(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7677176号
(P7677176)

(45)発行日　令和7年5月15日(2025.5.15)

(24)登録日　令和7年5月7日(2025.5.7)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１６Ａ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　１　（全1392頁）

(21)出願番号　特願2022-20069(P2022-20069)
(22)出願日　令和4年2月14日(2022.2.14)
(65)公開番号　特開2023-117482(P2023-117482A)
(43)公開日　令和5年8月24日(2023.8.24)
審査請求日　令和5年9月20日(2023.9.20)
前置審査

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技球を発射する発射手段と、

遊技球が入球可能な入球領域であって、遊技球が入球したことに基づいて所定の特別図柄、前記所定の特別図柄とは異なる特定の特別図柄をそれぞれ変動させ得る所定の特図入球領域と、

遊技球が入球可能な入球領域であって、遊技球が入球したことに基づいて普通図柄を変動させ得る普図入球領域と、

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

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

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

を備える遊技機であって、

本遊技機は、

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

前記所定の特別遊技状態の実行中において、前記報知手段で前記特定報知態様を実行するよう構成され、
本遊技機は、
前記報知手段が前記特定報知態様を実行していない前記所定待機期間中において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段を開放させるための所定の条件が成立した場合に、所定制御の実行後に前記所定の特別遊技状態を発生させ得るよう構成され、
前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に、前記特定入球領域に入球する遊技球と、前記特定入球領域に入球しない遊技球とが発生し得るよう構成され、
本遊技機は、
所定の遊技条件の発生に基づいて、前記所定待機期間中における前記特定入球領域への遊技球の入球を有効とする有効状態と、前記所定待機期間中における前記特定入球領域への遊技球の入球を無効とする無効状態と、の間で状態を切り替え得るよう構成され、
前記所定待機期間中に前記無効状態の前記特定入球領域へ遊技球が入球したとしても、前記所定の条件が成立することがないよう構成され、
本遊技機は、
前記所定待機期間中に前記有効状態の前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記所定の条件が成立して当該入球に基づいた前記所定の特別遊技状態を発生させる場合と、前記所定待機期間中に前記有効状態の前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記所定の条件が成立せず当該入球に基づいた前記所定の特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記所定の特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記所定の特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能に構成され、
本遊技機は、
前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能に構成され、
前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能に構成され、
前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記所定の特別遊技状態を発生させない場合に、前記特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能に構成され、
本遊技機は、
前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記所定の特別遊技状態が発生し得る第１遊技状況と、前記第１遊技状況よりも遊技者に有利な第２遊技状況と、を少なくとも実行し得るよう構成され、
前記特定入球領域が、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能な位置に１つのみ設けられるよう構成され、
前記所定の特別遊技状態が、前記第１遊技状況であっても、前記第２遊技状況であっても、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行され得るよう構成された
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

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

【０００３】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【文献】特開２０１１－１７２９８８号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

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

【課題を解決するための手段】

【０００６】

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

【０００７】

［形態］

遊技球を発射する発射手段と、

遊技球が入球可能な入球領域であって、遊技球が入球したことに基づいて所定の特別図柄、前記所定の特別図柄とは異なる特定の特別図柄をそれぞれ変動させ得る所定の特図入球領域と、

遊技球が入球可能な入球領域であって、遊技球が入球したことに基づいて普通図柄を変動させ得る普図入球領域と、

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

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

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

を備える遊技機であって、

本遊技機は、

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

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

本遊技機は、

前記報知手段が前記特定報知態様を実行していない前記所定待機期間中において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段を開放させるための所定の条件が成立した場合に、所定制御の実行後に前記所定の特別遊技状態を発生させ得るよう構成され、

前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に、前記特定入球領域に入球する遊技球と、前記特定入球領域に入球しない遊技球とが発生し得るよう構成され、

本遊技機は、

所定の遊技条件の発生に基づいて、前記所定待機期間中における前記特定入球領域への遊技球の入球を有効とする有効状態と、前記所定待機期間中における前記特定入球領域への遊技球の入球を無効とする無効状態と、の間で状態を切り替え得るよう構成され、
前記所定待機期間中に前記無効状態の前記特定入球領域へ遊技球が入球したとしても、前記所定の条件が成立することがないよう構成され、
本遊技機は、
前記所定待機期間中に前記有効状態の前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記所定の条件が成立して当該入球に基づいた前記所定の特別遊技状態を発生させる場合と、前記所定待機期間中に前記有効状態の前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記所定の条件が成立せず当該入球に基づいた前記所定の特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記所定の特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記所定の特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能に構成され、
本遊技機は、
前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能に構成され、
前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能に構成され、
前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記所定の特別遊技状態を発生させない場合に、前記特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能に構成され、
本遊技機は、
前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記所定の特別遊技状態が発生し得る第１遊技状況と、前記第１遊技状況よりも遊技者に有利な第２遊技状況と、を少なくとも実行し得るよう構成され、
前記特定入球領域が、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能な位置に１つのみ設けられるよう構成され、
前記所定の特別遊技状態が、前記第１遊技状況であっても、前記第２遊技状況であっても、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行され得るよう構成された
ことを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【０００８】

上記形態によれば、上述の課題を解決することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】第１実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２】パチンコ機の背面図である。
【図３】遊技盤の正面図である。
【図４】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図６】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図７】当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図８】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図９】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図１０】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図

である。
【図１１】第１始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図１２】第２始動口保留用領域と保留消化領域の変化の一例を示す説明図である。
【図１３】演出用メイン回転役物が最下点位置に移動したときの遊技盤の正面図である。
【図１４】演出用メイン回転役物と演出用メイン回転役物を動作させる演出用メイン回転役物駆動部とを示す右側面概略図である。
【図１５】一発告知演出処理による演出用メイン回転役物の動作を示す説明図である。
【図１６】一対の演出用サブ回転役物を示す正面図である。
【図１７】演出用サブ回転役物と演出用サブ回転役物を動作させる演出用サブ回転役物駆動部とを示す右側面概略図である。
【図１８】ビッグオアスモール演出処理による演出用メイン回転役物と演出用サブ回転役物との動作を示す説明図である。
【図１９】演出用メイン回転役物についての第２の所定回転停止位置を示す説明図である。
【図２０】演出用サブ回転役物についての第２の特定回転停止位置を示す説明図である。
【図２１】演出用メイン回転役物が第２の所定回転停止位置にあり、演出用サブ回転役物が第２の特定回転停止位置にある状態を示す説明図である。
【図２２】比較例の回転装置の側面概略図である。
【図２３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２５】先判定処理を示すフローチャートである。
【図２６】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２７】通常処理を示すフローチャートである。
【図２８】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２９】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３０】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図３１】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図３２】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図３３】変動終了処理を示すフローチャートである。
【図３４】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３５】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３６】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３７】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３８】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３９】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４０】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４１】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４２】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４３】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図４４】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４５】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４６】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４７】変形例における一対の演出用サブ回転役物を示す正面図である。
【図４８】第２実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図４９】パチンコ機の背面図である。
【図５０】遊技盤の正面図である。
【図５１】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図５２】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５３】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。

【図５４】第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５５】第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５６】振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図５７】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図５８】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図５９】パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。
【図６０】ケース１における大当たり時の動作を示す説明図である。
【図６１】ケース２における大当たり時の動作を示す説明図である。
【図６２】ケース３における大当たり時の動作を示す説明図である。
【図６３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６４】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図６５】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図６６】ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図６７】通常処理を示すフローチャートである。
【図６８】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図６９】第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７０】第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図７１】第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図７２】第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図７３】第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図７４】第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図７５】第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図７６】第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図７７】第１変動停止処理を示すフローチャートである。
【図７８】第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７９】第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図８０】第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。
【図８１】第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図８２】第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図８３】第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図８４】第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図８５】第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。
【図８６】第２変動停止処理を示すフローチャートである。
【図８７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図８８】オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。
【図８９】待機状態移行フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図９０】オープニング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図９１】開閉処理期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。
【図９２】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図９３】エンディング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。

【図９４】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図９５】小当たり開閉処理を示すフローチャートである。
【図９６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図９７】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図９８】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９９】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１００】入球時の更新処理を示すフローチャートである。
【図１０１】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０２】表示態様切替処理を示すフローチャートである。
【図１０３】特１用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０４】第１演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１０６】第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１０７】第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１０８】第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１０９】特２用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１１０】第２演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１１１】第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１１２】第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１１３】第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１１４】第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図１１５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１１８】変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。
【図１１９】変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。
【図１２０】左側ラウンド回数振分装置を示す説明図である。
【図１２１】第３実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図１２２】遊技盤の正面図である。
【図１２３】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図１２４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２５】ＲＡＭに設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
【図１２６】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２７】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２８】特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図１２９】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１３０】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。

【図１３１】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図１３２】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である
【図１３３】パチンコ機における遊技の流れを説明する説明図である。
【図１３４】バトル演出及びバトル結果演出を示す説明図である。
【図１３５】カウントダウン演出、好機示唆演出及び入球個数情報を示す説明図である。
【図１３６】ステップアップ演出を示す説明図である。
【図１３７】通常処理を示すフローチャートである。
【図１３８】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３９】各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１４０】第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１４１】第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１４２】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１４３】Ｖ確入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１４４】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図１４５】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１４６】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１４７】特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図１４８】特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図１４９】特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１５０】特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図１５１】特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１５２】普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図１５３】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１５４】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１５５】普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図１５６】普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図１５７】普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１５８】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図１５９】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１６０】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１６１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１６２】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図１６３】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１６４】第４実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図１６５】遊技盤の正面図である。
【図１６６】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図１６７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１６８】ＲＡＭに設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
【図１６９】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１７０】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１７１】特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図１７２】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１７３】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図１７４】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。

【図１７５】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である
【図１７６】パチンコ機における遊技の流れを説明する説明図である。
【図１７７】電動振分装置狙い右打ち報知演出を示す説明図である。
【図１７８】バトル演出及びバトル結果演出を示す説明図である。
【図１７９】カウントダウン演出、好機示唆演出及び入球個数情報を示す説明図である。
【図１８０】ステップアップ演出を示す説明図である。
【図１８１】通常処理を示すフローチャートである。
【図１８２】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１８３】各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１８４】第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１８５】第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１８６】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１８７】Ｖ確入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図１８８】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図１８９】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１９０】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１９１】特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図１９２】特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図１９３】特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１９４】特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図１９５】特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図１９６】普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図１９７】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１９８】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１９９】普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図２００】普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図２０１】普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図２０２】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図２０３】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図２０４】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２０５】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２０６】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２０７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２０８】第５実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２０９】パチンコ機の背面図である。
【図２１０】遊技盤の正面図である。
【図２１１】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２１２】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２１３】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。
【図２１４】特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２１５】小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２１６】Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２１７】電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２１８】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック

図である。
【図２１９】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図２２０】天井回数カウンタの値によって遊技方法の報知演出がどのように切り替わるかを示す説明図である。
【図２２１】遊技方法の報知演出の一例を示す説明図である。
【図２２２】パチンコ機において特図１当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となった場合の演出態様を示す説明図である。
【図２２３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２２４】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２５】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２６】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２７】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２２８】通常処理を示すフローチャートである。
【図２２９】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２３０】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２３１】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２３２】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２３３】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２３４】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２３５】天井時短用処理を示すフローチャートである。
【図２３６】Ｖ狙い損益判定処理を示すフローチャートである。
【図２３７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２３８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２３９】Ｖ入賞大当たり遊技終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２４０】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２４１】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２４２】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４３】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２４４】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２４５】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図２４６】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図２４７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図２４９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２５０】変形例において天井回数カウンタの値によって遊技方法の報知演出がどのように切り替わるかを示す説明図である。
【図２５１】変形例におけるＶ狙い損益判定処理を示すフローチャートである。
【図２５２】損得検討推奨報知演出の一例を示す説明図である。
【図２５３】第６実施形態の説明に際し、遊技ホールに設置される島設備の一部を示す説明図である。
【図２５４】第６実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図２５５】パチンコ機の背面図である。
【図２５６】遊技盤の正面図である。
【図２５７】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図２５８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２５９】当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明する説明図である。

【図２６０】特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２６１】特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２６２】大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図２６３】普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図２６４】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図２６５】外部端子板及びデータ表示器を示すブロック図である。
【図２６６】データ表示器が備えるデータ表示装置の表示面を示す説明図である。
【図２６７】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図２６８】パチンコ機において高サポ状態時に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２６９】パチンコ機において高サポ状態時に小当たり当選してＶ入賞大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２７０】パチンコ機において高サポ状態時に小当たり当選してＶ入賞大当たりに当選しなかった場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２７１】パチンコ機において高サポ状態時の全ての遊技回で外れた場合（特２残保留なし）の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２７２】パチンコ機において高サポ状態終了時の特２残保留で大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２７３】パチンコ機において高サポ状態終了時の特２残保留で小当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２７４】パチンコ機において高サポ状態終了時の特２残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。
【図２７５】主側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２７６】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２７７】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２７８】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２７９】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図２８０】外端出力用信号管理処理を示すフローチャートである。
【図２８１】通常処理を示すフローチャートである。
【図２８２】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２８３】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２８４】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図２８５】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２８６】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図２８７】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２８８】確定時間経過時処理を示すフローチャートである。
【図２８９】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２９０】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２９１】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２９２】延長フラグＯＦＦ用処理を示すフローチャートである。
【図２９３】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２９４】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図２９５】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２９６】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図２９７】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９８】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図２９９】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図３００】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３０１】コマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図３０２】Ｖ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３０３】第７実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図３０４】パチンコ機の背面図である。
【図３０５】遊技盤の正面図である。
【図３０６】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図３０７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３０８】ＲＡＭに設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
【図３０９】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１０】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１１】特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１２】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１３】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１４】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３１５】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である
【図３１６】演出用可動役物が最下点位置まで移動し、各花びら部が回転軸部から離間（拡大）し、最下点位置において反時計回りに回転している様子を示す説明図である。
【図３１７】演出用可動役物と、当該演出用可動役物を駆動する演出用可動役物駆動機構とを示す右側面概略図である。
【図３１８】役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図３１９】役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図３２０】各駆動シナリオの構成を模式的に示す説明図である。
【図３２１】通常処理を示すフローチャートである。
【図３２２】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３２３】各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３２４】第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３２５】第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３２６】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図３２７】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図３２８】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３２９】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３３０】特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図３３１】特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図３３２】特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図３３３】特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図３３４】特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図３３５】普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図３３６】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３３７】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３３８】普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図３３９】普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図３４０】普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図３４１】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図３４２】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図３４３】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフロ

ーチャートである。
【図３４４】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行される特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４５】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行される特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４６】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行される演出操作ボタン用処理を示すフローチャートである。
【図３４７】音声発光制御装置のＭＰＵにおいて実行される演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図３４８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３４９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図３５０】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３５１】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３５２】変形例のパチンコ機で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図３５３】変形例のパチンコ機で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図３５４】変形例のパチンコ機で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。
【図３５５】変形例のパチンコ機が備える各駆動シナリオの構成を模式的に示す説明図である。
【図３５６】第８実施形態のパチンコ機の斜視図である。
【図３５７】パチンコ機の背面図である。
【図３５８】遊技盤の正面図である。
【図３５９】図柄表示装置において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図３６０】音０量光量調整画像を説明する説明図である。
【図３６１】オプション画像を説明する説明図である。
【図３６２】表示面０４１ａに表示された遊技履歴情報を説明する説明図である。
【図３６３】パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【図３６４】ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。
【図３６５】特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３６６】特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３６７】特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３６８】普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３６９】普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。
【図３７０】普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。
【図３７１】音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図３７２】処理パターンＰＳ１を示すフローチャートである。
【図３７３】処理パターンＰＳ２を示すフローチャートである。
【図３７４】処理パターンＰＳ３を示すフローチャートである。
【図３７５】処理パターンＰＹ１を示すフローチャートである。
【図３７６】処理パターンＰＹ２を示すフローチャートである。
【図３７７】処理パターンＰＹ３を示すフローチャートである。

【図３７８】処理パターンＰＹ４を示すフローチャートである。
【図３７９】処理パターンＰＹ５を示すフローチャートである。
【図３８０】処理パターンＰＹ６を示すフローチャートである。
【図３８１】処理パターンＰＹ７を示すフローチャートである。
【図３８２】処理パターンＣＹ１を示すフローチャートである。
【図３８３】処理パターンＣＹ２を示すフローチャートである。
【図３８４】処理パターンＣＹ３を示すフローチャートである。
【図３８５】処理パターンＣＹ４を示すフローチャートである。
【図３８６】処理パターンＣＹ５を示すフローチャートである。
【図３８７】処理パターンＣＹ６を示すフローチャートである。
【図３８８】処理パターンＣＹ７を示すフローチャートである。
【図３８９】処理パターンＣＹ８を示すフローチャートである。
【図３９０】処理パターンＤＳ１を示すフローチャートである。
【図３９１】処理パターンＤＳ２を示すフローチャートである。
【図３９２】処理パターンＤＹ１を示すフローチャートである。
【図３９３】処理パターンＤＹ２を示すフローチャートである。
【図３９４】処理パターンＤＹ３を示すフローチャートである。
【図３９５】処理パターンＤＹ４を示すフローチャートである。
【図３９６】処理パターンＤＹ５を示すフローチャートである。
【図３９７】処理パターンＤＹ６を示すフローチャートである。
【図３９８】処理パターンＤＹ７を示すフローチャートである。
【図３９９】処理パターンＤＹ８を示すフローチャートである。
【図４００】通常処理を示すフローチャートである。
【図４０１】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４０２】各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４０３】第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４０４】第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４０５】普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４０６】特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図４０７】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０８】特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４０９】特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図４１０】特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図４１１】特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図４１２】特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図４１３】特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図４１４】普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図４１５】普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４１６】普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４１７】普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。
【図４１８】普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。
【図４１９】普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。
【図４２０】普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。
【図４２１】普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。
【図４２２】音光側ＭＰＵ９２のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４２３】特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４２４】特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４２５】ボタン操作対応処理を示すフローチャートである。
【図４２６】演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。
【図４２７】待ち受け処理を示すフローチャートである。

【図４２８】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４２９】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４３０】表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４３１】第９実施形態における演出カスタム設定用画像ＰＳＧａを説明する説明する説明図である。
【図４３２】初期操作画像とも呼を説明する説明図である。
【図４３３】機種選択用画像を示した説明図である。
【図４３４】一発告知演出頻度設定用画像を説明する説明図である。
【図４３５】ハイビスカスフラッシュ演出を説明する説明図である。
【図４３６】魚群演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。
【図４３７】泡演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。
【図４３８】カットイン演出設定用画像について説明をする説明図である。
【図４３９】ラウンド楽曲設定用画像の説明をする説明図である。
【図４４０】接続操作用画像を説明する説明図である。
【図４４１】接続完了画像を説明する説明図である。
【図４４２】遊技履歴情報受信画像を説明する説明図である。
【図４４３】カスタム設定情報受信完了画像を説明する説明図である。
【図４４４】パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
【図４４５】パチンコ機１０において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。
【図４４６】パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。
【図４４７】一発告知演出頻度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図４４８】魚群演出期待度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図４４９】泡演出期待度に関する処理の変形例を説明する説明図である。
【図４５０】第１０実施形態としてのパチンコ機の斜視図である。
【図４５１】パチンコ機の背面図である。
【図４５２】遊技盤の正面図である。
【図４５３】図柄表示装置において変動表示される図柄及び表示面を示す説明図である。
【図４５４】始動口ユニットを示す説明図である。
【図４５５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４５６】特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。
【図４５７】特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４５８】大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４５９】特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。
【図４６０】普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブルの内容を示す説明図である。
【図４６１】音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成を中心として示すブロック図である。
【図４６２】パチンコ機における遊技の流れを示す説明図である。
【図４６３】ラッシュステージにおける処理の一例をケース１として説明するためのタイムチャートである。
【図４６４】高サポ状態への移行直後の図柄表示装置の表示面を示す説明図である。
【図４６５】図柄表示装置に表示される保留格納時減算演出の前半部分を示す説明図である。

【図４６６】図柄表示装置に表示される保留格納時減算演出の後半部分を示す説明図である。
【図４６７】図柄表示装置に表示される変動停止時減算演出の前半部分を示す説明図である。
【図４６８】図柄表示装置に表示される変動停止時減算演出の後半部分を示す説明図である。
【図４６９】特２保留連続演出の一例を示す説明図である。
【図４７０】ラッシュステージにおける処理の一例をケース２として説明するためのタイムチャートである。
【図４７１】ラッシュステージにおける処理の一例をケース３として説明するためのタイムチャートである。
【図４７２】ラッシュステージにおける処理の一例をケース４として説明するためのタイムチャートである。
【図４７３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４７４】始動口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４７５】時短回数減算処理を示すフローチャートである。
【図４７６】スルー用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４７７】大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４７８】Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。
【図４７９】通常処理を示すフローチャートである。
【図４８０】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４８１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４８２】保留情報シフト処理を示すフローチャートである。
【図４８３】当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４８４】変動時間設定処理を示すフローチャートである。
【図４８５】変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４８６】確定時間経過時処理を示すフローチャートである。
【図４８７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４８８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図４８９】エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４９０】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４９１】電役開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４９２】音光側ＭＰＵにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４９３】保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４９４】遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。
【図４９５】演出パターン設定処理を示すフローチャートである。
【図４９６】変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。
【図４９７】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４９８】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。
【図４９９】表示制御装置のＭＰＵにおいて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明にかかる遊技機の実施形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。
《１》第１実施形態（主に特徴ｘＡ群～特徴ｘＵ群に対応）：
《２》第２実施形態（主に特徴ｙＡ群～特徴ｙζ群に対応）：
《３》第３実施形態（主に特徴ｚＡ群～特徴ｚＵ群に対応）：

《４》第４実施形態（主に特徴ａＡ群～特徴ａＵ群に対応）：
《５》第５実施形態（主に特徴ｂＡ群～特徴ｂＵ群に対応）：
《６》第６実施形態（主に特徴ｃＡ群に対応）：
《７》第７実施形態（主に特徴ｄＡ群に対応）：
《８》第８実施形態（主に特徴ｅＡ群に対応）：
《９》第９実施形態（主に特徴ｆＡ群に対応）：
《１０》第１０実施形態（主に特徴ｇＡ群に対応）：
【００１１】
《１》第１実施形態：
《１－１》遊技機の構造：

図１は、本発明の第１実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。当該パチンコ機は、本発明における回転手段としての回転体を備える。当該回転体としては、裏面側に位置する光源を視認可能に構成された第１回転体と、回転する第１回転体の裏面側に移動可能な第２回転体とがある。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【００１２】

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

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

えている。

【００２１】

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

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

図３は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、透明な樹脂製であり、本実施形態では、無色透明なポリカーボネート樹脂によって形成されている。ただし、変形例として、遊技盤３０は、ＡＢＳ樹脂、アクリル樹脂等の他の種類の透明な樹脂によって形成されていてもよい。遊技盤３０の前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０の裏面側には、ランプやＬＥＤ等の複数の発光部が設けられており、裏面側から遊技領域ＰＡを照射することによって、パチンコ機１０の前面から見て遊技領域ＰＡが光ることで意匠的演出がなされている。

【００２５】

遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車９６等の各役物が配設されている。

【００２６】

遊技球は、均一の材質によって構成された球体であり、本実施形態では鋼製（鉄製）である。遊技球の外形は、正面視した場合に当該遊技球の回転の中心を対称の点として点対称であり、真球に近い球体である。遊技球の表面には、遊技ホールの名前やロゴ等の文字や記号が記されている。先に説明したように、遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下し、風車９６よりも上方の位置から風車９６に向かって流下する。流下中の遊技球は、釘や風車９６によって、回転速度や回転時の回転軸の方向が変化し得るものであり、回転方向も反転し得る。パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技球を視認することが可能であり、遊技球が遊技領域ＰＡを流下する様子を見ることができる。なお、遊技球発射機構から連続して遊技球が発射された場合には、遊技領域ＰＡに複数の遊技球が存在し得ることになる。

【００２７】

釘４２は、真鍮製であり、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する

。遊技領域ＰＡを流下する遊技球は、釘４２に当たることによって回転しながら、釘４２によって制限される落下方向に誘導される。

【００２８】

風車９６は、遊技球から力学的エネルギーを受けることによって回転状態と停止状態との間で切り替わり得る構造物であり、その回転方向や回転速度も変化し得る。本実施形態では、風車９６は、遊技盤３０の左側の固定された位置に設けられており、遊技盤３０に立設された釘を挿通するための軸筒９６ａと、軸筒９６ａの外周に放射状に配設された３枚の羽根板９６ｂと、軸筒９６ａおよび羽根板９６ｂの前側（遊技盤３０の前方向）に取り付けられた正面円盤９６ｃとを備える。本実施形態では、軸筒９６ａ、羽根板９６ｂ、および正面円盤９６ｃは、透明の樹脂材料によって一体的に形成されており、軸筒９６ａに挿通された釘を中心として回転可能に構成されている。風車９６の回転軸として機能する軸筒９６ａ及び軸筒９６ａに挿通された釘は、遊技盤３０の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている。正面円盤９６ｃは、透明の樹脂によって形成されているため、遊技盤３０の裏面側に位置する光源を視認可能に構成されている。そして、正面円盤９６ｃは、羽根板９６ｂが設けられていないことによって光透過率が高くなっている領域である高光透過領域と、羽根板９６ｂが設けられていることによって光透過率が高光透過領域よりも低くなっている領域である低光透過領域とを有している。

【００２９】

遊技盤３０の左側領域には、複数の釘４２が植設されることによって、風車９６よりも上方の位置から、風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側の位置まで至ることが可能な経路が複数設けられている。遊技球は、当該複数の経路のうちの一の経路を流下することによって、風車９６よりも上方の位置と、風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側の位置との間で移動可能であり、当該移動の間に、釘４２への衝突を繰り返すことによって、その移動速度や回転方向、回転速度が変化し得る。

【００３０】

風車９６に到達した遊技球は、当該遊技球が風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側の位置に移動してきたタイミングにおける当該正面円盤９６ｃの回転態様（回転方向や回転速度、羽根板９６ｂの位置等）に応じて、後述する第１始動口３３へ入球し易くなる中央側ルートと、第１始動口３３への入球が困難となる外側（左側）ルートとのいずれかのルートに振り分けられる。具体的には、遊技球が風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側に移動してくる毎に、風車９６の回転方向が、左回りの回転方向と、右回りの回転方向とのうちのいずれになるかが決まる。そして、風車９６が左回りの回転方向に回転する場合より、右回りの回転方向に回転する場合の方が、遊技球が上述した中央側ルートに振り分けられ易く、遊技者にとっての有利性が高くなり易い。そして、遊技球が上述した中央側ルートに振り分けられた場合には、当該遊技球が第１始動口３３に入球する可能性が高まって遊技者にとっての有利性が高い状態となり、一方、遊技球が上述した外側（左側）ルートに振り分けられた場合には、当該遊技球が第１始動口３３に入球する可能性が低くなって遊技者にとっての有利性が低い状態となる。

【００３１】

また、本実施形態の風車９６によれば、羽根板９６ｂおよび正面円盤９６ｃが透明の樹脂材料によって形成されていることから、遊技球発射機構から遊技球が発射されている状態において、発射された遊技球が風車９６よりも上方の位置を流下している状況では、遊技盤３０の裏面側に設けられた発光部が風車９６の正面円盤９６ｃを通して視認可能となる。このために、審美性を高めることができる。一方、風車９６よりも上方の位置から流下してきた遊技球が、風車９６の正面円盤９６ｃの裏面側（上述した高光透過領域の裏面側）に移動してきた場合には、当該遊技球が遊技盤３０の裏面側に設けられた発光部からの光を遮って、当該遊技球が風車９６の正面円盤９６ｃを通して視認可能となる。このために、遊技球が風車９６に移動してきたことの視認が容易となり、風車９６によって遊技球が遊技盤３０の中央側に振り分けられる期待感を高めることができる。なお、風車９６よりも上方の位置を流下中の遊技球は、風車９６の正面円盤９６ｃを通すことなく視認可

能である。

【００３２】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６が設けられている。遊技球は、遊技盤３０の表面を転がりながら、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、及び可変入賞装置３６のそれぞれに入球する。当該入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０、及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。さらに、遊技盤３０には、第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０と、第２回転体の一例としての一対の演出用サブ回転役物１８０,１９０とが設けられている。

【００３３】

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

【００３４】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【００３５】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【００３６】

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

【００３７】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への入球に基づく当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく当たり抽選の結果、

大当たりに当選した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【００３８】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、または可変入賞装置３６に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

図４は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図４（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図示するように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【００５１】

図４（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、メイン表示領域ＭＡの下方に位置するサブ領域ＳＡとが表示される。メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変

動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ上に形成される。なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、図柄の変動表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【００５２】

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

【００５３】

メイン表示領域ＭＡの下方に位置するサブ領域ＳＡには、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２始動口保留用領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。第１始動口保留用領域Ｄｓ１、第２始動口保留用領域Ｄｓ２、および保留消化領域Ｄｍの動作の詳細については、後ほど詳述する。

【００５４】

図３の説明に戻る。演出用メイン回転役物１７０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの上側に配置されており、図示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０のそれぞれは、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下側に配置されており、図示した原点位置から上側に移動可能に構成されている。各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の大部分は覆い板１９９によって隠されており、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の一部分だけが覆い板１９９から突出している。演出用メイン回転役物１７０および演出用サブ回転役物１８０，１９０の構成、およびそれらの動作については、後ほど詳述する。

【００５５】

第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技

球の入球の確率が変化する。また、風車９６によって、遊技球が遊技盤３０の中央側と外側（左側）とのいずれに振り分けられるかによっても、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化し、ひいては、遊技者にとっての有利性が変化する。すなわち、風車は、その回転方向によって遊技者にとっての有利性を変化させる回転体である。

【００５６】

《１－２》遊技機の電気的構成：

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

【００５７】

図５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【００５８】

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

【００５９】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役

開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【００６３】

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

【００６４】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

図６は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表

示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【００７２】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【００７３】

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

【００７４】

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

で保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。

【００７５】

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

【００７６】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【００７７】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【００７８】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かに関わらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【００７９】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウン

タＣＳ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【００８５】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図４（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【００８６】

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

【００８７】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【００８８】

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

【００８９】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【００９０】

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

【００９１】

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

ンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、および変動種別カウンタＣＳの値の内の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【００９２】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。パチンコ機１０には、当たり抽選の抽選モードとして、低確率モードと高確率モードとが設定されており、低確率モード時における当たり抽選の際には低確率モード用の当否テーブルが参照され、高確率モード時における当たり抽選の際には高確率モード用の当否テーブルが参照される。高確率モード（高確率遊技状態とも呼ぶ）は、確変大当たりに当選することによって開始される遊技状態であって、当たり抽選において大当たりに当選する確率が、低確率モードより相対的に高い遊技状態を言う。

【００９３】

図７は、当否テーブルの内容を示す説明図である。図７（ａ）は低確率モード用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図７（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示している。

【００９４】

図７（ａ）に示すように、低確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４の５個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～４の５個の値以外の値（５～１１９９）が外れである。一方、図７（ｂ）に示すように、高確率モード用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１５の１６個の値が設定されている。そして、０～１１９９の値のうち、０～１５の１６個の値以外の値（１６～１１９９）が外れである。このように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

「小当たり」とは、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。これに対して、「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【００９８】

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

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード

（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【００９９】

パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モ

ードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図７を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

なお、本実施形態においては採用していないが、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されてもよい。さらに、電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定された構成としてもよい。また、高頻度サポートモードで電役開放当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始

されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されてもよい。さらに、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われるまでに確保される時間が相対的に短く設定されてもよい。

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

図８は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図８（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図８（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～８９」が１６Ｒ通常大当たりに対応しており、「９０～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。

【０１１３】

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

【０１１４】
　図８（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～６４」が１６Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【０１１５】
　このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。
【０１１６】
　なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。大当たりの種別の振り分けにおいて、１６確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりとなった場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後の抽選モードは高確率モードとなるが、この高確率モードの状態は、次回、当たり抽選において大当たり当選するまで継続される。
【０１１７】
　上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【０１１８】
　図９は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【０１１９】
　図９（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図９（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０、１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．４秒である。
【０１２０】
　図９（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図９（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役開放当選となる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役開放当選となる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役開放当選となった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は１．６秒である。
【０１２１】
　このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻

度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。

【０１２２】

《１－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【０１２３】

図１０は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図５）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【０１２４】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

さらに、本実施形態では、ＭＰＵ９２の出力側には、演出用メイン回転役物１７０を動作させる演出用メイン回転役物駆動部９７と、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０を動作させる演出用サブ回転役物駆動部９８，９９とが接続されている。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

《１－４》遊技機による処理の概要と演出動作：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。

【０１３７】

《１－４－１》保留表示：

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方に位置するサブ領域ＳＡには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第１始動口保留用領域Ｄｓ１と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく保留個数を示す第２始動口保留用領域Ｄｓ２と、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２の間に位置する保留消化領域Ｄｍとが表示される。

【０１３８】

図１１は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第１始動口保留用領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンが左右方向に並んで表示される。本実施形態では、保留表示アイコンは円形であり、図１１（ａ）に示した例では、第１番目の保留と第２番目の保留とにそれぞれ対応した第１保留表示アイコンＨ１と第２保留表示アイコンＨ２が示されている。第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、最も右側の位置に第１保留表示アイコンＨ１は表示され、右側から左側に向かって２番目の位置に第２保留表示アイコンＨ２は表示される。すなわち、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって１個ずつ増大するように表示される。

【０１３９】

保留消化領域Ｄｍは、上底が下底よりも長い台形であり、図１１（ａ）に示した例では、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンＨ０が載置されている。本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした当たり抽選が

行われ、その当たり抽選の結果を報知するための変動表示が行われるが、この変動表示が開始されるタイミングで、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンが載置された状態となる。この変動表示は、保留消化領域Ｄｍの上部に載置された保留表示アイコンＨ０に対応した保留（保留情報）に基づくものである。遊技者は、保留消化領域Ｄｍの上部に保留表示アイコンＨ０が載置されていることを観察することによって、保留表示アイコンＨ０に対応した保留が消化されていることを知ることができる。

【０１４０】

図１１（ａ）に示した状態において、変動表示が終了して停止表示されると、その後、保留消化領域Ｄｍの上部に載置された保留表示アイコンＨ０は消える。続いて、図１１（ｂ）に示すように、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において最も右側に位置する第１保留表示アイコンＨ１が、保留消化領域Ｄｍの上部に移動する。この際に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、右側から２番目に位置する第２保留表示アイコンＨ２は、最も右側の位置に移動（シフト）する。なお、図１１（ｂ）に示した例では、右側から左側に向かって３番目、４番目に位置する保留表示アイコンは存在しないが、仮に存在した場合には、３番目に位置する保留表示アイコンは２番目の位置に移動（シフト）し、４番目に位置する保留表示アイコンは３番目の位置に移動（シフト）する。

【０１４１】

図１１（ｂ）に示した移動の結果、図１１（ｃ）の状態となる。すなわち、保留消化領域Ｄｍの上部に第１保留表示アイコンＨ１が載置され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１の最も右側の位置に第２保留表示アイコンＨ２が表示された状態となる。このとき、第１保留表示アイコンＨ１に対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示が実行される。

【０１４２】

上記のようにして、一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Ｄｍの上部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した保留情報に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【０１４３】

図１２は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２と保留消化領域Ｄｍの変化の一例を示す説明図である。第２始動口保留用領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく各保留（最大４つの保留のそれぞれ）に対応した最大４つの保留表示アイコンＨが左右方向に並んで表示される。第２始動口保留用領域Ｄｓ２の変化の態様は、図１１に示した第１始動口保留用領域Ｄｓ１の変化の態様と大まかには同一であり、動作の方向が第１始動口保留用領域Ｄｓ１の場合と比較して逆方向となっている。すなわち、第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンＨは、左側から右側に向かって１個ずつ増大するように表示される。遊技回が実行される毎に、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において保留表示アイコンＨは右側から左側に１個ずつ移動し、最終的に保留消化領域Ｄｍの上部に移動して、当該保留表示アイコンＨに対応した保留（保留情報）に基づいた当たり抽選の結果を報知するための変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。

【０１４４】

第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示された保留表示アイコンは、先に説明したように円形であったが、これに換えて、三角形、四角形、五角形等の他の多角形の形状としてもよい。さらに、保留表示アイコンは、図形の画像に限ら

ず、キャラクター等の画像としてもよい。保留消化領域Ｄｍは、先に説明したように台形であったが、これに換えて、三角形、四角形、円形等の他の形状の画像としてもよい。また、保留消化領域Ｄｍは、図形の画像に限らず、キャラクター等の画像としてもよい。また、本実施形態では、第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２から保留消化領域Ｄｍに移動した保留表示アイコンは、保留消化領域Ｄｍの上部に載置される構成であったが、これに換えて、保留消化領域Ｄｍに入って消えるような表示態様としてもよい。

【０１４５】

《１－４－２》保留変化予告演出：

本実施形態のパチンコ機１０は、各保留表示アイコンに対応した保留情報（すなわち、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂに記憶された保留情報）に対する遊技者の期待感を高めるために、各保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を当たり抽選の対象となるよりも前に確認し、確認した結果をもとに遊技者に期待感を与える演出、いわゆる先読み演出を行っている。本実施形態のパチンコ機１０は、先読み演出の一つとして、各保留表示アイコンの表示色をデフォルト色（例えば白色）から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンに対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する保留変化予告演出（以下、単に「保留変化予告」とも呼ぶ）を実行する。

【０１４６】

本実施形態のパチンコ機１０では、保留表示アイコンの表示色の態様としては、デフォルト色としての白色と、青色と、緑色と、赤色とがあり、この順に、当たり抽選において大当たり当選する事の期待度（信頼度）が低い方から高い方までの４つの段階が対応づけられている。すなわち、対応づけられる大当たり当選の期待度として、表示色としての白色が最も低く、白色より青色が高く、青色より緑色が高く、赤色が最も高くなっている。換言すると、保留変化予告によれば、保留表示アイコンの表示色がデフォルト色の白色のままでは大当たり当選の期待度は低く、表示色が青色に変わった場合に、大当たり当選の期待度は白色の場合より高くなり、表示色が緑色に変わった場合に大当たり当選の期待度は青色の場合より高くなり、表示色が赤色に変わった場合に大当たり当選の期待度は緑色の場合より高くなる。保留変化予告によって、保留表示アイコンＨが大当り当選の期待度の高い表示色に変化した場合には、遊技者の大当り当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０１４７】

本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選において大当たり当選した場合に、大当たり当選に係る遊技回の終了時に、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を確認し、確認した結果を基に大当たり当選確定であるか否かの判定、すなわち、いわゆる保留連（＝保留内連チャン）の有無の判定を行っている。

【０１４８】

《１－４－３》演出用メイン回転役物の構成：

先に説明したように、演出用メイン回転役物１７０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの上側に配置されており、図３に示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。

【０１４９】

図１３は、演出用メイン回転役物１７０が最も下側の位置（以下、最下点位置と呼ぶ）に移動したときの遊技盤３０の正面図である。図示するように、最下点位置では、図柄表示装置４１の表示面４１ａの中央付近に演出用メイン回転役物１７０は位置する。演出用メイン回転役物１７０は、図３に示した原点位置から図１３に示した最下点位置まで移動可能に構成されている。演出用メイン回転役物１７０は、所定の演出処理の実行に伴って、原点位置から最下点位置まで移動し、最下点位置から原点位置に復帰する。

【０１５０】

図３および図１３に示すように、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物

１７０は、回転軸部１７１の周囲に５枚の花びら部１７２が配置されるように構成されている。各花びら部１７２は、板状の部材で、正面視（以下、単に「正面視」と呼んだ場合、遊技盤３０の正面視を意味する）において、花びらの形状を有する。回転軸部１７１は、遊技盤３０の前後方向（遊技盤３０の表面に対して垂直な方向）に延び、当該回転軸部１７１を中心に回転可能に構成されている。回転軸部１７１が回転駆動されることで、回転軸部１７１に連結された各花びら部１７２は、例えば矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。

【０１５１】

演出用メイン回転役物１７０は、図３に示した原点位置に位置する時に、５枚の花びら部１７２のそれぞれが回転軸部１７１に集まるように構成されており、正面視において閉じた花のような形状となる。一方、演出用メイン回転役物１７０は、図１３に示した最下点位置に位置する時に、５枚の花びら部１７２のそれぞれが回転軸部１７１から離間するように構成されており、正面視において開いた花のような形状となる。

【０１５２】

５枚の花びら部１７２のそれぞれは半透明の色（例えば、桜色）が付いた樹脂材料により成形されており、５枚の花びら部１７２のうちの１枚については貫通孔が形成され、当該貫通孔に拡大レンズＬＺが埋め込まれている。かかる構成によって、５枚の花びら部１７２のうちの４枚については図柄表示装置４１の表示面４１ａから発する光を一部通し、残りの１枚の花びら部１７２（以下、当該１枚の花びら部１７２を花びら部１７２Ｌとも呼ぶ）については図柄表示装置４１の表示面４１ａから発する光を拡大レンズＬＺを介して拡大して通す。

【０１５３】

まとめると、演出用メイン回転役物１７０は、次の４つの動作または作用を行う。

・移動動作：図３に示した原点位置から図１３に示した最下点位置まで移動し、最下点位置から原点位置に復帰する動作

・回転動作：正面視において例えば左回りに回転する動作

・拡縮動作：原点位置において各花びら部１７２が回転軸部１７１に集まり閉じた花のような形状となり、最下点位置において各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間し開いた花のような形状となる動作

・光透過作用：５枚の花びら部１７２のうちの１枚の花びら部１７２Ｌにおいて、図柄表示装置４１の表示面４１ａから発する光を拡大レンズＬＺを介して拡大透過する作用

【０１５４】

図１４は、演出用メイン回転役物１７０と、演出用メイン回転役物１７０を動作させる演出用メイン回転役物駆動部９７（図１０）とを示す右側面概略図である。演出用メイン回転役物１７０は、先に説明したように、回転軸部１７１と、５枚の花びら部１７２とを備える。演出用メイン回転役物駆動部９７は、メイン回転役物回転用モーター１７４と、ラック＆ピニオン機構部１７５と、ピニオン連結用モーター１７６と、拡大縮小機構部１７７とを備える。

【０１５５】

メイン回転役物回転用モーター１７４は、演出用メイン回転役物１７０の上述した回転動作を司るユニットであり、回転軸部１７１における花びら部１７２が連結されている側とは反対の側の端部に連結されている。メイン回転役物回転用モーター１７４の駆動力を受けて、演出用メイン回転役物１７０は例えば矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。本実施形態では、この回転の速度は、演出用メイン回転役物１７０に備えられる各花びら部１７２を視認できる程度の速度とし、一定速とした。メイン回転役物回転用モーター１７４は、例えば、ステッピングモーターによって構成される。

【０１５６】

ラック＆ピニオン機構部１７５およびピニオン連結用モーター１７６は、演出用メイン回転役物１７０の上述した移動動作を司るユニットである。ラック＆ピニオン機構部１７５は、ラック１７５ａと、ピニオン１７５ｂとを備える。ラック１７５ａの片側端部に、

メイン回転役物回転用モーター１７４の取付部１７４ａが連結されている。ピニオン１７５ｂの中心軸に、ピニオン連結用モーター１７６が連結されている。ラック＆ピニオン機構部１７５によって、ピニオン連結用モーター１７６の回転運動を直線運動に変換することができる。ピニオン連結用モーター１７６の駆動力を受けて、メイン回転役物回転用モーター１７４と演出用メイン回転役物１７０とは、一体的に遊技盤３０の上下方向Ｙに往復移動する。ピニオン連結用モーター１７６は、例えば、ステッピングモーターによって構成される。

【０１５７】

拡大縮小機構部１７７は、演出用メイン回転役物１７０の上述した拡縮動作を司るユニットであり、回転軸部１７１に取り付けられるとともに、各花びら部１７２と連結されている。拡大縮小機構部１７７によって、演出用メイン回転役物１７０を原点位置において各花びら部１７２が回転軸部１７１に集まり閉じた花のような形状（以下、花びら閉状態と呼ぶ）とすることができ、演出用メイン回転役物１７０を最下点位置において各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間し開いた花のような形状（以下、花びら開状態と呼ぶ）とすることができる。

【０１５８】

演出用メイン回転役物駆動部９７に備えられたメイン回転役物回転用モーター１７４、ピニオン連結用モーター１７６、および拡大縮小機構部１７７は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２から制御信号を受信する。これによって、メイン回転役物回転用モーター１７４、ピニオン連結用モーター１７６、および拡大縮小機構部１７７は、音声発光制御装置９０によって制御される。当該制御を行う処理として、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出を行う一発告知演出処理と、ビッグ・オア・スモール演出（＝ビッグオアスモール演出）を行うビッグオアスモール演出処理とを実行する。一発告知演出処理について、次に詳しく説明する。

【０１５９】

《１－４－４》一発告知演出：

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、一発告知演出を実行するか否かを抽選によって決定し、一発告知演出を実行すると決定された場合に、一発告知演出処理を実行する。一発告知演出は、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを告知するための演出である。一発告知演出を実行するか否かを決定する上記抽選は、一発告知用乱数を発生させ、当該乱数が予め定められた値と一致するか否かの判定によって行う。

【０１６０】

一発告知演出処理が実行開始されると、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の開始時に、ピニオン連結用モーター１７６を制御して、演出用メイン回転役物１７０を、図３に示した原点位置から図１３に示した最下点位置まで移動させる。本実施形態では、演出用メイン回転役物１７０が原点位置にあることを検出可能な原点位置検出センサー（図示せず）と、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にあることを検出可能な最下点位置検出センサー（図示せず）とが設けられており、演出用メイン回転役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動させる際には、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置検出センサーによって検出されるまでピニオン連結用モーター１７６を駆動させる。

【０１６１】

ＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０についての上記移動を開始した時から所定時間が経過したタイミング（最下点位置に達する以前のタイミング）で、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、演出用メイン回転役物１７０を正面視左回りＲＬに回転させると共に、拡大縮小機構部１７７を制御して、各花びら部１７２を花びら閉状態から花びら開状態に変化させる。

【０１６２】

図１５は、一発告知演出処理による演出用メイン回転役物１７０の動作を示す説明図である。上述したように、上記タイミングでメイン回転役物回転用モーター１７４を制御し、拡大縮小機構部１７７を制御した結果、図１５（ａ）に示すように、演出用メイン回転役物１７０は、原点位置から最下点位置まで移動する途中で（＋Ｙ方向に移動する途中で）、花びら閉状態から花びら開状態に変化すると共に、正面視左回りＲＬに回転する。

【０１６３】

その後、ＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達した場合に、その達した時から所定期間が経過するまで、演出用メイン回転役物１７０が回転し花びら開状態となった状態を継続させる。この結果、図１５（ｂ）に示すように、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において、所定期間、花びら開状態で正面視左回りＲＬに回転する。

【０１６４】

上記所定期間が経過したときに、ＭＰＵ９２は、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、回転している演出用メイン回転役物１７０を停止させるとともに、拡大縮小機構部１７７を制御して、各花びら部１７２を花びら開状態から花びら閉状態に変化させる。その後、ＭＰＵ９２は、ピニオン連結用モーター１７６を制御して、図１３に示した最下点位置から図３に示した原点位置まで復帰させる。演出用メイン回転役物１７０を最下点位置から原点位置まで復帰させる際には、演出用メイン回転役物１７０が原点位置検出センサーによって検出されるまでピニオン連結用モーター１７６を駆動させる。

【０１６５】

音声発光制御装置９０は、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にある上記所定期間において、表示制御装置１００に対して、図柄表示装置４１の表示面４１ａに所定画像を表示させる処理を行う。図１５（ｂ）には、所定画像が表示された表示面４１ａが示されている。先に説明したように、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にあるときに、演出用メイン回転役物１７０は、所定期間、花びら開状態で正面視左回りＲＬに回転することから、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺは、正面視において、演出用メイン回転役物１７０の回転軸部１７１を中心とする円軌道上を回転する。音声発光制御装置９０は、表示制御装置１００に対して、正面視において、当該円軌道と重なるように、複数（本実施形態では１０個）の円形の高輝度部ＨＢが等間隔を開けて配置（描画）された画像を所定画像として、図柄表示装置４１に表示させる。

【０１６６】

所定画像に含まれる各高輝度部ＨＢから発する光は、遊技盤３０の前側に向かって進むが、途中、回転する各花びら部１７２を一部通したり、隣り合う花びら部１７２の隙間から遊技者側に抜けたり、１枚の花びら部１７２Ｌに埋め込まれた拡大レンズＬＺを介して拡大されて遊技者側に送られる。このために、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にある所定期間において、遊技者は、回転している各花びら部１７２や、隣り合う花びら部１７２間の隙間から見えていた高輝度部ＨＢを、花びら部１７２Ｌに備えられる拡大レンズＬＺによって拡大されてピカピカ光るように視認することができる。

【０１６７】

上記のように構成された一発告知演出によれば、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にある所定期間において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢがピカピカ光るように視認可能となった場合に、遊技者の大当り当選に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。特に、本実施形態のパチンコ機１０では、拡大レンズＬＺによって拡大されてピカピカ光る高輝度部ＨＢを遊技者に視認させることができることから、一発告知演出に対するときめき感をいっそう高めることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０１６８】

《１－４－５》演出用サブ回転役物の構成：

先に説明したように、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０のそれぞれは、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下側に配置されており、図３に示した原点位置から上側に移

動可能に構成されている。各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の大部分は覆い板１９９によって隠されており、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の一部分だけが覆い板１９９から突出している。

【０１６９】

図１６は、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０を示す正面図である。正面視において右側に配置された演出用サブ回転役物１８０について先に説明する。演出用サブ回転役物１８０は、回転軸部１８１と、回転体１８２とを備える。

【０１７０】

回転体１８２は、一組の対辺が平行で、他の組の対辺が半円となった外形を有する平板状の部材である。回転体１８２は、非透明の色（例えば、赤色）が付いた樹脂材料によって成形されている。なお、変形例として、非透明の色に代えて、透明としてもよい。回転体１８２の中心に回転軸部１８１が連結されている。回転軸部１８１は、遊技盤３０の前後方向（遊技盤３０の表面に対して垂直な方向）Ｚに延び、当該回転軸部１８１を中心に回転可能に構成されている。回転軸部１８１が回転駆動されることで、回転軸部１８１に連結された回転体１８２は、例えば矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。なお、回転体１８２の外形は、遊技盤３０を正面視した場合に、回転体１８２の回転の中心を対称の点として点対称である。

【０１７１】

回転体１８２の長尺方向の一方の端部付近に円形の貫通孔が設けられ、当該貫通孔に透明樹脂１８３が埋め込まれている。当該透明樹脂１８３には、虹色の文字で「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが描画されている。回転体１８２の長尺方向の他方の端部付近には円形の貫通孔が設けられ、当該貫通孔には透明樹脂１８４が埋め込まれいる。当該透明樹脂１８４には、黒色の文字で「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが描画されている。

【０１７２】

演出用サブ回転役物１８０は、上下方向Ｙに移動可能に構成されており、原点位置から最も上側の位置（以下、最上点位置）まで移動し、その後、最上点位置から原点位置に復帰する。なお、回転軸部１８１には、長尺で平板状の連結棒１８５が連結されている。

【０１７３】

図１７は、演出用サブ回転役物１８０と、演出用サブ回転役物１８０を動作させる演出用サブ回転役物駆動部９８とを示す右側面概略図である。演出用サブ回転役物１８０は、先に説明したように、回転軸部１８１と、回転体１８２とを備える。演出用サブ回転役物駆動部９８は、サブ回転役物回転用モーター１８６と、ラック＆ピニオン機構部１８７と、ピニオン連結用モーター１８８とを備える。

【０１７４】

サブ回転役物回転用モーター１８６は、演出用サブ回転役物１８０の回転動作を司るユニットであり、回転軸部１８１における回転体１８２が連結されている側とは反対の側の端部に連結されている。サブ回転役物回転用モーター１８６の駆動力を受けて、演出用サブ回転役物１８０は例えば矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転する。本実施形態では、この回転の速度は、演出用サブ回転役物１８０に備えられる回転体１８２を視認できる程度の速度とした。

【０１７５】

ラック＆ピニオン機構部１８７およびピニオン連結用モーター１８８は、演出用サブ回転役物１８０の移動動作を司るユニットである。ラック＆ピニオン機構部１８７は、ラック１８７ａと、ピニオン１８７ｂとを備える。ラック１８７ａの片側端部に、サブ回転役物回転用モーター１８６の取付部１８６ａが連結されている。ピニオン１８７ｂの中心軸に、ピニオン連結用モーター１８８が連結されている。ラック＆ピニオン機構部１８７によって、ピニオン連結用モーター１８８の回転運動を直線運動に変換することができる。この結果、ピニオン連結用モーター１８８の駆動力を受けて、サブ回転役物回転用モーター１８６と演出用サブ回転役物１８０とは一体的に、図中の実線で示した原点位置から図中の破線で示した最上点位置まで移動し、その後、最上点位置から原点位置に復帰する。

なお、図中においては、図１６において示した連結棒１８５の記載は省略している。連結棒１８５は、正面視においてラック１８７ａを隠す機能を有し、演出用サブ回転役物１８０の移動動作を司るものではない。

【０１７６】

演出用サブ回転役物１８０が図中の実線で示した原点位置にあるときには、当該演出用サブ回転役物１８０は、正面視において、当該回転体１８２の大部分が覆い板１９９の後ろ（裏面側）に隠れる位置に位置する。具体的には、遊技盤３０の前後方向Ｚにおいて、演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２は覆い板１９９より後ろ側に位置しており、演出用サブ回転役物１８０が原点位置にあるときには、回転体１８２の大部分が覆い板１９９の後ろに隠れる位置に演出用サブ回転役物１８０は位置する。

【０１７７】

演出用サブ回転役物１８０が図中の破線で示した最上点位置にあるときには、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に移動した場合に、当該演出用サブ回転役物１８０は、正面視において、当該演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２の後ろ（裏面側）に当該演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２の一部が隠れるように位置することが可能となる。具体的には、遊技盤３０の前後方向Ｚにおいて、演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２は上記花びら部１７２より後ろ側に位置していることから、演出用サブ回転役物１８０が最上点位置にあるときには、演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２の一部が花びら部１７２の後ろに隠れる位置に位置することが可能となる。

【０１７８】

図１６の説明に戻る。正面視において左側に配置された演出用サブ回転役物（以下、第２演出用サブ回転役物とも呼ぶ）は、正面視において右側に配置された演出用サブ回転役物（以下、第１演出用サブ回転役物とも呼ぶ）１８０と比較して、ほぼ同一の構成を備える。すなわち、第２演出用サブ回転役物１９０は、第１演出用サブ回転役物１８０と同様に、回転軸部１９１と、回転体１９２とを備える。回転体１９２は、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２と比較して、透明樹脂１９３，１９４に描画されている文字列１９３ａ，１９４ａが「ＳＭＬ」である点が相違し、その他の点については同一である。すなわち、回転体１９２には、虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａと、黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａとが描画されている。ＳＭＬは、ＳＭＡＬＬの略語である。回転軸部１９１には、長尺で平板状の連結棒１９５が連結されている。

【０１７９】

第２演出用サブ回転役物１９０を動作させる演出用サブ回転役物駆動部（以下、第２演出用サブ回転役物駆動部と呼ぶ）９９についても、第１演出用サブ回転役物１８０を動作させる演出用サブ回転役物駆動部９８（図１７、以下、第１演出用サブ回転役物駆動部と呼ぶ）とほぼ同一の構成を備える。すなわち、第２演出用サブ回転役物駆動部９９は、サブ回転役物回転用モーターと、ラック＆ピニオン機構部と、ピニオン連結用モーターとを備える。第２演出用サブ回転役物駆動部９９は、第１演出用サブ回転役物駆動部９８と同様に、第２演出用サブ回転役物１９０を、正面視において左回りに回転させるとともに、原点位置から最上点位置まで移動させ、その後、最上点位置から原点位置に復帰させる。第２演出用サブ回転役物１９０が原点位置にあるときには、当該第２演出用サブ回転役物１９０は、正面視において、回転体１９２の大部分が覆い板１９９の後ろに隠れる位置に位置する。第２演出用サブ回転役物１９０が最上点位置にあるときには、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に移動した場合に、当該第２演出用サブ回転役物１９０は、正面視において、当該演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２の後ろに当該第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２の一部が隠れるように位置することが可能となる。

【０１８０】

《１－４－６》ビッグ・オア・スモール演出：

ビッグオアスモール演出処理について、次に詳しく説明する。ビッグオアスモール演出処理では、演出用メイン回転役物１７０と、第１演出用サブ回転役物１８０と、第２演出用サブ回転役物１９０とが協働して、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得し

たラウンド遊技の回数と保留連の有無とを予告するためのビッグオアスモール演出を行う。ビッグオアスモール演出処理による演出用メイン回転役物１７０についての制御を、まず説明する。

【０１８１】

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、ビッグオアスモール演出を実行するか否かを抽選によって決定し、ビッグオアスモール演出を実行すると決定された場合に、ビッグオアスモール演出処理を実行する。ビッグオアスモール演出を実行するか否かを決定する上記抽選は、ビッグオアスモール演出用乱数を発生させ、当該乱数が予め定められた値と一致するか否かの判定によって行う。

【０１８２】

ビッグオアスモール演出処理が実行開始されると、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後（後述するオープニング期間の開始時）に、ピニオン連結用モーター１７６（図１４参照）を制御して、演出用メイン回転役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動させる。また、ＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０についての上記移動を開始した時から所定時間が経過したタイミング（最下点位置に達する以前のタイミング）で、メイン回転役物回転用モーター１７４（図１４参照）を制御して、演出用メイン回転役物１７０を正面視左回りＲＬに回転させると共に、拡大縮小機構部１７７（図１４参照）を制御して、各花びら部１７２を花びら閉状態から花びら開状態に変化させる。

【０１８３】

図１８は、ビッグオアスモール演出処理による演出用メイン回転役物１７０等の動作を示す説明図である。上記タイミングでメイン回転役物回転用モーター１７４を制御し、拡大縮小機構部１７７を制御した結果、図１８（ａ）に示すように、演出用メイン回転役物１７０は、原点位置から最下点位置まで移動する途中で（＋Ｙ方向に移動する途中で）、花びら閉状態から花びら開状態に変化すると共に、正面視左回りＲＬに回転する。

【０１８４】

その後、ＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達した場合に、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、回転している演出用メイン回転役物１７０を所定の回転停止位置で停止させる。図１８（ｂ）に示した状態が所定の回転停止位置で停止した状態である。所定の回転停止位置（以下、所定回転停止位置と呼ぶ）については後述する。次いで、ＭＰＵ９２は、その停止させた状態から特定時間（例えば、３秒）が経過した後に、拡大縮小機構部１７７を制御して、各花びら部１７２を花びら開状態から花びら閉状態に変化させる。その後、ＭＰＵ９２は、ピニオン連結用モーター１７６を制御して、演出用メイン回転役物１７０を最下点位置から原点位置まで復帰させる。

【０１８５】

所定回転停止位置について、次に詳しく説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０についての最下点位置における所定回転停止位置として、第１の所定回転停止位置と、第２の所定回転停止位置とが予め用意されている。第１の所定回転停止位置は、第１演出用サブ回転役物１８０と係わりあうことが可能な位置であり、具体的には、図１８（ｂ）に示した演出用メイン回転役物１７０の位置である。図１８（ｂ）に示すように、演出用メイン回転役物１７０が第１の所定回転停止位置にある場合には、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、最上点位置に移動してきた第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の文字列１８３ａ、または黒色の文字列１８４ａが重なり合うことが可能となる。すなわち、遊技盤３０の正面視において、最上点位置に位置する第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の文字列１８３ａ、または黒色の文字列１８４ａに対して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺの中心が重なり合うときの演出用メイン回転役物１７０の位置が、第１の所定回転停止位置に相当する。本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０が原点位置から最

下点位置に移動した場合に、遊技盤３０の正面視において、最上点位置に移動してきた第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の文字列１８３ａ、または黒色の文字列１８４ａの位置に対して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺの中心が重なり合うことが可能なように、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、回転している演出用メイン回転役物１７０を、第１の所定回転停止位置で停止させうる構成とした。

【０１８６】

図１９は、演出用メイン回転役物１７０についての第２の所定回転停止位置を示す説明図である。第２の所定回転停止位置は、第２演出用サブ回転役物１９０と係わりあうことが可能な位置であり、具体的には、図１９に示した演出用メイン回転役物１７０の位置である。図１９に示すように、演出用メイン回転役物１７０が第２の所定回転停止位置にある場合には、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、最上点位置に移動してきた第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の文字列１９３ａ、または黒色の文字列１９４ａが重なり合うことが可能となる。すなわち、遊技盤３０の正面視において、最上点位置に位置する第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の文字列１９３ａ、または黒色の文字列１９４ａに対して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺの中心が重なり合うときの演出用メイン回転役物１７０の位置が、第２の所定回転停止位置に相当する。本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０が原点位置から最下点位置に移動した場合に、遊技盤３０の正面視において、最上点位置に移動してきた第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の文字列１９３ａ、または黒色の文字列１９４ａの位置に対して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺの中心が重なり合うことが可能なように、メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、回転している演出用メイン回転役物１７０を、第２の所定回転停止位置で停止させうる構成とした。

【０１８７】

なお、所定回転停止位置として、第１の所定回転停止位置と、第２の所定回転停止位置とのいずれを採用するかは、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選時に獲得したラウンド遊技の回数に応じて決定している。具体的には、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が、１６Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ通常大当たりである場合に、最下点位置においてメイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、演出用メイン回転役物１７０を第１の所定回転停止位置で停止させる。一方、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が、８Ｒ確変大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合に、最下点位置においてメイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、演出用メイン回転役物１７０を第２の所定回転停止位置で停止させる。

【０１８８】

ビッグオアスモール演出処理においては、先に説明した演出用メイン回転役物１７０についての制御を行うと共に、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御を行う。第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御について、次に説明する。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第１演出用サブ回転役物１８０と第２演出用サブ回転役物１９０とが同一の動きをするように、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御がなされている。

【０１８９】

ビッグオアスモール演出処理が実行開始されると、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、演出用メイン回転役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動させることに同期して、各ピニオン連結用モーター（図１７参照）を制御することによって、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を原点位置から最上点位置まで移動させる。この際の移動速度は一定とした。また、ＭＰＵ９２は、各演出用サブ回転役物１８０，１９０についての上記移

動を開始した時から所定時間が経過したタイミング（最上点位置に達する以前のタイミング）で、各サブ回転役物回転用モーター１８６（図１７参照）を制御して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を正面視左回りＲＬに回転させる。この際の回転速度は一定とした。この結果、図１８（ａ）に示すように、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は、原点位置から最上点位置まで移動する途中で（－Ｙ方向に移動する途中で）、正面視左回りＲＬに回転する。なお、演出用メイン回転役物１７０および各演出用サブ回転役物１８０，１９０が、図１８（ａ）に示す形態となったときには、演出用メイン回転役物１７０に対して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は距離的に離間していることから、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転体１８２，１９２は、遊技盤３０を正面視した場合に演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２を通すことなく視認可能となっている。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、演出用メイン回転役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動させることに同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を原点位置から最上点位置まで移動させていたが、両者の移動のタイミングは必ずしも一致させる必要はなく、変形例として、両者の移動のタイミングをずらす構成としてもよい。具体的には、演出用メイン回転役物１７０を先に最下点位置まで移動させた後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を最上点位置に移動させる構成としてもよいし、各演出用サブ回転役物１８０，１９０先に最上点位置まで移動させた後に、演出用メイン回転役物１７０を最下点位置まで移動させる構成としてもよい。

【０１９０】

その後、ＭＰＵ９２は、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達した場合に、各サブ回転役物回転用モーター１８６を制御して、回転している各演出用サブ回転役物１８０，１９０を特定の回転停止位置で停止させる。図１８（ｂ）に示した状態が特定の回転停止位置で停止した状態である。特定の回転停止位置（以下、特定回転停止位置と呼ぶ）については後述する。各演出用サブ回転役物１８０，１９０が特定の回転停止位置で停止するタイミングは、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置において所定回転停止位置で停止するタイミングと同期するように制御されている。なお、両者の回転を停止するタイミングは必ずしも一致させる必要はなく、変形例として両者の回転を停止するタイミングをずらす構成としてもよい。具体的には、回転している演出用メイン回転役物１７０を先に所定回転停止位置で停止させた後に、回転している各演出用サブ回転役物１８０，１９０を特定回転停止位置で停止させる構成としてもよいし、回転している各演出用サブ回転役物１８０，１９０を先に特定回転停止位置で停止させた後に、回転している演出用メイン回転役物１７０を所定回転停止位置で停止させる構成としてもよい。次いで、ＭＰＵ９２は、その停止させた状態から特定時間（例えば、３秒）が経過した後に、各ピニオン連結用モーター１８８を制御して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を最上点位置から原点位置まで復帰させる。

【０１９１】

特定回転停止位置について、次に詳しく説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０についての最上点位置における特定回転停止位置として、第１の特定回転停止位置と、第２の特定回転停止位置とが予め用意されている。第１の特定回転停止位置は、図１６に示すように、虹色の文字列１８３ａ（または１９３ａ）が上側となる位置である。第２の特定回転停止位置は、図１６の記載とは上下方向が反転した状態、すなわち、黒色の文字列１８４ａ（または１９４ａ）が上側となる位置である。

【０１９２】

図１８（ｂ）には、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が第１の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。上述したように、第１の特定回転停止位置では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は、虹色の文字列１８３ａ（または１９３ａ）が上側となった状態となる。一方、図１８（ｂ）に示した状態では、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において第１の所定回転停

止位置に停止することから、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物１７０と、回転した状態にある第１演出用サブ回転役物１８０とが共に停止して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａがピッタリと重なり合うことになる。一方、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａは、拡大レンズＬＺの位置と重なっていない。

【０１９３】

図１９についても、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が第１の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。図１９に示した状態では、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において第２の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物１７０と、回転した状態にある第２演出用サブ回転役物１９０とが共に停止して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａがピッタリと重なり合うことになる。一方、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａは、拡大レンズＬＺの位置と重なっていない。

【０１９４】

図２０は、各演出用サブ回転役物１８０，１９０についての第２の特定回転停止位置を示す説明図である。図２０には、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が第２の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。上述したように、第２の特定回転停止位置では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は、黒色の文字列１８４ａ（または１９４ａ）が上側となった状態となる。一方、図２０に示した状態では、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において第１の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物１７０と、回転した状態にある第１演出用サブ回転役物１８０とが共に停止して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａがピッタリと重なり合うことになる。一方、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａは、拡大レンズＬＺの位置と重なっていない。

【０１９５】

図２１についても、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置に達するのと同期して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に達し、その後に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が第２の特定回転停止位置で停止された状態が示されている。図２１に示した状態では、演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置において第２の所定回転停止位置に停止することから、遊技盤３０の正面視において、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが重なり合う。すなわち、回転した状態にある演出用メイン回転役物１７０と、回転した状態にある第２演出用サブ回転役物１９０とが共に停止して、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対

して、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａがピッタリと重なり合うことになる。一方、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａは、拡大レンズＬＺの位置と重なっていない。

【０１９６】

なお、特定回転停止位置として、第１の特定回転停止位置と、第２の特定回転停止位置とのいずれを採用するかは、保留連の有無に応じて決定している。具体的には、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選に係る遊技回の終了時に実行される保留連の有無の判定結果が保留連有りである場合に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０における最上点位置において各サブ回転役物回転用モーター１８６を制御して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を第１の特定回転停止位置で停止させる。一方、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選に係る遊技回の終了時に実行される保留連の有無の判定結果が保留連無しである場合に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０における最上点位置において各メイン回転役物回転用モーター１７４を制御して、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を第２の特定回転停止位置で停止させる。

【０１９７】

音声発光制御装置９０は、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置において回転が停止している上記特定時間の期間において、表示制御装置１００に対して、図柄表示装置４１の表示面４１ａに所定画像を表示させる処理を行う。所定画像は、一発告知演出の際に表示させた所定画像と同一の画像である。すなわち、図１８（ｂ）、図１９～図２１に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置にあるときに拡大レンズＬＺが移動可能な円軌道と重なるように複数（本実施形態では１０個）の円形の高輝度部ＨＢが等間隔を開けて配置された画像を、所定画像として表示させる。

【０１９８】

所定画像に含まれる各高輝度部ＨＢから発する光は、遊技盤３０の前側に向かって進むが、途中、各花びら部１７２によって遮断されたり、隣り合う花びら部１７２の隙間から遊技者側に抜けたり、１枚の花びら部１７２Ｌに埋め込まれた拡大レンズＬＺを介して拡大されて遊技者側に送られる。ビッグオアスモール演出処理によれば、先に説明したように、遊技盤３０の正面視において、拡大レンズＬＺに対して、第１演出用サブ回転役物１８０または第２演出用サブ回転役物１９０に備えられた文字列（１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれか）が重なり合うことから、所定画像に含まれる高輝度部ＨＢから発する光によって、当該文字列を拡大して目立たせて表示させることができる。

【０１９９】

まとめると、ビッグオアスモール演出処理によれば、演出用メイン回転役物１７０と、第１演出用サブ回転役物１８０と、第２演出用サブ回転役物１９０とが次のように動作することになる。

【０２００】

ビッグオアスモール演出処理が実行開始されると、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後に、演出用メイン回転役物１７０が図３に示す原点位置から最下点位置まで移動するとともに、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０が図３に示す原点位置から最上点位置まで移動する。演出用メイン回転役物１７０は、原点位置から最下点位置まで移動する途中で、花びら閉状態から花びら開状態に変化すると共に、正面視左回りＲＬに回転する。第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０は、原点位置から最上点位置まで移動する途中で、正面視左回りＲＬに回転する（図１８参照）。なお、本実施形態の変形例として、演出用メイン回転役物１７０と、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０とが移動を開始するに際して、「ビッグオアスモール」との音声を出力する構成としてもよい。

【０２０１】

演出用メイン回転役物１７０は、最下点位置に達すると、第１または第２の所定回転停

止位置に停止する。第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０は、最上点位置に達すると、第１または第２の特定回転停止位置に停止する。なお、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置において所定回転停止位置で停止するタイミングと、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が特定回転停止位置で停止するタイミングとは同期するように制御されている。その後、演出用メイン回転役物１７０、第１演出用サブ回転役物１８０、および第２演出用サブ回転役物１９０は、特定時間（例えば、３秒）、停止した状態を保つ。この特定時間の期間においては、演出用メイン回転役物１７０、第１演出用サブ回転役物１８０、および第２演出用サブ回転役物１９０は、図１８（ｂ）、図１９、図２０、または図２１に示す形態を取り得る。

【０２０２】

図１８（ｂ）に示す形態によれば、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが、拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される。図１９に示す形態によれば、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａが、拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される。図２０に示す形態によれば、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが、拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される。図２１に示す態様によれば、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画され黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが、拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される。換言すると、演出用メイン回転役物１７０および各演出用サブ回転役物１８０，１９０が、図１８（ｂ）、図１９、図２０、または図２１に示す形態となったときに、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転体１８２，１９２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ、虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａ、黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａ、または黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが、拡大レンズＬＺを備えた花びら部１７２Ｌを通して視認可能となる。

【０２０３】

上記特定時間の期間において、演出用メイン回転役物１７０、第１演出用サブ回転役物１８０、および第２演出用サブ回転役物１９０が、図１８（ｂ）、図１９、図２０、および図２１に示す形態のうちのいずれを取り得るかは、先に説明したように、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果から特定されるラウンド遊技の回数と、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった大当たり当選に係る遊技回の終了時に実行される保留連の有無の判定結果とによって決定される。すなわち、ラウンド遊技の回数が１６回であり、保留連が有りの場合には、図１８（ｂ）に示す形態、すなわち、虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。ラウンド遊技の回数が１６回であり、保留連が無しの場合には、図２０に示す形態、すなわち、黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。ラウンド遊技の回数が８回であり、保留連が有りの場合には、図１９に示す形態、すなわち、虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。ラウンド遊技の回数が８回であり、保留連が無しの場合には、図２１に示す形態、すなわち、黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。

【０２０４】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後に、演出用メイン回転役物１７０が回転しながら最下点位置に下りてくるとともに、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０が回転しながら最上点位置に上がってきて、その後、演出用メイン回転役物１７０と、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０とが共に回転を停止し、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれかを拡大して表示するというビッグオアスモール演出を実行することによって、ラウンド遊技の回数と保

留連の有無とを遊技者に告知することができる。

【０２０５】

上記構成のビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺに対して、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれが一致するか（止まるか）といった緊迫感（ドキドキ感）を、遊技者に対して付与することができる。その上で、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１演出用サブ回転役物１８０に描画された虹色の「ＢＩＧ」の文字列１８３ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が１６回となり、保留連が有りである二重の喜びを遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１演出用サブ回転役物１８０に描画された黒色の「ＢＩＧ」の文字列１８４ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が１６回となる喜びを遊技者に対して付与することができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が無しであるといった少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第２演出用サブ回転役物１９０に描画された虹色の「ＳＭＬ」の文字列１９３ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が有りである喜びを遊技者に対して付与することができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が８回となることの少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。さらに、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第２演出用サブ回転役物１９０に描画された黒色の「ＳＭＬ」の文字列１９４ａが拡大して表示された場合には、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が８回となり、保留連が無しとなるので、大当たりに当選しないよりは良かったなといった感情（と少しの落胆感）を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０２０６】

図２２は、比較例の回転装置の側面概略図である。当該回転装置は、演出用回転役物９７０と、回転用モーター９７４と、拡大縮小機構部９７７と、ＬＥＤ（発光ダイオード）９７９とを備える。演出用回転役物９７０は、回転軸部９７１と、複数の花びら部９７２とを備える。各花びら部９７２は、本実施形態のパチンコ機１０における花びら部１７２と同様に、板状の部材で、正面視において、花びらの形状を有する。回転用モーター９７４は、本実施形態のパチンコ機１０におけるメイン回転役物回転用モーター１７４とほぼ同じ構成である。拡大縮小機構部９７７は、本実施形態のパチンコ機１０における拡大縮小機構部１７７とほぼ同じ構成である。この比較例の回転装置では、各花びら部９７２は、半透明の材料によって形成されている。各花びら部９７２の裏面側には、ＬＥＤ９７９がそれぞれ取り付けられている。各ＬＥＤ９７９は、半透明の花びら部９７２のそれぞれを裏面側から照射する。各ＬＥＤ９７９の取付位置は、各花びら部９７２に対してすぐ近くの位置であり、各ＬＥＤ９７９は、各花びら部９７２と同期して回転するように構成されている。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、円形の高輝度部ＨＢが描画された画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させることによって、高輝度部ＨＢを花びら部１７２Ｌを照射する光源としているのに対して、従来の回転装置では、花びら部９７２の裏面側のすぐ近くに取り付けられたＬＥＤ９７９が、各花びら部９７２を直接的に照射していた。

【０２０７】

上記比較例の回転装置では、各花びら部９７２と各ＬＥＤ９７９との間の距離は短いものであった。このため、比較例の回転装置では、各花びら部９７２と各ＬＥＤ９７９との間に、板状の部材を差し込むことはあり得なかった。これに対して、本実施形態のパチン

コ機１０では、花びら部１７２Ｌを照射する光源を、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させた高輝度部ＨＢによって構成することで、花びら部１７２Ｌと花びら部１７２Ｌを照射する光源との間の距離を長くして、当該間の空間に演出用サブ回転役物１８０，１９０を差し込むことが可能なようにした。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、花びら部１７２Ｌを備える第１演出用サブ回転役物１８０に対して第２演出用サブ回転役物１９０を協働させることができ、当該協働を含む特定の演出、本実施形態では、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数と保留連の有無とを告知するためのビッグオアスモール演出を実装することが可能となった。

【０２０８】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０は、回転軸部１７１を中心として回転可能な複数の花びら部１７２を備え、複数の花びら部１７２のうちの一つである花びら部１７２Ｌは、拡大レンズＬＺを備えることによって、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢを視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２，１９２は、回転可能に構成され、遊技盤３０を正面視した場合に演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを通すことなく視認可能な第１位置（例えば、図１８（ａ）を参照）と、花びら部１７２Ｌを通して視認可能な第２位置（例えば、図１８（ｂ）、図１９、図２０、または図２１を参照）との間で変位可能である。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な第１状態となり、ビッグオアスモール演出において、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２，１９２が移動してくることによって、回転体１８２または回転体１９２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２または回転体１９２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能となる第２状態となる。このために、一発告知演出によって、第１状態となった場合に、先に説明したように、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを遊技者に告知することができる。また、ビッグオアスモール演出によって、第２状態となった場合に、先に説明したように、獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといったことを遊技者に告知することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出によって、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる喜びを遊技者に対して付与するができると共に、ビッグオアスモール演出によって、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといった期待感と少しの落胆感とを遊技者に対して付与することができる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０２０９】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられた回転体１８２，１９２の外形が、遊技盤３０を正面視した場合に、回転体１８２，１９２の回転の中心を対称の点として点対称となっていることから、演出用サブ回転役物１８０，１９０を回転させたときの回転体１８２，１９２の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０２１０】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０が備える花びら部１７２や、演出用サブ回転役物１８０，１９０が備える回転体１８２，１９２を樹脂材料によって形成される構成としていることから、これら部品の形成が容易となるため、これら部品の形状の自由度が高い。このため、これら部品を備える演出用メイン回転役物１７０や、演出用サブ回転役物１８０，１９０を用いた演出、すなわち、一発告知演出やビッグオアスモール演出をよりインパクトの高いものとすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０２１１】
本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０に備えられる回転軸部１７１は遊技盤３０の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤３０の表面に対して高い精度で平行となる平面上で花びら部１７２を回転させることができる。このため、演出用メイン回転役物１７０の外径を大きくすることが容易であり、この結果、一発告知演出およびビッグオアスモール演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０２１２】
また、従来より知られている回転役物は、発光部を備え、当該発光部が発光した状態で回転するだけの演出を実行可能なものであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、第１回転体の一例である演出用メイン回転役物１７０と、演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを裏面側から照射しうる光源として機能する図柄表示装置４１とが独立した構成であることから、裏面側の光源が発光した状態で演出用メイン回転役物１７０が回転するといった一発告知演出と、裏面側の光源が発光しない状態で演出用メイン回転役物１７０と第２回転体の一例である演出用サブ回転役物１８０，１９０とが係わり合う演出であって、演出用メイン回転役物１７０自体は主に回転するだけといったビッグオアスモール演出との両方が実行可能となった。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、回転役物と光源とを独立させることによって従来より多様な種類の演出を実現することが可能となった。その上、本実施形態のパチンコ機１０では、上記光源として機能する図柄表示装置４１は、当たり抽選の結果を報知するための変動表示や、キャラクターの表示等の種々の演出表示を行うことができることから、装置のいっそう効率的な使用が可能となっている。
【０２１３】
《１－５》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【０２１４】
各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【０２１５】
＜タイマ割込み処理＞
図２３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【０２１６】
ステップＳｘ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｅの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｅの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｘ０１０２に進む。
【０２１７】
ステップＳｘ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｘ０１０３に進む。
【０２１８】
ステップＳｘ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リ

ーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｘ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２７）において、その値を更新する。

【０２１９】

ステップＳｘ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｘ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０１０４を実行した後、ステップＳｘ０１０５に進む。

【０２２０】

ステップＳｘ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｘ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０１０５を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【０２２１】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２３：Ｓｘ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２２２】

図２４は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｘ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｘ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｘ０２０３に進む。

【０２２３】

ステップＳｘ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｘ０２０４に進む。

【０２２４】

ステップＳｘ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｘ０２０９に進む。

【０２２５】

ステップＳｘ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｘ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【０２２６】

ステップＳｘ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｘ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｘ０２０７に進む。一方、ステップＳｘ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｘ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０２２７】

ステップＳｘ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップ

Ｓｘ０２０８に進む。

【０２２８】

ステップＳｘ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｘ０２０９に進む。

【０２２９】

ステップＳｘ０２０９では、上述したステップＳｘ０２０４又はステップＳｘ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｘ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｘ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０２３０】

一方、ステップＳｘ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｘ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｘ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｘ０２１２に進む。

【０２３１】

ステップＳｘ０２１２では、ステップＳｘ０１０３（図２３）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｘ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｘ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｘ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｘ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｘ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｘ０２１２を実行した後、ステップＳｘ０２１３に進む。

【０２３２】

ステップＳｘ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。先判定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０２１３を実行した後、ステップＳｘ０２１４に進む。

【０２３３】

ステップＳｘ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【０２３４】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制

御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２７：ステップＳｘ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【０２３５】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【０２３６】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｘ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【０２３７】

＜先判定処理＞

次に、先判定処理について説明する。先判定処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図２４：Ｓｘ０２１３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２３８】

図２５は、先判定処理を示すフローチャートである。上述のように先判定処理は、保留情報に基づいて、当たり抽選の当否判定、大当たりの種別の判定、リーチの発生の有無の判定などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。

【０２３９】

ステップＳｘ０３０１では、始動口用の入球処理（図２４）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を把握する。その後、ステップＳｘ０３０２に進み、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。具体的には、今回の入球よりも前の入球によって実行された先判定処理の判定結果を該当する記憶エリアから読み出し、今回の入球による当たり抽選よりも前に発生する確変大当たりの有無や、転落抽選への当選の有無を把握することによって、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点での抽選モードを判定する。

【０２４０】

ステップＳｘ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードであると判定した場合には、（Ｓｘ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０３０３に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている低確率モード用の当否テーブル（図７（ａ））を参照する。その後、ステップＳｘ０３０５に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０２４１】

一方、ステップＳｘ０３０２において、今回の入球による当たり抽選が遊技回として実行される時点で、抽選モードが低確率モードでないと判定した場合には（Ｓｘ０３０２：ＮＯ）、ステップＳｘ０３０４に進み、当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている高確率モード用の当否テーブル（図７（ｂ））を参照する。その後、ステップＳｘ０３０５に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照した結果、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応しているか否かを判定する。

【０２４２】

ステップＳｘ０３０５では、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対

応していると判定した場合には（Ｓｘ０３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０３０６に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値を把握する。その後、ステップＳｘ０３０７に進み、振分テーブル記憶エリア６３ｂに記憶されている振分テーブルを参照する。具体的には、今回の振り分け対象となった大当たり種別カウンタＣ２が第１始動口３３への入球に基づいて取得されたものである場合には、第１始動口用振分テーブルを参照し、第２始動口３４への入球に基づいて取得されたものである場合には、第２始動口用振分テーブルを参照する。ステップＳｘ０３０７を実行した後、ステップＳｘ０３０８に進む。

【０２４３】

ステップＳｘ０３０８では、振分テーブルを参照した結果、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値が、確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｘ０３０８において、確変大当たりに対応していると判定した場合には（Ｓｘ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０３０９に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに確変大当たり情報を記憶する。その後、先判定処理を終了する。一方、ステップＳｘ０３０８において、確変大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｘ０３０８：ＮＯ）、ステップＳｘ０３１０に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈに通常大当たり情報を記憶する。その後、ステップＳｘ０３１５に進む。

【０２４４】

ステップＳｘ０３０５において、今回把握した当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たりに対応していないと判定した場合には（Ｓｘ０３０５：ＮＯ）、ステップＳｘ０３１１に進み、今回の始動口への入球によって記憶エリアに格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握する。その後、ステップＳｘ０３１２に進み、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。その後、ステップＳｘ０３１３に進み、リーチ判定用テーブルを参照した結果、今回把握したリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ発生に対応しているか否かを判定する。

【０２４５】

ステップＳｘ０３１３において、リーチ発生に対応していると判定した場合には（Ｓｘ０３１３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０３１４に進み、先判定処理結果記憶エリア６４ｈにリーチ発生情報を記憶させる。その後、ステップＳｘ０３１５に進む。一方、ステップＳｘ０３１３において、リーチ発生に対応していないと判定した場合には（Ｓｘ０３１３：ＮＯ）、ステップＳｘ０３１５に進む。

【０２４６】

ステップＳｘ０３１５では、始動口用の入球処理（図２４）における始動口への入球によって記憶エリアに格納された変動種別カウンタＣＳの値を把握する。その後、ステップＳｘ０３１６に進み、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている大当たり用変動時間テーブルを参照して、変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｘ０３１６を実行した後、ステップＳｘ０３１７に進む。

【０２４７】

ステップＳｘ０３１７では、ステップＳｘ０３１６によって取得した変動時間情報から変動パターンを特定し、特定した変動パターンの種別を先判定処理結果記憶エリア６４ｈに記憶する。ステップＳｘ０３１７を実行した後、本先判定処理を終了する。

【０２４８】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２３：Ｓｘ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２４９】

図２６は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｘ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｘ０４０１：ＹＥＳ

）、ステップＳｘ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｘ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｘ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０２５０】

ステップＳｘ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｘ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｘ０４０４に進む。

【０２５１】

ステップＳｘ０４０４では、ステップＳｘ０１０３（図２３）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【０２５２】

一方、ステップＳｘ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｘ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【０２５３】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【０２５４】

図２７は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｘ０５０２に進む。

【０２５５】

ステップＳｘ０５０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｘ０５０３に進む。

【０２５６】

ステップＳｘ０５０３では、ステップＳｘ０５０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｘ０５０３を実行した後、ステップＳｘ０５０４に進む。

【０２５７】

ステップＳｘ０５０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｘ０５０５に進む。

【０２５８】

ステップＳｘ０５０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｘ０５０６に進む。ステップＳｘ０５０６では、各遊技回にお

ける遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｘ０５０６を実行した後、ステップＳｘ０５０７に進む。

【０２５９】

ステップＳｘ０５０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｘ０５０８に進む。

【０２６０】

ステップＳｘ０５０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｘ０５０９に進む。

【０２６１】

ステップＳｘ０５０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｘ０５０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｘ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｘ０５０９：ＮＯ）、ステップＳｘ０５１０及びステップＳｘ０５１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｘ０５１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｘ０５１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｘ０５０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｘ０５０９：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０５０３に戻り、ステップＳｘ０５０３からステップＳｘ０５０８までの各処理を実行する。

【０２６２】

なお、ステップＳｘ０５０３からステップＳｘ０５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【０２６３】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２７：Ｓｘ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２６４】

図２８は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【０２６５】

ステップＳｘ０６０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｘ０

６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｘ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｘ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０６０２に進む。

【０２６６】

ステップＳｘ０６０２では、特図ユニット３７が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。この判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定することにより行われる。特図変動表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。

【０２６７】

ステップＳｘ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中でないと判定した場合には（Ｓｘ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｘ０６０３に進む。

【０２６８】

ステップＳｘ０６０３では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｘ０６０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０２６９】

一方、ステップＳｘ０６０２において、特図ユニット３７が変動表示中であると判定した場合には（Ｓｘ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０６０４に進む。

【０２７０】

ステップＳｘ０６０４では、特図ユニット３７における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を終了させるための変動終了処理を実行する。なお、変動終了処理の詳細は後述する。ステップＳｘ０６０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０２７１】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２８：Ｓｘ０６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２７２】

図２９は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０７０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｘ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｘ０７０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｘ０７０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｘ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０７０２に進む。

【０２７３】

ステップＳｘ０７０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｘ０７０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【０２７４】

ステップＳｘ０７０３では、当たり抽選において大当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０７０３を実行した後、ステップＳｘ０７０４に進む。

【０２７５】

ステップＳｘ０７０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表

示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ０７０４を実行した後、ステップＳｘ０７０５に進む。

【０２７６】

ステップＳｘ０７０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｘ０７０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｘ０７０５を実行した後、ステップＳｘ０７０６に進む。

【０２７７】

ステップＳｘ０７０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、大当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、大当たりの種別の情報として、１６Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、１６Ｒ通常大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、又は、当たり抽選についての外れ結果の情報が含まれている。

【０２７８】

ステップＳｘ０７０５およびステップＳｘ０７０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２７）におけるステップＳｘ０５０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｘ０７０６を実行した後、ステップＳｘ０７０７に進む。

【０２７９】

ステップＳｘ０７０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｘ０７０７を実行した後、ステップＳｘ０７０８に進む。

【０２８０】

ステップＳｘ０７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｘ０７０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【０２８１】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２９：Ｓｘ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０２８２】

図３０は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０８０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図６）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列

的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｘ０８０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【０２８３】

ステップＳｘ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｘ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０８０２～ステップＳｘ０８０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｘ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｘ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０８０８～ステップＳｘ０８１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【０２８４】

ステップＳｘ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｘ０８０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｘ０８０４に進む。ステップＳｘ０８０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｘ０８０５に進む。

【０２８５】

ステップＳｘ０８０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｘ０８０５を実行した後、ステップＳｘ０８０６に進む。

【０２８６】

ステップＳｘ０８０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｘ０８０７へ進む。

【０２８７】

ステップＳｘ０８０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｘ０８０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２７）におけるステップＳｘ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【０２８８】

ステップＳｘ０８０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｘ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０８０８に進む。

【０２８９】

ステップＳｘ０８０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｘ０８０９に進む。ステップＳｘ０８０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｘ０８１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｘ０８１１に進む。

【０２９０】
　ステップＳｘ０８１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｘ０８１１を実行した後、ステップＳｘ０８１２に進む。
【０２９１】
　ステップＳｘ０８１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｘ０８１３に進む。
【０２９２】
　ステップＳｘ０８１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。
【０２９３】
　ステップＳｘ０８１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２７）におけるステップＳｘ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。
【０２９４】
＜当たり判定処理＞
　次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２９：Ｓｘ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０２９５】
　図３１は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ０９０１では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０２９６】
　ステップＳｘ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｘ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０９０２に進み、高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｘ０９０４に進む。
【０２９７】
　一方、ステップＳｘ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｘ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｘ０９０３に進み、低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図７（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｘ０９０４に進む。
【０２９８】
　ステップＳｘ０９０４では、ステップＳｘ０９０２又はステップＳｘ０９０３における

当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｘ０９０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｘ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０９０５に進む。

【０２９９】

ステップＳｘ０９０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｘ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ０９０５：ＮＯ）、ステップＳｘ０９０６に進み、第１始動口用の振分テーブル（図８（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ確変大当たりの数値範囲、１６Ｒ通常大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【０３００】

一方、ステップＳｘ０９０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ０９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０９０７に進み、第２始動口用の振分テーブル（図８（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、１６Ｒ確変大当たりの数値範囲、８Ｒ通常大当たりの数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。ステップＳｘ０９０６又はステップＳｘ０９０７の処理を実行した後、ステップＳｘ０９０８に進む。

【０３０１】

ステップＳｘ０９０８では、ステップＳｘ０９０６又はステップＳｘ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応したフラグ（大当たりフラグ）をＯＮにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりである場合には１６Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ確変大当たりである場合には８Ｒ確変大当たりフラグをＯＮにし、１６Ｒ通常大当たりである場合には１６Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにし、８Ｒ通常大当たりである場合には８Ｒ通常大当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｘ０９０８を実行した後、ステップＳｘ０９０９に進む。

【０３０２】

ステップＳｘ０９０９では、大当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図５）に記憶されている大当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｘ０９０６又はステップＳｘ０９０７において振り分けた大当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｘ０９０９を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【０３０３】

ステップＳｘ０９０４において、ステップＳｘ０９０２又はステップＳｘ０９０３における当たり抽選の当否結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｘ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｘ０９１０に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図５）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｘ０９１１に進む。

【０３０４】

ステップＳｘ０９１１において、ステップＳｘ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｘ０９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ０９１２に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｘ０９１２を実行した後、ステップＳｘ０９１３に進む。

【０３０５】

一方、ステップＳｘ０９１１において、ステップＳｘ０９１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｘ０９１１：ＮＯ）、ステップＳｘ０９１２を実行することなく、ステップＳｘ０９１３に進む。

【０３０６】

ステップＳｘ０９１３では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｘ０９１３を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【０３０７】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２９：Ｓｘ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３０８】

図３２は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｘ１００２に進む。

【０３０９】

ステップＳｘ１００２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄには、遊技状態や、大当たりと時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳｘ１００２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、高確率モードフラグと高頻度サポートモードフラグとに基づいて、現在の遊技状態が低確低サポ状態、高確高サポ状態、低確高サポ状態、高確低サポ状態のうちのいずれにあるかを判定し、当該判定結果と、今回の遊技回に係る、大当たりや時短付与の有無を判定する当否判定の判定結果と、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定の判定結果とに基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｘ１００２を実行した後、ステップＳｘ１００３に進む。

【０３１０】

ステップＳｘ１００３では、ステップＳｘ１００２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｘ１００１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｘ１００３を実行した後、ステップＳｘ１００４に進む。

【０３１１】

ステップＳｘ１００４では、ステップＳｘ１００３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【０３１２】

＜変動終了処理＞

次に、変動終了処理について説明する。変動終了処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２８：Ｓｘ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３１３】

図３３は、変動終了処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１１０１では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図

柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｘ１１０１では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図３２）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【０３１４】

ステップＳｘ１１０１において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｘ１１０１：ＮＯ）、本変動終了処理を終了する。

【０３１５】

ステップＳｘ１１０１において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｘ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１０２に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。続く、ステップＳｘ１１０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｘ１１０３を実行した後、ステップＳｘ１１０４に進む。

【０３１６】

ステップＳｘ１１０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｘ１１０４において、上記フラグのいずれもがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｘ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｘ１１０５に進む。

【０３１７】

ステップＳｘ１１０５では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０３１８】

ステップＳｘ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１０６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｘ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｘ１１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。ステップＳｘ１１０７を実行した後、ステップＳｘ１１０８に進む。一方、ステップＳｘ１１０６において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｘ１１０６：ＮＯ）、ステップＳｘ１１０７を実行することなく、ステップＳｘ１１０８に進む。

【０３１９】

ステップＳｘ１１０８では、抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【０３２０】

ステップＳｘ１１０８において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｘ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｘ１１０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。

【０３２１】

ステップＳｘ１１０９において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｘ１１０９：ＮＯ）には、ステップＳｘ１１１０に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｘ１１１０を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【０３２２】

ステップＳｘ１１０８において高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｘ１１０８：ＹＥＳ）、または、ステップＳｘ１１０９において遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｘ１１０９：ＹＥＳ）には、ステップＳｘ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｘ１１０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｘ１１０５：ＮＯ）に、ステップＳｘ１０６～ステップＳｘ１１１０を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【０３２３】

一方、ステップＳｘ１１０４において、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ通常大当たりフラグ、８Ｒ通常大当たりフラグの内のいずれかのフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｘ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１１１に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｘ１１１１を実行した後、ステップＳｘ１１１２に進む。ステップＳ１１１２では、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報に含まれる当たり乱数カウンタＣ１の値を確認し、残された保留情報の中に大当たり当選があるか否を判定する。ステップＳｘ１１１２において、残された保留情報の中に大当たり当選があると判定した場合には（Ｓｘ１１１２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１１１３に進み、保留連有りコマンドを設定する。保留連有りコマンドは、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報の中に大当たり当選があること、すなわち、保留連が有ることをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるためのコマンドである。ステップＳｘ１１１３を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。一方、ステップＳｘ１１１２において、残された保留情報の中に大当たり当選がないと判定した場合には（Ｓｘ１１１２：ＮＯ）、ステップＳｘ１１１４に進み、保留連無しコマンドを設定する。保留連無しコマンドは、保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報の中に大当たり当選がないこと、すなわち、保留連が無いことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるためのコマンドである。ステップＳｘ１１１４を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【０３２４】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２７：Ｓｘ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３２５】

図３４は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１２０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【０３２６】

ステップＳｘ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１２０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされる。

【０３２７】

ステップＳｘ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｘ１２０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【０３２８】

ステップＳｘ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｘ１２０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｘ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２０５に進む。一方、ステップＳｘ１２０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｘ１２０４：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０３２９】

ステップＳｘ１２０５では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｘ１２０６に進む。ステップＳｘ１２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｘ１２０７に進む。

【０３３０】

ステップＳｘ１２０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている

【０３３１】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【０３３２】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【０３３３】

ステップＳｘ１２０７を実行した後、前述したステップＳｘ１２０８に進む。

【０３３４】

ステップＳｘ１２０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｘ１２０８を実行した後、ステップＳｘ１２０９に進む。

【０３３５】

ステップＳｘ１２０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２７）におけるステップＳｘ０５０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｘ１２０９を実行した後、ステップＳｘ１２１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０３３６】
　ステップＳｘ１２０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２１１に進む。
【０３３７】
　ステップＳｘ１２１１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｘ１２１１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｘ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２１２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｘ１２１３に進む。
【０３３８】
　ステップＳｘ１２１３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｘ１２１３を実行した後、ステップＳｘ１２１４に進む。
【０３３９】
　ステップＳｘ１２１４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｘ１２１５では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２７：ステップＳｘ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｘ１２１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【０３４０】
　ステップＳｘ１２０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２１６に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｘ１２１６を実行した後、ステップＳｘ１２１７に進む。
【０３４１】
　ステップＳｘ１２１７では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｘ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｘ１２１７：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２１８に進む。一方、ステップＳｘ１２１７において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｘ１２１７：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【０３４２】
　ステップＳｘ１２１８では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｘ１２１９に進む。
【０３４３】
　ステップＳｘ１２１９では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｘ１２１９を実行した後、ステップＳｘ１２２０に進む。
【０３４４】
　ステップＳｘ１２２０では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時

間を決定する第４タイマカウンタエリアＴ４に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第４タイマカウンタエリアＴ４は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｘ１２２０を実行した後、ステップＳｘ１２２１に進む。

【０３４５】

ステップＳｘ１２２１では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２７）におけるステップＳｘ０５０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｘ１２２１を実行した後、ステップＳｘ１２２２に進む。

【０３４６】

ステップＳｘ１２２２では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０３４７】

ステップＳｘ１２０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２２３に進む。

【０３４８】

ステップＳｘ１２２３では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｘ１２２０）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｘ１２２０において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１２２３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２２４に進む。

【０３４９】

ステップＳｘ１２２４では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｘ１２２５に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｘ１２２５を実行した後、ステップＳｘ１２２６に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｘ１２２６を実行した後、ステップＳｘ１２２７に進む。

【０３５０】

ステップＳｘ１２２７では、合計保留個数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。ステップＳｘ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１２２７：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１２２８に進む。

【０３５１】

ステップＳｘ１２２８では、客待ちコマンドを設定する。客待ちコマンドは、図柄の変動（遊技回）が終了した時点において保留情報記憶エリア６４ｂに保留情報が１つも記憶されていないことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この設定された客待ちコマンドは、通常処理（図２７）におけるステップＳｘ１２２８において、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｘ１２２８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０３５２】

一方、ステップＳｘ１２２７において、合計保留個数ＣＲＮが「０」ではないと判定した場合には（Ｓｘ１２２７：ＮＯ）、そのまま本遊技回制御処理を終了する。また、ステップＳｘ１２２３において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｘ１２２３：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０３５３】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３４：Ｓｘ１２１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３５４】

図３５は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１３０１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｘ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｘ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１３０２に進む。

【０３５５】

ステップＳｘ１３０２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｘ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｘ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１３０３に進む。

【０３５６】

ステップＳｘ１３０３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｘ１３０４に進む。

【０３５７】

ステップＳｘ１３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２７：ステップＳｘ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｘ１３０４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【０３５８】

ステップＳｘ１３０２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｘ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｘ１３０３およびステップＳｘ１３０４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【０３５９】

ステップＳｘ１３０１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｘ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１３０５に進む。

【０３６０】

ステップＳｘ１３０５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｘ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｘ１３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１３０６に進む。

【０３６１】

ステップＳｘ１３０６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｘ１３０７に進む。

【０３６２】

ステップＳｘ１３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２７：ステップＳｘ０５０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｘ１３０７を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【０３６３】

ステップＳｘ１３０５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｘ１３０５：ＮＯ）、ステップＳｘ１３０６およびステップＳｘ１３０７を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【０３６４】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
　次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図３４：Ｓｘ１２２５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０３６５】
　図３６は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１４０１では、大当たりフラグにおいて確変大当たりに対応するフラグがＯＮにされているか否かを判定する。すなわち、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【０３６６】
　ステップＳｘ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグ又は８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１４０２に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグのうちのＯＮとなっているフラグをＯＦＦする。ステップＳｘ１４０２を実行した後、ステップＳｘ１４０３に進む。
【０３６７】
　ステップＳｘ１４０３では、高確率モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｘ１４０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、抽選モードが高確率モードであり、且つ、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。その後、ステップＳｘ１４０５に進む。
【０３６８】
　ステップＳｘ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。遊技回数カウンタＰＮＣにセットされる値は、遊技回数を限定して高頻度サポートモードを実行する際の、当該遊技回数を示す値である。その後、ステップＳｘ１４０６に進む。
【０３６９】
　ステップＳｘ１４０６では、抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｘ１４１１に進む。
【０３７０】
　一方、ステップＳｘ１４０１において、ＲＡＭ６４の１６Ｒ確変大当たりフラグおよび８Ｒ確変大当たりフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｘ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１４０７に進み、ＲＡＭ６４の１６Ｒ通常大当たりフラグおよび８Ｒ通常大当たりフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｘ１４０８に進む。
【０３７１】
　ステップＳｘ１４０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにした後、ステップＳｘ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた遊技回数カウンタＰＮＣに１００をセットする。その後、ステップＳｘ１４１０に進む。
【０３７２】
　ステップＳｘ１４１０では、抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｘ１４１１に進む。
【０３７３】
　ステップＳｘ１４１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。
【０３７４】
＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２７：Ｓｘ０５０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３７５】

図３７は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１５０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｘ１５０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１５０２に進む。

【０３７６】

ステップＳｘ１５０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｘ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｘ１５０２:ＮＯ）、ステップＳｘ１５０３に進む。

【０３７７】

ステップＳｘ１５０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【０３７８】

ステップＳｘ１５０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１５０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５０４に進む。

【０３７９】

ステップＳｘ１５０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｘ１５０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｘ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｘ１５０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｘ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｘ１５０６に進む。

【０３８０】

ステップＳｘ１５０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｘ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１５０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｘ１５０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｘ１５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５０７に進む。

【０３８１】

ステップＳｘ１５０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｘ１５０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｘ１５０７において開閉実行モードではなく（Ｓｘ１５０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｘ１５０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｘ１５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値

が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｘ１５１０に進む。

【０３８２】

ステップＳｘ１５１０では、ステップＳｘ１５０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｘ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｘ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【０３８３】

一方、ステップＳｘ１５１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｘ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｘ１５１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【０３８４】

ステップＳｘ１５０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｘ１５０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｘ１５０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｘ１５０８：ＮＯ）、ステップＳｘ１５１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｘ１５１３に進む。

【０３８５】

ステップＳｘ１５１３では、ステップＳｘ１５１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｘ１５１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｘ１５１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｘ１５１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｘ１５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【０３８６】

ステップＳｘ１５０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｘ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｘ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１５１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｘ１５１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１６に進む。

【０３８７】

ステップＳｘ１５１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｘ１５１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０３８８】

ステップＳｘ１５０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（

Ｓｘ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１５１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【０３８９】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図３７：Ｓｘ１５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０３９０】

図３８は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１６０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｘ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６０２に進む。

【０３９１】

ステップＳｘ１６０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｘ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【０３９２】

ステップＳｘ１６０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｘ１６０３を実行した後、ステップＳｘ１６０４に進む。

【０３９３】

ステップＳｘ１６０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｘ１６０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｘ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｘ１６０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０３９４】

ステップＳｘ１６０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１６０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｘ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｘ１６０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｘ１６０７：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｘ１６０９に進む。

【０３９５】

ステップＳｘ１６０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード

中でないと判定した場合には（Ｓｘ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｘ１６１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【０３９６】

ステップＳｘ１６１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｘ１６１０：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１６１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０３９７】

一方、ステップＳｘ１６０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｘ１６０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｘ１６１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｘ１６１０：ＮＯ）、ステップＳｘ１６１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【０３９８】

《１－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【０３９９】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【０４００】

図３９は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０４０１】

ステップＳｘ１７０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｘ１７０１を実行した後、ステップＳｘ１７０２に進む。

【０４０２】

ステップＳｘ１７０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｘ１７０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｘ１７０２を実行した後、ステップＳｘ１７０３に進む。

【０４０３】

ステップＳｘ１７０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ１７０３を実行した後、ステップＳｘ１７０４に進む。

【０４０４】

ステップＳｘ１７０４では、一発告知演出用処理を実行する。一発告知演出用処理は、「遊技機による処理の概要と演出動作」の欄に含まれる「一発告知演出」の欄で詳述した一発告知演出を実現するための処理である。先に説明したように、一発告知演出は、演出用メイン回転役物１７０の動作によって、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所

定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを告知するための演出である。具体的には、一発告知演出は、図１５に例示した内容の演出を行う。ステップＳｘ１７０４を実行した後、ステップＳｘ１７０５に進む。

【０４０５】

ステップＳｘ１７０５では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｘ１７０５を実行した後、ステップＳｘ１７０６に進む。

【０４０６】

ステップＳｘ１７０６では、ビッグオアスモール演出用処理を実行する。ビッグオアスモール演出用処理は、「遊技機による処理の概要と演出動作」の欄に含まれる「ビッグオアスモール演出」の欄で詳述したビッグオアスモール演出を実現するための処理である。先に説明したように、ビッグオアスモール演出は、演出用メイン回転役物１７０と、第１演出用サブ回転役物１８０と、第２演出用サブ回転役物１９０とが協働して、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数と保留連の有無とを予告するための演出である。具体的には、ビッグオアスモール演出は、図１８～図２１に例示した内容の演出を行う。ステップＳｘ１７０６を実行した後、ステップＳｘ１７０７に進む。

【０４０７】

ステップＳｘ１７０７では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｘ１７０７を実行した後、ステップＳｘ１７０８に進む。

【０４０８】

ステップＳｘ１７０８では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｘ１７０８を実行した後、ステップＳｘ１７０９に進む。

【０４０９】

ステップＳｘ１７０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｘ１７０９を実行した後、ステップＳｘ１７１０に進む。

【０４１０】

ステップＳｘ１７１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｘ１７１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０４１１】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９：Ｓｘ１７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４１２】

図４０は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１８０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｘ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｘ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１８０２に進む。

【０４１３】

ステップＳｘ１８０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３

３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｘ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｘ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１８０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｘ１８０３を実行した後、ステップＳｘ１８０４に進む。

【０４１４】

ステップＳｘ１８０４では、保留変化予告演出用処理を実行する。保留変化予告演出用処理は、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「保留変化予告演出」の欄で詳述した保留変化予告演出を実現するための処理である。先に説明したように、保留変化予告演出は、各保留表示アイコンＨ，Ｚの表示色をデフォルト色から他の色に変化させることによって、当該表示色が変化した保留表示アイコンＨ，Ｚに対応した保留情報に対する大当たり当選の期待度（信頼度）を示唆する演出である。ステップＳｘ１８０４を実行した後、ステップＳｘ１８０６に進む。

【０４１５】

ステップＳｘ１８０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｘ１８０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｘ１８０５に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｘ１８０５を実行した後、ステップＳｘ１８０６に進む。

【０４１６】

ステップＳｘ１８０３及びステップＳｘ１８０５の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【０４１７】

ステップＳｘ１８０６では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するための

カウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｘ１８０６を実行した後、ステップＳｘ１８０７に進む。

【０４１８】

ステップＳｘ１８０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｘ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｘ１８０２～ステップＳｘ１８０６を実行することなく、ステップＳｘ１８０７に進む。

【０４１９】

ステップＳｘ１８０７では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｘ１８０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｘ１８０５において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｘ１８０７を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【０４２０】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図３９：Ｓｘ１７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４２１】

図４１は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ１９０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｘ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｘ１９０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｘ１９０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｘ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ１９０２に進む。

【０４２２】

ステップＳｘ１９０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｘ１９０３に進む。

【０４２３】

ステップＳｘ１９０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｘ１９０３を実行した後、ステップＳｘ１９０４に進む。

【０４２４】

ステップＳｘ１９０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、又は８Ｒ通常大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図４参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、１６Ｒ確変大当たり又は８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大

当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【０４２５】

今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【０４２６】

ステップＳｘ１９０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｘ１９０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｘ１９０６に進む。

【０４２７】

ステップＳｘ１９０６では、今回の遊技回においてステップＳｘ１９０３で設定された演出パターン、ステップＳｘ１９０４で設定された停止図柄、ステップＳｘ１９０５で設定された変動パターンの情報、ステップＳｘ１９０６で得られた保留表示の情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｘ１９０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｘ１９０７を実行した後、ステップＳｘ１９０８に進む。

【０４２８】

ステップＳｘ１９０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｘ１９０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【０４２９】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図４１：Ｓｘ１９０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４３０】

図４２は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ２００１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｘ２００２に進む。

【０４３１】

ステップＳｘ２００２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｘ２００２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４１）のステップＳｘ１９０２で把握した、大当たりの有無や、時短付与の有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演

出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｘ２００２を実行した後、ステップＳｘ２００３に進む。

【０４３２】

ステップＳｘ２００３では、Ｓｘ２００２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図４１）のステップＳｘ１９０２で把握した変動時間と、ステップＳｘ２００１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｘ２００３を実行した後、ステップＳｘ２００４に進む。

【０４３３】

ステップＳｘ２００４では、ステップＳｘ２００３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｘ２００４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【０４３４】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図４１：Ｓｘ１９０９）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【０４３５】

図４３は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ２１０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｘ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｘ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｘ２１０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｘ２１０４に進む。

【０４３６】

一方、ステップＳｘ２１０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｘ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｘ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｘ２１０４に進む。

【０４３７】

ステップＳｘ２１０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【０４３８】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【０４３９】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【０４４０】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して

、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【０４４１】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【０４４２】

図４４は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【０４４３】

ステップＳｘ２２０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｘ２２０２に進む。

【０４４４】

ステップＳｘ２２０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【０４４５】

＜コマンド割込み処理＞

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

【０４４６】

図４５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｘ２３０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【０４４７】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【０４４８】

図４６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【０４４９】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信

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

【０４５０】

ステップＳｘ２４０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４５）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【０４５１】

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

【０４５２】

なお、コマンド対応処理（Ｓｘ２４０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【０４５３】

ステップＳｘ２４０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｘ２４０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｘ２４０３に進む。

【０４５４】

ステップＳｘ２４０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｘ２４０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｘ２４０４に進む。

【０４５５】

ステップＳｘ２４０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｘ２４０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｘ２４０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を

説明した。

【０４５６】

《１－７》作用・効果：

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった遊技回の終了後に、演出用メイン回転役物１７０が回転しながら最下点位置に下りてくるとともに、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０が回転しながら最上点位置に上がってきて、その後、演出用メイン回転役物１７０と、第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０とが共に回転を停止し、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれかを拡大して表示するというビッグオアスモール演出を実行することによって、ラウンド遊技の回数と保留連の有無とを遊技者に告知することができる。

【０４５７】

上記構成のビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺに対して、第１または第２演出用サブ回転役物１８０，１９０に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａのいずれが一致するか（止まるか）といった緊迫感（ドキドキ感）を、遊技者に対して付与することができる。その上で、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１演出用サブ回転役物１８０に描画された虹色の「ＢＩＧ」の文字列１８３ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が１６回となり、保留連が有りである二重の喜びを遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第１演出用サブ回転役物１８０に描画された黒色の「ＢＩＧ」の文字列１８４ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が１６回となる喜びを遊技者に対して付与することができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が無しであるといった少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。また、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第２演出用サブ回転役物１９０に描画された虹色の「ＳＭＬ」の文字列１９３ａが拡大して表示された場合に、当たり抽選において大当たり当選した場合の保留連が有りである喜びを遊技者に対して付与することができ、一方で、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が８回となることの少しの落胆感を遊技者に対して付与することができる。さらに、ビッグオアスモール演出によれば、演出用メイン回転役物１７０に備えられる拡大レンズＬＺによって、第２演出用サブ回転役物１９０に描画された黒色の「ＳＭＬ」の文字列１９４ａが拡大して表示された場合には、当たり抽選において大当たり当選した場合の獲得ラウンド遊技の回数が８回となり、保留連が無しとなるので、大当たりに当選しないよりは良かったなといった感情（と少しの落胆感）を遊技者に対して付与することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４５８】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０は、回転軸部１７１を中心として回転可能な複数の花びら部１７２を備え、複数の花びら部１７２のうちの一つである花びら部１７２Ｌは、拡大レンズＬＺを備えることによって、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢを視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２，１９２は、回転可能に構成され、遊技盤３０を正面視した場合に演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを通すことなく視認可能な第１位置（例えば、図１８（ａ）を参照）と、花びら部１７２Ｌを通して視認可能な第２位置（例えば、図１８（ｂ）、図１９、図２０、または図２１を参照）との間で変位可能である。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出において、回転する花びら部１

７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な第１状態となり、ビッグオアスモール演出において、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０に備えられる各回転体１８２，１９２が移動してくることによって、回転体１８２または回転体１９２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２または回転体１９２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能となる第２状態となる。このために、一発告知演出によって、第１状態となった場合に、先に説明したように、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選であることを遊技者に告知することができる。また、ビッグオアスモール演出によって、第２状態となった場合に、先に説明したように、獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといったことを遊技者に告知することができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、一発告知演出によって、図柄の組み合わせが大当たり当選に対応した所定の組合せとなる前に当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる喜びを遊技者に対して付与するができると共に、ビッグオアスモール演出によって、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回になるか８回になるか、保留連が有るか無いかといった期待感と少しの落胆感とを遊技者に対して付与することができる。これらの結果、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４５９】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられた回転体１８２，１９２の外形が、遊技盤３０を正面視した場合に、回転体１８２，１９２の回転の中心を対称の点として点対称となっていることから、演出用サブ回転役物１８０，１９０を回転させたときの回転体１８２，１９２の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０４６０】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０が備える花びら部１７２や、演出用サブ回転役物１８０，１９０が備える回転体１８２，１９２を樹脂材料によって形成される構成としていることから、これら部品の形成が容易となるため、これら部品の形状の自由度が高い。このため、これら部品を備える演出用メイン回転役物１７０や、演出用サブ回転役物１８０，１９０を用いた演出、すなわち、一発告知演出やビッグオアスモール演出をよりインパクトの高いものとすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０４６１】

本実施形態のパチンコ機１０では、演出用メイン回転役物１７０に備えられる回転軸部１７１は遊技盤３０の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤３０の表面に対して高い精度で平行となる平面上で花びら部１７２を回転させることができる。このため、演出用メイン回転役物１７０の外径を大きくすることが容易であり、この結果、一発告知演出およびビッグオアスモール演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０４６２】

また、従来より知られている回転役物は、発光部を備え、当該発光部が発光した状態で回転するだけの演出を実行可能なものであった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、第１回転体の一例である演出用メイン回転役物１７０と、演出用メイン回転役物１７０の花びら部１７２Ｌを裏面側から照射しうる光源として機能する図柄表示装置４１とが独立した構成であることから、裏面側の光源が発光した状態で演出用メイン回転役物１７０が回転するといった一発告知演出と、裏面側の光源が発光しない状態で演出用メイン回転役物１７０と第２回転体の一例である演出用サブ回転役物１８０，１９０とが係わり合う演出であって、演出用メイン回転役物１７０自体は主に回転するだけといったビッグオアスモール演出との両方が実行可能となった。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、回転役物と光源とを独立させることによって従来より多様な種類の演出を実現することが可能となった。その上、本実施形態のパチンコ機１０では、上記光源として機

能する図柄表示装置４１は、当たり抽選の結果を報知するための変動表示や、キャラクターの表示等の種々の演出表示を行うことができることから、装置のいっそう効率的な使用が可能となっている。

【０４６３】

《１－８》第１実施形態の変形例：

本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。なお、以下で説明する変形例では、上記の実施形態と同一の構成、処理及び効果については、説明を省略する。第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０および演出用メイン回転役物駆動部９７についての種々の変形例を変形例１～変形例１２として、まず説明する。

【０４６４】

《１－８－１》変形例１：

上記第１実施形態およびその変形例では、第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０は、回転板部としての花びら部１７２を５枚、備える構成としたが、この代わりに、花びら部の数を、２枚、３枚、４枚、６枚等の他の数の複数枚としてもよいし、１枚としてもよい。すなわち、第１回転体が備える回転板部の数はいずれであってもよく、１枚であってもよい。なお、上記実施形態のパチンコ機１０では、第１回転体は、演出用として使用されているが、必ずしも演出用である必要はなく、様々な用途として使用されるものであってもよい。要は、第１回転体と第２回転体とが係わり合うことで本発明の効果を奏することができるものであれば、第１回転体はいずれの用途として使用されるものであってもよい。

【０４６５】

《１－８－２》変形例２：

上記第１実施形態およびその変形例では、第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０が備える回転板部の形状として、花びら形状を採用したが、この代わりに、第１回転体の回転板部の形状として、矩形、三角形、楕円形、円形（真円形もしくはゆがみのある円形）等の他の形状を採用してもよい。要は、第１回転体の回転板部は、回転する面を備え、当該面の裏面側（後ろ側）に第２回転体が移動してくることが可能であれば、どのような形状であってもよい。

【０４６６】

《１－８－３》変形例３：

上記第１実施形態およびその変形例では、演出用メイン回転役物１７０に備えられる回転板部としての花びら部１７２を半透明の材料によって形成していたが、この代わりに、透明の材料によって形成してもよい。材料としては、樹脂材料、ガラス材料等のいずれであってもよい。この場合に、花びら部における透明部分は花びら全体でなくてもよく、花びらの一部分であってもよい。花びら部１７２を半透明の材料によって形成した上記第１実施形態およびその変形例においても、半透明部分は花びら全体でなくてもよく、花びらの一部分であってもよい。

【０４６７】

《１－８－４》変形例４：

上記第１実施形態およびその変形例では、花びら部１７２を半透明の材料によって形成し、１枚の花びら部１７２Ｌに拡大レンズＬＺを設けた構成としたが、この代わりに、花びら部１７２を不透明の材料によって形成し、１枚の花びら部１７２Ｌに拡大レンズＬＺを設けた構成としてもよい。要は、複数枚のうちの１枚の花びら部１７２Ｌにおいては拡大レンズＬＺを設けた構成とした場合には、他の花びら部１７２Ｌは、透明、半透明、不透明の材料のいずれによって形成してもよい。

【０４６８】

《１－８－５》変形例５：

上記第１実施形態およびその変形例では、花びら部１７２を半透明の材料によって形成

し、１枚の花びら部１７２Ｌに拡大レンズＬＺを設けた構成としたが、この代わりに、花びら部１７２を透明の材料によって形成し、いずれの花びら部１７２にも拡大レンズを備えない構成としてもよい。材料としては、樹脂材料、ガラス材料等のいずれであってもよい。ここでいう透明とは、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０に備えられた文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａを花びら部１７２を通して視認可能な程度の透明性を有するものであれば、どの程度の透明性であってもよい。この構成によれば、演出用サブ回転役物１８０，１９０に記載された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａを花びら部１７２を通して明瞭に視認できる。また、花びら部１７２を透明性を有する樹脂材料によって形成する場合、形成し易いことから、花びら部１７２の形状の自由度が高まり、この結果、花びら部１７２を備える演出用メイン回転役物１７０を使用した演出をよりインパクトの高いものとすることが可能となる。さらに、他の変形例として、回転板部としての花びら部は、光透過率が高い領域と、当該部分より光透過率が低い領域とを有する構成としてもよい。この構成の場合において、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が特定回転停止位置で停止するタイミングで、花びら部に備えられた前記光透過率が高い領域の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０が移動する構成とする。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が特定回転停止位置で停止するタイミング以後において、遊技者は、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を花びら部の光透過率が高い領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０４６９】

《１－８－６》変形例６：

上記第１実施形態およびその変形例では、回転板部としての１枚の花びら部１７２Ｌに拡大レンズＬＺを設けた構成としたが、この代わりに、１枚の花びら部１７２Ｌに平板状の透明ガラスもしくは平板状の透明プラスチックを設けた構成、貫通孔を設けた構成等としてもよい。要は、回転板部の裏面側に第２回転体が移動してきた場合に、第２回転体が回転板部を通して視認可能となるなら、回転板部の内部をどのような構成としてもよい。

【０４７０】

《１－８－７》変形例７：

上記第１実施形態およびその変形例では、各花びら部１７２を拡縮動作させる拡大縮小機構部１７７を備える構成としたが、この代わりに、拡大縮小機構部１７７を無くして各花びら部１７２を拡縮動作させない構成としてもよい。この構成において、変形例１として記載したように回転板部としての花びら部を１枚としてもよく、また、その１枚の花びら部を変形例２として記載したように円形としてもよい。要は、回転板部は、回転する面を備え、当該面の裏面側（後ろ側）に第２回転体が移動してくることが可能であれば、回転板部の数は１つであっても複数であってもよく、当該回転板部の形状はどのような形であってもよい。

【０４７１】

《１－８－８》変形例８：

上記第１実施形態およびその変形例では、ラック＆ピニオン機構部１７５およびピニオン連結用モーター１７６を用いて演出用メイン回転役物１７０を上下方向に移動させる構成としたが、この代わりに、ラック＆ピニオン機構部１７５およびピニオン連結用モーター１７６を無くして、演出用メイン回転役物１７０を特定位置に固定する構成としてもよい。ここで言う固定とは、上下方向の位置が一定の位置にあることであり、花びら部１７２は回転する。具体的には、演出用メイン回転役物１７０に備えられる回転軸部１７１が特定位置に固定された構成とする。なお、特定位置としては、例えば、上記第１実施形態における演出用メイン回転役物１７０についての原点位置とすることができる。この構成によれば、回転する演出用メイン回転役物１７０の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を移動させることが容易となる。したがって、本変形例によれば、制御の簡略化を図ることができる。なお、演出用メイン回転役物１７０は、上下方向の位置に限らず左右方向においても一定の位置にある構成としてもよい。要は、演出用メイン回転役物１７

０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部の裏面側に第２回転体が移動してくることが可能であれば、第１回転体は、特定の位置に固定される構成、特定の位置まで移動する構成のいずれであってもよい。

【０４７２】

《１－８－９》変形例９：

上記第１実施形態およびその変形例では、メイン回転役物回転用モーター１７４をステッピングモーターによって構成したが、この代わりに、メイン回転役物回転用モーター１７４をブラシ付きＤＣモーターまたはブラシ無しＤＣモーターによって構成してもよい。これらは、直流電源を演出用メイン回転役物１７０を回転させるための動力源としているが、この代わりに、交流電源、圧電素子を用いて発生された超音波、静電気によるクーロンの印力と斥力、遊技盤３０のアウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出された遊技球の運動エネルギー、その他の遊技球の運動エネルギー等を演出用メイン回転役物１７０を回転させるための動力源としてもよい。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が回転し得る構成において、その回転を行う装置としてはどのような装置構成であってもよく、また、第１回転体を動かす動力源としてもどのような動力を用いたものであってもよい。

【０４７３】

《１－８－１０》変形例１０：

上記第１実施形態およびその変形例では、メイン回転役物回転用モーター１７４によって演出用メイン回転役物１７０を一定の速度で回転させる構成としたが、この代わりに、メイン回転役物回転用モーター１７４によって演出用メイン回転役物１７０の回転速度を変化させる構成としてもよい。この構成によれば、演出用メイン回転役物１７０の回転速度が変化することから、一発告知演出において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認される高輝度部ＨＢの視認態様を変化させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、演出用メイン回転役物１７０の回転速度はランダムに変化してもよく、回転の途中で回転速度は０、すなわち回転を停止する構成としてもよい。また、所定の契機で回転速度が変化する構成としてもよく、この構成の場合においても、その回転速度は０を含めていずれの大きさに変化してもよい。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部の裏面側に第２回転体が移動してくることが可能であれば、第１回転体の回転速度の大きさ、当該回転速度の変化の態様については、途中、回転を停止する場合を含めてどのようなものであってもよい。

【０４７４】

《１－８－１１》変形例１１：

上記第１実施形態およびその変形例では、メイン回転役物回転用モーター１７４によって演出用メイン回転役物１７０を正面視において左回りに回転させる構成としたが、この代わりに、演出用メイン回転役物１７０を正面視において右回りに回転させる構成としてもよい。また、演出用メイン回転役物１７０の回転方向を一定方向とする構成に換えて、演出用メイン回転役物１７０の回転方向を一方の方向から他方の方向に反転させる構成としてもよい。この構成によれば、演出用メイン回転役物１７０の回転方向が変化することから、一発告知演出において、回転する花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認される高輝度部ＨＢの視認態様を変化させることが可能となる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部の裏面側に第２回転体が移動してくることが可能であれば、第１回転体の回転方向はいずれの方向でも、また、途中で回転方向を切り替える構成としてもよい。また、他の変形例として、演出用メイン回転役物１７０を回転させる契機が成立する毎に、演出用メイン回転役物１７０の回転方向が、正面視において左回りの回転方向と右回りの回転方向とのうちのいずれにするかが決まる構成として、左回りとすることが決まった場合より右回りとすることが決まった場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易くしてもよい。具体的には、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当た

り抽選の際に実行された振分判定の結果が８Ｒ確変大当たり又は８Ｒ通常大当たりである場合に、演出用メイン回転役物１７０を左回りに回転させる。一方、ビッグオアスモール演出処理を実行する契機となった当たり抽選の際に実行された振分判定の結果が１６Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ通常大当たりである場合に、演出用メイン回転役物１７０を右回りに回転させる。この構成によって、第１回転体の回転方向が左回りとすることが決まった場合より右回りとすることが決まった場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなる。この構成によれば、遊技者は第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０４７５】

《１－８－１２》変形例１２：

上記第１実施形態およびその変形例では、第１回転体の一例としての演出用メイン回転役物１７０を図柄表示装置４１の表示面４１ａの上側に配置していたが、この代わりに、図柄表示装置４１の表示面４１ａ内や、遊技領域ＰＡ内、大入賞口３６ａ内等に第１回転体を設ける構成としてもよい。要は、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部の裏面側に第２回転体が移動してくることが可能であれば、遊技盤３０のいずれの位置に第１回転体を設ける構成としてもよい。

