す表示データテーブルにより規定された変動表示演出が終了し、別の表示データテーブルにより規定された小当

たり演出へ移行する（図３７６参照）。つまり、小当たり状態が発生することとなる。尚図３５８に示す表示データテーブルの例では、再変動演出及び再抽選演出が行われる構成となっているが、勿論、再変動演出又は再抽選演出のいずれか一方のみが行われる表示データテーブルを備えた構成としてもよい。

【５４８３】

ワークＲＡＭ５２３は、プログラムＲＯＭ５２２から読み出された各種データテーブルや、ＣＰＵ５２１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグなどを一時的に記憶（設定）しておくための記憶部であり、例えば表示データテーブル設定領域５２３ａ、追加データテーブル設定領域５２３ｂ、ポインタ設定領域５２３ｃ、描画リスト設定領域５２３ｄ、描画対象バッファフラグ設定領域５２３ｅ、コマンドバッファ５２３ｆなどを有している。

【５４８４】

表示データテーブル設定領域５２３ａは、演出表示装置４２に表示させる演出に対応する表示データテーブルを設定するための記憶領域である。

【５４８５】

追加データテーブル設定領域５２３ｂは、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定された表示データテーブルによって演出表示装置４２に表示される演出に追加して表示させる追加演出に対応する追加データテーブルを設定するための記憶領域である。

【５４８６】

ここで、表示データテーブルの各アドレスの構成内容（描画内容）について詳しく説明する。図３５９は、変動表示用の表示データテーブルの各アドレスの構成内容の一例を示した構成図である。

【５４８７】

上述したように、表示データテーブルは、演出表示装置４２（液晶表示部４２ａ）において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

【５４８８】

描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライトの種別が規定されると共に、各スプライトの表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報、格納情報といった、各スプライトを演出表示装置４２に表示させるための描画情報が規定されている。

【５４８９】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき演出表示装置４２（液晶表示部４２ａ）上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報であり、その拡大率によって表示されるスプライトの大きさが特定される。尚、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。

【５４９０】

回転角度は、そのスプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、そのスプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、そのスプライトの背景側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。

【５４９１】

αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報で

ある。
【５４９２】
格納情報は、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ５２５の格納エリアのアドレスを示す情報である。
【５４９３】
図３５９に例示した変動表示用の表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背景画像、複数の装飾図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、各種演出に用いられるキャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）といった各スプライトに対する描画情報がアドレス毎に規定されている。
【５４９４】
ここで、「背景画像」に関しては、表示位置が演出表示装置４２の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が時間経過に対して一定とされるので、背景画像の種別を特定するための情報である「背景種別」及び格納情報のみが規定されている。
【５４９５】
変動表示用の背景画像としては、例えば各種遊技状態に対応した各種ステージ用の背景画像（一例として図３６４（ａ）等に示すような海の中をイメージした背景画像）や、各種リーチ演出用の背景画像（一例として図３６５に示すようなサンゴ礁をイメージした背景画像）などがあり、「背景種別」には、これらのうちいずれを表示させるかを特定する情報が規定されている。
【５４９６】
この「背景種別」によって、ＣＰＵ５２１は、表示させるべき背景画像を描画対象として特定し、さらに、そのフレームに対して表示すべき背景画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。
【５４９７】
尚、本実施形態では、表示データテーブルにおいて、背景画像の描画内容として、格納情報の他、「背景種別」のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、「背景種別」と、その「背景種別」に対応する背景画像のどの範囲を表示すべきかを示す「位置情報」とを規定するようにしてもよい。この「位置情報」は、例えば初期位置に対応する範囲の背景画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＣＰＵ５２１は、そのフレームに対して表示すべき背景画像の範囲を、「位置情報」により示される初期位置に対応する範囲の背景画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定することとなる。
【５４９８】
また、「位置情報」は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（又は演出表示装置４２への表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＣＰＵ５２１は、そのフレームに対して表示すべき背景画像の範囲を、表示データテーブルに基づき画像の描画が開始された段階で表示されていた背景画像の位置と、「位置情報」により示される該画像の描画が開始されてからの経過時間とに基づいて特定することとなる。
【５４９９】
さらに、「位置情報」は、「背景種別」に応じて、初期位置に対応する範囲の背景画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（又は演出表示装置４２への表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、「背景種別」及び「位置情報」と共に、その位置情報の種別情報（例えば初期位置に対応する範囲の背景画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示データテーブルに基づく画像の描画が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背景画像の描画内容として規定してもよい。その他、「位置情報」は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背景画像の範囲が格納されたアドレス

を示す情報であってもよい。
【５５００】
「装飾図柄（図柄１，図柄２，・・・）」は、表示すべき装飾図柄を特定するための図柄種別情報として、「図柄種別オフセット情報」が規定されている。このオフセット情報は、各装飾図柄に付された数字の差分を表す情報である。装飾図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における装飾図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの「図柄種別オフセット情報」では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を規定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。
【５５０１】
一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、主制御装置２６１からの図柄コマンドに基づきサブ制御装置２６２が設定した停止図柄からのオフセット情報を規定する。これにより、変動演出を、サブ制御装置２６２により指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。
【５５０２】
なお、各種装飾図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、サブ制御装置２６２により指定された停止種別に応じた停止図柄を、その装飾図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各種装飾図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から、表示すべき装飾図柄を容易に特定することができる。
【５５０３】
また、「図柄種別オフセット情報」において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、装飾図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。装飾図柄が高速に変動表示されている間は、その装飾図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、「図柄種別オフセット情報」を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、装飾図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。
【５５０４】
表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が規定され、表示データテーブルの最終アドレス（図３５９の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が規定されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が規定されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が規定されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が規定されている。
【５５０５】
ＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から送信されるコマンドに応じて、使用する表示データテーブルを複数の表示データテーブルの中から選定し、その選定した表示データテーブルをプログラムＲＯＭ５２２（データテーブル格納エリア５２２ｂ）から読み出して、ワークＲＡＭ５２３（表示データテーブル設定領域５２３ａ）に設定すると共に、ポインタ設定領域５２３ｃに設定された計数情報としてのテーブルポインタの値を初期化する。
【５５０６】
そして、１フレーム分の描画処理が完了する度に更新機能部によってテーブルポインタの値を１ずつ加算し、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定された表示データテーブルにおいて、テーブルポインタが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図３６１参照）を作成する。ＣＰＵ５２１は、この描画リストをＶＤＰ５２６に送信することで、ＶＤＰ５２６に対し、その画像の描画指示を行う。これにより、テーブルポインタの更新に伴って、表示データテーブ

ルで規定された順に時系列に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が演出表示装置４２に表示される。

【５５０７】

上述したように、パチンコ機１０では、表示制御装置４５において、サブ制御装置２６２から送信されるコマンドに応じて、ＣＰＵ５２１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定する表示データテーブルを適宜置き換えるという単純な操作だけで、演出表示装置４２に表示すべき演出画像を変更することができる。

【５５０８】

ここで、仮に、従来のパチンコ機のように、演出表示装置４２に表示させる演出画像を変更する度にＣＰＵ５２１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置４５における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがある。

【５５０９】

次いで、追加データテーブルの各アドレスの構成内容（描画内容）について詳しく説明する。図３６０は、変動表示用の追加データテーブルの構成内容の一例を示した構成図である。

【５５１０】

上述したように、追加データテーブルは、主制御装置２６１からのコマンドに基づく一表示演出に追加して演出表示装置４２（液晶表示部４２ａ）に表示させる追加演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を規定したものである。

【５５１１】

ここで、「一表示演出に追加」するとは、主制御装置２６１からのコマンドに基づく一表示演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、一表示演出において通常は表示されない画像を表示させて、その一表示演出に別の演出を重ねて表示させたり、その一表示演出における一部または全部の色調を変化させたり、一表示演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。

【５５１２】

即ち、追加データテーブルは、主制御装置２６１からのコマンドに基づきサブ制御装置２６２により選定された表示データテーブルによって表示される一表示演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その一表示演出における一部または全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、一表示演出において表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。

【５５１３】

なお、本実施形態では、主制御装置２６１からの変動パターンコマンドに基づきサブ制御装置２６２により選定された変動表示用の表示データテーブルによって表示される変動演出に対して追加して表示される連続予告演出を表示するための表示内容が、追加データテーブルによって規定される場合について説明する。

【５５１４】

追加データテーブルは、例えば変動演出に対して追加設定される連続予告演出に対応して用意されている。具体的には、連続予告演出の特別表示態様である「泡演出」や「魚群演出」などに対応した追加データテーブルがデータテーブル格納エリア５２２ｂに格納されている。

【５５１５】

この追加データテーブルでは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が詳細に規定されている。

【５５１６】

描画内容には、１フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そ

のスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを演出表示装置４２に描画させるための描画情報が規定されている。

【５５１７】

例えば図３６０の例では、表示データテーブルにおいて規定されるアドレス「００９７Ｈ」に対応付けて、２つのエフェクト（エフェクト１，エフェクト２）及び２つのキャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２）に対して、それぞれのスプライト種別（エフェクト種別，キャラクタ種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報、格納情報が規定されている。

【５５１８】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブルでは、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図３６０のアドレス「０００１Ｈ」参照）。

【５５１９】

尚、追加データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が規定され、追加データテーブルの最終アドレス（図３６０の例では、「００ＦＤＨ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が規定されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が規定されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が規定されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その追加データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が規定されている。

【５５２０】

ＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２からの表示制御コマンドに基づいて、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定された表示データテーブルによって演出表示装置４２に出力される表示演出に追加して表示させる追加演出の有無を判断し、追加して表示させる演出がある場合は、その演出態様に対応する追加データテーブルをプログラムＲＯＭ５２２（データテーブル格納エリア５２２ｂ）から読み出し、該追加データテーブルをワークＲＡＭ５２３（追加データテーブル設定領域５２３ｂ）に設定する。

【５５２１】

例えばＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から連続予告演出に係る表示制御コマンドを受信すると、該コマンドにより示される連続予告態様に応じた追加データテーブルを選定し、その選定した追加データテーブルをプログラムＲＯＭ５２２（データテーブル格納エリア５２２ｂ）から読み出して、ワークＲＡＭ５２３（追加データテーブル設定領域５２３ｂ）に設定する。

【５５２２】

尚、ＣＰＵ５２１は、表示データテーブル設定領域５２３ａに表示データテーブルを設定するのに合わせて、一旦、追加データテーブル設定領域５２３ｂに追加して表示すべき表示物がないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【５５２３】

そして、ＣＰＵ５２１は、上記テーブルポインタの更新毎に、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定された表示データテーブルにおいて、該テーブルポインタで示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブル設定領域５２３ｂに設定された追加データテーブルにおいて、該テーブルポインタで示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、ＶＤＰ５２６に対する画像描画の指示内容を定めた描画リスト（図３６１参照）を作成する。

【５５２４】

例えば図３６０に示す例では、上記テーブルポインタが「００９７Ｈ」となった場合に、ＣＰＵ５２１は、表示データテーブルのアドレス「００９７Ｈ」に規定された各種スプライトに、追加データテーブルのアドレス「００９７Ｈ」に規定されたエフェクト１，エ

フェクト２，キャラクタ１，キャラクタ２の各スプライトを追加して描画リストを作成し、ＶＤＰ５２６にその画像の描画を指示する。

【５５２５】

一方、上記テーブルポインタが「０００１Ｈ」である場合、追加データテーブルのアドレス「０００１Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブルのアドレス「０００１Ｈ」に規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。

【５５２６】

また、追加データテーブルにおいて上記テーブルポインタが示すアドレスで規定される情報が「Ｅｎｄ」情報であった場合、また、上記テーブルポインタが追加データテーブルに規定されていないアドレスを指示するものであった場合（例えば図３６０の例では、上記テーブルポインタが「００ＦＥＨ」以降のアドレスを示すような場合）にも、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブルに規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。

【５５２７】

そして、ＣＰＵ５２１は、生成した描画リストをＶＤＰ５２６に対し送信することで、ＶＤＰ５２６に対して、その画像の描画指示を行う。これにより、上記テーブルポインタの更新に伴って、表示データテーブルで規定された順に時系列に描画内容が特定されると共に、追加データテーブルで規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブルと追加データテーブルとで規定された通りの画像が演出表示装置４２に表示される。

【５５２８】

このように、本実施形態では、表示制御装置４５において、サブ制御装置２６２から送信されるコマンドに応じて演出表示装置４２に表示すべき演出画像（例えば変動演出画像）に追加して、他の演出画像（例えば連続予告演出画像）を表示させる場合に、その追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データデーブルを追加データテーブル設定領域５２３ｂに設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。

【５５２９】

尚、追加データテーブル設定領域５２３ｂに追加データテーブルが設定されなかった場合、追加データテーブル設定領域５２３ｂにはＮｕｌｌデータが設定されているので、演出表示装置４２には、表示データテーブルに対応する演出がそのまま表示される。

【５５３０】

これにより、例えば元の演出画像が３２種類あり、追加して表示させる他の演出画像が５種類ある場合において、仮に元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、３２×（１＋５）＝１９２種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本実施形態のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブルとして別に規定することで、３２＋５＝３７種類の表示および追加データテーブルを用意すればよく、データテーブル格納エリア５２２ｂの容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア５２２ｂに用意された容量の中で多種態様な演出態様に対応したデータテーブルを格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【５５３１】

また、本実施形態のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブルとして規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブルをワークＲＡＭ５２３（表示データテーブル設定領域５２３ａ）に設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、ワークＲＡＭ５２３（表示データテーブル設定領域５２３ａ）に設定された表示データテーブルを変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブルを別途、ワークＲＡＭ５２３（追加データテーブル設定領域５２３ｂ）に設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

【５５３２】
　また、追加データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定された表示データテーブルと、追加データテーブル設定領域５２３ｂに設定された追加データテーブルとから、時間毎に上記テーブルポインタを更新しながら、該テーブルポインタに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができると共に、これらから１つのフレームに対応する１つの描画リストを容易に生成することができる。
【５５３３】
　よって、主制御装置２６１からのコマンドに基づいて行われる一表示演出に追加して、サブ制御装置２６２などによってその他の演出の表示を決定した場合であっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブルで規定することによって、少ないデータテーブルから多種多様な演出表示を容易に行うことができる。
【５５３４】
　ポインタ設定領域５２３ｃは、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定された表示データテーブル及び追加データテーブル設定領域５２３ｂに設定された追加データテーブルから、対応する描画内容を取得すべきアドレスを指定するためのテーブルポインタを設定するための記憶領域である。
【５５３５】
　ＣＰＵ５２１は、表示データテーブル設定領域５２３ａに表示データテーブルが設定されるのに合わせて、テーブルポインタの値を「０」に初期化する。そして、ＶＤＰ５２６から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ｍｓｅｃごとに送信される垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称する。）に基づいて、ＣＰＵ５２１により実行される後述するＶ割込処理の表示内容設定処理（図３５５のステップＳＧ６２０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図３５６のステップＳＧ６３０１参照）が実行され、テーブルポインタの値が１ずつ加算される。
【５５３６】
　ＣＰＵ５２１は、このようなテーブルポインタの更新が行われる毎に、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定された表示データテーブルと、追加データテーブル設定領域５２３ｂに設定された追加データテーブルとから、テーブルポインタが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３６１参照）を作成する。
【５５３７】
　これにより、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定された表示データテーブルに対応する演出が演出表示装置４２に表示されると共に、追加データテーブル設定領域５２３ｂに追加データテーブルが設定されている場合は、その追加データテーブルに対応する演出が、表示データテーブルに対応する演出に追加して演出表示装置４２に表示されることとなる。
【５５３８】
　また、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定する表示データテーブルや、追加データテーブル設定領域５２３ｂに設定する追加データテーブルを変更するだけで、容易に演出表示装置４２に表示させる演出を変更することができる。
【５５３９】
　描画リスト設定領域５２３ｄは、１フレーム分の画像の描画をＶＤＰ５２６に指示する描画リストを設定するための記憶領域である。描画リストは、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定された表示データテーブル、及び、追加データテーブル設定領域５２３ｂに設定された追加データテーブルに基づいて生成される。
【５５４０】
　ここで、描画リストの構成内容について詳しく説明する。図３６１は、描画リストの概略構成を示した構成図である。描画リストは、ＶＤＰ５２６に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図３６１に示すように、１フレームの画像で使用する背景画像、装飾図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェク

ト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、保留アイコン（保留アイコン１，保留アイコン２，・・・）といった各スプライト毎に、そのスプライトの描画情報を定めたものである。

【５５４１】

上述したように、各スプライトの描画情報には、格納情報として、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ５２５の格納エリアのアドレスが定められており、ＶＤＰ５２６は、そのアドレスによって指定されるキャラクタＲＯＭ５２５の格納エリアから該スプライトの画像データを取得し、ビデオＲＡＭ５２４へ転送する。

【５５４２】

また、各スプライトの描画情報には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、ＶＤＰ５２６は、キャラクタＲＯＭ５２５より読み出した該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、ＶＤＰ５２６によって、後述する描画対象バッファフラグで指定される第１フレームバッファ５２４ａ又は第２フレームバッファ５２４ｂのいずれかに展開される。

【５５４３】

ＣＰＵ５２１は、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定された表示データテーブルおよび追加データテーブル設定領域５２３ｂに設定された追加データテーブルにおいて、テーブルポインタによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば保留アイコンなど）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する描画情報を生成すると共に、その描画情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【５５４４】

ここで、各スプライトの描画情報のうち、スプライト（表示物）のデータが格納されているキャラクタＲＯＭ５２５の格納エリアのアドレスは、表示データテーブルおよび追加データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されるキャラクタＲＯＭ５２５の格納エリアが固定されているので、ＣＰＵ５２１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ５２５のアドレスを即座に特定し、それらの情報を描画リストの描画情報に容易に含めることができる。

【５５４５】

また、ＣＰＵ５２１は、各スプライトの描画情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルおよび追加データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。

【５５４６】

また、ＣＰＵ５２１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背景側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する描画情報を設定する。即ち、描画リストでは、一番最初に背景画像に対応する描画情報が設定され、次いで、装飾図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・）、保留アイコン（保留アイコン１，保留アイコン２，・・・）の順に、それぞれのスプライトに対応する描画情報が設定される。

【５５４７】

ＶＤＰ５２６では、１フレーム毎に画像描画の指示内容を定めた描画リストに設定された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、ビデオＲＡＭ５２４のフレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトを最も背景側に配置させ、最後に描画したスプライトを最も前面側に配置させることができる。

【５５４８】

描画対象バッファフラグ設定領域５２３ｅは、後述するビデオＲＡＭ５２４の２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ５２４ａおよび第２フレームバッファ５２４ｂ）の中から、ＶＤＰ５２６によって描画される画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する。）を指定するための描画対象バッファフラグを設定するための記憶領域である。

【５５４９】

尚、描画対象バッファフラグが「０」である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ５２４ａ）を指定し、「１」である場合は第２フレームバッファ５２４ｂを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、後述するように、描画リストと共にＶＤＰ５２６に送信される。

【５５５０】

これにより、ＶＤＰ５２６は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、ＶＤＰ５２６は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、演出表示装置４２に対して、映像信号として、その画像情報を転送することで、演出表示装置４２に画像を表示させる画像出力処理（表示処理）を実行する。

【５５５１】

描画対象バッファフラグは、描画対象バッファ情報が描画リストと共にＶＤＰ５２６に対して送信されるのに合わせて更新される。この更新は、描画対象バッファフラグの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ５２４ａと第２フレームバッファ５２４ｂとの間で交互に設定される。

【５５５２】

また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および出力処理が完了する２０ｍｓｅｃ毎にＶＤＰ５２６から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＣＰＵ５２１により実行されるＶ割込処理の描画処理が実行される度に行われる（図３５５のステップＳＧ６２０５参照）。

【５５５３】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ５２４ａが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ５２４ｂが指定されて、画像の描画処理および出力処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ｍｓｅｃ後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ５２４ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ５２４ａが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ５２４ａに展開された画像の画像情報が読み出されて演出表示装置４２に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ５２４ｂに新たな画像が展開される。

【５５５４】

そして、更に次の２０ｍｓｅｃ後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ５２４ａが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ５２４ｂが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ５２４ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて演出表示装置４２に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ５２４ａに新たな画

像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ｍｓｅｃ毎に、それぞれ第１フレームバッファ５２４ａおよび第２フレームバッファ５２４ｂのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の出力処理を２０ｍｓｅｃ単位で連続的に行わせることができる。

【５５５５】

コマンドバッファ５２３ｆは、サブ制御装置２６２から受信したコマンドを一時的に記憶するための記憶部であり、リングバッファで構成されている。

【５５５６】

ビデオＲＡＭ５２４は、演出表示装置４２に表示すべき画像を展開するためのものであり、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ５２４ａ及び第２フレームバッファ５２４ｂ）を備えている。

【５５５７】

２つのフレームバッファ５２４ａ，５２４ｂは、それぞれ１フレーム分の画像（１画面分の画像）を記憶可能に設けられている。ここで、１フレーム分の画像とは、予め定められた更新タイミングで演出表示装置４２の液晶表示部４２ａに表示される画像が更新される構成において、一の更新タイミングにおいて表示される１画面分の画像のことをいう。

【５５５８】

具体的に、各フレームバッファ５２４ａ，５２４ｂには、それぞれ液晶表示部４２ａの画素（ドット）に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアが含まれている。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを記憶可能に構成されている。本実施形態では、フルカラー方式が採用されており、各画素においてＲ（赤），Ｇ（緑），Ｂ（青）の各色毎にそれぞれに２５６段階の設定が可能となっている。これに対応して、各単位エリアにおいては、ＲＧＢ各色に１バイト（８ビット）が割り当てられている。つまり、各単位エリアは、少なくとも３バイトの記憶容量を有している。

【５５５９】

このように、ビデオＲＡＭ５２４に２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ５２４ａ及び第２フレームバッファ５２４ｂ）を備えたダブルバッファ方式を採用することにより、ＶＤＰ５２６は、ＣＰＵ５２１からの指示に従って作成した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ５２４ａ又は第２フレームバッファ５２４ｂのうちの一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像を読み出し、演出表示装置４２に対してその画像情報を出力することによって、演出表示装置４２に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【５５６０】

そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、演出表示装置４２に画像を表示させるために１フレーム分の画像が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ｍｓｅｃ毎に、ＣＰＵ５２１によって、それぞれ第１フレームバッファ５２４ａおよび第２フレームバッファ５２４ｂのいずれかが交互に入れ替えて指定される。

【５５６１】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ５２４ａが指定され、１フレーム分の画像が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ５２４ｂが指定されて、画像の描画処理および出力処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ｍｓｅｃ後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ５２４ｂが指定され、１フレーム分の画像が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ５２４ａが指定される。

【５５６２】

これにより、先に第１フレームバッファ５２４ａに展開された画像の画像情報が読み出されて演出表示装置４２に出力されると同時に、第２フレームバッファ５２４ｂに新たな画像が展開される。

【５５６３】

そして、更に次の２０ｍｓｅｃ後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ５２４ａが指定され、１フレーム分の画像が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ５２４ｂが指定される。

【５５６４】

これにより、先に第２フレームバッファ５２４ｂに展開された１フレーム分の画像が読み出されて演出表示装置４２に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ５２４ａに新たな画像が展開される。

【５５６５】

以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像が読み出されるフレームバッファとを、２０ｍｓｅｃ毎に、それぞれ第１フレームバッファ５２４ａおよび第２フレームバッファ５２４ｂのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の出力処理を２０ｍｓｅｃ単位で連続的に行わせることができる。

【５５６６】

キャラクタＲＯＭ５２５は、各種背景画像や、各種スプライト（装飾図柄やキャラクタ、保留アイコンなど）など、演出表示装置４２に表示される各種画像の画像データを予め記憶する記憶部であり、図柄格納エリア５２５ａ、キャラクタ格納エリア５２５ｂ、保留アイコン格納エリア５２５ｃ、背景画像格納エリア５２５ｄなどを有している。

【５５６７】

ここで、各スプライトの画像データは、図柄やキャラクタの外形や模様を規定するビットマップ形式データと、ビットマップ画像の各ピクセルでの表示色を決定する際に参照されるカラーパレットテーブルとの組合せを少なくとも含んでいる。また、背景画像の画像データは、例えば静止画像データが圧縮された状態のＪＰＥＧ形式データとして記憶保持されている。

【５５６８】

図柄格納エリア５２５ａは、演出表示装置４２に変動表示される装飾図柄に対応する画像データを格納する記憶領域であり、本実施形態では、「０」～「９」の数字が付された１０種類の図柄Ｚ０～図柄Ｚ９（図３６３参照）に対応する画像データが記憶されている。

【５５６９】

キャラクタ格納エリア５２５ｂは、演出表示装置４２に表示される各種キャラクタに対応する画像データを格納する記憶領域であり、例えば海人キャラクタＵＣ（図３６７参照）などが記憶されている。

【５５７０】

保留アイコン格納エリア５２５ｃは、演出表示装置４２に表示される保留アイコンに対応する画像データを格納する記憶領域であり、本実施形態では、例えば保留アイコンＨ４６１〔図３６４（ａ）等参照〕などが記憶されている。

【５５７１】

背景画像格納エリア５２５ｄは、演出表示装置４２に表示される各種背景画像に対応する画像データを格納する記憶領域であり、例えば海の中をイメージした背景画像〔図３６４（ａ）等参照〕などが記憶されている。

【５５７２】

ＶＤＰ５２６は、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａを駆動制御する上記液晶駆動回路（ＬＣＤドライバ）を操作する一種の描画回路であり、ＣＰＵ５２１からの描画指示（描画リスト）に基づき画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで演出表示装置４２に表示させる。本実施形態におけるＶＤＰ５２６はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコ

ンチップとでも言うべきものである。
【５５７３】
ＶＤＰ５２６は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ｍｓｅｃ毎に、ＣＰＵ５２１に対してＶ割込信号を送信する。ＣＰＵ５２１は、このＶ割込信号を検出する度にＶ割込処理（図３５５参照）を実行し、ＶＤＰ５２６に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、ＶＤＰ５２６は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を演出表示装置４２に表示させる画像出力処理（表示処理）を実行する。
【５５７４】
より詳しくは、ＶＤＰ５２６は、１フレーム分の画像を描画して、第１フレームバッファ５２４ａおよび第２フレームバッファ５２４ｂのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像を演出表示装置４２へ出力することによって、演出表示装置４２に画像を表示させる。ＶＤＰ５２６は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の出力処理とを、演出表示装置４２における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。
【５５７５】
このように、ＣＰＵ５２１は、ＶＤＰ５２６からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、ＶＤＰ５２６に対して描画指示を行うので、ＶＤＰ５２６は、画像の描画処理および出力処理の実行間隔（２０ｍｓｅｃ）毎に、画像の描画指示をＣＰＵ５２１より受け取ることができる。よって、ＶＤＰ５２６では、画像の描画処理や出力処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像が展開されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【５５７６】
上記構成の下、ＶＤＰ５２６が描画処理を行う場合には、まずＣＰＵ５２１から送信された描画リストに含まれる格納情報に基づいて、描画の際に必要となる画像データをキャラクタＲＯＭ５２５から読み出し、読み出された画像データをビデオＲＡＭ５２４の所定のフレームバッファに展開する。
【５５７７】
また、ＶＤＰ５２６が演出表示装置４２に画像を表示する画像出力処理を行う場合には、ビデオＲＡＭ５２４の第１フレームバッファ５２４ａ又は第２フレームバッファ５２４ｂに展開された画像に基づいて、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａの各画素に対応した画素情報を含む映像信号が生成され、その映像信号が出力ポート５２９を介して演出表示装置４２に出力される。
【５５７８】
より詳しくは、ＶＤＰ５２６は、映像信号として、液晶表示部４２ａの各画素の色データを示すＲ（赤），Ｇ（緑），Ｂ（青）の各色情報からなるＲＧＢ信号や、該ＲＧＢ信号と液晶表示部４２ａとの同期を図るための同期信号を演出表示装置４２に出力する。
【５５７９】
ＶＤＰ５２６は、演出表示装置４２に対し１フレーム分の画像（１画面分の画像）に係る映像信号を出力する場合、例えば、まず液晶表示部４２ａ（ｍ×ｎ画素）の最左上の隅角部分（第１行目、第１列目）にある画素から始めて、液晶表示部４２ａの最右上の隅角部分（第１行目、第ｎ列目）にある画素まで、同一水平ライン上に並ぶ各画素に対して順次映像信号を出力していき、最右上の隅角部分（第１行目、第ｎ列目）の画素に対して映像信号を出力し終わると、次は２行目の左端部分（第２行目、第１列目）にある画素から、同一水平ライン上に並ぶ各画素に対して順次映像信号を出力していくといったように、以下、同様に、上から順に左端の画素から右端の画素へと順次映像信号を出力していくことで、液晶表示部４２ａの画面全体に画像を表示することができる。
【５５８０】

そして、ＶＤＰ５２６は、液晶表示部４２ａの最右下の隅角部分にある最後の画素に対して映像信号を出力したタイミングでＣＰＵ５２１へＶ割込信号を出力して１フレームの画像の更新が完了したことをＣＰＵ５２１に認識させる。本実施形態では、このＶ割込信号の出力周期が１フレーム分の画像の更新周期と同一の２０ｍｓｅｃとなっている。つまり、本実施形態では、Ｖ割込信号が出力される２０ｍｓｅｃ毎に演出表示装置４２に対し１フレーム分の画像に係る映像信号の出力処理が実行されることとなる。

【５５８１】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。本実施形態では、主制御装置２６１に設けられたＣＰＵ５０１は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて抽選を行うこととしている。

【５５８２】

具体的には、図３１２に示すように、小当たり状態を発生させるか否かの当否抽選に使用する当否乱数生成部としての当否乱数カウンタＣＧ１と、当たり種別の決定（種別抽選）に使用する種別決定カウンタＣＧ２と、演出表示装置４２においてリーチ状態を発生させるか否かの決定等に使用する変動選択カウンタＣＧ３と、当否乱数カウンタＣＧ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩと、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ（演出表示装置４２）の変動表示時間の決定等に使用する第１変動種別カウンタＣＳ１及び第２変動種別カウンタＣＳ２と、第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とさせるか否かの始動入球サポート抽選に使用する普通図柄乱数カウンタＣＧ４とを用いることとしている。尚、変動選択カウンタＣＧ３は、演出表示装置４２の装飾図柄を外れ変動させる際のリーチパターンの抽選等にも使用される。また、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２は、演出表示装置４２における演出パターン（装飾図柄の変動パターン）の選択等にも使用される。

【５５８３】

計数情報としてのカウンタＣＧ１，ＣＧ２，ＣＧ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ１，ＣＳ２，ＣＧ４は、その更新の都度、更新機能部によって前回値に１が加算され、上限値に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値がＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される（乱数初期値カウンタＣＩＮＩを除く）。

【５５８４】

ＲＡＭ５０３には、当否乱数カウンタＣＧ１、種別決定カウンタＣＧ２、及び、変動選択カウンタＣＧ３の各値が記憶される記憶部（保留記憶部）としての特別変動保留エリアと、普通図柄乱数カウンタＣＧ４の値が記憶される記憶部（保留記憶部）としての普通変動保留エリアとが設けられている。

【５５８５】

特別変動保留エリアは、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備える第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアと、１つの実行エリアとを備えている。

【５５８６】

第１特別変動保留エリアの各保留エリアには、第１始動入賞部３３ＷＡへの入賞履歴に合わせて、更新機能部によって当否乱数カウンタＣＧ１、種別決定カウンタＣＧ２、及び変動選択カウンタＣＧ３の各値が時系列的に格納される。

【５５８７】

第２特別変動保留エリアの各保留エリアには、第２始動入賞部３３ＷＢへの入賞履歴に合わせて、更新機能部によって当否乱数カウンタＣＧ１、種別決定カウンタＣＧ２、及び変動選択カウンタＣＧ３の各値が時系列的に格納される。

【５５８８】

尚、本実施形態では、特別変動保留エリアの実行エリアは１つであり、第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアに格納されているデータは、該データに基づく変動表示を行う際に、共通の実行エリアにシフトされることとなる。

【５５８９】

普通変動保留エリアは、４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）と、１つの実行エリアとを備えている。普通変動保留エリアの各保留エリアには、スルーゲート３４への遊技球の通過履歴に合わせて、更新機能部によって普通図柄乱数カウンタＣＧ４の値が時系列的に格納される。

【５５９０】

かかる構成を採用することで、第１特別図柄表示装置４３Ａにおける第１変動表示、第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける第２変動表示、及び、普通図柄表示装置４１における変動表示をそれぞれ４回まで保留可能としている。

【５５９１】

各カウンタについて詳しく説明すると、当否乱数カウンタＣＧ１は、例えば０～８９９の範囲内で順に１ずつ加算され、終値としての上限値（つまり８９９）に達した後、始値としての下限値である０に戻る構成となっている。通常、当否乱数カウンタＣＧ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩの値が該当否乱数カウンタＣＧ１の次の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタＣＩＮＩは、当否乱数カウンタＣＧ１と同様のループカウンタであり（値＝０～８９９）、タイマ割込み毎に更新機能部によって１回更新されると共にメイン処理の残余時間内で繰り返し更新される。一方、当否乱数カウンタＣＧ１は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新機能部によって更新され、当否乱数カウンタＣＧ１の値が当否乱数カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したタイミングで、当否乱数カウンタバッファに格納されている当否乱数カウンタＣＧ１の値が特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。

【５５９２】

本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に起因した小当たり抽選において、その当選確率が遊技モード（「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」のいずれかの遊技モード）に応じて変化するようなことはなく、小当たり状態となる当否乱数カウンタＣＧ１の値の数は３つで、その値は「７，２０７，４０７」である。すなわち第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に起因して、１／３００の確率で小当たり抽選に当選し、小当たり状態が発生することとなる。

【５５９３】

また、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に起因した小当たり抽選において、その当選確率が遊技モード（「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」のいずれかの遊技モード）に応じて変化するようなことはなく、小当たり状態となる当否乱数カウンタＣＧ１の値の数は１２０個で、その値は「１～４０，２０１～２４０，４０１～４４０，」である。すなわち第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に起因して、１／７．５の確率で小当たり抽選に当選し、小当たり状態が発生することとなる。

【５５９４】

但し、上述したように、「通常モード」中においては、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球困難（実質的に入球不能）な状態となっているため、「通常モード」中に遊技球を第２始動入賞部３３ＷＢへ入球させて小当たり状態を発生させることは、極めて困難な状態となっている。

【５５９５】

ＲＯＭ５０２には、当否乱数カウンタＣＧ１の値がいずれかの当たりに対応するか否かの判定を行う際に参照される当否判定テーブルが設けられている。本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に対応した第１当否判定テーブル（「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」共通の第１当否判定テーブル）と、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に対応した第２当否判定テーブル（「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」共通の第２当否判定テーブル）とがある。

【５５９６】

種別決定カウンタＣＧ２は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。

【５５９７】
ＲＯＭ５０２には、種別決定カウンタＣＧ２の値がいずれの当たり種別に対応するかの判定を行う際に参照される種別判定テーブルが設けられている。本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に対応した第１種別判定テーブル（「通常モード」用の第１種別判定テーブル、「時短Ａモード」用の第１種別判定テーブル、及び、「時短Ｂモード」用の第１種別判定テーブル）と、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に対応した第２種別判定テーブル（「通常モード」用の第２種別判定テーブル、「時短Ａモード」用の第２種別判定テーブル、及び、「時短Ｂモード」用の第２種別判定テーブル）とが設けられている。
【５５９８】
そして、当否抽選にて小当たり当選した場合には、種別決定カウンタＣＧ２の値に基づいて、第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃへの入球（以下、該入球を「Ｖ入賞」と称する場合もある。）を条件に付与され得る大当たり状態の種別が決定される（付与利益としての種別抽選が行われる）。
【５５９９】
本実施形態では、「通常モード」、「時短Ａモード」及び「時短Ｂモード」（主として「通常モード」）において、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする小当たり抽選にて小当たり当選した場合には、その後、Ｖ入賞を遊技発生条件として付与され得る大当たり状態の種別として、１％の割合で「１５Ｒ大当たり（ラッシュ直撃当たり）」が選出され、９９％の割合で「４Ｒ大当たり」が選出される。
【５６００】
一方、「通常モード」及び「時短Ａモード」において、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする小当たり抽選にて小当たり当選した場合には、その後、Ｖ入賞を条件に付与され得る大当たり状態の種別として、１０％の割合で「１５Ｒ大当たり」が選出され、３０％の割合で「８Ｒ大当たり」が選出され、６０％の割合で「４Ｒ大当たり」が選出される。
【５６０１】
また、「時短Ｂモード」において、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする小当たり抽選にて小当たり当選した場合には、その後、Ｖ入賞を遊技発生条件として付与され得る大当たり状態の種別として、１００％の割合で「１５Ｒ大当たり」が選出される。つまり、「８Ｒ大当たり」及び「４Ｒ大当たり」の選出割合は０％となる。
【５６０２】
尚、種別決定カウンタＣＧ２は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新機能部によって更新され、種別決定カウンタＣＧ２の値が種別決定カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したタイミングで、種別決定カウンタバッファに格納されている種別決定カウンタＣＧ２の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。
【５６０３】
変動選択カウンタＣＧ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２３８）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。本実施形態では、変動選択カウンタＣＧ３によって、装飾図柄に関してリーチ状態が発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ状態が発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ状態が発生しない「外れ（完全外れ）」とを抽選することとしている。
【５６０４】
ＲＯＭ５０２には、変動選択カウンタＣＧ３の値と各種リーチパターンとの対応関係を記憶しているリーチ判定テーブルが設けられている。
【５６０５】
変動選択カウンタＣＧ３は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新機能部によって更新され、変動選択カウンタバッファに変動選択カウンタＣＧ３の値が格納さ

れる。そして、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したタイミングで、変動選択カウンタバッファに格納されている変動選択カウンタＣＧ３の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。

【５６０６】

また、２つの変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２のうち、一方の変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～２５５の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２５５）に達した後、下限値である０に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～３１の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり３１）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。

【５６０７】

加えて、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける変動表示の変動時間と、演出表示装置４２における変動表示の大まかな変動パターン（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ等のリーチパターン）とが変動パターンテーブルによって対応付けられており、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動時間が決まれば、演出表示装置４２の変動パターンも決まるようになっている。

【５６０８】

例えば、第１変動種別カウンタＣＳ１に基づいて変動時間が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２によって、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける停止表示態様が決定されるように構成してもよい。例えば「１５Ｒ大当たり対応小当たり」に対応する場合には、「１５Ｒ大当たり対応小当たり」に対応する停止表示態様のうちいずれかを決定する。尚、変動時間や変動パターンを決定するために使用されるカウンタ等は、上記構成に限定されるものではなく、機種毎に適宜変更可能である。

【５６０９】

また、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２は、後述するメイン処理が１回実行される毎に更新機能部によって１回更新され、該メイン処理の残余時間内でも繰り返し更新される。本実施形態では、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値に関しても、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したタイミングで、ＲＡＭ５０３の変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値が、ＲＡＭ５０３の特別変動保留エリアに格納される。

【５６１０】

このように、始動入賞のタイミングで、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値を取得しておくことで、保留記憶された第１変動表示の第１変動時間、及び、第２変動表示の第２変動時間を、変動開始前に把握する（先読みする）ことができ、該情報を利用して、各種演出等を行うことが可能となる。尚、変動時間を先読みして演出を行うといった構成を必要としない場合には、演出表示装置４２による装飾図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２のバッファ値が取得されることとしてもよい。

【５６１１】

なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、当否乱数カウンタＣＧ１、種別決定カウンタＣＧ２、変動選択カウンタＣＧ３、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【５６１２】

また、普通図柄乱数カウンタＣＧ４は、例えば０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。普通図柄乱数カウンタＣＧ４は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新機能部によって更新され、遊技球がスルーゲート３４を通過した時に普通図柄乱数カウンタＣＧ４の値が取得される。

【５６１３】

そして、当選となる普通図柄乱数カウンタＣＧ４の値が取得された場合、普通図柄表示装置４１において変動表示が所定時間行われた後（普通図柄表示装置４１を構成する普図ランプが交互に点滅した後）、当選に対応する態様（点灯パターン）で停止表示され、第２始動入賞部３３ＷＢがそのときの遊技モードに応じたパターンで開放される。

【５６１４】

本実施形態では、「低入球状態」において、当選となる乱数の値は「０，１」の２個である。一方、「高入球状態」において、当選となる乱数の値は、「０～２７」の２８個である。つまり、「低入球状態」時には１／１５の確率で第２始動入賞部３３ＷＢが開状態となり、「高入球状態」時には１４／１５の確率で第２始動入賞部３３ＷＢが開状態となる。

【５６１５】

ＲＯＭ５０２には、普通図柄乱数カウンタＣＧ４の値が当選に対応するか否かの判定を行う際に参照されるサポート判定テーブルが設けられている。本実施形態では、「低入球状態」に対応した第１サポート判定テーブルと、「高入球状態」に対応した第２サポート判定テーブルとが設定されている。

【５６１６】

次いで、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行される各制御処理を、フローチャートを参照しながら説明する。かかるＣＰＵ５０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理処理と、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停止信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがあり、説明の便宜上ここでは、先ずタイマ割込み処理とＮＭＩ割込み処理とを説明し、その後で立ち上げ処理を説明する。

【５６１７】

図３１５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により例えば２ｍｓｅｃ毎に実行される。先ずステップＳＧ３０１では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置２６１に接続されている各種スイッチ（但し、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を除く）の状態を読み込むと共に、該スイッチの状態を判定して検知情報（入賞検知情報）を保存する。一方、検知情報がない場合には、そのまま次の処理に移行する。

【５６１８】

尚、各種入賞スイッチの検知情報があった場合、対応する計数情報である賞球カウンタの値を更新機能部により加算する。また、後述するメイン処理の外部出力処理において、主制御装置２６１の利益発生機能により、各賞球カウンタの値に基づく賞球コマンドが払出制御装置３１１へ出力され、賞球コマンドに基づいて賞球が付与される（遊技球が払出される）。さらに、この賞球コマンドの出力に際して、各賞球カウンタの値がリセットされる。

【５６１９】

ステップＳＧ３０２では更新機能部となる乱数初期値更新処理を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。

【５６２０】

また、ステップＳＧ３０３では更新機能部となる乱数更新処理を実行する。具体的には、当否乱数カウンタＣＧ１、種別決定カウンタＣＧ２、変動選択カウンタＣＧ３、及び普通図柄乱数カウンタＣＧ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣＧ１，ＣＧ２，ＣＧ３，ＣＧ４の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【５６２１】

その後、ステップＳＧ３０４では、第１始動入賞部３３ＷＡや第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球（入賞）に伴う始動入賞処理を実行し、ステップＳＧ３０５では、スルーゲート３４への遊技球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する。続くステップＳ

Ｇ３０６では、電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２に対して発射許可信号を送信する等の処理を行うための発射許可コマンド設定処理を行う。さらに、ステップＳＧ３０７では、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに遊技球が残存しているか否かの確認を行う残存球監視処理を行う。その後、タイマ割込み処理を一旦終了する。

【５６２２】

ここで、ステップＳＧ３０４の始動入賞処理について図３１７のフローチャートを参照して説明する。尚、ＲＡＭ５０３には、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示の保留数をカウントする計数情報としての第１保留カウンタＮａ、及び、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留数をカウントする計数情報としての第２保留カウンタＮｂが設けられている。

【５６２３】

また、特別変動保留エリアの実行エリア及び各保留エリアには、当否乱数カウンタＣＧ１の値を記憶する当否乱数記憶エリア、種別決定カウンタＣＧ２の値を記憶する当選種別乱数記憶エリア、変動選択カウンタＣＧ３の値を記憶するリーチ乱数記憶エリア、第１変動種別カウンタＣＳ１の値を記憶する第１変動種別乱数記憶エリア、第２変動種別カウンタＣＳ２の値を記憶する第２変動種別乱数記憶エリア、及び、変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報を記憶するモード記憶エリアなど各種記憶エリアが設けられている。

【５６２４】

先ず、ステップＳＧ５０１では、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢに入賞したか否かを第２始動入賞スイッチ２２４ｂの検知情報により判別する。該ステップＳＧ５０１で肯定判別された場合、ステップＳＧ５０２において、第２保留カウンタＮｂの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判別する。ステップＳＧ５０１又はＳＣ５０２で否定判別された場合には、ステップＳＧ５１０に移行する。一方、ステップＳＧ５０２で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５０３に進み、更新機能部によって第２保留カウンタＮｂを１インクリメントする。

【５６２５】

続くステップＳＧ５０４では、第２変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する第２保留表示装置４６Ｂ（第２保留ランプ）の加算表示処理を報知制御部により行う。つまり、左右一対の第２保留ランプが両方とも消灯状態であった場合には左側の第２保留ランプを点灯させ、左側の第２保留ランプが点灯状態であり右側の第２保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第２保留ランプを点灯させ、左右両方の第２保留ランプが点灯状態であった場合には右側の第２保留ランプを点灯させたまま左側の第２保留ランプを点滅させ、左側の第２保留ランプが点滅状態であり右側の第２保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第２保留ランプを点滅させるための切替処理を切替機能部により行う。

【５６２６】

ステップＳＧ５０４の後、ステップＳＧ５０５の処理において、当否乱数カウンタＣＧ１、種別決定カウンタＣＧ２、変動選択カウンタＣＧ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の各値（当否乱数カウンタバッファ、種別決定カウンタバッファ、変動選択カウンタバッファ、及び、各変動種別カウンタバッファに記憶されている各値）を、第２特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初の保留エリア（当否乱数記憶エリア、当選種別乱数記憶エリア、リーチ乱数記憶エリア、並びに、第１及び第２変動種別乱数記憶エリア）に格納する。同時に、後述する時短変動回数カウンタＡ，Ｂの値等を基に、この第２変動表示が開始される際の遊技モードを特定し、その遊技モード情報をモード記憶エリアに格納する。ステップＳＧ５０５の後、ステップＳＧ５０６に移行する。

【５６２７】

ステップＳＧ５０６では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＧ１の値が小当たりに対応する値であるか否かを判別する判定機能部となる第２当否判定処理を行う。

【５６２８】
ここで、ステップＳＧ５０６の第２当否判定処理の詳細について、図３１８（ｂ）を参照して説明する。
【５６２９】
先ず、ステップＳＧ５１１１では、上記第２当否判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＧ１の値が、小当たりに対応する値（「１～４０」，「２０１～２４０」，「４０１～４４０」）のいずれかと一致するか否かを判定機能部によって判別する。ステップＳＧ５１１１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５１１２において、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの小当たり当選フラグをオンにした後、本処理を終了する。一方、ステップＳＧ５１１１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【５６３０】
図３１７の説明に戻り、ステップＳＧ５０６に続くステップＳＧ５０７では、ステップＳＧ５０６で当否乱数カウンタＣＧ１の値が小当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＧ２の値に基づいて、当たり種別を判別する判定機能部となる第２種別判定処理を行う。
【５６３１】
ここで、ステップＳＧ５０７の第２種別判定処理について、図３１９（ｂ）を参照して説明する。第２種別判定処理では、先ずステップＳＧ５３００において、直前に行われた第２当否判定処理にて、小当たり当選フラグがオン設定されたか否かを判別する。ステップＳＧ５３００で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【５６３２】
一方、ステップＳＧ５３００で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５３０１において、モード記憶エリアに、「時短Ｂモード」に対応する「３１」が記憶されているか否かを判別する。
【５６３３】
ステップＳＧ５３０１で否定判別された場合には、ステップＳＧ５３０２へ移行し、ステップＳＧ５３０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５３０３へ移行する。
【５６３４】
ステップＳＧ５３０２では、現在の遊技モードに対応する上記第２種別判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＧ２の値が、「１５Ｒ大当たり」に対応する値「０～９」と一致するか否かを判定機能部によって判別する。ステップＳＧ５３０２で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５３０３へ移行する。
【５６３５】
ステップＳＧ５３０３では、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの１５Ｒ大当たり予定フラグをオンする。その後、本処理を終了する。
【５６３６】
また、ステップＳＧ５３０２で否定判別された場合には、ステップＳＧ５３０４において、現在の遊技モードに対応する上記第２種別判定テーブルを参酌して、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＧ２の値が、「８Ｒ大当たり」に対応する「１０～３９」であるか否かを判定機能部によって判別する。ステップＳＧ５３０４で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５３０５において、上記第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの８Ｒ大当たり予定フラグをオンにしてから、本処理を終了する。
【５６３７】
一方、ステップＳＧ５３０４で否定判別された場合、すなわち種別決定カウンタＣＧ２の値が「４０～９９」である場合には、ステップＳＧ５３０６において、上記第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの４Ｒ大当たり予定フラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【５６３８】
図３１７の説明に戻り、ステップＳＧ５０７に続くステップＳＧ５０８では、第２変動表示の第２変動時間を判定する判定機能部となる第２変動時間判定処理を行う。ここで、該第２変動表示開始時の遊技モードが「通常モード」である場合には、「通常モード」用の第２通常変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第２変動時間を把握する。該第２変動表示開始時の遊技モードが「時短Ａモード」である場合には、「時短Ａモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第２変動時間を把握する。また、該第２変動表示開始時の遊技モードが「時短Ｂモード」である場合には、「時短Ｂモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第２変動時間を把握する。ここで把握された変動時間は、第２特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアに記憶される。但し、ここで同保留エリアの第１変動種別カウンタＣＳ１の値は消去しない。

【５６３９】
尚、本実施形態では、上述した「通常モード」用の第２通常変動時間決定テーブル、「時短Ａモード」用の第２短縮変動時間決定テーブル、及び、「時短Ｂモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルとして、それぞれ「小当たり用」及び「外れ用」のテーブルが設けられている。

【５６４０】
さらに、本実施形態では、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３において、遊技モードの判定に際して参照するモード記憶エリアが設けられている。モード記憶エリアには、「通常モード」に対応する「１１」、「時短Ａモード」に対応する「２１」、「時短Ｂモード」に対応する「３１」のいずれかの値が記憶される。

【５６４１】
これに対応して、サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３においても、サブ制御装置２６２が遊技モードの判定に際して参照するモード記憶エリアが設けられている。主制御装置２６１において設定された遊技モード情報は、切替機能部によって遊技モードが切替え設定される毎に次回の外部出力処理（ステップＳＧ２０１参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。

【５６４２】
具体的に、サブ制御装置２６２は、後述する時短モード開始コマンド受信フラグに基づき、主制御装置２６１から時短モード開始コマンドを受信したと判断した場合に、該コマンドに対応する値をＲＡＭ５５３のモード記憶エリアに設定する。つまり、時短Ａモードに係る時短モード開始コマンド（時短Ａモード開始コマンド）を受信した場合には、「時短Ａモード」に対応する「２１」をＲＡＭ５５３のモード記憶エリアに設定し、時短Ｂモードに係る時短モード開始コマンド（時短Ｂモード開始コマンド）を受信した場合には、「時短Ｂモード」に対応する「３１」をＲＡＭ５５３のモード記憶エリアに設定する。

【５６４３】
ステップＳＧ５０８に続くステップＳＧ５０９では、先発コマンドの設定処理を行う。尚、この先発コマンドには、第２当否判定処理、第２種別判定処理、及び、第２変動時間判定処理の結果を示す変動情報（変動表示の内容を決定するために使用される情報）や、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢのどちらへの入球を契機とする変動情報であるのかを示す情報、第２変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報などが含まれ、次回の外部出力処理（ステップＳＧ２０１参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。

【５６４４】
ステップＳＧ５０９の処理の後、又は、ステップＳＧ５０１、或いは、ステップＳＧ５０２で否定判別された場合には、ステップＳＧ５１０において、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡに入賞したか否かを第１始動入賞スイッチ２２４ａの検知情報により判別する。該ステップＳＧ５１０で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【５６４５】
一方、ステップＳＧ５１０で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５１１において、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示の保留数をカウントする第１保留カウンタＮａの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定機能部によって判別する。該ステップＳＧ５１１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ５１１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５１２に進み、更新機能部によって第１保留カウンタＮａを１インクリメントする。
【５６４６】
続くステップＳＧ５１３では、第１変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する第１保留表示装置４６Ａ（第１保留ランプ）の加算表示処理を報知制御部により行う。つまり、左右一対の第１保留ランプが両方とも消灯状態であった場合には左側の第１保留ランプを点灯させ、左側の第１保留ランプが点灯状態であり右側の第１保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点灯させ、左右両方の第１保留ランプが点灯状態であった場合には右側の第１保留ランプを点灯させたまま左側の第１保留ランプを点滅させ、左側の第１保留ランプが点滅状態であり右側の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点滅させるための切替処理を切替機能部により行う。
【５６４７】
ステップＳＧ５１３の後、ステップＳＧ５１４の処理において、当否乱数カウンタＣＧ１、種別決定カウンタＣＧ２、変動選択カウンタＣＧ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の各値（当否乱数カウンタバッファ、種別決定カウンタバッファ、変動選択カウンタバッファ、及び、各変動種別カウンタバッファに記憶されている各値）を、第１特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初の保留エリア（当否乱数記憶エリア、当選種別乱数記憶エリア、リーチ乱数記憶エリア、並びに、第１及び第２変動種別乱数記憶エリア）に格納する。同時に、現在の時短変動回数カウンタＡ，Ｂの値等を基に、この第１変動表示が開始される際の遊技モードを特定し、その遊技モード情報をモード記憶エリアに格納する。ステップＳＧ５１４の後、ステップＳＧ５１５に移行する。
【５６４８】
ステップＳＧ５１５では、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＧ１の値が小当たりに対応する値であるか否かを判別する判定機能部となる第１当否判定処理を行う。
【５６４９】
ここで、ステップＳＧ５１５の第１当否判定処理の詳細について、図３１８（ａ）を参照して説明する。
【５６５０】
先ず、ステップＳＧ５１０１では、上記第１当否判定テーブルを参酌して、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣＧ１の値が、小当たりに対応する値（「７」，「２０７」，「４０７」）のいずれかと一致するか否かを判定機能部によって判別する。ステップＳＧ５１０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【５６５１】
一方、ステップＳＧ５１０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５１０２において、第１特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの小当たり当選フラグをオンにした後、本処理を終了する。
【５６５２】
図３１７の説明に戻り、ステップＳＧ５１５に続くステップＳＧ５１６では、ステップＳＧ５１５で当否乱数カウンタＣＧ１の値が小当たりに対応する値であると判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＧ２の値に基づいて、当たり種別を判別する判定機能部となる第１種別判定処理を行う。
【５６５３】
ここで、ステップＳＧ５１６の第１種別判定処理について、図３１９（ａ）を参照して

説明する。第１種別判定処理では、先ずステップＳＧ５２０１において、直前に行われた第１当否判定処理にて、小当たり当選フラグがオン設定されたか否かを判別する。ステップＳＧ５２０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【５６５４】

一方、ステップＳＧ５２０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５２０２において、現在の遊技モードに対応する上記第１種別判定テーブルを参酌し、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された種別決定カウンタＣＧ２の値が、「１５Ｒ大当たり」に対応する値「０」と一致するか否かを判定機能部によって判別する。ステップＳＧ５２０２で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５２０３において、第１特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの１５Ｒ大当たり予定フラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【５６５５】

一方、ステップＳＧ５２０２で否定判別された場合、すなわち種別決定カウンタＣＧ２の値が「１～９９」である場合には、ステップＳＧ５２０４において、上記第１特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアの４Ｒ大当たり予定フラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【５６５６】

図３１７の説明に戻り、ステップＳＧ５１６に続くステップＳＧ５１７では、ステップＳＧ５１５で当否乱数カウンタＣＧ１の値が小当たりに対応する値ではない（外れである）と判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶された変動選択カウンタＣＧ３の値に基づいて、リーチの種別を判別する外れリーチ判定処理を行う。

【５６５７】

ここで、ステップＳＧ５１７の外れリーチ判定処理について、図３２０を参照して説明する。先ず、ステップＳＧ５４０１では、直前に行われた第１当否判定処理にて、小当たり当選フラグが設定されたか否かを判別する。ステップＳＧ５４０１で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【５６５８】

一方、ステップＳＧ５４０１で否定判別された場合、すなわち外れとなる場合には、ステップＳＧ５４０２において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに特別変動保留エリアに記憶された変動選択カウンタＣＧ３の値が、「前後外れリーチ」に対応する値「０，１」のどちらかと一致するか否かを判定機能部によって判別する。ステップＳＧ５４０２で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５４０３において、前後外れリーチの発生を示す前後フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【５６５９】

一方、ステップＳＧ５４０２で否定判別された場合には、ステップＳＧ５４０４において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに特別変動保留エリアに記憶された変動選択カウンタＣＧ３の値が、「前後外れ以外リーチ」に対応する値「２～２１」のいずれかと一致するか否かを判定機能部によって判別する。該ステップＳＧ５４０４で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５４０５において前後以外フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【５６６０】

また、ステップＳＧ５４０４で否定判別された場合、すなわちリーチ状態を経ることなく変動表示が終了する「完全外れ」となる場合には、そのまま本処理を終了する。

【５６６１】

図３１７の説明に戻り、ステップＳＧ５１７に続くステップＳＧ５１８では、第１変動表示の第１変動時間を判定する第１変動時間判定処理を行う。ここで、該第１変動表示開始時の遊技モードが「通常モード」である場合には、「通常モード」用の第１通常変動時間決定テーブルを参照して、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第１変動時間を把握する。該第１変動表示開始時の遊技モードが「時短Ａモード」である場合には、「時短Ａモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第１変動時間を把握する。該第１変動表示開始時の遊技モードが「時短Ｂ

モード」である場合には、「時短Ｂモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルを参照し、第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて第１変動時間を把握する。ここで把握された変動時間は、第１特別変動保留エリアのうち対応する保留エリアに記憶される。但し、ここで同保留エリアの第１変動種別カウンタＣＳ１の値は消去しない。

【５６６２】

尚、本実施形態では、上述した「通常モード」用の第１通常変動時間決定テーブル、「時短Ａモード」用の第１短縮変動時間決定テーブル、及び、「時短Ｂモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルとして、それぞれ「小当たり用」、「前後外れリーチ用」、「前後以外外れリーチ用」及び「完全外れ用」のテーブルが設けられている。

【５６６３】

また、例えば「完全外れ用」の変動時間決定テーブルに関して、「保留数１個及び２個用（通常変動時間）」、「保留数３個用（短縮変動時間）」、「保留数４個用（短縮変動時間）」などの変動時間決定テーブルを設け、第１特別変動保留エリアに保留記憶された変動表示の保留数に応じて、参照する変動時間決定テーブル（変動時間）を変更する構成としてもよい。これにより、保留記憶された第１変動表示が順次実行されている状態においては、その時点で保留記憶されている実行予定の第１変動表示の数に応じて、外れ時用の第１変動表示の短縮時間を設定することができる。ここで、例えば所定の変動表示を実行する際に「保留数４個用」の変動時間決定テーブルを参照する状況において、該変動表示が小当たりに対応する変動表示である場合には、「小当たり用」の変動時間決定テーブルを優先する構成としてもよい。

【５６６４】

ステップＳＧ５１８の後、ステップＳＧ５１９において、先発コマンドの設定処理を行い、本処理を終了する。尚、この先発コマンドには、第１当否判定処理、第１種別判定処理、外れリーチ判定処理、及び、第１変動時間判定処理の結果を示す変動情報（変動表示の内容を決定するために使用される情報）や、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢのどちらへの入球を契機とする変動情報であるのかを示す情報、第１変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報などが含まれ、次回の外部出力処理（ステップＳＧ２０１参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。

【５６６５】

尚、本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球が入球すると、当否乱数カウンタＣＧ１の値等が直接、特別変動保留エリアに記憶され、その後、当否判定処理等が実行される構成となっているが、特にこのような構成に限定されるものではない。例えば、当否乱数カウンタＣＧ１の値等を取得した際にこれらのカウンタ値を一時的に記憶する仮記憶エリアを設け、該仮記憶エリアに記憶された情報に関し、当否判定処理等を実行した後、対応する特別変動保留エリアの保留エリアに記憶する構成を採用してもよい。

【５６６６】

次に、ステップＳＧ３０５のスルーゲート通過処理について図３２１のフローチャートを参照して説明する。

【５６６７】

ステップＳＧ６０１では、遊技球がスルーゲート３４を通過したか否かをスルーゲートスイッチ２２５の検知情報により判別する。ステップＳＧ６０１で否定判別された場合、そのまま本処理を終了する。

【５６６８】

一方、ステップＳＧ６０１にて肯定判別された場合、すなわち遊技球がスルーゲート３４を通過したと判別されると、ステップＳＧ６０２において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の保留数をカウントする計数情報としての普通保留カウンタＮｃの値が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判別する。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ６０２で肯定判別された場合、すなわちスルーゲート３４への遊技球の通過が確認され、且つ、普通保留カウンタＮｃの値＜

４であることを条件にステップＳＧ６０３に進み、更新機能部によって普通保留カウンタＮｃを１インクリメントする。

【５６６９】

また、続くステップＳＧ６０４では、普通図柄表示装置４１における変動表示の保留数が１つ増えたことに対応する普通保留表示装置４４（普通保留ランプ）の加算表示処理を報知制御部により行う。つまり、左右一対の普通保留ランプが両方とも消灯状態であった場合には左側の普通保留ランプを点灯させ、左側の普通保留ランプが点灯状態であり右側の普通保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを点灯させ、左右両方の普通保留ランプが点灯状態であった場合には右側の普通保留ランプを点灯させたまま左側の普通保留ランプを点滅させ、左側の普通保留ランプが点滅状態であり右側の普通保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを点滅させるための切替処理を切替機能部により行う。

【５６７０】

ステップＳＧ６０４の後、ステップＳＧ６０５において、当否に関わる乱数を取得する。具体的には、上記ステップＳＧ３０３の乱数更新処理で更新した普通図柄乱数カウンタＣＧ４の値を、ＲＡＭ５０３の普通変動保留エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。その後、スルーゲート通過処理を終了する。

【５６７１】

次に、ステップＳＧ３０６の発射許可コマンド設定処理について、図３２２を参照して説明する。

【５６７２】

先ず、ステップＳＧ７０１では、発射制御回路３１２から発射状態信号を受信している状態であることを示す発射許可フラグがオン設定されているか否かを判別する。尚、発射状態信号は、発射制御回路３１２が、ハンドル１８からのタッチ信号、及び、発射スイッチ信号と、払出制御装置３１１からのＣＲユニット接続信号とを受信している場合に、発射制御回路３１２から主制御装置２６１に送信されるようになっている。

【５６７３】

ステップＳＧ７０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ７０２において、発射状態信号を受信しているか否かを判別する。ステップＳＧ７０２で否定判別された場合、ステップＳＧ７０３において、発射許可フラグをオフしてから、本処理を終了する。

【５６７４】

一方、ステップＳＧ７０２で肯定判別された場合には、ステップＳＧ７０４において、遊技球の発射間隔を計るために使用される計数情報としての発射タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＧ７０４で否定判別された場合には、ステップＳＧ７０７において、更新機能部によって発射タイマの値を１減算してから、本処理を終了する。

【５６７５】

一方、ステップＳＧ７０４で肯定判別された場合には、ステップＳＧ７０５において、主制御装置２６１から、発射制御回路３１２に対して発射許可信号を送信する。続くステップＳＧ７０６では、発射許可フラグをオフする。ステップＳＧ７０６の後、本処理を終了する。

【５６７６】

また、ステップＳＧ７０１で否定判別された場合には、ステップＳＧ７０８において、発射状態信号を受信しているか否かを判別する。ステップＳＧ７０８で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ７０８で肯定判別された場合には、ステップＳＧ７０９において、発射許可フラグをオン設定する。

【５６７７】

続くステップＳＧ７１０では、発射制御回路３１２に対して球送り信号を送信する。さらに、ステップＳＧ７１１において、発射タイマに対して０．６秒に相当する「３００」を設定する。これにより、球送り装置６３により遊技球が発射位置に確実にセットされてから、遊技球が発射装置６０により打出されるように構成されるとともに、主制御装置２

６１が発射制御回路３１２から発射状態信号を受信し続けている状態において、主制御装置２６１から発射許可信号が０．６秒間隔で送信され、０．６秒間隔で遊技球が発射装置６０により発射されるようになっている。ステップＳＧ７１１の後、本処理を終了する。

【５６７８】

尚、発射制御回路３１２では、主制御装置２６１から発射許可信号を受信した場合に、ハンドル１８、及び、払出制御装置３１１から、タッチ信号、発射スイッチ信号、及び、ＣＲユニット接続信号の全てを受信しているか否かを判別し、肯定判別された場合に、発射装置６０（発射ソレノイド）を駆動させ、遊技球を発射させるための発射処理が行われるようになっている。尚、発射制御回路３１２は、ダイヤル位置信号に基づいて、遊技球の発射強さ（発射速度）に関する発射装置６０の調節制御を行う。これにより、遊技球が、調節された強さで発射装置６０により打ち出されるようになっている。

【５６７９】

また、発射制御回路３１２は、主制御装置２６１から球送り信号を受信した場合に、発射レール６１のうち発射装置６０にて遊技球が発射されることとなる発射位置に遊技球がセットされていることを検知する準備球検知センサを確認し、発射位置に遊技球がセットされていないことが確認された場合には、球送り装置６３を駆動させ、遊技球を発射位置にセットするための球送り処理を行う。

【５６８０】

図３１６は、ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により停電の発生等によるパチンコ機１０の電源断時に実行される。このＮＭＩ割込みにより、電源断時の主制御装置２６１の状態がＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶される。

【５６８１】

すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＣＰＵ５０１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始し、ステップＳＧ４０１において、電源断の発生情報の設定として電源断の発生情報をＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶してＮＭＩ割込み処理を終了する。

【５６８２】

なお、上記のＮＭＩ割込み処理は払出制御装置３１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込みにより、電源断の発生情報がＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子に出力され、ＣＰＵ５１１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始する。その内容は上記説明の通りである。

【５６８３】

次に、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行される立ち上げ処理の流れを図３１３のフローチャートを参照しながら説明する。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【５６８４】

先ず、ステップＳＧ１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップＳＧ１０２では、ＲＡＭアクセスを許可する。

【５６８５】

その後、ＣＰＵ５０１内のＲＡＭ５０３に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップＳＧ１０３では、電源・発射制御装置３１０の電源回路３１３に設けたＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されているか否かを判別し、押下されていれば、バックアップデータをクリア（消去）するべく、ステップＳＧ１１２へ移行する。一

方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下されていなければ、続くステップＳＧ１０４で、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここで、設定されていなければ、バックアップデータは記憶されていないので、この場合もステップＳＧ１１２へ移行する。バックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＧ１０５でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＧ１０６では、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ここで算出したＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、この場合もステップＳＧ１１２へ移行する。

【５６８６】

ステップＳＧ１１２の処理では、払出制御装置３１１等を初期化するために、初期化コマンドを送信する。その後、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＧ１１３等）に移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ５０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【５６８７】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源が投入される。従って、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮされていれば、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＧ１１３等）に移行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳＧ１１３等）に移行する。つまり、ステップＳＧ１１３ではＲＡＭ５０３の使用領域を０にクリアし、続くステップＳＧ１１４ではＲＡＭ５０３の初期値を設定する。その後、ステップＳＧ１１１で割込み許可を設定し、後述するメイン処理に移行する。

【５６８８】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押されていない場合（ステップＳＧ１０３：ＮＯ）には、電源断の発生情報が設定されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＧ１０７では、電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＧ１０８では、電源断の発生情報をクリアする。

【５６８９】

ステップＳＧ１０９では、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に復帰させるコマンドを送信する。ステップＳＧ１１０では、使用レジスタをＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａから復帰させる。その後、ステップＳＧ１１１で割込み許可を設定し、後述するメイン処理に移行する。

【５６９０】

次に、メイン処理の流れを図３１４のフローチャートを参照しながら説明する。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳＧ２０１～ステップＳＧ２１１の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳＧ２１２，ステップＳＧ２１３のカウンタ更新処理が更新機能部により実行される構成となっている。

【５６９１】

先ずステップＳＧ２０１では、前回のメイン処理で更新された特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂや第２始動入賞部３３ＷＢ等の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信したり、コマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信したりする外部出力処理を実行する。

【５６９２】

例えば特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける変動表示を開始させる場合に、演出表

示装置４２における装飾図柄の変動表示等による演出を開始させるべく、変動パターンコマンドや図柄コマンド等をサブ制御装置２６２に送信する。これに対し、変動パターンコマンドや図柄コマンド等を入力したサブ制御装置２６２は、かかる各種コマンドに基づいて、演出表示装置４２の表示態様（変動時間や演出パターンなど）を決定し、該表示態様を演出表示装置４２において表示するように表示制御装置４５に対し指示を出す。

【５６９３】

変動パターンコマンドには、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチといった装飾図柄の変動パターンを特定する情報が含まれている。一方、サブ制御装置２６２には、これらの変動パターンコマンドと装飾図柄の変動パターンとの関係がテーブルで記憶されている。そして、サブ制御装置２６２は、変動パターンコマンドに基づいて、装飾図柄の変動パターン等を決定し、表示制御装置４５や音声等の制御を行う。

【５６９４】

ここで、装飾図柄の変動パターンについて説明する。「ノーマルリーチ」は、装飾図柄の変動表示以外には特段の演出表示がされない所定表示態様で行われるリーチパターンである。「スーパーリーチ」は、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外にも、演出表示装置４２にキャラクタ等が表示され、これにより遊技者に対し期待感を抱かせる特定表示態様で行われるリーチパターンである。「スペシャルリーチ」は、小当たり状態が発生する期待度が高い場合（本実施形態では小当たり状態が発生する場合のみ）に導出され得る演出態様であり、装飾図柄の変動表示中（リーチ状態成立後）において、装飾図柄以外に、スーパーリーチとは異なるパターンのキャラクタ等が表示される特別表示態様で行われ、これにより遊技者に対し期待感を抱かせるリーチパターンである。加えて、「完全外れ」は、いずれのリーチ状態にもならずに、装飾図柄の変動表示が停止表示される変動パターンである。

【５６９５】

また、サブ制御装置２６２は、変動パターンコマンドに含まれる変動パターン、及び、変動時間の情報に基づき、演出表示装置４２における装飾図柄の変動表示の停止図柄（停止図柄の組合わせ）を決定して、変動時間経過後に停止表示させる。つまり、小当たり（「１５Ｒ大当たり対応小当たり」、「８Ｒ大当たり対応小当たり」、「４Ｒ大当たり対応小当たり」）に当選した場合には、所定の当たり図柄の組合わせ（「０」～「９」のいずれか同一数字が付された装飾図柄のゾロ目並びの組合わせ）で変動表示が停止表示される。

【５６９６】

前後外れ図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」に対応するものである。前後外れ以外図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」に対応するものである。完全外れ図柄の組合わせは、リーチすら発生しない「完全外れ」に対応するものである。

【５６９７】

次に、図柄コマンドについて詳しく説明する。図柄コマンドは、サブ制御装置２６２に停止図柄を決定させるためのコマンドである。本実施形態では、上記「ラッシュ直撃当たり」に係るラッシュ直撃当たり図柄の組合わせ、ラッシュ直撃当たり図柄以外の一般の当たり図柄の組合わせ、前後外れ図柄の組合わせ、前後外れ以外図柄の組合わせ、完全外れ図柄の組合わせという５つの区分を指定するものである。これらの区分は、例えば「ＢＺ１」，「ＢＺ２」，「ＢＺ３」，「ＢＺ４」，「ＢＺ５」で示され、この内のいずれかが図柄コマンドとして設定される。一方、サブ制御装置２６２には、これらのコマンドと停止図柄との関係がテーブルで記憶されている。そして、サブ制御装置２６２は、図柄コマンドに対応する停止図柄を表示する。

【５６９８】

ラッシュ直撃当たり図柄の組合わせは、「０」の数字が付された装飾図柄（図柄Ｚ０：図３６３参照）のゾロ目並びの組合わせであり、ラッシュ直撃当たり図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ１」が設定される。そして、サブ制御装置２６２は、図柄

コマンドにラッシュ直撃当たり図柄を示す「ＢＺ１」が設定されている場合には、「０」の数字が付された装飾図柄（図柄Ｚ０）のゾロ目並びの組合わせを停止図柄として決定する。これにより、上・中・下の図柄表示領域においてそれぞれ所定の有効ライン上にラッシュ直撃当たり図柄が最終的に確定停止表示されることとなる。

【５６９９】

一般の当たり図柄の組合わせは、「１」～「９」の数字のいずれかが付された装飾図柄（図柄Ｚ１～図柄Ｚ９：図３６３参照）のゾロ目並びの組合わせであり、一般の当たり図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ２」が設定される。そして、サブ制御装置２６２は、図柄コマンドに一般の当たり図柄を示す「ＢＺ２」が設定されている場合には、「１」～「９」の数字のいずれかが付された装飾図柄（図柄Ｚ１～図柄Ｚ９）のゾロ目並びの組合わせのうちの一つを停止図柄として決定する。これにより、上・中・下の図柄表示領域においてそれぞれ所定の有効ライン上に一般の当たり図柄が最終的に確定停止表示されることとなる。

【５７００】

前後外れ図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」に対応するものであり、前後外れ図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ３」が設定される。

【５７０１】

前後外れ以外図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」に対応するものであり、前後外れ以外図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ４」が設定される。

【５７０２】

完全外れ図柄の組合わせは、リーチ発生しない「完全外れ」に対応するものであり、完全外れ図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ５」が設定される。

【５７０３】

なお、詳しくは後述するが、図柄コマンドに「ＢＺ３」～「ＢＺ５」が設定されている場合、サブ制御装置２６２は、対応するＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファに格納されている図柄の組合わせを停止図柄として決定する。具体的には、前後外れ図柄の組合わせを示す「ＢＺ３」が図柄コマンドに設定されると、該図柄コマンドを受信したサブ制御装置２６２は、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファに格納されている前後外れリーチに対応する図柄の組合わせを停止図柄として決定する。前後外れ以外図柄の組合わせを示す「ＢＺ４」が図柄コマンドに設定されると、ＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている前後外れ以外リーチに対応する図柄の組合わせを、サブ制御装置２６２が停止図柄として決定する。完全外れ図柄の組合わせを示す「ＢＺ５」が図柄コマンドに設定されると、ＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納されている完全外れに対応する図柄の組合わせを、サブ制御装置２６２が停止図柄として決定する。

【５７０４】

図３１４のメイン処理の説明に戻り、ステップＳＧ２０２では、更新機能部により変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新を実行する。より具体的には、他のカウンタと同様に、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値（本実施形態では２５５、３１）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【５７０５】

続くステップＳＧ２０３では、払出制御装置３１１より受信した賞球計数信号を読み込む。次に、ステップＳＧ２０４では、払出制御装置３１１より受信した払出異常信号を読み込む。

【５７０６】

その後、ステップＳＧ２０５では、第２特別表示制御処理を実行する。この処理では、報知制御部により第２特別図柄表示装置４３Ｂに関する制御が行われると共に、判定機能

部による小当たりの判定や、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて実行される変動表示の設定、演出表示装置４２にて実行される演出表示の設定などが行われる。この第２特別表示制御処理の詳細は後述する。

【５７０７】

さらに、ステップＳＧ２０６では、第１特別表示制御処理を実行する。この処理では、報知制御部により第１特別図柄表示装置４３Ａに関する制御が行われると共に、判定機能部による小当たりの判定や、第１特別図柄表示装置４３Ａにて実行される変動表示の設定、演出表示装置４２にて実行される演出表示（装飾図柄の変動パターン等）の設定などが行われる。この第１特別表示制御処理の詳細は後述する。

【５７０８】

ステップＳＧ２０７では、可変入賞装置制御処理を実行する。この処理では、切替機能部により第１可変入賞装置３２Ａ及び第２可変入賞装置３２Ｂに関する制御が行われる。可変入賞装置制御処理の詳細は後述する。

【５７０９】

ステップＳＧ２０８では、普通表示制御処理を実行する。この処理では、報知制御部により普通図柄表示装置４１に関する制御が行われる。この普通表示制御処理の詳細は後述する。

【５７１０】

ステップＳＧ２０９では、始動入賞部制御処理を実行する。この処理では、切替機能部により、開閉する羽根部材３３ＷＢｂを具備する第２始動入賞部３３ＷＢに関する制御が行われる。この始動入賞部制御処理の詳細は後述する。

【５７１１】

その後は、ステップＳＧ２１０において、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここでバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていなければ、ステップＳＧ２１１で、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回のメイン処理の開始から所定時間（本例では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、既に所定時間が経過していれば、ステップＳＧ２０１へ移行し、上記ステップＳＧ２０１以降の処理を繰り返し実行する。

【５７１２】

一方、前回のメイン処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、更新機能部により乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新を繰り返し実行する（ステップＳＧ２１２、ステップＳＧ２１３）。

【５７１３】

つまり、ステップＳＧ２１２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、更新機能部により乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本例では８９９）に達した際０にクリアする。

【５７１４】

また、ステップＳＧ２１３では、変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ２の更新を実行する（前記ステップＳＧ２０２と同様）。具体的には、更新機能部により変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本例では２５５，３１）に達した際それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の変更値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【５７１５】

ここで、ステップＳＧ２０１～ステップＳＧ２１０の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定ではなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち当否乱数カウンタＣＧ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、ＣＳ

２についてもランダムに更新することができる。
【５７１６】
　また、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば（ステップＳＧ２１０：ＹＥＳ）、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＧ２１４以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＧ２１４において各割込み処理の発生を禁止し、ステップＳＧ２１５において、ＣＰＵ５０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＧ２１６において、スタックポインタの値をバックアップエリア５０３ａに記憶する。
【５７１７】
　その後、ステップＳＧ２１７において、電源が遮断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置（払出制御装置３１１等）に対して送信する。そして、ステップＳＧ２１８でＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリア５０３ａに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。その後、ステップＳＧ２１９でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。
【５７１８】
　なお、ステップＳＧ２１０の処理は、ステップＳＧ２０１～ステップＳＧ２０９で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるステップＳＧ２１２、ステップＳＧ２１３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置２６１のメイン処理において、各処理の終了時に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５０３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、主制御装置２６１の処理の負担を軽減することができる。さらに、データの記憶前に割込み処理の発生を禁止（ステップＳＧ２１４）するので、電源が遮断されたときのデータが変更されることを防止でき、電源遮断前の状態を確実に記憶することができる。
【５７１９】
　次に、前記ステップＳＧ２０６の第１特別表示制御処理について図３２３のフローチャートを参照して説明する。
【５７２０】
　先ず、ステップＳＧ８００では、第１特別図柄表示装置４３Ａの第１変動表示の後に設定される変動インターバルの残り時間を計測するための計数情報としての変動インターバルタイマの値が「０」であるか否かを判定機能部により判別する。
【５７２１】
　ステップＳＧ８００で否定判別された場合、すなわち変動インターバルの期間内である場合には、ステップＳＧ８１９において、更新機能部により変動インターバルタイマの値を減算してから、本処理を終了する。つまり、例えば変動インターバルを１秒（１０００ｍｓｅｃ）として、変動インターバルタイマに「２４９（ステップＳＧ８００の前にステップＳＧ８１９が行われる構成とする場合には「２５０」）」が設定されていた場合には、該処理において、４ｍｓｅｃ毎に変動インターバルタイマの値が「１」減算され、１秒後に「０」となる。
【５７２２】
　一方、ステップＳＧ８００で肯定判別された場合、すなわち変動インターバルではない場合には、ステップＳＧ８０１において、詳しくは後述する当たり状況記憶エリアを参照し、今現在、当たり状態（大当たり状態又は小当たり状態）以外の状態であるか否かを判定機能部により判別する。
【５７２３】
　尚、本実施形態における大当たり状態中には、小当たり状態中に第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃに入球した遊技球が特定入球検知スイッチ２２３ｂにより検知さ

れてから第１可変入賞装置３２Ａが開放されるまでの間の大当たりオープニング期間、第１可変入賞装置３２Ａが開状態とされる特定発生利益としてのラウンド期間と、ラウンド期間とラウンド期間の間において第１可変入賞装置３２Ａが閉状態とされるインターバル期間と、最終ラウンドの後、第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂにて変動表示が開始可能となるまでの大当たりエンディング期間とが含まれる。

【５７２４】

また、本実施形態における小当たり状態中には、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態とされる特定発生利益としてのラウンド期間と、ラウンド期間とラウンド期間の間において第２可変入賞装置３２Ｂが閉状態とされるインターバル期間とが含まれる。

【５７２５】

尚、本実施形態では、第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて小当たりに対応する所定の態様で停止表示（確定停止表示）が行われてから第２可変入賞装置３２Ｂが開放されるまでの間の期間（小当たりオープニング期間）や、最終ラウンドの終了後、第１特別図柄表示装置４３Ａ又は第２特別図柄表示装置４３Ｂにて変動表示が開始可能となるまでの期間（小当たりエンディング期間）が設定されていない。

【５７２６】

但し、本実施形態の小当たり状態では、複数回のラウンド期間（インターバル期間を含む）に跨って連続する一連の演出設定が行われる構成となっている。換言すれば、第１ラウンドの開始時から最終ラウンドの終了時までの間の複数回のラウンド期間に跨る小当たり演出の実行中に第２可変入賞装置３２Ｂの開閉部材３１８が複数回開閉する構成となっている。そして、この一連の小当たり演出においては、後述するように、報知制御部によって小当たり状態の発生（第２可変入賞装置３２Ｂの開放）を遊技者に教示する報知表示なども行われるため、該小当たり演出が所謂オープニング演出の機能も兼ね備えている。

【５７２７】

勿論、上記構成に代えて、大当たり状態と同様に、小当たり状態の各ラウンド毎にラウンド演出が行われる構成としてもよいし、小当たりオープニング期間や小当たりエンディング期間を設ける構成としてもよい。

【５７２８】

本実施形態の当たり状況記憶エリアは、大当たり状態や小当たり状態以外の状態のときには「０」が記憶されており、大当たり状態においては、オープニング期間及びインターバル期間のときに「１」、ラウンド期間のときに「２」、エンディング期間のときに「３」が記憶されている。また、小当たり状態においては、第１ラウンドのときに「４」、第１ラウンドの後のインターバル期間のときに「５」、第２ラウンドのときに「６」が記憶されている。すなわち、該ステップＳＧ８０１では、判定機能部により、当たり状況記憶エリアに「０」が記憶されているか否かを判別して、大当たり状態中又は小当たり状態中であるか否かを判別する。

【５７２９】

ステップＳＧ８０１で否定判別された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する。このように、本実施形態では、大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、第１変動表示が実行されない構成となっている。

【５７３０】

一方、ステップＳＧ８０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ８０２へ移行する。ステップＳＧ８０２においては、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて第２変動表示中であることを示す特図２表示中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＧ８０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【５７３１】

ステップＳＧ８０２で否定判別された場合には、ステップＳＧ８０３に進み、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留数をカウントする第２保留カウンタＮｂが０よりも大きいか否かを判別する。

【５７３２】

ステップＳＧ８０３で否定判別された場合には、ステップＳＧ８０４において、第１特別図柄表示装置４３Ａにて第１変動表示中であることを示す特図１表示中フラグがオン設定されているか否かを判定機能部により判別する。

【５７３３】

ステップＳＧ８０４で否定判別された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態中ではなく、さらに第１変動表示中又は第２変動表示中でもなく、第２変動表示が１つも保留記憶されていない場合に、ステップＳＧ８０５に進み、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示の保留数をカウントする第１保留カウンタＮａが０よりも大きいか否かを判別する。

【５７３４】

つまり、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて第２変動表示中である場合、又は、第２変動表示が１つでも保留記憶されている場合には、第１特別図柄表示装置４３Ａにおいて新たに第１変動表示を開始させることができないように構成されている。

【５７３５】

そして、ステップＳＧ８０５で肯定判別された場合には、ステップＳＧ８０６の処理において、第１保留カウンタＮａから１を減算する。続くステップＳＧ８０７では、第１特別変動保留エリアに格納されたデータを更新機能部によりシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【５７３６】

ステップＳＧ８０７の後、ステップＳＧ８０８において、第１変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する第１保留表示装置４６Ａ（第１保留ランプ）の減算表示処理を報知制御部により行う。つまり、左右一対の第１保留ランプが両方とも点滅状態であった場合には左側の第１保留ランプを点滅させたまま右側の第１保留ランプを点灯させ、左側の第１保留ランプが点滅状態であり右側の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを点灯させ、左右両方の第１保留ランプが点灯状態であった場合には左側の第１保留ランプを点灯させたまま右側の第１保留ランプを消灯させ、左側の第１保留ランプが点灯状態であり右側の第１保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第１保留ランプを消灯させるための切替処理を切替機能部により行う。ステップＳＧ８０８の後、ステップＳＧ８０９において第１変動表示設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【５７３７】

一方、上記ステップＳＧ８０５で否定判別された場合には、ステップＳＧ８１１において、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂの両方において、それぞれ変動表示が行われていない変動待機状態であることに対応する表示態様（例えば、下列の右から１番目及び２番目の第１特図ランプ、又は、第２特図ランプのみが点灯する態様）を導出するための待機表示設定（サブ制御装置２６２へ出力する待機表示コマンドの設定等）を行った後、本処理を終了する。

【５７３８】

つまり、本実施形態の第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂは、変動停止後、その停止態様が変動インターバルの間は（当否抽選の結果を示す態様で）維持されることとなるが、変動インターバルが終了すると、変動待機状態であることを示す表示態様に切替機能部によって切替えられるようになっている。

【５７３９】

尚、演出表示装置４２において変動待機状態であることを示す表示態様には、第１待機表示態様と、第２待機表示態様とがあり、待機表示コマンドを受けたサブ制御装置２６２は、先ず、演出表示装置４２の明るさが保たれたまま、装飾図柄の変動表示の停止表示態様がほぼそのまま維持される第１待機表示態様とするとともに、第１待機表示態様が導出

されてからの時間を計測する待機時間計測タイマに対し、所定時間に対応する値（例えば、３０秒に対応する値）を設定するように構成してもよい。さらに、待機時間計測タイマの値が所定時間毎に減算されて「０」になった場合に、演出表示装置４２の明るさが暗くされ、表示態様も簡略化される（例えば、装飾図柄が表示されない等）第２待機表示態様とされるように構成してもよい。

【５７４０】

ここで、ステップＳＧ８０９の第１変動表示設定処理の詳細について図３２４を参照して説明する。

【５７４１】

まずステップＳＧ９００において、現在の通常モード継続カウンタの値（すなわち通常モード中に実行された変動表示の実行回数）が、予め設定された損益分岐期間ＢＫ中（図３６２参照）の値であるか否か、すなわち現在が損益分岐期間ＢＫ中であるか否かを判定機能部によって判別する。

【５７４２】

後述するように、計数情報としての「通常モード継続カウンタ」は、大当たり状態が発生することなく継続する「通常モード」の継続期間を計測するためのものであり、「時短Ａモード」中又は「時短Ｂモード」中でない「通常モード」時において変動表示が１回実行される毎に更新機能部により１加算される。

【５７４３】

また、「損益分岐期間ＢＫ」とは、「損益分岐回ＢＰ」及びその前後所定期間を含む特定期間であり、「損益分岐回ＢＰ」とは、通常モード中に実行された変動表示の実行回数が天井回数ＢＴ（本実施形態では１０００回）に達した場合に「時短Ｂモード（天井時短モード）」が発動し得る構成の下、所定の変動表示実行回に小当たり状態が発生した場合に、この時点で「右打ち」して大当たり状態を発生させる方が遊技者に有利（より多くの持ち球を獲得可能）となる期待値が高い「右打ち遊技推奨期間」と、この時点で「右打ち」せずに（大当たり状態を発生させずに）変動表示実行回数が天井回数ＢＴに達して時短Ｂモードが発動するのを待った方が遊技者に有利となる期待値が高い「左打ち遊技推奨期間」との分岐点となる変動表示実行回である。

【５７４４】

本実施形態では、図３６２に示すように、通常モードの開始から７５３回目の変動表示実行回が「損益分岐回ＢＰ」として設定され、７３９回目の変動表示実行回から７６８回目の変動表示実行回までの変動表示３０回分が「損益分岐期間ＢＫ」として設定されている。尚、「損益分岐回ＢＰ」は、パチンコ機１０の各種設定値及び性能、仕様などに基づき１つの値として一義的に定めることができ、その算出方法については後述する。