【０４７６】

第２回転体の一例としての演出用サブ回転役物１８０，１９０および演出用サブ回転役物駆動部９８，９９についての種々の変形例を変形例１３～変形例２２として、次に説明する。

【０４７７】

《１－８－１３》変形例１３：

上記第１実施形態およびその変形例では、遊技盤３０の上下方向において、第２回転体の一例としての各演出用サブ回転役物１８０，１９０は演出用メイン回転役物１７０に対して下側に配置されていたが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０は演出用メイン回転役物１７０に対して上側に配置された構成としてもよい。この場合には、ラック＆ピニオン機構部とピニオン連結用モーターとによって、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を演出用メイン回転役物１７０より上方から演出用メイン回転役物１７０に向かって移動させる構成とする。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が、上方から演出用メイン回転役物１７０に向かって降り注ぐような演出が可能となり、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体は第１回転体に対して上下のいずれの側に配置されていてもよい。また、他の変形例として、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が原点位置から最上点位置まで移動し、その後、最上点位置から原点位置に復帰する構成としたが、この代わりに、第２回転体が原点位置から最上点位置まで移動し、その後、最上点位置より更に上側に抜けて行く構成としてもよい。また、第２回転体を第１回転体に対して上側に配置した構成において、第２回転体が原点位置から第１回転体が備える回転板部の裏面側に移動し、その後、更に下側に移動していく構成としてもよい。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の上下方向の移動の経路はいずれの方向の経路であってもよい。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第２回転体の一例としての演出用サブ回転役物１８０，１９０は、演出用として使用されているが、第２回転体は、必ずしも演出用である必要はなく、様々な用途として使用されるものであってもよい。要は、第１回転体と第２回転体とが係わり合うことで本発明の効果を奏することができるものであれば、第２回転体はいずれの用途として使用されるものであってもよい。

【０４７８】

《１－８－１４》変形例１４：

上記第１実施形態およびその変形例では、第２回転体の一例としての演出用サブ回転役

物１８０，１９０を２つ備える構成としたが、この代わりに、第２回転体としての演出用サブ回転役物を１つ備える構成としてもよい。この場合には、例えば、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回の場合に演出用サブ回転役物を動作させ、ラウンド遊技の回数が８回の場合には演出用サブ回転役物を動作させない構成とする。この構成によれば、当たり抽選において大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回となることと保留連の有無とを予告することができる。また、他の変形例として、第２回転体としての演出用サブ回転役物を３つ以上、備える構成としてもよい。また、上記第１実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の大部分は覆い板１９９によって隠されており、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の一部分だけが覆い板１９９から突出する構成としたが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置にある状態では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の全体が覆い板１９９によって隠された構成としてもよい。また、演出用サブ回転役物１８０，１９０はパチンコ機１０から取り外し可能としてもよく、取り外した状態であっても、一発告知演出のように演出用メイン回転役物１７０だけを使用した演出を行うことができる。要は、本実施形態のパチンコ機１０において各演出用サブ回転役物１８０，１９０によって構成される第２回転体は、パチンコ機の外側を含めたいずれの位置から移動してきてもよく、第１回転体が備える回転板部の裏面側に移動することができればよい。換言すれば、第２回転体は、遊技盤上（遊技領域上）に常に存在する必要はなく、一時的に存在する構成であればよい。また、第２回転体が、第１回転体が備える回転板部の裏面側に移動する構成としては、第２回転体の全体が回転板部の裏面側に移動する構成としてもよいし、第２回転体の一部が回転板部の裏面側に移動する構成としてもよい。

【０４７９】

《１－８－１５》変形例１５：

上記第１実施形態およびその変形例では、右側に配置された第１演出用サブ回転役物１８０の回転軸部１８１と左側に配置された第２演出用サブ回転役物１９０の回転軸部１９１とが左右方向および上下方向において同一の動きをするように、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御がなされていたが、この代わりに、第１演出用サブ回転役物１８０の回転軸部１８１と第２演出用サブ回転役物１９０の回転軸部１９１とが左右方向および上下方向において異なる動きをするようにしてもよい。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が様々な動きによって演出用メイン回転役物１７０に向かって移動することを、遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、上記第１実施形態およびその変形例では、右側に配置された第１演出用サブ回転役物１８０に備えられた回転体１８２と左側に配置された第２演出用サブ回転役物１９０に備えられた回転体１９２とが同一の回転態様で回転するように、第１演出用サブ回転役物１８０および第２演出用サブ回転役物１９０についての制御がなされていたが、この代わりに、第１演出用サブ回転役物１８０に備えられた回転体１８２と第２演出用サブ回転役物１９０に備えられた回転体１９２とが異なる回転態様で回転するようにしてもよい。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が様々な回転態様によって回転することを、遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に第１および第２演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が複数、移動してくる構成においては、複数の第２回転体のそれぞれは個別に独立して左右方向および上下方向においてどのような動きをしてもよく、複数の第２回転体のそれぞれの回転態様についてもどのような回転態様としてもよい。

【０４８０】

《１－８－１６》変形例１６：

上記第１実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置から最上点位置まで１つの経路で移動する構成としたが、この代わりに、複数の経路で移動する構成としてもよい。また、経路としては、直線状の経路に限る必要はなく、曲

線状の経路としてもよい。これらの構成によれば、様々な経路によって各演出用サブ回転役物１８０，１９０が演出用メイン回転役物１７０に向かって移動することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の移動経路は複数あってもよく、その移動経路の形についてもどのような形をとってもよい。

【０４８１】

《１－８－１７》変形例１７：

上記第１実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置から最上点位置まで移動する速度が一定となるように構成したが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が原点位置から最上点位置まで移動する速度が変化し得る構成としてもよい。この構成によれば、移動速度を低下させた場合に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が移動している最中に、各演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に到達せずにビッグオアスモール演出が実行されないのではないかといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の移動速度は、その大きさおよび変化の態様についてどのようであってもよい。

【０４８２】

《１－８－１８》変形例１８：

上記第１実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転速度が一定となるように構成したが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転速度が変化し得る構成としてもよい。この構成によれば、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０が移動してくる際の各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の回転速度は、その大きさおよび変化の態様についてどのようであってもよい。

【０４８３】

《１－８－１９》変形例１９：

上記第１実施形態およびその変形例では、サブ回転役物回転用モーターによって各演出用サブ回転役物１８０，１９０を正面視において左回りに回転させる構成としたが、この代わりに、各演出用サブ回転役物１８０，１９０を正面視において右回りに回転させる構成としてもよい。また、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転方向を一定方向とする構成に換えて、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転方向を一方の方向から他方の方向に反転させる構成としてもよい。この構成によれば、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０が移動してくる際の各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体の回転方向はいずれの方向でも、また、途中で回転方向を切り替える構成としてもよい。

【０４８４】

《１－８－２０》変形例２０：

上記第１実施形態およびその変形例では、第２回転体の一例としての各演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられる回転体１８２，１９２は、回転軸部１８１，１９１に軸支される構成としたが、この代わりに、第２回転体は、回転軸部を備えずに回転可能な構成としてもよい。この構成によれば、構成を簡略化することができる。要は、第１回転体

が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体はどのような回転態様であってもよい。

【０４８５】

《１－８－２１》変形例２１：

上記第１実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられる回転体１８２，１９２は、樹脂材料によって形成されていたが、この代わりに、鉄やアルミニウム等の金属材料によって形成された構成としてもよい。また、各回転体１８２（１９２）は、円形の貫通孔が設けられ、当該貫通孔に透明樹脂１８３，１８４（１９３，１９４）が埋め込まれ、当該透明樹脂１８３，１８４（１９３，１９４）に文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）が描画された構成であったが、この代わりに、各回転体を、貫通孔を設けずに均一の材質の材料（例えば、鉄）によって構成し、表面に文字を記した構成としてもよい。この構成によれば、回転体１８２（１９２）の構成を簡略化することができ、回転体１８２（１９２）の製造が容易である。また、回転体１８２（１９２）の回転がガタつきなくスムーズとなるという効果も奏する。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることによって、第２回転体が光源からの光を遮って、第２回転体が回転板部を通して視認可能となる状態において、文字を視認することが可能であれば、その文字を記す構成についてはどのような構成であってもよい。

【０４８６】

《１－８－２２》変形例２２：

上記第１実施形態およびその変形例では、各演出用サブ回転役物１８０，１９０に備えられる回転軸部１８１，１９１は、遊技盤３０の表面に対する垂直方向（以下、遊技盤３０の垂直方向と呼ぶ）に沿うように配置されており、各回転軸部１８１，１９１の方向は遊技盤３０の垂直方向に固定されていたが、この代わりに、各回転軸部１８１，１９１の方向を、遊技盤３０の垂直方向から、当該垂直方向から所定の角度（例えば５度）だけ傾いた方向に変化させることが可能な構成としてもよい。この構成によれば、各演出用サブ回転役物１８０，１９０の方向をいわゆる首振りのように変化させながら各演出用サブ回転役物１８０，１９０を回転させる演出を実現することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、垂直方向からの傾斜角度は、一つの方向に限らず、様々な方向に変化させる構成としてもよい。要は、第１回転体が備える回転板部の裏面側に各演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が移動してくることが可能であれば、第２回転体はどのような回転態様であってもよい。

【０４８７】

《１－８－２３》変形例２３：

上記第１実施形態およびその変形例では、ビッグオアスモール演出によって、ラウンド遊技の回数が１６回であり、保留連が有りの場合に、第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、ラウンド遊技の回数が１６回であり、保留連が無しの場合には、回転体１８２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。また、ラウンド遊技の回数が８回であり、保留連が有りの場合に、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、ラウンド遊技の回数が８回であり、保留連が無しの場合には、回転体１９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。これに対して、変形例として、次のような構成としてもよい。

【０４８８】

図４７は、本変形例における一対の演出用サブ回転役物８８０，８９０を示す正面図である。本変形例では、ビッグオアスモール演出によって、保留連が有りであり、ラウンド遊技の回数が１６回である場合に、第１演出用サブ回転役物８８０の回転体８８２に描画

された虹色の「ＢＩＧ」という文字列８８３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、保留連が有りであり、ラウンド遊技の回数が８回である場合には、回転体８８２に描画された虹色の「ＳＭＬ」という文字列８８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。また、保留連が無しであり、ラウンド遊技の回数が１６回である場合に、第２演出用サブ回転役物８９０の回転体８９２に描画された黒色の「ＢＩＧ」という文字列８９３ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、保留連が無しであり、ラウンド遊技の回数が８回である場合に、回転体８９２に描画された黒色の「ＳＭＬ」という文字列８９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される形態を取り得る。換言すると、上記第１実施形態では、ラウンド遊技の回数が１６回である場合に、図１６に示す第１演出用サブ回転役物１８０の回転体１８２に描画された虹色または黒色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ，１８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、ラウンド遊技の回数が８回である場合に、第２演出用サブ回転役物１９０の回転体１９２に描画された虹色または黒色の「ＳＭＬ」という文字列１９３ａ，１９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示されるのに対して、本変形例では、保留連が有りの場合に、図４７に示す第１演出用サブ回転役物８８０の回転体８８２に描画された虹色の「ＢＩＧ」または「ＳＭＬ」という文字列８８３ａ，８８４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示され、保留連が無しの場合に、第２演出用サブ回転役物８９０の回転体８９２に描画された黒色の「ＢＩＧ」または「ＳＭＬ」という文字列８９３ａ，８９４ａが拡大レンズＬＺによって拡大されて表示される構成とした。本変形例によっても、上記第１実施形態と同様に、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。要は、第２演出用サブ回転役物１８０，１９０を一例として挙げた第２回転体が、演出用メイン回転役物１７０を一例として挙げた第１回転体が備える回転板部を通して視認可能となった場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において当たり抽選において大当たり当選となる頻度が高い第１態様と、所定期間において当たり抽選において大当たり当選となる頻度が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る構成であれば、第２回転体の構成はどのような構成としてもよい。

【０４８９】

《１－８－２４》変形例２４：

上記第１実施形態およびその変形例では、ビッグオアスモール演出処理によって、演出用メイン回転役物１７０が最下点位置において回転が停止している特定時間の期間において、１０個の円形の高輝度部ＨＢが配置された所定画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する構成としたが、この代わりに、他の数（１つでも複数でも可）の高輝度部ＨＢが配置された画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示する構成としてもよい。要は、ビッグオアスモール演出処理によって、演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、最上点位置に移動してきた各演出用サブ回転役物１８０，１９０の回転体１８２，１９２に描画された文字列１８３ａ、１８４ａ、１９３ａ、１９４ａが重なり合ったときに、当該文字列が鮮明に認識可能であれば、高輝度部ＨＢの数や、高輝度部ＨＢの配置位置はどのようであってもよい。

【０４９０】

《１－８－２５》変形例２５：

上記第１実施形態およびその変形例では、花びら部１７２Ｌに備えられた拡大レンズＬＺを通して視認可能となる光源を、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢによって構成していたが、この代わりに、当該光源を水銀ランプ、ＬＥＤ、レーザ光源等の種々の発光部によって構成してもよい。また、演出用メイン回転役物１７０に対して演出用サブ回転役物１８０，１９０の重なり合う位置を、図柄表示装置４１の表示面４１ａの外側として、その重なり合う位置に対応した遊技盤３０の位置の裏面側に上記光源としての発光部が配置される構成としてもよい。この構成によれば、構成を簡略化することができる。なお、遊技盤３０の上記重なり合う位置の裏面側に配置される上記光源としての発光部は、演出用メイン回転役物１７０の照射用として新たに

設けるように構成してもよいし、ポリカーボネート樹脂製の遊技盤３０の裏面側に意匠的演出のためにもともと設けていた発光部を上記光源として利用してもよい。この構成によれば、構成を簡略化することができる。また、遊技盤３０の上記重なり合う位置の裏面側に上記光源が配置される構成としたが、ここで言う裏面側とは、正面視において上記重なり合う位置と必ずしも一致する位置である必要はなく、光源からの光を回転板部を通して視認することができれば、正面視において上記重なり合う位置と一致しない位置であってもよい。要は、光源からの光を回転板部を通して視認することができれば、光源の構成はどのようなものであってもよいし、光源の位置についてもどのようであってもよい。

【０４９１】

《１－８－２６》変形例２６：

上記第１実施形態およびその変形例では、回転する花びら部１７２Ｌの裏面側に演出用サブ回転役物１８０（１９０）に備えられる回転体１８２（１９２）が移動してくることによって、回転体１８２（１９２）に記載された文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）が高輝度部ＨＢからの光を遮って、当該文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能となっていた。これに対して、変形例として、高輝度部ＨＢからの光を遮る部分が、回転体１８２（１９２）の全体となる構成としてもよい。要は、高輝度部ＨＢからの光を遮る部分は、回転体１８２（１９２）の少なくとも一部であればいずれの部分であってもよい。

【０４９２】

《１－８－２７》変形例２７：

上記第１実施形態およびその変形例では、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に移動した場合に、最下点位置に移動してきた演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、いずれの演出用サブ回転役物１８０（１９０）の文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）がピタッと一致するかによって、遊技者に有利な第１態様としての、当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が１６回となる態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様としての、大当たり当選した場合に獲得したラウンド遊技の回数が８回となる態様とのいずれかの態様に振り分けられる構成としていた。これに対して変形例として、遊技者に有利な第１態様として、ラウンド遊技の回数が１６回となる態様に代えて、当たり抽選の当否結果が大当たり当選確定であることとし、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様として、当たり抽選の当否結果が外れであることとしてもよい。また、遊技者に有利な第１態様としては、変動表示に対する期待度が高まる構成や、実際の利益が高まる構成、有益性の高い事項の報知を行う構成等に代えることもできる。変動表示に対する期待度が高まる構成としては、リーチの種類が大当たり当選の期待度が高い種類に発展するもの、予告演出が大当たり当選の期待度が大きい演出に替わるもの、演出や結果告知までの時間を規定するタイマーが発動するもの等、種々のものが採用可能である。実際の利益としては、電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する構成、時短付与に当選する構成、大当たり抽選において小当たりに当選する構成、第１始動口３３に遊技球が入球する頻度が高まる構成等種々のものが採用可能である。「時短付与」とは、サポートモードについて移行契機となるが、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機とはならない当否結果である。有益性の高い報知事項としては、パチンコ機の設定（大当たり当選の確率を定めた設定）や、通常時の出玉率を示すベース値等、種々のものが採用可能である。遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様として、これらの例示に対して遊技者にとっての有利性が低いものとなる。これらの構成によっても、上記第１実施形態およびその変形例と同様に、期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。要は、一対の演出用サブ回転役物１８０，１９０が最上点位置に移動した場合に、最下点位置に移動してきた演出用メイン回転役物１７０に備えられた拡大レンズＬＺに対して、いずれの演出用サブ回転役物１８０（１９０）の文字列１８３ａ，１８４ａ（１９３ａ，１９４ａ）がピタッと一致するかによって、遊技者に有利な第１態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様に振り分けられる構成であ

れば、第１態様および第２態様のそれぞれはどのようなものであってもよい。
【０４９３】
《１－８－２８》変形例２８：
　上記第１実施形態およびその変形例では、演出用メイン回転役物１７０と各演出用サブ回転役物１８０，１９０とを用いたビッグオアスモール演出が、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に実行しうる構成としたが、これに代えて、遊技回における当たり抽選の当否結果が大当たり当選とならない場合に実行しうる構成としてもよい。要は、パチンコ機において遊技が実行されている最中であれば、いずれの期間において、演出用メイン回転役物１７０と各演出用サブ回転役物１８０，１９０とを用いた演出を実行する構成としてもよい。例えば、遊技球発射機構によって遊技盤の前面に対する遊技球の発射が開始されてから、遊技盤３０の最下部に設けられたアウト口４３から最後の遊技球が排出されるまでの期間において、演出用メイン回転役物１７０と各演出用サブ回転役物１８０，１９０とを用いた演出を実行する構成としてもよい。
【０４９４】
《１－８－２９》変形例２９：
　上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技球は、文字が記された刻印球であってもよく、また、文字が記されていない無地球であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採

用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【０４９５】

《１－８－３０》変形例３０：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、

上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【０４９６】

《１－９》他の構成への適用：

上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【０４９７】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【０４９８】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【０４９９】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【０５００】

《１－１０》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【０５０１】

＜特徴ｘＡ群＞

特徴ｘＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０５０２】

［特徴ｘＡ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有する

ことを特徴とする遊技機。

【０５０３】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５０４】

［特徴ｘＡ２］

特徴ｘＡ１に記載の遊技機であって、

前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図１８（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図１９に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、遊技者に有利な第１態様（ラウンド遊技の回数が１６回）と、遊技者にとっての有利性が前記第１態様より低い第２態様（ラウンド遊技の回数が８回）とのいずれかの態様となり得る

ことを特徴とする遊技機。

【０５０５】

本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、遊技者に有利な第１態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、遊技者にとって有利な第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとって有利な第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５０６】

［特徴ｘＡ３］
特徴ｘＡ１または特徴ｘＡ２に記載の遊技機であって、
前記第１回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１０の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【０５０７】
本特徴によれば、第１回転手段の回転速度が変化し得ることから、第１状態において、回転する回転板部を通して視認される光源の視認態様を変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５０８】
［特徴ｘＡ４］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１回転手段を回転させる契機が成立する毎に、前記第１回転手段の回転方向が、第１回転方向と、前記第１回転方向と回転方向が反転した第２回転方向とのうちのいずれになるかが決まり、
前記第１回転方向に回転する場合より前記第２回転方向に回転する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易い（変形例１１の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【０５０９】
本特徴によれば、第１回転手段の回転方向が第１回転方向と第２回転方向とのうちのいずれに決まるかによって、遊技者にとっての有利性が変化することになる。したがって、遊技者は第１回転手段の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５１０】
［特徴ｘＡ５］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成である（変形例５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【０５１１】
本特徴によれば、回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成であることから、回転板部の色彩をムラのないものとすることができ、第２状態において、遊技者は、第２回転手段を回転板部を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５１２】
［特徴ｘＡ６］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、
所定タイミングで、少なくとも前記第２領域の裏面側に前記第２回転手段が移動する（変形例５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【０５１３】
本特徴によれば、回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも第２領域の裏面側に第２回転手段が移動することから、所定タイミング以後において、遊技者は、第２回転手段を回転板部の光透過率が高い第２領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５１４】
［特徴ｘＡ７］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１回転手段は、特定の位置に固定されている（変形例８の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０５１５】

本特徴によれば、第１回転手段は特定の位置に固定されていることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段を移動させることが容易である。したがって、本特徴によれば、制御の簡略化を図ることができる。

【０５１６】

［特徴ｘＡ８］

特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１回転手段に備えられる前記回転軸は、前記遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【０５１７】

本特徴によれば、第１回転手段に備えられる回転軸は遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤の表面に対して高い精度で平行となる平面上で回転板部を回転させることができる。このため、第１回転手段のサイズを大きくすることが容易であり、この結果、第１回転手段を用いた演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５１８】

［特徴ｘＡ９］

特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段を、前記第１回転手段より上方から前記第１回転手段に向かって移動させる手段を備える（変形例１３の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０５１９】

本特徴によれば、第２回転手段が、上方から第１回転手段に向かって降り注ぐような演出が可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５２０】

［特徴ｘＡ１０］

特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する経路を複数、備える（変形例１６の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０５２１】

本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する経路が複数、備えられることから、様々な経路にて第２状態に移行することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５２２】

［特徴ｘＡ１１］

特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する速度が変化し得る（変形例１７の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０５２３】

本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する速度が変化し得ることから、例えば変位する速度が低下した場合、第２回転手段が移動している最中に、第２回転手段が第２位置に到達せずに第２状態とならないのではないかといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５２４】

［特徴ｘＡ１２］

特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１８の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【０５２５】
本特徴によれば、第２回転手段の回転速度が変化し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５２６】
［特徴ｘＡ１３］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の回転方向が反転し得る（変形例１９の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【０５２７】
本特徴によれば、第２回転手段の回転方向が反転し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５２８】
［特徴ｘＡ１４］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称である
ことを特徴とする遊技機。
【０５２９】
本特徴によれば、第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称であることから、第２回転手段を回転させたときの第２回転手段の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５３０】
［特徴ｘＡ１５］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段を複数（回転体１８２、回転体１９２）、備える
ことを特徴とする遊技機。
【０５３１】
本特徴によれば、第２回転手段を複数、備えることから、第２状態となり得る態様を種々、得ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５３２】
［特徴ｘＡ１６］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段に文字（虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ等）が記された
ことを特徴とする遊技機。
【０５３３】
本特徴によれば、第２回転手段に文字が記されていることから、第２状態となったときに、第２回転手段に記された文字を回転板部を通して遊技者に視認させることができる。このために、本特徴によれば、視認される文字によって種々の振り分けを告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５３４】
［特徴ｘＡ１７］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段は、均一の材質で構成される（変形例２１の構成）
ことを特徴とする遊技機。

【０５３５】
本特徴によれば、第２回転手段が均一の材質で構成されることから、第２回転手段の回転がガタつきなくスムーズとなる。
【０５３６】
［特徴ｘＡ１８］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される（変形例２２の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【０５３７】
本特徴によれば、第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成されることから、第２回転手段の回転態様を種々に変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０５３８】
［特徴ｘＡ１９］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記光源は、前記遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成される（変形例２５の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【０５３９】
本特徴によれば、光源が遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成されることから、構成を簡略化することができる。
【０５４０】
［特徴ｘＡ２０］
特徴ｘＡ１から特徴ｘＡ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図１８（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図１９に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、所定期間において（大当たり当選に係る遊技回の終了時に保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報が消化される期間）、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様（変形例２３において保留連が有りとなる）と、前記所定期間において、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が前記第１態様より低い第２態様（変形例２３において保留連が無しとなる）とのいずれかの態様となり得る
ことを特徴とする遊技機。
【０５４１】
本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様と、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０５４２】
＜特徴ｘＢ群＞
特徴ｘＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０５４３】

［特徴ｘＢ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図１８（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図１９に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、遊技者に有利な第１態様（ラウンド遊技の回数が１６回）と、遊技者にとっての有利性が前記第１態様より低い第２態様（ラウンド遊技の回数が８回）とのいずれかの態様となり得る

ことを特徴とする遊技機。

【０５４４】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおい

て、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５４５】

また、本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、遊技者に有利な第１態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、遊技者にとって有利な第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとって有利な第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５４６】

＜特徴ｘＣ群＞

特徴ｘＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０５４７】

［特徴ｘＣ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記第１回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１０の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０５４８】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して

光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５４９】

また、本特徴によれば、第１回転手段の回転速度が変化し得ることから、第１状態において、回転する回転板部を通して視認される光源の視認態様を変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５５０】

＜特徴ｘＤ群＞

特徴ｘＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０５５１】

［特徴ｘＤ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記第１回転手段を回転させる契機が成立する毎に、前記第１回転手段の回転方向が、第１回転方向と、前記第１回転方向と回転方向が反転した第２回転方向とのうちのいずれ

になるかが決まり、
　前記第１回転方向に回転する場合より前記第２回転方向に回転する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易い（変形例１１の構成）
　ことを特徴とする遊技機。
【０５５２】
　本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０５５３】
　また、本特徴によれば、第１回転手段の回転方向が第１回転方向と第２回転方向とのうちのいずれに決まるかによって、遊技者にとっての有利性が変化することになる。したがって、遊技者は第１回転手段の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５５４】
＜特徴ｘＥ群＞
　特徴ｘＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【０５５５】
［特徴ｘＥ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
　第１回転手段と、
　第２回転手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
　前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
　前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
　当該遊技機は、
　所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転

する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成である（変形例５の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０５５６】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５５７】

また、本特徴によれば、回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成であることから、回転板部の色彩をムラのないものとすることができ、第２状態において、遊技者は、第２回転手段を回転板部を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５５８】

＜特徴ｘＦ群＞

特徴ｘＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０５５９】

［特徴ｘＦ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所

定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
　前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
　当該遊技機は、
　所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
　回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、
　を有し、
　前記回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、
　所定タイミングで、少なくとも前記第２領域の裏面側に前記第２回転手段が移動する（変形例５の構成）
　ことを特徴とする遊技機。
【０５６０】
　本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０５６１】
　また、本特徴によれば、回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも第２領域の裏面側に第２回転手段が移動することから、所定タイミング以後において、遊技者は、第２回転手段を回転板部の光透過率が高い第２領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５６２】
＜特徴ｘＧ群＞
　特徴ｘＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【０５６３】
［特徴ｘＧ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、
を有し、
前記第１回転手段は、特定の位置に固定されている（変形例８の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【０５６４】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０５６５】
また、本特徴によれば、第１回転手段は特定の位置に固定されていることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段を移動させることが容易である。したがって、本特徴によれば、制御の簡略化を図ることができる。
【０５６６】

＜特徴ｘＨ群＞
　特徴ｘＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【０５６７】
［特徴ｘＨ１］
　取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
　取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
　第１回転手段と、
　第２回転手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
　前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
　前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
　当該遊技機は、
　所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
　回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、
　を有し、
　前記第１回転手段に備えられる前記回転軸は、前記遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている
　ことを特徴とする遊技機。
【０５６８】
　本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。し

たがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５６９】

また、本特徴によれば、本特徴によれば、第１回転手段に備えられる回転軸は遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤の表面に対して高い精度で平行となる平面上で回転板部を回転させることができる。このため、第１回転手段のサイズを大きくすることが容易であり、この結果、第１回転手段を用いた演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５７０】

＜特徴ｘＩ群＞

特徴ｘＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０５７１】

［特徴ｘＩ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段を、前記第１回転手段より上方から前記第１回転手段に向かって移動させる手段を備える（変形例１３の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０５７２】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転

手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５７３】

また、本特徴によれば、第２回転手段が、上方から第１回転手段に向かって降り注ぐような演出が可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５７４】

＜特徴ｘＪ群＞

特徴ｘＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０５７５】

［特徴ｘＪ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する経路を複数、備える（変形例１６の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０５７６】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して

光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５７７】

また、本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する経路が複数、備えられることから、様々な経路にて第２状態に移行することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５７８】

＜特徴ｘＫ群＞

特徴ｘＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０５７９】

［特徴ｘＫ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する速度が変化し得る（変形例１７の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０５８０】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５８１】

また、本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する速度が変化し得ることから、例えば変位する速度が低下した場合、第２回転手段が移動している最中に、第２回転手段が第２位置に到達せずに第２状態とならないのではないかといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５８２】

＜特徴ｘＬ群＞

特徴ｘＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０５８３】

［特徴ｘＬ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１８の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０５８４】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５８５】

また、本特徴によれば、第２回転手段の回転速度が変化し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５８６】

＜特徴ｘＭ群＞

特徴ｘＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０５８７】

［特徴ｘＭ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前

記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段の回転方向が反転し得る（変形例１９の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【０５８８】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０５８９】
また、本特徴によれば、第２回転手段の回転方向が反転し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５９０】
＜特徴ｘＮ群＞
特徴ｘＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。
【０５９１】
［特徴ｘＮ１］
取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、
取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称である

ことを特徴とする遊技機。

【０５９２】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０５９３】

また、本特徴によれば、第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称であることから、第２回転手段を回転させたときの第２回転手段の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０５９４】

＜特徴ｘＯ群＞

特徴ｘＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０５９５】

［特徴ｘＯ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、
第１回転手段と、
第２回転手段と、
を備える遊技機であって、
前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、
前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、
前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、
当該遊技機は、
所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、
回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、
を有し、
前記第２回転手段を複数（回転体１８２、回転体１９２）、備える
ことを特徴とする遊技機。
【０５９６】
本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。
【０５９７】
また、本特徴によれば、第２回転手段を複数、備えることから、第２状態となり得る態様を種々、得ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【０５９８】
＜特徴ｘＰ群＞
特徴ｘＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０５９９】

［特徴ｘＰ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段に文字（虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ等）が記された

ことを特徴とする遊技機。

【０６００】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６０１】

また、本特徴によれば、第２回転手段に文字が記されていることから、第２状態となっ

たときに、第２回転手段に記された文字を回転板部を通して遊技者に視認させることができる。このために、本特徴によれば、視認される文字によって種々の振り分けを告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６０２】

＜特徴ｘＱ群＞

特徴ｘＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０６０３】

［特徴ｘＱ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段は、均一の材質で構成される（変形例２１の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６０４】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１

回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６０５】

また、本特徴によれば、第２回転手段が均一の材質で構成されることから、第２回転手段の回転がガタつきなくスムーズとなる。

【０６０６】

＜特徴ｘＲ群＞

特徴ｘＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０６０７】

［特徴ｘＲ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される（変形例２２の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６０８】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転

手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６０９】

また、本特徴によれば、第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成されることから、第２回転手段の回転態様を種々に変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６１０】

＜特徴ｘＳ群＞

特徴ｘＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０６１１】

［特徴ｘＳ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記光源は、前記遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成される（変形例２５の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６１２】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能

である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６１３】

また、光源が遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成されることから、構成を簡略化することができる。

【０６１４】

＜特徴ｘＴ群＞

特徴ｘＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０６１５】

［特徴ｘＴ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

当該遊技機は、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有し、

前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図１８（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図１９に示す

回転停止位置にあるかの態様）に応じて、所定期間において（大当たり当選に係る遊技回の終了時に保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報が消化される期間）、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様（変形例２３において保留連が有りとなる）と、前記所定期間において、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が前記第１態様より低い第２態様（変形例２３において保留連が無しとなる）とのいずれかの態様となり得る

ことを特徴とする遊技機。

【０６１６】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６１７】

また、本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様と、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６１８】

＜特徴ｘＵ群＞

特徴ｘＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１実施形態とその変形例から抽出される。

【０６１９】

［特徴ｘＵ１］

取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得する情報取得手段と、

取得された前記特別情報が所定条件（大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する判定手段と、

第１回転手段と、

第２回転手段と、

を備える遊技機であって、

前記第１回転手段（演出用メイン回転役物１７０）は、回転軸（回転軸部１７１）を中心として回転可能な回転板部（花びら部１７２Ｌ）を備え、

前記回転板部は、裏面側に位置する光源（表示面４１ａに表示された所定画像に含まれる高輝度部ＨＢ）を視認可能に構成され（拡大レンズＬＺを備えるように構成され）、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２回転手段（回転体１８２）は、回転可能に構成され、遊技盤を正面視した場合に少なくとも前記第１回転手段の前記回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能であり、

前記第２回転手段が前記第２位置に移動した場合の前記回転板部の回転態様（花びら部１７２Ｌが図１８（ｂ）に示す回転停止位置にあるか、花びら部１７２Ｌが図１９に示す回転停止位置にあるかの態様）に応じて、遊技者に有利な第１態様（ラウンド遊技の回数が１６回）と、遊技者にとっての有利性が前記第１態様より低い第２態様（ラウンド遊技の回数が８回）とのいずれかの態様となり得る

ことを特徴とする遊技機。

【０６２０】

本特徴によれば、第１回転手段は所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る。第２回転手段は、遊技盤を正面視した場合に少なくとも第１回転手段の回転板部を通すことなく視認可能な第１位置と、回転板部を通して視認可能な第２位置との間で変位可能である。さらに、本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、遊技者に有利な第１態様と、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、遊技者にとって有利な第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとって有利な第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、遊技者にとっての有利性が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６２１】

［特徴ｘＵ２］

特徴ｘＵ１に記載の遊技機であって、

所定の遊技状態（当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった状態）において、回転する前記回転板部を通して前記光源を視認可能な第１状態（一発告知演出において花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して高輝度部ＨＢを視認可能な状態）と、

回転する前記回転板部の裏面側に前記第２回転手段が移動してくることによって、前記第２回転手段が前記光源からの光を遮って、前記第２回転手段が前記回転板部を通して視認可能となる第２状態（ビッグオアスモール演出において回転体１８２が高輝度部ＨＢからの光を遮って、回転体１８２が花びら部１７２Ｌの拡大レンズＬＺを通して視認可能な状態、図１８（ｂ）、図１９等の状態）と、

を有する

ことを特徴とする遊技機。

【０６２２】

本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態と、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２状態と、を有する。このために、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態によって構成される演出を実行することができ、また、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくることによって、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が第１回転手段

の回転板部を通して視認可能となる第２状態によって構成される演出を実行することができる。第１状態となる演出、第２状態となる演出のそれぞれが遊技者にとって有利な状態となることを示唆し得るものである場合、本特徴によれば、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して光源を視認可能な第１状態となった場合と、第１回転手段において回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動して、第２回転手段が光源からの光を遮って、第２回転手段が回転板部を通して視認可能となった場合とにおいて、遊技者にとって有利な状態となる期待感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６２３】

［特徴ｘＵ３］

特徴ｘＵ１または特徴ｘＵ２に記載の遊技機であって、

前記第１回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１０の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６２４】

本特徴によれば、第１回転手段の回転速度が変化し得ることから、所定の遊技状態において、回転する回転板部を通して視認される光源の視認態様を変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６２５】

［特徴ｘＵ４］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１回転手段を回転させる契機が成立する毎に、前記第１回転手段の回転方向が、第１回転方向と、前記第１回転方向と回転方向が反転した第２回転方向とのうちのいずれになるかが決まり、

前記第１回転方向に回転する場合より前記第２回転方向に回転する場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなり易い（変形例１１の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６２６】

本特徴によれば、第１回転手段の回転方向が第１回転方向と第２回転方向とのうちのいずれに決まるかによって、遊技者にとっての有利性が変化することになる。したがって、遊技者は第１回転手段の回転方向を気にかけるようになることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６２７】

［特徴ｘＵ５］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成である（変形例５の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６２８】

本特徴によれば、回転板部は、透明性が均一の材料によって形成された構成であることから、回転板部の色彩をムラのないものとすることができ、第２状態において、遊技者は、第２回転手段を回転板部を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６２９】

［特徴ｘＵ６］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、

所定タイミングで、少なくとも前記第２領域の裏面側に前記第２回転手段が移動する（変形例５の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６３０】

本特徴によれば、回転板部は、所定の光透過率の第１領域と、前記第１領域より光透過率が高い第２領域とを有し、所定タイミングで、少なくとも第２領域の裏面側に第２回転手段が移動することから、所定タイミング以後において、遊技者は、第２回転手段を回転板部の光透過率が高い第２領域を通して明瞭に視認できる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６３１】

［特徴ｘＵ７］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１回転手段は、特定の位置に固定されている（変形例８の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６３２】

本特徴によれば、第１回転手段は特定の位置に固定されていることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段を移動させることが容易である。したがって、本特徴によれば、制御の簡略化を図ることができる。

【０６３３】

［特徴ｘＵ８］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１回転手段に備えられる前記回転軸は、前記遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されている

ことを特徴とする遊技機。

【０６３４】

本特徴によれば、第１回転手段に備えられる回転軸は遊技盤の表面に対する垂直方向に沿うように配置されていることから、遊技盤の表面に対して高い精度で平行となる平面上で回転板部を回転させることができる。このため、第１回転手段のサイズを大きくすることが容易であり、この結果、第１回転手段を用いた演出を華やかにすることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６３５】

［特徴ｘＵ９］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段を、前記第１回転手段より上方から前記第１回転手段に向かって移動させる手段を備える（変形例１３の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６３６】

本特徴によれば、第２回転手段が、上方から第１回転手段に向かって降り注ぐような演出が可能となる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６３７】

［特徴ｘＵ１０］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する経路を複数、備える（変形例１６の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６３８】

本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する経路が複数、備えられることから、様々な経路にて第２状態に移行することを遊技者は楽しむことができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６３９】

［特徴ｘＵ１１］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段が前記第１位置から前記第２位置に変位する速度が変化し得る（変形例１７の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６４０】

本特徴によれば、第２回転手段が第１位置から第２位置に変位する速度が変化し得ることから、例えば変位する速度が低下した場合、第２回転手段が移動している最中に、第２回転手段が第２位置に到達せずに第２状態とならないのではないかといったネガティブな感情を遊技者に対して付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６４１】

［特徴ｘＵ１２］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段の回転速度が変化し得る（変形例１８の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６４２】

本特徴によれば、第２回転手段の回転速度が変化し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６４３】

［特徴ｘＵ１３］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段の回転方向が反転し得る（変形例１９の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６４４】

本特徴によれば、第２回転手段の回転方向が反転し得ることから、回転する回転板部の裏面側に第２回転手段が移動してくる際の第２回転手段の回転の態様を様々に変化させることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６４５】

［特徴ｘＵ１４］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称である

ことを特徴とする遊技機。

【０６４６】

本特徴によれば、第２回転手段の外形が、遊技盤を正面視した場合に当該第２回転手段の回転の中心を対称の点として点対称であることから、第２回転手段を回転させたときの第２回転手段の美しさを高めることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６４７】

［特徴ｘＵ１５］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段を複数（回転体１８２、回転体１９２）、備える

ことを特徴とする遊技機。

【０６４８】

本特徴によれば、第２回転手段を複数、備えることから、第２状態となり得る態様を種々、得ることができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６４９】

［特徴ｘＵ１６］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段に文字（虹色の「ＢＩＧ」という文字列１８３ａ等）が記された

ことを特徴とする遊技機。

【０６５０】

本特徴によれば、第２回転手段に文字が記されていることから、第２状態となったときに、第２回転手段に記された文字を回転板部を通して遊技者に視認させることができる。このために、本特徴によれば、視認される文字によって種々の振り分けを告知することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【０６５１】

［特徴ｘＵ１７］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段は、均一の材質で構成される（変形例２１の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６５２】

本特徴によれば、第２回転手段が均一の材質で構成されることから、第２回転手段の回転がガタつきなくスムーズとなる。

【０６５３】

［特徴ｘＵ１８］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成される（変形例２２の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６５４】

本特徴によれば、第２回転手段は、回転時の回転軸の方向が変化し得るように構成されることから、第２回転手段の回転態様を種々に変化させることが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６５５】

［特徴ｘＵ１９］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記光源は、前記遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成される（変形例２５の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【０６５６】

本特徴によれば、光源が遊技盤の裏面側に配置した発光部によって構成されることから、構成を簡略化することができる。

【０６５７】

［特徴ｘＵ２０］

特徴ｘＵ１から特徴ｘＵ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１態様が、所定期間において（大当たり当選に係る遊技回の終了時に保留情報記憶エリア６４ｂに残された保留情報が消化される期間）、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が高い態様（変形例２３において保留連が有りとなる）であり、

前記第２態様が、前記所定期間において、前記判定手段によって前記特別情報が所定条件を満たす頻度が前記第１態様より低い態様（変形例２３において保留連が無しとなる）である

ことを特徴とする遊技機。

【０６５８】

本特徴によれば、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様に応じて、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様と、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様とのいずれかの態様となり得る。このために、本特徴によれば、第１態様となり得る、第２回転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が高い第１態様となる期待感を遊技者に対して付与することができる。また、第２態様となり得る、第２回

転手段が第２位置に移動した場合の回転板部の回転態様となった場合に、所定期間において判定手段によって特別情報が所定条件を満たす頻度が第１態様より低い第２態様となってしまう落胆感を遊技者に対して付与することができる。したがって、本特徴によれば、期待感と落胆感といった相反する感情の起伏を遊技者に付与することによって、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０６５９】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【０６６０】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。

【０６６１】

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

【０６６２】

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

【０６６３】

なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【０６６４】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【０６６５】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【０６６６】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【０６６７】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【０６６８】

《２》第２実施形態：

《２－０》はじめに：

従来、大当たり当選以外で出球を増やしたいという要請があり、その要請に応えるために、高確率で小当たり当選すること（すなわち、小当たりラッシュとなること）によって

出玉を増やす構成が考えられた。しかしながら、遊技機に関する規則によれば、高サポ状態（後述する高頻度サポートモード中）において遊技者の手持ちの遊技球が増えることは禁じられているため、高サポ状態でない遊技状態、すなわち低サポ状態において、小当たりラッシュとなることによって出玉を増やす構成が考えられた。この構成において、小当たりラッシュとなる遊技状態を通常状態（低確低サポ状態）と区別する一例としては、小当たりラッシュの遊技状態として高確低サポ状態（いわゆる潜伏確変状態）を採用することができる。具体的には、例えば、右打ちによって入球可能となる領域に第２始動口を設け、高確低サポ状態における右打ちで、第２始動口への遊技球の入球を可能とし、第２始動口への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において小当たり当選が可能な構成とする。さらに、第２始動口にチューリップ型普通電動役物（いわゆる電チュー）が設けられた構成を採用する場合には、小当たりラッシュ中である低サポ状態においても頻繁に電チューが開放し、第２始動口へ遊技球を入球させることが可能な構成とする必要がある。ただし、こうした構成では、低サポ状態である通常状態（通常時）においても、遊技者が右打ちをすると、第２始動口へ遊技球を頻繁に入球させることが可能となる。この結果、通常時に頻繁に第２始動口へ遊技球を入球させて当たり抽選の機会を増やそうとする遊技者が出現することになる。そこで、この問題を解決するために、通常時における特２保留の変動時間を例えば１０分と極めて長い時間（ロング）に設定する構成が考えられた。しかしながら、この構成を、特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（以下、特２優先機と呼ぶ）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機に採用した場合には、特２保留が残ったまま通常状態に移行した場合や、通常状態において誤って右打ちした場合に、特２保留のロングに設定された変動時間が終わるまで遊技を行なうことができず、遊技を円滑に継続できないというデメリットがあった。また、悪意のある者が、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置することで、数十分間にわたって当該遊技機を遊技不能とすることで、ホール内のパチンコ機の稼働率を極端に低下させてしまう虞があるというデメリットもあった。そこで、これらのデメリットを解消するために、後ほど詳細に説明するが、特１図柄と特２図柄が同時に変動可能な同時変動機能を採用することによって、特２図柄の変動中であっても特１図柄で遊技を行なうことが可能となり、上述した小当たりラッシュが実現された。

【０６６９】

上記小当たりラッシュ機能を搭載した同時変動機によれば、小当たりラッシュ（高確低サポ状態）や、いわゆる時短状態（低確高サポ状態）が終了して通常状態に戻ったときに、特２保留が２～４個残り、その残った特２保留（以下、特２残保留とも呼ぶ）で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、小当たりラッシュや時短状態が終了して通常状態に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。上述したように、通常状態に戻った後に特２残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。この場合に、遊技者が居ない空席のパチンコ機で、特２残保留で大当たり当選したことで、大入賞口が突然、開放状態となることがあった。これを防止するために、従来、遊技盤の右側上方に大入賞口作動ゲートを設けて、当該大入賞口作動ゲートを遊技球が通過しない限り大入賞口が開放状態とならない構成のパチンコ機が提案されている。

【０６７０】

しかしながら、上記従来のパチンコ機であっても次の課題があった。従来のパチンコ機では、いわゆる右打ちランプを備えるものが知られている。右打ちランプは、推奨される発射態様が右打ちであることを遊技者に報知するためのＬＥＤ等のランプである。このため、右打ちランプを備える上記従来のパチンコ機では、通常状態における特２保留に係る当たり抽選において大当たり当選して、大入賞口作動ゲートへの遊技球の入球を待っている待機状態となった場合に、推奨される発射態様が右打ちとなって、右打ちランプが点灯した状態となる。そうすると、空席のパチンコ機の中から右打ちランプが点灯しているパ

チンコ機を見つけ出して、大入賞口作動ゲートへ遊技球を入球させることによって当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【０６７１】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、上述したハイエナの発生を防止することで、遊技の健全性を向上することを課題としている。以下、詳細に説明する。

【０６７２】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第１特定入球領域」及び「第２特定入球領域」としての「入球部」を備え、「特典入球手段」としての特典入球部を備え、「報知手段」としての「報知表示器」を備え、「所定待機状態」としての「条件成立待機状態」を備え、「所定制御」としての「切替制御」を備え、「第１状態」、「第２状態」及び「第３状態」としての「規制状態」を備え、「所定処理」としての「開始処理」を備える。

【０６７３】

また、本発明の「第１特定入球領域」および「第２特定入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能なその他の遊技領域に対して区画された領域であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、大入賞口作動ゲート、スルーゲート、入賞口、始動口、盤面に穿設された穴（開口）、遊技球が一時的に滞留可能に区画された領域などが挙げられる。

【０６７４】

「特典入球手段」は、開放する契機が成立した場合に開放状態となる部材を有し、当該部材が開放状態となったときに遊技球が入球可能な領域であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物を備える大入賞口、可動部材を備え遊技球が入球した場合に大当たり当選となるＶ入賞口、可動部材を備え遊技球が入球した場合に遊技状態が確変状態に移行することになるＶ確入賞口、普通電動役物を備える始動口などが挙げられる。

【０６７５】

「報知手段」は、少なくとも２つの態様に切り替え可能であり、その態様が発射手段による発射態様と対応して制御されるものであれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＬＥＤや蛍光ランプ、白熱電球等の発光表示器、液晶表示器、物理的に視認可能な領域が切り替わる表示器などが挙げられる。また、文字情報、数字情報、絵柄、キャラクター、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度を異ならせることで、識別可能としたものなどが挙げられる。

【０６７６】

「所定待機状態」は、既に付与することが確定している大当たり等の特典遊技を付与条件が成立するまで遅延させる状態であれば良く、例えば、内部制御においては、特典遊技の付与に対応したフラグ等のデータを保持しつつ、付与条件の成立の発生が検知されたか否かの判定を行なう判定処理を、当該付与条件の成立の発生が検知されるまで繰り返し行なう状態が挙げられる。所定待機状態の間は、当該所定待機状態を示す表示や告知を実行しても良いし、表示や告知を非実行としても良い。「所定待機状態」としては、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、特別図柄の変動遊技状態、普通図柄の変動遊技状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、デモ表示中待機状態などが挙げられる。

【０６７７】

「所定制御」は、大当たり等の特典遊技を開始する前に、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、フラグ等のデータを更新する処理、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理などが挙げられる。また、この切り換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。

【０６７８】
「第１状態」、「第２状態」及び「第３状態」は、各遊技状態において予め定められた条件に従って大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態であれば良く、遊技機の制御において他の遊技状態と区画して制御可能な遊技状態であれば良い。「第１状態」、「第２状態」及び「第３状態」は、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態、特別図柄の変動遊技状態、普通図柄の変動遊技状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、デモ表示中待機状態などが挙げられる。
【０６７９】
「所定処理」は、少なくとも第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球した場合に予め定められた遊技状態を開始させる処理であれば良く、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、大入賞口の開放の開始、大入賞口の開閉部材の変位の開始、電動役物の開放の開始、電動役物の開閉部材の変位の開始、振り分け部材の変位の開始、特定の表示器に予め定められた情報を表示することの開始、特別図柄の変動遊技の開始、普通図柄の変動遊技の開始などが挙げられる。
【０６８０】
本遊技機は、詳細は後述するが、遊技状態が第１の規制状態の場合には、左側の遊技領域に設けられた第１入球部を有効に設定し、右側の遊技領域に設けられた第２入球部を無効に設定するので、第２入球部に遊技球が入球しても、第２入球部への遊技球の検出に対する開始処理は実行されない。そして、遊技状態がこの第１の規制状態の場合には、推奨される発射態様は第１入球部に遊技球を入球させることが可能となる「左打ち」となるので、報知表示機は消灯状態に制御される。詳細は後述するが、この第１の規制状態は、通常状態において特２残保留にて大当たりに当選した条件成立待機状態であるため、既に遊技者が本遊技機から離れた後である場合が多い。仮に、この状態において第２入球部を有効に設定する構成を採用した場合には、報知表示機が点灯状態に制御され、上述したハイエナに本遊技機が見つけ出されてしまう。しかしながら、本遊技機では、上述したように、この第１の規制状態では報知表示機は消灯状態に制御される。したがって、空席の遊技機の中から報知表示機が点灯している遊技機を見つけ出して、入球部へ遊技球を入球させることによって開始処理を実行させて当該遊技機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）の発生を防止することが可能となる。
【０６８１】
また、本遊技機は、詳細は後述するが、遊技状態が第２の規制状態の場合には、第２入球部を有効に設定し、第１入球部を無効に設定するので、第１入球部に遊技球が入球しても、第１入球部への遊技球の検出に対する開始処理は実行されない。そして、遊技状態がこの第２の規制状態の場合には、推奨される発射態様は第２入球部に遊技球を入球させることが可能となる「右打ち」となるので、報知表示機は点灯状態に制御される。詳細は後述するが、この第２の規制状態は、いわゆる連荘中における条件成立待機状態であるため、一般的に、遊技者が本遊技機を離れることはない。したがって、報知表示機が点灯状態に制御されていても、上述したハイエナは、本遊技機から不当な利益を得ることはできない。
【０６８２】
また、本遊技機では、詳細は後述するが、遊技状態が第３の規制状態の場合には、第１入球部及び第２入球部のいずれもが無効に設定されるので、第１入球部又は第２入球部に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する開始処理は実行されない。そして、遊技状態がこの第３の規制状態の場合には、推奨される発射態様は「右打ち」ではないので、報知表示機は消灯状態に制御される。詳細は後述するが、この第３の規制状態は、通常状態であるため、遊技者は右打ちをする必要はない。
【０６８３】
このように、本遊技機は、入球部に遊技球が入球した場合に、遊技状態に応じて入球部の有効／無効、開始処理の実行／非実行を適切に制御し、当該制御に伴って、報知表示機の点灯／消灯を適切に制御するので、ハイエナの発生を防止することができるとともに、

遊技球の適切な発射態様を遊技者に適切に報知することが可能となる。

【０６８４】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第２実施形態として説明する。

【０６８５】

《２－１》遊技機の構造：

図４８は、第２実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【０６８６】

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

【０６８７】

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

【０６８８】

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

【０６８９】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）す

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

【０６９０】

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

【０６９１】

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

【０６９２】

図４９は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【０６９３】

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

【０６９４】

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

【０６９５】

第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。

その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。

【０６９６】

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

【０６９７】

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

【０６９８】

図５０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【０６９９】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置９７が設けられている。可変入賞装置３６は当たり抽選において大当たり当選した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置９７は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。

【０７００】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置９７のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、スルーゲート３５、及び一対の大入賞口作動ゲート９５，９６が設けられている。さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９と、右打ち報知ランプ（以下、右打ちランプとも呼ぶ）３９ａとを有している。

【０７０１】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１（図４９）から払い出される。

【０７０２】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。一般に、遊技球を遊技盤３０の左側に向けて発射させることを「左打ち」と呼び、遊技球を遊技盤３０の右側に向けて発射させることを「右打ち」と呼ぶが、第１始動口３３は、左打ちである場合に遊技球が入球可

能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能である。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【０７０３】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側下方に設けられている。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる電動役物３４ａが設けられている。電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、後述する当たり抽選が実行される。

【０７０４】

スルーゲート３５は、遊技盤３０の右側上方に設けられており、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルータイプのゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【０７０５】

一対の大入賞口作動ゲート９５，９６のうちの一方の大入賞口作動ゲート９５は、第１入球部であり、遊技盤３０の左側上方に設けられている。一対の大入賞口作動ゲート９５，９６のうちの他方の大入賞口作動ゲート９６は、第２入球部であり、遊技盤３０の右側上方に設けられている。以下、左側上方に設けられた大入賞口作動ゲート９５を左側大入賞口作動ゲート９５とも呼び、右側上方に設けられた大入賞口作動ゲート９６を右側大入賞口作動ゲート９６とも呼ぶ。第１入球部は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能である。但し、左打ちした場合に、第１入球部は必ず（すなわち１００％の確率で）入球する必要はなく、第１入球部に入球する遊技球と、第１入球部に入球しない遊技球とが発生しうる。本実施形態では、第１入球部は、左打ちした場合に、高い確率（例えば５０％以上）で入球可能となるように、釘４２の位置が調整されている。なお、上記高い確率としては、５０％以上の値に代えて、５０％以下の値としてもよい。左打ちした場合に、第１入球部に入球する遊技球と、第１入球部に入球しない遊技球とが発生しうることから、詳細は後述するが、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１発だけ発射させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（後述する左一発ハイエナ）の発生を抑制することができる。また、変形例として、左打ちした場合に、第１入球部に必ず（すなわち１００％の確率で）遊技球が入球する構成としてもよい。

【０７０６】

第２入球部は、右打ちである場合に遊技球が入球可能であり、左打ちである場合に遊技球が入球不能である。但し、右打ちした場合に、第２入球部は必ず（すなわち１００％の確率で）入球する必要はなく、第２入球部に入球する遊技球と、第２入球部に入球しない遊技球とが発生しうる。本実施形態では、第２入球部は、右打ちした場合に、高い確率（例えば５０％以上）で入球可能となるように、釘４２の位置が調整されている。なお、上記高い確率としては、５０％以上の値に代えて、５０％以下の値としてもよい。また、変形例として、右打ちした場合に、第２入球部に必ず（すなわち１００％の確率で）遊技球が入球する構成としてもよい。

【０７０７】
　各大入賞口作動ゲート９５，９６は、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。各大入賞口作動ゲート９５，９６は、主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選した場合に、可変入賞装置３６を後述する開閉実行モードに移行させるための契機となり得るスルータイプのゲートである。詳細は後述するが、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。換言すると、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の通過が検出されない限り、開閉実行モードへの移行は発生しない。なお、本実施形態では、各大入賞口作動ゲート９０，９１に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。各特定入球部は、遊技球が通り抜けることが可能なスルータイプの入球領域であったが、この代わりに、遊技盤３０の背面側へと通じる入球口タイプの入球領域としてもよい。また、各特定入球部は、遊技球が通り抜けることが可能なスルータイプの入球領域とし、各特定入球部の下に遊技盤３０の背面側へと通じる入球口が設けられた構成としてもよい。

【０７０８】
　可変入賞装置３６は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて右側大入賞口作動ゲート９６よりも下流側に設けられている。可変入賞装置３６は、遊技盤３０の背面側へと通じる特典入球部としての大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備えている。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選し、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。開閉実行モードとは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした主制御装置６０による当たり抽選の結果、大当たりに当選し、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過した場合に移行し、開閉扉３６ｂが開放状態と閉鎖状態とを繰り返すモードである。すなわち、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過した場合には、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能になる開閉実行モードへ移行する。同様に、第２始動口３４への入球に基づく所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選し、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を通過した場合にも、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球が可能な大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードへと移行する。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１５個の遊技球が賞球として払い出される。

【０７０９】
　小当たり専用可変入賞装置９７は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも下流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置９７は、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口９７ａを備えるとともに、大入賞口９７ａを開閉する開閉扉９７ｂを備えている。開閉扉９７ｂは、通常は遊技球が大入賞口９７ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、小当たりに当選した場合には、開閉扉９７ｂは、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに遊技球が入球すると、払出装置７１によって１０個の遊技球が賞球として払い出され

る。

【０７１０】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、または小当たり専用可変入賞装置９７に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【０７１１】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａ、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【０７１２】

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

【０７１３】

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

【０７１４】

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

【０７１５】

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

【０７１６】

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

【０７１７】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によっ

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

【０７１８】

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

【０７１９】

右打ちランプ３９ａは、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知する（推奨する）ための報知表示器であり、１つのＬＥＤによって構成されている。右打ちランプ３９ａの周辺には、「右打」との文字が記されている。本実施形態では、右打ちランプ３９ａは、推奨される発射態様が右打ちであるときに点灯し、推奨される発射態様が左打ちであるときに消灯する。推奨される発射態様が右打ちであるときとは、遊技盤３０の右側に位置するスルーゲート３５、大入賞口３６ａ、第２始動口３４、および小当たり専用可変入賞装置９７に遊技球を入球させる事が好ましい遊技状態のことであり、具体的には、大当たりの遊技状態（後述する大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード）や、高確率モードの遊技状態、高頻度サポートモードの遊技状態等が該当する。推奨される発射態様が左打ちであるときとは、例えば、通常状態の遊技状態である。なお、報知表示器は、ＬＥＤに替えて、蛍光ランプ、白熱電球等のその他の発光表示器としてもよい。また、報知表示器は、発光表示器に替えて、液晶表示器や、物理的に視認可能な領域が切り替わる表示器であっても良い。さらに、報知表示器は、文字情報、数字情報、絵柄、キャラクター、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度を異ならせることで識別可能にする構成としてもよい。

【０７２０】

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

【０７２１】

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

【０７２２】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置４１は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）など

も行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【０７２３】

図５１は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図５１（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される第１装飾図柄または第２装飾図柄を示す説明図である。第１装飾図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄に対応した図柄である。第２装飾図柄は、図柄表示装置４１に表示される画像であって、第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄に対応した図柄である。

【０７２４】

図５１（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【０７２５】

図５１（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡと、サブ表示領域ＳＡとが表示される。メイン表示領域ＭＡには、第１装飾図柄の画像が表示される場合と、第２装飾図柄の画像が表示される場合とがある。同様に、サブ表示領域ＳＡには、メイン表示領域ＭＡと同様に、第１装飾図柄の画像が表示される場合と、第２装飾図柄の画像が表示される場合とがある。メイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄の画像が表示され、メイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄の画像が表示される場合には、サブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄の画像が表示される。メイン表示領域ＭＡおよびサブ表示領域ＳＡに、第１装飾図柄および第２装飾図柄のいずれが表示されるかは、遊技の状態によって決定される。

【０７２６】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図５１（ａ）に示した第１装飾図柄または第２装飾図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図５１（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ上に停止した状態で表示される。

【０７２７】

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

【０７２８】

サブ表示領域ＳＡには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ４、Ｚ５、Ｚ６が表示される。各図柄列Ｚ４～Ｚ６には、図５１（ａ）に示した第１装飾図柄または第２装飾図柄として数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図５１（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ２上に停止した状態で表示される。

【０７２９】

具体的には、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ４～Ｚ６の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ４、図柄列Ｚ６、図柄列Ｚ５の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ４～Ｚ６に所定の図柄が停止表示した状態となる。図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。例えば、同一の図柄の組み合わせが有効ラインＬ２上に形成される。なお、サブ表示領域ＳＡにおける第１装飾図柄および第２装飾図柄の態様は、上述の態様に限定されることはない。例えば、サブ表示領域ＳＡにおける図柄列の数、有効ラインの数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数など、第１装飾図柄および第２装飾図柄の表示の態様は種々の態様を採用可能である。

【０７３０】

先に説明した右打ち報知演出としては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、例えば「右を狙え」といった文字が表示される。また、左打ち報知演出としては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、例えば「左に戻せ」といった文字が表示される。右打ち報知演出は、先に説明した右打ちランプ３９ａが消灯状態から点灯状態に切り替わるときに同期して、実行が開始される。そして、実行が開始されてから所定期間が経過した後に右打ち報知演出が終了される。なお、所定期間が経過後に右打ち報知演出を終了させる構成に換えて、遊技者によって、操作ハンドル２５の回動操作量を最大とする右打ちの操作（または遊技球発射ボタン２６の操作）がなされたときに、右打ち報知演出が終了される構成としてもよい。左打ち報知演出は、先に説明した右打ちランプ３９ａが点灯状態から消灯状態に切り替わるときに同期して、実行が開始される。そして、実行が開始されてから所定期間が経過した後に左打ち報知演出が終了される。なお、所定期間が経過後に左打ち報知演出を終了させる構成に換えて、遊技者によって、操作ハンドル２５の回動操作量を最大から左打ちに相当する所定量とする左打ちの操作がなされたときに、左打ち報知演出が終了される構成としてもよい。なお、右打ち報知演出および左打ち報知演出の実行開始のタイミングは必ずしも右打ちランプ３９ａの動作に同期させる必要はなく、右打ちランプ３９ａの動作と独立したタイミングで実行開始してもよい。

【０７３１】

ここで、「遊技回」とは、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを言い、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選の抽選結果を、遊技者に告知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１遊技回毎に、１つの特別情報についての１つの当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知する。本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方において、セグメント表示器を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器を停止表示させる。また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１始動口３３又は第２始動口３４のいずれか一方への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得すると、１遊技回毎に、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡ又はサブ表示領域ＳＡにおいて、所定の図柄列を変動表示させた後に、当該取得した特別情報の抽選結果に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。また、１回の遊技回に要する時間を単位遊技時間とも呼ぶ。単位遊技時間は、変動表示が開始されてから所定の抽選結果が停止表示されるまでの時間である変動時間と、所定の抽選結果が停止表示されている時間である停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とは並列的に（同時に）実行可能となっている。また、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにおける所定図柄列の変動表示とサブ表示領域ＳＡにおける所定図柄列の変動表示と並列的に（同時に）実行可能となっている。

【０７３２】
　さらに、図５１（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１と、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数が表示される。なお、上述したように、本実施形態では、第１始動口３３及び第２始動口３４に入賞した遊技球の保留個数は、それぞれ最大４つまでである。
【０７３３】
　また、図５１（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。
【０７３４】
　なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、サブ表示領域ＳＡ、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。
【０７３５】
　図５０に示すように、第１始動口３３の上方には、一対の釘（いわゆる命釘、ヘソ釘）４２（４２ａ，４２ｂ）が設けられている。一対の釘４２ａ，４２ｂの間隔によって、第１始動口３３への遊技球の入球の確率が変化する。
【０７３６】
　先に説明したように、遊技盤３０の右側には、入球口部材としての第２始動口３４、可変入賞装置３６及び小当たり専用可変入賞装置９７と、スルータイプのゲートとしてのスルーゲート３５及び右側大入賞口作動ゲート９６とが設けられているが、これらは、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球の流下ルートに沿って、上流側から下流側に向かって、右側大入賞口作動ゲート９６、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、第２始動口３４、小当たり専用可変入賞装置９７の順に配置されている。上記流下ルートは、大まかには一つの系統となるように釘４２によって規定されている。なお、第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５は、遊技盤３０の左側上方に設ける構成としたが、この代わりに、第１入球部は、左打ちである場合に遊技球が入球可能なルート上の他の位置に設ける構成としてもよい。また、第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６は、遊技盤３０の右側上方に設ける構成としたが、この代わりに、第２入球部は、右打ちである場合に遊技球が入球可能なルート上の他の位置に設ける構成としてもよい。
【０７３７】
　可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖状態にあり、第２始動口３４の電動役物３４ａが閉鎖状態にあり、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが閉鎖状態にある場合には、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球は、１００％に近い確率で、上記流下ルートを流下し、最後に最下部に設けられたアウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。例えば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開放状態にある場合には、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球は、１００％に近い確率で、右側大入賞口作動ゲート９６を通過し、スルーゲート３５を通過し、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに入球する。例えば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖状態にあり、第２始動口３４の電動役物３４ａが開放状態にある場合には、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球は、１００％に近い確率で、右側大入賞口作動

ゲート９６を通過し、スルーゲート３５を通過し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂ上を通過し、第２始動口３４に入球する。例えば、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが閉鎖状態にあり、第２始動口３４の電動役物３４ａが閉鎖状態にあり、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが開放状態にある場合には、右打ちによって遊技盤３０の右側へ向けて発射された遊技球は、１００％に近い確率で、右側大入賞口作動ゲート９６を通過し、スルーゲート３５を通過し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂ上を通過し、第２始動口３４の電動役物３４ａに接触し、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに入球する。

【０７３８】

《２－２》遊技機の電気的構成：

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

【０７３９】

図５２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【０７４０】

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

【０７４１】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図４９）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【０７４２】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサー６７ａ～６７ｈが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、大入賞口作動ゲート９５，９６、可変入賞装置３６、小当たり専用可変入賞装置９７などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｈからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５や大入賞口作動ゲート９５，９６を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて電動役物開放抽選を実行する。

【０７４３】

主制御基板６１の出力ポートには、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３６ｃと、第２始動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ

回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【０７４４】

具体的には、ＭＰＵ６２は、開閉実行モードにおいては、開閉扉３６ｂが開閉されるように可変入賞駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、電動役物３４ａが開放されるように電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、開閉実行モードにおいて大当たり種別が決定され開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。また、推奨される遊技球発射機構による発射態様に応じて右打ちランプ３９ａの点灯／消灯の制御を実行する。

【０７４５】

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

【０７４６】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【０７４７】

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

【０７４８】

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

【０７４９】

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

【０７５０】
図５３は、当たり抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、当たり抽選には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を振り分ける際には大当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。
【０７５１】
当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定には乱数初期値カウンタＣＩＮＩが用いられる。また、メイン表示部４５の第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂ、並びに図柄表示装置４１における変動時間を決定する際には変動種別カウンタＣＳが用いられる。さらに、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選には電動役物開放カウンタＣ４が用いられる。
【０７５２】
各カウンタＣ１～Ｃ４、ＣＩＮＩ、ＣＳは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。
【０７５３】
ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。
【０７５４】
また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。
【０７５５】
当たり乱数カウンタＣ１の詳細について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、上述のように当たり抽選に用いられる。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、０～１１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、当たり乱数カウンタＣ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該

当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～１１９９）。

【０７５６】

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

【０７５７】

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

【０７５８】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【０７５９】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【０７６０】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどのようにシフトされるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様にシフトされる。

【０７６１】

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

変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な本実施形態のパチンコ機１０は、いわゆる同時変動機である。

【０７６２】

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

【０７６３】

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

【０７６４】

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

【０７６５】

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

【０７６６】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たりとなり、開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【０７６７】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図５１（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、大当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【０７６８】

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

【０７６９】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【０７７０】

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

【０７７１】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【０７７２】

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

【０７７３】

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

ンタＣ２の値、リーチ乱数カウンタＣ３の値、および変動種別カウンタＣＳの値の内の少なくとも一つを保留情報とも呼ぶ。

【０７７４】

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

【０７７５】

図５４は、第１始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図５４（ａ）は第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図５４（ｂ）は第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【０７７６】

図５４（ａ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が外れである。

【０７７７】

一方、図５４（ｂ）に示すように、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９７の１９８個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９７の１９８個の値以外の値（１９８～３９７９）が外れである。「外れ」は、開閉実行モードの移行契機とはならず、さらに、抽選モードおよびサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【０７７８】

本実施形態では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【０７７９】

図５５は、第２始動口用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図５５（ａ）は第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を示し、図５５（ｂ）は第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を示している。

【０７８０】

図５５（ａ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が外れである。

【０７８１】
一方、図５５（ｂ）に示すように、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）には、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９７の１９８個の値が設定されている。また、小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、１９８～２０８８の１８９１個の値が設定されている。そして、０～３９７９の値のうち、０～２０８８の値以外の値（２０８９～３９７９）である１８９１個の値が外れである。すなわち、本実施形態では、０～３９７９の値のうちの大当たりとなる０～１９７の値以外の値(１９８～３９７９)のうちの１／２の数の値が小当たりとなるように設定されている。「小当たり」とは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂの開閉が実行されるモードへの移行契機とはなるが、抽選モードおよびサポートモードの両方について、移行契機とならない当否結果である。なお、本実施形態では、開閉扉９７ｂの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は１回に限定されている。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置９７の１回の開閉扉９６ｂの開放時間は、例えば０．２秒である。なお、変形例として、開閉扉９７ｂの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は、１回に換えて、２回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置９７の１回の開閉扉９６ｂの開放時間は、０．２秒に換えて、０．１秒等の他の時間としてもよい。そして、０～３９７９の値のうち１９８個の値が大当たりというように、高確率モードは、低確率モードに比べて、当たり抽選において大当たりに当選する確率が高くなっている。

【０７８２】
なお、上述したように、本実施形態では、０～３９７９の値のうちの大当たりとなる値を除いた１９８～３９７９値のうちの１／２といった高い確率で小当たりとなるように設定されているが、当該確率は１／２に限る必要はなく、他の値に換えてもよい。例えば、０～３９７９の値のうちの大当たりとなる値を除いた１９８～３９７９値のうちの全て、すなわち、１／１といったより高い確率で小当たりとなるように設定してもよい。

【０７８３】
また、本実施形態では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）に大当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、当たり抽選の結果、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たりとなる確率が高くなるのであれば、大当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【０７８４】
次に、大当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の大当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の３つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の大当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様
（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モード
（３）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の電動役物３４ａのサポートモード

【０７８５】
パチンコ機１０には、上記の（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様として、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとを設定することができる。例えば、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が複数回（例えば１６回）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が１０個となるまで継続するように設定可能である。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、開閉扉３６ｂの開閉が２回行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃが経過するまで又は開閉扉３６ｂへの入球個数が６個となるまで継続するよう設定可能である。

【０７８６】

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

【０７８７】

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

【０７８８】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードの態様として、当否テーブルとして高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う高確率モードと、当否テーブルとして低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う低確率モードとを設定することができる。図５４および図５５を用いて説明したように、高確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合の方が、低確率用の当否テーブルを用いて当たり抽選を行う場合と比較して、大当たりに当選する確率が高い。

【０７８９】

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

【０７９０】

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

【０７９１】

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

【０７９２】

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

【０７９３】
本実施形態では、当たり抽選の結果、大当たりとなった場合には、大当たり種別カウンタＣ２を用いて、大当たり種別を振り分ける。大当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。
【０７９４】
図５６は、振分テーブルの内容を示す説明図である。図５６（ａ）は第１始動口用の振分テーブルを示し、図５６（ｂ）は第２始動口用の振分テーブルを示している。第１始動口用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照され、第２始動口用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選の際に参照される。
【０７９５】
図５６（ａ）の第１始動口用の振分テーブルに示すように、第１始動口用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、「８Ｒ確変大当たり」、「８Ｒ通常大当たり」、「１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュ」が設定されている。
【０７９６】
確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。８Ｒ確変大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）となっている。
【０７９７】
通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の抽選モードが低確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たりである。８Ｒ通常大当たりは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は８回（８ラウンド）となっている。
【０７９８】
確変大当たり＋小当たりラッシュは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後の当たり抽選の抽選モード（以下、単に「抽選モード」とも呼ぶ）が高確率モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなり、さらに、開閉実行モードの終了後の高確率モードかつ低頻度サポートモードとなった遊技状態において小当たりラッシュとなる大当たりである。ここで、小当たりラッシュとは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが開放状態となる契機である小当たりに繰り返し当選しうるモードである。１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュは、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１６回（１６ラウンド）となっている。
【０７９９】
第１始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～１９」が１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュに対応しており、「２０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【０８００】
上記のように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりの種別として、３種類の大当たりが設定されている。したがって、大当たりの態様が多様化する。この３種類の大当たりを比較した場合、遊技者にとっての有利度合は、１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュが最も高く、次に８Ｒ確変大当たりが高く、最後に８Ｒ通常大当たりと続く。このように遊技者にとって有利度の異なる複数種類の大当たりが設定されていることにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０８０１】
　図５６（ｂ）の第２始動口用の振分テーブルに示すように、第２始動口用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく大当たり種別として、１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュ、８Ｒ確変大当たり、８Ｒ通常大当たりが設定されている。第２始動口用の振分テーブルでは、「０～９９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～３９」が１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュに対応しており、「４０～６４」が８Ｒ確変大当たりに対応しており、「６５～９９」が８Ｒ通常大当たりに対応している。
【０８０２】
　このように本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の大当たりの種別の振分態様は、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合と、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。具体的には、本実施形態では、第１始動口３３への入球に基づいて大当たり当選となった場合より、第２始動口３４への入球に基づいて大当たり当選となった場合の方が、遊技者にとっての有利性が高くなるように定められている。
【０８０３】
　なお、当たり抽選において外れ結果となった場合、開閉実行モードに移行することはなく、抽選モード及びサポートモードの変更も発生しない。
【０８０４】
　上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【０８０５】
　図５７は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。
【０８０６】
　図５７（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図５７（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４１９の４２０個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４２０～４６５の４６個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２１０／２３３の確率で電役短開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選したこととなった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．６秒である。
【０８０７】
　図５７（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図５６（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役長開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役長開放に当選したこととなった場合には、電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。

【０８０８】
　このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。この結果、高頻度サポートモード時には、第２始動口３４に向かって流下した遊技球は、１００％の確率に近い確率で第２始動口３４に入球することになる。なお、電役短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。
【０８０９】
《２－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
　次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【０８１０】
　図５７は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図５２）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【０８１１】
　ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【０８１２】
　ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【０８１３】
　ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【０８１４】
　表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【０８１５】
　ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【０８１６】
　プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【０８１７】
　ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【０８１８】
　ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【０８１９】
　キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【０８２０】
　ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【０８２１】
　以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【０８２２】
《２－４》遊技機による処理の概要：
　次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について説明する。
【０８２３】
《２－４－１》抽選モードとサポートモードの高低の移行：
　本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが低確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たりである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する。また、本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が確変大当たり＋小当たりラッシュである場合には、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードに移行し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。
【０８２４】
　当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が通常大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、時短上限回数とも呼ぶ）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、時短上限回数は例えば５０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、時短上限回数である５０回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短上限回数である５０回に達したときに、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、時短上限回数は、上記の５０回に限る必要はなく、他

の回数としてもよい。当選した大当たりの種別が確変大当たりであることに基づいてサポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、時短上限回数によって高頻度サポートモードの継続回数が制限されることはない。

【０８２５】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役長開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、電動役物３４ａが高い頻度で電役長開放状態となる。このため、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。遊技者は、右打ちを行い、電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【０８２６】

抽選モードが高確率モードに移行した後においては、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。遊技者は、右打ちを行い、電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【０８２７】

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによる４種類の状態を少なくとも取り得る。具体的には、ｉ）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態と、ii）抽選モードが低確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態と、iii）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態と、iv）抽選モードが高確率モードであり、かつ、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態とを取り得る。

【０８２８】

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

【０８２９】

《２－４－２》小当たりラッシュ：

本実施形態のパチンコ機１０において、当たり抽選によって大当たりに当選し、当選した大当たりの種別が１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュであると振分判定によって判定された場合には、先に説明したように、開閉実行モードの終了後に、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態に移行する。この高確低サポ状態においては、遊技者に付与される特典として小当たりラッシュが実行される。

【０８３０】

高確低サポ状態においては、推奨される発射態様は右打ちであり、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球が流下するように遊技がなされる。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、サポートモードが低頻度サポートモードである場合に、２１０／２３３といった高い確率で電役短開放当選する（図５７（ａ）参照）ことから、高確低サポ状態時においては、右打ちによって遊技領域ＰＡの右側へ流下した遊技球は、スルーゲート３５を

通過することによって、高い確率で、第２始動口３４の電動役物３４ａを１回開放（開放時間は０．６秒）させる契機となり得る。この結果、高確低サポ状態時においては、サポートモードが低頻度サポートモードであるにもかかわらず、第２始動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度を比較的高く定めることができる。

【０８３１】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態時においては、先に説明したように、右打ちによって遊技領域ＰＡの右側へ流下した遊技球が第２始動口３４へ入球したことに起因する当たり抽選において、高い確率で小当たりに当選することが可能となっている（図５５（ｂ）参照）。一方、小当たりに当選した場合、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが１回開放（開放時間は０．２秒）することから、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへ遊技球を入球することが可能となる。このために、上記のように小当たりに当選することは高い確率であることから、高確低サポ状態時において、小当たりに頻繁に当選して、遊技球（出球）を増やすことが可能となる。このようにして、小当たりラッシュが実行されることになる。

【０８３２】

ここで、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへの遊技球の流れについて説明する。高確低サポ状態時においては、先に説明したように、右打ちによって遊技領域ＰＡの右側へ遊技球は流下するが、当該遊技球は、右側大入賞口作動ゲート９６を通過し、スルーゲート３５を通過し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂ上を通過し（このとき、開閉扉３６ｂは閉鎖状態にある）、第２始動口３４へ向かう。このとき、第２始動口３４の電動役物３４ａが開放状態にある場合には、当該遊技球は第２始動口３４に入球するが、第２始動口３４の電動役物３４ａが閉鎖状態にある場合には、当該遊技球は第２始動口３４に入球せずに、第２始動口３４よりも下流側に設けられた小当たり専用可変入賞装置９７に向かう。このようにして、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが開放状態にある場合に、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへ遊技球は入球する。

【０８３３】

高確低サポ状態時においては、低頻度サポートモード用の電動役物開放抽選用当否テーブルを用いた電動役物開放抽選が行われることから、第２始動口３４の電動役物３４ａの開放状態は短開放となる。電動役物開放抽選において電役短開放に当選した場合、電動役物３４ａまで流下してきた遊技球は、１００％よりも低い確率（例えば、５０％）で第２始動口３４に入球することになり、電動役物３４ａまで流下してきた遊技球が複数にわたる場合に、一部の遊技球は、閉鎖状態に移行した電動役物３４ａに蹴られて小当たり専用可変入賞装置９７に向かって流下し、開放状態となった小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに入球する。このように、本実施形態のパチンコ機１０では、高確低サポ状態時において、サポートモードが低頻度サポートモードでありながら、第２始動口３４への遊技球の入球を可能としながら、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへの遊技球の入球を可能としてる。

【０８３４】

なお、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることで遊技領域ＰＡの右側へ遊技球が流下するように遊技がなされるが、この際にも、遊技領域ＰＡの右側へ流下した遊技球が第２始動口３４へ入球したことに起因する当たり抽選において、高い確率で小当たりに当選する（図５５（ｂ）参照）。しかしながら、本実施形態では、先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、２３１／２３３といった高い確率で電役長開放に当選する（図５７（ｂ）を参照）ことから、高確高サポ状態時においては、電動役物３４ａ付近まで流下した遊技球は開放状態となった電動役物３４ａによって拾われ、当該遊技球は第２始動口３４へ１００％に近い確率で入球することになる。このために、高確高サポ状態時においては、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂに遊技球は入球することがない。したがって、高確高サポ状態時においては、小当たりラッシュが実行されることはない。

【０８３５】
　また、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態時（通常時）においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることで遊技領域ＰＡの右側へ遊技球が流下するように遊技がなされることが考えられる。この場合においては、高確低サポ状態時と同様に、遊技領域ＰＡの右側へ流下した遊技球が第２始動口３４へ入球したことに起因する当たり抽選において高い確率で小当たりに当選し、開放状態に移行した小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに遊技球が入球し、小当たりラッシュが実行されうる。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態時（通常時）における第２図柄表示部３７ｂの変動時間（以下、特２変動時間とも呼ぶ）を例えば１０分と極めて長い時間（ロング）に設定することによって、低確低サポ状態時（通常時）において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制する構成とした。この結果、本実施形態では、遊技者に対して、低確低サポ状態において右打ちを行うことを断念させ、左打ちに専念させることができる。なお、通常時における特２変動時間は、上記１０分に代えて、５分以上の他の長さ（例えば、５分、８分、２０分、６０分等）としてもよい。５分以上の長さがあれば、通常時において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選が短期間で繰り返し実行されることを抑制することができる。

【０８３６】
　本実施形態のパチンコ機１０は、先に説明したように、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な同時変動機とした。上述した小当たりラッシュの機能と、通常時における特２保留の変動時間をロングに設定する構成とを、同時変動の機能を有さずに特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（特２優先機）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機に採用した場合に、特２保留が残ったまま通常状態に移行した場合や、通常状態において誤って右打ちした場合に、特２保留のロングの変動時間が終わるまで遊技を行なうことができず、遊技を円滑に継続できないというデメリットがあった。また、悪意のある者が、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置することで、数十分間にわたって当該遊技機を遊技不能とすることで、ホール内のパチンコ機の稼働率を極端に低下させてしまう虞があるというデメリットもあった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０は、同時変動の機能を有する構成とすることで、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させられたとしても、特１保留の変動表示を実行することが可能となることから、上述したデメリットを解消することができる。

【０８３７】
《２－４－３》各大入賞口作動ゲートの有効／無効：
　先に説明したように、各大入賞口作動ゲート９５，９６は、当たり抽選によって大当たりに当選した場合に、可変入賞装置３６を後述する開閉実行モードに移行させるための契機となり得るスルーゲートである。すなわち、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。

【０８３８】
　本実施形態では、各大入賞口作動ゲート９５，９６が開閉実行モードへの移行を発生させる機能は、サポートモードの高低と抽選モードの高低との組合せによって、有効／無効が切り替えられる。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、左側大入賞口作動ゲート９５が有効となり、右側大入賞口作動ゲート９６が無効となる。サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態時、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態時、または、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが高

確率モードである高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。

【０８３９】

すなわち、低確低サポ状態時に、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。当該遊技回の終了後に、無効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球がたとえ通過したとしても、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行することはない。なお、詳細は後述するが、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、当該遊技回の終了後に、推奨される発射態様は、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球することが可能な左打ちとなり、右打ちランプ３９ａは消灯される。また、右打ちランプ３９ａの消灯と共に、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示される。

【０８４０】

低確高サポ状態時、高確高サポ状態時、または高確低サポ状態時に、主制御装置６０による所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合には、当選した大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たり、確変大当たり＋小当たりラッシュのいずれの場合であっても、当該遊技回の終了後に、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行する。当該遊技回の終了後に、無効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球がたとえ通過したとしても、可変入賞装置３６は開閉実行モードに移行することはない。なお、当たり抽選において大当たり当選した遊技回の終了時から、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の通過が検出されて開閉実行モードが開始されるまでの期間を、以下、待機状態と呼ぶ。

【０８４１】

《２－４－４》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、上述したように、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによって定まる低確低サポ状態、低確高サポ状態、高確高サポ状態、および高確低サポ状態を取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、上述した待機状態と、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球が可能になる開閉実行モードとを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。

【０８４２】

図５９は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は低確低サポ状態Ｈ１である。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。低確低サポ状態Ｈ１では、推奨される発射態様が左打ちであり、遊技者は左打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１始動口３３に遊技球を入球させる。なお、低確低サポ状態Ｈ１では、推奨される発射態様が左打ちであることから、右打ちランプ３９ａは消灯される。また、低確低サポ状態Ｈ１では、左側大入賞口作動ゲート９５（図中では、単に「左ゲート」と記載、以下同じ）と右側大入賞口作動ゲート９６（図中では、単に「右ゲート」と記載、以下同じ）との両方ともに、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行する機能を働かせない（無効）。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【０８４３】

低確低サポ状態Ｈ１で実行される遊技回は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、低確低サポ状態Ｈ１では特１変動中の状態になりうる。低確低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合

には、低確低サポ状態Ｈ１が継続され、遊技者は第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【０８４４】

低確低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、当選した大当たりの種別が通常大当たり、確変大当たり、確変大当たり＋小当たりラッシュのいずれの場合であっても、当該遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。ただし、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、当該遊技回の終了後に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉させる開閉実行モードに移行する。すなわち、当たり抽選において大当たりに当選した遊技回の終了後から、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過することに基づいて開閉実行モードが開始するまでの状態を待機状態Ｈ２とした場合に、低確低サポ状態Ｈ１から、待機状態Ｈ２を経て、開閉実行モードＨ３に移行する。なお、規制状態としての低確低サポ状態Ｈ１では、左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球しても、左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の検出に対する開始処理である開閉実行モードＨ３の開始処理が実行されることがない。

【０８４５】

待機状態Ｈ２は、既に付与することが確定している大当たり遊技、すなわち大入賞口３６ａに所定回数のラウンド遊技を行わせる大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行を、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が通過するといった大当たり開始の条件が成立するまで待機する条件成立待機状態である。条件成立待機状態は、具体的には、内部制御においては、大当たり遊技の付与に対応したフラグ等のデータを保持しつつ、遊技状態に応じて有効と設定された左側大入賞口作動ゲート９５又は右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が通過することが検知されたか否かの判定を行なう判定処理を、当該遊技球の通過が検知されるまで繰り返し行なう状態である。条件成立待機状態の間は、当該条件成立待機状態を示す表示や告知を実行しても良いし、表示や告知を非実行としても良い。

【０８４６】

待機状態Ｈ２では、抽選モードとサポートモードとの高低の組み合わせによって、動作が相違する。すなわち、待機状態Ｈ２に移行する前の抽選モードとサポートモードとから定まる遊技状態が、低確低サポ状態Ｈ１、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、および高確低サポ状態Ｈ６のいずれであるかによって、動作が相違する。

【０８４７】

低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２の場合には、左側大入賞口作動ゲート９５が有効となり、右側大入賞口作動ゲート９６が無効となる。このため、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球することが可能な左打ちとなり、右打ちランプ３９ａは消灯される。すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、条件成立待機状態である、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２において、右打ちランプ３９ａを消灯状態に制御する右打ちランプ消灯制御処理を実行可能である。この右打ちランプ消灯制御処理は、非報知制御処理である。

【０８４８】

また、当該待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａの消灯と共に、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。左ゲート狙い報知演出は、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることを遊技者に指示するためのもので、推奨される発射態様は左打ちとなる。具体的には、左ゲート狙い報知演出としては、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、例えば「左ゲートを狙え」といった文字が表示される。ただし、当該左ゲート狙い報知演出は、待機状

態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第１始動口３３への遊技球の入球に起因する特１保留に係る当たり抽選によるものである場合に限り実行され、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものである場合には実行されない。換言すれば、低確低サポ状態Ｈ１において、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものである場合には、左打ちで遊技球が発射されて左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球することに基づいて大当たり遊技状態が発生し得ることになる場合であっても、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとすることを遊技者に報知するための演出である左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出は実行されず、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が特１保留に係る当たり抽選によるものである場合に限り、左ゲート狙い報知演出が実行される。

【０８４９】

遊技者は、左ゲート狙い報知演出に従って左側大入賞口作動ゲート９５を狙う、すなわち左打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させる。低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始する前に、開閉実行モードＨ３を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御を実行し、切替制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。具体的には、切替制御として、後述する開閉実行モードフラグをＯＮにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合には、無効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態Ｈ２である間は開閉実行モードＨ３の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードＨ３に移行することはない。

【０８５０】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、通常時における特２保留の変動時間がロングに設定されていることから、時短状態（低確高サポ状態Ｈ４）が終了して通常時（低確低サポ状態Ｈ１）に戻ったときに、特２保留が２～４個残り、その特２残保留で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、時短状態（低確高サポ状態Ｈ４）が終了して通常時（低確低サポ状態Ｈ１）に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。通常時における特２残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。この場合に、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が居ない空席のパチンコ機となったとしても、上述したように、通常時から移行した待機状態Ｈ２において、右打ちランプ３９ａが点灯することもない。その上、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が表示されることがない。すなわち、遊技者が居ない空席のパチンコ機において、特２残保留に係る当たり抽選で大当たり当選して待機状態Ｈ２に移行した場合に、右打ちランプ３９ａはもとより、右打ち報知演出や、左打ち報知演出、左ゲート狙い報知演出が実行されない。換言すれば、左打ちで遊技球

が発射されて第１入球部に遊技球が入球することに基づいて大当たり遊技が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が左打ちであることを報知する演出を実行しない。このために、後ほど詳細に説明するが、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機や、左ゲート狙い報知演出、左打ち報知演出、または右打ち報知演出が実行されているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナが発生することを防止することが可能となっている。

【０８５１】

開閉実行モードＨ３では、推奨される発射態様は右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、開閉実行モードにおけるラウンド遊技に先立ち、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３時において、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御する右打ちランプ点灯制御処理を実行可能である。この右打ちランプ点灯制御処理は、報知制御処理である。

【０８５２】

待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たりの種別が通常大当たりである場合に、開閉実行モードＨ３の終了後に、低確高サポ状態Ｈ４に移行する。すなわち、抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモード（時短上限回数である５０回限定）となる。

【０８５３】

低確高サポ状態Ｈ４では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、第２始動口３４へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。このため、右打ちランプ３９ａは点灯される。また遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、第２始動口３４に遊技球を入球させる。

【０８５４】

低確高サポ状態Ｈ４で実行される遊技回は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、低確高サポ状態Ｈ４では特２変動中の状態になりうる。低確高サポ状態Ｈ４で実行された遊技回における当たり抽選が外れの場合には、低確高サポ状態Ｈ４が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。低確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が時短上限回数である５０回に達すると、低確低サポ状態Ｈ１に移行する。なお、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が時短上限回数に達して低確低サポ状態Ｈ１に移行した場合には、右打ちランプ３９ａが点灯状態から消灯状態に切り替わるときに同期して、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出が実行される。

【０８５５】

低確高サポ状態Ｈ４において、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回数が時短上限回数に達する以前の遊技回（例えば、３０回目の遊技回）で、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりか確変大当たり＋小当たりラッシュかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、低確高サポ状態Ｈ４から一旦、待機状態Ｈ２に移行し、その後に開閉実行モードＨ３に移行する。

【０８５６】

低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２の場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。このため、低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球することが可能な右打ちとなり、右打ちランプ

３９ａは点灯される。また、当該待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａの点灯と共に、右側大入賞口作動ゲート９６を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。

【０８５７】

遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート９６を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、開閉実行モードＨ３を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。具体的には、切替制御としては、後述する開閉実行モードフラグをＯＮにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２である場合には、無効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態Ｈ２である間は開閉実行モードＨ３の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードＨ３に移行することはない。

【０８５８】

待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たりの種別が確変大当たりである場合に、開閉実行モードＨ３の終了後に、高確高サポ状態Ｈ５に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。

【０８５９】

高確高サポ状態Ｈ５では、サポートモードが高頻度サポートモードであることから、第２始動口３４へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。このため、右打ちランプ３９ａは点灯される。また遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、第２始動口３４に遊技球を入球させる。

【０８６０】

高確高サポ状態Ｈ５で実行される遊技回は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、高確高サポ状態Ｈ５では特２変動中の状態になりうる。高確高サポ状態Ｈ５で実行された遊技回における当たり抽選が外れの場合には、高確高サポ状態Ｈ５が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【０８６１】

高確高サポ状態Ｈ５において、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりか確変大当たり＋小当たりラッシュかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５から一旦、待機状態Ｈ２に移行し、その後に開閉実行モードＨ３に移行する。

【０８６２】

高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２の場合の動作は、低確高サポ状態Ｈ４から移行した待機状態Ｈ２の場合の動作と同一である。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２の場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入

賞口作動ゲート９５が無効となる。このため、高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球することが可能な右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、当該待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａの点灯と共に、右側大入賞口作動ゲート９６を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。

【０８６３】

遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート９６を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、開閉実行モードＨ３を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。具体的には、切替制御としては、後述する開閉実行モードフラグをＯＮにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２である場合には、無効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態Ｈ２である間は開閉実行モードＨ３の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードＨ３に移行することはない。

【０８６４】

待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たりの種別が確変大当たり＋小当たりラッシュである場合に、開閉実行モードＨ３の終了後に、高確低サポ状態Ｈ６に移行する。すなわち、抽選モードは高確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードとなる。

【０８６５】

高確低サポ状態Ｈ６においては、先に説明したように、小当たりラッシュの特典が付与されることから、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａへ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。このため、右打ちランプ３９ａは点灯される。また遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに遊技球を入球させる。

【０８６６】

高確低サポ状態Ｈ６で実行される遊技回は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行されるものであることから、高確低サポ状態Ｈ６では特２変動中の状態になりうる。高確低サポ状態Ｈ６で実行された遊技回における当たり抽選が小当たり当選の場合には、高確低サポ状態Ｈ６が継続され、遊技者は小当たり専用可変入賞装置９７の大入賞口９７ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。高確低サポ状態Ｈ６で実行された遊技回における当たり抽選が外れの場合には、高確低サポ状態Ｈ６が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【０８６７】

高確低サポ状態Ｈ６において、当たり抽選において大当たり（通常大当たりか確変大当たりか確変大当たり＋小当たりラッシュかを問わない）に当選した場合、その大当たりに当選した遊技回（例えば、上記３０回目の遊技回）の終了後に遊技者に付与される特典として開閉実行モードが実行される。すなわち、高確低サポ状態Ｈ６から一旦、待機状態Ｈ

２に移行し、その後に開閉実行モードＨ３に移行する。

【０８６８】

高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合の動作は、低確高サポ状態Ｈ４や高確高サポ状態Ｈ５から移行した待機状態Ｈ２の場合の動作と同一である。すなわち、高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。このため、高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球することが可能な右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、当該待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａの点灯と共に、右側大入賞口作動ゲート９６を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。

【０８６９】

遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート９６を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、開閉実行モードＨ３を開始するためにフラグ等のデータを更新する切替制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。具体的には、切替制御としては、後述する開閉実行モードフラグをＯＮにする制御を実行する。切替制御は、大当たり等の特典遊技を開始するために遊技状態を切り替える制御（切替制御）であれば良く、フラグ等のデータを更新する処理に替えて、前の遊技状態に関するデータの消去や初期化を行なう処理等であっても良い。また、この切換えの後に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良く、切り替えの前に大当たり等の特典遊技の開始に対応した表示や告知を実行することを含めて切替制御としても良い。なお、遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２である場合には、無効となっている左側大入賞口作動ゲート９５を遊技球がたとえ通過したとしても、遊技状態が待機状態Ｈ２である間は開閉実行モードＨ３の開始処理は待機（非実行）とされ、開閉実行モードＨ３に移行することはない。

【０８７０】

待機状態Ｈ２における動作をまとめると、次の通りとなる。

【０８７１】

低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２の場合には、左側大入賞口作動ゲート９５が有効となり、右側大入賞口作動ゲート９６が無効となる。このため、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、左打ちとなり、右打ちランプ３９ａは消灯される。また、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。ただし、当該左ゲート狙い報知演出は、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第１始動口３３への遊技球の入球に起因する特１保留に係る当たり抽選によるものである場合に限る。遊技者は、左ゲート狙い報知演出に従って左側大入賞口作動ゲート９５を狙う、すなわち左打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させる。有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５への遊技球の通過が検出された場合に、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３に移行する。なお、遊技者が居ない空席のパチンコ機において、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選で大当たり当選して待機状態Ｈ２に移行した場合には、右打ちランプ３９ａはもとより、右打ち報知演出や、左打ち報知演出、左ゲート狙い報知演出が実行されない。

【０８７２】

低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合には、右側大入賞口作動ゲート９６が有効となり、左側大入賞口作動ゲート９５が無効となる。このため、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２の場合には、推奨される発射態様は、右打ちとなり、右打ちランプ３９ａは点灯される。また、右側大入賞口作動ゲート９６を狙うことを遊技者に報知するための右ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示する。遊技者は、右ゲート狙い報知演出に従って右側大入賞口作動ゲート９６を狙う、すなわち右打ちを実行することによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の通過が検出された場合に、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３に移行する。

【０８７３】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、（ｉ）遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合に、右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球しても、遊技状態が当該待機状態Ｈ２である間は右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の検出に対する開始処理である開閉実行モードＨ３の開始処理を非実行とし、（ii）遊技状態が、大当たり等の特典遊技の開始を規制する規制状態としての、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２（第２状態）の場合に、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球しても、遊技状態が当該待機状態Ｈ２である間は左側大入賞口作動ゲート９５への遊技球の検出に対する開始処理である開閉実行モードＨ３の開始処理を非実行とする。

【０８７４】

《２－４－５》大当たり時の詳細な動作：

当たり抽選において大当たり当選した場合の動作が遊技状態によってどのように変化するのかを、次に詳述する。ここでは、ケース１～ケース３の３つのケースについて説明する。

【０８７５】

図６０は、ケース１における大当たり時の動作を示す説明図である。ケース１は、低確低サポ状態時（通常時）に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合である。ケース１の場合、次のように動作が進行する。

【０８７６】

低確低サポ状態Ｈ１（通常状態）において、第１始動口３３へ遊技球が入球した場合に、当該入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選が行なわれる。次いで、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するために、第１図柄表示部３７ａにおいて、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当該抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する（一遊技回）。また、一遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、第１図柄表示部３７ａに表示される図柄に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。当該抽選結果が大当たり当選である場合に、当該遊技回の終了後に待機状態Ｈ２に移行する。

【０８７７】

低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合、推奨される発射態様は、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることが可能な左打ちであることから、待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯される。また、当該待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第１始動口３３への遊技球の入球に起因する特１保留に係る当たり抽選によるものであることから、右打ちランプ３９ａの消灯と共に、左側大入賞口作動ゲート９５を狙うことを遊技者に報知するための左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示される。遊技者は、左ゲート狙い報知演出に従って左側大入賞口作動ゲート９５を狙う、すなわち左打ちを実行することによって、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させる。当該待

機状態Ｈ２では、有効となっている左側大入賞口作動ゲート（図中では、左ゲートと記載）９５に遊技球が入球するのを待って、当該入球が検知された場合に開閉実行モードフラグをＯＮにする制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。開閉実行モードＨ３は、ラウンド遊技に先立つオープニングの演出を行なうオープニング期間、大入賞口３６ａに所定回数のラウンド遊技を行わせる大入賞口開閉処理期間、および、ラウンド遊技の後の演出を行なうエンディング期間を備える。

【０８７８】

ケース１の場合は、低確低サポ状態Ｈ１時において、推奨される発射態様は左打ちであり、右打ちランプ３９ａは待機状態Ｈ２に移行する前から消灯状態にある。このため、上記「待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯される」とは、すでに消灯状態にある場合には、消灯状態を継続することを意味する。すなわち、図示の変動開始から変動停止までの期間において、右打ちランプ３９ａは消灯状態にあり、待機状態Ｈ２においても、右打ちランプ３９ａは消灯状態を継続する。

【０８７９】

図６１は、ケース２における大当たり時の動作を示す説明図である。ケース２は、高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合である。ケース２の場合、次のように動作が進行する。

【０８８０】

高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時において、第２始動口３４へ遊技球が入球した場合に、当該入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選が行なわれる。次いで、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するために、第２図柄表示部３７ｂにおいて、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当該抽選結果に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する（一遊技回）。また、一遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、第２図柄表示部３７ｂに表示される図柄に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。当該抽選結果が大当たり当選である場合に、当該遊技回の終了後に待機状態Ｈ２に移行する。

【０８８１】

高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時から移行した待機状態Ｈ２である場合、推奨される発射態様は右打ちであることから、待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが点灯されるとともに、右打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示される。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちを実行することによって、有効となっている右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球を入球させる。当該待機状態Ｈ２では、有効となっている右側大入賞口作動ゲート（図中では、右ゲートと記載）９６に遊技球が入球するのを待って、当該入球が検知された場合に開閉実行モードフラグをＯＮにする制御の実行後に開閉実行モードＨ３に移行する。開閉実行モードＨ３は、ラウンド遊技に先立つオープニングの演出を行なうオープニング期間、大入賞口３６ａに所定回数のラウンド遊技を行わせる大入賞口開閉処理期間、および、ラウンド遊技の後の演出を行なうエンディング期間を備える。

【０８８２】

ケース２の場合は、高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時において、推奨される発射態様は右打ちであり、右打ちランプ３９ａは待機状態Ｈ２に移行する前から点灯状態にある。このため、上記「待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが点灯される」とは、すでに点灯状態にある場合には、点灯状態を継続することを意味する。ケース２の場合には、高確高サポ状態Ｈ５時、低確高サポ状態Ｈ４時、または高確低サポ状態Ｈ６時において右打ちを実行して遊技を楽しんでいる状態から、当たり抽選において大当たり当選し、待機状態Ｈ２を経て、開閉実行モードＨ３を実行するまで、推奨される発射態様は右打ちであることから、遊技者は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちにずっと維持したまま、大当たりが連続する、いわゆる連チャンを楽

しむことができる。

【０８８３】

図６２は、ケース３における大当たり時の動作を示す説明図である。ケース３は、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合である。

【０８８４】

低確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たり当選せずに時短上限回数である５０回の遊技回が終了したことによって、低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に移行した場合に、低確高サポ状態Ｈ４において第２始動口３４へ遊技球が入球したことに起因して記憶された特２保留が２～４個残ることがある。その残った２～４個の特２保留（以下、特２残保留とも呼ぶ）のうちの１個の特２残保留に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選した場合がケース３である。図６２に示すように、特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選したことを遊技者に告知するために、第２図柄表示部３７ｂにおいて、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当たり抽選の抽選結果、すなわち大当たり当選に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、通常時における右打ちを防止する対策として、この変動開始から変動停止までの変動時間、すなわち、通常時における特２保留に係る変動時間は、例えば１０分というように極めて長い時間（ロング）に設定されている。その後、この変動に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、当該変動停止後に待機状態Ｈ２に移行する。

【０８８５】

低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合、推奨される発射態様は左打ちであることから、当該待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯状態となる。なお、当該待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示されることはない。その後、待機状態Ｈ２は、その状態のままで継続される。

【０８８６】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。この構成では、先に説明したように、低サポ状態である通常時においても右打ちすると、第２始動口３４に遊技球を入球させることが可能となる。そこで、この問題を解決するために、本実施形態のパチンコ機１０では、通常時における特２保留の変動時間を例えば１０分と極めて長い時間（ロング）に設定する構成とした。しかしながら、この構成を、特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（特２優先機）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機に採用した場合に、特２保留が残ったまま通常状態に移行した場合や、通常状態において誤って右打ちした場合に、特２保留のロングの変動時間が終わるまで遊技を行なうことができず、遊技を円滑に継続できないというデメリットがあった。また、悪意のある者が、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置することで、数十分間にわたって当該遊技機を遊技不能とすることで、ホール内のパチンコ機の稼働率を極端に低下させてしまう虞があるというデメリットもあった。これらのデメリットを解消するために、本実施形態のパチンコ機１０では、同時変動機として、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。

【０８８７】

以上の構成を有する本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４から低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に戻ったときに、特２保留が２～４個残り、その残った特２残保留で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、低確高サポ状態Ｈ４が終了して低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。通常時における特２残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、

遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。このため、図６２に示した動作の途中では、パチンコ機１０は、遊技者が居ない空席となることがある。この場合にも、変動表示は変動停止するまで継続され、その後に、待機状態Ｈ２に移行する。この待機状態Ｈ２では、上述したように、右打ちランプ３９ａが点灯することもない。その上、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が表示されることがない。このために、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機や、左ゲート狙い報知演出、左打ち報知演出、または右打ち報知演出が実行されているパチンコ機を見つけ出して、大当たり遊技の実行が確定している当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナが発生することを防止することができる。

【０８８８】

ここで、従来例を具体的に挙げて、本実施形態のパチンコ機１０についての効果を更に説明する。この従来例のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機１０と比較して、次の（ｉ）、（ii）の構成が相違し、他の構成については同一であるものとする。

（ｉ）左側大入賞口作動ゲート９５を備えず、右側大入賞口作動ゲート９６を備える構成。

（ii）所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、大当たり当選した時の遊技状態がいずれの遊技状態であっても、当該遊技回の終了後に右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行させる点。

【０８８９】

すなわち、従来例のパチンコ機は、同時変動機であり、小当たりラッシュの機能を搭載している。この従来例のパチンコ機によれば、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選が実行された場合に、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための一遊技回に対応した変動時間が極めて長い時間（ロング）となる。このため、従来例のパチンコ機では、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時に、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選する場合にも、遊技者が遊技を終了して空き席となることがある。この場合にも、大当たり当選に対応した図柄を表示する変動停止後に、ラウンド遊技の実行が確定している待機状態に移行する。従来例のパチンコ機では、当該待機状態は、推奨される発射態様は右打ちであることから、当該待機状態の開始時に、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。この結果、この従来例のパチンコ機によれば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選で、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態となった場合に、遊技者が居ない空き席であるにもかかわらず、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。

【０８９０】

ここで、左側大入賞口作動ゲート９５も右側大入賞口作動ゲート９６も備えないパチンコ機を考えた場合に、所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、直ちに開閉実行モードに移行することになり、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることが起こりえた。この従来例のパチンコ機によれば、右側大入賞口作動ゲート９６を備えることで、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることを防ぐことができるが、上述したように、遊技者が居ない空き席のパチンコ機であるにもかかわらず、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。

【０８９１】

このため、従来例のパチンコ機によれば、ホール内において、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態にあるパチンコ機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、ケース３（図６２を参照）にて説明したように、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る

当たり抽選において大当たり当選した場合に、変動停止後に移行する待機状態Ｈ２の開始時に右打ちランプ３９ａが消灯状態にあることから、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ３９ａから知ることができない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【０８９２】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、ケース３の場合には、先に説明したように、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示されることはない。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であることが、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出からハイエナによって見つけられるようなこともない。

【０８９３】

さらに、通常時に、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることによって大当たり遊技を開始させることができるのは、本パチンコ機１０が大当たり遊技に移行することが確定していることを知らずに、本パチンコ機１０の遊技を開始した者だけに限ることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【０８９４】

本実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行中において、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御することから、遊技者は、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとして、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させた後に、開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御）が行なわれるに際し、右打ちランプ３９ａが点灯状態となったことから、遊技球発射機構による発射態様を右打ちに切り替える必要があることを右打ちランプ３９ａの点灯状態から即座に知ることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。

【０８９５】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【０８９６】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【０８９７】
本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを消灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの消灯状態に従って遊技球発射機構による発射態様を左打ちとすることを継続したままで、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【０８９８】
本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの点灯状態に従って発射手段による発射態様を右打ちとすることを継続したままで、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【０８９９】
本実施形態のパチンコ機１０では、左側大入賞口作動ゲート９５は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能であるが、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は、必ず（すなわち１００％の確率で）入球するものではないように構成されている。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり開始の条件成立待機状態において右打ちランプ３９ａが点灯状態となっていないことから、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機を探すことによって、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことはできない。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０において、仮に左打ちした場合に左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が必ず入球する構成とした場合には、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することが可能となる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は必ず入球するものではないように構成されていることから、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させただけでは、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、この構成によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を抑制することができる。

【０９００】
《２－５》主制御装置において実行される各種処理：
次に、本実施形態のパチンコ機１０において上述した処理を実行するための具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【０９０１】
　各遊技回の遊技を進行させるために、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。これらの処理について次に説明する。ＭＰＵ６２は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。
【０９０２】
＜タイマ割込み処理＞
　図６３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。
【０９０３】
　ステップＳｙ０１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｙ０１０２に進む。
【０９０４】
　ステップＳｙ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｙ０１０３に進む。
【０９０５】
　ステップＳｙ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４の値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および電動役物開放カウンタＣ４にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｙ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図６５）において、その値を更新する。
【０９０６】
　ステップＳｙ０１０４では第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｙ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。その後、ステップＳｙ０１０５に進む。
【０９０７】
　ステップＳｙ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｔ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。その後、ステップＳｙ０１０６に進む。
【０９０８】
　ステップＳｙ０１０６では、左側大入賞口作動ゲート９５または右側大入賞口作動ゲート９６への入球に伴うゲート用の入球処理を実行する。ステップＳｔ０１０６のゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｙ０１０６を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。
【０９０９】
＜始動口用の入球処理＞
　次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６３：Ｓｙ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９１０】
　図６４は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入賞）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサ―の検知状態により判定する。ステップＳｙ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０

２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｙ０２０３に進む。

【０９１１】

ステップＳｙ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｙ０２０４に進む。

【０９１２】

ステップＳｙ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｙ０２０９に進む。

【０９１３】

ステップＳｙ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｙ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｙ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサーの検知状態により判定する。

【０９１４】

ステップＳｙ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｙ０２０７に進む。一方、ステップＳｙ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｙ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０９１５】

ステップＳｙ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｙ０２０８に進む。

【０９１６】

ステップＳｙ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｙ０２０９に進む。

【０９１７】

ステップＳｙ０２０９では、上述したステップＳｙ０２０４又はステップＳｙ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｙ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｙ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【０９１８】

一方、ステップＳｙ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｙ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｙ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに記憶された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｙ０２１２に進む。なお、始動入賞時に規制状態である場合には、始動保留個数Ｎの加算は実行されるが、即時に変動が開始されることなく、変動の開始処理は待機（非実行）とされる。始動入賞時に規制状態となる場合としては、第１始動口３３に遊技球が入球したときに特１変動中である場合と、第２始動口３４に遊技球が入球したときに特２変動中である場合と、大当たり遊技の実行中である場合とが挙げられる。

【０９１９】

ステップＳｙ０２１２では、ステップＳｙ０１０３（図６３）において更新した当たり

乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｙ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに記憶する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｙ０１０３（図６３）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｙ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに記憶する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｙ０１０３（図６３）にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｙ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０２１２を実行した後、ステップＳｙ０２１３に進む。

【０９２０】

ステップＳｙ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｙ０２１３を実行した後、ステップＳｙ０２１４に進む。

【０９２１】

ステップＳｙ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果（先判定情報）を保留コマンドとして設定する。

【０９２２】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図６６：ステップＳｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。

【０９２３】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【０９２４】

主側ＭＰＵ６２は、ステップＳｙ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。なお、本実施形態のパチンコ機１０は同時変動機であるが、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機でも規制状態は同様である。また、特２優先機の場合は、第１始動口３３への遊技球の入球時の特２変動中、および、第２始動口３４への遊技球の入球時の特１変動中が規制状態に加わる。特１優先機の場合も、第２始動口３４への遊技球の入球時の特１変動中、および、第１始動口３３への遊技球の入球時の特２変動中が規制状態に加

わる。

【０９２５】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６３：Ｓｙ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９２６】

図６５は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０３０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｙ０３０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０３０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｙ０３０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｙ０３０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０９２７】

ステップＳｙ０３０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｙ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０３０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｙ０３０４に進む。

【０９２８】

ステップＳｙ０３０４では、ステップＳｔ０１０３（図６１）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【０９２９】

一方、ステップＳｙ０３０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｙ０３０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【０９３０】

＜ゲート用の入球処理＞

次に、ゲート用の入球処理について説明する。ゲート用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図６３：Ｓｙ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９３１】

図６６は、ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される待機状態中フラグがＯＮであるか否かを判定する。待機状態中フラグは、後述するように、待機状態に移行後にＯＮにされ、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＦＦにされる。ステップＳｙ０４０１において、待機状態中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０２に進み、遊技球が左側大入賞口作動ゲート９５に入球したか否かを判定する。ステップＳｙ０４０２において、遊技球が左側大入賞口作動ゲート９５に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される左ゲート有効フラグがＯＮであるか否かを判定する。左ゲート有効フラグは、左側大入賞口作動ゲート９５について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグであり、後述するように、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にＯＮにされ、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態時、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高

サポ状態時、または、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳｙ０４０３において、左ゲート有効フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０６に進む。

【０９３２】

ステップＳｙ０４０２において、遊技球が左側大入賞口作動ゲート９５に入球していないと判定した場合には（Ｓｙ０４０２：ＮＯ）、ステップＳｙ０４０４に進み、遊技球が右側大入賞口作動ゲート９６に入球したか否かを判定する。ステップＳｙ０４０４において、遊技球が右側大入賞口作動ゲート９６に入球したと判定した場合には（Ｓｙ０４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０５に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される右ゲート有効フラグがＯＮであるか否かを判定する。右ゲート有効フラグは、右側大入賞口作動ゲート９６について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグであり、後述するように、低確高サポ状態時、高確高サポ状態時、または高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にＯＮにされ、低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合にＯＦＦにされる。ステップＳｙ０４０５において、右ゲート有効フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０４０６に進む。

【０９３３】

ステップＳｙ０４０６では、切替制御として、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される開閉実行モードフラグをＯＮにする。開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされるフラグである。その後、ステップＳｙ０４０７に進む。

【０９３４】

ステップＳｙ０４０７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される待機状態中フラグをＯＦＦにする。その後、本スルー用の入球処理を終了する。

【０９３５】

一方、ステップＳｙ０４０１において、待機状態中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。ステップＳｙ０４０３において、左ゲート有効フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ０４０３：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。ステップＳｙ０４０４において、遊技球が右側大入賞口作動ゲート９６に入球していないと判定した場合には（Ｓｙ０４０４：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。また、ステップＳｙ０４０５において、右ゲート有効フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ０４０５：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【０９３６】

＜通常処理＞

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

【０９３７】

図６６は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０５０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｙ０５０２に進む。

【０９３８】

ステップＳｙ０５０２では、タイマー割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマン

ドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｙ０５０２を実行した後、ステップＳｙ０５０３に進む。

【０９３９】

ステップＳｙ０５０３では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｙ０５０４に進む。

【０９４０】

ステップＳｙ０５０４では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｙ０５０５に進む。ステップＳｙ０５０５では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０５０５を実行した後、ステップＳｙ０５０６に進む。

【０９４１】

ステップＳｙ０５０６では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｙ０５０７に進む。

【０９４２】

ステップＳｙ０５０７では、右側第１始動口４４に設けられた電動役物４４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｙ０５０８に進む。

【０９４３】

ステップＳｙ０５０８では、今回の通常処理の開始（２巡目以降では、ステップＳｙ０５０２のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。

【０９４４】

ステップＳｙ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｙ０５０８：ＮＯ）、ステップＳｙ０５０９及びステップＳｙ０５１０において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｙ０５０９において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。また、ステップＳｙ０５１０において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。

【０９４５】

一方、ステップＳｙ０５０８において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｙ０５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０５０２に戻り、ステップＳｙ０５０２からステップＳｙ０５０７までの各処理を実行する。

【０９４６】

なお、ステップＳｙ０５０２からステップＳｙ０５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【０９４７】
＜遊技回制御処理＞
　次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図６７：Ｓｙ０５０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９４８】
　図６８は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０６０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、後述するように、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態を経て、開閉実行モードに移行するタイミングでＯＮにされ、開閉実行モードが終了するタイミングでＯＦＦにされる。ステップＳｙ０６０１において、開閉実行モード中でないと判定された場合には（Ｓｙ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｙ０６０２に進む。ステップＳｙ０６０２では、待機状態中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの待機状態中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ０６０１において開閉実行モード中か否かを判定し、ステップＳｙ０６０２において待機状態中か否かを判定することによって、待機状態中、および、開閉実行モード中においてステップＳｙ０６０４（またはステップＳｙ０６０５）を実行しないようにする。この結果、開閉実行モードが実行されている期間、および待機状態の期間に遊技回を開始しないようにすることができる。以下、詳細を説明する。
【０９４９】
　ステップＳｙ０６０１において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０６０１：ＹＥＳ）、開閉実行モード中であると判定し、ステップＳｙ０６０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。
【０９５０】
　ステップＳｙ０６０２において、待機状態中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０６０２：ＹＥＳ）、待機状態中であると判定し、ステップＳｙ０６０３以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、待機状態中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への遊技球の入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。
【０９５１】
　ステップＳｙ０６０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始されるとＯＮになり、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ０６０３において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ０６０３：ＮＯ）、ステップＳｙ０６０４に進む。
【０９５２】
　ステップＳｙ０６０４では、第１始動口用の変動開始処理を実行する。第１始動口用の変動開始処理は、第１始動口用遊技回を開始するための処理である。第１始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０６０４を実行した後、ステップＳｙ０６０６に進む。
【０９５３】
　一方、ステップＳｙ０６０３において、第１変動中フラグがＯＮである判定した場合には（Ｓｙ０６０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０６０５に進む。
【０９５４】
　ステップＳｙ０６０５では、第１変動停止処理を実行する。第１変動停止処理は、開始された第１始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第１変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０６０５を実行した後、ステップＳｙ０６０６に進む。
【０９５５】

ステップＳｙ０６０６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮになり、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ０６０６において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ０６０６：ＮＯ）、ステップＳｙ０６０７に進む。

【０９５６】

ステップＳｙ０６０７では、第２始動口用の変動開始処理を実行する。第２始動口用の変動開始処理は、第２始動口用遊技回を開始するための処理である。第２始動口用の変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０６０７を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０９５７】

一方、ステップＳｙ０６０６において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ０６０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０６０８に進む。

【０９５８】

ステップＳｙ０６０８では、第２変動停止処理を実行する。第２変動停止処理は、開始された第２始動口用遊技回の図柄の変動を停止させるための処理である。第２変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｙ０６０８を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【０９５９】

＜第１始動口用の変動開始処理＞

次に、第１始動口用の変動開始処理について説明する。第１始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図６８：Ｓｙ０６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９６０】

図６９は、第１始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０７０１では、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｙ０７０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｙ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｙ０７０２に進む。一方、ステップＳｙ０７０１において、第１始動保留個数ＲａＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｙ０７０１：ＹＥＳ）、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。

【０９６１】

ステップＳｙ０７０２では、第１始動口用保留情報シフト処理を実行する。第１始動口用保留情報シフト処理では、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報をシフトさせる。第１始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｙ０７０２を実行した後、ステップＳｙ０７０３に進む。

【０９６２】

ステップＳｙ０７０３では、第１始動口用の判定処理を実行する。第１始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第１始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ０７０３を実行した後、ステップＳｙ０７０４に進む。

【０９６３】

ステップＳｙ０７０４では、第１始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第１始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第１始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ０７０４を実行した後、ステップＳｙ０７０５に進む。

【０９６４】

ステップＳｙ０７０５では、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには

、今回の遊技回が第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｙ０７０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｙ０７０５を実行した後、ステップＳｙ０７０６に進む。

【０９６５】

ステップＳｙ０７０６では、第１種別コマンドを設定する。第１種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第１種別コマンドには、１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、または外れの情報が含まれる。

【０９６６】

ステップＳｙ０７０５及びステップＳｙ０７０６において設定された第１変動用コマンド及び第１種別コマンドは、通常処理（図６７）におけるステップＳｙ０５０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第１種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｙ０７０６を実行後、ステップＳｙ０７０７に進む。

【０９６７】

ステップＳｙ０７０７では、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示を開始させ、その後、ステップＳｙ０７０８に進み、第１変動中フラグをＯＮにする。第１変動中フラグは、第１始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ０７０８を実行した後、ステップＳｙ０７０９に進む。

【０９６８】

ステップＳｙ０７０９では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｙ０７０９を実行した後、本第１始動口用の変動開始処理を終了する。

【０９６９】

＜第１始動口用保留情報シフト処理＞

次に、第１始動口用保留情報シフト処理について説明する。第１始動口用保留情報シフト処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図６９：Ｓｙ０７０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９７０】

図７０は、第１始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０８０１では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算する。その後、ステップＳｙ０８０２に進む。

【０９７１】

ステップＳｙ０８０２では、第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第１実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｙ０８０３に進む。

【０９７２】

ステップＳｙ０８０３では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｙ０８０３を実行した後、第１始動口用本保留情報シフト処理を終了する。

【０９７３】

＜第１始動口用の判定処理＞

次に、第１始動口用の判定処理について説明する。第１始動口用の判定処理は、第１始

動口用の変動開始処理のサブルーチン（図６９：Ｓｙ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【０９７４】

図７１は、第１始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ０９０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、次回の大当たりの当選に係る開閉実行モードの開始に際してＯＦＦにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはＯＦＦされる。ステップＳｙ０９０１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｙ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９０２に進む。

【０９７５】

ステップＳｙ０９０２では、第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図５４（ｂ）に示す第１始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｙ０９０４に進む。一方、ステップＳｙ０９０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｙ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｙ０９０３に進む。

【０９７６】

ステップＳｙ０９０３では、第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図５４（ａ）に示す第１始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｙ０９０４に進む。

【０９７７】

ステップＳｙ０９０４では、ステップＳｙ０９０２又はステップＳｙ０９０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ０９０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ０９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９０５に進む。

【０９７８】

ステップＳｙ０９０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＮにする。第１当たりフラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合にＯＮされ、当該第１始動口３３への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ０９０５を実行した後、ステップＳｙ０９０６に進む。

【０９７９】

ステップＳｙ０９０６では、第１始動口用の振分テーブル（図５６（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｙ０９０６を実行した後、ステップＳｙ０９０７に進む。

【０９８０】

ステップＳｙ０９０７では、ステップＳｙ０９０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ０９０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ０９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９０８に進む。なお、ステップＳｙ０９０７では、振分判定の結果が「確変大当たり＋小当たりラッシュ」である場合は、確変大当たりでないと判定される。

【０９８１】

ステップＳｙ０９０８では、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に

対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ０９０８を実行した後、ステップＳｙ０９０９に進む。

【０９８２】

ステップＳｙ０９０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０９０９を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。

【０９８３】

ステップＳｙ０９０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ０９０７：ＮＯ）、ステップＳｙ０９１０に進む。

【０９８４】

ステップＳｙ０９１０では、ステップＳｙ０９０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たり＋小当たりラッシュであるか否かを判定する。ステップＳｙ０９１０において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり＋小当たりラッシュであると判定した場合には（Ｓｙ０９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９１１に進む。

【０９８５】

ステップＳｙ０９１１では、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ０９１１を実行した後、ステップＳｙ０９１２に進む。

【０９８６】

ステップＳｙ０９１２では、確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理では、確変大当たり＋小当たりラッシュとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０９１２を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。

【０９８７】

ステップＳｙ０９１０において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり＋小当たりラッシュでないと判定した場合（Ｓｙ０９１０：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｙ０９１３に進む。

【０９８８】

ステップＳｙ０９１３では、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ０９１３を実行した後、ステップＳｙ０９１４に進む。

【０９８９】

ステップＳｙ０９１４では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ０９０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０９１４を実行した後、第１入球部である第１始動口用の判定処理を終了する。

【０９９０】
　ステップＳｙ０９０４において、ステップＳｙ０９０２又はステップＳｙ０９０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ０９０４：ＮＯ）、ステップＳｙ０９１５に進む。
【０９９１】
　ステップＳｙ０９１５では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｙ０９１５の処理は、上記ステップＳｙ０９０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでない場合、すなわち外れの場合に実行される。すなわち、ステップＳｙ０９１５においては、当否判定の結果が大当たりでない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｙ０９１５を実行した後、ステップＳｙ０９１６に進む。
【０９９２】
　ステップＳｙ０９１６では、ステップＳｙ０９１５におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｙ０９１６において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ０９１６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ０９１７に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｙ０９１７を実行した後、ステップＳｙ０９１８に進む。ステップＳｙ０９１６において、リーチ発生でないと判定した場合には（Ｓｙ０９１６：ＮＯ）、そのままステップＳｙ０９１８に進む。
【０９９３】
　ステップＳｙ０９１８では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ０９１８を実行した後、本第１始動口用の判定処理を終了する。
【０９９４】
＜第１始動口用の変動時間の設定処理＞
　次に、第１始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第１始動口用の変動時間の設定処理は、第１始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図６９：Ｓｙ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【０９９５】
　図７２は、第１始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１００１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｙ１００２に進む。
【０９９６】
　ステップＳｙ１００２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１００２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１００２：ＮＯ）、ステップＳｙ１００３に進む。
【０９９７】
　ステップＳｙ１００３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１００３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１００３：ＮＯ）、ステップＳｙ１００４に進む。
【０９９８】
　ステップＳｙ１００４では、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を

実行する。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図５９における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１００４を実行した後、ステップＳｙ１００９に進む。

【０９９９】

一方、ステップＳｙ１００３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１００３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１００５に進む。

【１０００】

ステップＳｙ１００５では、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図５９における低確高サポ状態（状態Ｈ４）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１００５を実行した後、ステップＳｙ１００９に進む。

【１００１】

一方、ステップＳｙ１００２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１００６に進む。

【１００２】

ステップＳｙ１００６では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１００６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１００６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１００７に進む。

【１００３】

ステップＳｙ１００７では、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図５９における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１００７を実行した後、ステップＳｙ１００９に進む。

【１００４】

一方、ステップＳｙ１００６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ１００６：ＮＯ）、ステップＳｙ１００８に進む。

【１００５】

ステップＳｙ１００８では、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図５９における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１００８を実行した後、ステップＳｙ１００９に進む。

【１００６】

ステップＳｙ１００９では、ステップＳｙ１００４、ステップＳｙ１００５、ステップＳｙ１００７、ステップＳｙ１００８の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の

各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第１始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【１００７】

＜第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図７２：Ｓｙ１００４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１００８】

図７３は、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１１０２に進む。

【１００９】

ステップＳｙ１１０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｉ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ１１０２では、まず、（ｉ）～（iii）の中から（ｉ）を特定する。（ｉ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ０１００１（図７２）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１１０２を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１０１０】

一方、ステップＳｙ１１０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１１０３に進む。

【１０１１】

ステップＳｙ１１０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ１１０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ１１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１１０４に進む。

【１０１２】

ステップＳｙ１１０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉ）～（iii）の中から（ii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。（ii）は、例えば、リーチ発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図７２）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１１０４を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１０１３】

ステップＳｙ１１０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ１１０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１１０５に進む。

【１０１４】

ステップＳｙ１１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｉ）～（iii）の中から（iii）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。（iii）は、例えば、リーチ非発生用通常演出を行うための変動時間テーブルである。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図７２）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１１０５を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１０１５】

＜第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図７２：Ｓｙ１００５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０１６】

図７４は、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１２０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１２０２に進む。

【１０１７】

ステップＳｙ１２０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（iv）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ｖ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（vi）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ１２０２では、まず、（iv）～（vi）の中から（iv）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図７２）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１２０２を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１０１８】

一方、ステップＳｙ１２０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１２０３に進む。

【１０１９】

ステップＳｙ１２０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ１２０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ１２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１２０４に進む。

【１０２０】

ステップＳｙ１２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶さ

れている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ⅳ）～（ⅵ）の中から（ⅴ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図７２）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１２０４を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１０２１】

ステップＳｙ１２０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ１２０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１２０５に進む。

【１０２２】

ステップＳｙ１２０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ⅳ）～（ⅵ）の中から（ⅵ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図７２）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１２０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１０２３】

＜第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図７２：Ｓｙ１００７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０２４】

図７５は、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１３０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１３０２に進む。

【１０２５】

ステップＳｙ１３０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。この変動時間情報によって特定される時間の間、すなわち、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選することとなる変動中の状態では、メイン表示部４５および図柄表示装置４１による変動表示が行われる。この変動中は、内部的には、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行が確定している大当たり開始の条件成立待機状態であり、当該遊技回で開閉実行モードの実行が行われるか否かを各種期待度演出等を表示することで、遊技の興趣向上を図ることができる。高確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（ⅶ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（ⅷ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（ⅸ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非

発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ１３０２では、まず、（vii）～（ix）の中から（vii）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図７２）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１３０２を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１０２６】

一方、ステップＳｙ１３０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１３０３に進む。

【１０２７】

ステップＳｙ１３０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ１３０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１３０４に進む。

【１０２８】

ステップＳｙ１３０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（vii）～（ix）の中から（viii）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図７２）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１３０４を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１０２９】

ステップＳｙ１３０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｙ１３０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１３０５に進む。

【１０３０】

ステップＳｙ１３０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（vii）～（ix）の中から（ix）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図７２）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１３０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１０３１】

＜第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第１始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図７２：Ｓｙ１００８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０３２】

図７６は、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１４０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１４０２に進む。

【１０３３】
　ステップＳｙ１４０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（ｘ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（xii）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ１４０２では、まず、（ｘ）～（xii）の中から（ｘ）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図７２）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１４０２を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【１０３４】
　一方、ステップＳｙ１４０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合（すなわち、外れと判定した場合）には（ステップＳｙ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１４０３に進む。
【１０３５】
　ステップＳｙ１４０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ１４０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１４０４に進む。
【１０３６】
　ステップＳｙ１４０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｘ）～（xii）の中から（xi）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図７２）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１４０４を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【１０３７】
　ステップＳｙ１４０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（Ｓｙ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１４０５に進む。
【１０３８】
　ステップＳｙ１４０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（ｘ）～（xii）の中から（xii）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１００１（図７２）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ１４０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。
【１０３９】
＜第１変動停止処理＞
　次に、第１変動停止処理について説明する。第１変動停止処理は、遊技回制御処理のサ

ブルーチン（図６８：Ｓｙ０６０５）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。

【１０４０】

図７７は、第１変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１５０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。第２当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮにされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｙ１５０１において、第２当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１５０２に進む。

【１０４１】

ステップＳｙ１５０２では、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第１始動口用の変動時間の設定処理（図７１）において設定した第１図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ１５０２において、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５０３に進む。一方、ステップＳｙ１５０２において、第１図柄表示部３７ａの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｙ１５１２に進む。

【１０４２】

ステップＳｙ１５０３では、第１図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａの第１の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第１始動口用の判定処理（図７１）のステップＳｙ０９０９、ステップＳｙ０９１２、ステップＳｙ０９１４、またはステップＳｙ０９１８において設定されている。第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たり当選することになる第１の図柄の変動表示中には、右打ちランプ３９ａは消灯状態に制御される。ステップＳｙ１５０３を実行した後、ステップＳｙ１５０４に進む。

【１０４３】

ステップＳｙ１５０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第１変動中フラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ａの第１の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第１の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ１５０４を実行した後、ステップＳｙ１５０５に進む。

【１０４４】

ステップＳｙ１５０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ１５０５において、第２変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１５０５：ＮＯ）、ステップＳｙ１５０６に進む。

【１０４５】

ステップＳｙ１５０６では、第１当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ１５１２に進む。

【１０４６】

一方、ステップＳｙ１５０５において、第２変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５１２に進む。

【１０４７】

ステップＳｙ１５０１において、第２当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５０７に進む。

【１０４８】

ステップＳｙ１５０７では、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定

する。具体的には、後述する第２始動口用の変動時間の設定処理（図８１）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ１５０７において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ１５０７：ＮＯ）、ステップＳｙ１５０２に進む。一方、ステップＳｙ１５０７において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ１５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５０８に進む。

【１０４９】

ステップＳｙ１５０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ１５０８を実行した後、ステップＳｙ１５０９に進む。

【１０５０】

ステップＳｙ１５０９では、第１図柄表示部３７ａの変動を停止する。すなわち、第１図柄表示部３７ａの第１の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップＳｙ１５０９では、第１始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをＯＦＦに移行する処理を行い、第１始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりに当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップＳｙ１５０９を実行した後、ステップＳｙ１５１０に進む。

【１０５１】

ステップＳｙ１５１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ１５１１に進む。

【１０５２】

ステップＳｙ１５１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの待機状態移行フラグをＯＮにする。すなわち、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するこのタイミングで、待機状態移行フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｙ１５１２に進む。

【１０５３】

ステップＳｙ１５１２では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０５４】

ステップＳｙ１５１２において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１５１３に進み、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１０５５】

ステップＳｙ１５１３において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ１５１３：ＮＯ）、ステップＳｙ１５１４に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が上限である時短上限回数（例えば５０回）に達する前（＝時短上限回数内）であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。遊技回数カウンタＰＮＣは時短上限回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短上限回数に達する前であるか否かを判定することができる。

【１０５６】

ステップＳｙ１５１４において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｙ１５１４：ＮＯ）、すなわち、時短上限回数内でないと判定した場合には、ステップＳｙ１５１５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｙ１５１５を実行した後、ステップＳｙ１５１６に進む。

【１０５７】

ステップＳｙ１５１６では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポー

トモードコマンドは、サポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図６７）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ１５１６を実行した後、ステップＳｙ１５１７に進む。

【１０５８】

ステップＳｙ１５１７では、右打ちランプ３９ａを消灯する。ステップＳ１５１７の実行後、本第１変動停止処理を終了する。

【１０５９】

＜第２始動口用の変動開始処理＞

次に、第２始動口用の変動開始処理について説明する。第２始動口用の変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図６８：Ｓｙ０６０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０６０】

図７８は、第２始動口用の変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１６０１では、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であるか否かを判定する。ステップＳｙ１６０１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０ではないと判定した場合には（Ｓｙ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１６０２に進む。一方、ステップＳｙ１６０１において、第２始動保留個数ＲｂＮ＝０であると判定した場合には（Ｓｙ１６０１：ＹＥＳ）、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。

【１０６１】

ステップＳｙ１６０２では、第２始動口用保留情報シフト処理を実行する。第２始動口用保留情報シフト処理では、第２保留エリアＲｂに記憶された保留情報をシフトさせる。第２始動口用保留情報シフト処理の詳細については後述する。ステップＳｙ１６０２を実行した後、ステップＳｙ１６０３に進む。

【１０６２】

ステップＳｙ１６０３では、第２始動口用の判定処理を実行する。第２始動口用の判定処理では、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された特別情報に基づいて当たり抽選を実行する。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶された当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、大当たりや小当たりの有無を判定する当否判定、大当たり種別を振り分ける振分判定、リーチ発生の有無を判定するリーチ判定を行なう。第２始動口用の判定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ１６０３を実行した後、ステップＳｙ１６０４に進む。

【１０６３】

ステップＳｙ１６０４では、第２始動口用の変動時間の設定処理を実行する。第２始動口用の変動時間の設定処理では、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間を設定する。第２始動口用の変動時間の設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ１６０４を実行した後、ステップＳｙ１６０５に進む。

【１０６４】

ステップＳｙ１６０５では、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、リーチ発生の有無の情報及びステップＳｙ１６０４において設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｙ１６０５を実行した後、ステップＳｙ１６０６に進む。

【１０６５】

ステップＳｙ１６０６では、第２種別コマンドを設定する。第２種別コマンドには、大当たりの有無の情報及び大当たり種別の情報が含まれている。具体的には、第２種別コマンドには、１６Ｒ確変大当たり＋小当たりラッシュの情報、８Ｒ確変大当たりの情報、８Ｒ通常大当たりの情報、小当たりの情報、または外れの情報が含まれる。

【１０６６】

ステップＳｙ１６０５及びステップＳｙ１６０６において設定された変動用コマンド及

び第２種別コマンドは、通常処理（図６７）におけるステップＳｙ０５０２によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び第２種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｙ１６０６を実行後、ステップＳｙ１６０７に進む。

【１０６７】

ステップＳｙ１６０７では、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示を開始させ、その後、ステップＳｙ１６０８に進み、第２変動中フラグをＯＮにする。第２変動中フラグは、第２始動口用遊技回が開始される場合にＯＮにされ、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示が停止表示となった場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ１６０８を実行した後、ステップＳｙ１６０９に進む。

【１０６８】

ステップＳｙ１６０９では、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１減算する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、遊技回が実行される毎にカウンタ値が１減算される。ステップＳｙ１６０９を実行した後、本第２始動口用の変動開始処理を終了する。

【１０６９】

＜第２始動口用保留情報シフト処理＞

次に、第２始動口用保留情報シフト処理について説明する。第２始動口用保留情報シフト処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図７８：Ｓｙ１６０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０７０】

図７９は、第２始動口用保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１７０１では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｙ１７０２に進む。

【１０７１】

ステップＳｙ１７０２では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を判定処理実行エリア６４ｃの第２実行エリアに移動させる。その後、ステップＳｙ１７０３に進む。

【１０７２】

ステップＳｙ１７０３では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに記憶されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに記憶されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｙ１７０３を実行した後、本第２始動口用保留情報シフト処理を終了する。

【１０７３】

＜第２始動口用の判定処理＞

次に、第２始動口用の判定処理について説明する。第２始動口用の判定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図７８：Ｓｙ１６０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０７４】

図８０は、第２始動口用の判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１８０１では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高確率モードフラグは、当否抽選モードが高確率モードであるか否かをＭＰＵ６２にて特定するためのフラグであり、本実施形態では、確変大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＮにされ、通常大当たりの当選に係る開閉実行モードの終了に際してＯＦＦにされる。さらに、本実施形態では、始動口ユニット２００に備えられる転落口２５２へ遊技球が入球した場合に、高確率モードフラグはＯＦＦされる。ステップＳｙ１８０

１において、高確率モードであると判定した場合には（Ｓｙ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８０２に進む。

【１０７５】

ステップＳｙ１８０２では、第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図５５（ｂ）に示す第２始動口用の当否テーブル（高確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｙ１８０４に進む。一方、ステップＳｙ１８０１において高確率モードではないと判定した場合には（Ｓｙ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｙ１８０３に進む。

【１０７６】

ステップＳｙ１８０３では、第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）を参照して当否判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図５５（ａ）に示す第２始動口用の当否テーブル（低確率モード用）において大当たりとして設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｙ１８０４に進む。

【１０７７】

ステップＳｙ１８０４では、ステップＳｙ１８０２又はステップＳｙ１８０３における当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ１８０４において、当否判定の結果が大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８０５に進む。

【１０７８】

ステップＳｙ１８０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２当たりフラグをＯＮにする。第２当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ１８０５を実行した後、ステップＳｙ１８０６に進む。

【１０７９】

ステップＳｙ１８０６では、第２始動口用の振分テーブル（図５６（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、いずれの大当たり種別の数値範囲に含まれているかを判定する。ステップＳｙ１８０６を実行した後、ステップＳｙ１８０７に進む。

【１０８０】

ステップＳｙ１８０７では、ステップＳｙ１８０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ１８０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ１８０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８０８に進む。なお、ステップＳｙ１８０７では、振分判定の結果が「確変大当たり＋小当たりラッシュ」である場合は、確変大当たりでないと判定される。

【１０８１】

ステップＳｙ１８０８では、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ１８０８を実行した後、ステップＳｙ１８０９に進む。

【１０８２】

ステップＳｙ１８０９では、確変大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり用の停止図柄設定処理では、確変大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステッ

プＳｙ１８０９を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【１０８３】

ステップＳｙ１８０７において、振り分けた大当たり種別が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ１８０７：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｙ１８１０に進む。

【１０８４】

ステップＳｙ１８１０では、ステップＳｙ１８０６における振分判定の結果（大当たり種別）が確変大当たり＋小当たりラッシュであるか否かを判定する。ステップＳｙ１８１０において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり＋小当たりラッシュであると判定した場合には（Ｓｙ１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８１１に進む。

【１０８５】

ステップＳｙ１８１１では、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ１８１１を実行した後、ステップＳｙ１８１２に進む。

【１０８６】

ステップＳｙ１８１２では、確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理を実行する。確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止図柄設定処理では、確変大当たり＋小当たりラッシュとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている確変大当たり＋小当たりラッシュ用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８１２を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【１０８７】

ステップＳｙ１８１０において、振り分けた大当たり種別が確変大当たり＋小当たりラッシュでないと判定した場合（Ｓｙ１８１０：ＮＯ）、すなわち、振り分けた大当たり種別が通常大当たりである場合には、ステップＳｙ１８１３に進む。

【１０８８】

ステップＳｙ１８１３では、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した通常大当たりフラグ（大当たり種別フラグ）をＯＮにする。ステップＳｙ１８１３を実行した後、ステップＳｙ１８１４に進む。

【１０８９】

ステップＳｙ１８１４では、通常大当たり用の停止図柄設定処理を実行する。通常大当たり用の停止図柄設定処理では、通常大当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている通常大当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１８０６において振り分けた大当たり種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８１４を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【１０９０】

ステップＳｙ１８０４において、ステップＳｙ１８０２又はステップＳｙ１８０３における当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｙ１８１５に進み、ステップＳｙ１８０２又はステップＳｙ１８０３における当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。ステップＳｙ１８１５において、当否判定の結果が小当たりであると判定した場合には（Ｓｙ１８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８１６に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たりフラグをＯＮにする。ステップＳｙ１８１３を実行した後、ステップＳｙ１８１７に進む。

【１０９１】

ステップＳｙ１８１７では、小当たり用の停止図柄設定処理を実行する。小当たり用の停止図柄設定処理では、小当たりとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することによって、小当たりに対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８１７を実行した後、第２入球部である第２始動口用の判定処理を終了する。

【１０９２】

ステップＳｙ１８１５において、当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ１８１５：ＮＯ）、ステップＳｙ１８１８に進む。

【１０９３】

ステップＳｙ１８１８では、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照して、リーチが発生するか否かのリーチ判定を行なう。具体的には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、参照したリーチ判定用テーブルにおいてリーチ発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。このステップＳｙ１８１８の処理は、上記ステップＳｙ１８０４における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たりでも小当たりでもない場合に実行される。すなわち、ステップＳｙ１８１２においては、当否判定の結果が大当たりでも小当たりでもない遊技回のうち、リーチが発生する遊技回であるか否かの判定を行う。ステップＳｙ１８１８を実行した後、ステップＳｙ１８１９に進む。

【１０９４】

ステップＳｙ１８１９では、ステップＳｙ１８１８におけるリーチ判定の結果がリーチ発生であるか否かを判定する。ステップＳｙ１８１９において、リーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ１８１９：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１８２０に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮにする。ステップＳｙ１８２０を実行した後、ステップＳｙ１８２１に進む。ステップＳｙ１８１９において、リーチ発生でないと判定した場合には（Ｓｙ１８１９：ＮＯ）、ステップＳｙ１８２０を実行することなく、ステップＳｙ１８２１に進む。

【１０９５】

ステップＳｙ１８２１では、外れ用の停止図柄設定処理を実行する。外れ用の停止図柄設定処理では、外れとなる今回の遊技回において、第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了（停止表示）させるかを設定するための処理を実行する。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することによって、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。ステップＳｙ１８２１を実行した後、本第２始動口用の判定処理を終了する。

【１０９６】

＜第２始動口用の変動時間の設定処理＞

次に、第２始動口用の変動時間の設定処理について説明する。第２始動口用の変動時間の設定処理は、第２始動口用の変動開始処理のサブルーチン（図７８：Ｓｙ１６０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１０９７】

図８１は、第２始動口用の変動時間の設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ１９０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｙ１９０２に進む。

【１０９８】

ステップＳｙ１９０２では、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステ

ップＳｙ１９０２において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｙ１９０３に進む。

【１０９９】

ステップＳｙ１９０３では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１９０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ１９０３：ＮＯ）、ステップＳｙ１９０４に進む。

【１１００】

ステップＳｙ１９０４では、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図５９における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１９０４を実行した後、ステップＳｙ１９０９に進む。

【１１０１】

一方、ステップＳｙ１９０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１９０５に進む。

【１１０２】

ステップＳｙ１９０５では、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図５９における低確高サポ状態（状態Ｈ４）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１９０５を実行した後、ステップＳｙ１９０９に進む。

【１１０３】

一方、ステップＳｙ１９０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１９０６に進む。

【１１０４】

ステップＳｙ１９０６では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ１９０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ１９０７に進む。

【１１０５】

ステップＳｙ１９０７では、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図５９における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１９０７を実行した後、ステップＳｙ１９０９に進む。

【１１０６】

一方、ステップＳｙ１９０６において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ１９０６：ＮＯ）、ステップＳｙ１９０８に進む。

【１１０７】

ステップＳｙ１９０８では、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を実行する。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊

技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。具体的には、図５９における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の変動時間情報を取得する処理である。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理の詳細は後述する。ステップＳｙ１９０８を実行した後、ステップＳｙ１９０９に進む。

【１１０８】

ステップＳｙ１９０９では、ステップＳｙ１９０４、ステップＳｙ１９０５、ステップＳｙ１９０７、ステップＳｙ１９０８の各処理で取得した変動時間情報を、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、本第２始動口用の変動時間の設定処理を終了する。

【１１０９】

＜第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図８１：Ｓｙ１９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１１０】

図８２は、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２００１では、ロング変動時間情報を取得する。具体的には、１０分という極めて長い変動時間（ロング変動時間）を変動時間情報として取得する。ステップＳｙ２００１を実行した後、第２始動口用の低確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１１１１】

＜第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図８１：Ｓｙ１８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１１２】

図８３は、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２１０２に進む。

【１１１３】

ステップＳｙ２１０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。低確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（I）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（II）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（III）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ２１０２では、まず、（I）～（III）の中から（I）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図８１）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２１０２を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１１１４】

一方、ステップＳｙ２１０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たり

ではないと判定した場合には（ステップＳｙ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２１０３に進む。

【１１１５】

ステップＳｙ２１０３では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ２１０３において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ２１０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２１０４に進む。

【１１１６】

ステップＳｙ２１０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（I）～（III）の中から（II）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図８１）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２１０４を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１１１７】

ステップＳｙ２１０３において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ２１０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２１０５に進む。

【１１１８】

ステップＳｙ２１０５では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている低確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（I）～（III）の中から（III）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図８１）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２１０５を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１１１９】

＜第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図８１：Ｓｙ１９０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１２０】

図８３は、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２２０２に進む。

【１１２１】

ステップＳｙ２２０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。この変動時間情報によって特定される時間の間、すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選することとなる変動中の状態では、メイン表示部４５および図柄表示

装置４１による変動表示が行われる。この変動中は、内部的には、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行が確定している大当たり開始の条件成立待機状態であり、当該遊技回で開閉実行モードの実行が行われるか否かを各種期待度演出等を表示することで、遊技の興趣向上を図ることができる。高確高サポ状態時変動時間テーブル群には、（IV）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（Ｖ）高確高サポ状態で、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、（VI）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（VII）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ２２０２では、まず、（IV）～（VII）の中から（IV）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図８１）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２２０２を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１１２２】

一方、ステップＳｙ２２０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２２０３に進む。

【１１２３】

ステップＳｙ２２０３では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２２０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２２０４に進む。

【１１２４】

ステップＳｙ２２０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、小当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した小当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（IV）～（VII）の中から（Ｖ）高確高サポ状態で、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した小当たり用変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図８１）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２２０２を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１１２５】

ステップＳｙ２２０３において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２２０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２２０５に進む。

【１１２６】

ステップＳｙ２２０５では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ２２０５において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２２０６に進む。

【１１２７】

ステップＳｙ２２０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（IV）～（VII）の中から（VI）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図８１）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報

を取得する。ステップＳｙ２２０６を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１１２８】

ステップＳｙ２２０６において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ２２０６：ＮＯ）、ステップＳｙ２２０７に進む。

【１１２９】

ステップＳｙ２２０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確高サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（IV）～（VII）の中から（VII）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図８１）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２２０７を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１１３０】

＜第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理＞

次に、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理について説明する。第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理は、第２始動口用の変動時間の設定処理のサブルーチン（図８１：Ｓｙ１９０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１３１】

図８５は、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２１０１では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグ、確変大当たり＋小当たりラッシュフラグ、又は通常大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、いずれかのフラグがＯＮである場合には（Ｓｙ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２３０２に進む。

【１１３２】

ステップＳｙ２３０２では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。高確低サポ状態時変動時間テーブル群には、（VIII）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用変動時間テーブル、（IX）高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、（X）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、（XI）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、が備えられている。ステップＳｙ２３０２では、まず、（VIII）～（XI）の中から（VIII）を特定する。次いで、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図８１）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２３０２を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１１３３】

一方、ステップＳｙ２３０１において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が大当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２３０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２３０３に進む。

【１１３４】

ステップＳｙ２３０３では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否

かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２３０４に進む。

【１１３５】

ステップＳｙ２３０４では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、大当たり用の変動時間テーブルを特定し、特定した大当たり用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（VIII）～（XI）の中から（IX）高確低サポ状態で、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定した小当たり用変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図８１）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２３０２を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１１３６】

ステップＳｙ２３０３において、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりではないと判定した場合には（ステップＳｙ２３０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２３０５に進む。

【１１３７】

ステップＳｙ２３０５では、今回の遊技回でリーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ２３０５において、今回の遊技回でリーチが発生すると判定した場合には（ステップＳｙ２３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２３０６に進む。

【１１３８】

ステップＳｙ２３０６では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（VIII）～（XI）の中から（X）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図８１）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２３０６を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１１３９】

ステップＳｙ２３０６において、今回の遊技回でリーチが発生しないと判定した場合には（ステップＳｙ２３０６：ＮＯ）、ステップＳｙ２３０７に進む。

【１１４０】

ステップＳｙ２３０７では、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている高確低サポ状態時変動時間テーブル群から、リーチ非発生用の変動時間テーブルを特定し、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。具体的には、まず、（VIII）～（XI）の中から（XI）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用変動時間テーブル、を特定する。次いで、特定したリーチ非発生用の変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｙ１９０１（図８１）で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｙ２３０７を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時変動時間情報取得処理を終了する。

【１１４１】

＜第２変動停止処理＞

次に、第２変動停止処理について説明する。第２変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図６８：Ｓｙ０６０８）として主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２によって実行される。

【１１４２】
図８５は、第２変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。第１当たりフラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「大当たり」である場合にＯＮにされ、当該第１始動口への遊技球の入球による第１の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｙ２４０１において、第１当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２４０２に進む。
【１１４３】
ステップＳｙ２４０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。小当たりフラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行された当たり抽選の抽選結果が「小当たり」である場合にＯＮにされ、当該第２始動口３４への遊技球の入球による第２の図柄の変動表示が停止し、停止表示になる際にＯＦＦにされる。ステップＳｙ２４０２において、小当たりフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２４０２：ＮＯ）、ステップＳｙ２４０３に進む。
【１１４４】
ステップＳｙ２４０３では、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第２始動口用の変動時間の設定処理（図８１）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ２４０３において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４０４に進む。一方、ステップＳｙ２４０３において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２４０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２４１９に進む。
【１１４５】
ステップＳｙ２４０４では、第２図柄表示部３７ｂの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第２始動口用の判定処理（図８０）のステップＳｙ１８０９、ステップＳｙ１８１２、ステップＳｙ１８１４、またはステップＳｙ１８２１において設定されている。ステップＳｙ２４０４を実行した後、ステップＳｙ２４０５に進む。
【１１４６】
ステップＳｙ２４０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ２４０５を実行した後、ステップＳｙ２４０６に進む。
【１１４７】
ステップＳｙ２４０６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、第１変動中フラグは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１図柄表示部３７ｂの第１の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第１の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ２４０６において、第１変動中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｙ２４０７に進む。
【１１４８】
ステップＳｙ２４０７では、第２当たりフラグをＯＦＦにする。その後、本第２変動停止処理を終了する。
【１１４９】
一方、ステップＳｙ２４０６において、第１変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４１９に進む。
【１１５０】

ステップＳｙ２４０１において、第１当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４０８に進む。

【１１５１】

ステップＳｙ２４０８では、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第１始動口用の変動時間の設定処理（図７２）において設定した第１図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ２４０８において、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２４０８：ＮＯ）、ステップＳｙ２４０３に進む。一方、ステップＳｙ２４０８において、第１図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４０９に進む。

【１１５２】

ステップＳｙ２４０９では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第１当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ２４０９を実行した後、ステップＳｙ２４１０に進む。

【１１５３】

ステップＳｙ２４１０では、第２図柄表示部３７ｂの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。本実施形態では、停止表示させる図柄（停止図柄）は、外れ用の停止図柄が用いられる。さらに、ステップＳｙ２４１０では、第２始動口用遊技回に係る確変大当たりフラグや、通常大当たりフラグ等の各種のフラグをＯＦＦに移行する処理を行い、第２始動口用遊技回に係る当たり抽選において、たとえ大当たりに当選した場合にも、それら当選を無効にする。ステップＳｙ２４１０を実行した後、ステップＳｙ２４１１に進む。

【１１５４】

ステップＳｙ２４１１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ２４１２に進む。

【１１５５】

ステップＳｙ２４１２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの待機状態移行フラグをＯＮにする。すなわち、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するこのタイミングで、待機状態移行フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｙ２４１３に進む。

【１１５６】

ステップＳｙ２４０２において、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４１３に進む。

【１１５７】

ステップＳｙ２４１３では、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したか否かを判定する。具体的には、第２始動口用の変動時間の設定処理（図８１）において設定した第２図柄用の変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳｙ２４０３において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２４１３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４１４に進む。一方、ステップＳｙ２４１３において、第２図柄表示部３７ｂの変動時間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２４１３：ＮＯ）、ステップＳｙ２４１９に進む。

【１１５８】

ステップＳｙ２４１４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たりフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ２４１５に進む。

【１１５９】

ステップＳｙ２４１５では、第２図柄表示部３７ｂの変動を停止する。すなわち、第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄を、変動表示している状態から、停止表示に移行する。停止表示させる図柄（停止図柄）の組み合わせは、第２始動口用の判定処理（図８０）のステップＳｙ１８０９、ステップＳｙ１８１２、ステップＳｙ１８１４、またはステップＳｙ１８２１において設定されている。ステップＳｙ２４１５を実行した後、ステップＳｙ２４１６に進む。

【１１６０】
　ステップＳｙ２４１６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２変動中フラグをＯＦＦにする。上述のように、第２変動中フラグは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を開始する際にＯＮにされ、第２の図柄が変動を停止する際にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ２４１６を実行した後、ステップＳｙ２４１７に進む。
【１１６１】
　ステップＳｙ２４１７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たり実行モードフラグをＯＦＦにする。小当たり実行モードフラグは、当たり抽選の当否結果が小当たり当選であることを契機として実行された第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を停止する際にＯＮにされるフラグである。ステップＳｙ２４１７を実行した後、ステップＳｙ２４１８に進む。
【１１６２】
　ステップＳｙ４１８では、小当たりラッシュコマンドを設定する。小当たりラッシュコマンドは、小当たりラッシュの状態であることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。小当たりラッシュコマンドは、通常処理（図６７）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ２４１８を実行した後、ステップＳｙ２４１９に進む。
【１１６３】
　ステップＳｙ２４１９では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１１６４】
　ステップＳｙ２４１９において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４１９：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２４２０に進み、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【１１６５】
　ステップＳｙ２４２０において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ２４２０：ＮＯ）、ステップＳｙ２４２１に進み、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短上限回数（例えば５０回）に達する前（＝時短上限回数内）であるか否かを判定する。具体的には、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。遊技回数カウンタＰＮＣは時短上限回数の残りの回数を示すものであることから、ＰＮＣ＞０であるか否かを判定することによって、高頻度サポートモードで継続して実行される遊技回の回数が時短上限回数に達する前であるか否かを判定することができる。
【１１６６】
　ステップＳｙ２４２１において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｙ２４２１：ＮＯ）、すなわち、時短上限回数内でないと判定した場合には、ステップＳｙ２４２２に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｙ２４２２を実行した後、ステップＳｙ２４２３に進む。
【１１６７】
　ステップＳｙ２４２３では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図６７）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本第２変動停止処理を終了する。
【１１６８】
　ステップＳｙ２４１９において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ２４１９：ＮＯ）、本第２変動停止処理を終了する。ステップＳｙ２４２

０において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２４２０：ＹＥＳ）、本第２変動停止処理を終了する。また、ステップＳｙ２４２１において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合（ステップＳｙ２４２１：ＹＥＳ）、本第２変動停止処理を終了する。

【１１６９】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図６７：Ｓｙ０５０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１７０】

図８６は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２５０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされる。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。

【１１７１】

ステップＳｙ２５０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。上述のように、開閉処理期間フラグは、遊技状態を開閉処理期間に移行させる場合にＯＮにされ、開閉処理期間を終了させる場合にＯＦＦにされる。

【１１７２】

ステップＳｙ２５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０２：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされる。

【１１７３】

ステップＳｙ２５０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０４に進み、小当たり実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。小当たり実行モードフラグは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉処理の開始時にＯＮにされ、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉処理の終了時にＯＦＦにされる。

【１１７４】

ステップＳｙ２５０４において、小当たり実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０４：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０５に進み、待機状態移行フラグがＯＮであるか否かを判定する。待機状態移行フラグは、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するタイミングでＯＮにされ、待機状態に移行後にＯＦＦにされる。

【１１７５】

ステップＳｙ２５０５において、待機状態移行フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０５：ＮＯ）、ステップＳｙ２５０６に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉実行モードフラグは、開閉実行モードが開始される契機となった遊技回が終了する場合にＯＮにされ、開閉実行モードが終了する場合にＯＦＦにされる。

【１１７６】

ステップＳｙ２５０６において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５０７に進む。一方、ステップＳｙ２５０６において、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ２５０６：ＮＯ）、そのまま遊技状態移行処理を終了する。

【１１７７】

ステップＳｙ２５０７では、高確率モードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中の抽選モードを低確率モードにする

ため、高確率モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ２５０７を実行した後、ステップＳｙ２５０８に進む。

【１１７８】

ステップＳｙ２５０８では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。大当たりに当選したことを契機として実行される開閉実行モードの実行中のサポートモードを低頻度サポートモードにするため、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ２５０８を実行した後、ステップＳｙ２５０９に進む。

【１１７９】

ステップＳｙ２５０９では、大当たり開閉実行モードコマンドを設定する。大当たり開閉実行モードコマンドは、大当たり当選を契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。大当たり開閉実行モードコマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６７：ステップＳｙ０５０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ２５０９を実行した後、ステップＳｙ２５１０に進む。

【１１８０】

ステップＳｙ２５１０では、開閉実行モード開始コマンドを設定する。開閉実行モード開始コマンドは、大当たり当選を契機として、または、小当たりを契機として開閉実行モードが開始されることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。すなわち、開閉実行モード開始コマンドは、大当たりまたは小当たりに関係無く開閉実行モードが開始された場合に設定される。開閉実行モード開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６７：ステップＳｙ０５０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ２５１０を実行した後、ステップＳｙ２５１１に進む。

【１１８１】

ステップＳｙ２５１１では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに記憶されている

【１１８２】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に、開閉扉３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【１１８３】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【１１８４】

ステップＳｙ２５１１を実行した後、ステップＳｙ２５１２に進む。ステップＳｙ２５１２では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、特別遊技状態におけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。オープニング時間設定処理については後述する。ステップＳｙ２５１２を実行した後、ステップＳｙ２５１３に進む。

【１１８５】

ステップＳｙ２５１３では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニン

グコマンドは、通常処理（図６７）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間の情報、大当たり種別の情報、および、今回の開閉実行モードが実行される契機となった大当たりまたは小当たりに関する情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｙ２５１３を実行した後、ステップＳｙ２５１４に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。ステップＳｙ２５０７からステップＳｙ２５１４までの処理が開閉実行モードの開始処理である。

【１１８６】

ステップＳｙ２５０５において、待機状態移行フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１５に進み、待機状態移行フラグＯＮ時処理を実行する。待機状態移行フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１５を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１１８７】

ステップＳｙ２５０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１６に進み、オープニング期間フラグＯＮ時処理を実行する。オープニング期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１１８８】

ステップＳｙ２５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１７に進み、開閉処理期間フラグＯＮ時処理を実行する。開閉処理期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１７を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１１８９】

ステップＳｙ２５０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１８に進み、エンディング期間フラグＯＮ時処理を実行する。エンディング期間フラグＯＮ時処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１８を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１１９０】

ステップＳｙ２５０４において、小当たり実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２５１９に進み、小当たり開閉処理を実行する。小当たり開閉処理の詳細は後述する。ステップＳｙ２５１９を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【１１９１】

＜オープニング時間設定処理＞

次に、オープニング時間設定処理について説明する。オープニング時間設定処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８７：Ｓｙ２５１２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１９２】

図８８は、オープニング時間設定処理を示すフローチャートである。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、ステップＳｙ２６０１において、オープニング時間を決定する第３タイマカウンタエリアＴ３に「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、第３タイマカウンタエリアＴ３は、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｙ２６０１を実行した後、本オープニング時間設定処理を終了する。

【１１９３】

＜待機状態移行フラグＯＮ時処理＞

次に、待機状態移行フラグＯＮ時処理について説明する。待機状態移行フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８７：Ｓｙ２５１５）として主制御装置６０

のＭＰＵ６２によって実行される。

【１１９４】

図８９は、待機状態移行フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２７０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの待機状態移行フラグをＯＦＦにする。待機状態移行フラグは、大当たりに当選した遊技回における図柄の変動が終了し、待機状態に移行するタイミングでＯＮにされ、待機状態に移行後にＯＦＦにされる。その後、ステップＳｙ２７０２に進む。

【１１９５】

ステップＳｙ２７０２では、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１１９６】

ステップＳｙ２７０２において、高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ２７０２：ＮＯ）、ステップＳｙ２７０３に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１１９７】

ステップＳｙ２７０３において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ２７０３：ＮＯ）、ステップＳｙ２７０４に進む。

【１１９８】

ステップＳｙ２７０４では、左ゲート有効フラグをＯＮにする。左ゲート有効フラグは、左側大入賞口作動ゲート９５について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグである。その後、ステップＳｙ２７０５に進み、右ゲート有効フラグをＯＦＦにする。右ゲート有効フラグは、右側大入賞口作動ゲート９６について開閉実行モードへの移行を発生させる機能が有効であるか無効であるかを判定するためのフラグである。すなわち、ステップＳｙ２７０２およびステップＳｙ２７０３によって、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時とあると判定された場合には、ステップＳｙ２７０４およびステップＳｙ２７０５によって、左ゲート有効フラグをＯＮにし、右ゲート有効フラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ２７０５の実行後、ステップＳｙ２７０６に進む。

【１１９９】

ステップＳｙ２７０６では、右打ちランプ３９ａを消灯する。その後、ステップＳｙ２７１０に進み、待機状態中フラグをＯＮにする。その後、本待機状態移行フラグＯＮ時処理を終了する。

【１２００】

ステップＳｙ２７０２において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ２７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２７０７に進む。

【１２０１】

ステップＳｙ２７０７では、左ゲート有効フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ２７０８に進み、右ゲート有効フラグをＯＮにする。すなわち、ステップＳｙ２７０２およびステップＳｙ２７０３によって、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態、または抽選モードが高確率モードである遊技状態（すなわち、低確高サポ状態、高確高サポ状態、または高確低サポ状態）である場合には、ステップＳｙ２７０７およびステップＳｙ２７０８によって、左ゲート有効フラグをＯＦＦにし、右ゲート有効フラグをＯＮにする。ステップＳｙ２７０８の実行後、ステップＳｙ２７０９に進む。

【１２０２】

ステップＳｙ２７０９では、右打ちランプ３９ａを点灯する。その後、ステップＳｙ２７１０に進み、待機状態中フラグをＯＮにする。その後、本待機状態移行フラグＯＮ時処理を終了する。

【１２０３】

＜オープニング期間フラグＯＮ時処理＞
　次に、オープニング期間フラグＯＮ時処理について説明する。オープニング期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８７：Ｓｙ２５１６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２０４】
　図９０は、オープニング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２８０１では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング時間設定処理において設定した第３タイマカウンタエリアＴ３の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｙ２８０１において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２８０２に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ２８０３に進む。
【１２０５】
　ステップＳｙ２８０３では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、大当たり種別をラウンド表示部３９に表示させる。ステップＳｙ２８０３を実行した後、ステップＳｙ２８０４に進む。
【１２０６】
　ステップＳｙ２８０４では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。ステップＳｙ２８０４を実行した後、ステップＳｙ２８０５に進む。
【１２０７】
　ステップＳｙ２８０５では、右打ちランプ３９ａを点灯する。開閉実行モード時において、推奨される発射態様は右打ちであり、右打ちランプ３９ａは点灯される。その後、本オープニング期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【１２０８】
　ステップＳｙ２８０１において、オープニング期間が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２８０１：ＮＯ）、本オープニング期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【１２０９】
＜開閉処理期間フラグＯＮ時処理＞
　次に、開閉処理期間フラグＯＮ時処理について説明する。開閉処理期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８７：Ｓｙ２５１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２１０】
　図９１は、開閉処理期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ２９０１では、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｙ２９０１を実行した後、ステップＳｙ２９０２に進む。
【１２１１】
　ステップＳｙ２９０２では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定し、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｙ２９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ２９０３に進む。一方、ステップＳｙ２９０２において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｙ２９０２：ＮＯ）、そのまま本開閉処理期間フラグＯＮ時処理を終了する。
【１２１２】
　ステップＳｙ２９０３では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｙ２９０４に進む。
【１２１３】
　ステップＳｙ２９０４では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｙ２４０４を実行した後、ステップＳｙ２９０５に進む。
【１２１４】
　ステップＳｙ２９０５では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディン

グ時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、エンディング時間として第４タイマカウンタエリアＴ４に所定の値を設定する。ステップＳｙ２９０５を実行した後、ステップＳｙ２９０６に進む。

【１２１５】

ステップＳｙ２９０６では、エンディングコマンドを設定する。設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図６７）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、当該エンディング期間に対応した演出を開始させる。ステップＳｙ２９０６を実行した後、ステップＳｙ２９０７に進む。

【１２１６】

ステップＳｙ２９０７では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本開閉処理期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【１２１７】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、開閉処理期間フラグＯＮ時処理のサブルーチン（図９１：Ｓｙ２９０１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２１８】

図９２は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３００１では、開閉扉３６ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｙ３００１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｙ３００１：ＮＯ）、ステップＳｙ３００２に進む。

【１２１９】

ステップＳｙ３００２では、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｙ３００２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｙ３００２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３００３に進む。

【１２２０】

ステップＳｙ３００３では、開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｙ３００４に進む。

【１２２１】

ステップＳｙ３００４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６６：Ｓｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３００４を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【１２２２】

ステップＳｙ３００２において、開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｙ３００２：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【１２２３】

ステップＳｙ３００１において、開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｙ３００１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３００５に進む。

【１２２４】

ステップＳｙ３００５では、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉３６ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉３６ｂの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳｙ３００５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｙ３００５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３００６に進む。

【１２２５】

ステップＳｙ３００６では、開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｙ３００７に進む。

【１２２６】

ステップＳｙ３００７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６６：Ｓｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３００７を実行した後、本大入賞口開閉処理を終了する。

【１２２７】

ステップＳｙ３００５において、開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｙ３００５：ＮＯ）、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【１２２８】

＜エンディング期間フラグＯＮ時処理＞

次に、エンディング期間フラグＯＮ時処理について説明する。エンディング期間フラグＯＮ時処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８７：Ｓｙ２５１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２２９】

図９３は、エンディング期間フラグＯＮ時処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３１０１では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｙ２８０５）において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｙ２８０５において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３１０２に進む。

【１２３０】

ステップＳｙ３１０２では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ３１０３に進み、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、今回のエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｙ３１０３を実行した後、ステップＳｙ３１０４に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｙ３１０５に進み、開閉実行モード終了コマンドを設定する。開閉実行モード終了コマンドは、開閉実行モードが終了したことを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図６７）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【１２３１】

一方、ステップＳｙ３１０１において、エンディング時間として設定した第４タイマカウンタエリアＴ４の値が「０」ではないと判定した場合には（Ｓｙ３１０１：ＮＯ）、そのまま本エンディング期間フラグＯＮ時処理を終了する。

【１２３２】

＜エンディング期間終了時の移行処理＞

次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、エンディング期間フラグＯＮ時処理のサブルーチン（図９３：Ｓｙ３１０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２３３】

図９４は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３２０１では、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている大当たり種別フラグのいずれかがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであると判定する。

【１２３４】

ステップＳｙ３２０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりであ

ると判定した場合には（Ｓｙ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３２０２に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている確変大当たりフラグがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定する。

【１２３５】

ステップＳｙ３２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりであると判定した場合には（Ｓｙ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３２０３に進む。一方、ステップＳｙ３２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ３２０２：ＮＯ）、ステップＳｙ３２０８に進む。

【１２３６】

ステップＳｙ３２０３では、対応する確変大当たりフラグをＯＦＦにする。具体的には、１６Ｒ確変大当たりフラグ、８Ｒ確変フラグのうち、ＯＮになっているフラグをＯＦＦにする処理を実行する。ステップＳｙ３２０３を実行した後、ステップＳｙ３２０４に進む。

【１２３７】

ステップＳｙ３２０４では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮにする。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｙ３２０４を実行した後、ステップＳｙ３２０５に進む。

【１２３８】

ステップＳｙ３２０５では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳｙ３２０５を実行した後、ステップＳｙ３２０６に進む。

【１２３９】

ステップＳｙ３２０６では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｙ３２０７に進む。

【１２４０】

ステップＳｙ３２０７では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図６７）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１２４１】

ステップＳｙ３２０２において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ３２０２：ＮＯ）、ステップＳｙ３２０８に進み、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４に記憶されている確変大当たり＋小当たりラッシュフラグがＯＮである場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュであると判定する。

【１２４２】

ステップＳｙ３２０８において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュであると判定した場合には（Ｓｙ３２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３２０９に進む。一方、ステップＳｙ３２０８において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュではないと判定した場合には（Ｓｙ３２０８：ＮＯ）、ステップＳｙ３２１４に進む。

【１２４３】

ステップＳｙ３２０９では、対応する確変大当たりフラグ＋小当たりラッシュをＯＦＦにする。ステップＳｙ３２０９を実行した後、ステップＳｙ３２１０に進む。

【１２４４】

ステップＳｙ３２１０では、ＲＡＭ６４に記憶されている高確率モードフラグをＯＮに

する。これにより、開閉実行モードを終了した後に、当否抽選モードが高確率モードに移行する。ステップＳｙ３２１０を実行した後、ステップＳｙ３２１１に進む。

【１２４５】

ステップＳｙ３２１１では、高確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。高確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが高確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。ステップＳｙ３２１１を実行した後、ステップＳｙ３２１２に進む。

【１２４６】

ステップＳｙ３２１２では、低頻度サポートモードコマンドを設定する。低頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが低頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。低頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図６７）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３２１２を実行した後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１２４７】

ステップＳｙ３２０８において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が確変大当たり＋小当たりラッシュではないと判定した場合には、今回の開閉実行モードへの移行の契機が通常大当たりであるということであることから、ステップＳ３２１３では、対応する通常大当たりフラグをＯＦＦにする。ステップＳｙ３２１３を実行した後、ステップＳｙ３２１４に進む。なお、右打ちランプ３９ａが消灯状態に制御されている状態であって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選において大当たりに当選することになる変動中の状態（すなわち、開閉実行モードの実行が確定している条件成立待機状態としての特１図柄の変動中の状態）において、さらに第１始動口３３に遊技球が入球することに基づいて、大当たり当選となる当たり乱数カウンタＣ１を取得した場合に、開閉実行モードを発生させるための切替制御として、大当たり当選となる当たり乱数カウンタＣ１の値を保留記憶する制御や、当該値をシフトする制御、当該値に対する当たり抽選の当否判定などの一連の処理を実行可能である。

【１２４８】

ステップＳｙ３２１４では、低確率モードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。低確率モードコマンドは、開閉実行モードの終了後の当否抽選モードが低確率モードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである。ステップＳｙ３２１４を実行した後、ステップＳｙ３２１５に進む。

【１２４９】

ステップＳｙ３２１５では、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｙ３２１６に進み、遊技回数カウンタＰＮＣにカウンタ値として５０を設定する。ステップＳｙ３２１６を実行した後、ステップＳｙ３２１７に進む。

【１２５０】

ステップＳｙ３２１７では、高頻度サポートモードコマンドを設定する。高頻度サポートモードコマンドは、開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードであることを音声発光制御装置９０に通知するためのコマンドである。高頻度サポートモードコマンドは、通常処理（図６７）におけるステップＳｙ０５０２にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１２５１】

ステップＳｙ３２０１において、今回の開閉実行モードへの移行の契機が大当たりではないと判定した場合には（Ｓｙ３２０１：ＮＯ）、本エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【１２５２】

＜小当たり開閉処理＞

次に、小当たり開閉処理について説明する。小当たり開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図８７：Ｓｙ２５１９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行

される。
【１２５３】
　図９５は、小当たり開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３３０１では、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂは開放中であるか否かを判定する。ステップＳｙ３３０１において、開閉扉９７ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｙ３３０１：ＮＯ）、ステップＳｙ３３０２に進む。
【１２５４】
　ステップＳｙ３３０２では、開閉扉９７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、開閉扉９７ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｙ３３０２において、開閉扉９７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｙ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３３０３に進む。
【１２５５】
　ステップＳｙ３３０３では、開閉扉９７ｂを開放する。その後、ステップＳｙ３３０４に進む。
【１２５６】
　ステップＳｙ３３０４では、開閉扉開放コマンドを設定する。開閉扉開放コマンドは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６６：Ｓｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３３０４を実行した後、本小当たり開閉処理を終了する。
【１２５７】
　ステップＳｙ３３０２において、開閉扉９７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｙ３３０２：ＮＯ）、そのまま本小当たり開閉処理を終了する。
【１２５８】
　ステップＳｙ３３０１において、開閉扉９７ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｙ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３３０５に進む。
【１２５９】
　ステップＳｙ３３０５では、開閉扉９７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。開閉扉９７ｂの閉鎖条件は、開閉シナリオに設定された開閉扉９７ｂの継続開放時間が経過したか、または、大入賞口３６ａに予め設定された数の遊技球が入球したことが検出された場合に成立する。ステップＳｙ３３０５において、開閉扉９７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｙ３３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３３０６に進む。
【１２６０】
　ステップＳｙ３３０６では、開閉扉９７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｙ３３０７に進む。
【１２６１】
　ステップＳｙ３３０７では、開閉扉閉鎖コマンドを設定する。開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり専用可変入賞装置９７の開閉扉９７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図６６：Ｓｙ０４０２）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｙ３３０７を実行した後、ステップＳｙ３３０７に進む。
【１２６２】
　ステップＳｙ３３０７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たり実行モードフラグをＯＦＦにする。小当たり実行モードフラグは、上述のように、当たり抽選の当否結果が小当たり当選であることを契機として実行された第２図柄表示部３７ｂの第２の図柄が変動を停止する際にＯＮにされるフラグである。ステップＳｙ３３０７の実行後、本小当たり開閉処理を終了する。
【１２６３】
　ステップＳｙ３３０５において、開閉扉９７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した

場合には（Ｓｙ３３０５：ＮＯ）、そのまま本小当たり開閉処理を終了する。

【１２６４】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図６７：Ｓｙ０５０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１２６５】

図９６は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３４０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、右側第１始動口４４の電動役物４４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ３４０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ３４０１：ＮＯ）、ステップＳｙ３４０２に進む。

【１２６６】

ステップＳｙ３４０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物４４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｙ３４０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ３４０２:ＮＯ）、ステップＳｙ３４０３に進む。

【１２６７】

ステップＳｙ３４０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマーカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマー割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１２６８】

ステップＳｙ３４０３において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３４０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４０４に進む。

【１２６９】

ステップＳｙ３４０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｙ３４０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｙ３４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｙ３４０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｙ３４０４：ＮＯ）、ステップＳｙ３４０６に進む。

【１２７０】

ステップＳｙ３４０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｙ３４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３４０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｙ３４０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｙ３４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４０７に進む。

【１２７１】

ステップＳｙ３４０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｙ３４０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｙ３４０７において開閉実行モードではなく（Ｓｙ３４０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｙ３

４０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｙ３４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４６１であった場合に、電役長開放に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５００」（すなわち５．０ｓｅｃ）をセットする。第２タイマーカウンタエリアＴ２は、タイマー割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｙ３４１０に進む。

【１２７２】

ステップＳｙ３４１０では、ステップＳｙ３４０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ３４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｙ３４１０：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物４４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１２７３】

一方、ステップＳｙ３４１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｙ３４１０：ＮＯ）、ステップＳｙ３４１１の処理を実行することなく、本電役サポート用処理を終了する。

【１２７４】

ステップＳｙ３４０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｙ３４０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｙ３４０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｙ３４０８：ＮＯ）、ステップＳｙ３４１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～４１９であった場合に、電役短開放に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマーカウンタエリアＴ２に「３００」（すなわち０．６ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｙ３４１３に進む。

【１２７５】

ステップＳｙ３４１３では、ステップＳｙ３４１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ３４１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｙ３４１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｙ３４１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｙ３４１３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【１２７６】

ステップＳｙ３４０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１５に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｙ３４１５において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３４１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｙ３４１５において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３４１５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１６に進む。

【１２７７】

ステップＳｙ３４１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｙ３４１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【１２７８】
　ステップＳｙ３４０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３４１８に進み、電動役物４４ａを開閉制御するための電役開閉処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。
【１２７９】
＜電役開閉処理＞
　次に、電役開閉処理について説明する。電役開閉処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図９６：Ｓｙ３４１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【１２８０】
　図９７は、電役開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３５０１では、電動役物４４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物４４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部４４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物４４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｙ３５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５０２に進む。
【１２８１】
　ステップＳｙ３５０２では、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｙ３５０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉処理を終了する。
【１２８２】
　ステップＳｙ３５０２において、第２タイマーカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５０３に進み、電動役物４４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「５」（すなわち０．０１ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物４４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物４４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマーカウンタエリアＴ２を電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｙ３５０３を実行した後、ステップＳｙ３５０４に進む。
【１２８３】
　ステップＳｙ３５０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｙ３５０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｙ３５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｙ３５０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉処理を終了する。
【１２８４】
　ステップＳｙ３５０１において、電動役物４４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０１：ＮＯ）、ステップＳｙ３５０７に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマーカウンタエリアＴ２は、電動役物４４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｙ３５０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉処理を終了する。一方、ステップＳｙ３５０７において、第２タイマーカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｙ３５０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５０８に進み、電動役物４４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｙ３５０９に進む。
【１２８５】

ステップＳｙ３５０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｙ３５０９：ＮＯ）、ステップＳｙ３５１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【１２８６】

ステップＳｙ３５１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｙ３５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３５１１に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【１２８７】

一方、ステップＳｙ３５０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｙ３５０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｙ３５１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｙ３５１０：ＮＯ）、ステップＳｙ３５１２に進み、第２タイマーカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉処理を終了する。

【１２８８】

《２－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【１２８９】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【１２９０】

図９８は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１２９１】

ステップＳｙ３６０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｙ３６０１を実行した後、ステップＳｙ３６０２に進む。

【１２９２】

ステップＳｙ３６０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｙ３６０１で記憶したコマンドのうちの保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３６０２を実行した後、ステップＳｙ３６０３に進む。

【１２９３】

ステップＳｙ３６０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３６０３を実行した後、ステップＳｙ３６０４に進む。

【１２９４】

ステップＳｙ３６０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｙ３６０４を実行した後、ステップＳｙ３６０５に進む。

【１２９５】
　ステップＳｙ３６０５では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画、高確率モードの継続中であることを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｙ３６０５を実行した後、ステップＳｙ３６０６に進む。
【１２９６】
　ステップＳｙ３６０６では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した各種のコマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることを遊技者に指示するための左ゲート狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。ステップＳｙ３６０６を実行した後、ステップＳｙ３６０７に進む。
【１２９７】
　ステップＳｙ３６０７では、小当たりラッシュ演出用処理を実行する。小当たりラッシュ演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した小当たりラッシュコマンドに応じて定まる演出画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。図柄表示装置４１に表示された、小当たりラッシュに応じて定まる演出画像を視認することによって、遊技者は、小当たりラッシュの状態に移行したことを認めることができる。この結果、遊技の興趣向上をより図ることができる。ステップＳｙ３６０７を実行した後、ステップＳｙ３６０８に進む。
【１２９８】
　ステップＳｙ３６０８では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｙ３６０８を実行した後、ステップＳｙ３６０９に進む。
【１２９９】
　ステップＳｙ３６０９では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｙ３６０９を実行した後、ステップＳｙ３６１０に進む。
【１３００】
　ステップＳｙ３６１０では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｙ３６１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【１３０１】
＜保留コマンド対応処理＞
　次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９８：Ｓｙ３７０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【１３０２】
　図９９は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３７０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｙ３７０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３７０２に進む。
【１３０３】
　ステップＳｙ３７０２では、今回受信した保留コマンドを読み出し、当該保留コマンド

から、保留情報を読み出す。保留情報には、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の各情報が含まれる。そして、読み出した保留情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。保留情報は、第１始動口３３の保留個数である最大４個分の情報と、第２始動口３４の保留個数である最大４個分の情報とが更新されて記憶される。ステップＳｙ３７０２を実行した後、ステップＳｙ３７０３に進む。

【１３０４】

ステップＳｙ３７０３では、入球時の更新処理を実行する。入球時の更新処理では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数と、これらの保留情報の合計個数とを音光側ＭＰＵ９２において特定可能とするための処理を実行する。ステップＳｙ３７０３の入球時の更新処理の詳細については後述する。以下では、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第１保留個数」とも呼び、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を「第２保留個数」とも呼び、第１保留個数と第２保留個数との合計数を「合計保留個数」とも呼ぶ。ステップＳｙ３７０３を実行した後、ステップＳｙ３７０４に進む。

【１３０５】

ステップＳｙ３７０４では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｙ３７０３において特定された第１保留個数と第２保留個数とに対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１および第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第１保留個数と第２保留個数とに対応させて変更する。具体的には、前記コマンドを受信した表示制御装置１００は、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第１保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。また、表示制御装置１００は、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示のアイコンの表示位置を規定しており、第２保留個数に対応した数のアイコンを表示位置に表示する。ステップＳｙ３７０４を実行した後、保留コマンド対応処理を終了する。

【１３０６】

＜入球時の更新処理＞

次に、入球時の更新処理について説明する。入球時の更新処理は、保留コマンド対応処理のサブルーチン（図９９：Ｓｙ３７０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１３０７】

図１００は、入球時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３８０１では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｙ３８０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｙ３８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３８０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｙ３８０２を実行した後、ステップＳｙ３８０４に進む。

【１３０８】

ステップＳｙ３８０１において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｙ３８０１：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｙ３８０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタ

エリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｙ３８０３を実行した後、ステップＳｙ３８０４に進む。

【１３０９】

ステップＳｙ３８０２及びステップＳｙ３８０３の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【１３１０】

ステップＳｙ３８０４では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｐ３７０４を実行した後、本入球時の更新処理を終了する。

【１３１１】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図９８：Ｓｙ３６０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１３１２】

図１０１は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ３９０１では、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【１３１３】

ステップＳｙ３９０１において、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３９０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグをＯＮする。

【１３１４】

ステップＳｙ３９０１において、主側ＭＰＵ６２から高確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｙ３９０１：ＮＯ）、ステップＳｙ３９０３に進み、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【１３１５】

ステップＳｙ３９０３において、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３９０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグをＯＦＦする。

【１３１６】

ステップＳｙ３９０３において、主側ＭＰＵ６２から低確率モードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｙ３９０３：ＮＯ）、そのままステップＳｙ３９０５に進む。また、ステップＳｙ３９０２を実行した後、またはステップＳｙ３９０４を実行した後、ステップＳｙ３９０５に進む。

【１３１７】

ステップＳｙ３９０５では、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【１３１８】

ステップＳｙ３９０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３９０６に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグをＯＮする。

【１３１９】

ステップＳｙ３９０５において、主側ＭＰＵ６２から高頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｙ３９０５：ＮＯ）、ステップＳｙ３９０７に進み、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信しているか否かを判定する。

【１３２０】

ステップＳｙ３９０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ３９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｙ３９０８に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。

【１３２１】

ステップＳｙ３９０７において、主側ＭＰＵ６２から低頻度サポートモードコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｙ３９０７：ＮＯ）、そのままステップＳｙ３９０９に進む。また、ステップＳｙ３９０６を実行した後、またはステップＳｙ３９０８を実行した後、ステップＳｙ３９０９に進む。

【１３２２】

ステップＳｙ３９０９では、表示態様切替処理を実行する。表示態様切替処理は、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄と第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄とを表示する領域を切り替える処理である。具体的には、メイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄を表示してサブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄を表示する場合と、メイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄を表示してサブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄を表示する場合とを切り替える処理を実行する。表示態様切替処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３９０９を実行した後、ステップＳｙ３９１０に進む。

【１３２３】

ステップＳｙ３９１０では、特１用遊技回演出用処理を実行する。特１用遊技回演出用処理は、第１始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特１用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３９１０を実行した後、ステップＳｙ３９１１に進む。

【１３２４】

ステップＳｙ３９１１では、特２用遊技回演出用処理を実行する。特２用遊技回演出用処理は、第２始動口用遊技回に対応する演出の設定および実行を行う処理である。特２用遊技回演出用処理の詳細については後述する。ステップＳｙ３９１１を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【１３２５】

＜表示態様切替処理＞

次に、表示態様切替処理について説明する。表示態様切替処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１０１：Ｓｙ３９０９）として音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２によって実行される。

【１３２６】

図１０２は、表示態様切替処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４００１では、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１３２７】

ステップＳｙ４００１において、音光側高確率モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４００２に進み、各種フラグ記憶エリア９４ａに記憶された音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【１３２８】

ステップＳｙ４００２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ４００２：ＮＯ）、ステップＳｙ４００３に進む。

【１３２９】

ステップＳｙ４００３では、特１メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特１メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示制御をすることによって、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄を図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄を図柄表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。すなわち、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである低確低サポ状態において、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第１装飾図柄を表示するともに、図柄表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに第２装飾図柄を表示する。

【１３３０】

ステップＳｙ４００１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４００１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４００４に進む。また、ステップＳｙ４００２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４００２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４００４に進む。

【１３３１】

ステップＳｙ４００４では、特２メイン表示コマンドを表示制御装置１００に送信する。特２メイン表示コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の表示制御をすることによって、第２始動口用遊技回に対応する第２装飾図柄を図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに表示するとともに、第１始動口用遊技回に対応する第１装飾図柄を図柄表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに表示する。すなわち、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである低確高サポ状態、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態、および、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである高確低サポ状態のそれぞれにおいて、図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡに第２装飾図柄を表示するともに、図柄表示装置４１のサブ表示領域ＳＡに第１装飾図柄を表示する。

【１３３２】

ステップＳｙ４００３を実行した後、または、ステップＳｙ４００４を実行した後、表示態様切替処理を終了する。

【１３３３】

＜特１用遊技回演出設定処理＞

次に、特１用遊技回演出設定処理について説明する。特１用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１０１：Ｓｙ３９１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１３３４】

図１０３は、特１用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４

１０１では、主側ＭＰＵ６２から第１変動用コマンド及び第１種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｙ４１０１において、第１変動用コマンド及び第１種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｙ４１０１：ＮＯ）、本特１用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｙ４１０１において、第１変動用コマンド及び第１種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ４１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４１０２に進む。

【１３３５】

ステップＳｙ４１０２では、今回受信した第１変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、特殊小当たりの有無、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｙ４１０３に進む。

【１３３６】

ステップＳｙ４１０３では、大当たり時や、小当たり時、リーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第１演出パターン設定処理を実行する。第１演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ４１０３を実行した後、ステップＳｙ４１０４に進む。

【１３３７】

ステップＳｙ４１０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【１３３８】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｙ４１０４を実行した後、ステップＳｙ４１０５に進む。

【１３３９】

ステップＳｙ４１０５では、今回の第１始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第１変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第１変動用コマンドの内容から今回の第１始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｙ４１０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第１変動表示パターンを選択する。なお、第１変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図Ｂ０８）に記憶されている第１変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｙ４１０６に進む。

【１３４０】

ステップＳｙ４１０６では、今回の第１始動口用遊技回において設定された第１演出パ

ターン、停止図柄、第１変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｙ４１０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｙ４１０７を実行した後、ステップＳｙ４１０８に進む。

【１３４１】

ステップＳｙ４１０８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている第１保留個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｙ４１０８を実行した後、ステップＳｙ４１０９進む。

【１３４２】

ステップＳｙ４１０９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図９９）のステップＳｙ３６０４で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｙ４１０８において特定された第１保留個数に対応させて、第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を第１保留個数に対応させて変更する。ステップＳｙ４１０９を実行した後、特１用遊技回演出設定処理を終了する。

【１３４３】

＜第１演出パターン設定処理＞

次に、第１演出パターン設定処理について説明する。第１演出パターン設定処理は、特１用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１０３：Ｓｙ４１０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３４４】

図１０４は、第１演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４１０１では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４２０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ４２０１：ＮＯ）、ステップＳｙ４２０２に進む。

【１３４５】

ステップＳｙ４２０２では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４２０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ４２０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４２０３に進む。

【１３４６】

ステップＳｙ４２０３では、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図５９における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４２０３を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【１３４７】

一方、ステップＳｙ４２０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４２０４に進む。

【１３４８】

ステップＳｙ４２０４では、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図５９における低確高サポ状態（状態Ｈ４）のときに、第１始動口用遊技

回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４２０４を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【１３４９】

一方、ステップＳｙ４２０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４２０５に進む。

【１３５０】

ステップＳｙ４２０５では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４２０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４２０６に進む。

【１３５１】

ステップＳｙ４２０６では、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図５９における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４２０６を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【１３５２】

一方、ステップＳｙ４２０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ４２０５：ＮＯ）、ステップＳｙ４２０７に進む。

【１３５３】

ステップＳｙ４２０７では、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図５９における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第１始動口用遊技回が実行される場合に、当該第１始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４２０７を実行した後、本第１演出パターン設定処理を終了する。

【１３５４】

＜第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図１０４：Ｓｙ４２０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３５５】

図１０５は、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４３０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ４３０２に進む。

【１３５６】

ステップステップＳｙ４３０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１０３）のステップＳｙ４００２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ４３０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４３０３に進む。

【１３５７】

ステップＳｙ４３０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確率低頻度状態用演出パターンテーブル群には、（ア）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（イ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ウ）低確率低頻度状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ４３０３では、（ア）～（ウ）の中から（ア）を特定する。（ア）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４３０３を実行した後、ステップＳｙ４３０４に進む。

【１３５８】

ステップＳｙ４３０４では、ステップＳｙ４３０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１１０２（図７３）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４３０５では、ステップＳｙ４３０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４３０５を実行した後、第１始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１３５９】

一方、ステップＳｙ４３０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ４３０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４３０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１０３）のＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ４３０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ４３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４３０７に進む。

【１３６０】

ステップＳｙ４３０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（イ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（イ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４３０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ４３０４に進み、ステップＳｙ４３０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１１０４（図７３）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

【１３６１】

ステップＳｙ４３０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ４３０６：ＮＯ）、ステップＳｙ４３０８に進む。

【１３６２】

ステップＳｙ４３０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確低サポ状態用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ウ）低確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ウ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４３０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ４３０４に進み、ステップＳｙ４３０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１１０５（図７３）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得

する。

【１３６３】

＜第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図１０４：Ｓｙ４２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３６４】

図１０６は、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４４０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ４４０２に進む。

【１３６５】

ステップステップＳｙ４４０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１０３）のステップＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ４４０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４４０３に進む。

【１３６６】

ステップＳｙ４４０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（エ）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（オ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（カ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ４４０３では、（エ）～（カ）の中から（エ）を特定する。（エ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４４０３を実行した後、ステップＳｙ４４０４に進む。

【１３６７】

ステップＳｙ４４０４では、ステップＳｙ４４０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１２０２（図７４）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４４０５では、ステップＳｙ４４０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４４０５を実行した後、第１始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１３６８】

一方、ステップＳｙ４４０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ４４０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４４０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１０３）のＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ４４０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ４４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４４０７に進む。

【１３６９】

ステップＳｙ４４０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（オ）低確高サポで、当たり抽選

において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（オ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４４０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ４４０４に進み、ステップＳｙ４４０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１２０４（図７４）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１３７０】

ステップＳｙ４４０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ４４０６：ＮＯ）、ステップＳｙ４４０８に進む。

【１３７１】

ステップＳｙ４４０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（カ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（カ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４４０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ４４０４に進み、ステップＳｙ４４０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１２０５（図７４）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１３７２】

＜第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図１０４：Ｓｙ４２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３７３】

図１０７は、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４５０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ４５０２に進む。

【１３７４】

ステップステップＳｙ４５０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１０３）のステップＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ４５０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ４５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４５０３に進む。

【１３７５】

ステップＳｙ４５０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（キ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ク）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ケ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ４５０３では、（キ）～（ケ）の中から（キ）を特定する。（キ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０３を実行した後、ステップＳｙ４５０４に進む。

【１３７６】

ステップＳｙ４５０４では、ステップＳｙ４５０３で特定した演出パターンテーブルを

参照して、ステップＳｙ１３０２（図７５）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４５０５では、ステップＳｙ４５０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４５０５を実行した後、第１始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１３７７】

一方、ステップＳｙ４５０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ４５０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４５０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１０３）のＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ４５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４５０７に進む。

【１３７８】

ステップＳｙ４５０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ク）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ク）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ４５０４に進み、ステップＳｙ４５０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１３０４（図７５）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１３７９】

ステップＳｙ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ４５０６：ＮＯ）、ステップＳｙ４５０８に進む。

【１３８０】

ステップＳｙ４５０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ケ）高確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ケ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ４５０４に進み、ステップＳｙ４５０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１３０５（図７５）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１３８１】

＜第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第１演出パターン設定処理のサブルーチン（図１０４：Ｓｙ４２０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１３８２】

図１０８は、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４５０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ４５０２に進む。

【１３８３】

ステップステップＳｙ４５０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の

結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１０３）のステップＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ４５０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ４５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４５０３に進む。

【１３８４】

ステップＳｙ４５０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（コ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（サ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（シ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ４５０３では、（コ）～（シ）の中から（コ）を特定する。（コ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０３を実行した後、ステップＳｙ４５０４に進む。

【１３８５】

ステップＳｙ４５０４では、ステップＳｙ４５０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１４０２（図７６）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４５０５では、ステップＳｙ４５０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４５０５を実行した後、第１始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１３８６】

一方、ステップＳｙ４５０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ４５０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４５０６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特１用遊技回演出設定処理（図１０３）のＳｙ４１０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ４５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４５０７に進む。

【１３８７】

ステップＳｙ４５０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（サ）高確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ク）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ４５０４に進み、ステップＳｙ４５０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１４０４（図７６）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１３８８】

ステップＳｙ４５０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ４５０６：ＮＯ）、ステップＳｙ４５０８に進む。

【１３８９】

ステップＳｙ４５０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（シ）高確低サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生

用演出パターンテーブル、を特定する。（シ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ４５０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ４５０４に進み、ステップＳｙ４５０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１４０５（図７６）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ４５０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１３９０】

＜特２用遊技回演出設定処理＞

次に、特２用遊技回演出設定処理について説明する。特２用遊技回演出設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１０１：Ｓｙ３９１１）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【１３９１】

図１０９は、特２用遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４７０１では、主側ＭＰＵ６２から第２変動用コマンド及び第２種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｙ４７０１において、第２変動用コマンド及び第２種別コマンドのうちの少なくとも一方を受信していないと判定した場合には（Ｓｙ４７０１：ＮＯ）、本特２用遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｙ４７０１において、第２変動用コマンド及び第２種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｙ４７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４７０２に進む。

【１３９２】

ステップＳｙ４７０２では、今回受信した第２変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報を読み出す。そして、読み出した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｙ４７０３に進む。

【１３９３】

ステップＳｙ４７０３では、大当たり時やリーチ時等の遊技回において実行する演出のパターンを設定する第２演出パターン設定処理を実行する。第２演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｙ４７０３を実行した後、ステップＳｙ４７０４に進む。

【１３９４】

ステップＳｙ４７０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たり、８Ｒ確変大当たり、または８Ｒ通常大当たりである場合には、図柄表示装置４１の有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、１６Ｒ確変大当たりまたは８Ｒ確変大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の奇数図柄の組合せが選択され得るとともに、同一の偶数図柄の組合せが選択され得る。本実施形態のパチンコ機１０では、この選択率は、同一の奇数図柄の組合せと、同一の偶数図柄の組合せとで同一となっているが、これに代えて、前者の方が後者よりも選択率が高い構成としてもよく、後者の方が前者よりも選択率が高い構成としてもよい。また、「７」図柄の組合せは、１６Ｒ確変大当たりの場合にのみ選択される。また、今回の遊技回の当たり抽選の結果が、８Ｒ通常大当たりである場合には、同一の図柄の組合せとして、同一の偶数図柄の組合せが選択される。

【１３９５】

今回の遊技回の当たり抽選の結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。ステップＳｙ４７

０４を実行した後、ステップＳｙ４７０５に進む。

【１３９６】

ステップＳｙ４７０５では、今回の第２始動口用遊技回の変動表示パターン（以下、第２変動表示パターンと呼ぶ）を設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している第２変動用コマンドの内容から今回の第２始動口用遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｙ４７０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した第２変動表示パターンを選択する。なお、第２変動表示パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ（図Ｂ０８）に記憶されている第２変動表示パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｙ４７０６に進む。

【１３９７】

ステップＳｙ４７０６では、今回の第２始動口用遊技回において設定された第２演出パターン、停止図柄、第２変動表示パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｙ４７０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｙ４７０７を実行した後、ステップＳｙ４７０８に進む。

【１３９８】

ステップＳｙ４７０８では、保留情報の更新処理を実行する。保留情報の更新処理では、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている第２保留個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。ステップＳｙ４７０８を実行した後、ステップＳｙ４７０９進む。

【１３９９】

ステップＳｙ４７０９では、保留表示制御処理を実行する。保留表示制御処理は、保留コマンド対応処理（図９９）のステップＳｙ３６０４で実行した保留表示制御処理と同様の処理を行う。具体的には、ステップＳｙ４７０８において特定された第２保留個数に対応させて、第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示（保留表示アイコンが何個並ぶかといった表示）を変更させるためのコマンドを、表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を第２保留個数に対応させて変更する。ステップＳｙ４７０９を実行した後、特２用遊技回演出設定処理を終了する。

【１４００】

＜第２演出パターン設定処理＞

次に、第２演出パターン設定処理について説明する。第２演出パターン設定処理は、特２用遊技回演出設定処理のサブルーチン（図１０９：Ｓｙ４７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４０１】

図１１０は、第２演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４８０１では、音光側高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４８０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ４８０１：ＮＯ）、ステップＳｙ４８０２に進む。

【１４０２】

ステップＳｙ４８０２では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４８０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｙ４８０２：ＮＯ）、ステップＳｙ４８０３に進む。

【１４０３】

ステップＳｙ４８０３では、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図５９における低確低サポ状態（状態Ｈ１）のときに、第２始動口用遊技

回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４８０３を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。

【１４０４】

一方、ステップＳｙ４８０２において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４８０４に進む。

【１４０５】

ステップＳｙ４８０４では、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが低確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図５９における低確高サポ状態（状態Ｈ４）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４８０４を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。

【１４０６】

一方、ステップＳｙ４８０１において、音光側高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４８０５に進む。

【１４０７】

ステップＳｙ４８０５では、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｙ４８０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ４８０５：ＹＥＳ）、ステップＳｙ４８０６に進む。

【１４０８】

ステップＳｙ４８０６では、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが高頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図５９における高確高サポ状態（状態Ｈ５）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４８０６を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。

【１４０９】

一方、ステップＳｙ４８０５において、音光側高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｙ４８０５：ＮＯ）、ステップＳｙ４８０７に進む。

【１４１０】

ステップＳｙ４８０７では、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を実行する。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、抽選モードが高確率モードであり、かつサポートモードが低頻度サポートモードである時に第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。具体的には、図５９における高確低サポ状態（状態Ｈ６）のときに、第２始動口用遊技回が実行される場合に、当該第２始動口用遊技回の演出パターンを設定する処理である。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理の詳細は後述する。ステップＳｙ４８０７を実行した後、本第２演出パターン設定処理を終了する。

【１４１１】

＜第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図１１０：Ｓｙ４８０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４１２】

図１１１は、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ４９０１では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）からロング変動用の演出パターンを特定する。ステップＳｙ４９０１を実行した後、ステップＳｙ４９０２に進む。

【１４１３】

ステップＳｙ４９０２では、ステップＳｙ４９０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ１９０１（図８１）によって取得したロング変動時間に対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ４９０３では、ステップＳｙ４９０２によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ４９０３を実行した後、第２始動口用の低確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１４１４】

＜第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図１１０：Ｓｙ４８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４１５】

図１１２は、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ５００１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ５００２に進む。

【１４１６】

ステップステップＳｙ５００２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図１０９）のステップＳｙ４７０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ５００２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ５００２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５００３に進む。

【１４１７】

ステップＳｙ５００３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。低確高サポ用演出パターンテーブル群には、（ス）低確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（セ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ソ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ５００３では、（ス）～（ソ）の中から（ス）を特定する。（ス）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５００３を実行した後、ステップＳｙ５００４に進む。

【１４１８】

ステップＳｙ５００４では、ステップＳｙ５００３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２１０２（図８３）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５００１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ５００５では、ステップＳｙ５００４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ５００５を実行した後、第２始動口用の低確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１４１９】

一方、ステップＳｙ５００２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当た

り当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５００２：ＮＯ）、ステップＳｙ５００６に進み、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図１０９）のＳｙ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ５００６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ５００６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５００７に進む。

【１４２０】

ステップＳｙ５００７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（セ）低確高サポで、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（セ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５００７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５００４に進み、ステップＳｙ５００７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２１０４（図８３）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１４２１】

ステップＳｙ５００６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ５００６：ＮＯ）、ステップＳｙ５００８に進む。

【１４２２】

ステップＳｙ５００８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている低確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ソ）低確高サポ状態で、当たり抽選において大当たり当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ソ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５００８を実行した後、先に説明したステップＳｙ５００４に進み、ステップＳｙ５００８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２１０５（図８３）によって取得した変動時間と今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１４２３】

＜第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図１１０：Ｓｙ４８０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４２４】

図１１３は、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ５１０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ５１０２に進む。

【１４２５】

ステップステップＳｙ５１０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図１０９）のステップＳｙ４７０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ５１０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ５１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０３に進む。

【１４２６】

ステップＳｙ５１０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出

パターンテーブルを特定する。高確高サポ用演出パターンテーブル群には、（タ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（チ）高確高サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、（ツ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（テ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ５１０３では、（タ）～（テ）の中から（タ）を特定する。（タ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０３を実行した後、ステップＳｙ５１０４に進む。

【１４２７】

ステップＳｙ５１０４では、ステップＳｙ５１０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２２０２（図８４）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ５１０５では、ステップＳｙ５１０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ５１０５を実行した後、第２始動口用の高確高サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１４２８】

一方、ステップＳｙ５１０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０２：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０６に進む。

【１４２９】

ステップＳｙ５１０６では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０７に進む。

【１４３０】

ステップＳｙ５１０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（チ）高確高サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。（チ）は、例えば、小当たり用演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２２０４（図８４）によって取得した変動時間と、今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１４３１】

一方、ステップＳｙ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果が小当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０８に進む。

【１４３２】

ステップＳｙ５１０８では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図１０９）のＳｙ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ５１０８において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ５１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０９に進む。

【１４３３】

ステップＳｙ５１０９では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図

Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ツ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ツ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２２０６（図８４）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

【１４３４】

ステップＳｙ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０８に進む。

【１４３５】

ステップＳｙ５１０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確高サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（テ）高確高サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（テ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２２０７（図８４）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１４３６】

＜第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理＞

次に、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理について説明する。第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理は、第２演出パターン設定処理のサブルーチン（図１１０：Ｓｙ４８０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【１４３７】

図１１４は、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ５１０１では、演出パターン用乱数取得処理を実行する。演出パターン用乱数取得処理では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数を取得する。その後、ステップＳｙ５１０２に進む。

【１４３８】

ステップステップＳｙ５１０２では、今回の遊技回における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図１０９）のステップＳｙ４７０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶された大当たりの有無の情報から、当否判定の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｙ５１０２において、当否判定の結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｙ５１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０３に進む。

【１４３９】

ステップＳｙ５１０３では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、大当たり用の演出パターンテーブルを特定する。高確低サポ用演出パターンテーブル群には、（ト）高確低サポで、当たり抽選において大当たりに当選した時に用いられる大当たり用演出パターンテーブル、（ナ）高確低サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、（ニ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、（ヌ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずに

リーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、が備えられている。ステップＳｙ５１０３では、（ト）～（ヌ）の中から（ト）を特定する。（タ）は、例えば、大当たり用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０３を実行した後、ステップＳｙ５１０４に進む。

【１４４０】

ステップＳｙ５１０４では、ステップＳｙ５１０３で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２３０２（図８５）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。続く、ステップＳｙ５１０５では、ステップＳｙ５１０４によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｙ５１０５を実行した後、第２始動口用の高確低サポ状態時演出パターン設定処理を終了する。

【１４４１】

一方、ステップＳｙ５１０２において、今回の遊技回における当否判定の結果が大当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０２：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０６に進む。

【１４４２】

ステップＳｙ５１０６では、今回の遊技回に係る当否判定の結果が小当たりであるか否かを判定する。具体的には、小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定し、小当たりフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０７に進む。

【１４４３】

ステップＳｙ５１０７では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ナ）高確低サポで、当たり抽選において小当たりに当選した時に用いられる小当たり用演出パターンテーブル、を特定する。（ナ）は、例えば、小当たり用演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２３０４（図８５）によって取得した変動時間と、今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１４４４】

一方、ステップＳｙ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果が小当たり当選ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０８に進む。

【１４４５】

ステップＳｙ５１０８では、今回の遊技回においてリーチが発生するか否かを判定する。具体的には、特２用遊技回演出設定処理（図１０９）のＳｙ４６０２によって音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶されたリーチ発生の有無の情報から、リーチが発生するか否かを判定する。ステップＳｙ５１０８において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生であると判定した場合には（Ｓｙ５１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｙ５１０９に進む。

【１４４６】

ステップＳｙ５１０９では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ニ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生した時に用いられるリーチ発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ニ）は、例えば、リーチ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０７を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０７で特定した演出パターンテーブルを参

照して、ステップＳｙ２３０６（図８５）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値とに対応した演出パターンを取得する。

【１４４７】

ステップＳｙ５１０６において、今回の遊技回における当否判定の結果がリーチ発生ではないと判定した場合には（Ｓｙ５１０６：ＮＯ）、ステップＳｙ５１０８に進む。

【１４４８】

ステップＳｙ５１０８では、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ（図Ｂ０８）に記憶されている高確低サポ用演出パターンテーブル群から、リーチ非発生用の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、上述した（ヌ）高確低サポで、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずにリーチが発生しなかった時に用いられるリーチ非発生用演出パターンテーブル、を特定する。（ヌ）は、例えば、外れ用通常演出を行うための演出パターンテーブルである。ステップＳｙ５１０８を実行した後、先に説明したステップＳｙ５１０４に進み、ステップＳｙ５１０８で特定した演出パターンテーブルを参照して、ステップＳｙ２３０７（図８５）によって取得した変動時間と、ステップＳｙ５１０１によって得られた今回の演出パターン用乱数の値に対応した演出パターンを取得する。

【１４４９】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【１４５０】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【１４５１】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【１４５２】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【１４５３】

図１１５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【１４５４】

ステップＳｙ５３０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の

初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｙ５３０２に進む。

【１４５５】

ステップＳｙ５３０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【１４５６】

＜コマンド割込み処理＞

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

【１４５７】

図１１６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｙ５４０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【１４５８】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【１４５９】

図１１７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【１４６０】

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

【１４６１】

ステップＳｙ５５０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（Ｅ１９）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【１４６２】

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

いと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。

【１４６３】

なお、コマンド対応処理（Ｓｙ５５０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【１４６４】

ステップＳｙ５５０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｙ５５０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｙ５５０３に進む。

【１４６５】

ステップＳｙ５５０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｙ５５０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｙ５５０４に進む。

【１４６６】

ステップＳｙ５５０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｙ５５０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｙ５５０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【１４６７】

《２－７》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、入球部に遊技球が入球した場合に、遊技状態がどのような規制状態にあるかによって、入球部への遊技球の検出に対する開始処理の実行／非実行を適切に制御し、当該制御に伴って、報知表示機の点灯／消灯を適切に制御するので、遊技者は、報知表示機の点灯／消灯の状態に応じて発射態様を切り替えることで、円滑に遊技を進めることができる。

【１４６８】

また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選する場合があり得る。この場合に、本実施形態のパチンコ機１０によれば、次のように動作が進行する。

【１４６９】

低確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たり当選せずに時短上限回数である５０回の遊技回が終了したことによって、低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に移行した場合に、低確高サポ状態Ｈ４において第２始動口３４へ遊技球が入球したことに起因して記憶された特２保留が２～４個残ることがある。その残った２～４個の特２保留（以下、

特２残保留とも呼ぶ）のうちの１個の特２残保留に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選した場合がケース３である。図６２に示すように、特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選したことを遊技者に告知するために、第２図柄表示部３７ｂにおいて、セグメント表示器の変動表示を開始した後に、当たり抽選の抽選結果、すなわち大当たり当選に対応した表示となるようにセグメント表示器の変動を停止する（一遊技回）。また、一遊技回毎に、図柄表示装置４１において、所定の図柄列を変動表示させた後に、第２図柄表示部３７ｂに表示される図柄に対応した表示となるように図柄列を停止表示させる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、通常時における右打ちを防止する対策として、この変動開始から変動停止までの変動時間、すなわち、通常時における特２保留に係る変動時間は、例えば１０分というように極めて長い時間（ロング）に設定されている。その後、この変動に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、当該変動停止後に待機状態Ｈ２に移行する。

【１４７０】

低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２である場合、推奨される発射態様は左打ちであることから、当該待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯状態となる。なお、当該待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示されることはない。その後、待機状態Ｈ２は、その状態のままで継続される。

【１４７１】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。この構成では、先に説明したように、通常時においても第２始動口３４に遊技球を入球させることが可能となる。そこで、この問題を解決するために、本実施形態のパチンコ機１０では、通常時における特２保留の変動時間を例えば１０分と極めて長い時間（ロング）に設定する構成とした。この構成を、特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示するタイプのパチンコ機（特２優先機）や、入賞順に変動表示するタイプのパチンコ機において、通常時における特２保留の変動時間をロングに設定した場合に、通常時に第２始動口へ遊技球を複数個、入球させて、当該パチンコ機を放置するといったことがなされる虞があった。これによれば、ホール内のパチンコ機の稼働率が極端に低下させられてしまう。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、同時変動機として、小当たりラッシュの機能を搭載する構成とした。

【１４７２】

このため、本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４から低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に戻ったときに、特２保留が２～４個残り、その残った特２残保留で当たり抽選の当否結果が大当たり当選している場合に、大当たり当選したことが告知されるのが数十分後ということが起こり得た。一方で、低確高サポ状態Ｈ４が終了して低確低サポ状態Ｈ１（通常時）に戻ったときには、遊技者は、有利な状態を脱したとして遊技を終了することが往々にしてあり得た。通常時における特２残保留で大当たり当選する可能性があることを遊技者が知っていたとしても、大当たりか外れか判らない状態では、遊技者は、上記数十分を待ちきれずに遊技を終了するのが常である。このため、図６２に示した動作の途中では、パチンコ機１０は、遊技者が居ない空席となることがある。この場合にも、変動表示は変動停止するまで継続され、その後に、待機状態Ｈ２に移行する。この待機状態Ｈ２では、上述したように、右打ちランプ３９ａが点灯することもない。その上、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が表示されることがない。このために、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機や、左ゲート狙い報知演出、左打ち報知演出、または右打ち報知演出が実行されているパチンコ機を見つけ出して、大当たり遊技の実行が確定している当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナが発生することを防止することができる。

【１４７３】
　ここで、従来例を具体的に挙げて、本実施形態のパチンコ機１０についての効果を更に説明する。この従来例のパチンコ機は、本実施形態のパチンコ機１０と比較して、次の（ｉ）、（ii）の構成が相違し、他の構成については同一であるものとする。
（ｉ）左側大入賞口作動ゲート９５を備えず、右側大入賞口作動ゲート９６を備える構成。
（ii）所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、大当たり当選した時の遊技状態がいずれの遊技状態であっても、当該遊技回の終了後に右側大入賞口作動ゲート９６を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行させる点。
【１４７４】
　すなわち、従来例のパチンコ機は、同時変動機であり、小当たりラッシュの機能を搭載している。この従来例のパチンコ機によれば、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選が実行された場合に、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための一遊技回に対応した変動時間が極めて長い時間（ロング）となる。このため、従来例のパチンコ機では、本実施形態のパチンコ機１０と同様に、通常時に、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選する場合にも、遊技者が遊技を終了して空き席となることがある。この場合にも、大当たり当選に対応した図柄を表示する変動停止後に、ラウンド遊技の実行が確定している待機状態に移行する。従来例のパチンコ機では、当該待機状態は、推奨される発射態様は右打ちであることから、当該待機状態の開始時に、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。この結果、この従来例のパチンコ機によれば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選で、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態となった場合に、遊技者が居ない空き席であるにもかかわらず、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。
【１４７５】
　ここで、左側大入賞口作動ゲート９５も右側大入賞口作動ゲート９６も備えないパチンコ機を考えた場合に、所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たりに当選した場合に、当該遊技回の終了後に、直ちに開閉実行モードに移行することになり、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることが起こりえた。この従来例のパチンコ機によれば、右側大入賞口作動ゲート９６を備えることで、遊技者が居ない空き席となった状態で、開閉実行モードが開始されることを防ぐことができるが、上述したように、遊技者が居ない空き席のパチンコ機であるにもかかわらず、右打ちランプ３９ａが点灯状態となる。
【１４７６】
　このため、従来例のパチンコ機によれば、ホール内において、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態にあるパチンコ機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、ケース３（図６２を参照）にて説明したように、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、変動停止後に移行する待機状態Ｈ２の開始時に右打ちランプ３９ａが消灯状態にあることから、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ３９ａから知ることができない。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【１４７７】
　また、本実施形態のパチンコ機１０では、ケース３の場合には、先に説明したように、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２に移行する契機となった大当たり当選が第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選によるものであることから、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出が図柄表示装置４

１に表示されることはない。このため、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であることが、左ゲート狙い報知演出や左打ち報知演出からハイエナによって見つけられるようなこともない。

【１４７８】

さらに、通常時に、第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、有効となっている左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させることによって大当たり遊技を開始させることができるのは、本パチンコ機１０が大当たり遊技に移行することが確定していることを知らずに、本パチンコ機１０の遊技を開始した者だけに限ることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１４７９】

本実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードの実行中において、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御することから、遊技者は、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとして、左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球を入球させた後に、開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御）が行なわれるに際し、右打ちランプ３９ａが点灯状態となったことから、遊技球発射機構による発射態様を右打ちに切り替える必要があることを右打ちランプ３９ａの点灯状態から即座に知ることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。

【１４８０】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を左打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【１４８１】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、待機状態Ｈ２への移行後においても、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとしたままで、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球発射機構による発射態様をいちいち切り替えることなく、有効となった右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【１４８２】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確低サポ状態Ｈ１において推奨される遊技球発射機構による発射態様は左打ちである。そして、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを消灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの消灯状態に従って遊技球発射機構による発射態様を左打ちとすることを継続したままで、低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、左側大入賞口作動ゲート９５へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【１４８３】

本実施形態のパチンコ機１０では、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６において推奨される遊技球発射機構による発射態様は右打ちである。そして、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２では、右打ちランプ３９ａを点灯状態に制御していることから、右打ちランプ３９ａの点灯状態に従って発射手段による発射態様を右打ちとすることを継続したままで、低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２において、開閉実行モードの開始処理の実行が可能な右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることができる。このため、本実施形態のパチンコ機１０によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、右側大入賞口作動ゲート９６へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【１４８４】

本実施形態のパチンコ機１０では、左側大入賞口作動ゲート９５は、左打ちである場合に遊技球が入球可能であり、右打ちである場合に遊技球が入球不能であるが、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は、必ず（すなわち１００％の確率で）入球するものではないように構成されている。先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり開始の条件成立待機状態において右打ちランプ３９ａが点灯状態となっていないことから、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機を探すことによって、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことはできない。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０において、仮に左打ちした場合に左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が必ず入球する構成とした場合には、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することが可能となる。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、左打ちした場合に、左側大入賞口作動ゲート９５は必ず入球するものではないように構成されていることから、空席のパチンコ機を見つけ、当該パチンコ機に着席し、左打ちで遊技球を１個、発射させただけでは、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、この構成によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を抑制することができる。

【１４８５】

《２－８》第２実施形態の変形例：

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

【１４８６】

《２－８－１》変形例１：

図１１８は、本変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤２３０の正面図である。遊技盤２３０は、第２実施形態のパチンコ機１０が備える遊技盤３０と比較して、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９５に相当する大入賞口作動ゲート２９５を備える点が相違する。すなわち、大入賞口作動ゲート２９５は、第２実施形態のパチンコ機１０における左側大入賞口作動ゲート９５と同一の構成であり、かつ同一の位置に備えられている。なお、第２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成については、図中において第２実施形態と同一の符号を付けて、その説明を省略する。

【１４８７】

さらに、本変形例のパチンコ機は、所定の遊技回における当たり抽選の結果、大当たり

に当選した場合に、大当たり当選した時の遊技状態がいずれの遊技状態であっても、当該遊技回の終了後に大入賞口作動ゲート２９５を遊技球が通過するのを待って、当該通過が検出された場合に、可変入賞装置３６を開閉実行モードに移行させる点が、第２実施形態のパチンコ機１０と比較して相違する。本変形例のパチンコ機は、第２実施形態のパチンコ機１０と比較して、他の構成については同一である。

【１４８８】

本変形例のパチンコ機によれば、第２実施形態のパチンコ機１０と同様に、低確高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たり当選せずに時短上限回数である５０回の遊技回が終了したことによって、低確低サポ状態Ｈ１（通常状態）に移行し、この低確低サポ状態Ｈ１（通常状態）において、特２残保留に係る当たり抽選が実行され得る。この特２残保留に係る当たり抽選が実行された場合に、第２実施形態のパチンコ機１０と同様に、この当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための一遊技回に対応した変動時間が極めて長い時間（ロング）となる。このため、当該変動時間の遊技回の途中で、遊技者が遊技を終了して本変形例のパチンコ機の席から離れることが起こりうる。この場合には、遊技者が席を離れたとしても、変動表示は変動停止するまで継続されることになり、この変動に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選である場合に、当該変動停止後に、大入賞口開閉処理の実行が確定している待機状態Ｈ２に移行する。当該待機状態Ｈ２時において推奨される発射態様は大入賞口作動ゲート２９５への遊技球の入球が可能な左打ちであることから、当該待機状態Ｈ２の開始時に、右打ちランプ３９ａが消灯状態となる。この結果、本変形例のパチンコ機によれば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選で、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ３９ａから知ることができない。したがって、本変形例のパチンコ機１０によれば、ハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１４８９】

《２－８－２》変形例２：

図１１９は、本変形例としてのパチンコ機が備える遊技盤３３０の正面図である。遊技盤３３０は、第２実施形態のパチンコ機１０が備える遊技盤３０と比較して、左側大入賞口作動ゲート９５に換えて左側ラウンド回数振分装置３４０を備え、右側大入賞口作動ゲート９６に換えて右側ラウンド回数振分装置３５０を備える。左側ラウンド回数振分装置３４０は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、ラウンド回数を決定する装置であり、第２実施形態のパチンコ機１０における第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５に対応した位置に設けられている。すなわち、第１入球部に遊技球が入球したときに、ラウンド回数を決定する構成とした。右側ラウンド回数振分装置３５０は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、ラウンド回数を決定する装置であり、第２実施形態のパチンコ機１０における第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に対応した位置に設けられている。すなわち、第２入球部に遊技球が入球したときに、ラウンド回数を決定する構成とした。第２実施形態のパチンコ機１０では、振分テーブルを用いた振分判定によって、通常大当たり、確変大当たり、および小当たりラッシュのうちのいずれであるかの区別と、ラウンド回数とを決定しているが、本変形例としてのパチンコ機では、振分テーブルを用いた振分判定によって、通常大当たり、確変大当たり、および小当たりラッシュのうちのいずれであるかの区別を決定し、左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０によってラウンド回数を決定する構成とした。

【１４９０】

図１２０は、左側ラウンド回数振分装置３４０を示す説明図である。この図は、遊技盤３３０の正面から見た図である。左側ラウンド回数振分装置３４０と右側ラウンド回数振分装置３５０とは同一の構成であることから、左側ラウンド回数振分装置３４０を代表して説明する。左側ラウンド回数振分装置３４０は、入口側通路３４１と、入口側通路３４１の途中から分岐し左側下方に伸びる第１分岐通路３４２と、入口側通路３４１の途中か

ら分岐し右側下方に伸びる第２分岐通路３４３と、左側ラウンド回数振分装置３４０の下端であって第１分岐通路３４２と第２分岐通路３４３とが合流した位置に設けられた出口部３４４と、入口側通路３４１の下端付近に設けられた遊技球振分装置３４５と、を備える。

【１４９１】

遊技球振分装置３４５は、往復回転軸３４５ａと、往復回転軸３４５ａに固定された振分片部３４５ｂとを備える。往復回転軸３４５ａが往復回転（揺動）することで、振分片部３４５ｂは、図中の破線で示した第１位置Ｑ１と図中の実線で示した第２位置Ｑ２との間で、往復動作可能となっている。具体的には、３４５ａは遊技球振分駆動部（図示せず）に連結されており、遊技球振分駆動部によって３４５ａが往復回転されることによって、振分片部３４０ｂは第１位置Ｑ１と第２位置Ｑ２との間で往復運動する。

【１４９２】

本変形例では、振分片部３４５ｂは、第１位置Ｑ１にある状態を６．５秒間だけ保持し、次いで第２位置Ｑ２にある状態を３．５秒間だけ保持する動作を繰り返し行うように、遊技球振分駆動部の駆動制御を実行する。この結果、振分片部３４５ｂは、１０秒（＝６．５秒＋３．５秒）ごとに６．５秒だけ第１位置Ｑ１に変位し、残りの３．５秒は第２位置Ｑ２に変位する。この繰り返しの動作は、パチンコ機の電源がオンされた後に、常時、実行される。なお、振分片部３４５ｂの繰り返しの動作は、上記の例に限る必要はなく、大当たり当選した場合に実行されているものであれば、いずれのときに行なわれる構成としてもよい。

【１４９３】

第１分岐通路３４２は、遊技盤３３０を正面視した場合に、左側ラウンド回数振分装置３４０における左側に位置する。第１分岐通路３４２の途中には、遊技球の通過を検知する検知センサ（以下、第１分岐通路側検知センサとも呼ぶ）３４６が設けられており、第１分岐通路側検知センサ３４６によって第１分岐通路３４２への遊技球の入球が検知される。第２分岐通路３４３は、遊技盤３３０を正面視した場合に、左側ラウンド回数振分装置３４０における右側に位置する。第２分岐通路３４３の途中には、遊技球の通過を検知する検知センサ（以下、第２分岐通路側検知センサとも呼ぶ）３４７が設けられており、第２分岐通路側検知センサ３４７によって第２分岐通路３４３への遊技球の入球が検知される。

【１４９４】

左側ラウンド回数振分装置３４０に入球した遊技球は、入口側通路３４１から遊技球振分装置３４５に至り、遊技球振分装置３４５によって第１分岐通路３４２または第２分岐通路３４３に分岐される。その後、当該遊技球は、分岐された第１分岐通路３４２または第２分岐通路３４３を通って、出口部３４４に達し、出口部３４４から左側ラウンド回数振分装置３４０の外部に出る。なお、本変形例では、入口側通路３４１、第１分岐通路３４２、および第２分岐通路３４３は透明な樹脂材料によって形成されており、遊技者は、左側ラウンド回数振分装置３４０の内部における遊技球の流れを観察することが可能である。

【１４９５】

本変形例のパチンコ機では、第１分岐通路側検知センサ３４６によって遊技球の通過が検知された場合に、ラウンド回数が１６回（１６ラウンド）となると決定し、第２分岐通路側検知センサ３４７によって遊技球の通過が検知された場合に、ラウンド回数が８回（８ラウンド）となると決定する。先に説明したように、振分片部３４５ｂは、１０秒ごとに６．５秒だけ第１位置Ｑ１に変位し、残りの３．５秒は第２位置Ｑ２に変位することから、第１分岐通路３４２に遊技球が入球する確率は６５／１００となり、第２分岐通路３４３に遊技球が入球する確率は３５／１００となる。この結果、１６ラウンドとなる確率は６５／１００であり、８ラウンドとなる確率は３５／１００である。この１６ラウンドと８ラウンドとに振り分ける確率は、第２実施形態のパチンコ機１０において振分テーブルによって１６ラウンドと８ラウンドとに振り分ける確率と同一とした。すなわち、本変

形例のパチンコ機では、第２実施形態のパチンコ機１０と同様の確率で、１６ラウンドと８ラウンドとに振り分ける構成とした。なお、この振分の確率は、上記の例に限る必要はなく、他の値の確率としてもよい。

【１４９６】

本変形例のパチンコ機では、第１始動口３３または第２始動口３４への遊技球の入球を契機として実行される当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、当該当たり当選にかかる遊技回の終了後に待機状態Ｈ２に移行し、当該待機状態Ｈ２時において、第１分岐通路側検知センサ３４６または第２分岐通路側検知センサ３４７によって遊技球の通過が検知された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する。すなわち、左側ラウンド回数振分装置３４０は、第１分岐通路側検知センサ３４６または第２分岐通路側検知センサ３４７によって遊技球の通過が検知された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する機能を有する。同様に、右側ラウンド回数振分装置３５０も、第１分岐通路側検知センサ３４６または第２分岐通路側検知センサ３４７によって遊技球の通過が検知された場合に、開閉実行モードＨ３に移行する機能を有する。

【１４９７】

本変形例では、左側ラウンド回数振分装置３４０および右側ラウンド回数振分装置３５０のそれぞれがラウンド回数を決定する機能と開閉実行モードへの移行を発生させる機能とは、サポートモードの高低と抽選モードの高低との組合せによって、有効／無効が切り替えられる。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、左側ラウンド回数振分装置３４０が有効となり、右側ラウンド回数振分装置３５０が無効となる。サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが低確率モードである低確高サポ状態時、サポートモードが高頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確高サポ状態時、または、サポートモードが低頻度サポートモードであり、抽選モードが高確率モードである高確低サポ状態時に大当たりに当選した場合には、右側ラウンド回数振分装置３５０が有効となり、左側ラウンド回数振分装置３４０が無効となる。低確低サポ状態時（通常時）である場合には、左側ラウンド回数振分装置３４０および右側ラウンド回数振分装置３５０は共に無効となる。すなわち、本変形例における、左側ラウンド回数振分装置３４０および右側ラウンド回数振分装置３５０のそれぞれが開閉実行モードへの移行を発生させる機能は、第２実施形態のパチンコ機１０において、各大入賞口作動ゲート９５，９６が開閉実行モードへの移行を発生させる機能と同一の条件で切り替わる。

【１４９８】

本変形例において、上述した構成以外の構成については上記第２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成である。

【１４９９】

以上のように構成された本変形例のパチンコ機は、第２実施形態のパチンコ機１０と同様の効果を奏する。すなわち、本変形例のパチンコ機は、低確低サポ状態時（通常時）に、第２始動口３４への入球に起因する特２残保留に係る当たり抽選において大当たり当選した場合に、変動停止後に移行する待機状態Ｈ２の開始時に右打ちランプ３９ａが消灯状態にあることから、特２残保留に係る当たり抽選の抽選結果が大当たり当選であり、ラウンド遊技が開始されることが確定された状態であっても、この状態を右打ちランプ３９ａから知ることができない。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、ハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１５００】

また、本変形例のパチンコ機によれば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となった場合に、有効となった左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０において、第１分岐通路側検知センサ３４６と第２分岐通路側検知センサ３４７とのうちのいずれで遊技球の通過が検知されるかによって、振り分けられるラウンド回数が切り替わる。すなわち、有効となった左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機

が成立した場合に、有効となった左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０に備えられる第１分岐通路３４２または第２分岐通路３４３への遊技球の入球に基づいて、ラウンド回数が決定される。すなわち、第１入球部または第２入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立した場合に、当該第１入球部または第２入球部への遊技球の入球に基づいてラウンド回数が決定される。このため、遊技者は、有効となった左側ラウンド回数振分装置３４０または右側ラウンド回数振分装置３５０において、遊技球が第１分岐通路３４２と第２分岐通路３４３とのうちのいずれに流れるかをドキドキ感を感じながら見ることができ、この結果、遊技者の振り分けられるラウンド回数に対する期待感を向上させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５０１】

なお、先に説明した変形例１において、大入賞口作動ゲート２９５に換えて左側ラウンド回数振分装置３４０を備える構成としてもよい。すなわち、大入賞口作動ゲートを左側に１つだけ備えた変形例１の構成において、第２実施形態のパチンコ機１０の各変形例で採用した構成については、左側大入賞口作動ゲート９５、すなわち第１入球部に関わる部分については適宜、採用するようにして、変形例１の変形例としてもよい。

【１５０２】

《２－８－３》変形例３：

上記第２実施形態及び上記各変形例では、遊技盤３０の右側における第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の流下ルートは、釘４２によって規定されているが、これに代えて、樹脂製の通路によって規定される構成としてもよい。具体的には、入口側通路と、当該入口側通路の途中から分岐し左側下方に伸びる第１分岐通路と、前記入口側通路の途中から分岐し右側下方に伸びる第２分岐通路とを設け、第１分岐通路の下流端に第２入球部を設けた構成とする。この構成によれば、右打ちした場合に、遊技球は入口側通路に入球し、その後、当該遊技球は、第１分岐通路に流れ第２入球部に入球する場合と、第２分岐通路に流れ第２入球部に入球しない場合とに振り分けられる。この結果、右打ちした場合に、５０％の確率で、第２入球部に遊技球は入球することが可能となる。さらに、この構成の変形例として、入口側通路から第１分岐通路３４２と第２分岐通路３４３とに分岐する直前の位置に、板状の弁体を設け、その弁体の揺動位置を切り替えることによって、第２入球部への遊技球の入球を補助可能な構成としてもよい。すなわち、第２入球部への遊技球の入球を補助可能な入球補助部を備える構成としてもよい。この変形例によれば、第２入球部に遊技球が入球しやすくなるので、第２入球部に遊技球がなかなか入球しないといった遊技者のストレスを低減することができる。

【１５０３】

《２－８－４》変形例４：

上記第２実施形態及び上記各変形例では、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５または第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、一定期間後（制御に要する時間の経過後）に開閉実行モードに移行する構成とした。これに対して変形例として、第１入球部または第２入球部を遊技球が通過したことを契機として所定情報を一時的にメモリに記憶（保留）し、当該所定情報に基づいて、開閉実行モードを開始させるための制御を行なうタイミング（すなわち、第１入球部または第２入球部に遊技球が入球してから開閉実行モードへ移行するまでの時間）を決定する構成としてもよい。開閉実行モードを開始させるための制御を行なうタイミングとしては、例えば、第１入球部または第２入球部に遊技球が入球してから１０秒が経過したタイミングや、２０秒が経過したタイミング等に決定することができる。この変形例によれば、遊技者に対して、第１入球部または第２入球部を遊技球が通過したにもかかわらず開閉実行モードに移行しないという落胆感を一旦付与した上で、所定時間経過後に突然、開閉実行モードに移行するといった大きな喜びを付与することができる。

【１５０４】

なお、本変形例は、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９

５に相当する大入賞口作動ゲート２９５が設けられた遊技盤２３０を備える変形例１のパチンコ機に対しても同様に適用することができ、上述した同様の効果を奏することができる。

【１５０５】

《２－８－５》変形例５：

上記第２実施形態及び上記各変形例では、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５または第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、必ず開閉実行モードに移行する構成とした。これに対して変形例として、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部または第２入球部への遊技球の入球が検出されたにもかかわらず、開閉実行モードに移行しない場合がある構成としてもよい。具体的には、第１入球部または第２入球部への遊技球の入球が検出された場合に、所定の抽選を行ない、所定の抽選の結果によって、開閉実行モードに移行する場合と、開閉実行モードに移行しない場合とに振り分ける構成としてもよい。この変形例によれば、所定の抽選の結果が、開閉実行モードに移行する結果に早くなって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。

【１５０６】

さらに、第１入球部への遊技球の入球が検出された場合に、所定の抽選を行ない、所定の抽選の結果によって、開閉実行モードに移行する場合と、開閉実行モードに移行しない場合とに振り分ける構成を採用した場合の他の利点について説明する。第２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり開始の条件成立待機状態において右打ちランプ３９ａが点灯状態となっていないことから、空席のパチンコ機の中から右打ちランプ３９ａが点灯状態になっているパチンコ機を探すことによって、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことはできない。しかしながら、第２実施形態のパチンコ機１０では、有効となった第１入球部への遊技球の入球が検出された場合に開閉実行モードに必ず移行する構成であるため、空席のパチンコ機を探して、当該空席のパチンコ機に着席して左打ちで遊技球を１個、第１入球部に入球させるだけで、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを判別することが可能となる。このために、第２実施形態のパチンコ機１０では、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本変形例のパチンコ機では、空席のパチンコ機を探して、当該空席のパチンコ機に着席して、左打ちで遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させただけでは、開閉実行モードに移行しない場合があり得ることから、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを即座には判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【１５０７】

さらに、本変形例において、第１入球部又は第２入球部に遊技球が入球した後に、開閉実行モードに移行する場合と開閉実行モードに移行しない場合とで異なる演出を実行可能な構成としてもよい。開閉実行モードに移行する場合の演出としては、例えば、キャラクターが対戦するバトルで勝利する演出としてもよく、開閉実行モードに移行しない場合の演出としては、例えば、キャラクターが対戦するバトルで敗北する演出としてもよい。この構成によれば、バトルでキャラクターが勝利して開閉実行モードに移行して欲しいといった期待感を遊技者に抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることが

できる。

【１５０８】

なお、本変形例では、開閉実行モードに移行する場合と、開閉実行モードに移行しない場合との振り分けを抽選によって行なう構成としたが、この構成に換えて、遊技球が入球する毎に開閉実行モードに移行する場合と開閉実行モードに移行しない場合とを交互に切り替える構成としてもよい。この構成によっても、左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【１５０９】

なお、本変形例は、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９５に相当する大入賞口作動ゲート２９５が設けられた遊技盤２３０を備える変形例１のパチンコ機に対しても同様に適用することができ、上述した同様の効果を奏することができる。

【１５１０】

《２－８－６》変形例６：

上記第２実施形態及び上記各変形例では、大当たり開始の条件成立待機状態において、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５または第２入球部としての右側大入賞口作動ゲート９６に遊技球が入球することに基づいて大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に、必ず開閉実行モードに移行する構成とした。これに対して変形例として、第１入球部に遊技球が入球してから第１期間（例えば、３０秒の長さ）の経過後に開閉実行モードに移行する第１の場合と、有効となった第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間（例えば、１分の長さ）の経過後に開閉実行モードに移行する第２の場合と、開閉実行モードに移行しない第３の場合とに振り分ける構成としてもよい。この第１の場合と第２の場合と第３の場合との振り分けは、抽選によって行なう構成としてもよい。すなわち、第１入球部への遊技球の入球が検出された場合に、所定の抽選を行ない、所定の抽選の結果によって、第１入球部に遊技球が入球してから開閉実行モードに移行するまでの期間が第１期間である第１の場合と、第１入球部に遊技球が入球してから開閉実行モードに移行するまでの期間が第１期間より長い第２期間である第２の場合と、そもそも開閉実行モードへの移行を行わない第３の場合とに振り分ける構成としてもよい。この変形例のパチンコ機によれば、空席のパチンコ機を探して、当該空席のパチンコ機に着席して、左打ちで遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させただけでは、開閉実行モードに移行しない場合があり得ることから、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機であるか否かを即座には判別することができず、大当たり開始の条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、この変形例のパチンコ機によれば、ホール内の空席のパチンコ機に対して順に遊技球を１個（又は数個）だけ発射させて１個の遊技球を第１入球部に入球させることによって、大当たり遊技の実行が確定している条件成立待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【１５１１】

さらに、本変形例において、第１入球部に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と第３の場合とで異なる演出を実行可能な構成としてもよい。この構成によれば、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。

【１５１２】

さらに、本変形例において、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な構成とし、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な構成とし、第１入球部に遊技球が入球しても開閉実行モードに移行しない第３の場合に、第１入球部への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な構成としてもよい。この構成によれば、第１入球

部に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か第３の場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで開閉実行モードに移行するのか、又は開閉実行モードに移行しないのかといった緊張感を抱かせることができるとともに、開閉実行モードが発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。

【１５１３】

なお、本変形例では、第１の場合と第２の場合と第３の場合との振り分けを抽選によって行なう構成としたが、この構成に替えて、遊技球が入球する毎に第１の場合と第２の場合と第３の場合とを順に切り替える構成としてもよい。この構成によっても、左一発ハイエナの発生を抑制することができる。

【１５１４】

なお、本変形例は、右側大入賞口作動ゲート９６を備えず、左側大入賞口作動ゲート９５に相当する大入賞口作動ゲート２９５が設けられた遊技盤２３０を備える変形例１のパチンコ機に対しても同様に適用することができ、上述した同様の効果を奏することができる。

【１５１５】

《２－８－７》変形例７：

上記第２実施形態及び上記各変形例では、各入球部としての各大入賞口作動ゲート９５，９６は、開閉実行モードへの移行を発生させる機能を有するが、この機能は、サポートモードの高低と抽選モードの高低との組合せによって、有効／無効が切り替えられる構成とした。そして、有効である大入賞口作動ゲート９５（９６）への遊技球の入球が検出されたときには、開閉実行モードの開始処理が実行され、無効である大入賞口作動ゲート９５（９６）への遊技球の入球が検出されたときには、開始処理としての開閉実行モードの開始処理は実行されることはない（非実行となる）構成とした。これに対して、変形例として、第１入球部または第２入球部への遊技球の検出に対する開始処理を非実行に制御する構成として、開始処理の実行を延期する構成（開始処理を一時的に非実行に制御する構成）としてもよい。さらに、開始処理が一時的に非実行に制御される場合に、第１入球部または第２入球部への遊技球の入球が検出された事を記憶したり、検出の回数を記憶する構成としてもよい。

【１５１６】

《２－８－８》変形例８：

上記第２実施形態及び上記各変形例では、開閉実行モードの実行が確定している条件成立待機状態である待機状態Ｈ２は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された所定のフラグ（待機状態移行フラグ、待機状態中フラグ等）を用いた制御によって実現されている。しかしながら、条件成立待機状態は、開閉実行モードの実行が確定している状態が実現されるのであれば、他の種々の制御によって実現されてもよい。例えば、条件成立待機状態は、時間設定やタイマーを用いた制御処理によって、実現されてもよい。当該制御処理としては、例えば、所定のタイミングで待機時間の設定を行って、タイマーを用いて所定のタイミングから当該待機時間が経過したかを否かを判定し、当該待機時間が経過した場合に開閉実行モードが実行される構成としてもよい。

【１５１７】

《２－８－９》変形例９：

上記第２実施形態及び上記各変形例では、第１入球部としての左側大入賞口作動ゲート９５が有効になっている待機状態Ｈ２において、左側大入賞口作動ゲート９５への遊技球の入球が検知された場合に、即座に開閉実行モードＨ３に移行する構成としたが、この構成に換えて、所定のタイムラグを経てから開閉実行モードＨ３に移行する構成としてもよい。すなわち、第１入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立した場合に、即座に開閉実行モードに移行する構成としてもよいし、所定のタイムラグを経てから開閉実行モードに移行する構成としてもよい。タイムラグとしては、開閉実行モードに移行するまでに時間がかかるものであってもよいし、開閉実行モードにおいて

大入賞口開閉処理が実行されるまでに時間がかかるものであってもよい。さらには、所定の抽選を行ない、抽選結果によって、タイムラグの長さが変化するように構成してもよい。なお、第１入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立してから開閉実行モードへの間はタイムラグに限る必要もなく、別処理が介在する構成としてもよい。さらに、第１入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口を開放する契機が成立した場合に、当該大入賞口を開放する契機が成立したときに実行される処理ループの次の処理ループで、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードを開始させるための制御を行なう構成としてもよい。さらに、次の次の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよいし、３回目以後の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよい。

【１５１８】

同様に、上記第２実施形態及び上記各変形例では、右側大入賞口作動ゲート９６が有効になっている待機状態Ｈ２において、右側大入賞口作動ゲート９６への遊技球の入球が検知された場合に、即座に開閉実行モードＨ３に移行する構成としてが、この構成に換えて、所定のタイムラグを経てから開閉実行モードＨ３に移行する構成としてもよい。すなわち、第２入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立した場合に、即座に開閉実行モードに移行する構成としてもよいし、所定のタイムラグを経てから開閉実行モードに移行する構成としてもよい。タイムラグとしては、開閉実行モードに移行するまでに時間がかかるものであってもよいし、開閉実行モードにおいて大入賞口開閉処理が実行されるまでに時間がかかるものであってもよい。さらには、所定の抽選を行ない、抽選結果によって、タイムラグの長さが変化するように構成してもよい。なお、第２入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口が開放する契機が成立してから開閉実行モードへの間はタイムラグに限る必要もなく、別処理が介在する構成としてもよい。さらに、第２入球部に遊技球が入球することに基づいて大入賞口を開放する契機が成立した場合に、当該大入賞口を開放する契機が成立したときに実行される処理ループの次の処理ループで、大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードを開始させるための制御を行なう構成としてもよい。さらに、次の次の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよいし、３回目以後の処理ループで、開閉実行モードを開始させるための制御を実行する構成としてもよい。

【１５１９】

《２－８－１０》変形例１０：

上記第２実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機１０は、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを同時に実行することが可能な同時変動機であった。これに対して、変形例として、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを同時に実行することが不可能なパチンコ機としてもよい。具体的には、第１始動口３３への遊技球の入球に起因する特１保留と第２始動口３４への遊技球の入球に起因する特２保留とが共存する場合に、特２保留を特１保留よりも優先的に変動表示する特２優先機としてもよい。

【１５２０】

《２－８－１１》変形例１１：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチ

ンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）

が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【１５２１】

《２－８－１２》変形例１２：

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

【１５２２】

《２－９》他の構成への適用：

上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【１５２３】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【１５２４】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【１５２５】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【１５２６】

《２－１０》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上

記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【１５２７】

＜特徴ｙＡ群＞

特徴ｙＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１５２８】

［特徴ｙＡ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５２９】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり

得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１５３０】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１５３１】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１５３２】

［特徴ｙＡ２］

特徴ｙＡ１に記載の遊技機であって、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に、前記第１特定入球領域に入球する遊技球と、前記第１特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることを特徴とする遊技機。

【１５３３】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、第１特定入球領域に入球する遊技球と、第１特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第１の発射態様（左打ち）で遊技球を１個打っただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に

、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、発射された遊技球は第１特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１５３４】

［特徴ｙＡ３］

特徴ｙＡ１または特徴ｙＡ２に記載の遊技機であって、

前記第１状態は、前記第１の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む

ことを特徴とする遊技機。

【１５３５】

本特徴によれば、第１状態は、第１の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第１の発射態様としたままで、第１特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第１特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第１特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【１５３６】

［特徴ｙＡ４］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２状態は、前記第２の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む

ことを特徴とする遊技機。

【１５３７】

本特徴によれば、第２状態は、第２の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第２の発射態様としたままで、第２特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第２特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第２特定入球領域へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【１５３８】

［特徴ｙＡ５］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、

前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５３９】
本特徴によれば、第１特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１５４０】
［特徴ｙＡ６］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５４１】
本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１５４２】
［特徴ｙＡ７］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５４３】
本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。
【１５４４】
また、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１５４５】
［特徴ｙＡ８］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１５４６】

本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１５４７】

［特徴ｙＡ９］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を

発生させる第１の場合と、
　前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
　が含まれ、
　前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１５４８】
　本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。
【１５４９】
　また、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１５５０】
［特徴ｙＡ１０］
　特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが

有り、
　前記発生させる場合には、
　前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
　前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
　が含まれ、
　前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、
　前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、
　前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記第１特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【１５５１】
　本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。
【１５５２】
　また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、第１特定入球領域への当該遊技球の入球後

に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５５３】

［特徴ｙＡ１１］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５５４】

本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第１の発射態様で遊技球が発射されて第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特２残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

【１５５５】

［特徴ｙＡ１２］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第１特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例３における左側ラウンド回数振分装置３４０）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５５６】

本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第１特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５５７】

［特徴ｙＡ１３］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第２特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例３における右側ラウンド回数振分装置３５０）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５５８】

本特徴によれば、第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第２特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第２特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５５９】

［特徴ｙＡ１４］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に、前記第２特定入球領域に入球する遊技球と、前記第２特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることを特徴とする遊技機。

【１５６０】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第２の発射態様である場合に、第２特定入球領域に入球する遊技球と、第２特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において第２特定入球領域に遊技球が早く入球して欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５６１】

［特徴ｙＡ１５］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５６２】

本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５６３】

［特徴ｙＡ１６］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１５６４】

本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５６５】

［特徴ｙＡ１７］

特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）

の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１５６６】
　本特徴によれば、特別遊技状態の実行中において、報知手段を報知態様に制御する報知制御手段を備えることから、遊技者は、発射手段による発射態様を第１の発射態様として第１特定入球領域に遊技球を入球させた後に所定制御が行なわれるに際し、報知手段が報知態様となったことから、発射手段による発射態様を第２の発射態様に切り替える必要があることを報知手段の報知態様から即座に知ることができる。このため、本特徴によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。
【１５６７】
［特徴ｙＡ１８］
　特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第１状態は、前記報知手段を前記非報知態様に制御している遊技状態を含む
　ことを特徴とする遊技機。
【１５６８】
　本特徴によれば、第１状態は、報知手段を非報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第１の発射態様とすることを継続したままで、第１状態において、第１特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第１特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第１特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。
【１５６９】
［特徴ｙＡ１９］
　特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第２状態は、前記報知手段を前記報知態様に制御している遊技状態を含む
　ことを特徴とする遊技機。
【１５７０】
　本特徴によれば、第２状態は、報知手段を報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第２の発射態様とすることを継続したままで、第２状態において、第２特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第２特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第２特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。
【１５７１】
［特徴ｙＡ２０］
　特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第２特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、
　前記特別遊技状態発生手段は、
　前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１５７２】
　本特徴によれば、第２特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第２特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることがで

きる。
【１５７３】
［特徴ｙＡ２１］
特徴ｙＡ１から特徴ｙＡ２０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１５７４】
本特徴によれば、第２特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備えることから、第２特定入球領域に遊技球が入球しやすくなるので、第２特定入球領域に遊技球がなかなか入球しないといった遊技者のストレスを低減することができる。
【１５７５】
＜特徴ｙＢ群＞
特徴ｙＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。
【１５７６】
［特徴ｙＢ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に、前記第１特定入球領域に入球する遊技球と、前記第１特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることを特徴とする遊技機。

【１５７７】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１５７８】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１５７９】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１５８０】

さらに、本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、第１特定入球領域に入球する遊技球と、第１特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第１の発射態様（左打ち）で遊技球を１個打っただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴

ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、発射された遊技球は第１特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１５８１】

＜特徴ｙＣ群＞

特徴ｙＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１５８２】

［特徴ｙＣ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第

２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記第１状態は、前記第１の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む

ことを特徴とする遊技機。

【１５８３】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１５８４】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１５８５】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが

可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１５８６】

さらに、本特徴によれば、第１状態は、第１の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第１の発射態様としたままで、第１特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第１特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第１特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【１５８７】

＜特徴ｙＤ群＞

特徴ｙＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１５８８】

［特徴ｙＤ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）

の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記第２状態は、前記第２の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した前記所定待機状態を含む

ことを特徴とする遊技機。

【１５８９】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１５９０】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１５９１】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１５９２】

さらに、本特徴によれば、第２状態は、第２の発射態様によって遊技球が発射されている状態から移行した所定待機状態を含むことから、所定待機状態への移行後においても、発射手段による発射態様を第２の発射態様としたままで、第２特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第２特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第２特定入球領域へ遊技球を入球することが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【１５９３】

＜特徴ｙＥ群＞

特徴ｙＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１５９４】

［特徴ｙＥ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記第１特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、

前記特別遊技状態発生手段は、
前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１５９５】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１５９６】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１５９７】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１５９８】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることか

ら、例えば、遊技者に対して、第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１５９９】

＜特徴ｙＦ群＞

特徴ｙＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６００】

［特徴ｙＦ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

当該遊技機は、さらに、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１６０１】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６０２】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６０３】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６０４】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態

において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１６０５】

＜特徴ｙＧ群＞

特徴ｙＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６０６】

［特徴ｙＧ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、

前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

当該遊技機は、さらに、

前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１６０７】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６０８】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６０９】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態

の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６１０】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１６１１】

また、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６１２】

＜特徴ｙＨ群＞

特徴ｙＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６１３】
［特徴ｙＨ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
当該遊技機は、さらに、
所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１６１４】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６１５】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６１６】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６１７】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状

態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１６１８】

＜特徴ｙＩ群＞

特徴ｙＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６１９】

［特徴ｙＩ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１６２０】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６２１】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨され

る発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６２２】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６２３】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１６２４】
　また、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１６２５】
＜特徴ｙＪ群＞
　特徴ｙＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。
【１６２６】
［特徴ｙＪ１］
　遊技球を発射する発射手段と、
　前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
　前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
　前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
　推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
　前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
　前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
　遊技状態を判定する手段と、
　を備える遊技機であって、さらに、
　前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
　前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
　前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
　を備え、
　前記第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、
前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記第１特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１６２７】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６２８】
ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６２９】
これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが

可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６３０】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に第１特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＡ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＡ１の遊技機において、仮に、第１特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＡ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させただけでは、第１特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を第１特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１６３１】

また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、第１特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、第１特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６３２】

＜特徴ｙＫ群＞
特徴ｙＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。
【１６３３】
［特徴ｙＫ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
演出を実行可能な演出実行手段を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１６３４】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射

態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６３５】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６３６】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６３７】

さらに、本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第１の発射態様で遊技球が発射されて第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特２残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

【１６３８】

＜特徴ｙＬ群＞
特徴ｙＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。
【１６３９】
［特徴ｙＬ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第１特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例３における左側ラウンド回数振分装置３４０）を備える
ことを特徴とする遊技機。
【１６４０】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入

球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６４１】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６４２】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６４３】

さらに、本特徴によれば、第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第１特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第１特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６４４】

＜特徴ｙＭ群＞

特徴ｙＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６４５】

［特徴ｙＭ１］

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第２特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例３における右側ラウンド回数振分装置３５０）を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１６４６】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入

球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６４７】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６４８】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６４９】

さらに、本特徴によれば、第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該第２特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、第２特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６５０】

＜特徴ｙＮ群＞

特徴ｙＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６５１】

［特徴ｙＮ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であ

り、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
　前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
　推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
　前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
　前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
　遊技状態を判定する手段と、
　を備える遊技機であって、さらに、
　前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
　前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
　前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
　を備え、
　前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に、前記第２特定入球領域に入球する遊技球と、前記第２特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる
　ことを特徴とする遊技機。
【１６５２】
　本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【１６５３】
　ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定

待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６５４】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６５５】

さらに、本特徴によれば、発射手段による発射態様が第２の発射態様である場合に、第２特定入球領域に入球する遊技球と、第２特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において第２特定入球領域に遊技球が早く入球して欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６５６】

＜特徴ｙＯ群＞

特徴ｙＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６５７】

［特徴ｙＯ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非

報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
　前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
　遊技状態を判定する手段と、
　を備える遊技機であって、さらに、
　前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
　前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
　前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
　を備え、
　当該遊技機は、さらに、
　前記第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１６５８】
　本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【１６５９】
　ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった

。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６６０】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６６１】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第１特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６６２】

＜特徴ｙＰ群＞

特徴ｙＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６６３】

［特徴ｙＰ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１６６４】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６６５】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６６６】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態

様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６６７】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６６８】

＜特徴ｙＱ群＞

特徴ｙＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６６９】

［特徴ｙＱ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定

入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
　前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
　を備え、
　当該遊技機は、さらに、
　前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。

【１６７０】

　本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６７１】

　ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６７２】

　これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球

手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６７３】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態の実行中において、報知手段を報知態様に制御する報知制御手段を備えることから、遊技者は、発射手段による発射態様を第１の発射態様として第１特定入球領域に遊技球を入球させた後に所定制御が行なわれるに際し、報知手段が報知態様となったことから、発射手段による発射態様を第２の発射態様に切り替える必要があることを報知手段の報知態様から即座に知ることができる。このため、本特徴によれば、遊技者に適切な操作を報知することができる。

【１６７４】

＜特徴ｙＲ群＞

特徴ｙＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６７５】

［特徴ｙＲ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技状態を判定する手段と、

を備える遊技機であって、さらに、

前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、

前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段

を備え、

前記第１状態は、前記報知手段を前記非報知態様に制御している遊技状態を含む
ことを特徴とする遊技機。

【１６７６】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６７７】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６７８】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６７９】

さらに、本特徴によれば、第１状態は、報知手段を非報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第１の発射態様とすることを継続したままで、第１状態において、第１特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第１特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第１特定入球領域へ遊技球

を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。
【１６８０】
＜特徴ｙＳ群＞
特徴ｙＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。
【１６８１】
［特徴ｙＳ１］
遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
遊技状態を判定する手段と、
を備える遊技機であって、さらに、
前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
を備え、
前記第２状態は、前記報知手段を前記報知態様に制御している遊技状態を含む
ことを特徴とする遊技機。
【１６８２】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり

得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６８３】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６８４】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６８５】

さらに、本特徴によれば、第２状態は、報知手段を報知態様に制御している遊技状態を含むことから、発射手段による発射態様を第２の発射態様とすることを継続したままで、第２状態において、第２特定入球領域への遊技球の入球の検出に対する所定処理の実行が可能な第２特定入球領域へ遊技球を入球させることができる。このため、本特徴によれば、発射手段による発射態様をいちいち切り替えることなく、第２特定入球領域へ遊技球を入球させることが可能となることから、遊技の操作性を向上することができる。