【５７４５】

つまり、理論的には、通常モード中に実行された変動表示の実行回数が「損益分岐回ＢＰ（７５３回目）」よりも多く、天井回数ＢＴ（１０００回）に比較的近い遊技状況は、かかる状況で小当たり状態が発生した場合には、この時点で「右打ち」せずに（大当たり状態を発生させずに）変動表示実行回数が天井回数ＢＴに達して時短Ｂモードが発動するのを待った方が遊技者に有利（より多くの持ち球を獲得可能）となる期待値が高い「左打ち遊技推奨期間」となる。

【５７４６】

一方、通常モード中に実行された変動表示の実行回数が「損益分岐回ＢＰ」よりも少なく、天井回数ＢＴまで比較的遠い遊技状況は、かかる状況で小当たり状態が発生した場合には、変動表示実行回数が天井回数ＢＴに達するのを待つことなく、この時点で「右打ち」して大当たり状態を発生させる方が遊技者に有利となる期待値が高い「右打ち遊技推奨期間」となる。

【５７４７】

但し、「損益分岐回ＢＰ」は、理論的には、パチンコ機１０の各種設定値及び性能、仕様などに基づき１つの値として一義的に定めることができるが、現実的には、パチンコ機

１０の個体差や遊技ホールにおける日々の釘調整などにより、第１始動入賞部３３ＷＡ等への始動入賞率や、大当たり状態中における第１可変入賞装置３２Ａへの入賞率などに差異が生じるため、実際の損益分岐回については、ある程度の誤差を考慮する必要がある。さらに、遊技者が遊技可能な残り時間が少ない遊技状況（例えば遊技ホールの閉店間際など）においては、変動表示の実行回数が天井回数ＢＴに達するまで待たずに速やかに大当たり状態を発生させた方が良い場合もあるため、これらも考慮しなければ、損益分岐回を１つの値として適切に定めることは難しい。

【５７４８】

このため、本実施形態では、これらの事情を考慮して、理論値である「損益分岐回ＢＰ」の変動表示７５３回目を基準に、前後所定期間（本実施形態では±１５回）の変動表示７３９回目から７６８回目までの期間を、小当たりが発生した場合に「左打ち」か「右打ち」のいずれの遊技態様（発射態様）を遊技者に推奨すべきか正確には特定困難な「損益分岐期間ＢＫ」として設定し、その旨を遊技者に把握させるための事前報知期間を設けている。

【５７４９】

つまり、本実施形態では、通常モード中に実行された変動表示の実行回数がこの「損益分岐期間ＢＫ（変動表示７３９回目以上７６８回目以下の期間）」よりも多い状況、すなわち変動表示７６９回目以上１０００回目以下の変動表示実行回を上記「左打ち遊技推奨期間」として規定し、通常モード中に実行された変動表示の実行回数がこの「損益分岐期間ＢＫ」よりも少ない状況、すなわち変動表示１回目以上７３８回目以下の変動表示実行回を上記「右打ち遊技推奨期間」として規定している。

【５７５０】

ステップＳＧ９００において否定判別された場合には、そのままステップＳＧ９０２へ移行する。一方、ステップＳＧ９００で肯定判定された場合、すなわち現在が損益分岐期間ＢＫ中である場合には、ステップＳＧ９０１において損益分岐期間報知設定処理を実行した後、ステップＳＧ９０２へ移行する。

【５７５１】

ステップＳＧ９０１の損益分岐期間報知設定処理においては、サブ制御装置２６２に対し事前報知コマンド（損益分岐期間事前報知コマンド）を出力するためのコマンド設定等を行う。

【５７５２】

一方、後述するように、この事前報知コマンドを受信したサブ制御装置２６２は、現在が損益分岐期間ＢＫ中である旨を遊技者に報知するための事前報知表示（損益分岐期間事前報知表示）を演出表示装置４２にて実行する〔図３６４（ｂ）参照〕。

【５７５３】

ステップＳＧ９０２では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている当否乱数カウンタＣＧ１の値が小当たりに対応する値（「７」，「２０７」，「４０７」）であるか否かを判定機能部により判別する。尚、ステップＳＧ９０２において、特別変動保留エリアの実行エリアの小当たり当選フラグがオン設定されているか否かを判別することで、小当たりに対応する第１変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。

【５７５４】

ステップＳＧ９０２で肯定判別された場合には、ステップＳＧ９０３に移行し、特別変動保留エリアの実行エリアにおいて、１５Ｒ大当たり予定フラグがオン設定されているか否か判別する。ステップＳＧ９０３において、肯定判別された場合にはステップＳＧ９０４へ移行する。

【５７５５】

ステップＳＧ９０４においては、１５Ｒ大当たり対応小当たりパターン設定処理を行う。１５Ｒ大当たり対応小当たりパターン設定処理は、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２において、実行エリアに記憶された変動情報に対応する変動表示及び演出表示を実行させるための処理である（後述する各種パターン設定処理についても同様）。

ここでは、１５Ｒ大当たり対応小当たりに対応する変動パターンテーブルを参酌して、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、これに対応する変動パターンコマンドの設定等を行う。

【５７５６】

具体的に、ステップＳＧ９０４の１５Ｒ大当たり対応小当たりパターン設定処理（後述するステップＳＧ９０５，ＳＧ９０７，ＳＧ９０９，ＳＧ９１０の各種パターン設定処理においても同様）では、先ずモード記憶エリアを確認して遊技モードを把握する。ここでモード記憶エリアに、「通常モード」に対応する「１１」が記憶されている場合には、第１変動時間の設定に際して参照される第１変動時間決定テーブルとして、該パターン設定処理に対応する「通常モード」用の第１通常変動時間決定テーブルが選択される。また、「時短Ａモード」に対応する「２１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「時短Ａモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルが選択される。「時短Ｂモード」に対応する「３１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「時短Ｂモード」用の第１短縮変動時間決定テーブルが選択される。

【５７５７】

そして、選択された第１変動時間決定テーブルを参照し、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第１変動時間を決定する。決定された第１変動時間は、特別変動保留エリアの実行エリアに対応付けて記憶される。

【５７５８】

さらに、第１変動時間と変動パターンとに基づいてリーチパターンを決定する。例えば小当たり用の第１通常変動時間決定テーブルが参照され、第１変動時間が２２秒に決定された場合にはノーマルリーチが設定され、３０秒又は３５秒に決定された場合には、スーパーリーチが設定され、４０秒又は６０秒に決定された場合には、スペシャルリーチが設定される。

【５７５９】

そして、第１変動表示であること、１５Ｒ大当たり対応小当たりであること、決定されたリーチパターン、遊技モード情報、及び、変動時間などを含む各種情報を変動パターンコマンドに設定する。また、１５Ｒ大当たり対応小当たりパターン設定処理では、１５Ｒ大当たり対応小当たりに対応する第１変動表示が行われていることを示す特図１小当たり変動フラグをオン設定すると共に、大当たり状態が発生する場合に設定するラウンド数「１５」を所定の記憶エリアに記憶する。

【５７６０】

また、本実施形態では、主制御装置２６１側で演出表示装置４２のリーチパターンを決定しているが、主制御装置２６１の負担軽減を図るべく、主制御装置２６１ではリーチパターンを決定せず、変動パターンコマンドに、第１変動表示又は第２変動表示のどちらであるかの情報や、変動パターンを示す情報（１５Ｒ大当たり対応小当たり、８Ｒ大当たり対応小当たり、４Ｒ大当たり対応小当たり、前後外れリーチ、前後以外外れリーチ、完全外れのいずれであるかの判別がつく情報）、変動時間を示す情報などが含まれるよう構成し、サブ制御装置２６２側で演出表示装置４２のリーチパターンを決定する構成としてもよい。

【５７６１】

併せて、ステップＳＧ９０４の１５Ｒ大当たり対応小当たりパターン設定処理では、「１５Ｒ大当たり（ラッシュ直撃当たり）」に対応する図柄コマンド（本実施形態では「ＢＺ１」）を設定する。

【５７６２】

ステップＳＧ９０４の後、ステップＳＧ９１１において、第１特別図柄表示装置４３Ａにおける第１変動表示中であること示す特図１表示中フラグをオン設定し、ステップＳＧ９１２において、第１変動表示の残り時間を計測する計数情報としての特図１表示タイマに対し、第１変動時間に対応する値を設定する。その後、上記小当たり当選フラグ及び大

当たり予定フラグがオン設定されている場合には、ステップＳＧ９１３において小当たり当選フラグ及び大当たり予定フラグをオフした後、本処理を終了する。
【５７６３】
　また、ステップＳＧ９０３で否定判別された場合には、ステップＳＧ９０５において、４Ｒ大当たり対応小当たりパターン設定処理を行う。４Ｒ大当たり対応小当たりパターン設定処理では、例えば４Ｒ大当たり対応小当たりに対応する変動パターンテーブルを参酌して、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、これに対応する変動パターンコマンドの設定を行う。また、４Ｒ大当たり対応小当たりパターン設定処理では、一般当たり図柄に対応する図柄コマンド「ＢＺ２」を設定したり、４Ｒ大当たり対応小当たりに対応する第１変動表示が行われていることを示す特図１小当たり変動フラグをオン設定したり、大当たり状態が発生する場合に設定するラウンド数「４」を所定の記憶エリアに記憶したりする。
【５７６４】
　ステップＳＧ９０５の後、上記同様、ステップＳＧ９１１において、上記特図１表示中フラグをオン設定し、ステップＳＧ９１２において、上記特図１表示タイマに対し第１変動時間に対応する値を設定する。その後、上記小当たり当選フラグ及び大当たり予定フラグがオン設定されている場合には、ステップＳＧ９１３において小当たり当選フラグ及び大当たり予定フラグをオフした後、本処理を終了する。
【５７６５】
　また、ステップＳＧ９０２で否定判別された場合には、ステップＳＧ９０６において、特別変動保留エリアの実行エリアを参酌し、前後フラグ（図３２０の外れリーチ判定処理参照）がオンであるか否かを判別する。ステップＳＧ９０６で肯定判別された場合、すなわち「前後外れリーチ」である場合には、ステップＳＧ９０７にて前後リーチパターン設定処理を行う。
【５７６６】
　前後リーチパターン設定処理では、例えば「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、これに対応する変動パターンコマンドの設定を行う。また、前後リーチパターン設定処理では、前後外れ図柄に対応する図柄コマンド「ＢＺ３」を設定したり、前後フラグをオフしたりする。
【５７６７】
　ステップＳＧ９０７の後、上記同様、ステップＳＧ９１１、ステップＳＧ９１２、ステップＳＧ９１３を経て、本処理を終了する。
【５７６８】
　また、ステップＳＧ９０６で否定判別された場合には、ステップＳＧ９０８において、特別変動保留エリアの実行エリアを参酌し、前後以外フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳＧ９０８で肯定判別された場合、すなわち「前後外れ以外リーチ」である場合には、ステップＳＧ９０９にて前後以外リーチパターン設定処理を行う。
【５７６９】
　前後以外リーチパターン設定処理では、例えば「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、これに対応する変動パターンコマンドの設定を行う。また、前後以外リーチパターン設定処理では、前後外れ以外図柄に対応する図柄コマンド「ＢＺ４」を設定したり、前後以外フラグをオフしたりする。
【５７７０】
　ステップＳＧ９０９の後、上記同様、ステップＳＧ９１１、ステップＳＧ９１２、ステップＳＧ９１３を経て、本処理を終了する。
【５７７１】
　また、ステップＳＧ９０８で否定判別された場合、すなわち「完全外れ」である場合には、ステップＳＧ９１０にて外れ変動パターン設定処理を行う。外れ変動パターン設定処

理では、例えば「完全外れ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定し、これに対応する変動パターンコマンドの設定を行う。また、外れ変動パターン設定処理では、完全外れ図柄に対応する図柄コマンド「ＢＺ５」を設定したりする。ステップＳＧ９１０の後、上記同様、ステップＳＧ９１１、ステップＳＧ９１２、ステップＳＧ９１３を経て、本処理を終了する。

【５７７２】

尚、上述したように、本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づいて、小当たりとなるか否かの小当たり抽選が行われるものの、大当たりとなるか否かの大当たり抽選は行われないように構成されている。つまり、本実施形態においては、小当たりを契機としない大当たり（直撃大当たり）が発生しない構成となっている。

【５７７３】

このため、本実施形態においては、時短モード中ではない通常モード中において大当たり状態を発生させるためには、まず第１始動入賞部３３ＷＡへ遊技球を入球させ、小当たり抽選に当選した後、小当たり状態中に第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃへ遊技球を入球（Ｖ入賞）させる必要がある。

【５７７４】

そして、本実施形態においては、上記のように遊技者が通常モードで第１始動入賞部３３ＷＡへ遊技球を入球させる遊技を行っている間、大当たり状態が発生することなく、該第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に起因して実行された変動表示の実行回数が天井回数ＢＴ（１０００回）に達した場合に天井時短モード（時短Ｂモード）が発動する構成となっている。

【５７７５】

従って、「直撃大当たり」が発生しない本実施形態においては、小当たり状態が発生した場合に、遊技者が、「右打ち」して大当たり状態を発生させるのか、又は、「右打ち」せずに（大当たり状態を発生させずに）変動表示の実行回数が天井回数ＢＴに達して天井時短モード（時短Ｂモード）が発動するのを待つのかを選択する際に、後述のメッセージ表示領域Ｗ２にて行われる情報報知表示が、小当たり発生時の遊技状況（通常モード中に実行された変動表示の実行回数）に対応した適切な表示態様（期間前報知表示、期間中報知表示又は期間後報知表示）で行われることが極めて重要となる。

【５７７６】

一方、仮に第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に起因して大当たり抽選が行われ、該大当たり抽選にて当選結果が得られた場合に、小当たりを契機せずに（Ｖ入賞させることなく）、大当たり状態（直撃大当たり）が発生し得る構成のパチンコ機とした場合には、例えば変動表示実行回数９５０回目で小当たり当選し、期間後報知表示〔図３７６（ｃ）参照〕によって、メッセージ表示領域Ｗ２に『天井が近いので「右打ち」しない方がいいと思いますよ。』などと表示され、これに従い、遊技者が「右打ち」せず大当たり状態の発生を放棄し、新たに貸球を補充する等して遊技を継続し、その後、天井回数ＢＴ（１０００回）直前の変動表示実行回数９９５回目で大当たり（直撃大当たり）に当選した場合に、遊技者は先の小当たり当選時に大当たり状態を発生させていれば良かったじゃないかといった不満を募らせると共に、貴重な時間や持ち球を無駄に消費してしまったことなどに対する徒労感が計り知れないものとなるおそれがある。かかる場合には、上述した小当たり当選時の情報報知表示が有益なものどころか、遊技者に対し不利益をもたらすものとなるおそれすらある。

【５７７７】

図３２３の説明に戻り、ステップＳＧ８０４で肯定判別された場合、すなわち第１変動表示中である場合には、ステップＳＧ８１２に進み、特図１表示タイマの減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に更新機能部により特図１表示タイマの値が４ｍｓｅｃ分ずつ減算されていく。例えば変動時間が６秒（６０００ｍｓｅｃ）の場合には、特図１表示

タイマに対して「１５００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。
【５７７８】
続いてステップＳＧ８１３に進み、上記減算後の特図１表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち特図１表示タイマの値が「０」となった場合にステップＳＧ８１３が肯定判別される。
【５７７９】
ステップＳＧ８１３で否定判別された場合には、ステップＳＧ８１８において、第１特別図柄表示装置４３Ａの切替表示（変動表示）を切替機能部によって継続して行うための切替表示設定を行う。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回のメイン処理における外部出力処理において、第１特別図柄表示装置４３Ａに対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、第１特別表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に第１特別図柄表示装置４３Ａの切替表示（変動表示）が実現される。ステップＳＧ８１８の後、本処理を終了する。
【５７８０】
一方、ステップＳＧ８１３で肯定判別された場合には、ステップＳＧ８１４において特図１表示中フラグをオフし、ステップＳＧ８１５において第１特別図柄表示装置４３Ａにて停止表示を行うための特図１停止表示設定を行う。この特図１停止表示設定の設定内容に基づき、次回のメイン処理における外部出力処理において、第１特別図柄表示装置４３Ａに対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。すなわち、第１特別図柄表示装置４３Ａにおいて、第１変動表示設定処理にて設定された各種当たりや外れ等に対応する態様が停止表示されることとなる。
【５７８１】
また、ステップＳＧ８１５の後、ステップＳＧ８１６において、サブ制御装置２６２に対して、演出表示装置４２の停止表示を行わせる特図１停止コマンドの設定を行う。これにより、第１特別図柄表示装置４３Ａ及び演出表示装置４２の停止タイミングの同期が確実に図られる。但し、演出表示装置４２の停止態様については変動表示の開始時に出力された変動パターンコマンドや図柄コマンドによって既にサブ制御装置２６２で決定されているため、再度演出表示装置４２の停止態様に関する情報を付加する必要はない。また、繰り返しとなるが、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂによる停止表示が主となる表示であり、演出表示装置４２による装飾図柄の表示はあくまでも補助的なもの（演出用）となっている。
【５７８２】
続いて、ステップＳＧ８１７において、当たり状態の初期設定や遊技モードの切替設定を行うための特図１判別情報設定処理を行ってから、本処理を終了する。
【５７８３】
ここで、ステップＳＧ８１７の特図１判別情報設定処理について、図３２５を参照して説明する。
【５７８４】
先ず、ステップＳＧ１００１において、特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、特図１小当たり変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。
【５７８５】
ステップＳＧ１００１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１００２において特図１小当たり変動フラグをオフし、ステップＳＧ１００３において小当たり状態中であることを示す小当たり中フラグ（第１特別変動保留エリアに記憶されていた第１変動表示で小当たりしたことを示す特図１小当たり中フラグ）をオンする。
【５７８６】
さらに、ステップＳＧ１００４において、計数情報としてのラウンド数カウンタに対し、小当たりに対応する「２」を設定する。尚、ラウンド数カウンタは、大当たり状態中に実行されるラウンドの回数（第１可変入賞装置３２Ａの開放回数）や、小当たり状態中に実行されるラウンドの回数（第２可変入賞装置３２Ｂの開放回数）を判別するためもので

ある。
【５７８７】
続くステップＳＧ１００５では、当たり状況記憶エリアに対して小当たり状態の第１ラウンド中であることを示す「４」を設定する。
【５７８８】
さらに、ステップＳＧ１００６では、計数情報としての特別可変タイマに対して、小当たり状態の第１ラウンドに対応する値を設定する。特別可変タイマは、各種当たり状態中の各種制御（第１可変入賞装置３２Ａや第２可変入賞装置３２Ｂの開閉制御等）に係る制御時間の計測に用いられるものである。本実施形態では、ここで特別可変タイマに対して、「８秒」に対応する値「２０００」を設定する。
【５７８９】
続いて、ステップＳＧ１００７では、計数情報としての第２入賞カウンタに対して、１ラウンドあたりの最大入球個数である４個を示す「４」を設定する。
【５７９０】
尚、第２入賞カウンタは、第２可変入賞装置３２Ｂに入球した遊技球の数をカウントするためのものである。そして、第２入賞カウンタの値は、タイマ割込み処理（図３１５参照）のスイッチ読み込み処理（ステップＳＧ３０１）に際して、第２可変入賞装置３２Ｂへの入球があったか否かを入球カウントスイッチ２２３ａの検知情報により判別し、第２可変入賞装置３２Ｂへの入球があったと判別されると更新機能部によって１減算される。
【５７９１】
それから、ステップＳＧ１００８において、サブ制御装置２６２に対して小当たり状態の開始を伝えるための小当たり開始コマンド（小当たりオープニングコマンド）を設定する。尚、小当たり開始コマンドには、当たり種別の情報等が含まれ、サブ制御装置２６２でも当たり状態の全ラウンド数等が把握できるようになっている。
【５７９２】
その後、ステップＳＧ１００９では、更新機能部によって時短変動回数カウンタの減算処理を行う。本実施形態では、小当たりに当選しただけでは遊技モードの変更はないことから、「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」が設定されている場合には、この減算処理によって、小当たりの変動表示が終了した段階でも「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」の残り継続回数を１回分減らす処理を行う。
【５７９３】
尚、この時短変動回数カウンタの減算処理は、現在の遊技モードが「通常モード」である場合（モード記憶エリアに「１１」が記憶されている場合）に行われず、スキップされるように構成されている。
【５７９４】
つまり、この時短変動回数カウンタの減算処理では、まずモード記憶エリアに「２１」又は「３１」が記憶されているか否か、すなわち現在の遊技モードが「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」であるか否かを判定機能部により判定し、肯定判別された場合にのみ、時短変動回数カウンタ（第１時短変動回数カウンタＡ又は第２時短変動回数カウンタＢ）の値を１減算する処理を実行することとなる。但し、遊技モードが「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」である場合には、主として第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける第２変動表示が行われるため、時短変動回数カウンタの減算は、主として、後述するステップＳＧ１８０９の減算処理により進行することとなる。
【５７９５】
その後、ステップＳＧ１０１０において、報知コマンド設定処理を実行した後、本処理を終了する。ここで、ステップＳＧ１０１０の報知コマンド設定処理の詳細について図３２６を参照して説明する。
【５７９６】
先ず、ステップＳＧ５１２０において、現在の遊技モードが「通常モード」であるか否かを判定機能部により判別する。ステップＳＧ５１２０において否定判別された場合には

、そのまま本処理を終了する。
【５７９７】
ステップＳＧ５１２０で肯定判別された場合、すなわち現在の遊技モードが「通常モード」である場合には、ステップＳＧ５１２１において、時短Ｂモード発動済みフラグがオフ設定されているか否か判別する。尚、時短Ｂモード発動済みフラグは、「時短Ｂモード」が既に発動済みか否かを判別するための判別情報であり、後述するように「時短Ｂモード」が発動される際にオン設定される。
【５７９８】
ステップＳＧ５１２１において否定判別された場合、すなわち既に「時短Ｂモード」が発動済みで時短Ｂモード発動済みフラグがオン設定されている場合には、そのまま本処理を終了する。
【５７９９】
一方、ステップＳＧ５１２１において肯定判別された場合、すなわち未だ「時短Ｂモード」が発動されておらず、時短Ｂモード発動済みフラグがオフ設定されている場合には、ステップＳＧ５１２２へ移行する。
【５８００】
ステップＳＧ５１２２では、現在の通常モード継続カウンタの値（すなわち通常モード中に実行された変動表示の実行回数）が、予め設定された損益分岐期間ＢＫ（７３９回目以上７６８回目以下の期間：図３６２参照）中の値よりも小さい値である否か、すなわち現在が損益分岐期間ＢＫ前であるか否かを判定機能部によって判別する。
【５８０１】
ステップＳＧ５１２２で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５１２３において、サブ制御装置２６２に対して現在が損益分岐期間ＢＫ前であることを伝えるための期間前報知コマンド（損益分岐期間前コマンド）を設定した後、本処理を終了する。ここで設定された期間前報知コマンドは、次回のメイン処理における外部出力処理においてサブ制御装置２６２に対し出力される。
【５８０２】
一方、ステップＳＧ５１２２において否定判別された場合には、ステップＳＧ５１２４へ移行し、現在の通常モード継続カウンタの値が損益分岐期間ＢＫ中の値であるか、すなわち現在が損益分岐期間ＢＫ中であるか否かを判定機能部によって判別する。
【５８０３】
ステップＳＧ５１２４で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５１２５において、サブ制御装置２６２に対して現在が損益分岐期間ＢＫ中であることを伝えるための期間中報知コマンド（損益分岐期間中コマンド）を設定した後、本処理を終了する。ここで設定された期間中報知コマンドは、次回のメイン処理における外部出力処理においてサブ制御装置２６２に対し出力される。
【５８０４】
一方、ステップＳＧ５１２４において否定判別された場合には、ステップＳＧ５１２６へ移行し、現在の通常モード継続カウンタの値が損益分岐期間ＢＫ中の値よりも後の値であるか、すなわち現在が損益分岐期間ＢＫ後であるか否かを判定機能部によって判別する。
【５８０５】
ステップＳＧ５１２６で肯定判別された場合には、ステップＳＧ５１２７において、サブ制御装置２６２に対して現在が損益分岐期間ＢＫ後であることを伝えるための期間後報知コマンド（損益分岐期間後コマンド）を設定した後、本処理を終了する。ここで設定された期間後報知コマンドは、次回のメイン処理における外部出力処理においてサブ制御装置２６２に対し出力される。
【５８０６】
図３２５の説明に戻り、ステップＳＧ１００１で否定判別された場合には、ステップＳＧ１０１３において、変動インターバルタイマに対して変動インターバル（例えば１秒）に相当する値を設定する。

【５８０７】
尚、演出表示装置４２において装飾図柄の変動表示が実行される場合には、基本的に、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動表示の停止表示のタイミングで装飾図柄の変動表示が停止表示され、変動インターバルが終わるまで（次回の特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂの変動表示が開始されるまで）は、停止表示された装飾図柄が表示され続ける。そして、変動インターバルが終わり、変動表示が保留記憶されている場合には、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂにおける変動表示と、演出表示装置４２における変動表示とが同時に開始される。一方、変動インターバルが終わっても、変動表示が保留記憶されていない場合には、演出表示装置４２における停止図柄がしばらく導出され続け、その後、遊技を待機する表示（デモ画面表示）に切替わる。
【５８０８】
ステップＳＧ１０１３の後、ステップＳＧ１０１４において、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否か、すなわち「時短Ａモード」中であるか否かを判別する。
【５８０９】
ステップＳＧ１０１４で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１０１５において、第１時短変動回数カウンタＡの値を更新機能部によって１減算する。第１時短変動回数カウンタＡは、「時短Ａモード」の継続期間（上限となるまでの残りの変動回数）を計測するための計数情報である。
【５８１０】
尚、本実施形態では、後述するように、全ての種別の大当たり終了後に、「時短Ａモード」が変動表示１回分又は７回分の期間付与されることから、大当たり終了時に、第１時短変動回数カウンタＡに対して「１」又は「７」が設定される。
【５８１１】
続くステップＳＧ１０１６では、第１時短変動回数カウンタＡの値が「０」であるか否かを判定機能部によって判別する。ステップＳＧ１０１６で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ１０１６で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１０１７において、モード記憶エリアに対し、「通常モード」であることを示す「１１」を設定する。すなわち第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて行われた第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が「１回」又は「７回」となった時点で「時短Ａモード」が終了し、「通常モード」へと移行することとなる。
【５８１２】
ステップＳＧ１０１７の後、ステップＳＧ１０１８において、サブ制御装置２６２に対して「通常モード」への移行（「時短Ａモード」の終了）を知らせる時短Ａモード終了コマンドの設定を行う。その後、本処理を終了する。
【５８１３】
また、ステップＳＧ１０１４で否定判別された場合には、ステップＳＧ１０１９において、モード記憶エリアに「３１」が記憶されているか否か、すなわち「時短Ｂモード」中であるか否かを判別する。
【５８１４】
ステップＳＧ１０１９で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１０２０において、第２時短変動回数カウンタＢの値を１減算する。第２時短変動回数カウンタＢは、「時短Ｂモード」の継続期間（上限となるまでの残りの変動回数）を計測するための計数情報である。
【５８１５】
尚、上述したように、本実施形態では、最大で変動表示５０回分の「時短Ｂモード」が付与されるため、「時短Ｂモード」の発動時には、当初、第２時短変動回数カウンタＢに対して「５０」が設定される。
【５８１６】
続くステップＳＧ１０２１では、第２時短変動回数カウンタＢの値が「０」であるか否

かを判定機能部によって判別する。ステップＳＧ１０２１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ１０２１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１０２２において、モード記憶エリアに対し、「通常モード」であることを示す「１１」を設定する。すなわち第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて行われた第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が「５０回」となった時点で「時短Ｂモード」が終了し、「通常モード」へと移行することとなる。

【５８１７】

ステップＳＧ１０２２の後、ステップＳＧ１０２３において、サブ制御装置２６２に対して「通常モード」への移行（「時短Ｂモード」の終了）を知らせる時短Ｂモード終了コマンドの設定を行った後、本処理を終了する。

【５８１８】

また、ステップＳＧ１０１９で否定判別された場合には、ステップＳＧ１０２４において、モード記憶エリアに「１１」が記憶されているか否か、すなわち「通常モード」中であるか否かを判別する。ステップＳＧ１０２４で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【５８１９】

一方、ステップＳＧ１０２４で肯定判別された場合には、更新条件が成立し、ステップＳＧ１０２５において、通常モード継続カウンタの値に１を加算する。尚、通常モード継続カウンタは、大当たり状態が発生することなく継続する「通常モード」の継続期間（最大で変動表示１０００回分）を計測するための計数情報であり、上述したように「通常モード」時において変動表示が１回実行される毎に１加算される。この通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）の値に１を加算する機能により更新機能部が構成される。

【５８２０】

続いて、ステップＳＧ１０２６において、通常モード継続カウンタの値が天井回数ＢＴ（上限）に達したか否かを判別する。ここで、通常モード継続カウンタの値が天井回数ＢＴ（上限）に達した状態が所定の更新状態に相当する。

【５８２１】

尚、本実施形態では、変動表示の実行回数１０００回が天井回数ＢＴとして設定されているため、ここでは、通常モード継続カウンタの値が１０００以上であるか否かを判別する。つまり、大当たり状態が発生することなく、通常モードが変動表示１０００回分の間継続していたか否か判別する。

【５８２２】

ステップＳＧ１０２６において否定判別された場合、すなわち通常モード継続カウンタの値が天井回数ＢＴに達していない場合（変動表示１０００回未満の場合）には、そのまま本処理を終了する。

【５８２３】

ステップＳＧ１０２６において肯定判別された場合、すなわち通常モード継続カウンタの値が天井回数ＢＴに達している場合（変動表示１０００回到達の場合）には、ステップＳＧ１０２７において、時短Ｂモード発動済みフラグがオフ設定されているか否か判別する。

【５８２４】

ステップＳＧ１０２７において否定判別された場合、すなわち既に「時短Ｂモード」が発動済みで時短Ｂモード発動済みフラグがオン設定されている場合には、そのまま本処理を終了する。

【５８２５】

一方、ステップＳＧ１０２７において肯定判別された場合、すなわち未だ「時短Ｂモード」が発動されておらず、時短Ｂモード発動済みフラグがオフ設定されている場合には、ステップＳＧ１０２８において、モード記憶エリアに対し、「時短Ｂモード」であることを示す「３１」を設定する。すなわち「時短Ｂモード」を発動させるための切替設定処理を切替機能部により実行する。

【５８２６】
続くステップＳＧ１０２９において、第２時短変動回数カウンタＢに対して上限回数「５０」を設定し、ステップＳＧ１０３０において、サブ制御装置２６２に対して「時短Ｂモード」への移行を知らせる時短Ｂモード開始コマンドの設定を行い、ステップＳＧ１０３１において、時短Ｂモード発動済みフラグをオンする。その後、本処理を終了する。
【５８２７】
次に、メイン処理（図３１４参照）の第２特別表示制御処理（ステップＳＧ２０５）について、図３２７を参照して説明する。尚、本実施形態では、第２特別図柄表示装置４３Ｂに関しては、第２変動表示の変動インターバルは設定されないように構成されている。勿論、第２変動表示の変動インターバルが設定される構成としてもよい。
【５８２８】
先ず、ステップＳＧ１６０１では、判定機能部により、当たり状況記憶エリアの値が「０」であるか否か、すなわち大当たり状態及び小当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳＧ１６０１で否定判別された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する。このように、本実施形態では、大当たり状態又は小当たり状態中である場合には、第２変動表示が実行されない構成となっている。
【５８２９】
一方、ステップＳＧ１６０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１６０３において、第２特別図柄表示装置４３Ｂにて第２変動表示中であることを示す特図２表示中フラグがオン設定されているか否かを判定機能部により判別する。
【５８３０】
ステップＳＧ１６０３で否定判別された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態中ではなく、さらに第２変動表示中でもない場合には、ステップＳＧ１６０４に進み、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の保留数をカウントする第２保留カウンタＮｂが０よりも大きいか否かを判別する。該ステップＳＧ１６０４で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【５８３１】
一方、ステップＳＧ１６０４で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１６０５の処理において、第２保留カウンタＮｂから１を減算する。続くステップＳＧ１６０６では、第２特別変動保留エリアに格納されたデータを更新機能部によりシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第２特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。
【５８３２】
ステップＳＧ１６０６の後、ステップＳＧ１６０７において、第２変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する第２保留表示装置４６Ｂ（第２保留ランプ）の減算表示処理を報知制御部により行う。つまり、左右一対の第２保留ランプが両方とも点滅状態であった場合には左側の第２保留ランプを点滅させたまま右側の第２保留ランプを点灯させ、左側の第２保留ランプが点滅状態であり右側の第２保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の第２保留ランプを点灯させ、左右両方の第２保留ランプが点灯状態であった場合には左側の第２保留ランプを点灯させたまま右側の第２保留ランプを消灯させ、左側の第２保留ランプが点灯状態であり右側の第２保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の第２保留ランプを消灯させるための切替処理を切替機能部により行う。ステップＳＧ１６０７の後、ステップＳＧ１６０８において第２変動表示設定処理を行ってから、本処理を終了する。
【５８３３】
ここで、ステップＳＧ１６０８の第２変動表示設定処理の詳細について、図３２８を参照して説明する。

【５８３４】
先ず、ステップＳＧ１７０１では、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている当否乱数カウンタＣＧ１の値が小当たりに対応する「７」であるか否かを判定機能部により判別する。尚、ステップＳＧ１７０１において、特別変動保留エリアの実行エリアの小当たり当選フラグがオン設定されているか否かを判別することで、小当たりに対応する第２変動表示であるか否かを判別することとしてもよい。
【５８３５】
ステップＳＧ１７０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１７０２において、小当たりに対応する第２変動表示が行われていることを示す特図２小当たり変動フラグをオン設定する。続くステップＳＧ１７０３では、特別変動保留エリアの実行エリアに１５Ｒ大当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＧ１７０３で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１７０４で「１５Ｒ大当たり」対応の小当たりパターン設定処理を行う。
【５８３６】
また、ステップＳＧ１７０３で否定判別された場合には、ステップＳＧ１７０５で、８Ｒ大当たり予定フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＧ１７０５で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１７０６において、「８Ｒ大当たり」対応の小当たりパターン設定処理を行い、ステップＳＧ１７０５で否定判別された場合には、ステップＳＧ１７０７において、「４Ｒ大当たり」対応の小当たりパターン設定処理を行う。
【５８３７】
上記第１変動表示設定処理の場合と同様、各種パターン設定処理は、第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び演出表示装置４２において、実行エリアに記憶された変動情報に対応する変動表示及び演出表示を実行させるための処理である。ここでは、例えば各種当たりに対応する変動パターンテーブルを参酌して第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び演出表示装置４２の変動パターン（変動表示時間、停止態様、演出パターン等）を決定したり、変動パターンコマンドを設定したり、大当たり状態が発生する場合に設定する付与利益としてのラウンド数を所定の記憶エリアに記憶したりする。
【５８３８】
つまり、ステップＳＧ１７０４、ステップＳＧ１７０６、ステップＳＧ１７０７に係る各パターン設定処理においては、第２変動時間の設定に際して参照される第２変動時間決定テーブルとして、モード記憶エリアに「通常モード」に対応する「１１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「通常モード」用の第２通常変動時間決定テーブルが選択される。また、「時短Ａモード」に対応する「２１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「時短Ａモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルが選択される。「時短Ｂモード」に対応する「３１」が記憶されている場合には、該パターン設定処理に対応する「時短Ｂモード」用の第２短縮変動時間決定テーブルが選択される。
【５８３９】
続いて、選択された第２変動時間決定テーブルを参照し、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶されている第１変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、第２変動時間を決定する。決定された第２変動時間は、特別変動保留エリアの実行エリアに対応付けて記憶される。
【５８４０】
そして、第２変動表示であること、大当たり対応小当たりであること、大当たり種別情報、遊技モード情報、及び、変動時間などを含む各種情報を変動パターンコマンドに設定する。
【５８４１】
尚、本実施形態では、演出表示装置４２において、第２変動表示に対応するリーチ演出等は行われないようになっている。但し、上記のとおり、第２始動入賞部３３ＷＢへの入賞履歴に合わせて、第２特別変動保留エリアの各保留エリアに変動選択カウンタＣＧ３の

値を格納しているため、第１変動表示に対応する場合と同様に、演出表示装置４２において、第２変動表示に対応するリーチ演出等が実行される構成としてもよい。例えば所定の操作部を用いた遊技者の選択によりリーチ演出等が実行されるか否かを決定する構成としてもよい。

【５８４２】

ステップＳＧ１７０４、ステップＳＧ１７０６、又は、ステップＳＧ１７０７の後、ステップＳＧ１７１０において、第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける第２変動表示中であること示す特図２表示中フラグをオン設定し、ステップＳＧ１７１１において、第２変動表示の残り時間を計測する特図２表示タイマに対し、第２変動時間に対応する値を設定する。その後、上記小当たり当選フラグ及び大当たり予定フラグがオン設定されている場合には、ステップＳＧ１７１２において小当たり当選フラグ及び大当たり予定フラグをオフした後、本処理を終了する。

【５８４３】

また、ステップＳＧ１７０１で否定判別された場合、すなわち「外れ」である場合には、ステップＳＧ１７１３にて外れ変動パターン設定処理（変動パターンコマンドの設定等）を行った後、上記同様、ステップＳＧ１７１０、ステップＳＧ１７１１、ステップＳＧ１７１２を経て、本処理を終了する。

【５８４４】

図３２７の説明に戻り、ステップＳＧ１６０３で肯定判別された場合、すなわち第２変動表示中である場合には、ステップＳＧ１６０９に進み、更新機能部により特図２表示タイマの減算処理を行う。

【５８４５】

続いてステップＳＧ１６１０に進み、上記減算後の特図２表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち特図２表示タイマの値が「０」となった場合にステップＳＧ１６１０が肯定判別される。

【５８４６】

ステップＳＧ１６１０で否定判別された場合には、ステップＳＧ１６１５において、第２特別図柄表示装置４３Ｂの切替表示（第２変動表示）を切替機能部によって継続して行うための切替表示設定を行う。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回のメイン処理における外部出力処理において、第２特別図柄表示装置４３Ｂに対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、第２特別表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に第２特別図柄表示装置４３Ｂの切替表示（変動表示）が実現される。ステップＳＧ１６１５の後、本処理を終了する。

【５８４７】

一方、ステップＳＧ１６１０で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１６１１において特図２表示中フラグをオフし、ステップＳＧ１６１２において第２特別図柄表示装置４３Ｂにて停止表示を行うための特図２停止表示設定を行う。この特図２停止表示設定の設定内容に基づき、次回のメイン処理における外部出力処理において、第２特別図柄表示装置４３Ｂに対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。すなわち、第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて、第２変動表示設定処理にて設定された各種当たりや外れ等に対応する態様が停止表示されることとなる。

【５８４８】

また、ステップＳＧ１６１２の後、ステップＳＧ１６１３において、サブ制御装置２６２に対して、演出表示装置４２の停止表示を行わせる特図２停止コマンドの設定を行う。これにより、第２特別図柄表示装置４３Ｂ及び演出表示装置４２の停止タイミングの同期が確実に図られる。

【５８４９】

続いて、ステップＳＧ１６１４において、当たり状態の初期設定や遊技モードの切替設定を行うための特図２判別情報設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【５８５０】
ここで、ステップＳＧ１６１４の特図２判別情報設定処理について、図３２９を参照して説明する。まずステップＳＧ１８０１において、特別変動保留エリアの実行エリアを参照し、特図２小当たり変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。
【５８５１】
ステップＳＧ１８０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１８０２において特図２小当たり変動フラグをオフし、ステップＳＧ１８０３において小当たり状態中であることを示す小当たり中フラグ（第２特別変動保留エリアに記憶されていた第２変動表示で小当たりしたことを示す特図２小当たり中フラグ）をオンする。
【５８５２】
さらに、ステップＳＧ１８０４において、上記ラウンド数カウンタに対し、小当たりに対応する「２」を設定する。
【５８５３】
続くステップＳＧ１８０５では、当たり状況記憶エリアに対して小当たり状態の第１ラウンド中であることを示す「４」を設定する。
【５８５４】
さらに、ステップＳＧ１８０６では、上記特別可変タイマに対して、小当たり状態の第１ラウンドに対応する値を設定する。本実施形態では、ここで特別可変タイマに対して、「８秒」に対応する値「２０００」を設定する。
【５８５５】
続くステップＳＧ１８０７では、上記第２入賞カウンタに対して、１ラウンドあたりの最大入球個数である４個を示す「４」を設定する。
【５８５６】
ステップＳＧ１８０８では、サブ制御装置２６２に対して小当たり状態の開始を伝えるための小当たり開始コマンド（小当たりオープニングコマンド）を設定する。
【５８５７】
その後、ステップＳＧ１８０９において、更新機能部によって時短変動回数カウンタの減算処理を行った後、本処理を終了する。尚、ステップＳＧ１８０９の減算処理は、上記ステップＳＧ１００９と同様の処理であるため、その詳細な説明は省略する。
【５８５８】
さて、ステップＳＧ１８０１で否定判別された場合には、ステップＳＧ１８１４において、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否か、すなわち「時短Ａモード」中であるか否かを判別する。
【５８５９】
ステップＳＧ１８１４で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１８１５において、上記第１時短変動回数カウンタＡの値を１減算する。
【５８６０】
続くステップＳＧ１８１６では、第１時短変動回数カウンタＡの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＧ１８１６で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ１８１６で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１８１７において、モード記憶エリアに対し、「通常モード」であることを示す「１１」を設定する。すなわち第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて行われた第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が「１回」又は「７回」となった時点で「時短Ａモード」が終了し、「通常モード」へと移行することとなる。
【５８６１】
ステップＳＧ１８１７の後、ステップＳＧ１８１８において、サブ制御装置２６２に対して「通常モード」への移行（「時短Ａモード」の終了）を知らせる時短Ａモード終了コマンドの設定を行う。その後、本処理を終了する。
【５８６２】
また、ステップＳＧ１８１４で否定判別された場合には、ステップＳＧ１８１９におい

て、モード記憶エリアに「３１」が記憶されているか否か、すなわち「時短Ｂモード」中であるか否かを判別する。

【５８６３】

ステップＳＧ１８１９で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１８２０において、上記第２時短変動回数カウンタＢの値を更新機能部によって１減算する。

【５８６４】

続くステップＳＧ１８２１では、第２時短変動回数カウンタＢの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＧ１８２１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ１８２１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１８２２において、モード記憶エリアに対し、「通常モード」であることを示す「１１」を設定する。すなわち第１特別図柄表示装置４３Ａ及び第２特別図柄表示装置４３Ｂにおいて行われた第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が「５０回」となった時点で「時短Ｂモード」が終了し、「通常モード」へと移行するようになっている。

【５８６５】

ステップＳＧ１８２２の後、ステップＳＧ１８２３において、サブ制御装置２６２に対して「通常モード」への移行（「時短Ｂモード」の終了）を知らせる時短Ｂモード終了コマンドの設定を行った後、本処理を終了する。

【５８６６】

また、ステップＳＧ１８１９で否定判別された場合には、ステップＳＧ１８２４において、モード記憶エリアに「１１」が記憶されているか否か、すなわち「通常モード」中であるか否かを判別する。ステップＳＧ１８２４で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【５８６７】

一方、ステップＳＧ１８２４で肯定判別された場合には、更新条件が成立し、ステップＳＧ１８２５において、上記通常モード継続カウンタの値に１を加算する。その後、ステップＳＧ１８２６において、通常モード継続カウンタの値が天井回数ＢＴ（上限）に達したか否かを判別する。この通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）の値に１を加算する機能により更新機能部が構成される。

【５８６８】

上述したように、本実施形態では、変動表示の実行回数１０００回が天井回数ＢＴとして設定されているため、ここでは、通常モード継続カウンタの値が１０００以上であるか否かを判別する。つまり、大当たり状態が発生することなく、通常モードが変動表示１０００回分の間継続していたか否か判別する。

【５８６９】

ステップＳＧ１８２６において否定判別された場合、すなわち通常モード継続カウンタの値が天井回数ＢＴに達していない場合（変動表示１０００回未満の場合）には、そのまま本処理を終了する。

【５８７０】

ステップＳＧ１８２６において肯定判別された場合、すなわち通常モード継続カウンタの値が天井回数ＢＴに達している場合（変動表示１０００回到達の場合）には、ステップＳＧ１８２７において、時短Ｂモード発動済みフラグがオフ設定されているか否か判別する。

【５８７１】

ステップＳＧ１８２７において否定判別された場合、すなわち既に「時短Ｂモード」が発動済みで時短Ｂモード発動済みフラグがオン設定されている場合には、そのまま本処理を終了する。

【５８７２】

一方、ステップＳＧ１８２７において肯定判別された場合、すなわち未だ「時短Ｂモード」が発動されておらず、時短Ｂモード発動済みフラグがオフ設定されている場合には、ステップＳＧ１８２８において、モード記憶エリアに対し、「時短Ｂモード」であること

を示す「３１」を設定する。すなわち「時短Ｂモード」を発動させるための切替設定処理を切替機能部により実行する。

【５８７３】

続くステップＳＧ１８２９において、第２時短変動回数カウンタＢに対して上限回数「５０」を設定し、ステップＳＧ１８３０において、サブ制御装置２６２に対して「時短Ｂモード」への移行を知らせる時短Ｂモード開始コマンドの設定を行い、ステップＳＧ１８３１において、時短Ｂモード発動済みフラグをオンする。その後、本処理を終了する。

【５８７４】

次に、第１可変入賞装置３２Ａ及び第２可変入賞装置３２Ｂを開閉させるための上記ステップＳＧ２０７の可変入賞装置制御処理について図３３０のフローチャートを参照して説明する。

【５８７５】

まず、ステップＳＧ１２０１では、当たり状況記憶エリアに設定されている値が「０」であるか否かを判別することで、当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳＧ１２０１で肯定判別された場合、すなわち当たり状態ではない場合には、そのまま本処理を終了する。ちなみに、大当たり状態又は小当たり状態の開始時にあっては、上記特図１判別情報設定処理又は特図２判別情報設定処理にて、当たり状況記憶エリアに「１」又は「４」が設定されている。

【５８７６】

一方、ステップＳＧ１２０１で否定判別された場合、すなわち当たり状態中である場合（当たり状況記憶エリアに「１」～「６」のいずれかが設定されている場合）には、ステップＳＧ１２０２に移行し、上記特別可変タイマの値を１減算する。続くステップＳＧ１２０３では、特別可変タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＧ１２０３で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１２０４において、当たり状況記憶エリアにおいて「１」が設定されているか否かを判別する。

【５８７７】

ステップＳＧ１２０４で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１２０５において、当たり状況記憶エリアに対して「２」を設定する。続くステップＳＧ１２０６では、特別可変タイマに対して、第１可変入賞装置３２Ａの開放時間（３０秒）に対応する値「７５００」を設定する。

【５８７８】

ステップＳＧ１２０６の後、ステップＳＧ１２０７では、第１可変入賞装置３２Ａを開状態とさせる切替機能部となる第１開放処理を行い、ステップＳＧ１２０８では、サブ制御装置２６２に対してラウンドを開始する旨の情報を伝えるラウンドコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。

【５８７９】

また、ステップＳＧ１２０４で否定判別された場合には、ステップＳＧ１２０９において、当たり状況記憶エリアにおいて「５」が設定されているか否かを判別する。尚、本実施形態では、小当たり状態の第１ラウンドと、第２ラウンドとの間のインターバル期間において当たり状況記憶エリアに「５」が設定されている。

【５８８０】

ステップＳＧ１２０９で否定判別された場合には、ステップＳＧ１２１０において、当たり状況記憶エリアにおいて「３」が設定されているか否かを判別する。尚、詳しくは後述するが、大当たり状態における全ラウンドが終了し、エンディング期間が開始される際に、当たり状況記憶エリアに対して「３」が設定されることとなる。ステップＳＧ１２１０で否定判別された場合、すなわち未だ大当たり状態を終了させる時期ではない場合には、ステップＳＧ１２１１において、当たり状況記憶エリアにおいて「６」が設定されているか否かを判別する。本実施形態では、小当たり状態の第２ラウンドにおいて当たり状況記憶エリアに「６」が設定されている。

【５８８１】

ステップＳＧ１２１１で否定判別された場合、ステップＳＧ１２１２において、ラウンド数カウンタの値を更新機能部により１減算する。続くステップＳＧ１２１３では、ラウンド数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＧ１２１３で否定判別された場合、すなわち未だ実行するべきラウンドが残されている場合には、ステップＳＧ１２１４において、当たり状況記憶エリアにおいて「４」が設定されているか否かを判別する。本実施形態では、小当たり状態の第１ラウンドにおいて当たり状況記憶エリアに「４」が設定されている。

【５８８２】

ステップＳＧ１２１４で否定判別された場合、すなわち当たり状況記憶エリアに「２」が設定されている場合には、ステップＳＧ１２１５に移行し、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定する。その後、ステップＳＧ１２１６において、上記特別可変タイマに対してインターバルの時間（１秒）に対応する値「２５０」を設定する。

【５８８３】

続くステップＳＧ１２１７では、計数情報としての第１入賞カウンタに対して「８」を設定する。尚、第１入賞カウンタは、第１可変入賞装置３２Ａに入球した遊技球の数をカウントするためのものである。そして、第１入賞カウンタの値は、タイマ割込み処理（図３１５参照）のスイッチ読み込み処理（ステップＳＧ３０１）に際して、第１可変入賞装置３２Ａへの入球があったか否かを大入賞口カウントスイッチ２２２の検知情報により判別し、第１可変入賞装置３２Ａへの入球があったと判別されると更新機能部により１減算される。

【５８８４】

さらに、ステップＳＧ１２１８において、第１可変入賞装置３２Ａを閉状態とさせる切替機能部となる第１閉鎖処理を行い、ステップＳＧ１２１９において、サブ制御装置２６２に対してインターバルを開始する旨の情報を伝えるインターバルコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。

【５８８５】

また、ステップＳＧ１２１４で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態の第１ラウンドが終了した場合には、ステップＳＧ１２２０において、当たり状況記憶エリアに対して「５」を設定する。その後、ステップＳＧ１２２１において、特別可変タイマに対してインターバルの時間（０．１秒）に対応する値「２５」を設定する。

【５８８６】

続くステップＳＧ１２２２では、計数情報としての第２入賞カウンタに対して「４」を設定する。さらに、ステップＳＧ１２２３において、第２可変入賞装置３２Ｂを閉状態とさせる切替機能部となる第２閉鎖処理を行ってから、本処理を終了する。

【５８８７】

また、ステップＳＧ１２０３で否定判別された場合、すなわち第１可変入賞装置３２Ａ又は第２可変入賞装置３２Ｂの開状態又は閉状態を維持するべき時間（開放時間又は閉鎖時間）が残っている場合には、ステップＳＧ１２２４に移行し、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに設けられた特定入球部３２０ｃに遊技球が入球したか否かを判別する。尚、詳しくは後述するが、該処理では、特定入球部３２０ｃに入球した遊技球を検知する特定入球検知スイッチ２２３ｂによる検知が行われた場合にオン設定される特定入賞フラグがオン設定されているか否かを判別することで、特定入球部３２０ｃに遊技球が入球したか否かの判別を行っている。

【５８８８】

ステップＳＧ１２２４で否定判別された場合、ステップＳＧ１２２５において、現在の当たり状態中の可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂに対応する入賞カウンタ（大当たり状態中である場合には第１入賞カウンタ、小当たり状態中である場合には第２入賞カウンタ）の値が「０」であるか否かを判別する。尚、上述したように、各入賞カウンタには、当たり状態の開始時又はインターバルの開始時において、１回のラウンドあたりの入賞数の上限値（規定個数「８」個又は「４」個）が設定される。そして、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ

に遊技球が１つ入球する毎に更新機能部により１減算される。
【５８８９】
ステップＳＧ１２２５で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ１２２５で肯定判別された場合、すなわちラウンドの設定期間の経過を待たずにラウンドの終了契機が訪れた場合には、上記ステップＳＧ１２１１に移行する。これにより、１回のラウンド中に第１可変入賞装置３２Ａ又は第２可変入賞装置３２Ｂに対して遊技球が上限まで（８個又は４個）入球した場合には、開放期間の上限（例えば３０秒、１．６秒、又は、０．１秒）が経過していなくてもその時点で速やかにラウンドが終了することとなる。
【５８９０】
また、ステップＳＧ１２２４で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態において、遊技球が特定入球部３２０ｃに入球することを契機として大当たり状態が発生する際には、ステップＳＧ１２２６において、大当たり状態に継続させるための切替機能部となる特定入賞処理を行ってから、本処理を終了する。尚、特定入賞処理の詳細については後述する。
【５８９１】
また、ステップＳＧ１２１３で肯定判別された場合、すなわち大当たり状態における全ラウンドが消化された場合には、ステップＳＧ１２２７に移行し、当たり状況記憶エリアに対して「３」を設定する。その後、ステップＳＧ１２２８において、特別可変タイマに対してエンディングの時間（１０秒）に対応する値「２５００」を設定する。
【５８９２】
ステップＳＧ１２２８の後、ステップＳＧ１２２９において、第１入賞カウンタに対して「７」を設定する。尚、ステップＳＧ１２２５で肯定判別された後の流れでステップＳＧ１２２７以降のエンディングを設定する処理が行われる場合、第１入賞カウンタの値は「０」になっている。そして、エンディング期間の開始時に第１入賞カウンタの値をそのまま「０」にしておくと、４ｍｓｅｃ後の可変入賞装置制御処理において、いきなりステップＳＧ１２２５で肯定判別されてしまい、エンディング期間を全うさせることができない。このため、ステップＳＧ１２２９で第１入賞カウンタに対して「０」以外の仮の数値（本例では「７」）を入れておくことで、エンディング期間を全うさせるようになっている。勿論、別の方法で、エンディング期間を全うさせるように構成してもよい。
【５８９３】
ステップＳＧ１２２９の後、ステップＳＧ１２３０では、第１可変入賞装置３２Ａを閉状態とさせる第１閉鎖処理を行い、続くステップＳＧ１２３１では、サブ制御装置２６２に対してエンディングを開始する旨の情報を伝えるエンディングコマンドを設定する。その後、本処理を終了する。
【５８９４】
また、ステップＳＧ１２１０で肯定判別された場合、すなわちエンディング期間が終了して大当たり状態を終了させる時期が到来した場合には、ステップＳＧ１２３２に移行し、切替機能部となる終了設定処理を行う。
【５８９５】
ここで、終了設定処理について、図３３２を参照して説明する。先ず、ステップＳＧ１４０１では、大当たり中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＧ１４０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１４０３において、モード記憶エリアに対して「時短Ａモード」に対応する値「２１」を記憶する。これにより、大当たり状態終了後に「時短Ａモード」が付与されることとなる。
【５８９６】
続くステップＳＧ１４０４では、サブ制御装置２６２に対して「時短Ａモード」を開始させること（「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」への移行）を伝える時短Ａモード開始コマンドを設定する。
【５８９７】

ステップＳＧ１４０４の後、ステップＳＧ１４０５において、大当たり中フラグをオフする。続くステップＳＧ１４０６では、当たり状況記憶エリアに対して当たり状態以外の状態であることを示す値「０」を設定する。続くステップＳＧ１４０７では、サブ制御装置２６２に対して大当たり状態が終了することを伝える大当たり終了コマンドを設定する。続くステップＳＧ１４０８では、第１時短変動回数カウンタＡに対して、大当たり種別に対応した「時短Ａモード」の上限となる変動回数値「１」又は「７」を設定する。

【５８９８】

その後、ステップＳＧ１４０９において、切替機能部となる天井リセット処理を行った後、本処理を終了する。具体的には、それまでに加算された通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）の値を「０」にリセットすると共に、時短Ｂモード発動済みフラグをオフする。

【５８９９】

また、ステップＳＧ１４０１で否定判別された場合、すなわち小当たり状態であった場合には、ステップＳＧ１４１１において、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに存在する遊技球の数を計数する計数情報としての入球カウンタを確認し、内部領域３２０ａに存在する遊技球が「０」であるか否かを判別する。

【５９００】

ステップＳＧ１４１１で肯定判別された場合、ステップＳＧ１４１２において、小当たり中フラグをオフし、ステップＳＧ１４１３において、当たり状況記憶エリアに対して「０」を設定し、ステップＳＧ１４１４において、サブ制御装置２６２に対して小当たり状態が終了することを伝える小当たり終了コマンドを設定する。

【５９０１】

その後、ステップＳＧ１４１５において、第１時短変動回数カウンタＡの値が「０」であるか否かを判別する。尚、「時短Ａモード」の継続期間は、第１変動表示及び第２変動表示が合計で「１回」若しくは「７回」行われるまで、又は、大当たり状態が発生するまでとなっているため、小当たりに対応する変動表示（主として第２変動表示）が終了し、小当たりが開始される際に、第１時短変動回数カウンタＡの値が１減算されている（ステップＳＧ１８０９等参照）。該ステップＳＧ１４１５では、「時短Ａモード」の変動回数の上限に達したか（「１回」若しくは「７回」が終了したか）否かの判別を行っている。

【５９０２】

ステップＳＧ１４１５で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１４１６において、モード記憶エリアに対して「通常モード」に対応する値「１１」を設定し、ステップＳＧ１４１７において時短Ａモード終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【５９０３】

一方、ステップＳＧ１４１５で否定判別された場合には、ステップＳＧ１４２０において、第２時短変動回数カウンタＢの値が「０」であるか否かを判別する。尚、「時短Ｂモード」の継続期間は、第１変動表示及び第２変動表示が合計で「５０回」行われるまで、又は、大当たり状態が発生するまでとなっているため、小当たりに対応する変動表示（主として第２変動表示）が終了し、小当たりが開始される際に、第２時短変動回数カウンタＢの値が１減算されている（ステップＳＧ１８０９等参照）。該ステップＳＧ１４２０では、「時短Ｂモード」の変動回数の上限に達したか（「５０回」が終了したか）否かの判別を行っている。

【５９０４】

ステップＳＧ１４２０で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１４２１において、モード記憶エリアに対して「通常モード」に対応する値「１１」を設定し、ステップＳＧ１４２２において時短Ｂモード終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【５９０５】

また、ステップＳＧ１４１１で否定判別された場合には、ステップＳＧ１４１８において、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａにおける遊技球の監視を引き続き行うための残球監視フラグをオン設定してから、本処理を終了する。つまり、内部領域３２０ａ

に遊技球が残存している場合には、小当たり状態（の第２ラウンド）が終了するタイミングとなっても、小当たり状態が終了しないように構成されている。
【５９０６】
ここで、タイマ割込み処理（図３１５参照）の残存球監視処理（ステップＳＧ３０７）について、図３３３を参照して説明する。
【５９０７】
先ず、ステップＳＧ１３０１では、第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａに遊技球が入球したか否かを、内部領域３２０ａの入球開口部３２０ｂの近傍に設置された入球カウントスイッチ２２３ａの検知情報に基づいて判別する。ステップＳＧ１３０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１３０２において、内部領域３２０ａに存在する遊技球を計数する前記入球カウンタの値を更新機能部により１加算する。
【５９０８】
続くステップＳＧ１３０３では、残存球監視処理に使用される計数情報としての監視タイマに対し、只今、入球カウントスイッチ２２３ａに検知された遊技球が内部領域３２０ａから排出されていて当然となるだけの予め定められた時間に対応する値を設定する。本実施形態では、内部領域３２０ａに入球した遊技球が内部領域３２０ａから排出までに不具合がなければ２秒を超えることがないように構成されており、ステップＳＧ１３０３では、監視タイマに対し、３秒に相当する「７５０」が設定される。
【５９０９】
ステップＳＧ１３０３の後、又は、ステップＳＧ１３０１で否定判別された場合には、ステップＳＧ１３０４において、特定入球部３２０ｃに遊技球が入球したか否かを、特定入球検知スイッチ２２３ｂの検知情報に基づいて判別する。ステップＳＧ１３０４で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１３０５において、特定入賞フラグをオン設定する。続くステップＳＧ１３０６では、前記入球カウンタの値を更新機能部により１減算する。
【５９１０】
ステップＳＧ１３０６の後、又は、ステップＳＧ１３０４で否定判別された場合には、ステップＳＧ１３０７において、非特定入球部３２０ｄに遊技球が入球したか否かを、非特定入球検知スイッチ２２３ｃの検知情報に基づいて判別する。ステップＳＧ１３０７で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１３０８において、前記入球カウンタの値を更新機能部により１減算する。
【５９１１】
ステップＳＧ１３０８の後、又は、ステップＳＧ１３０７で否定判別された場合には、ステップＳＧ１３０９において、上記入球カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＧ１３０９で否定判別された場合には、ステップＳＧ１３１０において、監視タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＧ１３１０において否定判別された場合には、ステップＳＧ１３１１において、前記監視タイマの値を更新機能部により１減算してから、本処理を終了する。
【５９１２】
一方、ステップＳＧ１３１０において肯定判別された場合、すなわち第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａから全ての遊技球が排出されている筈のタイミングになっても、未だに遊技球が残存していると判別される場合には、ステップＳＧ１３１２において報知制御部によってエラー処理（例えばエラー表示ランプ１０４の点灯、データランプのエラー表示、ホールコンピュータへの通報など）を行ってから、本処理を終了する。
【５９１３】
また、ステップＳＧ１３０９で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１３１３において、小当たり状態を終了させる際に設定される場合がある上記残球監視フラグがオンされているか否かを判別する。ステップＳＧ１３１３で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【５９１４】
一方、ステップＳＧ１３１３で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１３１４におい

て、残球監視フラグをオフする。続くステップＳＧ１３１５では、大当たり中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＧ１３１５で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態において特定入球部３２０ｃに遊技球が入球して大当たり状態が発生している場合には、そのまま本処理を終了する。

【５９１５】

一方、ステップＳＧ１３１５で否定判別された場合には、小当たり状態を終了させる処理が未だ行われていないことから、ステップＳＧ１３１６において小当たり中フラグをオフし、ステップＳＧ１３１７において当たり状況記憶エリアに対して「０」を記憶し、ステップＳＧ１３１８において小当たり終了コマンドを設定する。

【５９１６】

その後、ステップＳＧ１３１９において、第１時短変動回数カウンタＡの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＧ１３１９で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１３２０において、モード記憶エリアに対して「通常モード」に対応する値「１１」を設定し、ステップＳＧ１３２１において時短Ａモード終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【５９１７】

一方、ステップＳＧ１３１９で否定判別された場合には、ステップＳＧ１３２５において、第２時短変動回数カウンタＢの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＧ１３２５で肯定判別された場合には、ステップＳＧ１３２６において、モード記憶エリアに対して「通常モード」に対応する値「１１」を設定し、ステップＳＧ１３２７において時短Ｂモード終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。また、ステップＳＧ１３２５で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【５９１８】

図３３０の可変入賞装置制御処理の説明に戻り、ステップＳＧ１２０９で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態の第１ラウンド終了後のインターバル期間が終了した場合には、ステップＳＧ１２３３において、当たり状況記憶エリアに対して小当たり状態の第２ラウンドに対応する値「６」を設定し、ステップＳＧ１２３４において、特別可変タイマに対して、第２可変入賞装置３２Ｂの開放時間に対応する値を設定する。ここでは、第２ラウンドの開放時間「１．６秒」に対応する値「４００」を設定する。さらに、ステップＳＧ１２３５において、第２可変入賞装置３２Ｂを開状態とさせる切替機能部となる第２開放処理を行ってから、本処理を終了する。

【５９１９】

また、ステップＳＧ１２１１で肯定判別された場合、すなわち小当たり状態の第２ラウンド（最終ラウンド）が終了した場合には、ステップＳＧ１２３６において、第２可変入賞装置３２Ｂを閉状態とさせる切替機能部となる第２閉鎖処理を行う。その後、ステップＳＧ１２３２において、終了設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【５９２０】

次に、可変入賞装置制御処理（図３３０）のステップＳＧ１２２４で、特定入球部３２０ｃへの入球があったことを示す特定入賞フラグがオン設定されていると判別された場合に行われる特定入賞処理（ステップＳＧ１２２６）について、図３３１を参照して説明する。

【５９２１】

先ず、ステップＳＧ１９０１では、特定入賞フラグをオフする。続くステップＳＧ１９０２では、大当たり中フラグがオン設定されているか否か（本例では小当たり状態中に特定入球部３２０ｃに遊技球が２球続けて入る等した場合に、大当たり中フラグがオンされている可能性がある）を判別する。ステップＳＧ１９０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【５９２２】

一方、ステップＳＧ１９０２で否定判別された場合には、ステップＳＧ１９０３において、第２可変入賞装置３２Ｂを閉鎖させる切替機能部となる第２閉鎖処理を行う。さらに

、ステップＳＧ１９０４において、小当たり中フラグをオフし、ステップＳＧ１９０５において大当たり中フラグをオンする。つまり、小当たり状態中に特定入球部３２０ｃに遊技球が入球した場合、直ちに小当たり状態を終了させるとともに、大当たり状態を開始させるようになっている。

【５９２３】

その後、ステップＳＧ１９０６において、上記各種大当たり対応の小当たりパターン設定処理において記憶された各種大当たり種別に対応するラウンド数をラウンド数カウンタに設定する。例えば、大当たり種別が「１５Ｒ大当たり」である場合にはラウンド数カウンタに「１５」を設定し、「８Ｒ大当たり」である場合にはラウンド数カウンタに「８」を設定し、「４Ｒ大当たり」である場合にはラウンド数カウンタに「４」を設定する。

【５９２４】

尚、本実施形態では、小当たり当選し、開状態とされた第２可変入賞装置３２Ｂに入球した遊技球が特定入球部３２０ｃに入球することで、第１可変入賞装置３２Ａが開状態とされる大当たり状態が発生する構成となっているため、特定入球部３２０ｃに遊技球が入球することなく小当たり状態が終了した場合には、大当たり状態は発生しない。つまり、小当たり当選した場合であっても、遊技者が望まない場合には、大当たり状態を発生させることなく、次の新たな変動表示を実行可能に構成されている。

【５９２５】

本実施形態のように、通常モード中に実行された変動表示の実行回数が天井回数ＢＴ（１０００回）に達した場合に天井時短モード（時短Ｂモード）が発動し得る構成の下、所定の変動表示実行回に小当たり当選結果が得られた場合であっても、小当たり発生時の遊技状況（通常モード中に実行された変動表示の実行回数）によっては、この時点で大当たり状態を発生させることなく、変動表示の実行回数が天井回数ＢＴ（１０００回）に達して時短Ｂモード（天井時短モード）が発動するのを待った方が遊技者に有益となる場合もある。

【５９２６】

これに対し、本実施形態の構成によれば、遊技者は、小当たり当選した場合であっても、大当たり状態を発生させず、大当たり状態を発生させる権利を放棄し、新たな変動表示を実行させることができるため、変動表示の実行回数が天井回数ＢＴ（１０００回）に達して時短Ｂモード（天井時短モード）が発動するのを待ってから大当たり状態を発生させるといったことが可能となる。

【５９２７】

仮に小当たり当選時において大当たり状態を発生させる権利を放棄できない構成となっている場合には、例えば本実施形態のように、通常モード中において「左打ち」している状況で、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき当たり状態が発生した場合のラッシュ突入率が５０％程度に設定される一方、天井時短モード（時短Ｂモード）の発動中において「右打ち」している状況で、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づき当たり状態が発生した場合のラッシュ突入率が１００％に設定されたパチンコ機１０において、通常モード中に小当たりが発生した場合に、この回の変動表示実行回が天井時短モードの発動条件となる天井回数ＢＴ（１０００回）に到達間近な状況（例えば変動表示実行回数９９５回目）であったとしても、ラッシュ突入率が５０％程度の大当たり状態が発生してしまうと共に、「天井リセット」が実行されてしまうといった不具合が生じることとなる。

【５９２８】

また、本実施形態では、「小当たり」が発生した場合には、当たり終了後の遊技モードの変更は行われず、小当たり発生前に付与されていた元の遊技モードがそのまま維持される構成となっている。

【５９２９】

例えば小当たり発生前の遊技モードが「時短Ａモード」であれば、「小当たり」の終了後にも「時短Ａモード」が設定される。同様に小当たり発生前の遊技モードが「時短Ｂモード」であれば、「小当たり」の終了後にも「時短Ｂモード」が設定される。また、小当

たり発生前の遊技モードが「通常モード」であれば、「小当たり」の終了後にも「通常モード」が設定される。

【５９３０】

ステップＳＧ１９０６の後、ステップＳＧ１９０９において、当たり状況記憶エリアに対して「１」を設定する。さらに、ステップＳＧ１９１０において、上記特別可変タイマに対して大当たり状態の発生を教示するための大当たりオープニング期間に相当する「５００」を設定する。

【５９３１】

その後、ステップＳＧ１９１１において、上記第１入賞カウンタに対し、大当たり状態における１ラウンドあたりの最大入球個数である８個を示す「８」を設定する。続くステップＳＧ１９１２においては、サブ制御装置２６２に対して、特定入球部３２０ｃに遊技球が入球したことで大当たり状態が発生することを伝える大当たり開始コマンド（大当たりオープニングコマンド）を設定してから、本処理を終了する。

【５９３２】

次に、メイン処理（図３１４参照）のステップＳＧ２０８の普通表示制御処理について図３３４を参照して説明する。

【５９３３】

先ず、ステップＳＧ２１０１では、普通図柄表示装置４１の変動表示の後に設定されるインターバル（普図インターバル）の残り時間を計測するための計数情報としての普図インターバルタイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＧ２１０１で否定判別された場合、すなわち普図インターバルである場合には、ステップＳＧ２１１６において、更新機能部により普図インターバルタイマの値を減算してから、本処理を終了する。つまり、例えば普図インターバルを１秒（１０００ｍｓｅｃ）として、普図インターバルタイマに「２４９（ステップＳＧ２１０１の前にステップＳＧ２１１６が行われる構成とする場合には「２５０」）」が設定されていた場合には、該処理において、４ｍｓｅｃ毎に普図インターバルタイマの値が「１」減算され、１秒後に「０」となる。

【５９３４】

一方、ステップＳＧ２１０１で肯定判別された場合、すなわち普図インターバル期間ではない場合には、ステップＳＧ２１０２において、第２始動入賞部３３ＷＢ（羽根部材３３ＷＢｂ）の開閉制御の最中であることを示すサポート期間中フラグがオン設定されているか否かを判定機能部により判別する。ステップＳＧ２１０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【５９３５】

一方、ステップＳＧ２１０２で否定判別された場合には、ステップＳＧ２１０３において、普通図柄表示装置４１にて変動表示中であるか否かを示す普図表示中フラグがオンであるか否かを判別する。尚、普図表示中フラグがオンである場合には普通図柄表示装置４１において変動表示中であるとみなされる。

【５９３６】

ステップＳＧ２１０３で否定判別された場合には、ステップＳＧ２１０４に進み、普通保留カウンタＮｃの値が０よりも大きいか否かを判別する。ステップＳＧ２１０４で否定判別された場合、すなわち普通図柄表示装置４１の変動表示が１つも保留されていない場合には、そのまま本処理を終了する。尚、例えばステップＳＧ２１０４で否定判別された場合に、普通図柄表示装置４１において、変動表示が行われていない変動待機状態であることに対応する表示態様を導出するための待機表示設定を行うこととしてもよい。つまり、普通図柄表示装置４１は、変動停止後、その停止態様が普図インターバル期間の間は（始動入球サポート抽選の結果を示す態様で）維持されることとなるが、普図インターバル期間が終了すると、切替機能部によって変動待機状態であることを示す表示態様に切替えられるように構成してもよい。

【５９３７】

一方、ステップＳＧ２１０４で肯定判別された場合には、ステップＳＧ２１０５の処理

において、普通保留カウンタＮｃから１を減算する。続くステップＳＧ２１０６では、普通変動保留エリアに格納されたデータを更新機能部によりシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、普通変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【５９３８】

その後、ステップＳＧ２１０７では、普通図柄表示装置４１の変動表示を設定し、開始させるための普図変動設定処理を実行する。

【５９３９】

ここで、普図変動設定処理について、図３３５を参照して説明する。先ず、ステップＳＧ２３０１では、普通図柄表示装置４１における普通図柄の変動表示中であることを示す普図表示中フラグをオン設定する。続くステップＳＧ２３０２では、当たり状況記憶エリアを参照し、「０」が記憶されているか否か、すなわち今現在、当たり状態以外の状態であるか否かを判別する。ステップＳＧ２３０２で肯定判別された場合、つまり当たり状態ではない場合には、ステップＳＧ２３０３において、モード記憶エリアに「２１」又は「３１」の値が記憶されているか否か、すなわち高入球状態（時短Ａモード又は時短Ｂモード）であるか否かを判別する。

【５９４０】

ステップＳＧ２３０３で肯定判別された場合には、ステップＳＧ２３０４において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間（残余時間）を計測する計数情報である普図表示タイマに対し、普通図柄の変動表示時間を０．４秒にするべく「１００」を設定する。

【５９４１】

一方、ステップＳＧ２３０２、又は、ステップＳＧ２３０３で否定判別された場合、つまり当たり状態である場合又は高入球状態でない場合には、ステップＳＧ２３０７において、普図表示タイマに対し、普通図柄の変動表示時間を６秒にするべく「１５００」を設定する。

【５９４２】

その後、ステップＳＧ２３０５において、普通変動保留エリアの実行エリアの普通図柄乱数カウンタＣＧ４が当選値（「低入球状態」の場合には「０，１」、「高入球状態」の場合には「０～２７」）であるか否かを判定機能部により判別する。ステップＳＧ２３０５で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【５９４３】

一方、ステップＳＧ２３０５で肯定判別された場合、すなわち第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とするか否かの始動入球サポート抽選に当選した場合には、ステップＳＧ２３０６において、始動入球サポート抽選に当選したことを示す入球サポートフラグをオン設定する。ステップＳＧ２３０６の後、本処理を終了する。

【５９４４】

図３３４の説明に戻り、ステップＳＧ２１０７の後、ステップＳＧ２１０８において、普通図柄表示装置４１の変動表示の保留数が１つ減ったことに対応する普通保留表示装置４４（普通保留ランプ）の減算表示処理を報知制御部により行う。つまり、左右一対の普通保留ランプが両方とも点滅状態であった場合には左側の普通保留ランプを点滅させたまま右側の普通保留ランプを点灯させ、左側の普通保留ランプが点滅状態であり右側の普通保留ランプが点灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを点灯させ、左右両方の普通保留ランプが点灯状態であった場合には左側の普通保留ランプを点灯させたまま右側の普通保留ランプを消灯させ、左側の普通保留ランプが点灯状態であり右側の普通保留ランプが消灯状態であった場合には左右両方の普通保留ランプを消灯させるための切替処理を切替機能部により行う。ステップＳＧ２１０８の後、本処理を終了する。

【５９４５】

また、ステップＳＧ２１０３で肯定判別された場合、すなわち普通図柄表示装置４１にて変動表示中である場合には、ステップＳＧ２１０９に進み、普図表示タイマを減算する処理を行う。この処理が１回行われる毎に更新機能部によって普図表示タイマのカウント値が１減算される。

【５９４６】

続いてステップＳＧ２１１０に進み、普図表示タイマのカウント値が「０」であるか否か、すなわち変動時間が経過したか否かを判別する。ステップＳＧ２１１０で肯定判別された場合には、ステップＳＧ２１１１において普図表示中フラグをオフし、ステップＳＧ２１１２において普通図柄表示装置４１にて停止表示を行うための普図停止表示設定を行う。つまり、始動入球サポート抽選に当選した場合（入球サポートフラグがオン設定されている場合）には、報知制御部によって普通図柄表示装置４１の左右一対の普図ランプの両方を点灯させ、外れである場合には左側の普図ランプのみを点灯させる。

【５９４７】

続いてステップＳＧ２１１３に進み、普図判別情報設定処理を行う。ここで、普図判別情報設定処理について、図３３６を参照して説明する。

【５９４８】

先ず、ステップＳＧ２４０１では、入球サポートフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳＧ２４０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ２４０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ２４０２において、第２始動入賞部３３ＷＢが開状態中であるか否かを判別するための普通可変フラグをオン設定する。

【５９４９】

続くステップＳＧ２４０３では、モード記憶エリアにおいて「２１」又は「３１」が記憶されているか否か、すなわち高入球状態（時短Ａモード又は時短Ｂモード）であるか否かを判別する。ステップＳＧ２４０３で肯定判別された場合には、ステップＳＧ２４０４において、第２始動入賞部３３ＷＢの開放時間（残余時間）を計測するための計数情報としての普通可変タイマに対し、第２始動入賞部３３ＷＢの開放時間を１．８秒にするべく「４５０」を設定する。

【５９５０】

さらに、ステップＳＧ２４０５では、第２始動入賞部３３ＷＢを開放させる回数（残り回数）を計数するための計数情報としての開放回数カウンタに対し、第２始動入賞部３３ＷＢを２回開放させるべく「２」を設定する。

【５９５１】

一方、ステップＳＧ２４０３で否定判別された場合、すなわち高入球状態（時短Ａモード又は時短Ｂモード）でない場合には、ステップＳＧ２４０６において、普通可変タイマに対し、第２始動入賞部３３ＷＢの開放時間を０．２秒にするべく「５０」を設定する。続く、ステップＳＧ２４０７では、開放回数カウンタに対し、第２始動入賞部３３ＷＢを２回開放させるべく「２」を設定する。

【５９５２】

ステップＳＧ２４０５の後、又は、ステップＳＧ２４０７の後、ステップＳＧ２４０８において、入球サポートフラグをオフし、ステップＳＧ２４０９において、サポート期間中フラグをオンにする。さらに、ステップＳＧ２４１０において、第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とする設定を行ってから、本処理を終了する。

【５９５３】

図３３４の説明に戻り、ステップＳＧ２１１３の後、ステップＳＧ２１１４において、普図インターバルタイマに対して普図インターバル期間（例えば１秒）に相当する値を設定してから、本処理を終了する。

【５９５４】

また、ステップＳＧ２１１０で否定判別された場合には、ステップＳＧ２１１５において、普通図柄表示装置４１の変動表示（左右一対の普図ランプを交互に点灯させる切替表

示）を継続して行うための切替表示設定を行う。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回のメイン処理における外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、普通表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に切替機能部によって普通図柄表示装置４１の切替表示（変動表示）が実現される。ステップＳＧ２１１５の後、本処理を終了する。

【５９５５】

次に、メイン処理（図３１４参照）のステップＳＧ２０９の始動入賞部制御処理について図３３７のフローチャートを参照して説明する。

【５９５６】

先ず、ステップＳＧ２２０１では、上記サポート期間中フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳＧ２２０１で否定判別された場合にはそのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ２２０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ２２０２において、上記普通可変タイマの値を１減算する。

【５９５７】

続くステップＳＧ２２０３では、上記普通可変タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＧ２２０３で否定判別された場合、すなわち第２始動入賞部３３ＷＢの開閉の状態を維持する期間である場合には、そのまま本処理を終了する。

【５９５８】

一方、ステップＳＧ２２０３で肯定判別された場合には、ステップＳＧ２２０４において、普通可変フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳＧ２２０４で肯定判別された場合、すなわち現在、第２始動入賞部３３ＷＢが開状態にあって、閉状態とするタイミングが到来した場合には、ステップＳＧ２２０５において、普通可変フラグをオフする。続くステップＳＧ２２０６では、上記開放回数カウンタの値を１減算し、ステップＳＧ２２０７では、第２始動入賞部３３ＷＢを閉状態とする設定を行う。

【５９５９】

その後、ステップＳＧ２２０８において、上記開放回数カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳＧ２２０８で肯定判別された場合には、ステップＳＧ２２０９において上記サポート期間中フラグをオフしてから、本処理を終了する。

【５９６０】

一方、ステップＳＧ２２０８で否定判別された場合、すなわち第２始動入賞部３３ＷＢが複数回開放されるうちの残り回数がある場合には、ステップＳＧ２２１０で上記普通可変タイマに対してインターバル時間に相当する値（例えば「２５０」）を設定してから、本処理を終了する。

【５９６１】

また、ステップＳＧ２２０４で否定判別された場合、すなわち第２始動入賞部３３ＷＢが複数回開放される間のインターバル期間（第２始動入賞部３３ＷＢは閉状態）にあって、インターバル期間を終了させるタイミングが到来した場合には、ステップＳＧ２２１１で普通可変フラグをオン設定する。さらに、ステップＳＧ２２１２において、モード記憶エリアに「２１」又は「３１」が記憶されているか否かを判別する。ステップＳＧ２２１２で肯定判別された場合には、ステップＳＧ２２１３において、上記普通可変タイマに対して１．８秒の開放時間に相当する値「４５０」を設定する。一方、ステップＳＧ２２１２で否定判別された場合には、ステップＳＧ２２１４において、上記普通可変タイマに対して０．２秒の開放時間に相当する値「５０」を設定する。

【５９６２】

ステップＳＧ２２１３、又は、ステップＳＧ２２１４の後、ステップＳＧ２２１５において、第２始動入賞部３３ＷＢを開状態とする設定を行う。その後、本処理を終了する。尚、第２始動入賞部３３ＷＢが開状態とされている場合に、第２始動入賞部３３ＷＢに対して遊技球が規定数（例えば４個）入球した場合には、第２始動入賞部３３ＷＢが直ちに閉状態とされるように構成してもよい。

【５９６３】

尚、上述したように本実施形態では、第１変動表示又は第２変動表示の実行中に遊技球がスルーゲート３４を通過した場合には、第１変動表示又は第２変動表示が実行中であるか否かにかかわらず、第２始動入賞部３３ＷＢ（一対の羽根部材３３ＷＢｂ）の開放制御を実行可能に構成されている。

【５９６４】

次に、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される払出制御について説明する。説明の便宜上、まず図３３８を参照して受信割込み処理を説明し、その後、図３３９を参照して立ち上げ処理を説明する。

【５９６５】

図３３８は、払出制御装置３１１により実行される受信割込み処理を示すフローチャートである。受信割込み処理は、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信した場合に割り込んで実行される処理である。主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されたことを払出制御装置３１１が確認すると、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される他の処理を一端待機させ、受信割込み処理が実行される。

【５９６６】

受信割込み処理が実行されると、まずステップＳＧ３００１において主制御装置２６１から送信されたコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファに記憶し、ステップＳＧ３００２において主制御装置２６１からコマンドが送信されたことを記憶するためにコマンド受信フラグをオンして、本受信割込み処理を終了する。上述したように、コマンドがコマンドバッファに記憶される場合には、記憶ポインタが参照されて所定の記憶領域に記憶されると共に、次に受信したコマンドを次の記憶領域に記憶させるために記憶ポインタが更新される。

【５９６７】

なお、本実施形態では、主制御装置２６１から送信されるコマンドの受信処理は、そのコマンドが受信されたときに実行される割込処理で行われるものとしたが、例えば図３４０に示したメイン処理において、コマンド判定処理（ステップＳＧ３２０１）が行われる前に、コマンドが受信されたか否かを確認し、コマンドが受信されている場合にはそのコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファへ記憶してコマンド受信フラグをオンするとともに、コマンドが受信されていない場合にはコマンド判定処理へ移行するものとしてもよい。かかる場合には、所定間隔毎に入出力ポートのコマンド入力に対応するポートを確認することで、コマンドが受信されたか否かを確認する。

【５９６８】

次に、払出制御装置３１１の立ち上げ処理について図３３９を参照して説明する。図３３９は、払出制御装置３１１の立ち上げ処理を示すフローチャートであり、この立ち上げ処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【５９６９】

先ず始めに、ステップＳＧ３１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。そして、ステップＳＧ３１０３でＲＡＭアクセスを許可すると共に、ステップＳＧ３１０４で外部割込みベクタの設定を行う。

【５９７０】

その後、ステップＳＧ３１０６では、ＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。そして、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＧ３１０７でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＧ３１０８で、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ５１３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断することも可能である。

【５９７１】
ステップＳＧ３１０６で電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップＳＧ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合には、ステップＳＧ３１１５以降のＲＡＭ５１３の初期化処理へ移行する。
【５９７２】
ステップＳＧ３１１５ではＲＡＭ５１３の全領域を０にクリアし、ステップＳＧ３１１６ではＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＧ３１１７ではＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＧ３１１４へ移行して割込み許可を設定し、後述するメイン処理に移行する。
【５９７３】
一方、ステップＳＧ３１０６で電源断の発生情報が設定されていること、及びステップＳＧ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＧ３１０９で電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＧ３１１０で電源断の発生情報をクリアし、ステップＳＧ３１１１で賞球の払出を許可する払出許可フラグをクリアする。また、ステップＳＧ３１１２では、ＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＧ３１１３では、使用レジスタをＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａから復帰させる。その後、ステップＳＧ３１１４へ移行して割込み許可を設定し、後述するメイン処理に移行する。
【５９７４】
次に、図３４０のフローチャートを参照して、払出制御装置３１１のメイン処理を説明する。このメイン処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【５９７５】
メイン処理では、まず、主制御装置２６１からのコマンドを取得し、そのコマンドの判定処理を行う（ステップＳＧ３２０１）。このコマンド判定処理について図３４１を参照して以下に説明する。
【５９７６】
図３４１は、払出制御装置３１１により行われるコマンド判定処理を示すフローチャートである。コマンド判定処理（ステップＳＧ３２０１）では、まず、ステップＳＧ３３０１においてコマンド受信フラグがオンされているか否かを判別する。コマンド受信フラグは、上述した受信割込み処理（図３３８参照）において主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信したときにオンされる。
【５９７７】
ステップＳＧ３３０１においてコマンド受信フラグがオフと判別されれば、新たなコマンドを主制御装置２６１から受信していないので、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ３３０１でコマンド受信フラグがオンと判別されれば、ステップＳＧ３３０２において、その受信したコマンドをＲＡＭ５１３から読み出し、ステップＳＧ３３０３においてコマンド受信フラグをオフする。ステップＳＧ３３０３においてコマンド受信フラグをオフすることにより、新たにコマンドが受信されるまで、ステップＳＧ３３０２～ステップＳＧ３３１１の処理をスキップできるので、払出制御装置３１１の制御を軽減することもできる。
【５９７８】
ステップＳＧ３３０４～ステップＳＧ３３０６の処理でＲＡＭ５１３から読み出されたコマンドの種類が判別される。ステップＳＧ３３０４では主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであるか否かが判別され、ステップＳＧ３３０５では払出復帰コマンドであるか否かが判別され、ステップＳＧ３３０６では賞球コマンドであるか否かが判別される。
【５９７９】
主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであれば、ステップＳＧ３３０７で既に払出許可フラグがオンされているか否かが判別され、払出許可フラグがオフされていれば、電源投入時に主制御装置２６１からＲＡＭ５１３の初期化が指示され

ていることになるので、ステップＳＧ３３０８でＲＡＭ５１３のスタックエリア以外となる作業領域（エリア）を０にクリアし、ステップＳＧ３３０９でＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＧ３３１１で払出許可フラグをオンして、賞球の払出許可が設定される。

【５９８０】

上述したように、主制御装置２６１は、払出初期化コマンドを送信した後に、ＲＡＭ５０３の初期化処理を行っており、払出制御装置３１１は、払出初期化コマンドを受信した後に、ＲＡＭ５１３の初期化処理を行っているので、ＲＡＭ５０３が初期化されるタイミングと、ＲＡＭ５１３が初期化されるタイミングとが略同時期となる。よって、初期化のタイミングがずれることにより、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信したとしても、ＲＡＭ５１３が初期化されてしまい、受信したコマンドに対応する制御が行えない等の弊害の発生を防止することができる。また、ＲＡＭ５１３が初期化された後に、払出許可フラグをオンするので、賞球の払出許可を確実に設定することができる。

【５９８１】

一方、ステップＳＧ３３０７で既に払出許可フラグがオンされていれば、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリアと、ＲＡＭ５１３の初期化処理とを行わずに、本コマンド判定処理を終了する。すなわちステップＳＧ３３０７の処理は、払出許可フラグが設定された状態でＲＡＭ５１３が初期化されることを禁止している。なお、払出初期化コマンドは、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ３２３がオンされている場合のみ送信されるコマンドであるので、払出許可フラグがオンされた状態で受信することはなく、かかる場合には、ノイズなどの影響によって払出制御装置３１１が払出初期化コマンドとして認識してしまったことが考えられる。よって、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリア（ステップＳＧ３３０８）と、ＲＡＭ５１３の初期値設定（ステップＳＧ３３０９）を実行すると、賞球が残っている場合に払出されないなどの弊害が生じて遊技者に損失を与えてしまうが、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３が初期化されることを防止しているので、遊技者に損失を与えることを防止できる。

【５９８２】

また、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出復帰コマンドであれば（ステップＳＧ３３０４：ＮＯ、ステップＳＧ３３０５：ＹＥＳ）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰するので、賞球の払出を許可するためにステップＳＧ３３１１で払出許可フラグをオンする。すなわち電源断の発生情報があり、主制御装置２６１と払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰した場合には、賞球の払出が許可される。ステップＳＧ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【５９８３】

さらに、主制御装置２６１から送信されたコマンドが賞球コマンドであれば（ステップＳＧ３３０５：ＮＯ、ステップＳＧ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳＧ３３１０において、受信した賞球個数を総賞球個数に加算して記憶し、賞球の払出を許可するためにステップＳＧ３３１１で払出許可フラグをオンする。この際、払出制御装置３１１は、コマンドバッファ（リングバッファ）に記憶された賞球コマンドを順次読み出し、該コマンドに対応する賞球個数を、所定のバッファ領域に記憶される総賞球個数に加算して記憶する。主制御装置２６１から送信される賞球コマンドに基づいて賞球個数に対応した賞球の払出しが行われるので、賞球コマンドは、賞球コマンドは賞球の払出しを指示する払出指示コマンドである。また、賞球コマンドが受信された場合には、即座に払出許可が設定されるので、入賞に対して早期に賞球の払出しを行うことができる。ステップＳＧ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【５９８４】
なお、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドでもなく（ステップＳＧ３３０４：ＮＯ）、払出復帰コマンドでもなく（ステップＳＧ３３０５：ＮＯ）、賞球コマンドでもなければ（ステップＳＧ３３０６：ＮＯ）、払出許可フラグをオンすることなく、コマンド判定処理を終了する。
【５９８５】
ここで、図３４０のフローチャートに戻って説明する。コマンド判定処理が終わると、ステップＳＧ３２０２において、ＣＲユニット接続基板３１４から、ＣＲユニットと電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を受信しているか否かを判別する。ステップＳＧ３２０２で肯定判別された場合には、ステップＳＧ３２０３において、ＣＲユニットと電気的に接続されていることを示すＣＲユニット接続信号を電源・発射制御装置３１０の発射制御回路３１２に送信する。
【５９８６】
ステップＳＧ３２０３の後、又は、ステップＳＧ３２０２で否定判別された場合には、ステップＳＧ３２０４において、コマンド判定処理で払出許可フラグがオンされたか否かが判別される。ここで、払出許可フラグがオンされていなければ、ステップＳＧ３２１４へ移行する。つまり、主制御装置２６１からコマンドが送信される前に賞球の払出しが行われることを防止することができる。
【５９８７】
一方、ステップＳＧ３２０４で肯定判別されれば、ステップＳＧ３２０５で状態復帰スイッチ３２１をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。この処理により、例えば払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。
【５９８８】
その後、ステップＳＧ３２０６では、下皿１５の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、満杯検知スイッチの検知信号により下皿１５の満タン状態を判別し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行し、下皿満タンでなくなった時、下皿満タン解除状態の設定を実行する。また、ステップＳＧ３２０７では、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態（球切れ状態）又はタンク球無し解除状態（球有り状態）の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検知信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった特、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった特、タンク球無し解除状態の設定を実行する。
【５９８９】
その後、ステップＳＧ３２０８では、例えばエラー状態のように報知すべき状態の有無を判別し、報知すべき状態が有る場合には報知制御部により報知する。
【５９９０】
続いて賞球及び貸球の払出制御処理を実行する。詳しくは、ステップＳＧ３２０９で払出個数設定処理を行い、ステップＳＧ３２１０においてモータ制御状態取得処理を行い、ステップＳＧ３２１１においてモータ駆動処理を行う。
【５９９１】
ステップＳＧ３２１２では、状態復帰スイッチ３２１をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータを駆動させ球抜き処理を実行する。続くステップＳＧ３２１３では、球詰まり状態であることを条件にバイブレータの制御（バイブモータ制御）を実行する。
【５９９２】
その後、ステップＳＧ３２１４において、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、電源断の発生情報が設定されていれば、電源が遮断されたことにな

るので、電源断時の停電処理としてステップＳＧ３２１５以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＧ３２１５において各割込み処理の発生を禁止し、次のステップＳＧ３２１６においてＣＰＵ５１１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＧ３２１７でスタックポインタの値をバックアップエリア５１３ａに記憶し、ステップＳＧ３２１８でＲＡＭ判定値を算出してバックアップエリア５１３ａに保存し、ステップＳＧ３２１９でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【５９９３】

次に、サブ制御装置２６２の立ち上げ処理について図３４２を参照して説明する。図３４２は、サブ制御装置２６２の立ち上げ処理を示すフローチャートであり、この立ち上げ処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【５９９４】

ステップＳＧ３８０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。そして、ステップＳＧ３８０２でＲＡＭアクセスを許可すると共に、ステップＳＧ３８０３で外部割込みベクタの設定を行う。

【５９９５】

その後、ステップＳＧ３８０４でＲＡＭ５５３が正常か否かを判別する。ここでＲＡＭ５５３の正常性が確認された場合には、ステップＳＧ３８０５でＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行う。その後、ステップＳＧ３８０６で割込み許可を設定し、後述するメイン処理に移行する。

【５９９６】

一方、ステップＳＧ３８０４で否定判別された場合には、ステップＳＧ３８０７でＲＡＭ５５３の全領域を０にクリアし、ステップＳＧ３８０８でＲＡＭ５５３の初期値を設定する。その後、上記同様、ステップＳＧ３８０５でＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＧ３８０６で割込み許可を設定し、後述するメイン処理に移行する。

【５９９７】

次に、サブ制御装置２６２のメイン処理ついて図３４３を参照しつつ説明する。先ずステップＳＧ３９００では、入出力ポート５５４のコマンド入力に対応するポートを確認し、主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されているか否かを判別する。

【５９９８】

コマンドが受信されている場合には、ステップＳＧ３９０１においてそのコマンドをＲＡＭ５５３のコマンドバッファへ記憶する。ＲＡＭ５５３のコマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。

【５９９９】

尚、リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出しとが行われる。

【６０００】

続くステップＳＧ３９０２ではコマンド判定処理を実行する。ここで、コマンド判定処理について、図３４４を参照して詳しく説明する。先ず、ステップＳＧ３９２１において、受信したコマンドが先発コマンドであるか否か判別する。

【６００１】

ステップＳＧ３９２１で肯定判別された場合、すなわち受信したコマンドが先発コマンドである場合には、ステップＳＧ３９２２において、ＲＡＭ５５３に設定された先発コマンド受信フラグをオンした後、本処理を終了する。尚、先発コマンド受信フラグは、第１

変動表示に係る先発コマンド及び第２変動表示に係る先発コマンドそれぞれに対応して個別に設定されている。
【６００２】
ステップＳＧ３９２１で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９２３において、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否か判別する。
【６００３】
ステップＳＧ３９２３で肯定判別された場合、すなわち受信したコマンドが変動パターンコマンドである場合には、ステップＳＧ３９２４において、ＲＡＭ５５３に設定された変動パターンコマンド受信フラグをオンした後、本処理を終了する。尚、変動パターンコマンド受信フラグは、第１変動表示に係る変動パターンコマンド及び第２変動表示に係る変動パターンコマンドそれぞれに対応して個別に設定されている。
【６００４】
ステップＳＧ３９２３で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９２５において、受信したコマンドが図柄コマンドであるか否か判別する。
【６００５】
ステップＳＧ３９２５で肯定判別された場合、すなわち受信したコマンドが図柄コマンドである場合には、ステップＳＧ３９２６において、ＲＡＭ５５３に設定された図柄コマンド受信フラグをオンした後、本処理を終了する。尚、図柄コマンド受信フラグは、第１変動表示に係る図柄コマンド及び第２変動表示に係る図柄コマンドそれぞれに対応して個別に設定されている。
【６００６】
ステップＳＧ３９２５で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９２７において、受信したコマンドが停止コマンドであるか否か判別する。
【６００７】
ステップＳＧ３９２７で肯定判別された場合、すなわち受信したコマンドが停止コマンドである場合には、ステップＳＧ３９２８において、ＲＡＭ５５３に設定された停止コマンド受信フラグをオンした後、本処理を終了する。尚、停止コマンド受信フラグは、第１変動表示に係る停止コマンド（特図１停止コマンド）及び第２変動表示に係る停止コマンド（特図２停止コマンド）それぞれに対応して個別に設定されている。
【６００８】
ステップＳＧ３９２７で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９２９において、受信したコマンドが時短モード開始コマンドであるか否か判別する。
【６００９】
ステップＳＧ３９２９で肯定判別された場合、すなわち受信したコマンドが時短モード開始コマンドである場合には、ステップＳＧ３９３０において、ＲＡＭ５５３に設定された時短モード開始コマンド受信フラグをオンした後、本処理を終了する。尚、時短モード開始コマンド受信フラグは、時短Ａモードに係る時短モード開始コマンド（時短Ａモード開始コマンド）、及び、時短Ｂモードに係る時短モード開始コマンド（時短Ｂモード開始コマンド）それぞれに対応して個別に設定されている。
【６０１０】
ステップＳＧ３９２９で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９３１において、受信したコマンドが時短モード終了コマンドであるか否か判別する。
【６０１１】
ステップＳＧ３９３１で肯定判別された場合、すなわち受信したコマンドが時短モード終了コマンドである場合には、ステップＳＧ３９３２において、ＲＡＭ５５３に設定された時短モード終了コマンド受信フラグをオンした後、本処理を終了する。尚、時短モード終了コマンド受信フラグは、時短Ａモードに係る時短モード終了コマンド（時短Ａモード終了コマンド）、及び、時短Ｂモードに係る時短モード終了コマンド（時短Ｂモード終了コマンド）それぞれに対応して個別に設定されている。
【６０１２】

ステップＳＧ３９３１で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９３３において、受信したコマンドが当たり開始コマンドであるか否か判別する。

【６０１３】

ステップＳＧ３９３３で肯定判別された場合、すなわち受信したコマンドが当たり開始コマンドである場合には、ステップＳＧ３９３４において、ＲＡＭ５５３に設定された当たり開始コマンド受信フラグをオンした後、本処理を終了する。尚、当たり開始コマンド受信フラグは、小当たりに係る当たり開始コマンド（小当たり開始コマンド）、及び、大当たりに係る当たり開始コマンド（大当たり開始コマンド）それぞれに対応して個別に設定されている。

【６０１４】

ステップＳＧ３９３３で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９３５において、受信したコマンドが当たり終了コマンドであるか否か判別する。

【６０１５】

ステップＳＧ３９３５で肯定判別された場合、すなわち受信したコマンドが当たり終了コマンドである場合には、ステップＳＧ３９３６において、ＲＡＭ５５３に設定された当たり終了コマンド受信フラグをオンした後、本処理を終了する。尚、当たり終了コマンド受信フラグは、小当たりに係る当たり終了コマンド（小当たり終了コマンド）、及び、大当たりに係る当たり終了コマンド（大当たり終了コマンド）それぞれに対応して個別に設定されている。

【６０１６】

ステップＳＧ３９３５で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９３７において、受信したコマンドが大当たりに係るラウンドコマンドであるか否か判別する。

【６０１７】

ステップＳＧ３９３７で肯定判別された場合、すなわち受信したコマンドがラウンドコマンドである場合には、ステップＳＧ３９３８において、ＲＡＭ５５３に設定されたラウンドコマンド受信フラグをオンした後、本処理を終了する。

【６０１８】

ステップＳＧ３９３７で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９３９において、受信したコマンドが大当たりに係るインターバルコマンドであるか否か判別する。

【６０１９】

ステップＳＧ３９３９で肯定判別された場合、すなわち受信したコマンドがインターバルコマンドである場合には、ステップＳＧ３９４０において、ＲＡＭ５５３に設定されたインターバルコマンド受信フラグをオンした後、本処理を終了する。

【６０２０】

ステップＳＧ３９３９で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９４１において、受信したコマンドが大当たりに係るエンディングコマンドであるか否か判別する。

【６０２１】

ステップＳＧ３９４１で肯定判別された場合、すなわち受信したコマンドがエンディングコマンドである場合には、ステップＳＧ３９４２において、ＲＡＭ５５３に設定されたエンディングコマンド受信フラグをオンした後、本処理を終了する。

【６０２２】

ステップＳＧ３９４１で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９４３において、受信したコマンドが報知コマンドであるか否か判別する。

【６０２３】

ステップＳＧ３９４３で肯定判別された場合、すなわち受信したコマンドが報知コマンドである場合には、ステップＳＧ３９４４において、ＲＡＭ５５３に設定された報知コマンド受信フラグをオンした後、本処理を終了する。尚、報知コマンド受信フラグは、上述した事前報知コマンド、期間前報知コマンド、期間中報知コマンド、及び、期間後報知コマンドそれぞれに対応して個別に設定されている。

【６０２４】

ステップＳＧ３９４３で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９４５において、受信したコマンドが上記各種コマンドとは異なるコマンドであるか否か判別する。ここで肯定判別された場合には、ステップＳＧ３９４６のその他の処理において、該コマンドに対応する受信フラグをオンした後、本処理を終了する。一方、ステップＳＧ３９４５において否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。尚、オン設定された上記各種コマンド受信フラグは、後述する各種処理にて、該コマンド受信フラグを参照した後、オフされる。

【６０２５】

図３４３の説明に戻り、ステップＳＧ３９０２に続くステップＳＧ３９０３では、主制御装置２６１から出力された先発コマンドの情報を、サブ制御装置２６２のＲＡＭ５５３に設けられた保留情報記憶エリアに格納する保留情報格納処理を行う。

【６０２６】

尚、先発コマンドには、上記のように、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢのいずれへの入球を契機とする変動表示であるかを示す情報、小当たりに対応する変動情報であるかを示す情報、当たり種別を示す情報、リーチの種別を示す情報、変動表示開始時における遊技モードを特定するための遊技モード情報、及び、変動時間を示す情報等が含まれる。

【６０２７】

サブ制御装置２６２の保留情報記憶エリアは、主制御装置２６１の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリア等）と同様に、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備える第１保留情報記憶エリア及び第２保留情報記憶エリアと、１つの実行エリアとを備えている。

【６０２８】

第１保留情報記憶エリアには、第１変動表示（第１特別変動保留エリアに記憶された情報）に基づく先発コマンドの受信履歴に合わせて、小当たりか否かの情報、当たり種別、リーチパターン、遊技モード情報、及び、変動時間等の変動表示に関する情報（変動情報）が時系列的に格納される。

【６０２９】

第２保留情報記憶エリアには、第２変動表示（第２特別変動保留エリアに記憶された情報）に基づく先発コマンドの受信履歴に合わせて、小当たりか否かの情報、当たり種別、遊技モード情報、及び、変動時間等の変動表示に関する情報（変動情報）が時系列的に格納される。

【６０３０】

かかる構成を採用することで、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示に関する変動情報、及び、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示に関する変動情報をそれぞれ保留記憶することができる。結果的に、主制御装置２６１の特別変動保留エリアの実行エリアだけでなく、第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアの各保留エリアに記憶された変動情報についても、サブ制御装置２６２において把握することが可能となっている。

【６０３１】

ここで保留情報格納処理について、図３４７を参照して説明する。先ず、ステップＳＧ４１０１では、上記先発コマンド受信フラグに基づき、第１変動表示の先発コマンドを受信したか否か（第１変動表示の先発コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。

【６０３２】

ステップＳＧ４１０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４１０２において、第１保留情報記憶エリアに保留記憶されている変動情報の保留数をカウントする計数情報としての第１変動保留カウンタＮｄを更新機能部により１インクリメントする。

【６０３３】

続くステップＳＧ４１０３では、先発コマンドに含まれる小当たりか否かの情報、当た

り種別の情報、リーチパターン、遊技モード情報、第１変動時間の情報等を、第１保留情報記憶エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに記憶する。

【６０３４】

また、続くステップＳＧ４１０４では、予告情報格納処理を行う。すなわち本実施形態では、連続する複数の変動表示において互いに関連する演出表示を意図的に導出する（所謂、「連続予告」が行われる）場合がある。ここでは、連続予告を行うか否かを決定するための計数情報としての連続予告カウンタの値、及び、連続予告の種別を決定するための計数情報としての予告種別カウンタの値を取得し、該カウンタ値を第１保留情報記憶エリアのうち上記ステップＳＧ４１０３にて変動情報を新たに記憶した保留エリアに記憶する。

【６０３５】

連続予告カウンタは、例えば０～４９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり４９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。連続予告カウンタは定期的に更新機能部により更新され、その都度、対応するカウンタバッファ（連続予告カウンタバッファ）に連続予告カウンタの値が記憶される。

【６０３６】

予告種別カウンタは、例えば０～９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。予告種別カウンタは定期的に更新機能部により更新され、その都度、対応するカウンタバッファ（予告種別カウンタバッファ）に予告種別カウンタの値が記憶される。

【６０３７】

そして、該予告情報格納処理において、保留情報記憶エリアに変動情報が格納されると、連続予告カウンタバッファ及び予告種別カウンタバッファに記憶されている連続予告カウンタの値及び予告種別カウンタの値が取得されることとなる。さらに、保留情報記憶エリアの各保留エリア及び実行エリアには、連続予告が導出されることが決定された場合にオンされる連続予告フラグがそれぞれ設けられている。

【６０３８】

また、本実施形態では、ＲＯＭ５５２に対し、連続予告を行うか否かの決定に際して参酌される予告当否判定テーブルと、連続予告の態様の決定に際して参酌される予告テーブルとが設けられている。予告当否判定テーブル及び予告テーブルはそれぞれ複数設けられており、変動情報に応じて、参酌される予告当否判定テーブル及び予告テーブルが選択される。

【６０３９】

ステップＳＧ４１０４の後、ステップＳＧ４１０５では、連続予告を実行するか否かを決定する連続予告抽選処理を行う。ステップＳＧ４１０５の連続予告抽選処理では、既に連続予告フラグがオン設定された保留エリアが存在するか否かを確認する。そこで連続予告フラグが設定された保留エリアの存在が確認されない場合であって、さらに、保留第１エリアにおいて完全外れ（リーチ状態が発生しない外れ）に対応する変動情報のみが記憶されている場合に、連続予告の抽選を行うようになっている。その一方で、連続予告フラグが設定された保留エリアの存在が確認された場合には、連続予告の抽選を行わないようになっている。

【６０４０】

尚、ステップＳＧ４１０５の連続予告抽選処理では、第１変動保留カウンタＮｄの値が「２」以上である場合に、第１保留情報記憶エリアに新たに記憶された連続予告カウンタの値に基づいて、当たり種別やリーチパターンや遊技モードにそれぞれ対応する予告当否判定テーブル（小当たりに対応するものの方が外れに対応するものよりも当選し易い）を参照し、連続予告を実行するか否かを決定する。さらに、特定抽選結果として連続予告を実行することが決定された場合には、第１保留情報記憶エリアに新たに記憶された予告種別カウンタの値に基づいて、当たり種別やリーチパターンや遊技モードに対応する予告テーブルを参照し、連続予告を実行するか否かを決定する。加えて、第１保留情報記憶エリアの保留エリアのうち変動情報が記憶されている全ての保留エリアの連続予告フラグをオ

ンにする。但し、実行エリアの連続予告フラグはオンにしない。
【６０４１】
ステップＳＧ４１０５の後、ステップＳＧ４１０６では、演出表示装置４２において第１変動表示が保留記憶されていることを示す保留アイコンを１つ追加表示するための保留アイコン設定処理を行う。ここでは、保留アイコンを描画するための描画情報を表示データテーブル（又は追加データテーブル）に対し追加設定するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理などを行う。
【６０４２】
これにより、本実施形態では、演出表示装置４２に、「浮き輪」を模した保留アイコンＨ４６１〔図３６４（ａ）等参照〕が表示される。
【６０４３】
また、保留アイコンＨ４６１は、対応する第１変動表示の小当たり期待度を示唆する態様で導出される場合がある。以下、かかる態様の保留アイコンＨ４６１を「先読み保留アイコンＨ４６３」とも称する。本実施形態の先読み保留アイコンＨ４６３〔図３６４（ａ）等参照〕は、キャラクタが「浮き輪」を使用している態様で導出される。さらに、先読み保留アイコンＨ４６３のキャラクタは複数種類用意されており、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンと、小当たり状態発生への当選期待度（小当たり期待度）とが対応付けられている。これにより、先読み保留アイコンＨ４６３は、その態様によって小当たり期待度に関するランク付けがなされることとなり、先読み保留アイコンＨ４６３を導出させることによって、小当たり期待度を示唆する（先読み保留予告演出を行う）ように構成されている。
【６０４４】
また、先読み保留アイコンＨ４６３が導出される場合には、該先読み保留アイコンＨ４６３に対応する第１変動表示が消化されるまでの間に、該先読み保留アイコンＨ４６３のパターンが変化する（保留変化演出が導出される）場合がある。つまり、ステップＳＧ４１０６の保留アイコン設定処理では、先読み保留アイコンＨ４６３を導出させるか否かの抽選が行われ、否当選の場合には、保留アイコンＨ４６１のパターンがデフォルト（浮き輪のみ）のものに決定される。一方、当選の場合には、保留変化演出を行うか否かの抽選が行われ、特定抽選結果としての当選結果が得られた場合には、対応する保留エリアの保留変化フラグをオン設定するとともに、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンとして、最終的に表示される可能性のある上限パターンと、上限パターンよりも小当たり期待度の低い（低ランクの）態様であって、最初に表示される仮パターンとを決定する。尚、仮パターンでは、最初はデフォルトの保留アイコンＨ４６１を表示するにとどめるといった選択肢が存在するように構成してもよい。一方、否当選の場合には、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンとして１つのパターンを決定する。
【６０４５】
そして、基本的には、演出表示装置４２の保留表示領域Ｗ３に表示されている保留アイコンＨ４６１のうち一番右側のものの右側に並ばせるようにして、決定されたパターンの保留アイコンＨ４６１を表示させるといった処理が行われる。また、本実施形態では、ステップＳＧ４１０６において、保留表示領域Ｗ３に先読み保留アイコンＨ４６３が導出される場合に、先読み保留演出中フラグがオン設定されるようになっている。
【６０４６】
ステップＳＧ４１０６の後、又は、ステップＳＧ４１０１で否定判別された場合には、ステップＳＧ４１０７において、上記先発コマンド受信フラグに基づき、第２変動表示の先発コマンドを受信したか否か（第２変動表示の先発コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳＧ４１０７で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【６０４７】
一方、ステップＳＧ４１０７で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４１０８において、第２保留情報記憶エリアに保留記憶されている第２変動情報の保留数をカウントする

計数情報としての第２変動保留カウンタＮｅを更新機能部により１インクリメントする。
【６０４８】
その後、ステップＳＧ４１０９では、先発コマンドに含まれる小当たりか否かの情報、当たり種別の情報、遊技モード情報、及び、第２変動時間の情報等を、第２保留情報記憶エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに記憶する。ステップＳＧ４１０９の後、本処理を終了する。尚、本実施形態では、第２変動表示に対応する保留アイコンは表示されない構成となっている。
【６０４９】
図３４３の説明に戻り、ステップＳＧ３９０３の後又はステップＳＧ３９００で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９０４へと移行し、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回のメイン処理の開始から所定時間（本例では２ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、既に所定時間が経過していればステップＳＧ３９０５へ移行し、一方、前回のメイン処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、ステップＳＧ３９１３へと移行する。
【６０５０】
ステップＳＧ３９０５では、各種カウンタの更新処理を実行する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄の表示に際し各種カウンタ情報を用いる。具体的には、図３４５に示すように、当たり時装飾図柄カウンタＣＯと、上図柄表示領域、中図柄表示領域及び下図柄表示領域の各外れ図柄の設定に使用する上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲとを用いることとしている。図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、ＣＰＵ５５１内のＲレジスタ（リフレッシュレジスタ）を用いてレジスタ値が加算され、結果的に数値がランダムに変化する構成となっている。これらカウンタの値は適宜、ＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファに格納される。
【６０５１】
当たり時装飾図柄カウンタＣＯは、小当たりが発生する際（ラッシュ直撃当たりに対応する小当たり発生時を除く）に、演出表示装置４２に停止表示される小当たり図柄（ラッシュ直撃当たり図柄以外の一般の当たり図柄）を決定するためのものである。本実施形態では、当たり時装飾図柄カウンタＣＯとして、９個（１～９）のカウンタ値が用意されている。すなわち、計数情報としての当たり時装飾図柄カウンタＣＯは、１～９の範囲内で順に更新機能部により１ずつ加算され、上限値（つまり９）に達した後１に戻る構成となっている。
【６０５２】
そして、主制御装置２６１から小当たりに対応する変動パターンコマンドを受信した場合、カウンタ値と装飾図柄とを対応付けるテーブルに基づいて、例えばカウンタ値が１であれば「１」（のゾロ目）、２であれば「２」（のゾロ目）という具合に、小当たり図柄の組合わせを決定する。
【６０５３】
この当たり時装飾図柄カウンタＣＯはステップＳＧ３９０５のカウンタ更新処理にて定期的に更新され、後述するようにサブ制御装置２６２が変動パターンコマンド又は図柄コマンドを受信するタイミングでＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファから読み出す。尚、本実施形態では当たり時装飾図柄カウンタＣＯはＲＡＭ５５３の当たり時装飾図柄カウンタバッファに格納されるものとしたが、バッファに格納せず、変動パターンコマンドを受信したタイミングなどでカウンタ値を参照するようにしてもよい。
【６０５４】
尚、本実施形態において、「ラッシュ直撃当たり」に対応する小当たり発生時に停止表示されるラッシュ直撃当たり図柄は、装飾図柄の組合わせが１パターン（「０」・「０」・「０」）であるため、装飾図柄の表示に際しカウンタ情報を用いない。
【６０５５】
上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、当否抽選が外れとなったときに、上・中・下の図柄表示領域の各停止図柄の組合わせを決定するものであり、各列では１０個

の装飾図柄の何れかが表示されることから、各々に１０個（０～９）のカウンタ値が用意されている。上図柄カウンタＣＬにより上図柄表示領域の停止図柄が決定され、中図柄カウンタＣＭにより中図柄表示領域の停止図柄が決定され、下図柄カウンタＣＲにより下図柄表示領域の停止図柄が決定される。

【６０５６】

本実施形態では、ＣＰＵ５５１に内蔵のＲレジスタの数値を用いることにより各カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの値をランダムに更新する構成としている。すなわち計数情報としての各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新時には、前回値にＲレジスタの下位３ビットの値が加算され、その加算結果が上限値を超えた場合に８減算されて今回値が決定される。各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは更新時期が重ならないようにして更新され、それら図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ、及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。

【６０５７】

ここで、各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新機能部となる更新処理について詳しく説明する。図３４６に示すように、ステップＳＧ４００１では、上図柄カウンタＣＬの更新時期か否かを判別し、ステップＳＧ４００２では、中図柄カウンタＣＭの更新時期か否かを判別する。なお、上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新されるように構成する。したがって、前回の更新処理において下図柄カウンタＣＲが更新されている場合、ステップＳＧ４００１で肯定判断されることになる。また、前回の更新処理において上図柄カウンタＣＬが更新されている場合、ステップＳＧ４００２で肯定判断されることになる。そして、上図柄カウンタＣＬの更新時期（ステップＳＧ４００１がＹＥＳ）であればステップＳＧ４００３に進み、上図柄カウンタＣＬを更新する。また、中図柄カウンタＣＭの更新時期（ステップＳＧ４００２がＹＥＳ）であればステップＳＧ４００４に進み、中図柄カウンタＣＭを更新する。さらに、下図柄カウンタＣＲの更新時期（ステップＳＧ４００１、Ｓ４００２が共にＮＯ）であればステップＳＧ４００５に進み、下図柄カウンタＣＲを更新する。ステップＳＧ４００３～ステップＳＧ４００５の図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新では、前回のカウンタ値にＲレジスタの下位３ビットの値を加算すると共にその加算結果が上限値を超えた場合に８を減算して、その演算結果を、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの今回値とする。

【６０５８】

上記ＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理によれば、上・中・下の各図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新され、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、更新処理を３回実行する毎に図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの１セット分が更新されるようになっている。

【６０５９】

その後、ステップＳＧ４００６では、上記更新した図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが、当たり図柄の組合わせ（上下の図柄表示領域の図柄と中図柄表示領域の図柄とが同じとなる組合わせ）であるか否かを判別する。ステップＳＧ４００６で肯定判別された場合には、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３に記憶することなく、そのまま本処理を終了する。

【６０６０】

一方、ステップＳＧ４００６で否定判別された場合には、ステップＳＧ４００７において、上記更新した図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせがリーチ図柄の組合わせ（上図柄表示領域の図柄と下図柄表示領域の図柄とが同じで、上下の図柄表示領域の図柄と中図柄表示領域の図柄とが異なっている）になっているか否かを判別し、リーチ図柄の組合わせである場合（ステップＳＧ４００７がＹＥＳ）には、ステップＳＧ４００８において、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが前後外れ図柄（前後外れリーチ）の組合わせであるか否かを判別する。図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れ図柄の組合わせである場合（ステップＳＧ４００８がＹＥＳ）、ステップＳＧ４００９に進み、そのときの図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファ

に格納して、本処理を終了する。図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れ以外図柄（前後外れ以外リーチ）の組合わせである場合（ステップＳＧ４００８がＮＯ）には、ステップＳＧ４０１０に進み、そのときの図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納して、本処理を終了する。

【６０６１】

また、リーチ図柄以外の組合わせである場合（ステップＳＧ４００７がＮＯ）には、図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが外れ図柄（完全外れ図柄）の組合わせになっているため、ステップＳＧ４０１１において、そのときの図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納して、本処理を終了する。

【６０６２】

図３４３の説明に戻り、ステップＳＧ３９０６では保留処理を行う。以下、保留処理について図３４８を参照して説明する。

【６０６３】

先ず、ステップＳＧ４２０１では、上記変動パターンコマンド受信フラグに基づき、第１変動表示の変動パターンコマンドを受信したか否か（第１変動表示の変動パターンコマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳＧ４２０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４２０２の処理において、第１変動保留カウンタＮｄの値を１減算する。

【６０６４】

続くステップＳＧ４２０３では、第１保留情報記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を更新機能部により実行する。このデータシフト処理は、第１保留情報記憶エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータ（連続予告フラグも含む）を実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【６０６５】

ステップＳＧ４２０３の後、ステップＳＧ４２０４において、連続予告に使用される表示演出の種別を決定する予告設定処理が行われる。ステップＳＧ４２０４の予告設定処理では、保留情報記憶エリアの実行エリアの連続予告フラグ（ステップＳＧ４１０５の連続予告抽選処理参照）がオンであるか否かを判別し、否定判別された場合には、連続予告は行われないため、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判別された場合には、変動パターンコマンドの変動情報に基づき、小当たりか否か、当たりの場合には種別は何か、小当たりではない場合には、リーチパターンは何か、遊技モードは何か等を判別し、それぞれに対応するテーブルを参照して、連続予告の種別を決定する。ここで決定された種別の連続予告は、対応する変動表示に際して所期のタイミングで導出されることとなる。

【６０６６】

ステップＳＧ４２０４の後、ステップＳＧ４２０５において、演出表示装置４２に表示されている保留アイコンＨ４６１をシフトさせるための保留アイコンシフト処理を更新機能部により行う。尚、保留情報記憶エリアの各保留エリア、及び、実行エリアには、保留アイコンＨ４６１の種別を記憶する保留アイコン記憶エリアが設けられており、該保留アイコンＨ４６１に関する情報についても、上記した保留情報記憶エリアのデータシフト処理にてシフトされるようになっている。

【６０６７】

該保留アイコンシフト処理は、かかるデータシフトに応じて保留アイコンＨ４６１を再描画させるための処理（表示データテーブルの保留アイコンに係る描画情報を変更させるための処理）であり、演出表示装置４２では、第１変動表示が１つ消化される（実行される）毎に、最も左に位置していた保留アイコンＨ４６１が消去されるとともに、その右側に配置されていた保留アイコンＨ４６１が一つ左にシフトされる（表示場所が移動する）ようになっている。

【６０６８】

尚、本実施形態では、ステップＳＧ４２０５において、保留アイコンＨ４６１を再描画する処理に先立って、保留変化フラグがオン設定されている保留エリアが存在する場合には、先読み保留アイコンＨ４６３の保留変化演出を行うか否かの抽選が行われ、当選した場合に、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンを高ランクのものに変化させる（但し、上限パターンのランクは越えない）ようになっている。加えて、保留変化フラグがオン設定されている保留エリアが存在しないと判別される場合には、先読み保留演出中フラグがオフされる。さらに、先読み保留アイコンＨ４６３のパターンを変化させることで、該先読み保留アイコンＨ４６３が上限パターンに達した場合には、先読み保留演出中フラグがオフされるとともに、保留変化フラグがオフされるようになっている。

【６０６９】

ステップＳＧ４２０５の後、又は、ステップＳＧ４２０１で否定判別された場合には、ステップＳＧ４２０６において、上記変動パターンコマンド受信フラグに基づき、第２変動表示の変動パターンコマンドを受信したか否か（第２変動表示の変動パターンコマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳＧ４２０６で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【６０７０】

一方、ステップＳＧ４２０６で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４２０７の処理において、第２変動保留カウンタＮｅの値を１減算する。続くステップＳＧ４２０８では、第２保留情報記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を更新機能部により実行する。このデータシフト処理は、第２保留情報記憶エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。ステップＳＧ４２０８の後、本処理を終了する。

【６０７１】

図３４３の説明に戻り、ステップＳＧ３９０７では表示設定処理を行う。ここでは、ＲＡＭ５５３のコマンドバッファに格納された情報に基づき、表示制御装置４５へ出力する表示制御コマンドを生成する等、各種の演算処理及びコマンドの出力設定を行う。つまり、ここで、演出表示装置４２において表示する表示態様が決定される。

【６０７２】

例えば変動パターンコマンド及び図柄コマンドを受信した場合、サブ制御装置２６２は、変動種別、変動時間及び停止図柄等に基づいて、対応するテーブルを参照し、装飾図柄の変動表示の表示パターンや停止図柄等を決定する。また、第１変動表示に対応する演出変動表示を開始させる際には、保留情報記憶エリアの実行エリアの連続予告フラグがオンである場合に、変動パターンコマンドの変動情報に基づき、各状況に対応するテーブルを参照して、第１変動表示に対応する演出変動表示に導出させる連続予告の種別を決定したり、連続予告とは別の予告演出の導出を決定したり、演出ボタン１２５等の操作に対応する表示内容を決定したりする。そして、これらの決定事項を表示制御コマンドとして表示制御装置４５に出力する等の制御を行う。

【６０７３】

ここで、ステップＳＧ３９０７の表示設定処理において行われる変動表示設定処理について、図３５０を参照して説明する。本実施形態の演出表示装置４２では、基本的に、第１特別図柄表示装置４３Ａの第１変動表示に対応する第１演出変動表示（第１変動対応演出表示）や、第２特別図柄表示装置４３Ｂの第２変動表示に対応する第２演出変動表示（第２変動対応演出表示）などが行われる。

【６０７４】

先ずステップＳＧ４５０１では、第２変動表示に対応する変動パターンコマンド（以下、「第２変動パターンコマンド」という。）を受信したか否かを判別する。

【６０７５】

尚、例えば保留処理（図３４８参照）において第２変動パターンコマンドを受信したこ

とに対応する処理を行った場合に第２変動受信フラグをオンし、ステップＳＧ４５０１で肯定判別された場合に、第２変動受信フラグがオフされるような構成とし、ステップＳＧ４５０１では、第２変動受信フラグを確認することで、第２変動パターンコマンドを受信したか否かの判別を行うこととしてもよい。また、第２変動パターンコマンドに含まれる各種変動情報は、対応する保留情報記憶エリアの実行エリアに記憶されるように構成してもよいし、別途の記憶エリアに記憶されるように構成してもよい。

【６０７６】

ステップＳＧ４５０１で否定判別された場合には、ステップＳＧ４５０８へ移行する。一方、ステップＳＧ４５０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４５０３において、ＲＡＭ５５３のモード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否か、すなわち現在（変動開始時）の遊技モードが「時短Ａモード」であるか否かを判別する。

【６０７７】

ステップＳＧ４５０３で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４５０４において、第２変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば小当たりか否かの情報、当たり種別、遊技モード情報及び第２変動時間等）に基づいて、「時短Ａモード」用の演出パターン（第２演出変動表示のパターン）を設定する時短Ａ第２演出変動表示設定処理を行い、ステップＳＧ４５０８へ移行する。時短Ａ第２演出変動表示設定処理では、例えば「時短Ａモード」に係る「ラッシュステージ演出（図３７７参照）」や「バトルステージ演出（図３７８参照）」に対応する変動表示用の表示データテーブルを選出するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理などを行う。

【６０７８】

ステップＳＧ４５０３で否定判別された場合には、ステップＳＧ４５０５において、モード記憶エリアに「３１」が記憶されているか否か、すなわち現在（変動開始時）の遊技モードが「時短Ｂモード」であるか否かを判別する。

【６０７９】

ステップＳＧ４５０５で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４５０６において、第２変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば小当たりか否かの情報、当たり種別、遊技モード情報及び第２変動時間等）に基づいて、「時短Ｂモード」用の演出パターン（第２演出変動表示のパターン）を設定する時短Ｂ第２演出変動表示設定処理を行い、ステップＳＧ４５０８へ移行する。時短Ｂ第２演出変動表示設定処理では、例えば「時短Ｂモード」に係る「ラッキーチャンスステージ演出（図３７９参照）」に対応する変動表示用の表示データテーブルを選出するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理などを行う。

【６０８０】

ステップＳＧ４５０５で否定判別された場合には、ステップＳＧ４５０７において、第２変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば小当たりか否かの情報、当たり種別、遊技モード情報及び第２変動時間等）に基づいて、「通常モード」用の演出パターン（第２演出変動表示のパターン）を設定する通常第２演出変動表示設定処理を行い、ステップＳＧ４５０８へ移行する。通常第２演出変動表示設定処理では、例えば「通常モード」に係る「ラッシュステージ演出（上記時短Ａモードに係るラッシュステージ演出の続き）」若しくは「バトルステージ演出（上記時短Ａモードに係るバトルステージ演出の続き）」、「通常モード」に係る「ラッキーチャンスステージ演出（上記時短Ｂモードに係るラッキーチャンスステージ演出の続き）」、又は、「通常モード」に係る「通常ステージ演出（変動時間１０分のロング演出）」に対応する変動表示用の表示データテーブルを選出するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理などを行う。

【６０８１】

ステップＳＧ４５０８では、第１変動表示に対応する変動パターンコマンド（以下、「第１変動パターンコマンド」という。）を受信したか否かを判別する。

【６０８２】

尚、例えば保留処理（図３４８参照）において第１変動パターンコマンドを受信したこ

とに対応する処理を行った場合に第１変動受信フラグをオンし、ステップＳＧ４５０８で肯定判別された場合に、第１変動受信フラグがオフされるような構成とし、ステップＳＧ４５０８では、第１変動受信フラグを確認することで、第１変動パターンコマンドを受信したか否かの判別を行うこととしてもよい。また、第１変動パターンコマンドに含まれる各種変動情報は、対応する保留情報記憶エリアの実行エリアに記憶されるように構成してもよいし、別途の記憶エリアに記憶されるように構成してもよい。

【６０８３】

ステップＳＧ４５０８で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ４５０８で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４５０９において、モード記憶エリアに「２１」が記憶されているか否か、すなわち現在（変動開始時）の遊技モードが「時短Ａモード」であるか否かを判別する。

【６０８４】

ステップＳＧ４５０９で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４５１０において、第１変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば小当たりか否かの情報、当たり種別、遊技モード情報及び第１変動時間等）に基づいて、「時短Ａモード」用の演出パターン（第１演出変動表示のパターン）を設定する時短Ａ第１演出変動表示設定処理を行い、本処理を終了する。時短Ａ第１演出変動表示設定処理では、例えば「時短Ａモード」に係る「通常ステージ演出〔図３６４（ａ）等参照〕」に対応する変動表示用の表示データテーブルを選出するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理などを行う。

【６０８５】

ステップＳＧ４５０９で否定判別された場合には、ステップＳＧ４５１１において、モード記憶エリアに「３１」が記憶されているか否か、すなわち現在（変動開始時）の遊技モードが「時短Ｂモード」であるか否かを判別する。

【６０８６】

ステップＳＧ４５１１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４５１２において、第１変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば小当たりか否かの情報、当たり種別、遊技モード情報及び第１変動時間等）に基づいて、「時短Ｂモード」用の演出パターン（第１演出変動表示のパターン）を設定する時短Ｂ第１演出変動表示設定処理を行い、本処理を終了する。時短Ｂ第１演出変動表示設定処理では、例えば「時短Ｂモード」に係る「通常ステージ演出〔図３６４（ａ）等参照〕」に対応する変動表示用の表示データテーブルを選出するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理などを行う。

【６０８７】

ステップＳＧ４５１１で否定判別された場合には、ステップＳＧ４５１３において、第１変動パターンコマンドに含まれる各種情報（例えば小当たりか否かの情報、当たり種別、遊技モード情報及び第１変動時間等）に基づいて、「通常モード」用の演出パターン（第１演出変動表示のパターン）を設定する通常第１演出変動表示設定処理を行い、本処理を終了する。通常第１演出変動表示設定処理では、例えば「通常モード」に係る「通常ステージ演出〔図３６４（ａ）等参照〕」に対応する変動表示用の表示データテーブルを選出するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理などを行う。

【６０８８】

ここで、上記各種演出変動表示設定処理において行われる停止図柄設定処理について説明する。

【６０８９】

サブ制御装置２６２は、上記図柄コマンド受信フラグに基づき、主制御装置２６１から変動パターンコマンドと共に図柄コマンドを受信したと判断した場合に、該図柄コマンドに基づき変動時間経過後に停止表示する停止図柄（停止図柄の組合わせ）を決定する。そして、ここで決定された停止図柄に関する情報は表示制御装置４５に対し出力され、上記のように選出された変動表示用の表示データテーブルに対し追加設定される。

【６０９０】
詳しくは、図柄コマンドに「ＢＺ１」が設定されている場合には、ラッシュ直撃当たり図柄（図柄Ｚ０）のゾロ目並びの組合わせを停止図柄として決定し、図柄コマンドに「ＢＺ２」が設定されている場合には、一般の当たり図柄（図柄Ｚ１～図柄Ｚ９）のゾロ目並びの組合わせのうちの一つを停止図柄として決定する。
【６０９１】
また、図柄コマンドに「ＢＺ３」が設定されている場合には、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファに格納されている前後外れリーチに対応する図柄の組合わせを停止図柄として決定し、図柄コマンドに「ＢＺ４」が設定されている場合には、ＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納されている前後外れ以外リーチに対応する図柄の組合わせを停止図柄として決定し、図柄コマンドに「ＢＺ５」が設定されている場合には、ＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納されている完全外れに対応する図柄の組合わせを停止図柄として決定する。
【６０９２】
そして、停止図柄に関する情報が追加設定された表示データテーブルに従って画像描画処理が行われることにより、変動表示の停止図柄として図柄コマンドに基づいて決定された停止図柄を描画し、その停止図柄を演出表示装置４２に停止表示させることができる。
【６０９３】
次に、ステップＳＧ３９０７の表示設定処理において行われる当たり表示処理について、図３４９を参照して説明する。
【６０９４】
先ず、ステップＳＧ４７００では、上記当たり開始コマンド受信フラグに基づき、主制御装置２６１から大当たり状態の開始を告げる大当たり開始コマンド（大当たりオープニングコマンド）を受信したか否かを判別する。
【６０９５】
ステップＳＧ４７００で肯定判定された場合、すなわち第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃへの入球に基づいて大当たり状態が発生する場合には、ステップＳＧ４７０１において、残りのラウンド数を把握するための計数情報としてのラウンド把握カウンタに対し、大当たり開始コマンドに含まれる当たり種別情報に基づいて、各種大当たりに対応した初期値が設定される。例えば「１５Ｒ大当たり」であれば１５回を示す「１５」が初期値として設定され、「８Ｒ大当たり」であれば「８」を設定し、「４Ｒ大当たり」であれば「４」を設定する。
【６０９６】
続いて、ステップＳＧ４７０２において、大当たりオープニング演出の設定処理（演出表示装置４２の画像、スピーカＳＰの音声、各種ランプの点灯態様の設定）を行った後、本処理を終了する。大当たりオープニング演出の設定処理では、例えば大当たりオープニング演出用の表示データテーブルを選出するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理などを行う。
【６０９７】
尚、本実施形態における大当たりオープニング演出の設定処理では、例えば８秒間のオープニング演出を行うこととなる。ここで、サブ制御装置２６２には、大当たり種別と、残りラウンド数と、大当たり状態中の各種演出態様との対応関係を記憶する対応関係テーブル等が設けられており、該対応関係テーブルを参照して対応する演出（演出用の表示データテーブル）を選択し、それを実行させることとなる。つまり、サブ制御装置２６２は、主制御装置２６１による各種抽選の結果（例えば当たり種別）や、当選時の遊技状態（例えば通常モードか時短モードか等のモード種別）、残りのラウンド数などに基づき、前記対応関係テーブルを参照し、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａで実行するオープニング演出や大当たり中のラウンド演出などの内容を複数の演出表示態様の中から一つ決定し実行することとなる。
【６０９８】

これに基づき、演出表示装置４２においては、図３７５（ａ）に示すような大当たりオープニング演出が行われる。図３７５（ａ）に示す大当たりオープニング演出の一例では、「大当たり」等の文字が記載された背景画像が表示されると共に、その前面側に当たり図柄となった装飾図柄が表示される。

【６０９９】

また、ステップＳＧ４７００で否定判別された場合には、ステップＳＧ４７０５において、上記ラウンドコマンド受信フラグに基づき、ラウンドコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＧ４７０５で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４７０６において、ラウンド数の表示などラウンド演出の設定を行ってから、本処理を終了する。大当たりラウンド演出の設定処理では、例えば大当たりラウンド演出用の表示データテーブルを選出するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理などを行う。

【６１００】

これに基づき、液晶表示部４２ａでは、図３７５（ｂ）に示すようなラウンド演出が行われる。図３７５（ｂ）に示すラウンド演出の一例では、海辺をイメージした背景画像が表示されると共に、その前面側において動き回る図柄キャラクタ（数字の付されない装飾図柄）が表示される。

【６１０１】

ここで大当たり種別に応じて、異なる背景画像が設定される構成としてもよい。例えば大当たり種別が、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に基づく「１５Ｒ大当たり（ラッシュ直撃当たり）」である場合には、昼間の海辺をイメージした背景画像が表示され、「一般の大当たり」の場合には、夕方の海辺をイメージした背景画像が表示される。

【６１０２】

ステップＳＧ４７０５で否定判別された場合、ステップＳＧ４７０７において、上記インターバルコマンド受信フラグに基づき、インターバルコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＧ４７０７で肯定判別された場合、ステップＳＧ４７０８でラウンド把握カウンタを更新機能部により１減算し、ステップＳＧ４７０９でインターバル中の演出設定を行ってから、本処理を終了する。インターバル演出の設定処理では、例えばインターバル演出用の表示データテーブルを選出するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理などを行う。

【６１０３】

ここで、大当たり状態中の各ラウンド間のインターバル期間では、インターバル毎に３秒になる演出設定が行われる。一方、小当たり状態中の各ラウンド間のインターバル期間では、複数回のラウンド演出と連続した一連の演出設定が行われる。

【６１０４】

ステップＳＧ４７０７で否定判別された場合、上記エンディングコマンド受信フラグに基づき、ステップＳＧ４７１０においてエンディングコマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＧ４７１０で肯定判別された場合、ステップＳＧ４７１１でラウンド把握カウンタを更新機能部により１減算し、ステップＳＧ４７１２でエンディング演出の設定処理を行ってから、本処理を終了する。エンディング演出の設定処理では、例えばエンディング演出用の表示データテーブルを選出するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理などを行う。尚、エンディング演出の設定処理において、複数のエンディング演出パターンの中から一のエンディング演出パターンを選出し実行する構成としてもよい。

【６１０５】

ステップＳＧ４７１０で否定判別された場合、ステップＳＧ４７１３において、上記当たり終了コマンド受信フラグに基づき、大当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＧ４７１３で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４７１４において大当たり表示終了処理を行い、本処理を終了する。

【６１０６】

大当たり表示終了処理では、エンディング表示を直ちに終了させる。大当たり状態の終了時には、このタイミングで、時短Ａモード開始コマンドを受信しているので、かかるコマンドに基づいて、「時短Ａモード」に対応する「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」の開始設定処理が行われる。

【６１０７】

ステップＳＧ４７１３で否定判別された場合には、ステップＳＧ４７１５において、上記当たり開始コマンド受信フラグに基づき、小当たり開始コマンド（小当たりオープニングコマンド）を受信したか否かを判別する。ステップＳＧ４７１５で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４７１６において、小当たり状態中の演出表示等を導出するための小当たり演出の設定を行ってから、本処理を終了する。小当たり演出の設定処理では、例えば小当たり演出用の表示データテーブルを選出するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理などを行う。

【６１０８】

ステップＳＧ４７１５で否定判別された場合には、ステップＳＧ４７１７において、上記当たり終了コマンド受信フラグに基づき、小当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＧ４７１７で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＧ４７１７で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４７１８において、小当たり演出表示を直ちに終了させる小当たり表示終了処理を行う。ステップＳＧ４７１８の後、本処理を終了する。

【６１０９】

ここで、ステップＳＧ３９０７の表示設定処理において行われる報知表示設定処理について、図３５２を参照して説明する。

【６１１０】

先ず、ステップＳＧ４８０１において、上記報知コマンド受信フラグに基づき、事前報知コマンドを受信したか否か（事前報知コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。

【６１１１】

ステップＳＧ４８０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４８０２において、事前報知表示設定処理を行い、本処理を終了する。

【６１１２】

事前報知表示設定処理では、通常モードの図柄変動表示中において、現在が損益分岐期間ＢＫ中である旨を遊技者に報知するための特別変動演出としての事前報知表示〔図３６４（ｂ）参照〕を演出表示装置４２のメッセージ表示領域Ｗ２にて実行するための設定処理を行う。ここでは、メッセージ表示領域Ｗ２に事前報知表示（文字情報等）を描画するための情報を、上記変動表示設定処理において選出された変動表示用の表示データテーブルに対し追加設定するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理を行う。

【６１１３】

一方、ステップＳＧ４８０１で否定判別された場合には、ステップＳＧ４８０３において、上記報知コマンド受信フラグに基づき、期間前報知コマンドを受信したか否か（期間前報知コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。

【６１１４】

ステップＳＧ４８０３で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４８０４において、期間前報知表示設定処理を行い、本処理を終了する。

【６１１５】

期間前報知表示設定処理では、小当たり状態が発生した場合（小当たり演出）において、現在が損益分岐期間ＢＫ前である旨を遊技者に報知するための期間前報知表示〔図３７６（ａ）参照〕を演出表示装置４２のメッセージ表示領域Ｗ２にて実行するための設定処理を行う。ここでは、メッセージ表示領域Ｗ２に期間前報知表示（文字情報等）を描画するための情報を、上記当たり表示処理において選出された小当たり演出用の表示データテ

ーブルに対し追加設定するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理を行う。

【６１１６】

一方、ステップＳＧ４８０３で否定判別された場合には、ステップＳＧ４８０５において、上記報知コマンド受信フラグに基づき、期間中報知コマンドを受信したか否か（期間中報知コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。

【６１１７】

ステップＳＧ４８０５で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４８０６において、期間中報知表示設定処理を行い、本処理を終了する。

【６１１８】

期間中報知表示設定処理では、小当たり状態が発生した場合（小当たり演出）において、現在が損益分岐期間ＢＫ中である旨を遊技者に報知するための期間中報知表示〔図３７６（ｂ）参照〕を演出表示装置４２のメッセージ表示領域Ｗ２にて実行するための設定処理を行う。ここでは、メッセージ表示領域Ｗ２に期間中報知表示（文字情報等）を描画するための情報を、上記当たり表示処理において選出された小当たり演出用の表示データテーブルに対し追加設定するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理を行う。

【６１１９】

一方、ステップＳＧ４８０５で否定判別された場合には、ステップＳＧ４８０７において、上記報知コマンド受信フラグに基づき、期間後報知コマンドを受信したか否か（期間後報知コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。

【６１２０】

ステップＳＧ４８０７で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４８０８において、期間後報知表示設定処理を行い、本処理を終了する。一方、ステップＳＧ４８０７で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【６１２１】

期間後報知表示設定処理では、小当たり状態が発生した場合（小当たり演出）において、現在が損益分岐期間ＢＫ後である旨を遊技者に報知するための期間後報知表示〔図３７６（ｃ）参照〕を演出表示装置４２のメッセージ表示領域Ｗ２にて実行するための設定処理を行う。ここでは、メッセージ表示領域Ｗ２に期間後報知表示（文字情報等）を描画するための情報を、上記当たり表示処理において選出された小当たり演出用の表示データテーブルに対し追加設定するための表示制御コマンドを表示制御装置４５へ出力するための設定処理を行う。

【６１２２】

図３４３の説明に戻り、ステップＳＧ３９０８では、演出表示装置４２の変動表示の停止に関する変動停止処理を実行する。ここで、変動停止処理について、図３５１を参照して説明する。

【６１２３】

先ず、ステップＳＧ４４０１では、上記停止コマンド受信フラグに基づき、特図２停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＧ４４０１で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４４０２において、第２演出変動表示の導出中であるか否かを判別する。ステップＳＧ４４０２で肯定判別された場合、ステップＳＧ４４０３において、第２演出変動表示を停止表示させる処理を行う。ステップＳＧ４４０３の後、後述するステップＳＧ４４０７に移行する。一方、ステップＳＧ４４０２で否定判別された場合には、そのままステップＳＧ４４０７に移行する。

【６１２４】

また、ステップＳＧ４４０１で否定判別された場合には、ステップＳＧ４４０４において、上記停止コマンド受信フラグに基づき、特図１停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＧ４４０４で肯定判別された場合には、ステップＳＧ４４０５において、第１演出変動表示の導出中であるか否かを判別する。ステップＳＧ４４０５で肯定判別

された場合には、ステップＳＧ４４０６において、第１演出変動表示を停止させる処理を行う。ステップＳＧ４４０６の後、ステップＳＧ４４０７に移行する。一方、ステップＳＧ４４０５で否定判別された場合には、そのままステップＳＧ４４０７に移行する。

【６１２５】

ステップＳＧ４４０３若しくはステップＳＧ４４０６の後、又は、ステップＳＧ４４０４で否定判別された場合には、ステップＳＧ４４０７において、上記時短モード終了コマンド受信フラグに基づき、上記時短Ａモード終了コマンド又は時短Ｂモード終了コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳＧ４４０７で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【６１２６】

一方、ステップＳＧ４４０７で肯定判別された場合、すなわち「時短Ａモード」又は「時短Ｂモード」における第１変動表示及び第２変動表示の実行回数の合計が所定回数に達した場合には、ステップＳＧ４４０８において、演出表示装置４２にて行われている表示演出を通常モードに対応する「通常ステージ演出」に変更させる切替処理（例えばＲＡＭ５５３のモード記憶エリアに「通常モード」に対応する「１１」を設定するなど）を切替機能部により行う。その後、本処理を終了する。

【６１２７】

図３４３の説明に戻り、ステップＳＧ３９０９のランプ設定処理では、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、ランプ・電飾類の点灯パターンを設定する。

【６１２８】

ステップＳＧ３９１０の音声設定処理では、演出表示装置４２で行われる演出表示に同期させるべく、スピーカＳＰの出力パターンを設定する。また、エラー発生の報知等、音声に関するコマンドが主制御装置２６１から送信されてきた場合には、これらの制御を報知制御部により行うための設定もステップＳＧ３９１０で行われる。

【６１２９】

ステップＳＧ３９１１では、演出表示装置４２においてデモ演出（客待ち演出）を実行する旨の設定処理等その他の処理を行う。デモ演出は、演出表示装置４２において所定の変動表示が停止してから所定時間（例えば１分間）経過しても次の変動表示が開始されない場合に切替機能部により実行される。デモ演出として、例えば演出表示装置４２には、一連の動画が表示される。

【６１３０】

ステップＳＧ３９１２では、上記ステップＳＧ３９０５～ステップＳＧ３９１１の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば演出表示装置４２による装飾図柄の変動表示に際して表示制御コマンドを表示制御装置４５に送信する。

【６１３１】

２ｍｓｅｃ毎に行われるステップＳＧ３９０５～ステップＳＧ３９１２の処理が実行された後、又は、上記ステップＳＧ３９０４で否定判別された場合には、ステップＳＧ３９１３に移行し、ＲＡＭ５５３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する。尚、電源断の発生情報は、主制御装置２６１から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。

【６１３２】

電源断の発生情報が記憶されていない場合には、ステップＳＧ３９１４に進み、ＲＡＭ５５３が破壊されているか否かが判別される。ここでＲＡＭ５５３が破壊されていなければ、ステップＳＧ３９００の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ５５３が破壊されていれば、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【６１３３】

一方、ステップＳＧ３９１３で電源断の発生情報が記憶されると判別された場合、ステップＳＧ３９１５において電源断処理を実行する。電源断処理では、割り込み処理の発生

を禁止すると共に、各出力ポートをオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。そして、電源断処理の実行後は、処理を無限ループする。

【６１３４】

次に、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１により実行される各制御処理について説明する。ＣＰＵ５２１により実行される制御処理としては、電源投入後に実行されるメイン処理や、サブ制御装置２６２からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理、ＶＤＰ５２６から送信されるＶ割込信号を検出した場合に実行されるＶ割込処理などがある。

【６１３５】

ここで、表示制御装置４５のメイン処理について詳しく説明する。図３５３は、表示制御装置４５のメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期設定を行うための処理である。

【６１３６】

表示制御装置４５に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＣＰＵ５２１は、ハードウェアによる動作に基づきメイン処理を起動する。メイン処理が起動されると、ＣＰＵ５２１は、まずプログラムＲＯＭ５２２から読み出されたブートプログラムに基づきブート処理を実行し（ステップＳＧ６００１）、演出表示装置４２に対する各種制御が実行可能な状態とする。

【６１３７】

ブート処理が終了すると、ＣＰＵ５２１は、プログラムＲＯＭ５２２から読み出された所定の制御プログラムに基づき初期設定処理を実行する（ステップＳＧ６００２）。具体的には、ＣＰＵ５２１を初期設定する処理や、ワークＲＡＭ５２３やビデオＲＡＭ５２４の記憶領域を初期化（クリア）する処理などが行われる。

【６１３８】

その後、ＣＰＵ５２１は、割込許可設定を行う（ステップＳＧ６００３）。以後、メイン処理は、電源が切断されるまで無限ループを継続する。これにより、ＣＰＵ５２１は、これ以降、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に基づきコマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。

【６１３９】

次に、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１により実行されるコマンド割込処理について詳しく説明する。図３５４は、表示制御装置４５のコマンド割込処理を示すフローチャートである。

【６１４０】

上述したように、ＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２からコマンドを受信した場合にコマンド割込処理を実行する。コマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、その抽出したコマンドデータを、ワークＲＡＭ５２３のコマンドバッファ領域５２３ｆに記憶し（ステップＳＧ６１０１）、本処理を終了する。尚、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域５２３ｆに記憶されたコマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【６１４１】

次いで、表示制御装置４５のＣＰＵ５２１によって実行されるＶ割込処理について詳しく説明する。図３５５は、表示制御装置４５のＶ割込処理を示すのフローチャートである。Ｖ割込処理は、ＶＤＰ５２６に対し画像描画処理や画像出力処理の実行を指示するための処理である。

【６１４２】

上述したように、ＣＰＵ５２１は、ＶＤＰ５２６から送信されるＶ割込信号を検出した場合に更新条件が成立しＶ割込処理を実行する。Ｖ割込信号は、ＶＤＰ５２６において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ｍｓｅｃ毎に生成され、ＣＰＵ５２１に対して送信される信号である。

【６１４３】

よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、ＶＤＰ５２６

に対しての描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ｍｓｅｃ毎に行われることになる。これにより、ＶＤＰ５２６では、画像の描画処理や出力処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【６１４４】

Ｖ割込処理が実行されると、まずＣＰＵ５２１は、ステップＳＧ６２０１において、ワークＲＡＭ５２３のコマンドバッファ領域５２３ｆに、サブ制御装置２６２から受信した新規コマンドが存在するか否かを判定機能部によって判定する。

【６１４５】

ここで、新規コマンドが存在すると判別された場合には、ステップＳＧ６２０２においてコマンド判定処理を実行した後、ステップＳＧ６２０３へ移行する。一方、ステップＳＧ６２０１において、新規コマンドが存在しないと判別された場合には、そのままステップＳＧ６２０３へ移行する。

【６１４６】

コマンド判定処理（ステップＳＧ６２０２）では、ワークＲＡＭ５２３のコマンドバッファ領域５２３ｆに記憶されたコマンドの内容を解析し、解析したコマンドの内容に基づいて、該コマンドに対応した表示処理を実行するための表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをプログラムＲＯＭ５２２（データテーブル格納エリア５２２ｂ）から読み出して、ワークＲＡＭ５２３（表示データテーブル設定領域５２３ａ）に設定すると共に、ポインタ設定領域５２３ｃに設定されたテーブルポインタの値を初期化する。

【６１４７】

例えば変動表示演出に係る表示制御コマンドが記憶されていた場合は、変動パターン種別に応じた変動用表示データテーブルを表示データテーブル設定領域５２３ａに設定する。また、連続予告演出に係る表示制御コマンドが記憶されていた場合には、連続予告パターン種別に応じた連続予告用追加データテーブルを追加データテーブル設定領域５２３ｂに設定する。

【６１４８】

ステップＳＧ６２０３の表示内容設定処理では、表示データテーブル設定領域５２３ａ及び追加データテーブル設定領域５２３ｂにそれぞれ記憶された表示データテーブル及び追加データテーブルの内容に基づき、演出表示装置４２において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。

【６１４９】

ここで、ステップＳＧ６２０３の表示内容設定処理について詳しく説明する。図３５６は、表示制御装置４５の表示内容設定処理を示すフローチャートである。

【６１５０】

まずステップＳＧ６３０１において、ポインタ更新処理を実行する。このポインタ更新処理は、表示データテーブル設定領域５２３ａ及び追加データテーブル設定領域５２３ｂにそれぞれ記憶された表示データテーブル及び追加データテーブルから、対応する描画内容を取得すべきアドレスを指定するテーブルポインタの更新を行うための処理である。

【６１５１】

具体的に、このポインタ更新処理では、ポインタ設定領域５２３ｃに設定されたテーブルポインタの値に１を加算する。つまり、テーブルポインタは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に（１フレーム分の描画処理が完了する度に）１ずつ加算されるように更新処理が行われることとなる。

【６１５２】

尚、上述したように、各種データテーブルのアドレス「０００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が規定されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブル設定領域５２３ａに記憶され

るのに合わせてテーブルポインタの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【６１５３】

次いで、ステップＳＧ６３０２において、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定された表示データテーブルにおいて、その更新状態後のテーブルポインタで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判定機能部によって判別する。

【６１５４】

ここで、表示データテーブルにおいて、更新状態後のテーブルポインタで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であると判別された場合には、表示データテーブル設定領域５２３ａに設定された表示データテーブルにおいて、その実体的なデータが規定されたアドレスを過ぎてテーブルポインタが更新されたことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【６１５５】

一方、ステップＳＧ６３０２において、表示データテーブルにおける更新状態後のテーブルポインタで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報ではないと判別される場合は、ステップＳＧ６３０３へ移行する。

【６１５６】

ステップＳＧ６３０３では、表示データテーブル設定領域５２３ａ及び追加データテーブル設定領域５２３ｂにそれぞれ設定されている表示データテーブル及び追加データテーブルから、更新機能部となるポインタ更新処理（ステップＳＧ６３０１）によって更新されたテーブルポインタで示されるアドレスの描画内容を特定する。その後、本処理を終了する。

【６１５７】

これにより、上記テーブルポインタの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定され、その表示データテーブルで規定された通りの映像が演出表示装置４２に表示されることとなる。

【６１５８】

図３５５の説明に戻り、ステップＳＧ６２０４においてタスク処理を実行する。このタスク処理では、上記ステップＳＧ６２０３の表示内容設定処理によって特定された、演出表示装置４２に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に表示座標位置や拡大率、回転角度などといった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【６１５９】

尚、追加データテーブルにおいて、Ｎｕｌｌデータが規定されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブル設定領域５２３ｂがＮｕｌｌデータでクリアされているときは、常にＮｕｌｌデータが追加データテーブル設定領域５２３ｂから展開されることになる。

【６１６０】

次いで、ステップＳＧ６２０５において描画処理を実行し、更新機能部となるＶ割込処理を終了する。ここで、ステップＳＧ６２０５の描画処理について、図３５７のフローチャートを参照して詳しく説明する。

【６１６１】

描画処理では、まずステップＳＧ６４０１において、上記タスク処理（ステップＳＧ６２０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別（背景画像、図柄、キャラクタなど）、並びに、各種スプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報など）、及び、各種スプライトの転送に必要な格納情報（各種スプライトの画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ５２５の格納エリアのアドレスなど）を基に、１フレーム分の画像を演出表示装置４２に表示させるための描画リスト（図３６１参照）を作成する。

【６１６２】
次に、描画処理では、ステップＳＧ６４０２において、ステップＳＧ６４０１で作成した描画リストを、描画対象バッファ情報と共にＶＤＰ５２６へ送信する。尚、描画対象バッファ情報は、上記描画対象バッファフラグ設定領域５２３ｅに設定される描画対象バッファフラグによって特定される。
【６１６３】
このように、ＣＰＵ５２１は、ＶＤＰ５２６に対し描画リストを送信することで、ＶＤＰ５２６に対し１フレーム分の画像の描画指示を行う。これにより、ＶＤＰ５２６は、ＣＰＵ５２１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背景側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。
【６１６４】
ここで、描画対象バッファフラグが「０」である場合は、描画対象バッファ情報として、第１フレームバッファ５２４ａに対し、描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグが「１」である場合は、描画対象バッファ情報として、第２フレームバッファ５２４ｂに対し、描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。
【６１６５】
尚、ＶＤＰ５２６は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、その画像情報を映像信号として演出表示装置４２に出力する。これにより、演出表示装置４２に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに対し、描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから、展開した画像を演出表示装置４２に表示させることができ、画像描画処理と画像出力処理とを同時かつ並列的に処理することができる。
【６１６６】
その後、ステップＳＧ６４０３において、描画対象バッファフラグを更新機能部により更新した後、本処理を終了する。描画対象バッファフラグの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ５２４ａと第２フレームバッファ５２４ｂとの間で交互に設定される。
【６１６７】
ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および出力処理が完了する２０ｍｓｅｃ毎にＶＤＰ５２６から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＣＰＵ５２１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図３５７参照）が実行される度に行われることになる。
【６１６８】
これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ５２４ａが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ５２４ｂが指定されて、画像の描画処理および出力処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ｍｓｅｃ後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ５２４ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ５２４ａが指定される。よって、先に第１フレームバッファ５２４ａに展開された画像の画像情報が読み出されて演出表示装置４２に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ５２４ｂに新たな画像が展開される。
【６１６９】

そして、更に次の２０ｍｓｅｃ後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ５２４ａが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ５２４ｂが指定される。よって、先に第２フレームバッファ５２４ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて演出表示装置４２に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ５２４ａに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ｍｓｅｃ毎に、それぞれ第１フレームバッファ５２４ａおよび第２フレームバッファ５２４ｂのいずれかを切替機能部により交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の出力処理を２０ｍｓｅｃ単位で連続的に行わせることができる。

【６１７０】

次に、遊技の進行に伴う演出表示装置４２の液晶表示部４２ａにおける演出表示態様の変化等について、遊技者が行う遊技の流れと共に説明する。演出表示装置４２の液晶表示部４２ａには、現在の遊技状態（遊技モード等）に対応した各種表示演出が行われる。

【６１７１】

通常状態（「通常モード」において第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき第１変動表示が行われ得る遊技状態）では、液晶表示部４２ａにおいて「通常ステージ演出」が行われる。

【６１７２】

図３６４（ａ）等に示すように、「通常ステージ演出」では、演出表示装置４２の液晶表示部４２ａの大部分において、装飾図柄が変動表示される変動表示領域Ｗ１が設定されている。

【６１７３】

本実施形態の変動表示領域Ｗ１には、上、中、下の３つの図柄表示領域（上図柄表示領域、中図柄表示領域、下図柄表示領域）が設定され、各図柄表示領域において複数種類の装飾図柄がスクロール変動表示される。

【６１７４】

液晶表示部４２ａにおける変動表示領域Ｗ１の上側には、遊技者に対し遊技球の発射態様の推奨情報など各種情報を表示可能なメッセージ表示領域Ｗ２が設定されると共に、変動表示領域Ｗ１の下側には、変動表示の保留数を示す保留表示領域Ｗ３が設定されている。

【６１７５】

通常状態においては、遊技者が遊技領域の左側方領域（可変表示装置ユニット３５の左側方領域）に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「左打ち」という。）を推奨するようにメッセージ表示領域Ｗ２に文字情報で「←左打ち」と表示される。これに従い、遊技者は「左打ち」して遊技を行う（かかる遊技を以下、「左打ち遊技」という）。

【６１７６】

また、保留表示領域Ｗ３には、「浮き輪」を模した保留アイコンＨ４６１が表示される。本実施形態の保留表示領域Ｗ３は、保留情報記憶エリアの実行エリアに対応する実行対応エリアＨ４６２ａと、第１保留情報記憶エリアの各保留エリアに対応する保留対応エリアＨ４６２ｂとを備えており、最大で５つの保留アイコンＨ４６１を表示可能となっている。

【６１７７】

遊技者が「左打ち」した場合、遊技球の多くは、上記釘等によって、可変表示装置ユニット３５の下側に位置する第１始動入賞部３３ＷＡの方へと誘導される。そのうち、いくつかの遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡへ入賞することとなる。

【６１７８】

尚、本実施形態では、第２始動入賞部３３ＷＢ、及び、その一対の羽根部材３３ＷＢｂの開放契機となるスルーゲート３４が、遊技領域の右側方領域（可変表示装置ユニット３５の右側方領域）に配置されている。つまり、可変表示装置ユニット３５の左側方領域を流下した遊技球が到達不能な位置に第２始動入賞部３３ＷＢ及びスルーゲート３４が配置

されているため、遊技者が「左打ち」を続けた場合、一対の羽根部材３３ＷＢｂが開放されることはなく、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入賞することはない。

【６１７９】

また、仮に通常状態において、遊技者が遊技領域の右側方領域（可変表示装置ユニット３５の右側方領域）に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「右打ち」という。）をしたとしても、上述した本実施形態に係る構成の下では、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢに入賞する可能性はほとんどない。つまり、本実施形態に係るパチンコ機１０は、通常状態においては、遊技者が「右打ち」して遊技を行うよりも（かかる遊技を以下、「右打ち遊技」という。）、遊技者が「左打ち遊技」を行った方が、遊技をより有利に進めることができるように構成されている。

【６１８０】

遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡへ入賞すると、演出表示装置４２の変動表示領域Ｗ１においては、上記各図柄表示領域に複数種類の装飾図柄が変動表示される。本実施形態では、装飾図柄として図柄Ｚ０～Ｚ９が表示される（図３６３参照）。

【６１８１】

図３６３に示すように、図柄Ｚ０～Ｚ９には、それぞれ「０」～「９」の所定の数字が付されている。図柄Ｚ０～Ｚ９は、上記各図柄表示領域において、数字の昇順又は降順に周期性をもって右から左へとスクロール変動表示される。これにより、上記各図柄表示領域に変動表示される一連の図柄列が構成されることとなる。

【６１８２】

より具体的には、上図柄表示領域においては、図柄Ｚ０～Ｚ９が降順（付された数字が減る順）に表示され、中図柄表示領域及び下図柄表示領域においては、同じく図柄Ｚ０～Ｚ９が昇順（付された数字が増える順）に表示される。そして、所定時間が経過すると、上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に変動表示が停止し、各図柄表示領域に図柄Ｚ０～Ｚ９が停止表示される（図３５８の表示データテーブル参照）。

【６１８３】

尚、本実施形態では、通常モード中に実行された変動表示の実行回数が損益分岐期間ＢＫ中にある場合には、その旨を遊技者に報知するための事前報知表示がメッセージ表示領域Ｗ２にて実行される。

【６１８４】

例えば図３６４（ｂ）に示すように『只今、損益分岐期間中です。この期間中は、仮に小当たり当選した場合であっても、「右打ち」して大当たりを発生させた方が良いのか、「右打ち」せず大当たりを発生させない方が良いのか明確にお伝えすることができません。小当たりが発生した場合にどちらに打つか、予めお客様ご自身でお決め下さい。』など、小当たりが発生した場合の遊技態様（発射態様）をどうするか、遊技者に事前に考えさせるような事前報知表示がなされる。

【６１８５】

仮に損益分岐期間ＢＫ（「左打ち」か「右打ち」のいずれの発射態様を遊技者に推奨すべきか特定困難な期間）中であるか否か遊技者が把握できない状況の下、小当たり当選し、突然、損益分岐期間ＢＫに係る期間中報知表示〔図３７６（ｂ）参照〕が演出表示装置４２にて行われた場合、遊技者はあたふたと戸惑ってしまい、小当たり当選後の短期間に、現状において大当たり状態を発生させることが自身に有益か否か（遊技球の発射態様をどうすべきか）適切な判断を下すことが困難となるおそれがある。

【６１８６】

これに対し、上述した本実施形態の構成によれば、小当たり当選していない状況の損益分岐期間ＢＫ中における変動表示中に上記事前報知表示〔図３６４（ｂ）参照〕が実行されることにより、遊技者は、現在が損益分岐期間ＢＫ中であることを把握することが可能となる。

【６１８７】

ひいては、小当たり当選するよりも前の遊技状況下において、遊技者は、仮に現状（損

益分岐期間ＢＫ中）において小当たりが発生した場合には遊技球の発射態様をどうすべきか（現状において小当たりが発生した場合に「右打ち」して大当たり状態を発生させることが自身にとって有益か否か）について、パチンコ機１０の状態や遊技者個人の事情等に鑑み、事前に余裕をもって熟慮しておくことができる。

【６１８８】

結果として、遊技者は、小当たり当選した場合の比較的短い演出期間中（小当たりオープニング演出期間中など）であっても、遊技球の発射態様をどうするか即決することができる。

【６１８９】

仮に上述した事前報知表示が実行されず、突然、損益分岐期間ＢＫ中に小当たり当選した旨の期間中報知表示〔図３７６（ｂ）参照〕が実行された場合には、遊技者があたふたして選択を誤り、意図せず自身に有益でない決断を下してしまうおそれがある。

【６１９０】

例えば、本来であれば、小当たり当選後に「右打ち」して大当たり状態を発生させた方が現状においては自身に有益であることがじっくり考えれば分かる遊技者であっても、突然の小当たり当選後の短期間に遊技球の発射態様をどうするか決断することができず、ぐずぐずしている間に小当たり状態が終了して、大当たり状態を発生させる権利を放棄してしまい、意図せず変動表示実行回数が天井回数ＢＴに達して時短Ｂモードが発動するのを待たざるを得ない状況となってしまうといったように、遊技者に選択を委ねる期間（損益分岐期間ＢＫ）を設けた意義が損なわれるおそれがある。

【６１９１】

そして、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき、小当たり抽選に当選した場合には、所定のリーチ状態を経て、所定の小当たりライン上に、小当たりの組合わせの装飾図柄（図柄Ｚ０～Ｚ９）が停止表示される。

【６１９２】

尚、本実施形態の通常状態において、前記小当たりラインは、左・中・右の縦ライン及び斜めの２本のラインによって構成されている（５ラインと称される）。従って、上・中・下図柄表示領域において、小当たりの組合わせの装飾図柄（図柄Ｚ０～Ｚ９のうち同一種類のもの）が前記５つのラインのいずれかのライン上に３つ並んで停止表示されると（例えば右上がりの斜めのラインにおいて「９」の数字が付されたカニ図柄Ｚ９が３つ揃って確定停止表示されると）、小当たり状態の発生が確定する。

【６１９３】

また、リーチ状態には、下図柄表示領域の図柄変動が、前記小当たりライン上において上図柄表示領域の停止図柄と同一種類の図柄で停止する状態が含まれる。例えば図３６５においては、上・下図柄表示領域それぞれにおいて、右下がりの斜めの小当たりライン上に「１」の数字の付されたタコ図柄Ｚ１が停止表示されており、左下がりの斜めの小当たりライン上に「９」の数字の付されたカニ図柄Ｚ９が停止表示されており、中図柄表示領域が未だ変動中である場合が例示されている。

【６１９４】

但し、図３６５では、図面の簡素化のため、中図柄表示領域に変動表示される図柄Ｚ０～Ｚ９が省略されている（後述する図３６６、図３６７においても同様）。この場合、中図柄表示領域において、前記小当たりライン上にタコ図柄Ｚ１又はカニ図柄Ｚ９が停止表示されると、小当たり状態が発生することとなる。

【６１９５】

また、上記リーチ状態には、中図柄表示領域の図柄が、最終的に上・下図柄表示領域の停止図柄と同一種類の図柄（当たり図柄）で停止して小当たり状態になるもの以外にも、異なる種類の図柄（これを「外れリーチ図柄」という）で停止して、小当たり状態とならないもの（これを「外れリーチ状態」という）が含まれる。

【６１９６】

上述したように、リーチ状態中においては種々のリーチ演出が行われる。リーチ演出パ

ターンの１つとして、中図柄表示領域の図柄Ｚ０～Ｚ９が通常変動時と同様に単にスクロールする「ノーマルリーチ」がある。本実施形態における「ノーマルリーチ」においては、液晶表示部４２ａにおけるリーチ演出用の背景画像として、例えば図３６５に示すようなサンゴ礁をイメージした背景画像が表示される。

【６１９７】

この他、本実施形態では、小当たり状態の発生する期待度が「ノーマルリーチ」よりも高い「スーパーリーチ」がある。本実施形態における「スーパーリーチ」においては、例えば図３６６に示すように、液晶表示部４２ａの背景画像において、エフェクトとして波紋が出現した画像が表示される。

【６１９８】

さらに、本実施形態では、小当たり状態の発生する期待度が「スーパーリーチ」よりも高い「スペシャルリーチ」がある。本実施形態における「スペシャルリーチ」においては、例えば図３６７に示すように、液晶表示部４２ａには、スペシャルリーチ用のキャラクタとして、海人キャラクタＵＣが表示される。

【６１９９】

但し、前記各リーチ演出パターンにも複数種類あって、本実施形態では、１つの小当たりライン上のみに同種の図柄Ｚ０～Ｚ９が並ぶシングルリーチと、２つの斜め小当たりライン上に同種の図柄Ｚ０～Ｚ９がクロスするように並ぶダブルリーチ（以下、Ｗリーチという）とが設定されている。つまり、図３６５～図３６７に示されたリーチ演出パターンは、それぞれ「サンゴＷリーチ」、「波紋Ｗリーチ」、「海人Ｗリーチ」である。

【６２００】

そして、上述したように、図柄Ｚ０～Ｚ９が所定の小当たりライン上に当たり図柄の組合せ（同一種類の図柄の組合せ）で確定停止表示されると、小当たり状態の発生が確定する。

【６２０１】

さらに、本実施形態では、図３５８の表示データテーブルでも示したように、演出パターンとして再変動演出や再抽選演出などが行われる場合もある。かかる演出が行われる場合には、例えば図３７１に示すように、まず所定の小当たりライン上に仮の当たり図柄（図３７１の例では一般当たり図柄の図柄Ｚ１）がゾロ目の組合せで並び擬似的に停止表示（完全に停止した状態とならず微動している状態で停止表示）されて小当たり状態の発生が確定した後、図３７２，図３７３に示すように小当たり図柄の種類が差し替えられる所定の再抽選演出が行われ、図３７４に示すように真の当たり図柄（図３７４の例ではラッシュ直撃当たり図柄の図柄Ｚ０）がゾロ目の組合せで並び確定停止表示されることとなる。勿論、再抽選演出が実行されたからといって、必ず当たり図柄の種別が変更（昇格）されるわけではなく、変更（昇格）されない場合もある。

【６２０２】

このように、小当たり状態の発生が確定すると、演出表示装置４２において、図３７６（ａ）～（ｃ）に示すように、小当たり状態の発生を報知する小当たり演出が実行されると共に、第２可変入賞装置３２Ｂの入球開口部３２０ｂが開放される小当たり状態が発生し、遊技球が内部領域３２０ａへ入球可能な開状態となる。

【６２０３】

この状態で、遊技球が第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａへ入球し、特定入球部３２０ｃに入球した場合には、第１可変入賞装置３２Ａが開状態となる大当たり状態の発生が確定する。

【６２０４】

但し、本実施形態では、第２可変入賞装置３２Ｂが、可変表示装置ユニット３５の右側方領域の下方位置（可変表示装置ユニット３５の左側方領域を流下した遊技球が到達不能な位置）に配置されているため、遊技者が「左打ち」を続けた場合、第２可変入賞装置３２Ｂへ遊技球を入賞させることができない。

【６２０５】

そのため、大当たり状態の発生を望む遊技者は、ここで遊技球が可変表示装置ユニット３５の上方を通過し、可変表示装置ユニット３５の右側方領域へ向かうよう、遊技球の発射態様を「左打ち」から所定の遊技操作（発射操作）である「右打ち」に切替えて小当たり遊技を行い、遊技球を第２可変入賞装置３２Ｂの内部領域３２０ａ、ひいては特定入球部３２０ｃへ入球させる。

【６２０６】

但し、小当たり発生時の遊技状況（通常モード中に実行された変動表示の実行回数）によっては、大当たり状態を発生させず、大当たり状態を発生させる権利を放棄し、時短Ｂモードの発生を待った方が遊技者に有利な場合もあるため、本実施形態では、小当たり発生時の遊技状況に応じて、メッセージ表示領域Ｗ２に、異なるメッセージなどが表示される。

【６２０７】

具体的に、本実施形態では、今回の変動表示実行回が損益分岐期間ＢＫ（通常モード中に実行された変動表示実行回数が７３９回目以上７６８回目以下）前である場合には、図３７６（ａ）に示すように、小当たり演出の開始と共に、メッセージ表示領域Ｗ２にて期間前報知表示が行われる。この期間前報知表示に係る表示態様が所定表示態様に相当し、変動表示実行回数７３８回目が本実施形態における所定タイミングに相当する。

【６２０８】

図３７６（ａ）に示す期間前報知表示の一例では、メッセージ表示領域Ｗ２において、『天井まで遠いので「右打ち」した方がいいと思いますよ。』などのメッセージ（文字情報）が表示されると共に、『右打ち→』の文字等が記載されたスプライト（画像情報）が表示されるなど、「右打ち遊技」を推奨するような情報が表示されている。

【６２０９】

尚、ここで期間前報知表示が行われた場合であっても、実際に遊技者が「右打ち」しなければ、特定利益としての大当たり状態を発生させることなく、新たな変動表示が実行可能に構成されている。

【６２１０】

また、今回の変動表示実行回が損益分岐期間ＢＫ中である場合には、図３７６（ｂ）に示すように、小当たり演出の開始と共に、メッセージ表示領域Ｗ２にて期間中報知表示が行われる。この期間中報知表示に係る表示態様が特別表示態様に相当する。

【６２１１】

図３７６（ｂ）に示す期間中報知表示の一例では、メッセージ表示領域Ｗ２において、『「右打ち」して大当たりさせることがあなたにとって良いことなのか、「左打ち」して大当たりさせない方が良いのか明言できません。どちらに打つか、ご自身でお決め下さい。』などのメッセージ（文字情報）が表示されると共に、『右打ち→』の文字等が記載されたスプライト（画像情報）及び『←左打ち』の文字等が記載されたスプライト（画像情報）が同時に又は交互に若しくは所定順序で順次に表示されるなど、「右打ち遊技」又は「左打ち遊技」のいずれかを遊技者自身に選択させるような情報が表示されている。

【６２１２】

ここで、「期間中報知表示」は、上記態様に限定されるものではなく、例えばメッセージ（文字情報）を省略し、「期間前報知表示（所定表示態様）」に用いられる『右打ち→』の文字等が記載されたスプライト（画像情報）と、後述する「期間後報知表示（特定表示態様）」に用いられる『←左打ち』の文字等が記載されたスプライト（画像情報）とが同時に又は交互に若しくは所定順序で順次に表示される特別表示態様で実行される構成としてもよい。

【６２１３】

仮に「期間中報知表示」を実行するにあたり、わざわざ画像情報等を用意した場合にはデータ容量が増大するおそれがある。これに対し、本願では、「期間前報知表示」に用いられる画像情報等と、「期間後報知表示」に用いられる画像情報等を用いて、「期間中報知表示」を実現しているため、「期間中報知表示」に係る画像情報等を別途記憶しておく

必要がなく、データ容量の削減を図ることができる。また、「期間前報知表示」に対応する状況と、「期間後報知表示」に対応する状況とが混在した状況にあることが遊技者に伝わりやすくなる。

【６２１４】

また、今回の変動表示実行回が損益分岐期間ＢＫ後である場合には、図３７６（ｃ）に示すように、小当たり演出の開始と共に、メッセージ表示領域Ｗ２にて期間後報知表示が行われる。この期間後報知表示に係る表示態様が特定表示態様に相当し、変動表示実行回数７６９回目が本実施形態における特定タイミングに相当する。

【６２１５】

図３７６（ｃ）に示す期間後報知表示の一例では、メッセージ表示領域Ｗ２において、『天井が近いので「右打ち」しない方がいいと思いますよ。』などのメッセージ（文字情報）が表示されると共に、『←左打ち』の文字等が記載されたスプライト（画像情報）が表示されるなど、「左打ち遊技」を推奨するような情報が表示されている。

【６２１６】

上述したように、本実施形態では、変動表示実行回数７６９回目以降に小当たり当選し、メッセージ表示領域Ｗ２にて『天井が近いので「右打ち」しない方がいいと思いますよ。』などの左打ち推奨報知表示〔図３７６（ｃ）参照〕が行われた後は、少なくとも変動表示実行回数が天井回数ＢＴの１０００回に達するまでは（大当たり状態が発生するまでは、メッセージ表示領域Ｗ２の表示内容が『天井まで遠いので「右打ち」した方がいいと思いますよ。』などの右打ち推奨報知表示〔図３７６（ａ）参照〕に切り替わることがないように構成されている。

【６２１７】

一旦『「右打ち」しない方がいいですよ。』と表示された後に、『「右打ち」した方がいいですよ。』などと表示内容が切替わってしまうと、遊技者が非常に混乱してしまうおそれがある。これに対し、上述した本実施形態の構成によれば、このような混乱の発生を防止することができる。

【６２１８】

例えば損益分岐期間ＢＫ中に事前報知表示〔図３６４（ｂ）参照〕を見て、小当たり当選した場合には、「右打ち」して大当たり状態を発生させようと考えていた遊技者が、損益分岐期間ＢＫの経過後に小当たり当選し、『「右打ち」しない方がいいですよ。』と推奨表示されたのを見て、「右打ち」して大当たり状態を発生させることを考え直した後、『「右打ち」した方がいいですよ。』などと唐突に切替表示された場合には、この遊技者は義憤に駆られ、遊技どころではなくなってしまうおそれがある。

【６２１９】

そして、小当たり状態の発生中に「右打ち」した場合、遊技球の多くは、上記釘等によって、第２可変入賞装置３２Ｂの方へと誘導され、第２可変入賞装置３２Ｂへ入賞することとなる。これにより、遊技者は大当たり状態を獲得することができる。大当たり状態が発生した場合には、演出表示装置４２において所定の大当たりオープニング演出が開始される〔図３７５（ａ）参照〕。

【６２２０】

一方、小当たり状態の発生中に「右打ち」せず、遊技球が第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部３２０ｃへ入球しなかった場合には、大当たり状態を発生させる権利が消滅する。この際、大当たり状態を発生させる権利が消滅した旨を報知する表示を行う構成としてもよい。

【６２２１】

大当たり状態が発生した場合には、第１可変入賞装置３２Ａの大入賞口シャッタ３２Ａｂが開放し、大入賞口３２Ａａへ遊技球が入賞可能な状態となると共に、演出表示装置４２において所定の大当たりラウンド演出が開始される〔図３７５（ｂ）参照〕。