【１６８６】

＜特徴ｙＴ群＞

特徴ｙＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６８７】

［特徴ｙＴ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可

能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、
　前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
　前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
　推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
　前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
　前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
　遊技状態を判定する手段と、
　を備える遊技機であって、さらに、
　前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
　前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
　前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
　を備え、
　当該遊技機は、さらに、
　前記第２特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、
　前記特別遊技状態発生手段は、
　前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）を行なうタイミングを決定する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１６８８】
　本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所

定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。

【１６８９】

ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６９０】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６９１】

さらに、本特徴によれば、第２特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、第２特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１６９２】

＜特徴ｙＵ群＞

特徴ｙＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６９３】

［特徴ｙＵ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である第１特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であ

り、前記発射手段による発射態様が前記第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である第２特定入球領域（右側大入賞口作動ゲート９６）と、
　前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
　推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
　前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
　前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御（開閉実行モードフラグをＯＮにする制御））の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
　遊技状態を判定する手段と、
　を備える遊技機であって、さらに、
　前記遊技状態が第１状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
　前記遊技状態が前記第１状態とは相違する第２状態（低確高サポ状態Ｈ４、高確高サポ状態Ｈ５、または高確低サポ状態Ｈ６から移行した待機状態Ｈ２）の場合に、前記第１特定入球領域に遊技球が入球しても、前記遊技状態が前記第２状態である間は前記第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とし、
　前記遊技状態が前記第１および第２状態とは相違する第３状態（低確低サポ状態Ｈ１）の場合に、前記第１特定入球領域または前記第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理（開閉実行モードの開始処理）を非実行とする、入球領域用制御手段
　を備え、
　当該遊技機は、さらに、
　前記第２特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１６９４】
　本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第１特定入球領域と、発射手段による発射態様が第２の発射態様（例えば右打ち）である場合に遊技球が入球可能となる第２特定入球領域とが備えられ、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。さらに、遊技状態が第１状態の場合には、第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態である間は第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、遊技状態が第２状態の場合に、第１特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技状態が第１状態とは相違する第２状態である間は第１特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理は実行されることなく、また、遊技状態が第１および第２状態とは相違する第３状態の場合に、第１特定入球領域または第２特定入球領域に遊技球が入球しても、遊技球の検出に対する所定処理は実行されることがない。
【１６９５】
　ここで、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定

待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる構成を比較例として考えてみる。この比較例の遊技機では、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、第２特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１６９６】

これに対して、本特徴によれば、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、その上で、遊技状態が第１状態、第２状態、および第３状態のいずれの場合であるかによって、第１特定入球領域または前記第２特定入球領域への遊技球の検出に対する所定処理を非実行とすることによって、所定処理を実行しうる特定入球領域を、遊技状態に応じて、第１特定入球領域と第２特定入球領域との間で適宜、切り替えることが可能となる。このため、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なわない非報知態様のままとすることができる。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１６９７】

さらに、本特徴によれば、第２特定入球領域への遊技球の入球を補助可能な入球補助手段を備えることから、第２特定入球領域に遊技球が入球しやすくなるので、第２特定入球領域に遊技球がなかなか入球しないといった遊技者のストレスを低減することができる。

【１６９８】

＜特徴ｙＶ群＞

特徴ｙＶ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１６９９】

［特徴ｙＶ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態におい

て、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１７００】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【１７０１】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１７０２】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１７０３】

［特徴ｙＶ２］

特徴ｙＶ１に記載の遊技機であって、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に、前記特定入球領域に入球する遊技球と、前記特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる

ことを特徴とする遊技機。

【１７０４】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、特定入球領域に入球する遊技球と、特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第１の発射態様（左打ち）で遊技球を１個打っただけでは、特定入球領域に遊技球が入球せず

に、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、発射された遊技球は第１特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１７０５】

［特徴ｙＶ３］

特徴ｙＶ１または特徴ｙＶ２に記載の遊技機であって、

前記特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させるタイミングを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１７０６】

本特徴によれば、特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７０７】

［特徴ｙＶ４］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１７０８】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを

振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１７０９】

［特徴ｙＶ５］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１７１０】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに

対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１７１１】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７１２】

［特徴ｙＶ６］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１７１３】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハ

イエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１７１４】

［特徴ｙＶ７］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１７１５】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、か

つ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１７１６】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７１７】

［特徴ｙＶ８］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、

前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、

前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【１７１８】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）

の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１７１９】

また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７２０】

［特徴ｙＶ９］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【１７２１】

本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第１の発射態様で遊技球が発射されて特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様であることを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特２残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

【１７２２】

［特徴ｙＶ１０］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例２における左側ラウンド回数振分装置３４０）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１７２３】

本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７２４】

［特徴ｙＶ１１］

特徴ｙＶ１から特徴ｙＶ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１７２５】

本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備えることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７２６】

＜特徴ｙＷ群＞

特徴ｙＷ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１７２７】

［特徴ｙＷ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に、前記特定入球領域に入球する遊技球と、前記特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうる
ことを特徴とする遊技機。

【１７２８】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【１７２９】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１７３０】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１７３１】

さらに、本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、特定入球領域に入球する遊技球と、特定入球領域に入球しない遊技球とが発生しうることから、第１の発射態様（左打ち）で遊技球を１個打っただけでは、特定入球領域に遊技球が入球せずに、特別遊技状態が発生しない場合があり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に、発射された遊技球は第１特定入球領域に必ず入球する構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個、発射させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、

特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個、発射させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個だけ発射させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１７３２】

＜特徴ｙＸ群＞

特徴ｙＸ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１７３３】

［特徴ｙＸ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

当該遊技機は、さらに、

前記特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記所定情報に基づいて、前記所定制御（開閉実行モードを開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させるタイミングを決定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１７３４】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場

合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【１７３５】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１７３６】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１７３７】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域への遊技球の入球を契機として所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、特別遊技状態発生手段は、所定情報に基づいて、特別遊技状態を発生させるための所定制御を行なうタイミングを決定する手段を備えることから、例えば、遊技者に対して、特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないという落胆感を一旦付与した上で、その後に突然、特別遊技状態が発生するといった大きな喜びを付与することができる。このため、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７３８】

＜特徴ｙＹ群＞

特徴ｙＹ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１７３９】

［特徴ｙＹ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞

口作動ゲート２９５）と、
　前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
　推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
　前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
　前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
　前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
　当該遊技機は、さらに、
　所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記発生させる場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１７４０】
　本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。
【１７４１】
　ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【１７４２】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１７４３】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、抽選結果によっては特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴の遊技機では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１７４４】

＜特徴ｙＺ群＞

特徴ｙＺ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１７４５】

［特徴ｙＺ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
当該遊技機は、さらに、
前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記発生させる場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１７４６】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【１７４７】
ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１７４８】
これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行な

わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１７４９】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を発生させる場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判別することができず、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１７５０】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、特別遊技状態を発生させる場合と発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特定入球領域に遊技球が入球した場合に、特別遊技状態を発生させる場合に対応した演出が実行されて特別遊技状態が発生して欲しいといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７５１】

＜特徴ｙα群＞

特徴ｙα群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１７５２】

［特徴ｙα１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入

球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
　推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
　前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
　前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
　前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
　前記発生させる場合には、
　前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
　前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
　が含まれ、
　当該遊技機は、さらに、
　所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とを振り分ける手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【１７５３】
　本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。
【１７５４】
　ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空

席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１７５５】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１７５６】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、所定の抽選の抽選結果に基づいて、第１の場合と第２の場合と発生させない場合とを振り分けることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、第２抽選結果によっては、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１７５７】

＜特徴ｙβ群＞

特徴ｙβ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１７５８】

［特徴ｙβ１］

遊技球を発射する発射手段と、
前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、
前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、
前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、
前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、
前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機であって、
前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、
前記発生させる場合には、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、
前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、
が含まれ、
当該遊技機は、さらに、
前記特定入球領域に遊技球が入球した後に、前記第１の場合と前記第２の場合と前記発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【１７５９】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【１７６０】
ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）と

なる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１７６１】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１７６２】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを即座に判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１７６３】

また、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球した後に、第１の場合と第２の場合と特別遊技状態を発生させない場合とで異なる演出を実行可能な手段を備えることから、ハイエナではない通常の遊技者に対しては、特別遊技状態が発生するまでの期間の長さに応じた様々な演出を提供することにより、今回実行されている演出はどの場合に対応した演出であるのだろうかといった期待感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７６４】

＜特徴ｙγ群＞

特徴ｙγ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１７６５】

［特徴ｙγ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

前記特定入球領域に遊技球が入球した場合に前記特別遊技状態を発生させる場合と、前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合とが有り、

前記発生させる場合には、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第１の場合と、

前記特定入球領域に遊技球が入球してから前記第１期間よりも長い第２期間の経過後に前記特別遊技状態を発生させる第２の場合と、

が含まれ、

当該遊技機は、さらに、

前記第１の場合の前記第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、

前記第２の場合の前記第２期間において、前記所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き前記所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、

前記特定入球領域に遊技球が入球しても前記特別遊技状態を発生させない場合に、前記特定入球領域への当該遊技球の入球後に前記所定の演出と同一の演出を実行可能な手段と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１７６６】
本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。
【１７６７】
ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。
【１７６８】
これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。
【１７６９】
さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第１の場合と、特定入球領域に遊技球が入球してから第１期間よりも長い第２期間の経過後に特別遊技状態を発生させる第２の場合と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合とが有ることから、所定待機状態中に特定入球領域に遊技球が入球したにもかかわらず、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても、特別遊技状態が発生しないことがあり得る。先に説明した特徴ｙＶ１の遊技機では、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が非報知態様となっていることから、空席の遊技機の中から報知手段が報知態様になっている遊技機を探すことによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機を見つけ出すことはできない。しかしながら、特徴ｙＶ１の遊技機において、仮に、特定入球領域に遊技球が入球した場合に特別遊技状態を必ず発生させる構成とした場合には、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して左打ちで遊技球を１個１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させるだけで、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判別することが可能となる。このために、特徴ｙＶ１の遊技機によれば、ホール内の空席の遊技機に対し

て順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナ（いわば左一発ハイエナ）の発生を許容してしまう。これに対して、本特徴では、空席の遊技機を探して、当該空席の遊技機に着席して、第１の発射態様で遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させただけでは、特定入球領域に遊技球が入球してから第２期間、待っても特別遊技状態が発生しない場合があり得ることから、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっている遊技機であるか否かを判定することができず、かつ当該判定まで第２期間の長さ以上の時間を要し、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出すことが困難である。したがって、本特徴によれば、ホール内の空席の遊技機に対して順に遊技球を１個（又は数個）発射させて１個の遊技球を特定入球領域に入球させることによって、特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態となっているパチンコ機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする左一発ハイエナの発生を抑制することができる。この結果、遊技の健全性の向上をいっそう図ることができる。

【１７７０】

また、本特徴によれば、第１の場合の第１期間において、所定の演出を実行可能な手段と、第２の場合の第２期間において、所定の演出と同一の演出を実行し、当該演出に引き続き所定の演出とは相違する演出を実行可能な手段と、特定入球領域に遊技球が入球しても特別遊技状態を発生させない場合にも、特定入球領域への当該遊技球の入球後に所定の演出と同一の演出を実行可能な手段とを備えることから、特定入球領域に遊技球が入球してから所定の演出が実行されている期間においては、第１の場合か第２の場合か特別遊技状態が発生しない場合かを遊技者は判別することができず、どのタイミングで特別遊技状態が発生するのか、又は特別遊技状態が発生しないのかといった緊張感を遊技者に抱かせることができるとともに、特別遊技状態が発生しなかった場合には落胆感を抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７７１】

＜特徴ｙδ群＞

特徴ｙδ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１７７２】

［特徴ｙδ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球

が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

当該遊技機は、さらに、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記第１の発射態様で遊技球が発射されて前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様（左打ち）であることを報知する演出（左ゲート狙い演出、左打ち報知演出）を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１７７３】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【１７７４】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１７７５】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１７７６】

さらに、本特徴によれば、演出を実行可能な演出実行手段を備え、演出実行手段は、第１の発射態様で遊技球が発射されて特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特別遊技状態が発生し得る場合であっても、推奨される発射態様が前記第１の発射態様である

ことを報知する演出を実行しない手段を備えることから、特２残保留に基づく当たり抽選において大当たり当選することによって特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行したとしても、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されない。このために、空席の遊技機の中から、推奨される発射態様が第１の発射態様であることを報知する演出が実行されている遊技機を見つけ出して、当該パチンコ機から不当な利益を得ようとするハイエナの発生を防止することができる。

【１７７７】

＜特徴ｙε群＞

特徴ｙε群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１７７８】

［特徴ｙε１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

当該遊技機は、さらに、

前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて前記特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段（変形例２における左側ラウンド回数振分装置３４０）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１７７９】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【１７８０】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１７８１】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１７８２】

さらに、本特徴によれば、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、当該特定入球領域への遊技球の入球に基づいて特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数を決定するラウンド回数決定手段を備えることから、特定入球領域に遊技球が入球して特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、特別遊技状態におけるラウンド遊技の回数がいずれになるかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７８３】

＜特徴ｙζ群＞

特徴ｙζ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第２実施形態とその変形例から抽出される。

【１７８４】

［特徴ｙζ１］

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である特定入球領域（左側大入賞口作動ゲート９５，変形例１における大入賞口作動ゲート２９５）と、

前記発射手段による発射態様が前記第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能な特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、

推奨される前記発射態様が前記第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）になり得る報知手段（右打ちランプ３９ａ）と、

前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行が確定している所定待機状態（低確低サポ状態Ｈ１から移行した待機状態Ｈ２）において、前記報知手段を前記報知を行なわない非報知態様（消灯態様）に制御する非報知制御手段と、

前記特別遊技状態（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モード、すなわち大当たり遊技）の実行中において、前記報知手段を前記報知態様（点灯態様）に制御する報知制御手段と、

前記報知手段が前記非報知態様（消灯態様）に制御されている前記所定待機状態において、前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記特典入球手段が開放する契機が成立した場合に（左側大入賞口作動ゲート９５，大入賞口作動ゲート２９５に遊技球が入球することに基づいて、大入賞口３６ａが開放する契機が成立した場合に）、所定制御（大入賞口開閉処理を含む開閉実行モードＨ３を開始させるための制御）の実行後に前記特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

を備える遊技機であって、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選の結果が所定結果である場合に、前記特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【１７８５】

本特徴によれば、発射手段による発射態様が第１の発射態様（例えば左打ち）である場合に遊技球が入球可能となる特定入球領域が備えられ、特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて特典入球手段が開放する契機が成立した場合に、所定制御の実行後に特別遊技状態が発生される。また、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様になり得る報知手段が備えられており、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御され、特別遊技状態の実行中において、報知手段が前記報知を行なう報知態様に制御される。

【１７８６】

ここで、特定入球領域が、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成（すなわち、特定入球領域が右側の遊技領域に設けられている構成）を比較例として考えてみる。この比較例では、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様（点灯態様）となる。この比較例の遊技機において、遊技者が遊技を終了して席を離れた後に、当該遊技機が特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態に移行してしまい、特定入球領域への遊技球の入球が発生せずに、特別遊技状態に移行しない状態が続くことがあり、この場合に、遊技者が席を離れた後の当該遊技機において、報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様を継続する場合があった。この場合に、比較例の遊技機によれば、ホール内において、空席の遊技機の中から報知手段が、推奨される発射態様が第２の発射態様であることの報知を行なう報知態様となっている遊技機を見つけ出して当該パチンコ機から不当な利益を得ようとする者（通称ハイエナ）を発生させるという課題があった。

【１７８７】

これに対して、本特徴によれば、特定入球領域は、発射手段による発射態様が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射手段による発射態様が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能であるので、特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態の実行が確定している所定待機状態において、報知手段が前記報知を行なわない非報知態様に制御される。したがって、特典入球手段に所定の開放を行わせる特別遊技状態の実行が確定された状態であっても、この状態を報知手段から知ることができない。この結果、本特徴によれば、上述したようなハイエナの発生を防止することができ、遊技の健全性の向上を図ることができる。

【１７８８】

さらに、本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、特定入球領域に遊技球が入球する

ことに基づいて所定の抽選を行い、所定の抽選の結果が所定結果である場合に、特典入球手段が開放する契機を成立させる手段を備えることから、所定の抽選において早く所定結果となって欲しいといった楽しみを遊技者に提供することができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１７８９】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【１７９０】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。

【１７９１】

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

【１７９２】

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

【１７９３】

なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１７９４】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【１７９５】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【１７９６】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【１７９７】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【１７９８】

《３》第３実施形態：

《３－０》はじめに：

従来、大当たり当選以外で出球を増やしたいという要望があり、その要望に応えるために、高確率で小当たりに当選可能であり、小当たりに当選すればするほど遊技者の手持ちの遊技球が増加する遊技状態（いわゆる小当たりラッシュ）を備えるパチンコ機が開発さ

れた。従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、小当たりラッシュ中において、第２特図抽選において小当たりに当選し、第２特別図柄の変動表示が小当たりに対応した図柄で停止した場合に、特別電動役物が開放して大入賞口に遊技球が入球可能となる。すなわち、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、遊技者は、第２特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて特別電動役物が開放した場合に利益を得ることができる。

【１７９９】

しかし、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行される第２特図抽選は、大当たりを抽選するものでもあるため、大当たりに当選するか否かの期待度を示唆するリーチ演出が実行される場合があり、当該リーチ演出が実行されている期間（第２特別図柄の変動表示の実行中の期間）は小当たりが発生しないため、遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまい、小当たり当選による特別電動役物の開放によって利益を得たい遊技者にとっては非常に歯痒い時間となってしまうといった課題があった。

【１８００】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機の中には、小当たりラッシュ中は常に遊技球の発射を継続させなければ小当たりによる利益を得ることができないパチンコ機が存在する。具体的には、小当たりに当選することになる第２特別図柄の変動表示の実行中にもリーチ演出が実行され得るパチンコ機であって、遊技者が、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）に遊技球の浪費を避けようと止め打ち（遊技球の発射を一時的に止めること）をすると、当該リーチ演出の終盤又は終了時に小当たり当選を確認してから遊技球を発射させても、当該小当たり当選に基づく特別電動役物の開放中に遊技球を当該特別電動役物に到達させることができないパチンコ機である。このようなパチンコ機においては、遊技者は、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）であっても、変動表示の停止後に発生し得る小当たりによる利益を得るためには止め打ちをすることができず、遊技球の浪費を余儀なくされ、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【１８０１】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が外れになった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られず、さらに当該変動表示の停止後にも小当たりによる利益が得られないので、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【１８０２】

さらに、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が小当たりラッシュが終了することになる結果（出玉のない通常大当たり）になり、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうため、非常に不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【１８０３】

このように、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中の期間（第２特別図柄の変動中の期間）は、遊技者にとって、小当たりによる利益を得ることができない非常に歯痒い期間であり、また、止め打ちもできずに遊技球の浪費を余儀なくされる不愉快な期間であり、さらに、リーチ演出に係る第２特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題があった。

【１８０４】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、上述した小当たりラッシュの課題を解決することを目的としている。以下、詳細に説明する。

【１８０５】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第１入球領域」としての「第１入球部」を備え、「第２入球領域」としての「第２入球部」を備え、「第３入球領域」としての「第３入球部」を備え、「所定抽選」としての「内部抽選」を備え、「所定結果」としての「特定結果」を備え、「第１流路」としての「第１通路」を備え、「第２流路」としての「第２通路」を備え、「第３流路」としての「第３通路」を備え、「振分手段」としての「振分部」を備え、「切替手段」としての「切替部」を備え、「移行手段」としての「移行処理」を備え、「変動表示手段」としての「変動表示部」を備え、「設定手段」としての「設定処理」を備え、「転動手段」としての「転動部」を備え、「所定移行条件」としての「移行条件」を備え、「所定の有利結果」としての「特定有利結果」を備える。
【１８０６】
「第１入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口や、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、特別入賞口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。
【１８０７】
「第２入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる特別入賞口や、一般入賞口、大入賞口、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。
【１８０８】
「第３入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる大入賞口や、特別入賞口や、一般入賞口、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。
【１８０９】
「所定抽選」は、入球領域への遊技球の入球に基づいて乱数が取得され、当該乱数に基づいて結果が判定される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図抽選や、第１特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される第１特図抽選、普図始動ゲートへの遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選、などが挙げられる。
【１８１０】
「所定結果」は、切替手段を入球可能状態に移行させる契機となる結果であればよく、切替手段が入球可能状態に移行する回数や期間等は限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図小当たりや、特図大当たり（確変、通常、２Ｒ、１６Ｒ等）、普図当たり、などが挙げられる。
【１８１１】
「第１流路」、「第２流路」及び「第３流路」は、遊技球が流通可能であって他の領域から区画された通路状の領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、釘によって形成された通路や、樹脂によって形成された通路、遊技盤に形成された溝、遊技球が流下可能（落下可能）な空間領域などが挙げられる。

【１８１２】
「振分手段」は、遊技球を複数の流路のいずれかに振り分け可能であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、複数の遊技釘の配列パターンによって遊技球を振り分ける構成や、一定の動作を繰り返すことによって遊技球を振り分ける構成、所定条件の成立に基づいて作動して遊技球を振り分ける構成、遊技球が往復運動を繰り返しながら一時的に滞留した後に複数の箇所のいずれかの箇所から流下可能な滞留領域（いわゆるステージ）、遊技球が通過可能な複数の穴が設けられた回転円盤（いわゆるクルーン）、などが挙げられる。
【１８１３】
「切替手段」は、入球領域の入球口を入球可能状態と入球不能状態とに切替可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図抽選において特図小当たりや特図大当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する特別電動役物や、普図抽選において普図当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する普通電動役物、などが挙げられる。また、特別電動役物や普通電動役物の構成としては、例えば、入球口を閉鎖している板状部材が遊技盤の前後方向にスライドすることによって当該入球口を開放可能な構成（シャッター型）や、入球口を閉鎖している板状部材が遊技盤に平行な回動軸を中心として回動することによって当該入球口を開放可能な構成、入球口を閉鎖している一対の片部材（羽根部材、弁部材）がそれぞれ時計回り又は反時計回りに回動することによって当該入球口を開放可能な構成（いわゆる電動チューリップ型）、入球口を閉鎖している片部材（羽根部材、弁部材）が時計回り又は反時計回りに回動することによって当該入球口を開放可能な構成、など種々の構成を採用することができる。
【１８１４】
「変動表示手段」は、所定の図柄、文字、図形、記号、画像等が変動する様子（変化する様子）を所定期間にわたって表示（変動表示）することが可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＬＥＤランプによって構成された第２特別図柄表示部や、第１特別図柄表示部、液晶表示装置によって構成された図柄表示装置、ＬＥＤランプによって構成された普通図柄表示部、などが挙げられる。
【１８１５】
「転動手段」は、遊技球を所定期間転動させて入球領域に入球させることが可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材（遊技盤の前後方向にスライド可能なシャッター）や、遊技盤に平行な回動軸を中心として回動可能な板状部材、時計回り又は反時計回りに回動可能な片部材（羽根部材、弁部材）、などが挙げられる。
【１８１６】
「所定移行条件」は、遊技状態を移行させる契機となる条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、通常遊技状態において確変大当たりに当選することや、通常遊技状態においてＶ確入賞口に遊技球が入球すること、確変遊技状態において通常大当たりに当選すること、時短遊技状態において所定上限回数の特図変動が実行されたこと、などが挙げられる。
【１８１７】
「所定の有利結果」は、遊技者にとって有利な抽選結果であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図大当たり（確変、通常、２Ｒ、１６Ｒ等）や、普図当たり、などが挙げられる。
【１８１８】
本遊技機は、詳細は後述するが、内部抽選に係る変動表示の実行中に、当該内部抽選の結果が特定有利結果となるか否かの期待度を示唆する期待度演出を実行可能であり、当該変動表示の実行中は、切替部が第３入球部を入球不能状態に維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第３入球部に入球することができず、第２入球部に入球することが可能となる。すなわち、遊技者は、期待度演出が実行されている変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを

搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【１８１９】

さらに、本遊技機によれば、内部抽選に係る変動表示の実行中に期待度演出が実行されたにもかかわらず、当該内部抽選において特定有利結果に当選せずに、遊技者に不利な結果に当選して有利な遊技状態が終了してしまったとしても、当該期待度演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができるので、有利な遊技状態の終了直前に多量の賞球が払い出されるといった爽快感と満足感を遊技者に与えることができるとともに、当該有利な遊技状態が終了してしまったことに対する遊技者の怒りや喪失感を和らげることが可能となる。このように、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【１８２０】

このように、本遊技機では、内部抽選に係る変動表示の実行中は切替部が入球不能状態を維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第３入球部に入球することができないが、第２入球部に入球することは可能となっている。したがって、切替部が入球不能状態である場合には第２入球部に遊技球を入球させるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。すなわち、切替部の各状態に応じて入球可能な入球部を設けることによって、常に遊技の興趣を遊技者に提供することが可能となる。

【１８２１】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第３実施形態として説明する。

【１８２２】

《３－１》遊技機の構造：

図１２１は、第３実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」とも称する）の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【１８２３】

前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。前扉枠１４の窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる特図抽選時、当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が

着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【１８２４】

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

【１８２５】

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

【１８２６】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【１８２７】

また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者は「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊

技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによってタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【１８２８】

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

【１８２９】

図１２２は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。本実施形態では、遊技領域ＰＡは、「左打ち」によって発射された遊技球が流通可能な左側遊技領域ＰＡＬと、左側遊技領域ＰＡＬを流通してきた遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣと、「右打ち」によって発射された遊技球が流通可能な右側遊技領域ＰＡＲとによって構成されている。

【１８３０】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４、普通電動役物３４ｂ、普図始動ゲート３５、第１特電入賞装置５７、第２特電入賞装置５８、特別入賞口３２ｓ、アウト口４３、右側アウト口４３ｒ、第１振分釘群３６ａ、第２振分釘群３６ｂ、ステージ３６ｘが設けられている。本実施形態では、「左打ち」によって発射された遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣに第１特図始動口３３が設けられており、第１特図始動口３３の上方にステージ３６ｘが設けられており、「右打ち」によって発射された遊技球が到達可能な右側遊技領域ＰＡＲの上流側から順に、第１特電入賞装置５７、第１振分釘群３６ａ、普図始動ゲート３５、普通電動役物３４ｂ、第２特図始動口３４、第２振分釘群３６ｂ、右側アウト口４３ｒ、第２特電入賞装置５８及び特別入賞口３２ｓが設けられている。以下、遊技盤３０に設けられている各構成について説明する。

【１８３１】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。

【１８３２】

第１特図始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、３個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第１特図抽選が実行される。第１特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉期間は、実際に特別電動役物の開閉が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選が実行可能となるまでの待機期間である。なお、本実施形態では、第１特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、第１特別電動役物５７ｂが開閉動作の対象となる特電開閉実行モード

が開始される。このように、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態が移行することになる。なお、本実施形態では、第１特図始動口３３に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（３個）は、後述する第２特図始動口３４に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１個）よりも多い構成を採用している。

【１８３３】

第１特電入賞装置５７は、遊技球が入球可能な第１大入賞口５７ａと、当該第１大入賞口５７ａの入口を開閉する機能を有する第１特別電動役物５７ｂとを備える。また、本実施形態では、第１大入賞口５７ａの内部には、遊技球が入球可能なＶ確入賞口５７ａｖが設けられている。

【１８３４】

第１特別電動役物５７ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第１大入賞口５７ａに入球可能な開放状態となる。

【１８３５】

本実施形態では、第１特別電動役物５７ｂは、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材の下辺の両端に設けられ、当該板状部材を前方側（手前側）に回動可能に支持する支持部とを備えている。第１特別電動役物５７ｂは、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤３０と同一平面となるように収納された状態となっており、第１特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が第１特別電動役物５７ｂの前方側（手前側）を通過可能な状態となっている。一方、開放状態では、第１特別電動役物５７ｂは、当該板状部材が支持部を中心として前方側（手前側）に回動した状態となっており、第１特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が第１大入賞口５７ａに入球可能な状態となる。

【１８３６】

第１大入賞口５７ａは、第１特別電動役物５７ｂが開放状態となっている状況において遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。上述したように、本実施形態では、第１大入賞口５７ａの内部には、Ｖ確入賞口５７ａｖが設けられている。

【１８３７】

Ｖ確入賞口５７ａｖは、第１大入賞口５７ａに入球した遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、上述した特電開閉実行モードの終了後における特図抽選の抽選モードが高確率モードとなる。特図抽選の抽選モードの詳細については後述する。

【１８３８】

第１振分釘群３６ａは、遊技球の流通（落下）の方向に変化を与えるための釘群であり、第１特別電動役物５７ｂの下方に設けられている。第１振分釘群３６ａは、到達した遊技球を、約１：４の割合で、普図始動ゲート３５に至るルートと、第２振分釘群３６ｂに至るルートとに振り分ける。

【１８３９】

普図始動ゲート３５は、遊技球が入球可能な入球口を有する貫通孔型の入球部であり、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、遊技領域ＰＡに残って流通可能である。そして、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、主制御装置６０によって普図抽選が実行される。普図抽選の結果には、後述する普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させる「普図当たり」と、普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させない「普図外れ」とが含まれている。普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普通電動役物３４ｂを開放状態に移行させる移行処理である普電開閉実行モードが実行される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、普電開閉期間は、実際に普通電動役物３４ｂの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、普図始動ゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【１８４０】
普図始動ゲート３５の下流には、普通電動役物３４ｂを有する第２特図始動口３４が配置されており、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、普通電動役物３４ｂを備える第２特図始動口３４に導かれる。
【１８４１】
普通電動役物３４ｂは、第２特図始動口３４を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替部であり、遊技球を所定期間転動させて第２特図始動口３４に入球させ得る転動部である羽根部材を備えている。普通電動役物３４ｂは、通常は遊技球が第２特図始動口３４に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２特図始動口３４に入球可能な開放状態となる。
【１８４２】
第２特図始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球部であり、本実施形態では、右側遊技領域ＰＡＲに設けられている。第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第２特図抽選が実行される。第２特図抽選の結果、特図大当たり又は特定結果としての特図小当たりに当選すると、上述した特電開閉実行モードが開始される。なお、本実施形態では、第２特図抽選の結果として、特図外れは設定されておらず、特図大当たり又は特図小当たりのみが設定されている。そして、本実施形態では、第２特図抽選の結果、特図大当たり又は特図小当たりに当選すると、第２特別電動役物５８ｂが開閉動作の対象となる特電開閉実行モードが開始される。このように、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態が移行することになる。なお、本実施形態では、第２特図始動口３４が右側遊技領域ＰＡＲに設けられている構成としたが、第２特図始動口３４の位置はこれに限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、他の位置に設けられていてもよい。例えば、第２特図始動口３４は、左側遊技領域ＰＡＬに設けられていてもよく、また、中央下部遊技領域ＰＡＣにおけるステージ３６ｘより下方側に設けられていてもよい。
【１８４３】
第２振分釘群３６ｂは、遊技球の流通（落下）の方向に変化を与えるための釘群であり、第２特図始動口３４の下方に設けられている。第２振分釘群３６ｂは、到達した遊技球を、約１：２の割合で、第１通路である第１ルート３６ｂ１と第２通路である第２ルート３６ｂ２とに振り分ける振分部である。第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２特電入賞装置５８の右端側に導かれる。一方、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球は、右側アウト口４３ｒに導かれて入球し、遊技領域ＰＡから排出される。
【１８４４】
第２特電入賞装置５８は、遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球部である第２大入賞口５８ａと、当該第２大入賞口５８ａを入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替部としての機能を有する第２特別電動役物５８ｂとを備えている。
【１８４５】
第２特別電動役物５８ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２大入賞口５８ａに入球可能な開放状態となる。
【１８４６】
本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂは、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材を前後方向に移動させることが可能な駆動部とを備えている。第２特別電動役物５８ｂは、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤３０の前方側（手前側）に突出した状態となっており、当該板状部材の上面は遊技球が転動可能な転動部を構成した状態となっている。一方、開放状態では、第２特別電動役物５８ｂは、当該板状部材が遊技盤３０の後方側に収納された状態となっており、当該板状部材の上面の転動部を転動していた遊技球や、第２

特別電動役物５８ｂの上方から流通（落下）してきた遊技球が、当該板状部材の下方に設けられた第２大入賞口５８ａに入球可能な状態となる。また、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面の転動部に複数の突起部が設けられている。この突起部によって、第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面の転動部を転動する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面の転動部の右端から左端まで遊技球が転動するのに要する時間は２．０秒以上となっている。

【１８４７】

第２大入賞口５８ａは、第２特別電動役物５８ｂが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球部であり、遊技球が入球すると、２個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。なお、第２大入賞口５８ａの内部には、上述したＶ確入賞口は設けられていない。

【１８４８】

特別入賞口３２ｓは、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球部であり、遊技球が入球すると、１５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、特別入賞口３２ｓは、第２特電入賞装置５８の左端側かつ下流側に設けられており、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面を左端まで流通した遊技球のみが入球可能となっている。換言すれば、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面を遊技球が流通中に、第２特別電動役物５８ｂが開放状態に移行した場合には、当該遊技球は下方に落下して第２大入賞口５８ａに入球し、特別入賞口３２ｓまで到達することができず、特別入賞口３２ｓに入球することができない。

【１８４９】

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

【１８５０】

なお、「入球」とは、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡに残存して流通（流下）を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口３２、特別入賞口３２ｓ、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４、第１大入賞口５７ａ、第２大入賞口５８ａ及びＶ確入賞口５７ａｖへの遊技球の入球を「入賞」と表現する場合もある。

【１８５１】

次に、遊技盤３０に設けられている各種の表示部について説明する。

【１８５２】

遊技盤３０には、可変表示ユニット４０と、メイン表示部４５とが設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【１８５３】

特図ユニット３７は、第１特別図柄表示部３７ａと、第２特別図柄表示部３７ｂと、第１特図保留表示部３７ｃと、第２特図保留表示部３７ｄとを備えている。

【１８５４】

第１特別図柄表示部３７ａは、第１特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第１特別図柄とは、第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行されると、第１特別図柄表示部３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１特別図柄の変動表示を実行する。その後、第１特別図柄表示部３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第１特別図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１特図変動時間とも呼ぶ。

【１８５５】
本実施形態では、第１特別図柄表示部３７ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、第１特別図柄表示部３７ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第１特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第１特別図柄表示部３７ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。
【１８５６】
なお、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第１特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第１特図遊技回は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第１特図遊技回毎に、１回の第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第１特図遊技回に要する時間を第１特図遊技時間とも呼ぶ。第１特図遊技時間は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから第１特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第１特図変動時間と、第１特図抽選の結果が停止表示されている時間である第１特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第１特図停止時間は一定（１．０秒）である。したがって、第１特図変動時間が決定されることによって、第１特図遊技時間は一意に決定される。
【１８５７】
第２特別図柄表示部３７ｂは、第２特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する変動表示部である。第２特別図柄とは、第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行されると、第２特別図柄表示部３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２特別図柄の変動表示を実行する。その後、第２特別図柄表示部３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第２特別図柄の停止表示を実行する。以下では、第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２特図変動時間とも呼ぶ。
【１８５８】
本実施形態では、第２特別図柄表示部３７ｂは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、第２特別図柄表示部３７ｂを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第２特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第２特別図柄表示部３７ｂは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。
【１８５９】
なお、第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第２特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第２特図遊技回は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第２特図遊技回毎に、１回の第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第２特図遊技回に要する時間を第２特図遊技時間とも呼ぶ。第２特図遊技時間は、第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから第２特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第２特図変動時間と、第２特図抽選の結果が停止表示されている時間である第２特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第２特図停止時間は一定である。したがって、第２特図変動時間が決定されることによって、第２特図遊技時間は一意に決定される。
【１８６０】
また、本実施形態では、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄（第１特別図柄又は

第２特別図柄）の変動表示中に遊技球が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく第１特図抽選又は第２特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第１特図保留表示部３７ｃと、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第２特図保留表示部３７ｄとを備えている。

【１８６１】

第１特図保留表示部３７ｃは、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報（第１特図始動口３３に入球した遊技球の個数に関する情報）を表示する表示部である。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく第１特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第１特図保留表示部３７ｃは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第１図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【１８６２】

第２特図保留表示部３７ｄは、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく第２特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第２特図保留表示部３７ｄは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第２図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【１８６３】

また、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選の両方が保留されている場合には、第２特図抽選が優先して実行され、第２特図抽選の保留が全て無くなった後に、第１特図抽選が実行されるように構成されている。具体的には、例えば、第１特図抽選が２個（２回）保留されており、第２特図抽選が３個（３回）保留されている場合には、第２特図抽選が３回実行されて保留が無くなった後に、第１特図抽選が２回実行されることになる。ただし、保留されていた最後の第２特図抽選が終了する前に第２特図始動口３４に遊技球が入球して第２特図抽選が再び保留された場合には、当該保留された第２特図抽選が終了するまで、第１特図抽選は実行されない。

【１８６４】

普図ユニット３８は、普通図柄表示部３８ａと、普図保留表示部３８ｂとを備えている。

【１８６５】

普通図柄表示部３８ａは、普通図柄の変動表示及び停止表示を実行する変動表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として内部抽選である普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示部３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示部３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。

【１８６６】

本実施形態では、普通図柄表示部３８ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普通図柄表示部３８ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、普通図柄表示部３８ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【１８６７】

なお、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選

の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の普図遊技回毎に、１回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の普図遊技回に要する時間を普図遊技時間とも呼ぶ。普図遊技時間は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、普図停止時間は一定（０．１秒）である。したがって、普図変動時間が決定されることによって、普図遊技時間は一意に決定される。

【１８６８】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート３５に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する上述した普図保留表示部３８ｂを備えている。

【１８６９】

普図保留表示部３８ｂは、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示部３８ｂは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【１８７０】

ラウンド表示部３９は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、特電開閉実行モードにおける特電開閉期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示部３９は、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器を２つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示部３９は、２つの７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【１８７１】

なお、上述したメイン表示部４５を構成する各表示部は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【１８７２】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。本実施形態では、図柄表示装置４１として、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）が採用されている。図柄表示装置４１の表示内容は、後述する表示制御装置１００によって制御される。なお、図柄表示装置４１としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置や、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴなど、種々の表示装置が採用されてもよい。

【１８７３】

図柄表示装置４１は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄が変動表示及び停止表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示及び停止表示を行なう。また、図柄表示装置４１は、装飾図柄の変動表示及び停止表示に限らず、予告演出や特電開閉実行モード中の演出の表示など、各種の演出の表示も行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【１８７４】

図１２３は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図１２３（Ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。

【１８７５】

図１２３（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【１８７６】

図１２３（Ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの一例を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａの中央には、メイン表示領域ＭＡが表示される。なお、変形例として、表示面４１ａの右側上方に、メイン表示領域ＭＡよりも小さい領域であるサブ表示領域ＳＡが表示される構成としてもよい。

【１８７７】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１２３（Ａ）に示した数字１～８の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図１２３（Ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に１個の装飾図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【１８７８】

本実施形態では、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球し、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Ｚ１、装飾図柄列Ｚ３、装飾図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に１個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置６０による第１特図抽選又は第２特図抽選の結果が特図大当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

【１８７９】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図１２３（Ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に装飾図柄列Ｚ１において装飾図柄「７」が停止表示され、次に装飾図柄列Ｚ３において装飾図柄列Ｚ１と同じ装飾図柄「７」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Ｚ２において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Ｚ２に停止表示される。

【１８８０】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【１８８１】

図１２３（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特図保留表示領域Ｄｓ１と、第２特図保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。

【１８８２】

第１特図保留表示領域Ｄｓ１には、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留された第１特図抽選の個数（保留第１特図抽選の個数）が表示される。保留第１特図抽選とは、未実行の第１特図抽選であって、当該第１特図抽選の抽選結果を報知するための第１特別図柄の変動表示が開始されていない第１特図抽選を言う。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留可能な第１特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第１特図保留表示領域Ｄｓ１には４個の保留第１特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【１８８３】

第２特図保留表示領域Ｄｓ２には、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留された第２特図抽選の個数（保留第２特図抽選の個数）が表示される。保留第２特図抽選とは、未実行の第２特図抽選であって、当該第２特図抽選の抽選結果を報知するための第２特別図柄の変動表示が開始されていない第２特図抽選を言う。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留可能な第２特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第２特図保留表示領域Ｄｓ２には４個の保留第２特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【１８８４】

また、図１２３（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特別図柄表示部３７ａに表示される第１特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１と、第２特別図柄表示部３７ｂに表示される第２特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第２特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第２特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【１８８５】

なお、本実施形態においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡ、第１特図保留表示領域Ｄｓ１、第２特図保留表示領域Ｄｓ２、第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２が表示される構成としたが、表示面４１ａにこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。

【１８８６】

図柄表示装置４１の下方には、ステージ３６ｘが設けられている。ステージ３６ｘは、転動ステージ３６ｘ１と、振分ステージ３６ｘ２とによって構成されている。転動ステージ３６ｘ１は、遊技球を振分ステージ３６ｘ２に向けて転動させて流下させる流下部である。振分ステージ３６ｘ２は、遊技球を中央ルートと右側ルートと左側ルートとに少なくとも振り分け可能な振分部であり、結果として振り分けられる遊技球に直接的に作用する部分である。本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２は、遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート及び左側ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されている。すなわち、中央ルートに振り分けられた遊技球の個数よりも、右側ルートに振り分

けられた遊技球と左側ルートに振り分けられた遊技球とを合計した個数の方が多くなるように構成されている。本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２より下方側に第１特図始動口３３が設けられており、中央ルートに振り分けられた遊技球は第１特図始動口３３に入球する可能性が高い。このため、中央ルートの方が右側ルート及び左側ルートよりも遊技者にとっての価値が高い。本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２は、樹脂製であり、作動しない構成が採用されている。また、本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２によって右側ルート又は左側ルートに振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない上述したアウト口４３が設けられている。なお、振分ステージ３６ｘ２によって中央ルートに振り分けられた遊技球が第１特図始動口３３及び第２特図始動口３４のいずれにも入球しない場合がある。また、本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２には、第１通路である中央ルート、第２通路である右側ルート及び第３通路である左側ルートの３つのルートが設けられている構成としたが、この構成に代えて、左側ルート（又は右側ルート）が省略された構成とし、遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート（又は左側ルート）に多くの遊技球を振り分ける構成としてもよい。この構成においても、中央ルートに振り分けられた遊技球は第１特図始動口３３に入球する可能性が高いため、中央ルートの方が右側ルート（又は左側ルート）よりも遊技者にとっての価値が高い。

【１８８７】

なお、本実施形態では、普通図柄の変動表示の実行中は普通電動役物３４ｂは入球不能状態に設定されるので、遊技球を第２特図始動口３４に入球させることはできないが、振分ステージ３６ｘ２によって中央ルートに振り分けられた遊技球は、普通電動役物３４ｂや各特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ及び第２特別電動役物５８ｂ）の状態に関わらず、上面が開口した入球口を有する第１特図始動口３３に入球可能である。この構成によれば、例えば、普通図柄の変動表示の実行中で第２特図始動口３４に遊技球を入球させることができない場合や、第２特図抽選の保留個数が最大値（４個）まで溜まっていてさらに第２特図始動口３４に遊技球を入球させても利益がない場合には、遊技者は、第１特図始動口３３を狙って遊技球を発射させることが可能となる。すなわち、この構成によれば、状況に応じて適切に遊技球を打ち分けることによって常に利益を狙うことが可能になるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。

【１８８８】

また、本実施形態では、普図始動ゲート３５、普通電動役物３４ｂ及び第２特図始動口３４が振分ステージ３６ｘ２の上方側に設けられている構成（換言すれば、振分ステージ３６ｘ２が普図始動ゲート３５、普通電動役物３４ｂ及び第２特図始動口３４より下方側に設けられている構成）を採用したが、この構成に代えて、普通電動役物３４ｂ及び第２特図始動口３４が振分ステージ３６ｘ２の下方側に設けられている構成を採用し、振分ステージ３６ｘ２によって右側ルートに振り分けられた遊技球が普通電動役物３４ｂに到達する場合がある構成としてもよい。この構成によれば、遊技球が振分ステージ３６ｘ２によって右側ルートに振り分けられた場合であっても、普通電動役物３４ｂが開放状態になっていれば当該遊技球が第２特図始動口３４に入球する可能性があるので、遊技者にさらなるチャンスを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【１８８９】

《３－２》遊技機の電気的構成：

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

【１８９０】

図１２４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ

６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【１８９１】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【１８９２】

主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【１８９３】

また、主制御基板６１の入力側には、上述した各種の入球口のそれぞれに設けられた検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１特図抽選を実行し、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２特図抽選を実行する。

【１８９４】

主制御基板６１の出力側には、メイン表示部４５と、第１特別電動役物５７ｂを開閉動作させる第１特別電動役物駆動部５７ｃと、第２特別電動役物５８ｂを開閉動作させる第２特別電動役物駆動部５８ｃと、普通電動役物３４ｂを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｃとが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【１８９５】

具体的には、ＭＰＵ６２は、第１特図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における第１特別図柄表示部３７ａの表示制御を実行し、第２特図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における第２特別図柄表示部３７ｂの表示制御を実行し、普図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における普通図柄表示部３８ａの表示制御を実行し、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。さらに、ＭＰＵ６２は、特電開閉実行モードにおいては、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃ又は第２特別電動役物駆動部５８ｃの駆動制御を実行し、普電開閉実行モードにおいては、普通電動役物３４ｂが開閉されるように普通電動役物駆動部３４ｃの駆動制御を実行する。

【１８９６】

また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。主制御装置６０は、払出制御装置７０に対して、入球判定結果に基づいて、各入球口毎に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信する。なお、主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【１８９７】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッ

チセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置８０には、遊技球発射ボタン２６が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【１８９８】

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

【１８９９】

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

【１９００】

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

【１９０１】

図１２５は、ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。図１２５に示すように、ＲＡＭ６４には、ＭＰＵ６２による内部抽選に用いられる各種のカウンタが設けられている。具体的には、本実施形態では、ＲＡＭ６４には、特図当否判定カウンタＣｓ１と、特図種別判定カウンタＣｓ２と、特図リーチ判定カウンタＣｓ３と、特図変動種別判定カウンタＣｓ４と、普図当否判定カウンタＣｎ１と、普図種別判定カウンタＣｎ２と、乱数初期値カウンタＣｉｎｉとが設けられている。特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２は、特図抽選の抽選結果を判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、図柄表示装置４１に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かを判定する特図リーチ判定に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２は、普図抽選に用いられる。乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１の値が１周した際の初期値を設定する際に用いられる。

【１９０２】

各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｉｎｉは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【１９０３】

また、ＲＡＭ６４には、特図保留エリア６４ｂと、特図判定エリア６４ｃと、普図保留

エリア６４ｄと、普図判定エリア６４ｅとが設けられている。本実施形態では、第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに時系列的に記憶され、第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。また、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２の各値が普図保留エリア６４ｄに時系列的に記憶される。

【１９０４】

次に、特図当否判定カウンタＣｓ１の詳細について説明する。特図当否判定カウンタＣｓ１は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタＣｓ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタＣｓ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該特図当否判定カウンタＣｓ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１と同様のループカウンタである（値＝０～６５５３５）。

【１９０５】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【１９０６】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値よりも優先的に、そして記憶された順に特図判定エリア６４ｃに移動される。そして、特図判定エリア６４ｃに移動した特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図当たりに当選するか否かが判定される。

【１９０７】

次に、特図種別判定カウンタＣｓ２の詳細について説明する。特図種別判定カウンタＣｓ２は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタＣｓ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【１９０８】

特図種別判定カウンタＣｓ２は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【１９０９】

特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留

エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。

【１９１０】

ＭＰＵ６２は、上述したように、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図当否判定カウンタＣｓ１の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図種別判定カウンタＣｓ２の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【１９１１】

次に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の詳細について説明する。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、特図当否判定の結果が特図当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【１９１２】

特図リーチ判定カウンタＣｓ３は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【１９１３】

特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。

【１９１４】

ＭＰＵ６２は、特図当否判定において特図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値を、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、特図抽選における特図当否判定の結果が特図大当たりである場合には、ＭＰＵ６２は、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値に関係なくリーチ発生と判定する。

【１９１５】

次に、特図変動種別判定カウンタＣｓ４の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３８ａにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【１９１６】

特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、定期的に更新され、その更新値は、特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタＣｓ４の

値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

【１９１７】

次に、普図当否判定カウンタＣｎ１の詳細について説明する。普図当否判定カウンタＣｎ１は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタＣｎ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、普図当否判定カウンタＣｎ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値として読み込まれる。

【１９１８】

普図当否判定カウンタＣｎ１は定期的に更新され、普図始動ゲート３５を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【１９１９】

普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に普図判定エリア６４ｅに移動する。そして、普図判定エリア６４ｅに移動した普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりに当選するか否かが判定される。

【１９２０】

次に、普図種別判定カウンタＣｎ２の詳細について説明する。普図種別判定カウンタＣｎ２は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタＣｎ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【１９２１】

普図種別判定カウンタＣｎ２は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【１９２２】

普図種別判定カウンタＣｎ２の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。

【１９２３】

ＭＰＵ６２は、上述したように、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図当否判定カウンタＣｎ１の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図種別判定カウンタＣｎ２の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【１９２４】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【１９２５】

図１２６は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【１９２６】

上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタＣｓ１における０から６５５３５までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタＣｓ１の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定で

ある特図当否判定が行なわれる。

【１９２７】

本実施形態のパチンコ機１０は、特図当否判定（特図抽選）の抽選モードとして、特図大当たりに当選する確率の低い低確率モードと、当該低確率モードよりも特図大当たりに当選する確率の高い高確率モードとを実行可能に構成されており、低確率モード中の特図抽選において利用される低確率モード用の特図当否判定テーブルと、高確率モード中の特図抽選において利用される高確率モード用の特図当否判定テーブルとを備えている。さらに、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選とにおいても異なる特図当否判定テーブルを備えている。すなわち、本実施形態では、特図抽選において利用する特図当否判定テーブルとして、以下の４種類の特図当否判定テーブルを備えている。

・第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）

【１９２８】

低確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から６５３までの６５４個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約１００．２分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【１９２９】

低確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から６５３までの６５４個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図小当たりに当選となる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約１００．２分の１の確率で特図大当たりに当選となり、特図大当たりに当選しなかった場合には特図小当たりに当選することになる。

【１９３０】

高確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から６５４までの６５５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約１００．１分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【１９３１】

高確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から６５４までの６５５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図小当たりに当選となる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約１００．１分の１の確率で特図大当たりに当選となり、特図大当たりに当選しなかった場合には特図小当たりに当選することになる。

【１９３２】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【１９３３】

図１２７は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタＣｓ２における０から９９までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した

特図当否判定の結果と、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値とによって、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する特図種別判定が行なわれる。

【１９３４】

本実施形態のパチンコ機１０は、第１特図抽選において利用される第１特図種別判定テーブルと、第２特図抽選において利用される第２特図種別判定テーブルとを備えている。

【１９３５】

図１２７に示すように、本実施形態の第１特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選である場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（２Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。

【１９３６】

また、図１２７に示すように、本実施形態の第２特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～９８までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（２Ｒ通常大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が９９である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図小当たり当選である場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄ａ（小当たり）と判定される。

【１９３７】

特別図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、特別図柄Ａ（２Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｂ（２Ｒ通常大当たり）、特別図柄Ｃ（１６Ｒ確変大当たり）及び特別図柄ａ（小当たり）は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となる点において共通しているが、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。

【１９３８】

特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開閉の態様が異なることになる。

【１９３９】

次に、特電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【１９４０】

図１２８は、特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。特電開閉シナリオ選択テーブルは、特図大当たり又は特図小当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【１９４１】

図１２８に示すように、本実施形態の特電開閉シナリオ選択テーブルには、特別図柄Ａに対応して特電開閉シナリオＡが設定されており、特別図柄Ｂに対応して特電開閉シナリオＢが設定されており、特別図柄Ｃに対応して特電開閉シナリオＣが設定されており、特別図柄ａに対応して特電開閉シナリオａが設定されている。すなわち、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオＡが選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｂとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオＢが選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｃとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオＣが選択され、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオａが選択されることになる。

【１９４２】
特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が２回（２ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第１特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第１特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、１．０秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、本実施形態では、上述したように、第１特別電動役物５７ｂの開放中に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球すると、当該遊技球は第１大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ確入賞口５７ａｖに入球することになる。この場合、特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの終了後の抽選モードは、高確率モードとなる。
【１９４３】
特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．１秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第２特別電動役物５８ｂが開放するラウンド遊技が２回（２ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第２特別電動役物５８ｂが最大開放時間である２．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、０．１秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、０．１秒間の特電エンディング期間が開始される。
【１９４４】
特電開閉シナリオＣに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１６回（１６ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第１特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第１特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、１．０秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、本実施形態では、上述したように、第１特別電動役物５７ｂの開放中に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球すると、当該遊技球は第１大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ確入賞口５７ａｖに入球することになる。この場合、特電開閉シナリオＣに基づいた特電開閉実行モードの終了後の抽選モードは、高確率モードとなる。
【１９４５】
特電開閉シナリオａに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．１秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第２特別電動役物５８ｂが開放するラウンド遊技が１回（１ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第２特別電動役物５８ｂが最大開放時間である１．８秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉期間が終了すると、０．１秒間の特電エンディング期間が開始される。
【１９４６】
次に、普図当否判定テーブルについて説明する。
【１９４７】

図１２９は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタＣｎ１における０～６５５３５の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【１９４８】

図１２９に示すように、本実施形態の普図当否判定テーブルには、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～６５５３４の６５５３５個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、普図当否判定の結果は、１／１．００００１５３の確率で普図当たりに当選となる。

【１９４９】

「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【１９５０】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【１９５１】

図１３０は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタＣｎ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、上述した普図当否判定の結果と、普図種別判定テーブルとによって、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する普図種別判定が行なわれる。

【１９５２】

図１３０に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブルによれば、普図当否判定の結果が普図当たり当選である場合には、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ａ（普図当たり）と判定され、普図当否判定の結果が普図外れである場合には、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｚ（普図外れ）と判定される。

【１９５３】

普通図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、普通図柄Ａ（普図当たり）は、普電開閉実行モードの実行の契機となり、普電開閉実行モードが実行される際に普電開閉シナリオが読み込まれる。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムである。

【１９５４】

次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【１９５５】

図１３１は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【１９５６】

図１３１に示すように、本実施形態の普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄Ａに対応して普電開閉シナリオＡが設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ａとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＡが選択されることになる。以下、普電開閉シナリオＡの詳細について説明する。

【１９５７】

普電開閉シナリオＡに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、０．０１秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが１回開放し、１回の開放時間は１．０秒に設定

されている。普電開閉期間が終了すると、０．０１秒間の普電エンディング期間が開始される。

【１９５８】

なお、以下の説明では、例えば、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Ａ（２Ｒ確変大当たり）と判定されたことを、「特図抽選において２Ｒ確変大当たりに当選した」とも表現する。また、例えば、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Ａと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりに当選した」とも表現する。

【１９５９】

《３－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【１９６０】

図１３２は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【１９６１】

音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９７と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８とが搭載されている。音声データ用ＲＯＭ９８は、音出力ＬＳＩ９７に接続され、音出力ＬＳＩ９７は、信号線を介してＭＰＵ９２と接続されている。

【１９６２】

ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【１９６３】

音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ Ｓｉｇｎａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

【１９６４】

音出力ＬＳＩ９７は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９７にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音

をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。

【１９６５】

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

【１９６６】

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

【１９６７】

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

【１９６８】

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

【１９６９】

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

【１９７０】

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

【１９７１】

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

【１９７２】

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

【１９７３】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２

、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【１９７４】

《３－４》本実施形態のパチンコ機１０の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０の概要について説明する。

【１９７５】

図１３３は、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れを説明する説明図である。以下では、図１３３及び上述した図１２２を用いて、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れを説明する。

【１９７６】

本実施形態のパチンコ機１０の通常状態Ｆ１は、抽選モードが低確率モードである遊技状態である。一般的に、遊技者が遊技を開始する際のパチンコ機１０の遊技状態は、通常状態Ｆ１となっている。抽選モードが低確率モードである通常状態Ｆ１において、遊技者は、遊技盤３０の中央下部に設けられている第１特図始動口３３に遊技球が入球するように発射強度を調整しながら操作ハンドル２５を操作して遊技球を発射させる（左打ちをする）。遊技球が第１特図始動口３３に入球すると、パチンコ機１０の主制御装置６０は、上述した第１特図抽選を実行し、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄の変動表示を開始させる。また、パチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動表示の開始に伴って、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる。

【１９７７】

その後、設定された第１特図変動時間が経過すると、主制御装置６０は、第１特別図柄表示部３７ａにおいて変動中の第１特別図柄を第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる。遊技者は、第１特別図柄表示部３７ａにおいて停止表示された第１特別図柄の表示態様又は図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにおいて停止表示された装飾図柄の表示態様を確認することによって、第１特図抽選の抽選結果を認識することができる。具体的には、本実施形態では、第１特図抽選の結果が特図大当たりである場合には、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、３つの装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の数字が同一である表示態様（例えば「７７７」）で停止表示させる。一方、第１特図抽選の結果が特図外れである場合には、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、３つの装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の数字が同一ではない（揃わない）表示態様（例えば「１３５」）で停止表示させる。

【１９７８】

通常状態Ｆ１において、遊技者は、第１特図抽選において特図大当たり（２Ｒ確変大当たり）に当選することを期待しながら、繰り返し第１特図始動口３３に遊技球を入球させる。

【１９７９】

ここで、この通常状態Ｆ１において、遊技者が通常の遊技の流れに従わずに右打ちをした場合について以下に説明する。通常状態Ｆ１において遊技者が右打ちをする場合としては、例えば、通常状態Ｆ１において当該パチンコ機１０から何かしらの利益が得られないかと右打ちを試してみた場合（当該パチンコ機１０を攻略しようとした場合）や、操作ハンドル２５を意図せず誤って大きく右に回してしまい、意図せずして右打ちになってしまった場合などが挙げられる。

【１９８０】

通常状態Ｆ１において、遊技者が右打ちをすると、右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射された遊技球は、閉鎖状態の第１特電入賞装置５７の前面側を通過し、第１振分釘群３６ａに到達する。第１振分釘群３６ａに到達した遊技球は、約１：４の割合で、普図始動ゲート３５に至るルートと振分部である第２振分釘群３６ｂに至るルートとに振り分けられる

。より具体的には、本実施形態では、１分間に１００個の遊技球が遊技球発射機構８１から発射され、右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射された１００個の遊技球のうち、約５分の１である約２０個の遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、約５分の４である約８０個の遊技球が振分部である第２振分釘群３６ｂに到達する。そして、本実施形態では、普図抽選において普図当たりに当選する確率は６５５３４／６５５３５に設定されており、普図変動時間は、普図抽選の結果に関わらず０．０１秒に設定され、普電開閉実行モードにおける普図オープニング期間は０．０１秒に設定され、普図開閉期間における開放時間は１．０秒に設定され、普図エンディング期間は０．０１秒に設定される。さらに、本実施形態では、普図始動ゲート３５に入球した遊技球が普通電動役物３４ｂに到達するまでに要する時間は０．２秒程度である。したがって、普図始動ゲート３５に入球した遊技球が到達するタイミングでほぼ１００％の確率で普通電動役物３４ｂが開放状態となり、当該遊技球がそのまま第２特図始動口３４に入球することになる。

【１９８１】

そして、第２振分釘群３６ｂに到達した遊技球は、約１：２の割合で、第１通路である第１ルート３６ｂ１と第２通路である第２ルート３６ｂ２とに振り分けられる。第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２特電入賞装置５８の右端側に導かれる。一方、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球は、右側アウト口４３ｒに導かれて入球し、遊技領域ＰＡから排出される。より具体的には、本実施形態では、１分間に第２振分釘群３６ｂに到達した約８０個の遊技球のうち、約３分の１である約２７個の遊技球が第２特電入賞装置５８の右端側に導かれ、約３分の２である約５３個の遊技球が右側アウト口４３ｒに導かれて入球し、遊技領域ＰＡから排出される。

【１９８２】

まとめると、通常状態Ｆ１において、遊技者が右打ちをすると、１分間に発射された１００個の遊技球のうち、約２０個の遊技球が第２特図始動口３４に入球し、約２７個の遊技球が第２特電入賞装置５８の右端側に到達し、残りの約５３個の遊技球が遊技領域ＰＡから排出される。

【１９８３】

ここで、本実施形態では、通常状態Ｆ１において、第２特別図柄の変動時間である第２特図変動時間を、第２特図抽選の抽選結果に関わらず、極短い時間（本実施形態では０．１秒の短変動時間）に設定する設定処理を実行する。また、本実施形態では、第２特図抽選の結果として「外れ」が設定されておらず、第２特図抽選の結果は、特図大当たり当選以外は全て特定結果である特図小当たりに当選となる。したがって、通常状態Ｆ１において遊技者が右打ちをすると、第２特図抽選が短期間で繰り返され、特定結果である特図小当たり当選が頻繁に発生し、当該特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが頻繁に実行され、第２特別電動役物５８ｂを開放状態に移行させる移行処理が頻繁に実行されることとなる。

【１９８４】

通常状態Ｆ１において、第２特電入賞装置５８の右端側に到達した遊技球は、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左端側に向けて転動するが、上述したように、本実施形態では切替部である第２特別電動役物５８ｂが頻繁に開放するため、当該遊技球が左端まで転動し切って特別入賞口３２ｓに到達する前に第２特別電動役物５８ｂが開放することとなり、当該遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することとなり、特別入賞口３２ｓに入球することはない。換言すれば、通常状態Ｆ１では、遊技者が右打ちをしたとしても、切替部である第２特別電動役物５８ｂが頻繁に開放することによって、遊技球が特別入賞口３２ｓに入球することが妨げられることになる。

【１９８５】

そして、本実施形態では、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は１個に設定され、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は２個に設定されている。したがって、１分間に１００個の遊技球が右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射されると、１００個のうち約２０個の遊技球が第２特図始動口３４に入

球し、約２７個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することとなり、結果として約７４個の遊技球が賞球として払い出されることになる。すなわち、通常状態Ｆ１において、遊技者が右打ちをしても、発射された遊技球の個数（＝１００個）よりも、賞球として払い出された遊技球の個数（＝約７４個）の方が少なくなり、遊技者にとってのメリットはない。

【１９８６】

また、本実施形態では、第２特図抽選に設定されている特図大当たりの種別のうち、振り分けの９９％が２Ｒ通常大当たりであり、１％のみが１６Ｒ確変大当たりである。２Ｒ通常大当たりに基づく特電開閉実行モードにおいて遊技者が獲得することのできる賞球は１０個程度であるので、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく第２特図抽選において特図大当たりに当選し、９９％の確率で２Ｒ通常大当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されたとしても、遊技者は自身の手持ちの遊技球を増やすことができない。また、第２特図抽選において特図大当たりに当選しても、１６Ｒ確変大当たりに振り分けられる確率は１％であるため、遊技者が１６Ｒ確変大当たり当選を期待して通常状態Ｆ１において右打ちをしたとしても、１６Ｒ確変大当たりに当選することによって得られる賞球の期待値（利益）よりも、１６Ｒ確変大当たりに当選するまでに発射した遊技球の個数の方が多くなる（損失の方が大きくなる）ため、遊技者は自身の手持ちの遊技球を増やすことができない。

【１９８７】

以上より、本実施形態のパチンコ機１０は、通常状態Ｆ１において遊技者が右打ちをしても、手持ちの遊技球を増やすことができず、遊技者にメリットがないように構成されている。

【１９８８】

通常状態Ｆ１において遊技者が左打ちをした場合についての説明に戻る。

【１９８９】

通常状態Ｆ１において、遊技者が左打ちをして遊技球が第１特図始動口３３に入球し、第１特図抽選が実行されて２Ｒ確変大当たりに当選すると、パチンコ機１０の遊技状態は、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２に移行する。本実施形態では、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２では、第１特電入賞装置５７の第１特別電動役物５７ｂが２回開放する。また、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２が開始されると、音声発光制御装置９０は、右打ち報知処理を開始する。右打ち報知処理は、遊技者に右打ちを促すための処理であり、本実施形態では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像を表示させ、スピーカー４６から「右打ち！」といった音声を出力させる処理である。右打ち報知処理によって「右打ち」すべきことを認識した遊技者は、右打ちをすることによって、第１大入賞口５７ａに遊技球を入球させ、賞球を獲得することが可能となる。

【１９９０】

さらに、特電開閉実行モードＦ２においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するため、遊技者は、第１大入賞口５７ａ内のＶ確入賞口５７ａｖに遊技球を入球させることができる。Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合には、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２の終了後における抽選モードは高確率モードとなり、一方、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球しなかった場合には、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２の終了後における抽選モードは低確率モードとなり、再び通常状態Ｆ１に移行する。すなわち、通常状態Ｆ１において２Ｒ確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球するといった移行条件が成立した場合に、特電開閉実行モードＦ２を経由して、高確状態Ｆ３に移行することになる。以下では、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２においてＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合について説明する。

【１９９１】

２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２が終了すると、パチンコ機１０の遊技状態は、抽選モードが高確率モードである高確状態Ｆ３に移行する。

【１９９２】
高確状態Ｆ３は、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態であるため、音声発光制御装置９０は、上述した右打ち報知処理を実行する。右打ち報知処理によって「右打ち」すべきことを認識した遊技者が右打ちをすると、上述した通常状態Ｆ１の場合と同様に、１分間に発射された１００個の遊技球のうち、約２０個の遊技球が第２特図始動口３４に入球し、約２７個の遊技球が第２特電入賞装置５８の右端側に到達する。
【１９９３】
高確状態Ｆ３では、第２特別図柄の変動時間である第２特図変動時間を、通常状態Ｆ１と比較して、全体的に長い時間（本実施形態では２０秒～１８０秒の長変動時間）に設定する設定処理を実行する。第２特別図柄の変動中においては、大当たり当選や小当たり当選に基づく特電開閉実行モードが発生することはなく、第２特別電動役物５８ｂは閉鎖状態を維持するため、高確状態Ｆ３における第２特別電動役物５８ｂは、通常状態Ｆ１と比較して、閉鎖状態を維持する期間が長くなる。そして、第２特電入賞装置５８の右端側に到達し、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左端側に向けて転動する遊技球は、第２特別電動役物５８ｂが開放せずに２秒以上閉鎖状態を維持していた場合には、第２大入賞口５８ａには入球せず、特別入賞口３２ｓに入球することになる。
【１９９４】
すなわち、高確状態Ｆ３では、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持している期間が長いほど、第２特電入賞装置５８の右端側に到達した遊技球のうち、特別入賞口３２ｓに入球する遊技球の個数が多くなる。換言すれば、高確状態Ｆ３において設定される第２特図変動時間が長いほど、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖を維持している期間が長くなるので、特別入賞口３２ｓに入球する遊技球の個数が多くなる。そして、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は１５個に設定されている。したがって、本実施形態では、高確状態Ｆ３において設定される第２特図変動時間が長いほど、遊技者は、多くの賞球を獲得することが可能となる。
【１９９５】
なお、高確状態Ｆ３においても、第２特図変動時間が経過し、第２特図抽選の結果、特定結果である特図小当たりに当選し、当該特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行された場合には、第２特別電動役物５８ｂを開放状態に移行させる移行処理が実行されるため、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左端側に向けて転動する遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することとなり、特別入賞口３２ｓに入球しない。
【１９９６】
そして、高確状態Ｆ３において、第２特図変動時間が経過し、第２特図抽選の結果、２Ｒ通常大当たりに当選すると、高確状態Ｆ３は終了し、パチンコ機１０の遊技状態は、２Ｒ通常大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ４に移行する。
【１９９７】
２Ｒ通常大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ４においては、第２特別電動役物５８ｂが２回開放するが、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は２個に設定されているため、遊技者は多くの賞球を獲得することはできない。
【１９９８】
特電開閉実行モードＦ４が終了すると、上述した通常状態Ｆ１に移行する。遊技者は、右打ちから左打ちに戻し、第１特図始動口３３に遊技球を入球させて、再び大当たりに当選することを目指して遊技を行なう。
【１９９９】
一方、高確状態Ｆ３において、第２特図変動時間が経過し、第２特図抽選の結果、１６Ｒ確変大当たりに当選すると、高確状態Ｆ３は終了し、パチンコ機１０の遊技状態は、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５に移行する。
【２０００】
１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５では、第１特電入賞装置５７の第１特別電動役物５７ｂが１６回開放するので、遊技者は、右打ちをすることによって、第

１大入賞口５７ａに遊技球を入球させ、多くの賞球を獲得することが可能となる。

【２００１】

さらに、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するため、遊技者は、第１大入賞口５７ａ内のＶ確入賞口５７ａｖに遊技球を入球させることができる。Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合には、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５の終了後における抽選モードは高確率モードとなり、再び高確状態Ｆ３に移行する。一方、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球しなかった場合には、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５の終了後における抽選モードは低確率モードとなり、通常状態Ｆ１に移行する。

【２００２】

このように、本実施形態では、高確状態Ｆ３において特図大当たりに当選し、２Ｒ通常大当たりに振り分けられるということは、多くの賞球を獲得することのできる遊技者にとって有利な状態（高確状態Ｆ３）が終了してしまうことを意味する。一方、高確状態Ｆ３において特図大当たりに当選し、１６Ｒ確変大当たりに振り分けられるということは、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５において多くの賞球を獲得することができ、かつ、多くの賞球を獲得することのできる遊技者にとって有利な状態（高確状態Ｆ３）がさらに継続するので、最も多くの利益が得られる遊技者にとって最高の結果になることを意味する。しかしながら、本実施形態では、第２特図抽選において特図大当たりに当選した場合のうちの１％しか１６Ｒ確変大当たりに振り分けられないので、遊技者は、高確状態Ｆ３において、積極的に特図大当たりに当選して欲しいとは願わず、特図大当たりに当選せずになるべく長く高確状態Ｆ３が継続すること、及び、なるべく長い第２特図変動時間が設定されて第２特図抽選の結果が特図小当たりになること、特図大当たりに当選する場合には２Ｒ通常大当たりではなく、１６Ｒ確変大当たりに振り分けられること、を期待しながら遊技を行なう。

【２００３】

次に、上述した高確状態Ｆ３において実行され得る演出や、図柄表示装置４１に表示され得る情報や画像について説明する。

【２００４】

本実施形態のパチンコ機１０では、高確状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である１６Ｒ確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、図１３４（Ａ）に示すように、リーチ演出として、遊技者側を意味する女性キャラクターと敵側を意味する海賊キャラクターとが戦闘を行なうバトル演出を実行可能である。なお、リーチ演出としてのバトル演出の実行中においても、上述した右打ち報知処理が実行されており、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像ＧＤ１が表示される。以下に説明する高確状態Ｆ３において実行される他の演出の実行中においても同様である。

【２００５】

そして、遊技者に有利な１６Ｒ確変大当たりに当選した場合には、バトル演出の後に、当該戦闘の結果（抽選の結果）を告知するバトル結果演出として、バトルに勝利したことを告知するバトル勝利演出を実行し（図１３４（Ｂ））、遊技者に不利な２Ｒ通常大当たりに当選した場合には、バトル結果演出として、バトルに敗北したことを告知するバトル敗北演出を実行し（図１３４（Ｃ））、遊技者に有利でも不利でもない特図小当たりに当選した場合には、バトル結果演出として、バトルが引き分けに終わったことを告知するバトル引き分け演出（図１３４（Ｄ））を実行する。

【２００６】

このように、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である１６Ｒ確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されているので、１６Ｒ確変大当たりが発生して第２特別図柄の変動表示の終了後に遊技者に有利な高確状態Ｆ３が継続するのか否かといった期待感を遊技者に

抱かせることができるとともに、当該リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することができず、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２００７】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な１６Ｒ確変大当たりが発生しなかったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【２００８】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、高確状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出であるカウントダウン演出を実行可能に構成されている。具体的には、図１３５に示すように、カウントダウン演出として、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの時間を示す画像Ｇ１を表示する演出を実行する。このカウントダウン演出を実行することにより、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該カウントダウン演出において表示される数値情報から、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【２００９】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中である。しかしながら、初めて本パチンコ機１０で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。そこで、本実施形態では、高確状態Ｆ３において、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出である好機示唆演出を実行可能に構成されている。具体的には、図１３５に示すように、例えば、好機示唆演出として、女性キャラクター画像Ｇ２及び「変動中にたくさん球を入れてね！賞球を獲得できるチャンスタイムだよ！」といった文字列Ｇ３を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。したがって、遊技者に対して、この長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【２０１０】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、第２大入賞口５８ａに入球した遊技球の個数ではなく、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、高確状態Ｆ３において、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能に構成されている。具体的には、図１３５に示すように、高確状態Ｆ３に移行後に特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数及び特別入賞口３２ｓに遊技球が入球することによって得られた賞球の個数を示す画像Ｇ４を図柄表示装置４１に表示させる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０にお

いて重要な特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【２０１１】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２特別図柄の変動表示の後の抽選結果だけでなく、第２特別図柄の変動表示の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、高確状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、ステップアップ演出１を実行し、ステップアップ演出１に連続してステップアップ演出２を実行可能に構成されている。具体的には、図１３６（Ａ）に示すように、ステップアップ演出１として、女性キャラクター画像Ｇ５及び「ステップ１！この変動はいつまで続くかな？」といった文字列Ｇ６を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。そして、図１３６（Ｂ）に示すように、ステップアップ演出２として、クジラのキャラクター画像Ｇ７及び「ステップ２！まだまだこの変動は続くよ！」といった文字列Ｇ８を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。したがって、遊技者に対して、ステップアップ演出１が実行された場合に、当該ステップアップ演出１の後に連続してステップアップ演出２が実行されて当該第２特別図柄の変動表示がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【２０１２】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１と、長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、第２特図変動時間として設定される期間の長さだけであり、また、本実施形態の普通電動役物３４ｂは遊技状態に応じて異なる挙動も示さないので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態Ｆ１であるのか高確状態Ｆ３であるのかを容易に判別することはできない。そこで、本実施形態では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１においては通常状態Ｆ１用背景画像を表示可能であり、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３においては高確状態Ｆ３用背景画像を表示可能に構成されている。具体的には、例えば、通常状態Ｆ１用背景画像として、青色の海の中の背景画像を表示可能であり、高確状態Ｆ３用背景画像として、赤色の海の中の背景画像を表示可能である。したがって、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態Ｆ１であるのか高確状態Ｆ３であるのかを容易に判別することが可能となる。

【２０１３】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。そこで、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂによって第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しないので、遊技者に対して、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【２０１４】

以上説明したように、本実施形態によれば、各入球部を適切に配置するとともに、変動表示時間として設定される期間の長さを適切に制御するので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。以下、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【２０１５】

従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、小当たりラッシュ中において、第２特別図柄の変動表示が停止し、当該変動表示に対応した第２特図抽選において小当たりに当選した場合に、特別電動役物が開放して大入賞口に遊技球が入球可能となる。すなわち、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、遊技者は、第２特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて特別電動役物が開放した場合に利益を得ることがで

きる。

【２０１６】

しかし、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行される第２特図抽選は、大当たりを抽選するものでもあるため、大当たりに当選するか否かの期待度を示唆するリーチ演出が実行される場合があり、当該リーチ演出が実行されている期間（第２特別図柄の変動表示の実行中の期間）は小当たりが発生しないため、遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまい、小当たり当選による特別電動役物の開放によって利益を得たい遊技者にとっては非常に歯痒い時間となってしまうといった課題があった。

【２０１７】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機の中には、小当たりラッシュ中は常に遊技球の発射を継続させなければ小当たりによる利益を得ることができないパチンコ機が存在する。具体的には、小当たりに当選することになる第２特別図柄の変動表示の実行中にもリーチ演出が実行され得るパチンコ機であって、遊技者が、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）に遊技球の浪費を避けようと止め打ち（遊技球の発射を一時的に止めること）をすると、当該リーチ演出の終盤又は終了時に小当たり当選を確認してから遊技球を発射させても、当該小当たり当選に基づく特別電動役物の開放中に遊技球を当該特別電動役物に到達させることができないパチンコ機である。このようなパチンコ機においては、遊技者は、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）であっても、変動表示の停止後に発生し得る小当たりによる利益を得るためには止め打ちをすることができず、遊技球の浪費を余儀なくされ、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【２０１８】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が外れになった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られず、さらに当該変動表示の停止後にも小当たりによる利益が得られないので、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【２０１９】

さらに、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が小当たりラッシュが終了することになる結果（出玉のない通常大当たり）になり、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうため、非常に不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【２０２０】

このように、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中の期間（第２特別図柄の変動中の期間）は、遊技者にとって、小当たりによる利益を得ることができない非常に歯痒い期間であり、また、止め打ちもできずに遊技球の浪費を余儀なくされる不愉快な期間であり、さらに、リーチ演出に係る第２特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題があった。

【２０２１】

これに対して、本実施形態では、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することができず、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リ

ーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２０２２】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、第２特図抽選において遊技者に有利な特図大当たり（出玉もありラッシュも継続する１６Ｒ確変大当たり）に当選せずに、遊技者に不利な特図大当たり（出玉がなくラッシュも終了してしまう２Ｒ通常大当たり）に当選して高確状態Ｆ３が終了してしまったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができるので、高確状態Ｆ３の終了直前に多量の賞球が払い出されるといった爽快感と満足感を遊技者に与えることができるとともに、当該高確状態Ｆ３が終了してしまったことに対する遊技者の怒りや喪失感を和らげることが可能となる。このように、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【２０２３】

さらに、本実施形態では、設定される第２特図変動時間の長さによって遊技者の有利度（遊技者が獲得することのできる賞球の個数）が変化するといった新たな遊技性を提供することができる。具体的には、本実施形態では、第２特図変動時間として設定される変動時間が長いほど、遊技者が獲得することのできる賞球数が多くなる。したがって、第２特図変動時間として長い変動時間が設定されて欲しいといった従来にない新しい期待感を遊技者に提供することができる。

【２０２４】

また、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持することが遊技者にとって有利な事象となっている。これに対して、従来の一般的なパチンコ機では、小当たりに当選して特別電動役物が開放することが遊技者にとって有利な事象となっている。すなわち、本実施形態によれば、遊技者にとって有利な事象が従来とは逆になっているといった新たな遊技性を提供することができる。

【２０２５】

さらに、本実施形態によれば、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動可能な機能（いわゆる同時変動機能）を有さなくても、遊技者が多くの賞球を獲得することのできる遊技状態（いわゆるラッシュ）を実現することができる。同時変動機能を有するパチンコ機では、制御が複雑化するといった課題や、ラッシュ終了後の残存保留をどのように処理するのかといった課題が生じるが、本実施形態によれば、同時変動機能を有さないため、これらの課題が生じないといった効果を奏することができる。

【２０２６】

さらに、本実施形態によれば、高確状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことに基づく賞球である。換言すれば、高確状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）の作動に基づく賞球ではない。したがって、本実施形態によれば、当該パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率の値を低減することができ、当該パチンコ機１０に設定可能な賞球数の幅を広げることが可能となる。

【２０２７】

さらに、本実施形態では、第２振分釘群３６ｂに到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１ルート３６ｂ１よりも低い第２ルート３６ｂ２に振り分けられる。一方、第２振分釘群３６ｂに到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２ルート３６ｂ２よりも高い第１ルート３６ｂ１に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い第２特別電動役物５８ｂに到達する。したがって、第２振分釘群３６ｂに到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い第２特別電動役物５８ｂに到達してしまって遊技

者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２０２８】

そして、本実施形態によれば、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が板状部材の上を転動し切る前に短変動時間（０．１秒）が経過して第２特別電動役物５８ｂが入球可能状態となるので、第２大入賞口５８ａに入球することになり、特別入賞口３２ｓに到達することができない。上述したように、第２大入賞口５８ａに設定されている賞球数は２個であるため、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができずに第２大入賞口５８ａに入球した場合には、遊技者にはほとんど利益がない。

【２０２９】

一方、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、長変動時間（２０秒～１８０秒）が経過する前に板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに到達し、当該特別入賞口３２ｓに入球可能となる。上述したように、特別入賞口３２ｓに設定されている賞球数は１５個であるため、遊技球が第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに入球した場合には、遊技者は多くの利益を得ることができる。

【２０３０】

このように、本実施形態によれば、第２特図変動時間として設定される期間の長さに応じて、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球が、特別入賞口３２ｓに到達できずに第２大入賞口５８ａに入球する状況と、特別入賞口３２ｓに到達して当該特別入賞口３２ｓに入球可能な状況とを創出することができる。この結果、第２特図変動時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、後述するように、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球する場合の方が、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球する場合よりも遊技者にとって有利である構成を採用することによって、第２特図変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０３１】

さらに、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。

【２０３２】

遊技を開始した直後の通常状態Ｆ１において遊技者が第２振分釘群３６ｂを狙って右打ちをした場合には、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定されるので、発射された遊技球は、特別入賞口３２ｓには入球せず、第２大入賞口５８ａに入球することになる。しかしながら、本実施形態によれば、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）は、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）よりも少ないので、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常状態Ｆ１において遊技者が第２振分釘群３６ｂを狙って右打ちをすることを抑制することができる。

【２０３３】

一方、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１２０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３においては、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球が、特別入賞口３２ｓに到達して当該特別入賞口３２ｓに入球可能な状況となる。そして、本実施形態によれば、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球する場合の方が、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球する場合よりも払い出される賞球が多く、遊技者に有利となるので、第２特図変動時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、

遊技の興趣向上を図ることができる。

【２０３４】

さらに、本実施形態では、遊技球を第１ルート３６ｂ１と第２ルート３６ｂ２とに振り分ける振分部は、作動しない非作動物である釘の集合体である第２振分釘群３６ｂとして構成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、振分部が、作動する作動物である構成を採用した場合には、遊技者が作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることによって、価値の高い第１ルート３６ｂ１のみに遊技球が振り分けられるようにすることが可能になってしまうおそれがある。

【２０３５】

これに対して、本実施形態によれば、振分部は、作動しない非作動物である第２振分釘群３６ｂによって構成されているので、遊技者は、価値の高い第１ルート３６ｂ１のみに遊技球が振り分けられるように作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させるといったことができなくなる。したがって、本パチンコ機１０の設計時に意図された振り分けの割合で遊技球が振り分けられるようにすることができる。

【２０３６】

さらに、本実施形態では、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない右側アウト口４３ｒが設けられている。したがって、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球が、本パチンコ機１０の設計当初の想定に反して第２特別電動役物５８ｂに到達してしまうことを抑制することができる。

【２０３７】

さらに、本実施形態では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１において、確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球するといった移行条件が成立した場合に、特電開閉実行モードＦ２を経由して、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３に移行する。本実施形態では、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定された場合の方が、短変動時間（０．１秒）が設定された場合よりも遊技者にとって有利であるので、遊技者に対して、通常状態Ｆ１において早く確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球するといった移行条件が成立して高確状態Ｆ３に移行して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【２０３８】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である１６Ｒ確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されているので、１６Ｒ確変大当たりが発生して第２特別図柄の変動表示の終了後に遊技者に有利な高確状態Ｆ３が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することができず、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２０３９】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な１６Ｒ確変大当たりが発生しなかったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま

小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【２０４０】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出であるカウントダウン演出を実行可能であるので、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該カウントダウン演出において表示される数値情報から、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【２０４１】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中である。しかしながら、初めて本パチンコ機１０で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。そこで、本実施形態では、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出である好機示唆演出を実行可能であるので、遊技者に対して、この長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【２０４２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２特別図柄の変動表示の後の抽選結果だけでなく、第２特別図柄の変動表示の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、ステップアップ演出１を実行し、ステップアップ演出１に連続してステップアップ演出２を実行可能であるので、遊技者に対して、ステップアップ演出１が実行された場合に、当該ステップアップ演出１の後に連続してステップアップ演出２が実行されて当該第２特別図柄の変動表示がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【２０４３】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、第２大入賞口５８ａに入球した遊技球の個数ではなく、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能であるので、本実施形態のパチンコ機１０において重要な特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【２０４４】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１と、長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、第２特図変動時間として設定される期間の長さだけであり、また、本実施形態の普通電動役物３４ｂは遊技状態に応じて異なる挙動も示さないので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態Ｆ１であるのか高確状態Ｆ３であるのかを容易に判別することはできない。そこで、本実施形態では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１においては通常状態Ｆ１用背景画像を表示可能であり、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３においては高確状態Ｆ３用背景画像を表示可能であるので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態Ｆ１であるのか高確状態Ｆ３であるのかを容易に判別することが可能となる。

【２０４５】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。そこで、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂによって第２大入

賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しないので、遊技者に対して、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【２０４６】

このように、本遊技機では、内部抽選に係る変動表示の実行中は切替部が入球不能状態を維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第３入球部に入球することができないが、第２入球部に入球することは可能となっている。したがって、切替部が入球不能状態である場合には第２入球部に遊技球を入球させるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。すなわち、切替部の各状態に応じて入球可能な入球部を設けることによって、常に遊技の興趣を遊技者に提供することが可能となる。

【２０４７】

《３－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【２０４８】

上述した遊技を進行させるために、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理を実行する。主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【２０４９】

＜通常処理＞

通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。

【２０５０】

図１３７は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ０１０１では、起動初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｚ０１０２に進む。

【２０５１】

ステップＳｚ０１０２では、起動コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。起動コマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｚ０１０３に進む。

【２０５２】

ステップＳｚ０１０３では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では２ｍｓ毎に）実行される。

【２０５３】

＜タイマ割込み処理＞

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に実行される。

【２０５４】

図１３８は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ１１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置６０に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｚ０１０２に進む。

【２０５５】

ステップＳｚ１１０２では、各種カウンタ更新処理を実行する。具体的には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３、特

図変動種別カウンタＣｓ４、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｚ１１０３に進む。

【２０５６】

ステップＳｚ１１０３では、各入球口用の入球処理を実行する。各入球口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１１０３を実行した後、ステップＳｚ１１０４に進む。

【２０５７】

ステップＳｚ１１０４では、特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理は、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて上述した特図抽選を実行し、第１特別図柄表示部３７ａ、第２特別図柄表示部３７ｂ、第１特別電動役物５７ｂ及び第２特別電動役物５８ｂを制御する処理である。特図特電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１１０４を実行した後、ステップＳｚ１１０５に進む。

【２０５８】

ステップＳｚ１１０５では、普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示部３８ａ及び普通電動役物３４ｂを制御する処理である。普図普電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１１０５を実行した後、ステップＳｚ１１０６に進む。

【２０５９】

ステップＳｚ１１０６では、上記各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを払出制御装置７０や音声発光制御装置９０等のサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドが設定されてる場合には当該コマンドを払出制御装置７０に対して送信する。また、各種の演出に関するコマンドが設定されている場合にはそれらのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｚ１１０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２０６０】

＜各入球口用の入球処理＞

次に、各入球口用の入球処理について説明する。各入球口用の入球処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０６１】

図１３９は、各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ１２０１では、一般入賞口用の入球処理を実行する。一般入賞口用の入球処理では、一般入賞口３２への遊技球の入球を検知した場合に、当該一般入賞口３２に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｚ１２０１を実行した後、ステップＳｚ１２０２に進む。

【２０６２】

ステップＳｚ１２０２では、特別入賞口用の入球処理を実行する。特別入賞口用の入球処理では、特別入賞口３２ｓへの遊技球の入球を検知した場合に、当該特別入賞口３２ｓに設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｚ１２０２を実行した後、ステップＳｚ１２０３に進む。

【２０６３】

ステップＳｚ１２０３では、大入賞口用の入球処理を実行する。大入賞口用の入球処理では、第１大入賞口５７ａ又は第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球を検知した場合に、当該第１大入賞口５７ａ又は第２大入賞口５８ａに設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｚ１２０３を実行した後、ステップＳｚ１２０４に進む。

【２０６４】

ステップＳｚ１２０４では、第１特図始動口用の入球処理を実行する。第１特図始動口

用の入球処理では、第１特図始動口３３への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１２０４を実行した後、ステップＳｚ１２０５に進む。

【２０６５】

ステップＳｚ１２０５では、第２特図始動口用の入球処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理では、第２特図始動口３４への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１２０５を実行した後、ステップＳｚ１２０６に進む。

【２０６６】

ステップＳｚ１２０６では、普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１２０６実行した後、ステップＳｚ１２０７に進む。

【２０６７】

ステップＳｚ１２０７では、Ｖ確入賞口用の入球処理を実行する。Ｖ確入賞口用の入球処理では、Ｖ確入賞口５７ａｖへの遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。Ｖ確入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｚ１２０７実行した後、本各入球口用の入球処理を終了する。

【２０６８】

＜第１特図始動口用の入球処理＞

次に、第１特図始動口用の入球処理について説明する。第１特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０６９】

図１４０は、第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ１３０１では第１特図始動口３３に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｚ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｚ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１３０２に進み、第１特図始動口３３に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｚ１３０３に進む。一方、ステップＳｚ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｚ１３０１：ＮＯ）、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【２０７０】

ステップＳｚ１３０３では、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第１特図保留個数Ｎｓ１は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第１特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１の上限値（最大値）は４である。

【２０７１】

ステップＳｚ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｚ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１３０４に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１に１を加算する。その後、ステップＳｚ１３０５に進む。

【２０７２】

ステップＳｚ１３０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｚ１３０３において１を加算した第１特図保留個数Ｎｓ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｚ１３０６に進む。

【２０７３】

ステップＳｚ１３０６では、第１特図先判定処理を実行する。第１特図先判定処理は、ステップＳｚ１３０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カ

ウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第１特図保留情報）に基づいて、第１特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｚ１３０６を実行した後、ステップＳｚ１３０７に進む。

【２０７４】

ステップＳｚ１３０７では、第１特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第１特図先判定処理の各判定結果を第１特図保留コマンドとして設定する。第１特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された第１特図保留情報に対する第１特図先判定処理の判定結果を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第１特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更する。ステップＳｚ１３０７を実行した後、第２入球部である第１特図始動口３３用の入球処理を終了する。

【２０７５】

一方、ステップＳｚ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｚ１３０３：ＮＯ）、すなわち、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【２０７６】

＜第２特図始動口用の入球処理＞

次に、第２特図始動口用の入球処理について説明する。第２特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０７７】

図１４１は、第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ１４０１では第２特図始動口３４に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｚ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｚ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１４０２に進み、第２特図始動口３４に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｚ１４０３に進む。一方、ステップＳｚ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｚ１４０１：ＮＯ）、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【２０７８】

ステップＳｚ１４０３では、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第２特図保留個数Ｎｓ２は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第２特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第２特図保留個数Ｎｓ２の上限値（最大値）は４である。

【２０７９】

ステップＳｚ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｚ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１４０４に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２に１を加算する。その後、ステップＳｚ１４０５に進む。

【２０８０】

ステップＳｚ１４０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エ

リア、すなわち、ステップＳｚ１４０３において１を加算した第２特図保留個数Ｎｓ２に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｚ１４０６に進む。

【２０８１】

ステップＳｚ１４０６では、第２特図先判定処理を実行する。第２特図先判定処理は、ステップＳｚ１４０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第２特図保留情報）に基づいて、第２特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｚ１４０６を実行した後、ステップＳｚ１４０７に進む。

【２０８２】

ステップＳｚ１４０７では、第２特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第２特図先判定処理の各判定結果を第２特図保留コマンドとして設定する。第２特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された第２特図保留情報に対する第２特図先判定処理の判定結果を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第２特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更する。ステップＳｚ１４０７を実行した後、第３入球部である第２特図始動口３４用の入球処理を終了する。

【２０８３】

一方、ステップＳｚ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｚ１４０３：ＮＯ）、すなわち、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【２０８４】

＜普図始動ゲート用の入球処理＞

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０８５】

図１４２は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ１５０１では普図始動ゲート３５に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｚ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｚ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１５０２に進む。一方、ステップＳｚ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｚ１５０１：ＮＯ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【２０８６】

ステップＳｚ１５０２では、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、普図保留個数Ｎｎ１は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図保留個数Ｎｎ１の上限値（最大値）は４である。

【２０８７】

ステップＳｚ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｚ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１５０３に進み、普図保留個数Ｎｎ１に１を加算する。その後、ステップＳｚ１５０４に進む。

【２０８８】

ステップＳｚ１５０４では、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値をＲＡＭ６４の普図保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｚ１５０３において１を加算した普図保留個数Ｎｎ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｚ１５０５に進む。

【２０８９】

ステップＳｚ１５０５では、普図保留コマンドを設定する。普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて普図抽選が保留されたことを認識させるためのコマンドである。ステップＳｚ１５０５を実行した後、第１入球部である普図始動ゲート３５用の入球処理を終了する。

【２０９０】

一方、ステップＳｚ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｚ１５０２：ＮＯ）、すなわち、普図保留個数Ｎｎ１が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値を普図保留エリア６４ｄに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【２０９１】

＜Ｖ確入賞口用の入球処理＞

次に、Ｖ確入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ確入賞口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０９２】

図１４３は、Ｖ確入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ１６０１では、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｚ１６０１において、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｚ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ１６０２に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されているＶ確入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ確入賞フラグは、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合にＯＮとなり、特電開閉実行モードの終了後に高確率モードフラグがＯＮとなった際にＯＦＦとなるフラグである。ステップＳｚ１６０２では、既にＶ確入賞フラグがＯＮとなっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球がＶ確入賞口５７ａｖに入球した場合であっても後述するステップＳｚ１６０３からステップＳｚ１６０５の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【２０９３】

ステップＳｚ１６０２において、Ｖ確入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｚ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｚ１６０３に進み、Ｖ確入賞フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｚ１６０４に進み、Ｖ確入賞コマンドを設定する。Ｖ確入賞コマンドは、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、Ｖ確入賞コマンドを受信すると、遊技球がＶ確入賞口５７ａｖに入球したことを示唆する演出であるＶ確入賞演出を実行する。ステップＳｚ１６０４を実行した後、本Ｖ確入賞口用の入球処理を終了する。

【２０９４】

一方、ステップＳｚ１６０１においてＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球していないと判定した場合（ステップＳｚ１６０１：ＮＯ）及びステップＳｚ１６０２においてＶ確入賞フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｚ１６０２：ＹＥＳ）には、上述したステップＳｚ１６０３及びステップＳｚ１６０４の処理を実行することなく、本Ｖ確入賞口用の入球処理を終了する。

【２０９５】

＜特図特電制御処理＞

次に、特図特電制御処理について説明する。特図特電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２０９６】

図１４４は、特図特電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ２１０１では、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０１を実行した後、ステップＳｚ２１０２に進む。

【２０９７】

ステップＳｚ２１０２では、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０２を実行した後、ステップＳｚ２１０３に進む。

【２０９８】

ステップＳｚ２１０３では、特別図柄の変動を停止させた後の処理である特別図柄変動停止後処理を実行する。特別図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０３を実行した後、ステップＳｚ２１０４に進む。

【２０９９】

ステップＳｚ２１０４では、特電開閉実行モード開始処理を実行する。特電開閉実行モード開始処理は、特電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、特電開閉実行モードを開始させる処理である。特電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０４を実行した後、ステップＳｚ２１０５に進む。

【２１００】

ステップＳｚ２１０５では、特電オープニング期間中処理を実行する。特電オープニング期間中処理は、特電オープニング期間中に実行する処理である。特電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０５を実行した後、ステップＳｚ２１０６に進む。

【２１０１】

ステップＳｚ２１０６では、特電開閉期間中処理を実行する。特電開閉期間中処理は、特電開閉期間中に実行する処理である。特電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０６を実行した後、ステップＳｚ２１０７に進む。

【２１０２】

ステップＳｚ２１０７では、特電エンディング期間中処理を実行する。特電エンディング期間中処理は、特電エンディング期間中に実行する処理である。特電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｚ２１０７を実行した後、本特図特電制御処理を終了する。

【２１０３】

＜特別図柄変動開始処理＞

次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、上述した特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１０４】

図１４５は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ２２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図特電制御値が「０１」であるか否かを判定する。特図特電制御値は、特別図柄及び特別電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれもが変動していない状態であり、かつ、特電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、特図特電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。

【２１０５】

ステップＳｚ２２０１において、特図特電制御値が「０１」ではないと判定した場合に

は（ステップＳｚ２２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｚ２２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれかが変動している状態や、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｚ２２０１において、特図特電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｚ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｚ２２０２に進む。

【２１０６】

ステップＳｚ２２０２では、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｚ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｚ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ２２０３に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２から１を減算する。その後、ステップＳｚ２２０４に進む。

【２１０７】

ステップＳｚ２２０４では、特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂの各エリアに記憶されている第２特図保留情報をシフトさせる処理である第２特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第２特図保留情報シフト処理では、第２特図保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている第２特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第２特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｚ２２０４を実行した後、後述するステップＳｚ２２０８に進む。

【２１０８】

ステップＳｚ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｚ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｚ２２０５に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｚ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｚ２２０５：ＮＯ）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｚ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｚ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｚ２２０６に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１から１を減算する。その後、ステップＳｚ２２０７に進む。

【２１０９】

ステップＳｚ２２０７では、特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの各エリアに記憶されている第１特図保留情報をシフトさせる処理である第１特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第１特図保留情報シフト処理では、第１特図保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている第１特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第１特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｚ２２０７を実行した後、ステップＳｚ２２０８に進む。

【２１１０】

ステップＳｚ２２０８では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、抽選モード及び保留の種別に基づいて上述した特図当否判定テーブルを選択し、選択した特図当否判定テーブルと、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値とに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｚ２２０８を実行した後、ステップＳｚ２２０９に進む。

【２１１１】

ステップＳｚ２２０９では、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値と、特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップＳｚ２２０９を実行した後、ステップＳｚ２２１０に進む。

【２１１２】

ステップＳｚ２２１０では、特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、特図種別判定処理において特別図柄Ａであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＡフラグをＯＮにし、特別図柄Ｂであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＢフラグをＯＮにする。ステップＳｚ２２１０を実行した後、ステップＳｚ２２１１に進む。

【２１１３】

ステップＳｚ２２１１では、特図変動時間設定処理を実行する。特図変動時間設定処理は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動時間（第１特図変動時間）及び第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動時間（第２特図変動時間）を設定する処理である。具体的には、特図変動時間設定処理では、抽選モードと、保留の種別と、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値と、特図変動種別カウンタＣｓ４の値と、特図変動時間テーブルとに基づいて特図変動時間を決定し、決定した特図変動時間に対応した値を特図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｚ２２１１を実行した後、ステップＳｚ２２１２に進む。

【２１１４】

ステップＳｚ２２１２では、特図変動用コマンドを設定する。特図変動用コマンドには、今回の特別図柄の変動が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４のいずれの特図始動口への遊技球の入球に基づくものであるのかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及び設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｚ２２１２を実行した後、ステップＳｚ２２１３に進む。

【２１１５】

ステップＳｚ２２１３では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。

【２１１６】

ステップＳｚ２２１２及びステップＳｚ２２１３にて設定された特図変動用コマンド及び特図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特図変動用コマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｚ２２１３を実行後、ステップＳｚ２２１４に進む。

【２１１７】

ステップＳｚ２２１４では、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｚ２２１５に進み、特図特電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。

【２１１８】

＜特別図柄変動停止処理＞

次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１１９】

図１４６は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ２３０１では、特図特電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｚ２３０１において、特図特電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ２３０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｚ２３０１において、特図特電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｚ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ２３０２に進む。

【２１２０】

ステップＳｚ２３０２では、上述した特図変動時間設定処理において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｚ２３０２において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｚ２３０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｚ２３０２において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｚ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ２３０３に進む。

【２１２１】

ステップＳｚ２３０３では、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂにおいて変動中の第１特別図柄又は第２特別図柄を、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂには、第１特図抽選又は第２特図抽選の結果に対応した表示態様の第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される。ステップＳｚ２３０３を実行した後、ステップＳｚ２３０４に進む。

【２１２２】

ステップＳｚ２３０４では、特図停止表示時間設定処理を実行する。特図停止表示時間設定処理は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の停止表示時間（第１特図停止表示時間）及び第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の停止表示時間（第２特図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、特図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では１．０秒）に対応した値を特図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｚ２３０４を実行した後、ステップＳｚ２３０５に進み、特図特電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本特別図柄停止処理を終了する。

【２１２３】

＜特別図柄変動停止後処理＞

次に、特別図柄変動停止後処理について説明する。特別図柄変動停止後処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１２４】

図１４７は、特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ２４０１では、特図特電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｚ２４０１において、特図特電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ２４０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｚ２４０１において、特図特電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｚ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ２４０２に進む。

【２１２５】

ステップＳｚ２４０２では、上述した特図停止表示時間設定処理において設定された特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｚ２４０２において、特図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｚ２４０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｚ２４０２において、特図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｚ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ２４０３に進む。

【２１２６】

ステップＳｚ２４０３では、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）であるか否かを判定する。ステップＳｚ２４０３におい

て、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｚ２４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップＳｚ２４０４に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグ（この場合は特別図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｚ２４０５に進み、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。

【２１２７】

一方、ステップＳｚ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｚ２４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップＳｚ２４０６に進み、特図特電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【２１２８】

＜特電開閉実行モード開始処理＞

次に、特電開閉実行モード開始処理について説明する。特電開閉実行モード開始処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１２９】

図１４８は、特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ３１０１では、特図特電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップＳｚ３１０１において、特図特電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ３１０１：ＮＯ）、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｚ３１０１において、特図特電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｚ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３１０２に進む。

【２１３０】

ステップＳｚ３１０２では、特図小当たりに対応した特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｚ３１０２において、特図小当たりに対応した特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｚ３１０２：ＮＯ）、すなわち、特図大当たりに対応した特図種別フラグがＯＮである場合には、ステップＳｚ３１０３に進み、遊技状態リセット処理を実行する。遊技状態リセット処理は、高確率モードフラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、当該フラグがＯＦＦである場合にはそのままＯＦＦの状態を維持する処理である。その後、後述するステップＳｚ３１０４に進む。

【２１３１】

一方、ステップＳｚ３１０２において、特図小当たりに対応した特図種別フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｚ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３１０３の遊技状態リセット処理を実行することなく、ステップＳｚ３１０４に進む。

【２１３２】

ステップＳｚ３１０４では、特電開閉シナリオ選択処理を実行する。特電開閉シナリオ選択処理は、特図種別フラグと上述した特電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップＳｚ３１０４を実行した後、ステップＳｚ３１０５に進む。

【２１３３】

ステップＳｚ３１０５では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニ

ング時間設定処理は、特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｚ３１０５を実行した後、ステップＳｚ３１０６に進む。

【２１３４】

ステップＳｚ３１０６では、特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように各種演出用装置（各種ランプ４７や表示制御装置１００、図柄表示装置４１）を制御する。ステップＳｚ３１０６を実行した後、ステップＳｚ３１０７に進み、特図特電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。

【２１３５】

＜特電オープニング期間中処理＞

次に、特電オープニング期間中処理について説明する。特電オープニング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１３６】

図１４９は、特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ３２０１では、特図特電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｚ３２０１において、特図特電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ３２０１：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ３２０１において、特図特電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｚ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３２０２に進む。

【２１３７】

ステップＳｚ３２０２では、特電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【２１３８】

ステップＳｚ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｚ３２０２：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｚ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３２０３に進み、特電開閉期間コマンドを設定する。設定された特電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この特電開閉期間コマンドには、今回の特電開閉期間における第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数の情報が含まれる。特電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した特電開閉期間コマンドに基づいて、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｚ３２０３を実行した後、ステップＳｚ３２０４に進み、特図特電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、特電オープニング期間が終了し、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電オープニング期間中処理を終了する。

【２１３９】
＜特電開閉期間中処理＞
　次に、特電開閉期間中処理について説明する。特電開閉期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２１４０】
　図１５０は、特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ３３０１では、特図特電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｚ３３０１において、特図特電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ３３０１：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ３３０１において、特図特電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｚ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３０２に進む。
【２１４１】
　ステップＳｚ３３０２では、特電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている特電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ３３０２において、特電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｚ３３０３に進む。
【２１４２】
　ステップＳｚ３３０３では、第１特別電動役物５７ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｚ３３０３において、第１特別電動役物５７ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｚ３３０３：ＮＯ）、ステップＳｚ３３０４に進む。
【２１４３】
　ステップＳｚ３３０４では、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ３３０４において、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｚ３３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３０５に進む。
【２１４４】
　ステップＳｚ３３０５では、第１特別電動役物５７ｂを開放する。その後、ステップＳｚ３３０６に進む。
【２１４５】
　ステップＳｚ３３０６では、第１特電開放コマンドを設定する。第１特電開放コマンドは、第１特別電動役物５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１特電開放コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ３３０６を実行した後、後述するステップＳｚ３３１０に進む。
【２１４６】
　ステップＳｚ３３０４において、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ３３０４：ＮＯ）、後述するステップＳｚ３３１０に進む。
【２１４７】
　ステップＳｚ３３０３において、第１特別電動役物５７ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｚ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３０７に進む。
【２１４８】
　ステップＳｚ３３０７では、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ３３０７において、第１特別電動役物５７ｂの

閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｚ３３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３０８に進む。

【２１４９】

ステップＳｚ３３０８では、第１特別電動役物５７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｚ３３０９に進む。

【２１５０】

ステップＳｚ３３０９では、第１特電閉鎖コマンドを設定する。第１特電閉鎖コマンドは、第１特別電動役物５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ３３０９を実行した後、後述するステップＳｚ３３１０に進む。

【２１５１】

ステップＳｚ３３０７において、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ３３０７：ＮＯ）、後述するステップＳｚ３３１０に進む。

【２１５２】

ステップＳｚ３３１０では、第２特別電動役物５８ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｚ３３１０において、第２特別電動役物５８ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｚ３３１０：ＮＯ）、ステップＳｚ３３１１に進む。

【２１５３】

ステップＳｚ３３１１では、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第２特別電動役物５８ｂのの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ３３１１において、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｚ３３１１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３１２に進む。

【２１５４】

ステップＳｚ３３１２では、第２特別電動役物５８ｂを開放する。その後、ステップＳｚ３３１３に進む。

【２１５５】

ステップＳｚ３３１３では、第２特電開放コマンドを設定する。第２特電開放コマンドは、第２特別電動役物５８ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２特電開放コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ３３１３を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【２１５６】

ステップＳｚ３３１１において、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ３３１１：ＮＯ）、そのまま本特電開閉期間中処理を終了する。

【２１５７】

ステップＳｚ３３１０において、第２特別電動役物５８ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｚ３３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３１４に進む。

【２１５８】

ステップＳｚ３３１４では、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ３３１４において、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｚ３３１４：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３１５に進む。

【２１５９】

ステップＳｚ３３１５では、第２特別電動役物５８ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｚ３３１６に進む。

【２１６０】

ステップＳｚ３３１６では、第２特電閉鎖コマンドを設定する。第２特電閉鎖コマンドは、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ３３１６を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【２１６１】

ステップＳｚ３３１４において、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ３３１４：ＮＯ）、そのまま本特電開閉期間中処理を終了する。

【２１６２】

ステップＳｚ３３０２において、特電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｚ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３３１７に進む。

【２１６３】

ステップＳｚ３３１７では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｚ３３１７を実行した後、ステップＳｚ３３１８に進む。

【２１６４】

ステップＳｚ３３１８では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電エンディングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電エンディング演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｚ３３１８を実行した後、ステップＳｚ３３１９に進み、特図特電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【２１６５】

＜特電エンディング期間中処理＞

次に、特電エンディング期間中処理について説明する。特電エンディング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１６６】

図１５１は、特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ３４０１では、特図特電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｚ３４０１において、特図特電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ３４０１：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ３４０１において、特図特電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｚ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３４０２に進む。

【２１６７】

ステップＳｚ３４０２では、特電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否か

を判定する。

【２１６８】

ステップＳｚ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｚ３４０２：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｚ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３４０３に進む。

【２１６９】

ステップＳｚ３４０３では、Ｖ確入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｚ３４０３において、Ｖ確入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｚ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｚ３４０４に進み、高確率モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｚ３４０５に進み、Ｖ確入賞フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｚ３４０６に進む。一方、ステップＳｚ３４０３において、Ｖ確入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｚ３４０３：ＮＯ）、上述したステップＳｚ３４０４及びステップＳｚ３４０５の処理を実行することなくステップＳｚ３４０６に進む。

【２１７０】

ステップＳｚ３４０６では、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態コマンドを設定する。設定された遊技状態コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。遊技状態コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、当該コマンドに含まれる遊技状態を示す情報に基づいて、当該遊技状態に対応した演出を実行可能となるように各種演出用装置を制御する。ステップＳｚ３４０６を実行した後、ステップＳｚ３４０７に進み、特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｚ３４０８に進む。

【２１７１】

ステップＳｚ３４０８では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電開閉実行モード終了コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電開閉実行モードが終了したことに対応する演出を実行するように各種演出用装置を制御する。その後、ステップＳｚ３４０９に進む。

【２１７２】

ステップＳｚ３４０９では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特電エンディング期間中処理を終了する。

【２１７３】

＜普図普電制御処理＞

次に、普図普電制御処理について説明する。普図普電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１７４】

図１５２は、普図普電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ４１０１では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０１を実行した後、ステップＳｚ４１０２に進む。

【２１７５】

ステップＳｚ４１０２では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０２を実行した後、ステップＳｚ４１０３に進む。

【２１７６】

ステップＳｚ４１０３では、普通図柄の変動を停止させた後の処理である普通図柄変動停止後処理を実行する。普通図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳ

ｚ４１０３を実行した後、ステップＳｚ４１０４に進む。

【２１７７】

ステップＳｚ４１０４では、普電開閉実行モード開始処理を実行する。普電開閉実行モード開始処理は、普電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、普電開閉実行モードを開始させる処理である。普電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０４を実行した後、ステップＳｚ４１０５に進む。

【２１７８】

ステップＳｚ４１０５では、普電オープニング期間中処理を実行する。普電オープニング期間中処理は、普電オープニング期間中に実行する処理である。普電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０５を実行した後、ステップＳｚ４１０６に進む。

【２１７９】

ステップＳｚ４１０６では、普電開閉期間中処理を実行する。普電開閉期間中処理は、普電開閉期間中に実行する処理である。普電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０６を実行した後、ステップＳｚ４１０７に進む。

【２１８０】

ステップＳｚ４１０７では、普電エンディング期間中処理を実行する。普電エンディング期間中処理は、普電エンディング期間中に実行する処理である。普電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｚ４１０７を実行した後、本普図普電制御処理を終了する。

【２１８１】

＜普通図柄変動開始処理＞

次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、上述した普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１８２】

図１５３は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ４２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図普電制御値が「０１」であるか否かを判定する。普図普電制御値は、普通図柄及び普通電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普通図柄が変動していない状態であり、かつ、普電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、普図普電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。

【２１８３】

ステップＳｚ４２０１において、普図普電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ４２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｚ４２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普通図柄が変動している状態や、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｚ４２０１において、普図普電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｚ４２０１：ＮＯ）、ステップＳｚ４２０２に進む。

【２１８４】

ステップＳｚ４２０２では、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｚ４２０２において、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｚ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ４２０３に進み、普図保留個数Ｎｎから１を減算する。その後、ステップＳｚ４２０４に進む。

【２１８５】

ステップＳｚ４２０４では、普図保留エリア６４ｄの各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア６４ｄの第１エリアに記憶されている普図保留

情報を普図判定エリア６４ｅに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップＳｚ４２０４を実行した後、ステップＳｚ４２０５に進む。

【２１８６】

ステップＳｚ４２０５では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、遊技状態に基づいて選択した普図当否判定テーブルと、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１の値とに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｚ４２０５を実行した後、ステップＳｚ４２０６に進む。

【２１８７】

ステップＳｚ４２０６では、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果と、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップＳｚ４２０６を実行した後、ステップＳｚ４２０７に進む。

【２１８８】

ステップＳｚ４２０７では、普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、普図種別判定処理において普通図柄Ａであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＡフラグをＯＮにする。ステップＳｚ４２０７を実行した後、ステップＳｚ４２０８に進む。

【２１８９】

ステップＳｚ４２０８では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。具体的には、普図変動時間設定処理では、遊技状態と、普図当否判定の結果と、普図変動時間テーブルとに基づいて普図変動時間を決定し、決定した普図変動時間に対応した値を普図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｚ４２０８を実行した後、ステップＳｚ４２０９に進む。

【２１９０】

ステップＳｚ４２０９では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｚ４２０９を実行した後、ステップＳｚ４２１０に進む。

【２１９１】

ステップＳｚ４２１０では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。

【２１９２】

ステップＳｚ４２０９及びステップＳｚ４２１０にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｚ４２１０を実行後、ステップＳｚ４２１１に進む。

【２１９３】

ステップＳｚ４２１１では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｚ４２１２に進み、普図普電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。

【２１９４】

＜普通図柄変動停止処理＞

次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２１９５】
図１５４は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ４３０１では、普図普電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｚ４３０１において、普図普電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ４３０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｚ４３０１において、普図普電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｚ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ４３０２に進む。
【２１９６】
ステップＳｚ４３０２では、上述した普図変動時間設定処理において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｚ４３０２において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｚ４３０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｚ４３０２において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｚ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ４３０３に進む。
【２１９７】
ステップＳｚ４３０３では、普通図柄表示部３８ａにおいて変動中の普通図柄を、ＯＮとなっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示部３８ａには、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップＳｚ４３０３を実行した後、ステップＳｚ４３０４に進む。
【２１９８】
ステップＳｚ４３０４では、普図停止表示時間設定処理を実行する。普図停止表示時間設定処理は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の停止表示時間（普図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、普図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では０．１秒）に対応した値を普図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｚ４３０４を実行した後、ステップＳｚ４３０５に進み、普図普電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本普通図柄停止処理を終了する。
【２１９９】
＜普通図柄変動停止後処理＞
次に、普通図柄変動停止後処理について説明する。普通図柄変動停止後処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２００】
図１５５は、普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ４４０１では、普図普電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｚ４４０１において、普図普電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ４４０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｚ４４０１において、普図普電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｚ４４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ４４０２に進む。
【２２０１】
ステップＳｚ４４０２では、上述した普図停止表示時間設定処理において設定された普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｚ４４０２において、普図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｚ４４０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｚ４４０２において、普図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｚ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ４４０３に進む。

【２２０２】
　ステップＳｚ４４０３では、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が特定結果である普図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｚ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｚ４４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップＳｚ４４０４に進み、ＯＮとなっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｚ４４０５に進み、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。
【２２０３】
　一方、ステップＳｚ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｚ４４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップＳｚ４４０６に進み、普図普電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。
【２２０４】
＜普電開閉実行モード開始処理＞
　次に、普電開閉実行モード開始処理について説明する。普電開閉実行モード開始処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２２０５】
　図１５６は、普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ５１０１では、普図普電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップＳｚ５１０１において、普図普電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ５１０１：ＮＯ）、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｚ５１０１において、普図普電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｚ５１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５１０２に進む。
【２２０６】
　ステップＳｚ５１０２では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップＳｚ５１０２を実行した後、ステップＳｚ５１０３に進む。
【２２０７】
　ステップＳｚ５１０３では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｚ５１０３を実行した後、ステップＳｚ５１０４に進む。
【２２０８】
　ステップＳｚ５１０４では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オ

ープニングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ５１０４を実行した後、ステップＳｚ５１０５に進み、普図普電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。

【２２０９】

＜普電オープニング期間中処理＞

次に、普電オープニング期間中処理について説明する。普電オープニング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２１０】

図１５７は、普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ５２０１では、普図普電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｚ５２０１において、普図普電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ５２０１：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ５２０１において、普図普電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｚ５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５２０２に進む。

【２２１１】

ステップＳｚ５２０２では、普電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【２２１２】

ステップＳｚ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｚ５２０２：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｚ５２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５２０３に進み、普電開閉期間コマンドを設定する。設定された普電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この普電開閉期間コマンドには、今回の普電開閉期間における普通電動役物３４ｂの開放回数の情報が含まれる。普電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した普電開閉期間コマンドに基づいて、普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｚ５２０３を実行した後、ステップＳｚ５２０４に進み、普図普電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、普電オープニング期間が終了し、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電オープニング期間中処理を終了する。

【２２１３】

＜普電開閉期間中処理＞

次に、普電開閉期間中処理について説明する。普電開閉期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２１４】

図１５８は、普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ５３０１では、普図普電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｚ５３０１において、普図普電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ５３０１：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ５３０１において、普図普電制御値が「０６」であると判定した場合

には（ステップＳｚ５３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５３０２に進む。

【２２１５】

ステップＳｚ５３０２では、普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ５３０２：ＮＯ）、ステップＳｚ５３０３に進む。

【２２１６】

ステップＳｚ５３０３では、普通電動役物３４ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｚ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｚ５３０３：ＮＯ）、ステップＳｚ５３０４に進む。

【２２１７】

ステップＳｚ５３０４では、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｚ５３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５３０５に進む。

【２２１８】

ステップＳｚ５３０５では、普通電動役物３４ｂを開放する。その後、ステップＳｚ５３０６に進む。

【２２１９】

ステップＳｚ５３０６では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物３４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ５３０６を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【２２２０】

ステップＳｚ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｚ５３０４：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【２２２１】

ステップＳｚ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｚ５３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５３０７に進む。

【２２２２】

ステップＳｚ５３０７では、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｚ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｚ５３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５３０８に進む。

【２２２３】

ステップＳｚ５３０８では、普通電動役物３４ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｚ５３０９に進む。

【２２２４】

ステップＳｚ５３０９では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物３４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ５３０９を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【２２２５】

ステップＳｚ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立していないと判

定した場合には（ステップＳｚ５３０７：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【２２２６】

ステップＳｚ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｚ５３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５３１０に進む。

【２２２７】

ステップＳｚ５３１０では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｚ５３１０を実行した後、ステップＳｚ５３１１に進む。

【２２２８】

ステップＳｚ５３１１では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｚ５３１８を実行した後、ステップＳｚ５３１９に進み、普図普電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【２２２９】

＜普電エンディング期間中処理＞

次に、普電エンディング期間中処理について説明する。普電エンディング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２２３０】

図１５９は、普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ５４０１では、普図普電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｚ５４０１において、普図普電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｚ５４０１：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ５４０１において、普図普電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｚ５４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５４０２に進む。

【２２３１】

ステップＳｚ５４０２では、普電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【２２３２】

ステップＳｚ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｚ５４０２：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｚ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｚ５４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｚ５４０３に進む。

【２２３３】

ステップＳｚ５４０３では、普図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｚ５４０４に進む。

【２２３４】

ステップＳｚ５４０４では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された

普電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、ステップＳｚ５４０５に進む。

【２２３５】

ステップＳｚ５４０５では、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普電エンディング期間中処理を終了する。

【２２３６】

《３－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【２２３７】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【２２３８】

図１６０は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２２３９】

ステップＳｚ６１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｚ６１０１を実行した後、ステップＳｚ６１０２に進む。

【２２４０】

ステップＳｚ６１０２では、特図遊技回演出用処理を実行する。特図遊技回演出用処理では、特図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特図変動用コマンド及び特図種別コマンドを受信した場合には、当該特図変動用コマンドに含まれる特図変動時間や特図種別コマンドに含まれる特別図柄の種別、現在の遊技状態に基づいて、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理や、各種演出を実行するための処理を実行する。具体的には、例えば、上述したカウントダウン演出や、有利状態示唆演出、ステップアップ演出等を実行するための処理を実行する。ステップＳｚ６１０２を実行した後、ステップＳｚ６１０３に進む。

【２２４１】

なお、上記各種演出は、普通図柄が変動中か否かに関わらず実行可能な構成とすればよい。換言すれば、例えば、普通図柄の変動表示（短変動時間又は長変動時間）の実行中に、特定有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な構成としてもよく、数値情報を減算しながら表示する演出（例えばカウントダウン演出）を実行可能な構成としてもよく、遊技者に好機な状態であることを示唆する好機示唆演出を実行可能な構成としてもよく、ステップアップ演出を実行可能な構成としてもよい。また、普通電動役物によって第２特図始動口３４が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第２特図始動口３４が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない構成としてもよい。

【２２４２】

ステップＳｚ６１０３では、特電開閉実行モード演出用処理を実行する。特電開閉実行モード演出用処理では、特電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特電オープニングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナ

リオの種別に対応した特電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定する。また、特電開閉期間コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電開閉期間用演出を実行するように設定する。また、特電開放コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の開放回数に対応した特電開放中演出を実行する。また、特電閉鎖コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の閉鎖回数に対応した特電インターバル期間用演出を実行する。また、特電エンディングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電エンディング演出を実行する。ステップＳｚ６１０３を実行した後、ステップＳｚ６１０４に進む。

【２２４３】

ステップＳｚ６１０４では、Ｖ確入賞演出用処理を実行する。Ｖ確入賞演出用処理では、Ｖ確入賞コマンドを受信した場合に、Ｖ確入賞したことを示唆する演出を実行するように設定する。ステップＳｚ６１０４を実行した後、ステップＳｚ６１０５に進む。

【２２４４】

ステップＳｚ６１０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｚ６１０５を実行した後、ステップＳｚ６１０６に進む。

【２２４５】

ステップＳｚ６１０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｚ６１０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２２４６】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【２２４７】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【２２４８】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【２２４９】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【２２５０】

図１６１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【２２５１】

ステップＳｚ８１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０

２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｚ８１０２に進む。

【２２５２】

ステップＳｚ８１０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【２２５３】

＜コマンド割込み処理＞

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

【２２５４】

図１６２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｚ８２０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【２２５５】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【２２５６】

図１６３は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【２２５７】

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

【２２５８】

ステップＳｚ８３０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、上述したコマンド割込み処理によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、予告演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該予告演出に対応した動画が図柄表

示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、リーチ演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該リーチ演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【２２５９】

なお、コマンド対応処理（ステップＳｚ８３０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【２２６０】

ステップＳｚ８３０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（ステップＳｚ８３０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｚ８３０３に進む。

【２２６１】

ステップＳｚ８３０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（ステップＳｚ８３０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｚ８３０４に進む。

【２２６２】

ステップＳｚ８３０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ステップＳｚ８３０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｚ８３０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【２２６３】

《３－７》作用・効果：

【２２６４】

以上説明したように、本実施形態によれば、各入球部を適切に配置するとともに、変動表示時間として設定される期間の長さを適切に制御するので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。以下、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【２２６５】

従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、小当たりラッシュ中において、第２特別図柄の変動表示が停止し、当該変動表示に対応した第２特図抽選において小当たりに当選した場合に、特別電動役物が開放して大入賞口に遊技球が入球可能となる。すなわち、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、遊技者は、第２特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて特別電動役物が開放した場合に利益を得ることができる。

【２２６６】

しかし、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行される第２特図抽選は、大当たりを抽選するものでもあるため、大当たりに当選するか否かの期待度を示唆するリーチ演出が実行される場合があり、当該リーチ演出が実行されている期間（第２特別図柄の変動表示の実行中の期間）は小当たりが発生しないため、遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまい、小当たり当選による特別電動役物の開放によって利益を得たい遊技者にとっては非常に歯痒い時間となってしまうといった課題があった。

【２２６７】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機の中には、小当たりラッシュ中は常に遊技球の発射を継続させなければ小当たりによる利益を得ることができないパチンコ機が存在する。具体的には、小当たりに当選することになる第２特別図柄の変動表示の実行中にもリーチ演出が実行され得るパチンコ機であって、遊技者が、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）に遊技球の浪費を避けようと止め打ち（遊技球の発射を一時的に止めること）をすると、当該リーチ演出の終盤又は終了時に小当たり当選を確認してから遊技球を発射させても、当該小当たり当選に基づく特別電動役物の開放中に遊技球を当該特別電動役物に到達させることができないパチンコ機である。このようなパチンコ機においては、遊技者は、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）であっても、変動表示の停止後に発生し得る小当たりによる利益を得るためには止め打ちをすることができず、遊技球の浪費を余儀なくされ、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【２２６８】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が外れになった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られず、さらに当該変動表示の停止後にも小当たりによる利益が得られないので、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【２２６９】

さらに、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が小当たりラッシュが終了することになる結果（出玉のない通常大当たり）になり、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうため、非常に不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【２２７０】

このように、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中の期間（第２特別図柄の変動中の期間）は、遊技者にとって、小当たりによる利益を得ることができない非常に歯痒い期間であり、また、止め打ちもできずに遊技球の浪費を余儀なくされる不愉快な期間であり、さらに、リーチ演出に係る第２特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題があった。

【２２７１】

これに対して、本実施形態では、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することができず、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２２７２】
　さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、第２特図抽選において遊技者に有利な特図大当たり（出玉もありラッシュも継続する１６Ｒ確変大当たり）に当選せずに、遊技者に不利な特図大当たり（出玉がなくラッシュも終了してしまう２Ｒ通常大当たり）に当選して高確状態Ｆ３が終了してしまったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができるので、高確状態Ｆ３の終了直前に多量の賞球が払い出されるといった爽快感と満足感を遊技者に与えることができるとともに、当該高確状態Ｆ３が終了してしまったことに対する遊技者の怒りや喪失感を和らげることが可能となる。このように、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。
【２２７３】
　さらに、本実施形態では、設定される第２特図変動時間の長さによって遊技者の有利度（遊技者が獲得することのできる賞球の個数）が変化するといった新たな遊技性を提供することができる。具体的には、本実施形態では、第２特図変動時間として設定される変動時間が長いほど、遊技者が獲得することのできる賞球数が多くなる。したがって、第２特図変動時間として長い変動時間が設定されて欲しいといった従来にない新しい期待感を遊技者に提供することができる。
【２２７４】
　また、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持することが遊技者にとって有利な事象となっている。これに対して、従来の一般的なパチンコ機では、小当たりに当選して特別電動役物が開放することが遊技者にとって有利な事象となっている。すなわち、本実施形態によれば、遊技者にとって有利な事象が従来とは逆になっているといった新たな遊技性を提供することができる。
【２２７５】
　さらに、本実施形態によれば、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動可能な機能（いわゆる同時変動機能）を有さなくても、遊技者が多くの賞球を獲得することのできる遊技状態（いわゆるラッシュ）を実現することができる。同時変動機能を有するパチンコ機では、制御が複雑化するといった課題や、ラッシュ終了後の残存保留をどのように処理するのかといった課題が生じるが、本実施形態によれば、同時変動機能を有さないため、これらの課題が生じないといった効果を奏することができる。
【２２７６】
　さらに、本実施形態によれば、高確状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことに基づく賞球である。換言すれば、高確状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）の作動に基づく賞球ではない。したがって、本実施形態によれば、当該パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率の値を低減することができ、当該パチンコ機１０に設定可能な賞球数の幅を広げることが可能となる。
【２２７７】
　さらに、本実施形態では、第２振分釘群３６ｂに到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１ルート３６ｂ１よりも低い第２ルート３６ｂ２に振り分けられる。一方、第２振分釘群３６ｂに到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２ルート３６ｂ２よりも高い第１ルート３６ｂ１に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い第２特別電動役物５８ｂに到達する。したがって、第２振分釘群３６ｂに到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い第２特別電動役物５８ｂに到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【２２７８】