【６２２２】

尚、本実施形態では、釘等により、可変表示装置ユニット３５の左側方領域を流下した

遊技球が第１可変入賞装置３２Ａへ到達不能な構成となっているため、遊技者が「左打ち」を続けた場合、第１可変入賞装置３２Ａへ遊技球を入賞させることができない。従って、図３７５（ａ），（ｂ）に示すように、大当たり演出（オープニング演出やラウンド演出など）の開始と共に、メッセージ表示領域Ｗ２には、遊技者に対し「右打ち」を推奨するように、「右打ち→」と表示される。

【６２２３】

これに従い、遊技者は、遊技球が可変表示装置ユニット３５の上方を通過し、可変表示装置ユニット３５の右側方領域へ向かうよう、遊技球の発射態様を「左打ち」から「右打ち」に切替えて大当たり遊技を行う。

【６２２４】

ここで遊技者が「右打ち」した場合、多くの遊技球は、上記釘等によって案内されつつ、第１可変入賞装置３２Ａの方へと流下し、第１可変入賞装置３２Ａへ入賞することとなる。これにより、遊技者はより多くの遊技球を獲得することができる。

【６２２５】

また、可変表示装置ユニット３５の右側方領域には、第１可変入賞装置３２Ａまでの流下経路途中において、スルーゲート３４や第２始動入賞部３３ＷＢなどが設けられており、大当たり状態中において、いくつの遊技球がスルーゲート３４を通過したり、該通過を契機に開放される第２始動入賞部３３ＷＢへ入賞したりすることとなる。

【６２２６】

本実施形態では、遊技球がスルーゲート３４を通過することに基づき行われる始動入球サポート抽選に当選した場合に、一対の羽根部材３３ＷＢｂが開状態となり、第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球が入球可能となる。

【６２２７】

これにより、大当たり状態中に第２変動表示が保留記憶され、大当たり終了後の「時短Ａモード」の開始時において、第１変動表示よりも優先して、第２変動表示が直に開始され得る状態となる。

【６２２８】

大当たり終了後、本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づく「通常モード」中の当否抽選により「１５Ｒ大当たり（ラッシュ直撃当たり）」に対応する小当たりに当選した場合には、該「１５Ｒ大当たり」の終了後に、上限が変動表示７回分の「時短Ａモード」が付与される。そして、「変動表示７回分の時短Ａモード」が付与される場合には、図３７７に示すように、演出表示装置４２では「ラッシュステージ演出」が行われる。

【６２２９】

一方、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づく「通常モード」中の当否抽選により「４Ｒ大当たり」に対応する小当たりに当選した場合には、該「４Ｒ大当たり」の終了後に、上限が変動表示１回分の「時短Ａモード」が付与される。そして、「変動表示１回分の時短Ａモード」が付与される場合には、図３７８に示すように、演出表示装置４２では「バトルステージ演出」が行われる。

【６２３０】

また、「時短Ａモード」中における第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づく当否抽選により小当たりに当選した場合（「時短Ｂモード」中における第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づく当否抽選により小当たりに当選した場合においても同様。）には、「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のいずれに対応する小当たりの場合であっても、該大当たりの終了後に、必ず上限が変動表示７回分の「時短Ａモード」が付与されると共に、演出表示装置４２にて「ラッシュステージ演出」が行われる。

【６２３１】

「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」では、変動表示領域Ｗ１が下方へ縮小表示される。尚、縮小された変動表示領域Ｗ１では、上記上・中・下の図柄表示領域が、左・中・右の図柄表示領域に切替り、小当たりラインが１ラインとなる。そして、

「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」中において、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球した場合には、小当たり抽選が行われ、その結果が、縮小された変動表示領域Ｗ１に表示される。

【６２３２】

また、その背景画面では、各種キャラクタ等が表示されるなど、「ラッシュステージ演出」や「バトルステージ演出」に係る各種表示演出が行われる。

【６２３３】

例えば「ラッシュステージ演出」では、図３７７に示すように、その継続期間中（最大で１１回分（７回＋４回）の変動表示が実行される期間中）、連続して海中を進む所定表示態様のアニメーション（連続演出）が導出されるとともに、魚群が通り過ぎたり、翻ったりするような特定表示態様や、クジラ等の大きな生物の登場、宝箱の発見等の特別表示態様によって「小当たり」の当選等を教示するようになっている。

【６２３４】

また、「バトルステージ演出」では、図３７８に示すように、その継続期間中（最大で５回分（１回＋４回）の変動表示が実行される期間中）、人型キャラクタが登場し、敵と戦う所定表示態様のアニメーションが導出されるとともに、その戦いに勝利するような特定表示態様や、戦いに敗北するような特別表示態様により、「小当たり」に当選したか否か教示するようになっている。

【６２３５】

尚、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」においては、上記各種演出により「小当たり」に当選したことが教示されるため、縮小された変動表示領域Ｗ１をも省略し、装飾図柄が変動表示されない構成としてもよい。また、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」においては、装飾図柄が表示される図柄演出モードと、装飾図柄が表示されないアニメ演出モードとを切替機能部により切替可能な構成とし、遊技者が選択可能な構成としてもよい。

【６２３６】

また、「時短Ａモード」中の「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」においては、より多くの遊技球を第２始動入賞部３３ＷＢへ入賞させ、より多くの第２変動表示を保留記憶させるべく、メッセージ表示領域Ｗ２には、大当たり状態中と同様、遊技者に対し「右打ち」を推奨するように、「右打ち→」と表示される（図３７７、図３７８参照）。

【６２３７】

そして、第１変動表示又は第２変動表示（主として第２変動表示）が１回行われる毎に、その値（第１時短変動回数カウンタＡの数値）が１ずつ減算表示されていく。その後、「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」中に、小当たり状態が発生することなく、設定された変動表示回数（第１時短変動回数カウンタＡの数値）が０となり、「時短Ａモード」が終了すると、遊技モードが切替機能部により切替えられ、「通常モード」に移行する。

【６２３８】

但し、「時短Ａモード（ラッシュステージ演出又はバトルステージ演出）」中に、小当たり状態が発生することなく、「時短Ａモード」が終了し、遊技モードが「通常モード」に切替わった場合でも、演出表示装置４２においては、「時短Ａモード」中において第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づき保留記憶された第２変動表示に基づき、「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」が継続される。

【６２３９】

そして、演出表示装置４２においては、「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」が終了すると、「通常ステージ演出」に戻る。

【６２４０】

勿論、「時短Ａモード」の終了時において、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づく第２変動表示が１つも保留記憶されていない場合には、「ラッシュステージ演出」又は「

バトルステージ演出」は継続せず終了する。
【６２４１】
　また、「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」の継続期間は、「時短Ａモード」の終了時に保留記憶されている第２変動表示の保留数に応じて異なる。従って、本実施形態では、最大で変動表示４回分の継続期間が付与され得ることとなる。
【６２４２】
　但し、「ラッシュステージ演出」又は「バトルステージ演出」の延長期間、つまり「通常モード」に係る「ラッシュステージ演出（上記時短Ａモードに係るラッシュステージ演出の続き）」又は「バトルステージ演出（上記時短Ａモードに係るバトルステージ演出の続き）」においては、「時短Ａモード（高入球状態）」が終了するため、遊技者に「左打ち」を推奨するように、メッセージ表示領域Ｗ２には「←左打ち」と表示される。これにより、遊技者は、「時短Ａモード」の終了と共に、遊技態様を変更することが可能となり、遊技球を無駄に消費してしまう等の不具合の発生を抑制することができる。
【６２４３】
　従って、本実施形態において「ラッシュステージ演出」が行われる場合には、変動表示７回分の「時短Ａモード」と、該「時短Ａモード」中に第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し保留記憶された第２変動表示の残り保留分（最大で保留数４回分）の「通常モード」とが実行される期間内において、最大で変動表示１１回分（７回＋４回）の小当たり抽選が行われる。
【６２４４】
　一方、「バトルステージ演出」が行われる場合には、変動表示１回分の「時短Ａモード」と、該「時短Ａモード」中に第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し保留記憶された第２変動表示の残り保留分（最大で保留数４回分）の「通常モード」とが実行される期間内において、最大で変動表示５回分（１回＋４回）の小当たり抽選が行われる。
【６２４５】
　尚、上述したように、本実施形態では、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に起因した小当たり当選確率が１／７．５に設定されると共に、「時短Ａモード」中、又は、該「時短Ａモード」中に第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し保留記憶された第２変動表示の残り保留の消化中に小当たり状態が発生し、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態となれば、ほぼ１００％の確率で、遊技球が特定入球部３２０ｃに入球可能となるため、「ラッシュステージ演出」が実行された場合には、その期間中に次回の小当たり（ひいては大当たり）を続けて獲得する可能性が高くなる一方、「バトルステージ演出」が実行された場合には、その期間中に次回の小当たり（ひいては大当たり）を続けて獲得する可能性が低くなる。
【６２４６】
　また、「ラッシュステージ演出」及び「バトルステージ演出」では、演出表示装置４２に保留表示領域Ｗ３は設定されず、第２保留表示装置４６Ｂ（第２変動表示）に対応する保留表示（保留アイコンの導出）は行われない構成となっている。
【６２４７】
　ここで、仮に保留記憶された第１変動表示が存在したとしても、かかる第１変動表示に対応する保留アイコンも表示されない。上述したように、第２変動表示の実行中に、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球があった場合には、該入球に対応する第１変動表示が保留記憶されると共に、主制御装置２６１からサブ制御装置２６２へ第１変動表示に係る先発コマンドが送信され、サブ制御装置２６２の第１保留情報記憶エリアに第１変動表示に関する情報が格納されるが、「ラッシュステージ演出」等の期間中は、第１変動表示に対応する保留アイコンも表示されない。但し、ここで第１変動表示に対応する保留アイコンが表示はされていないものの、次なる第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球があった場合には、第１保留情報記憶エリアのデータの更新処理は実行される。そして、「ラッシュステージ演出」等が終了し、「通常モード」に戻ると、その時点で第１保留情報記憶エリアに格納されている第１変動表示に係る保留アイコンが表示されることとなる。
【６２４８】

さて、本実施形態では、上述したように遊技モードが「通常モード」にある場合において、通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）の値が天井回数ＢＴである「１０００」に到達した場合、すなわち大当たり状態が発生することなく「通常モード」の継続期間（変動表示の実行回数）が１０００回に到達した場合に、遊技者に対する付与利益として「時短Ｂモード」が発動する。

【６２４９】

本実施形態では、上限が変動表示５０回分の「時短Ｂモード」が付与される。そして、「時短Ｂモード」中においては、演出表示装置４２において「ラッキーチャンスステージ演出」が実行される。尚、「時短Ｂモード（ラッキーチャンスステージ演出）」が発動する際には、遊技を盛り上げるための発動演出が行われる構成としてもよい。

【６２５０】

図３７９に示すように、「ラッキーチャンスステージ演出」では、上記「時短Ａモード」中の「ラッシュステージ演出」と同様、演出表示装置４２において変動表示領域Ｗ１が下方へ縮小表示され、その背景画面には、各種キャラクタ等が表示されるアニメーション（連続演出）が導出される構成としてもよい。また、縮小された変動表示領域Ｗ１では、上記上・中・下の図柄表示領域が、左・中・右の図柄表示領域に切替り、小当たりラインが１ラインとなる。そして、「時短Ｂモード（ラッキーチャンスステージ演出）」中において、遊技球が第２始動入賞部３３ＷＢへ入球した場合には、小当たり抽選が行われ、その結果が、縮小された変動表示領域Ｗ１に表示される。

【６２５１】

また、メッセージ表示領域Ｗ２には、「時短Ａモード」と同様、遊技者に対し「右打ち」を推奨するように、「右打ち→」と表示される。一方、演出表示装置４２に保留表示領域Ｗ３は設定されず、保留表示（保留アイコンの導出）は行われない。

【６２５２】

さらに、「ラッキーチャンスステージ演出」では、演出表示装置４２において回数表示領域Ｗ４が設定される（図３７９参照）。回数表示領域Ｗ４には、現時点における「ラッキーチャンスステージ演出」の残り継続期間に相当する変動表示回数（第２時短変動回数カウンタＢの数値）が明示されている。

【６２５３】

そして、第１変動表示又は第２変動表示（主として第２変動表示）が１回行われる毎に、その値（第２時短変動回数カウンタＢの数値）が１ずつ減算表示されていく。その後、「時短Ｂモード（ラッキーチャンスステージ演出）」中に、小当たり状態が発生することなく、設定された変動表示回数（第２時短変動回数カウンタＢの数値）が０となり、「時短Ｂモード」が終了すると、遊技モードが切替機能部により切替えられ、「通常モード」に移行する。

【６２５４】

但し、「時短Ｂモード（ラッキーチャンスステージ演出）」中に、小当たり状態が発生することなく、「時短Ｂモード」が終了し、遊技モードが「通常モード」に切替わった場合でも、演出表示装置４２においては、「時短Ｂモード」中において第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づき保留記憶された第２変動表示に基づき、「ラッキーチャンスステージ演出」が継続される。

【６２５５】

そして、演出表示装置４２においては、「ラッキーチャンスステージ演出」が終了すると、「通常ステージ演出」に戻る。

【６２５６】

勿論、「時短Ｂモード」の終了時において、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づく第２変動表示が１つも保留記憶されていない場合には、「ラッキーチャンスステージ演出」は継続せず終了する。

【６２５７】

また、「ラッキーチャンスステージ演出」の継続期間は、「時短Ｂモード」の終了時に

保留記憶されている第２変動表示の保留数に応じて異なる。従って、本実施形態では、最大で変動表示４回分の継続期間が付与され得ることとなる。

【６２５８】

但し、「ラッキーチャンスステージ演出」の延長期間、つまり「通常モード」に係る「ラッキーチャンスステージ演出（上記時短Ｂモードに係るラッキーチャンスステージ演出の続き）」においては、「時短Ｂモード（高入球状態）」が終了するため、遊技者に「左打ち」を推奨するように、メッセージ表示領域Ｗ２には「←左打ち」と表示される。これにより、遊技者は、「時短Ｂモード」の終了と共に、遊技態様を変更することが可能となり、遊技球を無駄に消費してしまう等の不具合の発生を抑制することができる。

【６２５９】

従って、本実施形態において「ラッキーチャンスステージ演出」が行われる場合には、変動表示５０回分の「時短Ｂモード」と、該「時短Ｂモード」中に第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し保留記憶された第２変動表示の残り保留分（最大で保留数４回分）の「通常モード」とが実行される期間内において、最大で変動表示５４回分（５０回＋４回）の小当たり抽選が行われる。

【６２６０】

尚、上述したように、本実施形態では、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に起因した小当たり当選確率が１／７．５に設定されると共に、「時短Ｂモード」中、又は、該「時短Ｂモード」中に第２始動入賞部３３ＷＢへ入球し保留記憶された第２変動表示の残り保留の消化中に小当たり状態が発生し、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態となれば、ほぼ１００％の確率で、遊技球が特定入球部３２０ｃに入球可能となるため、「ラッキーチャンスステージ演出」が実行された場合には、その期間中に次回の小当たり（ひいては大当たり）を続けて獲得する可能性が極めて高くなる。

【６２６１】

さらに、「時短Ｂモード（ラッキーチャンスステージ演出）」中において、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入賞に基づき小当たり当選し、大当たり状態を発生させた場合には、必ず「１５Ｒ大当たり」が付与されると共に、該「１５Ｒ大当たり」の終了後に「ラッシュステージ演出（変動表示７回分の「時短Ａモード」）」が付与されるため、「時短Ｂモード（ラッキーチャンスステージ演出）」は、遊技者にとても有利な遊技状態となる。

【６２６２】

尚、「ラッキーチャンスステージ演出」が終了し、「通常ステージ演出」に移行するタイミングで、次に大当たり状態が発生し「天井リセット」されるまで、救済措置としての「時短Ｂモード」が二度と発生しないことを報知する構成としてもよい。

【６２６３】

「天井リセット」とは、上記通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）の値を「０」にリセットすると共に、上記時短Ｂモード発動済みフラグ（天井時短モード発動済みフラグ）をオフにする処理のことをいう。

【６２６４】

以下、上述した「損益分岐回ＢＰ」及び「損益分岐期間ＢＫ」の算出方法について詳しく説明する。「損益分岐回ＢＰ」は、本パチンコ機１０の各種性能及び各種設定値などに基づき予め規定することができる。

【６２６５】

上述したように、本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機として小当たり当選し大当たり状態が発生した場合の大当たり種別の振分け割合は、「１５Ｒ大当たり」が１％、「４Ｒ大当たり」が９９％となっている。

【６２６６】

ここで、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に基づき「１５Ｒ大当たり」が発生した場合には、その終了後において、「ラッシュステージ演出（変動表示７回分の時短Ａモード）」が付与される。つまり、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に起因した小当たり

抽選が最大で変動表示１１回分（時短７回＋残保留４回）行われ得る。
【６２６７】
　また、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に基づき「４Ｒ大当たり」が発生した場合には、その終了後において、「バトルステージ演出（変動表示１回分の時短Ａモード）」が付与される。つまり、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に起因した小当たり抽選が最大で変動表示５回分（時短１回＋残保留４回）行われる。
【６２６８】
　一方、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づき小当たり当選し大当たり状態が発生した場合には、その種別に拘わらず（「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「４Ｒ大当たり」のいずれであっても）、その終了後において、「ラッシュステージ演出（変動表示７回分の時短Ａモード）」が付与される。つまり、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に起因した小当たり抽選が最大で変動表示１１回分（時短７回＋残保留４回）行われる。
【６２６９】
　また、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に起因した小当たり当選確率は、１／７．５である。
【６２７０】
　従って、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に基づき「初当たり」した後に、再度、大当たりして「ラッシュステージ演出」へ突入する確率Ｘａ（以下、「ラッシュ突入率Ｘａ」という。）は、Ｘａ＝１－〔（６．５／７．５）の５乗〕　０．５１１・・・で、約５１％となる。尚、本実施形態において、「初当たり」とは、通常モード中における第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機に小当たり当選して得られた大当たり状態のことをいう。
【６２７１】
　また、「ラッシュステージ演出」の継続率Ｘｂ（以下、「ラッシュ継続率Ｘｂ」という。）は、Ｘｂ＝１－〔（６．５／７．５）の１１乗〕　０．７９２・・・で、約７９％となる。
【６２７２】
　「ラッシュステージ演出」へ突入した場合の大当たりの平均連チャン回数（「初当たり」を除く）Ｘｃは、Ｘｃ＝１／（１－０．７９２）　４．８０７・・・で、約４．８回となる。
【６２７３】
　尚、本実施形態において、「連チャン回数」とは、通常モードに戻ることなく、各種時短モードの継続中（残り保留の消化期間中を含む）に連続して発生した大当たり状態の発生回数のことをいう。
【６２７４】
　また、本実施形態では、第１可変入賞装置３２Ａへの一入球に対する賞球数が「１５個」、大当たり状態の１ラウンド中における第１可変入賞装置３２Ａへの入球規定個数が「８個」に設定され、１ラウンド中に遊技者が獲得可能な賞球数が「８個×１５個＝１２０個」となるため、各種大当たり中に遊技者が獲得可能な賞球数の期待値は、以下のとおりとなる。
【６２７５】
　「１５Ｒ大当たり」で獲得可能な賞球数は「１２０×１５＝１８００個」、
　「８Ｒ大当たり」で獲得可能な賞球数は「１２０×８＝９６０個」、
　「４Ｒ大当たり」で獲得可能な賞球数は「１２０×４＝４８０個」となる。
【６２７６】
　また、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機に小当たり当選し大当たり状態が発生した場合の大当たり種別の振分け割合（時短Ｂモード中は除く）は、「１５Ｒ大当たり」が１０％、「８Ｒ大当たり」が３０％、「４Ｒ大当たり」が６０％となっている。
【６２７７】

従って、「初当たり」を除く、連チャン中における第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とした大当たり１回あたりに獲得可能な賞球数の期待値の平均（大当たり１回あたりの平均出球数）Ｈ１は、Ｈ１＝〔（１８００個×１０％）＋（９６０個×３０％）＋（４８０個×６０％）〕＝７５６個となる。

【６２７８】

従って、連チャン中（「初当たり」を除く）に獲得可能な賞球数の期待値の平均Ｈ２は、Ｈ２＝〔初当たりを除く平均連チャン回数（Ｘｃ）〕　×　〔大当たり１回あたりの平均出球数（Ｈ１）〕　＝　４．８回×７５６個　＝　３６２８．８個となる。

【６２７９】

また、初当たり１回あたりに獲得可能な賞球数の期待値の平均（平均出球数）Ｈ２は、Ｈ２＝〔（１８００個×１％）＋（４８０個×９９％）〕＝４９３．２個となる。

【６２８０】

時短Ｂモード中に小当たり当選し大当たり状態を発生させた場合には、初当たりが必ず１５Ｒ大当たりとなるため、時短Ｂモードが発動した場合に、初当たりを含む連チャン期間中に獲得可能な賞球数の期待値の平均（平均出球数）Ｈ３は、Ｈ３＝１８００個＋Ｈ２＝５４２８．８個となる。

【６２８１】

本パチンコ機１０の基本性能として、１分間に遊技球１００発を発射した場合に、第１始動入賞部３３ＷＡへ入球する遊技球の球数、すなわち第１変動表示の実行回数は、平均５回に設定されている。換言すれば、第１変動表示を一回実行するために消費する球数の平均値（平均消費球数）は約２０個となる。尚、本実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの一入球あたり獲得する賞球数３個を考慮せず、「損益分岐回ＢＰ」等を算出する例を記載するが、勿論、これらを考慮して、より厳密に「損益分岐回ＢＰ」等を算出してもよい。

【６２８２】

ここで、仮に通常モード中において、変動表示の実行回数が天井回数ＢＴの１０００回に到達する直前（例えば９９０回目）に小当たり当選し大当たり状態を発生させた場合に、「４Ｒ大当たり」に当選し、その後、ラッシュ突入せず、連チャンしなかった場合、遊技者が獲得する賞球数は４８０個のみとなる。

【６２８３】

一方、小当たり当選しても、大当たり状態を発生させることなく（大当たり状態を発生させる権利を放棄し）、変動表示の実行回数が天井回数ＢＴの１０００回に到達するまで待った場合には、時短Ｂモードが発動して遊技者が獲得する賞球数は、上記平均出球数Ｈ３の５４２８．８個となる。

【６２８４】

つまり、上記両者の獲得差分（５４２８．８個－４８０個＝４９４８．８個）の遊技球を発射して消費する前であれば、遊技者は、小当たり当選した場合に、大当たり状態を発生させた方が好ましく、所定の分岐点以後であれば、小当たり当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく（大当たり状態を発生させる権利を放棄し）、変動表示の実行回数が天井回数ＢＴの１０００回に到達するまで待って時短Ｂモードを発動させた方が好ましい状況となり得る可能性が高い。

【６２８５】

従って、この分岐点となる変動表示の実行回が本実施形態における「損益分岐回ＢＰ」となる。具体的に、本実施形態では、上記獲得差分（約４９４８．８個）を上記一変動表示あたりの平均消費球数（約２０個）で割った値（４９４８．８個／２０個＝２４７．４４）である約２４７回分だけ、天井回数ＢＴ（１０００回）よりも前の変動表示実行回、すなわち通常モードの開始から７５３回目（１０００回－２４７回＝７５３回）の変動表示実行回を「損益分岐回ＢＰ」として規定している。

【６２８６】

但し、上記平均消費球数などは、パチンコ機１０の個体差や遊技ホールにおける日々の

釘調整などにより差異があるため、本実施形態では、これらの差異等を考慮して、「損益分岐回ＢＰ」である７５３回目を基準に前後所定期間（本実施形態では±１５回）を「損益分岐期間ＢＫ」として設定している。

【６２８７】

具体的には、通常モードの開始から７３８回目（＝７５３回－１５回）の変動表示の終了後（７３９回目の変動表示開始時）から、７６８回目（＝７５３回＋１５回）の変動表示の終了後までの所定期間（変動表示３０回分を「損益分岐期間ＢＫ」として設定している。

【６２８８】

上述したように、従来、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行う遊技機が知られている。遊技機の一種として、例えば遊技領域に向け遊技球を発射し、所定の入球手段に遊技球が入球することを条件として所定の変動表示手段にて図柄（識別情報）の変動表示を実行し、該変動表示の結果が所定結果である場合に当たり状態を発生させるパチンコ機などが知られている（例えば特開２０１５－７０８９８号公報参照）。

【６２８９】

従来の遊技機においては、遊技状態に応じて遊技者に対し種々の報知を行う。例えば当たり状態が発生する場合等において、遊技者に対し遊技球の発射態様の切換えを指示する旨の報知表示を行うパチンコ機などがある。

【６２９０】

しかし、従来の遊技機においては、遊技者に対して、より好適な報知を実行することが望まれていた。

【６２９１】

本発明の目的は、遊技者に対して、より好適な報知を実行し、興趣の向上を図ることである。

【６２９２】

より具体的に述べると、例えばパチンコ機の一種として、本実施形態のようなタイプのパチンコ機１０が知られている。本実施形態に係るパチンコ機１０は、例えば遊技球を遊技領域の左側領域へ発射（左打ち）して狙う第１始動入賞部３３ＷＡと、該第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に基づいて第１変動表示を行う第１特別図柄表示装置４３Ａと、該第１変動表示を所定回数保留可能な第１保留機能と、遊技球を遊技領域の右側領域へ発射（右打ち）して狙う第２始動入賞部３３ＷＢと、該第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づいて第２変動表示を行う第２特別図柄表示装置４３Ｂと、該第２変動表示を所定回数保留可能な第２保留機能と、第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球が入球可能な開状態と入球不能な閉状態とに変化する羽根部材３３ＷＢｂとを備え、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づいて抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、第２可変入賞装置３２Ｂが開放する小当たり状態を発生可能に構成され、該第２可変入賞装置３２Ｂへ入球した遊技球が特定入球部（Ｖ入賞領域）３２０ｃへ入球した場合に大当たり状態を発生可能に構成されている。

【６２９３】

通常、このようなタイプのパチンコ機１０では、第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球を入球させることが困難な通常状態（遊技者に不利な低サポート状態）においては、「左打ち」して第１始動入賞部３３ＷＡに遊技球を入球させて、当たり状態を狙うといった遊技性となる。

【６２９４】

一方、小当たり状態や大当たり状態が発生した場合や、大当たり状態の終了後に付与され得る、第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球を入球させやすく遊技者に有利な高サポート状態においては、「右打ち」して第２始動入賞部３３ＷＢに遊技球を入球させて、当たり状態を狙うといった遊技性となる。

【６２９５】

また、従来の遊技機においては、遊技状態に応じて遊技者に対し種々の報知を行う。例

えば本実施形態のようなパチンコ機１０においては、遊技状態に応じて遊技者に対し遊技球の発射態様の切換えを推奨するような推奨報知表示を行う。より具体的に、当たり状態が発生した場合や高サポート状態が発生した場合においては、遊技者に有利な「右打ち」をすることを推奨するように「右打ちして下さい→」などの「右打ち推奨報知表示」を行う。また、通常状態（低サポート状態）において、遊技者が不利な「右打ち」をしている場合には、「左打ち」へ戻すことを推奨するように「←左打ちして下さい」などの「左打ち推奨報知表示」を行うこともできる。

【６２９６】

近年では、遊技者にとっての興趣の低下を抑制するべく、大当たり状態を発生させることなく変動表示の実行回数が規定上限回数（天井回数）に達した場合に、救済措置として、大当たり状態とは異なる遊技者に有利な利益状態を発動させるパチンコ機なども見受けられる。

【６２９７】

本実施形態では、一例として、大当たり状態を発生させることなく変動表示の実行回数が規定上限回数の１０００回に達した場合に、第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球を補助する羽根部材３３ＷＢｂに対する制御状態を切り替えて、所定の付与期間の間だけ（例えば変動表示が規定付与回数の５０回実行される間だけ）第２始動入賞部３３ＷＢへ遊技球が入球しやすくなる高サポート状態とする利益状態としての天井時短モード（時短Ｂモード）を発動させる構成となっている。

【６２９８】

しかしながら、長期間、大当たり状態が発生することなく、変動表示の実行回数が天井時短モードの発動条件となる規定上限回数の１０００回に到達間近な状況（例えば変動表示の実行回数が９５０回目）において、仮に「左打ち」している遊技者が小当たり当選した場合、従来であれば、大当たり状態を発生させるべく、「右打ち」を推奨する「右打ち推奨報知表示」を行うところであるが、ここで「右打ち推奨報知表示」を行うことが、必ずしも遊技者にとって好適な報知とはならない場合もある。

【６２９９】

例えば本実施形態のように、通常状態（低サポート状態）において「左打ち」している状況で、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき当たり状態が発生した場合のラッシュ突入率が５０％程度に設定される一方、天井時短モード（時短Ｂモード）の発動中において「右打ち」している状況で、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づき当たり状態が発生した場合のラッシュ突入率が１００％に設定されたパチンコ機１０においては、通常状態において変動表示の実行回数が利益状態の発動条件となる規定上限回数に到達間近な状況で小当たり当選した場合に「右打ち推奨報知表示」を行うことが必ずしも遊技者にとって好適とは言い難い。

【６３００】

そのため、従来の遊技機においては、遊技者に対して、より好適な報知を実行することが望まれていた。

【６３０１】

これに対し、具体的には、例えば本発明に係る遊技機を、

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の識別情報を変動表示する変動表示手段と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、

特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様又は前記第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定の利益を発生させる利益発生手段と、を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備えたことを特徴とする遊技機とすることにより、
遊技者に対して、より好適な報知を実行し、興趣の向上を図ることができる。
【６３０２】
より具体的に述べると、本実施形態では、例えば本発明に係る遊技機を、
遊技球を発射可能な発射装置６０と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢと、
始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢに遊技球が入球した場合に、所定の装飾図柄を変動表示する演出表示装置４２と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂと、を備えたパチンコ機１０であって、
前記変動表示の開始時等において天井カウンタの値を更新する更新機能部と、
天井時短モード未発動の通常モード中において、前記天井カウンタの値が所定の上限回数（天井回数）に達した後の予め定められたタイミングで天井時短モードを発生させる天井時短モード付与機能部と、
右打ち推奨報知態様、又は右打ち非推奨報知態様（左打ち推奨報知態様）で小当たり報知表示を行うサブ制御装置２６２と、
始動入賞部３３ＷＡ，３３ＷＢに遊技球が入球することに基づいて小当たり当否判定を実行する判定機能部と、
前記当否判定によって小当たり当選結果が得られた場合に、遊技者の右打ち発射操作に基づいて、第２可変入賞装置３２Ｂの特定入球部（Ｖ入賞領域）３２０ｃへ遊技球が入賞した場合に大当たり状態を発生させる大当たり状態付与機能部と、を備え、
サブ制御装置２６２は、
前記当否判定によって小当たり当選結果が得られた場合に、前記天井カウンタの値が前記上限回（例えば１０００回）に到達するよりも所定期間前の所定タイミング（例えば７３８回目）までは右打ち推奨報知態様で小当たり当選したことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング（例えば７６９回目）において報知態様を右打ち非推奨報知態様（左打ち推奨報知態様）に切り替える切替機能部を備えたことを特徴とするパチンコ機１０とすることにより、
遊技者に対して、より好適な報知を実行し、興趣の向上を図ることができる。
【６３０３】
より具体的に本実施形態に係る作用効果について述べると、例えば本実施形態では、通常状態（低サポート状態）において「左打ち」している状況で、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球に基づき当たり状態が発生した場合のラッシュ突入率が５０％程度に設定される一方、天井時短モード（時短Ｂモード）の発動中において「右打ち」している状況で、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球に基づき当たり状態が発生した場合のラッシュ突入率が１００％に設定された構成の下、小当たりが発生した場合に、この回の変動表示実行回が天井時短モードの発動条件となる規定上限回数（１０００回）に到達間近な状況でない損益分岐期間ＢＫ前である場合には、所定表示態様（第１報知態様）である右打ち推奨報知態様で小当たり報知表示が行われる〔図３７６（ａ）参照〕。
【６３０４】

また、小当たりが発生した場合に、この回の変動表示実行回が天井時短モードの発動条件となる規定上限回数（１０００回）に到達間近な損益分岐期間ＢＫ後である場合には、特定表示態様（第２報知態様）である右打ち非推奨報知態様で小当たり報知表示が行われる〔図３７６（ｃ）参照〕。

【６３０５】

これにより、本実施形態によれば、遊技者に対して、遊技状況に応じたより好適な報知を実行することができる。結果として、遊技者は、同じ小当たり当選結果が得られた場合であっても、損益分岐期間ＢＫ前に小当たり当選した場合には、期間前報知表示〔図３７６（ａ）参照〕に従い「右打ち」して大当たり状態を発生させる一方、損益分岐期間ＢＫ後に小当たり当選した場合には、期間後報知表示〔図３７６（ｃ）参照〕に従い、この時点で「右打ち」せずに（大当たり状態を発生させずに）、継続して「左打ち」で遊技を行い、変動表示実行回数が天井回数ＢＴに達して天井時短モード（時短Ｂモード）が発動するのを待つといったように、遊技状況に応じて小当たり当選した場合の遊技態様を切替えることができる。

【６３０６】

さらに、本実施形態では、小当たりが発生した場合に、この回の変動表示実行回が損益分岐回ＢＰ前後で発射態様を明確に推奨できない損益分岐期間ＢＫ中である場合には、特別表示態様（第３報知態様）である推奨無し報知態様で小当たり報知表示が行われる〔図３７６（ｂ）参照〕。

【６３０７】

上述したように、本実施形態では、通常モード中に実行された変動表示の実行回数が天井回数ＢＴの１０００回に達した場合に時短Ｂモード（天井時短モード）が発動し得る構成の下、所定の変動表示実行回に小当たり当選結果が得られた場合に、この時点で「右打ち」して特定の利益となる大当たり状態を発生させる方が遊技者に有利（より多くの持ち球を獲得可能）となる期待値が高い期間（右打ち遊技推奨期間）と、この時点で「右打ち」せずに（大当たり状態を発生させずに）変動表示実行回数が天井回数ＢＴに達して天井時短モード（時短Ｂモード）が発動するのを待った方が遊技者に有利となる期待値が高い期間（左打ち遊技推奨期間）との分岐点となる変動表示実行回である「損益分岐回ＢＰ」は、理論的には、パチンコ機１０の各種設定値及び性能、仕様などに基づき１つの値として一義的に定めることができる。

【６３０８】

しかし、現実的には、パチンコ機１０の個体差や遊技ホールにおける日々の釘調整などにより、第１始動入賞部３３ＷＡ等への始動入賞率や、大当たり状態中における第１可変入賞装置３２Ａへの入賞率などに差異が生じるため、実際の損益分岐回については、ある程度の誤差を考慮する必要がある。さらに、遊技者が遊技可能な残り時間が少ない遊技状況（例えば遊技ホールの閉店間際など）においては、変動表示の実行回数が天井回数ＢＴに達するまで待たずに速やかに大当たり状態を発生させた方が良い場合もあるため、これらも考慮しなければ、損益分岐回を１つの値として適切に定めることは難しい。

【６３０９】

これに対し、本実施形態では、これらの事情を考慮して、理論値である「損益分岐回ＢＰ」の変動表示７５３回目を基準に、前後所定期間（本実施形態では±１５回）の変動表示７３９回目から７６８回目までの期間を、小当たりが発生した場合に「左打ち」か「右打ち」のいずれの遊技態様（発射態様）を遊技者に推奨すべきか正確には特定困難な「損益分岐期間ＢＫ」として設定し、この「損益分岐期間ＢＫ」中に小当たり当選した場合には上記「推奨無し報知態様」で小当たり報知表示が行われる構成とすることで、遊技者に対し遊技者自身に遊技態様（発射態様）の選択を委ねた期間であることを把握させると共に、遊技者による遊技態様の選択の幅を広げることができる。

【６３１０】

例えば遊技可能な残り時間の少ない遊技状況（例えば遊技ホールの閉店間際など）において遊技を行っている遊技者にとっては、小当たり当選した場合に『「右打ち」しない方

がいいですよ。』などと左打ち推奨報知表示がなされた場合であっても、すぐにでも大当たり状態を発生させて遊技を終えて帰りたいと考える者も少なくない。このような遊技者に対して、仮に「損益分岐回ＢＰ」を境に「左打ち推奨報知表示」と「右打ち推奨報知表示」とを切替えるだけで、「損益分岐期間ＢＫ」中に小当たり当選した場合に上記「推奨無し報知態様」で小当たり報知表示が行われる構成となっていない場合には、上述したような各パチンコ機１０の状態や各遊技者の事情などを加味した判断を行うことができず、遊技者による遊技態様の選択の幅が狭まると共に、反って遊技者にとって有益とならないおそれがある。

【６３１１】

尚、上述した実施形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。ここで、以下の各構成を個別に上記実施形態に対して適用してもよく、一部又は全部を任意に組み合わせて上記実施形態に対して適用してもよい。また、上記実施形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。

【６３１２】

（ａ）上記実施形態に係るパチンコ機１０は、例えば遊技球を遊技領域の左側領域へ発射（左打ち）して狙う第１始動入賞部３３ＷＡと、遊技球を遊技領域の右側領域へ発射（右打ち）して狙う第２始動入賞部３３ＷＢとを備え、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球に基づいて抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、第２可変入賞装置３２Ｂが開放する小当たり状態を発生可能に構成され、該第２可変入賞装置３２Ｂへ入球した遊技球が特定入球部（Ｖ入賞領域）３２０ｃへ入球した場合に大当たり状態を発生可能に構成されたタイプの遊技機である。

【６３１３】

（ａ－１）これに限らず、上記実施形態に係るパチンコ機１０とは異なる、所定の利益や利益状態が付与され得る他のタイプのパチンコ機として実施してもよい。また、パチンコ機以外にも、アレンジボール機、雀球等の各種遊技機として実施することも可能である。

【６３１４】

ここで「利益」や「利益状態」とは、遊技者の利益であればよく、例えば遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の抽選が実行されること若しくは状態、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の可動手段（可変入球手段を含む）が動作すること若しくは状態、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の演出手段において所定の演出が実行されること若しくは状態、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき所定の変動表示手段において識別情報が変動表示されること若しくは状態、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づいて所定の可変入球手段が所定期間開放されること若しくは状態、遊技者に有利な所定の有利状態（所定の当たり状態を含む）が付与されること若しくは状態、所定の入球手段へ遊技球が入球しやすくなること若しくは状態、所定の有利状態（所定の当たり状態を含む）を発生させるか否かを決定する抽選処理における当選確率を高めること若しくは状態、遊技球が所定の入球手段若しくは入球領域に入球することに基づき賞球の払出しが実行されること若しくは状態、所定の入球手段を開閉可能な開閉手段を開放させるか否かを決定する抽選処理における当選確率を高めること若しくは状態、識別情報の変動表示の実行時間を短くすること若しくは状態、又は、これらの任意の組合せなど、いかなるものであってもよい。

【６３１５】

（ａ－２）例えば上記実施形態に係る構成に代えて又は加えて、所定の始動入球手段（例えば第１始動入賞部３３ＷＡや第２始動入賞部３３ＷＢ）への入球に基づく当否抽選（図柄変動表示）にて特定判定結果としての所定の当選結果が得られた場合に、所定の利益状態として所定の可変入球手段（例えば第１可変入賞装置３２Ａ）が開閉する大当たり状態（直撃大当たり）が発生するタイプの遊技機としてもよい。

【６３１６】

（ｂ）各種当たり（大当たりや小当たり）に係る構成は、上記実施形態に限定されるも

のではなく、他の異なる構成を採用してもよい。
【６３１７】
（ｂ－１）例えば上記実施形態では、「１５Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」及び「４Ｒ大当たり」の３種類の大当たりが設定されているが、これに限らず、ラウンド数や開放時間、終了後に付与される遊技モードなどが異なる他の大当たり状態が発生する構成としてもよい。
【６３１８】
（ｂ－２）また、上記実施形態では、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡに入賞した場合と、第２始動入賞部３３ＷＢに入賞した場合とで、当否抽選にて当たり当選した場合に付与され得る大当たり種別の振分けが異なる構成となっているが、その割合は上記実施形態に限定されるものではなく、異なる振分け割合であってもよい。
【６３１９】
（ｂ－３）また、遊技球が第１始動入賞部３３ＷＡに入賞した場合と、第２始動入賞部３３ＷＢに入賞した場合とで、当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分け割合が同じ構成であってもよい。
【６３２０】
（ｂ－４）勿論、複数種別の大当たり状態が発生可能な遊技機ではなく、大当たり状態が１種別（例えば１５Ｒ大当たり）だけしか発生しない遊技機として実施してもよい。
【６３２１】
（ｂ－５）また、小当たりに関して、ラウンド数や開放時間などが異なる複数種別の小当たり状態が発生可能な遊技機としてもよい。
【６３２２】
（ｂ－６）尚、パチンコ機おける各種抽選（ソフト的な抽選処理や機械的機構による抽選など）に係る当選確率については、機種毎に適宜設定されるものであり、任意の値を採用することができる。
【６３２３】
（ｃ）遊技モードに係る構成（付与期間や構成内容など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。
【６３２４】
（ｃ－１）例えば上記実施形態では、始動入球サポート状態（「高入球状態」又は「低入球状態」）の切替えが行われるパチンコ機１０となっているが、これに代えて又は加えて、抽選モード（「高確率モード」又は「低確率モード」）の切替えが行われるパチンコ機として実施してもよい。
【６３２５】
より具体的には、大当たり（又は小当たり）に当選する確率が第１の確率（例えば１／３００）となる低確率モードと、大当たり（又は小当たり）に当選する確率が前記第１の確率より高確率な第２の確率（例えば１／３０）となる高確率モードとに抽選モードが変更されるタイプのパチンコ機として実施してもよい。
【６３２６】
（ｃ－２）上記実施形態では、大当たり種別に関係なく、大当たり終了後に「時短Ａモード（高入球状態）」が必ず付与される構成となっているが、これに限らず、例えば大当たり種別によって「時短Ａモード（高入球状態）」及び／又は高確率モードが付与されない構成としてもよい。
【６３２７】
（ｃ－３）上記実施形態において、「時短Ｂモード（天井時短モード）」は、「通常モード」中に所定の大当たり状態が発生することなく、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ（主として第１特別図柄表示装置４３Ａ）において実行された変動表示の実行回数が予め設定された所定の上限回数（いわゆる天井回数）の１０００回となった場合に発動し得る構成となっている。
【６３２８】

より具体的には、１０００回目の変動表示の終了時において時短Ｂモード発動済みフラグがオン設定されることで（ステップＳＧ１０３１）、少なくとも１００１回目の変動表示の開始時には「時短Ｂモード（天井時短モード）」が発動される構成となっている。

【６３２９】

勿論、「時短Ｂモード」の発動タイミングは、これに限定されるものではなく、例えば９９９回目の変動表示の終了時（停止時若しくは確定停止時）、又は、１０００回目の変動表示の開始時若しくは開始後など、上限回数（天井回数）である１０００回目の変動表示の開始直前から終了時までの間で、少なくとも１００１回目の変動表示の開始前であればよい。

【６３３０】

また、「時短Ｂモード」中に、所定の大当たり状態が発生することなく、特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂ（主として第２特別図柄表示装置４３Ｂ）において実行された変動表示の実行回数が予め設定された所定の上限回数の５０回に達すると「時短Ｂモード」は終了し、「通常モード」へ移行する構成となっている。

【６３３１】

「時短Ｂモード」の発動条件及び終了条件は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【６３３２】

但し、「時短Ｂモード」の発動条件（天井となる変動遊技の上限実行回数）は、通常モード（低確率モード）における大当たり確率の分母の２．５倍以上～３．０倍以下となる変動遊技の実行回数のうちの１つの所定数とすることが好ましい。

【６３３３】

つまり、大当たり確率が例えば１／２００に設定された遊技機においては、大当たり状態が発生することなく、図柄変動遊技の実行回数が５００回以上～６００回以下のうちの１つの所定数となった場合に「時短Ｂモード」が発動し得る構成とすることが好ましい。

【６３３４】

一方、「時短Ｂモード」の終了条件（付与期間となる変動遊技の上限実行回数）は、最大で通常モード（低確率モード）における大当たり確率の分母の３．８倍以下となる変動遊技の実行回数のうちの１つの所定数とすることが好ましい。

【６３３５】

つまり、大当たり確率が例えば１／２００に設定された遊技機においては、「時短Ｂモード」の付与開始から、図柄変動遊技の実行回数が７６０回以下のうちの１つの所定数となった場合に「時短Ｂモード」が終了する構成とすることが好ましい。

【６３３６】

（ｃ－４）上記実施形態では、「時短Ｂモード（天井時短モード）」を発動させるにあたり、「通常モード」中において実行された変動表示の実行回数を計数する構成となっているが、これに限らず、「通常モード」に加えて、所定の「時短モード」中において実行された変動表示の実行回数を計数する構成としてもよい。

【６３３７】

（ｃ－５）上記実施形態では、変動表示が１回実行される毎に「通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）」の値を１ずつ加算していき、所定の天井回数ＢＴ（１０００回）に達した場合に、「時短Ｂモード（天井時短モード）」を発動させる構成となっている。

【６３３８】

これに限らず、例えば「通常モード継続カウンタ」の値を「天井リセット」時に所定の天井回数ＢＴ（１０００回）に設定し、変動表示が１回実行される毎に「通常モード継続カウンタ」の値を１ずつ減算していき、これが「０」となった場合に「時短Ｂモード」を発動させる構成としてもよい。

【６３３９】

尚、大当たり終了後の「天井リセット」のタイミングは、「大当たり」の開始時でも終了時でもよく、少なくとも終了時にリセットされていればよい。

【６３４０】
（ｃ－６）また、上記実施形態では、第１特別図柄表示装置４３Ａにおける第１変動表示、及び、第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける第２変動表示の両方を、「通常モード継続カウンタ」の計測対象としているが、第１特別図柄表示装置４３Ａ（第１変動表示）のみを計測対象としてもよい。
【６３４１】
つまり、第１特別図柄表示装置４３Ａにおける第１変動表示が１回実行される毎に「通常モード継続カウンタ」の値を１加算し、第２特別図柄表示装置４３Ｂにおける第２変動表示が実行された場合には、「通常モード継続カウンタ」の値に１を加算しない構成としてもよい。
【６３４２】
（ｃ－７）「通常モード継続カウンタ」の更新タイミング（更新条件の成立）は、上記実施形態に限定されるものではなく、例えば変動表示における開始時又は停止時若しくは確定時など、いつであってもよい。
【６３４３】
（ｃ－８）上記実施形態では、「時短Ｂモード（天井時短モード）」を発動させるにあたり、「通常モード継続カウンタ」の値が天井回数ＢＴ（１０００回）に達しているか否か直接判定する構成となっている。
【６３４４】
これに限らず、例えば「通常モード継続カウンタ」の値が天井回数ＢＴ（１０００回）に達した場合に所定の条件成立フラグをオンして、該条件成立フラグがオンされているか否かについて判定することにより、「時短Ｂモード（天井時短モード）」を発動させるか否かについて判定する構成としてもよい。
【６３４５】
（ｃ－９）上記実施形態では、「時短Ｂモード」が発動される際にオン設定され、大当たり状態の発生に伴いオフ設定される「時短Ｂモード発動済みフラグ（天井時短モード発動済みフラグ）」を備え、「時短Ｂモード（天井時短モード）」が既に発動済みか否かを判別する構成となっている。
【６３４６】
これに限らず、例えば「天井カウンタ更新フラグ」を備え、該「天井カウンタ更新フラグ」がオン設定されている場合のみ、変動表示の実行に基づいて「通常モード継続カウンタ（天井カウンタ）」が更新される構成ととしもよい。そして、「通常モード継続カウンタ」の値が所定値（天井）に達すると、「天井カウンタ更新フラグ」がオフ設定される構成としてもよい。
【６３４７】
（ｄ）上記実施形態では、「天井回数ＢＴ」の値が不変の固定値「１０００回」に設定される構成となっている。
【６３４８】
しかしながら、「天井回数ＢＴ」の値が常に一定だと、遊技者は「損益分岐期間ＢＫ」や「損益分岐回ＢＰ」を容易に把握することができるため、このタイミングで事前報知表示（損益分岐期間事前報知表示）等が演出表示装置４２にて実行されない場合には、その遊技機が、天井時短モードが既に発動終了済みで救済措置としての機能を果たさない（「天井リセット」されていない）設定据え置き台であることを把握できてしまうおそれがある。
【６３４９】
これに鑑み、「天井回数ＢＴ」の値が適宜変更される構成としてもよい。例えば電源投入時や大当たり終了後など「天井リセット」が行われる度に、複数通りの値（例えば６００回、８００回など）の中から抽選処理により「天井回数ＢＴ」の値が決定され設定される構成としてもよい。こうすることで、遊技者は、遊技ホールにおいて上述したような設定の据え置きが行われているか否かについて判別することは困難となるため、遊技者側に

とっては先が読めなくなり興趣の向上が図られると共に、遊技ホール側にとっては営業形態の選択の幅を広げることができる。

【６３５０】

例えば天井回数ＢＴが１０００回に固定されると共に、小当たり当選した場合にメッセージ表示領域Ｗ２にて上記各種報知表示が行われる仕様のパチンコ機１０であることを知っている遊技者が、該パチンコ機１０において遊技を行っている際に、天井回数ＢＴ（１０００回）直前の変動表示実行回数９９５回目で小当たり当選した場合には、当然に『天井が近いので「右打ち」しない方がいいですよ。』などの右打ち非推奨報知（左打ち推奨報知）が実行されると思っていたところで、上述したような「天井リセット」されていない設定据え置き台においては、『「右打ち」した方がいいですよ。』などの右打ち推奨報知が実行されてしまい、遊技者にとっては、遊技態様の選択どころか、ここまで打ってきたのに「時短Ｂモード（天井時短モード）」の救済を受けることができないのか等といった不満が募ると共に、遊技ホール側にとっては、遊技者の反発を招くことが懸念される。

【６３５１】

（ｅ）遊技盤３０の盤面上の構成（第１可変入賞装置３２Ａ、第２可変入賞装置３２Ｂ、第１始動入賞部３３ＷＡ、第２始動入賞部３３ＷＢ、スルーゲート３４、可変表示装置ユニット３５等の配置構成など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる他の構成を採用してもよい。

【６３５２】

（ｅ－１）例えば上記実施形態では、スルーゲート３４や第２始動入賞部３３ＷＢが、可変表示装置ユニット３５の右側領域（可変表示装置ユニット３５の左側領域を流下した遊技球が到達不能な位置）に配置されているが、これに限らず、例えば第２始動入賞部３３ＷＢを第１始動入賞部３３ＷＡの下方位置に配置した構成としてもよい。

【６３５３】

（ｅ－２）また、可変表示装置ユニット３５の右側領域を流下した遊技球が到達不能な位置に第１始動入賞部３３ＷＡを配置した構成としてもよいし、可変表示装置ユニット３５の左側領域を流下した遊技球が到達可能な位置に第１可変入賞装置３２Ａを配置した構成としてもよい。

【６３５４】

（ｅ－３）また、スルーゲート３４や第２始動入賞部３３ＷＢ、第１可変入賞装置３２Ａ、第２可変入賞装置３２Ｂの上下位置関係は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる配置構成を採用してもよい。例えば第２始動入賞部３３ＷＢの上流側に第１可変入賞装置３２Ａを配置した構成としてもよい。

【６３５５】

（ｅ－４）上記実施形態では、通常モード時において、遊技領域左側方向に向けて遊技球を発射して「左打ち遊技」を行い、当たり時や時短モード時においては、遊技領域右側方向に向けて遊技球を発射して「右打ち遊技」を行う構成となっているが、これに限らず、遊技盤３０の構成を変更し、通常モード時において「右打ち遊技」を行い、当たり時や時短モード時においては、「左打ち遊技」を行う構成としてもよい。

【６３５６】

（ｅ－５）また、例えば遊技領域の上側領域（可変表示装置ユニット３５の上方領域）に、該上側領域を通過して遊技領域の右側領域へ向かう遊技球を検知する球検知センサを設け、通常モード（低サポート状態）において遊技者が「右打ち」をして該球検知センサにより遊技球が検知された場合には、演出表示装置４２のメッセージ表示領域Ｗ２にて「左打ちして下さい」など、遊技球の発射態様を「左打ち」へ戻すことを推奨する左打ち推奨報知表示を行う構成としもてよい。

【６３５７】

（ｆ）パチンコ機１０の電気的構成（各種制御装置間や各種基板間等の電気的接続構成及び各種情報の入出力方式など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。

【６３５８】
（ｆ－１）例えば上記実施形態では、送信側機器である主制御装置２６１が受信側機器であるサブ制御装置２６２を制御し、送信側機器であるサブ制御装置２６２が受信側機器である表示制御装置４５を制御し、送信側機器である表示制御装置４５が受信側機器である演出表示装置４２を制御する構成となっている。
【６３５９】
これに代えて、例えば送信側機器となる主制御装置２６１及びサブ制御装置２６２の両者の機能が一つに集約された所定の制御装置によって受信側機器となる表示制御装置４５（演出表示装置４２）が制御される構成としてもよい。また、送信側機器となるサブ制御装置２６２及び表示制御装置４５の両者の機能が一つに集約された所定の制御装置によって受信側機器となる演出表示装置４２が制御される構成としてもよい。また、送信側機器となる主制御装置２６１、サブ制御装置２６２及び表示制御装置４５の三者の機能が一つに集約された所定の制御装置によって受信側機器となる演出表示装置４２が制御される構成としてもよい。
【６３６０】
（ｇ）保留手段に関する構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。
【６３６１】
（ｇ－１）上記実施形態では、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示よりも、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の方が優先して消化される構成となっている。
【６３６２】
これに限らず、第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示、及び、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示の両方が保留されている場合には、第１始動入賞部３３ＷＡ又は第２始動入賞部３３ＷＢへの遊技球の入球順序に従って変動表示が消化される構成としてもよい。
【６３６３】
（ｇ－２）第１始動入賞部３３ＷＡへの入球を契機とする第１変動表示と、第２始動入賞部３３ＷＢへの入球を契機とする第２変動表示とを並行して実行可能な構成としてもよい。
【６３６４】
（ｇ－３）保留数の上限（最大保留数）は４回に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。４つ未満や５つ以上の保留ができる構成としてもよい。また、第１始動入賞部３３ＷＡに係る最大保留数と、第２始動入賞部３３ＷＢに係る最大保留数とが異なる構成としてもよい。
【６３６５】
（ｈ）変動表示手段に係る構成（機械的構成、表示態様、演出内容、表示制御方法など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。
【６３６６】
（ｈ－１）例えば上記実施形態では、変動表示手段として複数個のＬＥＤ（特図ランプ）を備えた特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂや、液晶表示部を備えた演出表示装置４２などを有している。
【６３６７】
これに限らず、例えば特別図柄表示装置４３Ａ，４３Ｂとして、三色発光ダイオード（三色ＬＥＤ）よりなる表示装置や、ドットマトリックス表示装置、セグメント表示装置（７セグ表示装置）などを採用してもよい。
【６３６８】
また、演出表示装置４２は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はドットマトリックスなど、他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。

【６３６９】
（ｈ－２）上記実施形態では、演出表示装置４２の表示制御を行う際に、表示データテーブル及び追加データテーブルを用いて描画処理を行う構成となっているが、これに限らず、追加データテーブルを省略した構成としてもよい。この場合、サブ制御装置２６２側で追加される表示内容を表示データテーブルに追加設定する構成としてもよい。
【６３７０】
（ｈ－３）演出表示装置４２における各種表示演出態様（変動表示態様やリーチ演出態様、停止表示態様、確定停止態様など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。
【６３７１】
例えば上記実施形態では、装飾図柄が横方向にスクロール変動する構成となっているが、これに限らず、例えば装飾図柄が縦方向にスクロール変動表示する構成としてもよい。また、上記実施形態では、第１種図柄が一旦停止表示された後、該第１種図柄と第２種図柄とが同時に表示されて再抽選演出（対決演出）が行われる構成となっているが、これに限らず、第１種図柄が一旦停止表示された後、該第１種図柄と第２種図柄とが交互に若しくは所定順序で順次に表示されるような演出が行われる構成としてもよい。
【６３７２】
（ｉ）各種報知表示に係る構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の異なる構成を採用してもよい。
【６３７３】
（ｉ－１）例えば第３報知態様に対応する期間中報知表示を省略した構成としてもよい。かかる場合、「損益分岐回ＢＰ」よりも前において、第１報知態様に対応する期間前報知表示を行い、「損益分岐回ＢＰ」よりも後において、第２報知態様に対応する期間後報知表示を行う構成としてもよい。
【６３７４】
（ｉ－２）また、第１始動入賞部３３ＷＡへの遊技球の入球に基づき「１５Ｒ大当たり（ラッシュ直撃当たり）」に対応する小当たり抽選結果が得られた場合には、現在の変動表示実行回数にかかわらず、必ず「右打ち推奨報知表示」が行われる構成としてもよい。
【６３７５】
（ｉ－３）小当たり当選していない場合の変動表示中に実行する事前報知表示を省略した構成としてもよい。また、小当たり当選の有無にかかわらず事前報知表示と期間中報知表示の報知表示態様を共通化してもよい。
【６３７６】
（ｉ－４）遊技者の中には、「損益分岐期間ＢＫ」といった曖昧な期間は極力短い方が好ましいと考える者（例えば小当たり当選した場合の遊技態様なんか自分で判断したくない優柔不断な者）や、「損益分岐期間ＢＫ」は極力長い方が好ましいと考える者（例えばパチンコ機１０から指示を受けることなく自分の判断で遊技態様を決定したい者）など、様々な遊技者がいる。
【６３７７】
そのため、上記実施形態のように「損益分岐期間ＢＫ」が画一的になっている場合には、遊技者による遊技態様の選択の幅を狭めるおそれがある。
【６３７８】
これに対し、遊技者が演出ボタン１２５や十字ボタン１２６を操作することで、損益分岐期間ＢＫの開始タイミング（所定タイミング）や終了タイミング（特定タイミング）を変更可能な構成としてもよい。これにより、遊技者の好みに合わせた遊技仕様とすることが可能となる。
【６３７９】
［付記］
以下、上記実施形態から把握できる技術的思想について、その効果とともに記載する。
【６３８０】

従来課題ＦＢ．従来、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行う遊技機が知られている。遊技機の一種として、例えば遊技領域に向け遊技球を発射し、所定の入球手段に遊技球が入球することを条件として所定の変動表示手段にて図柄（識別情報）の変動表示を実行し、該変動表示の結果が所定結果である場合に当たり状態を発生させるパチンコ機などが知られている（例えば特開２０１５－７０８９８号公報参照）。

【６３８１】

例えばパチンコ機の一種として、１種２種混合機と称されるパチンコ機が知られている。かかるパチンコ機は、例えば遊技球を遊技領域の左側領域へ発射（左打ち）して狙う第１始動入球手段と、該第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて第１変動表示を行う第１表示装置と、該第１変動表示を所定回数保留可能な第１保留手段と、遊技球を遊技領域の右側領域へ発射（右打ち）して狙う第２始動入球手段と、該第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて第２変動表示を行う第２表示装置と、該第２変動表示を所定回数保留可能な第２保留手段と、第２始動入球手段へ遊技球が入球可能な開状態と入球不能な閉状態とに変化する可動部材とを備え、第１始動入球手段又は第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、所定の可変入賞装置が開放する小当たり状態を発生可能に構成され、該可変入賞装置へ入球した遊技球が特定入球手段（Ｖ入賞口）へ入球した場合に大当たり状態を発生可能に構成されている。

【６３８２】

通常、このようなタイプのパチンコ機では、第２始動入球手段へ遊技球を入球させることが困難な通常状態（遊技者に不利な低サポート状態）においては、「左打ち」して第１始動入球手段に遊技球を入球させて、当たり状態を狙うといった遊技性となる。

【６３８３】

一方、小当たり状態や大当たり状態が発生した場合や、大当たり状態の終了後に付与され得る、第２始動入球手段へ遊技球を入球させやすい補助状態（遊技者に有利な高サポート状態）においては、「右打ち」して第２始動入球手段に遊技球を入球させて、当たり状態を狙うといった遊技性となる。

【６３８４】

また、従来の遊技機においては、遊技状態に応じて遊技者に対し種々の報知を行う。例えば上記１種２種混合機タイプのパチンコ機においては、遊技状態に応じて遊技者に対し遊技球の発射態様の切換えを推奨するような推奨報知表示を行う。より具体的に、通常状態（低サポート状態）において、遊技者が不利な「右打ち」をしている場合には、「左打ち」へ戻すことを推奨するように「←左打ちして下さい」などの「左打ち推奨報知表示」を行う。一方、当たり状態が発生した場合や高サポート状態が発生した場合においては、遊技者に有利な「右打ち」をすることを推奨するように「右打ちして下さい→」などの「右打ち推奨報知表示」を行う。

【６３８５】

近年では、遊技者にとっての興趣の低下を抑制するべく、大当たり状態を発生させることなく変動表示の実行回数が規定上限回数（天井回数）に達した場合に、救済措置として、大当たり状態とは異なる遊技者に有利な利益状態を発動させるパチンコ機なども見受けられる。

【６３８６】

一例として、大当たり状態を発生させることなく変動表示の実行回数が規定上限回数の１０００回に達した場合に、所定の入球手段（例えば第２始動入球手段）への遊技球の入球を補助する可動部材としての電動役物（電動チューリップなど）に対する制御状態を切り替えて、所定の付与期間の間だけ（例えば変動表示が規定付与回数の５０回実行される間だけ）所定の入球手段へ遊技球が入球しやすくなる補助状態（高サポート状態）とする、遊タイム等と称される利益状態（天井時短モード）を発動させる構成などを例に挙げることができる。

【６３８７】

しかしながら、長期間、大当たり状態が発生することなく、変動表示の実行回数が上記

利益状態（天井時短モード）の発動条件となる規定上限回数の１０００回に到達間近な状況（例えば変動表示の実行回数が９５０回目）において、仮に「左打ち」している遊技者が小当たり当選した場合、本来であれば、大当たり状態を発生させるべく、「右打ち」を推奨する「右打ち推奨報知表示」を行うところであるが、ここで「右打ち推奨報知表示」を行うことが、必ずしも遊技者にとって好適な報知とはならない場合もある。

【６３８８】

例えば通常状態（低サポート状態）において「左打ち」している状況で、第１始動入球手段への入球に基づき当たり状態が発生した場合に所定の有利状態（例えばラッシュなど）が付与され得る確率が５０％程度に設定される一方、利益状態（天井時短モード）の発動中において「右打ち」している状況で、第２始動入球手段への入球に基づき当たり状態が発生した場合に所定の有利状態（例えばラッシュなど）が付与され得る確率が１００％に設定されたパチンコ機においては、通常状態において変動表示の実行回数が利益状態の発動条件となる規定上限回数に到達間近な状況で小当たり当選した場合に「右打ち推奨報知表示」を行うことが必ずしも遊技者にとって好適とは言い難い。

【６３８９】

そのため、従来の遊技機においては、遊技者に対して、より好適な報知を実行することが望まれていた。

【６３９０】

手段ＦＢ１．遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の識別情報を変動表示する変動表示手段と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、

特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様又は前記第１報知態様とは異なる第２報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定の利益を発生させる利益発生手段と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【６３９１】

上記手段ＦＢ１によれば、判定手段によって同じ特定判定結果（所定の当選結果）が得られた場合であっても、所定タイミングまでは第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミング以降においては第２報知態様で前記特定判定結果となったことを報知する構成となっている。

【６３９２】

これにより、例えば変動表示実行回数が天井時短モードなどの利益状態の発動条件となる遊技機において、変動表示実行回数が規定上限回数に到達間近でない状況で当たり結果が得られた場合に第１報知態様（例えば右打ち推奨報知態様）で当たり報知を行う一方、規定上限回数に到達間近な状況で当たり結果が得られた場合には第２報知態様（例えば右打ち非推奨報知態様）で当たり報知を行うことができる。

【６３９３】

結果として、遊技者に対して、より好適な報知を実行し、興趣の向上を図ることができる。

【６３９４】

手段ＦＢ２．前記報知制御手段は、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間においては、第３報知態様で前記特定判定結果となったことを報知することを特徴とする手段ＦＢ１に記載の遊技機。

【６３９５】

特定の遊技状態中に実行された変動表示の実行回数が天井回数に達した場合に利益状態（天井時短モード）が発動し得る構成の下、所定の変動表示実行回に特定判定結果が得られた場合に、この時点で「右打ち」して特定の利益（大当たり状態）を発生させる方が遊技者に有利（より多くの持ち球を獲得可能）となる期待値が高い期間（右打ち遊技推奨期間）と、この時点で「右打ち」せずに（特定の利益を発生させずに）変動表示実行回数が天井回数に達して利益状態が発動するのを待った方が遊技者に有利となる期待値が高い期間（左打ち遊技推奨期間）との分岐点となる変動表示実行回である「損益分岐回」は、理論的には、パチンコ機の各種設定値及び性能、仕様などに基づき１つの値として一義的に定めることができる。

【６３９６】

しかし、現実的には、パチンコ機の個体差や遊技ホールにおける日々の釘調整などにより、始動入賞部等への始動入賞率や、大当たり状態中における可変入賞装置への入賞率などに差異が生じるため、実際の損益分岐回については、ある程度の誤差を考慮する必要がある。さらに、遊技者が遊技可能な残り時間が少ない遊技状況（例えば遊技ホールの閉店間際など）においては、変動表示の実行回数が天井回数に達するまで待たずに速やかに大当たり状態を発生させた方が良い場合もあるため、これらも考慮しなければ、損益分岐回を１つの値として適切に定めることは難しい。

【６３９７】

これに対し、本手段では、これらの事情を考慮して、理論値である「損益分岐回」を基準にした前後所定期間、すなわち所定タイミングから特定タイミングまでの特定の期間において特定判定結果が得られた場合には、第３報知態様で特定判定結果となったことを報知することが可能となる。

【６３９８】

この特定の期間は、「左打ち」か「右打ち」のいずれの発射態様を遊技者に推奨すべきか正確には特定困難な損益分岐期間であるため、この期間中において、第１報知態様及び第２報知態様とは異なる第３報知態様で特定判定結果となったことを報知することにより、その旨を遊技者に把握させることが可能となる。

【６３９９】

手段ＦＢ３．前記第３報知態様は、前記第１報知態様と前記第２報知態様とを切替えて表示する態様であることを特徴とする手段ＦＢ２に記載の遊技機。

【６４００】

上記手段ＦＢ３によれば、第１報知態様及び第２報知態様に係る文字情報や画像情報などを用いて第３報知態様に係る表示を実現可能となるため、第３報知態様に係る文字情報や画像情報などを別途記憶しておく必要がなく、データ容量の削減を図ることができる。また、第１報知態様に対応する状況と、第２報知態様に対応する状況とが混在した状況にあることが遊技者に伝わりやすくなる。

【６４０１】

手段ＦＢ４．前記特定判定結果となって前記第１報知態様が表示された場合に、特定利益を発生させることなく、新たな変動表示を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＦＢ１乃至手段ＦＢ３のいずれかに記載の遊技機。

【６４０２】

上述したような始動入賞部等への始動入賞率や、大当たり状態中における可変入賞装置への入賞率などによっては、損益分岐回が理論値と大きく異なっている場合もある。かか

る場合、遊技者は、特定判定結果となって第１報知態様が表示された場合であっても、特定利益を発生させることなく、変動表示の実行回数が天井回数に達するまで待ちたい場合もある。

【６４０３】

これに対し、上記手段ＦＢ４によれば、変動表示の実行回数が天井回数に達するまで待つことも可能となる。結果として、遊技者にとっての利便性の向上を図ることができる。

【６４０４】

手段ＦＢ５．前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間において、変動表示中に特別演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＦＢ１乃至手段ＦＢ４のいずれかに記載の遊技機。

【６４０５】

所定タイミングから特定タイミングまでの特定の期間（「左打ち」か「右打ち」のいずれの発射態様を遊技者に推奨すべきか正確には特定困難な損益分岐期間）において、特定判定結果となり、突然、第３報知態様で特定判定結果が報知された場合には、遊技者が遊技態様（発射態様）を短期間で決断できないおそれがある。

【６４０６】

これに対し、上記ＦＢ５によれば、所定タイミングから特定タイミングまでの特定の期間において、変動表示中に上記特別演出を実行することにより、特定判定結果となる前に特定の期間であることを遊技者が把握することが可能となる。これにより、遊技者は、上記判定手段によって特定判定結果となった場合の遊技態様（発射態様）を事前に決めておくことができる。結果として、遊技者にとっての利便性の向上を図ることができる。

【６４０７】

手段ＦＢ６．前記特定タイミングで前記第２報知態様に切り替わった後は、少なくとも特定利益が発生するまでは前記第１報知態様に切り替わることがないように構成されていることを特徴とする手段ＦＢ１乃至手段ＦＢ５のいずれかに記載の遊技機。

【６４０８】

仮に第２報知態様に切り替わった後において、第１報知態様に切り替わるような報知等が行われた場合には、遊技者が混乱してしまうおそれがある。これに対し、上記ＦＢ６によれば、このような不具合の発生を抑制することができる。

【６４０９】

手段ＦＢ７．前記特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で一の更新回数が決定されることを特徴とする手段ＦＢ１乃至手段ＦＢ６のいずれかに記載の遊技機。

【６４１０】

特定情報が所定の更新状態（上限）となるまでの更新回数の値（上限値）が常に一定だと、遊技者は「損益分岐期間」や「損益分岐回」を容易に把握することができるため、このタイミングで所定の報知表示が実行されない場合には、その遊技機が、利益状態（天井時短モード）が既に発動終了済みで救済措置としての機能を果たさない設定据え置き台であることを把握できてしまうおそれがある。

【６４１１】

これに対し、本手段によれば、複数の更新回数の中から抽選で一の更新回数が決定されるため、上記不具合の発生を抑制することができる。

【６４１２】

手段ＦＢ８．遊技者が所定の操作手段を操作することに基づき、前記所定タイミング又は前記特定タイミングを変更可能に構成したことを特徴とする手段ＦＢ１乃至手段ＦＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【６４１３】

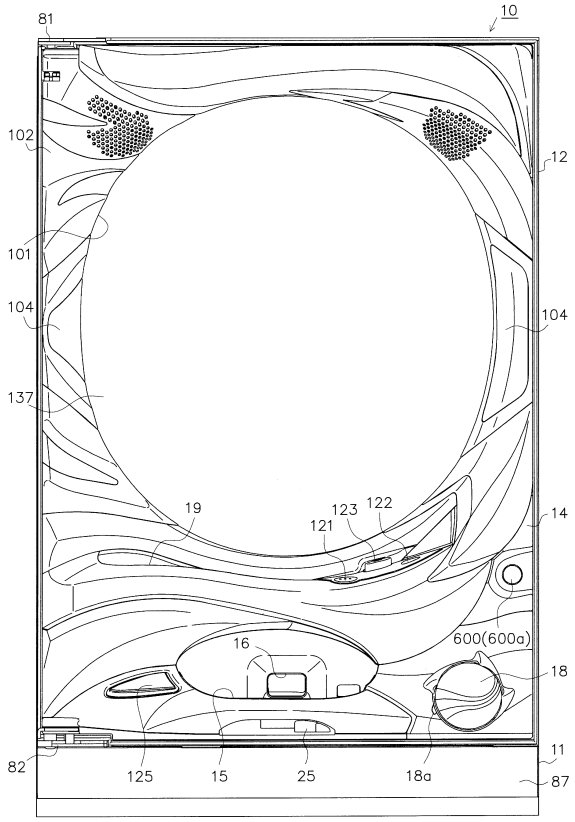
上記手段ＦＢ８によれば、遊技者の好みに合わせた遊技仕様とすることが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【６４１４】

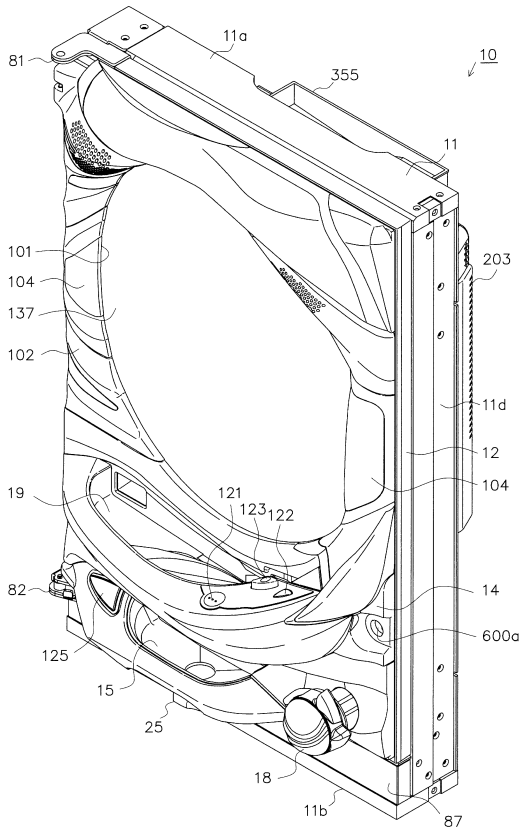
手段ＦＢ９．前記遊技領域のうち、少なくとも第１の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「左打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第１始動入球手段と、
前記遊技領域のうち、少なくとも第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射（例えば「右打ち」）された遊技球が到達可能な位置において、該遊技球が入球可能に設けられた第２始動入球手段と、
前記第１始動入球手段又は前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して第１の当選確率で第１当否抽選（例えば大当たり抽選）を行う第１抽選手段と、
前記第１始動入球手段又は前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因して、前記第１の当選確率より高い第２の当選確率で第２当否抽選（例えば小当たり抽選）を行う第２抽選手段と、
第１変動表示を行った後、前記第１始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う第１特別変動表示手段と、
第２変動表示を行った後、前記第２始動入球手段への遊技球の入球に起因した前記第１当否抽選又は前記第２当否抽選の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う第２特別変動表示手段と、
前記第１当否抽選により当選結果が得られた場合に、遊技者に有利な第１特別遊技状態（例えば遊技者が多数個の遊技球を取得する大当たり状態）を発生させる第１特別遊技状態発生手段と、
前記第２当否抽選により当選結果が得られた場合に、前記第１特別遊技状態よりも遊技者に有利でない第２特別遊技状態（例えば小当たり状態）を発生させる第２特別遊技状態発生手段と、
少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第１特別可変入球手段（例えば大当たり入賞装置）と、
少なくとも前記第２の領域を通過するように前記発射手段によって発射された遊技球が到達可能な位置に設けられると共に、該第２の領域を流下する遊技球が入球可能な開状態と、遊技球が入球不能な閉状態との間で変位可能な少なくとも１つの開閉部材を有した第２特別可変入球手段（例えば小当たり入賞装置）と、
前記第１特別遊技状態が発生した場合において、前記第１特別可変入球手段を開閉制御する第１開閉制御手段と、
前記第２特別遊技状態が発生した場合において、前記第２特別可変入球手段を開閉制御する第２開閉制御手段と、
前記第２特別可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定入球部と、
前記特定入球部へ遊技球が入球した場合に、前記第１特別遊技状態を発生させる手段とを備えたことを特徴とする手段ＦＢ１乃至手段ＦＢ８のいずれかに記載の遊技機。
【符号の説明】
【６４１５】
１０…パチンコ機、３０…遊技盤、４２…演出表示装置、３２Ａ…第１可変入賞装置、３２Ｂ…第２可変入賞装置、３３ＷＡ…第１始動入賞部、３３ＷＢ…第２始動入賞部、３４…スルーゲート、３５…可変表示装置ユニット、ＢＰ…損益分岐回、ＢＫ…損益分岐期間、ＢＴ…天井回数。

【図面】

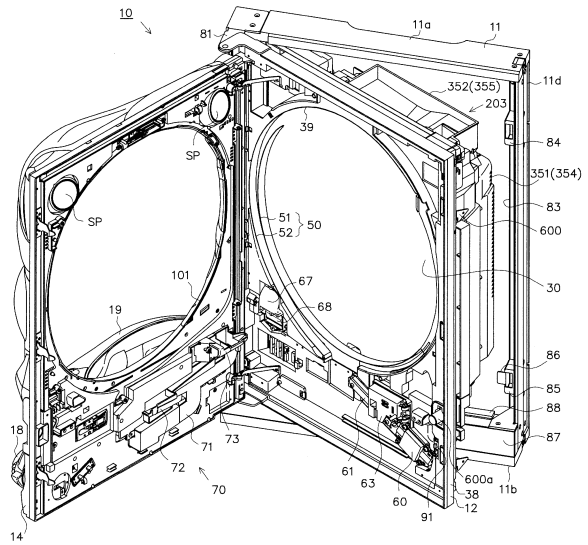
【図１】


81
10
102
12
101
104
104
137
14
19
123
122
121
600(600a)
16
18
82
125
15
25
18a
11
87

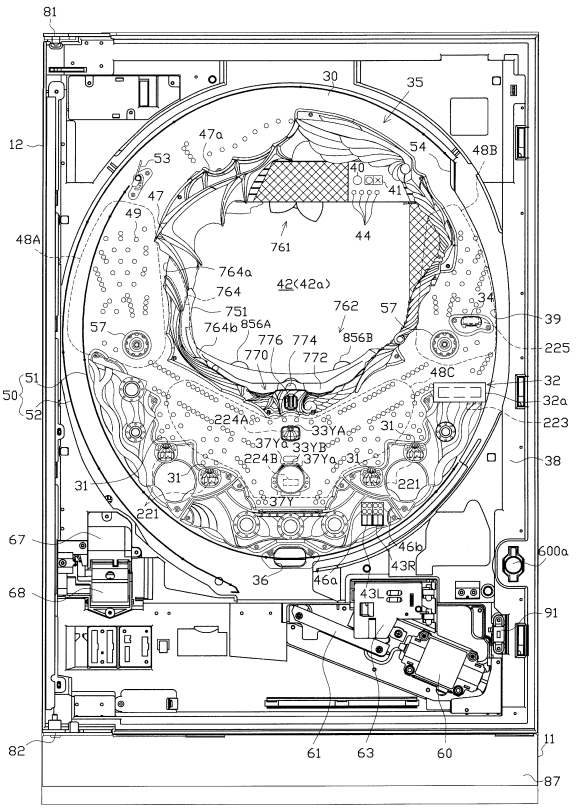
【図２】


11a
81
10
355
11
101
203
104
137
102
11d
12
104
19
121
123
122
14
82
600a
125
15
25
18
11b
87

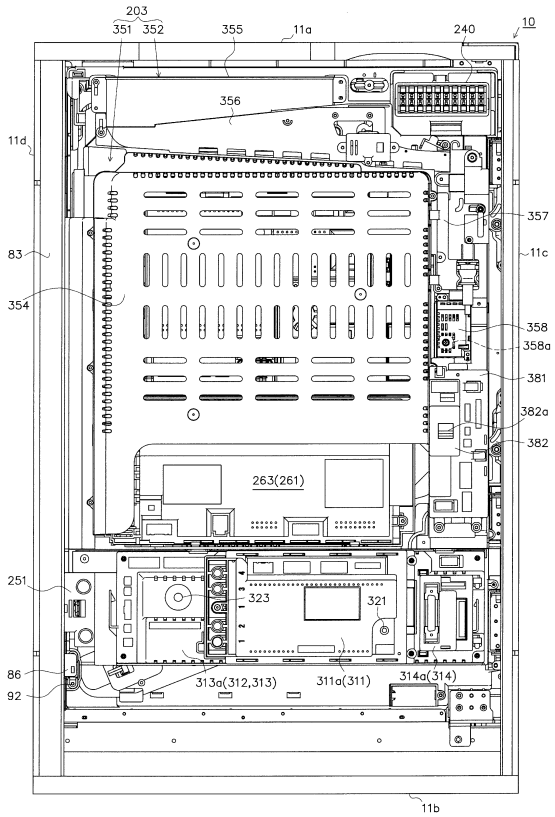
【図３】


10
81
11a
11
11d
352(355)
203
39
84
SP
351(354)
SP
51
52
50
83
600
101
67
30
19
68
86
85
88
18
71
73
87
72
70
61
63
600a
11b
60
38
12
91
14

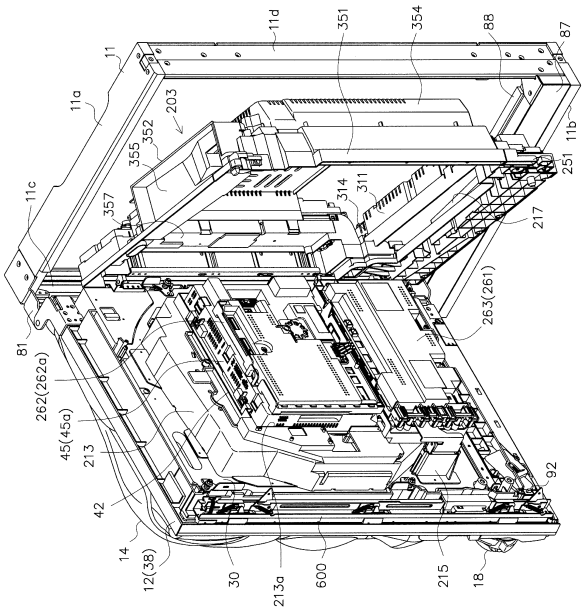
【図４】


81
30
35
12
47a
53
54
48B
40
41
47
49
44
48A
761
764a
42(42a)
764
762
57
751
764b
856A
776
774
856B
57
770
772
39
225
51
48C
32
50
52
32a
224A
223
33YA
31
37YA
33YB
37YB
224B
31
38
31
31
221
37Y
221
67
46b
600a
43R
36
46a
68
43L
91
82
61
63
60
11
87

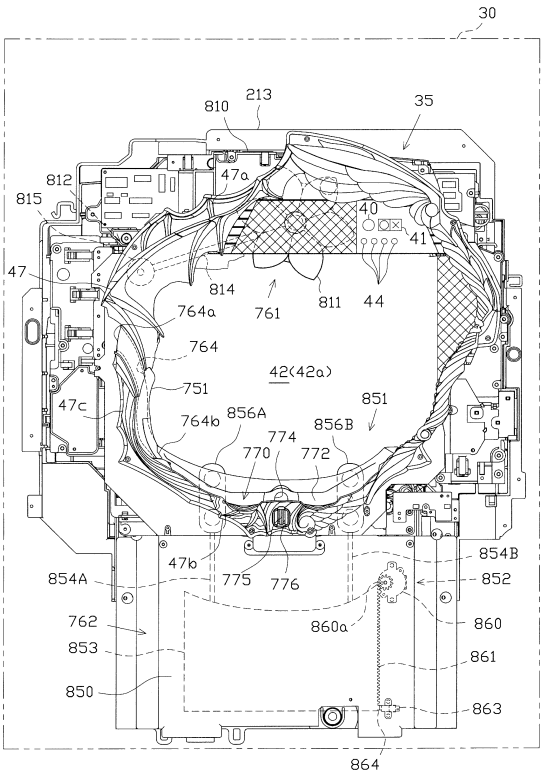
【図５】


203
351
352
355
11a
240
10
356
11d
357
11c
83
354
358
358a
381
382a
382
263(261)
251
323
321
86
92
313a(312,313)
311a(311)
314a(314)
11b

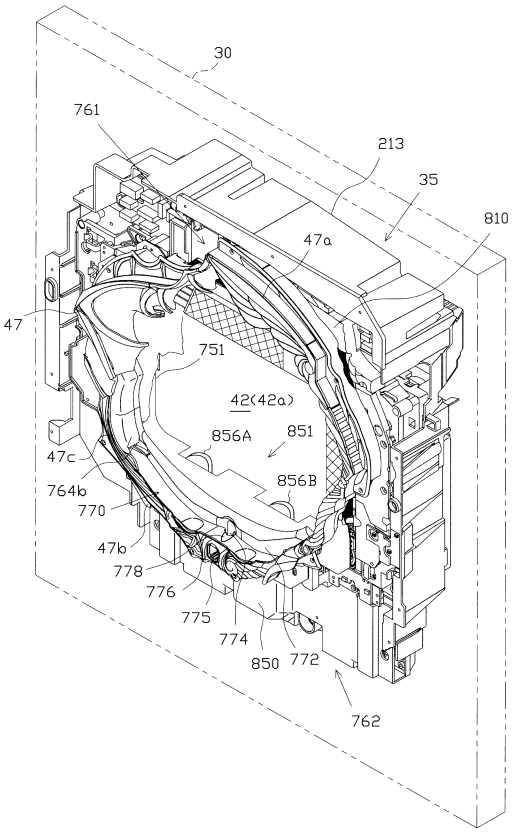
【図６】


11d
351
354
88
87
11
11a
203
352
355
11b
251
11c
357
314
311
217
263(261)
81
262(262a)
45(45a)
213
42
92
14
12(38)
30
213a
600
215
18

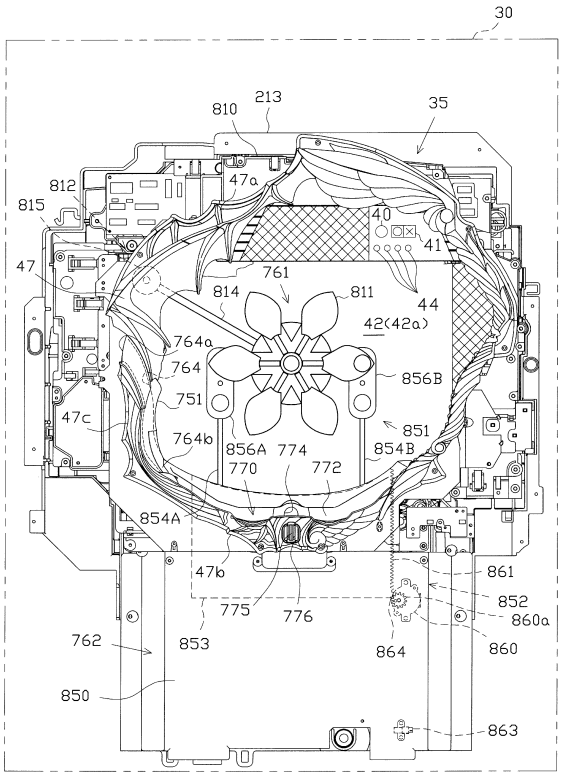
【図７】


30
810
213
35
812
47a
815
40
41
47
814
761
811
44
764a
764
42(42a)
751
47c
764b
856A
851
856B
774
770
772
47b
775
776
854B
854A
852
762
860a
860
853
861
850
863
864

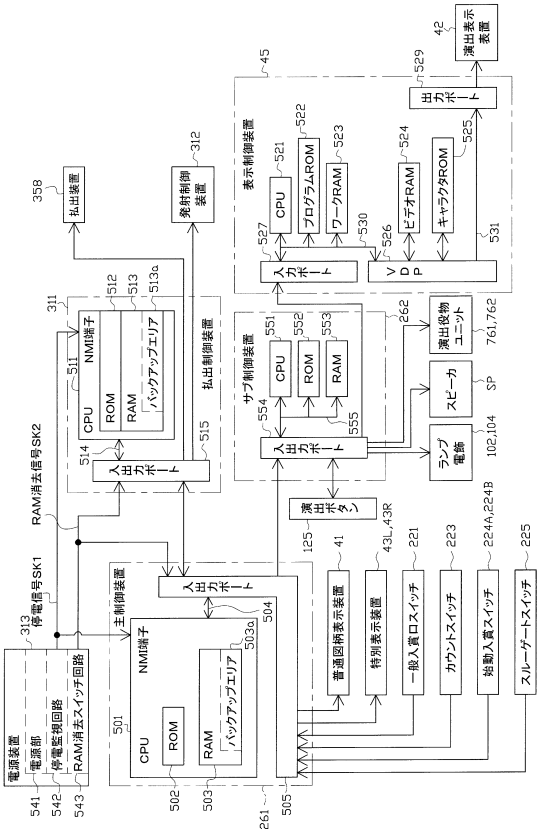
【図８】


30
761
213
35
810
47a
47
751
42(42a)
856A
851
47c
856B
764b
770
47b
778
776
775
774
850
772
762

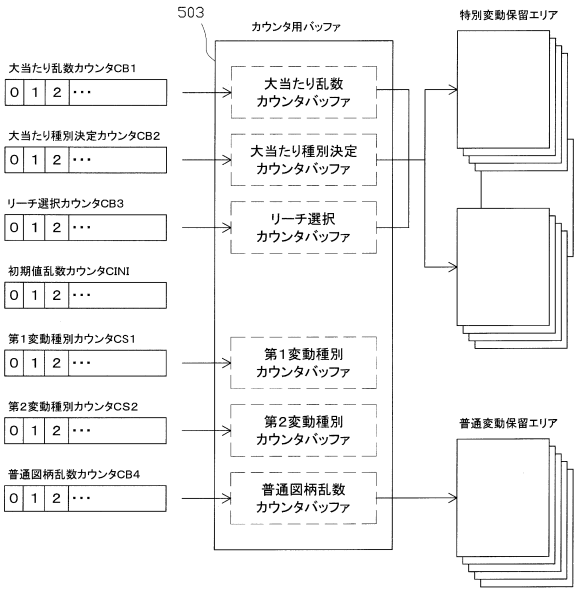
【図９】



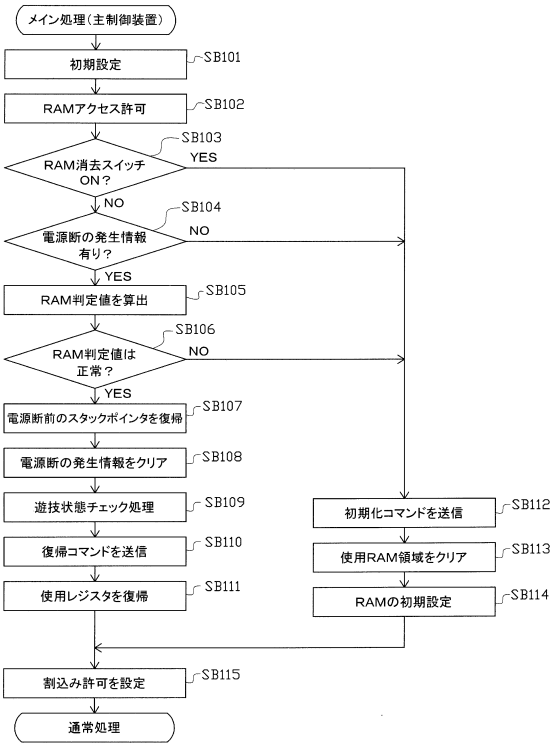
【図１０】



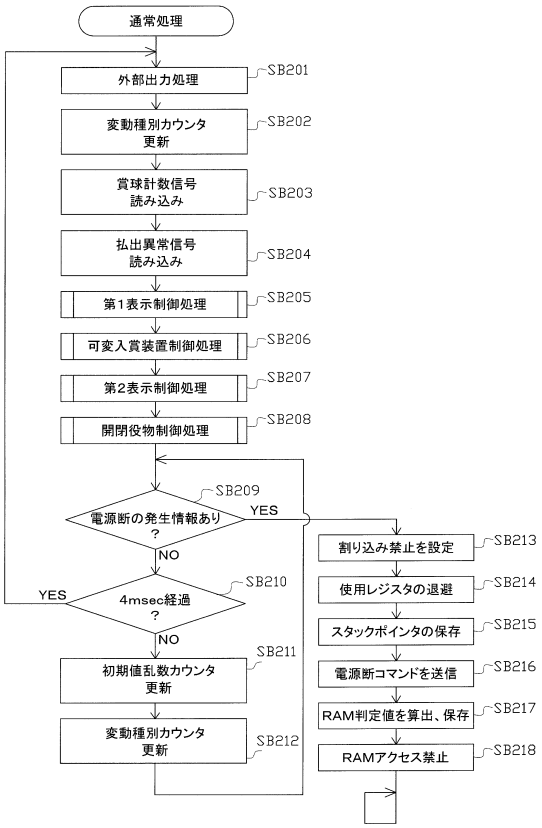
【図１１】



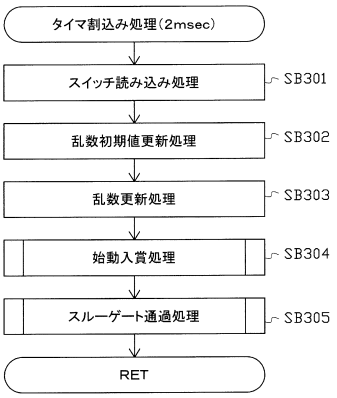
【図１２】



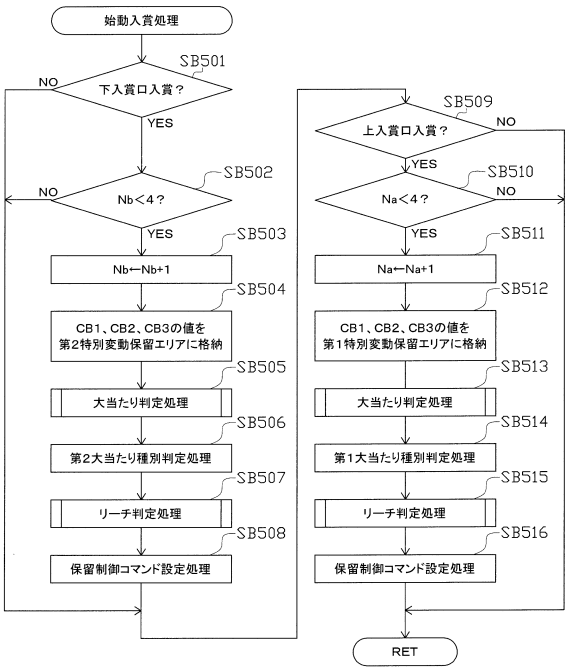
【図１３】



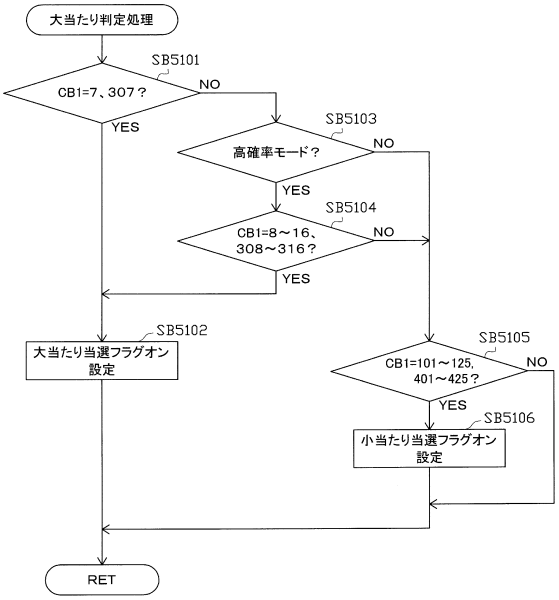
【図１４】



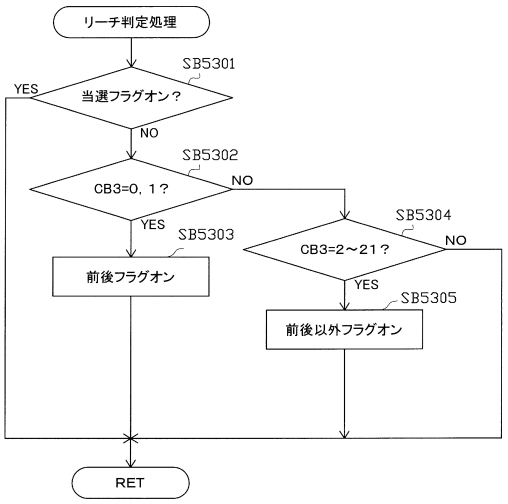
【図１５】



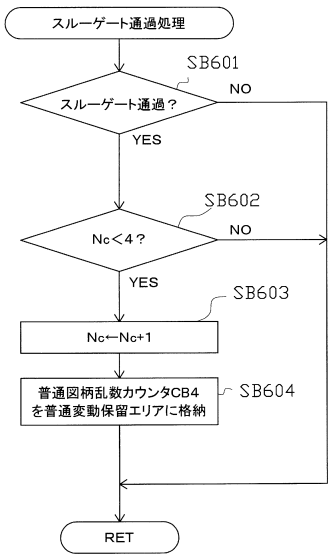
【図１６】



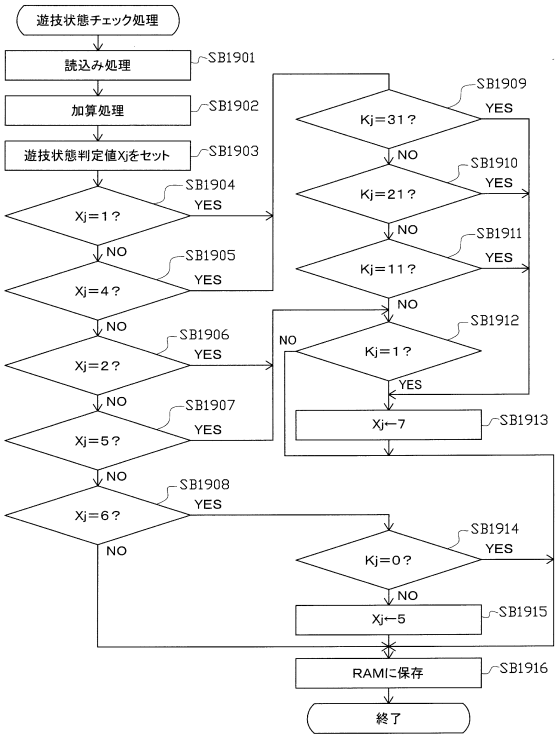
【図１７】



【図１８】



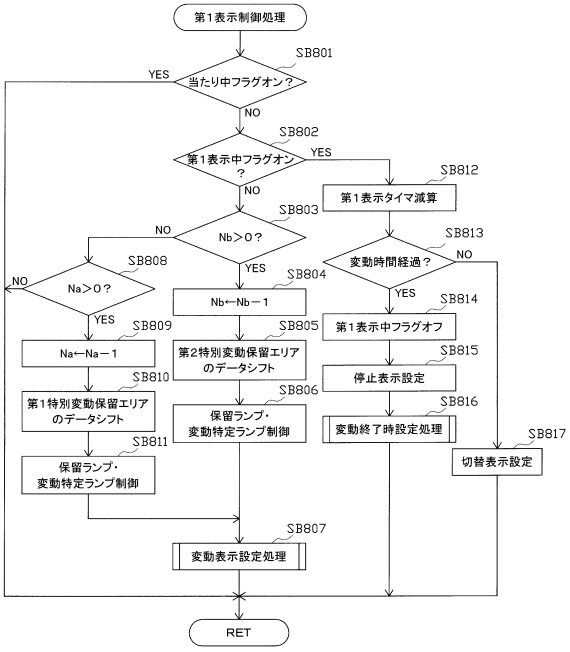
【図１９】



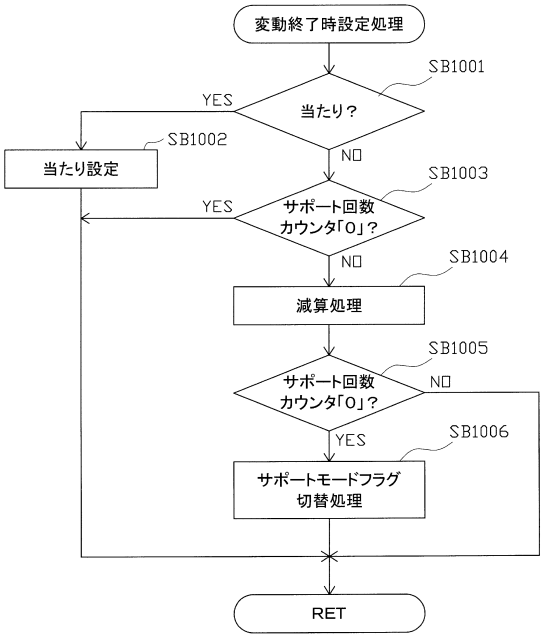
【図２０】

抽選モードフラグ	サポートモードフラグ	遊技状態 特定カウンタKj	遊技状態判定値Xj
50H	A0H	－	0
50H	A1H	50～32 30～22 20～12 10～ 2	1
50H	A2H	30～ 2	2
53H	A0H	－	3
53H	A1H	50～32 30～22 20～12 10～ 2	4
53H	A2H	30～ 2	5
53H	A3H	30～ 2	5
		0	6
50H	A1H	31 21 11 1	7
50H	A2H	1	7
53H	A1H	31 21 11 1	7
53H	A2H	1	7
53H	A3H	1	7

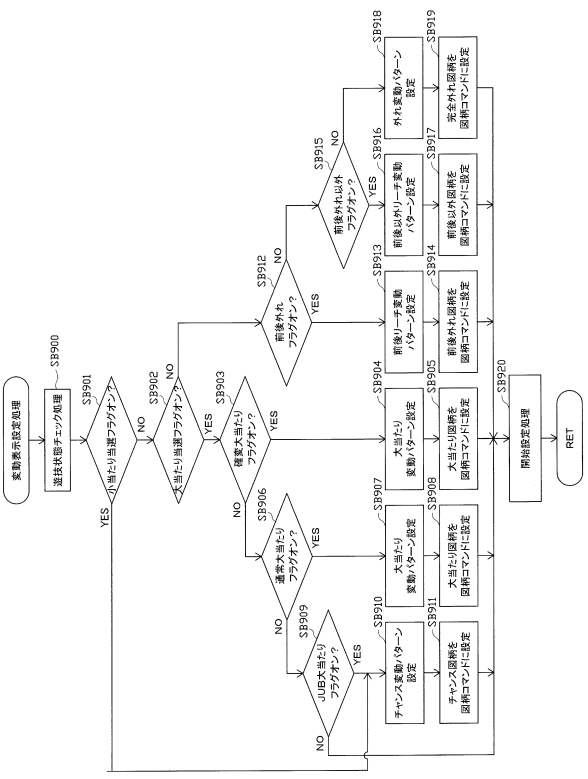
【図２１】



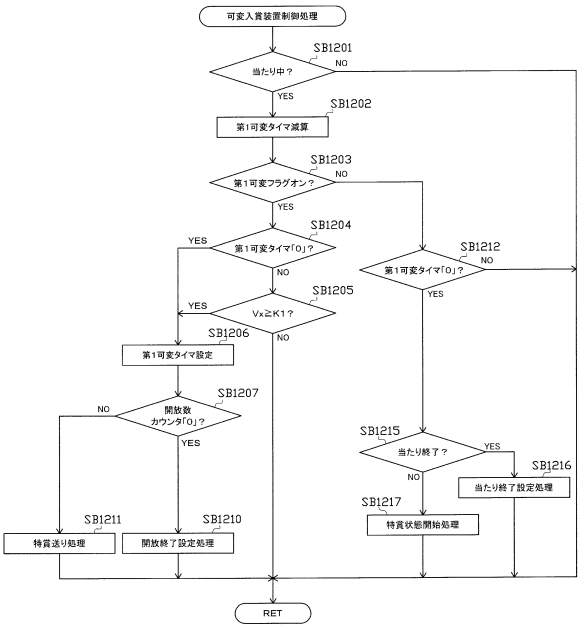
【図２２】



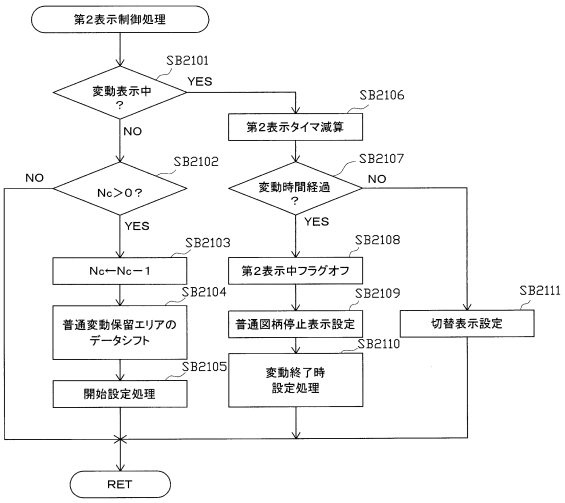
【図２３】



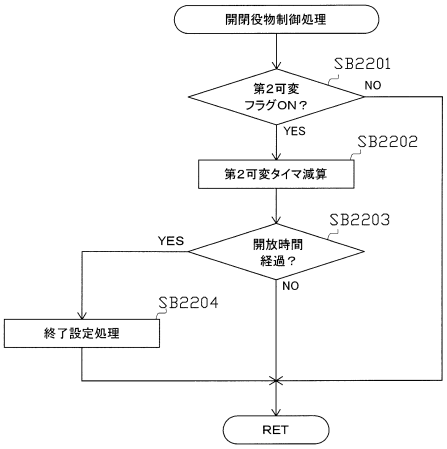
【図２４】



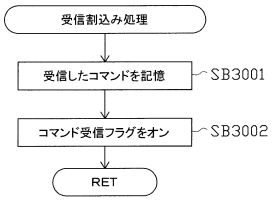
【図２５】



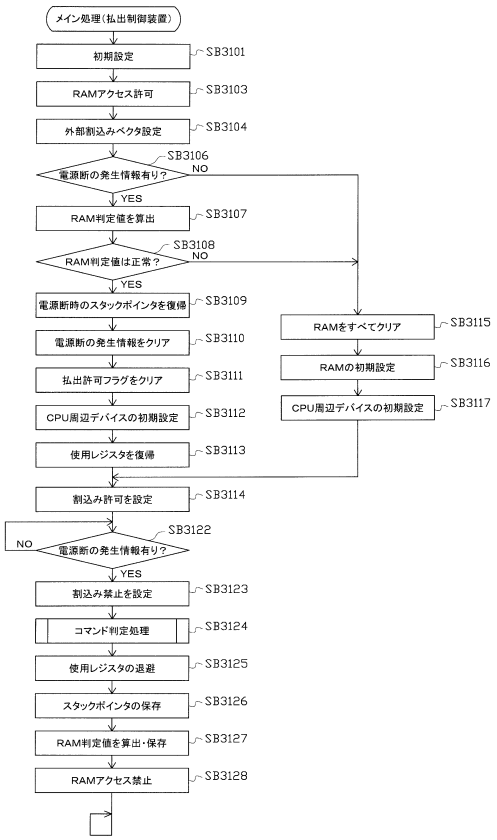
【図２６】



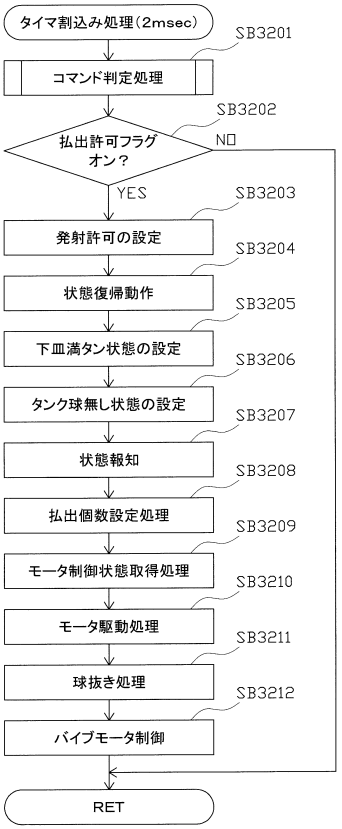
【図２７】



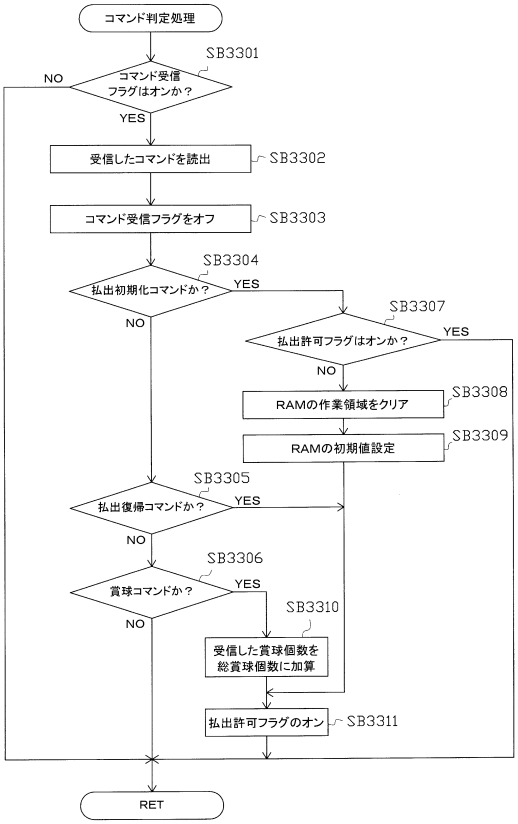
【図２８】



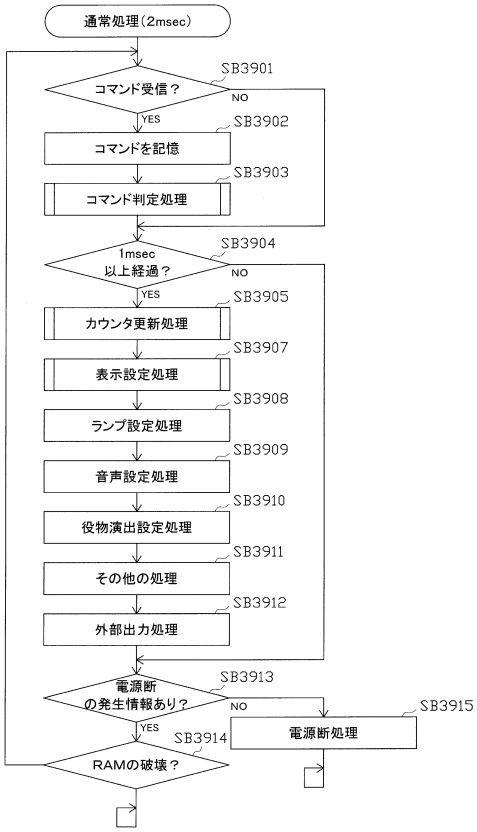
【図２９】



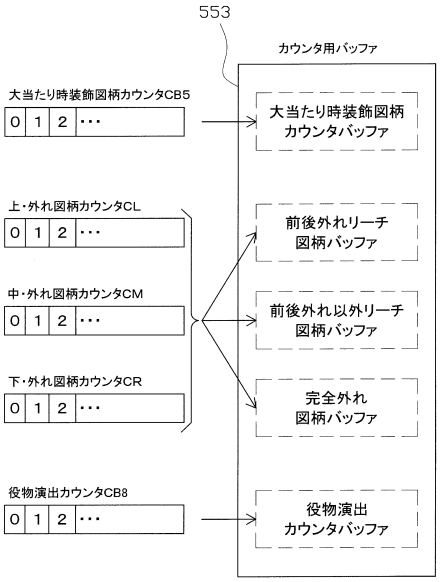
【図３０】



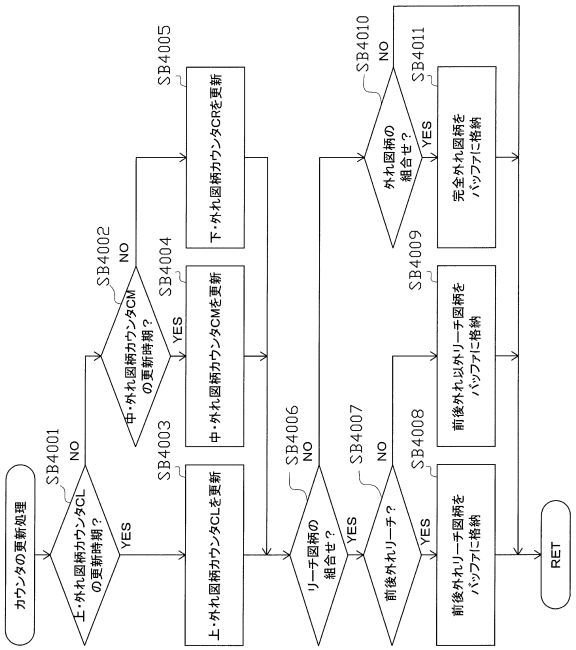
【図３１】



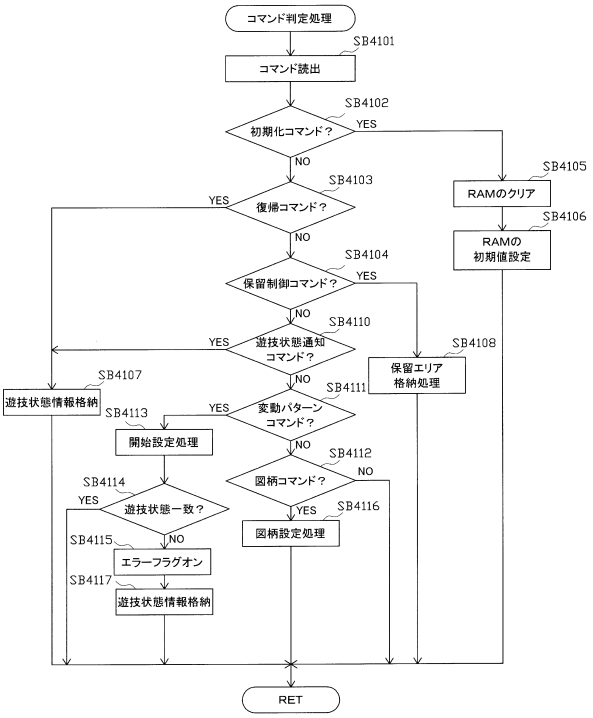
【図３２】



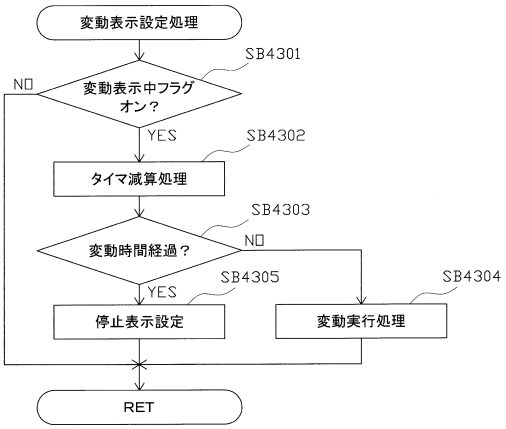
【図３３】



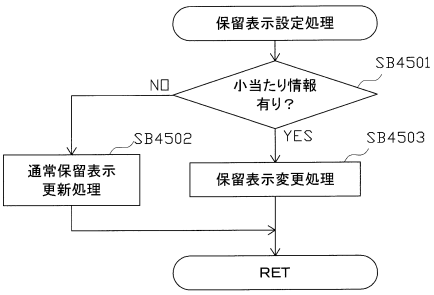
【図３４】



【図３５】



【図３６】



【図３７】

当たり種別	セグメント停止図柄	装飾停止図柄	開放回数 長開放	開放回数 短開放	終了後の抽選モード	終了後の入賞サポートモード
１６Ｒ確変大当たりＡ	９－	ゾロ目図柄	１６	０	高確率モード	次回まで・高サポートモード
１６Ｒ確変大当たりＢ	８１	ゾロ目図柄	４	１２	高確率モード	２０回・高サポートモード
	８２					３０回・高サポートモード
	８３					４０回・高サポートモード
	８４					５０回・高サポートモード
４Ｒ確変大当たりＡ	７－	ゾロ目図柄	４	０	高確率モード	次回まで・高サポートモード
４Ｒ確変大当たりＢ	６１	ゾロ目図柄	４	０	高確率モード	２０回・高サポートモード
	６２					３０回・高サポートモード
	６３					４０回・高サポートモード
	６４					５０回・高サポートモード
１６Ｒ通常大当たりＡ	５－	ゾロ目図柄	８	８	低確率モード	３０回・高サポートモードＳ
１６Ｒ通常大当たりＢ	４１	ゾロ目図柄	４	１２	低確率モード	２０回・高サポートモード
	４２					３０回・高サポートモード
	４３					４０回・高サポートモード
	４４					５０回・高サポートモード
４Ｒ通常大当たりＡ	３－	ゾロ目図柄	４	０	低確率モード	３０回・高サポートモードＳ
４Ｒ通常大当たりＢ	２１	ゾロ目図柄	４	０	低確率モード	２０回・高サポートモード
	２２					３０回・高サポートモード
	２３					４０回・高サポートモード
	２４					５０回・高サポートモード
ＪＵＢ大当たり	１．－	チャンス図柄	１５	５	高確率モード	次回まで・高サポートモード
小当たり	１－	チャンス図柄	０	５	元のモード	元のモード

【図３８】

第１大当たり種別判定テーブル

大当たり種別	カウンタＣＢ２	高サポートモード付与期間
１６Ｒ確変大当たりＡ	０，１	次回まで
１６Ｒ確変大当たりＢ	２	２０回
	３	３０回
	４	４０回
	５	５０回
４Ｒ確変大当たりＡ	６	次回まで
４Ｒ確変大当たりＢ	７	２０回
	８	３０回
	９	４０回
	１０	５０回
１６Ｒ通常大当たりＡ	１１	３０回
１６Ｒ通常大当たりＢ	１２	２０回
	１３	３０回
	１４	４０回
	１５	５０回
４Ｒ通常大当たりＢ	１６	２０回
	１７	３０回
	１８	４０回
	１９	５０回

【図３９】

第２大当たり種別判定テーブル

大当たり種別	カウンタＣＢ２	高サポートモード付与期間
１６Ｒ確変大当たりＡ	０～９	次回まで
４Ｒ確変大当たりＡ	１０，１１	次回まで
４Ｒ通常大当たりＡ	１２，１３	３０回
４Ｒ通常大当たりＢ	１４	２０回
	１５	３０回
	１６	４０回
	１７	５０回
ＪＵＢ大当たり	１８，１９	次回まで

【図４０】

（ａ）

遊技状態判定値Ｋｊ	アドレス	テーブル
０	１００番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「０」対応）
１	１０１番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「１」対応）
２	１０２番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「２」対応）
３	１０３番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「３」対応）
４	１０４番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「４」対応）
５	１０５番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「５」対応）
６	１０６番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「６」対応）
７	１０７番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「７」対応）

（ｂ）

遊技状態判定値Ｋｊ	アドレス	テーブル
０	７００番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「０」対応）
１	７０１番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「１」対応）
２	７０２番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「２」対応）
３	７０３番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「３」対応）
４	７０４番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「４」対応）
５	７０５番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「５」対応）
６	７０６番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「６」対応）
７	７０７番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「７」対応）

【図４１】

<確変大当たり時・変動パターンテーブル（通常状態）>

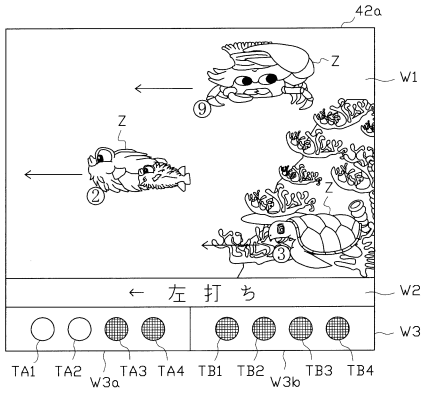
変動種別カウンタ		変動パターン	コマンド
CS1	CS2		
0 ～ 9	0 ～240	ノーマルリーチ（10秒）	0F11
10～196	0 ～ 69	スーパーリーチ（20秒）	0F12
	70～149	スーパーリーチ（30秒）	0F13
	150～240	スーパーリーチ（40秒）	0F14
197，198	0 ～120	プレミアムリーチ（50秒）	0F15
	121～240	プレミアムリーチ（60秒）	0F16

【図４２】

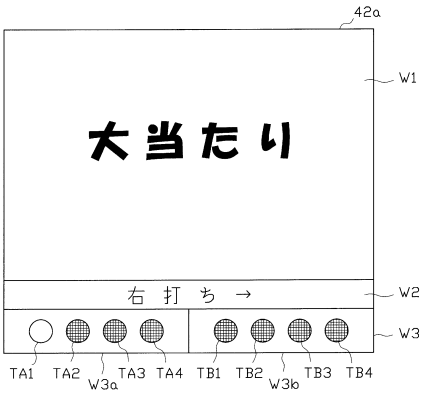
開閉パターン制御テーブル

当たり種別	開放数カウンタ値	第１可変タイマ	規定個数Ｋ１
１６Ｒ確変大当たりＡ	１６～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
１６Ｒ確変大当たりＢ	１６～１３	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
	１２～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
４Ｒ確変大当たりＡ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
４Ｒ確変大当たりＢ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
１６Ｒ通常大当たりＡ	１６～８	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
	８～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
１６Ｒ通常大当たりＢ	１６～１３	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
	１２～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
４Ｒ通常大当たりＡ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
４Ｒ通常大当たりＢ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
ＪＵＢ大当たり	２０～１６	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
	１５～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
小当たり	５～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	

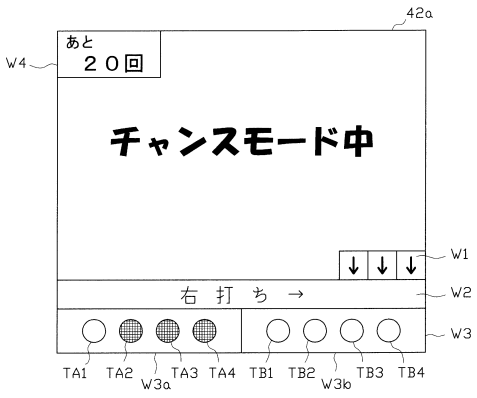
【図４３】



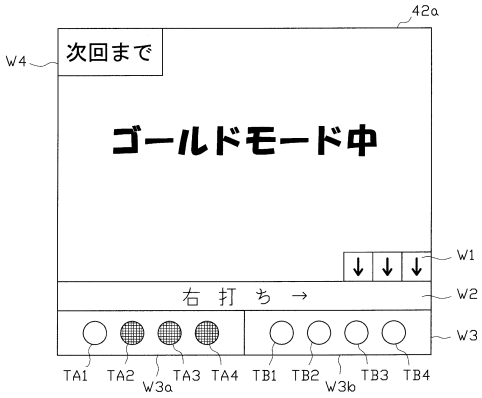
【図４４】



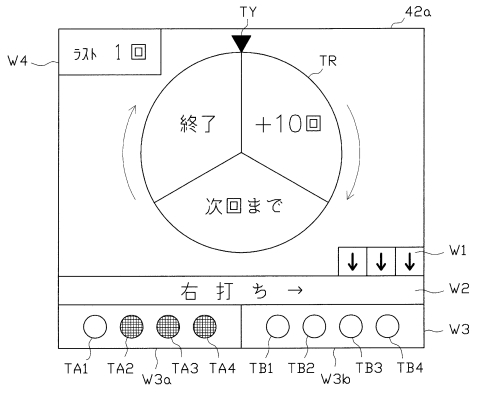
【図４５】



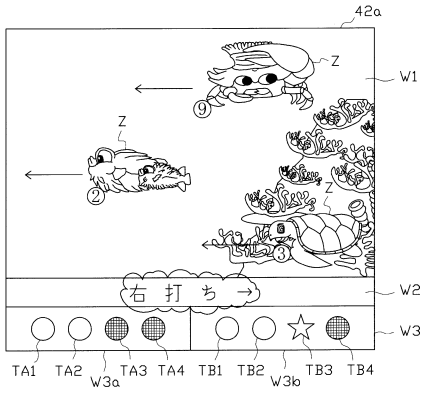
【図４６】



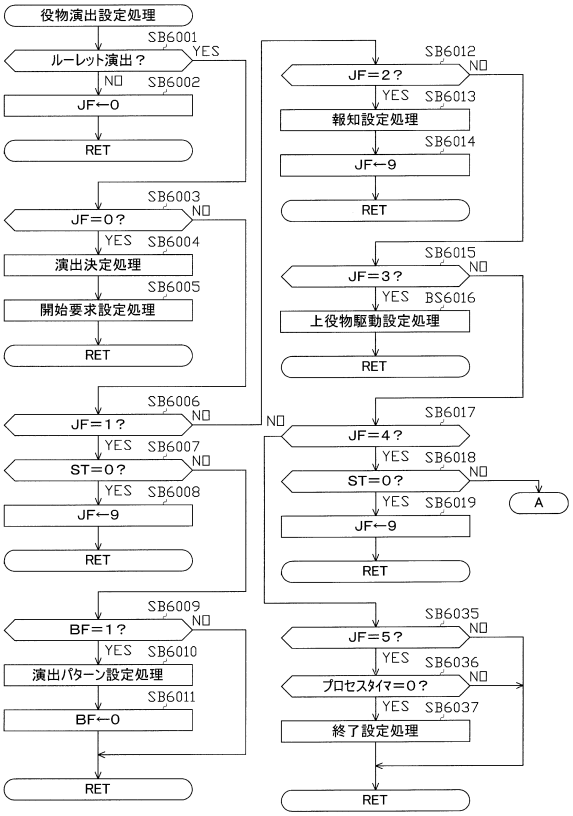
【図４７】



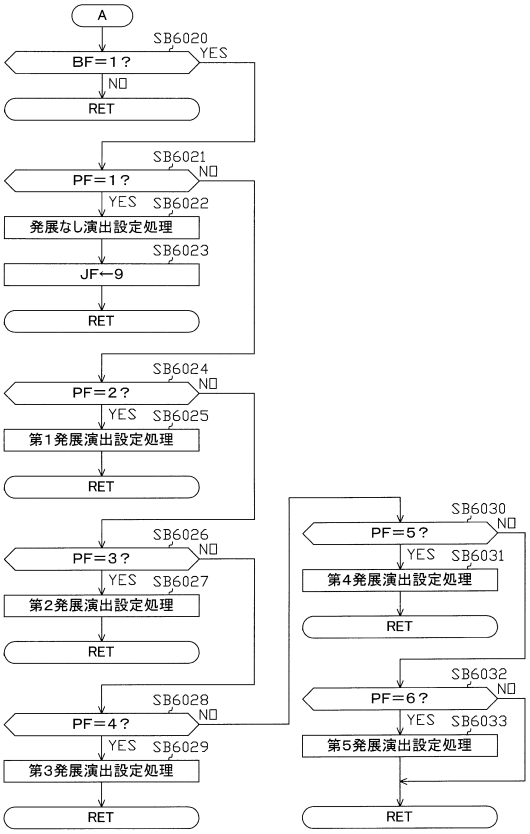
【図４８】



【図４９】



【図５０】



【図５１】

<「終了」時・役物演出パターン決定テーブル>

(a)

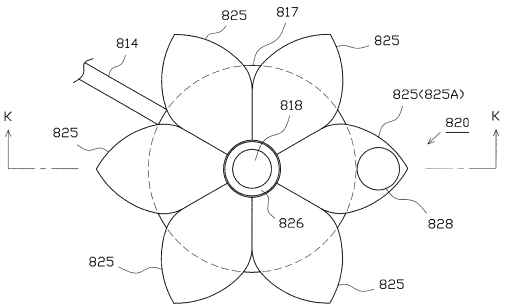
カウンタCB8	演出パターン	
0 ～ 249	役物演出なし	
250 ～ 299	役物演出あり	発展なし（下役物演出なし）
300 ～ 329		第1発展パターン（拡大停止なし）
330 ～ 359		第2発展パターン（弱SMALL拡大停止）
360 ～ 379		第3発展パターン（強SMALL拡大停止）
380 ～ 389		第4発展パターン（弱BIG拡大停止）
390 ～ 399		第5発展パターン（強BIG拡大停止）

<「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブル>

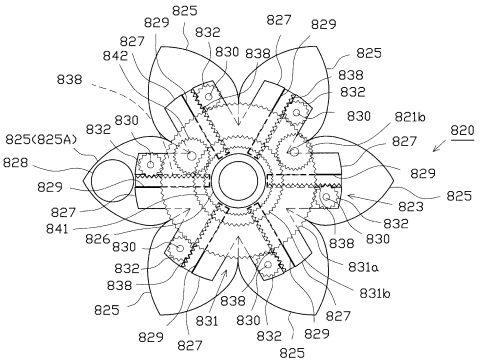
(b)

カウンタCB8	演出パターン	
0 ～ 9	役物演出なし	
10 ～ 99	役物演出あり	発展なし（下役物演出なし）
100 ～ 199		第1発展パターン（拡大停止なし）
200 ～ 249		第2発展パターン（弱SMALL拡大停止）
250 ～ 299		第3発展パターン（強SMALL拡大停止）
300 ～ 349		第4発展パターン（弱BIG拡大停止）
350 ～ 399		第5発展パターン（強BIG拡大停止）