そして、本実施形態によれば、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が板状部材の上を転動し切る前に短変動時間（０．１秒）が経過して第２特別電動役物５８ｂが入球可能状態となるので、第２大入賞口５８ａに入球することになり、特別入賞口３２ｓに到達することができない。上述したように、第２大入賞口５８ａに設定されている賞球数は２個であるため、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができずに第２大入賞口５８ａに入球した場合には、遊技者にはほとんど利益がない。

【２２７９】

一方、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、長変動時間（２０秒～１８０秒）が経過する前に板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに到達し、当該特別入賞口３２ｓに入球可能となる。上述したように、特別入賞口３２ｓに設定されている賞球数は１５個であるため、遊技球が第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに入球した場合には、遊技者は多くの利益を得ることができる。

【２２８０】

このように、本実施形態によれば、第２特図変動時間として設定される期間の長さに応じて、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球が、特別入賞口３２ｓに到達できずに第２大入賞口５８ａに入球する状況と、特別入賞口３２ｓに到達して当該特別入賞口３２ｓに入球可能な状況とを創出することができる。この結果、第２特図変動時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、後述するように、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球する場合の方が、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球する場合よりも遊技者にとって有利である構成を採用することによって、第２特図変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２２８１】

さらに、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。

【２２８２】

遊技を開始した直後の通常状態Ｆ１において遊技者が第２振分釘群３６ｂを狙って右打ちをした場合には、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定されるので、発射された遊技球は、特別入賞口３２ｓには入球せず、第２大入賞口５８ａに入球することになる。しかしながら、本実施形態によれば、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）は、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）よりも少ないので、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常状態Ｆ１において遊技者が第２振分釘群３６ｂを狙って右打ちをすることを抑制することができる。

【２２８３】

一方、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１２０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３においては、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球が、特別入賞口３２ｓに到達して当該特別入賞口３２ｓに入球可能な状況となる。そして、本実施形態によれば、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球する場合の方が、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球する場合よりも払い出される賞球が多く、遊技者に有利となるので、第２特図変動時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２２８４】

さらに、本実施形態では、遊技球を第１ルート３６ｂ１と第２ルート３６ｂ２とに振り分ける振分部は、作動しない非作動物である釘の集合体である第２振分釘群３６ｂとして構成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、振分部が、作動する作動物である構成を採用した場合には、遊技者が作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることによって、価値の高い第１ルート３６ｂ１のみに遊技球が振り分けられるようにすることが可能になってしまうおそれがある。

【２２８５】

これに対して、本実施形態によれば、振分部は、作動しない非作動物である第２振分釘群３６ｂによって構成されているので、遊技者は、価値の高い第１ルート３６ｂ１のみに遊技球が振り分けられるように作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させるといったことができなくなる。したがって、本パチンコ機１０の設計時に意図された振り分けの割合で遊技球が振り分けられるようにすることができる。

【２２８６】

さらに、本実施形態では、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない右側アウト口４３ｒが設けられている。したがって、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球が、本パチンコ機１０の設計当初の想定に反して第２特別電動役物５８ｂに到達してしまうことを抑制することができる。

【２２８７】

さらに、本実施形態では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１において、確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球するといった移行条件が成立した場合に、特電開閉実行モードＦ２を経由して、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３に移行する。本実施形態では、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定された場合の方が、短変動時間（０．１秒）が設定された場合よりも遊技者にとって有利であるので、遊技者に対して、通常状態Ｆ１において早く確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球するといった移行条件が成立して高確状態Ｆ３に移行して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【２２８８】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である１６Ｒ確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されているので、１６Ｒ確変大当たりが発生して第２特別図柄の変動表示の終了後に遊技者に有利な高確状態Ｆ３が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することができず、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２２８９】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な１６Ｒ確変大当たりが発生しなかったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【２２９０】
　さらに、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出であるカウントダウン演出を実行可能であるので、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該カウントダウン演出において表示される数値情報から、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。
【２２９１】
　さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中である。しかしながら、初めて本パチンコ機１０で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。そこで、本実施形態では、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出である好機示唆演出を実行可能であるので、遊技者に対して、この長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。
【２２９２】
　さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２特別図柄の変動表示の後の抽選結果だけでなく、第２特別図柄の変動表示の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、ステップアップ演出１を実行し、ステップアップ演出１に連続してステップアップ演出２を実行可能であるので、遊技者に対して、ステップアップ演出１が実行された場合に、当該ステップアップ演出１の後に連続してステップアップ演出２が実行されて当該第２特別図柄の変動表示がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。
【２２９３】
　さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、第２大入賞口５８ａに入球した遊技球の個数ではなく、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能であるので、本実施形態のパチンコ機１０において重要な特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。
【２２９４】
　さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１と、長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、第２特図変動時間として設定される期間の長さだけであり、また、本実施形態の普通電動役物３４ｂは遊技状態に応じて異なる挙動も示さないので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態Ｆ１であるのか高確状態Ｆ３であるのかを容易に判別することはできない。そこで、本実施形態では、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され得る通常状態Ｆ１においては通常状態Ｆ１用背景画像を表示可能であり、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る高確状態Ｆ３においては高確状態Ｆ３用背景画像を表示可能であるので、遊技者は、現在の遊技状態が通常状態Ｆ１であるのか高確状態Ｆ３であるのかを容易に判別することが可能となる。
【２２９５】
　さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。そこで、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂによって第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しないので、遊技者に対して、

第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【２２９６】

このように、本遊技機では、内部抽選に係る変動表示の実行中は切替部が入球不能状態を維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第３入球部に入球することができないが、第２入球部に入球することは可能となっている。したがって、切替部が入球不能状態である場合には第２入球部に遊技球を入球させるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。すなわち、切替部の各状態に応じて入球可能な入球部を設けることによって、常に遊技の興趣を遊技者に提供することが可能となる。

【２２９７】

《３－８》第３実施形態の変形例：

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

【２２９８】

《３－８－１》変形例１：

上記実施形態において、内部抽選の結果に、切替部を入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、内部抽選の結果が「外れ」である場合には、当該変動表示が終了しても、切替部は入球可能状態に移行しない構成としてもよい。具体的には、例えば、第２特図抽選の結果に、第２特別電動役物５８ｂを入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、第２特図抽選の結果が「外れ」である場合には、当該変動表示が終了しても、第２特別電動役物５８ｂは入球可能状態に移行しない構成としてもよい。この構成を採用した場合において、第２特図抽選の結果が「外れ」である場合には、第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、当該変動表示の終了後も特別入賞口３２ｓに到達し、当該特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。したがって、本変形例によれば、一般的なパチンコ機においては遊技者に最も不利な結果である「外れ」が、遊技者にとって最も有利な結果になるといった、従来にない新しい遊技を遊技者に提供することができる。

【２２９９】

《３－８－２》変形例２：

上記実施形態及び上記各変形例において、第１入球部は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されていてもよい。具体的には、例えば、第２特図始動口３４は、入球した遊技球が右側遊技領域ＰＡＲに残って流通する場合があるように構成されていてもよい。より具体的には、例えば、第２特図始動口３４に入球した遊技球が遊技盤３０の裏から再び右側遊技領域ＰＡＲに戻る通路と、右側遊技領域ＰＡＲには戻らない通路と、第２特図始動口３４に入球した遊技球をこれらの２つの通路のいずれかに遊技球を振り分ける振分機構とが設けられている構成としてもよい。この構成を採用した場合には、第２特図始動口３４に入球した遊技球がその後に右側遊技領域ＰＡＲに戻って第２振分釘群３６ｂに到達する場合がある。特に、本パチンコ機１０では、第２振分釘群３６ｂに到達する遊技球が増えるほど遊技者にとって有利になる。したがって、本変形例によれば、第２特図始動口３４に入球した遊技球が右側遊技領域ＰＡＲに残る（戻ってくる）のか否かといった楽しみや、残った場合にその後どのように右側遊技領域ＰＡＲを流通するのかといった楽しみを遊技者に提供することができる。

【２３００】

《３－８－３》変形例３：

上記実施形態及び上記各変形例において、第１入球部は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていてもよい。具体的には、例えば、第２特図始動口３４は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていてもよい。この構成を採用する利点について説明する。本パチンコ機１０では、遊技を開始した直後の通常状態Ｆ１に

おいて、遊技者が第２特図始動口３４を狙って右打ちをした場合には、第２特図始動口３４に遊技球が入球する場合がある。しかしながら、本変形例によれば、第２特図始動口３４は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されているので、遊技者は、第２特図始動口３４を狙って遊技球を発射させても、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常状態Ｆ１において遊技者が第２特図始動口３４を狙って右打ちをすることを抑制することができる。

【２３０１】

《３－８－４》変形例４：

上記実施形態及び上記各変形例において、第２入球部に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。具体的には、例えば、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技者に対して、遊技球が価値の高い特別入賞口３２ｓに入球したことによる喜びに加えて、現在の有利な高確状態Ｆ３が終了してしまわないかといった緊張感を与えることができる。

【２３０２】

《３－８－５》変形例５：

上記実施形態及び上記各変形例において、第３入球部に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。具体的には、例えば、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技者に対して、遊技球が第２大入賞口５８ａに入球する毎に、現在の有利な高確状態Ｆ３が終了してしまうのではないかといった緊迫感を抱かせることができるとともに、第２特別電動役物５８ｂが入球可能状態となっているタイミングで遊技球が当該第２特別電動役物５８ｂに到達しないように遊技球の発射のタイミングを調整するといった新たな遊技を遊技者に提供することができる。

【２３０３】

《３－８－６》変形例６：

上記実施形態では、遊技球を第１通路である第１ルート３６ｂ１と第２通路である第２ルート３６ｂ２とに振り分ける振分部（第２振分釘群３６ｂ）は、複数の鉄製の釘によって構成されているが、この構成に代えて、振分部は、樹脂製の複数の突起部によって構成されていてもよい。この構成を採用する利点について説明する。上記実施形態のように、振分部が鉄製（釘）である構成を採用した場合には、遊技球が振分部に繰り返し衝突することによって当該振分部が塑性変形し、本パチンコ機１０の設計当初の想定とは異なる割合で遊技球が振り分けられてしまう虞がある。本パチンコ機１０では、振分部による遊技球の振り分け割合が変化してしまうと、設計の大前提が崩れてしまい、遊技が成立しなくなってしまう。しかしながら、本変形例によれば、振分部は樹脂によって形成されているため、遊技球が繰り返し衝突しても塑性変形しにくい（瞬間的に弾性変形するのみ）。したがって、本パチンコ機１０が長期間にわたって遊技ホールに設置され、振分部に遊技球が繰り返し衝突したとしても、本パチンコ機１０の設計当初の想定通りの割合で遊技球を振り分けることが可能となる。

【２３０４】

《３－８－７》変形例７：

上記実施形態では、第１通路である第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球は、第２入球部である特別入賞口３２ｓ又は第３入球部である第２大入賞口５８ａのいずれかには必ず入球するように構成されているが、この構成に代えて、第１通路に振り分けられた遊技球が第２入球部及び第３入球部のいずれにも入球しない場合がある構成としてもよい。具体的には、例えば、第１ルート３６ｂ１に振り分けられた遊技球が特別入賞口３２ｓ及び第２大入賞口５８ａのいずれにも入球しない場合がある構成としてもよい。より具体的な構成としては、例えば、第２特別電動役物５８ｂと特別入賞口３２ｓとの間に遊技球の挙動に変化を与える釘が設けられており、第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左側に向けて渡り切った遊技球が特別入賞口３２ｓを飛び越えてしまう場合がある構成とし

てもよい。この変形例によれば、遊技球が第１ルート３６ｂ１に振り分けられた場合であっても、当該遊技球の流通先が特別入賞口３２ｓ及び第２大入賞口５８ａに絞られないので、遊技結果のさらなる多様化を図ることができる。

【２３０５】

《３－８－８》変形例８：

上記実施形態及び上記各変形例において、第１通路及び第２通路とは異なる第３通路がさらに設けられており、当該第３通路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さないアウト口が設けられている構成としてもよい。具体的には、例えば、第１ルート３６ｂ１及び第２ルート３６ｂ２とは異なる第３ルートがさらに設けられており、当該第３ルートに振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さないアウト口が設けられている構成としてもよい。この構成において、第２振分釘群３６ｂは、第１ルート３６ｂ１よりも第２ルート３６ｂ２及び第３ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されていてもよい。この構成によれば、遊技球が第１ルート３６ｂ１に振り分けられることの価値を一層高めることができる。したがって、遊技球が第１ルート３６ｂ１に振り分けられたときの喜びをより一層大きくすることができる。

【２３０６】

《３－８－９》変形例９：

上記実施形態では、第２通路である第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球は、右側アウト口４３ｒに必ず入球し、切替部である第２特別電動役物５８ｂに到達することがないように構成されているが、この構成に代えて、第２通路に振り分けられた遊技球が切替部に到達する場合がある構成としてもよい。具体的には、例えば、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球が第２特別電動役物５８ｂに到達する場合がある構成としてもよい。より具体的な構成としては、例えば、第２ルート３６ｂ２の先に分岐点を設け、右側アウト口４３ｒに到達可能なルートと、第２特別電動役物５８ｂに到達可能なルートとを設ける構成としてもよい。この構成によれば、遊技者は、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球に対しても、第２特別電動役物５８ｂに到達し、その後当該第２特別電動役物５８ｂの板状部材を渡り切って特別入賞口３２ｓに入球して欲しいといった期待感を抱くことになる。したがって、さらなる遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【２３０７】

《３－８－１０》変形例１０：

上記実施形態では、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球は、右側アウト口４３ｒに導かれて入球し、遊技領域ＰＡから排出されるように構成されているが、この構成に代えて、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球が導かれる先に、右側アウト口４３ｒに代えて、振分入球口が設けられている構成としてもよい。振分入球口は、遊技球が入球可能な入球口を有し、入球した遊技球を、賞球が払い出される領域（賞球口）と、賞球が払い出されない領域（アウト口）とに振り分け可能な入球部である。具体的には、振分入球口の内部には、第１内部通路と、第２内部通路と、振分入球口に入球した遊技球を第１内部通路と第２内部通路とのいずれかに振り分ける振分弁と、が設けられている。当該振分弁は、振分入球口に入球した遊技球を第１内部通路に振り分ける第１振分状態と、振分入球口に入球した遊技球を第２内部通路に振り分ける第２振分状態と、を交互に繰り返す動作をしており、本変形例では、振分入球口に入球した遊技球を１：１の割合で第１内部通路と、第２内部通路とに振り分けるように動作している。第１内部通路の先には入賞口が設けられており、当該入賞口に遊技球が入球した場合には１個の遊技球が賞球として払い出される。一方、第２内部通路の先にはアウト口が設けられており、当該アウト口に遊技球が入球した場合には賞球は払い出されない。この構成によれば、第２ルート３６ｂ２に振り分けられた遊技球は、振分入球口に入球した後、２分の１の確率で第１内部通路に振り分けられて入賞口に入球し、１個の賞球が払い出されることになる。この構成によれば、通常状態Ｆ１において遊技者が右打ちをした場合であっても、発射された遊技球の個数（＝１００個）と、賞球として払い出される遊技球の個数（＝約１００個）とがほぼ

同じになるので、通常状態Ｆ１において右打ちをしても遊技者に利益がないようにしつつも、上記実施形態と比較して、高確状態Ｆ３において払い出される賞球の個数を底上げすることが可能となる。

【２３０８】

《３－８－１１》変形例１１：

上記実施形態及び上記各変形例において、普図抽選における普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間及び普通電動役物の動作モードを規定するサポートモードとして、低頻度サポートモード（低サポ状態）と、同条件において低頻度サポートモードよりも普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード（高サポ状態）とを備える構成としてもよい。そして、例えば、高サポ状態中に実行される普図抽選において普図当たりに当選する確率を、低サポ状態中に実行される普図抽選において普図当たりに当選する確率よりも高く設定する構成としてもよい。また、例えば、高サポ状態中には、普図抽選の結果が普図当たりである場合の普通図柄の変動表示時間として、短変動時間（例えば０．５秒）を設定し、低サポ状態中には、短変動時間よりも長い長変動時間（例えば６０秒）を設定する設定処理を実行する構成としてもよい。また、例えば、高サポ状態において所定上限回数の特図抽選が実行されたという移行条件が成立した場合に、低サポ状態に移行する構成としてもよい。また、遊技者が現在のサポートモードの状態を容易に判別できるようにするために、高サポ状態において高サポ状態用背景画像を図柄表示装置４１に表示可能な構成とし、低サポ状態において低サポ状態用背景画像を図柄表示装置４１に表示可能な構成としてもよい。このように、複数種類のサポートモードを備える構成とすることによって、さらなる遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【２３０９】

《３－８－１２》変形例１２：

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

た、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【２３１０】

《３－８－１３》変形例１３：

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

【２３１１】

《３－９》他の構成への適用：

上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【２３１２】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【２３１３】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【２３１４】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【２３１５】

《３－１０》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【２３１６】

＜特徴ｚＡ群＞

特徴ｚＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２３１７】

［特徴ｚＡ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能である
ことを特徴とする遊技機。

【２３１８】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２３１９】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２３２０】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２３２１】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設

定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２３２２】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２３２３】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３２４】

［特徴ｚＡ２］

特徴ｚＡ１に記載の遊技機であって、

前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）よりも多い

ことを特徴とする遊技機。

【２３２５】

本特徴では、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。

【２３２６】

遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が振分手段（第２振分釘群３６ｂ）を狙って遊技球を発射させた（右打ちをした）場合には、変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されるので、発射された遊技球は、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）には入球せず、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになる。しかしながら、本特徴によれば、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球は、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球よりも少ないので、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が振分手段（第２振分釘群３６ｂ）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。

【２３２７】

一方、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１２０秒））が設定され得る遊技状態（高確状態Ｆ３）においては、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況となる。そして、本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球する場合の方が、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球する場合よりも払い出される賞球が多く、遊技者に有利

となるので、変動表示時間（第２特図変動時間）としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３２８】

［特徴ｚＡ３］

特徴ｚＡ１または特徴ｚＡ２に記載の遊技機であって、

前記振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【２３２９】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）が作動する作動物である構成を採用した場合には、遊技者が作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることによって、価値の高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）のみに遊技球が振り分けられるようにすることが可能になってしまうおそれがある。

【２３３０】

これに対して、本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されているので、遊技者は、価値の高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）のみに遊技球が振り分けられるように作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させるといったことができなくなる。したがって、本遊技機の設計当初の想定どおりの割合で遊技球が振り分けられるようにすることができる。

【２３３１】

［特徴ｚＡ４］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域（右側アウト口４３ｒ）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２３３２】

本特徴によれば、第２流路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域を備えるので、第２流路に振り分けられた遊技球が、本遊技機の設計当初の想定に反して切替手段に到達してしまうことを抑制することができる。

【２３３３】

［特徴ｚＡ５］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定抽選（第２特図抽選）の結果には、前記切替手段を前記入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれている

ことを特徴とする遊技機。

【２３３４】

本特徴によれば、所定抽選の結果には、切替手段を入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、所定抽選の結果が「外れ」になった場合には、当該変動表示が終了しても、切替手段は入球可能状態に移行しない。この場合、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該変動表示の終了後も第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）入球することが可能となる。したがって、本特徴によれば、一般的な遊技機においては遊技者に最も不利な結果である「外れ」が、遊技者にとって最も有利な結果になるといった、従来にない新しい遊技を遊技者に提供することができる。

【２３３５】

［特徴ｚＡ６］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【２３３６】
本特徴によれば、第１入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されているので、例えば、第１入球領域（第２特図始動口３４）に入球した遊技球がその後に振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達する場合がある。特に、本特徴では、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達する遊技球が増えるほど遊技者にとって有利になる。したがって、第１入球領域（第２特図始動口３４）に入球した遊技球が遊技領域に残るのか否かといった楽しみや、残った場合にその後どのように遊技領域を流通するのかといった楽しみを遊技者に提供することができる。
【２３３７】
［特徴ｚＡ７］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【２３３８】
本特徴によれば、第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている。この構成を採用した理由について説明する。本遊技機では、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において、遊技者が第１入球領域（第２特図始動口３４）を狙って遊技球を発射させた場合（右打ちをした場合）には、第１入球領域（第２特図始動口３４）に遊技球が入球する場合がある。しかしながら、本特徴によれば、第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されているので、遊技者は、第１入球領域（第２特図始動口３４）を狙って遊技球を発射させても、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が第１入球領域（第２特図始動口３４）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。
【２３３９】
［特徴ｚＡ８］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２３４０】
本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が価値の高い第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球したことによる喜びに加えて、現在の有利な遊技状態が終了してしまわないかといった緊張感を与えることができる。
【２３４１】
［特徴ｚＡ９］
特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２３４２】
本特徴によれば、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する毎に、現在の有利な遊技状態（高確状態Ｆ３）が

終了してしまうのではないかといった緊迫感を抱かせることができるとともに、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となっているタイミングで遊技球が当該切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達しないように遊技球の発射のタイミングを調整するといった新たな遊技を遊技者に提供することができる。

【２３４３】

［特徴ｚＡ１０］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、樹脂によって形成されている

ことを特徴とする遊技機。

【２３４４】

本特徴によれば、振分手段は、樹脂によって形成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、本特徴とは異なり、振分手段が鉄製である構成を採用した場合には、遊技球が振分手段に繰り返し衝突することによって当該振分手段が塑性変形し、本遊技機の設計当初の想定とは異なる割合で遊技球が振り分けられてしまう虞がある。本遊技機では、振分手段による遊技球の振り分け割合が変化してしまうと、設計の大前提が崩れてしまい、遊技が成立しなくなってしまう。しかしながら、本特徴によれば、振分手段は樹脂によって形成されているため、遊技球が繰り返し衝突しても塑性変形しにくい（瞬間的に弾性変形するのみ）。したがって、本遊技機が長期間にわたって遊技ホールに設置され、振分手段に遊技球が繰り返し衝突したとしても、本遊技機の設計当初の想定通りの割合で遊技球を振り分けることが可能となる。

【２３４５】

［特徴ｚＡ１１］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）のいずれにも入球しない場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【２３４６】

本特徴によれば、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）のいずれにも入球しない場合があるので、遊技球が第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた場合であっても、当該遊技球の流通先が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に絞られないので、遊技結果のさらなる多様化を図ることができる。

【２３４７】

［特徴ｚＡ１２］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１１のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１流路（第１ルート３６ｂ１）及び前記第２流路（第２ルート３６ｂ２）とは異なる第３流路（第３ルート）と、

前記第３流路（第３ルート）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域（アウト口）と、

を備え、

前記振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、前記第１流路よりも前記第２流路及び前記第３流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【２３４８】

本特徴によれば、第１流路及び第２流路とは異なる第３流路と、第３流路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域と、を備え、振分手段は、第１流路よりも第２流路及び第３流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されているので、遊技球が第１流路に振り分けられることの価値を一層高めるこ

とができる。したがって、遊技球が第１流路に振り分けられたときの喜びをより一層大きくすることができる。

【２３４９】

［特徴ｚＡ１３］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１２のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球が前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する場合があるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【２３５０】

本特徴によれば、第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球が切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する場合があるように構成されているので、遊技者は、第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球に対しても、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達し、その後当該切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）を渡り切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球して欲しいといった期待感を抱くことになる。したがって、さらなる遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【２３５１】

［特徴ｚＡ１４］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において所定移行条件が成立した場合に（確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合に）、前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）に移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２３５２】

本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において所定移行条件が成立した場合に（確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合に）、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）に移行させる手段を備える。本特徴では、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定された場合の方が、第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定された場合よりも遊技者にとって有利であるので、遊技者に対して、第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において早く所定移行条件が成立して（確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球して）第２遊技状態（高確状態Ｆ３）に移行して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【２３５３】

［特徴ｚＡ１５］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２３５４】

本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備えるので、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生して変動表示（第２特別図柄の変動表示）の終了後に有利な状態が継続するのか否かといった期待感

を遊技者に抱かせることができるとともに、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中は、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球不能状態（閉鎖状態）を維持するため、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球は、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することができず、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球することが可能となる。すなわち、期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２３５５】

さらに、本特徴によれば、期待度演出（リーチ演出）が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生しなかったとしても、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本特徴によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【２３５６】

［特徴ｚＡ１６］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２３５７】

本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備えるので、変動表示（第２特別図柄の変動表示）が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該演出において表示される数値情報から、遊技球が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【２３５８】

［特徴ｚＡ１７］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記変動表示時間として前記第２期間が設定された前記変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出（好機示唆演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２３５９】

本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中である。しかしながら、初めて本遊技機で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。

【２３６０】

本特徴によれば、変動表示時間として第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機であることを示唆する演出

（好機示唆演出）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、この第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【２３６１】

［特徴ｚＡ１８］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、第１の演出（ステップアップ演出１）を実行し、前記第１の演出に連続して前記第１の演出とは異なる第２の演出（ステップアップ演出２）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２３６２】

本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の後の抽選結果だけでなく、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。

【２３６３】

本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、第１の演出（ステップアップ演出１）を実行し、第１の演出（ステップアップ演出１）に連続して第１の演出（ステップアップ演出１）とは異なる第２の演出（ステップアップ演出２）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、第１の演出（ステップアップ演出１）が実行された場合に、当該第１の演出（ステップアップ演出１）の後に連続して第２の演出（ステップアップ演出２）が実行されて当該変動表示（第２特別図柄の変動表示）がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【２３６４】

［特徴ｚＡ１９］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１８のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数に関する情報（入球個数示唆演出）を表示可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２３６５】

本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球した遊技球の個数ではなく、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。

【２３６６】

本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能な手段を備えるので、本遊技機において重要な第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【２３６７】

［特徴ｚＡ２０］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ１９のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）において前記第１の背景画像とは異なる第２の背景画像（高確状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２３６８】

一般的な遊技機では、遊技状態が異なると、例えば普通電動役物の挙動が異なるため、遊技者は、現在の遊技状態がどの遊技状態であるのかを容易に判別することができる。

【２３６９】

しかしながら、本遊技機では、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）と、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さだけであるため、遊技者は、現在の遊技状態が第１遊技状態（通常状態Ｆ１）であるのか第２遊技状態（高確状態Ｆ３）であるのかを容易に判別することはできない。

【２３７０】

本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）とは異なる第２の背景画像（高確状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備えるので、遊技者は、現在の遊技状態が第１遊技状態（通常状態Ｆ１）であるのか第２遊技状態（高確状態Ｆ３）であるのかを容易に判別することが可能となる。

【２３７１】

［特徴ｚＡ２１］

特徴ｚＡ１から特徴ｚＡ２０のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）によって前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２３７２】

本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。

【２３７３】

本特徴によれば、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）によって第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備えるので、遊技者に対して、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【２３７４】

＜特徴ｚＢ群＞

特徴ｚＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２３７５】

［特徴ｚＢ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）よりも多い
ことを特徴とする遊技機。

【２３７６】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２３７７】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２３７８】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入

賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２３７９】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２３８０】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２３８１】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３８２】

さらに、本特徴では、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（１５個）は、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球（２個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。

【２３８３】

遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が振分手段（第２振分釘群３６ｂ）を狙って遊技球を発射させた（右打ちをした）場合には、変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されるので、発射された遊技球は、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）には入球せず、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになる。しかしながら、本特徴によれば、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球は、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球したことによって払い出される賞球よりも少ないので、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が振分手段（第２振分釘群３６ｂ）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。

【２３８４】

一方、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１２０秒））が設定され得る遊技状態（高確状態Ｆ３）においては、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況となる。そして、本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球する場合の方が、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球する場合よりも払い出される賞球が多く、遊技者に有利となるので、変動表示時間（第２特図変動時間）としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３８５】

＜特徴ｚＣ群＞

特徴ｚＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２３８６】

［特徴ｚＣ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

前記振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【２３８７】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２３８８】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段

（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２３８９】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２３９０】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２３９１】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２３９２】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２３９３】

さらに、本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されている。この構成を採用した理由について説明する。仮に、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）が作動する作動物である構成を採用した場合には、遊技者が作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることによって、価値の高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）のみに遊技球が振り分けられるようにすることが可能になってしまうおそれがある。

【２３９４】

これに対して、本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、作動しない非作動物（釘）によって構成されているので、遊技者は、価値の高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）のみに遊技球が振り分けられるように作動物の作動のタイミングを計って遊技球を発射させるといったことができなくなる。したがって、本遊技機の設計当初の想定どおりの割合で遊技球が振り分けられるようにすることができる。

【２３９５】

＜特徴ｚＤ群＞

特徴ｚＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、

主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２３９６】

［特徴ｚＤ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域（右側アウト口４３ｒ）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２３９７】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２３９８】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段

（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２３９９】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２４００】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２４０１】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２４０２】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４０３】

さらに、本特徴によれば、第２流路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域を備えるので、第２流路に振り分けられた遊技球が、本遊技機の設計当初の想定に反して切替手段に到達してしまうことを抑制することができる。

【２４０４】

＜特徴ｚＥ群＞

特徴ｚＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２４０５】

［特徴ｚＥ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）と

に少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、
　前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、
　遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
　前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
　を備える遊技機であって、
　遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
　前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
　当該遊技機は、さらに、
　前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
　前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
　前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
　を備え、
　前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
　前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
　前記所定抽選（第２特図抽選）の結果には、前記切替手段を前記入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれている
　ことを特徴とする遊技機。
【２４０６】
　本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【２４０７】
　そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。
【２４０８】
　一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている

切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２４０９】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２４１０】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２４１１】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４１２】

さらに、本特徴によれば、所定抽選の結果には、切替手段を入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、所定抽選の結果が「外れ」になった場合には、当該変動表示が終了しても、切替手段は入球可能状態に移行しない。この場合、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該変動表示の終了後も第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）入球することが可能となる。したがって、本特徴によれば、一般的な遊技機においては遊技者に最も不利な結果である「外れ」が、遊技者にとって最も有利な結果になるといった、従来にない新しい遊技を遊技者に提供することができる。

【２４１３】

＜特徴ｚＦ群＞

特徴ｚＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２４１４】

［特徴ｚＦ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）と

に切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
　を備える遊技機であって、
　遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
　前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
　当該遊技機は、さらに、
　前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
　前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
　前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
　を備え、
　前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
　前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
　前記第１入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【２４１５】
　本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【２４１６】
　そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。
【２４１７】
　一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。
【２４１８】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２４１９】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２４２０】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４２１】

さらに、本特徴によれば、第１入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されているので、例えば、第１入球領域（第２特図始動口３４）に入球した遊技球がその後に振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達する場合がある。特に、本特徴では、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達する遊技球が増えるほど遊技者にとって有利になる。したがって、第１入球領域（第２特図始動口３４）に入球した遊技球が遊技領域に残るのか否かといった楽しみや、残った場合にその後どのように遊技領域を流通するのかといった楽しみを遊技者に提供することができる。

【２４２２】

＜特徴ｚＧ群＞

特徴ｚＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２４２３】

［特徴ｚＧ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
前記第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。
【２４２４】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【２４２５】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。
【２４２６】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。
【２４２７】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。
【２４２８】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２４２９】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４３０】

さらに、本特徴によれば、第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている。この構成を採用した理由について説明する。本遊技機では、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において、遊技者が第１入球領域（第２特図始動口３４）を狙って遊技球を発射させた場合（右打ちをした場合）には、第１入球領域（第２特図始動口３４）に遊技球が入球する場合がある。しかしながら、本特徴によれば、第１入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されているので、遊技者は、第１入球領域（第２特図始動口３４）を狙って遊技球を発射させても、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。したがって、遊技を開始した直後の通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が第１入球領域（第２特図始動口３４）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。

【２４３１】

＜特徴ｚＨ群＞

特徴ｚＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２４３２】

［特徴ｚＨ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２４３３】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【２４３４】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。
【２４３５】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。
【２４３６】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。
【２４３７】
この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の

変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２４３８】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４３９】

さらに、本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が価値の高い第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球したことによる喜びに加えて、現在の有利な遊技状態が終了してしまわないかといった緊張感を与えることができる。

【２４４０】

＜特徴ｚＩ＞

特徴ｚＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２４４１】

［特徴ｚＩ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２４４２】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２４４３】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２４４４】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２４４５】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２４４６】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２４４７】
さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２４４８】
さらに、本特徴によれば、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する毎に、現在の有利な遊技状態（高確状態Ｆ３）が終了してしまうのではないかといった緊迫感を抱かせることができるとともに、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となっているタイミングで遊技球が当該切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達しないように遊技球の発射のタイミングを調整するといった新たな遊技を遊技者に提供することができる。
【２４４９】
＜特徴ｚＪ群＞
特徴ｚＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。
【２４５０】
［特徴ｚＪ１］
遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、
前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、
前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
前記振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、樹脂によって形成されている
ことを特徴とする遊技機。

【２４５１】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２４５２】
そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２４５３】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２４５４】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２４５５】
この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２４５６】
さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４５７】
さらに、本特徴によれば、振分手段は、樹脂によって形成されている。この構成を採用

した理由について説明する。仮に、本特徴とは異なり、振分手段が鉄製である構成を採用した場合には、遊技球が振分手段に繰り返し衝突することによって当該振分手段が塑性変形し、本遊技機の設計当初の想定とは異なる割合で遊技球が振り分けられてしまう虞がある。本遊技機では、振分手段による遊技球の振り分け割合が変化してしまうと、設計の大前提が崩れてしまい、遊技が成立しなくなってしまう。しかしながら、本特徴によれば、振分手段は樹脂によって形成されているため、遊技球が繰り返し衝突しても塑性変形しにくい（瞬間的に弾性変形するのみ）。したがって、本遊技機が長期間にわたって遊技ホールに設置され、振分手段に遊技球が繰り返し衝突したとしても、本遊技機の設計当初の想定通りの割合で遊技球を振り分けることが可能となる。

【２４５８】

＜特徴ｚＫ群＞

特徴ｚＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２４５９】

［特徴ｚＫ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

前記第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）のいずれにも入球しない場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【２４６０】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者

にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２４６１】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２４６２】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２４６３】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２４６４】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２４６５】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４６６】

さらに、本特徴によれば、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）のいずれにも入球しない場合があるので、遊技球が第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り

分けられた場合であっても、当該遊技球の流通先が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）及び第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に絞られないので、遊技結果のさらなる多様化を図ることができる。

【２４６７】

＜特徴ｚＬ群＞

特徴ｚＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２４６８】

［特徴ｚＬ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記第１流路（第１ルート３６ｂ１）及び前記第２流路（第２ルート３６ｂ２）とは異なる第３流路（第３ルート）と、

前記第３流路（第３ルート）に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域（アウト口）と、

を備え、

前記振分手段（第２振分釘群３６ｂ）は、前記第１流路よりも前記第２流路及び前記第３流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【２４６９】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６

ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２４７０】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２４７１】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２４７２】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２４７３】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２４７４】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４７５】

さらに、本特徴によれば、第１流路及び第２流路とは異なる第３流路と、第３流路に振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない入球領域と、を備え、振分手段は、第１流路よりも第２流路及び第３流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されているので、遊技球が第１流路に振り分けられることの価値を一層

高めることができる。したがって、遊技球が第１流路に振り分けられたときの喜びをより一層大きくすることができる。

【２４７６】

＜特徴ｚＭ群＞

特徴ｚＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２４７７】

［特徴ｚＭ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

前記第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球が前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する場合があるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【２４７８】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２４７９】
　そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。
【２４８０】
　一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。
【２４８１】
　このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。
【２４８２】
　この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。
【２４８３】
　さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【２４８４】
　さらに、本特徴によれば、第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球が切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する場合があるように構成されているので、遊技者は、第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられた遊技球に対しても、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達し、その後当該切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）を渡り切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球して欲しいといった期待感を抱くことになる。したがって、さらなる遊技の興趣向上を図ることが可能となる。
【２４８５】
＜特徴ｚＮ群＞
　特徴ｚＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２４８６】
［特徴ｚＮ１］
遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、
前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、
前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において所定移行条件が成立した場合に（確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合に）、前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）に移行させる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２４８７】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【２４８８】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２４８９】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２４９０】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２４９１】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２４９２】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２４９３】

さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において所定移行条件が成立した場合に（確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合に）、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）に移行させる手段を備える。本特徴では、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定された場合の方が、第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定された場合よりも遊技者にとって有利であるので、遊技者に対して、第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において早く所定移行条件が成立して（確変大当たりに当選してＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球して）第２遊技状態（高確状態Ｆ３）に移行して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【２４９４】

＜特徴ｚＯ群＞
特徴ｚＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。
【２４９５】
［特徴ｚＯ１］
遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、
前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、
前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、
前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、
当該遊技機は、さらに、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、
を備え、
前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【２４９６】
本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。
【２４９７】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２４９８】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２４９９】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２５００】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２５０１】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５０２】

さらに、本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備えるので、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生して変動表示（第２特別図柄の変動表示）の終了後に有利な状態が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中は、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球不能状態（閉鎖状態）を維持するため、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球は、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することができず、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球することが可能となる。すなわち、期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実

行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２５０３】

さらに、本特徴によれば、期待度演出（リーチ演出）が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生しなかったとしても、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本特徴によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【２５０４】

＜特徴ｚＰ群＞

特徴ｚＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２５０５】

［特徴ｚＰ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２５０６】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２５０７】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２５０８】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２５０９】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２５１０】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２５１１】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５１２】

さらに、本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備えるので、変動表示（第２特別図柄の変動表示）が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該演出において表示される数値情報から、遊技球が第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【２５１３】

＜特徴ｚＱ群＞

特徴ｚＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２５１４】

［特徴ｚＱ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記変動表示時間として前記第２期間が設定された前記変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出（好機示唆演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２５１５】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者

にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２５１６】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２５１７】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２５１８】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２５１９】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２５２０】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５２１】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中である。しかしながら、初めて本遊技機で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解で

きない場合がある。

【２５２２】

本特徴によれば、変動表示時間として第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機であることを示唆する演出（好機示唆演出）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、この第２期間が設定された変動表示（長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示）の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【２５２３】

＜特徴ｚＲ群＞

特徴ｚＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２５２４】

［特徴ｚＲ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、第１の演出（ステップアップ演出１）を実行し、前記第１の演出に連続して前記第１の演出とは異なる第２の演出（ステップアップ演出２）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２５２５】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６

ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２５２６】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２５２７】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２５２８】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２５２９】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２５３０】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５３１】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の後の抽選結果だけでなく、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。

【２５３２】

本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、第１の演出（ステップアップ演出１）を実行し、第１の演出（ステップアップ演出１）に連続して第１の演出（ステップアップ演出１）とは異なる第２の演出（ステップアップ演出２）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、第１の演出（ステップアップ演出１）が実行された場合に、当該第１の演出（ステップアップ演出１）の後に連続して第２の演出（ステップアップ演出２）が実行されて当該変動表示（第２特別図柄の変動表示）がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【２５３３】

＜特徴ｚＳ群＞

特徴ｚＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２５３４】

［特徴ｚＳ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数に関する情報（入球個数示唆演出）を表示可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２５３５】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少な

い遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２５３６】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２５３７】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２５３８】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２５３９】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２５４０】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５４１】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球した遊技球の個数ではなく、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。

【２５４２】

本特徴によれば、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数に関する

情報を表示可能な手段を備えるので、本遊技機において重要な第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【２５４３】

＜特徴ｚＴ群＞

特徴ｚＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２５４４】

［特徴ｚＴ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）において前記第１の背景画像とは異なる第２の背景画像（高確状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２５４５】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流

路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２５４６】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２５４７】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２５４８】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２５４９】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２５５０】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５５１】

また、一般的な遊技機では、遊技状態が異なると、例えば普通電動役物の挙動が異なるため、遊技者は、現在の遊技状態がどの遊技状態であるのかを容易に判別することができる。

【２５５２】

しかしながら、本遊技機では、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）と、第

２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）とが存在するが、これらの遊技状態の違いは、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さだけであるため、遊技者は、現在の遊技状態が第１遊技状態（通常状態Ｆ１）であるのか第２遊技状態（高確状態Ｆ３）であるのかを容易に判別することはできない。

【２５５３】

本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定され得る第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る第２遊技状態（高確状態Ｆ３）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）とは異なる第２の背景画像（高確状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備えるので、遊技者は、現在の遊技状態が第１遊技状態（通常状態Ｆ１）であるのか第２遊技状態（高確状態Ｆ３）であるのかを容易に判別することが可能となる。

【２５５４】

＜特徴ｚＵ群＞

特徴ｚＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第３実施形態及びその変形例から抽出される。

【２５５５】

［特徴ｚＵ１］

遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球領域（第２特図始動口３４）と、

前記第１入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第１入球領域より下方側に設けられ、遊技球を第１流路（第２特別電動役物５８ｂへの第１ルート３６ｂ１）と第２流路（右側アウト口４３ｒへの第２ルート３６ｂ２）とに少なくとも振り分け可能な振分手段（第２振分釘群３６ｂ）と、

前記振分手段より下方側に設けられ、遊技球が入球可能な入球口を有する第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第３入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路の方が前記第２流路よりも高く、

前記振分手段は、遊技球を振り分ける場合に、前記第１流路よりも前記第２流路に多くの遊技球を振り分けるように構成されており、

当該遊技機は、さらに、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを所定の条件に応じて設定する設定手段と、

を備え、

前記切替手段は、遊技球を所定期間転動させて前記第３入球領域に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記振分手段によって前記第１流路に振り分けられた遊技球は前記第２入球領域に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）によって前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、前記第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【２５５６】

本特徴によれば、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球は、遊技者にとっての価値が第１流路（第１ルート３６ｂ１）よりも低い第２流路（第２ルート３６ｂ２）に振り分けられる。一方、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した残りの少ない遊技球が、遊技者にとっての価値が第２流路（第２ルート３６ｂ２）よりも高い第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられ、遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達する。したがって、振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達した多くの遊技球が遊技者にとっての価値が高い切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達してしまって遊技者にとって過度に有利な状況となってしまうことを抑制することができる。

【２５５７】

そして、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（通常状態Ｆ１にて設定される短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【２５５８】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【２５５９】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（第１ルート３６ｂ１）に振り分けられた遊技球が、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第２入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【２５６０】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定される状況においては、遊技者は、遊技球を振分手段（第２振分釘群３６ｂ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２５６１】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者

の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５６２】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。

【２５６３】

本特徴によれば、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）によって第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備えるので、遊技者に対して、第３入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【２５６４】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【２５６５】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。

【２５６６】

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

【２５６７】

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

【２５６８】

なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【２５６９】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【２５７０】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【２５７１】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【２５７２】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群

に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【２５７３】

《４》第４実施形態：

《４－０》はじめに：

従来、大当たり当選以外で出球を増やしたいという要望があり、その要望に応えるために、高確率で小当たりに当選可能であり、小当たりに当選すればするほど遊技者の手持ちの遊技球が増加する遊技状態（いわゆる小当たりラッシュ）を備えるパチンコ機が開発された。従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、小当たりラッシュ中において、第２特図抽選において小当たりに当選し、第２特別図柄の変動表示が小当たりに対応した図柄で停止した場合に、特別電動役物が開放して大入賞口に遊技球が入球可能となる。すなわち、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、遊技者は、第２特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて特別電動役物が開放した場合に利益を得ることができる。

【２５７４】

しかし、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行される第２特図抽選は、大当たりを抽選するものでもあるため、大当たりに当選するか否かの期待度を示唆するリーチ演出が実行される場合があり、当該リーチ演出が実行されている期間（第２特別図柄の変動表示の実行中の期間）は小当たりが発生しないため、遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまい、小当たり当選による特別電動役物の開放によって利益を得たい遊技者にとっては非常に歯痒い時間となってしまうといった課題があった。

【２５７５】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機の中には、小当たりラッシュ中は常に遊技球の発射を継続させなければ小当たりによる利益を得ることができないパチンコ機が存在する。具体的には、小当たりに当選することになる第２特別図柄の変動表示の実行中にもリーチ演出が実行され得るパチンコ機であって、遊技者が、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）に遊技球の浪費を避けようと止め打ち（遊技球の発射を一時的に止めること）をすると、当該リーチ演出の終盤又は終了時に小当たり当選を確認してから遊技球を発射させても、当該小当たり当選に基づく特別電動役物の開放中に遊技球を当該特別電動役物に到達させることができないパチンコ機である。このようなパチンコ機においては、遊技者は、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）であっても、変動表示の停止後に発生し得る小当たりによる利益を得るためには止め打ちをすることができず、遊技球の浪費を余儀なくされ、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【２５７６】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が外れになった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られず、さらに当該変動表示の停止後にも小当たりによる利益が得られないので、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【２５７７】

さらに、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が小当たりラッシュが終了することになる結果（出玉のない通常大当たり）になり、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうため、非常に不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【２５７８】

このように、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中の期間（第２特別図柄の変動中の期間）は、遊技者にとって、小当たりによる利益を得ることができない非常に歯痒い期間であり、また、止め打ちもできずに遊技球の浪費を余儀なくされる不愉快な期間であり、さらに、リーチ演出に係る第２特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題があった。

【２５７９】

また、近年では、演出の迫力を増すために遊技盤の中央に配置される液晶ディスプレイの大型化が進んでおり、遊技球が流通可能な遊技領域が狭くなりつつある。このため、上述した従来の小当たりラッシュの課題を解決するための新規の遊技性を実現するための構成を採用するためには、遊技球を効率よく流下させて新規な遊技仕様に応じた領域へ導くための新規な機構を遊技盤に効率良く配置する必要があるといった課題があった。

【２５８０】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、上述した小当たりラッシュの課題を解決すること及び狭い遊技領域においても新規な遊技性を実現することを目的としている。以下、詳細に説明する。

【２５８１】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第１利益」としての「第１特典」を備え、「第１入球領域」としての「第１入球部」を備え、「第１流路」としての「第１通路」を備え、「第２利益」としての「第２特典」を備え、「第２入球領域」としての「第２入球部」を備え、「第２流路」としての「第２通路」を備え、「第３入球領域」としての「第３入球部」を備え、「第３流路」としての「第３通路」を備え、「作動手段」としての「作動部材」を備え、「作用領域」としての「作用部」を備え、「整流領域」としての「整流部」を備え、「第４入球領域」としての「第４入球部」を備え、「第５入球領域」としての「第５入球部」を備え、「所定抽選」としての「内部抽選」を備え、「所定結果」としての「特定結果」を備え、「切替手段」としての「切替部」を備え、「移行手段」としての「移行処理」を備え、「変動表示手段」としての「変動表示部」を備え、「設定手段」としての「設定処理」を備え、「転動手段」としての「転動部」を備え、「所定の有利結果」としての「特定有利結果」を備える。

【２５８２】

「第１利益」は、遊技者にとって利益になるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、所定個数（例えば１５個）の賞球や、多数の賞球を獲得しやすい遊技状態（特電開閉実行モード）への移行、特図抽選において特図大当たりに当選する確率の高い遊技状態（高確率モード）への移行、普図抽選において普図当たりに当選する確率の高い遊技状態（高頻度サポートモード）への移行、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）への移行、などが挙げられる。

【２５８３】

「第１入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる特別入賞口や、一般入賞口、大入賞口、大入賞口内の賞球付与領域、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に遊技状態が高確率モードに移行するＶ確領域、遊技球が入球した場合に特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）に移行するＶ領域、遊技盤の最下部に設けられたアウト口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【２５８４】

「第１流路」は、遊技球が流通可能であって他の領域から区画された通路状の領域であ

ればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、釘によって形成された通路や、樹脂によって形成された通路、遊技盤に形成された溝、遊技盤の裏面側に形成された通路、遊技球が流下可能（落下可能）な空間領域、などが挙げられる。

【２５８５】

「第２利益」は、遊技者にとって利益になるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、所定個数（例えば１個）の賞球や、多数の賞球を獲得しやすい遊技状態（特電開閉実行モード）への移行、特図抽選において特図大当たりに当選する確率の高い遊技状態（高確率モード）への移行、普図抽選において普図当たりに当選する確率の高い遊技状態（高頻度サポートモード）への移行、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）への移行、などが挙げられる。

【２５８６】

「第２入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる入球口である一般入賞口、特別入賞口、大入賞口、大入賞口内の賞球付与領域、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に遊技状態が高確率モードに移行するＶ確領域、遊技球が入球した場合に特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）に移行するＶ領域、遊技盤の最下部に設けられたアウト口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【２５８７】

「第２流路」は、遊技球が流通可能であって他の領域から区画された通路状の領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、釘によって形成された通路や、樹脂によって形成された通路、遊技盤に形成された溝、遊技盤の裏面側に形成された通路、遊技球が流下可能（落下可能）な空間領域、などが挙げられる。

【２５８８】

「第３入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に２分の１の確率で１個の賞球が払い出されることになる入球口や、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる特別入賞口、一般入賞口、大入賞口、大入賞口内の賞球付与領域、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に遊技状態が高確率モードに移行するＶ確領域、遊技球が入球した場合に特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）に移行するＶ領域、遊技盤の最下部に設けられたアウト口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【２５８９】

「第３流路」は、遊技球が流通可能であって他の領域から区画された通路状の領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技盤の裏面側に形成された通路や、釘によって形成された通路、樹脂によって形成された通路、遊技盤に形成された溝、遊技盤の表面側に形成された通路、遊技球が流下可能（落下可能）な空間領域、などが挙げられる。

【２５９０】

「作動手段」は、非作動状態（静止状態）と作動状態とになり得る構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、回転可能に支持されたＶ字型の形状を有する電動振分装置や、静止状態と所定の回転状態とになり得る回転装置、閉鎖状態と開閉動作を実行中の状態とになり得る特別電動役物、普通電動役物、などが挙げられる。

【２５９１】

「第４入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口や、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、特別入賞口、遊技球が入球した場合に遊技状態が高確率モードに移行するＶ確領域、遊技球が入球した場合に特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）に移行するＶ領域、遊技盤の最下部に設けられたアウト口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【２５９２】

「第５入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる大入賞口や、特別入賞口や、一般入賞口、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に遊技状態が高確率モードに移行するＶ確領域、遊技球が入球した場合に特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）に移行するＶ領域、遊技盤の最下部に設けられたアウト口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【２５９３】

「所定抽選」は、入球領域への遊技球の入球に基づいて乱数が取得され、当該乱数に基づいて結果が判定される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図抽選や、第１特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される第１特図抽選、普図始動ゲートへの遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選、などが挙げられる。

【２５９４】

「所定結果」は、切替手段を入球可能状態に移行させる契機となる結果であればよく、切替手段が入球可能状態に移行する回数や期間等は限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図小当たりや、特図大当たり（確変、通常、２Ｒ、１６Ｒ等）、普図当たり、などが挙げられる。

【２５９５】

「切替手段」は、入球領域の入球口を入球可能状態と入球不能状態とに切替可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図抽選において特図小当たりや特図大当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する特別電動役物や、普図抽選において普図当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する普通電動役物、などが挙げられる。また、特別電動役物や普通電動役物の構成としては、例えば、入球口を閉鎖している板状部材が遊技盤の前後方向にスライドすることによって当該入球口を開放可能な構成（シャッター型）や、入球口を閉鎖している板状部材が遊技盤に平行な回動軸を中心として回動することによって当該入球口を開放可能な構成、入球口を閉鎖している一対の片部材（羽根部材、弁部材）がそれぞれ時計回り又は反時計回りに回動することによって当該入球口を開放可能な構成（いわゆる電動チューリップ型）、入球口を閉鎖している片部材（羽根部材、弁部材）が時計回り又は反時計回りに回動することによって当該入球口を開放可能な構成、など種々の構成を採用することができる。

【２５９６】

「変動表示手段」は、所定の図柄、文字、図形、記号、画像等が変動する様子（変化する様子）を所定期間にわたって表示（変動表示）することが可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＬＥＤランプによって構成された第２特別図柄表示部や、第１特別図柄表示部、液晶表示装置によって構成された図柄表示装置、ＬＥＤ

ランプによって構成された普通図柄表示部、などが挙げられる。

【２５９７】

「転動手段」は、遊技球を所定期間転動させて入球領域に入球させることが可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材（遊技盤の前後方向にスライド可能なシャッター）や、遊技盤に平行な回動軸を中心として回動可能な板状部材、時計回り又は反時計回りに回動可能な片部材（羽根部材、弁部材）、などが挙げられる。

【２５９８】

「所定の有利結果」は、遊技者にとって有利な抽選結果であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図大当たり（確変、通常、２Ｒ、１６Ｒ等）や、普図当たり、などが挙げられる。

【２５９９】

本遊技機は、詳細は後述するが、内部抽選に係る変動表示の実行中に、当該内部抽選の結果が特定有利結果となるか否かの期待度を示唆する期待度演出を実行可能であり、当該変動表示の実行中は、切替部が第５入球部を入球不能状態に維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第５入球部に入球することができず、第１入球部に入球することが可能となる。すなわち、遊技者は、期待度演出が実行されている変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２６００】

さらに、本遊技機によれば、内部抽選に係る変動表示の実行中に期待度演出が実行されたにもかかわらず、当該内部抽選において特定有利結果に当選せずに、遊技者に不利な結果に当選して有利な遊技状態が終了してしまったとしても、当該期待度演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができるので、有利な遊技状態の終了直前に多量の賞球が払い出されるといった爽快感と満足感を遊技者に与えることができるとともに、当該有利な遊技状態が終了してしまったことに対する遊技者の怒りや喪失感を和らげることが可能となる。このように、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【２６０１】

このように、本遊技機では、内部抽選に係る変動表示の実行中は切替部が入球不能状態を維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第５入球部に入球することができないが、第１入球部に入球することは可能となっている。したがって、切替部が入球不能状態である場合には第１入球部に遊技球を入球させるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。すなわち、切替部の各状態に応じて入球可能な入球部を設けることによって、常に遊技の興趣を遊技者に提供することが可能となる。

【２６０２】

さらに、本遊技機によれば、作動部材が非作動状態である通常の遊技状態においては、作動部材に到達した遊技球は第３通路を流下するため切替部に到達することができない。一方、上述した従来の小当たりラッシュの課題を解決した新規なラッシュ状態では作動部材が作動状態となり、当該新規なラッシュ状態において作動部材に到達した遊技球は第１通路又は第２通路を流下し、第１通路に振り分けられた遊技球は切替部に導かれることになる。

【２６０３】

したがって、本遊技機によれば、通常の遊技状態においては、遊技者は作動部材を狙って遊技球を発射させても利益を得ることができず、一方、上述した従来の小当たりラッシュの課題を解決した新規なラッシュ状態（作動部材が作動状態である遊技状態）においては、遊技者は作動部材を狙って遊技球を発射させることによって遊技球を効率良く切替部に到達させることができるといった新規な遊技性を実現することができる。

【２６０４】

そして、本遊技機によれば、作動状態の作動部材に到達した遊技球が流下する第１通路及び第２通路と、非作動状態の作動部材に到達した遊技球が流下する第３通路とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域に遊技球を所定の領域に導く３つの通路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動部材に到達した遊技球が流下する通路（第１通路及び第２通路）と、非作動状態の作動部材に到達した遊技球が流下する通路（第３通路）とを明確に区別して認識させることができる。

【２６０５】

このように、本遊技機によれば、作動部材によって振り分けられる通路の価値を適切に設定することによって遊技者に期待感を抱かせることができるとともに、複数の通路を遊技盤に効率よく設けることが可能となる。

【２６０６】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第４実施形態として説明する。

【２６０７】

《４－１》遊技機の構造：

図１６４は、第４実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」とも称する）の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【２６０８】

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

【２６０９】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留

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

【２６１０】

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

【２６１１】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【２６１２】

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

【２６１３】

なお、本実施形態においては、遊技球発射ボタン２６は、上皿２０の周縁部の正面視左側に配置される構成を採用したが、遊技球発射ボタン２６が他の位置に配置される構成を採用してもよい。例えば、遊技球発射ボタン２６を、ウェイトボタン２５ｂと同様に、操

作ハンドル２５の内部（周縁部）に配置する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者が、操作ハンドル２５、ウェイトボタン２５ｂ、遊技球発射ボタン２６を、右手のみで操作することを可能にする。

【２６１４】

図１６５は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。本実施形態では、遊技領域ＰＡは、「左打ち」によって発射された遊技球が流通可能な左側遊技領域ＰＡＬと、左側遊技領域ＰＡＬを流通してきた遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣと、「右打ち」によって発射された遊技球が流通可能な右側遊技領域ＰＡＲとによって構成されている。

【２６１５】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４、普通電動役物３４ｂ、普図始動ゲート３５、第１特電入賞装置５７、第２特電入賞装置５８、特別入賞口３２ｓ、右側入賞口３６ｉ、下部入球口３６ｈ、アウト口４３、振分釘群３６ａ、作用釘領域３６ｃ、整流釘領域３６ｄ、電動振分装置３６ｅ、ステージ３６ｘが設けられている。本実施形態では、「左打ち」によって発射された遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣに第１特図始動口３３が設けられており、第１特図始動口３３の上方にステージ３６ｘが設けられており、「右打ち」によって発射された遊技球が到達可能な右側遊技領域ＰＡＲの上流側から順に、第１特電入賞装置５７、振分釘群３６ａ、普図始動ゲート３５、普通電動役物３４ｂ、第２特図始動口３４、作用釘領域３６ｃ、整流釘領域３６ｄ、電動振分装置３６ｅ、右側入賞口３６ｉ、第２特電入賞装置５８、特別入賞口３２ｓ及び下部入球口３６ｈが設けられている。以下、遊技盤３０に設けられている各構成について説明する。

【２６１６】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。

【２６１７】

第１特図始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、３個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第１特図抽選が実行される。第１特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉期間は、実際に特別電動役物の開閉が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選が実行可能となるまでの待機期間である。なお、本実施形態では、第１特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、第１特別電動役物５７ｂが開閉動作の対象となる特電開閉実行モードが開始される。このように、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態が移行することになる。

【２６１８】

第１特電入賞装置５７は、遊技球が入球可能な第１大入賞口５７ａと、当該第１大入賞口５７ａの入口を開閉する機能を有する第１特別電動役物５７ｂとを備える。また、本実

施形態では、第１大入賞口５７ａの内部には、遊技球が入球可能なＶ確入賞口５７ａｖが設けられている。

【２６１９】

第１特別電動役物５７ｂは、通常は遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第１大入賞口５７ａに入球可能な開放状態となる。

【２６２０】

本実施形態では、第１特別電動役物５７ｂは、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材の下辺の両端に設けられ、当該板状部材を前方側（手前側）に回動可能に支持する支持部とを備えている。第１特別電動役物５７ｂは、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤３０と同一平面となるように収納された状態となっており、第１特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が第１特別電動役物５７ｂの前方側（手前側）を通過可能な状態となっている。一方、開放状態では、第１特別電動役物５７ｂは、当該板状部材が支持部を中心として前方側（手前側）に回動した状態となっており、第１特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が第１大入賞口５７ａに入球可能な状態となる。

【２６２１】

第１大入賞口５７ａは、第１特別電動役物５７ｂが開放状態となっている状況において遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。上述したように、本実施形態では、第１大入賞口５７ａの内部には、Ｖ確入賞口５７ａｖが設けられている。

【２６２２】

Ｖ確入賞口５７ａｖは、第１大入賞口５７ａに入球した遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、上述した特電開閉実行モードの終了後における特図抽選の抽選モードが高確率モードとなる。特図抽選の抽選モードの詳細については後述する。

【２６２３】

振分釘群３６ａは、遊技球の流通（落下）の方向に変化を与えるための釘群であり、第１特別電動役物５７ｂの下方に設けられている。振分釘群３６ａは、到達した遊技球を、約１：４の割合で、普図始動ゲート３５に至るルートと、作用釘領域３６ｃに至るルートとに振り分ける。

【２６２４】

普図始動ゲート３５は、遊技球が入球可能な入球口を有する貫通孔型の入球部であり、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、遊技領域ＰＡに残って流通可能である。そして、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、主制御装置６０によって普図抽選が実行される。普図抽選の結果には、後述する普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させる「普図当たり」と、普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させない「普図外れ」とが含まれている。普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普通電動役物３４ｂを開放状態に移行させる移行処理を含む普電開閉実行モードが実行される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、普電開閉期間は、実際に普通電動役物３４ｂの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、普図始動ゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【２６２５】

普図始動ゲート３５の下流には、普通電動役物３４ｂを有する第２特図始動口３４が配置されており、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、普通電動役物３４ｂを備える第２特図始動口３４に導かれる。

【２６２６】

普通電動役物３４ｂは、通常は遊技球が第２特図始動口３４に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２特図

始動口３４に入球可能な開放状態となる。

【２６２７】

第２特図始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球部であり、本実施形態では、右側遊技領域ＰＡＲに設けられている。第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第２特図抽選が実行される。第２特図抽選の結果、特図大当たり又は特定結果としての特図小当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）を開放状態に移行させる移行処理を含む特電開閉実行モードが開始される。なお、本実施形態では、第２特図抽選の結果として、特図外れは設定されておらず、特図大当たり又は特図小当たりのみが設定されている。そして、本実施形態では、第２特図抽選の結果、特図大当たり又は特図小当たりに当選すると、第２特別電動役物５８ｂが開閉動作の対象となる特電開閉実行モードが開始される。このように、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態が移行することになる。なお、本実施形態では、第２特図始動口３４が右側遊技領域ＰＡＲに設けられている構成としたが、第２特図始動口３４の位置はこれに限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、他の位置に設けられていてもよい。例えば、第２特図始動口３４は、左側遊技領域ＰＡＬに設けられていてもよく、また、中央下部遊技領域ＰＡＣにおけるステージ３６ｘより下方側に設けられていてもよい。

【２６２８】

作用釘領域３６ｃは、複数の遊技釘が設けられた領域であり、当該遊技釘によってランダムに遊技球の流下に作用する作用部として機能する領域である。作用釘領域３６ｃの下方には整流釘領域３６ｄが設けられている。

【２６２９】

整流釘領域３６ｄは、到達した遊技球を１球ずつ流下可能に整流する整流部として機能する領域である。本実施形態では、整流釘領域３６ｄには、隣接した２本ずつの釘が左右対称に設けられており、当該２本ずつの釘の隙間から遊技球が１球ずつ下方に流下可能となっている。整流釘領域３６ｄの下方には電動振分装置３６ｅが設けられている。

【２６３０】

電動振分装置３６ｅは、回転可能に支持されたＶ字型の形状を有する作動部材であり、遊技状態に応じて非作動状態（静止状態）と作動状態とになり得るように構成されている。具体的には、本実施形態では、後述する通常の遊技状態（通常状態Ｆ１）においては、Ｖ字の角部が下方を向いた非作動状態（図１６５（Ａ）参照）となっており、非作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は、電動振分装置３６ｅのＶ字の２つの片の間に一時的に保持された後、電動振分装置３６ｅの背面側の遊技盤３０に設けられた入球口である裏面連通入球口３６ｆに誘導されて入球する。裏面連通入球口３６ｆに入球した遊技球は、遊技盤３０の裏面側に導かれ、遊技盤３０の裏面側に設けられた第３通路である中央ルートＵを流通する。中央ルートＵの終点には、裏面連通排球口３６ｇが設けられており、裏面連通入球口３６ｆに入球した遊技球は、中央ルートＵを流通した後、裏面連通排球口３６ｇから再び遊技盤３０の表面側に導かれる。裏面連通排球口３６ｇの下方には、遊技球が入球可能な第３入球部である下部入球口３６ｈが設けられている。

【２６３１】

一方、後述する高確高サポ状態（高確高サポ状態Ｆ３）では、電動振分装置３６ｅは、到達した遊技球を第１通路である左側ルートＬに振り分ける左側振分状態（図１６５（Ｂ）に示すＶ字の角部が右側上方を向いた状態）と、到達した遊技球を第２通路である右側ルートＲに振り分ける右側振分状態（図１６５（Ｃ）に示すＶ字の角部が左側上方を向いた状態）と、を交互に繰り返す作動状態となる。この作動状態では、電動振分装置３６ｅの背面側にある裏面連通入球口３６ｆがＶ字の角部によって封じられているため、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は、裏面連通入球口３６ｆに入球することが不可能となり、左側ルートＬ又は右側ルートＲに振り分けられることになる。本実施形態では、電動振分装置３６ｅは、作動状態では、左側振分状態を０．３秒間維持した後、０．

０５秒間をかけて右側振分状態に移行し、右側振分状態を０．６秒間維持した後、再び０．０５秒間をかけて左側振分状態に移行し、左側振分状態を０．３秒間維持するといった動作を繰り返す。この結果、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は、１：２の割合で左側ルートＬと、右側ルートＲとに振り分けられる。左側ルートＬに振り分けられた遊技球は、第２特電入賞装置５８の右端側に導かれる。一方、右側ルートＲに振り分けられた遊技球は、第２入球部である右側入賞口３６ｉに導かれて入球し、第２特典としての１個の賞球が払い出される。

【２６３２】

第２特電入賞装置５８は、遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球部である第２大入賞口５８ａと、当該第２大入賞口５８ａを入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替部としての機能を有する第２特別電動役物５８ｂとを備えている。

【２６３３】

第２特別電動役物５８ｂは、通常は遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２大入賞口５８ａに入球可能な開放状態となる。

【２６３４】

本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂは、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材を前後方向に移動させることが可能な駆動部とを備えている。第２特別電動役物５８ｂは、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤３０の前方側（手前側）に突出した状態となっており、当該板状部材の上面は遊技球が転動可能な転動部を構成した状態となっている。一方、開放状態では、第２特別電動役物５８ｂは、当該板状部材が遊技盤３０の後方側に収納された状態となっており、当該板状部材の上面の転動部を転動していた遊技球や、第２特別電動役物５８ｂの上方から流通（落下）してきた遊技球が、当該板状部材の下方に設けられた第２大入賞口５８ａに入球可能な状態となる。また、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面の転動部に複数の突起部が設けられている。この突起部によって、第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面の転動部を転動する遊技球の速度が低下する。この結果、本実施形態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面の転動部の右端から左端まで遊技球が転動するのに要する時間は２．０秒以上となっている。

【２６３５】

第２大入賞口５８ａは、第２特別電動役物５８ｂが開放状態となっている場合に遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球部であり、遊技球が入球すると、２個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。なお、第２大入賞口５８ａの内部には、上述したＶ確入賞口は設けられていない。

【２６３６】

特別入賞口３２ｓは、遊技球が入球可能な入球口を有する第１入球部であり、遊技球が入球すると、第１特典としての１５個の賞球が払出装置７１から払い出される。本実施形態では、特別入賞口３２ｓは、第２特電入賞装置５８の左端側かつ下流側に設けられており、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面を左端まで流通した遊技球のみが入球可能となっている。換言すれば、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上面を遊技球が流通中に、第２特別電動役物５８ｂが開放状態に移行した場合には、当該遊技球は下方に落下して第２大入賞口５８ａに入球し、特別入賞口３２ｓまで到達することができず、特別入賞口３２ｓに入球することができない。

【２６３７】

下部入球口３６ｈは、遊技球が入球可能な入球口を有する第３入球部であり、裏面連通排球口３６ｇの下方に設けられている。裏面連通排球口３６ｇから遊技盤３０の表面側に排出された遊技球は、下部入球口３６ｈに入球可能となっている。

【２６３８】

下部入球口３６ｈの内部には、第１内部通路３６ｈ１と、第２内部通路３６ｈ２と、下部入球口３６ｈに入球した遊技球を第１内部通路３６ｈ１と第２内部通路３６ｈ２とのい

ずれかに振り分ける振分弁３６ｈ３と、が設けられている。振分弁３６ｈ３は、下部入球口３６ｈに入球した遊技球を第１内部通路３６ｈ１に振り分ける第１振分状態と、下部入球口３６ｈに入球した遊技球を第２内部通路３６ｈ２に振り分ける第２振分状態と、を交互に繰り返す動作をしており、本実施形態では、下部入球口３６ｈに入球した遊技球を１：１の割合で第１内部通路３６ｈ１と、第２内部通路３６ｈ２とに振り分けるように動作している。

【２６３９】

第１内部通路３６ｈ１の先には入賞口３６ｈ１ａが設けられており、入賞口３６ｈ１ａに遊技球が入球した場合には１個の遊技球が賞球として払い出される。一方、第２内部通路３６ｈ２の先にはアウト口３６ｈ２ａが設けられており、アウト口３６ｈ２ａに遊技球が入球した場合には賞球は払い出されない。すなわち、下部入球口３６ｈに１個の遊技球が入球したことによって払い出される賞球は１個以下となる。

【２６４０】

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

【２６４１】

なお、「入球」とは、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡに残存して流通（流下）を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口３２、特別入賞口３２ｓ、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４、第１大入賞口５７ａ、第２大入賞口５８ａ及びＶ確入賞口５７ａｖへの遊技球の入球を「入賞」と表現する場合もある。

【２６４２】

次に、遊技盤３０に設けられている各種の表示部について説明する。

【２６４３】

遊技盤３０には、可変表示ユニット４０と、メイン表示部４５とが設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【２６４４】

特図ユニット３７は、第１特別図柄表示部３７ａと、第２特別図柄表示部３７ｂと、第１特図保留表示部３７ｃと、第２特図保留表示部３７ｄとを備えている。

【２６４５】

第１特別図柄表示部３７ａは、第１特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第１特別図柄とは、第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行されると、第１特別図柄表示部３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１特別図柄の変動表示を実行する。その後、第１特別図柄表示部３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第１特別図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１特図変動時間とも呼ぶ。

【２６４６】

本実施形態では、第１特別図柄表示部３７ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、第１特別図柄表示部３７ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第１特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第１特別図柄表示部３７ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【２６４７】

なお、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第１特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第１特図遊技回は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第１特図遊技回毎に、１回の第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第１特図遊技回に要する時間を第１特図遊技時間とも呼ぶ。第１特図遊技時間は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから第１特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第１特図変動時間と、第１特図抽選の結果が停止表示されている時間である第１特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第１特図停止時間は一定（１．０秒）である。したがって、第１特図変動時間が決定されることによって、第１特図遊技時間は一意に決定される。

【２６４８】

第２特別図柄表示部３７ｂは、第２特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する変動表示部である。第２特別図柄とは、第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行されると、第２特別図柄表示部３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２特別図柄の変動表示を実行する。その後、第２特別図柄表示部３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第２特別図柄の停止表示を実行する。以下では、第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２特図変動時間とも呼ぶ。

【２６４９】

本実施形態では、第２特別図柄表示部３７ｂは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、第２特別図柄表示部３７ｂを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第２特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第２特別図柄表示部３７ｂは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【２６５０】

なお、第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第２特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第２特図遊技回は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第２特図遊技回毎に、１回の第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第２特図遊技回に要する時間を第２特図遊技時間とも呼ぶ。第２特図遊技時間は、第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから第２特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第２特図変動時間と、第２特図抽選の結果が停止表示されている時間である第２特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第２特図停止時間は一定である。したがって、第２特図変動時間が決定されることによって、第２特図遊技時間は一意に決定される。

【２６５１】

また、本実施形態では、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示中に遊技球が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく第１特図抽選又は第２特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第１特図保留表示部３７ｃと、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第２特図保留表示部３７ｄとを備えている。

【２６５２】

第１特図保留表示部３７ｃは、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報（第１特図始動口３３に入球した遊技球の個数に関する情報）を表示する表示部である。本実

施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく第１特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第１特図保留表示部３７ｃは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第１図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【２６５３】

第２特図保留表示部３７ｄは、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく第２特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第２特図保留表示部３７ｄは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第２図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【２６５４】

また、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選の両方が保留されている場合には、第２特図抽選が優先して実行され、第２特図抽選の保留が全て無くなった後に、第１特図抽選が実行されるように構成されている（いわゆる特２優先機）。具体的には、例えば、第１特図抽選が２個（２回）保留されており、第２特図抽選が３個（３回）保留されている場合には、第２特図抽選が３回実行されて保留が無くなった後に、第１特図抽選が２回実行されることになる。ただし、保留されていた最後の第２特図抽選が終了する前に第２特図始動口３４に遊技球が入球して第２特図抽選が再び保留された場合には、当該保留された第２特図抽選が終了するまで、第１特図抽選は実行されない。

【２６５５】

普図ユニット３８は、普通図柄表示部３８ａと、普図保留表示部３８ｂとを備えている。

【２６５６】

普通図柄表示部３８ａは、普通図柄の変動表示及び停止表示を実行する変動表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として内部抽選である普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示部３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示部３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、普通図柄表示部３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。

【２６５７】

本実施形態では、普通図柄表示部３８ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普通図柄表示部３８ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、普通図柄表示部３８ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【２６５８】

なお、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の普図遊技回毎に、１回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の普図遊技回に要する時間を普図遊技時間とも呼ぶ。普図遊技時間は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、普図停止時間は一定（０．１秒）である。したがって、普図変動時間が決定されることによって、普図遊技時間は一意に決定される。

【２６５９】
　また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート３５に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する上述した普図保留表示部３８ｂを備えている。
【２６６０】
　普図保留表示部３８ｂは、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示部３８ｂは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。
【２６６１】
　ラウンド表示部３９は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、特電開閉実行モードにおける特電開閉期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示部３９は、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器を２つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示部３９は、２つの７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。
【２６６２】
　なお、上述したメイン表示部４５を構成する各表示部は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。
【２６６３】
　可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。本実施形態では、図柄表示装置４１として、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）が採用されている。図柄表示装置４１の表示内容は、後述する表示制御装置１００によって制御される。なお、図柄表示装置４１としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置や、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴなど、種々の表示装置が採用されてもよい。
【２６６４】
　図柄表示装置４１は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄が変動表示及び停止表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示及び停止表示を行なう。また、図柄表示装置４１は、装飾図柄の変動表示及び停止表示に限らず、予告演出や特電開閉実行モード中の演出の表示など、各種の演出の表示も行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。
【２６６５】
　図１６６は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図１６６（Ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。
【２６６６】
　図１６６（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【２６６７】

図１６６（Ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの一例を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａの中央には、メイン表示領域ＭＡが表示される。なお、変形例として、表示面４１ａの右側上方に、メイン表示領域ＭＡよりも小さい領域であるサブ表示領域ＳＡが表示される構成としてもよい。

【２６６８】

メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図１６６（Ａ）に示した数字１～８の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図１６６（Ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に１個の装飾図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【２６６９】

本実施形態では、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球し、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Ｚ１、装飾図柄列Ｚ３、装飾図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に１個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置６０による第１特図抽選又は第２特図抽選の結果が特図大当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

【２６７０】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図１６６（Ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に装飾図柄列Ｚ１において装飾図柄「７」が停止表示され、次に装飾図柄列Ｚ３において装飾図柄列Ｚ１と同じ装飾図柄「７」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Ｚ２において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Ｚ２に停止表示される。

【２６７１】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【２６７２】

図１６６（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特図保留表示領域Ｄｓ１と、第２特図保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。

【２６７３】
第１特図保留表示領域Ｄｓ１には、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留された第１特図抽選の個数（保留第１特図抽選の個数）が表示される。保留第１特図抽選とは、未実行の第１特図抽選であって、当該第１特図抽選の抽選結果を報知するための第１特別図柄の変動表示が開始されていない第１特図抽選を言う。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留可能な第１特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第１特図保留表示領域Ｄｓ１には４個の保留第１特図抽選に対応した保留表示が可能である。
【２６７４】
第２特図保留表示領域Ｄｓ２には、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留された第２特図抽選の個数（保留第２特図抽選の個数）が表示される。保留第２特図抽選とは、未実行の第２特図抽選であって、当該第２特図抽選の抽選結果を報知するための第２特別図柄の変動表示が開始されていない第２特図抽選を言う。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留可能な第２特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第２特図保留表示領域Ｄｓ２には４個の保留第２特図抽選に対応した保留表示が可能である。
【２６７５】
また、図１６６（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特別図柄表示部３７ａに表示される第１特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１と、第２特別図柄表示部３７ｂに表示される第２特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第２特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２特別図柄表示部３７ｂにおいて第２特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。
【２６７６】
なお、本実施形態においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡ、第１特図保留表示領域Ｄｓ１、第２特図保留表示領域Ｄｓ２、第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２が表示される構成としたが、表示面４１ａにこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。
【２６７７】
図柄表示装置４１の下方には、ステージ３６ｘが設けられている。ステージ３６ｘは、転動ステージ３６ｘ１と、振分ステージ３６ｘ２とによって構成されている。転動ステージ３６ｘ１は、遊技球を振分ステージ３６ｘ２に向けて転動させて流下させる流下部である。振分ステージ３６ｘ２は、遊技球を中央ルートと右側ルートと左側ルートとに少なくとも振り分け可能であり、結果として振り分けられる遊技球に直接的に作用する部分である。本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２は、遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート及び左側ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されている。すなわち、中央ルートに振り分けられた遊技球の個数よりも、右側ルートに振り分けられた遊技球と左側ルートに振り分けられた遊技球とを合計した個数の方が多くなるように構成されている。本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２より下方側に第１特図始動口３３が設けられており、中央ルートに振り分けられた遊技球は第１特図始動口３３に入球する可能性が高い。このため、中央ルートの方が右側ルート及び左側ルートよりも遊技者にとっての価値が高い。本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２は、樹脂製であり、作動しない構成が採用されている。また、本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２によって右側ルート又は左側ルートに振り分けられた遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球しても賞球を払い出さない第３入球部であるアウト口４３が設けられている。なお、振分ステージ３

６ｘ２によって中央ルートに振り分けられた遊技球が第１特図始動口３３及び第２特図始動口３４のいずれにも入球しない場合がある。また、本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２には、中央ルート、右側ルート及び左側ルートの３つのルートが設けられている構成としたが、この構成に代えて、左側ルート（又は右側ルート）が省略された構成とし、遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート（又は左側ルート）に多くの遊技球を振り分ける構成としてもよい。この構成においても、中央ルートに振り分けられた遊技球は第１特図始動口３３に入球する可能性が高いため、中央ルートの方が右側ルート（又は左側ルート）よりも遊技者にとっての価値が高い。

【２６７８】

なお、本実施形態では、普通図柄の変動表示の実行中は普通電動役物３４ｂは入球不能状態に設定されるので、遊技球を第２特図始動口３４に入球させることはできないが、振分ステージ３６ｘ２によって中央ルートに振り分けられた遊技球は、普通電動役物３４ｂや各特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ及び第２特別電動役物５８ｂ）の状態に関わらず、上面が開口した入球口を有する第１特図始動口３３に入球可能である。この構成によれば、例えば、普通図柄の変動表示の実行中で第２特図始動口３４に遊技球を入球させることができない場合や、第２特図抽選の保留個数が最大値（４個）まで溜まっていてさらに第２特図始動口３４に遊技球を入球させても利益がない場合には、遊技者は、第１特図始動口３３を狙って遊技球を発射させることが可能となる。すなわち、この構成によれば、状況に応じて適切に遊技球を打ち分けることによって常に利益を狙うことが可能になるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。

【２６７９】

また、本実施形態では、普図始動ゲート３５、普通電動役物３４ｂ及び第２特図始動口３４が振分ステージ３６ｘ２の上方側に設けられている構成（換言すれば、振分ステージ３６ｘ２が普図始動ゲート３５、普通電動役物３４ｂ及び第２特図始動口３４より下方側に設けられている構成）を採用したが、この構成に代えて、普通電動役物３４ｂ及び第２特図始動口３４が振分ステージ３６ｘ２の下方側に設けられている構成を採用し、振分ステージ３６ｘ２によって右側ルートに振り分けられた遊技球が普通電動役物３４ｂに到達する場合がある構成としてもよい。この構成によれば、遊技球が振分ステージ３６ｘ２によって右側ルートに振り分けられた場合であっても、普通電動役物３４ｂが開放状態になっていれば当該遊技球が第２特図始動口３４に入球する可能性があるので、遊技者にさらなるチャンスを与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２６８０】

《４－２》遊技機の電気的構成：

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

【２６８１】

図１６７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【２６８２】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【２６８３】

主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監

視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【２６８４】

また、主制御基板６１の入力側には、上述した各種の入球口のそれぞれに設けられた検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１特図抽選を実行し、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２特図抽選を実行する。

【２６８５】

主制御基板６１の出力側には、メイン表示部４５と、第１特別電動役物５７ｂを開閉動作させる第１特別電動役物駆動部５７ｃと、第２特別電動役物５８ｂを開閉動作させる第２特別電動役物駆動部５８ｃと、普通電動役物３４ｂを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｃと、電動振分装置３６ｅを作動させる電動振分装置駆動部３６ｅｚとが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【２６８６】

具体的には、ＭＰＵ６２は、第１特図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における第１特別図柄表示部３７ａの表示制御を実行し、第２特図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における第２特別図柄表示部３７ｂの表示制御を実行し、普図抽選を実行した際には、メイン表示部４５における普通図柄表示部３８ａの表示制御を実行し、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。さらに、ＭＰＵ６２は、特電開閉実行モードにおいては、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃ又は第２特別電動役物駆動部５８ｃの駆動制御を実行し、普電開閉実行モードにおいては、普通電動役物３４ｂが開閉されるように普通電動役物駆動部３４ｃの駆動制御を実行する。

【２６８７】

また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。主制御装置６０は、払出制御装置７０に対して、入球判定結果に基づいて、各入球口毎に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信する。なお、主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【２６８８】

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

【２６８９】

音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信

した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する。

【２６９０】

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

【２６９１】

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

【２６９２】

図１６８は、ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。図１６８に示すように、ＲＡＭ６４には、ＭＰＵ６２による内部抽選に用いられる各種のカウンタが設けられている。具体的には、本実施形態では、ＲＡＭ６４には、特図当否判定カウンタＣｓ１と、特図種別判定カウンタＣｓ２と、特図リーチ判定カウンタＣｓ３と、特図変動種別判定カウンタＣｓ４と、普図当否判定カウンタＣｎ１と、普図種別判定カウンタＣｎ２と、乱数初期値カウンタＣｉｎｉとが設けられている。特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２は、特図抽選の抽選結果を判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、図柄表示装置４１に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かを判定する特図リーチ判定に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２は、普図抽選に用いられる。乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１の値が１周した際の初期値を設定する際に用いられる。

【２６９３】

各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【２６９４】

また、ＲＡＭ６４には、特図保留エリア６４ｂと、特図判定エリア６４ｃと、普図保留エリア６４ｄと、普図判定エリア６４ｅとが設けられている。本実施形態では、第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに時系列的に記憶され、第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。また、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定

カウンタＣｎ２の各値が普図保留エリア６４ｄに時系列的に記憶される。

【２６９５】

次に、特図当否判定カウンタＣｓ１の詳細について説明する。特図当否判定カウンタＣｓ１は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタＣｓ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタＣｓ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該特図当否判定カウンタＣｓ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１と同様のループカウンタである（値＝０～６５５３５）。

【２６９６】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【２６９７】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値よりも優先的に、そして記憶された順に特図判定エリア６４ｃに移動される。そして、特図判定エリア６４ｃに移動した特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図当たりに当選するか否かが判定される。

【２６９８】

次に、特図種別判定カウンタＣｓ２の詳細について説明する。特図種別判定カウンタＣｓ２は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタＣｓ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【２６９９】

特図種別判定カウンタＣｓ２は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【２７００】

特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。

【２７０１】

ＭＰＵ６２は、上述したように、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図当否判定カウンタＣｓ１の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定

の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図種別判定カウンタＣｓ２の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【２７０２】

次に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の詳細について説明する。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、特図当否判定の結果が特図当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【２７０３】

特図リーチ判定カウンタＣｓ３は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【２７０４】

特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。

【２７０５】

ＭＰＵ６２は、特図当否判定において特図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値を、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、特図抽選における特図当否判定の結果が特図大当たりである場合には、ＭＰＵ６２は、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値に関係なくリーチ発生と判定する。

【２７０６】

次に、特図変動種別判定カウンタＣｓ４の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３８ａにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【２７０７】

特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、定期的に更新され、その更新値は、特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

【２７０８】

次に、普図当否判定カウンタＣｎ１の詳細について説明する。普図当否判定カウンタＣｎ１は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタＣｎ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、普図当否判定カウンタＣｎ１が１周すると、その時

点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値として読み込まれる。

【２７０９】

普図当否判定カウンタＣｎ１は定期的に更新され、普図始動ゲート３５を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【２７１０】

普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に普図判定エリア６４ｅに移動する。そして、普図判定エリア６４ｅに移動した普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりに当選するか否かが判定される。

【２７１１】

次に、普図種別判定カウンタＣｎ２の詳細について説明する。普図種別判定カウンタＣｎ２は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタＣｎ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【２７１２】

普図種別判定カウンタＣｎ２は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【２７１３】

普図種別判定カウンタＣｎ２の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。

【２７１４】

ＭＰＵ６２は、上述したように、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図当否判定カウンタＣｎ１の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図種別判定カウンタＣｎ２の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【２７１５】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【２７１６】

図１６９は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【２７１７】

上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタＣｓ１における０から６５５３５までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタＣｓ１の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。

【２７１８】

本実施形態のパチンコ機１０は、特図当否判定（特図抽選）の抽選モードとして、特図大当たりに当選する確率の低い低確率モードと、当該低確率モードよりも特図大当たりに当選する確率の高い高確率モードとを実行可能に構成されており、低確率モード中の特図抽選において利用される低確率モード用の特図当否判定テーブルと、高確率モード中の特図抽選において利用される高確率モード用の特図当否判定テーブルとを備えている。さらに、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選とにおいても異なる特図当否判定テー

ブルを備えている。すなわち、本実施形態では、特図抽選において利用する特図当否判定テーブルとして、以下の４種類の特図当否判定テーブルを備えている。

・第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）

【２７１９】

図１６９（Ａ）に示すように、低確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から６５３までの６５４個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約１００．２分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【２７２０】

図１６９（Ｂ）に示すように、低確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から６５３までの６５４個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図小当たりに当選となる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約１００．２分の１の確率で特図大当たりに当選となり、特図大当たりに当選しなかった場合には特図小当たりに当選することになる。

【２７２１】

図１６９（Ｃ）に示すように、高確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から６５４までの６５５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約１００．１分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【２７２２】

図１６９（Ｄ）に示すように、高確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から６５４までの６５５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図小当たりに当選となる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約１００．１分の１の確率で特図大当たりに当選となり、特図大当たりに当選しなかった場合には特図小当たりに当選することになる。

【２７２３】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【２７２４】

図１７０は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタＣｓ２における０から９９までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果と、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値とによって、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する特図種別判定が行なわれる。

【２７２５】

本実施形態のパチンコ機１０は、第１特図抽選において利用される第１特図種別判定テーブルと、第２特図抽選において利用される第２特図種別判定テーブルとを備えている。

【２７２６】

図１７０（Ａ）に示すように、本実施形態の第１特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選である場合には、取得された特図種別判定カウンタＣ

ｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（２Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。

【２７２７】

図１７０（Ｂ）に示すように、本実施形態の第２特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～４９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（２Ｒ通常大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が５０～９９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図小当たり当選である場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄ａ（小当たり）と判定される。

【２７２８】

特別図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、特別図柄Ａ（２Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｂ（２Ｒ通常大当たり）、特別図柄Ｃ（１６Ｒ確変大当たり）及び特別図柄ａ（小当たり）は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となる点において共通しているが、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。

【２７２９】

特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開閉の態様が異なることになる。

【２７３０】

次に、特電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【２７３１】

図１７１は、特電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。特電開閉シナリオ選択テーブルは、特図大当たり又は特図小当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【２７３２】

図１７１に示すように、本実施形態の特電開閉シナリオ選択テーブルには、特別図柄Ａに対応して特電開閉シナリオＡが設定されており、特別図柄Ｂに対応して特電開閉シナリオＢが設定されており、特別図柄Ｃに対応して特電開閉シナリオＣが設定されており、特別図柄ａに対応して特電開閉シナリオａが設定されている。すなわち、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオＡが選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｂとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオＢが選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｃとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオＣが選択され、特図当否判定において特図小当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉シナリオａが選択されることになる。

【２７３３】

特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が２回（２ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第１特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第１特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技

とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、１．０秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、本実施形態では、上述したように、第１特別電動役物５７ｂの開放中に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球すると、当該遊技球は第１大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ確入賞口５７ａｖに入球することになる。この場合、特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの終了後の抽選モードは、高確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。

【２７３４】

特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．１秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第２特別電動役物５８ｂが開放するラウンド遊技が２回（２ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第２特別電動役物５８ｂが最大開放時間である２．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、０．１秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、０．１秒間の特電エンディング期間が開始される。

【２７３５】

特電開閉シナリオＣに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１６回（１６ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第１特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第１特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第１大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、１．０秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。なお、本実施形態では、上述したように、第１特別電動役物５７ｂの開放中に遊技球が第１大入賞口５７ａに入球すると、当該遊技球は第１大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ確入賞口５７ａｖに入球することになる。この場合、特電開閉シナリオＣに基づいた特電開閉実行モードの終了後の抽選モードは、高確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。

【２７３６】

特電開閉シナリオａに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、０．１秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、第２特別電動役物５８ｂが開放するラウンド遊技が１回（１ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における第２特別電動役物５８ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、第２特別電動役物５８ｂが最大開放時間である１．８秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が第２大入賞口５８ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。特電開閉期間が終了すると、０．１秒間の特電エンディング期間が開始される。

【２７３７】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【２７３８】

図１７２は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【２７３９】

上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタＣｎ１における０～６５５３５の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【２７４０】
本実施形態のパチンコ機１０は、普図抽選における普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間及び普通電動役物の動作モードを規定するサポートモードとして、低頻度サポートモード（低サポ状態）と、同条件において低頻度サポートモードよりも普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード（高サポ状態）とを実行可能に構成されており、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される低頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルと、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される高頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルとを備えている。すなわち、本実施形態では、普図抽選において利用される普図当否判定テーブルとして、以下の２種類の普図当否判定テーブルを備えている。

・普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）
・普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）

【２７４１】
図１７２（Ａ）に示すように、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～２の３個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、１／２１８４５．６６の確率で普図当たりに当選となる。

【２７４２】
「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【２７４３】
図１７２（Ｂ）に示すように、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～６５５３４の６５５３５個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、１／１．０００００１５３の確率で普図当たりに当選となる。

【２７４４】
次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【２７４５】
図１７３は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタＣｎ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、上述した普図当否判定の結果と、普図種別判定テーブルとによって、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する普図種別判定が行なわれる。

【２７４６】
図１７３に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブルによれば、普図当否判定の結果が普図当たり当選である場合には、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ａ（普図当たり）と判定され、普図当否判定の結果が普図外れである場合には、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｚ（普図外れ）と判定される。

【２７４７】
普通図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、普通図柄Ａ（普図当たり）は、普電開閉実行モードの実行の契機となり、普電開閉実行モードが実行される際に普電開閉シナリオが読み込まれる。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムである。

【２７４８】

次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【２７４９】

図１７４は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【２７５０】

図１７４に示すように、本実施形態の普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄Ａに対応して普電開閉シナリオＡが設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ａとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＡが選択されることになる。以下、普電開閉シナリオＡの詳細について説明する。

【２７５１】

普電開閉シナリオＡに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、０．０１秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが１回開放し、１回の開放時間は１．０秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、０．０１秒間の普電エンディング期間が開始される。

【２７５２】

なお、以下の説明では、例えば、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Ａ（２Ｒ確変大当たり）と判定されたことを、「特図抽選において２Ｒ確変大当たりに当選した」とも表現する。また、例えば、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Ａと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりに当選した」とも表現する。

【２７５３】

また、上述した特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「低確低サポ状態」又は「通常状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「高確低サポ状態」又は「潜伏確変状態（潜確状態）」とも称し、特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「低確高サポ状態」又は「時短状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「高確高サポ状態」又は「確変状態」とも称する。

【２７５４】

《４－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【２７５５】

図１７５は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【２７５６】

音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９７と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８とが搭載されている。音声データ用ＲＯＭ９８は、音出力ＬＳＩ９７に接続され、音出力ＬＳＩ９７は、信号線を介してＭＰＵ９２と接続されている。

【２７５７】

ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリ

ア９３ｂ等が設けられている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【２７５８】

音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ Ｓｉｇｎａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８から読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９７は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了する。

【２７５９】

音出力ＬＳＩ９７は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９７は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９７にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。

【２７６０】

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

【２７６１】

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

【２７６２】

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

【２７６３】

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

【２７６４】

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

【２７６５】
　ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【２７６６】
　キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【２７６７】
　ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【２７６８】
　以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。
【２７６９】
《４－４》本実施形態のパチンコ機１０の概要：
　次に、本実施形態のパチンコ機１０の概要について説明する。
【２７７０】
　図１７６は、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れを説明する説明図である。以下では、図１７６及び上述した図１６５を用いて、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れを説明する。
【２７７１】
　本実施形態のパチンコ機１０の通常状態Ｆ１は、抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態である。一般的に、遊技者が遊技を開始する際のパチンコ機１０の遊技状態は、通常状態Ｆ１となっている。通常状態Ｆ１において、遊技者は、遊技盤３０の中央下部に設けられている第１特図始動口３３に遊技球が入球するように発射強度を調整しながら操作ハンドル２５を操作して遊技球を発射させる（左打ちをする）。遊技球が第１特図始動口３３に入球すると、パチンコ機１０の主制御装置６０は、上述した第１特図抽選を実行し、第１特別図柄表示部３７ａにおいて第１特別図柄の変動表示を開始させる。また、パチンコ機１０の音声発光制御装置９０は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動表示の開始に伴って、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて装飾図柄の変動表示を開始させる。
【２７７２】
　その後、設定された第１特図変動時間が経過すると、主制御装置６０は、第１特別図柄表示部３７ａにおいて変動中の第１特別図柄を第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させ、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で停止表示させる。遊技者は、第１特別図柄表示部３７ａにおいて停止表示された第１特別

図柄の表示態様又は図柄表示装置４１のメイン表示領域ＭＡにおいて停止表示された装飾図柄の表示態様を確認することによって、第１特図抽選の抽選結果を認識することができる。具体的には、本実施形態では、第１特図抽選の結果が特図大当たりである場合には、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、３つの装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の数字が同一である表示態様（例えば「７７７」）で停止表示させる。一方、第１特図抽選の結果が特図外れである場合には、メイン表示領域ＭＡにおいて変動中の装飾図柄を、３つの装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の数字が同一ではない（揃わない）表示態様（例えば「１３５」）で停止表示させる。

【２７７３】

通常状態Ｆ１において、遊技者は、第１特図抽選において特図大当たり（２Ｒ確変大当たり）に当選することを期待しながら、繰り返し第１特図始動口３３に遊技球を入球させる。

【２７７４】

ここで、この通常状態Ｆ１において、遊技者が通常の遊技の流れに従わずに右打ちをした場合について説明する。通常状態Ｆ１において遊技者が右打ちをする場合としては、例えば、通常状態Ｆ１において当該パチンコ機１０から何かしらの利益が得られないかと右打ちを試してみた場合（当該パチンコ機１０を攻略しようとした場合）や、操作ハンドル２５を意図せず誤って大きく右に回してしまい、意図せずして右打ちになってしまった場合などが挙げられる。

【２７７５】

通常状態Ｆ１において、遊技者が右打ちをすると、右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射された遊技球は、閉鎖状態の第１特電入賞装置５７の前面側を通過し、振分釘群３６ａに到達する。振分釘群３６ａに到達した遊技球は、約１：４の割合で、普図始動ゲート３５に至るルートと作用釘領域３６ｃに至るルートとに振り分けられる。より具体的には、本実施形態では、１分間に１００個の遊技球が遊技球発射機構８１から発射され、右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射された１００個の遊技球のうち、約５分の１である約２０個の遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、約５分の４である約８０個の遊技球が作用釘領域３６ｃに到達する。そして、本実施形態では、低頻度サポートモードにおける普図抽選において普図当たりに当選する確率は３／６５５３５に設定されているため、実質的に普図抽選において普図当たりに当選することはなく、普通電動役物３４ｂは開放状態に移行しないため、普図始動ゲート３５に入球した約２０個の遊技球は、第２特図始動口３４に入球せずにそのまま作用釘領域３６ｃに至ることになる。すなわち、結果的に、右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射された１００個の遊技球の全てが作用釘領域３６ｃに到達することになる。

【２７７６】

作用釘領域３６ｃは、複数の遊技釘が設けられた領域であり、当該遊技釘によってランダムに遊技球の流下に作用する作用部として機能する領域である。作用釘領域３６ｃに到達した遊技球は、当該遊技釘から作用を受けてランダムなタイミングで下方に流下していく。作用釘領域３６ｃの下方には、整流釘領域３６ｄが設けられている。

【２７７７】

整流釘領域３６ｄは、到達した遊技球を１球ずつ下方に流下するように整流する整流部として機能する領域である。本実施形態では、整流釘領域３６ｄには、隣接した２本ずつの釘が左右対称に設けられており、当該２本ずつの釘の隙間から遊技球が１球ずつ下方に流下可能となっている。整流釘領域３６ｄから１球ずつ流下した遊技球は、電動振分装置３６ｅに到達する。

【２７７８】

電動振分装置３６ｅは、回転可能に支持されたＶ字型の形状を有する作動部材であり、遊技状態に応じて非作動状態（静止状態）と作動状態とになり得るように構成されている。具体的には、本実施形態では、通常状態Ｆ１においては、Ｖ字の角部が下方を向いた非作動状態（図１６５（Ａ）参照）となっており、非作動状態の電動振分装置３６ｅに到達

した遊技球は、電動振分装置３６ｅのＶ字の２つの片の間に一時的に保持された後、電動振分装置３６ｅの背面側の遊技盤３０に設けられた入球口である裏面連通入球口３６ｆに誘導されて入球する。

【２７７９】

裏面連通入球口３６ｆに入球した遊技球は、遊技盤３０の裏面側に導かれ、遊技盤３０の裏面側に設けられた第３通路である中央ルートＵを流通する。中央ルートＵの終点には、裏面連通排球口３６ｇが設けられており、裏面連通入球口３６ｆに入球した遊技球は、中央ルートＵを流通した後、裏面連通排球口３６ｇから再び遊技盤３０の表面側に導かれる。裏面連通排球口３６ｇの下方には、遊技球が入球可能な第３入球部である下部入球口３６ｈが設けられており、裏面連通排球口３６ｇから遊技盤３０の表面側に排出された遊技球は、下部入球口３６ｈに入球可能となっている。

【２７８０】

下部入球口３６ｈの内部には、第１内部通路３６ｈ１と、第２内部通路３６ｈ２と、下部入球口３６ｈに入球した遊技球を第１内部通路３６ｈ１と第２内部通路３６ｈ２とのいずれかに振り分ける振分弁３６ｈ３と、が設けられている。振分弁３６ｈ３は、下部入球口３６ｈに入球した遊技球を第１内部通路３６ｈ１に振り分ける第１振分状態と、下部入球口３６ｈに入球した遊技球を第２内部通路３６ｈ２に振り分ける第２振分状態と、を交互に繰り返す動作をしており、本実施形態では、下部入球口３６ｈに入球した遊技球を１：１の割合で第１内部通路３６ｈ１と、第２内部通路３６ｈ２とに振り分けるように動作している。

【２７８１】

第１内部通路３６ｈ１の先には入賞口３６ｈ１ａが設けられており、入賞口３６ｈ１ａに遊技球が入球した場合には１個の遊技球が賞球として払い出される。一方、第２内部通路３６ｈ２の先にはアウト口３６ｈ２ａが設けられており、アウト口３６ｈ２ａに遊技球が入球した場合には賞球は払い出されない。すなわち、下部入球口３６ｈに１個の遊技球が入球したことによって払い出される賞球は１個以下となる。

【２７８２】

上述したように、通常状態Ｆ１において、遊技者が右打ちをした場合には、右側遊技領域ＰＡＲに向けて１分間に発射された１００個の遊技球の全てが作用釘領域３６ｃ及び整流釘領域３６ｄに到達して裏面連通入球口３６ｆに入球する。そして、裏面連通入球口３６ｆに入球した１００個の遊技球のうち、約５０個の遊技球が最終的に入賞口３６ｈ１ａに入球し、約５０個の遊技球が最終的にアウト口３６ｈ２ａに入球する。すなわち、通常状態Ｆ１において、遊技者が右打ちをしても、発射された遊技球の個数（＝１００個）よりも、賞球として払い出された遊技球の個数（＝約５０個）の方が少なくなるため、遊技者は利益を得ることができず、メリットはない。したがって、本実施形態の構成によれば、通常状態Ｆ１において遊技者が右打ちをして利益を得ようとすることを断念させることができる。この結果、遊技者は、通常状態Ｆ１においては、右打ちをせず、左打ちをして遊技球を第１特図始動口３３に入球させ、第１特図抽選において特図大当たり（２Ｒ確変大当たり）に当選することを目指して遊技を行なうことになる。

【２７８３】

通常状態Ｆ１において遊技者が左打ちをした場合についての説明に戻る。

【２７８４】

通常状態Ｆ１において、遊技者が左打ちをして遊技球が第１特図始動口３３に入球し、第１特図抽選が実行されて２Ｒ確変大当たりに当選すると、パチンコ機１０の遊技状態は、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２に移行する。本実施形態では、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２では、第１特電入賞装置５７の第１特別電動役物５７ｂが２回開放する。また、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２が開始されると、音声発光制御装置９０は、第１特別電動役物狙い右打ち報知演出を開始する。第１特別電動役物狙い右打ち報知演出は、第１特別電動役物５７ｂに遊技球が到達可能な発射態様である右打ちを促す演出であり、本実施形態では、第１特別電動役物狙い

右打ち報知演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像を表示させ、スピーカー４６から「右打ちして右上にある第１特別電動役物を狙ってね！」といった音声を出力させる演出を実行する。第１特別電動役物狙い右打ち報知処理によって「右打ち」すべきことを認識した遊技者は、右打ちをすることによって、第１大入賞口５７ａに遊技球を入球させ、賞球を獲得することが可能となる。

【２７８５】

さらに、特電開閉実行モードＦ２においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するため、遊技者は、第１大入賞口５７ａ内のＶ確入賞口５７ａｖに遊技球を入球させることができる。本実施形態では、第１大入賞口５７ａに入球した遊技球はそのままＶ確入賞口５７ａｖに入球するように構成されている。Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合には、音声発光制御装置９０は、遊技者に高確率モードといった利益が付与されることを示唆する演出であるＶ入賞演出を実行する。そして、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２の終了後における抽選モードは高確率モードとなり、サポートモードは高頻度サポートモードとなる。すなわち、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球すると、遊技状態が通常状態（低確低サポ状態）から高確高サポ状態に移行する。一方、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球しなかった場合（すなわち、第１大入賞口５７ａに遊技球が入球しなかった場合）には、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２の終了後における抽選モードは低確率モードとなり、サポートモードは低頻度サポートモードとなり、再び通常状態Ｆ１に移行する。以下では、２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２においてＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合について説明する。

【２７８６】

２Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ２が終了すると、パチンコ機１０の遊技状態は、抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである高確高サポ状態Ｆ３に移行する。

【２７８７】

高確高サポ状態Ｆ３に移行すると、電動振分装置３６ｅは、到達した遊技球を第１通路である左側ルートＬに振り分ける左側振分状態（図１６５（Ｂ）に示すＶ字の角部が右側上方を向いた状態）と、到達した遊技球を第２通路である右側ルートＲに振り分ける右側振分状態（図１６５（Ｃ）に示すＶ字の角部が左側上方を向いた状態）と、を交互に繰り返す作動状態となる。

【２７８８】

本実施形態のパチンコ機１０では、後述するように、遊技者は、作動状態となっている作動部材としての電動振分装置３６ｅに遊技球を到達させることによって大きな利益を得ることが可能となる。そこで、本実施形態では、作動部材が作動状態となっている状況において、作動部材に遊技球が到達可能な発射態様で遊技球を発射させることを促す演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、電動振分装置３６ｅが作動状態となっている高確高サポ状態Ｆ３において、電動振分装置３６ｅに遊技球が到達可能な発射態様で遊技球を発射させること（右打ちをすること）を促す演出として電動振分装置狙い右打ち報知演出を実行可能に構成されている。より具体的には、本実施形態では、図１７７に示すように、電動振分装置狙い右打ち報知演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像ＧＤ１、女性キャラクター画像ＧＡ及び「右打ちして右側にある電動振分装置を狙ってね！」といった文字列ＧＢを表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。したがって、遊技者に対して、作動状態となっている電動振分装置３６ｅに遊技球を到達させるべき状況であることを明確に認識させることができる。

【２７８９】

高確高サポ状態Ｆ３において、電動振分装置狙い右打ち報知演出によって「右打ち」すべきことを認識した遊技者が右打ちをすると、通常状態Ｆ１の場合と同様に、右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射された遊技球は、閉鎖状態の第１特電入賞装置５７の前面側を通過

し、振分釘群３６ａに到達する。振分釘群３６ａに到達した遊技球は、約１：４の割合で、普図始動ゲート３５に至るルートと作用釘領域３６ｃに至るルートとに振り分けられる。より具体的には、本実施形態では、１分間に１００個の遊技球が遊技球発射機構８１から発射され、右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射された１００個の遊技球のうち、約５分の１である約２０個の遊技球が普図始動ゲート３５に入球し、約５分の４である約８０個の遊技球が作用釘領域３６ｃに到達する。しかしながら、高確高サポ状態Ｆ３では、普図抽選において普図当たりに当選する確率は６５５３４／６５５３５に設定されており、普図変動時間は、普図抽選の結果に関わらず０．０１秒に設定され、普電開閉実行モードにおける普図オープニング期間は０．０１秒に設定され、普図開閉期間における開放時間は１．０秒に設定され、普図エンディング期間は０．０１秒に設定される。さらに、本実施形態では、普図始動ゲート３５に入球した遊技球が普通電動役物３４ｂに到達するまでに要する時間は０．２秒程度である。したがって、高確高サポ状態Ｆ３では、普図始動ゲート３５に入球した遊技球が到達するタイミングでほぼ１００％の確率で普通電動役物３４ｂが開放状態となり、当該遊技球がそのまま第２特図始動口３４に入球することになる。

【２７９０】

この結果、高確高サポ状態Ｆ３では、右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射された１００個の遊技球のうち、約５分の１である約２０個の遊技球が第２特図始動口３４に入球し、約５分の４である約８０個の遊技球が作動状態の電動振分装置３６ｅに到達する。

【２７９１】

電動振分装置３６ｅの作動状態では、電動振分装置３６ｅの背面側にある裏面連通入球口３６ｆがＶ字の角部によって封じられているため、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は、裏面連通入球口３６ｆに入球することが不可能となり、左側ルートＬ又は右側ルートＲに振り分けられることになる。本実施形態では、電動振分装置３６ｅは、作動状態では、左側振分状態を０．３秒間維持した後、０．０５秒間をかけて右側振分状態に移行し、右側振分状態を０．６秒間維持した後、再び０．０５秒間をかけて左側振分状態に移行し、左側振分状態を０．３秒間維持するといった動作を繰り返す。この結果、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は、１：２の割合で左側ルートＬと、右側ルートＲとに振り分けられる。すなわち、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した約８０個の遊技球のうち、約２７個の遊技球が左側ルートＬに振り分けられ、約５３個の遊技球が右側ルートＲに振り分けられることになる。左側ルートＬに振り分けられた遊技球は、第２特電入賞装置５８の右端側に導かれる。一方、右側ルートＲに振り分けられた遊技球は、第２入球部である右側入賞口３６ｉに導かれて入球し、第２特典である１個の賞球が払い出される。

【２７９２】

第２特電入賞装置５８の右端側に到達した遊技球は、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左端側に向けて転動するが、左端まで転動し切って特別入賞口３２ｓに到達する前に第２特別電動役物５８ｂが開放した場合には、当該遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することとなり、特別入賞口３２ｓに入球することはない。一方、第２特別電動役物５８ｂが開放せずに２秒以上閉鎖状態を維持していた場合には、第２大入賞口５８ａには入球せず、特別入賞口３２ｓに入球することになる。

【２７９３】

ここで、高確高サポ状態Ｆ３では、上述したように、右側遊技領域ＰＡＲに向けて発射された１００個の遊技球のうち、約５分の１である約２０個の遊技球が第２特図始動口３４に入球するため、第２特図抽選が実行されることになる。そして、本実施形態では、第２特別図柄の変動時間である第２特図変動時間を、短変動時間（０．１秒）と、２０秒～１８０秒の長変動時間とに設定可能に構成されている。また、本実施形態では、第２特図抽選の結果として「外れ」が設定されておらず、第２特図抽選の結果は、特図大当たり当選以外は全て特定結果である特図小当たりに当選となる。

【２７９４】

第２特別図柄の変動中においては、特図大当たり当選や特図小当たり当選に基づく特電

開閉実行モードが発生することはなく、第２特別電動役物５８ｂは閉鎖状態を維持する。そして、第２特電入賞装置５８の右端側に到達し、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左端側に向けて転動する遊技球は、第２特別電動役物５８ｂが開放せずに２秒以上閉鎖状態を維持していた場合には、第２大入賞口５８ａには入球せず、特別入賞口３２ｓに入球することになる。一方、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左端側に向けて転動する遊技球は、左端まで転動し切って特別入賞口３２ｓに到達する前に第２特別電動役物５８ｂが開放した場合には、当該遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球することとなり、特別入賞口３２ｓに入球することはない。

【２７９５】

具体的には、例えば、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒）が設定され、当該第２特図抽選において特図小当たりに当選した場合には、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左端側に向けて転動する遊技球は、第２特別電動役物５８ｂが開放せずに閉鎖状態を２０秒間維持するため、第２大入賞口５８ａには入球せず、特別入賞口３２ｓに入球することになる。一方、第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定され、当該第２特図抽選において特図小当たりに当選した場合には、閉鎖状態の第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を左端側に向けて転動する遊技球は、左端まで転動し切って特別入賞口３２ｓに到達する前に当該特図小当たりに基づく特電開閉実行モードが実行されて第２特別電動役物５８ｂが開放して第２大入賞口５８ａに入球することになる。

【２７９６】

すなわち、高確高サポ状態Ｆ３では、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持している期間が長いほど、第２特電入賞装置５８の右端側に到達した遊技球のうち、特別入賞口３２ｓに入球する遊技球の個数が多くなる。換言すれば、高確高サポ状態Ｆ３において設定される第２特図変動時間が長いほど、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖を維持している期間が長くなるので、特別入賞口３２ｓに入球する遊技球の個数が多くなる。そして、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は１５個に設定されている。したがって、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において設定される第２特図変動時間が長いほど、遊技者は、多くの賞球を獲得することが可能となる。

【２７９７】

そして、高確高サポ状態Ｆ３において、第２特図抽選における第２特図変動時間が経過し、当該第２特図抽選の結果、２Ｒ通常大当たりに当選すると、高確高サポ状態Ｆ３は終了し、パチンコ機１０の遊技状態は、２Ｒ通常大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ４に移行する。

【２７９８】

２Ｒ通常大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ４においては、第２特別電動役物５８ｂが２回開放するが、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球した場合に払い出される賞球数は２個に設定されているため、遊技者は多くの賞球を獲得することはできない。

【２７９９】

特電開閉実行モードＦ４が終了すると、上述した通常状態Ｆ１に移行する。遊技者は、右打ちから左打ちに戻し、第１特図始動口３３に遊技球を入球させて、再び第１特図抽選において特図大当たりに当選することを目指して遊技を行なう。

【２８００】

一方、高確高サポ状態Ｆ３において、第２特図抽選における第２特図変動時間が経過し、当該第２特図抽選の結果、１６Ｒ確変大当たりに当選すると、高確高サポ状態Ｆ３は終了し、パチンコ機１０の遊技状態は、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５に移行する。

【２８０１】

１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５では、第１特電入賞装置５７の第１特別電動役物５７ｂが１６回開放するので、遊技者は、右打ちをすることによって、第１大入賞口５７ａに遊技球を入球させ、多くの賞球を獲得することが可能となる。

【２８０２】

さらに、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５においては、第１特別電動役物５７ｂが開放するため、遊技者は、第１大入賞口５７ａ内のＶ確入賞口５７ａｖに遊技球を入球させることができる。Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合には、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５の終了後における抽選モードは高確率モードとなり、サポートモードは高頻度サポートモードとなり、再び高確高サポ状態Ｆ３に移行する。一方、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球しなかった場合には、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５の終了後における抽選モードは低確率モードとなり、サポートモードは低頻度サポートモードとなり、通常状態Ｆ１に移行する。

【２８０３】

このように、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において特図大当たりに当選し、２Ｒ通常大当たりに振り分けられるということは、多くの賞球を獲得することのできる遊技者にとって有利な状態（高確高サポ状態Ｆ３）が終了してしまうことを意味する。一方、高確高サポ状態Ｆ３において特図大当たりに当選し、１６Ｒ確変大当たりに振り分けられるということは、１６Ｒ確変大当たりに基づく特電開閉実行モードＦ５において多くの賞球を獲得することができ、かつ、多くの賞球を獲得することのできる遊技者にとって有利な状態（高確高サポ状態Ｆ３）がさらに継続するので、最も多くの利益が得られる遊技者にとって最高の結果になることを意味する。しかしながら、本実施形態では、第２特図抽選において特図大当たりに当選した場合において１６Ｒ確変大当たりに振り分けられる割合が５０％である。したがって、遊技者は、高確高サポ状態Ｆ３において、積極的に特図大当たりに当選して欲しいとは願わず、特図大当たりに当選せずになるべく長く高確高サポ状態Ｆ３が継続すること、及び、なるべく長い第２特図変動時間が設定されて第２特図抽選の結果が特図小当たりになること、特図大当たりに当選する場合には２Ｒ通常大当たりではなく、１６Ｒ確変大当たりに振り分けられること、を期待しながら遊技を行なう。

【２８０４】

次に、上述した高確高サポ状態Ｆ３において実行され得る演出や、図柄表示装置４１に表示され得る情報や画像について説明する。

【２８０５】

本実施形態のパチンコ機１０では、内部抽選に係る変動表示の実行中に、特定有利結果が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、１６Ｒ確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されている。より具体的には、本実施形態では、図１７８（Ａ）に示すように、リーチ演出として、遊技者側を意味する女性キャラクターと敵側を意味する海賊キャラクターとが戦闘を行なうバトル演出を実行可能である。なお、リーチ演出としてのバトル演出の実行中においても、上述した電動振分装置狙い右打ち報知演出の一部が実行されており、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「右打ち」といった文字列と右向きの矢印とを組み合わせた画像ＧＤ１が表示される。以下に説明する高確高サポ状態Ｆ３において実行される他の演出の実行中においても同様である。

【２８０６】

そして、遊技者に有利な１６Ｒ確変大当たりに当選した場合には、バトル演出の後に、当該戦闘の結果（抽選の結果）を告知するバトル結果演出として、バトルに勝利したことを告知するバトル勝利演出を実行し（図１７８（Ｂ））、遊技者に不利な２Ｒ通常大当たりに当選した場合には、バトル結果演出として、バトルに敗北したことを告知するバトル敗北演出を実行し（図１７８（Ｃ））、遊技者に有利でも不利でもない特図小当たりに当選した場合には、バトル結果演出として、バトルが引き分けに終わったことを告知するバトル引き分け演出（図１７８（Ｄ））を実行する。

【２８０７】

このように、本実施形態では、第２特別図柄の変動表示の実行中に、特定有利結果である１６Ｒ確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されているので、１６Ｒ確変大当たりが発生して第２特別図柄の変動表

示の終了後に遊技者に有利な高確高サポ状態Ｆ３が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、左側ルートＬに振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球せずに、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２８０８】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な１６Ｒ確変大当たりが発生しなかったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【２８０９】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、内部抽選に係る変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出であるカウントダウン演出を実行可能に構成されている。より具体的には、本実施形態では、図１７９に示すように、カウントダウン演出として、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの時間を示す画像Ｇ１を表示する演出を実行する。このカウントダウン演出を実行することにより、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該カウントダウン演出において表示される数値情報から、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【２８１０】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中である。しかしながら、初めて本パチンコ機１０で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。そこで、本実施形態では、内部抽選に係る変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出である好機示唆演出を実行可能に構成されている。より具体的には、本実施形態では、図１７９に示すように、好機示唆演出として、女性キャラクター画像Ｇ２及び「変動中にたくさん球を入れてね！賞球を獲得できるチャンスタイムだよ！」といった文字列Ｇ３を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。したがって、遊技者に対して、この長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【２８１１】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、第２大入賞口５８ａに入球した遊技球の個数ではなく、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数が遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、特

別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能に構成されている。具体的には、図１７９に示すように、高確高サポ状態Ｆ３に移行後に特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数及び特別入賞口３２ｓに遊技球が入球することによって得られた賞球の個数を示す画像Ｇ４を図柄表示装置４１に表示させる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０において重要な特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【２８１２】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機とは異なり、遊技者が獲得を目指す利益は、第５入球部としての第２大入賞口５８ａに遊技球が入球することによって払い出される賞球ではなく、第１入球部としての特別入賞口３２ｓに遊技球が入球することによって払い出される賞球である。そこで、本実施形態では、第１入球部に遊技球が入球した場合に、遊技者に利益が付与されることを示唆する演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球した場合に、遊技者に利益が付与されることを示唆する演出として特別入賞口入球演出を実行可能に構成されている。より具体的には、本実施形態では、図１７９に示すように、特別入賞口入球演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、遊技球が特別入賞口３２ｓに入球したタイミングで「そこに入球するといっぱい賞球が出るよ！」といった文字列ＧＣを表示させるとともに、スピーカー４６に、遊技球が特別入賞口３２ｓに入球したタイミングで「ピコン！」といった大きな効果音を出力させ、その後「ドドドド！」といった大量の賞球が払い出されているような効果音を出力させる演出を実行する。したがって、遊技者に対して、自身が獲得を目指す利益は、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球することによって払い出される賞球ではなく、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球することによって払い出される賞球であることを明確に認識させることができる。

【２８１３】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第２特別図柄の変動表示の後の抽選結果だけでなく、第２特別図柄の変動表示の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。そこで、本実施形態では、内部抽選に係る変動表示の実行中に、第１の演出を実行し、当該第１の演出に連続して当該第１の演出とは異なる第２の演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、ステップアップ演出１を実行し、ステップアップ演出１に連続してステップアップ演出２を実行可能に構成されている。より具体的には、図１８０（Ａ）に示すように、ステップアップ演出１として、女性キャラクター画像Ｇ５及び「ステップ１！この変動はいつまで続くかな？」といった文字列Ｇ６を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。そして、図１８０（Ｂ）に示すように、ステップアップ演出２として、クジラのキャラクター画像Ｇ７及び「ステップ２！まだまだこの変動は続くよ！」といった文字列Ｇ８を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該文字列に対応した音声をスピーカー４６から出力させる演出を実行する。したがって、遊技者に対して、ステップアップ演出１が実行された場合に、当該ステップアップ演出１の後に連続してステップアップ演出２が実行されて当該第２特別図柄の変動表示がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【２８１４】

また、本実施形態パチンコ機１０では、電動振分装置３６ｅが非作動状態と作動状態とになり得るが、初めて本実施形態のパチンコ機１０で遊技を行なった遊技者は、この電動振分装置３６ｅの状態の違いが遊技状態の違いに起因していることを知らないため、電動振分装置３６ｅが非作動状態である通常状態Ｆ１から、電動振分装置３６ｅが作動状態である高確高サポ状態Ｆ３に移行した場合であっても、遊技者は遊技状態が移行したことに気付かないおそれがある。そこで、本実施形態では、作動部材が非作動状態である第１遊技状態において第１の背景画像を表示可能であり、作動部材が作動状態である第２遊技状態において第１の背景画像とは異なる第２の背景画像を表示可能に構成されている。具体

的には、本実施形態では、電動振分装置３６ｅが非作動状態である通常状態Ｆ１において通常状態Ｆ１用背景画像を表示可能であり、電動振分装置３６ｅが作動状態である高確高サポ状態Ｆ３において高確高サポ状態Ｆ３用背景画像を表示可能に構成されている。より具体的には、本実施形態では、通常状態Ｆ１用背景画像として、青色の海の中の背景画像を表示可能であり、高確高サポ状態Ｆ３用背景画像として、赤色の海の中の背景画像を表示可能である。したがって、遊技者は、遊技状態が移行したことに容易に気づくことが可能となる。

【２８１５】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一般的なパチンコ機１０とは異なり、第５入球部としての第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。そこで、本実施形態では、切替部によって第５入球部の入球口が入球可能状態となる場合であっても、第５入球部の入球口が入球可能状態となることを示唆する演出を実行しないように構成されている。具体的には、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂによって第２大入賞口５８ａが開放状態となる場合であっても、第２大入賞口５８ａが開放状態となることを示唆する演出を実行しないように構成されている。したがって、遊技者に対して、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【２８１６】

以下、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【２８１７】

従来、大当たり当選以外で出球を増やしたいという要望があり、その要望に応えるために、高確率で小当たりに当選可能であり、小当たりに当選すればするほど遊技者の手持ちの遊技球が増加する遊技状態（いわゆる小当たりラッシュ）を備えるパチンコ機が開発された。従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、小当たりラッシュ中において、第２特図抽選において小当たりに当選し、第２特別図柄の変動表示が小当たりに対応した図柄で停止した場合に、特別電動役物が開放して大入賞口に遊技球が入球可能となる。すなわち、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、遊技者は、第２特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて特別電動役物が開放した場合に利益を得ることができる。

【２８１８】

しかし、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行される第２特図抽選は、大当たりを抽選するものでもあるため、大当たりに当選するか否かの期待度を示唆するリーチ演出が実行される場合があり、当該リーチ演出が実行されている期間（第２特別図柄の変動表示の実行中の期間）は小当たりが発生しないため、遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまい、小当たり当選による特別電動役物の開放によって利益を得たい遊技者にとっては非常に歯痒い時間となってしまうといった課題があった。

【２８１９】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機の中には、小当たりラッシュ中は常に遊技球の発射を継続させなければ小当たりによる利益を得ることができないパチンコ機が存在する。具体的には、小当たりに当選することになる第２特別図柄の変動表示の実行中にもリーチ演出が実行され得るパチンコ機であって、遊技者が、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）に遊技球の浪費を避けようと止め打ち（遊技球の発射を一時的に止めること）をすると、当該リーチ演出の終盤又は終了時に小当たり当選を確認してから遊技球を発射させても、当該小当たり当選に基づく特別電動役物の開放中に遊技球を当該特別電動役物に到達させることができないパチンコ機である。このようなパチンコ機においては、遊技者は、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）であっても、変動表示の停止後に

発生し得る小当たりによる利益を得るためには止め打ちをすることができず、遊技球の浪費を余儀なくされ、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【２８２０】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が外れになった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られず、さらに当該変動表示の停止後にも小当たりによる利益が得られないので、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【２８２１】

さらに、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が小当たりラッシュが終了することになる結果（出玉のない通常大当たり）になり、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうため、非常に不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【２８２２】

このように、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中の期間（第２特別図柄の変動中の期間）は、遊技者にとって、小当たりによる利益を得ることができない非常に歯痒い期間であり、また、止め打ちもできずに遊技球の浪費を余儀なくされる不愉快な期間であり、さらに、リーチ演出に係る第２特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題があった。

【２８２３】

また、近年では、演出の迫力を増すために遊技盤の中央に配置される液晶ディスプレイの大型化が進んでおり、遊技球が流通可能な遊技領域が狭くなりつつある。このため、上述した従来の小当たりラッシュの課題を解決するための新規の遊技性を実現するための構成を採用するためには、遊技球を効率よく流下させて新規な遊技仕様に応じた領域へ導くための新規な機構を遊技盤に効率良く配置する必要があるといった課題があった。

【２８２４】

以上の課題に対して、本実施形態では、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、左側ルートＬに振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球せずに、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２８２５】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、第２特図抽選において遊技者に有利な特図大当たり（出玉もありラッシュも継続する１６Ｒ確変大当たり）に当選せずに、遊技者に不利な特図大当たり（出玉がなくラッシュも終了してしまう２Ｒ通常大当たり）に当選して高確高サポ状態Ｆ３が終了してしまったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができるので、高確高サポ状態Ｆ３の終了直前に多量の賞球が払い出されるといった爽快感と満足感を遊技者に与えることができるとともに、当該高確高サポ状態Ｆ３が終了してしまったことに対する遊技者の怒りや喪失感を和らげることが可能となる。このように、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそ

のまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【２８２６】

さらに、本実施形態によれば、電動振分装置３６ｅが非作動状態である通常状態Ｆ１においては、電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は中央ルートＵを流下するため第２特別電動役物５８ｂに到達することができない。一方、上述した従来の小当たりラッシュの課題を解決した新規なラッシュ状態である高確高サポ状態Ｆ３では電動振分装置３６ｅが作動状態となり、当該新規なラッシュ状態において電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は左側ルートＬ又は右側ルートＲを流下し、左側ルートＬに振り分けられた遊技球は第２特別電動役物５８ｂに導かれることになる。したがって、本実施形態によれば、通常状態Ｆ１においては、遊技者は電動振分装置３６ｅを狙って遊技球を発射させても利益を得ることができず、一方、上述した従来の小当たりラッシュの課題を解決した新規なラッシュ状態である高確高サポ状態Ｆ３（作動部材が作動状態である遊技状態）においては、遊技者は電動振分装置３６ｅを狙って遊技球を発射させることによって遊技球を効率良く電動振分装置３６ｅに到達させることができるといった新規な遊技性を実現することができる。

【２８２７】

さらに、本実施形態では、設定される第２特図変動時間の長さによって遊技者の有利度（遊技者が獲得することのできる賞球の個数）が変化するといった新たな遊技性を提供することができる。具体的には、本実施形態では、第２特図変動時間として設定される変動時間が長いほど、遊技者が獲得することのできる賞球数が多くなる。したがって、第２特図変動時間として長い変動時間が設定されて欲しいといった従来にない新しい期待感を遊技者に提供することができる。

【２８２８】

また、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持することが遊技者にとって有利な事象となっている。これに対して、従来の一般的なパチンコ機では、小当たりに当選して特別電動役物が開放することが遊技者にとって有利な事象となっている。すなわち、本実施形態によれば、遊技者にとって有利な事象が従来とは逆になっているといった新たな遊技性を提供することができる。

【２８２９】

さらに、本実施形態によれば、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動可能な機能（いわゆる同時変動機能）を有さなくても、遊技者が多くの賞球を獲得することのできる遊技状態（いわゆるラッシュ）を実現することができる。同時変動機能を有するパチンコ機では、制御が複雑化するといった課題や、ラッシュ終了後の残存保留をどのように処理するのかといった課題が生じるが、本実施形態によれば、同時変動機能を有さないため、これらの課題が生じないといった効果を奏することができる。