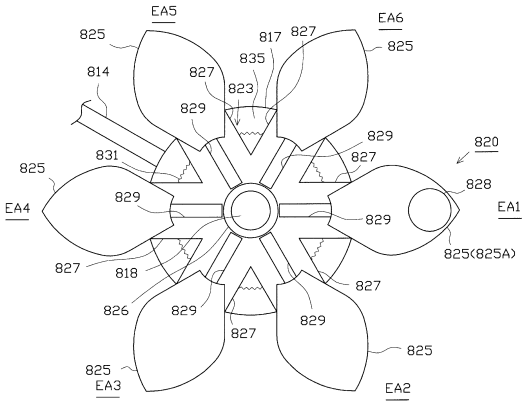
【図５２】



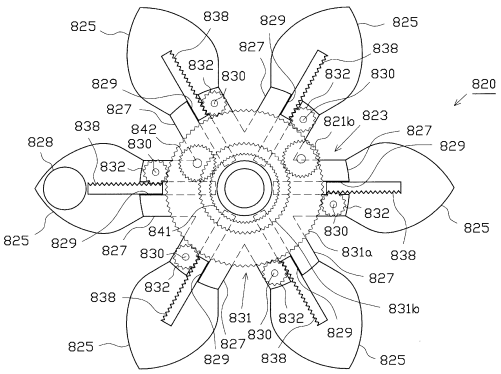
【図５３】



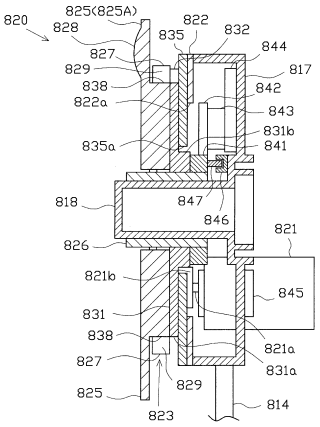
【図５４】



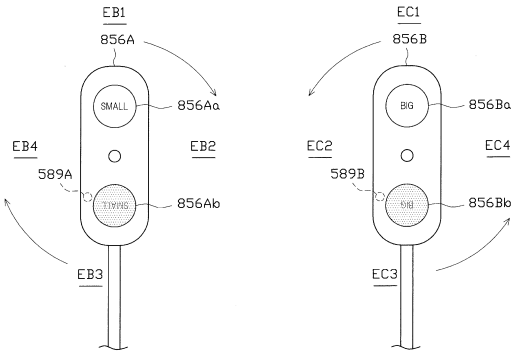
【図５５】



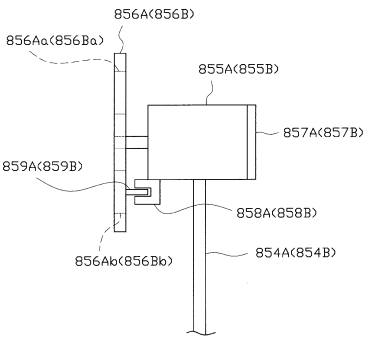
【図５６】



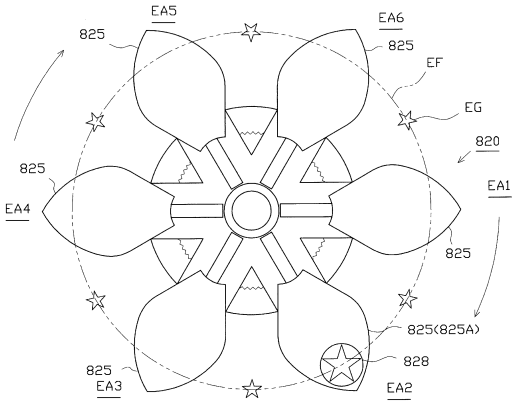
【図５７】



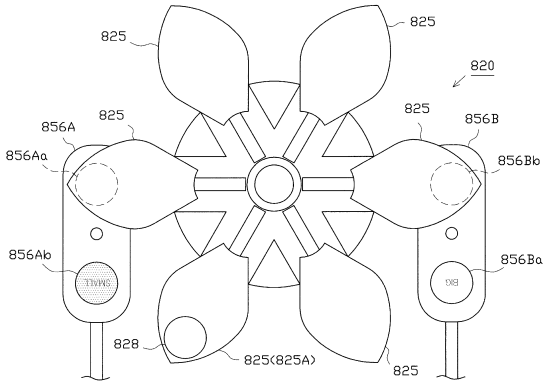
【図５８】



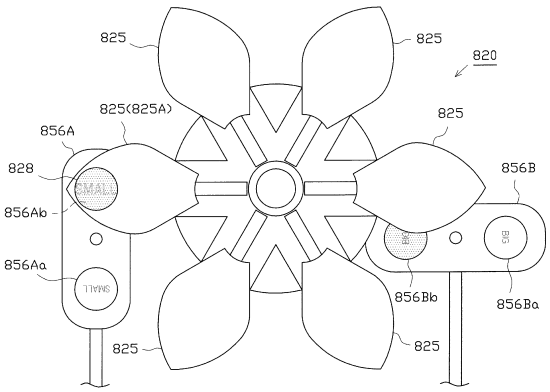
【図５９】



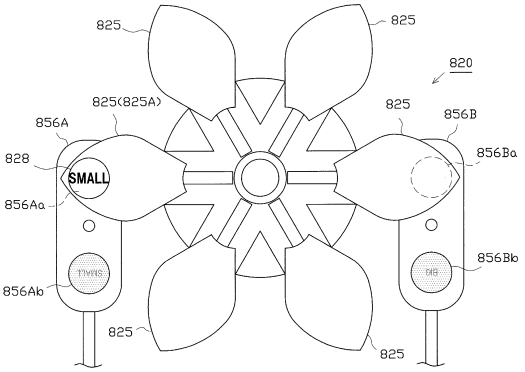
【図６０】



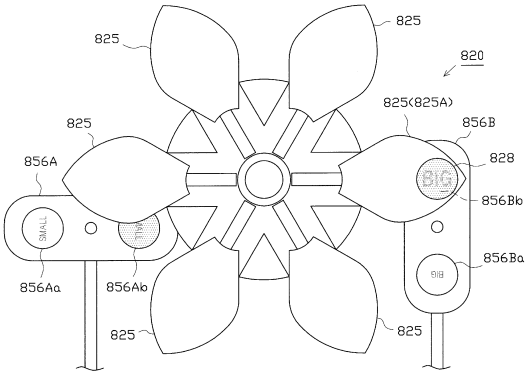
【図６１】



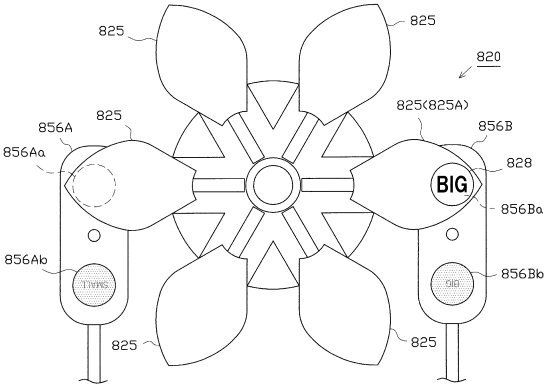
【図６２】



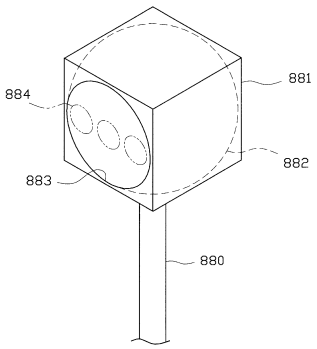
【図６３】



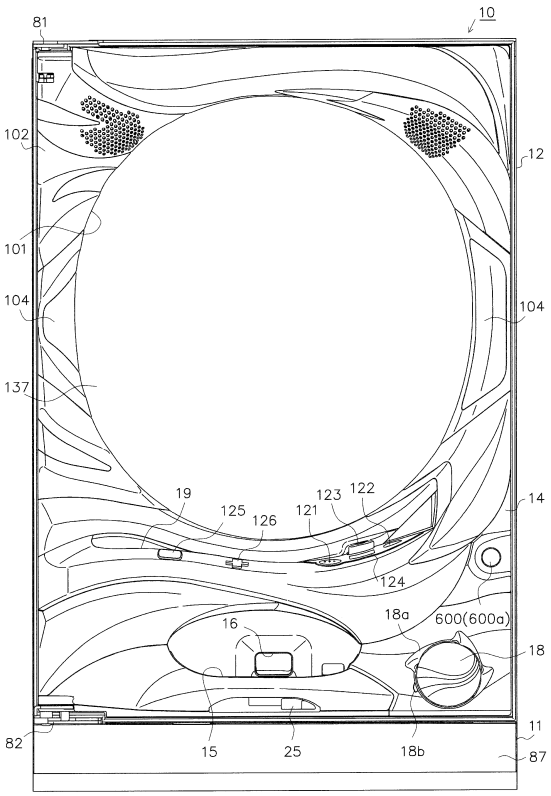
【図６４】



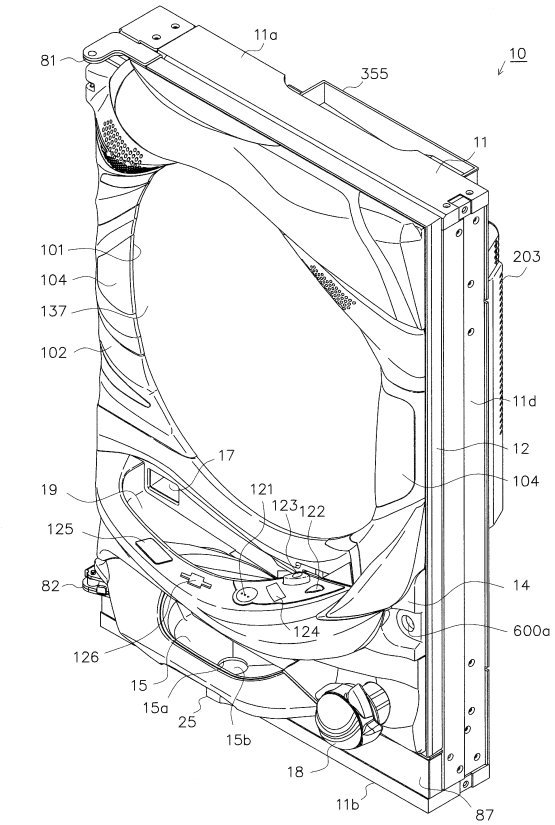
【図６５】



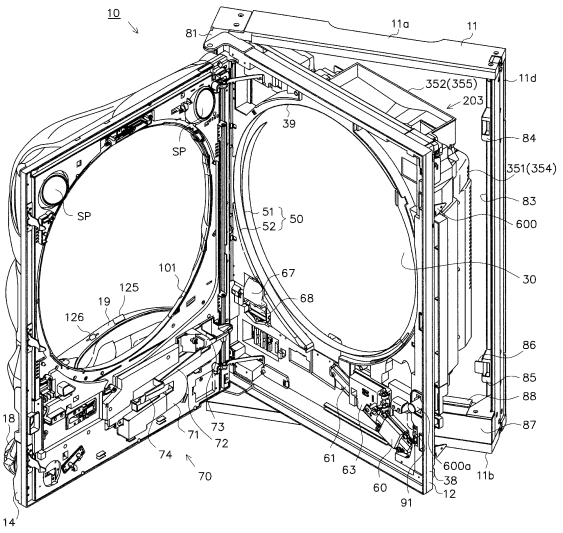
【図６６】



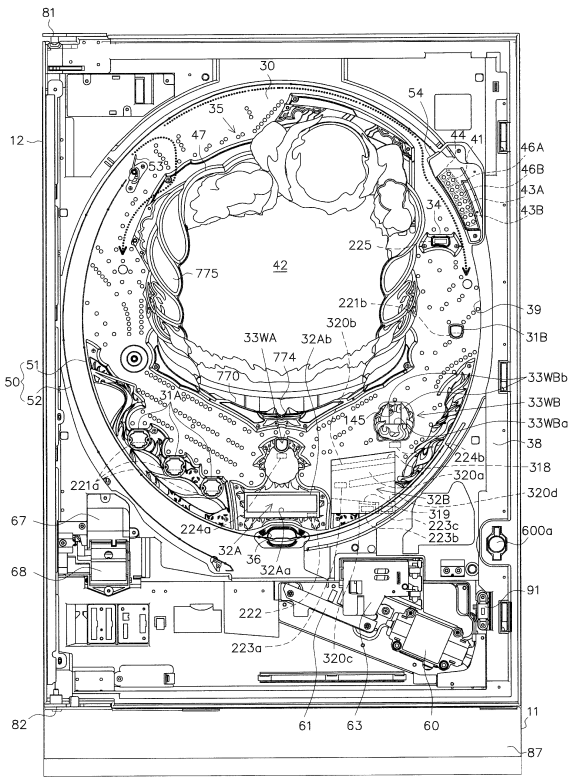
【図６７】



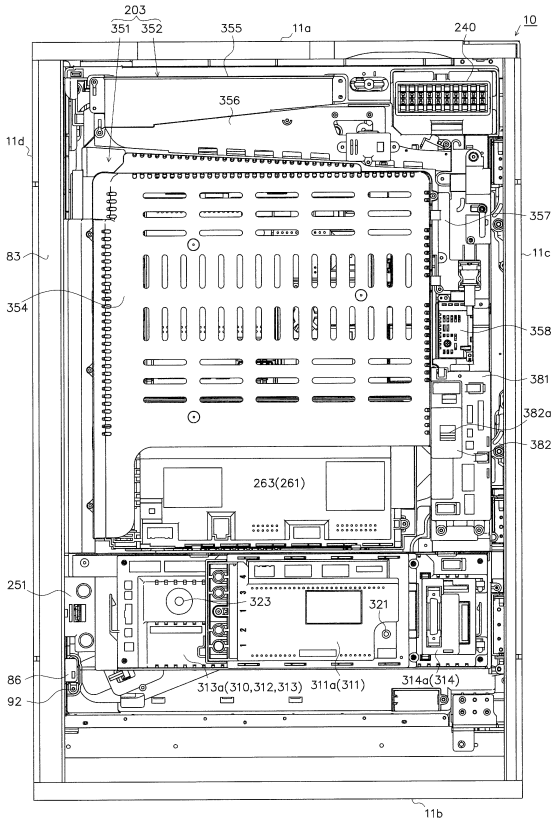
【図６８】



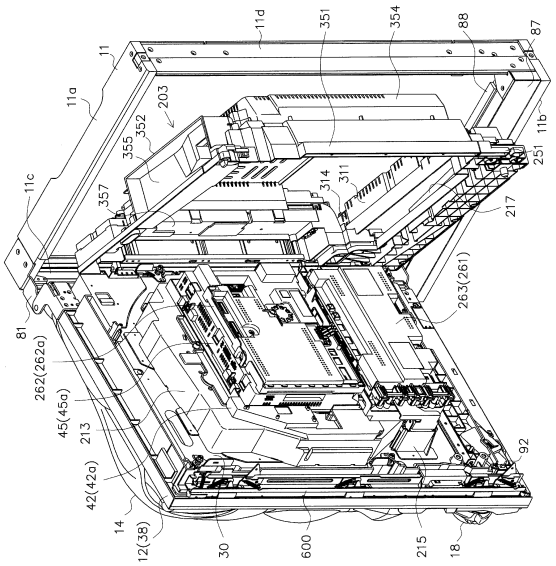
【図６９】



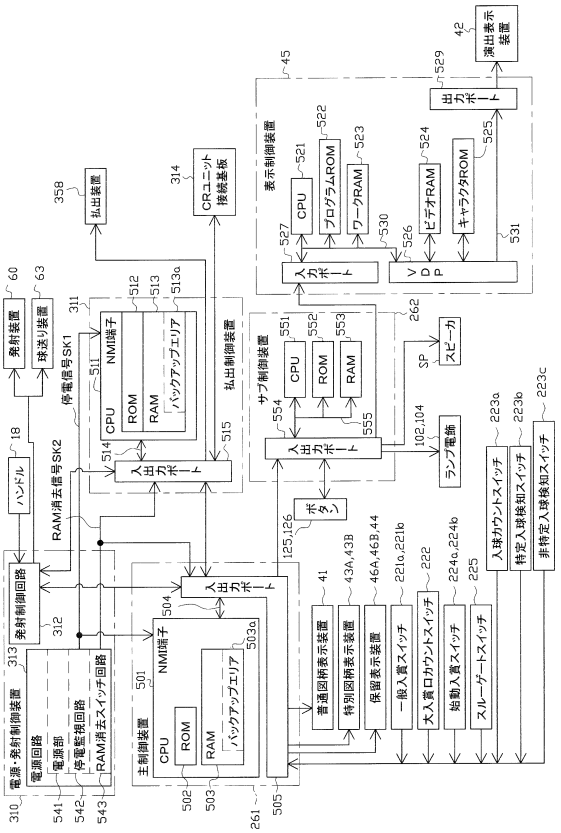
【図７０】



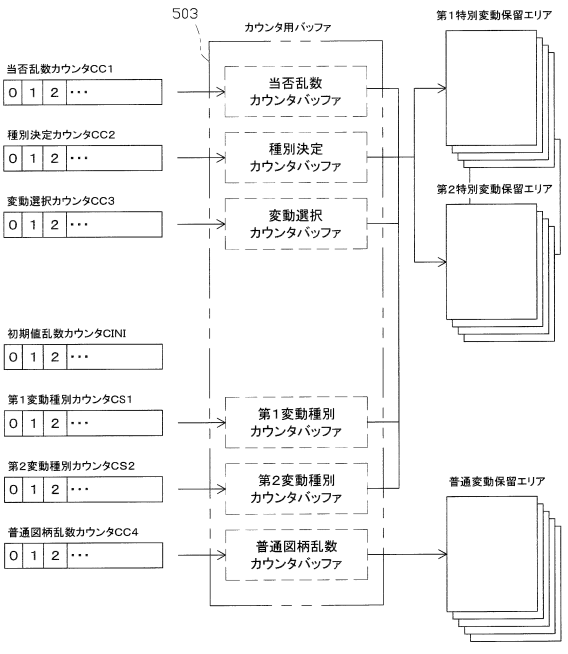
【図７１】



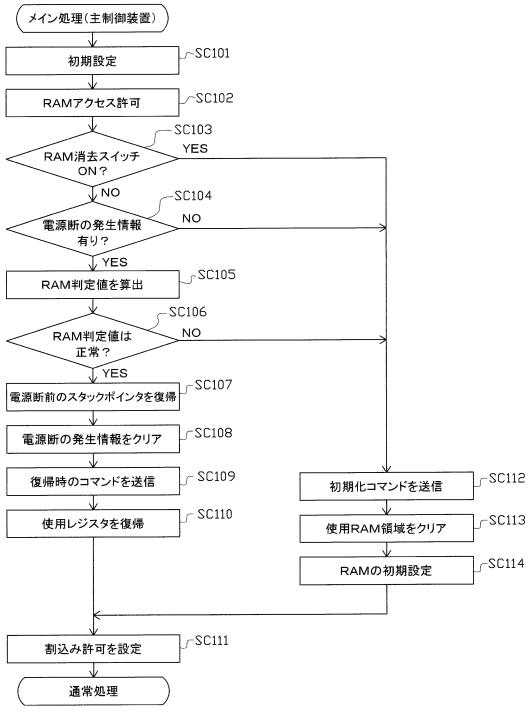
【図７２】



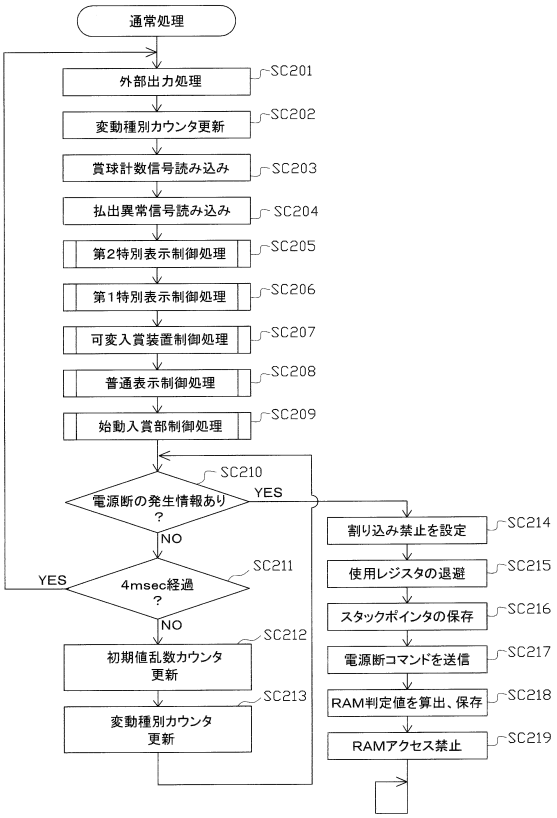
【図７３】



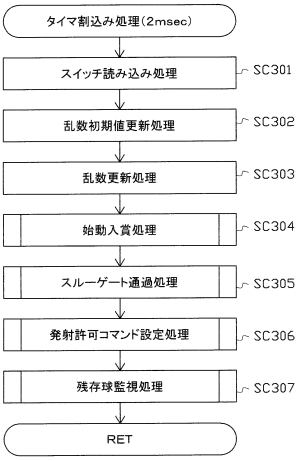
【図７４】



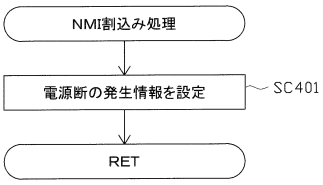
【図７５】



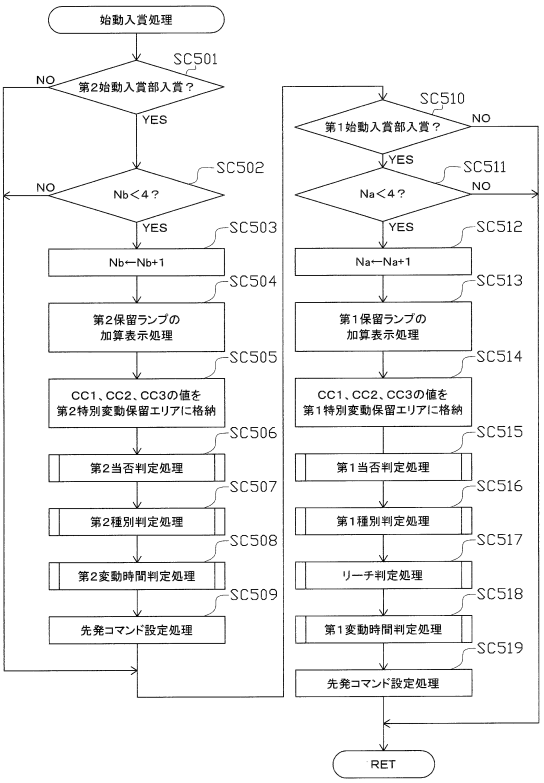
【図７６】



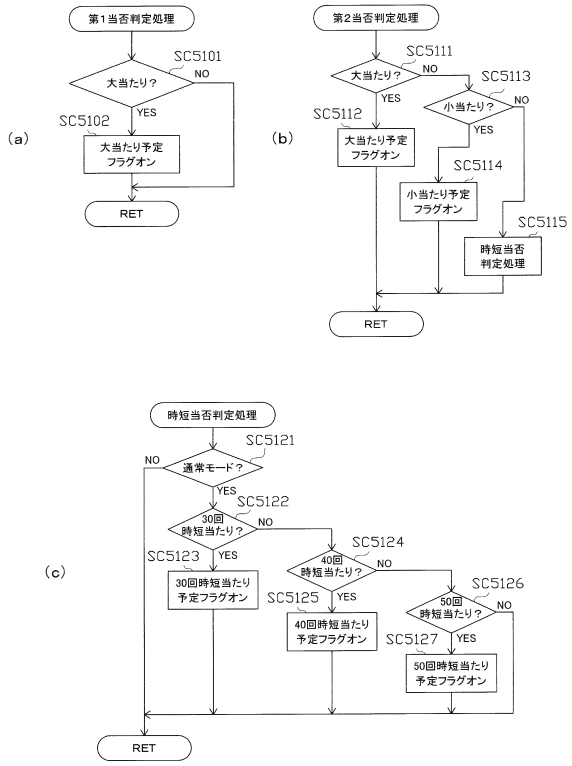
【図７７】



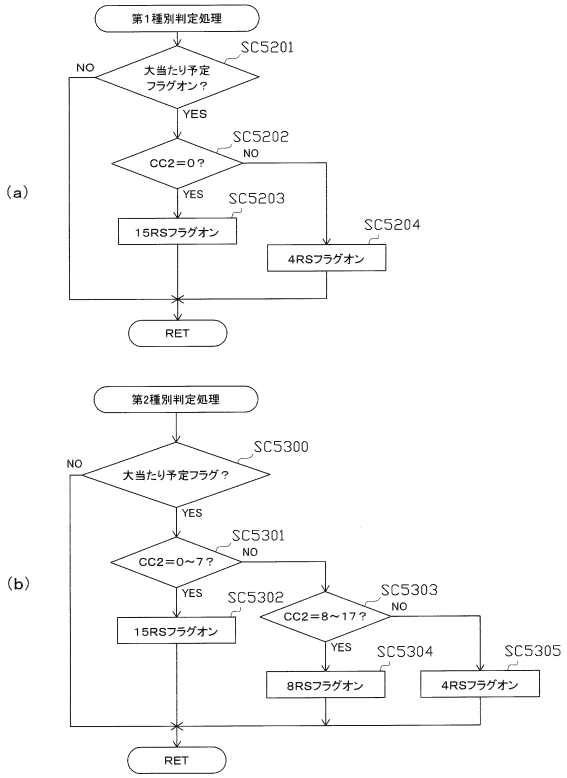
【図７８】



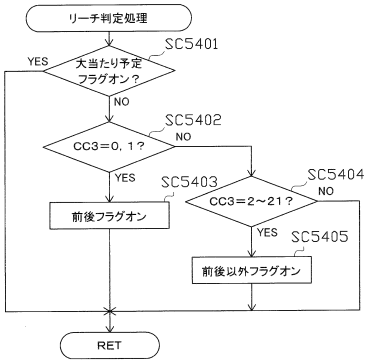
【図７９】



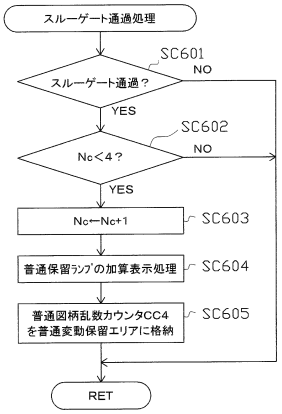
【図８０】



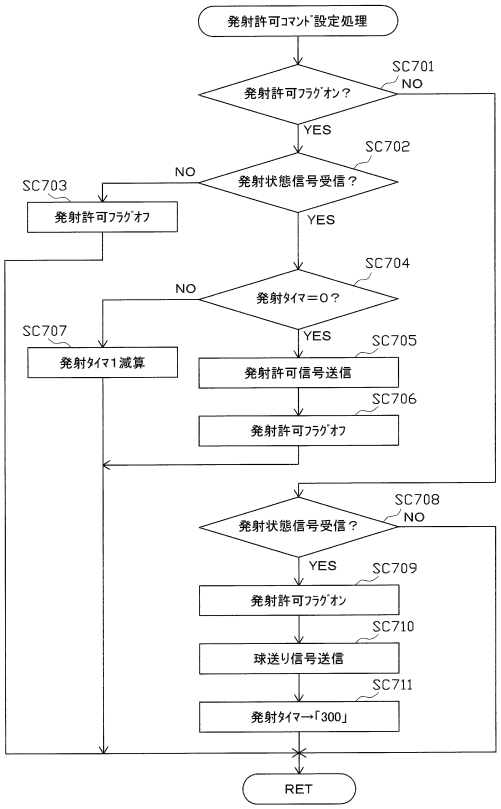
【図８１】



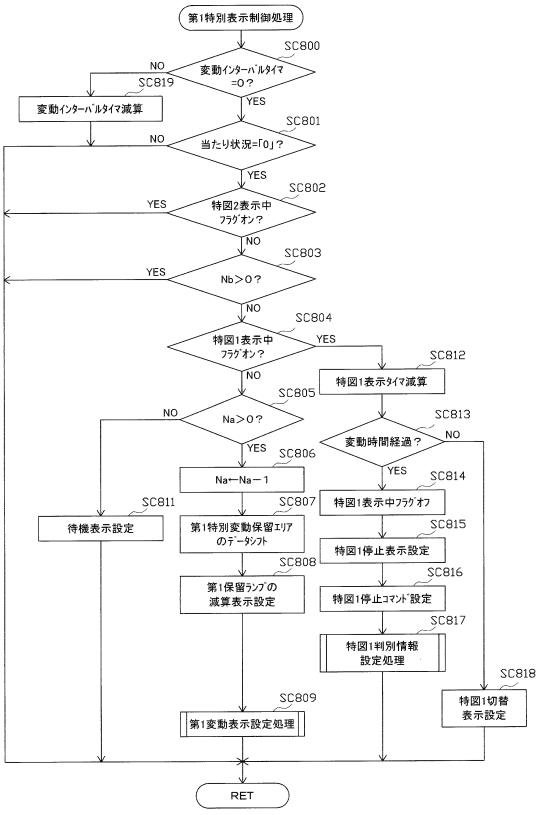
【図８２】



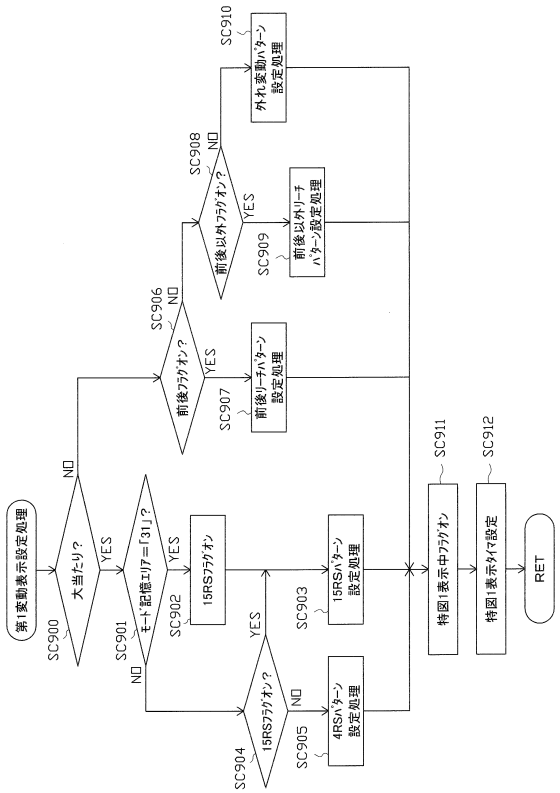
【図８３】



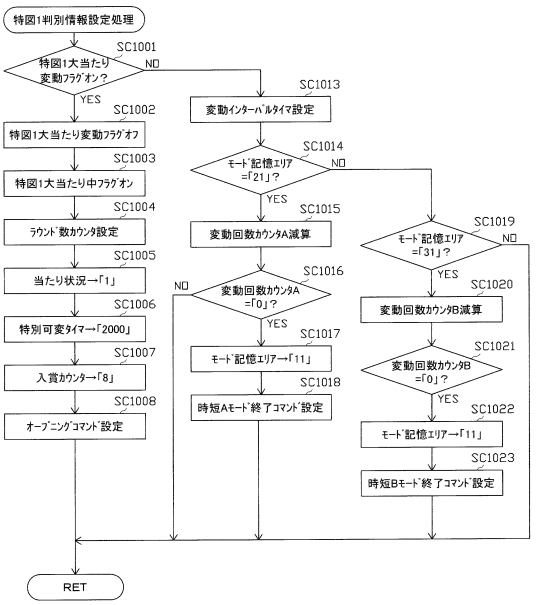
【図８４】



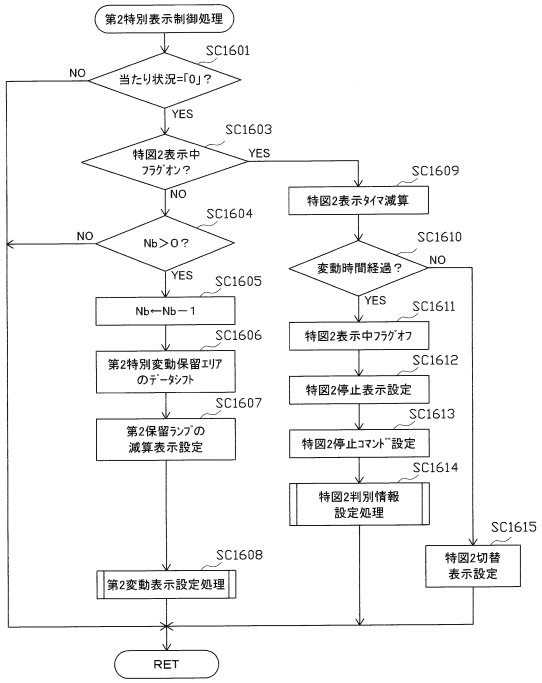
【図８５】



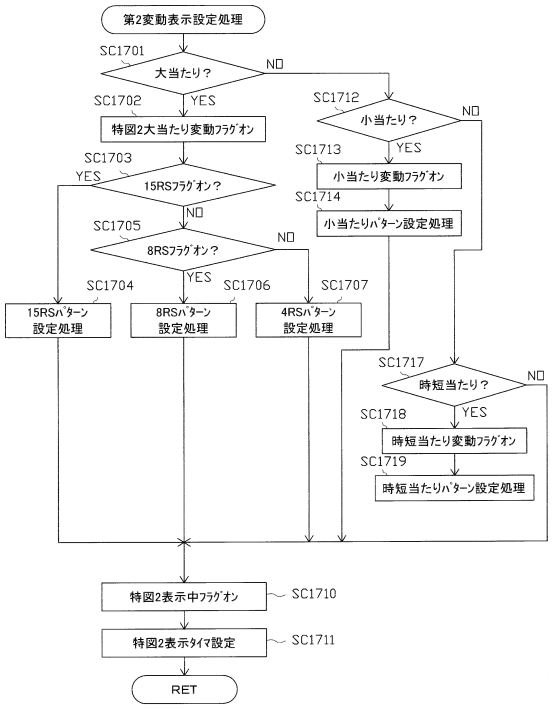
【図８６】



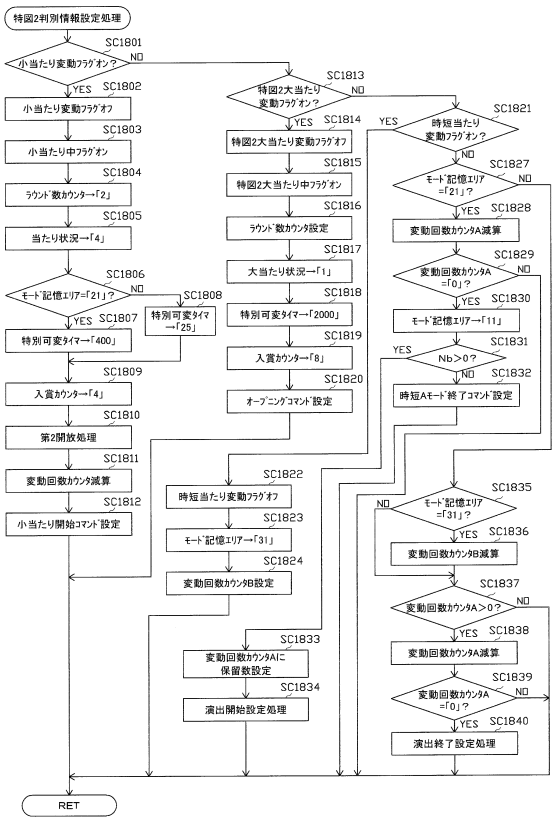
【図８７】



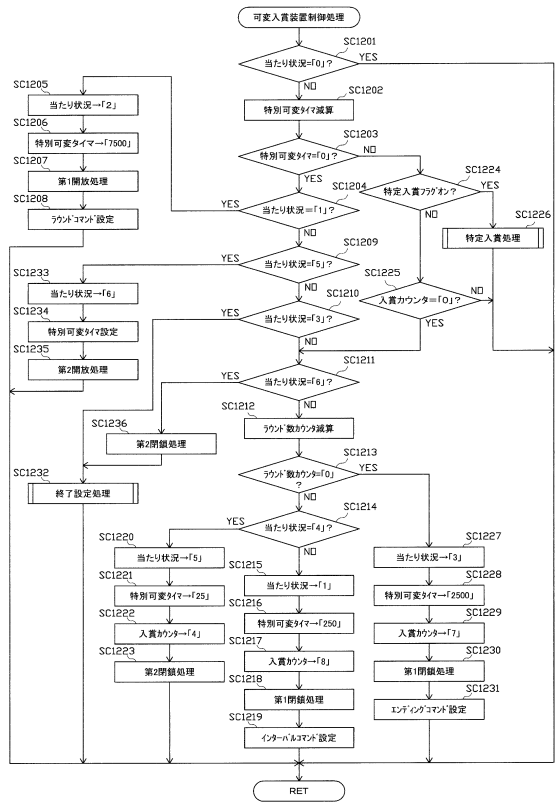
【図８８】



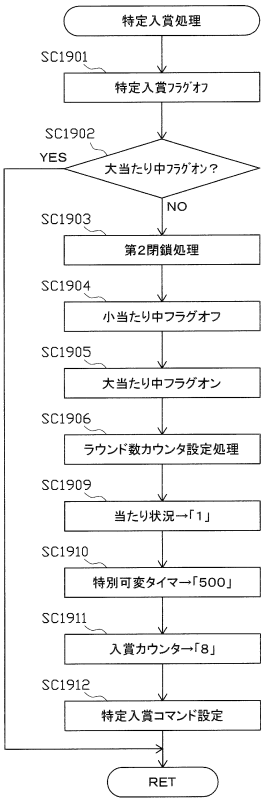
【図８９】



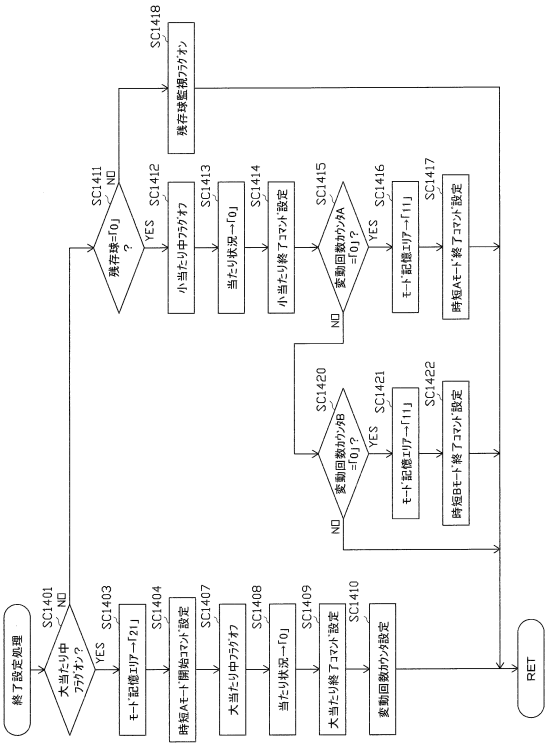
【図９０】



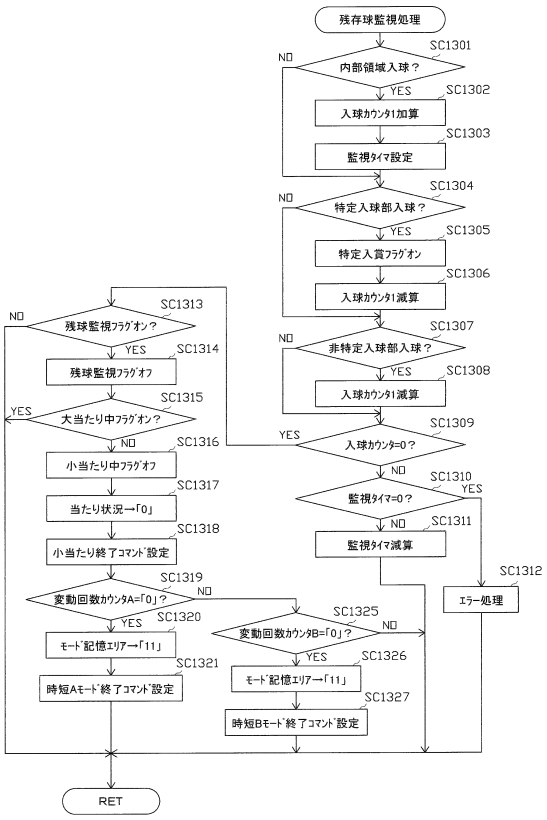
【図９１】



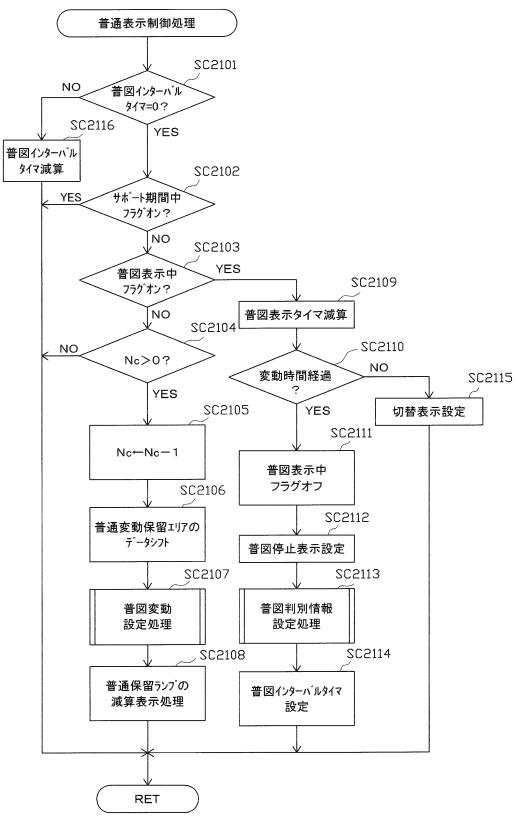
【図９２】



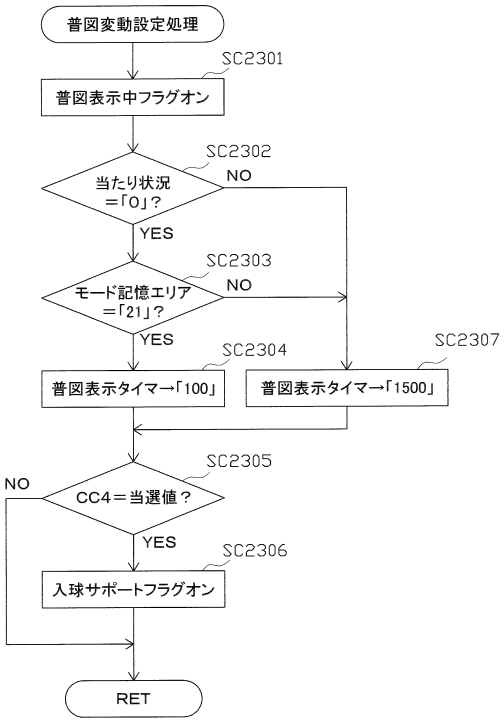
【図９３】



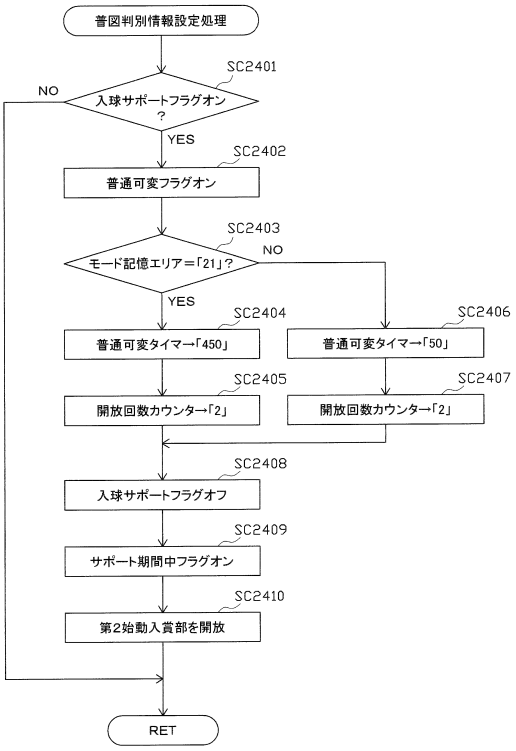
【図９４】



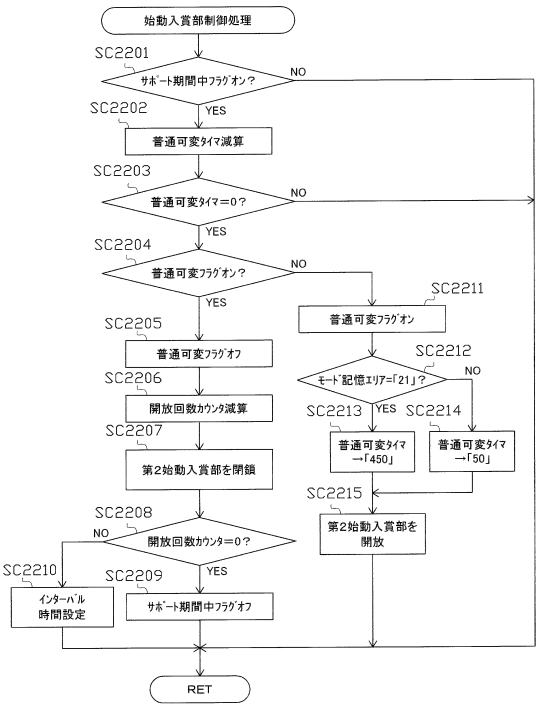
【図９５】



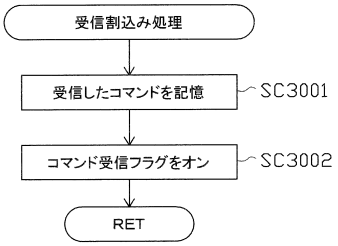
【図９６】



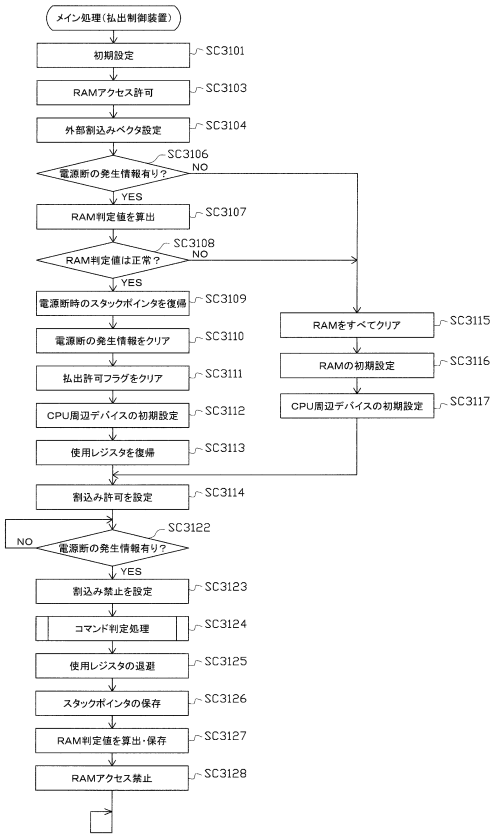
【図９７】



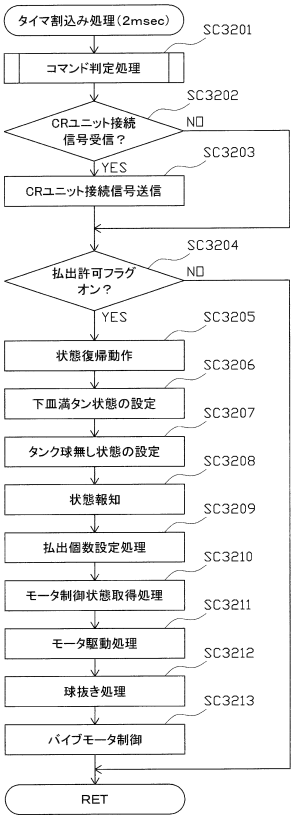
【図９８】



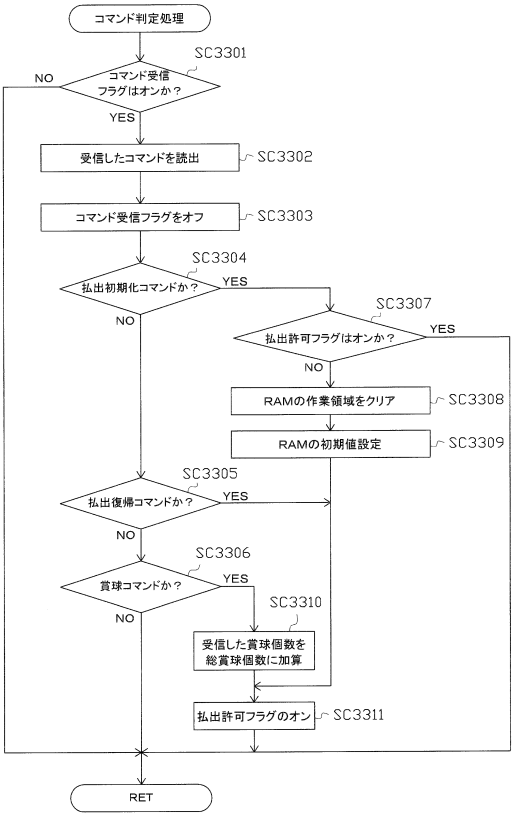
【図９９】



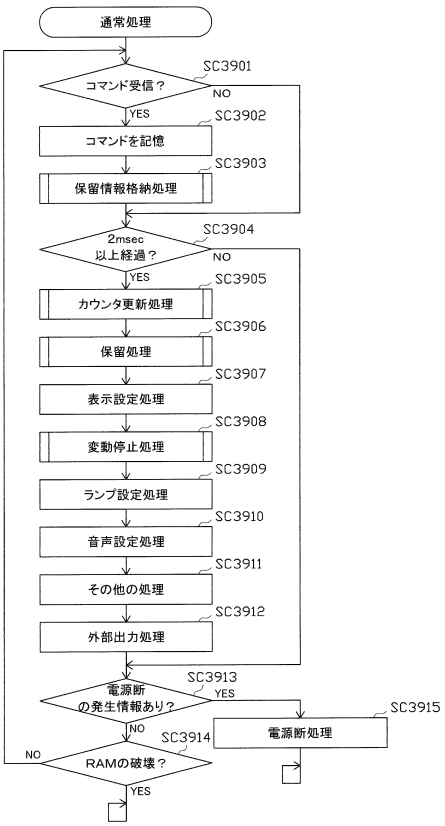
【図１００】



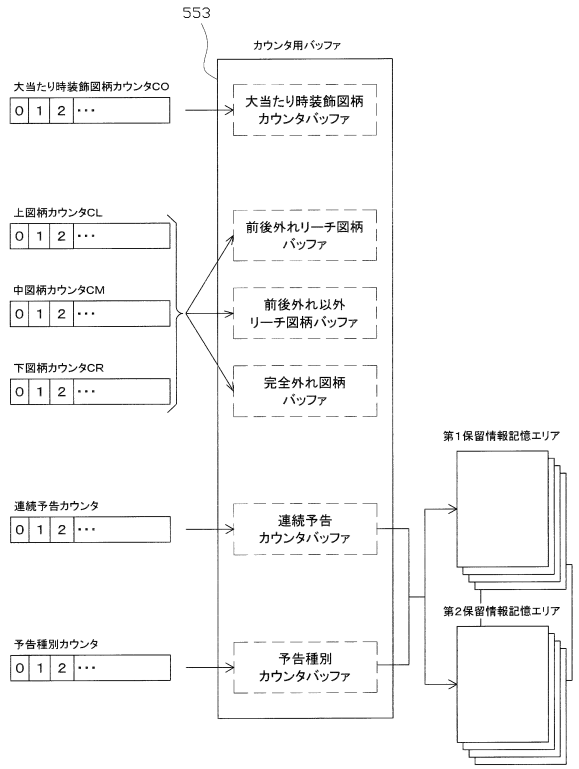
【図１０１】



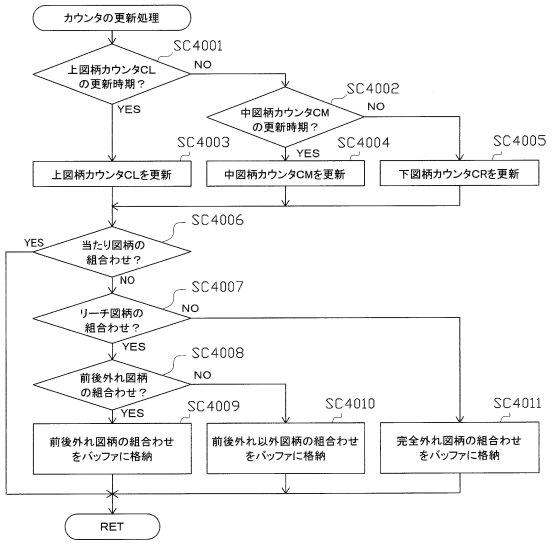
【図１０２】



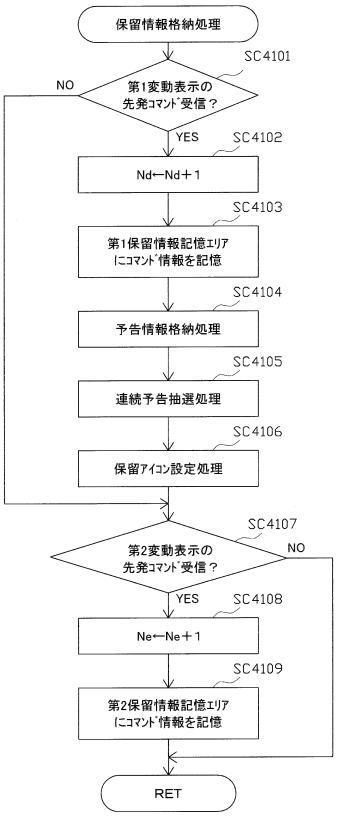
【図１０３】



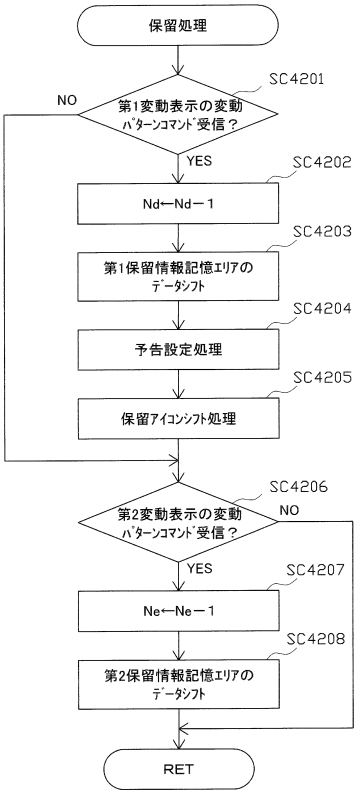
【図１０４】



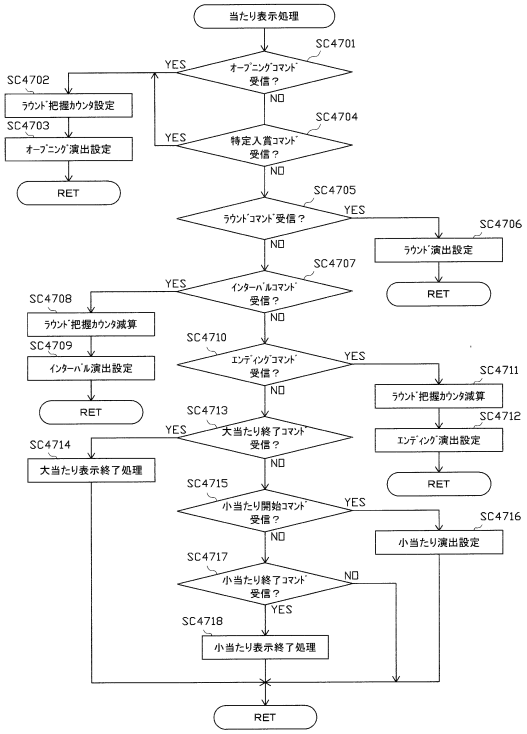
【図１０５】



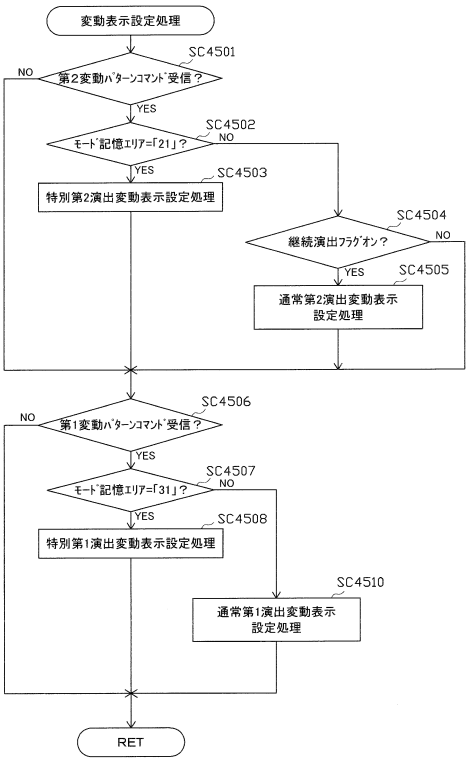
【図１０６】



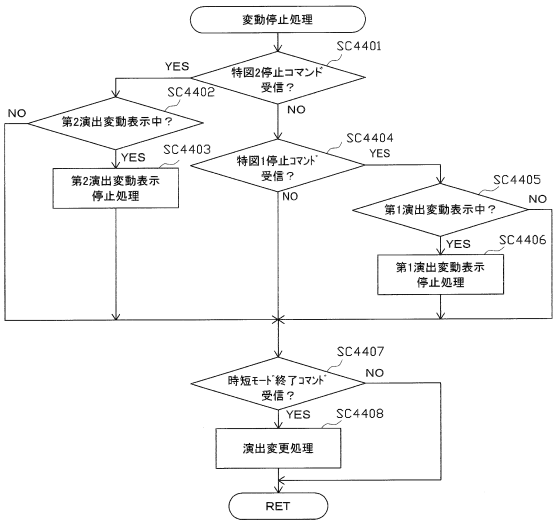
【図１０７】



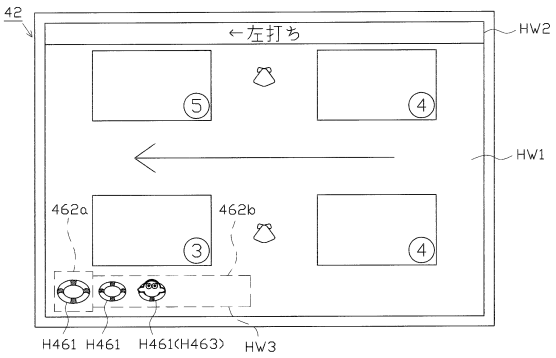
【図１０８】



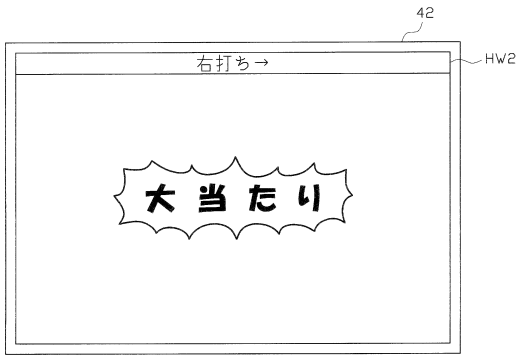
【図１０９】



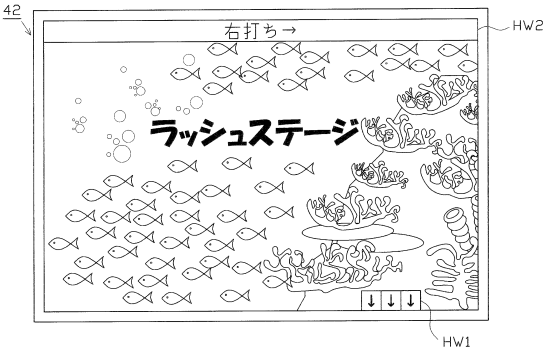
【図１１０】



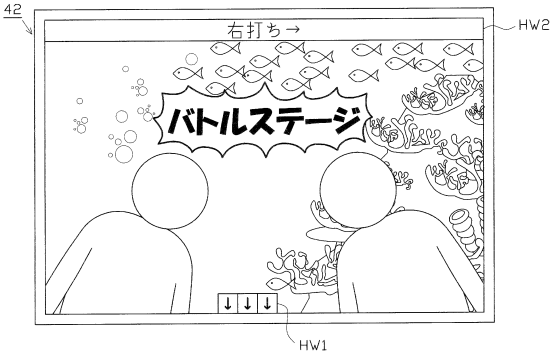
【図１１１】



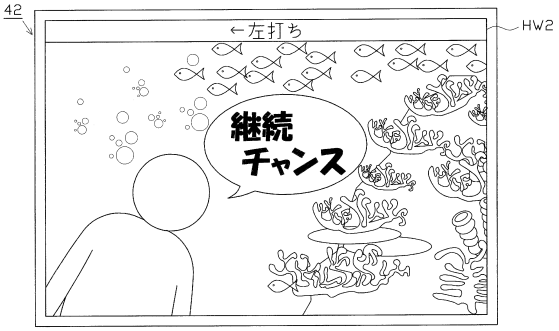
【図１１２】



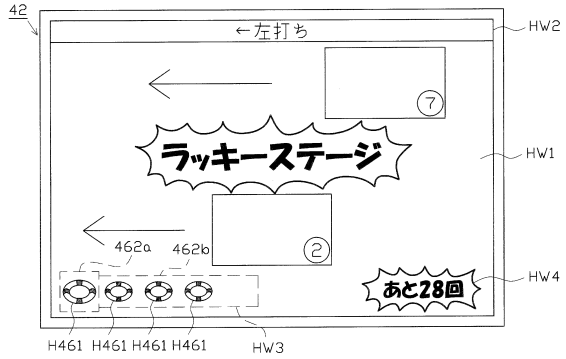
【図１１３】



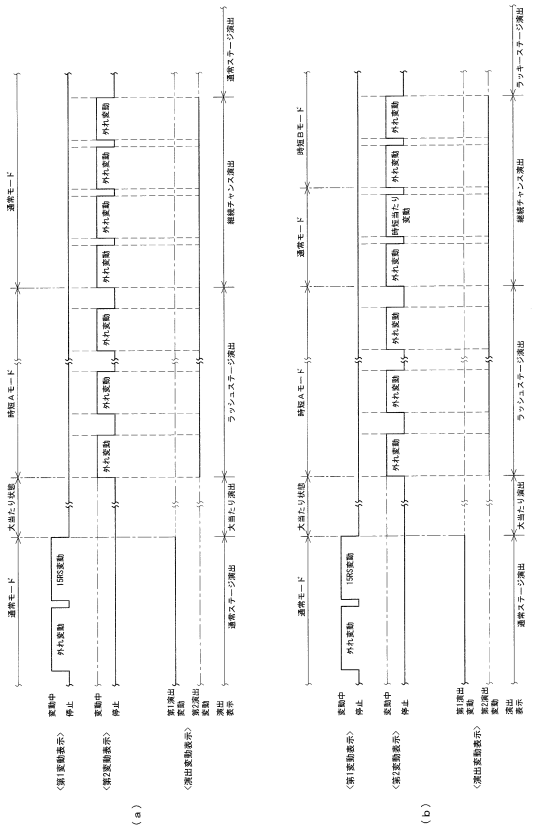
【図１１４】



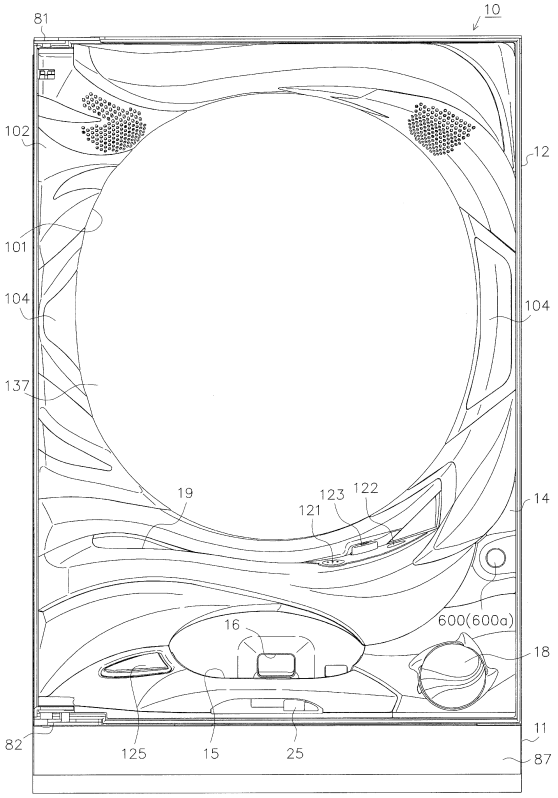
【図１１５】



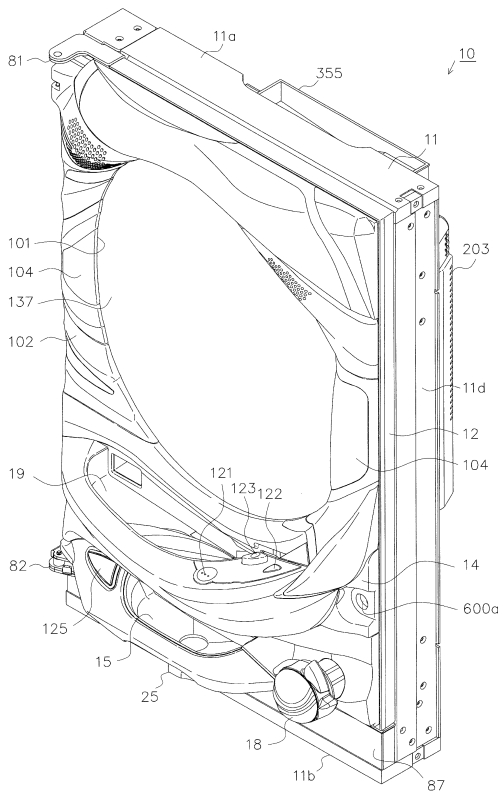
【図１１６】



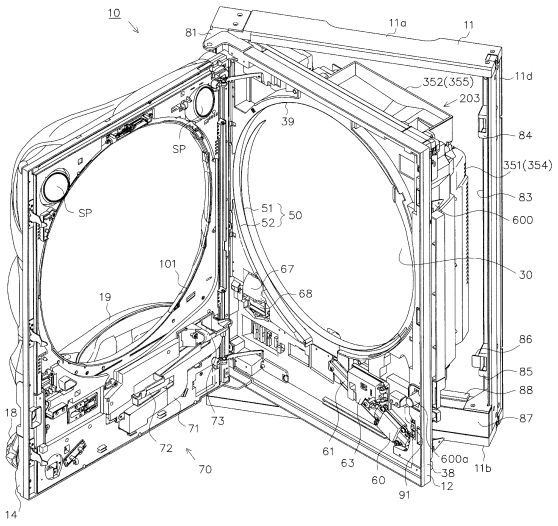
【図１１７】



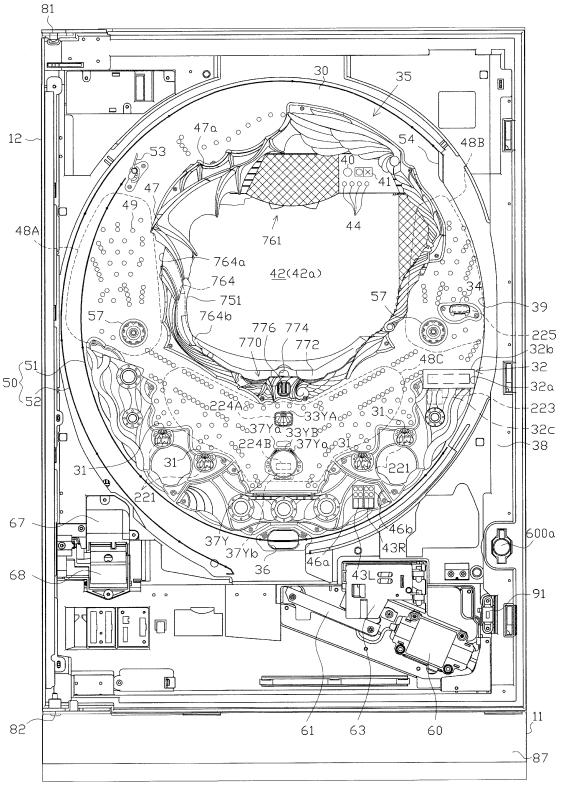
【図１１８】



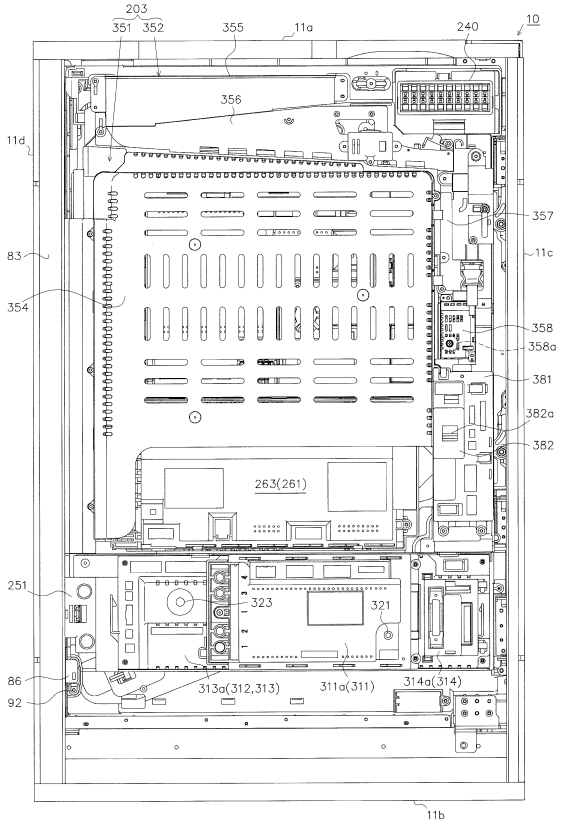
【図１１９】



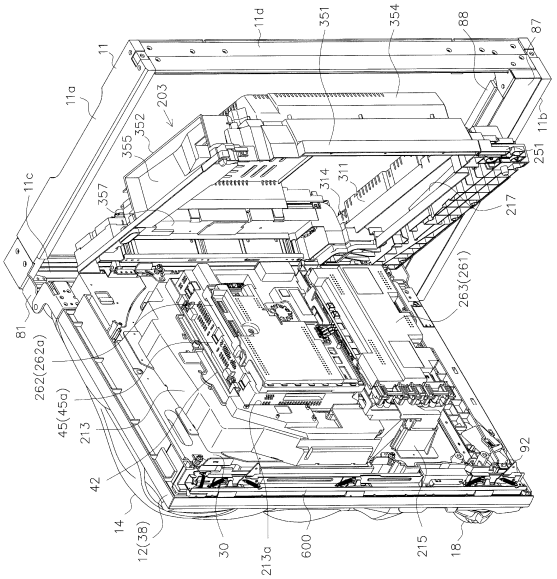
【図１２０】



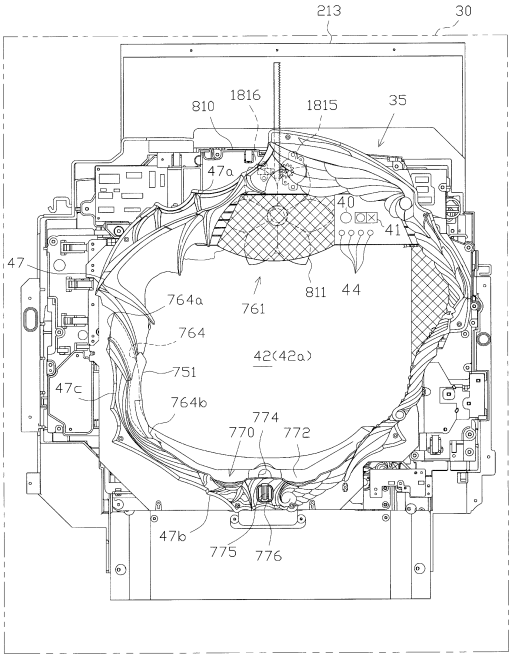
【図１２１】



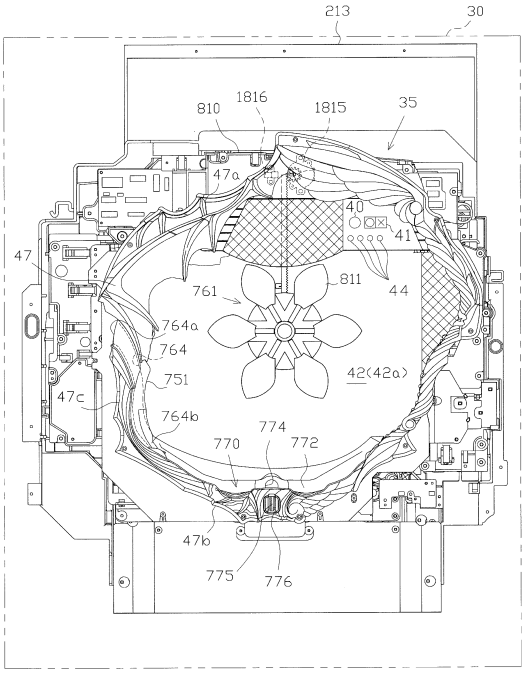
【図１２２】



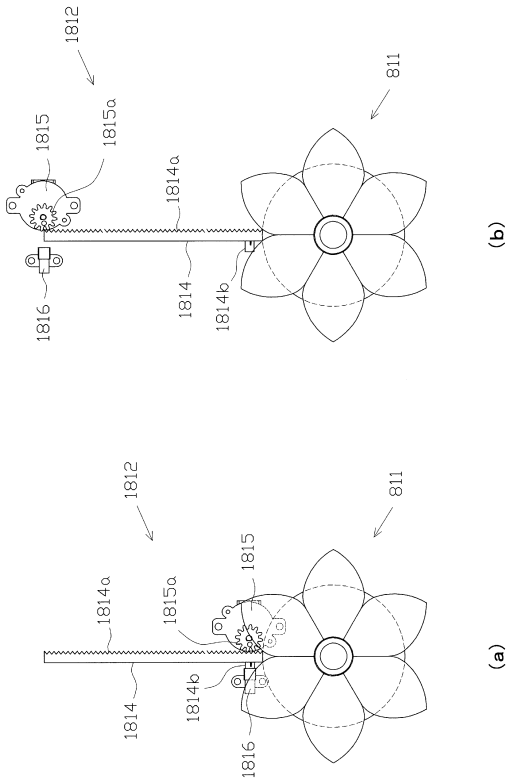
【図１２３】



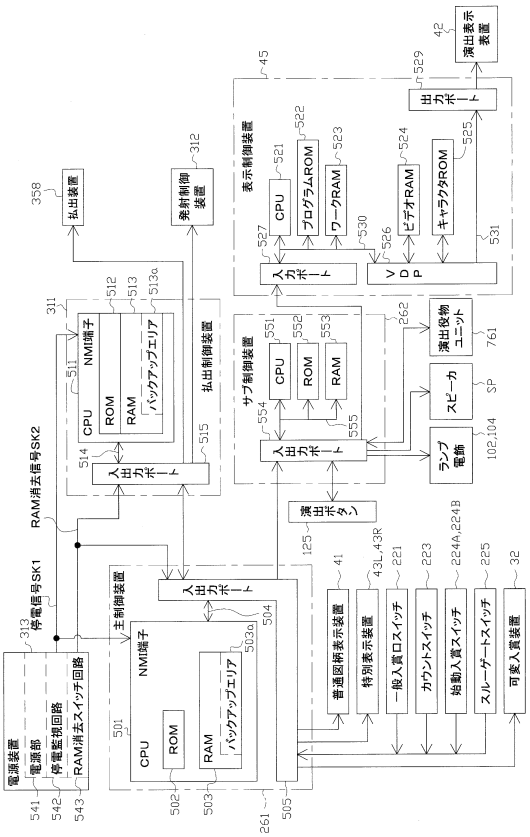
【図１２４】



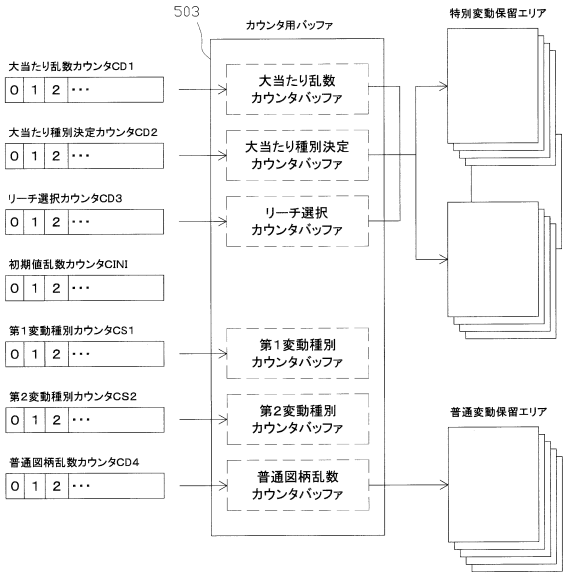
【図１２５】



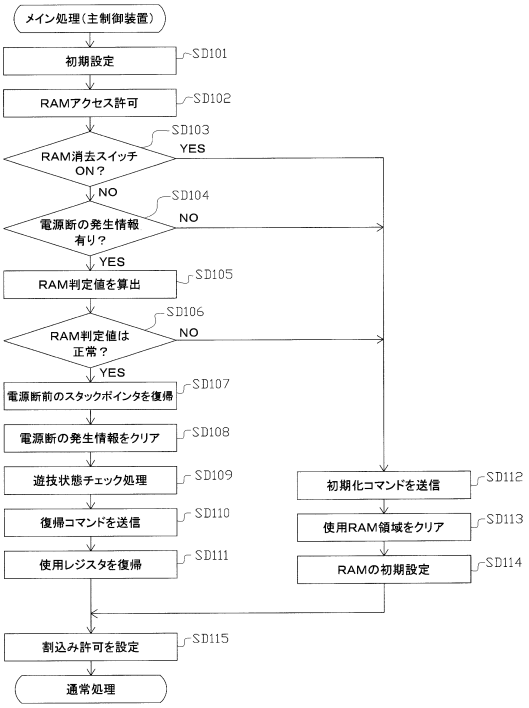
【図１２６】



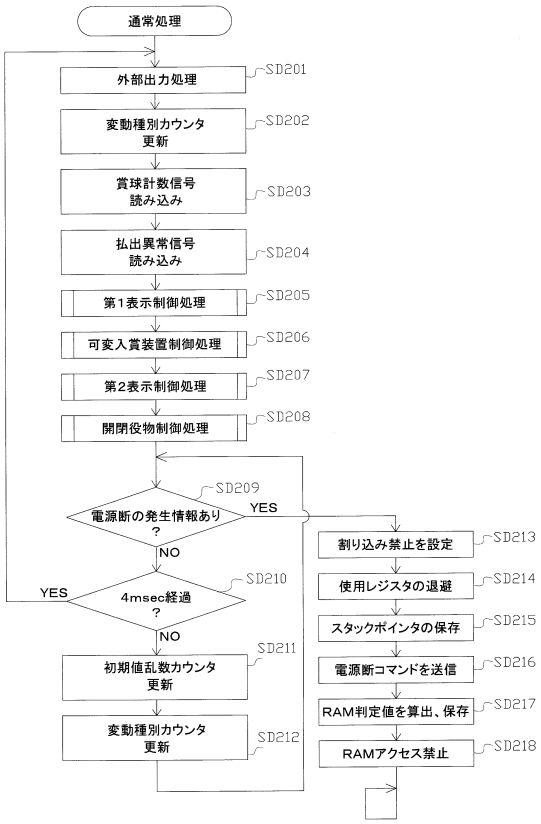
【図１２７】



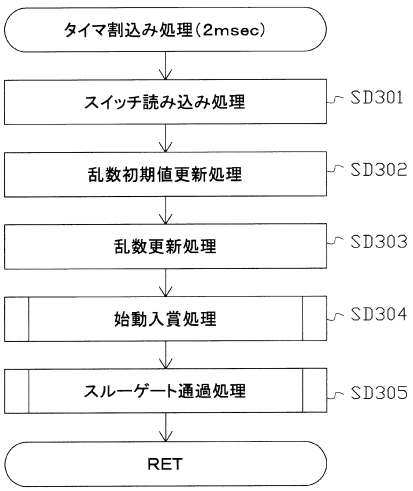
【図１２８】



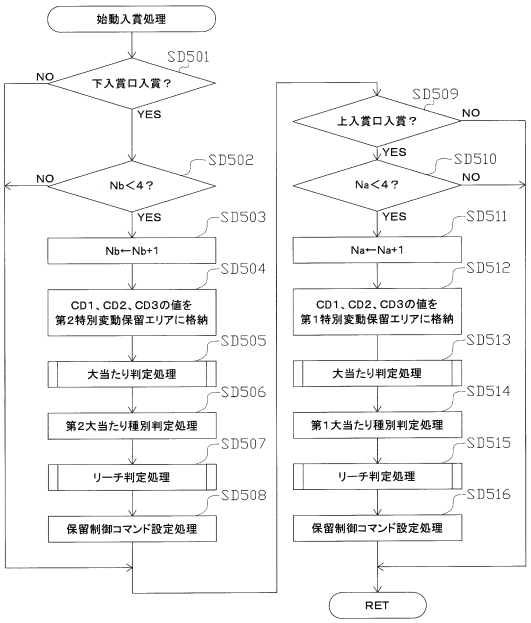
【図１２９】



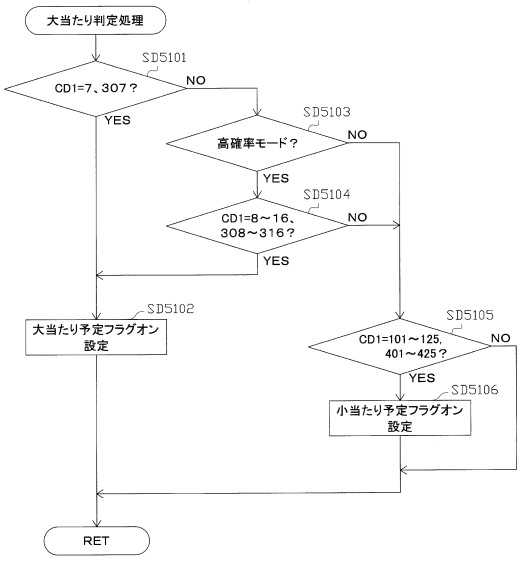
【図１３０】



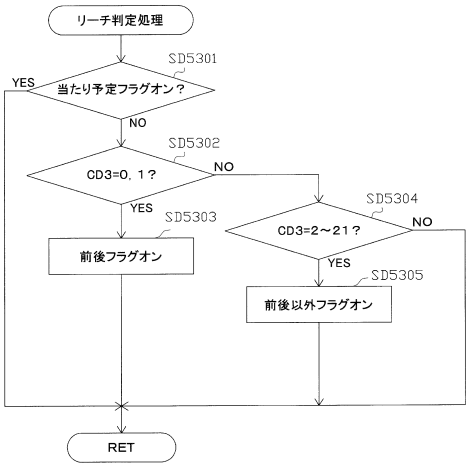
【図１３１】



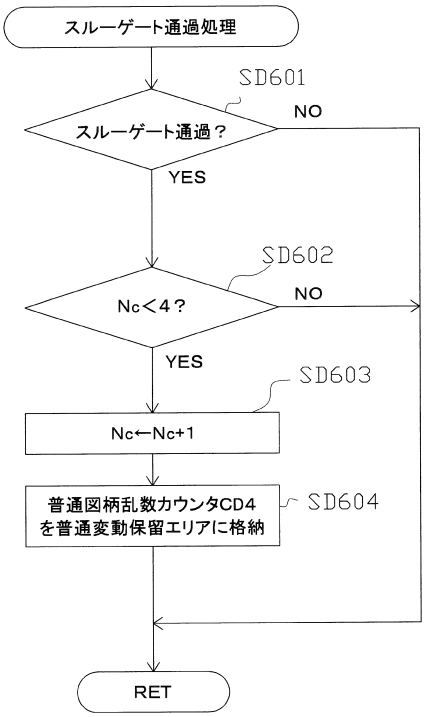
【図１３２】



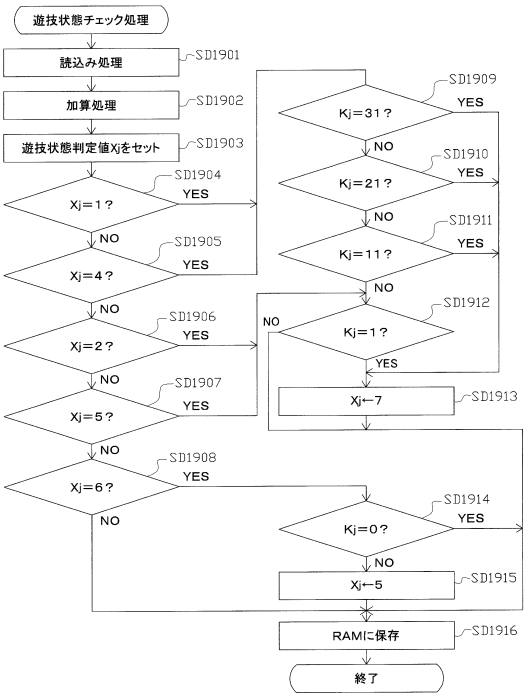
【図１３３】



【図１３４】



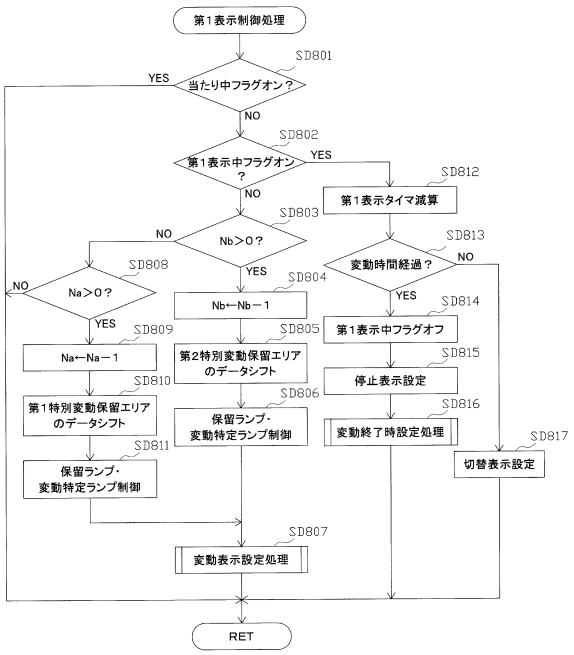
【図１３５】



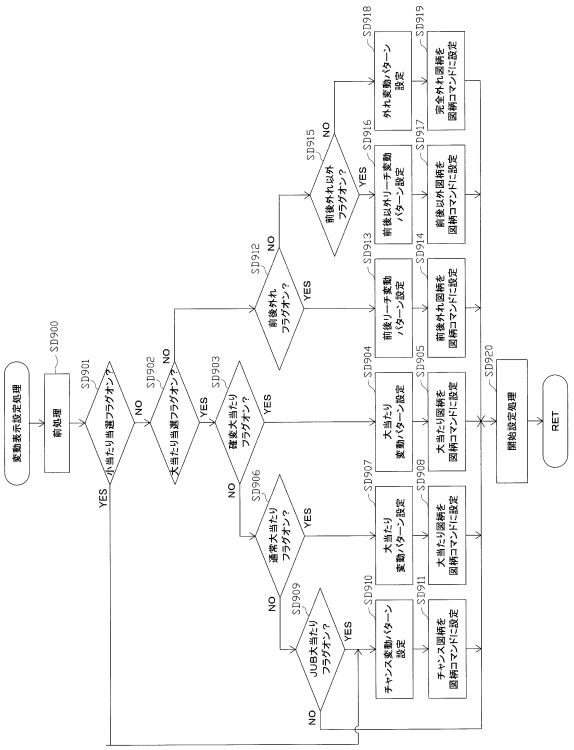
【図１３６】

抽選モードフラグ	サポートモードフラグ	遊技状態特定カウンタKj	遊技状態判定値Xj
50H	A0H	−	0
50H	A1H	50～32 30～22 20～12 10～ 2	1
50H	A2H	30～ 2	2
53H	A0H	−	3
53H	A1H	50～32 30～22 20～12 10～ 2	4
53H	A2H	30～ 2	5
53H	A3H	30～ 2	
		0	6
50H	A1H	31 21 11 1	7
50H	A2H	1	
53H	A1H	31 21 11 1	
53H	A2H	1	
53H	A3H	1	

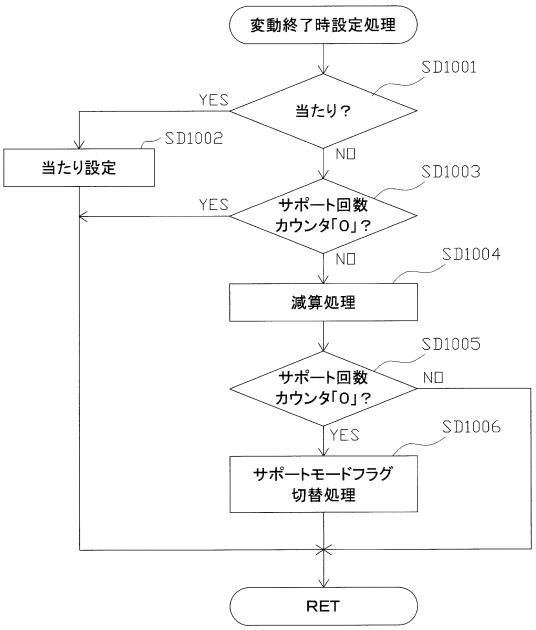
【図１３７】



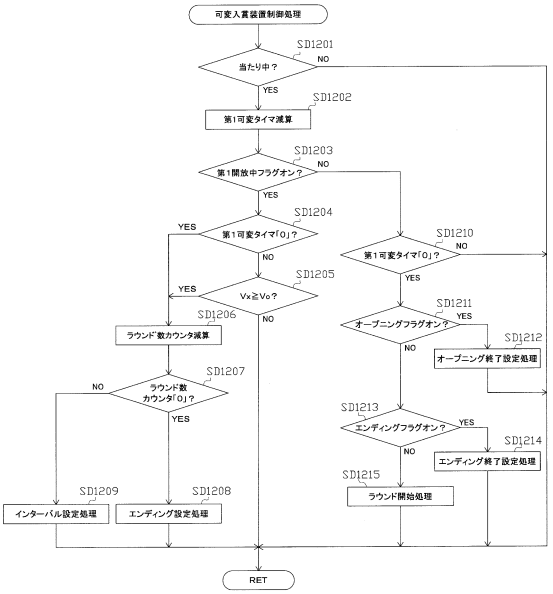
【図１３８】



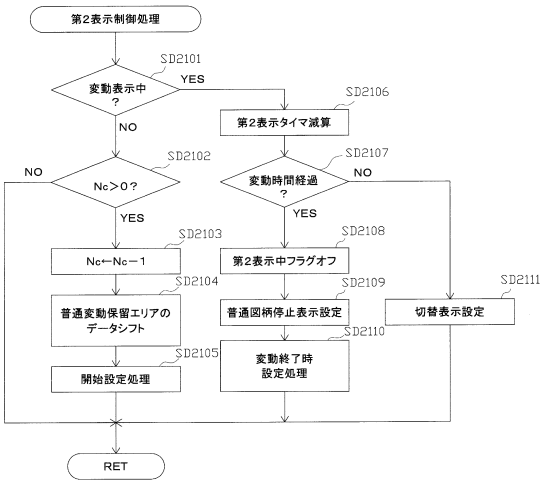
【図１３９】



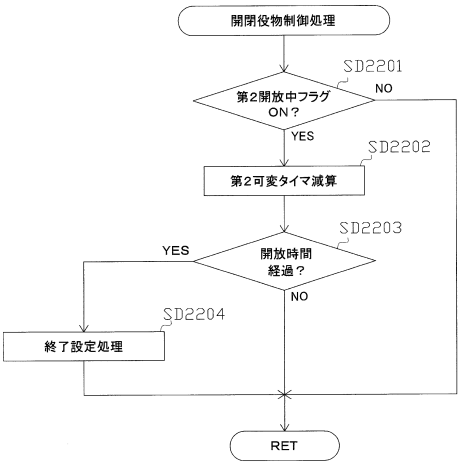
【図１４０】



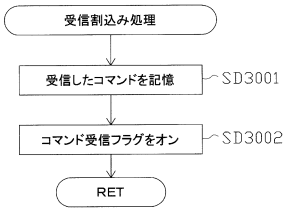
【図１４１】



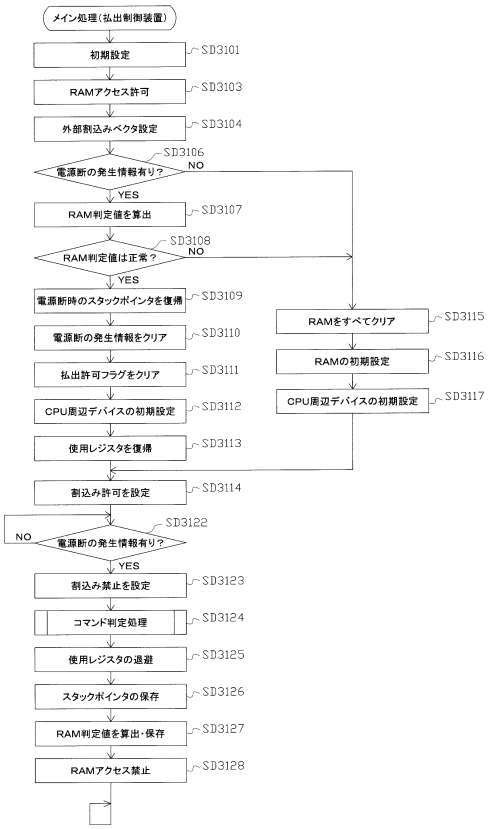
【図１４２】



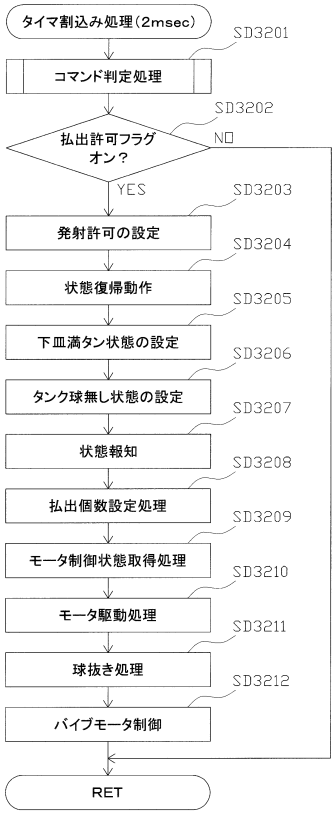
【図１４３】



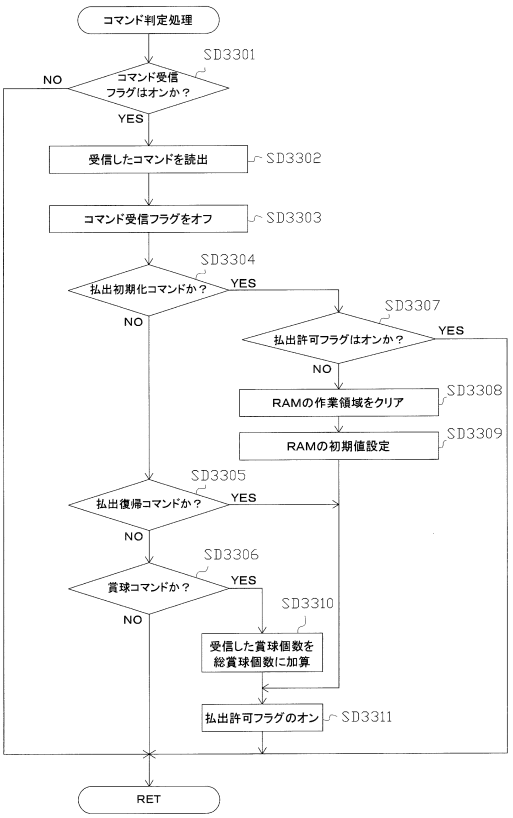
【図１４４】



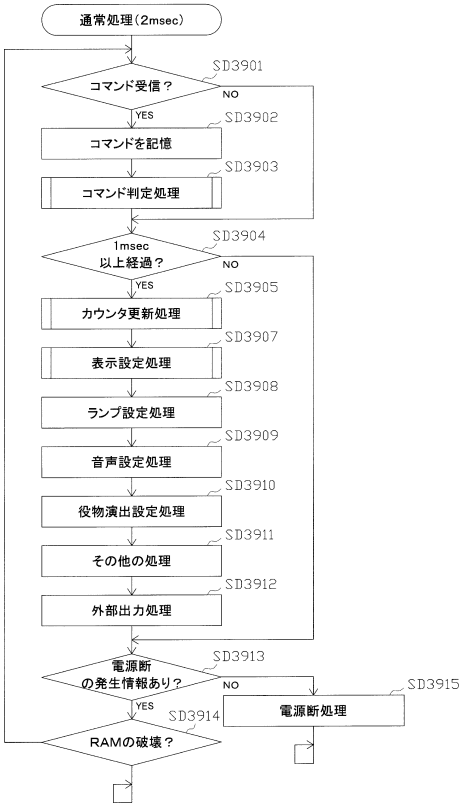
【図１４５】



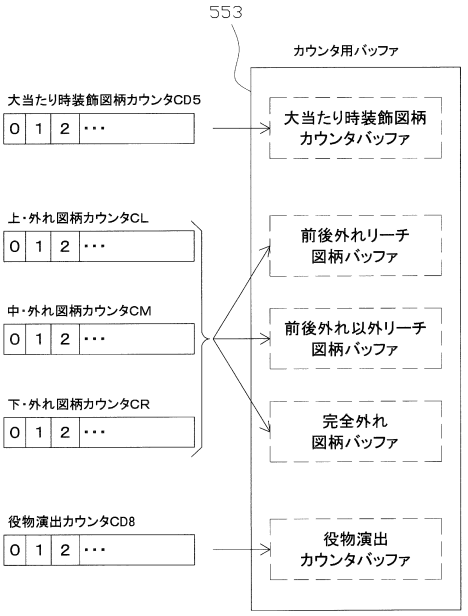
【図１４６】



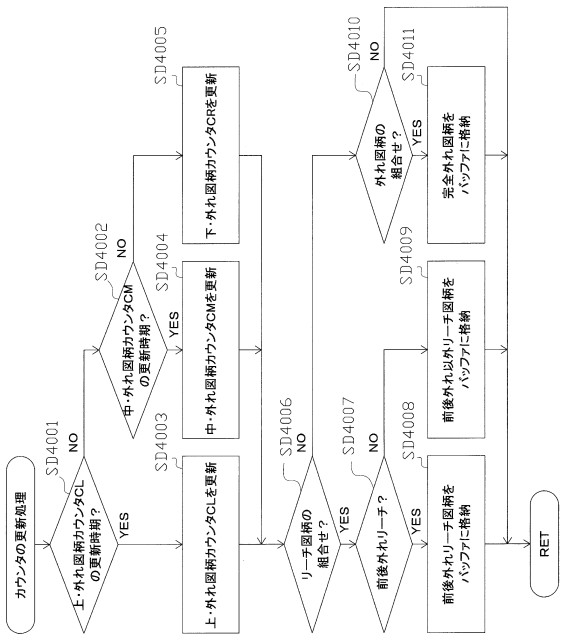
【図１４７】



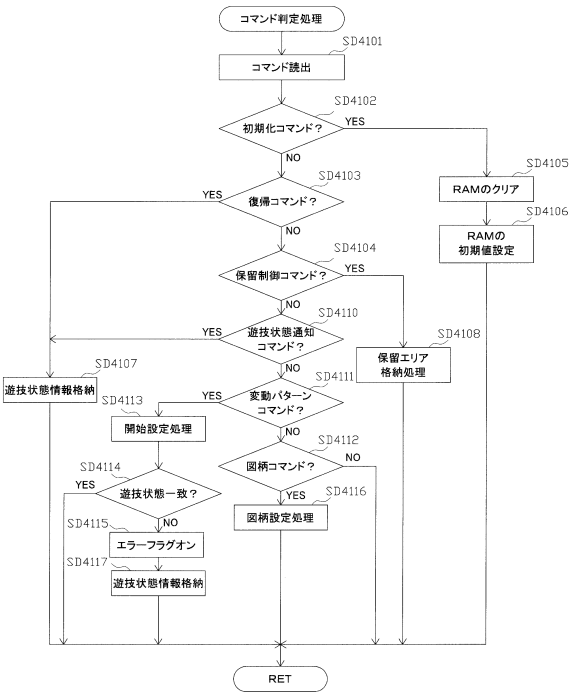
【図１４８】



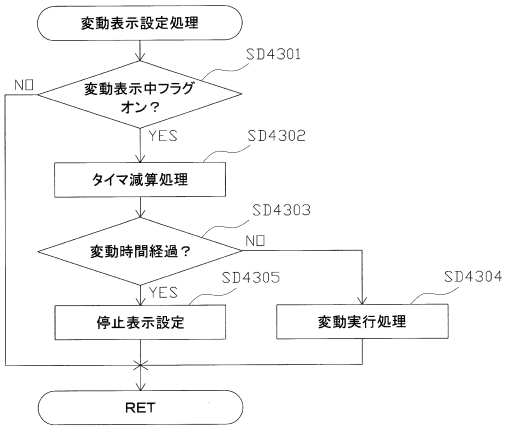
【図１４９】



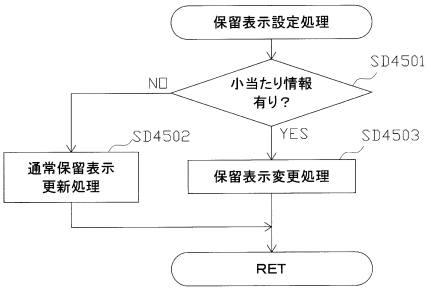
【図１５０】



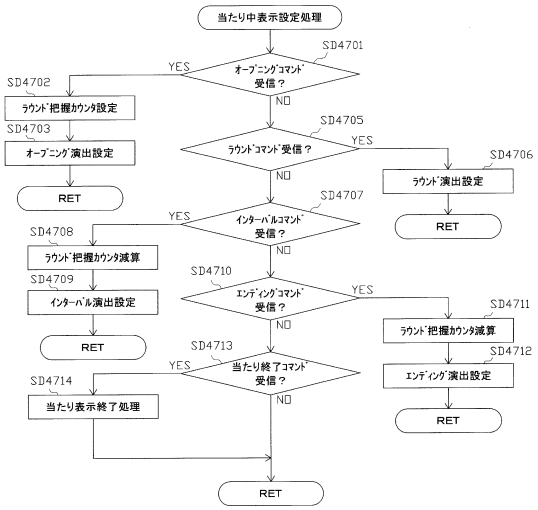
【図１５１】



【図１５２】



【図１５３】



【図１５４】

当たり種別	セグメント	装飾	開放回数		終了後の	終了後の
	停止図柄	停止図柄	長開放	短開放	抽選モード	入賞サポートモード
１６R確変大当たりA	９－	ゾロ目図柄	１６	０	高確率モード	次回まで・高サポートモード
１６R確変大当たりB	８１	ゾロ目図柄	４	１２	高確率モード	２０回・高サポートモード
	８２					３０回・高サポートモード
	８３					４０回・高サポートモード
	８４					５０回・高サポートモード
４R確変大当たりA	７－	ゾロ目図柄	４	０	高確率モード	次回まで・高サポートモード
４R確変大当たりB	６１	ゾロ目図柄	４	０	高確率モード	２０回・高サポートモード
	６２					３０回・高サポートモード
	６３					４０回・高サポートモード
	６４					５０回・高サポートモード
１６R通常大当たりA	５－	ゾロ目図柄	８	８	低確率モード	３０回・高サポートモードS
１６R通常大当たりB	４１	ゾロ目図柄	４	１２	低確率モード	２０回・高サポートモード
	４２					３０回・高サポートモード
	４３					４０回・高サポートモード
	４４					５０回・高サポートモード
４R通常大当たりA	３－	ゾロ目図柄	４	０	低確率モード	３０回・高サポートモードS
４R通常大当たりB	２１	ゾロ目図柄	４	０	低確率モード	２０回・高サポートモード
	２２					３０回・高サポートモード
	２３					４０回・高サポートモード
	２４					５０回・高サポートモード
ＪＵＢ大当たり	１，－	チャンス図柄	１５	５	高確率モード	次回まで・高サポートモード
小当たり	１－	チャンス図柄	０	５	元のモード	元のモード

【図１５５】

第１大当たり種別判定テーブル

大当たり種別	カウンタＣＤ２	高サポートモード付与期間
１６Ｒ確変大当たりＡ	０，１	次回まで
１６Ｒ確変大当たりＢ	２	２０回
	３	３０回
	４	４０回
	５	５０回
４Ｒ確変大当たりＡ	６	次回まで
４Ｒ確変大当たりＢ	７	２０回
	８	３０回
	９	４０回
	１０	５０回
１６Ｒ通常大当たりＡ	１１	３０回
１６Ｒ通常大当たりＢ	１２	２０回
	１３	３０回
	１４	４０回
	１５	５０回
４Ｒ通常大当たりＢ	１６	２０回
	１７	３０回
	１８	４０回
	１９	５０回

【図１５６】

第２大当たり種別判定テーブル

大当たり種別	カウンタＣＤ２	高サポートモード付与期間
１６Ｒ確変大当たりＡ	０～９	次回まで
４Ｒ確変大当たりＡ	１０，１１	次回まで
４Ｒ通常大当たりＡ	１２，１３	３０回
４Ｒ通常大当たりＢ	１４	２０回
	１５	３０回
	１６	４０回
	１７	５０回
ＪＵＢ大当たり	１８，１９	次回まで

【図１５７】

（ａ）

遊技状態判定値Ｘｊ	アドレス	テーブル
０	１００番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「０」対応）
１	１０１番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「１」対応）
２	１０２番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「２」対応）
３	１０３番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「３」対応）
４	１０４番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「４」対応）
５	１０５番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「５」対応）
６	１０６番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「６」対応）
７	１０７番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「７」対応）

（ｂ）

遊技状態判定値Ｘｊ	アドレス	テーブル
０	７００番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「０」対応）
１	７０１番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「１」対応）
２	７０２番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「２」対応）
３	７０３番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「３」対応）
４	７０４番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「４」対応）
５	７０５番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「５」対応）
６	７０６番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「６」対応）
７	７０７番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「７」対応）

【図１５８】

<確変大当たり時・変動パターンテーブル（通常状態）>

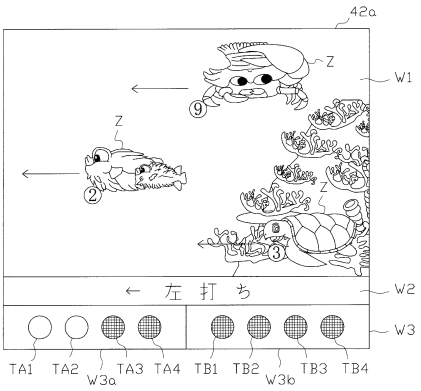
変動種別カウンタ		変動パターン	コマンド
CS1	CS2		
０ ～ ９	０ ～240	ノーマルリーチ（10秒）	0F11
10～196	０ ～ 69	スーパーリーチ（20秒）	0F12
	70～149	スーパーリーチ（30秒）	0F13
	150～240	スーパーリーチ（40秒）	0F14
197，198	０ ～120	プレミアムリーチ（50秒）	0F15
	121～240	プレミアムリーチ（60秒）	0F16

【図１５９】

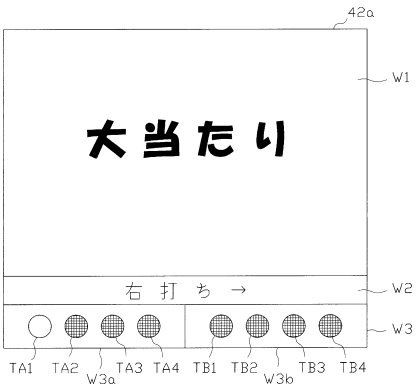
開閉パターン制御テーブル

当たり種別	ラウンド数カウンタ値	第１可変タイマ	規定個数Ｖｏ
１６Ｒ確変大当たりＡ	１６～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
１６Ｒ確変大当たりＢ	１６～１３	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
	１２～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
４Ｒ確変大当たりＡ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
４Ｒ確変大当たりＢ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
１６Ｒ通常大当たりＡ	１６～８	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
	８～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
１６Ｒ通常大当たりＢ	１６～１３	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
	１２～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
４Ｒ通常大当たりＡ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
４Ｒ通常大当たりＢ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
ＪＵＢ大当たり	２０～１６	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
	１５～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
小当たり	５～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	

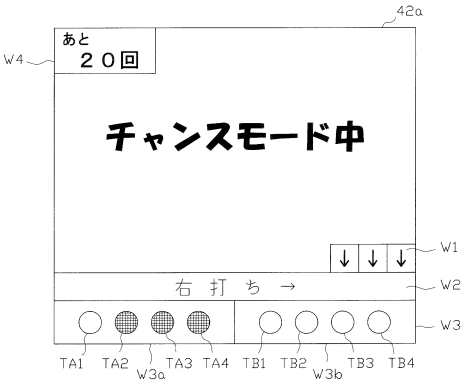
【図１６０】



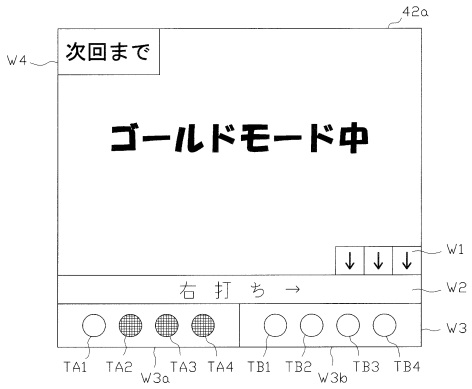
【図１６１】



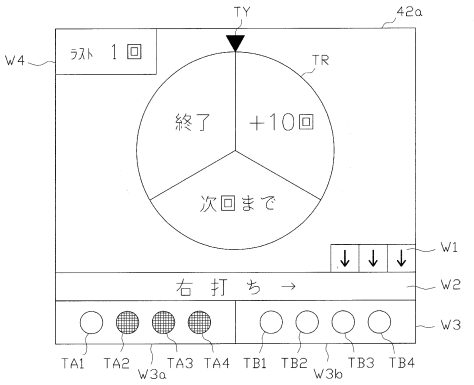
【図１６２】



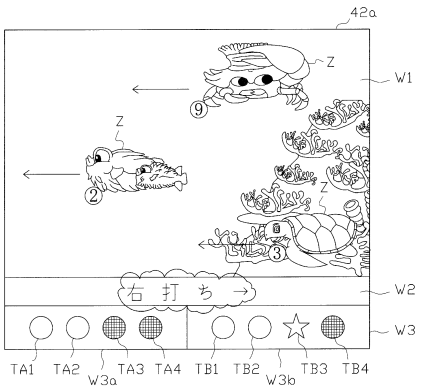
【図１６３】



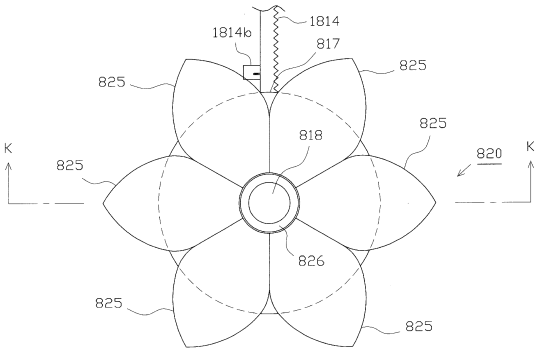
【図１６４】



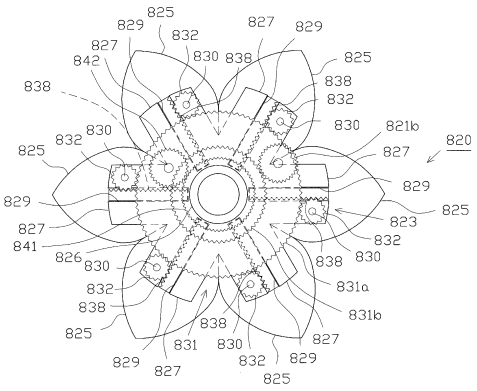
【図１６５】



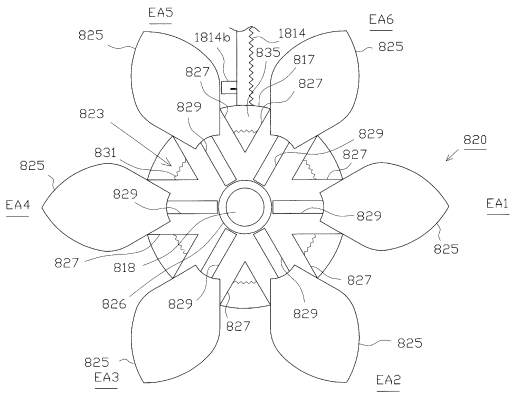
【図１６６】



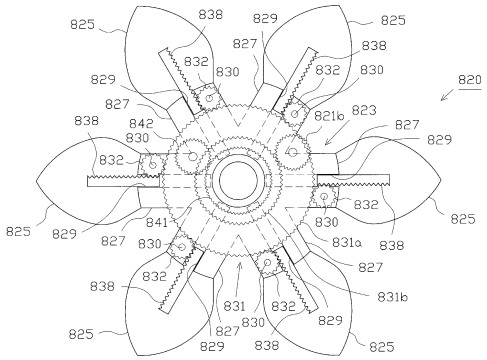
【図１６７】



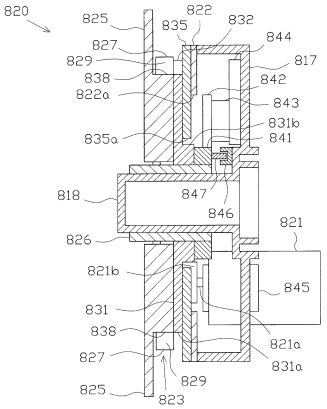
【図１６８】



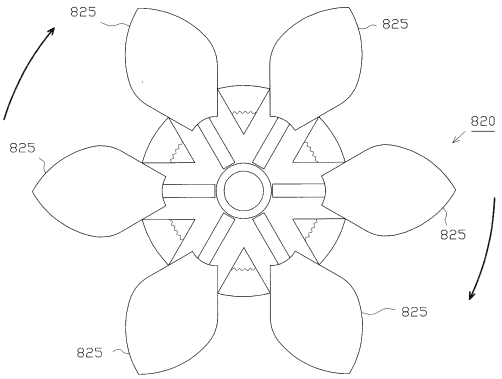
【図１６９】



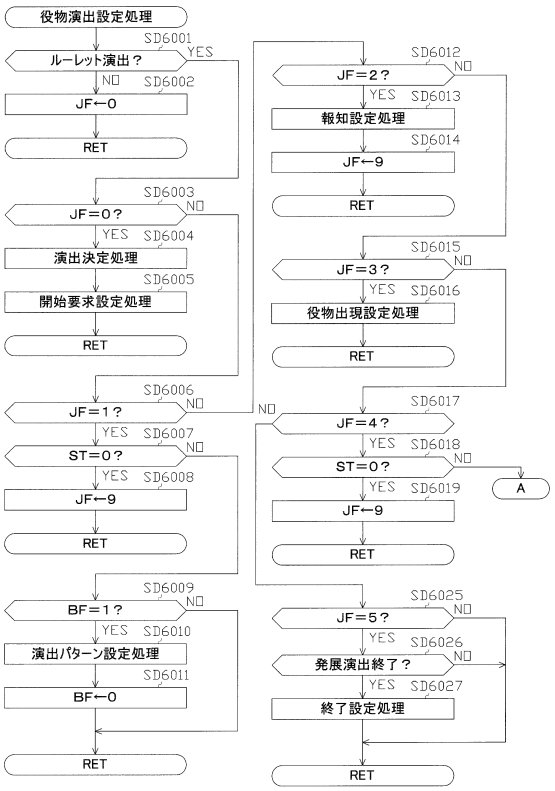
【図１７０】



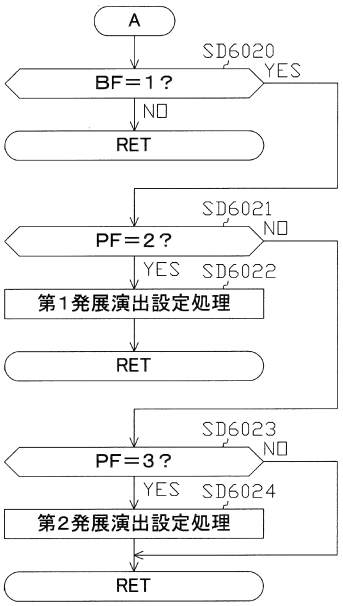
【図１７１】



【図１７２】



【図１７３】



【図１７４】

<「終了」時・役物演出パターン決定テーブル>

(a)

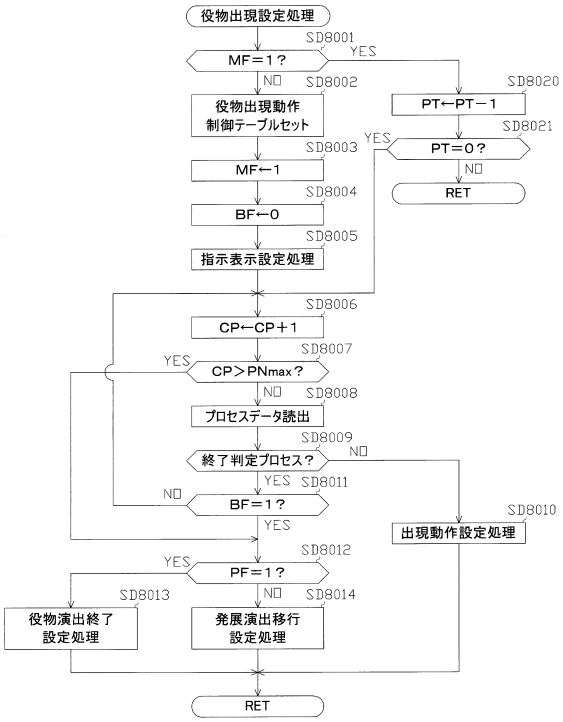
カウンタCD8	演出パターン		PF
0 ～ 249	役物演出なし		0
250 ～ 329	役物演出あり	発展なし（回転演出なし）	1
330 ～ 379		第1発展パターン（低速回転）	2
380 ～ 399		第2発展パターン（高速回転）	3

<「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブル>

(b)

カウンタCD8	演出パターン		PF
0 ～ 9	役物演出なし		0
10 ～ 199	役物演出あり	発展なし（回転演出なし）	1
200 ～299		第1発展パターン（低速回転）	2
300 ～ 399		第2発展パターン（高速回転）	3

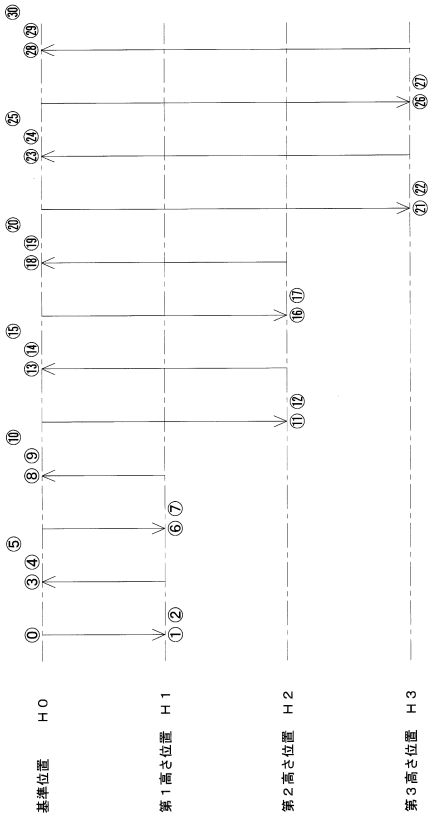
【図１７５】



【図１７６】

プロセス番号(PN)	制御内容	制御時間(ms)	速度(pps)
0	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	—	—
1	役物降下（モータ正回転）	５００	１２０
2	役物停止（モータ停止）：第１高さ位置Ｈ１	１００	—
3	役物上昇（モータ逆回転）	５００	１２０
4	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
5	終了判定処理	—	—
6	役物降下（モータ正回転）	５００	１２０
7	役物停止（モータ停止）：第１高さ位置Ｈ１	１００	
8	役物上昇（モータ逆回転）	５００	１２０
9	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
１０	終了判定処理	—	—
１１	役物降下（モータ正回転）	１０００	１２０
１２	役物停止（モータ停止）：第２高さ位置Ｈ２	１００	—
１３	役物上昇（モータ逆回転）	１０００	１２０
１４	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
１５	終了判定処理	—	—
１６	役物降下（モータ正回転）	１０００	１２０
１７	役物停止（モータ停止）：第２高さ位置Ｈ２	１００	—
１８	役物上昇（モータ逆回転）	１０００	１２０
１９	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
２０	終了判定処理	—	—
２１	役物降下（モータ正回転）	１５００	１２０
２２	役物停止（モータ停止）：第３高さ位置Ｈ３	１００	—
２３	役物上昇（モータ逆回転）	１５００	１２０
２４	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
２５	終了判定処理	—	
２６	役物降下（モータ正回転）	１５００	１２０
２７	役物停止（モータ停止）：第３高さ位置Ｈ３	１００	—
２８	役物上昇（モータ逆回転）	１５００	１２０
２９	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
３０	終了判定処理	—	—

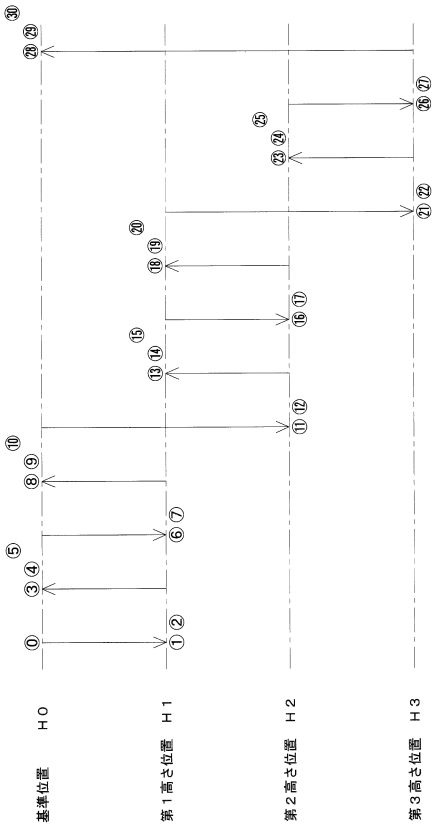
【図１７７】



【図１７８】

プロセス番号(PN)	制御内容	制御時間(ms)	速度(pps)
０	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	—	—
１	役物降下（モータ正回転）	５００	１２０
２	役物停止（モータ停止）：第１高さ位置Ｈ１	１００	—
３	役物上昇（モータ逆回転）	５００	１２０
４	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
５	終了判定処理	—	—
６	役物降下（モータ正回転）	５００	１２０
７	役物停止（モータ停止）：第１高さ位置Ｈ１	１００	
８	役物上昇（モータ逆回転）	５００	１２０
９	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
１０	終了判定処理	—	—
１１	役物降下（モータ正回転）	１０００	１２０
１２	役物停止（モータ停止）：第２高さ位置Ｈ２	１００	—
１３	役物上昇（モータ逆回転）	５００	１２０
１４	役物停止（モータ停止）：第１高さ位置Ｈ１	１００	—
１５	終了判定処理	—	—
１６	役物降下（モータ正回転）	５００	１２０
１７	役物停止（モータ停止）：第２高さ位置Ｈ２	１００	—
１８	役物上昇（モータ逆回転）	５００	１２０
１９	役物停止（モータ停止）：第１高さ位置Ｈ１	１００	—
２０	終了判定処理	—	—
２１	役物降下（モータ正回転）	１０００	１２０
２２	役物停止（モータ停止）：第３高さ位置Ｈ３	１００	—
２３	役物上昇（モータ逆回転）	５００	１２０
２４	役物停止（モータ停止）：第２高さ位置Ｈ２	１００	—
２５	終了判定処理	—	
２６	役物降下（モータ正回転）	５００	１２０
２７	役物停止（モータ停止）：第３高さ位置Ｈ３	１００	—
２８	役物上昇（モータ逆回転）	１５００	１２０
２９	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
３０	終了判定処理	—	—

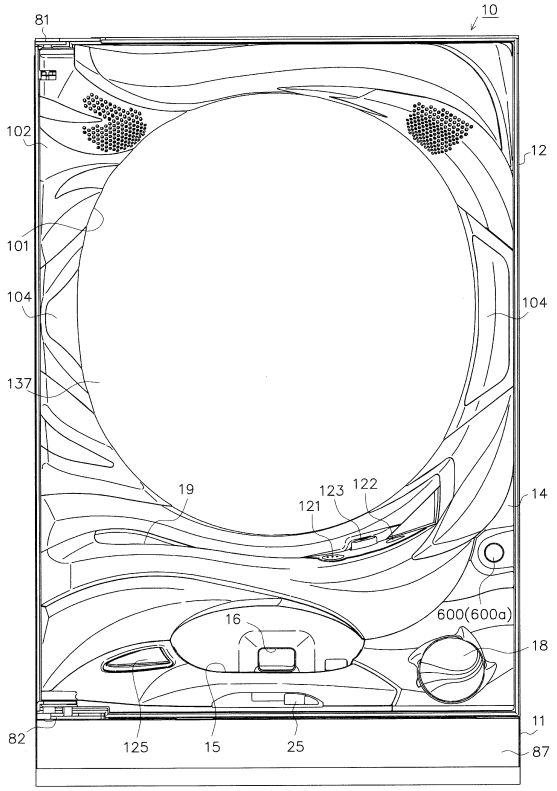
【図１７９】



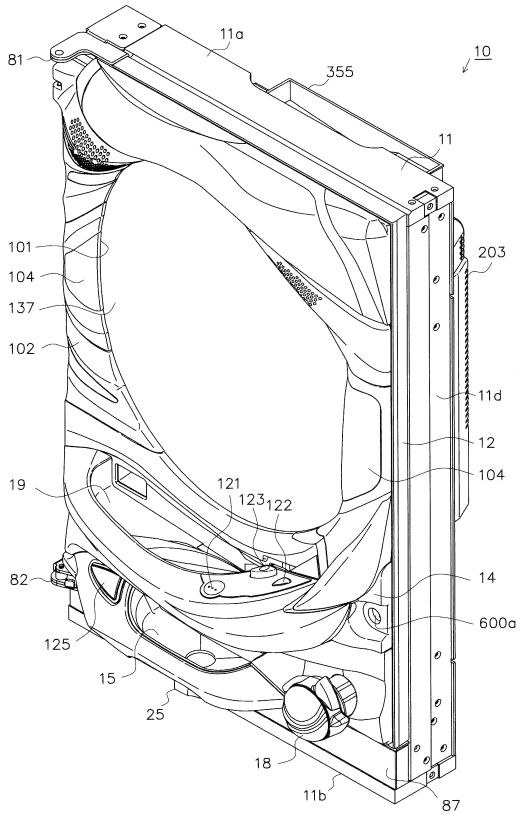
【図１８０】

プロセス番号(PN)	制御内容	制御時間(ms)	速度(pps)
０	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	—	—
１	役物降下（モータ正回転）	５００	１２０
２	役物停止（モータ停止）：第１高さ位置Ｈ１	１００	—
３	役物上昇（モータ逆回転）	５００	１２０
４	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
５	役物降下（モータ正回転）	５００	１２０
６	役物停止（モータ停止）：第１高さ位置Ｈ１	１００	
７	役物上昇（モータ逆回転）	５００	１２０
８	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
９	役物降下（モータ正回転）	１０００	１２０
１０	役物停止（モータ停止）：第２高さ位置Ｈ２	１００	—
１１	役物上昇（モータ逆回転）	１０００	１２０
１２	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
１３	役物降下（モータ正回転）	１０００	１２０
１４	役物停止（モータ停止）：第２高さ位置Ｈ２	１００	—
１５	役物上昇（モータ逆回転）	１０００	１２０
１６	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
１７	役物降下（モータ正回転）	１５００	１２０
１８	役物停止（モータ停止）：第３高さ位置Ｈ３	１００	—
１９	役物上昇（モータ逆回転）	１５００	１２０
２０	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—
２１	役物降下（モータ正回転）	１５００	１２０
２２	役物停止（モータ停止）：第３高さ位置Ｈ３	１００	—
２３	役物上昇（モータ逆回転）	１５００	１２０
２４	役物停止（モータ停止）：基準位置Ｈ０	１００	—