【２８３０】

さらに、本実施形態によれば、高確高サポ状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことに基づく賞球である。換言すれば、高確高サポ状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）の作動に基づく賞球ではない。したがって、本実施形態によれば、当該パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率の値を低減することができ、当該パチンコ機１０に設定可能な賞球数の幅を広げることが可能となる。

【２８３１】

また、本実施形態によれば、内部抽選の結果が特定結果である場合の変動表示の変動表示時間として、短変動時間と、短変動時間よりも長い長変動時間とを設定可能であり、切替部は、遊技球を所定期間転動させて第５入球部に入球させ得る転動部を備え、変動表示時間として長変動時間が設定されている場合に切替部は入球不能状態に設定され、作動状態の作動部材に到達して第１通路に振り分けられた遊技球は第１入球部に入球可能である。具体的には、本実施形態では、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として、短変動時間（０．１秒）と、長変動時間（２０秒～１８０秒）とを設

定可能であり、第２特別電動役物５８ｂは、遊技球を所定期間転動させて第２大入賞口５８ａに入球させ得る板状部材を備え、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されている場合に第２特別電動役物５８ｂは閉鎖状態に設定され、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達して左側ルートＬに振り分けられた遊技球は特別入賞口３２ｓに入球可能である。

【２８３２】

したがって、本実施形態によれば、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が板状部材の上を転動し切る前に短変動時間（０．１秒）が経過して第２特別電動役物５８ｂが入球可能状態となるので、第２大入賞口５８ａに入球することになり、特別入賞口３２ｓに到達することができない。上述したように、第２大入賞口５８ａに設定されている賞球数は２個であるため、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができずに第２大入賞口５８ａに入球した場合には、遊技者にはほとんど利益がない。

【２８３３】

一方、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、長変動時間（２０秒～１８０秒）が経過する前に板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに到達し、当該特別入賞口３２ｓに入球可能となる。上述したように、特別入賞口３２ｓに設定されている賞球数は１５個であるため、遊技球が第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに入球した場合には、遊技者は多くの利益を得ることができる。

【２８３４】

このように、本実施形態によれば、第２特図変動時間として設定される期間の長さに応じて、左側ルートＬに振り分けられた遊技球が、特別入賞口３２ｓに到達できずに第２大入賞口５８ａに入球する状況（すなわち、遊技者が利益を得ることができない状況）と、特別入賞口３２ｓに到達して当該特別入賞口３２ｓに入球可能な状況（すなわち、遊技者が利益を得ることができる状況）とを創出することができる。

【２８３５】

この結果、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の電動振分装置３６ｅに到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２８３６】

さらに、本実施形態によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２８３７】

さらに、本実施形態では、第１入球部への遊技球の入球によって付与される価値は、第５入球部への遊技球の入球によって付与される価値よりも高い構成を採用している。具体的には、特別入賞口３２ｓへの遊技球の入球によって付与される賞球（１５個）は、第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球によって付与される賞球（２個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。本実施形態では、第２特図抽選の

結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されている場合には、閉鎖状態に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、長変動時間（２０秒～１８０秒）が経過する前に板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに到達し、当該特別入賞口３２ｓに入球可能となる。そして、本実施形態によれば、特別入賞口３２ｓへの遊技球の入球によって付与される賞球（１５個）は、第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球によって付与される賞球（２個）よりも多いので、第２特図変動時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【２８３８】

さらに、本実施形態によれば、第１特典を付与する第１入球部に遊技球が入球可能な第１通路と、第２特典を付与する第２入球部に遊技球が入球可能な第２通路と、第３入球部に遊技球が入球可能な第３通路とを備える。さらに、所定の作動条件の成立に基づいて遊技球を第１通路又は第２通路に流下させ得る作動状態となり、非作動状態では遊技球を第３通路に流下させる作動部材を備える。そして、遊技者にとっての価値は、第１通路は第２通路よりも高く、第２通路は第３通路よりも高い。具体的には、１５個の賞球を付与する特別入賞口３２ｓに遊技球が入球可能な左側ルートＬと、１個の賞球を付与する右側入賞口３６ｉに遊技球が入球可能な右側ルートＲと、下部入球口３６ｈに遊技球が入球可能な中央ルートＵとを備える。さらに、高確高サポ状態Ｆ３へ移行したことに基づいて遊技球を左側ルートＬ又は右側ルートＲに流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を中央ルートＵに流下させる電動振分装置３６ｅを備え、遊技者にとっての価値は、左側ルートＬは右側ルートＲよりも高く、右側ルートＲは中央ルートＵよりも高い。

【２８３９】

したがって、本実施形態によれば、作動部材が作動している作動状態を、作動部材が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して作動部材が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動部材に到達した遊技球が第１通路を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。具体的には、電動振分装置３６ｅが左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態を、電動振分装置３６ｅが作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、高確高サポ状態Ｆ３へ移行して電動振分装置３６ｅが作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球が左側ルートＬを流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【２８４０】

そして、本実施形態によれば、作動状態の作動部材に到達した遊技球が流下する第１通路及び第２通路と、非作動状態の作動部材に到達した遊技球が流下する第３通路とは、遊技盤３０の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備える。具体的には、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球が流下する左側ルートＬ及び右側ルートＲと、非作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球が流下する中央ルートＵとは、遊技盤３０の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備える。

【２８４１】

したがって、本実施形態によれば、遊技盤３０の狭い領域に３つの通路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動部材に到達した遊技球が流下する通路（第１通路及び第２通路）と、非作動状態の作動部材に到達した遊技球が流下する通路（第３通路）とを明確に区別して認識させることができる。具体的には、遊技盤３０の狭い右側遊技領域ＰＡＲに遊技球を所定の領域に導く３つのルートを効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球が流下するルート（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球が流下するルート（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させること

ができる。

【２８４２】

さらに、本実施形態によれば、第３入球部に１個の遊技球が入球したことによって払い出される賞球は１個以下である。具体的には、下部入球口３６ｈに１個の遊技球が入球したことによって払い出される賞球は１個以下である。この構成を採用した理由について説明する。非作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は、中央ルートＵを通って下部入球口３６ｈに入球することになるが、下部入球口３６ｈに１個の遊技球が入球したことによって払い出される賞球は１個以下である。したがって、本実施形態によれば、非作動状態の電動振分装置３６ｅを狙って右打ちをしても、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。この結果、本実施形態によれば、通常状態Ｆ１においては左打ちをすることが本来の遊技の流れである本パチンコ機１０において、遊技者が非作動状態の電動振分装置３６ｅを狙って右打ちをすることを抑制することができる。

【２８４３】

さらに、本実施形態によれば、作動部材は、所定の作動状態において、遊技球が必ず第１通路又は第２通路に流下するように構成されており、遊技球が流下する割合は、第２通路の方が第１通路よりも多くなるように構成されている。具体的には、電動振分装置３６ｅは、左側振分状態又は右側作動状態において、遊技球が必ず左側ルートＬ又は右側ルートＲに流下するように構成されており、遊技球が流下する割合は、右側ルートＲの方が左側ルートＬよりも多くなるように構成されている。より具体的には、本実施形態では、電動振分装置３６ｅは、作動状態では、左側振分状態を０．３秒間維持した後、０．０５秒間をかけて右側振分状態に移行し、右側振分状態を０．６秒間維持した後、再び０．０５秒間をかけて左側振分状態に移行し、左側振分状態を０．３秒間維持するといった動作を繰り返す。この結果、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は、１：２の割合で左側ルートＬと、右側ルートＲとに振り分けられる。この構成を採用した理由について説明する。この構成によれば、高確高サポ状態Ｆ３において、遊技者が、価値の高い左側ルートＬのみに遊技球が流下するように電動振分装置３６ｅの作動のタイミングを計って遊技球を発射させても、遊技球が流下する割合は、右側ルートＲの方が左側ルートＬよりも多くなるので、遊技者に、価値の高い左側ルートＬのみに遊技球が流下するように電動振分装置３６ｅの作動のタイミングを計って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【２８４４】

さらに、本実施形態によれば、第３通路は、所定遊技状態において、第３入球部にしか遊技球が入球しないように構成されている。具体的には、中央ルートＵは、通常状態Ｆ１において、下部入球口３６ｈにしか遊技球が入球しないように構成されている。したがって、通常状態Ｆ１において、遊技者が中央ルートＵを遊技球が流通するように狙っても、最も価値の低い下部入球口３６ｈにしか遊技球が入球しないので、遊技者にとってメリットがない。したがって、本実施形態によれば、通常状態Ｆ１において遊技者が中央ルートＵを狙って右打ちをすることを抑制することができる。

【２８４５】

さらに、本実施形態によれば、作動部材に至るまでの流路に、遊技釘によってランダムに遊技球の流下に作用する作用部と、遊技球を１球ずつ流下可能に整流する整流部とを備える。具体的には、電動振分装置３６ｅに至るまでの流路に、遊技釘によってランダムに遊技球の流下に作用する作用釘領域３６ｃと、遊技球を１球ずつ流下可能に整流する整流釘領域３６ｄとを備える。この構成によれば、遊技球が電動振分装置３６ｅに至るタイミングをランダムにすることができるとともに、電動振分装置３６ｅに至る遊技球を１球ずつにすることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技球が電動振分装置３６ｅに至るタイミングがランダムになるので、遊技者に、価値の高い左側ルートＬのみに遊技球が流下するように電動振分装置３６ｅの作動のタイミングを計って遊技球を発射させることを断念させることができるとともに、作動状態の電動振分装置３６ｅによって遊技球を必ず１球ずつ左側ルートＬ又は右側ルートＲに振り分けることができるので、１球ずつ

振り分けられた遊技球に遊技者を注目させることができる。

【２８４６】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、内部抽選に係る変動表示の実行中に、特定有利結果が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、１６Ｒ確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されている。したがって、本実施形態によれば、１６Ｒ確変大当たりが発生して第２特別図柄の変動表示の終了後に遊技者に有利な高確高サポ状態Ｆ３が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、左側ルートＬに振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球せずに、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【２８４７】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な１６Ｒ確変大当たりが発生しなかったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【２８４８】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、内部抽選に係る変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出であるカウントダウン演出を実行可能に構成されている。したがって、本実施形態によれば、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該カウントダウン演出において表示される数値情報から、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【２８４９】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、内部抽選に係る変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出である好機示唆演出を実行可能に構成されている。したがって、本実施形態によれば、遊技者に対して、この長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【２８５０】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｆ３において、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能に構成されている。したがって、本実施形態のパチンコ機１０において重要な特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【２８５１】
　また、本実施形態のパチンコ機１０では、第１入球部に遊技球が入球した場合に、遊技者に利益が付与されることを示唆する演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球した場合に、遊技者に利益が付与されることを示唆する演出として特別入賞口入球演出を実行可能に構成されている。したがって、遊技者に対して、自身が獲得を目指す利益は、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球することによって払い出される賞球ではなく、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球することによって払い出される賞球であることを明確に認識させることができる。
【２８５２】
　また、本実施形態のパチンコ機１０では、内部抽選に係る変動表示の実行中に、第１の演出を実行し、当該第１の演出に連続して当該第１の演出とは異なる第２の演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、ステップアップ演出１を実行し、ステップアップ演出１に連続してステップアップ演出２を実行可能に構成されている。したがって、遊技者に対して、ステップアップ演出１が実行された場合に、当該ステップアップ演出１の後に連続してステップアップ演出２が実行されて当該第２特別図柄の変動表示がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。
【２８５３】
　また、本実施形態パチンコ機１０では、作動部材が非作動状態である第１遊技状態において第１の背景画像を表示可能であり、作動部材が作動状態である第２遊技状態において第１の背景画像とは異なる第２の背景画像を表示可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、電動振分装置３６ｅが非作動状態である通常状態Ｆ１において通常状態Ｆ１用背景画像を表示可能であり、電動振分装置３６ｅが作動状態である高確高サポ状態Ｆ３において高確高サポ状態Ｆ３用背景画像を表示可能に構成されている。したがって、遊技者は、遊技状態が移行したことに容易に気づくことが可能となる。
【２８５４】
　また、本実施形態のパチンコ機１０では、切替部によって第５入球部の入球口が入球可能状態となる場合であっても、第５入球部の入球口が入球可能状態となることを示唆する演出を実行しないように構成されている。具体的には、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂによって第２大入賞口５８ａが開放状態となる場合であっても、第２大入賞口５８ａが開放状態となることを示唆する演出を実行しないように構成されている。したがって、遊技者に対して、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。
【２８５５】
　このように、本遊技機では、内部抽選に係る変動表示の実行中は切替部が入球不能状態を維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第５入球部に入球することができないが、第１入球部に入球することは可能となっている。したがって、切替部が入球不能状態である場合には第１入球部に遊技球を入球させるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。すなわち、切替部の各状態に応じて入球可能な入球部を設けることによって、常に遊技の興趣を遊技者に提供することが可能となる。
【２８５６】
　さらに、本遊技機によれば、作動部材によって振り分けられる通路の価値を適切に設定することによって遊技者に新たな期待感を抱かせることができるとともに、複数の通路を遊技盤に効率よく設けることが可能となる。
【２８５７】
《４－５》主制御装置において実行される各種処理：
　次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置６０において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【２８５８】

上述した遊技を進行させるために、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理を実行する。主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【２８５９】

＜通常処理＞

通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。

【２８６０】

図１８１は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳａ０１０１では、起動初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳａ０１０２に進む。

【２８６１】

ステップＳａ０１０２では、起動コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。起動コマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳａ０１０３に進む。

【２８６２】

ステップＳａ０１０３では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では２ｍｓ毎に）実行される。

【２８６３】

＜タイマ割込み処理＞

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に実行される。

【２８６４】

図１８２は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置６０に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳａ０１０２に進む。

【２８６５】

ステップＳａ１１０２では、各種カウンタ更新処理を実行する。具体的には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３、特図変動種別カウンタＣｓ４、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳａ１１０３に進む。

【２８６６】

ステップＳａ１１０３では、各入球口用の入球処理を実行する。各入球口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ１１０３を実行した後、ステップＳａ１１０４に進む。

【２８６７】

ステップＳａ１１０４では、特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理は、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて上述した特図抽選を実行し、第１特別図柄表示部３７ａ、第２特別図柄表示部３７ｂ、第１特別電動役物５７ｂ及び第２特別電動役物５８ｂを制御する処理である。特図特電制御処理の詳細については後述する。ステップＳａ１１０４を実行した後、ステップＳａ１１０５に進む。

【２８６８】

ステップＳａ１１０５では、普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理は、普図

始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示部３８ａ及び普通電動役物３４ｂを制御する処理である。普図普電制御処理の詳細については後述する。ステップＳａ１１０５を実行した後、ステップＳａ１１０６に進む。

【２８６９】

ステップＳａ１１０６では、電動振分装置駆動処理を実行する。電動振分装置駆動処理では、通常状態Ｆ１においては電動振分装置３６ｅを上述した非作動状態となるように制御し、高確高サポ状態Ｆ３においては電動振分装置３６ｅを上述した作動状態となるように制御する。ステップＳａ１１０６を実行した後、ステップＳａ１１０７に進む。

【２８７０】

ステップＳａ１１０７では、上記各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを払出制御装置７０や音声発光制御装置９０等のサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドが設定されてる場合には当該コマンドを払出制御装置７０に対して送信する。また、各種の演出に関するコマンドが設定されている場合にはそれらのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳａ１１０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【２８７１】

＜各入球口用の入球処理＞

次に、各入球口用の入球処理について説明する。各入球口用の入球処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８７２】

図１８３は、各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１２０１では、一般入賞口用の入球処理を実行する。一般入賞口用の入球処理では、一般入賞口３２への遊技球の入球を検知した場合に、当該一般入賞口３２に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳａ１２０１を実行した後、ステップＳａ１２０２に進む。

【２８７３】

ステップＳａ１２０２では、特別入賞口用の入球処理を実行する。特別入賞口用の入球処理では、特別入賞口３２ｓへの遊技球の入球を検知した場合に、当該特別入賞口３２ｓに設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳａ１２０２を実行した後、ステップＳａ１２０３に進む。

【２８７４】

ステップＳａ１２０３では、大入賞口用の入球処理を実行する。大入賞口用の入球処理では、第１大入賞口５７ａ又は第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球を検知した場合に、当該第１大入賞口５７ａ又は第２大入賞口５８ａに設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳａ１２０３を実行した後、ステップＳａ１２０４に進む。

【２８７５】

ステップＳａ１２０４では、第１特図始動口用の入球処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理では、第１特図始動口３３への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ１２０４を実行した後、ステップＳａ１２０５に進む。

【２８７６】

ステップＳａ１２０５では、第２特図始動口用の入球処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理では、第２特図始動口３４への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ１２０５を実行した後、ステップＳａ１２０６に進む。

【２８７７】

ステップＳａ１２０６では、普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ１２

０６実行した後、ステップＳａ１２０７に進む。

【２８７８】

ステップＳａ１２０７では、Ｖ確入賞口用の入球処理を実行する。Ｖ確入賞口用の入球処理では、Ｖ確入賞口５７ａｖへの遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。Ｖ確入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳａ１２０７実行した後、本各入球口用の入球処理を終了する。

【２８７９】

＜第１特図始動口用の入球処理＞

次に、第１特図始動口用の入球処理について説明する。第１特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８８０】

図１８４は、第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１３０１では第１特図始動口３３に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳａ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳａ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ１３０２に進み、第１特図始動口３３に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳａ１３０３に進む。一方、ステップＳａ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳａ１３０１：ＮＯ）、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【２８８１】

ステップＳａ１３０３では、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第１特図保留個数Ｎｓ１は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第１特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１の上限値（最大値）は４である。

【２８８２】

ステップＳａ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳａ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ１３０４に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１に１を加算する。その後、ステップＳａ１３０５に進む。

【２８８３】

ステップＳａ１３０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳａ１３０３において１を加算した第１特図保留個数Ｎｓ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳａ１３０６に進む。

【２８８４】

ステップＳａ１３０６では、第１特図先判定処理を実行する。第１特図先判定処理は、ステップＳａ１３０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第１特図保留情報）に基づいて、第１特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳａ１３０６を実行した後、ステップＳａ１３０７に進む。

【２８８５】

ステップＳａ１３０７では、第１特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第１特図先判定処理の各判定結果を第１特図保留コマンドとして設定する。第１特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された第１特図保留情報に対する第１特図先判定処理の判定結果を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第１特図保留コマンドを受信すると、図

柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更する。ステップＳａ１３０７を実行した後、第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【２８８６】

一方、ステップＳａ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳａ１３０３：ＮＯ）、すなわち、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【２８８７】

＜第２特図始動口用の入球処理＞

次に、第２特図始動口用の入球処理について説明する。第２特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８８８】

図１８５は、第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１４０１では第２特図始動口３４に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳａ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳａ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ１４０２に進み、第２特図始動口３４に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳａ１４０３に進む。一方、ステップＳａ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳａ１４０１：ＮＯ）、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【２８８９】

ステップＳａ１４０３では、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第２特図保留個数Ｎｓ２は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第２特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第２特図保留個数Ｎｓ２の上限値（最大値）は４である。

【２８９０】

ステップＳａ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳａ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ１４０４に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２に１を加算する。その後、ステップＳａ１４０５に進む。

【２８９１】

ステップＳａ１４０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳａ１４０３において１を加算した第２特図保留個数Ｎｓ２に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳａ１４０６に進む。

【２８９２】

ステップＳａ１４０６では、第２特図先判定処理を実行する。第２特図先判定処理は、ステップＳａ１４０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第２特図保留情報）に基づいて、第２特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳａ１４０６を実行した後、ステップＳａ１４０７に進む。

【２８９３】

ステップＳａ１４０７では、第２特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した

第２特図先判定処理の各判定結果を第２特図保留コマンドとして設定する。第２特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された第２特図保留情報に対する第２特図先判定処理の判定結果を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第２特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更する。ステップＳａ１４０７を実行した後、第５入球部である第２特図始動口３４用の入球処理を終了する。

【２８９４】

一方、ステップＳａ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳａ１４０３：ＮＯ）、すなわち、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【２８９５】

＜普図始動ゲート用の入球処理＞

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２８９６】

図１８６は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１５０１では普図始動ゲート３５に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳａ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳａ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ１５０２に進む。一方、ステップＳａ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳａ１５０１：ＮＯ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【２８９７】

ステップＳａ１５０２では、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、普図保留個数Ｎｎ１は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図保留個数Ｎｎ１の上限値（最大値）は４である。

【２８９８】

ステップＳａ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳａ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ１５０３に進み、普図保留個数Ｎｎ１に１を加算する。その後、ステップＳａ１５０４に進む。

【２８９９】

ステップＳａ１５０４では、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値をＲＡＭ６４の普図保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳａ１５０３において１を加算した普図保留個数Ｎｎ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳａ１５０５に進む。

【２９００】

ステップＳａ１５０５では、普図保留コマンドを設定する。普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて普図抽選が保留されたことを認識させるためのコマンドである。ステップＳａ１５０５を実行した後、第４入球部である普図始動ゲート３５用の入球処理を終了する。

【２９０１】

一方、ステップＳａ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳａ１５０２：ＮＯ）、すなわち、普図保留個数Ｎｎ１が上限値で

あると判定した場合には、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値を普図保留エリア６４ｄに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【２９０２】

＜Ｖ確入賞口用の入球処理＞

次に、Ｖ確入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ確入賞口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９０３】

図１８７は、Ｖ確入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳａ１６０１では、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳａ１６０１において、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳａ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ１６０２に進み、主側ＲＡＭ６４に記憶されているＶ確入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ確入賞フラグは、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球した場合にＯＮとなり、特電開閉実行モードの終了後に高確率モードフラグがＯＮとなった際にＯＦＦとなるフラグである。ステップＳａ１６０２では、既にＶ確入賞フラグがＯＮとなっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球がＶ確入賞口５７ａｖに入球した場合であっても後述するステップＳａ１６０３からステップＳａ１６０５の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【２９０４】

ステップＳａ１６０２において、Ｖ確入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳａ１６０２：ＮＯ）、ステップＳａ１６０３に進み、Ｖ確入賞フラグをＯＮにする。その後、ステップＳａ１６０４に進み、Ｖ確入賞コマンドを設定する。Ｖ確入賞コマンドは、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、Ｖ確入賞コマンドを受信すると、遊技球がＶ確入賞口５７ａｖに入球したことを示唆する演出であるＶ確入賞演出を実行する。ステップＳａ１６０４を実行した後、第１入球部であるＶ確入賞口５７ａｖ用の入球処理を終了する。

【２９０５】

一方、ステップＳａ１６０１においてＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球していないと判定した場合（ステップＳａ１６０１：ＮＯ）及びステップＳａ１６０２においてＶ確入賞フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳａ１６０２：ＹＥＳ）には、上述したステップＳａ１６０３及びステップＳａ１６０４の処理を実行することなく、本Ｖ確入賞口用の入球処理を終了する。

【２９０６】

なお、本実施形態では、第１特別電動役物５７ｂの内部の第１大入賞口５７ａの下流側にＶ確入賞口５７ａｖが設けられており、第１大入賞口５７ａに入球した遊技球は必ずＶ確入賞口５７ａｖに入球する構成としたが、この構成に代えて、第１特別電動役物５７ｂの内部であって遊技盤３０の裏面側に、高確率モードを付与するＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球可能なＶルートと、第２特典である賞球は付与するが高確率モードは付与しない第２入球部である賞球付与入球口に遊技球が入球可能な非Ｖルートと、第１大入賞口５７ａに入球した遊技球をＶルート又は非Ｖルートのいずれかのルートに振り分ける振分弁とが設けられており、第１大入賞口５７ａに入球した遊技球はＶルート又は非Ｖルートのいずれかのルートを流下する変形構成としてもよい。そして、この構成において、遊技球が流下する割合は、非Ｖルートの方がＶルートＬよりも多くなるように構成されていてもよい。

【２９０７】

＜特図特電制御処理＞

次に、特図特電制御処理について説明する。特図特電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９０８】
図１８８は、特図特電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳａ２１０１では、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳａ２１０１を実行した後、ステップＳａ２１０２に進む。
【２９０９】
ステップＳａ２１０２では、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳａ２１０２を実行した後、ステップＳａ２１０３に進む。
【２９１０】
ステップＳａ２１０３では、特別図柄の変動を停止させた後の処理である特別図柄変動停止後処理を実行する。特別図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳａ２１０３を実行した後、ステップＳａ２１０４に進む。
【２９１１】
ステップＳａ２１０４では、特電開閉実行モード開始処理を実行する。特電開閉実行モード開始処理は、特電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、特電開閉実行モードを開始させる処理である。特電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳａ２１０４を実行した後、ステップＳａ２１０５に進む。
【２９１２】
ステップＳａ２１０５では、特電オープニング期間中処理を実行する。特電オープニング期間中処理は、特電オープニング期間中に実行する処理である。特電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳａ２１０５を実行した後、ステップＳａ２１０６に進む。
【２９１３】
ステップＳａ２１０６では、特電開閉期間中処理を実行する。特電開閉期間中処理は、特電開閉期間中に実行する処理である。特電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳａ２１０６を実行した後、ステップＳａ２１０７に進む。
【２９１４】
ステップＳａ２１０７では、特電エンディング期間中処理を実行する。特電エンディング期間中処理は、特電エンディング期間中に実行する処理である。特電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳａ２１０７を実行した後、本特図特電制御処理を終了する。
【２９１５】
＜特別図柄変動開始処理＞
次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、上述した特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２９１６】
図１８９は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳａ２２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図特電制御値が「０１」であるか否かを判定する。特図特電制御値は、特別図柄及び特別電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれもが変動していない状態であり、かつ、特電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、特図特電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。
【２９１７】

ステップＳａ２２０１において、特図特電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳａ２２０１：ＮＯ）、後述するステップＳａ２２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれかが変動している状態や、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳａ２２０１において、特図特電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳａ２２０１：ＮＯ）、ステップＳａ２２０２に進む。

【２９１８】

ステップＳａ２２０２では、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳａ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳａ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ２２０３に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２から１を減算する。その後、ステップＳａ２２０４に進む。

【２９１９】

ステップＳａ２２０４では、特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂの各エリアに記憶されている第２特図保留情報をシフトさせる処理である第２特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第２特図保留情報シフト処理では、第２特図保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている第２特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第２特図保留情報をシフトさせる。ステップＳａ２２０４を実行した後、後述するステップＳａ２２０８に進む。

【２９２０】

ステップＳａ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳａ２２０２：ＮＯ）、ステップＳａ２２０５に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳａ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳａ２２０５：ＮＯ）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳａ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳａ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳａ２２０６に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１から１を減算する。その後、ステップＳａ２２０７に進む。

【２９２１】

ステップＳａ２２０７では、特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの各エリアに記憶されている第１特図保留情報をシフトさせる処理である第１特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第１特図保留情報シフト処理では、第１特図保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている第１特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第１特図保留情報をシフトさせる。ステップＳａ２２０７を実行した後、ステップＳａ２２０８に進む。

【２９２２】

ステップＳａ２２０８では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、抽選モード及び保留の種別に基づいて上述した特図当否判定テーブルを選択し、選択した特図当否判定テーブルと、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値とに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳａ２２０８を実行した後、ステップＳａ２２０９に進む。

【２９２３】

ステップＳａ２２０９では、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値と、特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップＳａ２２０９を実行した後、ステップＳａ２２１０に進む。

【２９２４】
ステップＳａ２２１０では、特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、特図種別判定処理において特別図柄Ａであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＡフラグをＯＮにし、特別図柄Ｂであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＢフラグをＯＮにする。ステップＳａ２２１０を実行した後、ステップＳａ２２１１に進む。
【２９２５】
ステップＳａ２２１１では、特図変動時間設定処理を実行する。特図変動時間設定処理は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の変動時間（第１特図変動時間）及び第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動時間（第２特図変動時間）を設定する処理である。具体的には、特図変動時間設定処理では、抽選モードと、保留の種別と、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値と、特図変動種別カウンタＣｓ４の値と、特図変動時間テーブルとに基づいて特図変動時間を決定し、決定した特図変動時間に対応した値を特図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳａ２２１１を実行した後、ステップＳａ２２１２に進む。
【２９２６】
ステップＳａ２２１２では、特図変動用コマンドを設定する。特図変動用コマンドには、今回の特別図柄の変動が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４のいずれの特図始動口への遊技球の入球に基づくものであるのかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及び設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップＳａ２２１２を実行した後、ステップＳａ２２１３に進む。
【２９２７】
ステップＳａ２２１３では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。
【２９２８】
ステップＳａ２２１２及びステップＳａ２２１３にて設定された特図変動用コマンド及び特図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特図変動用コマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳａ２２１３を実行後、ステップＳａ２２１４に進む。
【２９２９】
ステップＳａ２２１４では、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳａ２２１５に進み、特図特電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。
【２９３０】
＜特別図柄変動停止処理＞
次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２９３１】
図１９０は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳａ２３０１では、特図特電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳａ２３０１において、特図特電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳａ２３０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳａ２３０１において、特図特電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳａ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ２３０２に進む。

【２９３２】
　ステップＳａ２３０２では、上述した特図変動時間設定処理において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップＳａ２３０２において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳａ２３０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳａ２３０２において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳａ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ２３０３に進む。
【２９３３】
　ステップＳａ２３０３では、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂにおいて変動中の第１特別図柄又は第２特別図柄を、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、第１特別図柄表示部３７ａ又は第２特別図柄表示部３７ｂには、第１特図抽選又は第２特図抽選の結果に対応した表示態様の第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される。ステップＳａ２３０３を実行した後、ステップＳａ２３０４に進む。
【２９３４】
　ステップＳａ２３０４では、特図停止表示時間設定処理を実行する。特図停止表示時間設定処理は、第１特別図柄表示部３７ａにおける第１特別図柄の停止表示時間（第１特図停止表示時間）及び第２特別図柄表示部３７ｂにおける第２特別図柄の停止表示時間（第２特図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、特図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では１．０秒）に対応した値を特図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳａ２３０４を実行した後、ステップＳａ２３０５に進み、特図特電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本特別図柄停止処理を終了する。
【２９３５】
＜特別図柄変動停止後処理＞
　次に、特別図柄変動停止後処理について説明する。特別図柄変動停止後処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【２９３６】
　図１９１は、特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳａ２４０１では、特図特電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳａ２４０１において、特図特電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳａ２４０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳａ２４０１において、特図特電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳａ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ２４０２に進む。
【２９３７】
　ステップＳａ２４０２では、上述した特図停止表示時間設定処理において設定された特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳａ２４０２において、特図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳａ２４０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳａ２４０２において、特図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳａ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ２４０３に進む。
【２９３８】
　ステップＳａ２４０３では、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たり（

特図大当たり又は特図小当たり）であるか否かを判定する。ステップＳａ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳａ２４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップＳａ２４０４に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグ（この場合は特別図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳａ２４０５に進み、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。

【２９３９】

一方、ステップＳａ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳａ２４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップＳａ２４０６に進み、特図特電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【２９４０】

＜特電開閉実行モード開始処理＞

次に、特電開閉実行モード開始処理について説明する。特電開閉実行モード開始処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９４１】

図１９２は、特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳａ３１０１では、特図特電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップＳａ３１０１において、特図特電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳａ３１０１：ＮＯ）、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳａ３１０１において、特図特電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳａ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ３１０２に進む。

【２９４２】

ステップＳａ３１０２では、特図小当たりに対応した特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ３１０２において、特図小当たりに対応した特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳａ３１０２：ＮＯ）、すなわち、特図大当たりに対応した特図種別フラグがＯＮである場合には、ステップＳａ３１０３に進み、遊技状態リセット処理を実行する。遊技状態リセット処理は、高確率モードフラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、当該フラグがＯＦＦである場合にはそのままＯＦＦの状態を維持する処理である。その後、後述するステップＳａ３１０４に進む。

【２９４３】

一方、ステップＳａ３１０２において、特図小当たりに対応した特図種別フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳａ３１０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ３１０３の遊技状態リセット処理を実行することなく、ステップＳａ３１０４に進む。

【２９４４】

ステップＳａ３１０４では、特電開閉シナリオ選択処理を実行する。特電開閉シナリオ選択処理は、特図種別フラグと上述した特電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップＳａ３１０４を実行した後、ステップＳａ３１０５に進む。

【２９４５】

ステップＳａ３１０５では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳａ３１０５を実行した後、ステップＳａ３１０６に進む。

【２９４６】

ステップＳａ３１０６では、特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように各種演出用装置（各種ランプ４７や表示制御装置１００、図柄表示装置４１）を制御する。ステップＳａ３１０６を実行した後、ステップＳａ３１０７に進み、特図特電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。

【２９４７】

＜特電オープニング期間中処理＞

次に、特電オープニング期間中処理について説明する。特電オープニング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９４８】

図１９３は、特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳａ３２０１では、特図特電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳａ３２０１において、特図特電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳａ３２０１：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳａ３２０１において、特図特電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳａ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ３２０２に進む。

【２９４９】

ステップＳａ３２０２では、特電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【２９５０】

ステップＳａ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳａ３２０２：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳａ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳａ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ３２０３に進み、特電開閉期間コマンドを設定する。設定された特電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この特電開閉期間コマンドには、今回の特電開閉期間における第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数の情報が含まれる。特電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した特電開閉期間コマンドに基づいて、第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳａ３２０３を実行した後、ステップＳａ３２０４に進み、特図特電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、特電オープニング期間が終了し、特電開閉期間が開始された状態である

ことを示している。その後、本特電オープニング期間中処理を終了する。

【２９５１】

＜特電開閉期間中処理＞

次に、特電開閉期間中処理について説明する。特電開閉期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９５２】

図１９４は、特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳａ３３０１では、特図特電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳａ３３０１において、特図特電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳａ３３０１：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳａ３３０１において、特図特電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳａ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ３３０２に進む。

【２９５３】

ステップＳａ３３０２では、特電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている特電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップＳａ３３０２において、特電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳａ３３０２：ＮＯ）、ステップＳａ３３０３に進む。

【２９５４】

ステップＳａ３３０３では、第１特別電動役物５７ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳａ３３０３において、第１特別電動役物５７ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳａ３３０３：ＮＯ）、ステップＳａ３３０４に進む。なお、上記変形構成において、当該第１特別電動役物５７ｂの外部であって遊技盤３０の表面側に、第１特別電動役物５７ｂが開放中ではない状況において当該第１特別電動役物５７ｂに到達した遊技球がアウト口４３に入球可能な外ルートが設けられている構成としてもよい。すなわち、上記変形構成におけるＶルート及び非Ｖルートと、外ルートとは、遊技盤３０の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備える構成としてもよい。この構成によれば、遊技盤３０の狭い領域に３つのルート（第１通路であるＶルート、第２通路である非Ｖルート及び第３通路である外ルート）を効率よく設けることが可能となる。

【２９５５】

ステップＳａ３３０４では、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳａ３３０４において、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳａ３３０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ３３０５に進む。

【２９５６】

ステップＳａ３３０５では、第１特別電動役物５７ｂを開放する。その後、ステップＳａ３３０６に進む。

【２９５７】

ステップＳａ３３０６では、第１特電開放コマンドを設定する。第１特電開放コマンドは、第１特別電動役物５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１特電開放コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ３３０６を実行した後、後述するステップＳａ３３１０に進む。

【２９５８】

ステップＳａ３３０４において、第１特別電動役物５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳａ３３０４：ＮＯ）、後述するステップＳａ３３１０に進む。

【２９５９】
　ステップＳａ３３０３において、第１特別電動役物５７ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳａ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ３３０７に進む。
【２９６０】
　ステップＳａ３３０７では、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳａ３３０７において、作動部材である第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳａ３３０７：ＹＥＳ）、ステップＳａ３３０８に進む。
【２９６１】
　ステップＳａ３３０８では、第１特別電動役物５７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳａ３３０９に進む。
【２９６２】
　ステップＳａ３３０９では、第１特電閉鎖コマンドを設定する。第１特電閉鎖コマンドは、第１特別電動役物５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ３３０９を実行した後、後述するステップＳａ３３１０に進む。
【２９６３】
　ステップＳａ３３０７において、第１特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳａ３３０７：ＮＯ）、後述するステップＳａ３３１０に進む。
【２９６４】
　なお、上記変形構成において、第１特別電動役物５７ｂは、特図大当たりに当選したことに基づいて、遊技球をＶルート又は非Ｖルートに流下させ得る開閉動作を実行している作動状態（特電開閉実行モードを実行中の状態）となり、開閉動作を非実行の閉鎖状態では、遊技球を外ルートに流下させる構成としてもよい。なお、高確率モードが付与されるＶ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球可能なＶルートは、賞球は付与するが高確率モードは付与しない賞球付与入球口に遊技球が入球可能な非Ｖルートよりも、遊技者にとっての価値が高い。また、非Ｖルートは、賞球は付与されるため、賞球すら付与されない外ルートよりも、遊技者にとっての価値は高い。したがって、この構成によれば、第１特別電動役物５７ｂが開閉動作を実行している作動状態（特電開閉実行モードを実行中の状態）を、第１特別電動役物５７ｂが開閉動作を実行していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、特図大当たりに当選して特電開閉実行モードに移行して第１特別電動役物５７ｂが作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の第１特別電動役物５７ｂに到達した遊技球がＶルートを流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。
【２９６５】
　ステップＳａ３３１０では、第２特別電動役物５８ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳａ３３１０において、第２特別電動役物５８ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳａ３３１０：ＮＯ）、ステップＳａ３３１１に進む。
【２９６６】
　ステップＳａ３３１１では、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第２特別電動役物５８ｂのの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳａ３３１１において、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳａ３３１１：ＹＥＳ）、ステップＳａ３３１２に進む。
【２９６７】

ステップＳａ３３１２では、第２特別電動役物５８ｂを開放する。その後、ステップＳａ３３１３に進む。

【２９６８】

ステップＳａ３３１３では、第２特電開放コマンドを設定する。第２特電開放コマンドは、第２特別電動役物５８ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２特電開放コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ３３１３を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【２９６９】

ステップＳａ３３１１において、第２特別電動役物５８ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳａ３３１１：ＮＯ）、そのまま本特電開閉期間中処理を終了する。

【２９７０】

ステップＳａ３３１０において、第２特別電動役物５８ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳａ３３１０：ＹＥＳ）、ステップＳａ３３１４に進む。

【２９７１】

ステップＳａ３３１４では、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオを読み込み、当該特電開閉シナリオに設定されている第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳａ３３１４において、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳａ３３１４：ＹＥＳ）、ステップＳａ３３１５に進む。

【２９７２】

ステップＳａ３３１５では、第２特別電動役物５８ｂを閉鎖する。その後、ステップＳａ３３１６に進む。

【２９７３】

ステップＳａ３３１６では、第２特電閉鎖コマンドを設定する。第２特電閉鎖コマンドは、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ３３１６を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【２９７４】

ステップＳａ３３１４において、第２特別電動役物５８ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳａ３３１４：ＮＯ）、そのまま本特電開閉期間中処理を終了する。

【２９７５】

ステップＳａ３３０２において、特電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には（ステップＳａ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ３３１７に進む。

【２９７６】

ステップＳａ３３１７では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉シナリオ選択処理によって選択された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳａ３３１７を実行した後、ステップＳａ３３１８に進む。

【２９７７】

ステップＳａ３３１８では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御

装置９０に送信される。特電エンディングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電エンディング演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳａ３３１８を実行した後、ステップＳａ３３１９に進み、特図特電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【２９７８】

＜特電エンディング期間中処理＞

次に、特電エンディング期間中処理について説明する。特電エンディング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９７９】

図１９５は、特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳａ３４０１では、特図特電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳａ３４０１において、特図特電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳａ３４０１：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳａ３４０１において、特図特電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳａ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ３４０２に進む。

【２９８０】

ステップＳａ３４０２では、特電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【２９８１】

ステップＳａ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳａ３４０２：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳａ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳａ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ３４０３に進む。

【２９８２】

ステップＳａ３４０３では、Ｖ確入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳａ３４０３において、Ｖ確入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳａ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ３４０４に進み、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳａ３４０５に進み、Ｖ確入賞フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳａ３４０６に進む。一方、ステップＳａ３４０３において、Ｖ確入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳａ３４０３：ＮＯ）、上述したステップＳａ３４０４及びステップＳａ３４０５の処理を実行することなくステップＳａ３４０６に進む。すなわち、Ｖ確入賞口５７ａｖに遊技球が入球しなかった場合には第１特典である高確率モードが付与されないことになる。

【２９８３】

ステップＳａ３４０６では、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態コマンドを設定する。設定された遊技状態コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。遊技状態コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、当該コマンドに含まれる遊技状態を示す情報に基づいて、当該遊技状態に対応した演出を実行可能となるように各種演出用装置を制御する。ステップＳａ３４０６を実行した後、ステップＳａ３４０７に進み、特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳａ３４０８に進む。

【２９８４】

ステップＳａ３４０８では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された

特電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電開閉実行モード終了コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電開閉実行モードが終了したことに対応する演出を実行するように各種演出用装置を制御する。その後、ステップＳａ３４０９に進む。

【２９８５】

ステップＳａ３４０９では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特電エンディング期間中処理を終了する。

【２９８６】

＜普図普電制御処理＞

次に、普図普電制御処理について説明する。普図普電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９８７】

図１９６は、普図普電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳａ４１０１では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳａ４１０１を実行した後、ステップＳａ４１０２に進む。

【２９８８】

ステップＳａ４１０２では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳａ４１０２を実行した後、ステップＳａ４１０３に進む。

【２９８９】

ステップＳａ４１０３では、普通図柄の変動を停止させた後の処理である普通図柄変動停止後処理を実行する。普通図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳａ４１０３を実行した後、ステップＳａ４１０４に進む。

【２９９０】

ステップＳａ４１０４では、普電開閉実行モード開始処理を実行する。普電開閉実行モード開始処理は、普電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、普電開閉実行モードを開始させる処理である。普電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳａ４１０４を実行した後、ステップＳａ４１０５に進む。

【２９９１】

ステップＳａ４１０５では、普電オープニング期間中処理を実行する。普電オープニング期間中処理は、普電オープニング期間中に実行する処理である。普電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳａ４１０５を実行した後、ステップＳａ４１０６に進む。

【２９９２】

ステップＳａ４１０６では、普電開閉期間中処理を実行する。普電開閉期間中処理は、普電開閉期間中に実行する処理である。普電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳａ４１０６を実行した後、ステップＳａ４１０７に進む。

【２９９３】

ステップＳａ４１０７では、普電エンディング期間中処理を実行する。普電エンディング期間中処理は、普電エンディング期間中に実行する処理である。普電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳａ４１０７を実行した後、本普図普電制御処理を終了する。

【２９９４】

＜普通図柄変動開始処理＞

次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、上述した普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【２９９５】

図１９７は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳａ４２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図普電制御値が「０１」であるか否かを判定する。普図普電制御値は、普通図柄及び普通電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普通図柄が変動していない状態であり、かつ、普電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、普図普電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。

【２９９６】

ステップＳａ４２０１において、普図普電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳａ４２０１：ＮＯ）、後述するステップＳａ４２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普通図柄が変動している状態や、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳａ４２０１において、普図普電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳａ４２０１：ＮＯ）、ステップＳａ４２０２に進む。

【２９９７】

ステップＳａ４２０２では、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳａ４２０２において、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であると判定した場合には（ステップＳａ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ４２０３に進み、普図保留個数Ｎｎから１を減算する。その後、ステップＳａ４２０４に進む。

【２９９８】

ステップＳａ４２０４では、普図保留エリア６４ｄの各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア６４ｄの第１エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア６４ｅに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップＳａ４２０４を実行した後、ステップＳａ４２０５に進む。

【２９９９】

ステップＳａ４２０５では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、遊技状態に基づいて選択した普図当否判定テーブルと、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１の値とに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳａ４２０５を実行した後、ステップＳａ４２０６に進む。

【３０００】

ステップＳａ４２０６では、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果と、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップＳａ４２０６を実行した後、ステップＳａ４２０７に進む。

【３００１】

ステップＳａ４２０７では、普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、普図種別判定処理において普通図柄Ａであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＡフラグをＯＮにする。ステップＳａ４２０７を実行した後、ステップＳａ４２０８に進む。

【３００２】

ステップＳａ４２０８では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。具体的には、普図変動時間設定処理では、遊技状態と、普図当否判定の結果と、普図変動時間テーブルとに基づいて普図変動時間を決定し、決定した普図変動時間に対応

した値を普図変動時間タイマカウンタに設定する。本実施形態では、高頻度サポートモード（高サポ状態）中には、普通図柄の変動表示時間として短変動時間（０．０１秒）を設定し、低頻度サポートモード（低サポ状態）中には、短変動時間よりも長い長変動時間（３０．０秒）を設定する設定処理を実行する。ステップＳａ４２０８を実行した後、ステップＳａ４２０９に進む。

【３００３】

ステップＳａ４２０９では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップＳａ４２０９を実行した後、ステップＳａ４２１０に進む。

【３００４】

ステップＳａ４２１０では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。

【３００５】

ステップＳａ４２０９及びステップＳａ４２１０にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳａ４２１０を実行後、ステップＳａ４２１１に進む。

【３００６】

ステップＳａ４２１１では、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳａ４２１２に進み、普図普電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。

【３００７】

＜普通図柄変動停止処理＞

次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３００８】

図１９８は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳａ４３０１では、普図普電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳａ４３０１において、普図普電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳａ４３０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳａ４３０１において、普図普電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳａ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ４３０２に進む。

【３００９】

ステップＳａ４３０２では、上述した普図変動時間設定処理において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップＳａ４３０２において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳａ４３０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳａ４３０２において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳａ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ４３０３に進む。

【３０１０】

ステップＳａ４３０３では、普通図柄表示部３８ａにおいて変動中の普通図柄を、ＯＮとなっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示部３８ａには、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップＳａ４３０３を実行した後、ステップＳａ４３０４に進む。

【３０１１】

ステップＳａ４３０４では、普図停止表示時間設定処理を実行する。普図停止表示時間設定処理は、普通図柄表示部３８ａにおける普通図柄の停止表示時間（普図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、普図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では０．１秒）に対応した値を普図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳａ４３０４を実行した後、ステップＳａ４３０５に進み、普図普電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本普通図柄停止処理を終了する。

【３０１２】

なお、上記変形構成において、普通図柄の変動表示の実行中は普通電動役物３４ｂは入球不能状態に設定されるので、遊技球を第２特図始動口３４に入球させることはできないが、開閉動作を実行している作動状態（特電開閉実行モードを実行中の状態）の第１特別電動役物５７ｂに到達して当該第１特別電動役物５７ｂの内部のＶルートに振り分けられた遊技球は、普通電動役物３４ｂの状態に関わらず、Ｖ確入賞口５７ａｖに入球可能である。したがって、この構成によれば、例えば、普通図柄の変動表示の実行中で第２特図始動口３４に遊技球を入球させることができない場合や、第２特図抽選の保留個数が最大値（４個）まで溜まっていてさらに第２特図始動口３４に遊技球を入球させても利益がない場合であっても、第１特別電動役物５７ｂが開閉動作を実行中の状態（特電開閉実行モードを実行中の状態）であれば、遊技者は、当該特別電動役物を狙って遊技球を発射させることが可能となる。すなわち、この構成によれば、電動役物（普通電動役物や特別電動役物）の状態に応じて適切に遊技球を打ち分けることによって常に利益を狙うことが可能になるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。

【３０１３】

＜普通図柄変動停止後処理＞

次に、普通図柄変動停止後処理について説明する。普通図柄変動停止後処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０１４】

図１９９は、普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳａ４４０１では、普図普電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳａ４４０１において、普図普電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳａ４４０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳａ４４０１において、普図普電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳａ４４０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ４４０２に進む。

【３０１５】

ステップＳａ４４０２では、上述した普図停止表示時間設定処理において設定された普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳａ４４０２において、普図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳａ４４０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳａ４４０２において、普図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳａ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ４４０３に進む。

【３０１６】

ステップＳａ４４０３では、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が特定結果である普図当たりであるか否かを判定する。ステップＳａ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳａ４４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップＳａ４４０４に進み、ＯＮとなっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳａ４４０５に進み、普図普電制御値に「０

１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。

【３０１７】

一方、ステップＳａ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳａ４４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップＳａ４４０６に進み、普図普電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

【３０１８】

＜普電開閉実行モード開始処理＞

次に、普電開閉実行モード開始処理について説明する。普電開閉実行モード開始処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０１９】

図２００は、普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳａ５１０１では、普図普電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップＳａ５１０１において、普図普電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳａ５１０１：ＮＯ）、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳａ５１０１において、普図普電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳａ５１０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ５１０２に進む。

【３０２０】

ステップＳａ５１０２では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップＳａ５１０２を実行した後、ステップＳａ５１０３に進む。

【３０２１】

ステップＳａ５１０３では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳａ５１０３を実行した後、ステップＳａ５１０４に進む。

【３０２２】

ステップＳａ５１０４では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ５１０４を実行した後、ステップＳａ５１０５に進み、普図普電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。

【３０２３】

＜普電オープニング期間中処理＞

次に、普電オープニング期間中処理について説明する。普電オープニング期間中処理は

、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０２４】

図２０１は、普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳａ５２０１では、普図普電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳａ５２０１において、普図普電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳａ５２０１：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳａ５２０１において、普図普電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳａ５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ５２０２に進む。

【３０２５】

ステップＳａ５２０２では、普電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【３０２６】

ステップＳａ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳａ５２０２：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳａ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳａ５２０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ５２０３に進み、普電開閉期間コマンドを設定する。設定された普電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この普電開閉期間コマンドには、今回の普電開閉期間における普通電動役物３４ｂの開放回数の情報が含まれる。普電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した普電開閉期間コマンドに基づいて、普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳａ５２０３を実行した後、ステップＳａ５２０４に進み、普図普電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、普電オープニング期間が終了し、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電オープニング期間中処理を終了する。

【３０２７】

＜普電開閉期間中処理＞

次に、普電開閉期間中処理について説明する。普電開閉期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０２８】

図２０２は、普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳａ５３０１では、普図普電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳａ５３０１において、普図普電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳａ５３０１：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳａ５３０１において、普図普電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳａ５３０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ５３０２に進む。

【３０２９】

ステップＳａ５３０２では、普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップＳａ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳａ５３０２：ＮＯ）、ステップＳａ５３０３に進む。

【３０３０】

ステップＳａ５３０３では、第２特図始動口３４を開放状態と閉鎖状態とに切替可能な切替部である普通電動役物３４ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳａ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳａ５３０３：ＮＯ）、ステップＳａ５３０４に進む。

【３０３１】

ステップＳａ５３０４では、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳａ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳａ５３０４：ＹＥＳ）、ステップＳａ５３０５に進む。

【３０３２】

ステップＳａ５３０５では、普通電動役物３４ｂを開放する。その後、ステップＳａ５３０６に進む。

【３０３３】

ステップＳａ５３０６では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物３４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ５３０６を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【３０３４】

ステップＳａ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳａ５３０４：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【３０３５】

ステップＳａ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳａ５３０３：ＹＥＳ）、ステップＳａ５３０７に進む。

【３０３６】

ステップＳａ５３０７では、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳａ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳａ５３０７：ＹＥＳ）、ステップＳａ５３０８に進む。

【３０３７】

ステップＳａ５３０８では、普通電動役物３４ｂを閉鎖する。具体的には、遊技球を所定期間転動させて第２特図始動口３４に入球させ得る転動部である羽根部材を閉鎖する。その後、ステップＳａ５３０９に進む。

【３０３８】

ステップＳａ５３０９では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物３４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ５３０９を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【３０３９】

ステップＳａ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳａ５３０７：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【３０４０】

ステップＳａ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には（ステップＳａ５３０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ５３１０に進む。

【３０４１】

ステップＳａ５３１０では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディ

ング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳａ５３１０を実行した後、ステップＳａ５３１１に進む。

【３０４２】

ステップＳａ５３１１では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳａ５３１８を実行した後、ステップＳａ５３１９に進み、普図普電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【３０４３】

＜普電エンディング期間中処理＞

次に、普電エンディング期間中処理について説明する。普電エンディング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３０４４】

図２０３は、普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳａ５４０１では、普図普電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳａ５４０１において、普図普電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳａ５４０１：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳａ５４０１において、普図普電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳａ５４０１：ＹＥＳ）、ステップＳａ５４０２に進む。

【３０４５】

ステップＳａ５４０２では、普電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【３０４６】

ステップＳａ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳａ５４０２：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳａ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳａ５４０２：ＹＥＳ）、ステップＳａ５４０３に進む。

【３０４７】

ステップＳａ５４０３では、普図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳａ５４０４に進む。

【３０４８】

ステップＳａ５４０４では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理におけるコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、ステップＳａ５４０５に進む。

【３０４９】

ステップＳａ５４０５では、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普電エンディング期間中処理を終了する。

【３０５０】
《４－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：
　次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。
【３０５１】
＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞
＜タイマ割込み処理＞
　最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。
【３０５２】
　図２０４は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【３０５３】
　ステップＳａ６１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳａ６１０１を実行した後、ステップＳａ６１０２に進む。
【３０５４】
　ステップＳａ６１０２では、特図遊技回演出用処理を実行する。特図遊技回演出用処理では、特図遊技回の実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特図変動用コマンド及び特図種別コマンドを受信した場合には、当該特図変動用コマンドに含まれる特図変動時間や特図種別コマンドに含まれる特別図柄の種別、現在の遊技状態に基づいて、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける装飾図柄の変動表示及び停止表示に関する処理や、各種演出を実行するための処理を実行する。具体的には、例えば、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３における第２特別図柄の変動中に、上述した特定有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）や、数値情報を減算しながら表示する演出（例えばカウントダウン演出）、遊技者に好機な状態であることを示唆する好機示唆演出、ステップアップ演出等を実行するための処理を実行する。なお、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、第２特図始動口３４に遊技球が入球することは遊技者にとって重要ではないため（ほぼ１００％の確率で普通電動役物３４ｂが開放して第２特図始動口３４に遊技球が入球するため）、普通電動役物３４ｂが開放して第２特図始動口３４が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第２特図始動口３４が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない構成としている。
【３０５５】
　なお、上記各種演出（期待度演出、カウントダウン演出、好機示唆演出、ステップアップ演出等）は、高確高サポ状態Ｆ３における第２特別図柄の変動中に実行され得るが、本実施形態では、第２特図抽選を第１特図抽選より優先して実行する特２優先機として構成されているため、保留されていた第２特図抽選の実行が全て終了したタイミングにおいて第１特図抽選が保留されている場合には当該第１特図抽選に係る第１特別図柄の変動が実行されることになるが、この第１特別図柄の変動中には上記各種演出が実行されないように構成されている。なお、特別図柄と普通図柄は独立して変動可能であるため、上記特別図柄の変動に対する各種演出は、普通図柄が変動中か否かに関わらず実行可能な構成とすればよい。換言すれば、普通図柄の変動中に、上記特別図柄の変動に対する各種演出（期待度演出、カウントダウン演出、好機示唆演出、ステップアップ演出等）を実行可能な構成とすればよい。ステップＳａ６１０２を実行した後、ステップＳａ６１０３に進む。

【３０５６】
　なお、第１特別電動役物５７ｂの内部に、Ｖ確入賞口５７ａｖの代わりに、遊技球が入球した場合にＶ入賞大当たり当選となって特電開閉実行モードが開始されることになるＶ入賞口（Ｖ入賞領域）が設けられている構成としてもよく、この構成を採用した場合において、遊技球がＶ入賞口に入球した場合には、遊技者にＶ入賞大当たり当選といった利益が付与されることを示唆する演出であるＶ入賞大当たり当選演出を実行する構成としてもよい。
【３０５７】
　ステップＳａ６１０３では、特電開閉実行モード演出用処理を実行する。特電開閉実行モード演出用処理では、特電開閉実行モードの実行中における演出に関する処理を実行する。具体的には、例えば、特電オープニングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電オープニング演出及び右打ち報知処理を実行するように設定するとともに、特電開閉実行モード用背景画像を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させるための処理を実行する。また、特電開閉期間コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電開閉期間用演出を実行するように設定する。また、特電開放コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の開放回数に対応した特電開放中演出を実行する。また、特電閉鎖コマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別及び特別電動役物の閉鎖回数に対応した特電インターバル期間用演出を実行する。また、特電エンディングコマンドを受信した場合には、特電開閉シナリオの種別に対応した特電エンディング演出や、当該特電開閉実行モードの終了後における遊技状態に対応した背景画像（通常状態用背景画像や高確高サポ状態用背景画像）を図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示させるための処理を実行する。ステップＳａ６１０３を実行した後、ステップＳａ６１０４に進む。
【３０５８】
　ステップＳａ６１０４では、Ｖ確入賞演出用処理を実行する。Ｖ確入賞演出用処理では、Ｖ確入賞コマンドを受信した場合に、Ｖ確入賞したことを示唆する演出を実行するように設定する。ステップＳａ６１０４を実行した後、ステップＳａ６１０５に進む。
【３０５９】
　ステップＳａ６１０５では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳａ６１０５を実行した後、ステップＳａ６１０６に進む。
【３０６０】
　ステップＳａ６１０６では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳａ６１０６を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。
【３０６１】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【３０６２】
　表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【３０６３】
　ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信

とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【３０６４】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【３０６５】

図２０５は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３０６６】

ステップＳａ８１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳａ８１０２に進む。

【３０６７】

ステップＳａ８１０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【３０６８】

＜コマンド割込み処理＞

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

【３０６９】

図２０６は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳａ８２０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【３０７０】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【３０７１】

図２０７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【３０７２】

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

【３０７３】

ステップＳａ８３０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、上述したコマンド割込み処理によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、予告演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該予告演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、リーチ演出に対応した動画表示開始コマンドが記憶されていた場合には、当該リーチ演出に対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【３０７４】

なお、コマンド対応処理（ステップＳａ８３０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。

【３０７５】

ステップＳａ８３０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（ステップＳａ８３０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳａ８３０３に進む。

【３０７６】

ステップＳａ８３０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（ステップＳａ８３０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳａ８３０４に進む。

【３０７７】

ステップＳａ８３０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ステップＳａ８３０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳａ８３０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【３０７８】

以下、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【３０７９】

従来、大当たり当選以外で出球を増やしたいという要望があり、その要望に応えるために、高確率で小当たりに当選可能であり、小当たりに当選すればするほど遊技者の手持ちの遊技球が増加する遊技状態（いわゆる小当たりラッシュ）を備えるパチンコ機が開発された。従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、小当たりラッシュ中において、第２特図抽選において小当たりに当選し、第２特別図柄の変動表示が小当たりに対応した図柄で停止した場合に、特別電動役物が開放して大入賞口に遊技球が入球可能となる。すなわち、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機では、遊技者は、第２特図抽選において小当たりに当選したことに基づいて特別電動役物が開放した場合に利益を得ることができる。

【３０８０】

しかし、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行される第２特図抽選は、大当たりを抽選するものでもあるため、大当たりに当選するか否かの期待度を示唆するリーチ演出が実行される場合があり、当該リーチ演出が実行されている期間（第２特別図柄の変動表示の実行中の期間）は小当たりが発生しないため、遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまい、小当たり当選による特別電動役物の開放によって利益を得たい遊技者にとっては非常に歯痒い時間となってしまうといった課題があった。

【３０８１】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機の中には、小当たりラッシュ中は常に遊技球の発射を継続させなければ小当たりによる利益を得ることができないパチンコ機が存在する。具体的には、小当たりに当選することになる第２特別図柄の変動表示の実行中にもリーチ演出が実行され得るパチンコ機であって、遊技者が、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）に遊技球の浪費を避けようと止め打ち（遊技球の発射を一時的に止めること）をすると、当該リーチ演出の終盤又は終了時に小当たり当選を確認してから遊技球を発射させても、当該小当たり当選に基づく特別電動役物の開放中に遊技球を当該特別電動役物に到達させることができないパチンコ機である。このようなパチンコ機においては、遊技者は、利益を得ることのできないリーチ演出の実行中（第２特別図柄の変動表示の実行中）であっても、変動表示の停止後に発生し得る小当たりによる利益を得るためには止め打ちをすることができず、遊技球の浪費を余儀なくされ、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【３０８２】

また、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が外れになった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られず、さらに当該変動表示の停止後にも小当たりによる利益が得られないので、不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【３０８３】

さらに、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中に実行されたリーチ演出に係る第２特図抽選の結果が小当たりラッシュが終了することになる結果（出玉のない通常大当たり）になり、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、遊技者は、リーチ演出の実行中に小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうため、非常に不愉快な感情を抱いてしまうといった課題があった。

【３０８４】

このように、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中の期間（第２特別図柄の変動中の期間）は、遊技者にとって、小当たりによる利益を得ることができない非常に歯痒い期間であり、また、止め打ちもできずに遊技球の浪費を余儀なくされる不愉快な期間であり、さらに、リーチ演出に

係る第２特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合には、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題があった。

【３０８５】

また、近年では、演出の迫力を増すために遊技盤の中央に配置される液晶ディスプレイの大型化が進んでおり、遊技球が流通可能な遊技領域が狭くなりつつある。このため、上述した従来の小当たりラッシュの課題を解決するための新規の遊技性を実現するための構成を採用するためには、遊技球を効率よく流下させて新規な遊技仕様に応じた領域へ導くための新規な機構を遊技盤に効率良く配置する必要があるといった課題があった。

【３０８６】

以上の課題に対して、本実施形態では、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、左側ルートＬに振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球せずに、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３０８７】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、第２特図抽選において遊技者に有利な特図大当たり（出玉もありラッシュも継続する１６Ｒ確変大当たり）に当選せずに、遊技者に不利な特図大当たり（出玉がなくラッシュも終了してしまう２Ｒ通常大当たり）に当選して高確高サポ状態Ｆ３が終了してしまったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができるので、高確高サポ状態Ｆ３の終了直前に多量の賞球が払い出されるといった爽快感と満足感を遊技者に与えることができるとともに、当該高確高サポ状態Ｆ３が終了してしまったことに対する遊技者の怒りや喪失感を和らげることが可能となる。このように、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【３０８８】

さらに、本実施形態によれば、電動振分装置３６ｅが非作動状態である通常状態Ｆ１においては、電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は中央ルートＵを流下するため第２特別電動役物５８ｂに到達することができない。一方、上述した従来の小当たりラッシュの課題を解決した新規なラッシュ状態である高確高サポ状態Ｆ３では電動振分装置３６ｅが作動状態となり、当該新規なラッシュ状態において電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は左側ルートＬ又は右側ルートＲを流下し、左側ルートＬに振り分けられた遊技球は第２特別電動役物５８ｂに導かれることになる。したがって、本実施形態によれば、通常状態Ｆ１においては、遊技者は電動振分装置３６ｅを狙って遊技球を発射させても利益を得ることができず、一方、上述した従来の小当たりラッシュの課題を解決した新規なラッシュ状態である高確高サポ状態Ｆ３（作動部材が作動状態である遊技状態）においては、遊技者は電動振分装置３６ｅを狙って遊技球を発射させることによって遊技球を効率良く電動振分装置３６ｅに到達させることができるといった新規な遊技性を実現することができる。

【３０８９】

さらに、本実施形態では、設定される第２特図変動時間の長さによって遊技者の有利度（遊技者が獲得することのできる賞球の個数）が変化するといった新たな遊技性を提供することができる。具体的には、本実施形態では、第２特図変動時間として設定される変動

時間が長いほど、遊技者が獲得することのできる賞球数が多くなる。したがって、第２特図変動時間として長い変動時間が設定されて欲しいといった従来にない新しい期待感を遊技者に提供することができる。

【３０９０】

また、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持することが遊技者にとって有利な事象となっている。これに対して、従来の一般的なパチンコ機では、小当たりに当選して特別電動役物が開放することが遊技者にとって有利な事象となっている。すなわち、本実施形態によれば、遊技者にとって有利な事象が従来とは逆になっているといった新たな遊技性を提供することができる。

【３０９１】

さらに、本実施形態によれば、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動可能な機能（いわゆる同時変動機能）を有さなくても、遊技者が多くの賞球を獲得することのできる遊技状態（いわゆるラッシュ）を実現することができる。同時変動機能を有するパチンコ機では、制御が複雑化するといった課題や、ラッシュ終了後の残存保留をどのように処理するのかといった課題が生じるが、本実施形態によれば、同時変動機能を有さないため、これらの課題が生じないといった効果を奏することができる。

【３０９２】

さらに、本実施形態によれば、高確高サポ状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球したことに基づく賞球である。換言すれば、高確高サポ状態Ｆ３において払い出される賞球は、特別電動役物（第１特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂ）の作動に基づく賞球ではない。したがって、本実施形態によれば、当該パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率の値を低減することができ、当該パチンコ機１０に設定可能な賞球数の幅を広げることが可能となる。

【３０９３】

また、本実施形態によれば、内部抽選の結果が特定結果である場合の変動表示の変動表示時間として、短変動時間と、短変動時間よりも長い長変動時間とを設定可能であり、切替部は、遊技球を所定期間転動させて第５入球部に入球させ得る転動部を備え、変動表示時間として長変動時間が設定されている場合に切替部は入球不能状態に設定され、作動状態の作動部材に到達して第１通路に振り分けられた遊技球は第１入球部に入球可能である。具体的には、本実施形態では、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として、短変動時間（０．１秒）と、長変動時間（２０秒～１８０秒）とを設定可能であり、第２特別電動役物５８ｂは、遊技球を所定期間転動させて第２大入賞口５８ａに入球させ得る板状部材を備え、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されている場合に第２特別電動役物５８ｂは閉鎖状態に設定され、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達して左側ルートＬに振り分けられた遊技球は特別入賞口３２ｓに入球可能である。

【３０９４】

したがって、本実施形態によれば、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として短変動時間（０．１秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が板状部材の上を転動し切る前に短変動時間（０．１秒）が経過して第２特別電動役物５８ｂが入球可能状態となるので、第２大入賞口５８ａに入球することになり、特別入賞口３２ｓに到達することができない。上述したように、第２大入賞口５８ａに設定されている賞球数は２個であるため、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができずに第２大入賞口５８ａに入球した場合には、遊技者にはほとんど利益がない。

【３０９５】

一方、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、長変動時間（２０秒～１８０秒）が経過する前に板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに到達し

、当該特別入賞口３２ｓに入球可能となる。上述したように、特別入賞口３２ｓに設定されている賞球数は１５個であるため、遊技球が第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに入球した場合には、遊技者は多くの利益を得ることができる。

【３０９６】

このように、本実施形態によれば、第２特図変動時間として設定される期間の長さに応じて、左側ルートＬに振り分けられた遊技球が、特別入賞口３２ｓに到達できずに第２大入賞口５８ａに入球する状況（すなわち、遊技者が利益を得ることができない状況）と、特別入賞口３２ｓに到達して当該特別入賞口３２ｓに入球可能な状況（すなわち、遊技者が利益を得ることができる状況）とを創出することができる。

【３０９７】

この結果、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の電動振分装置３６ｅに到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３０９８】

さらに、本実施形態によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３０９９】

さらに、本実施形態では、第１入球部への遊技球の入球によって付与される価値は、第５入球部への遊技球の入球によって付与される価値よりも高い構成を採用している。具体的には、特別入賞口３２ｓへの遊技球の入球によって付与される賞球（１５個）は、第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球によって付与される賞球（２個）よりも多い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。本実施形態では、第２特図抽選の結果が特図小当たりである場合の第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されている場合には、閉鎖状態に設定されている第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、長変動時間（２０秒～１８０秒）が経過する前に板状部材の上を転動し切って特別入賞口３２ｓに到達し、当該特別入賞口３２ｓに入球可能となる。そして、本実施形態によれば、特別入賞口３２ｓへの遊技球の入球によって付与される賞球（１５個）は、第２大入賞口５８ａへの遊技球の入球によって付与される賞球（２個）よりも多いので、第２特図変動時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１００】

さらに、本実施形態によれば、第１特典を付与する第１入球部に遊技球が入球可能な第１通路と、第２特典を付与する第２入球部に遊技球が入球可能な第２通路と、第３入球部に遊技球が入球可能な第３通路とを備える。さらに、所定の作動条件の成立に基づいて遊技球を第１通路又は第２通路に流下させ得る作動状態となり、非作動状態では遊技球を第３通路に流下させる作動部材を備える。そして、遊技者にとっての価値は、第１通路は第２通路よりも高く、第２通路は第３通路よりも高い。具体的には、１５個の賞球を付与する特別入賞口３２ｓに遊技球が入球可能な左側ルートＬと、１個の賞球を付与する右側入賞口３６ｉに遊技球が入球可能な右側ルートＲと、下部入球口３６ｈに遊技球が入球可能な中央ルートＵとを備える。さらに、高確高サポ状態Ｆ３へ移行したことに基づいて遊技球を左側ルートＬ又は右側ルートＲに流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状

態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を中央ルートＵに流下させる電動振分装置３６ｅを備え、遊技者にとっての価値は、左側ルートＬは右側ルートＲよりも高く、右側ルートＲは中央ルートＵよりも高い。

【３１０１】

したがって、本実施形態によれば、作動部材が作動している作動状態を、作動部材が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して作動部材が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動部材に到達した遊技球が第１通路を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。具体的には、電動振分装置３６ｅが左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態を、電動振分装置３６ｅが作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、高確高サポ状態Ｆ３へ移行して電動振分装置３６ｅが作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球が左側ルートＬを流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３１０２】

そして、本実施形態によれば、作動状態の作動部材に到達した遊技球が流下する第１通路及び第２通路と、非作動状態の作動部材に到達した遊技球が流下する第３通路とは、遊技盤３０の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備える。具体的には、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球が流下する左側ルートＬ及び右側ルートＲと、非作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球が流下する中央ルートＵとは、遊技盤３０の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備える。

【３１０３】

したがって、本実施形態によれば、遊技盤３０の狭い領域に３つの通路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動部材に到達した遊技球が流下する通路（第１通路及び第２通路）と、非作動状態の作動部材に到達した遊技球が流下する通路（第３通路）とを明確に区別して認識させることができる。具体的には、遊技盤３０の狭い右側遊技領域ＰＡＲに遊技球を所定の領域に導く３つのルートを効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球が流下するルート（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球が流下するルート（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３１０４】

さらに、本実施形態によれば、第３入球部に１個の遊技球が入球したことによって払い出される賞球は１個以下である。具体的には、下部入球口３６ｈに１個の遊技球が入球したことによって払い出される賞球は１個以下である。この構成を採用した理由について説明する。非作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は、中央ルートＵを通って下部入球口３６ｈに入球することになるが、下部入球口３６ｈに１個の遊技球が入球したことによって払い出される賞球は１個以下である。したがって、本実施形態によれば、非作動状態の電動振分装置３６ｅを狙って右打ちをしても、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。この結果、本実施形態によれば、通常状態Ｆ１においては左打ちをすることが本来の遊技の流れである本パチンコ機１０において、遊技者が非作動状態の電動振分装置３６ｅを狙って右打ちをすることを抑制することができる。

【３１０５】

さらに、本実施形態によれば、作動部材は、所定の作動状態において、遊技球が必ず第１通路又は第２通路に流下するように構成されており、遊技球が流下する割合は、第２通路の方が第１通路よりも多くなるように構成されている。具体的には、電動振分装置３６ｅは、左側振分状態又は右側作動状態において、遊技球が必ず左側ルートＬ又は右側ルートＲに流下するように構成されており、遊技球が流下する割合は、右側ルートＲの方が左側ルートＬよりも多くなるように構成されている。より具体的には、本実施形態では、電

動振分装置３６ｅは、作動状態では、左側振分状態を０．３秒間維持した後、０．０５秒間をかけて右側振分状態に移行し、右側振分状態を０．６秒間維持した後、再び０．０５秒間をかけて左側振分状態に移行し、左側振分状態を０．３秒間維持するといった動作を繰り返す。この結果、作動状態の電動振分装置３６ｅに到達した遊技球は、１：２の割合で左側ルートＬと、右側ルートＲとに振り分けられる。この構成を採用した理由について説明する。この構成によれば、高確高サポ状態Ｆ３において、遊技者が、価値の高い左側ルートＬのみに遊技球が流下するように電動振分装置３６ｅの作動のタイミングを計って遊技球を発射させても、遊技球が流下する割合は、右側ルートＲの方が左側ルートＬよりも多くなるので、遊技者に、価値の高い左側ルートＬのみに遊技球が流下するように電動振分装置３６ｅの作動のタイミングを計って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【３１０６】

さらに、本実施形態によれば、第３通路は、所定遊技状態において、第３入球部にしか遊技球が入球しないように構成されている。具体的には、中央ルートＵは、通常状態Ｆ１において、下部入球口３６ｈにしか遊技球が入球しないように構成されている。したがって、通常状態Ｆ１において、遊技者が中央ルートＵを遊技球が流通するように狙っても、最も価値の低い下部入球口３６ｈにしか遊技球が入球しないので、遊技者にとってメリットがない。したがって、本実施形態によれば、通常状態Ｆ１において遊技者が中央ルートＵを狙って右打ちをすることを抑制することができる。

【３１０７】

さらに、本実施形態によれば、作動部材に至るまでの流路に、遊技釘によってランダムに遊技球の流下に作用する作用部と、遊技球を１球ずつ流下可能に整流する整流部とを備える。具体的には、電動振分装置３６ｅに至るまでの流路に、遊技釘によってランダムに遊技球の流下に作用する作用釘領域３６ｃと、遊技球を１球ずつ流下可能に整流する整流釘領域３６ｄとを備える。この構成によれば、遊技球が電動振分装置３６ｅに至るタイミングをランダムにすることができるとともに、電動振分装置３６ｅに至る遊技球を１球ずつにすることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技球が電動振分装置３６ｅに至るタイミングがランダムになるので、遊技者に、価値の高い左側ルートＬのみに遊技球が流下するように電動振分装置３６ｅの作動のタイミングを計って遊技球を発射させることを断念させることができるとともに、作動状態の電動振分装置３６ｅによって遊技球を必ず１球ずつ左側ルートＬ又は右側ルートＲに振り分けることができるので、１球ずつ振り分けられた遊技球に遊技者を注目させることができる。

【３１０８】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、内部抽選に係る変動表示の実行中に、特定有利結果が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、１６Ｒ確変大当たりが発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出であるリーチ演出を実行可能に構成されている。したがって、本実施形態によれば、１６Ｒ確変大当たりが発生して第２特別図柄の変動表示の終了後に遊技者に有利な高確高サポ状態Ｆ３が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中は、第２特別電動役物５８ｂが閉鎖状態を維持するため、左側ルートＬに振り分けられた遊技球は、第２大入賞口５８ａに入球せずに、特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。すなわち、リーチ演出が実行されている第２特別図柄の変動中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３１０９】

さらに、本実施形態によれば、リーチ演出が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利

な１６Ｒ確変大当たりが発生しなかったとしても、当該リーチ演出が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【３１１０】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、内部抽選に係る変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出であるカウントダウン演出を実行可能に構成されている。したがって、本実施形態によれば、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該カウントダウン演出において表示される数値情報から、遊技球が特別入賞口３２ｓに到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【３１１１】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、内部抽選に係る変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出である好機示唆演出を実行可能に構成されている。したがって、本実施形態によれば、遊技者に対して、この長変動時間が設定された第２特別図柄の変動表示の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【３１１２】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、高確高サポ状態Ｆ３において、特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数に関する情報を表示可能に構成されている。したがって、本実施形態のパチンコ機１０において重要な特別入賞口３２ｓに入球した遊技球の個数を遊技者に注目させることができる。

【３１１３】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、第１入球部に遊技球が入球した場合に、遊技者に利益が付与されることを示唆する演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球した場合に、遊技者に利益が付与されることを示唆する演出として特別入賞口入球演出を実行可能に構成されている。したがって、遊技者に対して、自身が獲得を目指す利益は、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球することによって払い出される賞球ではなく、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球することによって払い出される賞球であることを明確に認識させることができる。

【３１１４】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、内部抽選に係る変動表示の実行中に、第１の演出を実行し、当該第１の演出に連続して当該第１の演出とは異なる第２の演出を実行可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、高確高サポ状態Ｆ３において、第２特別図柄の変動表示の実行中に、ステップアップ演出１を実行し、ステップアップ演出１に連続してステップアップ演出２を実行可能に構成されている。したがって、遊技者に対して、ステップアップ演出１が実行された場合に、当該ステップアップ演出１の後に連続してステップアップ演出２が実行されて当該第２特別図柄の変動表示がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３１１５】

また、本実施形態パチンコ機１０では、作動部材が非作動状態である第１遊技状態にお

いて第１の背景画像を表示可能であり、作動部材が作動状態である第２遊技状態において第１の背景画像とは異なる第２の背景画像を表示可能に構成されている。具体的には、本実施形態では、電動振分装置３６ｅが非作動状態である通常状態Ｆ１において通常状態Ｆ１用背景画像を表示可能であり、電動振分装置３６ｅが作動状態である高確高サポ状態Ｆ３において高確高サポ状態Ｆ３用背景画像を表示可能に構成されている。したがって、遊技者は、遊技状態が移行したことに容易に気づくことが可能となる。

【３１１６】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、切替部によって第５入球部の入球口が入球可能状態となる場合であっても、第５入球部の入球口が入球可能状態となることを示唆する演出を実行しないように構成されている。具体的には、本実施形態では、第２特別電動役物５８ｂによって第２大入賞口５８ａが開放状態となる場合であっても、第２大入賞口５８ａが開放状態となることを示唆する演出を実行しないように構成されている。したがって、遊技者に対して、第２大入賞口５８ａが入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【３１１７】

このように、本遊技機では、内部抽選に係る変動表示の実行中は切替部が入球不能状態を維持するため、第１通路に振り分けられた遊技球は、第５入球部に入球することができないが、第１入球部に入球することは可能となっている。したがって、切替部が入球不能状態である場合には第１入球部に遊技球を入球させるといった興趣を遊技者に提供することが可能となる。すなわち、切替部の各状態に応じて入球可能な入球部を設けることによって、常に遊技の興趣を遊技者に提供することが可能となる。

【３１１８】

さらに、本遊技機によれば、作動部材によって振り分けられる通路の価値を適切に設定することによって遊技者に新たな期待感を抱かせることができるとともに、複数の通路を遊技盤に効率よく設けることが可能となる。

【３１１９】

《４－７》作用・効果：

【３１２０】

以上説明したように、本実施形態によれば、各入球部を適切に配置するとともに、変動表示時間として設定される期間の長さを適切に制御するので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。以下、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【３１２１】

《４－８》第４実施形態の変形例：

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

【３１２２】

《４－８－１》変形例１：

上記実施形態及び上記各変形例においては、第１通路としての左側ルートＬ又は第２通路としての右側ルートＲのいずれの流路に遊技球が振り分けられるのかが遊技者にとって重要となる。そこで、変形例として、第１通路及び第２通路が遊技盤３０の裏面側に設けられており、第３通路が遊技盤３０の表面側に設けられている構成としてもよい。具体的には、例えば、左側ルートＬ及び右側ルートＲが遊技盤３０の裏面側に設けられており、中央ルートＵが遊技盤３０の表面側に設けられている構成としてもよい。そして、左側ルートＬ及び右側ルートＲが遊技盤３０の正面側から視認可能となるように遊技盤３０を透明（又は半透明）の部材によって構成するとともに、遊技盤３０の裏面側に、左側ルートＬ及び右側ルートＲを照らすことが可能な光源（例えばＬＥＤ）を設ける構成としてもよい。この構成によれば、左側ルートＬ及び右側ルートＲを流通する遊技球を目立たせるこ

とができ、左側ルートＬ又は右側ルートＲのいずれの流路に遊技球が振り分けられるのかについての注目度を向上させることができる。

【３１２３】

《４－８－２》変形例２：

上記実施形態及び上記各変形例において、第１入球部に遊技球が入球した場合に、遊技状態を移行させ得る構成としてもよい。具体的には、例えば、特別入賞口３２ｓに遊技球が入球した場合に、遊技状態を移行させる場合がある構成としてもよい。この構成によれば、遊技者に対して、遊技球が価値の高い特別入賞口３２ｓに入球したことによる喜びに加えて、現在の有利な遊技状態が終了してしまわないかといった緊張感を与えることができる。

【３１２４】

《４－８－３》変形例３：

上記実施形態及び上記各変形例において、内部抽選の結果に、切替部を入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、内部抽選の結果が「外れ」である場合には、当該変動表示が終了しても、切替部は入球可能状態に移行しない構成としてもよい。具体的には、例えば、第２特図抽選の結果に、第２特別電動役物５８ｂを入球可能状態に移行させない「外れ」が含まれており、第２特図抽選の結果が「外れ」である場合には、当該変動表示が終了しても、第２特別電動役物５８ｂは入球可能状態に移行しない構成としてもよい。この構成を採用した場合において、第２特図抽選の結果が「外れ」である場合には、第２特別電動役物５８ｂの板状部材の上を転動中の遊技球は、当該変動表示の終了後も特別入賞口３２ｓに到達し、当該特別入賞口３２ｓに入球することが可能となる。したがって、本変形例によれば、一般的なパチンコ機においては遊技者に最も不利な結果である「外れ」が、遊技者にとって有利な結果になるといった、従来にない新しい遊技を遊技者に提供することができる。

【３１２５】

《４－８－４》変形例４：

上記実施形態及び上記各変形例において、第４入球部は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されていてもよい。具体的には、例えば、第２特図始動口３４は、入球した遊技球が右側遊技領域ＰＡＲに残って流通する場合があるように構成されていてもよい。より具体的には、例えば、第２特図始動口３４に入球した遊技球が遊技盤３０の裏から再び右側遊技領域ＰＡＲに戻る通路と、右側遊技領域ＰＡＲには戻らない通路と、第２特図始動口３４に入球した遊技球をこれらの２つの通路のいずれかに遊技球を振り分ける振分機構とが設けられている構成としてもよい。この構成を採用した場合には、第２特図始動口３４に入球した遊技球がその後に右側遊技領域ＰＡＲに戻って電動振分装置３６ｅに到達する場合がある。特に、本パチンコ機１０では、電動振分装置３６ｅに到達する遊技球が増えるほど遊技者にとって有利になる。したがって、本変形例によれば、第２特図始動口３４に入球した遊技球が右側遊技領域ＰＡＲに残る（戻ってくる）のか否かといった楽しみや、残った場合にその後どのように右側遊技領域ＰＡＲを流通するのかといった楽しみを遊技者に提供することができる。

【３１２６】

《４－８－５》変形例５：

上記実施形態及び上記各変形例において、第４入球部は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていてもよい。具体的には、例えば、第２特図始動口３４は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていてもよい。この構成を採用する利点について説明する。本パチンコ機１０において遊技者が獲得を目指す利益は、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されることによって遊技球が特別入賞口３２ｓに入球し、その結果として払い出される賞球である。しかしながら、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に賞球が払い出される構成を採用すると、第２特図始動口３４に遊技球が入球さえすれば第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されるか否かに関わらず遊技者は一定の賞球を獲得することが可能とな

ってしまい、第２特図変動時間として設定される期間の長さの重要度が低下してしまう。これに対して、本変形例のように、第２特図始動口３４は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていれば、第２特図変動時間として長変動時間（２０秒～１８０秒）が設定されるか否かに関わらず払い出されていた上記一定の賞球を遊技者は獲得することができないので、第２特図変動時間として設定される期間の長さの重要度をより一層高めることが可能となる。

【３１２７】

《４－８－６》変形例６：

上記実施形態及び上記各変形例において、第５入球部に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。具体的には、例えば、第２大入賞口５８ａに遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる構成としてもよい。この構成によれば、遊技者に対して、遊技球が第２大入賞口５８ａに入球する毎に、現在の有利な高確高サポ状態Ｆ３が終了してしまうのではないかといった緊迫感を抱かせることができるとともに、第２特別電動役物５８ｂが入球可能状態となっているタイミングで遊技球が当該第２特別電動役物５８ｂに到達して欲しくないといった感情を遊技者に抱かせることができる。

【３１２８】

《４－８－７》変形例７：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球

を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【３１２９】

《４－８－８》変形例８：

上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変

形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。

【３１３０】

《４－９》他の構成への適用：

上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【３１３１】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【３１３２】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【３１３３】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【３１３４】

《４－１０》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【３１３５】

＜特徴ａＡ群＞

特徴ａＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３１３６】

［特徴ａＡ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、

第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、

当該遊技機は、さらに、

所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、

前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方

向における流路の形成される面が異なる部位を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【３１３７】
　本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。
【３１３８】
　したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。
【３１３９】
　そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。
【３１４０】
［特徴ａＡ２］
　特徴ａＡ１に記載の遊技機であって、
　前記第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に１個の遊技球が入球したことによって払い出される賞球は１個以下である
　ことを特徴とする遊技機。
【３１４１】
　本特徴によれば、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球は、第３流路（中央ルートＵ）を通って第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に入球することになるが、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に１個の遊技球が入球したことによって払い出される賞球は１個以下である。したがって、本特徴によれば、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）を狙って遊技球を発射させても（右打ちをしても）、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。この結果、本特徴によれば、遊技者が非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。
【３１４２】
［特徴ａＡ３］
　特徴ａＡ１または特徴ａＡ２に記載の遊技機であって、
　前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）は、所定の作動状態（左側振分状態又は右側作動

状態）において、遊技球が必ず前記第１流路（左側ルートＬ）又は前記第２流路（右側ルートＲ）に流下するように構成されており、遊技球が流下する割合は、前記第２流路（右側ルートＲ）の方が前記第１流路（左側ルートＬ）よりも多くなるように構成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【３１４３】
　本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）は、所定の作動状態（左側振分状態又は右側作動状態）において、遊技球が必ず第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下するように構成されており、遊技球が流下する割合は、第２流路（右側ルートＲ）の方が第１流路（左側ルートＬ）よりも多くなるように構成されているので、遊技者が、価値の高い第１流路（左側ルートＬ）のみに遊技球が流下するように作動手段（電動振分装置３６ｅ）の作動のタイミングを計って遊技球を発射させても、遊技球が流下する割合は、第２流路（右側ルートＲ）の方が第１流路（左側ルートＬ）よりも多くなるので、遊技者に、価値の高い第１流路（左側ルートＬ）のみに遊技球が流下するように作動手段（電動振分装置３６ｅ）の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることを断念させることができる。
【３１４４】
［特徴ａＡ４］
　特徴ａＡ１から特徴ａＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第３流路（中央ルートＵ）は、所定遊技状態（通常状態Ｆ１）において、前記第３入球領域（下部入球口３６ｈ）にしか遊技球が入球しないように構成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【３１４５】
　本特徴によれば、第３流路（中央ルートＵ）は、所定遊技状態（通常状態Ｆ１）において、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）にしか遊技球が入球しないように構成されているので、所定遊技状態（通常状態Ｆ１）において、遊技者が第３流路（中央ルートＵ）を遊技球が流通するように狙っても、最も価値の低い第３入球領域（下部入球口３６ｈ）にしか遊技球が入球しないので、遊技者にとってメリットがない。したがって、本特徴によれば、所定遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が第３流路（中央ルートＵ）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。
【３１４６】
［特徴ａＡ５］
　特徴ａＡ１から特徴ａＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に至るまでの流路に、遊技釘によってランダムに遊技球の流下に作用する作用領域（作用釘領域３６ｃ）と、遊技球を１球ずつ流下可能に整流する整流領域（整流釘領域３６ｄ）と、を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【３１４７】
　本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）に至るまでの流路に、遊技釘によってランダムに遊技球の流下に作用する作用領域（作用釘領域３６ｃ）と、遊技球を１球ずつ流下可能に整流する整流領域（整流釘領域３６ｄ）とを備えるので、遊技球が作動手段（電動振分装置３６ｅ）に至るタイミングをランダムにすることができるとともに、作動手段（電動振分装置３６ｅ）に至る遊技球を１球ずつにすることができる。したがって、本特徴によれば、遊技球が作動手段（電動振分装置３６ｅ）に至るタイミングがランダムになるので、遊技者に、価値の高い第１流路（左側ルートＬ）のみに遊技球が流下するように作動手段（電動振分装置３６ｅ）の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることを断念させることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）によって遊技球を必ず１球ずつ第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に振り分けることができるので、１球ずつ振り分けられた遊技球に遊技者を注目させることができる。
【３１４８】

［特徴ａＡ６］
特徴ａＡ１から特徴ａＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１流路（左側ルートＬ）及び前記第２流路（右側ルートＲ）は、前記遊技盤（遊技盤３０）の裏面側に設けられている
ことを特徴とする遊技機。
【３１４９】
本遊技機では、第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）のいずれの流路に遊技球が振り分けられるのかが遊技者にとって重要となる。
【３１５０】
本特徴によれば、第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）は、遊技盤（遊技盤３０）の裏面側に設けられているので、例えば、第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）が遊技盤（遊技盤３０）の正面側から視認可能となるように遊技盤（遊技盤３０）を透明（又は半透明）に構成するとともに、遊技盤（遊技盤３０）の裏面側に、第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）を照らすことが可能な光源（例えばＬＥＤ）を設けることによって、第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）を流通する遊技球を目立たせることができる。この結果、本特徴によれば、第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）のいずれの流路に遊技球が振り分けられるのかについての注目度を向上させることができる。
【３１５１】
なお、本願において、「遊技盤の裏面側」とは、遊技盤の表面（おもてめん）よりも遊技盤正面視で奥側（パチンコ機１０の正面に座った遊技者から遠ざかる側）であればよい。
【３１５２】
［特徴ａＡ７］
特徴ａＡ１から特徴ａＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、遊技状態を移行させ得る手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１５３】
本特徴によれば、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、遊技状態を移行させ得る手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が価値の高い第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球したことによる喜びに加えて、現在の有利な遊技状態が終了してしまわないかといった緊張感を与えることができる。
【３１５４】
［特徴ａＡ８］
特徴ａＡ１から特徴ａＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）が前記作動状態（作動状態）である状況において、前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に遊技球が到達可能な発射態様で遊技球を発射させること（右打ちをすること）を促す演出（電動振分装置狙い右打ち報知演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１５５】
本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、遊技者は、作動状態である作動手段（電動振分装置３６ｅ）に遊技球を到達させることによって大きな利益を得ることが可能となる。
【３１５６】
本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態である状況において、作動手段（電動振分装置３６ｅ）に遊技球が到達可能な発射態様で遊技球を発射させること（右打ちをすること）を促す演出（電動振分装置狙い右打ち報知演出）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、作動状態である作動手段（電動振分装置３６ｅ）に遊技球を到達させるべき状況であることを明確に認識させることができる。
【３１５７】

［特徴ａＡ９］
特徴ａＡ１から特徴ａＡ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、遊技者に利益が付与されることを示唆する演出（特別入賞口入球演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１５８】
本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、遊技者が獲得を目指す利益は、後述する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球することによって払い出される賞球ではなく、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球することによって払い出される賞球である。
【３１５９】
本特徴によれば、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、遊技者に利益が付与されることを示唆する演出（特別入賞口入球演出）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、自身が獲得を目指す利益は、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球することによって払い出される賞球ではなく、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球することによって払い出される賞球であることを明確に認識させることができる。
【３１６０】
［特徴ａＡ１０］
特徴ａＡ１から特徴ａＡ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）が前記非作動状態（非作動状態）である第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）が前記作動状態（作動状態）である第２遊技状態（高確高サポ状態Ｆ３）において前記第１の背景画像とは異なる第２の背景画像（高確高サポ状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３１６１】
本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が非作動状態である第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態（作動状態）である第２遊技状態（高確高サポ状態Ｆ３）において第１の背景画像とは異なる第２の背景画像（高確高サポ状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備える。この構成を採用する利点について説明する。本遊技機では、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が非作動状態と作動状態とになり得るが、初めて本遊技機で遊技を行なった遊技者は、この作動手段の状態の違いが遊技状態の違いに起因していることを知らないため、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が非作動状態である第１遊技状態（通常状態Ｆ１）から、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態である第２遊技状態（高確高サポ状態Ｆ３）に移行した場合であっても、遊技者は遊技状態が移行したことに気付かないおそれがある。そこで、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が非作動状態である第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態である第２遊技状態（高確高サポ状態Ｆ３）において第１の背景画像とは異なる第２の背景画像（高確高サポ状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備えるので、遊技者は、遊技状態が移行したことに容易に気づくことが可能となる。
【３１６２】
［特徴ａＡ１１］
特徴ａＡ１から特徴ａＡ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球領域（第２特図始動口３４）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第４入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第５入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示（第２特図変動表示）を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能な設定手段と、
を備え、
前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記作動状態の前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して前記第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である
ことを特徴とする遊技機。

【３１６３】
本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能であり、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（板状部材）を備え、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球不能状態（閉鎖状態）に設定され、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である。

【３１６４】
したがって、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【３１６５】
一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【３１６６】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球が、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第１入球領域（特別

入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。
【３１６７】
この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。
【３１６８】
さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３１６９】
［特徴ａＡ１２］
特徴ａＡ１１に記載の遊技機であって、
前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）への遊技球の入球によって付与される価値（１５個の賞球）は、前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）への遊技球の入球によって付与される価値（２個の賞球）よりも高い
ことを特徴とする遊技機。
【３１７０】
本特徴では、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）への遊技球の入球によって付与される価値（１５個の賞球）は、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）への遊技球の入球によって付与される価値（２個の賞球）よりも高い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。
【３１７１】
本遊技機では、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。そして、本特徴によれば、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）への遊技球の入球によって付与される価値（１５個の賞球）は、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）への遊技球の入球によって付与される価値（２個の賞球）よりも高いので、変動表示時間（第２特図変動時間）としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３１７２】
［特徴ａＡ１３］
特徴ａＡ１１または特徴ａＡ１２に記載の遊技機であって、
前記所定抽選（第２特図抽選）の結果には、前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）を前記入球可能状態（開放状態）に移行させない「外れ」が含まれている
ことを特徴とする遊技機。
【３１７３】
本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果には、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）を入球可能状態（開放状態）に移行させない「外れ」が含まれており、所定抽選（第２特図抽選）の結果が「外れ」になった場合には、当該変動表示が終了しても、切替

手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球可能状態（開放状態）に移行しない。この場合、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該変動表示の終了後も第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）入球することが可能となる。したがって、本特徴によれば、一般的な遊技機においては遊技者に最も不利な結果である「外れ」が、遊技者にとって有利な結果になるといった、従来にない新しい遊技を遊技者に提供することができる。

【３１７４】

［特徴ａＡ１４］

特徴ａＡ１１から特徴ａＡ１３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第４入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３１７５】

本特徴によれば、第４入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されているので、例えば、第４入球領域（第２特図始動口３４）に入球した遊技球がその後に作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達する場合がある。特に、本特徴では、作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達する遊技球が増えるほど遊技者にとって有利になる。したがって、第４入球領域（第２特図始動口３４）に入球した遊技球が遊技領域に残るのか否かといった楽しみや、残った場合にその後どのように遊技領域を流通するのかといった楽しみを遊技者に提供することができる。

【３１７６】

［特徴ａＡ１５］

特徴ａＡ１１から特徴ａＡ１４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第４入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３１７７】

本特徴によれば、第４入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている。この構成を採用すり利点について説明する。本遊技機において遊技者が獲得を目指す利益は、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されることによって遊技球が第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球し、その結果として払い出される賞球である。しかしながら、第４入球領域（第２特図始動口３４）に遊技球が入球した場合に賞球が払い出される構成を採用すると、第４入球領域（第２特図始動口３４）に遊技球が入球さえすれば変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されるか否かに関わらず遊技者は一定の賞球を獲得することが可能となってしまい、変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さの重要度が低下してしまう。これに対して、本特徴のように、第４入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていれば、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されるか否かに関わらず払い出されていた上記一定の賞球を遊技者は獲得することができないので、変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さの重要度をより一層高めることが可能となる。

【３１７８】

［特徴ａＡ１６］

特徴ａＡ１１から特徴ａＡ１５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３１７９】

本特徴によれば、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する毎に、現在の有利な遊技状態（高確高サポ状態Ｆ３）が終了してしまうのではないかといった緊迫感を抱かせることができるとともに、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となっているタイミングで遊技球が当該切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達して欲しくないといった感情を遊技者に抱かせることができる。

【３１８０】

［特徴ａＡ１７］

特徴ａＡ１１から特徴ａＡ１６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３１８１】

本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備えるので、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生して変動表示（第２特別図柄の変動表示）の終了後に有利な状態が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中は、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球不能状態（閉鎖状態）を維持するため、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することができず、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球することが可能となる。すなわち、期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３１８２】

さらに、本特徴によれば、期待度演出（リーチ演出）が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生しなかったとしても、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本特徴によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。

【３１８３】

［特徴ａＡ１８］

特徴ａＡ１１から特徴ａＡ１７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３１８４】

本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備えるので、変動表示（第２特別図柄の変動表示）が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆すること

ができる。この結果、遊技者は、当該演出において表示される数値情報から、遊技球が第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【３１８５】

［特徴ａＡ１９］

特徴ａＡ１１から特徴ａＡ１８のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出（好機状態示唆演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３１８６】

本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中である。しかしながら、初めて本遊技機で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。

【３１８７】

本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出（好機示唆演出）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、この変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【３１８８】

［特徴ａＡ２０］

特徴ａＡ１１から特徴ａＡ１９のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、第１の演出（ステップアップ演出１）を実行し、前記第１の演出に連続して前記第１の演出とは異なる第２の演出（ステップアップ演出２）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３１８９】

本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の後の抽選結果だけでなく、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。

【３１９０】

本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、第１の演出（ステップアップ演出１）を実行し、第１の演出（ステップアップ演出１）に連続して第１の演出（ステップアップ演出１）とは異なる第２の演出（ステップアップ演出２）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、第１の演出（ステップアップ演出１）が実行された場合に、当該第１の演出（ステップアップ演出１）の後に連続して第２の演出（ステップアップ演出２）が実行されて当該変動表示（第２特別図柄の変動表示）がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３１９１】

［特徴ａＡ２１］

特徴ａＡ１１から特徴ａＡ２０のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）によって前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３１９２】

本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。

【３１９３】
本特徴によれば、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）によって第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備えるので、遊技者に対して、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。
【３１９４】
＜特徴ａＢ群＞
特徴ａＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。
【３１９５】
［特徴ａＢ１］
第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、
第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、
第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、
当該遊技機は、さらに、
所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、
前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、
前記第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に１個の遊技球が入球したことによって払い出される賞球は１個以下である
ことを特徴とする遊技機。
【３１９６】
本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。
【３１９７】
したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３１９８】
　そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。
【３１９９】
　さらに、本特徴によれば、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球は、第３流路（中央ルートＵ）を通って第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に入球することになるが、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に１個の遊技球が入球したことによって払い出される賞球は１個以下である。したがって、本特徴によれば、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）を狙って遊技球を発射させても（右打ちをしても）、遊技者は、手持ちの遊技球を増加させることができず、メリットがない。この結果、本特徴によれば、遊技者が非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。
【３２００】
＜特徴ａＣ群＞
　特徴ａＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。
【３２０１】
［特徴ａＣ１］
　第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、
　第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、
　第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、
　を備える遊技機であって、
　遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、
　当該遊技機は、さらに、
　所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、
　前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、
　前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）は、所定の作動状態（左側振分状態又は右側作動状態）において、遊技球が必ず前記第１流路（左側ルートＬ）又は前記第２流路（右側ルートＲ）に流下するように構成されており、遊技球が流下する割合は、前記第２流路（右側ルートＲ）の方が前記第１流路（左側ルートＬ）よりも多くなるように構成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【３２０２】
　本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）

とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３２０３】

したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３２０４】

そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３２０５】

さらに、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）は、所定の作動状態（左側振分状態又は右側作動状態）において、遊技球が必ず第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下するように構成されており、遊技球が流下する割合は、第２流路（右側ルートＲ）の方が第１流路（左側ルートＬ）よりも多くなるように構成されているので、遊技者が、価値の高い第１流路（左側ルートＬ）のみに遊技球が流下するように作動手段（電動振分装置３６ｅ）の作動のタイミングを計って遊技球を発射させても、遊技球が流下する割合は、第２流路（右側ルートＲ）の方が第１流路（左側ルートＬ）よりも多くなるので、遊技者に、価値の高い第１流路（左側ルートＬ）のみに遊技球が流下するように作動手段（電動振分装置３６ｅ）の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることを断念させることができる。

【３２０６】

＜特徴ａＤ群＞

特徴ａＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３２０７】

［特徴ａＤ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、

第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、

当該遊技機は、さらに、

所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、

前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、

前記第３流路（中央ルートＵ）は、所定遊技状態（通常状態Ｆ１）において、前記第３入球領域（下部入球口３６ｈ）にしか遊技球が入球しないように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【３２０８】

本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３２０９】

したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３２１０】

そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３２１１】

さらに、本特徴によれば、第３流路（中央ルートＵ）は、所定遊技状態（通常状態Ｆ１）において、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）にしか遊技球が入球しないように構成されているので、所定遊技状態（通常状態Ｆ１）において、遊技者が第３流路（中央ルートＵ）を遊技球が流通するように狙っても、最も価値の低い第３入球領域（下部入球口３６ｈ）にしか遊技球が入球しないので、遊技者にとってメリットがない。したがって、本特徴によれば、所定遊技状態（通常状態Ｆ１）において遊技者が第３流路（中央ルートＵ）を狙って遊技球を発射させること（右打ちをすること）を抑制することができる。

【３２１２】

＜特徴ａＥ群＞

特徴ａＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３２１３】
［特徴ａＥ１］
第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、
第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、
第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、
当該遊技機は、さらに、
所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、
前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に至るまでの流路に、遊技釘によってランダムに遊技球の流下に作用する作用領域（作用釘領域３６ｃ）と、遊技球を１球ずつ流下可能に整流する整流領域（整流釘領域３６ｄ）と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３２１４】
本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。
【３２１５】
したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。
【３２１６】
そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明

確に区別して認識させることができる。
【３２１７】
　さらに、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）に至るまでの流路に、遊技釘によってランダムに遊技球の流下に作用する作用領域（作用釘領域３６ｃ）と、遊技球を１球ずつ流下可能に整流する整流領域（整流釘領域３６ｄ）とを備えるので、遊技球が作動手段（電動振分装置３６ｅ）に至るタイミングをランダムにすることができるとともに、作動手段（電動振分装置３６ｅ）に至る遊技球を１球ずつにすることができる。したがって、本特徴によれば、遊技球が作動手段（電動振分装置３６ｅ）に至るタイミングがランダムになるので、遊技者に、価値の高い第１流路（左側ルートＬ）のみに遊技球が流下するように作動手段（電動振分装置３６ｅ）の作動のタイミングを計って遊技球を発射させることを断念させることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）によって遊技球を必ず１球ずつ第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に振り分けることができるので、１球ずつ振り分けられた遊技球に遊技者を注目させることができる。
【３２１８】
＜特徴ａＦ群＞
　特徴ａＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。
【３２１９】
［特徴ａＦ１］
　第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、
　第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、
　第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、
　を備える遊技機であって、
　遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、
　当該遊技機は、さらに、
　所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、
　前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、
　前記第１流路（左側ルートＬ）及び前記第２流路（右側ルートＲ）は、前記遊技盤（遊技盤３０）の裏面側に設けられている
　ことを特徴とする遊技機。
【３２２０】
　本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。
【３２２１】

したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３２２２】

そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３２２３】

また、本遊技機では、第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）のいずれの流路に遊技球が振り分けられるのかが遊技者にとって重要となる。

【３２２４】

本特徴によれば、第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）は、遊技盤（遊技盤３０）の裏面側に設けられているので、例えば、第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）が遊技盤（遊技盤３０）の正面側から視認可能となるように遊技盤（遊技盤３０）を透明（又は半透明）に構成するとともに、遊技盤（遊技盤３０）の裏面側に、第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）を照らすことが可能な光源（例えばＬＥＤ）を設けることによって、第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）を流通する遊技球を目立たせることができる。この結果、本特徴によれば、第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）のいずれの流路に遊技球が振り分けられるのかについての注目度を向上させることができる。

【３２２５】

なお、本願において、「遊技盤の裏面側」とは、遊技盤の表面（おもてめん）よりも遊技盤正面視で奥側（パチンコ機１０の正面に座った遊技者から遠ざかる側）であればよい。

【３２２６】

＜特徴ａＧ群＞

特徴ａＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３２２７】

［特徴ａＧ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、

第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、

当該遊技機は、さらに、

所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交

互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、

前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、遊技状態を移行させ得る手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２２８】

本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３２２９】

したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３２３０】

そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３２３１】

さらに、本特徴によれば、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、遊技状態を移行させ得る手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が価値の高い第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球したことによる喜びに加えて、現在の有利な遊技状態が終了してしまわないかといった緊張感を与えることができる。

【３２３２】

＜特徴ａＨ群＞

特徴ａＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３２３３】

［特徴ａＨ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、
第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、
当該遊技機は、さらに、
所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、
前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、
当該遊技機は、さらに、
前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）が前記作動状態（作動状態）である状況において、前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に遊技球が到達可能な発射態様で遊技球を発射させること（右打ちをすること）を促す演出（電動振分装置狙い右打ち報知演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。

【３２３４】
本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３２３５】
したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３２３６】
そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３２３７】
また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、遊技者は、作動状態である作動手段

（電動振分装置３６ｅ）に遊技球を到達させることによって大きな利益を得ることが可能となる。

【３２３８】

本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態である状況において、作動手段（電動振分装置３６ｅ）に遊技球が到達可能な発射態様で遊技球を発射させること（右打ちをすること）を促す演出（電動振分装置狙い右打ち報知演出）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、作動状態である作動手段（電動振分装置３６ｅ）に遊技球を到達させるべき状況であることを明確に認識させることができる。

【３２３９】

＜特徴ａＩ群＞

特徴ａＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３２４０】

［特徴ａＩ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、

第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、

当該遊技機は、さらに、

所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、

前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、遊技者に利益が付与されることを示唆する演出（特別入賞口入球演出）を実行可能な手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３２４１】

本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３２４２】

したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装

置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３２４３】

そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３２４４】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、遊技者が獲得を目指す利益は、後述する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球することによって払い出される賞球ではなく、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球することによって払い出される賞球である。

【３２４５】

本特徴によれば、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球した場合に、遊技者に利益が付与されることを示唆する演出（特別入賞口入球演出）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、自身が獲得を目指す利益は、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球することによって払い出される賞球ではなく、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球することによって払い出される賞球であることを明確に認識させることができる。

【３２４６】

＜特徴ａＪ群＞

特徴ａＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３２４７】

［特徴ａＪ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、

第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、

当該遊技機は、さらに、

所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、

前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、

当該遊技機は、さらに、

前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）が前記非作動状態（非作動状態）である第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）が前記作動状態（作動状態）である第２遊技状態（高確高サポ状態Ｆ３）において前記第１の背景画像とは異なる第２の背景画像（高

確高サポ状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【３２４８】
　本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。
【３２４９】
　したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。
【３２５０】
　そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。
【３２５１】
　さらに、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が非作動状態である第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態（作動状態）である第２遊技状態（高確高サポ状態Ｆ３）において第１の背景画像とは異なる第２の背景画像（高確高サポ状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備える。この構成を採用する利点について説明する。本遊技機では、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が非作動状態と作動状態とになり得るが、初めて本遊技機で遊技を行なった遊技者は、この作動手段の状態の違いが遊技状態の違いに起因していることを知らないため、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が非作動状態である第１遊技状態（通常状態Ｆ１）から、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態である第２遊技状態（高確高サポ状態Ｆ３）に移行した場合であっても、遊技者は遊技状態が移行したことに気付かないおそれがある。そこで、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が非作動状態である第１遊技状態（通常状態Ｆ１）において第１の背景画像（通常状態Ｆ１用背景画像）を表示可能であり、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態である第２遊技状態（高確高サポ状態Ｆ３）において第１の背景画像とは異なる第２の背景画像（高確高サポ状態Ｆ３用背景画像）を表示可能な手段を備えるので、遊技者は、遊技状態が移行したことに容易に気づくことが可能となる。
【３２５２】
＜特徴ａＫ群＞

特徴ａＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３２５３】

［特徴ａＫ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、

第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、

当該遊技機は、さらに、

所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、

前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、

当該遊技機は、さらに、

遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球領域（第２特図始動口３４）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第４入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第５入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示（第２特図変動表示）を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能な設定手段と、

を備え、

前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記作動状態の前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して前記第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である

ことを特徴とする遊技機。

【３２５４】

本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状

態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３２５５】

したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３２５６】

そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３２５７】

さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能であり、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（板状部材）を備え、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球不能状態（閉鎖状態）に設定され、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である。

【３２５８】

したがって、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【３２５９】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【３２６０】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設

定される期間の長さに応じて、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球が、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【３２６１】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３２６２】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２６３】

＜特徴ａＬ群＞

特徴ａＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３２６４】

［特徴ａＬ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、

第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、

当該遊技機は、さらに、

所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、

前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、

当該遊技機は、さらに、

遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球領域（第２特図始動口３４）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第４入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第５入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示（第２特図変動表

示）を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
　前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能な設定手段と、
　を備え、
　前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
　前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記作動状態の前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して前記第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能であり、
　前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）への遊技球の入球によって付与される価値（１５個の賞球）は、前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）への遊技球の入球によって付与される価値（２個の賞球）よりも高い
　ことを特徴とする遊技機。
【３２６５】
　本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。
【３２６６】
　したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。
【３２６７】
　そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。
【３２６８】
　さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能であり、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（

板状部材）を備え、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球不能状態（閉鎖状態）に設定され、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である。

【３２６９】

したがって、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【３２７０】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【３２７１】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球が、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【３２７２】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３２７３】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２７４】

さらに、本特徴では、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）への遊技球の入球によって付与される価値（１５個の賞球）は、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）への遊技球の入球によって付与される価値（２個の賞球）よりも高い構成を採用している。この構成を採用した理由について説明する。

【３２７５】

本遊技機では、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場

合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。そして、本特徴によれば、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）への遊技球の入球によって付与される価値（１５個の賞球）は、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）への遊技球の入球によって付与される価値（２個の賞球）よりも高いので、変動表示時間（第２特図変動時間）としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２７６】

＜特徴ａＭ群＞

特徴ａＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３２７７】

［特徴ａＭ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、

第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、

当該遊技機は、さらに、

所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、

前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、

当該遊技機は、さらに、

遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球領域（第２特図始動口３４）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第４入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第５入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示（第２特図変動表示）を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能な設定手段と、

を備え、

前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１

８０秒））が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記作動状態の前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して前記第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能であり、

前記所定抽選（第２特図抽選）の結果には、前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）を前記入球可能状態（開放状態）に移行させない「外れ」が含まれている

ことを特徴とする遊技機。

【３２７８】

本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３２７９】

したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３２８０】

そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３２８１】

さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能であり、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（板状部材）を備え、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球不能状態（閉鎖状態）に設定され、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である。

【３２８２】

したがって、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該

遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【３２８３】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【３２８４】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球が、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【３２８５】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３２８６】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２８７】

さらに、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果には、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）を入球可能状態（開放状態）に移行させない「外れ」が含まれており、所定抽選（第２特図抽選）の結果が「外れ」になった場合には、当該変動表示が終了しても、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球可能状態（開放状態）に移行しない。この場合、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該変動表示の終了後も第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）入球することが可能となる。したがって、本特徴によれば、一般的な遊技機においては遊技者に最も不利な結果である「外れ」が、遊技者にとって有利な結果になるといった、従来にない新しい遊技を遊技者に提供することができる。

【３２８８】

＜特徴ａＮ群＞

特徴ａＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３２８９】

［特徴ａＮ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入

球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、
　第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、
　第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、
　を備える遊技機であって、
　遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、
　当該遊技機は、さらに、
　所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、
　前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、
　当該遊技機は、さらに、
　遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球領域（第２特図始動口３４）と、
　遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
　前記第４入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
　前記第５入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
　前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
　前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示（第２特図変動表示）を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
　前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能な設定手段と、
　を備え、
　前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
　前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記作動状態の前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して前記第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能であり、
　前記第４入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【３２９０】
　本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３２９１】
　したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。
【３２９２】
　そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。
【３２９３】
　さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能であり、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（板状部材）を備え、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球不能状態（閉鎖状態）に設定され、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である。
【３２９４】
　したがって、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。
【３２９５】
　一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。
【３２９６】
　このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球が、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第１入球領域（特別

入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【３２９７】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３２９８】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３２９９】

さらに、本特徴によれば、第４入球領域（第２特図始動口３４）は、入球した遊技球が遊技領域に残って流通する場合があるように構成されているので、例えば、第４入球領域（第２特図始動口３４）に入球した遊技球がその後に作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達する場合がある。特に、本特徴では、作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達する遊技球が増えるほど遊技者にとって有利になる。したがって、第４入球領域（第２特図始動口３４）に入球した遊技球が遊技領域に残るのか否かといった楽しみや、残った場合にその後どのように遊技領域を流通するのかといった楽しみを遊技者に提供することができる。

【３３００】

＜特徴ａＯ群＞

特徴ａＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３３０１】

［特徴ａＯ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、

第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、

当該遊技機は、さらに、

所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、

前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、

当該遊技機は、さらに、

遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球領域（第２特図始動口３４）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第４入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第５入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示（第２特図変動表示）を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能な設定手段と、
を備え、
前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記作動状態の前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して前記第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能であり、
前記第４入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【３３０２】
本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３３０３】
したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３３０４】
そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３３０５】

さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能であり、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（板状部材）を備え、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球不能状態（閉鎖状態）に設定され、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である。

【３３０６】

したがって、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【３３０７】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【３３０８】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球が、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【３３０９】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３３１０】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３１１】

さらに、本特徴によれば、第４入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されている。この構成を採用すり利点について説明する

。本遊技機において遊技者が獲得を目指す利益は、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されることによって遊技球が第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球し、その結果として払い出される賞球である。しかしながら、第４入球領域（第２特図始動口３４）に遊技球が入球した場合に賞球が払い出される構成を採用すると、第４入球領域（第２特図始動口３４）に遊技球が入球さえすれば変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されるか否かに関わらず遊技者は一定の賞球を獲得することが可能となってしまい、変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さの重要度が低下してしまう。これに対して、本特徴のように、第４入球領域（第２特図始動口３４）は、遊技球が入球しても賞球を払い出さないように構成されていれば、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されるか否かに関わらず払い出されていた上記一定の賞球を遊技者は獲得することができないので、変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さの重要度をより一層高めることが可能となる。

【３３１２】

＜特徴ａＰ群＞

特徴ａＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３３１３】

［特徴ａＰ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、

第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、

当該遊技機は、さらに、

所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、

前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、

当該遊技機は、さらに、

遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球領域（第２特図始動口３４）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第４入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第５入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示（第２特図変動表示）を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能な設定手段と、

を備え、

前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、

前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記作動状態の前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して前記第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能であり、

当該遊技機は、さらに、

前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【３３１４】

本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３３１５】

したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３３１６】

そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３３１７】

さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能であり、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（板状部材）を備え、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球不能状態（閉鎖状態）に設定され、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である。

【３３１８】
　したがって、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。
【３３１９】
　一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。
【３３２０】
　このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球が、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。
【３３２１】
　この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。
【３３２２】
　さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３３２３】
　さらに、本特徴によれば、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に遊技球が入球した場合に、所定の確率で遊技状態を移行させる手段を備えるので、遊技者に対して、遊技球が第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する毎に、現在の有利な遊技状態（高確高サポ状態Ｆ３）が終了してしまうのではないかといった緊迫感を抱かせることができるとともに、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となっているタイミングで遊技球が当該切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）に到達して欲しくないといった感情を遊技者に抱かせることができる。
【３３２４】
＜特徴ａＱ群＞
　特徴ａＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３３２５】
［特徴ａＱ１］
第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、
第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、
第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、
当該遊技機は、さらに、
所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、
前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、
当該遊技機は、さらに、
遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球領域（第２特図始動口３４）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第４入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
前記第５入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示（第２特図変動表示）を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能な設定手段と、
を備え、
前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記作動状態の前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して前記第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３２６】
本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基

づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３３２７】

したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３３２８】

そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３３２９】

さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能であり、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（板状部材）を備え、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球不能状態（閉鎖状態）に設定され、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である。

【３３３０】

したがって、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【３３３１】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【３３３２】
このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球が、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。
【３３３３】
この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。
【３３３４】
さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【３３３５】
さらに、本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生するか否かの期待度を示唆する期待度演出（リーチ演出）を実行可能な手段を備えるので、所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生して変動表示（第２特別図柄の変動表示）の終了後に有利な状態が継続するのか否かといった期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中は、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球不能状態（閉鎖状態）を維持するため、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することができず、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球することが可能となる。すなわち、期待度演出（リーチ演出）が実行されている変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に遊技者は利益を得ることが可能となる。したがって、本実施形態によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出の実行中は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。
【３３３６】
さらに、本特徴によれば、期待度演出（リーチ演出）が実行されたにもかかわらず、遊技者に有利な所定の有利結果（１６Ｒ確変大当たり）が発生しなかったとしても、当該期待度演出（リーチ演出）が実行されている期間中に遊技者は多くの賞球を獲得することができる。したがって、本特徴によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、リーチ演出に係る特図抽選の結果、小当たりラッシュが終了してしまった場合に、当該リーチ演出が実行されている期間が、遊技者にとって、小当たりによる利益も得られずにそのまま小当たりラッシュが終了してしまうといった非常に不愉快な期間になってしまうといった課題を解決することができる。
【３３３７】
＜特徴ａＲ群＞
特徴ａＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３３３８】
［特徴ａＲ１］
　第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、
　第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、
　第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、
　を備える遊技機であって、
　遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、
　当該遊技機は、さらに、
　所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、
　前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、
　当該遊技機は、さらに、
　遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球領域（第２特図始動口３４）と、
　遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
　前記第４入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
　前記第５入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
　前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
　前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示（第２特図変動表示）を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
　前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能な設定手段と、
　を備え、
　前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
　前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記作動状態の前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して前記第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能であり、
　当該遊技機は、さらに、
　前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【３３３９】
　本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る

作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３３４０】

したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３３４１】

そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３３４２】

さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能であり、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（板状部材）を備え、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球不能状態（閉鎖状態）に設定され、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である。

【３３４３】

したがって、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【３３４４】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【３３４５】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球が、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【３３４６】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３３４７】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３４８】

さらに、本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、数値情報を減算しながら表示する演出（カウントダウン演出）を実行可能な手段を備えるので、変動表示（第２特別図柄の変動表示）が終了するまでの時間、すなわち、遊技球が第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができなくなるまでの残り時間を遊技者に示唆することができる。この結果、遊技者は、当該演出において表示される数値情報から、遊技球が第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができなくなるまでの残り時間を読み取ることによって、遊技球の発射の有無やタイミングを調整し、遊技球の無駄な発射を抑制することが可能となる。

【３３４９】

＜特徴ａＳ群＞

特徴ａＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３３５０】

［特徴ａＳ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、

第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、

当該遊技機は、さらに、

所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、

前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、

当該遊技機は、さらに、
遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球領域（第２特図始動口３４）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第４入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
前記第５入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示（第２特図変動表示）を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能な設定手段と、
を備え、
前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記作動状態の前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して前記第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出（好機状態示唆演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３５１】
本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。
【３３５２】
したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。
【３３５３】
そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤

の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３３５４】

さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能であり、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（板状部材）を備え、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球不能状態（閉鎖状態）に設定され、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である。

【３３５５】

したがって、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【３３５６】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【３３５７】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球が、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【３３５８】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３３５９】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者

の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３６０】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、遊技者にとって好機な状態が、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中である。しかしながら、初めて本遊技機で遊技を行なった遊技者にとっては容易に理解できない場合がある。

【３３６１】

本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、遊技者に好機な状態であることを示唆する演出（好機示唆演出）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、この変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中こそが遊技者にとって好機な状態であることを明確に認識させることができる。

【３３６２】

＜特徴ａＴ群＞

特徴ａＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。

【３３６３】

［特徴ａＴ１］

第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、

第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、

第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、

を備える遊技機であって、

遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、

当該遊技機は、さらに、

所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、

前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、

当該遊技機は、さらに、

遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球領域（第２特図始動口３４）と、

遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、

前記第４入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、

前記第５入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、

前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、

前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示（第２特図変動表示）を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、

前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能な設定手段と、

を備え、

前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状

部材）を備え、
　前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記作動状態の前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して前記第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能であり、
　当該遊技機は、さらに、
　前記変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、第１の演出（ステップアップ演出１）を実行し、前記第１の演出に連続して前記第１の演出とは異なる第２の演出（ステップアップ演出２）を実行可能な手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【３３６４】
　本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。
【３３６５】
　したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。
【３３６６】
　そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。
【３３６７】
　さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能であり、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（板状部材）を備え、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球不能状態（閉鎖状態）に設定され、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である。
【３３６８】

したがって、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【３３６９】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【３３７０】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球が、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【３３７１】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３３７２】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３７３】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の後の抽選結果だけでなく、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の期間がどれだけ長く続くのかということが遊技者にとって重要となる。

【３３７４】

本特徴によれば、変動表示（第２特別図柄の変動表示）の実行中に、第１の演出（ステップアップ演出１）を実行し、第１の演出（ステップアップ演出１）に連続して第１の演出（ステップアップ演出１）とは異なる第２の演出（ステップアップ演出２）を実行可能な手段を備えるので、遊技者に対して、第１の演出（ステップアップ演出１）が実行された場合に、当該第１の演出（ステップアップ演出１）の後に連続して第２の演出（ステップアップ演出２）が実行されて当該変動表示（第２特別図柄の変動表示）がまだまだ継続して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３３７５】

＜特徴ａＵ群＞
特徴ａＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第４実施形態及びその変形例から抽出される。
【３３７６】
［特徴ａＵ１］
第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、
第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、
第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）と、
を備える遊技機であって、
遊技者にとっての価値は、前記第１流路は前記第２流路よりも高く、前記第２流路は前記第３流路よりも高く、
当該遊技機は、さらに、
所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を前記第１流路又は前記第２流路に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を前記第３流路に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、
前記第１流路及び前記第２流路と、前記第３流路とは、遊技盤（遊技盤３０）の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備え、
当該遊技機は、さらに、
遊技球が入球可能な入球口を有する第４入球領域（第２特図始動口３４）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）と、
前記第４入球領域への遊技球の入球に基づいて所定抽選（第２特図抽選）を実行可能な抽選実行手段と、
前記第５入球領域の入球口を入球可能状態（開放状態）と入球不能状態（閉鎖状態）とに切替可能な切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）と、
前記所定抽選の結果が所定結果（特図小当たり）である場合に前記切替手段を前記入球可能状態に移行させる移行手段と、
前記所定抽選の結果が前記所定結果である場合に所定期間の変動表示（第２特図変動表示）を実行可能な変動表示手段（第２特別図柄表示部３７ｂ）と、
前記変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能な設定手段と、
を備え、
前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（第２特別電動役物５８ｂの板状部材）を備え、
前記設定手段によって前記変動表示時間として前記第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に前記切替手段は前記入球不能状態に設定され、前記作動状態の前記作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して前記第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は前記第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能であり、
当該遊技機は、さらに、
前記切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）によって前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、前記第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【３３７７】
本特徴によれば、第１利益（１５個の賞球）を付与する第１入球領域（特別入賞口３２

ｓ）に遊技球が入球可能な第１流路（左側ルートＬ）と、第２利益（１個の賞球）を付与する第２入球領域（右側入賞口３６ｉ）に遊技球が入球可能な第２流路（右側ルートＲ）と、第３入球領域（下部入球口３６ｈ）に遊技球が入球可能な第３流路（中央ルートＵ）とを備える。さらに、所定の作動条件の成立（高確高サポ状態Ｆ３へ移行したこと）に基づいて遊技球を第１流路（左側ルートＬ）又は第２流路（右側ルートＲ）に流下させ得る作動状態（左側振分状態と右側作動状態とを交互に繰り返す作動状態）となり、非作動状態では遊技球を第３流路（中央ルートＵ）に流下させる作動手段（電動振分装置３６ｅ）を備え、遊技者にとっての価値は、第１流路（左側ルートＬ）は第２流路（右側ルートＲ）よりも高く、第２流路（右側ルートＲ）は第３流路（中央ルートＵ）よりも高い。

【３３７８】

したがって、本特徴によれば、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動している作動状態を、作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動していない非作動状態よりも遊技者にとって価値の高い遊技状態とすることができるので、遊技者に、所定の作動条件が成立して（高確高サポ状態Ｆ３へ移行して）作動手段（電動振分装置３６ｅ）が作動状態になって欲しいといった期待感を抱かせることができるとともに、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が第１流路（左側ルートＬ）を流下して欲しいといった期待感を抱かせることができる。

【３３７９】

そして、本特徴によれば、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第１流路（左側ルートＬ）及び第２流路（右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する第３流路（中央ルートＵ）とは、遊技盤の表裏方向における流路の形成される面が異なる部位を備えるので、遊技盤の狭い領域（右側遊技領域ＰＡＲ）に遊技球を所定の領域に導く３つの流路を効率よく設けることが可能となるとともに、遊技者に、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（左側ルートＬ及び右側ルートＲ）と、非作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達した遊技球が流下する流路（中央ルートＵ）とを明確に区別して認識させることができる。

【３３８０】

さらに、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として、第１期間（短変動時間（０．１秒））と、前記第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））とを設定可能であり、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は、遊技球を所定期間転動させて第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球させ得る転動手段（板状部材）を備え、変動表示時間（第２特図変動時間）として第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合に切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）は入球不能状態（閉鎖状態）に設定され、作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達して第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球は第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能である。

【３３８１】

したがって、本特徴によれば、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間（短変動時間（０．１秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、当該遊技球が転動手段（板状部材）の上を転動し切る前に第１期間（短変動時間（０．１秒））が経過して切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）が入球可能状態となるので、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球することになり、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達することができない。

【３３８２】

一方、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定されている場合には、入球不能状態（閉鎖状態）に設定されている

切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）の転動手段（板状部材）の上を転動中の遊技球は、第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が経過する前に転動手段（板状部材）の上を転動し切って第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達し、当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能となる。

【３３８３】

このように、本特徴によれば、変動表示の変動表示時間（第２特図変動時間）として設定される期間の長さに応じて、第１流路（左側ルートＬ）に振り分けられた遊技球が、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達できずに第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）に入球する状況と、第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に到達して当該第１入球領域（特別入賞口３２ｓ）に入球可能な状況とを創出することができる。

【３３８４】

この結果、所定抽選（第２特図抽選）の結果が所定結果（特図小当たり）である場合の変動表示時間（第２特図変動時間）として第１期間よりも長い第２期間（長変動時間（２０秒～１８０秒））が設定され得る状況において、遊技者は、遊技球を作動状態の作動手段（電動振分装置３６ｅ）に到達させるように発射させることによって、当該変動表示の実行中に利益を得ることが可能となる。したがって、本遊技機によれば、従来の小当たりラッシュを搭載したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、小当たりラッシュ中におけるリーチ演出の実行中（変動表示の実行中）は遊技者が利益を得ることができず遊技のテンポが悪くなってしまうといった課題や、リーチ演出の実行中に遊技者が止め打ちもできずに遊技球を浪費させられてしまうといった課題を解決することができる。

【３３８５】

さらに、本遊技機によれば、変動表示時間として設定される期間の長さに対する遊技者の関心を高めることができるとともに、変動表示時間としてより長い期間が設定されて欲しいといった新たな感情を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３３８６】

また、本遊技機では、一般的な遊技機とは異なり、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることは、遊技者に有利なことではなく不利なことである。

【３３８７】

本特徴によれば、切替手段（第２特別電動役物５８ｂ）によって第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となる場合であっても、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることを示唆する演出を実行しない手段を備えるので、遊技者に対して、第５入球領域（第２大入賞口５８ａ）の入球口が入球可能状態（開放状態）となることが遊技者にとって有利なことであると誤解を与えてしまうことを回避することができる。

【３３８８】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【３３８９】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。

【３３９０】

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

【３３９１】

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

【３３９２】
なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【３３９３】
以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。
【３３９４】
パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【３３９５】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【３３９６】
本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。
【３３９７】
《５》第５実施形態：
《５－０》はじめに：
【３３９８】
参考例のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）として、１種２種混合タイプのスペックを採用し、約８０％という高い継続率を実現する遊技機が考えられる。
【３３９９】
具体的には、当該参考例のパチンコ機では、確変状態や電サポ状態でもない通常状態時（通常時とも呼ぶ）に当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、Ｖ入賞口が内部に設けられている第１特別電動役物を開閉動作する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が実行される。そして、小当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された大入賞口に遊技球が入球して大入賞口の内部に設けられたＶ入賞口に遊技球が入球すると、Ｖ入賞大当たりに当選となり、大入賞口に係る第２特別電動役物を開閉動作する開閉実行モード（以下、「Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が実行される。上記小当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された大入賞口に遊技球が入球したことによって賞球を得ることができる。また、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された大入賞口に遊技球が入球することによって賞球を得ることができる。そして、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、第１の遊技ステージに移行する。
【３４００】
第１の遊技ステージにおいては、特図２変動が１回転するまで高サポ状態となり、当該特図２変動中において、特図２の保留が例えば最大４個、貯えられる。この結果、第１の遊技ステージに移行した場合には、最初の１回転分の特図２変動と、特図２変動中において貯えられた最大４個分の特図２変動とで、最大５回の特図２変動が実行されることにな

る。１回当たりの小当たり当選する確率を例えば１／７．７とした場合、最大で５回の特図２変動において小当たり当選する確率（以下、ラッシュ突入率と呼ぶ）Ｐ１は、下記の計算式（１）に従って約５０％となり得る。

【３４０１】

ラッシュ突入率Ｐ１＝１－｛（７７－１０）／７７｝＾５…（１）

ただし、＾は、べき乗を表す。

【３４０２】

最大で５回の特図２変動において当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、小当たりに基づく開閉実行モードが実行され、小当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された大入賞口に遊技球が入球してＶ入賞口に遊技球が入球すると、Ｖ入賞大当たりに当選となり、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。上記小当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された大入賞口に遊技球が入球したことによって賞球を得ることができる。また、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された大入賞口に遊技球が入球することによって、賞球を得ることができる。そして、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、第２の遊技ステージに移行する。

【３４０３】

第２の遊技ステージにおいては、特図２変動が７回転するまで高サポ状態となり、当該特図２変動中において、特図２の保留が例えば、最大４個、貯えられる。この結果、第２の遊技ステージに移行した場合には、最初の７回転分の特図２変動と、特図２変動中において貯えられた最大４個分の特図２変動とで、最大１１回の特図２変動が実行されることになる。１回当たりの小当たり当選する確率は第１の遊技ステージ時と同じ１／７．７となることから、最大で１１回の特図２変動において小当たり当選する確率（以下、ラッシュ継続率と呼ぶ）Ｐ２は、下記の計算式（２）に従って約７８％となり得る。

【３４０４】

ラッシュ継続率Ｐ２＝１－｛（７７－１０）／７７｝＾１１…（２）

ただし、＾は、べき乗を表す。

【３４０５】

最大で１１回の特図２変動において当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、小当たりに基づく開閉実行モードが実行され、小当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された大入賞口に遊技球が入球してＶ入賞口に遊技球が入球すると、Ｖ入賞大当たりに当選となり、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。上記小当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された大入賞口に遊技球が入球したことによって賞球を得ることができる。また、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された大入賞口に遊技球が入球することによって、賞球を得ることができる。そして、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、再度、第２の遊技ステージに移行する。すなわち、第２の遊技ステージに移行した後においては、約７８％といった高い確率で、第２の遊技ステージへの移行を繰り返すことになる。換言すれば、約５０％というラッシュ突入率の確率で小当たり当選することができれば、約７８％という高い継続率を実現したラッシュ状態に移行することができる。

【３４０６】

一般に、パチンコ機では、液晶ディスプレイを備える図柄表示装置に様々な報知演出を表示することで、遊技者にとって有利となる遊技方法を遊技者に提供している。この種の報知演出としては遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出、Ｖ入賞口に遊技球を入球させることを遊技者に促すための例えば「Ｖを狙え！」といったＶ狙い報知演出等が該当する。参考例のパチンコ機も、これらの報知演出を実行するように構成されている。具体的には、上述した小当たりに基づく開閉実行モードにおいて、Ｖ狙い報知演出を表示するように構成されている。参考例のパチンコ機において、通常時から第１の遊技ステージまでにどのような報知演出が表示されるか、また、当該報知演出に従って遊技者の遊技方法がどのように切り替

えられるかについて、次に詳しく説明する。

【３４０７】

参考例のパチンコ機では、通常時（低サポ状態時）において、遊技者は、遊技球発射機構による遊技球の発射態様を左打ちとして遊技を行なう（以下、単に「左打ちで遊技を行なう」とも呼ぶ）ことによって、特図１変動において小当たりまたは大当たりに当選することを目指す。通常時において、左打ちで遊技を行っていると、図柄表示装置には、遊技方法についての報知演出はなんらなされない。

【３４０８】

参考例のパチンコ機では、左打ちルート上に設けられた第１始動口よりも右打ちルート上に設けられた第２始動口の方が有利性が高い（例えば、振り分けられるラウンド遊技の回数が多い）ものとなっている。このために、参考例のパチンコ機では、右打ちルート上に第２始動口を設け、第２始動口に普通電動役物を設けることによって、サポートモードが低頻度サポートモードである通常時において、右打ちしても第２始動口に遊技球が入球しない構成とすることで、通常時において右打ちで遊技が行なわれないように通常時右打ち対策がなされている。そこで、参考例のパチンコ機では、通常時に左打ちで遊技を行わないと遊技者は利益を得られないので、通常時に右打ちで遊技が行われていることを検出すると、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出を図柄表示装置に表示させる。

【３４０９】

通常時に左打ちで遊技を行い、特図１が変動して小当たりに当選した場合には、遊技者は、遊技球発射機構による遊技球の発射態様を右打ちとして遊技を行なう（以下、単に「右打ちで遊技を行なう」と呼ぶ）ことによって、右打ちルート上のＶ入賞口に遊技球を入球させて、Ｖ入賞大当たりに当選することを目指すことになる。小当たり当選後、所定期間（例えば６秒）の間に、Ｖ入賞口に遊技球が入球しなかった場合には、Ｖ入賞大当たりに当選せずに、小当たりに基づく開閉実行モードが終了してしまう。このため、参考例のパチンコ機では、通常時に特図１が変動して小当たりとなった場合に、小当たりに基づく開閉実行モードＨ２のオープニング期間を利用して、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとしてＶ入賞口に遊技球を入球させることを遊技者に促すためのＶ狙い報知演出を図柄表示装置に表示させる。遊技者は、Ｖ狙い報知演出に従って右打ちで遊技を行なうことになる。

【３４１０】

そして、右打ちルート上に設けられたＶ入賞口に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが実行され、遊技者は、右打ちで遊技を行なうことによって、大入賞口に遊技球を入球させて、賞球を得る。Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが終了すると、第１の遊技ステージに移行する。第１の遊技ステージにおいては、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を図柄表示装置に表示させる。遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちで遊技を行ない、チューリップ型普通電動役物（いわゆる電チュー）が設けられた第２始動口に遊技球を入球させて、特図２変動を１回転させ、当該特図２変動中において、さらに第２始動口に遊技球を入球させて、特図２の保留を最大４個となるまで貯える。

【３４１１】

上記構成の参考例のパチンコ機は、さらに、通常状態（低サポ状態）中の遊技回の実行回数が規定回数（例えば、１０００回）に達した場合に、サポートモードが高頻度サポートモードに移行する天井時短（いわゆる遊タイム）機能を備えるものとする。具体的には、初期化条件成立時に予め定められた規定回数を天井回数カウンタにセットし、遊技回が実行される毎に天井回数カウンタの値を１だけデクリメントする。初期化条件成立時とは、パチンコ機が初期化されたとき（ＲＡＭがクリアされたとき）、または大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）したときが該当する。すなわち、天井回数カウンタは、パチンコ機が初期化されたときに規定回数に設定され、その後、遊技回が実行される毎に１だけデクリメントされ、大当たり当選する毎に規定回数

に設定し直される。

【３４１２】

そして、天井回数カウンタの値が０に達した場合に、所定回数の時短付与を行なう。ここで言う所定回数の時短付与とは、サポートモードを高頻度サポートモードに移行し、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、時短付与回数とも呼ぶ）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードを継続することである。参考例のパチンコ機では、時短付与回数は例えば１００回と大きな回数であり、当該時短付与回数以内の遊技回で１００％に近い高確率で小当たりに当選可能な回数である。参考例のパチンコ機では、時短付与がなされている最中、すなわちサポートモードが高頻度サポートモードであるときの小当たり当選確率は、第１の遊技ステージ時および第２の遊技ステージ時と同じ１／７．７となっていることから、例えば１００回といった大きな回数の時短付与があれば、１００％に近い高確率で小当たりに当選する。

【３４１３】

特に参考例のパチンコ機では、通常状態（低サポ状態）中の遊技回の実行回数が規定回数に達したことによって移行した高頻度サポートモード中に小当たり当選した場合には、継続率が約７８％と高い第２の遊技ステージに移行する構成としている。このため、通常状態（低サポ状態）中の遊技回の実行回数が規定回数（例えば、１０００回）に達することができれば、約７８％という高い継続率を実現したラッシュ状態に確実に移行することができる。

【３４１４】

参考例のパチンコ機では、遊技者は、前回の大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）からの遊技回の実行回数が一定以上経過しているにもかかわらず、大当たりを引けない状態（いわゆるハマった状態）が続き、イライラする気持ちになってきたところに、天井時短機能が搭載されていることを思い出して、パチンコ機の上部に設置されたデータカウンターに表示される現在の回転数等を見て、そろそろ天井に近づいて来たかなと、遊技回の実行回数が規定回数に達することを心待ちにしながら、遊技を楽しむことができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３４１５】

しかしながら、上記参考例のパチンコ機であっても次の課題があった。

【３４１６】

参考例のパチンコ機では、遊技回における当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合には、先に説明したように、例えば「Ｖを狙え！」といったＶ狙い報知演出が図柄表示装置に表示される。この表示は、通常状態中の遊技回の実行回数が規定回数間近となる遊技回であっても必ず表示される。翻ってみて、先に説明したように、通常時において当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、小当たりに基づく開閉実行モードおよびＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードを介して移行する遊技状態は、第１の遊技ステージであることから、この第１の遊技ステージにおけるラッシュ突入率は約５０％であり、１００％に近い確率でラッシュ状態に突入する訳ではない。このために、通常状態中の遊技回の実行回数が規定回数間近となる遊技回（例えば９９０回目の遊技回）であれば、もう少し待てば天井時短が発動され、約１００％の確率でラッシュ状態に突入するところを、上記Ｖ狙い報知演出に従ってＶ入賞口に遊技球を入球させて第１の遊技ステージに移行したがために、第１の遊技ステージにおいて当たり抽選で外れてラッシュ状態に移行することが叶わないことが５０％の確率で有り得た。すなわち、遊技回における当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、Ｖ狙い報知演出を表示することで、遊技者にとって有利となる遊技方法を遊技者に提供しているにも拘わらずに、実際のところは、上述したように遊技者にとって不都合な結果を招く虞があるという課題があった。

【３４１７】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、遊技回における当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、遊技者に不都合を与えることを防止することで、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣向上を図ることを課題としている。以下、詳細に説明

する。

【３４１８】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「更新条件」としての「特定条件」を備え、「特定情報」としての「所定情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「所定遊技状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「所定有利状態」を備え、「第１報知態様」としての「第１表示態様」を備え、「第２報知態様」としての「第２表示態様」を備え、「特定判定結果」としての「所定の当たり当選」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定の利益」としての「付与価値」を備える。

【３４１９】

「更新条件」は、特定情報を更新する契機となる条件であり、本発明の趣旨を実現可能であればどのようなものであってもよく、例えば、遊技回における変動表示の停止時であること、当該変動表示の開始時であること、遊技回における停止表示の確定時間の終了時であること、遊技回における所定タイミングにあること、遊技回におけるＶ割込み信号の発生時であることなどが挙げられる。

【３４２０】

「特定情報」は、遊技機において更新条件が成立した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、本発明の趣旨を実現可能であればどのようなものであってもよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファの値、フラグ、予め定められた一連のデータ群、およびデータ群における現在の実行位置を把握するためのポインタなどが挙げられる。

【３４２１】

「更新手段」は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード、などが挙げられる。また、ハードウェア回路による更新制御が挙げられる。

【３４２２】

「特定の遊技状態」は、特定情報が更新手段によって更新されて所定の更新状態になった場合に、所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、更新条件が成立した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態としては、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、通常状態や、特別電動役物が開閉動作する大当たり遊技状態、確率変動遊技状態（高確状態とも呼ぶ）、時短遊技状態（高サポ状態とも呼ぶ）、初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）するまでの状態、初期化条件成立時から小当たりに基づく開閉実行モードが開始するまでの状態、初期化条件成立時から小当たりに基づく開閉実行モードが終了するまでの状態、電源投入時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）するまでの状態、電源投入時から小当たりに基づく開閉実行モードが開始するまでの状態、電源投入時から小当たりに基づく開閉実行モードが終了するまでの状態、大当たり当選に係る変動が開始されてから停止表示が終了されるまでの状態、などが挙げられる。

【３４２３】

「所定の更新状態」は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、所定回数の更新によってカウンタの値がゼロになることと、所定のフラグが無くなること、所定の時間が経過すること、予め定められた一連のデータ群の全てを実行すること、などが挙げられる。

【３４２４】

「所定の利益状態」は、遊技者になんらかの利益を付与可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、所定回数または少なくとも大当たり遊技が発生するまでの確率変動遊技状態、所定回数または少なくとも大当たり遊技が発生するまでの時

短遊技状態、大当たり遊技状態そのもの（後述する第２特別電動役物の開閉）、小当たり遊技状態そのもの（後述する第１特別電動役物の開閉）、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【３４２５】

「報知態様」は少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、文字情報、数字情報、図柄、装飾図柄、絵柄、キャラクター、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度を異ならせることで識別可能にすること、などが挙げられる。

【３４２６】

「特定判定結果」は、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定の利益を発生させることのできる判定結果であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、小当たり当選、Ｖ入賞大当たり当選、通常大当たり当選、確変大当たり当選、Ｖ確変機において遊技球がＶ確領域に入球可能となる大当たり当選等の有利大当たり当選、などが挙げられる。

【３４２７】

「所定の遊技条件」は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球発射機構によって遊技球を発射すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出操作ボタンを操作すること、遊技者が演出操作ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【３４２８】

「特定の利益」は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、所定回数または少なくとも大当たり遊技が発生するまでの確率変動遊技状態、所定回数または少なくとも大当たり遊技が発生するまでの時短遊技状態、大当たり遊技状態そのもの（後述する第２特別電動役物の開閉）、小当たり遊技状態そのもの（後述する第１特別電動役物の開閉）、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【３４２９】

本遊技機は、詳細は後述するが、更新処理によって、変動表示における予め定められた特定条件が成立した場合に、所定情報を更新し、所定遊技状態において、所定情報が更新終了状態となった後の予め定められたタイミングで所定有利状態を発生させる。また、第１表示態様または第１表示態様とは異なる第２表示態様で所定の報知を行なう。さらに、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行し、当該判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて利益付与条件が成立した場合に付与価値を発生させる。さらに、上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、所定情報が更新終了状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１表示態様で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては表示態様を第２表示態様に切り替える。したがって、本遊技機によれば、上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、所定情報が更新終了状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１表示態様で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては表示態様を第２表示態様に切り替えることから、遊技者は、第１表示態様で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて利益付与条件を成立させることによって、付与価値を発生させることができ、一方、第２表示態様に所定の報知が切り替えられるのを見て、所定情報が更新終了状態となり、所定有利状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本遊技機によれば、判定手段によって所定の当たり当選となった場合に、所定の報知についての表示態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めて遊技の興趣向上を図ることができる。このように、本遊技機によれば、参考例の１種２種混合タイプのスペックを採用したパチンコ機において生じていた課題、すなわち、判定手段によって所

定の当たり当選となった場合に、所定の報知についての表示態様によって遊技者に不都合を与えてしまうといった課題を解決することができる。

【３４３０】

さらに、本遊技機によれば、特典を付与する特典付与状態への移行率が第１の値である第１状態と、特典付与状態への移行率が第１の値より高い第２の値である第２状態と、を有し、第１表示態様は第１状態に移行しうることを示唆する態様であり、第２表示態様は第２状態に移行しうることを示唆する態様である。したがって、本遊技機によれば、第２表示態様で所定の報知がなされた場合に、特典付与状態への移行率が高くなると遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。

【３４３１】

本発明の課題をまとめると、次の通りである。従来より、予め定められた期間が経過して所定の条件が成立した場合に所定の利益を遊技者に付与する遊技機が知られている。この種の遊技機では、予め定められた期間における所定の利益の付与の示唆は、遊技者に好適に行われる事が望まれている。

【３４３２】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、上記示唆を好適に行なうことで遊技者の興趣を損なうことなく新たな遊技性を提供することを目的とする。

【３４３３】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第５実施形態として説明する。なお、第５実施形態のパチンコ機は、上述した参考例のパチンコ機と比較して、小当たり当選した場合の報知演出の内容が相違するだけであり、その他の構成については同一である。

【３４３４】

《５－１》遊技機の構造：

図２０８は、第５実施形態のパチンコ機１０の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【３４３５】

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

【３４３６】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上

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

【３４３７】

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

【３４３８】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【３４３９】

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

て、右打ちを行なうようにしてもよい。

【３４４０】

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

【３４４１】

図２０９は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【３４４２】

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

【３４４３】

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

【３４４４】

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

【３４４５】

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

【３４４６】

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

【３４４７】

図２１０は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役

物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

【３４４８】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置５７が設けられている。可変入賞装置３６は当たり抽選において大当たり当選（後述するＶ入賞大当たり当選も含む）した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置５７は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。

【３４４９】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、及び可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置５７のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、スルーゲート３５が設けられている。さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【３４５０】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２０９）から払い出される。

【３４５１】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。第１始動口３３は、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。本実施形態では、利益付与条件として第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図１当たり抽選が実行される。特図１当たり抽選の結果、小当たり又は大当たりに当選すると、特別電動役物（第１特別電動役物又は第２特別電動役物）が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、開閉処理期間は、実際に特別電役物の開閉処理が実行される期間であり、エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）を実行可能とするまでの待機期間である。なお、本実施形態では、特図１当たり抽選の結果として、大当たりは設定されておらず、小当たりと外れのみが設定されている。そして、本実施形態では、特図１当たり抽選の結果、小当たりに当選すると、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。

【３４５２】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０の右側の上下方向における中央に設けられている。第２始動口３４は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる普通電動役物３４ａが設けられている。普通電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、普通電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、利益付与条件として第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図２当たり抽選が実行される。特図２当たり抽選の結果、小当たり又は大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物又は第２特別電動役物）が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、先に説明したように、オープニング期間と、開閉処理

期間と、エンディング期間とによって構成されている。なお、本実施形態では、特図２当たり抽選の結果として、大当たりは設定されておらず、小当たりと外れのみが設定されている。そして、本実施形態では、特図２当たり抽選の結果、小当たりに当選すると、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。

【３４５３】

スルーゲート３５は、遊技盤３０の右側上方に設けられており、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、普通電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルータイプのゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【３４５４】

小当たり専用可変入賞装置５７は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも下流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置５７は、第１特別電動役物であり、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口５７ａを備えるとともに、大入賞口５７ａを開閉する開閉扉５７ｂを備える。開閉扉５７ｂは、通常は遊技球が大入賞口５７ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、利益付与条件として小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始され、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂは、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａに遊技球が入球すると、所定有利状態として、予め定められた賞球数である１０個の遊技球が賞球として払出装置７１によって払い出される。小当たり専用可変入賞装置５７は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【３４５５】

大入賞口５７ａの内部には、Ｖ入賞口５９が設けられている。Ｖ入賞口５９は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、所定の当たり当選であるＶ入賞大当たり当選となり、所定有利状態として、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、大入賞口５７ａの内部にＶ入賞口５９が設けられており、大入賞口５７ａに入球した遊技球がその後に確実にＶ入賞口５９に入球するように構成されている。そして、利益付与条件としてＶ入賞口５９に遊技球が入球するという条件が成立した場合に、Ｖ入賞大当たりに当選となり、付与価値として、第２特別電動役物が開閉動作を実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。

【３４５６】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて小当たり専用可変入賞装置５７よりも下流側に設けられている。可変入賞装置３６は、第２特別電動役物であり、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備える。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合には、第２特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始され、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。本実施形態では、利益付与条件として可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である１５個の遊技球が賞球として払出装置７１によって払い出され

る。可変入賞装置３６は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【３４５７】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、または小当たり専用可変入賞装置５７に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【３４５８】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、Ｖ入賞口５９、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【３４５９】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。

【３４６０】

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

【３４６１】

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

【３４６２】

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

【３４６３】

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

【３４６４】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留され

る。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【３４６５】

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

【３４６６】

ラウンド表示部３９は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されており、開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び、予め定められた上限個数の遊技球が可変入賞装置３６に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、開閉扉３６ｂの開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり当選の種類に応じて異なる。ラウンド表示部３９は、開閉実行モードが開始される場合にラウンド遊技の回数の表示を開始し、開閉実行モードが終了し新たな遊技回が開始される場合に終了する。換言すれば、当たり抽選で大当たり当選し、確変大当たり図柄が表示された場合に、ラウンド遊技の最中に遊技者が可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球を入球させなかった場合に賞球の付与を受けることなく開閉実行モードが終了し、新たな遊技回の変動表示が実行可能となる。すなわち、当たり抽選で大当たり当選したからといって、遊技者は、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球を入球させない限り、賞球を得ることが出来ない。

【３４６７】

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

【３４６８】

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

【３４６９】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置４１は、第１表示態様としての遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、第２表示態様としての遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）、第３表示態様としての遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを遊技者に報知するためのＶ狙い報知演出なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【３４７０】

図２１１は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２１１（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄を示す説明図である。図２１１（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【３４７１】

図２１１（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２１１（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２１１（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【３４７２】

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

【３４７３】

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

【３４７４】

さらに、図２１１（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１が表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数は、最大４つまでである。

【３４７５】

また、図２１１（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄

表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した第１表示態様としての点滅表示および第２表示態様としての点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【３４７６】

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

【３４７７】

《５－２》遊技機の電気的構成：

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

【３４７８】

図２１２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【３４７９】

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

【３４８０】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２０９）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【３４８１】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサー６７ａ～６７ｆが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、Ｖ入賞口５９などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｆからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特図当たり抽選（特図１

当たり抽選又は特図２当たり抽選）を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて普通電動役物開放抽選を実行する。

【３４８２】

主制御基板６１の出力ポートには、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂを開閉動作させる第１特別電動役物駆動部５７ｃと、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる第２特別電動役物駆動部３６ｃと、普通電動役物３４ａを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【３４８３】

具体的には、ＭＰＵ６２は、小当たりに基づく開閉実行モードにおいては、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃの駆動制御を実行し、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードにおいては、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉されるように第２特別電動役物駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、普通電動役物３４ａが開放されるように普通電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、小当たりに基づく開閉実行モードおよびＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードにおいては、当該開閉実行モードにおいて当たり種別が決定され当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【３４８４】

主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａ又は可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球を特定した場合には予め定められた賞球数の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して付与価値としての賞球の払出を行う。

【３４８５】

払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、利益付与条件として所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。

【３４８６】

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

【３４８７】

その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、利益付与条件として

所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。

【３４８８】

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

【３４８９】

図２１３は、特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。小当たり当選した時またはＶ入賞大当たり当選した時において発生するラウンド遊技の回数等を定める当たり種別を振り分ける際には当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【３４９０】

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

【３４９１】

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

【３４９２】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特図１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【３４９３】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウン

タＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特図２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【３４９４】

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

【３４９５】

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

【３４９６】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、小当たり当選となるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、小当たり当選となるか否かが判定される。

【３４９７】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されている所定情報としてのデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【３４９８】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されている所定情報としてのデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【３４９９】
　なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどのようにシフトされるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様にシフトされる。
【３５００】
　次に、当たり種別カウンタＣ２の詳細について説明する。当たり種別カウンタＣ２は、大当たり種別を判定する際に用いられる。当たり種別カウンタＣ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、更新終了状態である最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【３５０１】
　当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【３５０２】
　上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が小当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり種別カウンタＣ２の値を用いて当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【３５０３】
　次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、更新終了状態である最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【３５０４】
　リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が小当たり当選となり、小当たりに基づく開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【３５０５】
　リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図２１１（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初

に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、小当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【３５０６】

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

【３５０７】

リーチは、リーチ演出の内容によって、第１表示態様としてのノーマルリーチ、第２表示態様としてのスーパーリーチ、第３表示態様としてのスペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【３５０８】

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

【３５０９】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【３５１０】

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

ブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）と電動役物開放カウンタＣ４の値とが照合され、普通電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かが決定される。

【３５１１】

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

【３５１２】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、前者の当否テーブル、すなわち特図１当たり抽選用の当否テーブルと、後者の当否テーブル、すなわち特図２当たり抽選用の当否テーブルとを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【３５１３】

図２１４は、特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図２１４（ａ）は特図１当たり抽選用の当否テーブルを示し、図２１４（ｂ）は特図２当たり抽選用の当否テーブルを示している。

【３５１４】

図２１４（ａ）に示すように、特図１当たり抽選用の当否テーブルには、小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３８４９の３８５０個の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３８４９）が外れである。すなわち、特図１当たり抽選用の当否テーブルによれば、３８５０個のうちの２０個が出現する確率、すなわち１／１９２．５となるように、小当たりの当選確率が設定されている。なお、本実施形態では、特図１当たり抽選の結果として、大当たりは設定されておらず、小当たりと外れのみが設定されている。ただし、本実施形態の変形例として、小当たりに加えて大当たりも設定された構成としてもよい。

【３５１５】

「小当たり」とは、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機とはなるが、サポートモードについては移行契機とならない当否結果である。本実施形態では、小当たりに基づく開閉実行モードにおける開放状態となる回数（ラウンド回数）は１回に限定されており、その１回の開閉扉５７ｂの開放時間は、例えば１．８秒である。なお、変形例として、開閉扉５７ｂの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は、１回に換えて、２回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置５７の１回の開閉扉５７ｂの開放時間は、０．２秒に換えて、０．１秒等の他の時間としてもよい。

【３５１６】

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

【３５１７】

一方、図２１４（ｂ）に示すように、特図２当たり抽選用の当否テーブルには、小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～４９９の５００個の値が設定されている。そして、０～３８４９の３８５０個の値のうち、０～４９９の５００個の値以外の値（５００～３８４９）が外れである。すなわち、特図２当たり抽選用の当否テーブルによ

れば、３８５０個のうちの５００個が出現する確率、すなわち、１／７．７となるように、小当たりの当選確率が設定されている。なお、本実施形態では、特図２当たり抽選の結果として、大当たりは設定されておらず、小当たりと外れのみが設定されている。

【３５１８】

図２１４によれば、図２１４（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率は、図２１４（ａ）の特図１当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率よりも高い値となってる。これによって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選よりも、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選の方が遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。なお、特図１当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率は、１／１９２．５に限る必要はなく、他の値としてもよい。また、特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率は、１／７．７に限る必要はなく、他の値としてもよい。

【３５１９】

本実施形態では、特図１当たり抽選用の当否テーブルに小当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群は、特図２当たり抽選用の当否テーブルに小当たりとして設定されている当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。ただし、小当たりとして設定されている乱数の数及び値は任意である。

【３５２０】

次に、当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の２つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の普通電動役物３４ａのサポートモード

【３５２１】

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

【３５２２】

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

【３５２３】

なお、開閉扉３６ｂの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間、及び１回の開放に対する開放限度個数は、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３６への入球の発生頻度が、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも高くなるのであれば、開閉扉３６ｂの開放態様は任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。高頻度入賞モー

ドと低頻度入賞モードとの差異を明確にする上では、低頻度入賞モードの開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３６への入球が発生しない構成としてもよい。

【３５２４】

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

【３５２５】

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

【３５２６】

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

【３５２７】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、いわゆる一種二種混合機を改良したものであり、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを、当たり抽選における当選確率を高くする高確率モードに移行させる構成は採用していない。

【３５２８】

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

【３５２９】

図２１５は、小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図２１５（ａ）は特図１小当たり用の振分テーブルを示し、図２１５（ｂ）は特図２小当たり用の振分テーブルを示している。特図１小当たり用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で小当たりに当選した際に参照され、特図２小当たり用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際に参照される。

【３５３０】

図２１５（ａ）に示すように、特図１小当たり用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で小当たりに当選した際の当たり種別として、「１Ｒ小当たり」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが１Ｒ小当たりに対応している。

【３５３１】

小当たりは、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、開閉実行モードの終了後のサポートモードについては移行契機とならない当否結果である。１Ｒ小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１回（１ラウンド）となっている。なお、小当たりに基づく開閉実行モードの開閉制御の対象は、第１特別電動役物である。変形例として、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、１回（１ラウンド）に換えて、２回以上としてもよい。

【３５３２】

図２１５（ｂ）に示すように、特図２小当たり用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際の当たり種別として、「１Ｒ小当たり」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが１Ｒ小当たりに対応している。すなわち、特図２小当たり用の振分テーブルは、特図１小当たり用の振分テーブルと同一の内容を備える。なお、変形例として、特図１小当たり用の振分テーブルと特図２小当たり用の振分テーブルとが相違する構成としてもよい。

【３５３３】

このように本実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で小当たりに当選した際と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際との両方共に、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂを１ラウンドだけ開放するように、特図１小当たり用の振分テーブルと特図２小当たり用の振分テーブルとによって定められている。

【３５３４】

本実施形態では、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合にも、小当たりに当選した際に取得された当たり種別カウンタＣ２を用いて、当たり種別を振り分ける。当たり種別カウンタＣ２の値に対応する当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【３５３５】

図２１６は、Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図２１６（ａ）は特図１Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルを示し、図２１６（ｂ）は特図２Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルを示している。特図１Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際に参照され、特図２小当たり用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際に参照される。

【３５３６】

図２１６（ａ）に示すように、特図１Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際の当たり種別として、「４Ｒ大当たり」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが４Ｒ大当たりに対応している。

【３５３７】

大当たりは、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、当該開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる当否結果である。４Ｒ大当たりは、当該開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が４回（４ラウンド）となっている。なお、当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第２特別電動役物である。当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって移行する高サポ

状態が継続する遊技回の実行回数は１回までに制限されている。

【３５３８】

図２１６（ｂ）に示すように、特図２Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際の当たり種別として、「４Ｒ大当たり」と「１５Ｒ大当たり」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、０～４９の５０個の値が「４Ｒ大当たり」であり、０～４９の５０個の値以外の値（５０～９９）が「１５Ｒ大当たり」である。

【３５３９】

１５Ｒ大当たりは、当該開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１５回（１５ラウンド）となっている。なお、図２１６（ｂ）における当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第２特別電動役物である。また、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって移行する高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は７回までに制限されている。すなわち、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で小当たりに当選してＶ入賞大当たりした際の高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は１回であるのに対して、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選してＶ入賞大当たりした際の高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は７回と大きな数となっている。これによって、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選してＶ入賞大当たりした際の方が、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で小当たりに当選してＶ入賞大当たりした際よりも高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が多くなり、遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。

【３５４０】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、Ｖ入賞大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいてＶ入賞大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいてＶ入賞大当たりとなった場合とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。

【３５４１】

なお、本実施形態では、図２１６（ｂ）の特図２Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルにおいて、上述したように、大当たりの種別として、４Ｒ大当たり、１５Ｒ大当たりの２種類が設定されているが、２種類に限る必要はなく、例えば８Ｒ大当たりを含む３種類としてもよいし、４種類や、５種類以上の数としてもよい。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、４Ｒ、１５Ｒに限る必要はなく、例えば、８Ｒ、１６Ｒ等の他の回数としてもよい。また、図２１６（ａ）の特図１Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルにおいても、同様に、振り分ける種類の数を変形してもよく、また、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数について４Ｒに換えて、他の回数としてもよい。要は、特図２当たり抽選で小当たりに当選してＶ入賞大当たりした際の方が、特図１当たり抽選で小当たりに当選してＶ入賞大当たりした際よりも遊技者にとっての有利性が高いものであり、かつ、天井時短が発動される際の方が特図１当たり抽選で小当たりに当選してＶ入賞大当たりした際よりも遊技者にとっての有利性が高いものであれば、特図１Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルおよび特図２Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルにおける振り分ける種類の数や、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数はいずれであってもよい。

【３５４２】

上述のように、ＭＰＵ６２は、実行エリアＡＥに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、実行エリアＡＥに記憶されている当たり種別カウンタＣ２の値を用いて大当たり種別を判定するが、さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されて

いる停止結果テーブルが参照される。

【３５４３】

図２１７は、電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【３５４４】

図２１７（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図２１７（ａ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役短開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．６秒である。

【３５４５】

図２１７（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図２１６（ｂ）に示すように、電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役長開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役長開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。

【３５４６】

このように、電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。この結果、高頻度サポートモード時には、第２始動口３４に向かって流下した遊技球は、１００％の確率に近い確率で第２始動口３４に入球することになる。なお、電役短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。

【３５４７】

《５－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【３５４８】

図２１８は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２１２）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。

【３５４９】

ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。

【３５５０】

ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等

が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【３５５１】

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

【３５５２】

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

【３５５３】

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

【３５５４】

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

【３５５５】

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

【３５５６】

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

【３５５７】

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

【３５５８】

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

【３５５９】

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２が、遊技の進行に対応させて、表示制御装置１００に向けてコマンド（演出コマンド）を送信する。表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０からの演出コマンドを受信すると、当該演出コマンドに規定されて

いる演出内容に応じて、使用する表示データテーブルをワークＲＡＭ１０４から選定して、選定した表示データテーブルをワークＲＡＭ１０４内の表示データテーブルバッファに格納する共に、表示データテーブルにおける現在の実行位置を把握するためのポインタを初期位置を示す「０」に設定する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタを１加算することで更新して、表示データテーブルにおいてポインタが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像データの種類や、画像データの表示位置、画像データの拡大縮小率等（描画リスト）を更新して、その更新した描画リストをＶＤＰ１０５に対して送信する。上記表示データテーブルにおけるポインタの加算は、表示制御装置１００によって実行されるソフトウェアによる更新処理によって行なわれる。

【３５６０】

ＶＤＰ１０５は、描画リストを受信すると、受信した描画リストに基づいてキャラクタＲＯＭ１０６から画像データを読み出し、その読み出した画像データを描画リストに基づく位置や表示方法で１フレーム分の画像を描画して、ビデオＲＡＭ１０７内の第１フレームバッファ１０７ａおよび第２フレームバッファ１０７ｂのいずれか一方のフレームバッファに上記描画した画像を展開するとともに、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像を図柄表示装置４１へ出力することによって、図柄表示装置４１に画像を表示させる。ＶＤＰ１０５は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、図柄表示装置４１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、約２０ミリ秒。以下、「２０ミリ秒」と表現する）の中で並列処理する。

【３５６１】

ＶＤＰ１０５は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と呼ぶ）を送信する。ＭＰＵ１０２は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理を実行し、ＶＤＰ１０５に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、ＶＤＰ１０５は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を図柄表示装置４１に表示させる表示処理を実行する。

【３５６２】

このように、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、ＶＤＰ１０５に対して描画指示を行うので、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ１０２より受け取ることができる。よって、ＶＤＰ１０５では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【３５６３】

上記のようにして、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した後、音声発光制御装置９０とは独立して、演出コマンドに対応する画像の表示を実行することが可能となる。

【３５６４】

上記演出の一つである図柄変動演出を例に挙げて、演出コマンドに対応する画像の表示をさらに詳しく説明する。

【３５６５】

図２１１を用いて先に説明したように、第１始動口３３又は第２始動口３４へ遊技球が入球すると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始され、そして、スクロールする各図柄が、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わり、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３に所定の図柄が停止表示した状態となる。本実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置６０による当たり抽選の結果が小当たり当選であり、振分テーブルによる振り分け結果が１５Ｒ大当たりである場合には、停止表示された図柄の並び（停止図柄）は「７」図柄の組合せ、

すなわち、７７７となる。主制御装置６０による当たり抽選の結果が小当たり当選であり、振分テーブルによる振り分け結果が４Ｒ大当たりである場合には、停止図柄は７以外の同一図柄の組合せ、すなわち、１１１、２２２、３３３、４４４、５５５、６６６、または８８８となる。

【３５６６】

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、図柄変動演出を規定する演出コマンドとして、変動表示が開始されてから停止図柄に至るまでの変動表示を示す変動表示パターンを指定する変動表示パターン指定コマンドと、停止図柄を指定する停止図柄指定コマンドとを、表示制御装置１００に向けて送信する。

【３５６７】

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、主制御装置６０による当たり抽選の結果が小当たり当選であり、振分テーブルによる振り分け結果が４Ｒ大当たりである場合（以下、単に「４Ｒ大当たりに当選した場合」とも呼ぶ）に、変動表示パターン指定コマンドによって指定する変動表示パターンとして、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が変動表示を開始し、最後の１フレームが停止図柄と同じ７以外の同一図柄の組合せとなる内容を設定する。この場合に、停止図柄指定コマンドによって指定する停止図柄の情報として、変動表示パターンの最後の１フレームと同じ７以外の同一図柄の組合せを確定時間だけ継続表示する内容を設定する。

【３５６８】

また、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、主制御装置６０による当たり抽選の結果が小当たり当選であり、振分テーブルによる振り分け結果が１５Ｒ大当たりである場合（以下、単に「１５Ｒ大当たりに当選した場合」とも呼ぶ）に、変動表示パターン指定コマンドによって指定する変動表示パターンとして、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が変動表示を開始し、最後の１フレームが７７７となる内容を設定する。この場合に、停止図柄指定コマンドによって指定する停止図柄の情報として、７７７を確定時間だけ継続表示する内容を設定する。また、この場合に、停止図柄指定コマンドによって指定する停止図柄の情報として、停止図柄である７７７を一定時間だけ継続表示する内容に換えて、一旦、４Ｒ大当たりに振り分けられたように７以外の同一図柄の組合せを表示し、その後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が変動表示を再開し、その後、７７７に変化（昇格）し、７７７を確定時間だけ継続表示する内容としてもよい。

【３５６９】

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２は、図柄変動演出の中で、変動表示パターン指定コマンドを表示制御装置１００に向けて送信し、その後、停止図柄指定コマンドを表示制御装置１００に向けて送信する。これらコマンドを受信した表示制御装置１００では、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２とＶＤＰ１０５とが協働して、変動表示パターン指定コマンドによって指定された変動表示パターンと停止図柄指定コマンドに指定された停止図柄とを含む図柄変動演出を、図柄表示装置４１に表示させる。この結果、所定の当たり当選である４Ｒ大当たりに当選した場合に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が変動表示を開始し、最終的に７以外の同一の図柄の組合せで停止し、その停止した図柄の並びを確定時間だけ継続表示する。また、所定の当たり当選である１５Ｒ大当たりに当選した場合に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が変動表示を開始し、最終的に７７７で停止し、その停止した７７７の並びを確定時間だけ継続表示する。あるいは、１５Ｒ大当たりに当選した場合に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が変動表示を開始し、一旦、４Ｒ大当たりに振り分けられたように７以外の同一図柄の組合せを表示し、その後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が変動表示を再開し、その後、７７７に変化（昇格）し、７７７を確定時間だけ継続表示する。

【３５７０】

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

【３５７１】
《５－４》遊技機による処理の概要：
　次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について、主に図２１９を用いて説明する。
【３５７２】
《５－４－１》決戦ステージとラッシュステージの構成：
　本実施形態のパチンコ機１０では、当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際に、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、サポートモードが高頻度サポートモードである所定遊技状態としての高サポ状態となる。本実施形態のパチンコ機１０では、この高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が、上記当たり抽選が第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選である場合と、上記当たり抽選が第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選である場合とで異なる構成とすることで、２種類の遊技ステージを作り出している。
【３５７３】
　図２１６（ａ）の特図１Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルに示すように、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で小当たりに当選した際には、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了後の高サポ状態は、遊技回の実行回数が１回までに制限されている。所定有利状態でもある高サポ状態においては、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役長開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、普通電動役物３４ａが高い頻度で電役長開放状態となる。このため、サポートモードが高頻度サポートモードである場合、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。遊技者は、右打ちを行い、普通電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。このようにして、高サポ状態における１回の遊技回の実行中、すなわち、特図２変動中において、遊技者は、特図２の保留が最大４個、貯えられるように遊技を行なう。この結果、最初の１回転分の特図２変動と、特図２変動中において貯えられた最大４個分の特図２変動とで、最大５回の特図２変動が実行されることになる。この最大５回の特図２変動が行われる期間が、２種類の遊技ステージのうちの第１の遊技ステージである。以下、当該第１の遊技ステージを「決戦ステージ」と呼ぶ。
【３５７４】
　決戦ステージにおいては、上記のように最大５回の特図２変動が実行されるが、この特図２変動に係る特図２当たり抽選において小当たりする当選確率は、図２１４（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルに示すように１／７．７であることから、決戦ステージ中に小当たり当選する確率（以下、ラッシュ突入率と呼ぶ）Ｐ１は、下記の計算式（３）に従って約５０％となる。
【３５７５】
　ラッシュ突入率Ｐ１＝１－｛（７７－１０）／７７｝＾５…（３）
　ただし、＾は、べき乗を表す。
【３５７６】
　図２１６（ｂ）の特図２Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルに示すように、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際には、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了後の高サポ状態は、遊技回の実行回数が７回までに制限されている。遊技者は、右打ちすることによって、この遊技回の実行中、すなわち、特図２変動中において、特図２の保留が最大４個、貯えられるように遊技を行なう。この結果、最初の７回転分の特図２変動と、特図２変動中において貯えられた最大４個分の特図２変動とで、最大１１回の特図２変動が実行されることになる。この最大１１回の特図２変動が行われる期間が、２種類の遊技ステージのうちの第２の遊技ステージである。以下、当該第２の遊技ステージを「ラッシュステージ」と呼ぶ。
【３５７７】

ラッシュステージにおいては、上記のように最大１１回の特図２変動が実行されるが、この特図２変動に係る特図２当たり抽選において小当たりする当選確率は、図２１４（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルに示すように１／７．７であることから、ラッシュステージ中に小当たり当選する確率（以下、ラッシュ継続率と呼ぶ）Ｐ２は、下記の計算式（４）に従って約７８％となる。

【３５７８】

ラッシュ継続率Ｐ２＝１－｛（７７－１０）／７７｝＾１１…（４）

ただし、＾は、べき乗を表す。

【３５７９】

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技者は、通常状態Ｈ１において小当たり当選することによって、ラッシュ突入率が約５０％である決戦ステージＨ４に移行し、当該決戦ステージＨ４において小当たり当選することによって、ラッシュ継続率が約７８という高い継続率を実現するラッシュステージＨ７に移行するように遊技を進める。こうした遊技の流れについては、後ほど詳述する。

【３５８０】

《５－４－２》天井時短機能の構成：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が備える天井時短（いわゆる遊タイム）機能について説明する。

【３５８１】

天井時短機能は、通常状態（低サポ状態）中の遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では、例えば１０００回）に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードに移行する機能である。主制御装置６０のＭＰＵ６２は、初期化条件成立時に予め定められた規定回数を天井回数カウンタにセットし、通常状態において遊技回が実行される毎に所定情報としての天井回数カウンタの値を１だけデクリメント（減算）する。天井回数カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。初期化条件成立時とは、パチンコ機が初期化されたとき（ＲＡＭがクリアされたとき）、または大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）したときが該当する。大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）したときは、付与価値が発生することが確約された状態であることから、天井回数カウンタは、初期状態である規定回数が設定される。このために、大当たり当選した場合に、遊技者は、ラッシュ状態に移行しなかった場合にはラウンド遊技の終了後に、ラッシュ状態に移行した場合には当該ラッシュ状態を抜けた後に、新たな気持ちで天井回数カウンタの値が規定回数から更新されることを楽しむことができる。また、変形例として、初期化条件成立時は、パチンコ機１０の電源投入時も含む構成としてもよい。上記天井回数カウンタの値のデクリメントは、主制御装置６０によって実行されるソフトウェアによる更新処理によって行なわれる。

【３５８２】

すなわち、天井回数カウンタは、パチンコ機が初期化されたときに規定回数に設定され、その後、通常状態において遊技回が実行される毎に１だけデクリメントされ、大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む、以下同じ）する毎に規定回数に設定し直される。換言すれば、天井回数カウンタは、初期化条件成立時から大当たり当選するまでの所定遊技状態において、遊技回が実行される毎に１だけデクリメントされることになる。ここで、遊技回が実行される毎に天井回数カウンタの値を１だけデクリメントするとは、具体的には、遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）を特定条件が成立した場合として、当該特定条件が成立した場合に天井回数カウンタの値を１だけデクリメントする構成とした。なお、特定条件を、遊技回における停止表示の終了時に換えて、遊技回における変動表示の開始時、遊技回における変動表示の終了時、などとしてもよい。

【３５８３】

そして、ＭＰＵ６２は、天井回数カウンタの値が０に達した場合、すなわち所定情報が

更新終了状態となった場合に、天井条件成立フラグをＯＮするとともに、カウンタ更新終了フラグをＯＮする。天井条件成立フラグおよびカウンタ更新終了フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている。天井条件成立フラグは、初期化条件成立時からの通常状態中の遊技回の実行回数が規定回数に達したか否かを特定するフラグである。カウンタ更新終了フラグは、天井回数カウンタの更新を終了した状態にあるか否かを特定するフラグである。天井条件成立フラグおよびカウンタ更新終了フラグのそれぞれは、上述した初期化条件成立時にＯＦＦされ、天井回数カウンタの値が０に達した場合にＯＮされる。なお、天井条件成立フラグおよびカウンタ更新終了フラグが同じタイミングでＯＮ／ＯＦＦされるのにもかかわらず、両フラグを用意した理由については後述する。

【３５８４】

さらに、ＭＰＵ６２は、天井条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する天井条件判定処理を、サポートモードが低頻度サポートモードである通常時に遊技回が実行される毎に行なう。そして、天井条件判定処理において、天井条件成立フラグがＯＮであると判定された場合に、所定回数の時短付与を実行する。また、天井条件判定処理において、天井条件成立フラグがＯＮであると判定された場合に、例えば「チャンスタイム」といった文字が出現する天井到達報知演出を付与価値として図柄表示装置４１に表示させる。なお、変形例として、天井条件成立フラグを用意することなく、天井回数カウンタの値を直接見て、天井回数カウンタの値が０となった場合に、所定回数の時短付与を実行する構成としてもよい。

【３５８５】

「所定回数の時短付与」は、サポートモードを高頻度サポートモードに移行し、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が予め定めた回数（以下、時短付与回数とも呼ぶ）に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードを継続することである。本実施形態のパチンコ機１０では、時短付与回数は例えば１００回と大きな回数に定められており、当該時短付与回数以内の遊技回で１００％に近い高確率で小当たりに当選可能なように定められている。本実施形態のパチンコ機１０では、時短付与がなされている最中、すなわちサポートモードが高頻度サポートモードであるときの小当たり当選確率は、図２１４（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルから１／７．７となっていることから、例えば１００回といった大きな回数の時短付与であれば、１００％に近い高確率で小当たりに当選することができる。以下、時短付与によって高頻度サポートモードが継続されている期間を「天井到達ステージ」と呼ぶ。天井到達ステージにおいては、約１００％の高確率で小当たりに当選することができ、ラッシュ突入率は約１００％となる。まとめると、所定情報が更新終了状態となった後、具体的には天井回数カウンタが規定回数に到達した後の予め定められたタイミングで、所定有利状態としての所定回数の時短付与が実行される。

【３５８６】

なお、時短付与回数は、１００回に限る必要はなく、当該時短付与回数以内の遊技回で高確率で小当たりに当選することが可能であれば、例えば５０回、８０回、１１０回等の他の回数としてもよい。また、規定回数についても、１０００回に限る必要はなく、例えば５００回、８００回、１１００回等の他の回数としてもよい。

【３５８７】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上記時短付与を開始するタイミングは、天井回数カウンタの値が０に達した遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）とした。なお、当該停止表示の終了時（確定時間の終了時）に換えて、天井回数カウンタの値が０に達した遊技回における変動表示の開始時、天井回数カウンタの値が０に達した遊技回における変動表示の停止時、などに時短付与を開始する構成としてもよい。また、上記時短付与を行なうタイミングとして、天井回数カウンタの値が０に達した遊技回の次の遊技回における変動表示の開始時、当該次の遊技回における変動表示の停止時、または、当該次の遊技回における停止表示の終了時（確定時間の終了時）、などを採用する構成としてもよい。

【３５８８】
　なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上述した天井回数カウンタの更新は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく特図１の遊技回、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく特図２の遊技回のいずれの場合にも行なわれる構成とした。これに対して、変形例として、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく特図１の遊技回が実行されるときに限り、天井回数カウンタが更新される構成としてもよい。天井時短を発生させるための遊技回の実行回数は通常状態中の遊技回に限ることから、天井回数カウンタの更新を特図１の遊技回に限る構成としても問題はないためである。この変形例によれば、制御を簡易化することができる。
【３５８９】
　天井到達ステージにおいて小当たりに当選した場合、小当たりに基づく開閉実行モードが実行され、当該開閉実行モードの終了後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選し、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。そして、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、付与価値としてサポートモードが高頻度サポートモードである高サポ状態を維持する。天井到達ステージにおける小当たり当選は、特図２当たり抽選での小当たり当選であることから、図２１６（ｂ）の特図２Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルによれば、当該高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は７回までに制限される。この結果、先に説明したラッシュステージに遊技状態が移行することになる。
【３５９０】
　上記天井時短機能によれば、天井回数カウンタを規定回数からデクリメントし、天井回数カウンタの値が０に達した場合に、天井条件成立フラグをＯＮする構成としていたが、これに換えて、天井回数カウンタを０からインクリメントし、天井回数カウンタの値が規定回数に達した場合に、天井条件成立フラグをＯＮする構成としてもよい。また、インクリメントやデクリメントに換えて他の演算によって、天井回数カウンタを更新する構成としてもよい。
【３５９１】
　先に説明したように、天井条件成立フラグおよびカウンタ更新終了フラグのそれぞれは、初期化条件成立時にＯＦＦされ、天井回数カウンタの値が０に達した場合にＯＮされる。天井条件成立フラグは、天井時短用処理においてサポートモードを高頻度サポートモードに移行する処理が実行される条件として機能するフラグである。これに対して、カウンタ更新終了フラグは、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となった場合に、後述するＶ狙い報知演出とＶ狙い非推奨報知演出とのいずれを行なうかを判定する処理が実行される条件として機能するフラグである。このように両フラグは用途が相違することから、本実施形態では天井条件成立フラグとカウンタ更新終了フラグとの両方を用意する構成とした。しかしながら、天井条件成立フラグおよびカウンタ更新終了フラグのそれぞれは、上述したようにＯＮ／ＯＦＦされるタイミングが同一であることから、本実施形態の変形例として一方のフラグで他方のフラグを代用する構成としてもよい。具体的には、本実施形態の変形例として、カウンタ更新終了フラグを無くして、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となった場合に、Ｖ狙い報知演出とＶ狙い非推奨報知演出とのいずれを行なうかを判定する処理が実行される条件として天井条件成立フラグを用いる構成としてもよい。
【３５９２】
《５－４－３》遊技の流れ：
　本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、上述したように、通常状態、小当たりに基づく開閉実行モード、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード、決戦ステージ、ラッシュステージ、天井到達ステージ等を取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。
【３５９３】
　図２１９は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は所定遊技状態としての通常状態Ｈ１である。通常状態Ｈ１は、サポートモード

が低頻度サポートモードである低サポ状態である。低サポ状態では、推奨される発射態様が左打ちであり、遊技者は左打ちで遊技を行なうことによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１始動口３３に遊技球を入球させる。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別情報についての当たり抽選（特図１当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【３５９４】

通常状態Ｈ１で実行される遊技回は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行されるものである。通常状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、通常状態Ｈ１が継続され、遊技者は第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。なお、通常状態Ｈ１において左打ちで遊技を行っていると、図柄表示装置４１には、遊技球発射機構による発射態様を遊技者に報知するための報知演出（例えば左打ち報知演出）はなんら表示されない。

【３５９５】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、第１始動口３３へ遊技球を入球させた場合より、第２始動口３４へ遊技球を入球させた場合の方が遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、右打ちルート上に第２始動口３４を設け、第２始動口３４に普通電動役物３４ａを設けることによって、サポートモードが低頻度サポートモードである通常状態Ｈ１において、右打ちしても第２始動口３４に遊技球が入球しない構成とすることで、通常状態Ｈ１において右打ちで遊技が行なわれないように通常時右打ち対策がなされている。そこで、本実施形態のパチンコ機１０では、通常状態Ｈ１において左打ちで遊技を行わないと遊技者は利益を得られないので、通常状態Ｈ１において右打ちで遊技が行われていることを検出すると、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。

【３５９６】

また、通常状態Ｈ１では、天井条件判定処理を実行する。天井条件判定処理によれば、天井時短を付与する条件が成立したか否かを特定する天井条件成立フラグがＯＮであるか否かの判定がなされる。

【３５９７】

通常状態Ｈ１で実行された遊技回における当たり抽選において所定の当たり当選である小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａを開閉動作する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）Ｈ２に移行する。

【３５９８】

通常状態Ｈ１から移行した所定有利状態としての小当たりに基づく開閉実行モードＨ２では、遊技球発射機構によって遊技球を発射させる遊技方法として、右打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることが、原則、推奨される。ここで、「原則」としたのは、当該小当たりした遊技回における通常状態中の遊技回の実行回数（以下、通常時実行回数と呼ぶ）が規定回数（以下、天井到達回数と呼ぶ）に近い場合は、Ｖ入賞口５９に遊技球を入球させることが遊技者にとって必ずしも有利とは言えないためであり、この通常時実行回数が天井到達回数に近い場合を別として、Ｖ入賞口５９に遊技球を入球させることを狙うことが推奨される。具体的には、主制御装置６０のＭＰＵ６２は、通常状態Ｈ１から移行した小当たりに基づく開閉実行モードＨ２では、遊技方法の報知演出として、右打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを推奨するＶ狙い報知演出と、左打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させないことを推奨するＶ狙い非推奨報知演出との２種類を用意して、上記原則に当てはまる場合にはＶ狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示させ、上記原則に当てはまらない場合にはＶ狙い非推奨報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。なお、Ｖ狙い報知演出またはＶ狙い非推奨報知演出は、小当たりに基づく開閉実行モードＨ２のオープニング

期間を利用して表示させる。Ｖ狙い報知演出は第１表示態様であり、Ｖ狙い非推奨報知演出は第２表示態様である。

【３５９９】

上記原則に当てはまるか否かの条件や、Ｖ狙い報知演出、Ｖ狙い非推奨報知演出については後ほど詳しく説明する。ここでは、原則に当てはまりＶ狙い報知演出が図柄表示装置４１に表示され、当該Ｖ狙い報知演出に則って右打ちで遊技がなされるものとして、次の説明を行なう。

【３６００】

小当たりに基づく開閉実行モードＨ２において、右打ちで遊技がなされることで、小当たりに基づく開閉実行モードＨ２の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球して大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ入賞口５９に遊技球が入球した場合、Ｖ入賞大当たりに当選となり、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作する開閉実行モード（以下、「Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）Ｈ３に移行する。なお、小当たりに基づく開閉実行モードＨ２の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球することによって、予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。通常状態Ｈ１で実行された遊技回における当たり抽選において小当たりに当選した場合に、遊技者は、遊技球発射機構によって遊技球を発射させる遊技方法を左打ちから右打ちに切り替えることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることで、利益付与条件が成立したとして付与価値としてのＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３への移行が可能となる。このために、遊技者は発射操作を左打ちから右打ちに切り替えるという積極的な操作によって、利益付与条件を成立させることを図ることができる。

【３６０１】

一方、小当たりに基づく開閉実行モードＨ２において、小当たり当選後、所定期間（例えば６秒）の間に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、Ｖ入賞大当たりに当選せずに、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３が実行されない。この結果、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、通常状態Ｈ１に戻る。

【３６０２】

所定有利状態としてのＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３では、推奨される発射態様が右打ちであり、遊技者は右打ちで遊技を行なうことによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球を入球させる。なお、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行した際には、遊技球発射機構を動作させる発射操作を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示される構成としてもよい。その場合、既に遊技者が右打ちにて遊技を行っている場合には、右打ち報知演出を行わない構成としてもよい。Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選に基づいて小当たり当選してＶ入賞口５９に遊技球が入球することによりＶ入賞大当たり当選したことによって移行した状態であり、図２１６（ａ）の特図１Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルによれば、ラウンド遊技の回数、すなわち、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は４回（４ラウンド）となっている。Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された大入賞口に遊技球が１個入球する毎に予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。そして、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、所定遊技状態としての決戦ステージＨ４に移行する。

【３６０３】

決戦ステージＨ４は、サポートモードが高頻度サポートモードに移行したことによって遷移する高サポ状態である。図２１６（ａ）の特図１Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルにて説明したように、当該高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は１回までに制限されている。この１回までの遊技回に制限された高サポ状態では、第２始動口３４へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。この右打ち中の状態Ｈ４ａにおいて

、第２始動口３４へ最初の遊技球が入球され、当該最初の遊技球の入球を契機とした特図２変動が１回転するまで実行される。遊技者は、当該特図２変動中において、右打ちにて遊技を行うことによって、特図２の保留を最大４個、貯える。

【３６０４】

右打ち中の状態Ｈ４ａにおける最初の１回転分の特図２変動に係る当たり抽選において外れた場合に、特図２保留消化中の状態Ｈ４ｂに移行する。

【３６０５】

特図２保留消化中の状態Ｈ４ｂでは、右打ち中の状態Ｈ４ａにおいて貯えられた特図２の保留数（最大４個）に対応した回数の遊技回が実行される。なお、特図２保留消化中の状態Ｈ４ｂでは、サポートモードは低頻度サポートモードとなっている。

【３６０６】

右打ち中の状態Ｈ４ａにおける最初の１回転分の特図２変動に係る当たり抽選において小当たりに当選した場合に、決戦ステージＨ４を抜けて、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行する。

【３６０７】

また、特図２保留消化中の状態Ｈ４ｂにて実行される遊技回における特図２変動に係る当たり抽選において小当たりに当選した場合にも、決戦ステージＨ４を抜けて、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行する。一方、特図２保留消化中の状態Ｈ４ｂにて実行される遊技回における特図２変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れた場合には、通常状態Ｈ１に戻る。

【３６０８】

決戦ステージＨ４では、右打ち中の状態Ｈ４ａにおける最初の１回転分の特図２変動と、特図２変動中において貯えられた最大４個分の特図２変動とで、最大５回の特図２変動が実行されることになる。この特図２変動に係る特図２当たり抽選において小当たりする当選確率は、図２１４（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルに示すように１／７．７であることから、決戦ステージＨ４中に小当たり当選する確率（ラッシュ突入率）Ｐ１は先に説明したように約５０％である。すなわち、決戦ステージＨ４から約５０％の確率で、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行することができる。

【３６０９】

なお、決戦ステージＨ４においては、決戦ステージＨ４に移行したことを遊技者に対して報知するために、決戦ステージＨ４固有の特別演出を図柄表示装置４１に表示する構成とした。特別演出としては、例えば、決戦ステージＨ４に移行したことを示唆するとともに、特図２保留を４個貯えることを示唆する画像を表示する。この特別演出によって、ラッシュ突入率が約５０％という遊技者にとっての有利性が高い決戦ステージＨ４に移行したことを遊技者は知ることができることから、ラッシュに突入する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【３６１０】

決戦ステージＨ４から移行した所定有利状態としての小当たりに基づく開閉実行モードＨ５では、推奨される発射態様が右打ちであり、右打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを推奨するＶ狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。Ｖ狙い報知演出は、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５のオープニング期間を利用して表示させる。Ｖ狙い報知演出に則って右打ちで遊技がなされることで、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球して大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ入賞口５９に遊技球が入球した場合、Ｖ入賞大当たりに当選となり、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作する開閉実行モードＨ６（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ６）に移行する。なお、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球することによって、予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。

【３６１１】

一方、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５において、小当たり当選後、所定期間（例

えば６秒）の間に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、Ｖ入賞大当たりに当選せずに、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ６が実行されない。この結果、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、通常状態Ｈ１に戻る。

【３６１２】

所定有利状態としてのＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ６では、推奨される発射態様が右打ちであり、遊技者は右打ちで遊技を行なうことによって遊技領域ＰＡの右側に遊技球を流下させ、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの作動により開放された可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球を入球させる。なお、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ６に移行した際には、遊技球発射機構を動作させる発射操作を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示される構成としてもよい。その場合、既に遊技者が右打ちにて遊技を行っている場合には、右打ち報知演出を行わない構成としてもよい。Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ６は、決戦ステージにおける第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて小当たり当選してＶ入賞口５９に遊技球が入球することによりＶ入賞大当たり当選したことによって移行した状態であり、図２１６（ｂ）の特図２Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルによれば、所定遊技状態としてのラウンド遊技の回数、すなわち、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は４回（４ラウンド）または１５回（１５ランド）となっている。Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ６の作動により開放された大入賞口に遊技球が１個入球する毎に予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。そして、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了後に、所定遊技状態としてのラッシュステージＨ７に移行する。

【３６１３】

ラッシュステージＨ７は、サポートモードが高頻度サポートモードである高サポ状態である。図２１６（ｂ）の特図２Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルにて説明したように、当該高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は７回までに制限されている。この７回までの遊技回に制限された高サポ状態では、第２始動口３４へ遊技球を入球させるべく、推奨される発射態様が右打ちとなる。この右打ち中の状態Ｈ７ａにおいて、７回転分の特図２変動が実行される。遊技者は、当該７回転分の特図２変動中において、右打ちにて遊技を行うことによって、特図２の保留を最大４個、貯える。

【３６１４】

右打ち中の状態Ｈ７ａにおける最初の７回転分の特図２変動に係る当たり抽選の全てにおいて外れた場合に、特図２保留消化中の状態Ｈ７ｂに移行する。

【３６１５】

特図２保留消化中の状態Ｈ７ｂでは、右打ち中の状態Ｈ７ａにおいて貯えられた特図２の保留数（最大４個）に対応した回数の遊技回が実行される。なお、特図２保留消化中の状態Ｈ７ｂでは、サポートモードは低頻度サポートモードとなっている。

【３６１６】

右打ち中の状態Ｈ７ａにおける最初の７回転分の特図２変動に係る当たり抽選において所定の当たり当選である小当たりに当選した場合に、ラッシュステージＨ７を抜けて、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行する。小当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行した後には、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ６を経て、再度、ラッシュステージＨ７に移行することが可能となる。

【３６１７】

また、特図２保留消化中の状態Ｈ７ｂにて実行される遊技回における特図２変動に係る当たり抽選において所定の当たり当選である小当たりに当選した場合にも、ラッシュステージＨ７を抜けて、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行する。小当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行した後には、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ６を経て、再度、ラッシュステージＨ７に移行することが可能となる。

【３６１８】

一方、特図２保留消化中の状態Ｈ７ｂにて実行される遊技回における特図２変動に係る

当たり抽選の全てにおいて外れた場合には、通常状態Ｈ１に戻る。

【３６１９】

所定有利状態としてのラッシュステージＨ７では、右打ち中の状態Ｈ７ａにおける最初の７回転分の特図２変動と、特図２変動中において貯えられた最大４個分の特図２変動とで、最大１１回の特図２変動が実行されることになる。この特図２変動に係る特図２当たり抽選において小当たりする当選確率は、図２１４（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルに示すように１／７．７であることから、ラッシュステージＨ７中に小当たり当選する確率（ラッシュ継続率）Ｐ２は先に説明したように約７８％である。すなわち、決戦ステージＨ４から約５０％の確率でラッシュステージＨ７に移行することができ、ラッシュステージＨ７に移行した後においては、約７８％といった高い確率でラッシュステージＨ７を繰り返すことができる。

【３６２０】

なお、ラッシュステージＨ７においては、ラッシュステージＨ７に移行したことを遊技者に対して報知するために、ラッシュステージＨ７固有の特別演出を図柄表示装置４１に表示する構成とした。付与価値である特別演出としては、例えば、ラッシュステージＨ７に移行したことを示唆するとともに、特図２保留を４個貯えることを示唆する画像を表示する。この特別演出によって、ラッシュ突入率が約７８％という遊技者にとっての有利性が高いラッシュステージＨ７に移行したことを遊技者は知ることができることから、ラッシュに突入する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【３６２１】

先に説明したように、通常状態Ｈ１では、天井条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する天井条件判定処理が実行される。天井条件判定処理によって、天井条件成立フラグがＯＮであると判定された場合、すなわち、通常状態Ｈ１中において、初期化条件成立時からの遊技回の実行回数が規定回数に達した場合（すなわち、天井到達した場合）に、所定回数の時短付与がなされる。この結果、通常状態Ｈ１から所定遊技状態としての天井到達ステージＨ８に移行する。また、天井条件判定処理において、天井条件成立フラグがＯＮであると判定された場合に、付与価値として例えば「チャンスタイム」といった文字が出現する天井到達報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。この天井到達報知演出によって、ラッシュ突入を遊技者に予感させることができる。

【３６２２】

天井到達ステージＨ８では、サポートモードが高頻度サポートモードに移行され、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が時短付与回数（例えば１００回）に達するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。サポートモードが高頻度サポートモードである場合、遊技球発射機構によって推奨される発射態様は右打ちとなる。なお、天井到達ステージＨ８に移行した際には、遊技球発射機構を動作させる発射操作を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出が図柄表示装置４１に表示される。天井到達ステージＨ８において小当たりに当選する確率は、先に説明したように、１００％に近い高確率となっている。その上、当該小当たりに当選した後は、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行することによって、決戦ステージＨ４を介さずにラッシュステージＨ７に移行し得る構成となっている。したがって、通常状態Ｈ１において、天井条件判定処理によって天井到達した場合には、天井到達ステージＨ８に移行し、天井到達ステージＨ８から約１００％のラッシュ突入率で、ラッシュステージＨ７に移行することができる。

【３６２３】

《５－４－４》遊技方法の報知演出：

先に説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、通常状態Ｈ１から移行した小当たりに基づく開閉実行モードＨ２、すなわち特図１当たり抽選で小当たり当選したことに基づく開閉実行モードＨ２では、遊技球発射機構によって遊技を発射させる遊技方法の報知演出として、右打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを推奨するＶ狙い報知演出を原則、表示し、原則に当てはまらない場合に、左打ちで遊

技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させないことを推奨するＶ狙い非推奨報知演出を表示する構成した。ここで、「原則」としたのは、当該小当たりした遊技回における通常状態中の遊技回の実行回数（以下、通常時実行回数と呼ぶ）が規定回数（以下、天井到達回数と呼ぶ）に近い場合は、Ｖ入賞口５９に遊技球を入球させることが遊技者にとって必ずしも有利とは言えないためである。必ずしも有利とは言えない理由は次の通りである。小当たりに基づく開閉実行モードＨ２においてＶ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合に移行するのは、先に説明した決戦ステージＨ４（図２１９参照）であり、決戦ステージＨ４におけるラッシュ突入率は約５０％である。これに対して、通常時実行回数が天井到達回数に到達した場合に移行するのは、先に説明した天井到達ステージＨ８（図２１９参照）であり、天井到達ステージＨ８におけるラッシュ突入率は約１００％である。このため、通常時実行回数が天井到達回数に近い場合には、特図１当たり抽選で小当たり当選したことに基づく開閉実行モードＨ２においてＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを取り止めて、通常時実行回数が天井到達回数に到達するのを待った方が遊技者にとっての有利性が高いと言える。

【３６２４】

通常時実行回数が天井到達回数に対してどの程度、近いかによって、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した方が遊技者にとっての有利性が高い場合と、Ｖ入賞口５９に遊技球を入球させることを取り止めて通常時実行回数が天井到達回数に到達するのを待った方が有利性が高い場合とに振り分けられる。前者と後者とに振り分けられる境界の回数を損益分岐回数と呼ぶとすると、通常時実行回数が損益分岐回数に到達するまでは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した方が遊技者にとっての有利性が高いのに対して、通常時実行回数が損益分岐回数を超えると、Ｖ入賞口５９に遊技球を入球させることを取り止めて通常時実行回数が天井到達回数に到達するのを待った方が遊技者にとっての有利性が高い。

【３６２５】

ここで、損益分岐回数は、

ａ）特図１当たり抽選において小当たり当選したことによって得られる、小当たりに基づく開閉実行モードＨ２とＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３とによる平均出球数と、

ｂ）ラッシュステージＨ７への突入によって得られる、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５とＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ６との繰り返しによる総平均出球数と、

ｃ）遊技球を１００発打ち出した時に第１始動口３３に入球する平均特図１始動入賞数と、

等によって、計算上求めることができる。

【３６２６】

具体的には次のように求める。まず、天井回数カウンタの値が規定回数（１０００）から０までの範囲内において、損益分岐回数を含むと予想される所定範囲を設定する。この所定範囲はある程度広い範囲とすることで損益分岐回数を必ず含ませることが出来る。そして、当該所定範囲内に含まれる天井回数カウンタの値の各遊技回において、小当たりに基づく開閉実行モードＨ２においてＶ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合に小当たりに基づく開閉実行モードＨ２からラッシュステージＨ７までによって得られる遊技球の増加量Ａと、小当たりに基づく開閉実行モードＨ２においてＶ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合に移行する通常状態Ｈ１から天井到達ステージＨ８を経て小当たりに基づく開閉実行モードＨ５からラッシュステージＨ７までによって得られる遊技球の増加量Ｂとをそれぞれ計算によって求める。そして、増加量Ａと増加量Ｂとを比較して、当該比較結果が「増加量Ａ≧増加量Ｂ」から「増加量Ａ＜増加量Ｂ」に切り替わる天井回数カウンタの値に対応する回数を損益分岐回数と設定する。

【３６２７】

増加量Ａは、次のように求めることができる。

【３６２８】

小当たりに基づく開閉実行モードＨ２における遊技球の増加量（以下、増加量Ａ１と呼

ぶ）は、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａに遊技球が入球して得られる賞球数である１０個から、大入賞口５７ａに遊技球が入球させた分の１個を差し引くことによって、９個となる。

【３６２９】

Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３における１回のラウンド遊技で得られる賞球数は、大入賞口３６ａに遊技球が入球して得られる賞球数が１５個であり、各ラウンド遊技の上限個数が９個であることから、１５×９＝１３５個となる。ここでは、上限個数まで遊技球が入球されるものとして計算した。大入賞口３６ａに遊技球を入球させた分である９個を１３５個から差し引くことによって、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３における１回のラウンド遊技における遊技球の増加量は１２６個となる。Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３において実行されるラウンド遊技の回数は４回であることから、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３における遊技球の増加量（以下、増加量Ａ２と呼ぶ）は、１２６×４＝５０４個となる。

【３６３０】

決戦ステージＨ４では、第２始動口３４へ遊技球を入球させる個数は、高頻度サポートモード中の１個と、特２保留を貯溜させる４個と、を加えた５個となる。このため、決戦ステージＨ４における増加量Ａ３は、－５個となる。

【３６３１】

小当たりに基づく開閉実行モードＨ５からラッシュステージＨ７までによって得られる遊技球の増加量は、実験やシミュレーションによって求める。ここでは、当該遊技球の増加量は、仮に８０００個であったとする。なお、決戦ステージＨ４における突入率は約５０％であることから、小当たりに基づく開閉実行モードＨ２においてＶ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合に移行する、小当たりに基づく開閉実行モードＨ２からラッシュステージＨ７までによって得られる遊技球の増加量の期待値（以下、増加量Ａ４と呼ぶ）は、８０００×５０％＝４０００個となる。

【３６３２】

したがって、増加量Ａは、増加量Ａ１～Ａ４までの総和である、９＋５０４－５＋４０００＝４５０８個となる。

【３６３３】

増加量Ｂは、次のように求めることができる。

【３６３４】

まず、遊技球を１００発打ち出した時に第１始動口３３に入球する平均特図１始動入賞数を、実験やシミュレーションによって求める。そうすると、平均特図１始動入賞数を用いて、通常状態Ｈ１における上記所定範囲内に含まれる天井回数カウンタの値の各遊技回において、天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応する値（＝０）に到達するまでに必要となる遊技球の打ち出し量Ｂ１を求めることができる。

【３６３５】

天井到達ステージＨ８において小当たりに当選するまでに要する遊技球の打ち出し量Ｂ２を、実験やシミュレーションによって求める。また、天井到達ステージＨ８において小当たりに当選した場合に移行する小当たりに基づく開閉実行モードＨ２からラッシュステージＨ７までによって得られる遊技球の増加量は、先に説明したように８０００個である。

【３６３６】

したがって、小当たりに基づく開閉実行モードＨ２においてＶ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合に移行する通常状態Ｈ１から天井到達ステージＨ８を経て小当たりに基づく開閉実行モードＨ５からラッシュステージＨ７までによって得られる遊技球の増加量Ｂは、８０００－Ｂ１－Ｂ２となる。

【３６３７】

上述した方法によって、増加量Ａと、天井回数カウンタの値の遊技回毎に対応した増加量Ｂとを求め、天井回数カウンタの値の遊技回毎に増加量Ａと増加量Ｂとを比較して、当該比較結果が「増加量Ａ≧増加量Ｂ」から「増加量Ａ＜増加量Ｂ」に切り替わるポイント

を求め、当該ポイントとなる天井回数カウンタの値に対応する回数を損益分岐回数と定める。

【３６３８】

本実施形態のパチンコ機１０は、上記損益分岐回数を、主制御装置６０のＲＯＭ６３に予め記憶する構成とした。主制御装置６０のＭＰＵ６２は、先に説明したカウンタ更新終了フラグがＯＦＦであり、かつ、特図１当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となった場合に、通常時実行回数を表す天井回数カウンタの値と損益分岐回数から求まる閾値とを比較する比較処理を実行する。当該閾値は、損益分岐回数を天井回数カウンタの値に換算した数値であり、具体的には、上記規定回数（１０００回）から損益分岐回数を減算した数値である。なお、損益分岐回数は、必ずしも計算によって求めたものである必要はなく、本実施形態の効果を損ねない回数であればいずれの大きさの回数であってもよい。

【３６３９】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、比較処理によって、天井回数カウンタの値が閾値（損益分岐回数から求まる閾値）以上であると判定された場合に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した方が遊技者にとっての有利性が高いことから、Ｖ狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。一方、上記比較処理によって、天井回数カウンタの値が閾値を下回ると判定された場合に、Ｖ入賞口５９に遊技球を入球させることを取り止めて通常時実行回数が天井到達回数に到達するのを待った方が遊技者にとっての有利性が高いことから、Ｖ狙い非推奨報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。

【３６４０】

図２２０は、天井回数カウンタの値によって遊技方法の報知演出がどのように切り替わるかを示す説明図である。図中において、横軸に天井回数カウンタの値と通常時実行回数とが示されている。ここでは、損益分岐回数は、例えば、天井到達回数である１０００回よりも１００回前である９００回であるとして説明する。天井回数カウンタの値が１０００から１００までの間の遊技回、すなわち、通常時実行回数が１回から９００回（損益分岐回数）までの遊技回では、第１始動口３３に遊技球が入球することに基づいて実行される特図１当たり抽選によって小当たり当選となった場合に、Ｖ狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。天井回数カウンタの値が１００を下回る９９から０までの間の遊技回、すなわち、通常時実行回数が９００回（損益分岐回数）を上回る９０１回から１０００回までの遊技回では、特図１当たり抽選によって小当たり当選となった場合に、Ｖ狙い非推奨報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。すなわち、第１始動口３３に遊技球が入球することに基づいて実行される特図１当たり抽選によって小当たり当選となった場合に、天井回数カウンタの値が、例えば、天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達する所定タイミングまではＶ狙い報知演出で遊技方法の報知演出を行ない、前記損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達する所定タイミングよりも後の特定タイミング（９９となるタイミング）においては遊技方法の報知演出をＶ狙い非推奨報知演出に切り替える。

【３６４１】

なお、前記遊技方法の報知演出がＶ狙い非推奨報知演出に切り替わった後には、少なくともＶ入賞大当たり当選が発生するまで、前記遊技方法の報知演出がＶ狙い報知演出に切り替わることがない。仮に、Ｖ狙い非推奨報知演出に切り替わった後にＶ狙い報知演出に切り替わったとしたら、当該Ｖ狙い非推奨報知演出は誤った報知演出であったことになり、当該Ｖ狙い非推奨報知演出に従って小当たり当選時にＶ入賞口５９に遊技球を入球させなかった場合に、小当たり当選時にＶ入賞口５９に遊技球を入球させたことによって得られた利益を失ってしまう実損を遊技者に与えてしまう。したがって、遊技方法の報知演出がＶ狙い非推奨報知演出に切り替わった後には、少なくともＶ入賞大当たり当選が発生するまで、遊技方法の報知演出がＶ狙い報知演出に切り替わることがない構成とすることで、Ｖ狙い非推奨報知演出に対する信頼性を高めることができる。

【３６４２】

図２２１は、遊技方法の報知演出の一例を示す説明図である。図２２１（ａ）は遊技方

法の報知演出としてのＶ狙い報知演出を示し、図２２１（ｂ）は遊技方法の報知演出としてのＶ狙い非推奨報知演出を示す。

【３６４３】

図２２１（ａ）に示したＶ狙い報知演出は、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「右打ちでＶを狙うんだ！その方がお得だからだ！」と叫ぶ動画像を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。ただし、この態様は一例であり、他の態様であってもよい。例えば、上記のように叫ぶ動画像に加えて、Ｖ入賞口５９までの遊技球の弾道をイメージさせる矢印を表示させる構成としてもよい。

【３６４４】

図２２１（ａ）に示したＶ狙い報知演出によって、遊技者は、「小当たりに当選したんだ、右打ちでＶ入賞口を狙えば大当たりとなりお得なんだ」と感じることができ、歓び感を抱くことができる。

【３６４５】

図２２１（ｂ）に示したＶ狙い非推奨報知演出は、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「右打ちでＶを狙うのがお得か考えろ！もう少し待てば、天井電サポ状態になるぞ！」と叫ぶ動画像を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる第１表示態様である。ただし、この態様は一例であり、他の態様であってもよい。例えば、上記のように叫ぶ動画像に加えて、Ｖ入賞口５９までの遊技球の弾道をイメージさせる矢印に×を付した画像を表示させる第２表示態様としてもよい。なお、矢印に×を付す構成に換えて、Ｖ狙い報知演出においては例えば赤色の矢印を付し、Ｖ狙い非推奨報知演出においては例えば青色の矢印を付すというように色を変える構成としてもよい。

【３６４６】

図２２１（ｂ）に示したＶ狙い非推奨報知演出によって、遊技者は、「もう少し待てば必ずラッシュに入る天井時短になるんだから、何もいまＶ入賞させて５０％の確率に賭ける必要はないな、右打ちすることは止めよう」と考えることができ、天井に到達する期待感を改めて抱くことができる。このように考えた遊技者は、通常状態Ｈ１から移行した小当たりに基づく開閉実行モードＨ２（図２１９参照）において、右打ちを不実行として左打ちで遊技を行なうことによって、Ｖ入賞口５９への遊技球の入球を取り止め、天井に到達することをワクワクしながら、第１始動口３３へ遊技球を入球させることによって特図１の遊技回の実行を消化する。

【３６４７】

図２２２は、本実施形態のパチンコ機１０において特図１当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となった場合の演出態様を示す説明図である。図２２２（ａ）は遊技方法の報知演出としてＶ狙い報知演出が表示される場合を示し、図２２２（ｂ）は遊技方法の報知演出としてＶ狙い非推奨報知演出が表示される場合を示す。

【３６４８】

図２２２（ａ）に示すように、遊技回終了時の天井回数カウンタの値が１００以上の値（図示の例では１００）である遊技回、すなわち、通常時実行回数が損益分岐回数である９００回以前の遊技回（図示の例では９００回目の遊技回）に係る特図１当たり抽選の抽選結果が小当たり当選である場合に、当該９００回目の遊技回において、装飾図柄の変動表示（変動表示が開始されてから変動表示が停止されるまでの表示）と停止表示（変動表示が停止されてから停止表示が終了するまでの表示）とがこの順に図柄表示装置４１に表示される。当該停止表示の終了後、小当たりに基づく開閉実行モードが実行開始されるが、当該開閉実行モードのオープニング期間を利用してＶ狙い報知演出が表示される。

【３６４９】

図２２２（ｂ）に示すように、遊技回終了時の天井回数カウンタの値が１００を下回る値（図示の例では９９）である遊技回、すなわち、通常時実行回数が損益分岐回数である９００回を超える遊技回（図示の例では９０１回目の遊技回）に係る特図１当たり抽選の

抽選結果が小当たり当選である場合に、当該９０１回目の遊技回において、装飾図柄の変動表示（変動表示が開始されてから変動表示が停止されるまでの表示）と停止表示（変動表示が停止されてから停止表示が終了するまでの表示）とがこの順に図柄表示装置４１に表示される。当該停止表示の終了後、小当たりに基づく開閉実行モードが実行開始されるが、当該開閉実行モードのオープニング期間を利用してＶ狙い非推奨報知演出が表示される。

【３６５０】

以上のように構成された本実施形態のパチンコ機１０では、通常状態（低サポ状態）中の遊技回の実行回数が天井到達回数（本実施形態では、例えば１０００回）に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードに移行し、その後にラッシュ状態に確実に突入する天井時短機能を備えることから、遊技者は、前回の大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）からの遊技回の実行回数が一定以上経過しているにもかかわらず、大当たりを引けない状態（いわゆるハマった状態）が続き、イライラする気持ちになってきたところに、天井時短機能が搭載されていることを思い出して、パチンコ機の上部に設置されたデータカウンターに表示される現在の回転数等を見て、そろそろ天井に近づいて来たかなと、遊技回の実行回数が天井到達回数に達することを心待ちにしながら、遊技を楽しむことができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３６５１】

ここで、本実施形態のパチンコ機１０から天井回数カウンタの値が閾値を下回ると判定された場合にＶ狙い報知演出に換えてＶ狙い非推奨報知演出を表示する機能を取り除いたパチンコ機、すなわち、「はじめに」の項に記載した参考例のパチンコ機を考えて見る。この参考例のパチンコ機では、遊技回における当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合には、天井回数カウンタの値に拘わらずＶ狙い報知演出が図柄表示装置に表示される。この表示は、通常状態中の遊技回の実行回数が天井到達回数間近となる遊技回であっても必ず表示される。翻ってみて、先に説明したように、通常時において当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、小当たりに基づく開閉実行モードＨ２およびＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３を介して移行する遊技状態は、決戦ステージＨ４であることから、この決戦ステージＨ４におけるラッシュ突入率は約５０％であり、１００％に近い確率でラッシュ状態に突入する訳ではない。このために、通常状態中の遊技回の実行回数が規定回数間近となる遊技回（例えば９９０回目の遊技回）であれば、もう少し待てば天井時短が発動され、約１００％の確率でラッシュ状態に突入するところを、Ｖ狙い報知演出に従ってＶ入賞口に遊技球を入球させて決戦ステージＨ４に移行したがために、決戦ステージＨ４において当たり抽選で外れてラッシュ状態に移行することが叶わないことが約５０％の確率で有り得た。すなわち、Ｖ狙い報知演出を表示することで、遊技者にとって有利となる遊技方法を遊技者に提供しているにも拘わらずに、実際のところは、上述したように遊技者にとって不利な結果を招く虞があるという課題があった。

【３６５２】

これに対して本実施形態のパチンコ機１０では、通常状態中の遊技回の実行回数が損益分岐回数（例えば９００回）を上回る回数の遊技回では、特図１当たり抽選によって小当たり当選となった場合に、Ｖ狙い非推奨報知演出を図柄表示装置４１に表示させることから、Ｖ狙い非推奨報知演出によって、遊技者は、「もう少し待てば必ずラッシュに入る天井時短になるんだから、何もいまＶ入賞させて５０％の確率に賭ける必要はないな、右打ちすることは止めよう」と考えることができる。このため、遊技者は、特図１当たり抽選によって小当たり当選となった場合に、Ｖ入賞口５９に遊技球を入球させることを止めるという最も有利となる遊技方法を選択することができる。小当たり当選となり、Ｖ狙い非推奨報知演出が図柄表示装置４１に表示された場合に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合にＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３を発生させることなく、通常状態Ｈ１における新たな変動表示が実行可能となる。このために、天井回数カウンタを更新する状態に戻ることができ、ひいては、通常時実行回数が天井到達回数に到達し、所定有

利状態としての所定回数の時短付与を受けることが可能となる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０は、Ｖ狙い報知演出によって遊技者に不都合を与えることを防止することで、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３６５３】

すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、更新処理によって、変動表示における予め定められた特定条件が成立した場合に、所定情報を更新し、所定遊技状態において、所定情報が更新終了状態となった後の予め定められたタイミングで所定有利状態を発生させる。また、第１表示態様または第１表示態様とは異なる第２表示態様で所定の報知を行なう。さらに、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行し、当該判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて利益付与条件が成立した場合に付与価値を発生させる。さらに、上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、所定情報が更新終了状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１表示態様で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては表示態様を第２表示態様に切り替える。具体的には、遊技回が実行される毎に天井回数カウンタを更新し、初期化条件成立時から大当たり当選する（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態において、天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値に到達した後の予め定められたタイミングで所定回数の時短付与を発生させる。また、Ｖ狙い報知演出またはＶ狙い非推奨報知演出で、小当たり当選時の遊技球を発射させる遊技方法の報知を行なう。さらに、第１始動口３３に遊技球が入球することに基づいて当たり抽選を実行し、当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合にＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行する。さらに、当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、天井回数カウンタの値が天井到達回数（１０００回）となるよりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達する所定タイミングまではＶ狙い報知演出で遊技方法の報知演出を行ない、上記損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達する所定タイミングよりも後の特定タイミング（９９となるタイミング）においては遊技方法の報知演出をＶ狙い非推奨報知演出に切り替える。

【３６５４】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、所定情報が更新終了状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１表示態様で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては表示態様を第２表示態様に切り替えることから、遊技者は、第１表示態様で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて利益付与条件を成立させることによって、付与価値を発生させることができ、一方、第２表示態様に所定の報知が切り替えられるのを見て、所定情報が更新終了状態となり、所定有利状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本実施形態によれば、上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、所定の報知についての表示態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。具体的には、当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、天井回数カウンタの値が天井到達回数（１０００回）となるよりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達する所定タイミングまではＶ狙い報知演出で遊技方法の報知演出を行ない、上記損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達する所定タイミングよりも後の特定タイミング（９９となるタイミング）においては遊技方法の報知演出をＶ狙い非推奨報知演出に切り替えることから、遊技者は、Ｖ狙い報知演出で所定の報知がなされるのを見て、右打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることによって、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に遊技状態を移行させることができ、一方、Ｖ狙い非推奨報知演出に所定の報知が切り替えられるのを見て、天井回数カウンタの値が天井到達回数（１０００回）に対応した値（０）に到達し、所定回数の高サポ状態に移行することを期待感を抱いて待つことができる。このため、当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、報知演出についての表

示態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３６５５】

また、本実施形態によれば、特典を付与する特典付与状態への移行率が第１の値である第１状態と、特典付与状態への移行率が第１の値より高い第２の値である第２状態と、を有し、第１表示態様は第１状態に移行しうることを示唆する態様であり、第２表示態様は第２状態に移行しうることを示唆する態様である。具体的には、ラッシュ突入率が約５０％である決戦ステージＨ４と、ラッシュ突入率が約１００％である天井到達ステージＨ８と、を有し、Ｖ狙い報知演出は決戦ステージＨ４に移行しうることを示唆する態様であり、Ｖ狙い非推奨報知演出は天井到達ステージＨ８に移行しうることを示唆する態様である。

【３６５６】

したがって、本実施形態によれば、第２表示態様で所定の報知がなされた場合に、特典付与状態への移行率が高くなると遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、Ｖ狙い非推奨報知演出で遊技方法の報知がなされた場合に、ラッシュ状態への突入率が高くなると遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。

【３６５７】

さらに、本実施形態によれば、所定有利状態は、遊技球発射機構を動作させる発射操作が第２の発射態様である場合に所定の利益の付与が可能であり、発射操作が第１の発射態様である場合に所定の利益の付与が不可能である状態であり、遊技機は、所定情報が更新終了状態となった後に、発射手段を動作させる発射操作を第２の発射態様とすることを遊技者に報知するための第２発射態様報知演出を行なう手段を備える。具体的には、天井到達ステージＨ８における所定回数の時短付与は、遊技球発射機構を動作させる発射操作が右打ちである場合に第２始動口３４に入球させて小当たり当選することが可能であり、発射操作が左打ちである場合に第２始動口３４に入球させることが困難となり小当たり当選が不可能である状態であり、パチンコ機１０は、天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後に、遊技球発射機構を動作させる発射操作を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を行なう手段を備える。したがって、本実施形態によれば、遊技者は、第２発射態様報知演出に従って第２の発射態様にて遊技を行なうことで、所定の利益を受けることができる。具体的には、遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちにて遊技を行なうことで、小当たり当選が可能となる。

【３６５８】

また、本実施形態によれば、遊技球発射機構を動作させる発射操作が第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射操作が第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である所定入球領域を備え、利益付与条件は、所定入球領域に遊技球が入球することである。具体的には、右打ちである場合に遊技球が入球可能であり、左打ちである場合に遊技球が入球不能であるＶ入賞口５９を備え、Ｖ入賞大当たり当選となる条件は、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することである。

【３６５９】

したがって、本実施形態によれば、発射操作が第１の発射態様である遊技状態で上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、遊技者は、発射操作を第１の発射態様から第２の発射態様に切り替えることによって所定入球領域に遊技球を入球させることで、利益付与条件を成立させることが可能となる。ここで、所定入球領域が、発射手段を動作させる発射操作が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射操作が第２の発射態様である場合に遊技球が入球不能である構成を考えてみる。この構成では、発射操作が第１の発射態様である遊技状態で上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、既に第１の発射態様で所定入球領域に向けて遊技球が発射されてしまっているため、高い確率で遊技球は所定入球領域に入球してしまう。このため、遊技者が、第２表示態様を見て利益付与条件が成立することを回避させたいと判断した場合に、既に第１の発射態様で遊技球が発射されてしまっているため、所定入球領域へ遊技球が入球することを取り止

めることが困難であった。この結果、利益付与条件を成立させるか成立させないかの選択を遊技者が行なうことができなかった。これに対して、本実施形態によれば、発射操作を第１の発射態様から第２の発射態様に切り替えないと所定入球領域へ遊技球を入球させることができないことから、遊技者は、利益付与条件を成立させるには、発射操作を第１の発射態様から第２発射態様に切り替える必要がある。したがって、本実施形態によれば、発射操作が第１の発射態様である遊技状態で上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、遊技者は、発射操作を第１の発射態様から第２の発射態様に切り替えるか否かによって、利益付与条件を成立させるか成立させないかの選択を行なうことができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、本実施形態によれば、左打ちである通常状態で当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、遊技者は、左打ちから右打ちに切り替えることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることで、Ｖ入賞大当たり当選となる条件を成立させることが可能となる。このため、遊技球発射機構を動作させる発射操作を左打ちから右打ちに切り替えないとＶ入賞口５９へ遊技球を入球させることができないことから、遊技者は、Ｖ入賞大当たり当選となる条件を成立させるには、左打ちから右打ちに切り替える必要がある。したがって、本実施形態によれば、左打ちである通常状態で当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、遊技者は、発射操作を右打ちから左打ちに切り替えるか否かによって、Ｖ入賞大当たり当選となる条件を成立させるか成立させないかの選択を行なうことができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３６６０】

また、本実施形態によれば、利益付与条件は、所定入球領域に所定期間内に遊技球が入球することであり、所定期間内に所定入球領域に遊技球が入球しなかった場合に、利益付与条件は不成立となる。具体的には、Ｖ入賞大当たり当選となる条件は、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することであり、所定期間内にＶ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合に、Ｖ入賞大当たり当選となる条件は不成立となる。したがって、本実施形態によれば、遊技者は、利益付与条件を成立させるか成立させないかの判断を少なくとも所定期間内で行なう必要がある。このため、本実施形態によれば、遊技者に早期の判断を迫ることになり、遊技のスピーディー化を図ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、遊技者は、Ｖ入賞大当たり当選を成立させるか成立させないかの判断を少なくとも所定期間内で行なう必要がある。このため、本実施形態によれば、遊技者に早期の判断を迫ることになり、遊技のスピーディー化を図ることができる。

【３６６１】

《５－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【３６６２】

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

【３６６３】

＜タイマ割込み処理＞

図２２３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【３６６４】

ステップＳｂ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｆの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｆの状態を読

み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｂ０１０２に進む。

【３６６５】

ステップＳｂ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｂ０１０３に進む。

【３６６６】

ステップＳｂ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｂ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２２８）において、その値を更新する。

【３６６７】

ステップＳｂ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｂ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｂ０１０４を実行した後、ステップＳｂ０１０５に進む。

【３６６８】

ステップＳｂ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｂ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｂ０１０５を実行した後、ステップＳｂ０１０６に進む。

【３６６９】

ステップＳｂ０１０６では、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａまたは可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｂ０１０６の大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｂ０１０６を実行した後、ステップＳｂ０１０７に進む。

【３６７０】

ステップＳｂ０１０７では、Ｖ入賞口５９への入球に伴うＶ入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｂ０１０７のＶ入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｂ０１０７を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【３６７１】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２３：Ｓｂ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６７２】

図２２４は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｂ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｂ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｂ０２０３に進む。

【３６７３】

ステップＳｂ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｂ０２０４に進む。

【３６７４】

ステップＳｂ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｂ０２０９に進む。

【３６７５】

ステップＳｂ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｂ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｂ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【３６７６】

ステップＳｂ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｂ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｂ０２０７に進む。一方、ステップＳｂ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｂ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【３６７７】

ステップＳｂ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｂ０２０８に進む。

【３６７８】

ステップＳｂ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｂ０２０９に進む。

【３６７９】

ステップＳｂ０２０９では、上述したステップＳｂ０２０４又はステップＳｂ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｂ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｂ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【３６８０】

一方、ステップＳｂ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｂ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｂ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｂ０２１２に進む。

【３６８１】

ステップＳｂ０２１２では、ステップＳｂ０１０３（図２２３）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｂ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｂ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｂ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｂ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｂ０２１０

において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｂ０２１２を実行した後、ステップＳｂ０２１３に進む。

【３６８２】

ステップＳｂ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｂ０２１３を実行した後、ステップＳｂ０２１４に進む。

【３６８３】

ステップＳｂ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【３６８４】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｂ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【３６８５】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【３６８６】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｂ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【３６８７】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２３：Ｓｂ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６８８】

図２２５は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０３０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｂ０３０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｂ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０３０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｂ０３０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｂ０３０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【３６８９】

ステップＳｂ０３０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｂ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０３０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｂ０３０４に進む。

【３６９０】

ステップＳｂ０３０４では、ステップＳｂ０１０３（図２２３）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【３６９１】

一方、ステップＳｂ０３０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｂ０３０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【３６９２】

＜大入賞口用の入球処理＞

次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２３：ステップＳｂ０１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３６９３】

図２２６は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０４０１では、小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた大入賞口（以下、小当たり用の大入賞口とも呼ぶ）５７ａに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｂ０４０１において、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｂ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０４０２に進む。一方、ステップＳｂ０４０１において、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したと判定しなかった場合には（Ｓｂ０４０１：ＮＯ）、ステップＳｂ０４０４に進む。

【３６９４】

ステップＳｂ０４０２では、小当たり用の大入賞口５７ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、小当たり用の大入賞口５７ａに１個の遊技球が入球した場合には、付与価値として１０個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳｂ０４０２を実行した後、ステップＳｂ０４０３に進む。

【３６９５】

ステップＳｂ０４０３では、第１大入賞口入球コマンドを設定する。第１大入賞口入球コマンドは、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｂ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ０４０３を実行した後、ステップＳｂ０４０４に進む。

【３６９６】

ステップＳｂ０４０４では、可変入賞装置３６に備えられた大入賞口（以下、大当たり用の大入賞口とも呼ぶ）３６ａに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｂ０４０４において、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｂ０４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０４０５に進む。一方、ステップＳｂ０４０４において、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定しなかった場合には（Ｓｂ０４０４：ＮＯ）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

【３６９７】

ステップＳｂ０４０５では、大当たり用の大入賞口３６ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、大当たり用の大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合には、付与価値として１５個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳｂ０４０５を実行した後、ステップＳｂ０４０６に進む。

【３６９８】

ステップＳｂ０４０６では、第２大入賞口入球コマンドを設定する。第２大入賞口入球

コマンドは、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｂ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ０４０６を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

【３６９９】

＜Ｖ入賞口用の入球処理＞

次に、Ｖ入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２２３：ステップＳｂ０１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７００】

図２２７は、Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０５０１では、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｂ０５０１において、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｂ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０５０２に進む。

【３７０１】

ステップＳｂ０５０２では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。所定情報としてのＶ入賞フラグは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球した場合にＯＮとなり、当該Ｖ入賞フラグがＯＮとなったことを契機としてＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始され、当該Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。Ｖ入賞フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｂ０５０２では、既にＶ入賞フラグがＯＮとなっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球がＶ入賞口５９に入球した場合であっても後述するステップＳｂ０５０３およびステップＳｂ０５０４の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【３７０２】

ステップＳｂ０５０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｂ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｂ０５０３に進み、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｂ０５０４に進み、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｂ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、Ｖ入賞コマンドを受信すると、遊技球がＶ入賞口５９に入球してＶ入賞大当たりに当選したこと、当該Ｖ入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出であるＶ入賞演出を実行する。

【３７０３】

ステップＳｍ０５０６を実行した後、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【３７０４】

一方、ステップＳｂ０５０１においてＶ入賞口５９に遊技球が入球していないと判定した場合（ステップＳｂ０５０１：ＮＯ）、およびステップＳｂ０５０２においてＶ入賞フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｂ０５０２：ＹＥＳ）には、上述したステップＳｂ０５およびステップＳｂ０５０４を実行することなく、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【３７０５】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【３７０６】

図２２８は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０６０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４

に記憶保持されたデータの有効性の判定や必要に応じて初期化設定などが実行される。その後、ステップＳｂ０６０２に進む。

【３７０７】

ステップＳｂ０６０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｂ０６０３に進む。

【３７０８】

ステップＳｂ０６０３では、ステップＳｂ０６０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｂ０６０３を実行した後、ステップＳｂ０６０４に進む。

【３７０９】

ステップＳｂ０６０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｂ０６０５に進む。

【３７１０】

ステップＳｂ０６０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｂ０６０６に進む。ステップＳｂ０６０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｂ０６０６を実行した後、ステップＳｂ０６０７に進む。

【３７１１】

ステップＳｂ０６０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、サポートモードが高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｂ０６０８に進む。

【３７１２】

ステップＳｂ０６０８では、第２始動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｂ０６０９に進む。

【３７１３】

ステップＳｂ０６０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｂ０６０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、更新終了状態である次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｂ０６０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｂ０６０９：ＮＯ）、ステップＳｂ０６１０及びステップＳｂ０６１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｂ０６１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｂ０６１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳ

ｂ０６０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｂ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０６０３に戻り、ステップＳｂ０６０３からステップＳｂ０６０８までの各処理を実行する。

【３７１４】

なお、ステップＳｂ０６０３からステップＳｂ０６０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【３７１５】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２２８：Ｓｂ０６０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７１６】

図２２９は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０７０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。所定情報としての開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理において遊技状態を小当たりに基づく開閉実行モードまたはＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、同じく遊技状態移行処理において当該開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【３７１７】

ステップＳｂ０７０１において、開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｂ０７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０７０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｂ０７０１において、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｂ０７０１：ＮＯ）、ステップＳｂ０７０２に進む。

【３７１８】

ステップＳｂ０７０２では、特図ユニット３７が遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が遊技回の実行中であるか否かを判定する。ここで、遊技回の実行中とは、変動表示中または停止表示中に該当することである。ステップＳｂ０７０２の判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特図変動表示中フラグ、および各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図停止表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図停止表示中フラグのいずれか一方がＯＮであるか否かを判定することにより行われる。

【３７１９】

ステップＳｂ０７０２において、特図ユニット３７が遊技回の実行中でないと判定した場合には（Ｓｂ０７０２：ＮＯ）、ステップＳｂ０７０３に進む。

【３７２０】

ステップＳｂ０７０３では、特図ユニット３７における変動及び図柄表示装置４１における変動を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｂ０７０３を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３７２１】

一方、ステップＳｂ０７０２において、特図ユニット３７が遊技回の実行中であると判定した場合には（Ｓｂ０７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０７０４に進む。

【３７２２】

ステップＳｂ０７０４では、特図ユニット３７における変動及び図柄表示装置４１における変動を停止させるための変動停止処理を実行する。なお、変動停止処理の詳細は後述

する。ステップＳｂ０７０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３７２３】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｂ０７０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７２４】

図２３０は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０８０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｂ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｂ０８０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｂ０８０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｂ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０８０２に進む。

【３７２５】

ステップＳｂ０８０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｂ０８０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【３７２６】

ステップＳｂ０８０３では、当たり抽選において小当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｂ０８０３を実行した後、ステップＳｂ０８０４に進む。

【３７２７】

ステップＳｂ０８０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、小当たりの有無やリーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｂ０８０４を実行した後、ステップＳｂ０８０５に進む。

【３７２８】

ステップＳｂ０８０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｂ０８０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｂ０８０５を実行した後、ステップＳｂ０８０６に進む。

【３７２９】

ステップＳｂ０８０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、小当たりの有無及び振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、当たり抽選の当否結果が小当たり当選と外れ結果とのいずれであるかを特定する情報と、振分け判定の結果が４Ｒ大当たりと１５Ｒ大当たりのいずれであるかを特定する情報とが含まれている。

【３７３０】

ステップＳｂ０８０５およびステップＳｂ０８０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２２８）におけるステップＳｂ０６０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｂ０８０６を実行した後、ステップＳｂ０８０７に進む。

【３７３１】

ステップＳｂ０８０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示

部が第１図柄表示部３７ａであると特定して変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して変動表示を開始させる。ステップＳｂ０８０７を実行した後、ステップＳｂ０８０８に進む。変動表示の開始時は特定条件となり得る。

【３７３２】

ステップＳｂ０８０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＮする。ステップＳｂ０８０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【３７３３】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２３０：Ｓｂ０８０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７３４】

図２３１は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ０９０１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図２１３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図２１３）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｂ０９０１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【３７３５】

ステップＳｂ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（ステップＳｂ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ０９０２～ステップＳｂ０９０７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｂ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（ステップＳｂ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｂ０９０８～ステップＳｂ０９１３の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【３７３６】

ステップＳｂ０９０２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｂ０９０３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｂ０９０４に進む。ステップＳｂ０９０４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｂ０９０５に進む。

【３７３７】

ステップＳｂ０９０５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｂ０９０５を実行した後、ステップＳｂ０９０６に進む。

【３７３８】

ステップＳｂ０９０６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。所定情報としての第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｂ０９０７へ進む。

【３７３９】

ステップＳｂ０９０７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｂ０９０７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２２８）におけるステップＳｂ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【３７４０】

ステップＳｂ０９０１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｂ０９０１：ＮＯ）、ステップＳｂ０９０８に進む。

【３７４１】

ステップＳｂ０９０８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｂ０９０９に進む。ステップＳｂ０９０９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｂ０９１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｂ０９１１に進む。

【３７４２】

ステップＳｂ０９１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｂ０９１１を実行した後、ステップＳｂ０９１２に進む。

【３７４３】

ステップＳｂ０９１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｂ０９１３に進む。

【３７４４】

ステップＳｂ０９１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。

【３７４５】

ステップＳｂ０９１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２２８）におけるステップＳｂ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させ

て変更する。
【３７４６】
＜当たり判定処理＞
　次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２３０：Ｓｂ０８０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３７４７】
　図２３２は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１００１では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１００１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１００１：ＮＯ）、ステップＳｂ１００２に進み、特図１当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２１４（ａ）に示す特図１当たり抽選用の当否テーブルにおいて小当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｂ１００４に進む。
【３７４８】
　一方、ステップＳｂ１００４において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１００２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１００３に進み、特図２当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２１４（ｂ）に示す特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて小当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｂ１００４に進む。
【３７４９】
　ステップＳｂ１００４では、ステップＳｂ１００２又はステップＳｂ１００３における当否判定（当たり抽選）の結果が小当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｂ１００４において、当否判定の結果が小当たり当選である場合には（Ｓｂ１００４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１００５に進む。
【３７５０】
　ステップＳｂ１００５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｂ１００５：ＮＯ）、ステップＳｂ１００６に進み、特図１小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２１５（ａ）に示す特図１小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｂ１００６を実行した後、ステップＳｂ１００７に進む。
【３７５１】
　ステップＳｂ１００７では、特図１Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２１６（ａ）に示す特図１Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｂ１００７を実行した後、ステップＳｂ１０１０に進む。
【３７５２】
　一方、ステップＳｂ１００５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１００５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１００８に進み、特図２小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２１５（ｂ）に示す特図２小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｂ１００８を実行した後、ステップＳｂ１００９に進む。
【３７５３】
　ステップＳｂ１００９では、特図２Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が

、図２１６（ｂ）に示す特図２Ｖ入賞大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｂ１００９を実行した後、ステップＳｂ１０１０に進む。

【３７５４】

ステップＳｂ１０１０では、ステップＳｂ１００６とステップＳｂ１００７、又はステップＳｂ１００８とステップＳｂ１００９によって得られた振分判定の結果から当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）をＯＮにする。本実施形態のパチンコ機１０では、図２１５および図２１６から判るように、当たりの種別として、１Ｒ小当たり、４Ｒ大当たり、１５Ｒ大当たりの３種類が用意されていることから、当たりフラグとしては、１Ｒ小当たりフラグ、４Ｒ大当たりフラグ、１５Ｒ大当たりフラグの３種類のフラグが用意されている。ステップＳｂ１００６の振分判定の結果が１Ｒ小当たりであり、ステップＳｂ１００７の振分判定の結果が４Ｒ大当たりである場合には、１Ｒ小当たりフラグをＯＮにし、４Ｒ大当たりフラグをＯＮにする。当たりフラグはＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｂ１００８の振分判定の結果が１Ｒ小当たりであり、ステップＳｂ１００９の振分判定の結果が４Ｒ大当たりである場合には、１Ｒ小当たりフラグをＯＮにし、４Ｒ大当たりフラグをＯＮにする。一方、ステップＳｂ１００８の振分判定の結果が１Ｒ小当たりであり、ステップＳｂ１００９の振分判定の結果が１５Ｒ大当たりである場合には、１Ｒ小当たりフラグをＯＮにし、１５Ｒ大当たりフラグをＯＮにする。

【３７５５】

当たりフラグにおける１Ｒ小当たりフラグのＯＮ／ＯＦＦによって、当たり抽選の当否結果、すなわち小当たりの有無を特定することができる。当たりフラグにおける４Ｒ大当たりフラグのＯＮ／ＯＦＦと１５Ｒ大当たりフラグのＯＮ／ＯＦＦとによって、振分判定の結果を特定することができる。ステップＳｂ１０１０を実行した後、ステップＳｂ１０１１に進む。

【３７５６】

ステップＳｂ１０１１では、当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図２１２）に記憶されている小当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｂ１００６とステップＳｂ１００７、又はステップＳｂ１００８とステップＳｂ１００９において振り分けた当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｂ１０１１を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【３７５７】

ステップＳｂ１００４において、ステップＳｂ１００２又はステップＳｂ１００３における当たり抽選の当否結果が小当たり当選でない場合には（Ｓｂ１００４：ＮＯ）、ステップＳｂ１０１２に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図２１２）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｂ１０１３に進む。

【３７５８】

ステップＳｂ１０１３において、ステップＳｂ１０１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｂ１０１３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１０１４に進み、所定情報としてのリーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｂ１０１４を実行した後、ステップＳｂ１０１５に進む。

【３７５９】

一方、ステップＳｂ１０１３において、ステップＳｂ１０１２におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｂ１０１３：ＮＯ）、ステップＳｂ１０１４を実行することなく、ステップＳｂ１０１５に進む。

【３７６０】

ステップＳｂ１０１５では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆにおける外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｂ１０１５を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【３７６１】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２３０：Ｓｂ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７６２】

図２３３は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１１０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｂ１１０２に進む。

【３７６３】

ステップＳｂ１１０２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄには、遊技状態や、小当たりの有無、Ｖ入賞大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無等に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳｂ１１０２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、所定情報としての当たりフラグから特定される今回の遊技回に係る当否判定の判定結果と振分判定の判定結果や、所定情報としてのリーチ発生フラグから特定されるリーチ判定の判定結果等に基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｂ１１０２を実行した後、ステップＳｂ１１０３に進む。

【３７６４】

ステップＳｂ１１０３では、ステップＳｂ１１０２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｂ１１０１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｂ１１０３を実行した後、ステップＳｂ１１０４に進む。

【３７６５】

ステップＳｂ１１０４では、ステップＳｂ１１０３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【３７６６】

＜変動停止処理＞

次に、変動停止処理について説明する。変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２２９：Ｓｂ０７０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７６７】

図２３４は、変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１２０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアの特

図変動表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。所定情報としての特図変動表示中フラグは、上述したように、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｂ１２０１の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かの判定が行なわれる。

【３７６８】

ステップＳｂ１２０１において、特図変動表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２０２に進む。

【３７６９】

ステップＳｂ１２０２では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｂ１２０２では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２３３）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【３７７０】

ステップＳｂ１２０２において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｂ１２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２０３に進み、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。ステップＳｂ１２０３を実行した後、ステップＳｂ１２０４に進む。

【３７７１】

ステップＳｂ１２０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｂ１２０４を実行した後、ステップＳｂ１２０５に進む。

【３７７２】

ステップＳｂ１２０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図停止表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図停止表示中フラグをＯＮする。所定情報としての特図停止表示中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について停止表示を開始させる場合にＯＮにされ、その停止表示が終了する場合にＯＦＦにされる。ステップＳｂ１２０５を実行した後、ステップＳｂ１２０６に進む。変動表示の停止時は特定条件となり得る。

【３７７３】

一方、ステップＳｂ１２０２において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｂ１２０２：ＮＯ）、ステップＳｂ１２０３～ステップＳｂ１２０５を実行することなく、ステップＳｂ１２０６に進む。また、ステップＳｂ１２０１において、特図変動表示中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｂ１２０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１２０２～ステップＳｂ１２０５を実行することなく、ステップＳｂ１２０６に進む。

【３７７４】

ステップＳｂ１２０６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図停止表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図停止表示中フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１２０６の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が停止表示中であるか否かの判定が行なわれる。

【３７７５】

ステップＳｂ１２０６において、特図停止表示中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１２０６：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２０７に進む。

【３７７６】

ステップＳｂ１２０７では、今回の遊技回の停止表示の確定時間（停止表示時間とも呼

ぶ）が経過したか否かを判定する。具体的には、ステップＳｂ１２０７では、予め定められた確定時間（例えば、１秒）が初期値として設定された確定時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該確定時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【３７７７】

ステップＳｂ１２０７において、停止表示時間が経過していると判定した場合には（Ｓｂ１２０７：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２０８に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図停止表示中フラグ記憶エリアに記憶されている特図停止表示中フラグをＯＦＦする。ステップＳｂ１２０８を実行した後、ステップＳｂ１２０９に進む。

【３７７８】

一方、ステップＳｂ１２０７において、停止表示時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｂ１２０７：ＮＯ）、ステップＳｂ１２０８～ステップＳｂ１２１７を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｂ１２０６において、特図停止表示中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｂ１２０６：ＮＯ）、ステップＳｂ１２０７～ステップＳｂ１２１７を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【３７７９】

ステップＳｂ１２０９では、天井時短機能の作動に必要となる天井時短用処理を実行する。天井時短用処理の詳細は後述する。ステップＳｂ１２０９を実行した後、ステップＳｂ１２１０に進む。

【３７８０】

ステップＳｂ１２１０では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の１Ｒ小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１２１０において、１Ｒ小当たりフラグがＯＮではない、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｂ１２１０：ＮＯ）、ステップＳｂ１２１１に進む。

【３７８１】

ステップＳｂ１２１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３７８２】

ステップＳｂ１２１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１２１１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２０２に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、高頻度サポートモード時において遊技回が実行される毎にカウンタ値が１だけデクリメントされるフラグである。遊技回数カウンタＰＮＣは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。

【３７８３】

ステップＳｂ１２１２において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｂ１２１２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２１３に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１だけデクリメントする。ステップＳｂ１２１３を実行した後、ステップＳｂ１２１４に進む。一方、ステップＳｂ１２１２において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｂ１２１５：ＮＯ）、ステップＳｂ１２１３を実行することなく、ステップＳｂ１２１４に進む。

【３７８４】

ステップＳｂ１２１４において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合（ステップＳｂ１２０１４：ＮＯ）には、ステップＳｂ１２１５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｂ１２１５を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【３７８５】

ステップＳｂ１２１４において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判

定した場合（ステップＳｂ１２１４：ＹＥＳ）には、ステップＳｂ１２１５を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。また、ステップＳｂ１２１１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｂ１２１１：ＮＯ）に、ステップＳｂ１２１２～ステップＳｂ１２１５を実行することなく、本変動時間終了処理を終了する。

【３７８６】

一方、ステップＳｂ１２１０において、１Ｒ小当たりフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であると判定した場合には（Ｓｂ１２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１２１６に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｂ１２１６を実行した後、ステップＳｂ１２１７に進む。

【３７８７】

ステップＳｂ１２１７では、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した方が遊技者にとっての有利性が高いか否かを判定するためのＶ狙い損益判定処理を実行する。Ｖ狙い損益判定処理の詳細は後述する。ステップＳｂ１２１７を実行した後、本変動時間終了処理を終了する。

【３７８８】

＜天井時短用処理＞

次に、天井時短用処理について説明する。天井時短用処理は、変動停止処理のサブルーチン（図２３４：Ｓｂ１２０９）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３７８９】

図２３５は、天井時短用処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１３０１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３７９０】

ステップＳｂ１３０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｂ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１３０２に進み、カウンタ更新終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。カウンタ更新終了フラグは、天井回数カウンタの更新を終了した状態にあるか否かを特定するフラグであり、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている。

【３７９１】

ステップＳｂ１３０２において、カウンタ更新終了フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｂ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｂ１３０３に進み、天井回数カウンタＴＮＣの値を１だけデクリメントする。天井回数カウンタＴＮＣは、初期化条件成立時に値が設定され、サポートモードが低頻度サポートモード中において遊技回が実行される毎に１だけデクリメントされるフラグである。初期化条件成立時とは、パチンコ機が初期化されたとき（ＲＡＭがクリアされたとき）、またはＶ入賞大当たり遊技が終了したときが該当する。天井回数カウンタＴＮＣは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。ステップＳｂ１３０３を実行した後、ステップＳｂ１３０４に進む。

【３７９２】

ステップＳｂ１３０４では、天井回数カウンタＴＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｂ１３０４において、天井回数カウンタＴＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｂ１３０４：ＮＯ）、ステップＳｂ１３０５に進む。

【３７９３】

ステップＳｂ１３０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている天井条件成立フラグをＯＮする。天井条件成立フラグは、初期化条件成立時からの通常状態中の遊技回の実行回数が規定回数に達したか否かを特定するフラグである。その後、ステップＳｂ１３０６に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているカウンタ更新終了フラグをＯＮする。カウンタ更新終了フラグは、天井回数カウンタの

更新を終了した状態にあるか否かを特定するフラグである。天井条件成立フラグおよびカウンタ更新終了フラグのそれぞれは、上述した初期化条件成立時にＯＦＦされ、天井回数カウンタの値が０に達した場合にＯＮされる。ステップＳｂ１３０６を実行した後、ステップＳｂ１３０７に進む。

【３７９４】

一方、ステップＳｂ１３０４において、天井回数カウンタＴＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｂ１３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１３０５およびステップＳｂ１３０６を実行することなく、ステップＳｂ１３０７に進む。

【３７９５】

ステップＳｂ１３０７では、天井条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１３０７において、天井条件成立フラグがＯＮであると判定された場合には（Ｓｂ１３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１３０８に進む。

【３７９６】

ステップＳｂ１３０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグをＯＮする。その後、ステップＳｂ１３０９に進み、遊技回数カウンタＰＣに１００を設定する。１００の値は、天井時短機能によって付与される高サポ状態の遊技回の回数である。ステップＳｂ１３０９を実行した後、ステップＳｂ１３１０に進む。

【３７９７】

ステップＳｂ１３１０では、天井到達コマンドを設定する。天井到達コマンドは、通常状態中の遊技回の実行回数が天井である規定回数に到達したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。天井到達コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｂ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ１３１０を実行した後、本天井時短用処理を終了する。

【３７９８】

一方、ステップＳｂ１３０７において、天井条件成立フラグがＯＮでないと判定した場合（ステップＳｂ１３０７：ＮＯ）には、ステップＳｂ１３０８～ステップＳｂ１３１０を実行することなく、本天井時短用処理を終了する。

【３７９９】

また、ステップＳｂ１３０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１３０２～ステップＳｂ１３１０を実行することなく、本天井時短用処理を終了する。

【３８００】

ステップＳｂ１３０２において、カウンタ更新終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１３０３～ステップＳｂ１３１０を実行することなく、本天井時短用処理を終了する。

【３８０１】

＜Ｖ狙い損益判定処理＞

次に、Ｖ狙い損益判定処理について説明する。Ｖ狙い損益判定処理は、変動停止処理のサブルーチン（図２３４：Ｓｂ１２１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８０２】

図２３６は、Ｖ狙い損益判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１４０１では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３８０３】

ステップＳｂ１４０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｂ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１４０２に進む。ステップＳｂ１４０２では、カウンタ更新終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのカウンタ更新終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３８０４】

ステップＳｂ１４０２において、カウンタ更新終了フラグがＯＮでないと判定した場合

には（Ｓｂ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｂ１４０３に進む。

【３８０５】

ステップＳｂ１４０３では、天井回数カウンタＴＮＣの値が１０００から損益分岐回数を引いた差より小さいか否かを判定する。損益分岐回数は、本実施形態では９００であることから、上記差は１００となる。ステップＳｂ１４０３において、天井回数カウンタＴＮＣの値が１０００から損益分岐回数を引いた差、すなわち１００以上であると判定された場合には（Ｓｂ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｂ１４０４に進み、第１報知用コマンドを設定する。第１報知用コマンドは、音声発光制御装置９０に対してＶ狙い報知演出を表示させるためのコマンドである。ステップＳｂ１４０４を実行した後、本Ｖ狙い損益判定処理を終了する。

【３８０６】

一方、ステップＳｂ１４０３において、天井回数カウンタＴＮＣの値が１０００から損益分岐回数を引いた差、すなわち１００より小さいと判定された場合には（Ｓｂ１４０３：ＮＯ）、ステップＳｂ１４０５に進み、第２報知用コマンドを設定する。第２報知用コマンドは、第１報知用コマンドとは相違するコマンドであり、音声発光制御装置９０に対してＶ狙い非推奨報知演出を表示させるためのコマンドである。ステップＳｂ１４０５を実行した後、本Ｖ狙い損益判定処理を終了する。

【３８０７】

ステップＳｂ１４０２において、カウンタ更新終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１４０２：ＹＥＳ）、本Ｖ狙い損益判定処理を終了する。

【３８０８】

ステップＳｂ１４０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１４０６に進む。ステップＳｂ１４０６では、第１報知用コマンドを設定する。ステップＳｂ１４０６の処理は、ステップＳｂ１４０４の処理と同一である。ステップＳｂ１４０６を実行した後、本Ｖ狙い損益判定処理を終了する。

【３８０９】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、ステップＳｂ１４０６の処理をステップＳｂ１４０４の処理と同一としたが、これに換えて、ステップＳｂ１４０６において、第１報知用コマンドとは相違する第３報知コマンドを設定する構成としてもよい。

【３８１０】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２２８：Ｓｂ０６０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８１１】

図２３７は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１５０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。ここで、開閉実行モードとは、小当たりに基づく開閉実行モードおよびＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードのいずれも該当する。

【３８１２】

ステップＳｂ１５０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１５０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉扉３６ｂの開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされるフラグである。

【３８１３】

ステップＳｂ１５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｂ１５０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。

【３８１４】

ステップＳｂ１５０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１５０３：ＮＯ）、ステップＳｂ１５０４に進み、開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１５０４において、開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１５０４：ＹＥＳ）、後述するステップＳｂ１５０８以降の開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

【３８１５】

一方、ステップＳｂ１５０４において、開閉実行モードフラグがＯＦＦであると判定した場合には（Ｓｂ１５０４：ＮＯ）、開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｂ１５０５に進み、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３８１６】

ステップＳｂ１５０５において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｂ１５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１５０６に進み、開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｂ１５０７に進み、実行契機判定フラグをＯＮする。実行契機判定フラグは、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものであるか否かを判別するためのフラグである。ステップＳｂ１５０７を実行した後、後述するステップＳｂ１５０８以降の開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

【３８１７】

一方、ステップＳｂ１５０５において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｂ１５０５：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。すなわち、本実施形態では、当たり抽選において小当たりに当選した場合（開閉実行モードフラグがＯＮになった場合）だけでなく、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合（Ｖ入賞フラグがＯＮになった場合）にも、開閉実行モードが開始されることになる。そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３８１８】

ステップＳｂ１５０８では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた開閉扉５７ｂまたは可変入賞装置３６に備えられた開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉５７ｂ，３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉５７ｂ，３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。

【３８１９】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に開閉扉５７ｂ，３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【３８２０】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口５７ａ，３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉５７ｂ，３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【３８２１】
開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに予め記憶されている。ステップＳｂ１５０８の開閉シナリオ設定処理は、当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）と、実行契機判定フラグと等に基づいて、開閉シナリオ記憶エリア６３ｈの中から開閉シナリオを選択することによって設定する。ステップＳｂ１５０８を実行した後、ステップＳｂ１５０９に進む。
【３８２２】
ステップＳｂ１５０９では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定するオープニング期間タイマカウンタエリアに「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、オープニング期間タイマカウンタエリアは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｂ１５０９を実行した後、ステップＳｂ１５１０に進む。
【３８２３】
ステップＳｂ１５１０では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２２８）におけるステップＳｂ０６０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｂ１５１０を実行した後、ステップＳｂ１５１１に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【３８２４】
ステップＳｂ１５０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１５１２に進む。
【３８２５】
ステップＳｂ１５１２では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｂ１５１２において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｂ１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１５１３に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ１５１４に進む。
【３８２６】
ステップＳｂ１５１４では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｂ１５１４を実行した後、ステップＳｂ１５１５に進む。
【３８２７】
ステップＳｂ１５１５では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｂ１５１６では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｂ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ１５１６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【３８２８】

ステップＳｂ１５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１５１７に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｂ１５１７を実行した後、ステップＳｂ１５１８に進む。

【３８２９】

ステップＳｂ１５１８では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉５７ｂ，３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアの値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｂ１５１８において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｂ１５１８：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１５１９に進む。一方、ステップＳｂ１５１８において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｂ１５１８：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３８３０】

ステップＳｂ１５１９では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｂ１５２０に進む。

【３８３１】

ステップＳｂ１５２０では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｂ１５２０を実行した後、ステップＳｂ１５２１に進む。

【３８３２】

ステップＳｂ１５２１では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定するエンディング期間タイマカウンタエリアに「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、エンディング期間タイマカウンタエリアは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｂ１５２１を実行した後、ステップＳｂ１５２２に進む。

【３８３３】

ステップＳｂ１５２２では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２２８）におけるステップＳｂ０６０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｂ１５２２を実行した後、ステップＳｂ１５２３に進む。

【３８３４】

ステップＳｂ１５２３では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３８３５】

ステップＳｂ１５０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１５２４に進む。

【３８３６】

ステップＳｂ１５２４では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｂ１５２１）において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｂ１５２４において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ１５２４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１５２５に進む。