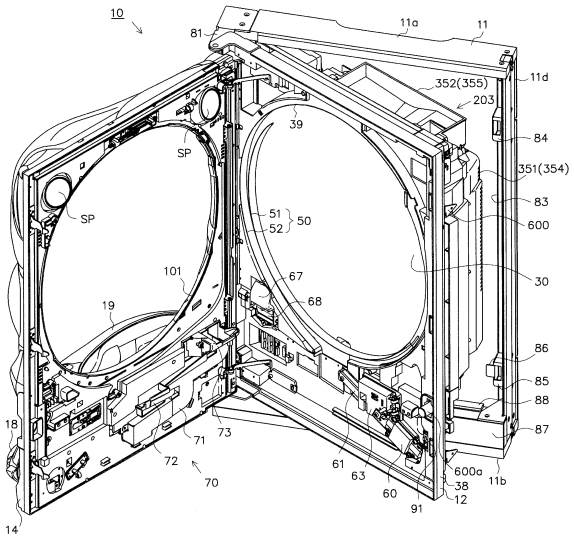
【図１８１】



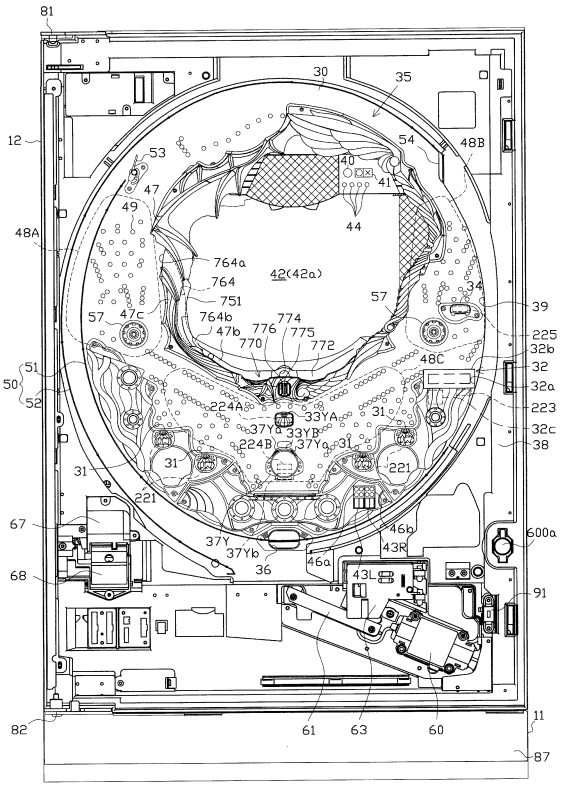
【図１８２】



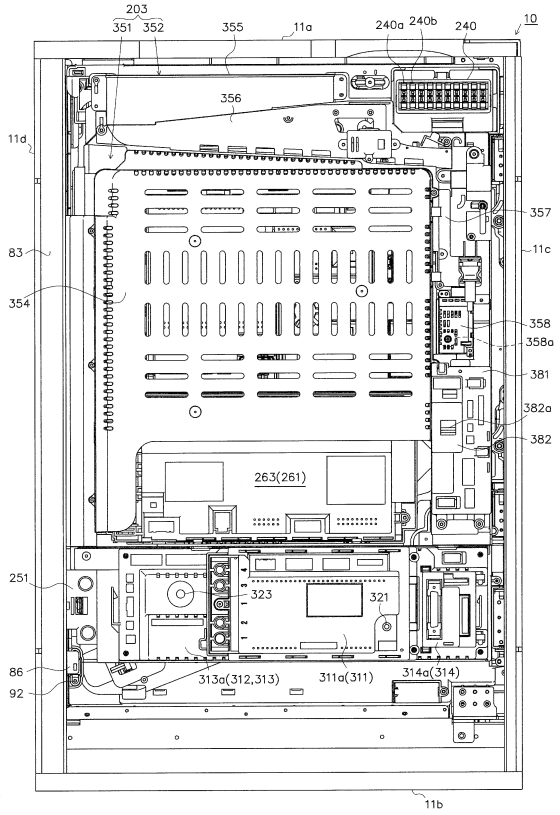
【図１８３】



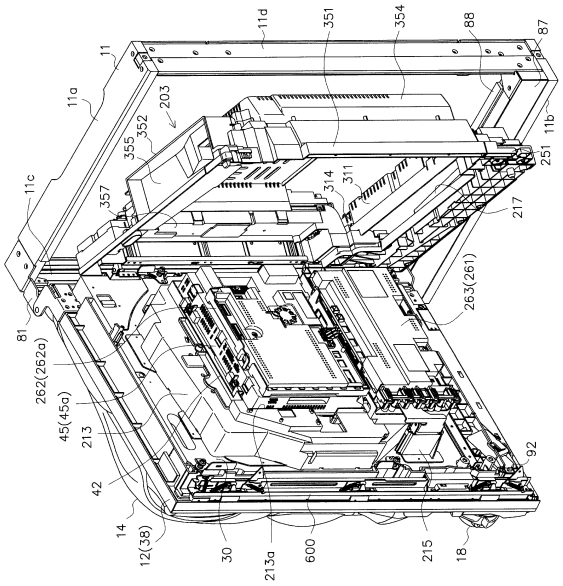
【図１８４】



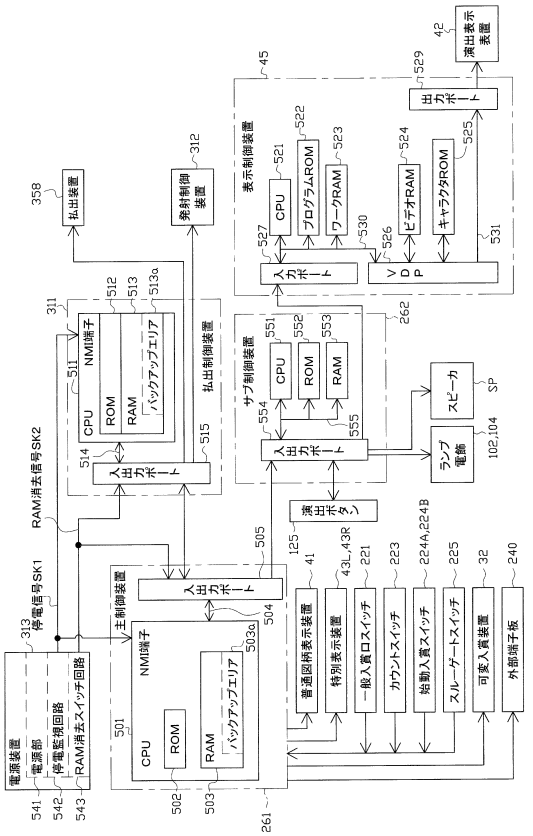
【図１８５】



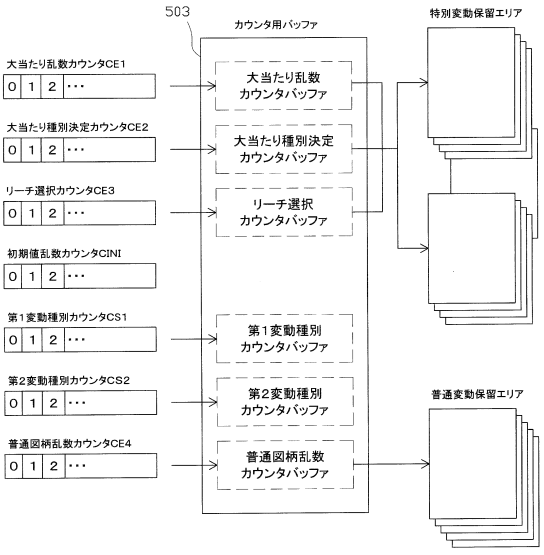
【図１８６】



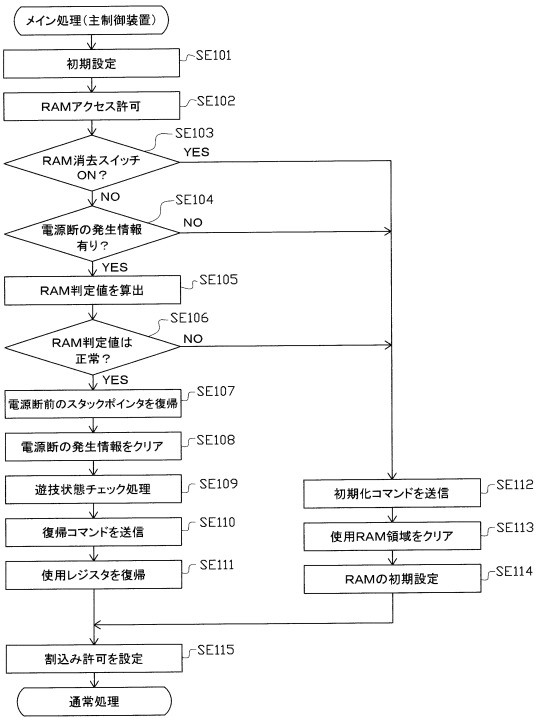
【図１８７】



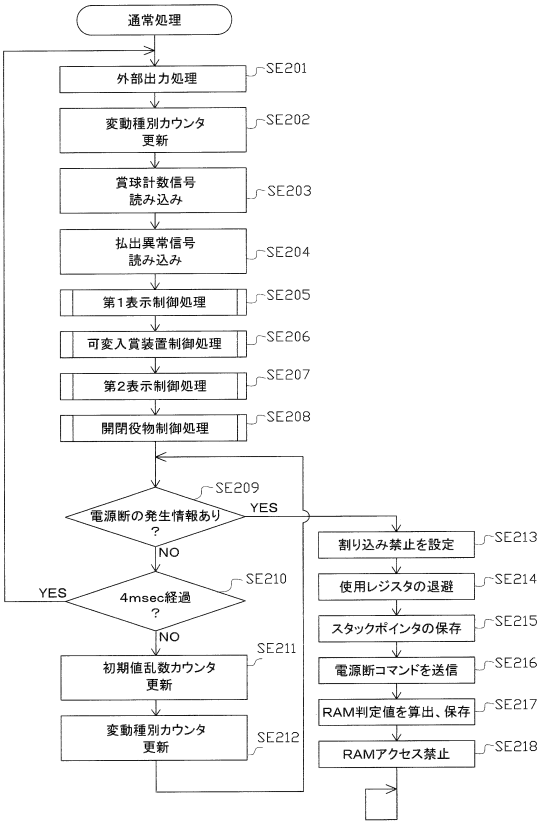
【図１８８】



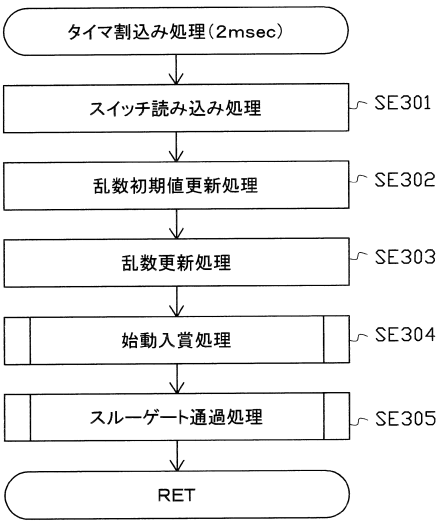
【図１８９】



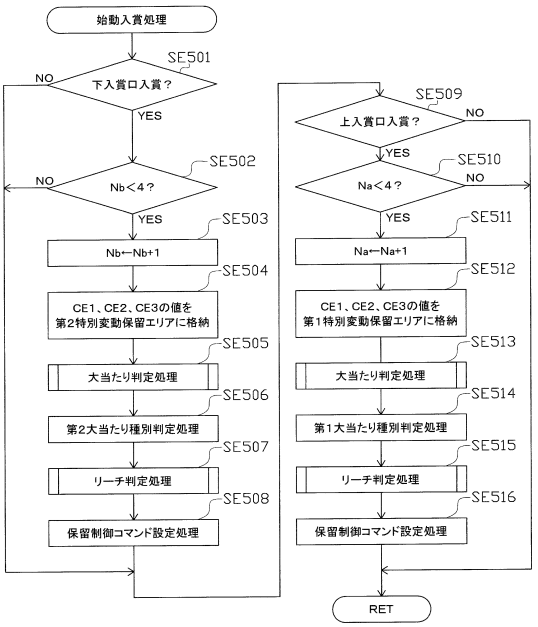
【図１９０】



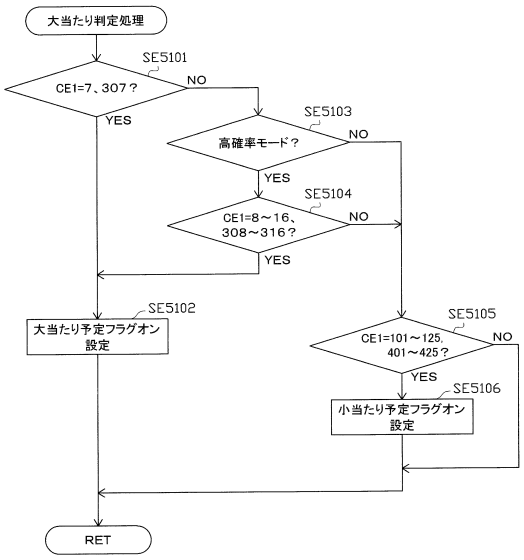
【図１９１】



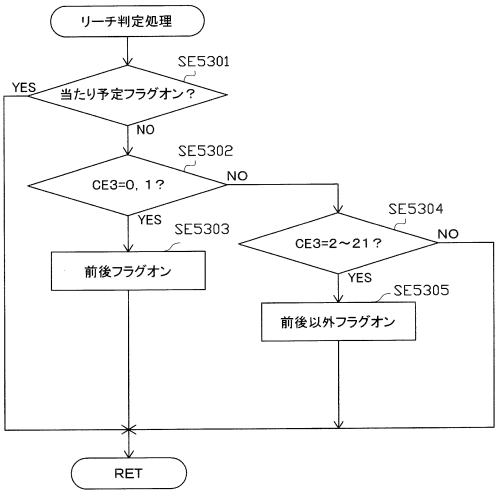
【図１９２】



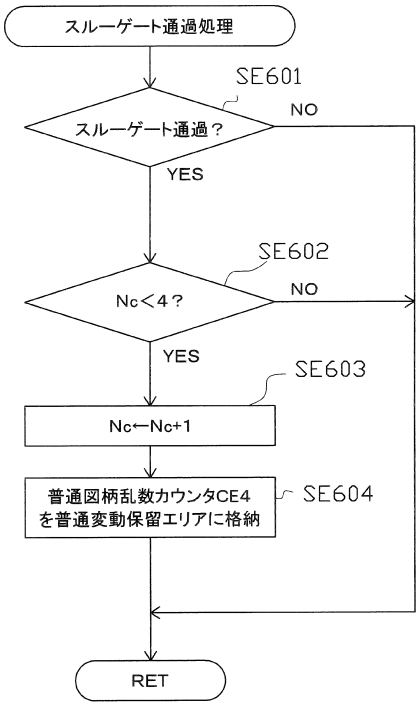
【図１９３】



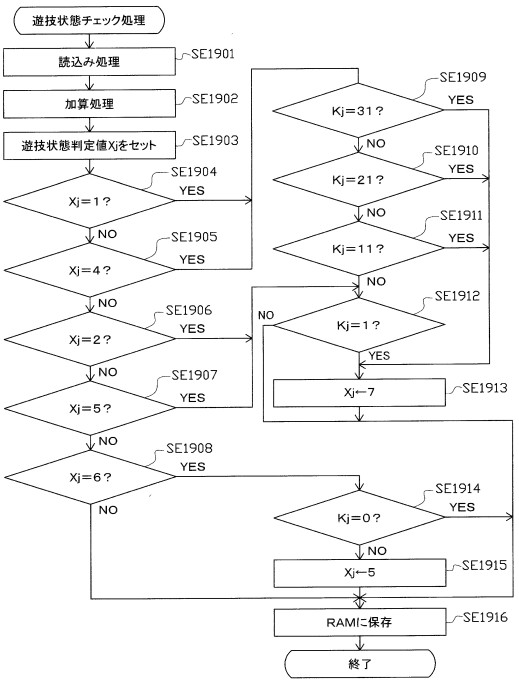
【図１９４】



【図１９５】



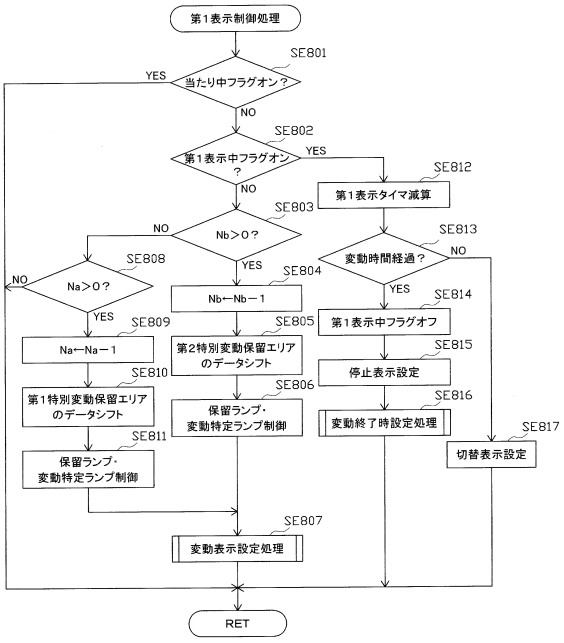
【図１９６】



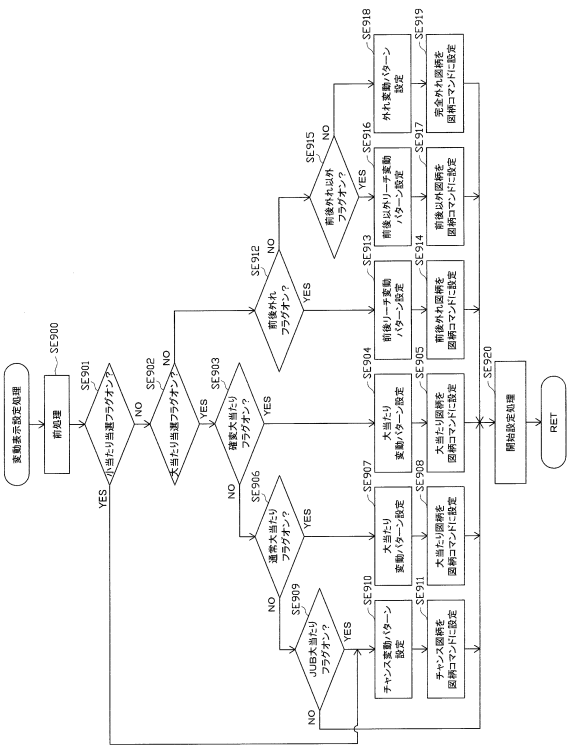
【図１９７】

抽選モードフラグ	サポートモードフラグ	遊技状態 特定カウンタKj	遊技状態判定値Xj
50H	AOH	−	0
50H	A1H	50～32 30～22 20～12 10～ 2	1
50H	A2H	30～ 2	2
53H	AOH	−	3
53H	A1H	50～32 30～22 20～12 10～ 2	4
53H	A2H	30～ 2	5
53H	A3H	30～ 2	
		0	6
50H	A1H	31 21 11 1	7
50H	A2H	1	
53H	A1H	31 21 11 1	
53H	A2H	1	
53H	A3H	1	

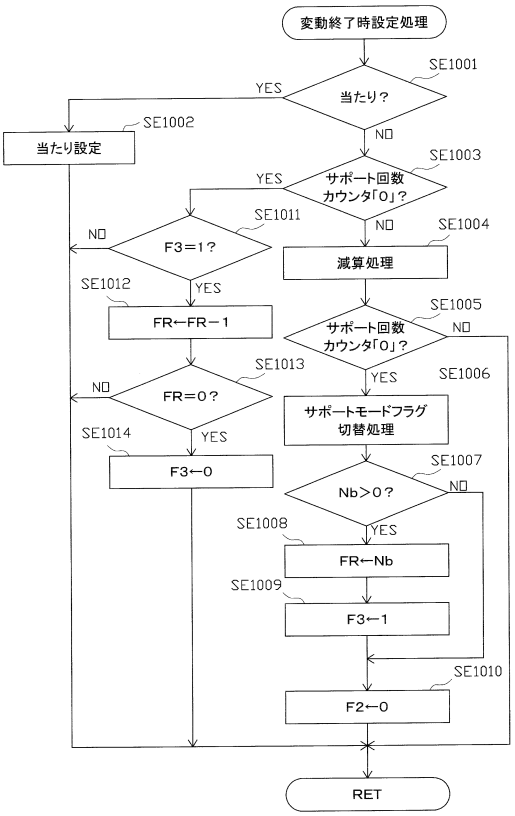
【図１９８】



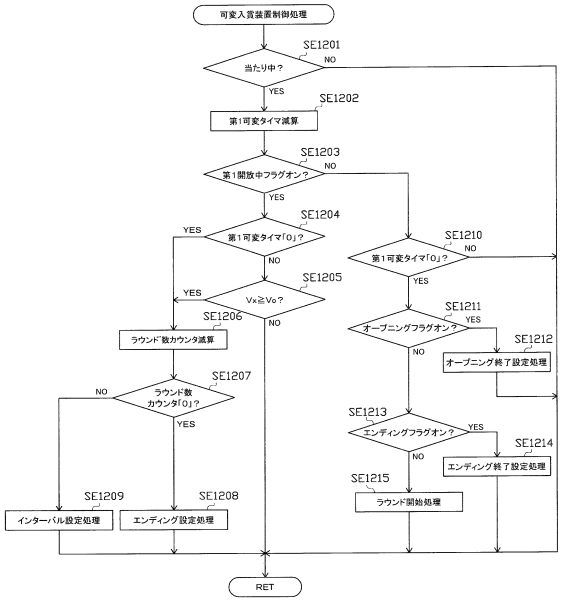
【図１９９】



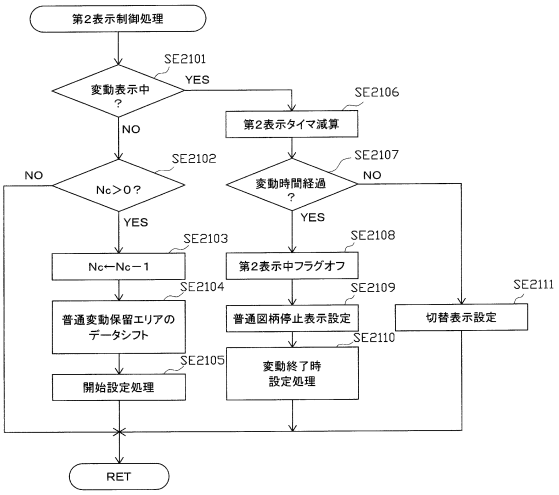
【図２００】



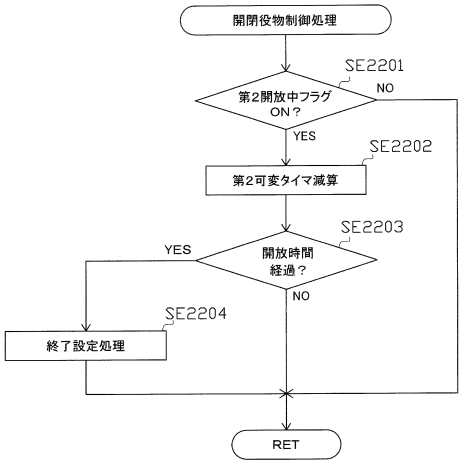
【図２０１】



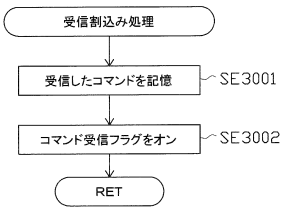
【図２０２】



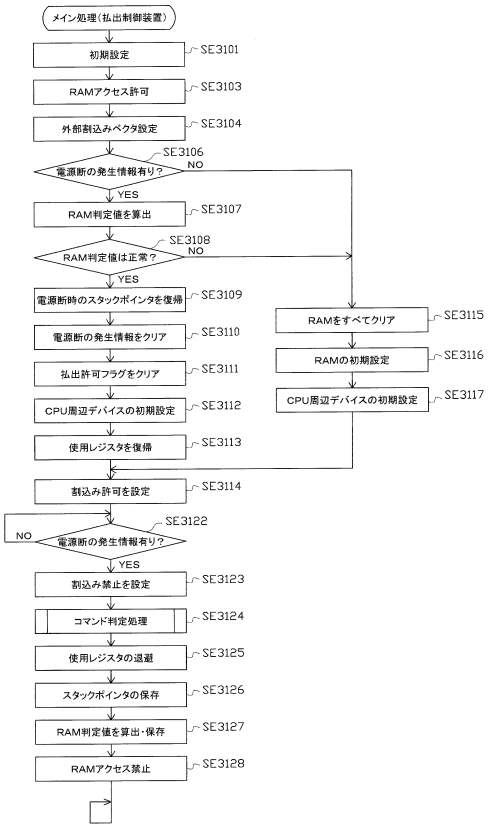
【図２０３】



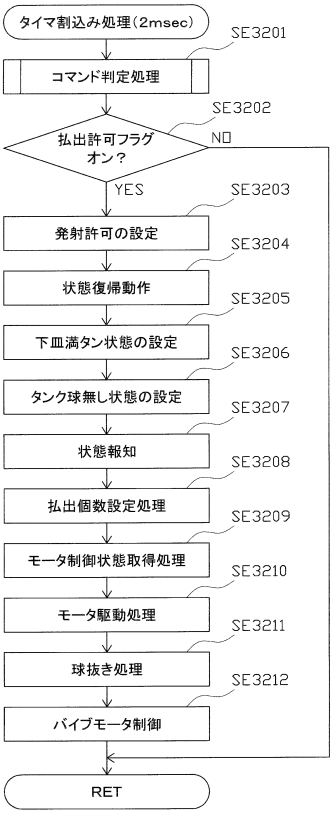
【図２０４】



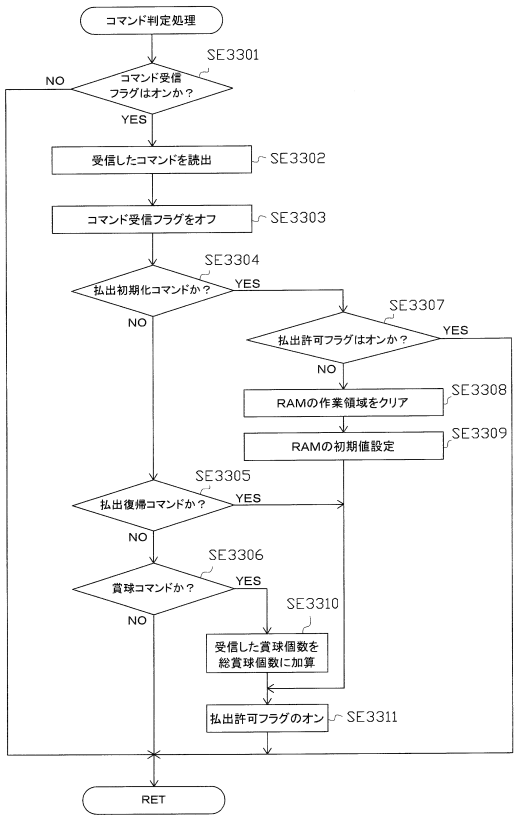
【図２０５】



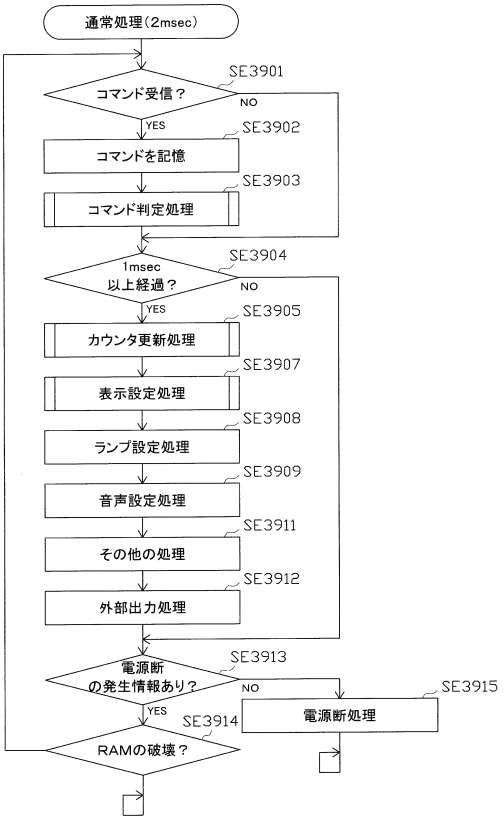
【図２０６】



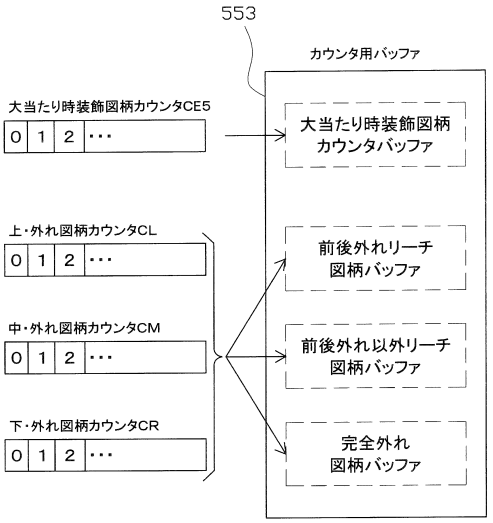
【図２０７】



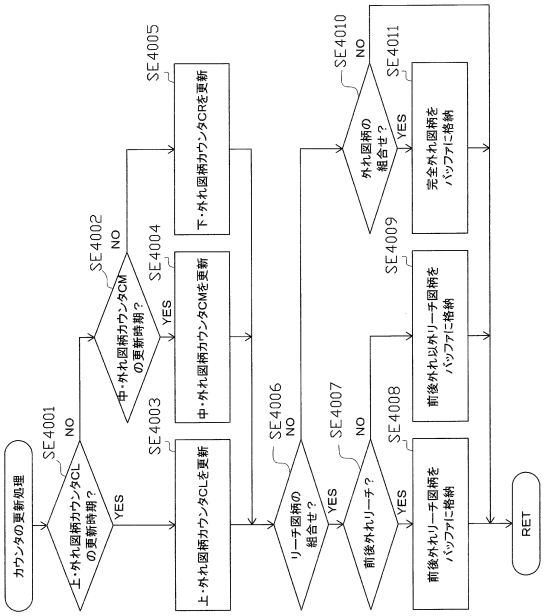
【図２０８】



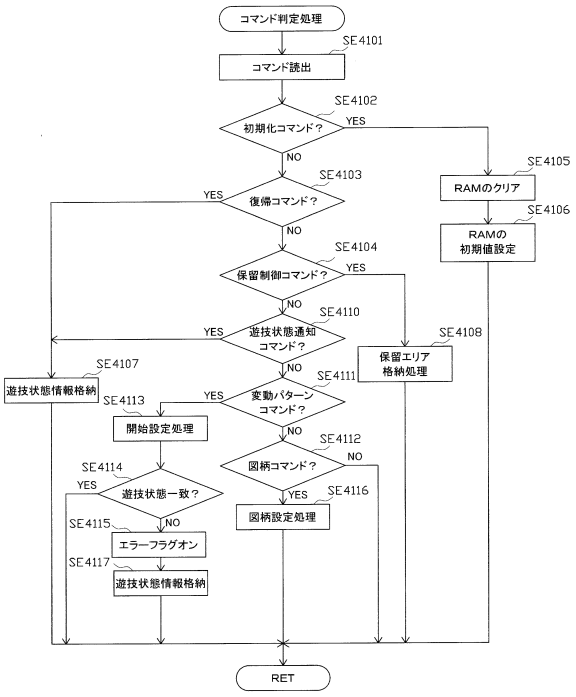
【図２０９】



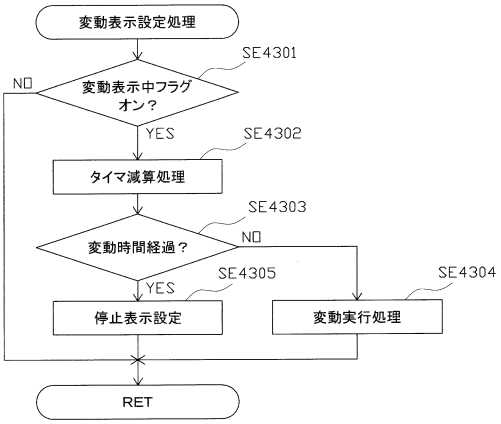
【図２１０】



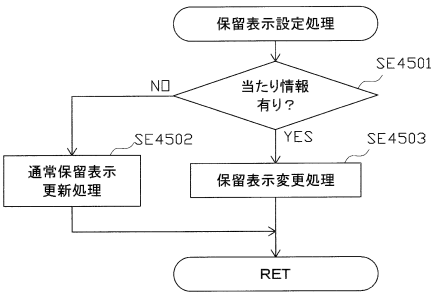
【図２１１】



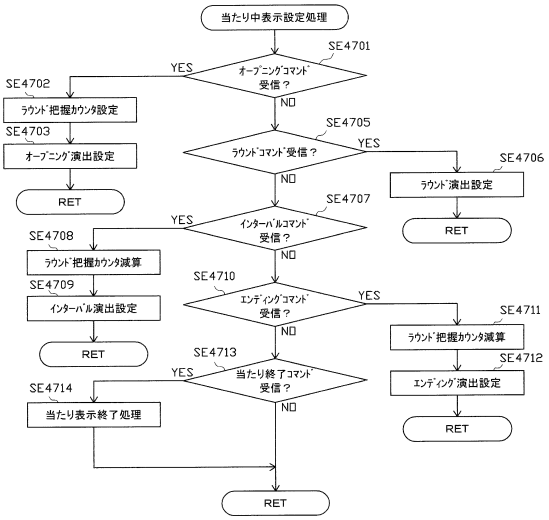
【図２１２】



【図２１３】



【図２１４】



【図２１５】

当たり種別	セグメント停止図柄	装飾停止図柄	開放回数 長開放	開放回数 短開放	終了後の抽選モード	終了後の入賞サポートモード
１６Ｒ確変大当たりＡ	９－	ゾロ目図柄	１６	０	高確率モード	次回まで・高サポートモード
１６Ｒ確変大当たりＢ	８１	ゾロ目図柄	４	１２	高確率モード	２０回・高サポートモード
	８２					３０回・高サポートモード
	８３					４０回・高サポートモード
	８４					５０回・高サポートモード
４Ｒ確変大当たりＡ	７－	ゾロ目図柄	４	０	高確率モード	次回まで・高サポートモード
４Ｒ確変大当たりＢ	６１	ゾロ目図柄	４	０	高確率モード	２０回・高サポートモード
	６２					３０回・高サポートモード
	６３					４０回・高サポートモード
	６４					５０回・高サポートモード
１６Ｒ通常大当たりＡ	５－	ゾロ目図柄	８	８	低確率モード	３０回・高サポートモードＳ
１６Ｒ通常大当たりＢ	４１	ゾロ目図柄	４	１２	低確率モード	２０回・高サポートモード
	４２					３０回・高サポートモード
	４３					４０回・高サポートモード
	４４					５０回・高サポートモード
４Ｒ通常大当たりＡ	３－	ゾロ目図柄	４	０	低確率モード	３０回・高サポートモードＳ
４Ｒ通常大当たりＢ	２１	ゾロ目図柄	４	０	低確率モード	２０回・高サポートモード
	２２					３０回・高サポートモード
	２３					４０回・高サポートモード
	２４					５０回・高サポートモード
ＪＵＢ大当たり	１、－	チャンス図柄	１５	５	高確率モード	次回まで・高サポートモード
小当たり	１－	チャンス図柄	０	５	元のモード	元のモード

【図２１６】

第１大当たり種別判定テーブル

大当たり種別	カウンタＣＥ２	高サポートモード付与期間
１６Ｒ確変大当たりＡ	０，１	次回まで
１６Ｒ確変大当たりＢ	２	２０回
	３	３０回
	４	４０回
	５	５０回
４Ｒ確変大当たりＡ	６	次回まで
４Ｒ確変大当たりＢ	７	２０回
	８	３０回
	９	４０回
	１０	５０回
１６Ｒ通常大当たりＡ	１１	３０回
１６Ｒ通常大当たりＢ	１２	２０回
	１３	３０回
	１４	４０回
	１５	５０回
４Ｒ通常大当たりＢ	１６	２０回
	１７	３０回
	１８	４０回
	１９	５０回

【図２１７】

第２大当たり種別判定テーブル

大当たり種別	カウンタＣＥ２	高サポートモード付与期間
１６Ｒ確変大当たりＡ	０～９	次回まで
４Ｒ確変大当たりＡ	１０，１１	次回まで
４Ｒ通常大当たりＡ	１２，１３	３０回
４Ｒ通常大当たりＢ	１４	２０回
	１５	３０回
	１６	４０回
	１７	５０回
ＪＵＢ大当たり	１８，１９	次回まで

【図２１８】

（ａ）

遊技状態判定値Ｘｊ	アドレス	テーブル
０	１００番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「０」対応）
１	１０１番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「１」対応）
２	１０２番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「２」対応）
３	１０３番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「３」対応）
４	１０４番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「４」対応）
５	１０５番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「５」対応）
６	１０６番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「６」対応）
７	１０７番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「７」対応）

（ｂ）

遊技状態判定値Ｘｊ	アドレス	テーブル
０	７００番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「０」対応）
１	７０１番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「１」対応）
２	７０２番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「２」対応）
３	７０３番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「３」対応）
４	７０４番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「４」対応）
５	７０５番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「５」対応）
６	７０６番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「６」対応）
７	７０７番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「７」対応）

【図２１９】

<確変大当たり時・変動パターンテーブル（通常状態）>

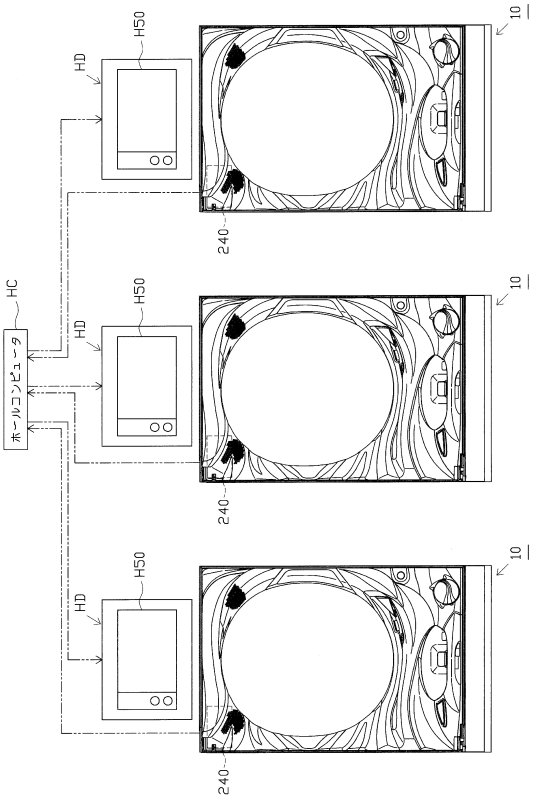
変動種別カウンタ		変動パターン	コマンド
CS1	CS2		
０ ～ ９	０ ～240	ノーマルリーチ（10秒）	0F11
10～196	０ ～ 69	スーパーリーチ（20秒）	0F12
	70～149	スーパーリーチ（30秒）	0F13
	150～240	スーパーリーチ（40秒）	0F14
197，198	０ ～120	スペシャルリーチ（50秒）	0F15
	121～240	スペシャルリーチ（60秒）	0F16

【図２２０】

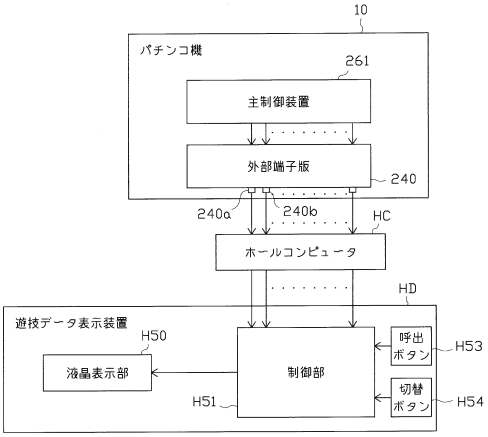
開閉パターン制御テーブル

当たり種別	ラウンド数カウンタ値	第１可変タイマ	規定個数Ｖｏ
１６Ｒ確変大当たりＡ	１６～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
１６Ｒ確変大当たりＢ	１６～１３	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
	１２～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
４Ｒ確変大当たりＡ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
４Ｒ確変大当たりＢ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
１６Ｒ通常大当たりＡ	１６～８	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
	８～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
１６Ｒ通常大当たりＢ	１６～１３	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
	１２～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
４Ｒ通常大当たりＡ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
４Ｒ通常大当たりＢ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
ＪＵＢ大当たり	２０～１６	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
	１５～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
小当たり	５～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	

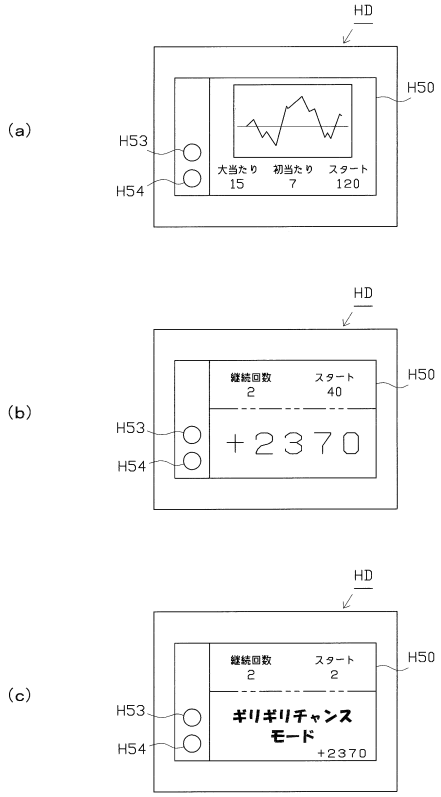
【図２２１】



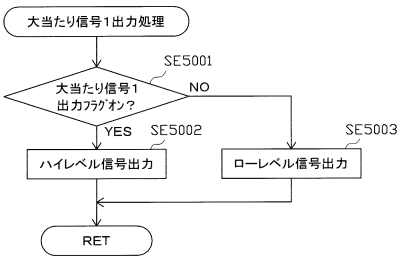
【図２２２】



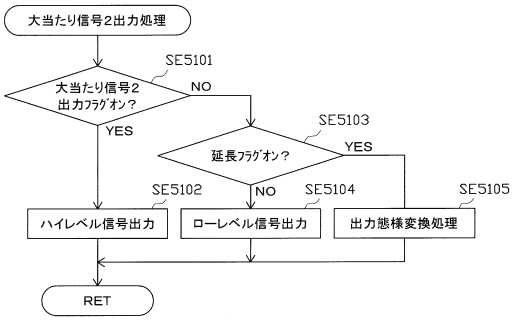
【図２２３】



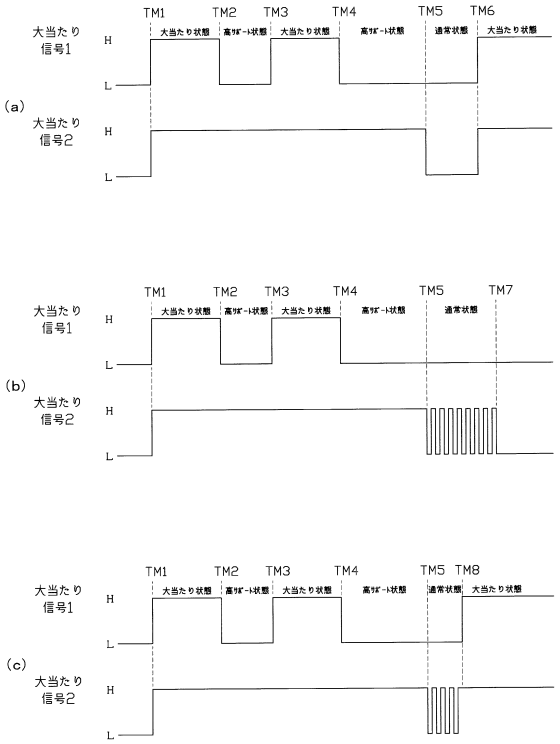
【図２２４】



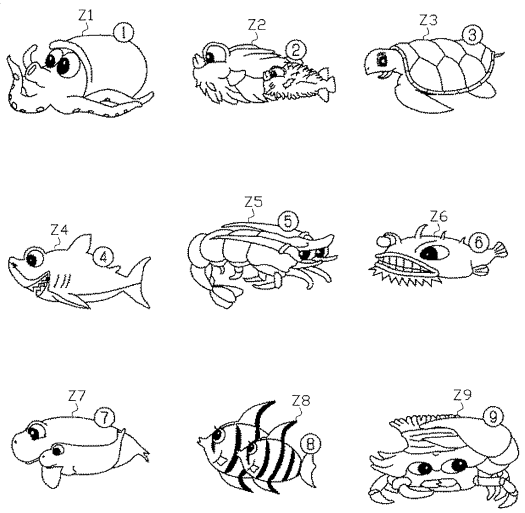
【図２２５】



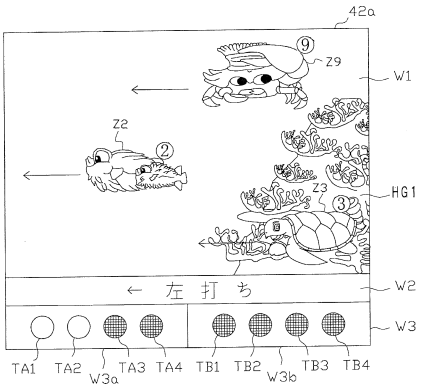
【図２２６】



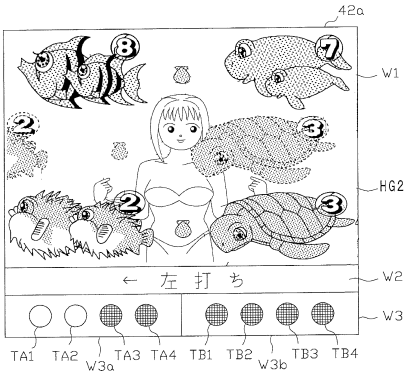
【図２２７】



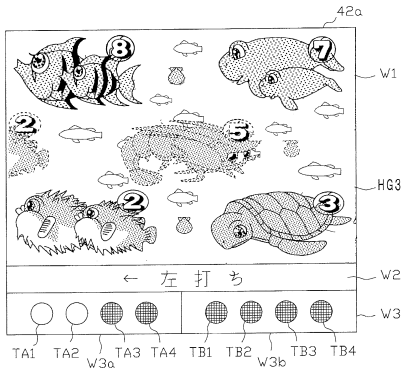
【図２２８】



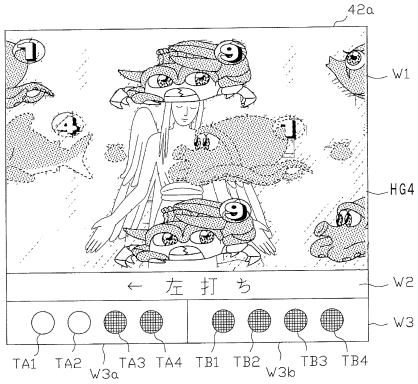
【図２２９】



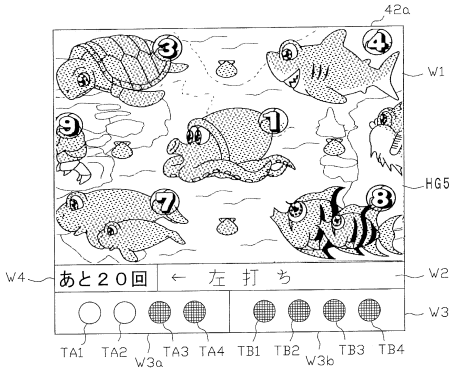
【図２３０】



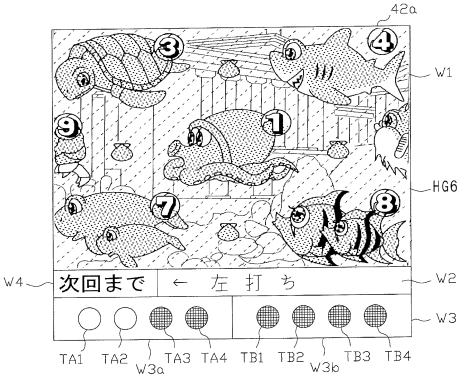
【図２３１】



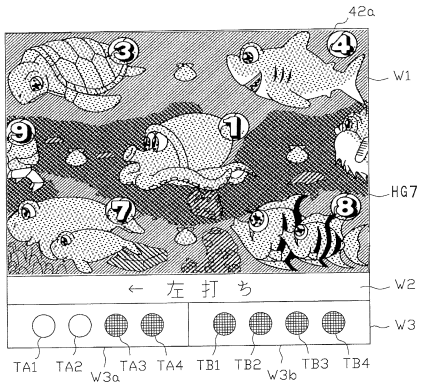
【図２３２】



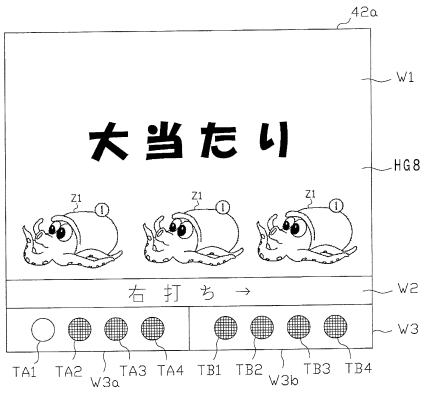
【図２３３】



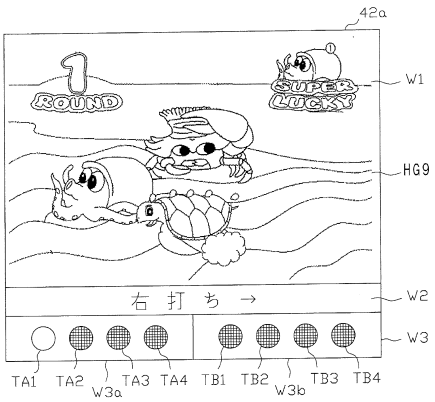
【図２３４】



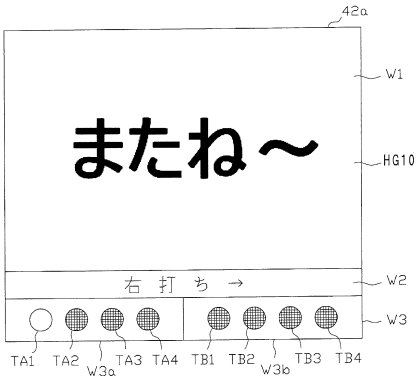
【図２３５】



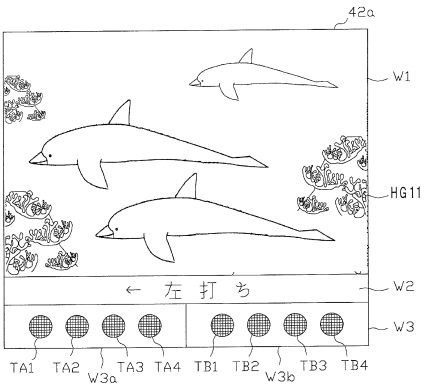
【図２３６】



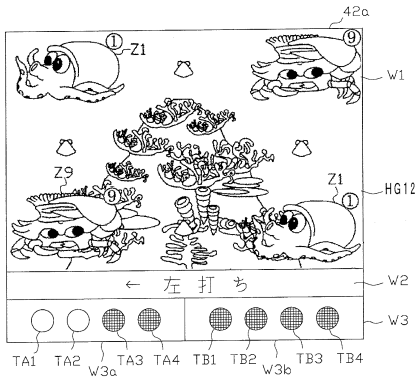
【図２３７】



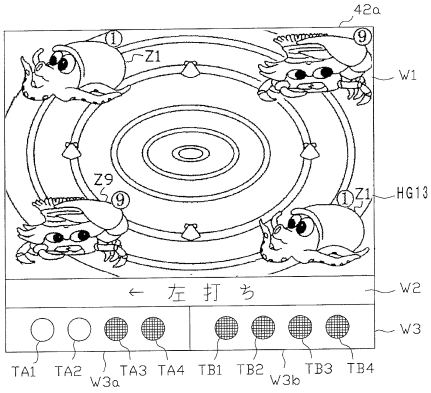
【図２３８】



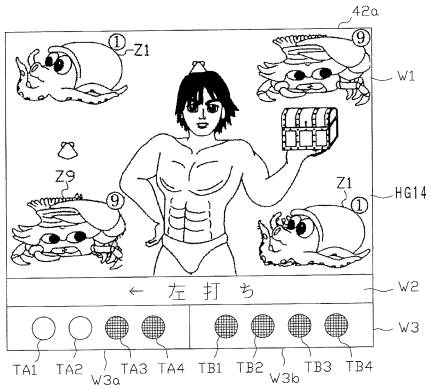
【図２３９】



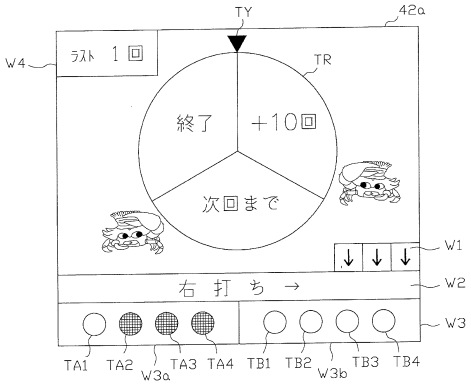
【図２４０】



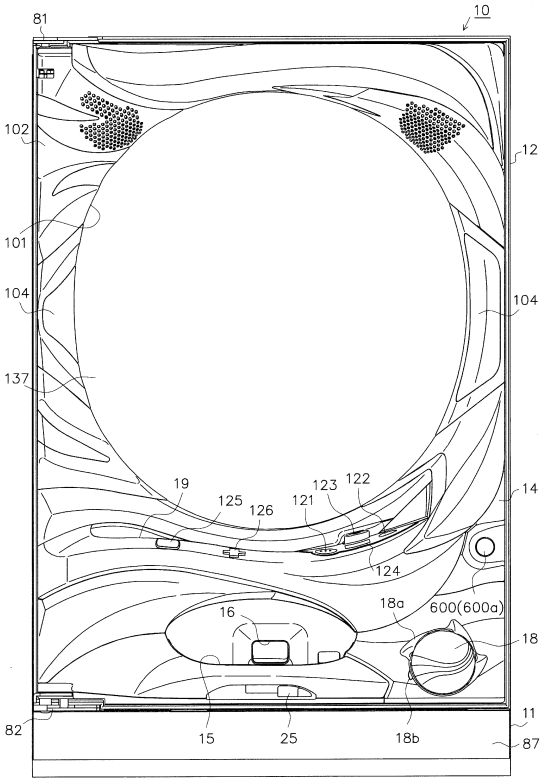
【図２４１】



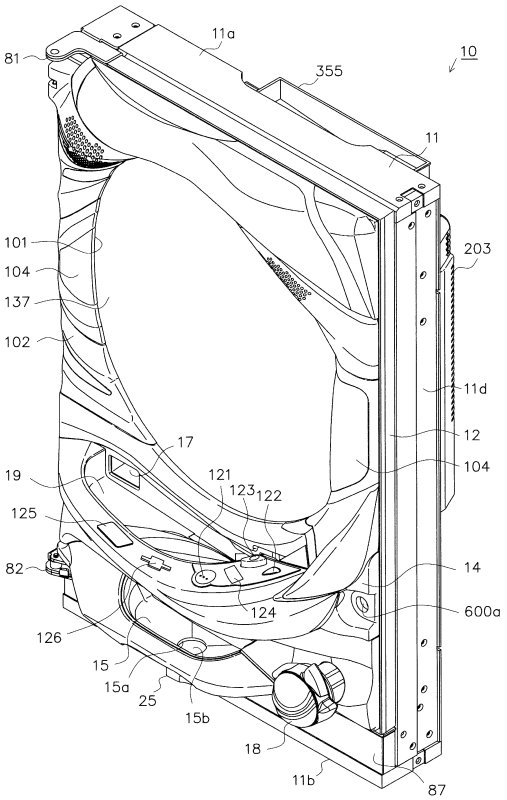
【図２４２】



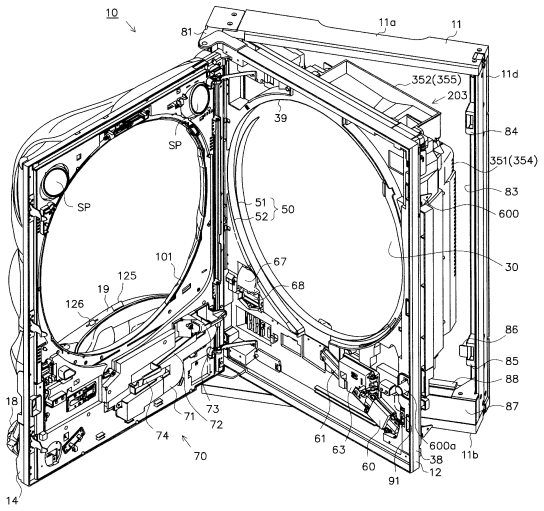
【図２４３】



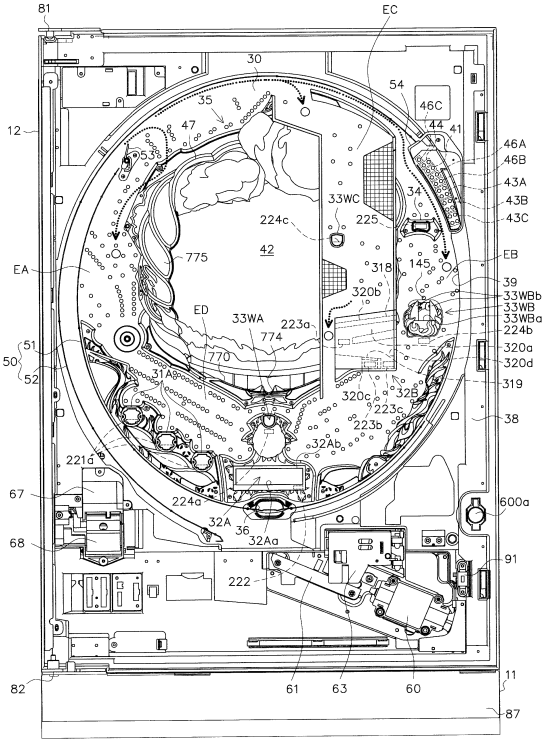
【図２４４】



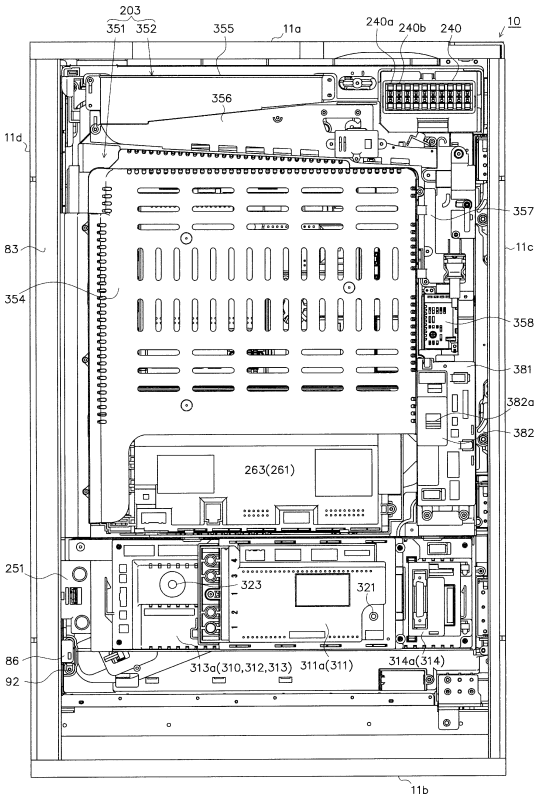
【図２４５】



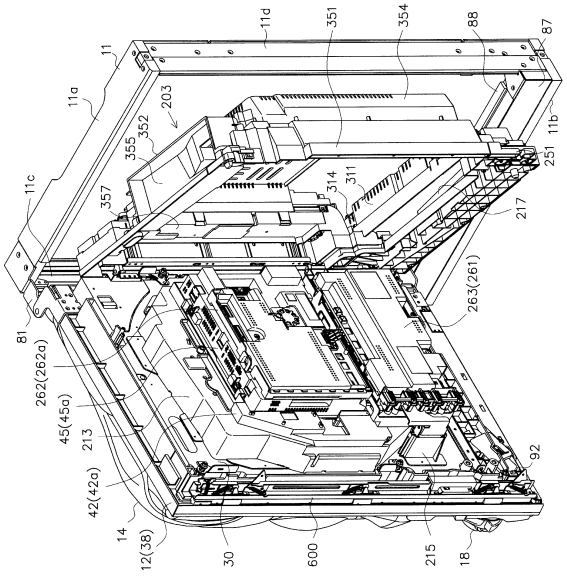
【図２４６】



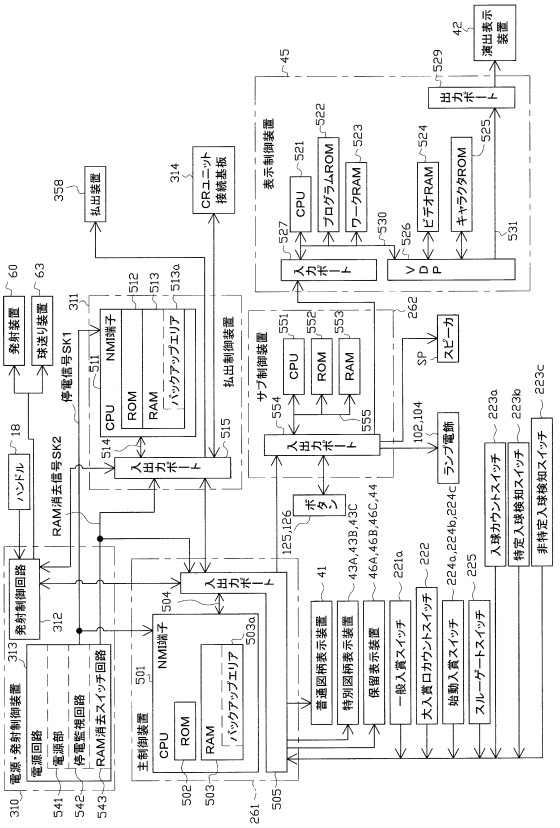
【図２４７】



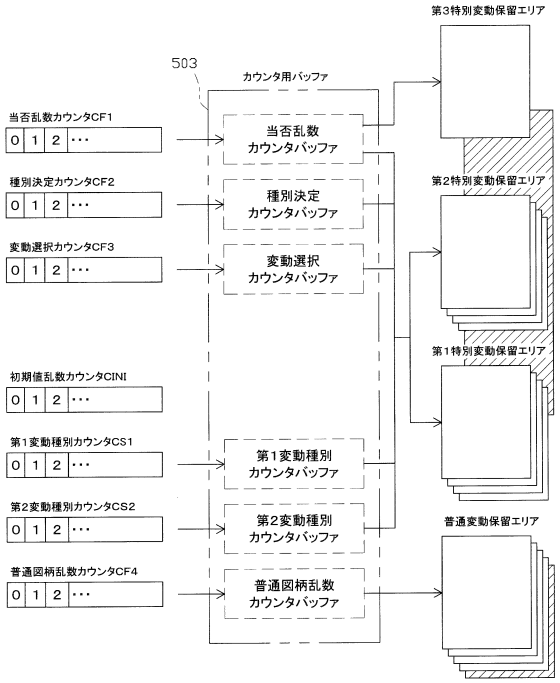
【図２４８】



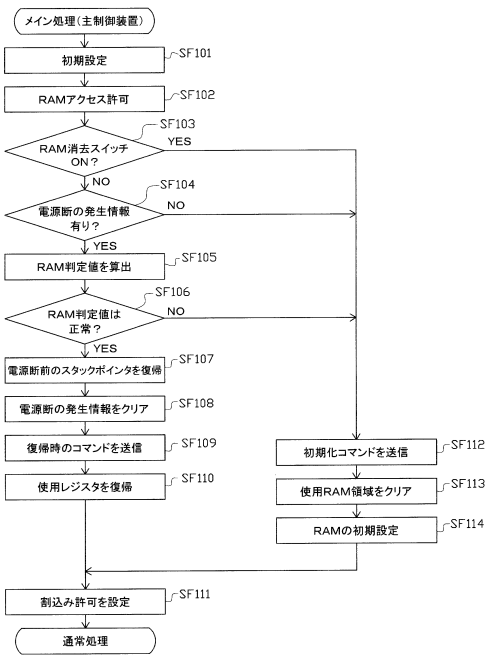
【図２４９】



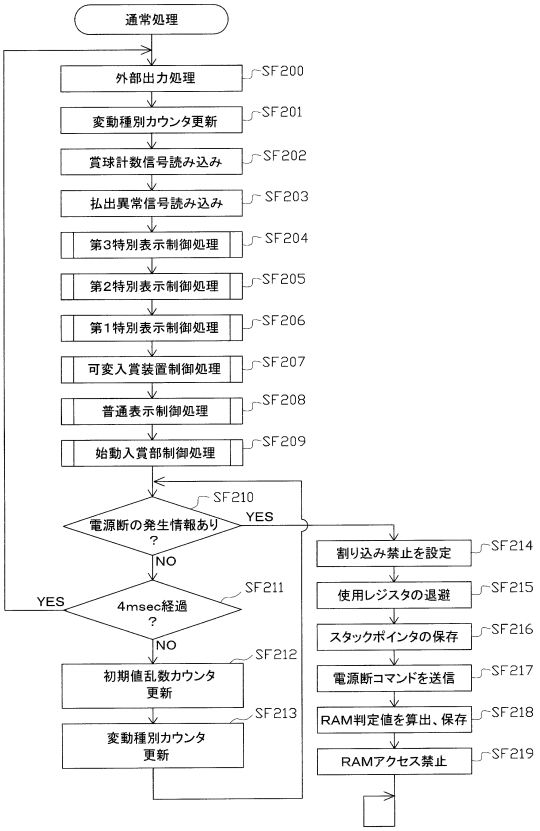
【図２５０】



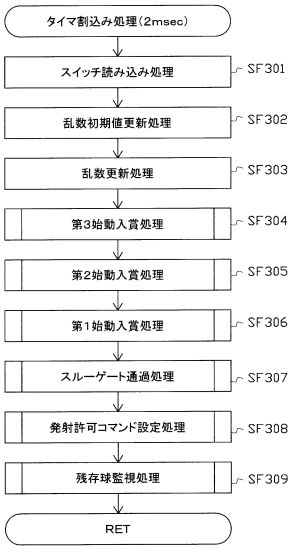
【図２５１】



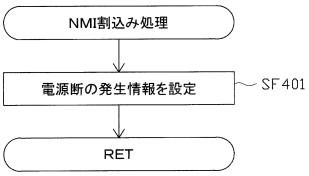
【図２５２】



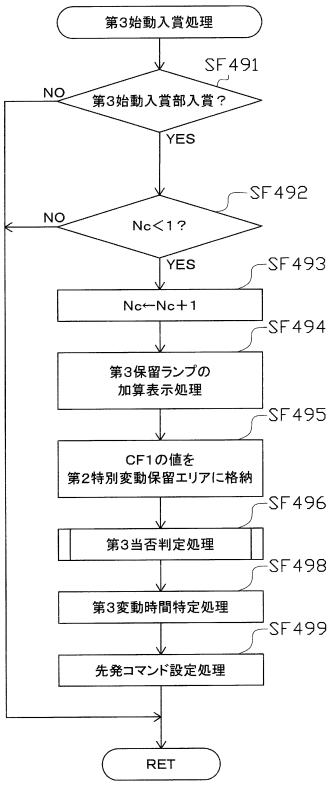
【図２５３】



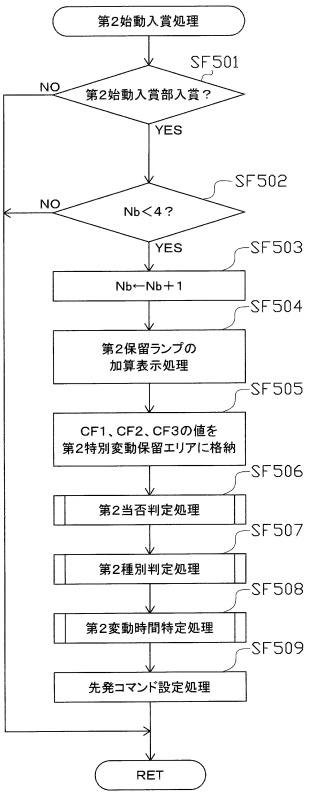
【図２５４】



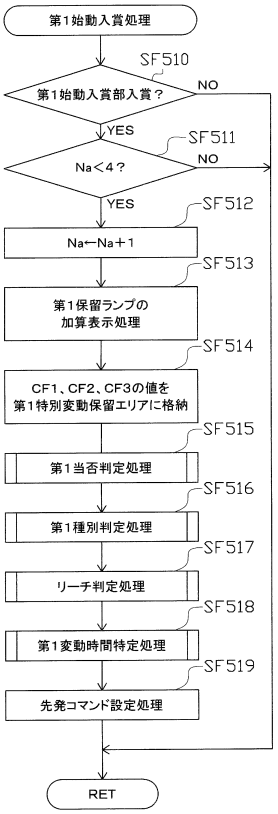
【図２５５】



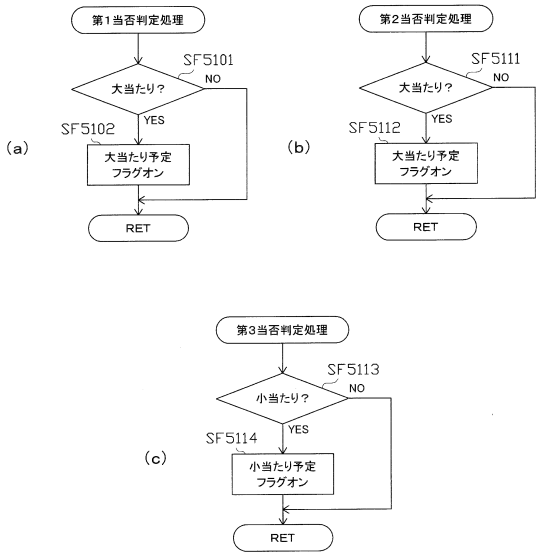
【図２５６】



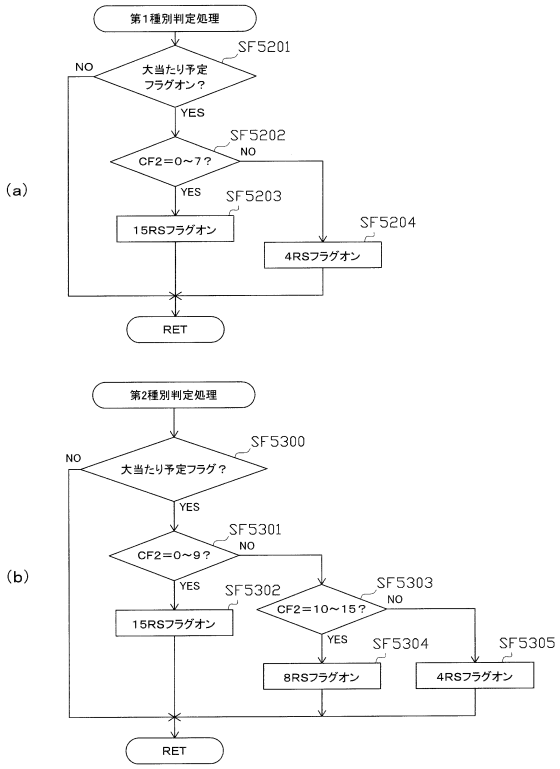
【図２５７】



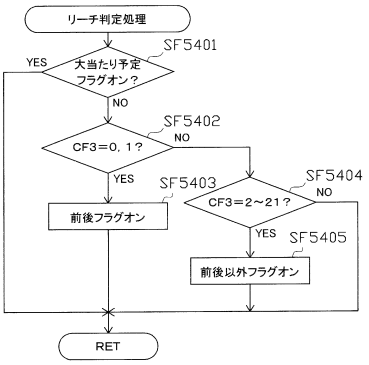
【図２５８】



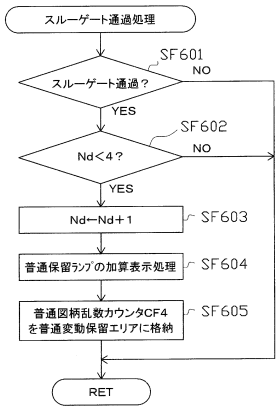
【図２５９】



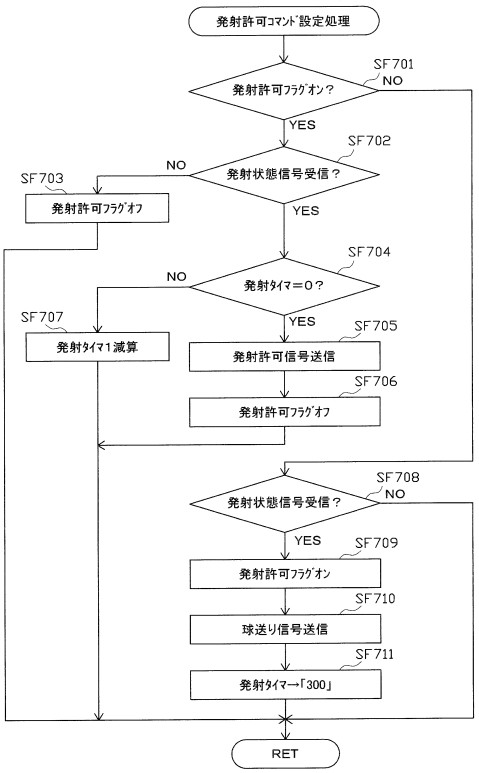
【図２６０】



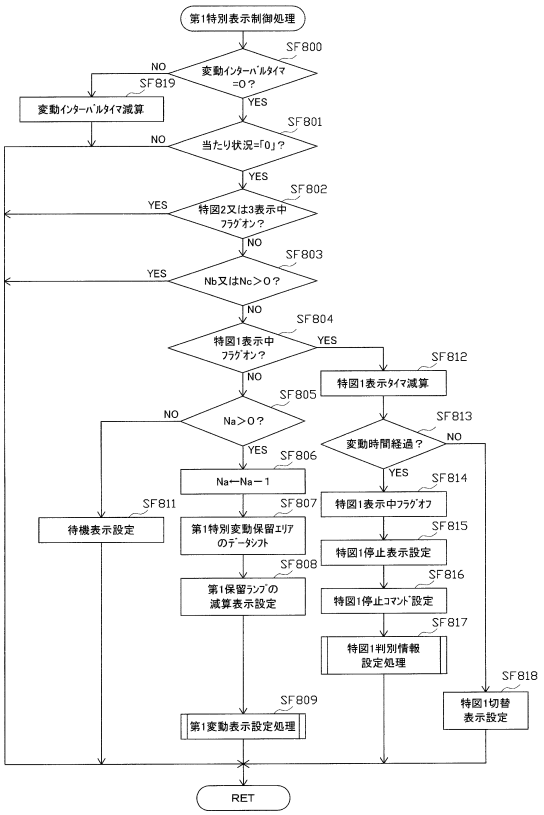
【図２６１】



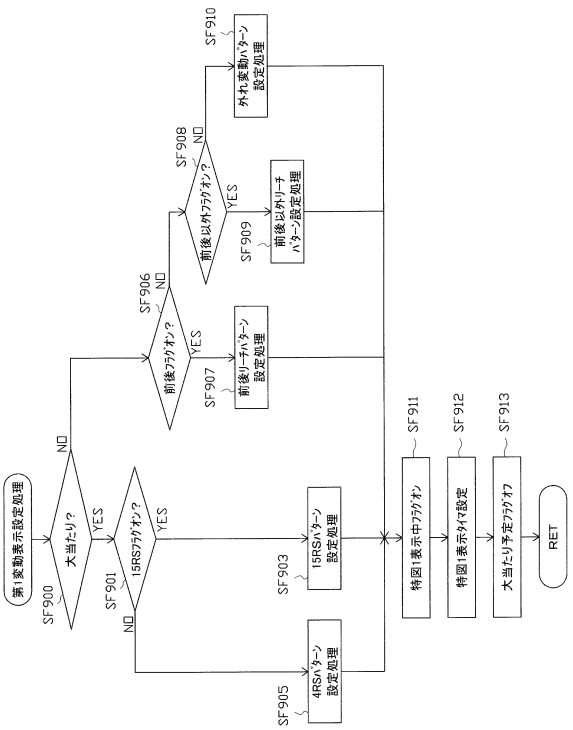
【図２６２】



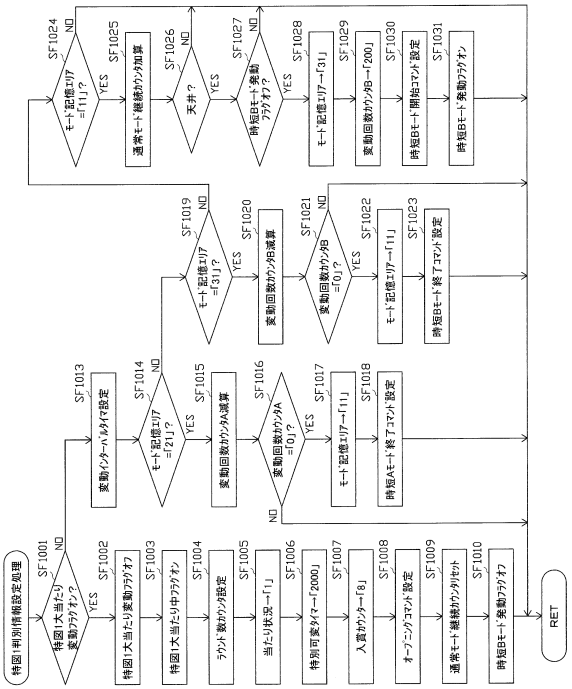
【図２６３】



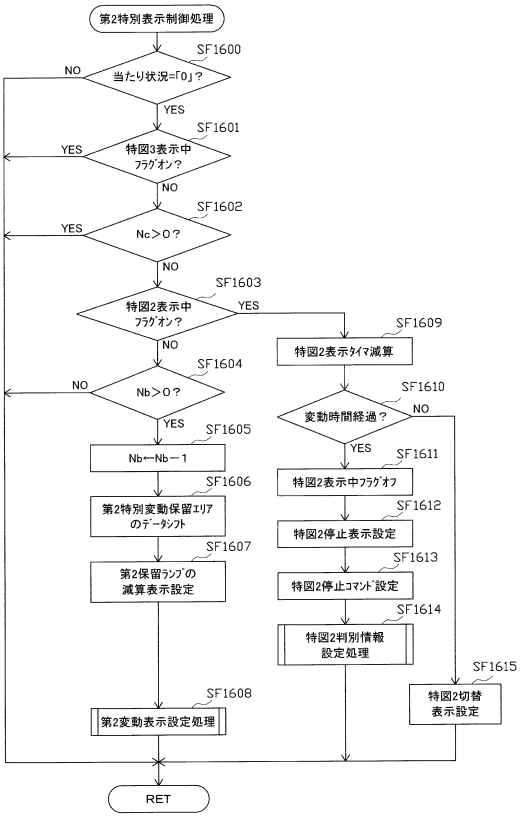
【図２６４】



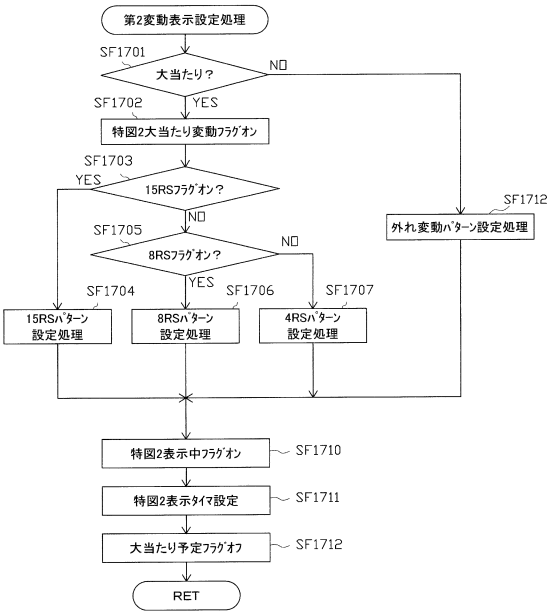
【図２６５】



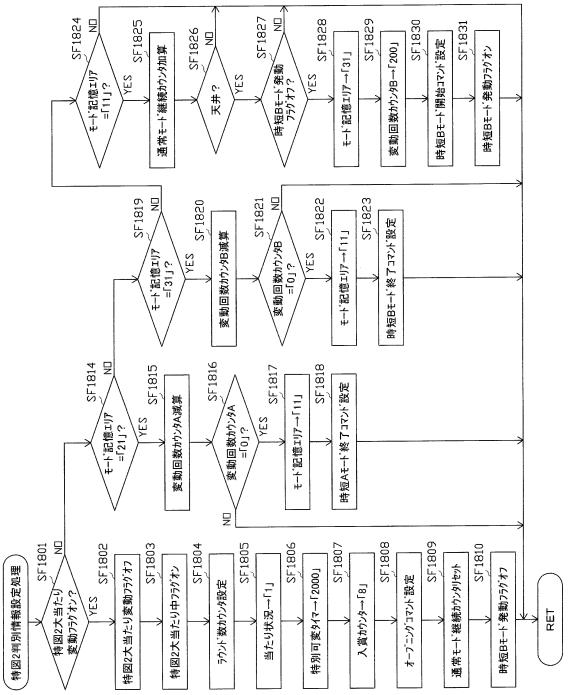
【図２６６】



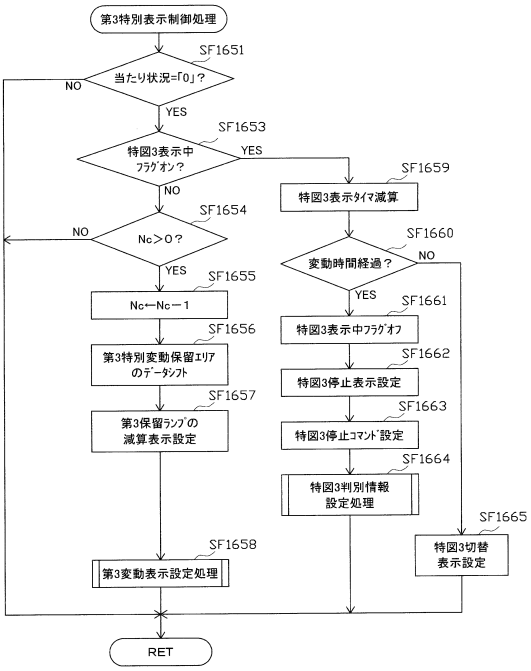
【図２６７】



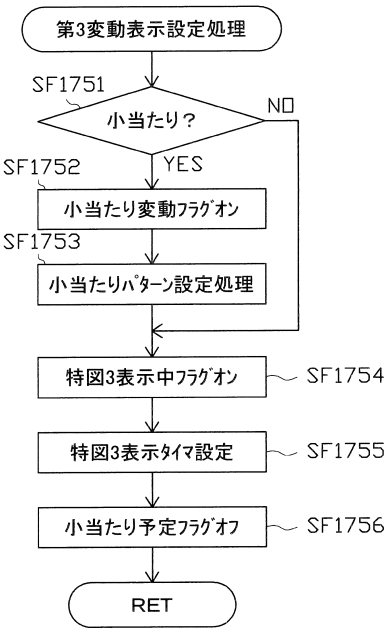
【図２６８】



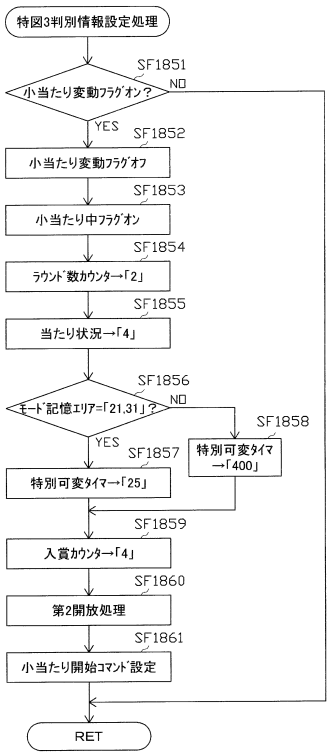
【図２６９】



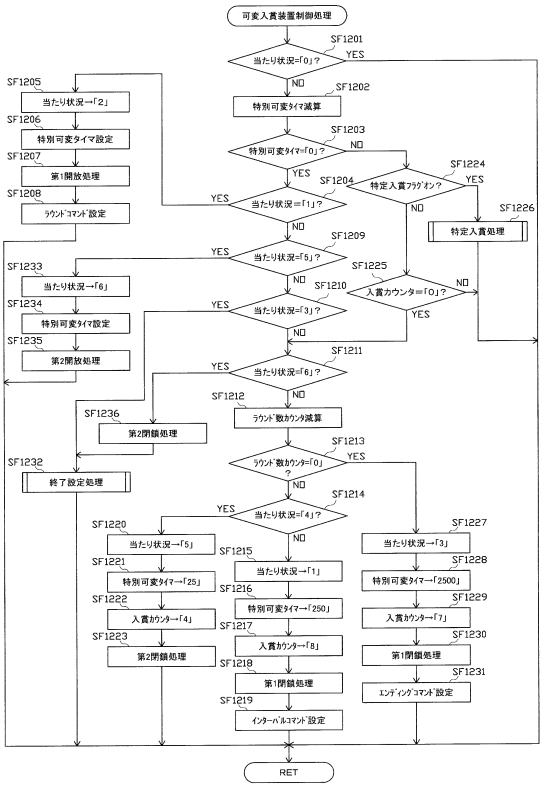
【図２７０】



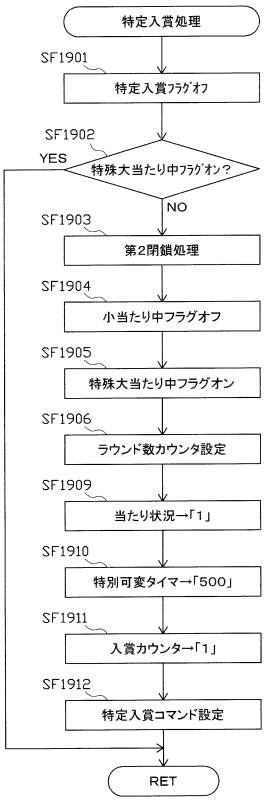
【図２７１】



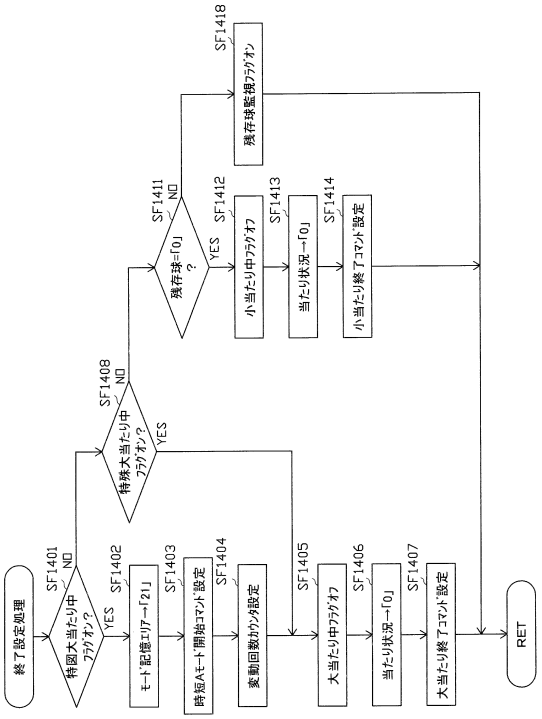
【図２７２】



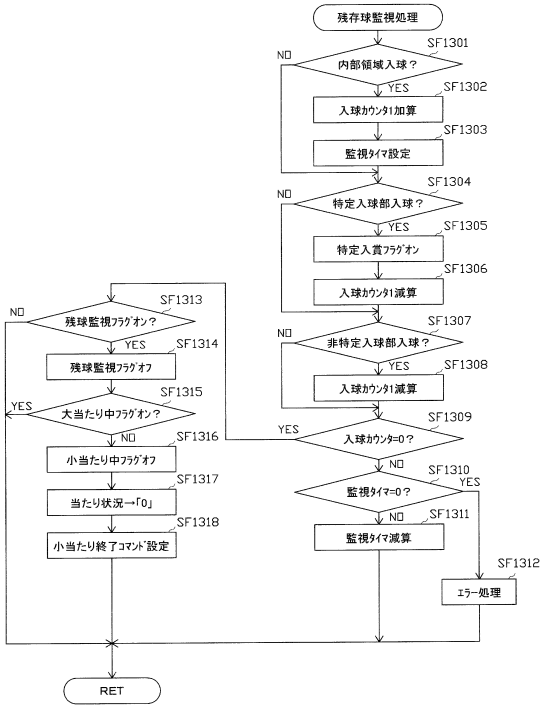
【図２７３】



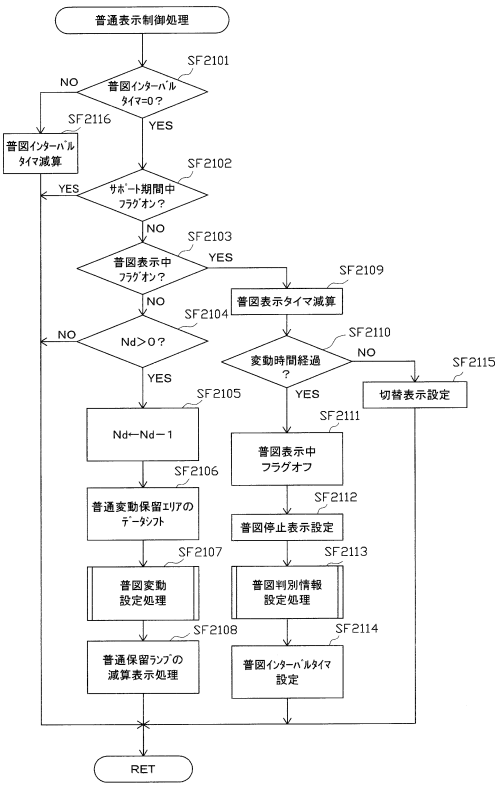
【図２７４】



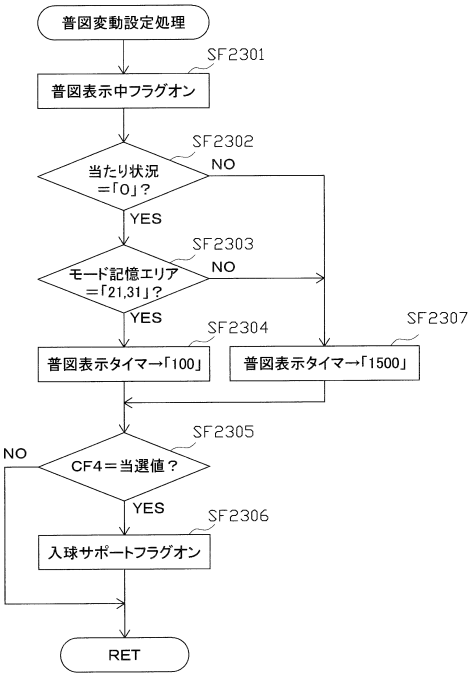
【図２７５】



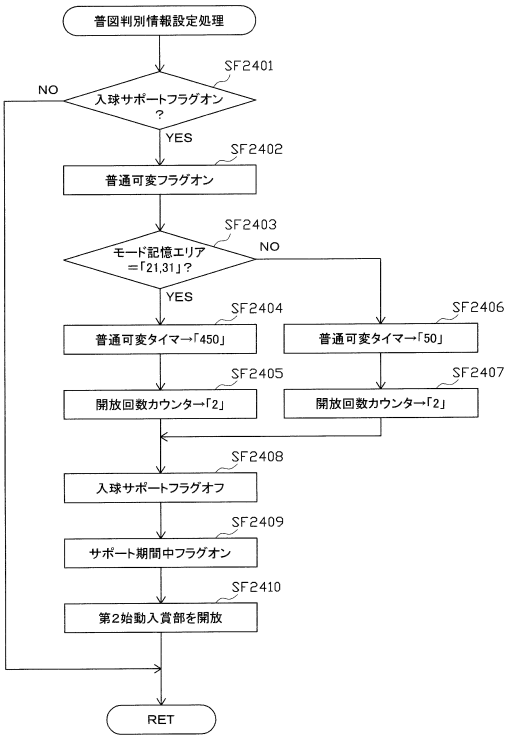
【図２７６】



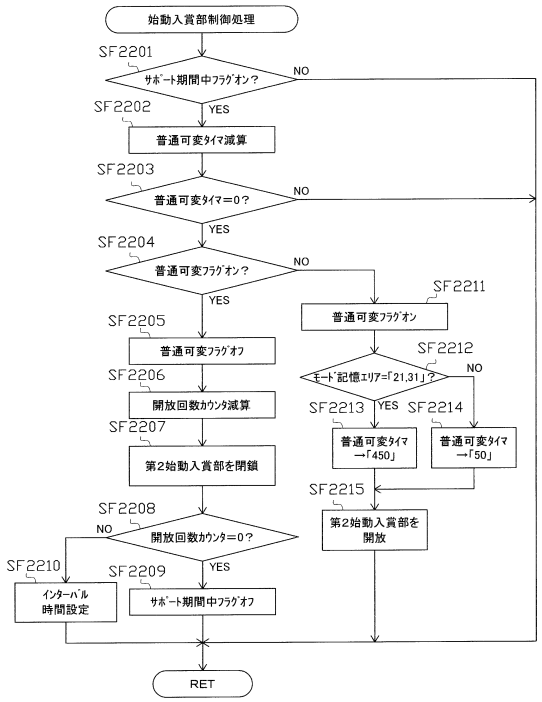
【図２７７】



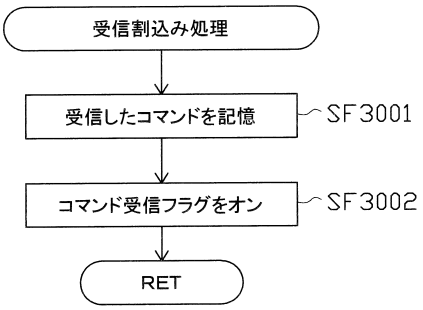
【図２７８】



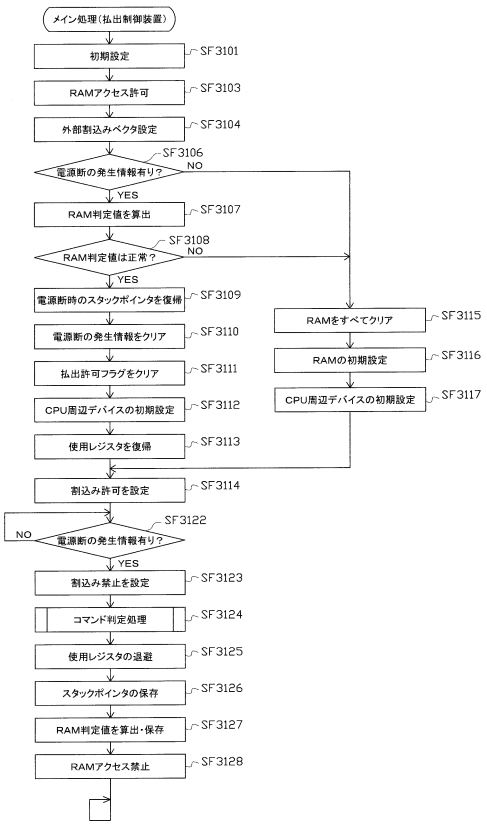
【図２７９】



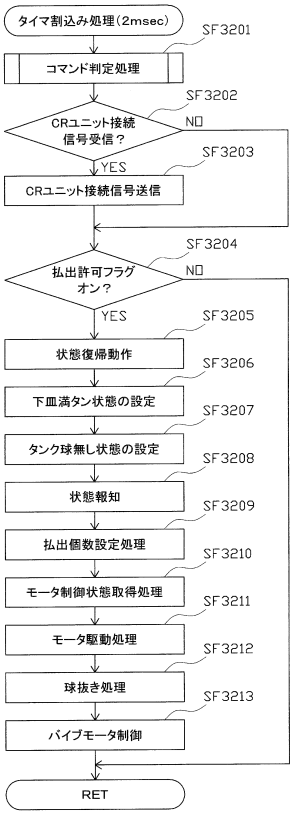
【図２８０】



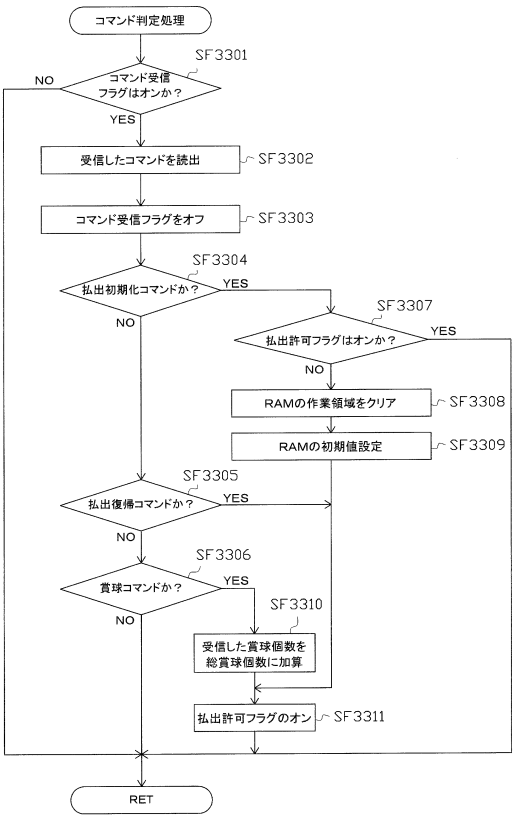
【図２８１】



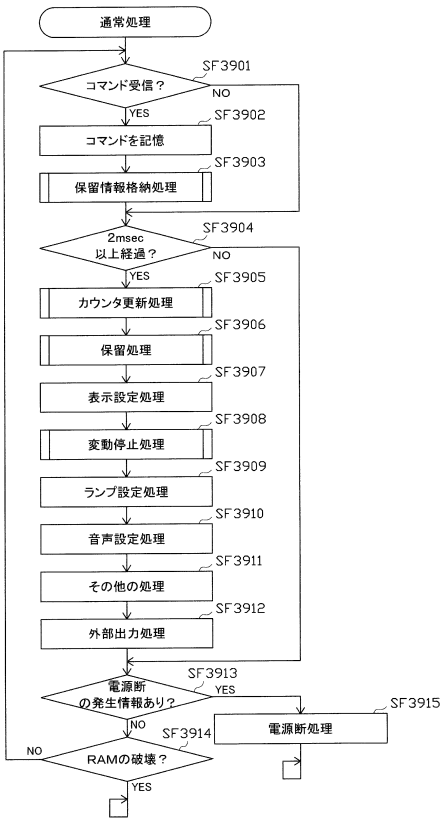
【図２８２】



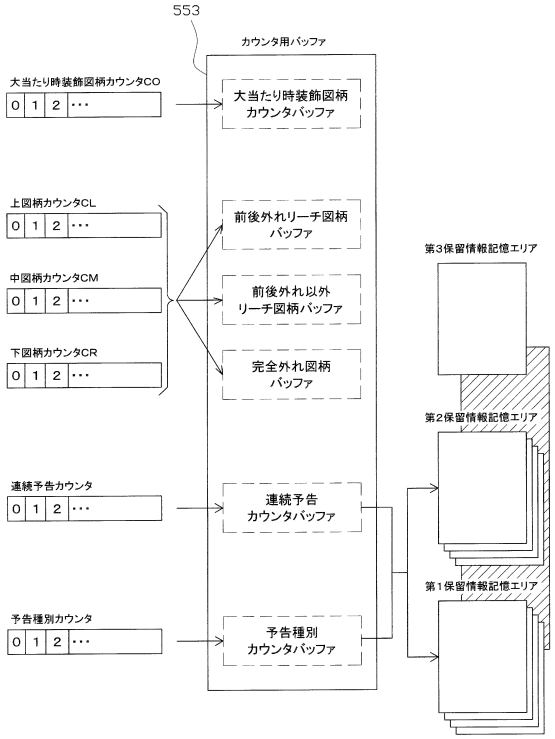
【図２８３】



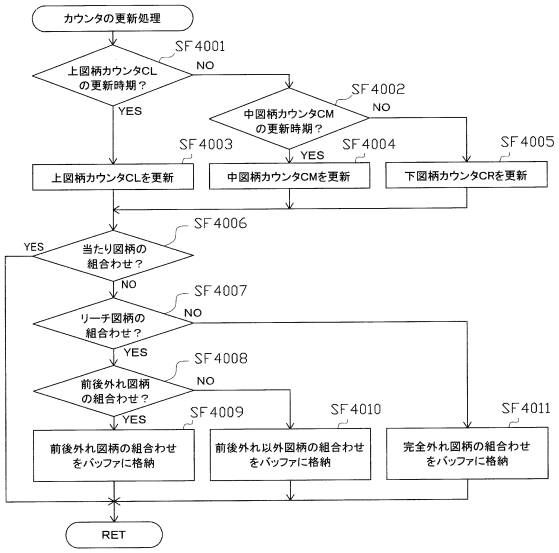
【図２８４】



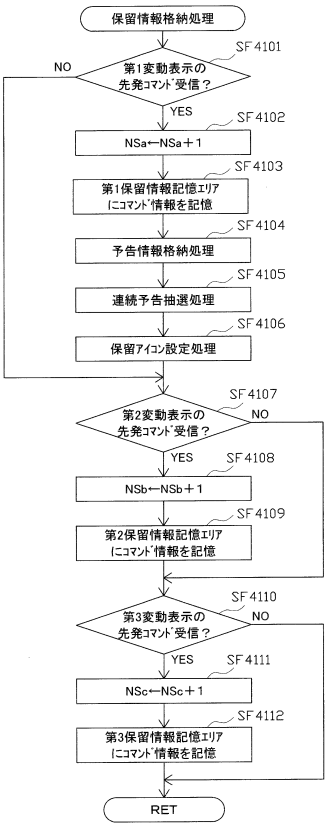
【図２８５】



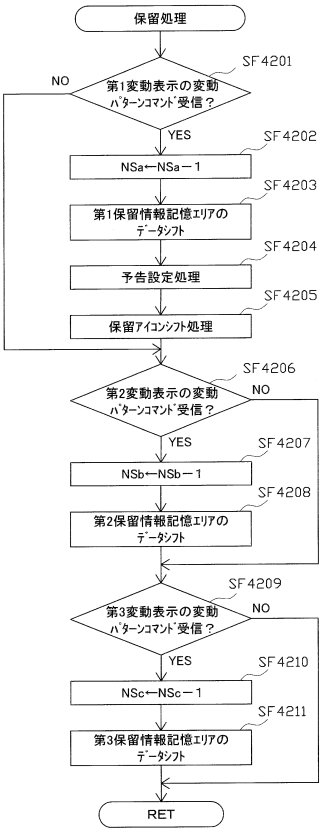
【図２８６】



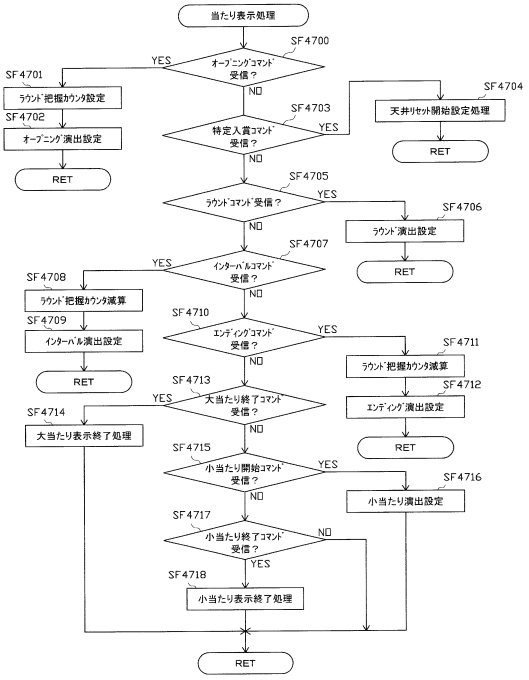
【図２８７】



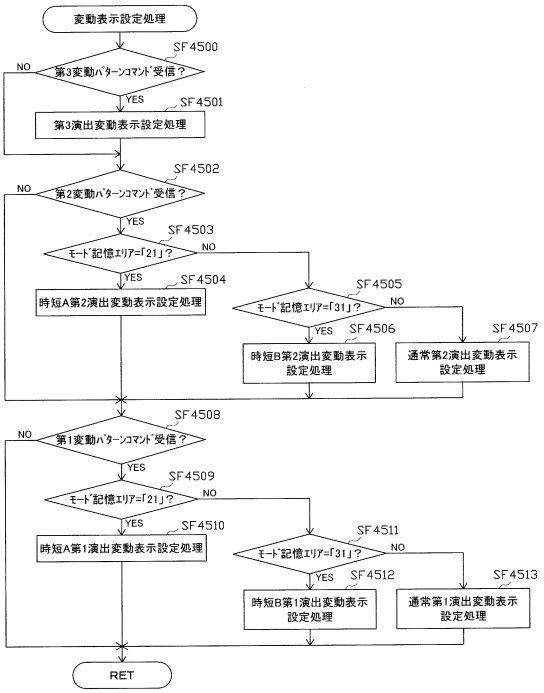
【図２８８】



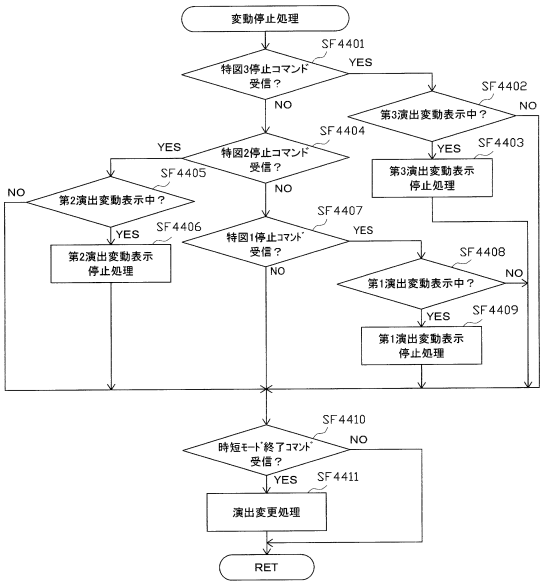
【図２８９】



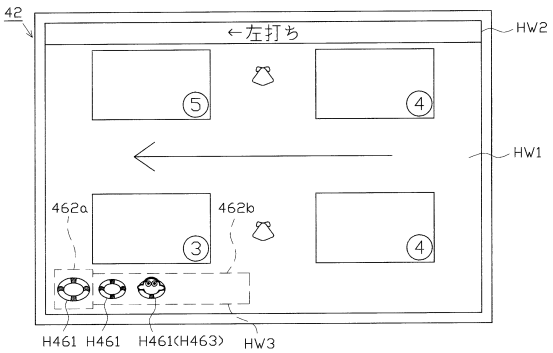
【図２９０】



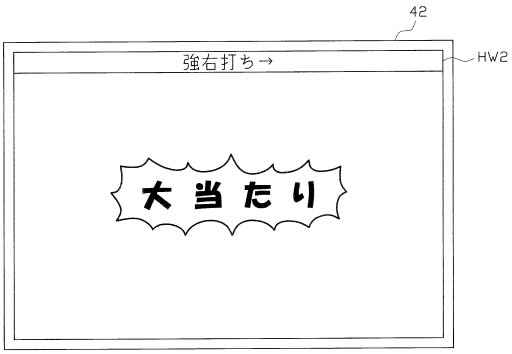
【図２９１】



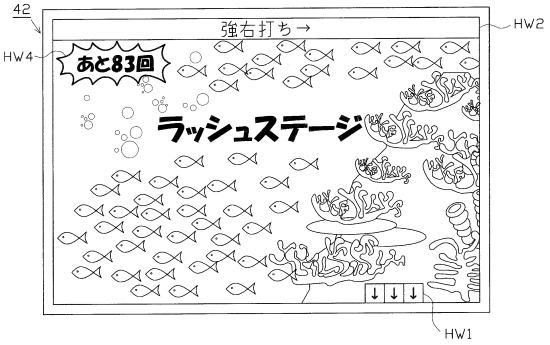
【図２９２】



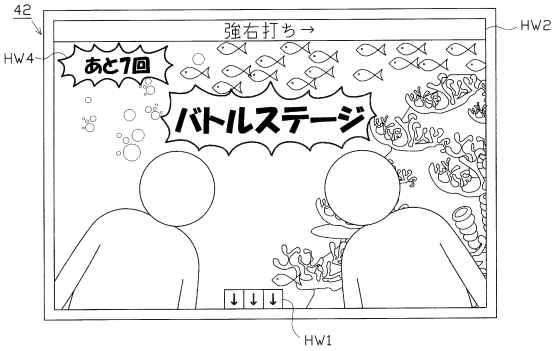
【図２９３】



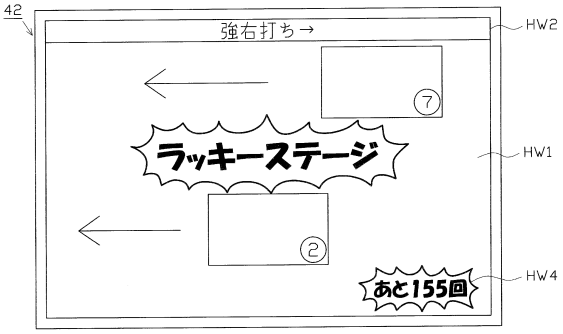
【図２９４】



【図２９５】



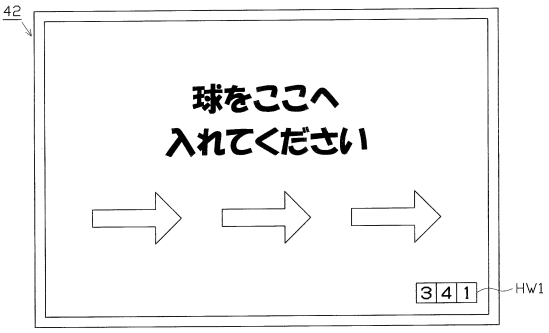
【図２９６】



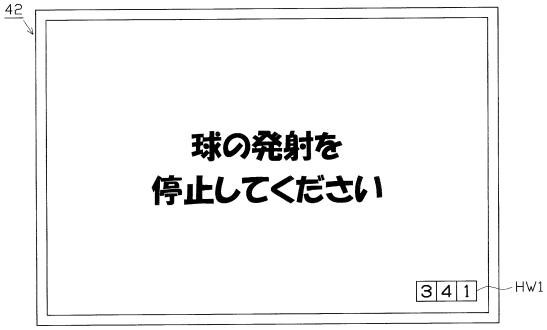
【図２９７】



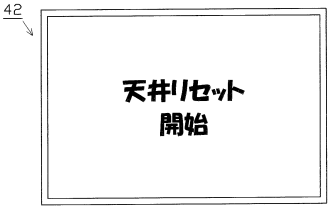
【図２９８】



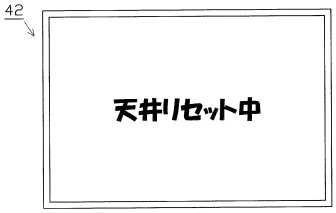
【図２９９】



【図３００】



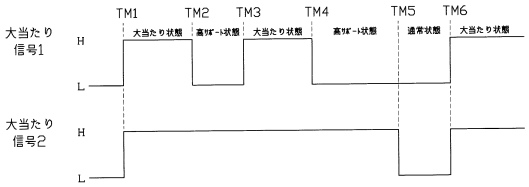
【図３０１】



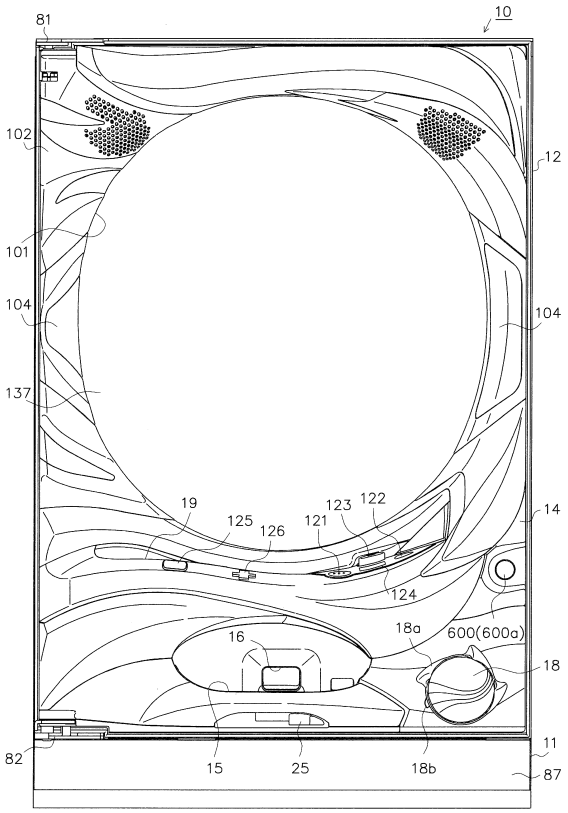
【図３０２】



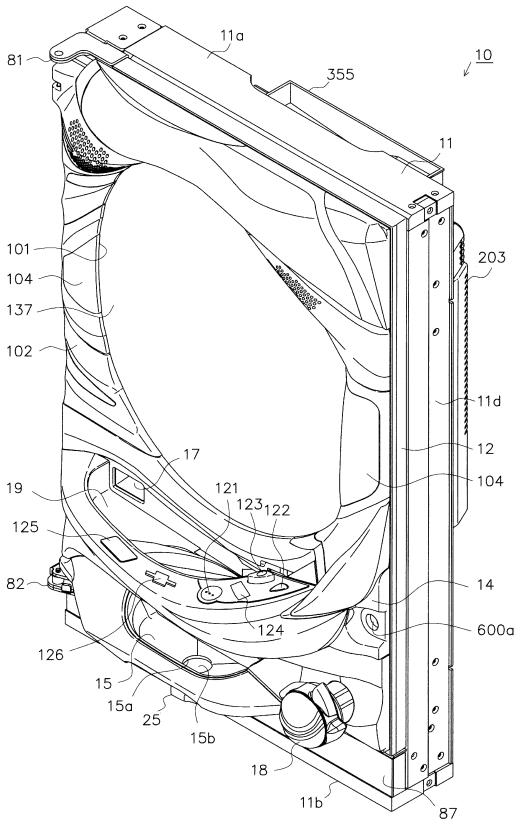
【図３０３】



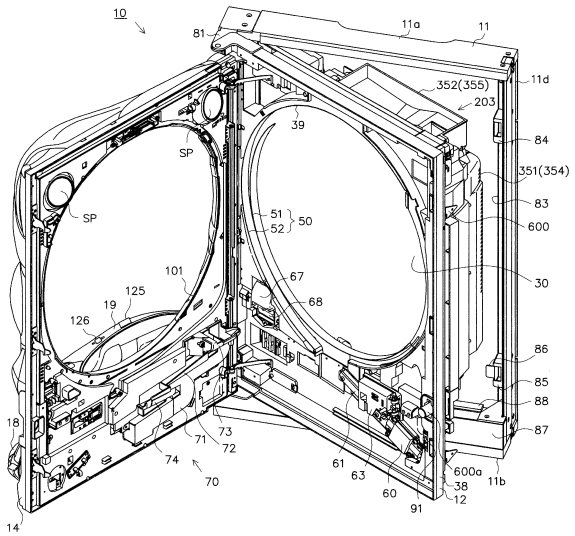
【図３０４】



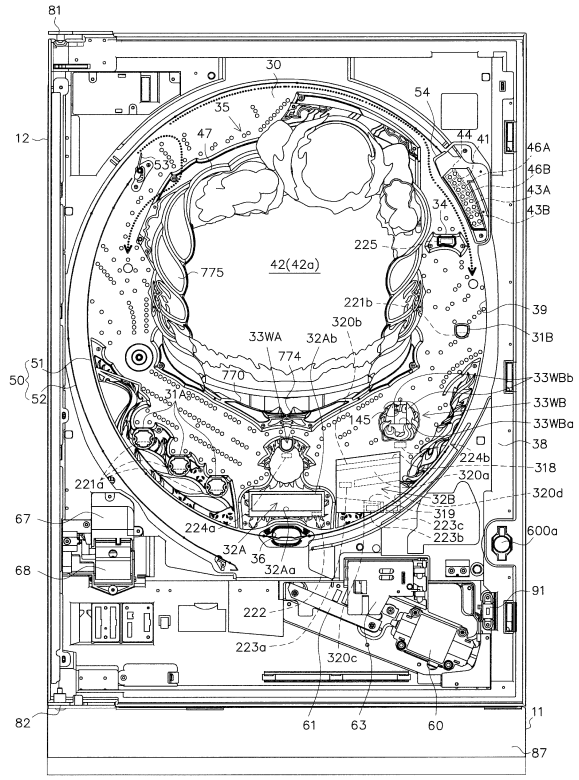
【図３０５】



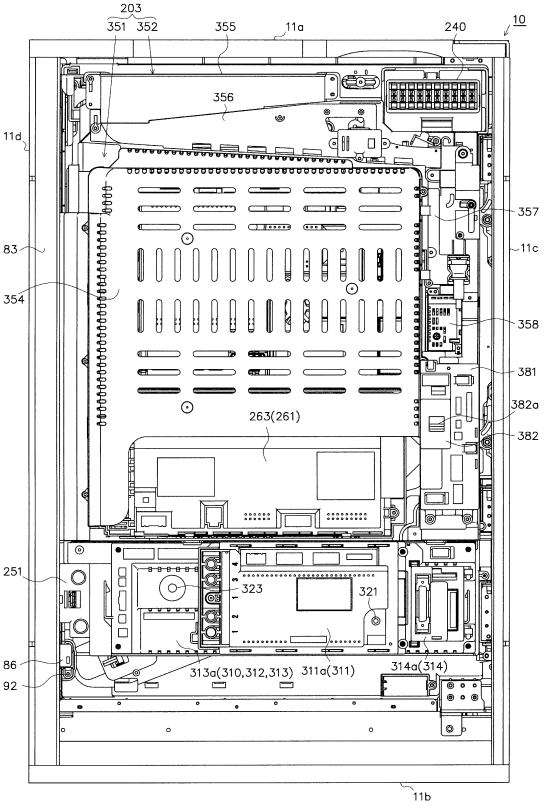
【図３０６】



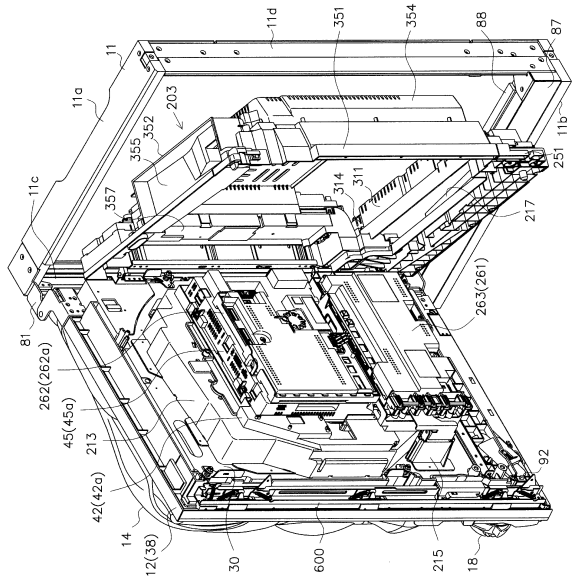
【図３０７】



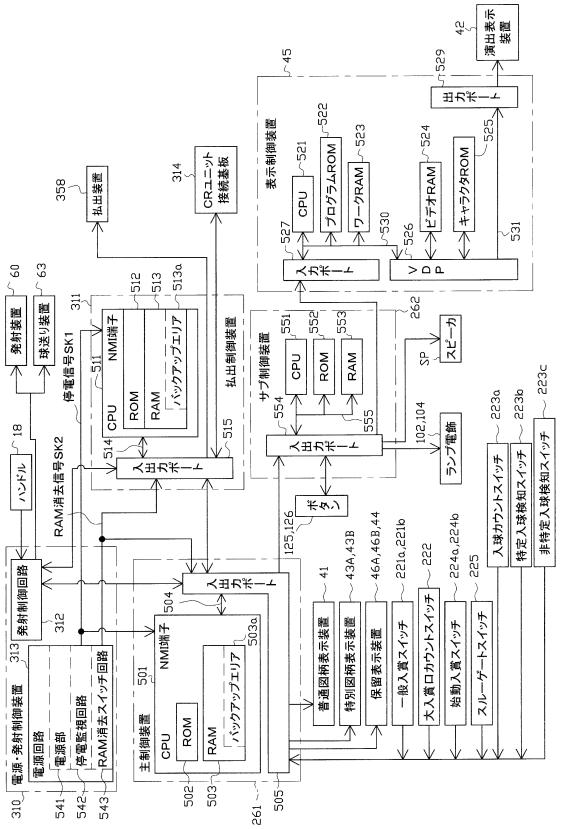
【図３０８】



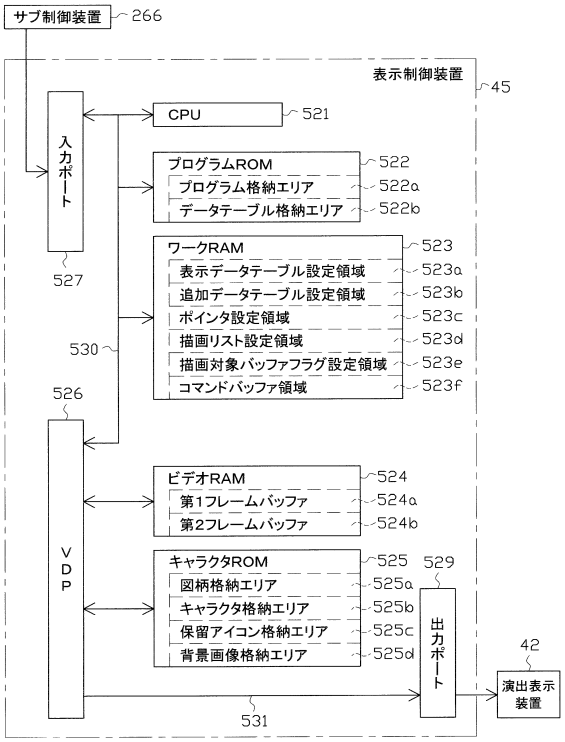
【図３０９】



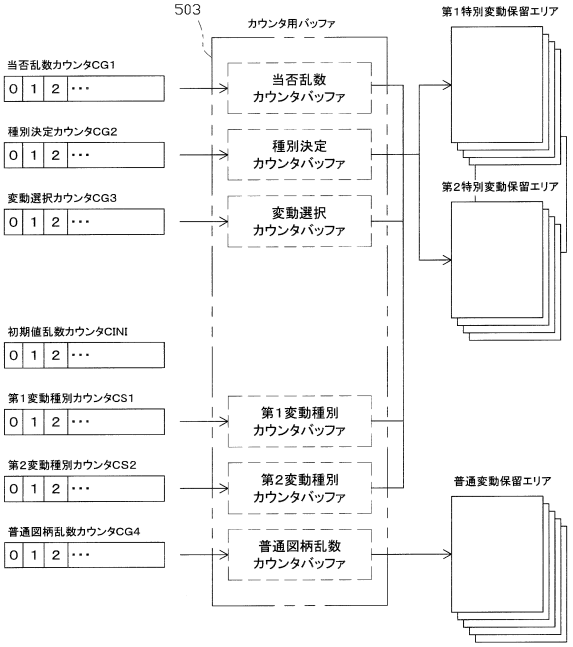
【図３１０】



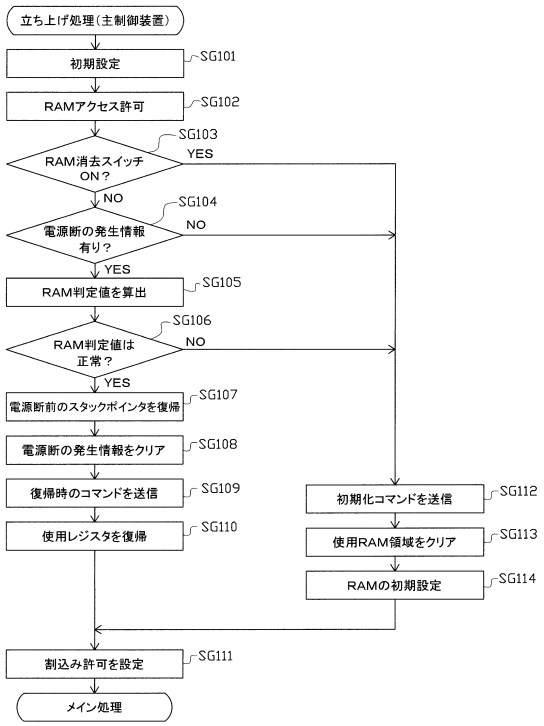
【図３１１】



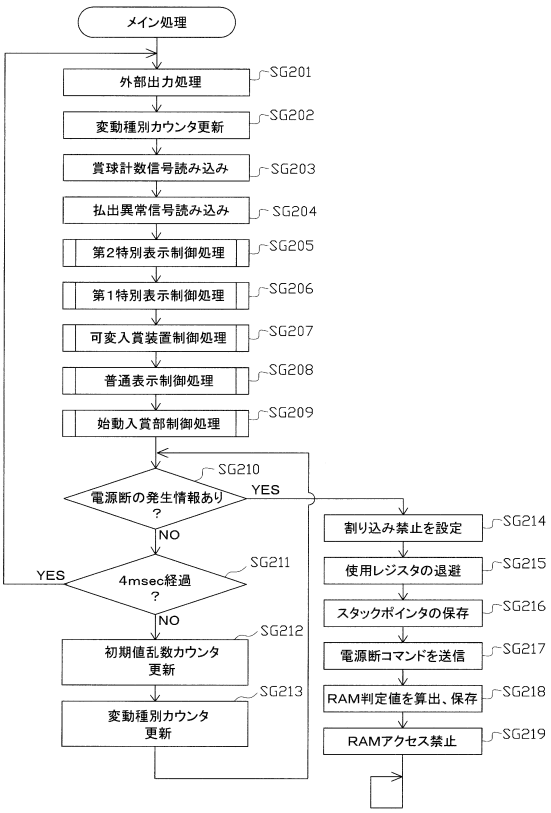
【図３１２】



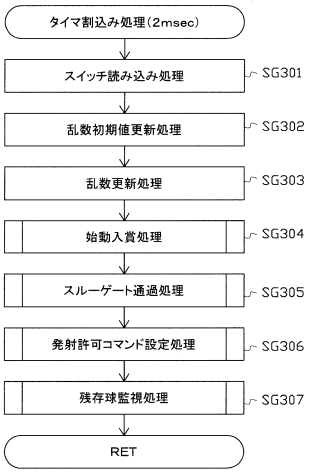
【図３１３】



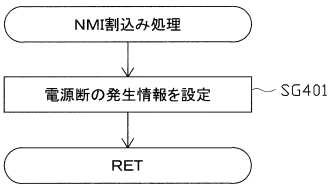
【図３１４】



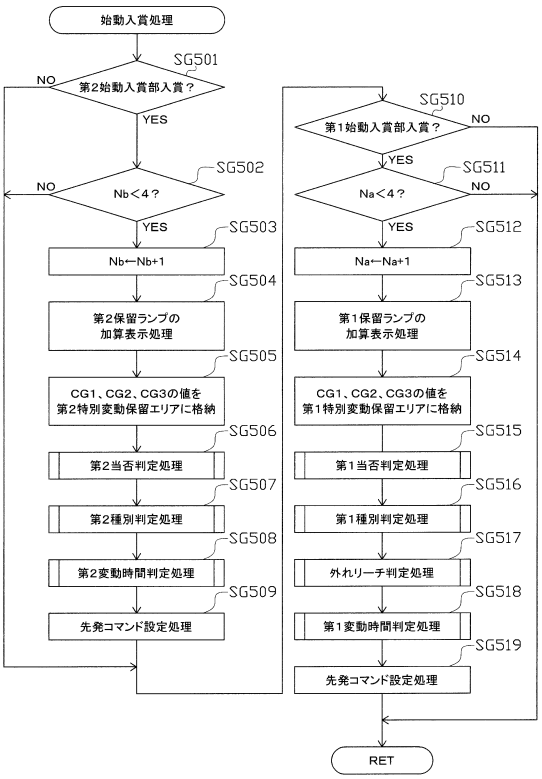
【図３１５】



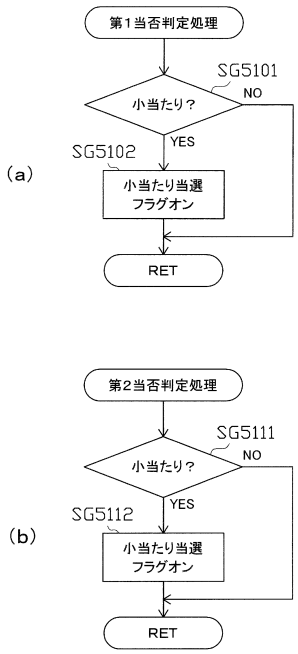
【図３１６】



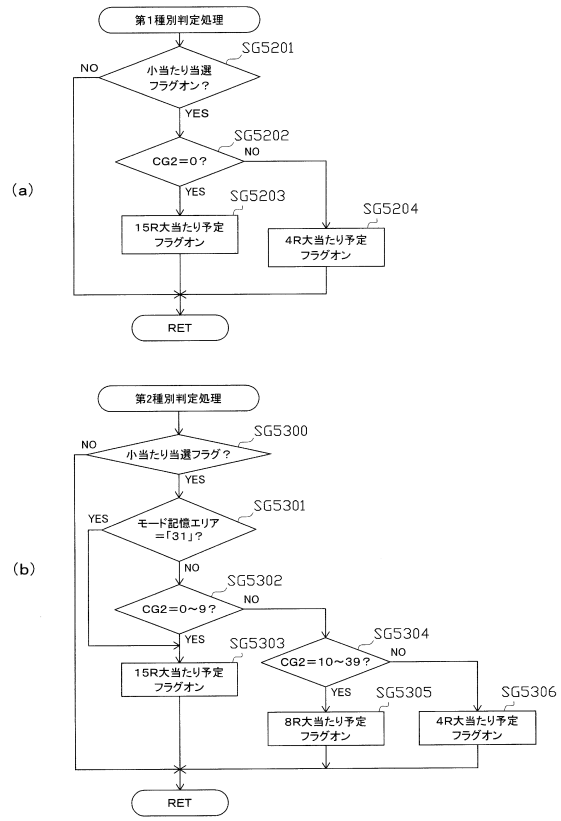
【図３１７】



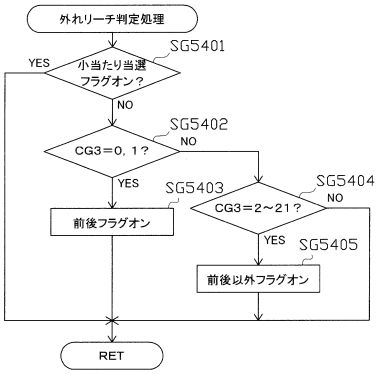
【図３１８】



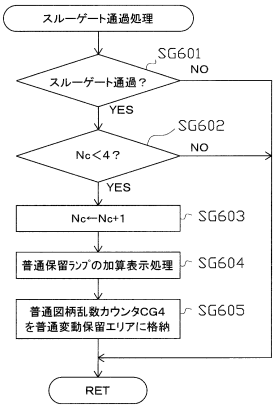
【図３１９】



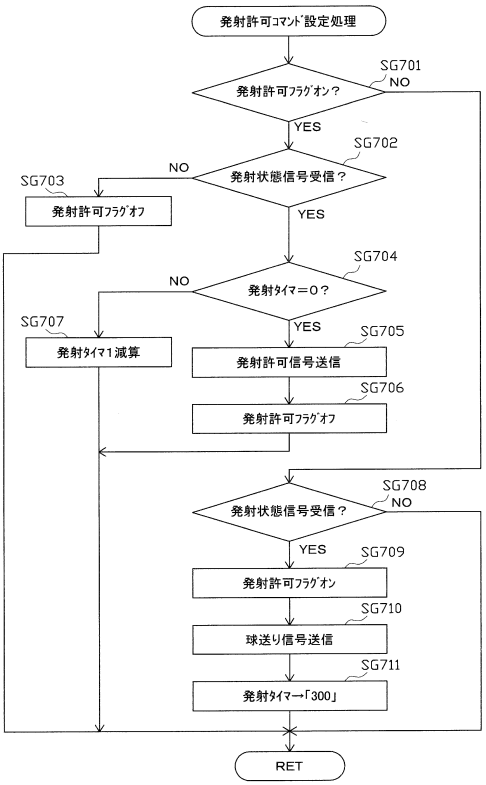
【図３２０】



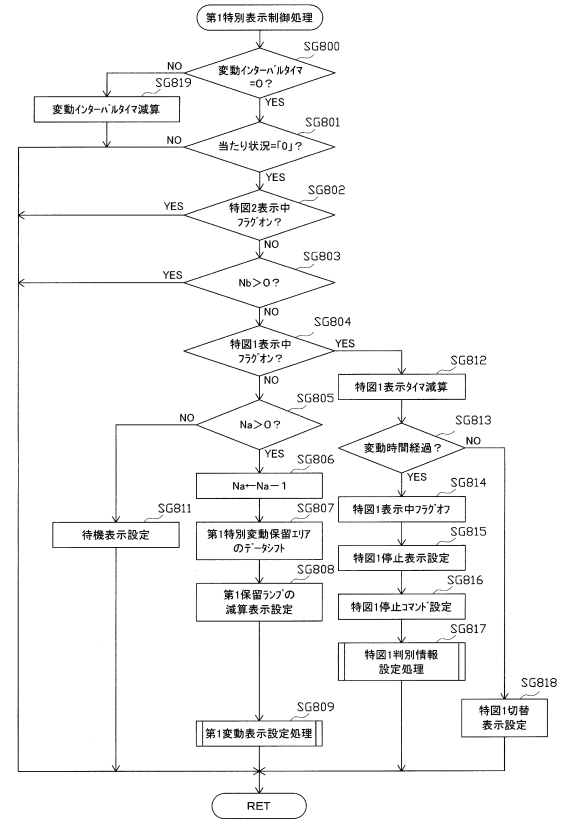
【図３２１】



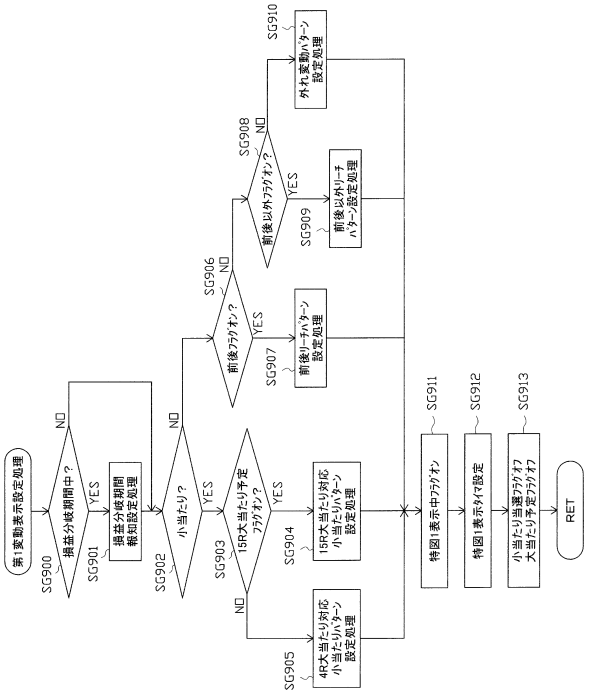
【図３２２】



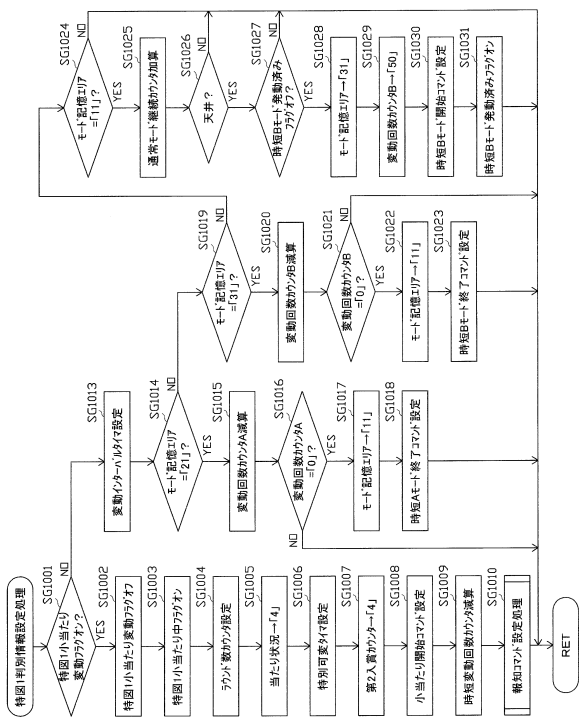
【図３２３】



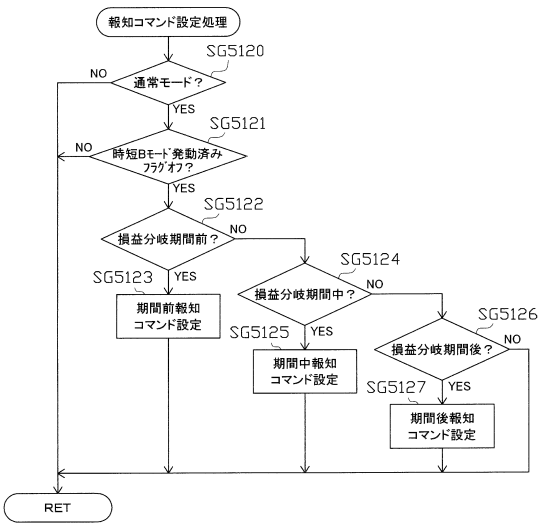
【図３２４】



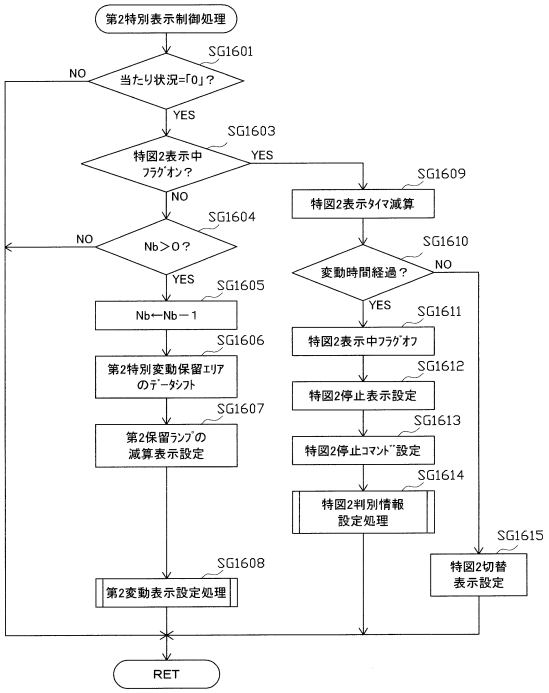
【図３２５】



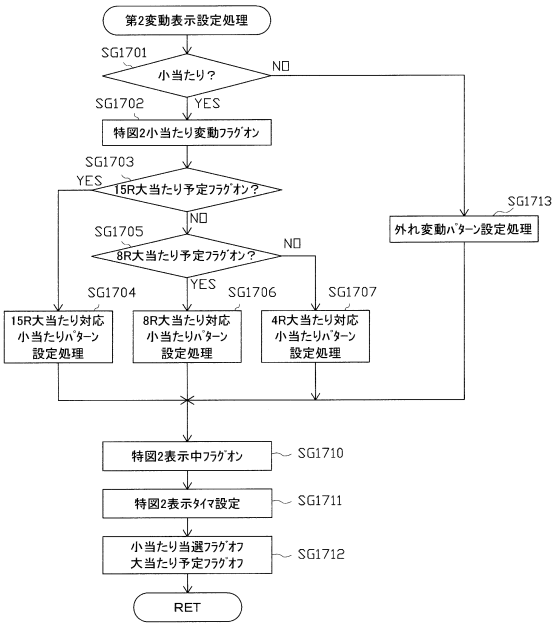
【図３２６】



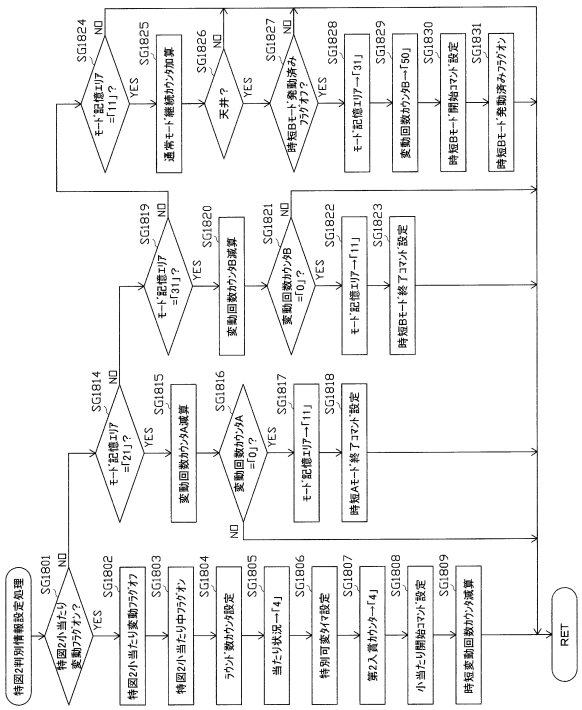
【図３２７】



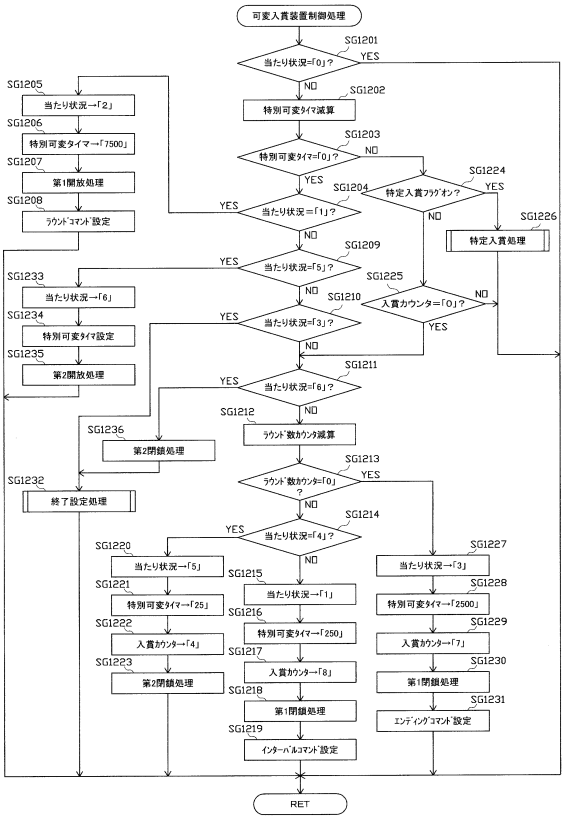
【図３２８】



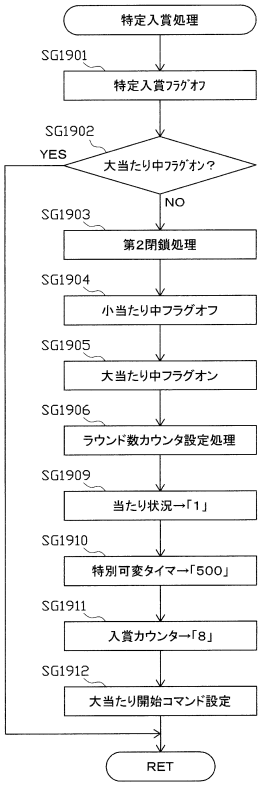
【図３２９】



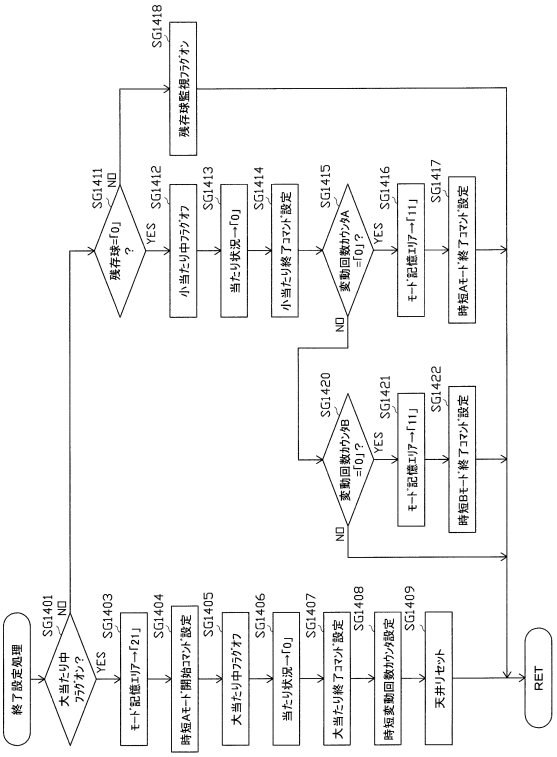
【図３３０】



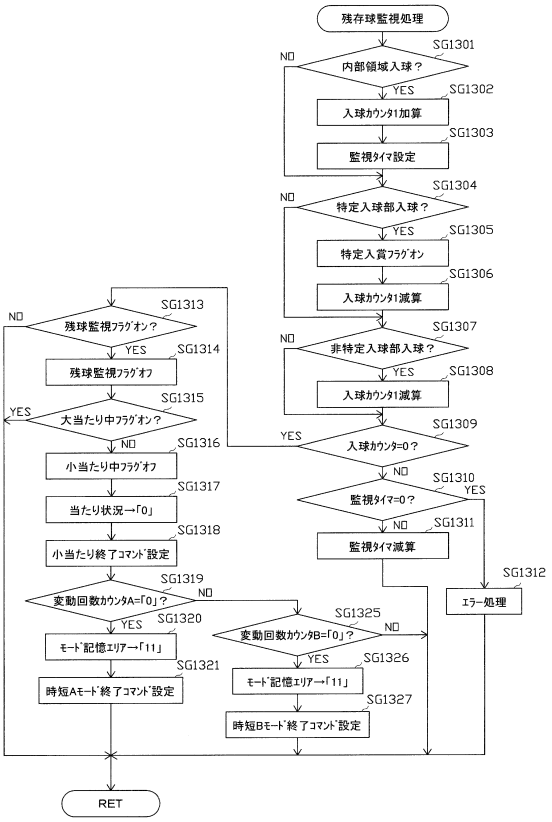
【図３３１】



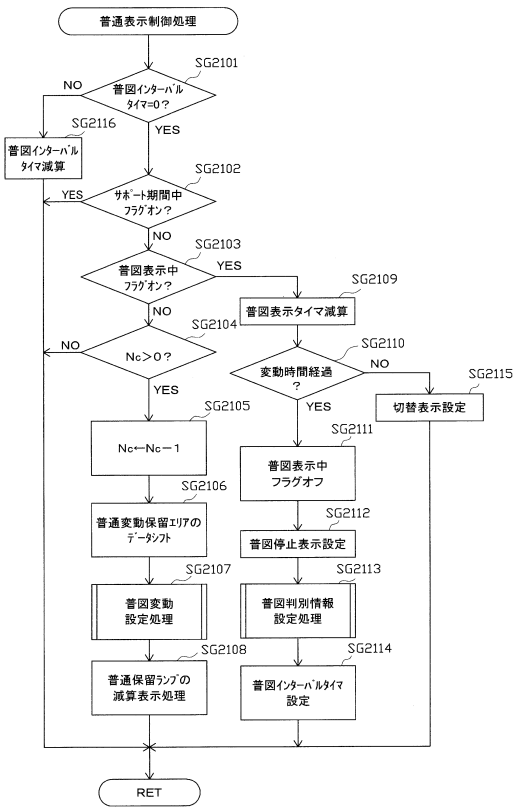
【図３３２】



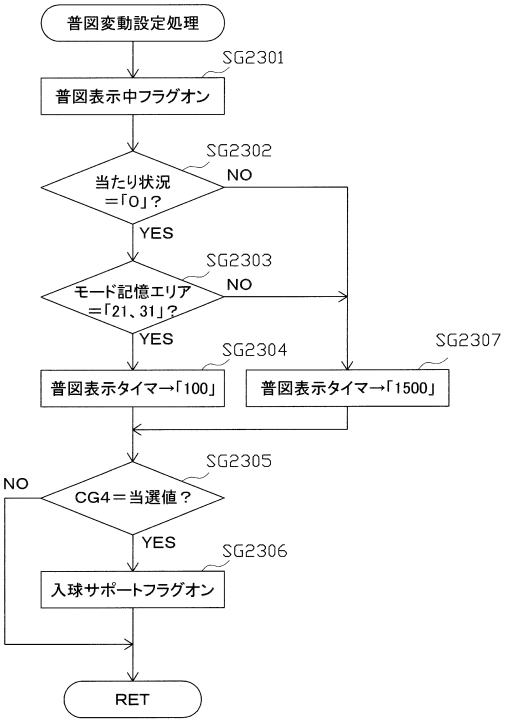
【図３３３】



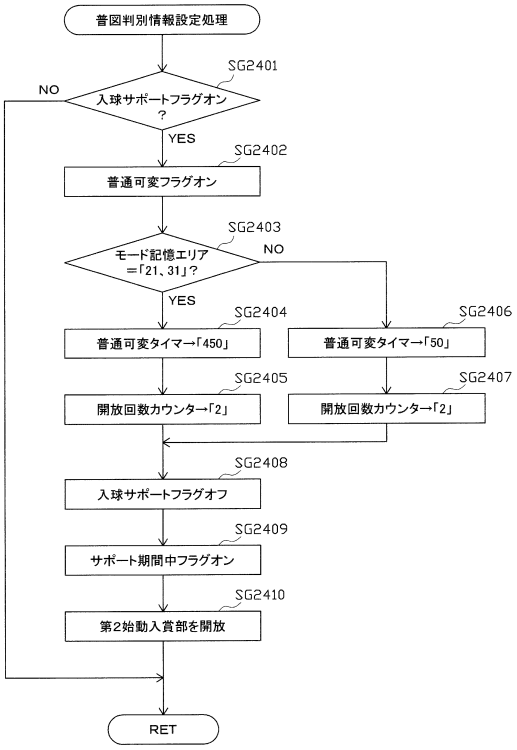
【図３３４】



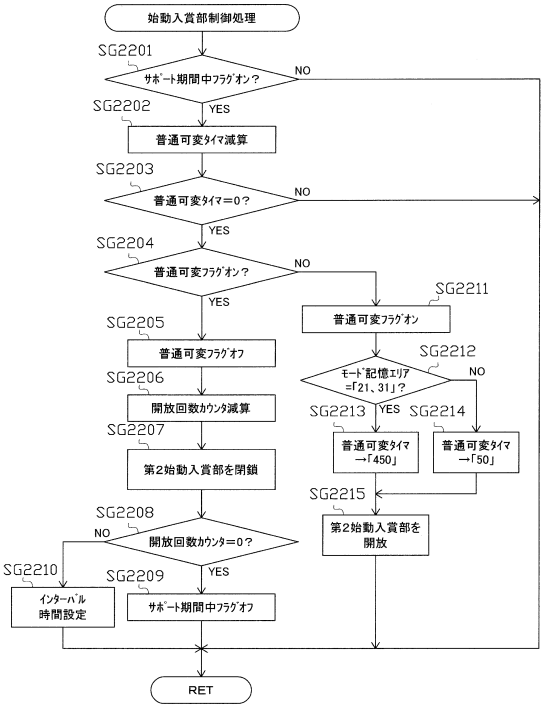
【図３３５】



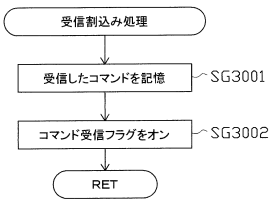
【図３３６】



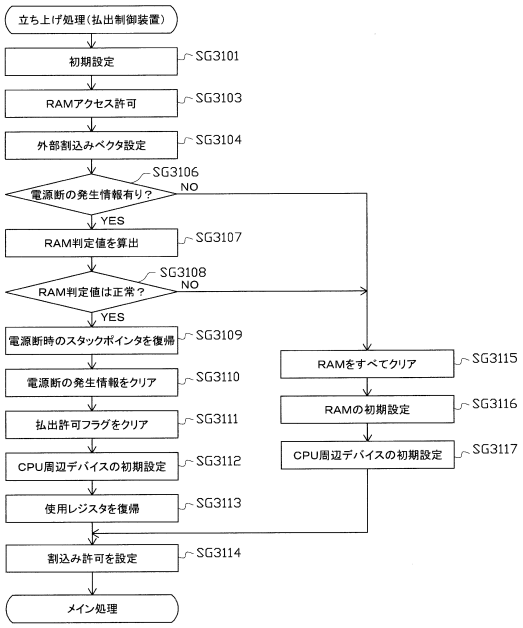
【図３３７】



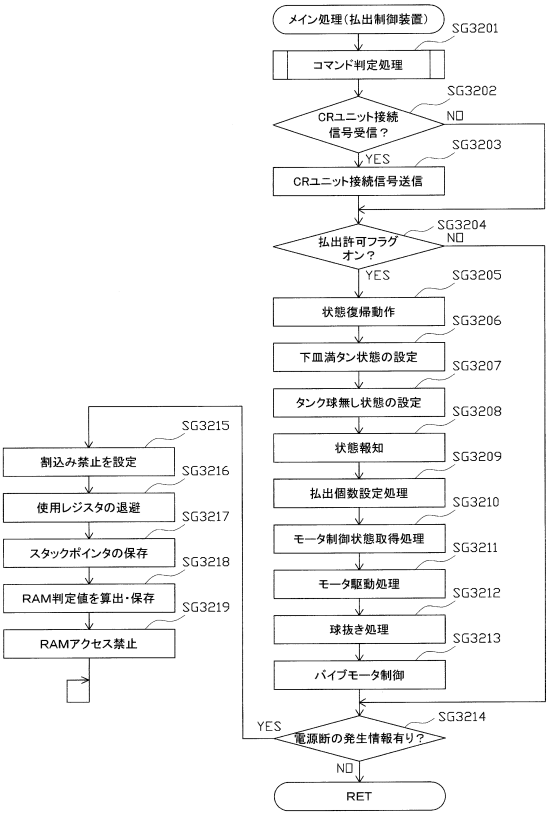
【図３３８】



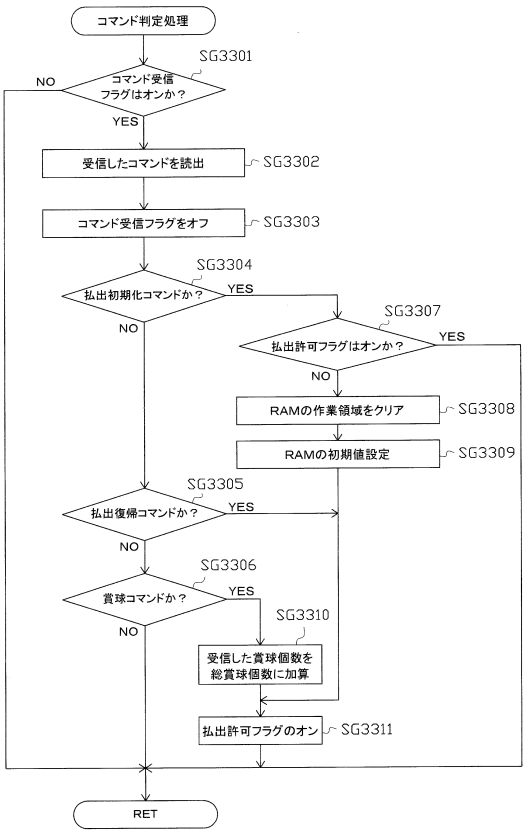
【図３３９】



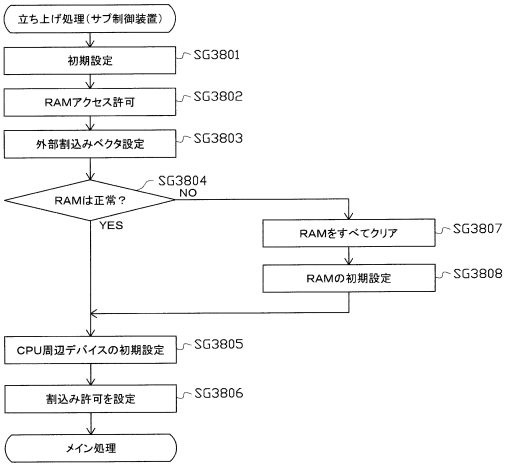
【図３４０】



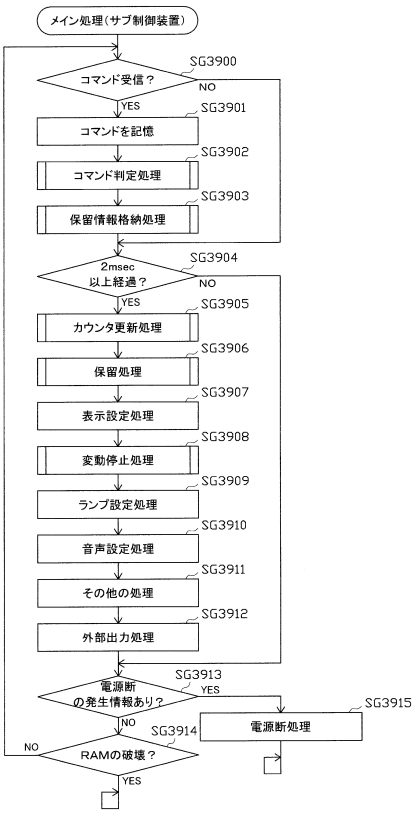
【図３４１】



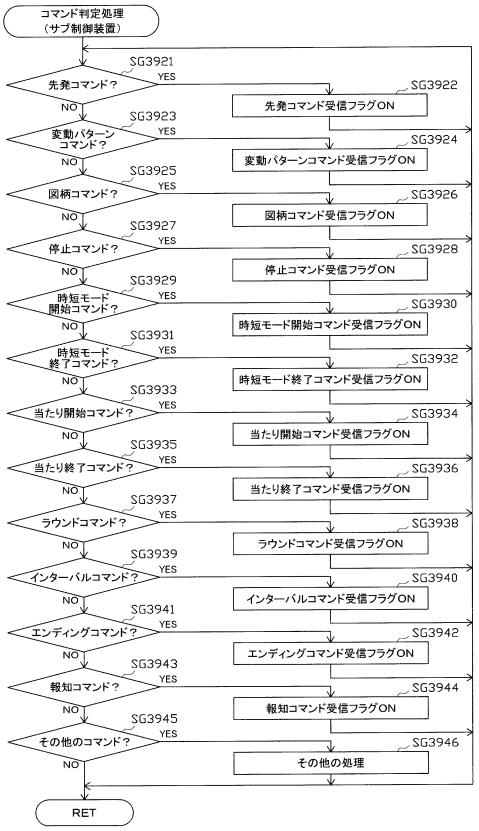
【図３４２】



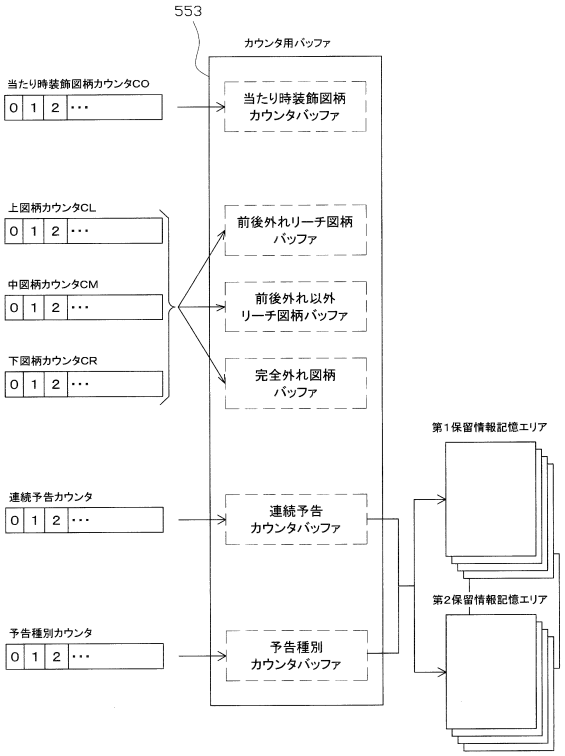
【図３４３】



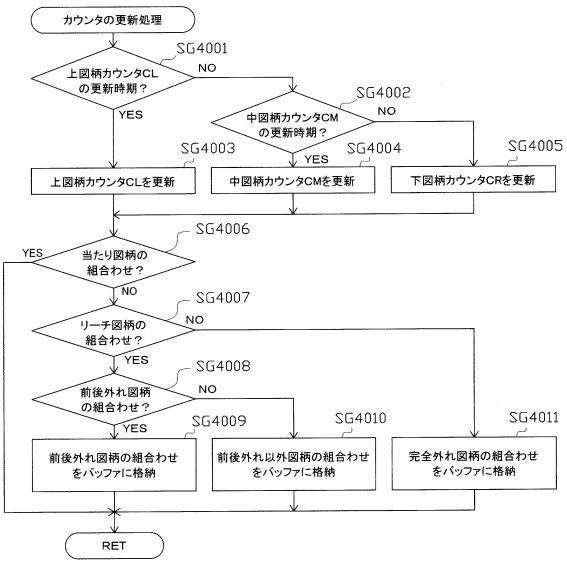
【図３４４】



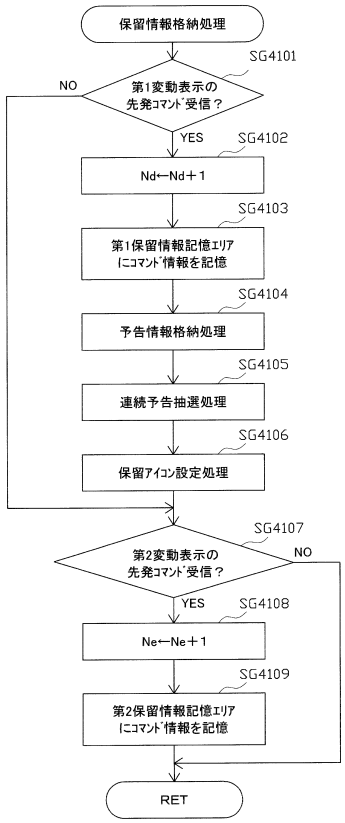
【図３４５】



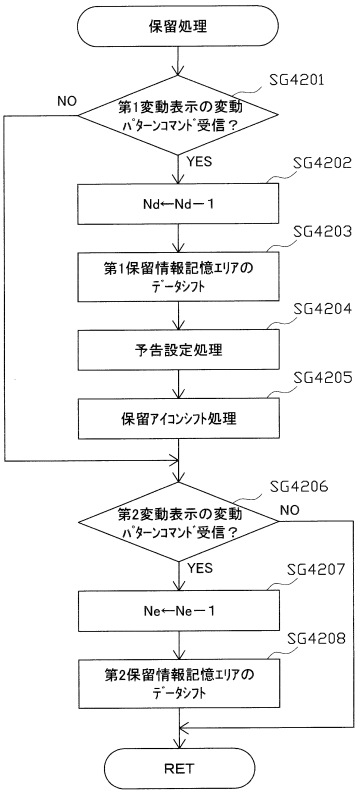
【図３４６】



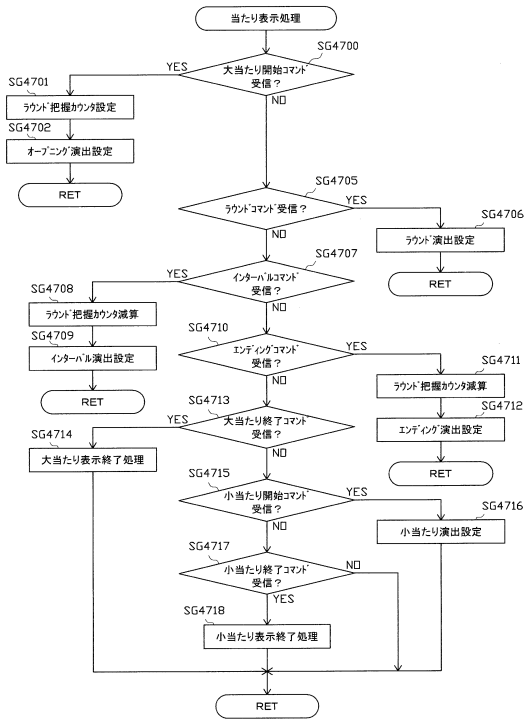
【図３４７】



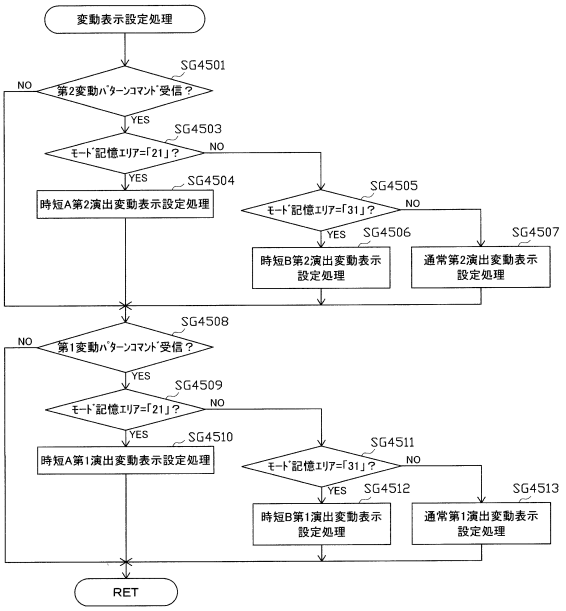
【図３４８】



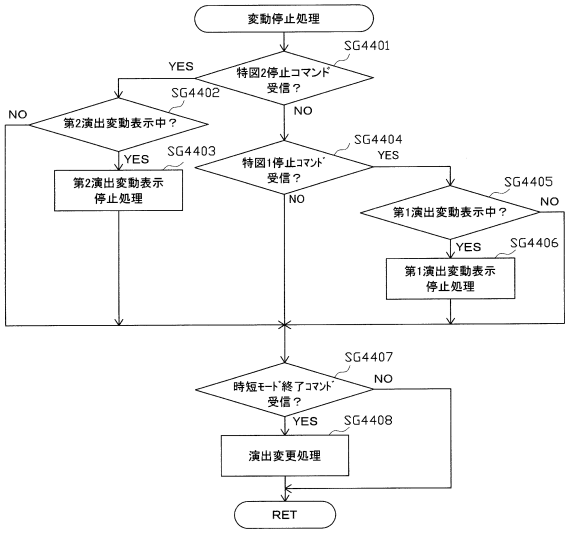
【図３４９】



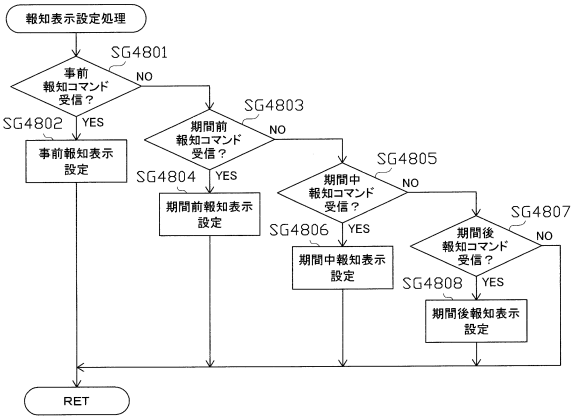
【図３５０】



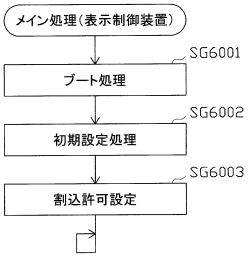
【図３５１】



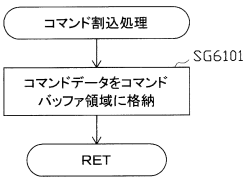
【図３５２】



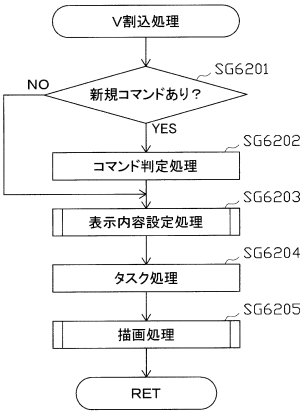
【図３５３】



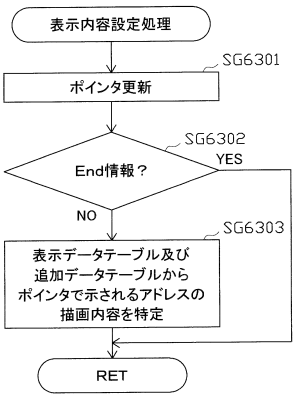
【図３５４】



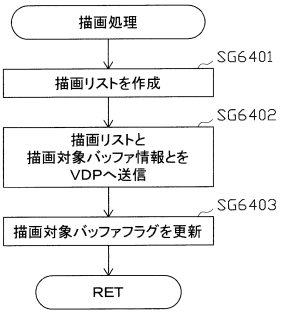
【図３５５】



【図３５６】



【図３５７】



【図３５８】

表示データテーブル

アドレス	演出内容
0000H	Start
0001H	全図柄列のスクロール変動開始
:	:
0032H	全図柄列の高速変動開始
:	:
0096H	全図柄列の中速変動開始
:	:
00FAH	上図柄列の低速変動開始
:	:
012CH	上図柄列の停止
:	:
0190H	下図柄列の低速変動開始
:	:
01C2H	下図柄列の停止
:	:
01F4H	リーチ演出開始
:	:
02EEH	スーパーリーチ演出へ発展
:	:
03E6H	スペシャルリーチ演出へ発展
:	:
04E2H	外れ図柄で擬似停止・揺動
:	:
0546H	再変動演出開始
:	:
05DCH	再変動演出発展
:	:
06D6H	一般当たり図柄で擬似停止・揺動
:	:
076CH	ラッシュ直撃当たり図柄登場
:	:
07D0H	再抽選演出開始
:	:
09C4H	ラッシュ直撃当たり図柄が勝利
:	:
0ABEH	ラッシュ直撃当たり図柄で確定停止表示
:	:
0BB8H	End

【図３５９】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背景画像 ： 背景種別 格納情報 図柄1 ： 図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 格納情報 図柄2 ： … ⋮ エフェクト1 ： エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 格納情報 エフェクト2 ： … ⋮ キャラクタ1 ： キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 格納情報 キャラクタ2 ： … ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図３６０】

追加データテーブル

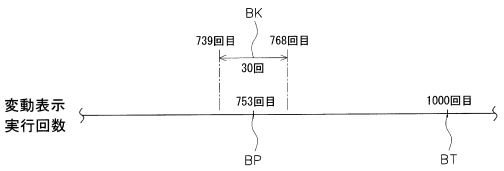
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Null
⋮	
0097H	エフェクト1 ： エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 格納情報 エフェクト2 ： … ⋮ キャラクタ1 ： キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 格納情報 キャラクタ2 ： … ⋮
0098H	⋮
⋮	⋮
00FBH	⋮
00FCH	
00FDH	End

【図３６１】

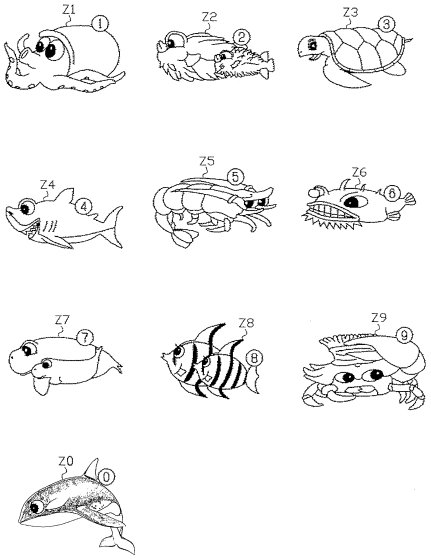
描画リスト

種別	詳細情報
背景画像	表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 格納情報
図柄1	⋮
図柄2	⋮
⋮	⋮
エフェクト1	⋮
エフェクト2	⋮
⋮	⋮
キャラクタ1	⋮
キャラクタ2	⋮
⋮	⋮
保留アイコン	⋮
⋮	⋮

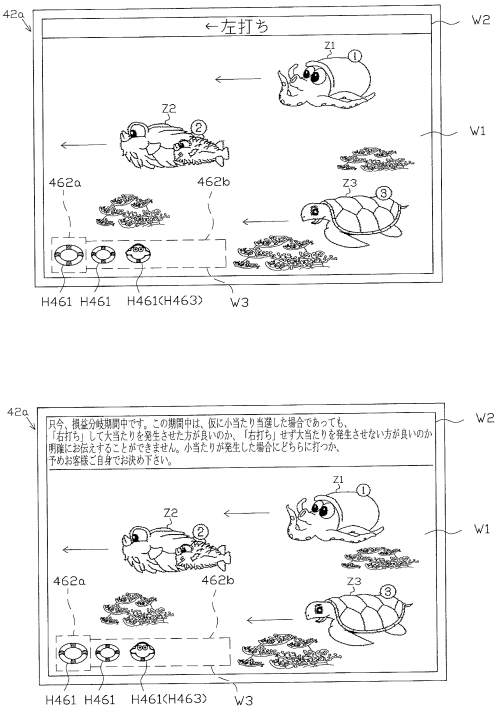
【図３６２】



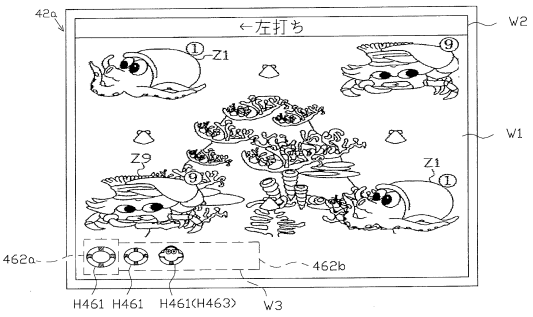
【図３６３】



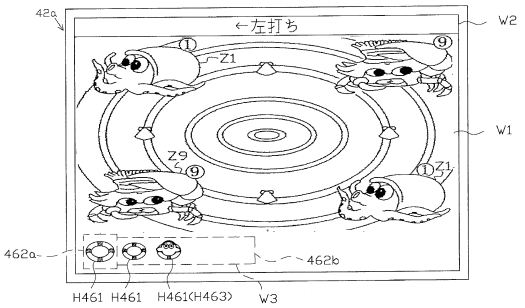
【図３６４】



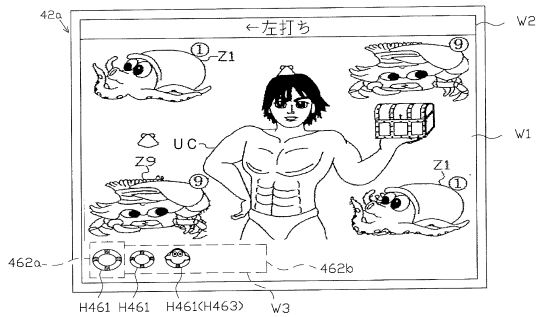
【図３６５】



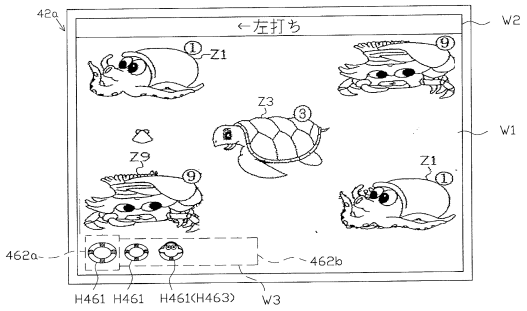
【図３６６】



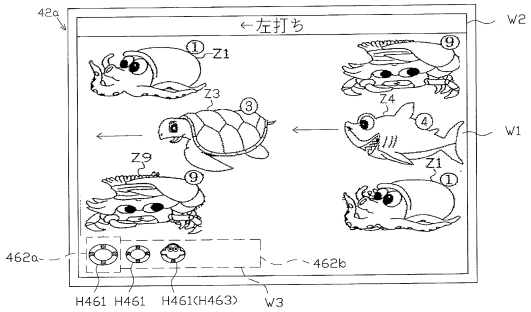
【図３６７】



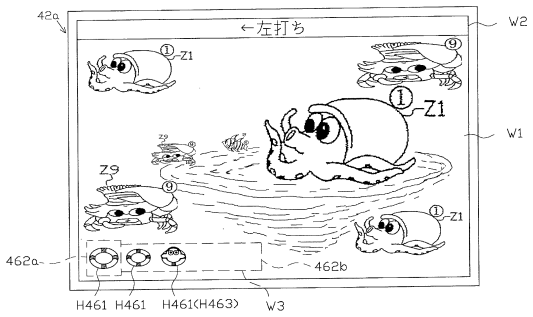
【図３６８】



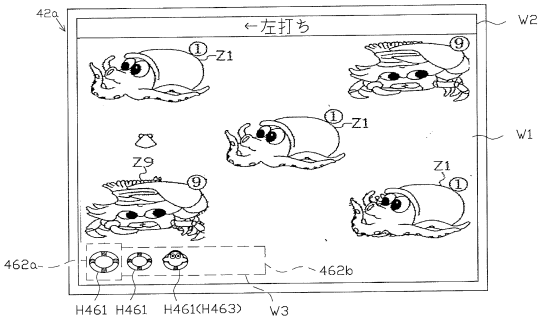
【図３６９】



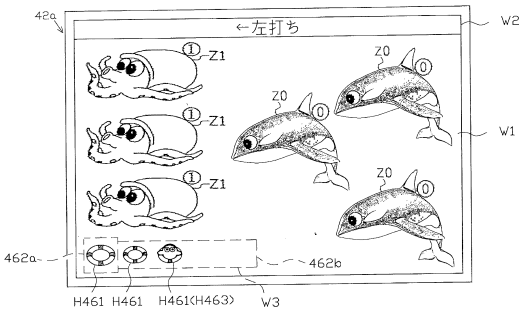
【図３７０】



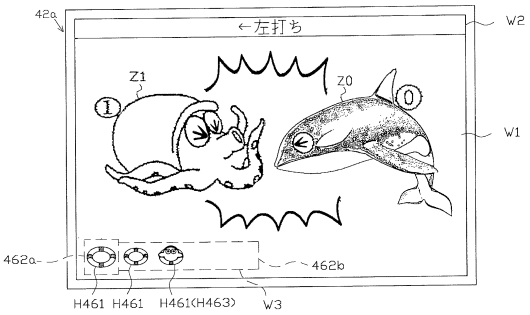
【図３７１】



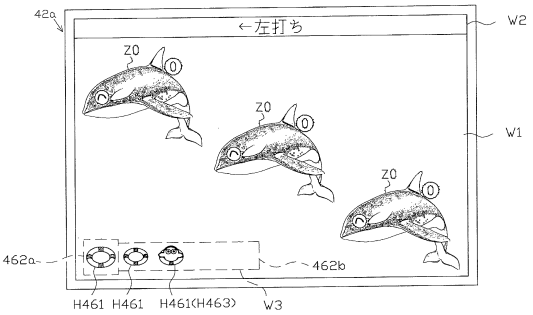
【図３７２】



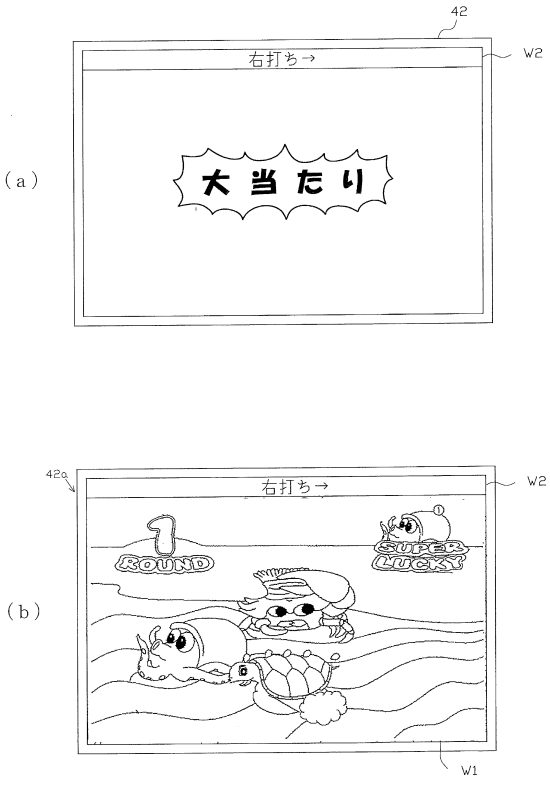
【図３７３】



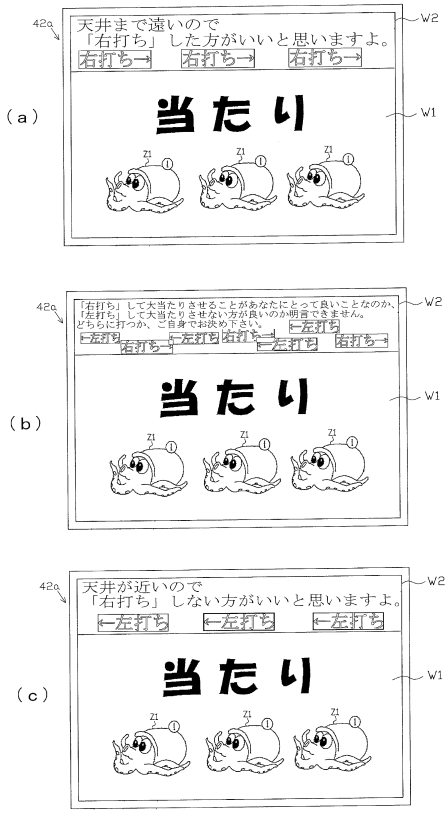
【図３７４】



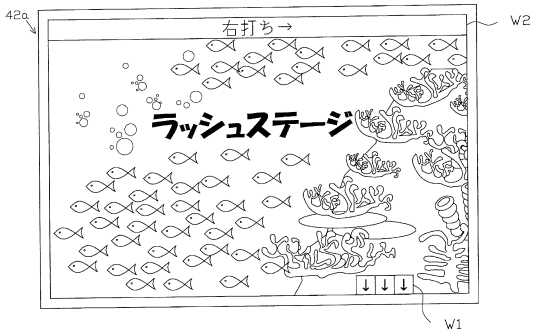
【図３７５】



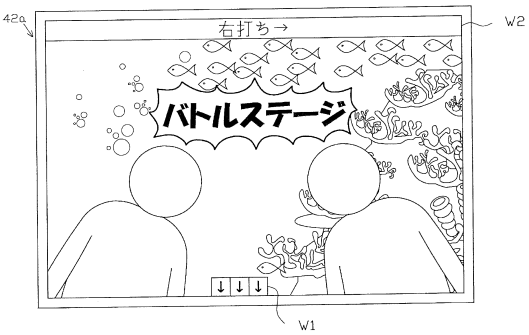
【図３７６】



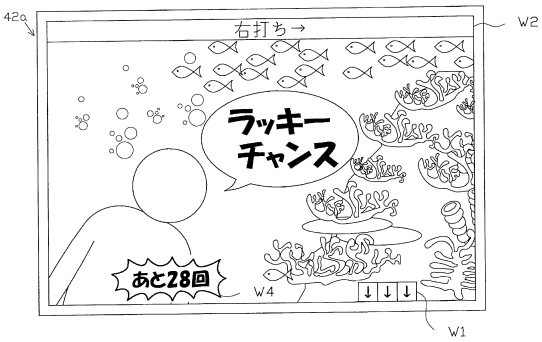
【図３７７】



【図３７８】



【図３７９】



フロントページの続き

(56)参考文献　特許第７５１２９９５（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７５３３４２１（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７４７２８８７（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１６－１０５７７２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１８９１８８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２