【３８３７】

ステップＳｂ１５２５では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ１５２６に進み、実行契機判定フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３８３８】
　ステップＳｂ１５２６において、実行契機判定フラグがＯＮでないと判定された場合には（Ｓｂ１５２６：ＮＯ）、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものではないことから、ステップＳｂ１５３０に進む。
【３８３９】
　一方、ステップＳｂ１５２６において、実行契機判定フラグがＯＮであると判定された場合には（Ｓｂ１５２６：ＹＥＳ）、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものであることから、ステップＳｂ１５２７に進み、Ｖ入賞大当たり遊技終了時の移行処理を実行する。Ｖ入賞大当たり遊技終了時の移行処理は、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードにおけるエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。Ｖ入賞大当たり遊技終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｂ１５２７を実行した後、ステップＳｂ１５２８に進む。
【３８４０】
　ステップＳｂ１５２８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのＶ入賞フラグをＯＦＦする。ステップＳｂ１５２８を実行した後、ステップＳｂ１５２９に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。ステップＳｂ１５２９を実行した後、ステップＳｂ１５３０に進む。
【３８４１】
　ステップＳｂ１５３０では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図２２８）におけるコマンド出力処理（ステップＳｂ０６０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を終了するように設定する。ステップＳｂ１５３０を実行した後、ステップＳｂ１６３１に進み、開閉実行モードフラグをＯＦＦにする。その後、本特別電動役物制御処理を終了する。
【３８４２】
＜大入賞口開閉処理＞
　次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２３７：Ｓｂ１５１７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【３８４３】
　図２３８は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１６０１では、小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた開閉扉（以下、小当たり用の開閉扉とも呼ぶ）５７ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１特別電動役物駆動部５７ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｂ１６０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｂ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１６０２に進む。
【３８４４】
　ステップＳｂ１６０２では、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｂ１６０２において、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｂ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１６０３に進む。
【３８４５】
　ステップＳｂ１６０３では、小当たり用の開閉扉５７ｂを開放する。その後、ステップＳｂ１６０４に進む。
【３８４６】
　ステップＳｂ１６０４では、第１開閉扉開放コマンドを設定する。第１開閉扉開放コマンドは、小当たり用の開閉扉５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｂ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ１

６０４を実行した後、ステップＳｂ１６０８に進む。

【３８４７】

ステップＳｂ１６０２において、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｂ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｂ１６０３およびステップＳｂ１６０４を実行することなく、ステップＳｂ１６０８に進む。

【３８４８】

ステップＳｂ１６０１において、小当たり用の開閉扉５７ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｂ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１６０５に進む。

【３８４９】

ステップＳｂ１６０５では、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｂ１６０５において、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｂ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１６０６に進む。

【３８５０】

ステップＳｂ１６０６では、小当たり用の開閉扉５７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｂ１６０７に進む。

【３８５１】

ステップＳｂ１６０７では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり用の開閉扉５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｂ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ１６０７を実行した後、ステップＳｂ１６０８に進む。

【３８５２】

ステップＳｂ１６０５において、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｂ１６０５：ＮＯ）、ステップＳｂ１６０６およびステップＳｂ１６０７を実行することなく、ステップＳｂ１６０８に進む。

【３８５３】

ステップＳｂ１６０８では、可変入賞装置３６に備えられた開閉扉（以下、大当たり用の開閉扉とも呼ぶ）３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２特別電動役物駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｂ１６０８において、大当たり用の開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｂ１６０８：ＮＯ）、ステップＳｂ１６０９に進む。

【３８５４】

ステップＳｂ１６０９では、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｂ１６０２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｂ１６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１６１０に進む。

【３８５５】

ステップＳｂ１６１０では、大当たり用の開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｂ１６１１に進む。

【３８５６】

ステップＳｂ１６１１では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、大当たり用の開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｂ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ１６１１を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３８５７】

ステップＳｂ１６０９において、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立していな

いと判定した場合には（Ｓｂ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｂ１６１０およびステップＳｂ１６１１を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【３８５８】

ステップＳｂ１６０８において、大当たり用の開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｂ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１６１２に進む。

【３８５９】

ステップＳｂ１６１２では、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｂ１６１２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｂ１６１２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１６１３に進む。

【３８６０】

ステップＳｂ１６１３では、大当たり用の開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｂ１６１４に進む。

【３８６１】

ステップＳｂ１６１４では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、大当たり用の開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２２８：ステップＳｂ０６０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｂ１６１４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。

【３８６２】

ステップＳｂ１６１２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｂ１６１２：ＮＯ）、ステップＳｂ１６１３およびステップＳｂ１６１４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。

【３８６３】

＜Ｖ入賞大当たり遊技終了時の移行処理＞

次に、Ｖ入賞大当たり遊技終了時の移行処理について説明する。Ｖ入賞大当たり遊技終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２３７：Ｓｂ１５２７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８６４】

図２３９は、Ｖ入賞大当たり遊技終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１７０１では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶されている天井回数カウンタＴＮＣに１０００をセットする。１０００の値は、天井到達回数に相当する。これによって、天井回数カウンタＴＮＣに天井到達回数がセットされる。ステップＳｂ１７０１を実行した後、ステップＳｂ１７０２に進む。

【３８６５】

ステップＳｂ１７０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている天井条件成立フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｂ１７０３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されているカウンタ更新終了フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｂ１７０４に進む。

【３８６６】

ステップＳｂ１７０４では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｂ１７０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｂ１７０５：ＮＯ）、ステップＳｂ１７０５に進む。

【３８６７】

ステップＳｂ１７０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている当たりフラグ（１Ｒ小当たりフラグ、４Ｒ大当たりフラグ、および１５Ｒ大当たりフラグ）をＯＦＦする。その後、ステップＳｂ１７０６に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これによって、遊技状態は高サポ状態に移行される。その後、ステップＳｂ１７０７に進み、遊技回数カウンタＰＮＣに１がセットされる。これによって、高サポ

状態が継続する遊技回の実行回数は１回に設定される。ステップＳｂ１７０７を実行した後、ステップＳｂ１７１１に進む。

【３８６８】

ステップＳｂ１７０４において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１７０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１７０８に進む。

【３８６９】

ステップＳｂ１７０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている当たりフラグ（１Ｒ小当たりフラグ、４Ｒ大当たりフラグ、および１５Ｒ大当たりフラグ）をＯＦＦする。その後、ステップＳｂ１７０９に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これによって、遊技状態は高サポ状態に移行される。その後、ステップＳｂ１７１０に進み、遊技回数カウンタＰＮＣに１がセットされる。これによって、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は７回に設定される。ステップＳｂ１７１０を実行した後、ステップＳｂ１７１１に進む。

【３８７０】

ステップＳｂ１７１１では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、Ｖ入賞大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。

【３８７１】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２２８：Ｓｂ０６０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８７２】

図２４０は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１８０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｂ１８０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１８０２に進む。

【３８７３】

ステップＳｂ１８０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの電動役物開放抽選において開放状態当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｂ１８０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｂ１８０２:ＮＯ）、ステップＳｂ１８０３に進む。

【３８７４】

ステップＳｂ１８０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【３８７５】

ステップＳｂ１８０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｂ１８０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ１８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８０４に進む。

【３８７６】

ステップＳｂ１８０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｂ１８０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｂ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｂ１８０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｂ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｂ１８０６に進む。

【３８７７】

ステップＳｂ１８０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｂ１８０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ１８０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｂ１８０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｂ１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８０７に進む。

【３８７８】

ステップＳｂ１８０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｂ１８０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｂ１８０７において開閉実行モードではなく（Ｓｂ１８０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｂ１８０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｂ１８０８：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８０９に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｂ１８１０に進む。

【３８７９】

ステップＳｂ１８１０では、ステップＳｂ１８０９の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｂ１８１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｂ１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【３８８０】

一方、ステップＳｂ１８１０において、電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｂ１８１０：ＮＯ）、ステップＳｂ１８１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【３８８１】

ステップＳｂ１８０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｂ１８０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｂ１８０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｂ１８０８：ＮＯ）、ステップＳｂ１８１２に進み、電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、電動役物開放抽選に当選となる。また、電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｂ１８１３に進む。

【３８８２】

ステップＳｂ１８１３では、ステップＳｂ１８１２の電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｂ１８１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｂ１８１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｂ１８１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｂ１

８１３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【３８８３】

ステップＳｂ１８０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｂ１８１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｂ１８１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｂ１８１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ１８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８１６に進む。

【３８８４】

ステップＳｂ１８１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｂ１８１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【３８８５】

ステップＳｂ１８０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１８１８に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【３８８６】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図２４０：Ｓｂ１８１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【３８８７】

図２４１は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ１９０１では、電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｂ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１９０２に進む。

【３８８８】

ステップＳｂ１９０２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｂ１９０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｂ１９０２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【３８８９】

ステップＳｂ１９０２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１９０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｂ１９０３を実行した後、ステップＳｂ１９０４に進む。

【３８９０】

ステップＳｂ１９０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｂ１９０５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｂ１９０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｂ１９０５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｂ１９０５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ１９０５：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１９０６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３８９１】

ステップＳｂ１９０１において、電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｂ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｂ１９０７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｂ１９０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｂ１９０７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｂ１９０７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｂ１９０７：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１９０８に進み、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｂ１９０９に進む。

【３８９２】

ステップＳｂ１９０９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｂ１９０９：ＮＯ）、ステップＳｂ１９１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【３８９３】

ステップＳｂ１９１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｂ１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｂ１９１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３８９４】

一方、ステップＳｂ１９０９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｂ１９０９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｂ１９１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｂ１９１０：ＮＯ）、ステップＳｂ１９１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【３８９５】

《５－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【３８９６】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【３８９７】

図２４２は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３８９８】

ステップＳｂ２００１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶

するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｂ２００１を実行した後、ステップＳｂ２００２に進む。

【３８９９】

ステップＳｂ２００２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｂ２００１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｂ２００２を実行した後、ステップＳｂ２００３に進む。

【３９００】

ステップＳｂ２００３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｂ２００３を実行した後、ステップＳｂ２００４に進む。

【３９０１】

ステップＳｂ２００４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｂ２００４を実行した後、ステップＳｂ２００５に進む。

【３９０２】

ステップＳｂ２００５では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理は、様々な報知演出を実現するための処理である。報知演出の一つとして、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「遊技方法の報知演出」の欄で詳述したＶ狙い報知演出およびＶ狙い非推奨報知演出を実現する。具体的には、報知演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から第１報知用コマンドを受信した場合にＶ狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示させ、主側ＭＰＵ６２から第２報知用コマンドを受信した場合にＶ狙い非推奨報知演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。また、報知演出の一つとして、「遊技機による処理の概要」の欄に含まれる「天井時短機能の構成」の欄で詳述した天井到達報知演出を実現する。具体的には、報知演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から天井到達コマンドを受信した場合に天井到達報知演出を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。ステップＳｂ２００５を実行した後、ステップＳｂ２００６に進む。

【３９０３】

ステップＳｂ２００６では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景動画を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、高頻度サポートモードの継続中であることを示す背景動画や、高頻度サポートモードを終了したことを示す背景動画を表示させる処理を行う。ステップＳｂ２００６を実行した後、ステップＳｂ２００７に進む。

【３９０４】

ステップＳｂ２００７では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｂ２００７を実行した後、ステップＳｂ２００８に進む。

【３９０５】

ステップＳｂ２００８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｂ２００８を実行した後、ステップＳｂ２００９に進む。

【３９０６】

ステップＳｂ２００９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において

読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｂ２００９を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【３９０７】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２４２：Ｓｂ２００２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３９０８】

図２４３は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ２１０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｂ２１０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｂ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２１０２に進む。

【３９０９】

ステップＳｂ２１０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｂ２１０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｂ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｂ２１０３を実行した後、ステップＳｂ２１０５に進む。

【３９１０】

ステップＳｂ２１０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｂ２１０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｂ２１０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｂ２１０４を実行した後、ステップＳｂ２１０５に進む。

【３９１１】

ステップＳｂ２１０３及びステップＳｂ２１０４の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制するこ

とができる。
【３９１２】
　ステップＳｂ２１０５では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｂ２１０５を実行した後、ステップＳｂ２１０６に進む。
【３９１３】
　ステップＳｂ２１０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｂ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｂ２１０２～ステップＳｂ２１０５を実行することなく、ステップＳｂ２１０６に進む。
【３９１４】
　ステップＳｂ２１０６では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｂ２１０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｂ２１０４において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｂ２１０６を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。
【３９１５】
＜遊技回演出設定処理＞
　次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２４２：Ｓｂ２００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【３９１６】
　図２４４は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ２２０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｂ２２０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｂ２２０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｂ２２０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｂ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２２０２に進む。
【３９１７】
　ステップＳｂ２２０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｂ２２０３に進む。
【３９１８】
　ステップＳｂ２２０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｂ２２０３を実行した後、ステップＳｂ２２０４に進む。
【３９１９】
　ステップＳｂ２２０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の振分判定の結果が、４Ｒ大当たり又は１５Ｒ大当たりである場合には、有効ラインＬ１（図２６８２参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応し

た情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が４Ｒ大当たりである場合には、７以外の同一の図柄の組合せ、すなわち、１１１、２２２、３３３、４４４、５５５、６６６、または８８８が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が１５Ｒ大当たりである場合には、「７」図柄の組合せ、すなわち、７７７が選択され得る。なお、これは一例であり、例えば、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が４Ｒ大当たりである場合には同一の図柄の組合せとして同一の奇数図柄の組合せが選択され、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が１５Ｒ大当たりである場合には同一の偶数図柄の組合せが選択され得る構成等、他の同一図柄の組合せとしてもよい。さらに、同一図柄の組み合わせに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

【３９２０】

今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【３９２１】

ステップＳｂ２２０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｂ２２０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｂ２２０６に進む。

【３９２２】

ステップＳｂ２２０６では、今回の遊技回においてステップＳｂ２２０３で設定された演出パターン、ステップＳｂ２２０４で設定された停止図柄、ステップＳｂ２２０５で設定された変動パターンの情報を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｂ２２０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｂ２２０７を実行した後、ステップＳｂ２２０８に進む。

【３９２３】

ステップＳｂ２２０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｂ２２０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【３９２４】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２４４：Ｓｂ２２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３９２５】

図２４５は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ２３０１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｂ２３０２に進む。

【３９２６】

ステップＳｂ２３０２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パター

ン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｂ２３０２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２４４）のステップＳｂ２２０２で把握した、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｂ２３０２を実行した後、ステップＳｂ２３０３に進む。

【３９２７】

ステップＳｂ２３０３では、Ｓｂ２３０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図２４４９）のステップＳｂ２２０２で把握した変動時間と、ステップＳｂ２３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｂ２３０３を実行した後、ステップＳｂ２３０４に進む。

【３９２８】

ステップＳｂ２３０４では、ステップＳｂ２３０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｂ２３０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【３９２９】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、主制御装置６０による当たり抽選の結果が小当たり当選であり、振分テーブルによる振分結果が１５Ｒ大当たりである場合に、図柄変動演出を行なう際に停止図柄指定コマンドによって指定する停止図柄演出の内容として、停止図柄である７７７を一定時間だけ継続表示する内容を設定する場合と、一旦、４Ｒ大当たりに振り分けられたように、最初の連続する所定数（例えば、１００枚、画像表示換算で２秒分）のフレームに７以外の同一図柄の組合せを表示し、その後、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が変動表示を再開し、その後、停止図柄である７７７に変化（昇格）し、７７７を確定時間だけ継続表示する内容を設定する場合とがある。前者の停止図柄についてのパターンと後者の停止図柄についてのパターン（以下、昇格パターンと呼ぶ）とは、遊技回演出設定処理（図２４４）におけるステップＳｂ２２０４において、図２４５の演出パターン設定処理と同様に、乱数を用いた抽選によって振り分けられる。

【３９３０】

停止図柄指定コマンドによって昇格パターンが指定される場合には、変動表示パターン指定コマンドによって指定する変動表示パターンとして、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が変動表示を開始し、少なくとも最後の１フレームが停止図柄の最初の連続する所定数のフレームと同一の７以外の同一図柄の組合せとなる内容を設定する。すなわち、当該変動表示パターンは、４Ｒ大当たりに当選した場合に設定する変動表示パターンと同一のものとなる。このため、昇格演出によって１５Ｒ大当たりに当選したことを遊技者に告知する場合には、１５Ｒ大当たりに当選した場合、４Ｒ大当たりに当選した場合共に、４Ｒ大当たりに当選した場合に実行される変動表示パターンで変動表示を行う。そして、その後に行なう停止表示の内容として、４Ｒ大当たりに当選した場合には、４Ｒ大当たりに当選した場合に実行される停止図柄（７以外の同一図柄の組合せ）を続けて表示し、１５Ｒ大当たりに当選した場合には、４Ｒ大当たりに当選した場合に実行される停止図柄（７以外の同一図柄の組合せ）から変動表示を再開し、その後、１５Ｒ大当たりに当選した場合に実行される停止図柄（７７７）に表示図柄を切り替える。換言すれば、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選であり、振分テーブルによる振り分け結果が１５Ｒ大当たりである場合に、停止図柄用の１フレーム分毎の描画リストが最後まで描画されるよりも所定期間前の所定タイミングまでは４Ｒ大当たり用の変動表示パターンで変動表示を行な

い、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては１５Ｒ大当たり用の停止表示の内容に切り替える。

【３９３１】

この構成によれば、当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するために行なわれる図柄変動演出において、一旦、４Ｒ大当たりに当選したように演出表示し、その後に再変動して１５Ｒ大当たりに変化（昇格）したように演出表示するもので、遊技者に対して落胆感とその後の大きな歓び感とを付与することができる。このために、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９３２】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２４４：Ｓｂ２２０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【３９３３】

図２４６は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ２４０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｂ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｂ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２４０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｂ２４０４に進む。

【３９３４】

一方、ステップＳｂ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｂ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｂ２４０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｂ２４０４に進む。

【３９３５】

ステップＳｂ２４０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【３９３６】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【３９３７】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【３９３８】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【３９３９】

上記昇格を行なう図柄変動演出の構成は、４Ｒ大当たりから１５Ｒ大当たりに昇格演出

するものであるが、この構成を確変状態を有するタイプのパチンコ機に適用しても良い。具体的には、この確変状態を有するタイプのパチンコ機において、所定の当たり当選として確変大当たり当選した場合の図柄変動演出として、通常大当たり図柄で当たったように演出表示し、その後に再変動して（すなわち、再抽選表示して）確変大当たり図柄に変化（昇格）するように構成する。すなわち、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、振り分けテーブルによって確変大当たりに振り分けられた場合に、停止図柄用の表示データテーブルにおいてポインタが最後の位置まで到達して大当たり当選の停止表示が終了するよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１表示態様としての通常大当たり図柄となるように変動表示を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては図柄表示を第２表示態様としての確変大当たり図柄に切り替える構成とする。所定タイミングと特定タイミングとの間においては、再抽選表示中の図柄を第３表示態様として表示する。なお、昇格演出の際の確変大当たり図柄の表示時間は通常大当たり図柄の表示時間よりも長い。上記停止図柄用の表示データテーブルは、変動時間が異なる複数の候補の中から一つを特定することで決定される。停止し確定した図柄が通常大当たり図柄である場合に、ラウンド遊技の終了後の遊技状態は低確低サポ状態に維持される（あるいは低確高サポ状態に移行する）のに対して、停止し確定した図柄が確変大当たり図柄である場合に、ラウンド遊技の終了後の遊技状態は高確高サポ状態に移行する。

【３９４０】

通常大当たり図柄は、例えば７以外の同一図柄の組合せ、すなわち１１１、２２２、３３３、４４４、５５５、６６６、または８８８であり、確変大当たり図柄は、例えば７の同一図柄の組合せ、すなわち７７７である。なお、これに換えて、通常大当たり図柄は、例えば３および７以外の同一図柄の組合せ、すなわち１１１、２２２、４４４、５５５、６６６、または８８８とし、確変大当たり図柄は、例えば３または７の同一図柄の組合せ、すなわち３３３または７７７としてもよい。この場合には、振分テーブルによる振り分け結果が５Ｒ大当たりとなった場合に確変大当たり図柄は３３３となり、振分テーブルによる振り分け結果が１５Ｒ大当たりとなった場合に確変大当たり図柄は７７７となるように、図柄の表示態様に対応した利益で当たり抽選結果の報知が行われる構成としてもよい。また、通常大当たり図柄と確変大当たり図柄についての各色調については同一であってもよいし、相違していてもよい。具体的には、確変大当たり図柄は、赤色または金色とし、通常大当たり図柄は、赤色および金色以外の色調、例えば青色としてもよい。

【３９４１】

したがって、この変形構成によれば、遊技者は、変動表示が通常大当たり図柄で停止するのを見て、大入賞口３６ａに遊技球を入球させることによって賞球の付与を受けることができるだろうと期待し、一方、変動表示が確変大当たり図柄に切り替えられるのを見て、確変大当たり当選の停止表示が終了した後に大入賞口３６ａが開閉する開閉実行モードに移行し、その後に高確状態に移行することができるようになり、いっそう大きな期待感を抱くことができる。このため、この構成によれば、確変大当たり当選となった場合に、変動表示の表示態様を適切に切り替えることによって、遊技者の期待感を高めて一層の遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９４２】

上記再抽選表示する構成は、昇格演出を行なう場合に限る必要はなく、例えば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選であり、振り分けテーブルによって通常大当たりに振り分けられた場合に、通常大当たり図柄を一旦表示した後、再抽選表示し、その後、そのまま通常大当たり図柄で確定する構成とすることもできる。

【３９４３】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【３９４４】

図２４７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示す

フローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【３９４５】

ステップＳｂ２５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｂ２５０２に進む。

【３９４６】

ステップＳｂ２５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【３９４７】

上記変形構成において、通常大当たり図柄から確変大当たり図柄に変化（昇格）する際の再変動中、すなわちあたかも再抽選を行っているかの再抽選表示中においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。この再抽選表示中において、例えば６６７，６７７というように、様々な図柄並びを経て回転する。再抽選表示中において、通常大当たり図柄と確変大当たり図柄とを繰り返し表示する構成としてもよい。具体的には、例えば、６６６と７７７とを図柄表示装置４１の表示面４１ａに繰り返し表示する。さらには、再抽選表示中において、通常大当たり図柄と確変大当たり図柄とを同時に表示するように構成してもよい。具体的には、例えば、６６６と７７７とを図柄表示装置４１の表示面４１ａに同時に表示する。これらの構成によれば、通常大当たり図柄と確変大当たり図柄とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、上記変形構成において、再抽選表示後に確変大当たり図柄になった後には、少なくとも大当たりして賞球が発生するまでは、通常大当たり図柄に切り替わることはない。このために、上記変形構成によれば、確変大当たり図柄に一旦確定したのに、通常大当たり図柄に降格して失望するようなことがなくなり、確変大当たり図柄に対する信頼性を向上させることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、再抽選表示中において、演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に促すための特定の報知を行なう構成としてもよい。すなわち、再抽選表示中において、特定の報知として、例えば、「押しボタンを押せ」といった文字を記した文字画像を表示し、演出操作ボタン２４が押下されたタイミングで通常大当たりまたは確変大当たりが確定する構成としてもよい。この構成によれば、確変大当たり図柄昇格への期待感を遊技者に付与することができる。

【３９４８】

＜コマンド割込み処理＞

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

【３９４９】

図２４８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｂ２６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納

処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【３９５０】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【３９５１】

図２４９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、特定条件としてのＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。Ｖ割り込み処理が実行される毎に、ワークＲＡＭ１０４内の表示データテーブルバッファに記憶されている表示データテーブルの実行位置を示す所定情報としてのポインタを１加算して更新することによって、図柄表示装置４１に表示させる画像の特定を行なう。

【３９５２】

上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【３９５３】

ステップＳｂ２７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図２４８）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。具体的には、例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【３９５４】

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

【３９５５】

なお、コマンド対応処理（Ｓｂ２７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や、停止図柄、変動表示パターン等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御す

ることができる。

【３９５６】

ステップＳｂ２７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｂ２７０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｂ２７０３に進む。

【３９５７】

ステップＳｂ２７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｂ２７０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターは描画リストの形でワークＲＡＭ１０４に格納される。その後、ステップＳｂ２７０４に進む。

【３９５８】

ステップＳｂ２７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｂ２７０３）によって生成された描画リストを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、描画リストに基づいて１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した１フレーム分の画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｂ２７０５に進み、その他の処理を実行した後、本Ｖ割込み処理を終了する。例えば、大当たり当選に係る遊技回を例に挙げると、所定遊技状態としての当該遊技回では、所定情報が初期状態から更新終了状態となるまで、すなわち、同一図柄の組み合わせとなる停止図柄用の表示データテーブルにおいてポインタが初期位置に設定されてから最後まで到達するまで、本Ｖ割込み処理が実行されることになる。この結果、大当たり当選に係る変動表示が開始されてから停止表示の確定時間が終了するまでの描画が完了する。この描画完了後の予め定められたタイミングで所定有利状態としての開閉実行モードが実行され、賞球が遊技者に付与される。

【３９５９】

以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【３９６０】

《５－７》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、更新処理によって、変動表示における予め定められた特定条件が成立した場合に、所定情報を更新し、所定遊技状態において、所定情報が更新終了状態となった後の予め定められたタイミングで所定有利状態を発生させる。また、第１表示態様または第１表示態様とは異なる第２表示態様で所定の報知を行なう。さらに、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行し、当該判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて利益付与条件が成立した場合に付与価値を発生させる。さらに、上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、所定情報が更新終了状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１表示態様で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては表示態様を第２表示態様に切り替える。具体的には、遊技回が実行される毎に天井回数カウンタを更新し、初期化条件成立時から大当たり当選する（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態において、天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値に到達した後の予め定められたタイミングで所定回数の時短付与を発生させる。また、Ｖ狙い報知演出またはＶ狙い非推奨報知演出で、小当たり当選時の遊技球を発射させる遊技方法の報知を行なう。さらに、第１始動口３３に遊技球が入球することに基づいて当たり抽選を実行し、当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した

場合にＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行する。さらに、当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、天井回数カウンタの値が天井到達回数（１０００回）となるよりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達する所定タイミングまではＶ狙い報知演出で遊技方法の報知演出を行ない、上記損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達する所定タイミングよりも後の特定タイミング（９９となるタイミング）においては遊技方法の報知演出をＶ狙い非推奨報知演出に切り替える。

【３９６１】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、所定情報が更新終了状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第１表示態様で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては表示態様を第２表示態様に切り替えることから、遊技者は、第１表示態様で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて利益付与条件を成立させることによって、付与価値を発生させることができ、一方、第２表示態様に所定の報知が切り替えられるのを見て、所定情報が更新終了状態となり、所定有利状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本実施形態によれば、上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、所定の報知についての表示態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。具体的には、当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、天井回数カウンタの値が天井到達回数（１０００回）となるよりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達する所定タイミングまではＶ狙い報知演出で遊技方法の報知演出を行ない、上記損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達する所定タイミングよりも後の特定タイミング（９９となるタイミング）においては遊技方法の報知演出をＶ狙い非推奨報知演出に切り替えることから、遊技者は、Ｖ狙い報知演出で所定の報知がなされるのを見て、右打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることによって、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に遊技状態を移行させることができ、一方、Ｖ狙い非推奨報知演出に所定の報知が切り替えられるのを見て、天井回数カウンタの値が天井到達回数（１０００回）に対応した値（０）に到達し、所定回数の高サポ状態に移行することを期待感を抱いて待つことができる。このため、当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、報知演出についての表示態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９６２】

また、本実施形態によれば、特典を付与する特典付与状態への移行率が第１の値である第１状態と、特典付与状態への移行率が第１の値より高い第２の値である第２状態と、を有し、第１表示態様は第１状態に移行しうることを示唆する態様であり、第２表示態様は第２状態に移行しうることを示唆する態様である。具体的には、ラッシュ突入率が約５０％である決戦ステージＨ４と、ラッシュ突入率が約１００％である天井到達ステージＨ８と、を有し、Ｖ狙い報知演出は決戦ステージＨ４に移行しうることを示唆する態様であり、Ｖ狙い非推奨報知演出は天井到達ステージＨ８に移行しうることを示唆する態様である。

【３９６３】

したがって、本実施形態によれば、第２表示態様で所定の報知がなされた場合に、特典付与状態への移行率が高くなると遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、Ｖ狙い非推奨報知演出で遊技方法の報知がなされた場合に、ラッシュ状態への突入率が高くなると遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。

【３９６４】

さらに、本実施形態によれば、所定有利状態は、遊技球発射機構を動作させる発射操作が第２の発射態様である場合に所定の利益の付与が可能であり、発射操作が第１の発射態様である場合に所定の利益の付与が不可能である状態であり、遊技機は、所定情報が更新終了状態となった後に、発射手段を動作させる発射操作を第２の発射態様とすることを遊

技者に報知するための第２発射態様報知演出を行なう手段を備える。具体的には、天井到達ステージＨ８における所定回数の時短付与は、遊技球発射機構を動作させる発射操作が右打ちである場合に第２始動口３４に入球させて小当たり当選することが可能であり、発射操作が左打ちである場合に第２始動口３４に入球させることが困難となり小当たり当選が不可能である状態であり、パチンコ機１０は、天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後に、遊技球発射機構を動作させる発射操作を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出を行なう手段を備える。したがって、本実施形態によれば、遊技者は、第２発射態様報知演出に従って第２の発射態様にて遊技を行なうことで、所定の利益を受けることができる。具体的には、遊技者は、右打ち報知演出に従って右打ちにて遊技を行なうことで、小当たり当選が可能となる。

【３９６５】

また、本実施形態によれば、遊技球発射機構を動作させる発射操作が第２の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射操作が第１の発射態様である場合に遊技球が入球不能である所定入球領域を備え、利益付与条件は、所定入球領域に遊技球が入球することである。具体的には、右打ちである場合に遊技球が入球可能であり、左打ちである場合に遊技球が入球不能であるＶ入賞口５９を備え、Ｖ入賞大当たり当選となる条件は、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することである。

【３９６６】

したがって、本実施形態によれば、発射操作が第１の発射態様である遊技状態で上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、遊技者は、発射操作を第１の発射態様から第２の発射態様に切り替えることによって所定入球領域に遊技球を入球させることで、利益付与条件を成立させることが可能となる。ここで、所定入球領域が、発射手段を動作させる発射操作が第１の発射態様である場合に遊技球が入球可能であり、発射操作が第２の発射態様である場合に遊技球が入球不能である構成を考えてみる。この構成では、発射操作が第１の発射態様である遊技状態で上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、既に第１の発射態様で所定入球領域に向けて遊技球が発射されてしまっているため、高い確率で遊技球は所定入球領域に入球してしまう。このため、遊技者が、第２表示態様を見て利益付与条件が成立することを回避させたいと判断した場合に、既に第１の発射態様で遊技球が発射されてしまっているため、所定入球領域へ遊技球が入球することを取り止めることが困難であった。この結果、利益付与条件を成立させるか成立させないかの選択を遊技者が行なうことができなかった。これに対して、本実施形態によれば、発射操作を第１の発射態様から第２の発射態様に切り替えないと所定入球領域へ遊技球を入球させることができないことから、遊技者は、利益付与条件を成立させるには、発射操作を第１の発射態様から第２発射態様に切り替える必要がある。したがって、本実施形態によれば、発射操作が第１の発射態様である遊技状態で上記判定の結果が所定の当たり当選となった場合に、遊技者は、発射操作を第１の発射態様から第２の発射態様に切り替えるか否かによって、利益付与条件を成立させるか成立させないかの選択を行なうことができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、本実施形態によれば、左打ちである通常状態で当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、遊技者は、左打ちから右打ちに切り替えることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることで、Ｖ入賞大当たり当選となる条件を成立させることが可能となる。このため、遊技球発射機構を動作させる発射操作を左打ちから右打ちに切り替えないとＶ入賞口５９へ遊技球を入球させることができないことから、遊技者は、Ｖ入賞大当たり当選となる条件を成立させるには、左打ちから右打ちに切り替える必要がある。したがって、本実施形態によれば、左打ちである通常状態で当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、遊技者は、発射操作を右打ちから左打ちに切り替えるか否かによって、Ｖ入賞大当たり当選となる条件を成立させるか成立させないかの選択を行なうことができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３９６７】

また、本実施形態によれば、利益付与条件は、所定入球領域に所定期間内に遊技球が入

球することであり、所定期間内に所定入球領域に遊技球が入球しなかった場合に、利益付与条件は不成立となる。具体的には、Ｖ入賞大当たり当選となる条件は、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することであり、所定期間内にＶ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合に、Ｖ入賞大当たり当選となる条件は不成立となる。したがって、本実施形態によれば、遊技者は、利益付与条件を成立させるか成立させないかの判断を少なくとも所定期間内で行なう必要がある。このため、本実施形態によれば、遊技者に早期の判断を迫ることになり、遊技のスピーディー化を図ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、遊技者は、Ｖ入賞大当たり当選を成立させるか成立させないかの判断を少なくとも所定期間内で行なう必要がある。このため、本実施形態によれば、遊技者に早期の判断を迫ることになり、遊技のスピーディー化を図ることができる。

【３９６８】

このように、本遊技機によれば、所定の当たり当選となった場合に、所定の報知についての表示態様を適切に切り替えることによって、遊技者の期待感を高めて一層の遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【３９６９】

《５－８》第５実施形態の変形例：

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

【３９７０】

《５－８－１》変形例１：

上記第５実施形態及び各変形例では、第１始動口３３に遊技球が入球することに基づいて実行される特図１当たり抽選によって小当たり当選となった場合に表示されるＶ狙い報知演出をＶ狙い非推奨報知演出に切り替える条件を、通常状態中の遊技回の実行回数（以下、通常時実行回数と呼ぶ）が損益分岐回数（例えば９００回）を超えることとした。これに対して、変形例として、損益分岐回数を含む所定の期間を損益不明区間として、当該損益不明区間においては、Ｖ狙い報知演出、Ｖ狙い非推奨報知演出とは相違する損得検討推奨報知演出を表示し、通常時実行回数が損益不明区間を超えた場合に、Ｖ狙い非推奨報知演出を表示するようにしても良い。すなわち、Ｖ狙い報知演出を表示する区間とＶ狙い非推奨報知演出を表示する区間との間に、Ｖ狙い報知演出とＶ狙い非推奨報知演出とのいずれを表示した方が遊技者にとってお得であるかが明確でない損益不明区間を設けるようにしても良い。

【３９７１】

損益分岐回数は、１つの数値として導き出されるが、実際には、釘調整による始動口（第１始動口３３、第２始動口３４とも）への入賞率、残り遊技可能時間（遊技者による制限、遊技場による制限とも）、大入賞口（可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａ共）への入賞率等によって変化するものであり、数々の数値を取りうる。このため、本変形例では、この取りうる数値の範囲を損益不明区間と定めた。詳細には、第１始動口３３に遊技球が入球することに基づいて実行される特図１当たり抽選によって小当たり当選となった場合に表示される遊技方法の報知演出は、天井回数カウンタの値によって次のように切り替わる。

【３９７２】

図２５０は、本変形例において天井回数カウンタの値によって遊技方法の報知演出がどのように切り替わるかを示す説明図である。図中において、横軸に天井回数カウンタの値と通常時実行回数とが示されている。ここでは、損益分岐回数は、例えば、天井到達回数である１０００回よりも１００回前である９００回（天井回数カウンタによれば１００）であるとして説明する。本変形例では、損益分岐回数を中心として天井到達回数の側に２０回、天井到達回数とは反対の側に２０回をとった範囲、すなわち、天井回数カウンタの値が１２０から８０までの区間を損益不明区間として、当該損益不明区間において、損得

検討推奨報知演出を表示する構成とした。

【３９７３】

具体的には、本変形例では次のように処理を行なう。天井回数カウンタの値が１０００から１２０（損益不明区間の下限）までの間の遊技回、すなわち、通常時実行回数が１回から８８０回（所定タイミングに該当）までの遊技回では、第１始動口３３に遊技球が入球することに基づいて実行される特図１当たり抽選によって小当たり当選となった場合に、第１表示態様としてのＶ狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。天井回数カウンタの値が１２０を下回る１１９から８０までの間（損益不明区間）の遊技回、すなわち、通常時実行回数が８８０回を上回る８８１回から９２０回までの遊技回では、特図１当たり抽選によって小当たり当選となった場合に、第３表示態様としての損得検討推奨報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。天井回数カウンタの値が８０（損益不明区間の上限）を下回る７９から０までの間の遊技回、すなわち、通常時実行回数が９２０回を上回る９２１回（特定タイミングに該当）から１０００回までの遊技回では、特図１当たり抽選によって小当たり当選となった場合に、第２表示態様としてのＶ狙い非推奨報知演出を図柄表示装置４１に表示させる。

【３９７４】

図２５１は、本変形例における上記報知演出の切り替えを実現するＶ狙い損益判定処理を示すフローチャートである。本変形例において主制御装置６０で実行される処理は、第５実施形態のパチンコ機１０において主制御装置６０で実行される処理と比べて、図２５１に示すＶ狙い損益判定処理が相違するだけであり、その他の処理は同一である。

【３９７５】

ステップＳｂ２８０１では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３９７６】

ステップＳｂ２８０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｂ２８０１：ＮＯ）、ステップＳｂ２８０２に進む。ステップＳｂ２８０２では、カウンタ更新終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのカウンタ更新終了フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【３９７７】

ステップＳｂ２８０２において、カウンタ更新終了フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｂ２８０２：ＮＯ）、ステップＳｂ２８０３に進む。

【３９７８】

ステップＳｂ２８０３では、天井回数カウンタＴＮＣの値が１０００から損益分岐回数と２０とを引いた差（すなわち、１０００－損益分岐回数－２０）より小さいか否かを判定する。損益分岐回数は９００であることから、上記差は８０となる。ステップＳｂ２８０３において、天井回数カウンタＴＮＣの値が１０００から損益分岐回数と２０とを引いた差、すなわち８０以上であると判定された場合には（Ｓｂ２８０３：ＮＯ）、ステップＳｂ２８０４に進む。

【３９７９】

ステップＳｂ２８０４では、天井回数カウンタＴＮＣの値が１０００から損益分岐回数を引いて２０を足した答（すなわち、１０００－損益分岐回数＋２０）より小さいか否かを判定する。損益分岐回数は９００であることから、上記答は１２０となる。ステップＳｂ２８０３において、天井回数カウンタＴＮＣの値が１０００から損益分岐回数を引いて２０を足した答、すなわち１２０以上であると判定された場合には（Ｓｂ２８０４：ＮＯ）、ステップＳｂ２８０５に進み、第１報知用コマンドを設定する。第１報知用コマンドは、音声発光制御装置９０に対してＶ狙い報知演出を表示させるためのコマンドである。ステップＳｂ２８０５を実行した後、本Ｖ狙い損益判定処理を終了する。

【３９８０】

一方、ステップＳｂ２８０４において、天井回数カウンタＴＮＣの値が１０００から損益分岐回数を引いて２０を足した答、すなわち１２０より小さいと判定された場合には（

Ｓｂ２８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２８０６に進み、第３報知用コマンドを設定する。このステップＳｂ２８０３で否定判定され、且つステップＳｂ２８０４で肯定判定される天井回数カウンタＴＮＣの範囲、すなわち、天井回数カウンタＴＮＣの値が８０以上であり、かつ１２０より小さい範囲が損益不明区間に該当するとして、当該範囲において第３報知用コマンドを設定する。第３報知用コマンドは、第１報知用コマンドと第２報知用コマンドとの双方に対して相違するコマンドであり、音声発光制御装置９０に対して損得検討推奨報知演出を表示させるためのコマンドである。ステップＳｂ２８０６を実行した後、本Ｖ狙い損益判定処理を終了する。

【３９８１】

ステップＳｂ２８０３において、天井回数カウンタＴＮＣの値が１０００から損益分岐回数と２０とを引いた差、すなわち８０より小さいと判定された場合には（Ｓｂ２８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２８０７に進み、第２報知用コマンドを設定する。第２報知用コマンドは、音声発光制御装置９０に対してＶ狙い報知演出を表示させるためのコマンドである。ステップＳｂ２８０７を実行した後、本Ｖ狙い損益判定処理を終了する。

【３９８２】

ステップＳｂ２８０２において、カウンタ更新終了フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ２８０２：ＹＥＳ）、本Ｖ狙い損益判定処理を終了する。

【３９８３】

ステップＳｂ２８０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｂ２８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｂ２８０８に進む。ステップＳｂ２８０８では、第１報知用コマンドを設定する。ステップＳｂ２８０８の処理は、ステップＳｂ２８０５の処理と同一である。ステップＳｂ２８０８を実行した後、本Ｖ狙い損益判定処理を終了する。

【３９８４】

図２５２は、損得検討推奨報知演出の一例を示す説明図である。図示するように、損得検討推奨報知演出は、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「右打ちでＶを狙うのが得か損か判断がつかないわ！おまえが決めるんだ！」と叫ぶ動画像を図柄表示装置４１に表示させるとともに、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させる態様である。

【３９８５】

損益分岐回数は、１つの数値として導き出されるが、実際には、釘調整による始動口（第１始動口３３、第２始動口３４とも）への入賞率、残り遊技可能時間（遊技者による制限、遊技場による制限とも）、大入賞口（可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａ共）への入賞率等によって変化するものであり、数々の数値を取りうる。さらに、遊技者によっては、その日の自身のラッシュ突入率や、その日の当該遊技している遊技台のラッシュ突入率等を鑑みて損益分岐回数を捉えることも考えられる。本変形例では、これらの損益分岐回数が取りうる数値を実験やシミュレーションによって求め、これらの数値が取りうる範囲から、損益分岐回数を中心として天井到達回数の側に２０回、天井到達回数とは反対の側に２０回をとった範囲を損益不明区間と定めた。

【３９８６】

上記第５実施形態のパチンコ機１０では、１点である損益分岐回数を境としてＶ狙い報知演出とＶ狙い非推奨報知演出とを振り分ける構成であることから、実際の損益分岐回数が違った値をとり、Ｖ狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示しているにもかかわらず実際はＶ入賞口５９に遊技球を入球させない方が遊技者にとって有利な場合があり、また逆に、Ｖ狙い非推奨報知演出を図柄表示装置４１に表示しているにもかかわらず実際はＶ入賞口５９に遊技球を入球させる方が遊技者にとって有利な場合があった。これに対して、本変形例のパチンコ機では、Ｖ狙い報知演出とＶ狙い非推奨報知演出とのいずれにも振り分けることのできない損益不明区間を設定し、当該損益不明区間よりも通常時実行回数が少ない側にＶ狙い報知演出を振り分け、損益不明区間よりも通常時実行回数が多い側にＶ

狙い非推奨報知演出を振り分ける構成としたことで、Ｖ狙い報知演出を図柄表示装置４１に表示している場合にＶ入賞口５９に遊技球を入球させる方が遊技者にとって確実に有利となるように、また、Ｖ狙い非推奨報知演出を図柄表示装置４１に表示している場合にＶ入賞口５９に遊技球を入球させない方が遊技者にとって確実に有利となるように、遊技方法の報知演出を行なうことができる。したがって、本変形例のパチンコ機によれば、パチンコ機に対する信頼性を向上することができる。

【３９８７】

また、図２５２に例示した損得検討推奨報知演出によって、遊技者は、「パチンコ機では右打ちでＶを狙うのが得か損か判断がつかなかったんだ。残り遊技可能時間（遊技者による制限、遊技場による制限とも）や、その日の自身のラッシュ突入率や、その日の当該遊技している遊技台のラッシュ突入率等に鑑みて、自分で決めるしかないんだ。」と感じることができる。したがって、本変形例によれば、遊技者の遊技に対する積極性を喚起することができる。

【３９８８】

換言すれば、本変形例は、上記第５実施形態のパチンコ機１０に対して次の特徴を有すると言える。本変形例によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に、第３表示態様で所定の報知を行なう期間を備える。具体的には、第１表示態様としてのＶ狙い報知演出の上限である通常時実行回数が８８０回に到達する所定タイミングと、第２表示態様としてのＶ狙い非推奨報知演出の下限である通常時実行回数が９２０回を上回る９２１回に到達する特定タイミングとの間に、第３表示態様としての損得検討推奨報知演出で遊技方法の報知を行なう損益不明区間を備える。

【３９８９】

したがって、本変形例によれば、第１表示態様から第２表示態様への過渡期を表す表示態様を第３表示態様として、当該第３表示態様で所定の報知を行なうことが可能となる。このために、第３表示態様によって、今後、第２表示態様が出現するのではといった期待感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、Ｖ狙い報知演出からＶ狙い非推奨報知演出への過渡期を表す表示態様を損得検討推奨報知演出として、当該損得検討推奨報知演出で遊技方法の報知を行なうことが可能となる。このために、損得検討推奨報知演出によって、今後、Ｖ狙い非推奨報知演出が出現するのではといった期待感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３９９０】

図２５２に示した第３表示態様としての損得検討推奨報知演出の態様は一例であり、他の態様であってもよい。例えば、第３表示態様は、第１表示態様と第２表示態様とを繰り返す態様としてもよい。具体的には、第１表示態様としてのＶ狙い報知演出と第２表示態様としてのＶ狙い非推奨報知演出とを繰り返す態様としてもよい。この構成によれば、第３表示態様によって、第１表示態様と第２表示態様とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、Ｖ狙い報知演出とＶ狙い非推奨報知演出とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。また、この構成によれば、損得検討推奨報知演出に特有の第３の演出データを新たに用意する必要がないことから、メモリ容量を節約できる。

【３９９１】

さらに、損得検討推奨報知演出の他の態様として、第３表示態様は、第１表示態様と第２表示態様とを同時に示す態様としてもよい。具体的には、図柄表示装置４１の表示面４１ａを例えば左右に２分割し、分割した２面のうちの一方にＶ狙い報知演出を表示し、他方にＶ狙い非推奨報知演出を表示することによって第１表示態様としてのＶ狙い報知演出と第２表示態様としてのＶ狙い非推奨報知演出とを同時に表示するように構成してもよい。この構成によれば、第３表示態様によって、第１表示態様と第２表示態様とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣

向上をいっそう図ることができる。また、本特徴によれば、第３表示態様の報知を行なうための処理を簡素化することができる。具体的には、Ｖ狙い報知演出とＶ狙い非推奨報知演出とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。また、この構成によれば、損得検討推奨報知演出を行なうための処理を簡素化することができる。

【３９９２】

さらに、損得検討推奨報知演出の他の態様として、第３表示態様は、第１表示態様の一部と第２表示態様の一部とからなる合成画像を表示する態様としてもよい。具体的には、第１表示態様としてのＶ狙い報知演出の一部と第２表示態様としてのＶ狙い非推奨報知演出の一部とからなる合成画像を表示するように構成しても良い。詳しくは、図２２１（ａ）に示すＶ狙い報知演出の画像の内の女性キャラクターと吹き出しとを含む部分と、図２２１（ｂ）に示すＶ狙い非推奨報知演出の画像の内の吹き出しの部分とからなる合成画像を表示する構成としてもよい。この構成によれば、第３表示態様が第１表示態様と第２表示態様と同種の報知を行なうものであることを遊技者に想起させることができる。このために、第３表示態様によって、第１表示態様と第２表示態様とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、本特徴によれば、第３表示態様の報知を行なうための処理を簡素化することができる。具体的には、当該損得検討推奨報知演出がＶ狙い報知演出とＶ狙い非推奨報知演出と同種の報知を行なうものであることを遊技者に想起させることができる。このために、当該損得検討推奨報知演出によって、Ｖ狙い報知演出とＶ狙い非推奨報知演出とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができることから、遊技の興趣向上を図ることができる。また、この構成によれば、損得検討推奨報知演出を行なうための処理を簡素化することができる。

【３９９３】

この変形例１や、変形例１において損得検討推奨報知演出の態様を変化させた変形例では、特図１当たり抽選を実行して、特図１当たり抽選の当否結果が小当たり当選となった場合に、損益不明区間の遊技回に該当するか否かを判定して、損益不明区間に該当すると判定された場合に、第３表示態様としての損得検討推奨報知演出を実行する構成とした。これに対して、変形例として、所定タイミングと特定タイミングとの間において、当たり抽選の当否結果が所定の当たり当選ではない場合であっても、第３表示態様で所定の報知を行なう構成としてもよい。具体的には、所定タイミングと特定タイミングとの間において、特図１当たり抽選の当否結果が小当たり当選ではない場合であっても、損益不明区間の遊技回に該当するか否かを判定して、損益不明区間に該当すると判定された場合に、損得検討推奨報知演出を実行する構成としてもよい。したがって、この変形構成によれば、通常状態の変動中においても、所定タイミングと特定タイミングとの間に該当する場合に第３表示態様が表示されることから、遊技者は、当たり抽選によって所定の当たり当選となる前から第３表示態様を見て、当たり抽選によって所定の当たり当選となった場合に所定の遊技操作を行って利益付与条件を成立させることによって付与価値を得るか、所定の遊技操作を行わないことで利益付与条件が成立することを回避させることによって所定有利状態を発生させるかを時間を掛けて検討することができる。したがって、本特徴によれば、急な判断をせずに上記検討をじっくり行うことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。具体的には、通常状態の変動中において、損益不明区間に該当する場合に、常に損得検討推奨報知演出が表示されることから、遊技者は、特図１当たり抽選によって小当たり当選となる前から損得検討推奨報知演出を見て、小当たり当選した場合にＶ入賞口５９に遊技球を入球させないで天井に到達するのを待つか、Ｖ入賞口５９に遊技球を入球させて決戦ステージＨ４における約５０％のラッシュ突入率に賭けるかを時間を掛けて検討することができる。したがって、この変形例によれば、急な判断をせずに上記検討をじっくり行うことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３９９４】

さらに、所定タイミングと特定タイミングとの間に備えられる所定の期間において、遊

技球発射機構を動作させる発射操作とは異なる特定の遊技操作を行なうことを遊技者に促すための特定の報知を行なう構成としてもよい。具体的には、損益不明区間において、演出操作ボタン２４（図２０８）を操作することを遊技者に促すための特定の報知を行なう構成としてもよい。すなわち、損益不明区間において、特定の報知として、例えば、「押しボタンを押せ」といった文字を記した文字画像を表示する構成としてもよい。この変形構成によれば、遊技者は、特定の報知を受けた場合に、特定の報知に従って特定の遊技操作を行えば、次の表示態様である第２表示態様が出現するのではと考え、第２表示態様の出現に関わる所定情報が更新終了状態となって所定有利状態が発生することへの期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、遊技者は、「押しボタンを押せ」といった文字画像を見た場合に、特定の報知に従って演出操作ボタン２４を押下すれば、次の表示態様であるＶ狙い非推奨報知演出が出現するのではと考えるようになり、通常時実行回数が天井到達回数に近いのではないかといった期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３９９５】

なお、この変形例１や、変形例１において損得検討推奨報知演出の態様を変化させた変形例では、所定タイミングと特定タイミングとの間の期間（損益不明区間）において、所定の報知とは異なる特別演出を実行しうる構成となっている。具体的には、損益不明区間において、例えば、背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することにより特別演出を行なう。したがって、この変形構成によれば、特別演出によって、遊技者にとって有利性が高い状態に突入し得る状態であるかの期待感を遊技者に抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、背景画面に所定のキャラクターが出現することによって、天井到達回数までそれほど遠くないことを遊技者は知ることができ、天井時短付与がなされることへの期待感を遊技者に抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【３９９６】

《５－８－２》変形例２：

上記実施形態及び各変形例において、所定情報としての天井到達回数は１０００回であり、一定の回数であった。これに対して、変形例として、所定情報が更新終了状態となるまでに要する更新回数の候補となり得る複数の候補更新回数を記憶し、所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、複数の候補更新回数の中から一の候補更新回数を特定し、当該特定した候補更新回数を更新回数として設定する構成としてもよい。具体的には、天井到達回数の候補となりうる複数の候補天井到達回数を予めメモリに記憶し、前述した初期化条件成立時に、所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記記憶した複数の候補天井到達回数の中から一の候補天井到達回数を特定し、当該特定した候補天井到達回数を天井到達回数として設定する構成としてもよい。

【３９９７】

第５実施形態のパチンコ機１０では、天井到達回数は一定の回数であることから、パチンコ機１０の上部に設置されたデータカウンターに表示される現在の回転数等を見ることによって、天井到達回数の数値が予測できる。その上で、本来天井到達回数に到達することのない早い時期に天井到達したような場合に、ホールにおいてラムクリアが行われずに前日のメモリの内容が据え置かれていたことが、遊技者に簡単に露見してしまうという問題が発生した。これに対して、本変形例の構成によれば、所定の抽選によって更新回数が決められることから、遊技者は、所定情報が更新終了状態となるまでに要する更新回数を予測することが困難となる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、抽選によって天井到達回数が決められることから、遊技者は天井到達回数を予測することは困難であり、このために、上述したような、ラムクリアを行わずに前日のメモリの内容が据え置かれていたことが遊技者に簡単に露見してしまう問題を解決することができる。

【３９９８】

《５－８－３》変形例３：
上記実施形態及び各変形例において、第１表示態様としてのＶ狙い報知演出は一種類であったが、これに換えて、Ｖ狙い報知演出を複数種類、用意する構成としてもよい。すなわち、第１表示態様（Ｖ狙い報知演出）となり得る複数の候補第１表示態様を記憶し、所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、複数の候補第１表示態様の中から一の候補第１表示態様を特定し、当該特定した候補第１表示態様を第１表示態様として設定する構成としてもよい。具体的には、Ｖ狙い報知演出となり得る候補Ｖ狙い報知演出データを複数、メモリに予め記憶しておく。複数の候補Ｖ狙い報知演出データのそれぞれは、第５実施形態の場合と同様に、右打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを推奨するためのものであるが、画像デザインが互いに相違するものとなっている。その上で、所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、メモリに記憶した複数の候補Ｖ狙い報知演出データの中から一の候補Ｖ狙い報知演出データを特定し、当該特定した候補Ｖ狙い報知演出データをＶ狙い報知演出として設定する構成とする。したがって、本変形例によれば、遊技者に第１表示態様として種々の態様でもって所定の報知を行なうことができることから、種々の態様を取りうる第１表示態様によって、遊技者に期待感を付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、遊技者にＶ狙い報知演出として種々の態様でもって所定の報知を行なうことができることから、種々の態様を取りうるＶ狙い報知演出によって、遊技者に期待感を付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【３９９９】
《５－８－４》変形例４：
上記実施形態及び各変形例において、第２表示態様としてのＶ狙い非推奨報知演出は一種類であったが、これに換えて、Ｖ狙い非推奨報知演出を複数種類、用意する構成としてもよい。すなわち、第２表示態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）となり得る複数の候補第２表示態様を記憶し、所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、複数の候補第２表示態様の中から一の候補第２表示態様を特定し、当該特定した候補第２表示態様を第２表示態様として設定し、さらに、前記設定された第２表示態様に対応した利益で、所定有利状態を発生させる構成としてよい。具体的には、Ｖ狙い非推奨報知演出となり得る候補Ｖ狙い非推奨報知演出データを複数、メモリに予め記憶しておく。複数の候補Ｖ狙い非推奨報知演出データのそれぞれは、第５実施形態の場合と同様に、左打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させないことを推奨するためのものであるが、画像デザインが互いに相違するものとなっている。その上で、所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、メモリに記憶した複数の候補Ｖ狙い非推奨報知演出データの中から一の候補Ｖ狙い非推奨報知演出を特定し、当該特定した候補Ｖ狙い非推奨報知演出をＶ狙い非推奨報知演出として設定する構成とする。さらに、前記設定された第２表示態様に対応した利益で、所定有利状態としての天井時短機能における時短付与の回数を決定する構成とする。したがって、本変形例によれば、遊技者に第２表示態様として種々の態様でもって所定の報知を行なうことができ、その上、設定された第２表示態様と所定有利状態で付与する有利性の程度との間に相関を持たせることができる。このために、本特徴によれば、第２表示態様がいずれの態様になるかによって、所定有利状態で付与される有利性の程度を遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、遊技者にＶ狙い非推奨報知演出として種々の態様でもって所定の報知を行なうことができ、その上、設定された第Ｖ狙い非推奨報知演出と天井時短機能における時短付与の回数との間に相関を持たせることができる。このために、本特徴によれば、Ｖ狙い非推奨報知演出がいずれの態様になるかによって、天井時短機能における時短付与の回数を遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４０００】
《５－８－５》変形例５：

上記実施形態及び各変形例において、第１表示態様としてのＶ狙い報知演出および第２表示態様としてのＶ狙い非推奨報知演出についての各色調については、特に言及しなかったが、例えば、青色の色調の画像を表示する構成とした。これに対して、変形例として、第２表示態様は、赤色または金色の色調の画像を表示する態様であり、第１表示態様は、赤色および金色以外の色調の画像を表示する態様としてもよい。具体的には、Ｖ狙い報知演出は青色の色調の画像を表示する構成とし、Ｖ狙い非推奨報知演出は赤色の色調の画像を表示する構成としてもよい。したがって、本変形例によれば、第２表示態様で所定の報知がなされた場合に、遊技者に赤色から熱いといったイメージを持たせることができ、遊技者に期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、Ｖ狙い非推奨報知演出で遊技方法の報知演出がなされた場合に、遊技者に赤色から熱いといったイメージを持たせることができ、遊技者にいっそうの期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、他の変形例として、Ｖ狙い報知演出は青色の色調の画像を表示する構成とし、Ｖ狙い非推奨報知演出は金色の色調の画像を表示する構成としてもよい。したがって、この他の変形例によれば、第２表示態様で所定の報知がなされた場合に、遊技者に金色からお得といったイメージを持たせることができ、遊技者に期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、Ｖ狙い非推奨報知演出で遊技方法の報知演出がなされた場合に、遊技者に金色からお得といったイメージを持たせることができ、遊技者にいっそうの期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。なお、上記２つの変形例において、Ｖ狙い報知演出は青色の色調の画像を表示する構成としたが、青色の色調に限る必要はなく、赤色および金色以外の色調の画像であれば他の色の色調の画像であってもよい。

【４００１】

《５－８－６》変形例６：

上記実施形態及び各変形例において、第１表示態様としてのＶ狙い報知演出を表示する表示時間と、第２表示態様としてのＶ狙い非推奨報知演出を表示する表示時間とについては、特に言及しなかったが、両方の表示時間は同じ長さである構成とした。これに対して、変形例として、第２表示態様を表示する表示時間は、第１表示態様を表示する表示時間よりも長い構成としてもよい。具体的には、Ｖ狙い非推奨報知演出を表示する表示時間は、Ｖ狙い報知演出を表示する表示時間よりも長い構成としてもよい。したがって、本変形例によれば、第２表示態様で所定の報知がなされた場合に、第１表示態様で所定の報知がなされた場合よりも強く所定の報知を遊技者に知らせることができる。このために、遊技者に期待感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、Ｖ狙い非推奨報知演出で遊技方法の報知演出がなされた場合に、Ｖ狙い報知演出で遊技方法の報知演出がなされた場合よりも強く遊技方法の報知を遊技者に知らせることができる。このために、遊技者に期待感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４００２】

《５－８－７》変形例７：

上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放

不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又

は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【４００３】

《５－８－８》変形例８：

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

【４００４】

《５－９》他の構成への適用：

上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【４００５】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【４００６】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【４００７】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【４００８】

《５－１０》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧

書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。
【４００９】
＜特徴ｂＡ群＞
　特徴ｂＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【４０１０】
［特徴ｂＡ１］
　遊技球を発射可能な発射手段と、
　遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、
　前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、
　特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、
　第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、
　前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、
　前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、
　を備え、
　前記報知制御手段は、
　前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【４０１１】
　本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当

選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４０１２】

したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０１３】

［特徴ｂＡ２］

特徴ｂＡ１に記載の遊技機であって、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、第３報知態様（変形例１における損益検討推奨報知演出）で前記所定の報知を行なう期間（変形例１における損益不明区間）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４０１４】

本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）で所定の報知を行なう期間（損益不明区間）を備えることから、第１報知態様から第２報知態様への過渡期を表す報知態様を第３報知態様として、当該第３報知態様で所定の報知を行なうことが可能となる。このために、第３報知態様によって、今後、第２報知態様が出現するのではといった期待感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０１５】

［特徴ｂＡ３］

特徴ｂＡ１または特徴ｂＡ２に記載の遊技機であって、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、第３報知態様（変形例１における損益検討推奨報知演出）で前記所定の報知を行なう期間（変形例１における損益不明区間）を備え、

前記第３報知態様は、前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）と前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）とを表示する態様を含む

ことを特徴とする遊技機。

【４０１６】

本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）で所定の報知を行なう期間（損益不明区間）を備え、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）と第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）とを表示する態様を含むことから、第３報知態様によって、第１報知態様と第２報知態様とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０１７】

［特徴ｂＡ４］
特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、第３報知態様（変形例１における損益検討推奨報知演出）で前記所定の報知を行なう期間（変形例１における損益不明区間）を備え、
前記第３報知態様は、前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）と前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）とを繰り返す態様を含む
ことを特徴とする遊技機。
【４０１８】
本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）で所定の報知を行なう期間（損益不明区間）を備え、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）と第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）とを繰り返す態様を含むことから、第３報知態様によって、第１報知態様と第２報知態様とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４０１９】
［特徴ｂＡ５］
特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、第３報知態様（変形例１における損益検討推奨報知演出）で前記所定の報知を行なう期間（変形例１における損益不明区間）を備え、
前記第３報知態様は、前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）と前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）とを同時に表示する態様を含む
ことを特徴とする遊技機。
【４０２０】
本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）で所定の報知を行なう期間（損益不明区間）を備え、第３報知態様は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）と第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）とを同時に表示する態様を含むことから、第３報知態様によって、第１報知態様と第２報知態様とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、本特徴によれば、第３報知態様の報知を行なうための処理を簡素化することができる。
【４０２１】
［特徴ｂＡ６］
特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となり、前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で前記所定の報知を行なった場合に、前記所定の遊技条件が成立しなかった場合に前記特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させることなく、前記表示手段による新たな変動表示が実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【４０２２】
本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となり、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知を行なった場合に、所定の遊技条件が成立しなかった場合に特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させることなく、表示手段による新たな変動表示が実行可能であることから、遊技者は所定の遊技操作を行わないことで所定の遊技条件が成立することを回避することができ、これによって特定の利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能となる。このために、更新条件が成立し、特定情報の更新が可能となることから、当該特定情報が所定の更新状態となって、所定の利益状態を発生させることができる。したがって、遊技者は、特定の利益と所定の利益状態のいずれを取るかを、所定の遊技操作を行なうか否かで決めることがで

きる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４０２３】
［特徴ｂＡ７］
特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の期間（変形例１における損益不明区間）において、前記所定の報知とは異なる特別演出（決戦ステージＨ４における特別演出、ラッシュステージＨ７における特別演出）を実行しうる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４０２４】
本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間の期間（損益不明区間）において、所定の報知とは異なる特別演出（決戦ステージＨ４における特別演出、ラッシュステージＨ７における特別演出）を実行しうる手段を備えることから、この特別演出によって、遊技者にとって有利性が高い状態に突入し得るであろうとの期待感を遊技者に抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４０２５】
［特徴ｂＡ８］
特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定タイミングにおいて前記報知態様が前記第２報知態様に切り替わった後には、少なくとも前記利益発生手段によって前記特定の利益が発生するまで、前記報知態様が前記第１報知態様に切り替わることがない
ことを特徴とする遊技機。
【４０２６】
本特徴によれば、特定タイミングにおいて報知態様が第２報知態様に切り替わった後には、利益発生手段によって特定の利益が発生するまで、報知態様が第１報知態様に切り替わることがないことから、第２報知態様に対する信頼性を向上させることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４０２７】
［特徴ｂＡ９］
特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでに要する更新回数の候補となり得る複数の候補更新回数（変形例２における候補天井到達回数）を記憶する手段と、
所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記複数の候補更新回数の中から一の候補更新回数を特定し、当該特定した候補更新回数を前記更新回数として設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４０２８】
本特徴によれば、特定情報が所定の更新状態となるまでに要する更新回数の候補となり得る複数の候補更新回数を記憶する手段と、所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、複数の候補更新回数の中から一の候補更新回数を特定し、当該特定した候補更新回数を更新回数として設定する手段とを備えることから、所定の抽選によって更新回数が決められることから、遊技者は、特定情報が所定の更新状態となるまでに要する更新回数を予測することが困難となる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４０２９】
［特徴ｂＡ１０］
特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）で前記所定の報知を行なう期間（損益不明区間）を備え、
前記第３報知態様は、前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）の一部と前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）の一部とからなる合成画像（損益検討推奨報知演出）を表示す

る態様を含む
　ことを特徴とする遊技機。
【４０３０】
　本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に、第３報知態様で所定の報知を行なう期間（損益不明区間）を備え、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）の一部と第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）の一部とからなる合成画像を表示する態様を含むことから、第３報知態様が第１報知態様と第２報知態様と同種の報知を行なうものであることを遊技者に想起させることができる。このために、第３報知態様によって、第１報知態様と第２報知態様とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、本特徴によれば、第３報知態様の報知を行なうための処理を簡素化することができる。
【４０３１】
［特徴ｂＡ１１］
　特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第１報知態様（変形例３におけるＶ狙い報知演出）となり得る複数の候補第１報知態様を記憶する手段と、
　所定の抽選（変形例３における所定の抽選）を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて前記複数の候補第１報知態様の中から一の候補第１報知態様を特定し、当該特定した候補第１報知態様を前記第１報知態様として設定する手段と、
　を備えることを特徴とする遊技機。
【４０３２】
　本特徴によれば、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）となり得る複数の候補第１報知態様を記憶する手段と、所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、複数の候補第１報知態様の中から一の候補第１報知態様を特定し、当該特定した候補第１報知態様を第１報知態様として設定する手段と、を備えることから、遊技者に第１報知態様として種々の態様でもって所定の報知を行なうことができる。このために、本特徴によれば、種々の態様を取りうる第１報知態様によって、遊技者に期待感を付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４０３３】
［特徴ｂＡ１２］
　特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記第２報知態様（変形例４におけるＶ狙い非推奨報知演出）となり得る複数の候補第２報知態様を記憶する手段と、
　所定の抽選（変形例４における所定の抽選）を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記複数の候補第２報知態様の中から一の候補第２報知態様を特定し、当該特定した候補第２報知態様を前記第２報知態様として設定する手段と、
　を備え、
　前記利益状態発生手段は、前記設定された第２報知態様に対応した利益で、前記所定の利益状態を発生させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【４０３４】
　本特徴によれば、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）となり得る複数の候補第２報知態様を記憶する手段と、所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、複数の候補第２報知態様の中から一の候補第２報知態様を特定し、当該特定した候補第２報知態様を第２報知態様として設定する手段と、を備え、利益状態発生手段は、設定された第２報知態様に対応した利益で、所定の利益状態を発生させる手段を備えることから、遊技者に第２報知態様として種々の態様でもって所定の報知を行なうことができ、その上、設定された第２報知態様と所定の利益状態で付与する利益の程度との間に相関を持たせることができる。このために、本特徴によれば、第２報知態様がいずれの態様になるかに

よって、所定の利益状態で付与する利益の程度を遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０３５】

［特徴ｂＡ１３］

特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２報知態様（変形例５におけるＶ狙い非推奨報知演出）は、赤色または金色の色調の画像を表示する態様であり、

前記第１報知態様（変形例５におけるＶ狙い報知演出）は、赤色および金色以外の色調の画像を表示する態様である、

ことを特徴とする遊技機。

【４０３６】

本特徴によれば、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）は、赤色または金色の色調の画像を表示する態様であり、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）は、赤色および金色以外の色調の画像を表示する態様であることから、第２報知態様で所定の報知がなされた場合に、遊技者に熱い（赤色の場合）とかお得（金色の場合）とかといったイメージを持たせることができ、遊技者に期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０３７】

［特徴ｂＡ１４］

特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

特典を付与する特典付与状態（ラッシュステージＨ７）への移行率が第１の値（突入率が約５０％）である第１状態（決戦ステージＨ４）と、

前記特典付与状態への移行率が前記第１の値より高い第２の値（突入率が約１００％）である第２状態（天井到達ステージＨ８）と、

を有し、

前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）は前記第１状態に移行しうることを示唆する態様であり、

前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）は前記第２状態に移行しうることを示唆する態様である、

ことを特徴とする遊技機。

【４０３８】

本特徴によれば、特典を付与する特典付与状態（ラッシュステージＨ７）への移行率が第１の値（突入率が約５０％）である第１状態（決戦ステージＨ４）と、特典付与状態への移行率が第１の値より高い第２の値（突入率が約１００％）である第２状態（天井到達ステージＨ８）と、を有し、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）は第１状態に移行しうることを示唆する態様であり、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）は第２状態に移行しうることを示唆する態様であることから、第２報知態様で所定の報知がなされた場合に、特典付与状態への移行率が高くなると遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０３９】

［特徴ｂＡ１５］

特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に所定の期間を備え、

前記所定の期間において、前記発射手段を動作させる発射操作とは異なる特定の操作を行なうことを遊技者に促すための特定の報知を行なう手段（「押しボタンを押せ」の画像を表示する手段）

を備えることを特徴とする遊技機。

【４０４０】

本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に所定の期間を備え、所定の

期間において、発射手段を動作させる発射操作とは異なる特定の操作を行なうことを遊技者に促すための特定の報知を行なう手段を備えることから、遊技者は、特定の報知を受けた場合に、特定の報知に従って特定の遊技操作を行えば、次の報知態様である第２報知態様が出現するのではと考え、第２報知態様の出現に関わる特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生することへの期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０４１】

［特徴ｂＡ１６］

特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の利益状態は、前記発射手段を動作させる発射操作が第２の発射態様（右打ち）である場合に所定の利益の付与が可能であり、前記発射操作が第１の発射態様（左打ち）である場合に前記所定の利益の付与が不可能である状態であり、

前記遊技機は、

前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）に、前記発射手段を動作させる発射操作を第２の発射態様とすることを遊技者に報知するための第２発射態様報知演出（右打ち報知演出）を行なう手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【４０４２】

本特徴によれば、所定の利益状態は、発射手段を動作させる発射操作が第２の発射態様（右打ち）である場合に所定の利益の付与が可能であり、発射操作が第１の発射態様（左打ち）である場合に所定の利益の付与が不可能である状態であり、遊技機は、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）に、発射手段を動作させる発射操作を第２の発射態様とすることを遊技者に報知するための第２発射態様報知演出（右打ち報知演出）を行なう手段を備えることから、遊技者は、第２発射態様報知演出に従って第１の発射態様にて遊技を行なうことで、所定の利益を受けることができる。

【４０４３】

［特徴ｂＡ１７］

特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間において、前記判定手段による判定結果が前記特定判定結果（小当たり当選）ではない場合であっても、第３報知態様（変形例１における損益検討推奨報知演出）で前記所定の報知を行ない得る手段（変形例１における損益不明区間）

を備えることを特徴とする遊技機。

【４０４４】

本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間において、判定手段による判定結果が特定判定結果ではない場合であっても、第３報知態様（変形例１における損益検討推奨報知演出）で所定の報知を行ない得る手段（変形例１における損益不明区間）を備えることから、判定手段による判定結果が特定判定結果ではない場合（小当たり当選）であっても、所定タイミングと特定タイミングとの間に該当する場合に第３報知態様が表示されることになる。このため、遊技者は、判定手段によって特定判定結果となる前から第３報知態様を見て、判定手段によって特定判定結果となった場合に所定の遊技操作を行って所定の遊技条件を成立させることによって特定の利益を得るか、所定の遊技操作を行わないことで所定の遊技条件が成立することを回避させることによって所定の利益状態を発生させるかを時間を掛けて検討することができる。したがって、本特徴によれば、急な判断をせずに上記検討をじっくり行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０４５】

［特徴ｂＡ１８］

特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２報知態様（変形例６におけるＶ狙い非推奨報知演出）を報知する報知時間は、前記第１報知態様（変形例６におけるＶ狙い報知演出）を報知する報知時間よりも長い、
ことを特徴とする遊技機。
【４０４６】
本特徴によれば、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）を報知する報知時間は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）を報知する報知時間よりも長いことから、第２報知態様で所定の報知がなされた場合に、第１報知態様で所定の報知がなされた場合よりも強く所定の報知を遊技者に知らせることができる。このために、遊技者に期待感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４０４７】
［特徴ｂＡ１９］
特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定情報（天井回数カウンタ）は、前記利益発生手段によって前記特定の利益が発生可能な場合（大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む））に、所定の初期状態（天井到達回数に対応した１０００の値）に設定される
ことを特徴とする遊技機。
【４０４８】
本特徴によれば、特定情報（天井回数カウンタ）は、利益発生手段によって特定の利益が発生可能な場合（大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む））に、所定の初期状態（天井到達回数に対応した１０００の値）に設定されることから、特定の利益が発生される毎に特定情報は所定の初期状態に設定し直される。このために、利益発生手段によって特定の利益が発生されることが確約された場合に、遊技者は、特定の利益を受けた後に、新たな気持ちで特定情報が所定の初期状態から更新されることを楽しむことができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４０４９】
［特徴ｂＡ２０］
特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記発射手段を動作させる発射操作が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射操作が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である所定入球領域（Ｖ入賞口）を備え、
前記所定の遊技条件は、前記所定入球領域に遊技球が入球することである
ことを特徴とする遊技機。
【４０５０】
本特徴によれば、発射手段を動作させる発射操作が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射操作が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である所定入球領域（Ｖ入賞口）を備え、所定の遊技条件は、所定入球領域に遊技球が入球することであることから、発射操作が第１の発射態様（左打ち）である遊技状態で判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者は、発射操作を第１の発射態様から第２の発射態様に切り替えることによって所定入球領域に遊技球を入球させることで、所定の遊技条件を成立させることが可能となる。ここで、所定入球領域が、発射手段を動作させる発射操作が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射操作が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成を考えてみる。この構成では、発射操作が第１の発射態様（左打ち）である遊技状態で判定手段によって特定判定結果となった場合に、既に第１の発射態様で所定入球領域に向けて遊技球が発射されてしまっているため、高い確率で遊技球は所定入球領域に入球してしまう。このため、遊技者が、第２報知態様を見て所定の遊技条件が成立することを回避させたいと判断した場合に、既に第１の発射態様で遊技球が発射されてしまっているため、所定入球領域へ遊技球が入球することを取り止めることが困難であった。この結果、所定の遊技条件を成立させるか成立させないかの選択を遊技者が行なうことができなかった。これ

に対して、本特徴によれば、発射操作を第１の発射態様から第２の発射態様に切り替えないと所定入球領域へ遊技球を入球させることができないことから、遊技者は、所定の遊技条件を成立させるには、発射操作を第１の発射態様から第２発射態様に切り替える必要がある。したがって、本特徴によれば、発射操作が第１の発射態様（左打ち）である遊技状態で判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者は、発射操作を第１の発射態様から第２の発射態様に切り替えるか否かによって、所定の遊技条件を成立させるか成立させないかの選択を行なうことができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０５１】

［特徴ｂＡ２１］

特徴ｂＡ１から特徴ｂＡ２０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の遊技条件は、所定入球領域に所定期間（６秒間）内に遊技球が入球することであり、

前記所定期間内に前記所定入球領域に遊技球が入球しなかった場合に、前記所定の遊技条件は不成立となる

ことを特徴とする遊技機。

【４０５２】

本特徴によれば、所定の遊技条件は、所定入球領域に所定期間内に遊技球が入球することであり、所定期間内に所定入球領域に遊技球が入球しなかった場合に、所定の遊技条件は不成立となることから、遊技者は、所定の遊技条件を成立させるか成立させないかの判断を少なくとも所定期間内で行なう必要がある。このため、本特徴によれば、遊技者に早期の判断を迫ることになり、遊技のスピーディー化を図ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０５３】

＜特徴ｂＢ群＞

特徴ｂＢ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４０５４】

［特徴ｂＢ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、

を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、第３報知態様（変形例１における損益検討推奨報知演出）で前記所定の報知を行なう期間（変形例１における損益不明区間）を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４０５５】

本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４０５６】

したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０５７】

また、本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）で所定の報知を行なう期間（損益不明区間）を備えることから、第１報知態様から第２報知態様への過渡期を表す報知態様を第３報知態様として、当該第３報知態様で所定の報知を行なうことが可能となる。このために、第３報知態様によって、今後、第２報知態様が出現するのではといった期待感を遊技者に抱かせることができ、こ

の結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４０５８】
＜特徴ｂＣ群＞
特徴ｂＣ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【４０５９】
［特徴ｂＣ１］
遊技球を発射可能な発射手段と、
遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、
前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、
前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、
前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、
を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、第３報知態様（変形例１における損益検討推奨報知演出）で前記所定の報知を行なう期間（変形例１における損益不明区間）を備え、
前記第３報知態様は、前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）と前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）とを表示する態様を含む
ことを特徴とする遊技機。
【４０６０】
本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定

の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４０６１】

したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０６２】

また、本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）で所定の報知を行なう期間（損益不明区間）を備え、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）と第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）とを表示する態様を含むことから、第３報知態様によって、第１報知態様と第２報知態様とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０６３】

＜特徴ｂＤ群＞

特徴ｂＤ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４０６４】

［特徴ｂＤ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、
前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、
を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、第３報知態様（変形例１における損益検討推奨報知演出）で前記所定の報知を行なう期間（変形例１における損益不明区間）を備え、
前記第３報知態様は、前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）と前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）とを繰り返す態様を含む
ことを特徴とする遊技機。
【４０６５】
本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。
【４０６６】
したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生

させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０６７】

また、本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）で所定の報知を行なう期間（損益不明区間）を備え、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）と第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）とを繰り返す態様を含むことから、第３報知態様によって、第１報知態様と第２報知態様とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０６８】

＜特徴ｂＥ群＞

特徴ｂＥ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４０６９】

［特徴ｂＥ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、

を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、第３報知態様（変形例１における損益検討推奨報知演出）で前記所定の報知を行なう期間（変形例１における損益不明区間）を備え、

前記第３報知態様は、前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）と前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）とを同時に表示する態様を含む

ことを特徴とする遊技機。

【４０７０】
本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４０７１】
したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０７２】
また、本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）で所定の報知を行なう期間（損益不明区間）を備え、第３報知態様は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）と第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）とを同時に表示する態様を含むことから、第３報知態様によって、第１報知態様と第２報知態様とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、本特徴によれば、第３報知態様の報知を行なうための処理を簡素化することができる。

【４０７３】
＜特徴ｂＦ群＞
特徴ｂＦ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４０７４】
［特徴ｂＦ１］
遊技球を発射可能な発射手段と、
遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、
前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、
前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、
を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、
前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となり、前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で前記所定の報知を行なった場合に、前記所定の遊技条件が成立しなかった場合に前記特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させることなく、前記表示手段による新たな変動表示が実行可能である
ことを特徴とする遊技機。

【４０７５】
本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４０７６】
　したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４０７７】
　また、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となり、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知を行なった場合に、所定の遊技条件が成立しなかった場合に特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させることなく、表示手段による新たな変動表示が実行可能であることから、遊技者は所定の遊技操作を行わないことで所定の遊技条件が成立することを回避することができ、これによって特定の利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能となる。このために、更新条件が成立し、特定情報の更新が可能となることから、当該特定情報が所定の更新状態となって、所定の利益状態を発生させることができる。したがって、遊技者は、特定の利益と所定の利益状態のいずれを取るかを、所定の遊技操作を行なうか否かで決めることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４０７８】
＜特徴ｂＧ群＞
　特徴ｂＧ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。
【４０７９】
［特徴ｂＧ１］
　遊技球を発射可能な発射手段と、
　遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、
　前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、
　を備える遊技機であって、
　前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、
　特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、
　第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、
　前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、
　前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、

を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、
前記遊技機は、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の期間（変形例１における損益不明区間）において、前記所定の報知とは異なる特別演出（決戦ステージＨ４における特別演出、ラッシュステージＨ７における特別演出）を実行しうる手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４０８０】
本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。
【４０８１】
したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４０８２】
また、本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間の期間（損益不明区間）において、所定の報知とは異なる特別演出（決戦ステージＨ４における特別演出、ラッ

シュステージＨ７における特別演出）を実行しうる手段を備えることから、この特別演出によって、遊技者にとって有利性が高い状態に突入し得るであろうとの期待感を遊技者に抱かせることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０８３】

＜特徴ｂＨ群＞

特徴ｂＨ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４０８４】

［特徴ｂＨ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、

を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、

前記特定タイミングにおいて前記報知態様が前記第２報知態様に切り替わった後には、少なくとも前記利益発生手段によって前記特定の利益が発生するまで、前記報知態様が前記第１報知態様に切り替わることがない

ことを特徴とする遊技機。

【４０８５】

本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定

の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４０８６】

したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０８７】

また、本特徴によれば、特定タイミングにおいて報知態様が第２報知態様に切り替わった後には、利益発生手段によって特定の利益が発生するまで、報知態様が第１報知態様に切り替わることがないことから、第２報知態様に対する信頼性を向上させることができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０８８】

＜特徴ｂＩ群＞

特徴ｂＩ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４０８９】

［特徴ｂＩ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、

を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、

前記遊技機は、

前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでに要する更新回数の候補となり得る複数の候補更新回数（変形例２における候補天井到達回数）を記憶する手段と、

所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記複数の候補更新回数の中から一の候補更新回数を特定し、当該特定した候補更新回数を前記更新回数として設定する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４０９０】

本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４０９１】

したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特

徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０９２】

また、本特徴によれば、特定情報が所定の更新状態となるまでに要する更新回数の候補となり得る複数の候補更新回数を記憶する手段と、所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、複数の候補更新回数の中から一の候補更新回数を特定し、当該特定した候補更新回数を更新回数として設定する手段とを備えることから、所定の抽選によって更新回数が決められることから、遊技者は、特定情報が所定の更新状態となるまでに要する更新回数を予測することが困難となる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４０９３】

＜特徴ｂＪ群＞

特徴ｂＪ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４０９４】

［特徴ｂＪ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、

を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）で前記所定の報知を行なう期間（損益不明区間）を備え、

前記第３報知態様は、前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）の一部と前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）の一部とからなる合成画像（損益検討推奨報知演出）を表示する態様を含む

ことを特徴とする遊技機。

【４０９５】
本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４０９６】
したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４０９７】
また、本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に、第３報知態様で所定の報知を行なう期間（損益不明区間）を備え、第３報知態様（損益検討推奨報知演出）は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）の一部と第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）の一部とからなる合成画像を表示する態様を含むことから、第３報知態様が第１報知態様と第２報知態様と同種の報知を行なうものであることを遊技者に想起させることができる。このために、第３報知態様によって、第１報知態様と第２報知態様とのどちらに確定するのかといったドキドキ感を遊技者に抱かせることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。また、本特徴によれば、第３報知態様の報知を行なうための処理を簡素化することができる。

【４０９８】
＜特徴ｂＫ群＞
特徴ｂＫ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４０９９】
［特徴ｂＫ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、
遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、
前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、
前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、
前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、
を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、
前記遊技機は、
前記第１報知態様（変形例３におけるＶ狙い報知演出）となり得る複数の候補第１報知態様を記憶する手段と、
所定の抽選（変形例３における所定の抽選）を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて前記複数の候補第１報知態様の中から一の候補第１報知態様を特定し、当該特定した候補第１報知態様を前記第１報知態様として設定する手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【４１００】
本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミン

グ（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４１０１】

したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１０２】

また、本特徴によれば、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）となり得る複数の候補第１報知態様を記憶する手段と、所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、複数の候補第１報知態様の中から一の候補第１報知態様を特定し、当該特定した候補第１報知態様を第１報知態様として設定する手段と、を備えることから、遊技者に第１報知態様として種々の態様でもって所定の報知を行なうことができる。このために、本特徴によれば、種々の態様を取りうる第１報知態様によって、遊技者に期待感を付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１０３】

＜特徴ｂＬ群＞

特徴ｂＬ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４１０４】

［特徴ｂＬ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モ

ードＨ３）を発生させる利益発生手段と、
　を備え、
　前記報知制御手段は、
　前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、
　前記遊技機は、
　前記第２報知態様（変形例４におけるＶ狙い非推奨報知演出）となり得る複数の候補第２報知態様を記憶する手段と、
　所定の抽選（変形例４における所定の抽選）を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、前記複数の候補第２報知態様の中から一の候補第２報知態様を特定し、当該特定した候補第２報知態様を前記第２報知態様として設定する手段と、
　を備え、
　前記利益状態発生手段は、前記設定された第２報知態様に対応した利益で、前記所定の利益状態を発生させる手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【４１０５】
　本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。
【４１０６】
　したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特

徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１０７】

また、本特徴によれば、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）となり得る複数の候補第２報知態様を記憶する手段と、所定の抽選を行ない、当該所定の抽選の抽選結果に基づいて、複数の候補第２報知態様の中から一の候補第２報知態様を特定し、当該特定した候補第２報知態様を第２報知態様として設定する手段と、を備え、利益状態発生手段は、設定された第２報知態様に対応した利益で、所定の利益状態を発生させる手段を備えることから、遊技者に第２報知態様として種々の態様でもって所定の報知を行なうことができ、その上、設定された第２報知態様と所定の利益状態で付与する利益の程度との間に相関を持たせることができる。このために、本特徴によれば、第２報知態様がいずれの態様になるかによって、所定の利益状態で付与する利益の程度を遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１０８】

＜特徴ｂＭ群＞

特徴ｂＭ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４１０９】

［特徴ｂＭ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、

を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、

前記第２報知態様（変形例５におけるＶ狙い非推奨報知演出）は、赤色または金色の色調の画像を表示する態様であり、

前記第１報知態様（変形例５におけるＶ狙い報知演出）は、赤色および金色以外の色調の画像を表示する態様である、

ことを特徴とする遊技機。

【４１１０】

本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４１１１】

したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１１２】

また、本特徴によれば、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）は、赤色または金色の色調の画像を表示する態様であり、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）は、赤色および金色以外の色調の画像を表示する態様であることから、第２報知態様で所定の報知がなされた場合に、遊技者に熱い（赤色の場合）とかお得（金色の場合）とかといったイメージを持たせることができ、遊技者に期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１１３】

＜特徴ｂＮ群＞

特徴ｂＮ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４１１４】

［特徴ｂＮ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、
遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、
前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、
前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、
前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、
を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、
特典を付与する特典付与状態（ラッシュステージＨ７）への移行率が第１の値（突入率が約５０％）である第１状態（決戦ステージＨ４）と、
前記特典付与状態への移行率が前記第１の値より高い第２の値（突入率が約１００％）である第２状態（天井到達ステージＨ８）と、
を有し、
前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）は前記第１状態に移行しうることを示唆する態様であり、
前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）は前記第２状態に移行しうることを示唆する態様である、
ことを特徴とする遊技機。
【４１１５】
本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に

）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４１１６】

したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１１７】

また、本特徴によれば、特典を付与する特典付与状態（ラッシュステージＨ７）への移行率が第１の値（突入率が約５０％）である第１状態（決戦ステージＨ４）と、特典付与状態への移行率が第１の値より高い第２の値（突入率が約１００％）である第２状態（天井到達ステージＨ８）と、を有し、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）は第１状態に移行しうることを示唆する態様であり、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）は第２状態に移行しうることを示唆する態様であることから、第２報知態様で所定の報知がなされた場合に、特典付与状態への移行率が高くなると遊技者に推測させることができ、遊技者に期待感を付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１１８】

＜特徴ｂＯ群＞

特徴ｂＯ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４１１９】

［特徴ｂＯ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する

判定手段と、
　前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、
　を備え、
　前記報知制御手段は、
　前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、
　前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に所定の期間を備え、
　前記遊技機は、
　前記所定の期間において、前記発射手段を動作させる発射操作とは異なる特定の操作を行なうことを遊技者に促すための特定の報知を行なう手段（「押しボタンを押せ」の画像を表示する手段）
　を備えることを特徴とする遊技機。
【４１２０】
　本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。
【４１２１】
　したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特

徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１２２】

また、本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間に所定の期間を備え、所定の期間において、発射手段を動作させる発射操作とは異なる特定の操作を行なうことを遊技者に促すための特定の報知を行なう手段を備えることから、遊技者は、特定の報知を受けた場合に、特定の報知に従って特定の遊技操作を行えば、次の報知態様である第２報知態様が出現するのではと考え、第２報知態様の出現に関わる特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生することへの期待感を遊技者に付与することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１２３】

＜特徴ｂＰ群＞

特徴ｂＰ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４１２４】

［特徴ｂＰ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、

を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、

前記所定の利益状態は、前記発射手段を動作させる発射操作が第２の発射態様（右打ち）である場合に所定の利益の付与が可能であり、前記発射操作が第１の発射態様（左打ち）である場合に前記所定の利益の付与が不可能である状態であり、

前記遊技機は、

前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）に、前記発射手段を動作させる発射操作を第２の発射態様

とすることを遊技者に報知するための第２発射態様報知演出（右打ち報知演出）を行なう手段
　を備えることを特徴とする遊技機。
【４１２５】
　本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。
【４１２６】
　したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４１２７】
　また、本特徴によれば、所定の利益状態は、発射手段を動作させる発射操作が第２の発射態様（右打ち）である場合に所定の利益の付与が可能であり、発射操作が第１の発射態様（左打ち）である場合に所定の利益の付与が不可能である状態であり、遊技機は、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）に、発射手段を動作させる発射操作を第２の発射態様とすることを遊技者に報知するための第２発射態様報知演出（右打ち報知演出）を行なう手段を備えることから、遊技者は、第２発射態様報知演出に従って第１の発射態様にて遊技を行なうことで、所定の利益を受けることができる。
【４１２８】
＜特徴ｂＱ群＞
　特徴ｂＱ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４１２９】
［特徴ｂＱ１］
遊技球を発射可能な発射手段と、
遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、
前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、
を備える遊技機であって、
前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、
特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、
第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、
前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、
前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、
を備え、
前記報知制御手段は、
前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、
前記遊技機は、
前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間において、前記判定手段による判定結果が前記特定判定結果（小当たり当選）ではない場合であっても、第３報知態様（変形例１における損益検討推奨報知演出）で前記所定の報知を行ない得る手段（変形例１における損益不明区間）
を備えることを特徴とする遊技機。
【４１３０】
本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当

選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４１３１】

したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１３２】

また、本特徴によれば、所定タイミングと特定タイミングとの間において、判定手段による判定結果が特定判定結果ではない場合であっても、第３報知態様（変形例１における損益検討推奨報知演出）で所定の報知を行ない得る手段（変形例１における損益不明区間）を備えることから、判定手段による判定結果が特定判定結果ではない場合（小当たり当選）であっても、所定タイミングと特定タイミングとの間に該当する場合に第３報知態様が表示されることになる。このため、遊技者は、判定手段によって特定判定結果となる前から第３報知態様を見て、判定手段によって特定判定結果となった場合に所定の遊技操作を行って所定の遊技条件を成立させることによって特定の利益を得るか、所定の遊技操作を行わないことで所定の遊技条件が成立することを回避させることによって所定の利益状態を発生させるかを時間を掛けて検討することができる。したがって、本特徴によれば、急な判断をせずに上記検討をじっくり行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１３３】

＜特徴ｂＲ群＞

特徴ｂＲ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４１３４】

［特徴ｂＲ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ

狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、
　前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、
　前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、
　を備え、
　前記報知制御手段は、
　前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、
　前記第２報知態様（変形例６におけるＶ狙い非推奨報知演出）を報知する報知時間は、前記第１報知態様（変形例６におけるＶ狙い報知演出）を報知する報知時間よりも長い、
　ことを特徴とする遊技機。
【４１３５】
　本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。
【４１３６】
　したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知

態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１３７】

また、本特徴によれば、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）を報知する報知時間は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）を報知する報知時間よりも長いことから、第２報知態様で所定の報知がなされた場合に、第１報知態様で所定の報知がなされた場合よりも強く所定の報知を遊技者に知らせることができる。このために、遊技者に期待感をいっそう付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１３８】

＜特徴ｂＳ群＞

特徴ｂＳ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４１３９】

［特徴ｂＳ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、

を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、

前記特定情報（天井回数カウンタ）は、前記利益発生手段によって前記特定の利益が発生可能な場合（大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む））に、所定の初期状態（天井到達回数に対応した１０００の値）に設定される

ことを特徴とする遊技機。

【４１４０】

本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態

）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４１４１】

したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１４２】

また、本特徴によれば、特定情報（天井回数カウンタ）は、利益発生手段によって特定の利益が発生可能な場合（大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む））に、所定の初期状態（天井到達回数に対応した１０００の値）に設定されることから、特定の利益が発生される毎に特定情報は所定の初期状態に設定し直される。このために、利益発生手段によって特定の利益が発生されることが確約された場合に、遊技者は、特定の利益を受けた後に、新たな気持ちで特定情報が所定の初期状態から更新されることを楽しむことができる。このために、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１４３】

＜特徴ｂＴ群＞

特徴ｂＴ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４１４４】

［特徴ｂＴ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、

を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、

前記発射手段を動作させる発射操作が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、前記発射操作が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である所定入球領域（Ｖ入賞口）を備え、

前記所定の遊技条件は、前記所定入球領域に遊技球が入球することである

ことを特徴とする遊技機。

【４１４５】

本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４１４６】

したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミン

グ）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされるのを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１４７】

また、本特徴によれば、発射手段を動作させる発射操作が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射操作が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球不能である所定入球領域（Ｖ入賞口）を備え、所定の遊技条件は、所定入球領域に遊技球が入球することであることから、発射操作が第１の発射態様（左打ち）である遊技状態で判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者は、発射操作を第１の発射態様から第２の発射態様に切り替えることによって所定入球領域に遊技球を入球させることで、所定の遊技条件を成立させることが可能となる。ここで、所定入球領域が、発射手段を動作させる発射操作が第１の発射態様（左打ち）である場合に遊技球が入球可能であり、発射操作が第２の発射態様（右打ち）である場合に遊技球が入球不能である構成を考えてみる。この構成では、発射操作が第１の発射態様（左打ち）である遊技状態で判定手段によって特定判定結果となった場合に、既に第１の発射態様で所定入球領域に向けて遊技球が発射されてしまっているため、高い確率で遊技球は所定入球領域に入球してしまう。このため、遊技者が、第２報知態様を見て所定の遊技条件が成立することを回避させたいと判断した場合に、既に第１の発射態様で遊技球が発射されてしまっているため、所定入球領域へ遊技球が入球することを取り止めることが困難であった。この結果、所定の遊技条件を成立させるか成立させないかの選択を遊技者が行なうことができなかった。これに対して、本特徴によれば、発射操作を第１の発射態様から第２の発射態様に切り替えないと所定入球領域へ遊技球を入球させることができないことから、遊技者は、所定の遊技条件を成立させるには、発射操作を第１の発射態様から第２発射態様に切り替える必要がある。したがって、本特徴によれば、発射操作が第１の発射態様（左打ち）である遊技状態で判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者は、発射操作を第１の発射態様から第２の発射態様に切り替えるか否かによって、所定の遊技条件を成立させるか成立させないかの選択を行なうことができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１４８】

＜特徴ｂＵ群＞

特徴ｂＵ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第５実施形態とその変形例から抽出される。

【４１４９】

［特徴ｂＵ１］

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技流域に設けられ、遊技球が入球可能な入球領域と、

前記入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

を備える遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において前記特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタの値が天井到達回数に対応した値（０）に到達した後）

の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる利益状態発生手段と、

第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう報知制御手段と、

前記入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行する判定手段と、

前記判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる利益発生手段と、

を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって前記特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは前記第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で前記所定の報知を行ない、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を前記第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える切替手段を備え、

前記所定の遊技条件は、所定入球領域に所定期間（６秒間）内に遊技球が入球することであり、

前記所定期間内に前記所定入球領域に遊技球が入球しなかった場合に、前記所定の遊技条件は不成立となる

ことを特徴とする遊技機。

【４１５０】

本特徴によれば、更新手段によって、変動表示における予め定められた更新条件が成立した場合に（変動表示の確定時間の終了時である場合に）、特定情報（天井回数カウンタ）を更新し、利益状態発生手段によって、特定の遊技状態（初期化条件成立時から大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）までの遊技状態）において、特定情報が所定の更新状態となった後（天井回数カウンタが規定回数に到達した後）の予め定められたタイミングで所定の利益状態（所定回数の時短付与）を発生させる。また、報知制御手段によって、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）または第１報知態様とは異なる第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）で所定の報知（小当たり当選報知）を行なう。さらに、判定手段によって、入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（当たり抽選）を実行し、利益発生手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に（遊技者による発射操作によって遊技球がＶ入賞口に入球した場合に）特定の利益（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ３）を発生させる。さらに、報知制御手段に備えられる切替手段によって、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタの値が天井到達回数である１０００回よりも１００回前である損益分岐回数に対応した閾値（１００）に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替える。

【４１５１】

したがって、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果（小当たり当選）となった場合に、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（天井回数カウンタが天井到達値となるよりも所定期間前である損益分岐回数に到達するタイミング）までは第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知を行ない、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいては報知態様を第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に切り替えることから、遊技者は、第１報知態様（Ｖ狙い報知演出）で所定の報知がなされる

のを見て、所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件を成立させることによって、特定の利益を発生させることができ、一方、第２報知態様（Ｖ狙い非推奨報知演出）に所定の報知が切り替えられるのを見て、特定情報が所定の更新状態となり、所定の利益状態を発生させることができるようになることを期待感を抱いて待つことができる。このため、本特徴によれば、判定手段によって特定判定結果となった場合に、所定の報知についての報知態様によって遊技者に不都合を与えることなく、遊技者の期待感を高めることができる。この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１５２】

また、本特徴によれば、所定の遊技条件は、所定入球領域に所定期間内に遊技球が入球することであり、所定期間内に所定入球領域に遊技球が入球しなかった場合に、所定の遊技条件は不成立となることから、遊技者は、所定の遊技条件を成立させるか成立させないかの判断を少なくとも所定期間内で行なう必要がある。このため、本特徴によれば、遊技者に早期の判断を迫ることになり、遊技のスピーディー化を図ることができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４１５３】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【４１５４】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。

【４１５５】

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

【４１５６】

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

【４１５７】

なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【４１５８】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【４１５９】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【４１６０】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【４１６１】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群

に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【４１６２】

《６》第６実施形態：

《６－０》はじめに：

【４１６３】

従来の遊技機において、遊技性の向上を目的として、所定の始動口への入賞確率を変化可能な補助部材を備えたものが知られている。補助部材は、遊技における所定の条件の成立に基づいて所定の始動口への入賞確率が高くなるように制御されることで、所定の始動口への入賞が容易となる入賞容易制御モードに移行する。入賞容易制御モードへの移行後、所定の始動口への遊技球の入賞に基づく変動が所定回数行われた場合等の終了条件の成立時に、入賞容易制御モードを終了する。

【４１６４】

入賞容易制御モードの期間中はホールコンピュータ等に対して、当該期間に該当する状態を識別するための信号を出力することで、ホール設備による演出やデータの表示を行っている。

【４１６５】

しかしながら、従来の遊技機においては、入賞容易制御モードの期間の終了時点における補助部材に基づく始動保留に対しては何らの対策も取られておらず、各種遊技状態の識別性能に対して、より好適な機能が求められている。

【４１６６】

本遊技機は、上述した従来の課題を解決するためになされたものであり、遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技の興趣向上を図ること目的としている。具体的には、本遊技機は、次の通りの課題を解決する。

【４１６７】

従来の遊技機において、外部端子板を備え、外部端子板からデータ表示器や遊技ホール側の管理制御装置に対して各種の信号を出力する構成が知られている。各種の信号の中には、大当たり信号１と呼ばれるものと、大当たり信号２と呼ばれるものとが含まれる。大当たり信号１は、大当たり遊技状態中であることを示す信号である。大当たり信号２は、大当たり遊技状態中、または時短遊技状態（高サポ状態とも呼ぶ）中であることを示す信号である。データ表示器は、遊技機から出力される各種の信号に基づいて当該遊技機の遊技に関する各種の情報を表示可能であり、例えば、大当たり信号１と大当たり信号２とに基づいて、初当たりから連続して大当たり当選した回数である連荘数をカウントし、当該連荘数の表示を行なうことが可能である。

【４１６８】

また、従来の遊技機においては、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達し、高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留が残る場合がある。この場合に、規定回数に到達した遊技回の変動停止時に大当たり信号２の出力が停止してしまうことから、データ表示器において連荘数のカウントが停止してしまう。このために、高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留が残り、当該特２残保留による当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該大当たり当選は、データ表示器において、直前の高サポ状態における連荘数にカウントされることなく、初回の大当たり当選であると認定されることになる。この結果、従来の遊技機では、データ表示器において連荘数の表示を適切に行なうことができずに、遊技者に不快感を与えてしまうという課題があった。

【４１６９】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、遊技に関する情報を適切に表示することで、遊技の興趣向上を図ることを課題としている。具体的には、例えば、表示器

において連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することで、遊技の興趣向上を図ることを課題としている。以下、詳細に説明する。

【４１７０】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第１の入球領域」としての「第１入球部」を備え、「第２の入球領域」としての「第２入球部」を備え、「特別情報」としての「特別乱数情報」を備え、「取得情報記憶手段」としての「取得情報記憶部」を備え、「所定条件」としての「特定条件」を備え、「制御モード切替手段」としての「制御モード切替処理」を備え、「当該期間に該当する状態を識別するための情報」としての「識別情報」を備え、「第１出力手段」としての「識別情報出力処理」を備え、「出力停止手段」としての「出力停止処理」を備え、「記憶手段」としての「記憶部」を備え、「所定の変動表示」としての「特定変動表示」を備え、「所定情報」としての「特定情報」を備え、「第２出力手段」としての「特定情報出力処理」を備え、「所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、所定情報を継続して出力する手段」としての「継続出力処理」を備え、「所定情報を情報とは異なる態様で出力する手段」としての「特別態様出力処理」を備える。また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「所定他条件」としての「特定他条件」を備え、「特別遊技状態情報」としての「特別遊技情報」を備え、「第３出力手段」としての「特別遊技情報出力処理」を備える構成としてもよい。

【４１７１】

「第１の入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１始動口や、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、特別入賞口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【４１７２】

「第２の入球領域」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２始動口や、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、特別入賞口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【４１７３】

「特別情報」は、第１の入球領域または第２の入球領域への遊技球の入球を契機として取得される情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図当たり抽選に用いられる当たり乱数カウンタの値や、当たり種別カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動種別カウンタの値、電動役物開放カウンタの値、などが挙げられる。

【４１７４】

「取得情報記憶手段」は、第１の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された第１の特別情報と、第２の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された第２の特別情報とを、それぞれ記憶する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、ＲＡＭ内の所定エリアや、ＲＡＭに設けられるカウンタエリア、ＲＡＭに設けられるフラグエリア、ＲＡＭ内のバッファ、などが挙げられる。

【４１７５】

「所定条件」は、取得情報記憶手段に記憶された特別情報を判定するための条件あればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となる値と一致することや、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すること、などが挙げられる。

【４１７６】
「制御モード切替手段」は、特別遊技状態の終了後に、制御モードを特定期間、第２制御モードに維持し、特定期間の終了時に制御モードを第２制御モードから第１制御モードに切り替える手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、当たり抽選で大当たり当選したことに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理や、当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選したことに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理、当たり抽選で大当たり当選し、振り分けられた当たり種別が特定の種別であることに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理、当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が特定の種別である場合に、その後にＶ入賞口に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選したことに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理、などが挙げられる。
【４１７７】
「当該期間に該当する状態を識別するための情報」は、特別遊技状態である期間、または特定期間に該当する状態を識別するための情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、大当たり遊技状態中または高サポ状態中を示す通常出力態様の大当たり信号２や、大当たり遊技状態中を示す大当たり信号１、変動表示されていた特別図柄（特図１または特図２）が停止表示されたことを示す図柄確定信号、第１の入球領域に遊技球が入球したことを示す第１始動口入球信号、第２の入球領域に遊技球が入球したことを示す第２始動口入球信号、枠開放中であることを示す信号、扉開放中であることを示す信号、確変状態中の特有の信号、高サポ状態中の特有の信号、などが挙げられる。ここで言う「信号」とは、色・音・光・形などの一定の符号を使って表現した情報であり、当該情報としては、図表や、文字、音声、光、画像、映像、これらの組合せなどが挙げられる。
【４１７８】
「第１出力手段」は、特別遊技状態である期間、または特定期間において、情報を継続して出力する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、大当たり遊技状態中または高サポ状態中において大当たり信号２等の情報を継続して出力する処理や、大当たり遊技状態中において情報を継続して出力する処理、高サポ状態中において情報を継続して出力する処理、確変状態中において情報を継続して出力する処理などが挙げられる。情報の出力元は、外部端子板や、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置、などが挙げられる。
【４１７９】
「出力停止手段」は、特定期間の終了時に、情報の出力を停止する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、高サポ状態の終了時に特２残保留が無い場合に大当たり信号２等の情報の出力を停止する処理や、確変状態の終了時に情報の出力を停止する処理、大当たり遊技状態の終了時に情報の出力を停止する処理、高サポ状態の終了時に情報の出力を停止する処理、などが挙げられる。
【４１８０】
「記憶手段」は、特定期間の終了時に取得情報記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数を記憶可能な手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、遊技の主たる制御を司る主制御装置側のＲＡＭ内の特２残保留個数記憶エリアや、主制御装置側のＲＡＭ内の保留個数記憶エリア、主制御装置側のＲＡＭに設けられるカウンタエリア、主制御装置側のＲＡＭに設けられるフラグエリア、主制御装置側のＲＡＭ内のバッファ、音声発光制御装置側の保留個数カウンタエリア、などが挙げられる。

【４１８１】
「所定の変動表示」は、判定手段による判定の結果を報知するための変動表示が所定のものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、特図２当たり抽選に基づく変動表示や、特図１当たり抽選に基づく変動表示、普通電動役物開放抽選に基づく変動表示、高サポ状態時の特図２当たり抽選に基づく変動表示、高サポ状態から低サポ状態に移行した後の特２残保留による特図２当たり抽選に基づく変動表示、などが挙げられる。
【４１８２】
「所定情報」は、所定の変動表示が実行され得る状態を識別可能な情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、通常出力態様とは別の特別出力態様の大当たり信号２や、大当たり信号１、通常出力態様の大当たり信号２、変動表示されていた特別図柄（特図１または特図２）が停止表示されたことを示す図柄確定信号、第１の入球領域に遊技球が入球したことを示す第１始動口入球信号、第２の入球領域に遊技球が入球したことを示す第２始動口入球信号、確変状態中の特有の信号、高サポ状態中の特有の信号、などが挙げられる。
【４１８３】
「第２出力手段」は、特定期間の終了後に、少なくとも記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、所定情報を継続して出力する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、高サポ状態の終了時に記憶されている特２残保留の数が１以上である場合に、当該特２残保留の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２等の所定情報を継続的に出力する処理や、高確高サポ状態の終了時に記憶されている特２残保留の数が１以上である場合に、当該特２残保留の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、所定情報を継続的に出力する処理、などが挙げられる。なお、第２出力手段は、上述した構成に加えて、特定期間の終了後に、記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数が０である場合にも、所定情報を継続して出力する構成としてもよい。
【４１８４】
「所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、所定情報を継続して出力する手段」は、本発明の主旨を実現可能であれば、様々な構成が挙げられる。具体的には、例えば、「所定期間」は所定条件が成立するまでの期間とし、当該所定条件としては、例えば、停止表示が終了することや、停止表示となってからの経過時間が所定時間に達すること、停止表示となってからの遊技球の発射数が所定数に達すること、特定の抽選の抽選結果が特定結果となること、これらの組合せ、などが挙げられる。
【４１８５】
「所定情報を情報とは異なる態様で出力する手段」は、所定情報を特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための情報とは異なる態様で出力する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、様々な構成が挙げられる。具体的には、「異なる態様」としては、例えば、信号の形が相違することや、信号の種類そのものが相違すること、信号の出力元が相違すること、信号の出力先が相違すること、信号が表現する情報が相違すること、これらの組合せ、などが挙げられる。
【４１８６】
「所定他条件」は、取得情報記憶手段に記憶された特別情報を判定するための条件あればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となる値と一致することや、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すること、などが挙げられる。
【４１８７】
「特別遊技状態情報」は、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、大当たり遊技状態中であることを示す大当たり信号１、通常出力態様の大当たり信号２や、特別出力態様の大当たり信号２、変動表示されていた特別図柄（特図１または特図２）が停止表示されたことを示す図柄確

定信号、第１の入球領域に遊技球が入球したことを示す第１始動口入球信号、第２の入球領域に遊技球が入球したことを示す第２始動口入球信号、確変状態中の特有の信号、高サポ状態中の特有の信号、などが挙げられる。

【４１８８】

「第３出力手段」は、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技状態情報を出力する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、大当たり信号１を出力する処理や、大当たり信号２を出力する処理、図柄確定信号を出力する処理、第１始動口入球信号を出力する処理、第２始動口入球信号を出力する処理、確変状態中の特有の信号を出力する処理、高サポ状態中の特有の信号を出力する処理、大当たり遊技状態中の特有の信号を出力する処理、などが挙げられる。

【４１８９】

本遊技機は、詳細は後述するが、制御モード切替処理によって、特別遊技状態の終了後に制御モードを特定期間、第２制御モードに維持し、特定期間の終了時に制御モードを第２制御モードから第１制御モードに切り替える。また、識別情報出力処理によって、特別遊技状態である期間、または特定期間において、識別情報を継続して出力し、出力停止処理によって、特定期間の終了時に識別情報の出力を停止する。さらに、記憶部によって、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数を記憶する。特定情報出力処理によって、特定期間の終了後に、少なくとも記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報を継続して出力することが可能となっている。さらに、特定情報出力処理は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、特定情報を継続して出力するが、当該特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。したがって、本特徴によれば、特定期間の終了時に識別情報の出力が一旦停止されても、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報が継続して出力されることから、特定期間の終了後において、取得情報記憶部に第２の特別乱数情報が残り、当該第２の特別乱数情報が特定条件を満たした場合、具体的には、例えば、第２の特別乱数情報が予め定めた値と一致する場合、より具体的には、例えば大当たり当選となる値と一致する場合に、識別情報および特定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本特徴では、表示装置において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１９０】

また、本遊技機によれば、特定情報を識別情報とは異なる態様で出力することから、特定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に残った第２の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本遊技機では、特定情報や識別情報を受け取るデータ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４１９１】

このように、本遊技機は、特定期間の終了後において取得情報記憶部に第２の特別乱数情報が残った場合に、表示装置における表示を適切に行なうので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【４１９２】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第６実施形態として説明する。

【４１９３】

《６－１》遊技機の構造：

図２５３は、遊技ホールに設置される島設備３の一部を示す説明図である。遊技ホールには複数の島設備３が設けられている。遊技ホールのフロアは、島設備３により複数の領域に区画されることによって、来場者及び従業員が歩行でき、遊技者が遊技を行なうのに十分な空間が確保されている。

【４１９４】

島設備３には、複数のパチンコ機１０が、正面を向くように横一列に整列した状態で設置されている。具体的には、島設備３には遊技機設置棚５が設けられている。遊技機設置棚５は、パチンコ機１０が隙間なく組み込まれる大きさを有している。パチンコ機１０を遊技機設置棚５に組み込むと、ほぼ前面のみが露呈される。こうして、パチンコ機１０は、正面を向くように設置される。

【４１９５】

島設備３には、遊技機設置棚５の少なくとも左右いずれかに隣接して遊技球貸出機７が設置されている。遊技球貸出機７は、遊技に使用する遊技球（パチンコ球）を貨幣などの価値媒体と引き換えに貸し出すものである。また、遊技機設置棚５の各パチンコ機１０の上方には、当該パチンコ機１０の遊技履歴を集計して表示するデータ表示器９が設置されている。データ表示器９は、詳しくは後述するが、パチンコ機１０と信号線（図示省略）で接続されており、パチンコ機１０から出力される各種の信号をこの信号線を介して受信する。データ表示器９は、これらの信号に基づいて、パチンコ機１０の動作状況に関する表示や、セキュリティに関する表示等を行なう。

【４１９６】

図２５４は、第６実施形態のパチンコ機１０の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が島設備３の遊技機設置棚５に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【４１９７】

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

【４１９８】

前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面

が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。

【４１９９】

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

【４２００】

前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【４２０１】

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

【４２０２】

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

【４２０３】

図２５５は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【４２０４】

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

【４２０５】

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

【４２０６】

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

【４２０７】

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

【４２０８】

また、パチンコ機１０の背面からみて右上部に外部端子板９５が設けられている。外部端子板９５は、複数の出力側コネクタを備えており、これらの出力側コネクタからデータ表示器９や遊技ホール側の管理制御装置（図示せず）に対して各種信号を出力する。

【４２０９】

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

【４２１０】

図２５６は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向

を分散、整理する。

【４２１１】

遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置５７が設けられている。可変入賞装置３６は当たり抽選において大当たり当選（後述するＶ入賞大当たり当選も含む）した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置５７は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。

【４２１２】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、及び可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置５７のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、スルーゲート３５が設けられている。さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。

【４２１３】

図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払出装置７１（図２５５）から払い出される。

【４２１４】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、第１入球部として機能する。第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。第１始動口３３は、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図１当たり抽選が実行される。特図１当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、開閉処理期間は、実際に特別電役物の開閉処理が実行される期間であり、エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）を実行可能とするまでの待機期間である。そして、本実施形態では、特図１当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物として可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、単に「開閉実行モード」と呼んだり、「大当たりに基づく開閉実行モード」と呼んだりする）が開始される。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに基づく開閉実行モードが開始されてから当該開閉実行モードが終了するまでを大当たり遊技状態中であるとして各種の処理を行なう構成とした。なお、変形例として、開閉実行モードのうちの開閉処理期間を大当たり遊技状態中として各種の処理を行なう構成としてもよい。

【４２１５】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、第２入球部として機能する。第２始動口３４は、遊技盤３０の右側の上下方向における中央に設けられている。第２始動口３４は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。第２始動口３４には、左右一対の可動片よりなる普通電動役物３４ａが設けられている。普通電動役物３４ａが閉鎖状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、普通電動役物３４ａが開放状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。本実施形態では、第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図２当たり抽選が実行される。特図２当たり抽選の結果、小当たり又は大当たりに

当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物又は第２特別電動役物）が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、先に説明したように、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。そして、本実施形態では、特図２当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。一方、特図２当たり抽選の結果、小当たりに当選すると、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始される。

【４２１６】

第１入球部または第２入球部として機能するスルーゲート３５は、遊技盤３０の右側上方に設けられており、縦方向に貫通した貫通孔を備えている。スルーゲート３５は、普通電動役物３４ａを開放状態とするための抽選を実行するための契機となるスルータイプのゲートである。具体的には、遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行う。内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。スルーゲート３５は、遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも上流側に配置されているため、スルーゲート３５を通過した遊技球は、通過後に遊技領域ＰＡを流下して第２始動口３４へ入球することが可能となっている。なお、本実施形態では、スルーゲート３５に遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【４２１７】

第１入球部または第２入球部として機能する小当たり専用可変入賞装置５７は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも下流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置５７は、第１特別電動役物であり、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口５７ａを備えるとともに、大入賞口５７ａを開閉する開閉扉５７ｂを備える。開閉扉５７ｂは、通常は遊技球が大入賞口５７ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物についての開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）が開始され、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂは、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である１０個の遊技球が賞球として払出装置７１によって払い出される。小当たり専用可変入賞装置５７は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【４２１８】

大入賞口５７ａの内部には、Ｖ入賞口５９が設けられている。Ｖ入賞口５９は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、Ｖ入賞大当たりに当選（単に「Ｖ入賞大当たり当選」とも呼ぶ）となり、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、大入賞口５７ａの内部にＶ入賞口５９が設けられており、大入賞口５７ａに入球した遊技球がその後に確実にＶ入賞口５９に入球するように構成されている。そして、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球するという条件が成立した場合に、Ｖ入賞大当たりに当選となり、第２特別電動役物が開閉動作を実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。

【４２１９】

第１入球部または第２入球部として機能する可変入賞装置３６は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて小当たり専用可変入賞装置５７よりも下流側に設けられている。可変入賞装置３６は、第２特別電動役物であり、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備える。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合には、第２特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モー

ド」とも呼ぶ）が開始され、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である１５個の遊技球が賞球として払出装置７１によって払い出される。可変入賞装置３６は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【４２２０】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、または小当たり専用可変入賞装置５７に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【４２２１】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、Ｖ入賞口５９、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【４２２２】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。

【４２２３】

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

【４２２４】

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

【４２２５】

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

【４２２６】

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

【４２２７】

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

【４２２８】

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

【４２２９】

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

【４２３０】

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

【４２３１】

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

【４２３２】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄（装飾図柄）の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置４１は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを遊技者に報知するためのＶ狙い報知演出なども行なう。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【４２３３】

図２５７は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図２５７（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄（装飾図柄）を示す説明図である。図２５７（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図

柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。

【４２３４】

図２５７（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図２５７（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図２５７（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【４２３５】

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

【４２３６】

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

【４２３７】

さらに、図２５７（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１保留表示領域Ｄｓ１が表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入賞に基づく保留個数が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数は、最大４つまでである。

【４２３８】

また、図２５７（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７

ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【４２３９】

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

【４２４０】

《６－２》遊技機の電気的構成：

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

【４２４１】

図２５８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【４２４２】

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

【４２４３】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図２５５）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【４２４４】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサー６７ａ～６７ｆが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、Ｖ入賞口５９などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｆからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて普通電動役物開放抽選を実行する。

【４２４５】
主制御基板６１の出力ポートには、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂを開閉動作させる第１特別電動役物駆動部５７ｃと、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる第２特別電動役物駆動部３６ｃと、普通電動役物３４ａを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。
【４２４６】
具体的には、ＭＰＵ６２は、小当たりに基づく開閉実行モードにおいては、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃの駆動制御を実行し、大当たりに基づく開閉実行モードにおいては、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉されるように第２特別電動役物駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。ここで言う「大当たりに基づく開閉実行モード」は、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行する開閉実行モードと、当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たりした場合に実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードとの双方が該当する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、普通電動役物３４ａが開放されるように普通電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり（Ｖ入賞大当たりも含む）に基づく開閉実行モードにおいては、当該開閉実行モードにおいて当たり種別が決定され当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。
【４２４７】
主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０と、外部端子板９５とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて識別情報としての賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が識別情報としての賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａ又は可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球を特定した場合には予め定められた賞球数の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。この識別情報としての賞球コマンドを送信する処理が識別情報出力処理として実行される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【４２４８】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。
【４２４９】
外部端子板９５には、一の入力側コネクタと複数の出力側コネクタが設けられている。外部端子板９５は、入力側コネクタを介して主制御装置６０から入力信号を受信し、受信した入力信号に基づいて、各種の信号を各出力側コネクタからデータ表示器９や遊技ホール側の管理制御装置（図示せず）に対して出力する。
【４２５０】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信

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

【４２５１】

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

【４２５２】

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

【４２５３】

図２５９は、特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり当選、または小当たり当選してＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たり当選した時において発生するラウンド遊技の回数等を定める当たり種別を振り分ける際には当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【４２５４】

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

【４２５５】

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

【４２５６】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、

入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特図１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【４２５７】

また、第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特図２保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【４２５８】

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

【４２５９】

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

【４２６０】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選または小当たり当選となるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選または小当たり当選となるか否かが判定される。

【４２６１】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【４２６２】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エ

リアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【４２６３】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かにかかわらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【４２６４】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【４２６５】

なお、第１保留エリアＲａには保留個数記憶エリアが設けられいる。第１始動口３３に遊技球が入球する毎に第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ加算され、上記第１保留エリアＲａについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ減算される。なお、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値は最大値である値４を超えることのないように制限されている。この結果、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアには、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。また、同様に、第２保留エリアＲｂには保留個数記憶エリアが設けられいる。第２始動口３４に遊技球が入球する毎に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ加算され、上記第２保留エリアＲｂについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ減算される。なお、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値は最大値である値４を超えることのないように制限されている。この結果、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアには、第２保留エリアＲｂに記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。

【４２６６】

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

【４２６７】
当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで取得情報記憶部としての保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球した場合には当該入球のタイミングで取得情報記憶部としての保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。
【４２６８】
上述したように、ＭＰＵ６２は、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて当たり抽選を行うとともに、当たり抽選の結果が大当たり又は小当たりである場合には、判定処理実行エリア６４ｃに記憶されている当たり種別カウンタＣ２の値を用いて当たり種別を判定する。さらに、ＭＰＵ６２は、これらの当たり乱数カウンタＣ１の値及び当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。その決定に際しては、ＲＯＭ６３の停止結果テーブル記憶エリア６３ｆに記憶されている停止結果テーブルが参照される。
【４２６９】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３の詳細について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、当たり抽選の結果が大当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【４２７０】
リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選となり、大当たりに基づく開閉実行モードまたは小当たりに基づく開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。
【４２７１】
リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図２５７（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、小当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。
【４２７２】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画像において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクタ

ーなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ演出が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクターといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【４２７３】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【４２７４】

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

【４２７５】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【４２７６】

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

【４２７７】

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

【４２７８】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基

づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、前者の当否テーブル、すなわち特図１当たり抽選用の当否テーブルと、後者の当否テーブル、すなわち特図２当たり抽選用の当否テーブルとを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【４２７９】

図２６０は、特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図２６０（ａ）は特図１当たり抽選用の当否テーブルを示し、図２６０（ｂ）は特図２当たり抽選用の当否テーブルを示している。

【４２８０】

図２６０（ａ）に示すように、特図１当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の３９８０個の値のうち、０～１９の２０個の値以外の値（２０～３９７９）が外れである。すなわち、特図１当たり抽選用の当否テーブルによれば、３９８０個のうちの２０個が出現する確率、すなわち１／１９９となるように、大当たりの当選確率が設定されている。「大当たり」とは、第２特別電動役物である可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機となる当否結果である。

【４２８１】

図２６０（ｂ）に示すように、特図２当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１９の２０個の値が設定されている。また、特図２当たり抽選用の当否テーブルには、小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、２０～３０９の２９０個の値が設定されている。そして、０～３９７９の３９８０個の値のうち、０～３０９の３１０個の値以外の値（３１０～３９７９）が外れである。すなわち、特図２当たり抽選用の当否テーブルによれば、３９８０個のうちの２０個が出現する確率、すなわち、１／１９９となるように大当たりの当選確率が設定され、３９８０個のうちの２９０個が出現する確率、すなわち、２９／３９８となるように小当たりの当選確率が設定されている。

【４２８２】

「小当たり」とは、第１特別電動役物である小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機となる当否結果である。本実施形態では、小当たりに基づく開閉実行モードにおける開放状態となる回数（ラウンド回数）は１回に限定されており、その１回の開閉扉５７ｂの開放時間は、例えば１．８秒である。なお、変形例として、開閉扉５７ｂの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は、１回に換えて、２回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり専用可変入賞装置５７の１回の開閉扉５７ｂの開放時間は、１．８秒に換えて２．２秒等の他の時間としてもよい。

【４２８３】

「外れ」は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機、および小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機のいずれにもならない当否結果である。

【４２８４】

図２６０（ａ）の特図１当たり抽選用の当否テーブルと図２６０（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルとを比較すると、図２６０（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルの方が、小当たりに当選する確率がある分だけ、図２６０（ａ）の特図１当たり抽選用の当否テーブルよりも遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。なお、特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率は、２９／３９８に

限る必要はなく、他の値としてもよい。取得された特別乱数情報としての当たり乱数カウンタＣ１の値が図２６０の特図当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定されている大当たり当選となる値と一致することが、特定条件を満たすことに相当する。取得された特別乱数情報としての当たり乱数カウンタＣ１の値が図２６０（ｂ）に示す特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて小当たり当選として設定されている数値範囲と一致することが、特別乱数情報が特定他条件を満たすことに該当する

【４２８５】

次に、当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の２つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の普通電動役物３４ａのサポートモード

【４２８６】

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

【４２８７】

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

【４２８８】

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

【４２８９】

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

【４２９０】

具体的には、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放当選となる確率が異なる。高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電動役物開放抽選における電役開放当

選となる確率を高くする。また、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも、電役開放当選となった際に普通電動役物３４ａの１回の開放時間が長く設定されていてもよい。

【４２９１】

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

【４２９２】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、特別乱数情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。なお、本実施形態のパチンコ機１０は、いわゆる一種二種混合機であり、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを、当たり抽選における当選確率を高くする高確率モードに移行させる構成を採用していない。

【４２９３】

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

【４２９４】

図２６１は、特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図２小当たり用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際に参照される。なお、本実施形態では、特図１当たり抽選の抽選結果には小当たりが存在しないことから、特図１小当たり用の振分テーブルは用意されていない。

【４２９５】

図２６１に示すように、特図２小当たり用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際の当たり種別として、「１Ｒ小当たり」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが１Ｒ小当たりに対応している。

【４２９６】

小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉制御の態様が高頻度入賞モードとなる当否結果である。１Ｒ小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１回（１ラウンド）となっている。なお、小当たりに基づく開閉実行モードの開閉制御の対象は、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂである。変形例として、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、１回（１ラウンド）に換えて、２回以上としてもよい。

【４２９７】

本実施形態では、特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合にも、小当たりに当選した際に取得された当たり種別カウンタＣ２を用いて、当たり種別を振り分ける。当たり種別カウンタＣ２の値に対応する当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【４２９８】
図２６２は、大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図２６２（ａ）は特図１大当たり用の振分テーブルを示し、図２６２（ｂ）は特図２大当たり用の振分テーブルを示している。特図１大当たり用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選した際に参照される。特図２大当たり用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際に参照される。
【４２９９】
図２６２（ａ）に示すように、特図１大当たり用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選した際の当たり種別として、「８Ｒ大当たりＡ」と「８Ｒ大当たりＢ」とが設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、０～４９の５０個の値が「８Ｒ大当たりＡ」であり、０～４９の５０個の値以外の値（５０～９９）が「８Ｒ大当たりＢ」である。これによって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選において大当たりに当選した場合のうち、１／２の確率で８Ｒ大当たりＡに当選し、残りの１／２の確率で８Ｒ大当たりＢに当選する。
【４３００】
「大当たり」は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、当該開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなり得る当否結果である。「８Ｒ大当たり」は、当該開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が８回（８ラウンド）となっている。「８Ｒ大当たり」に続く「Ａ」は、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ状態に遊技状態が移行することを示す。なお、この場合の高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は規定回数である２０回までに制限されている。「８Ｒ大当たり」に続く「Ｂ」は、当該開閉実行モード終了後にサポートモードは高頻度サポートモードに移行せずに低サポ状態に遊技状態が維持されることを示す。当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第２特別電動役物である。
【４３０１】
図２６２（ｂ）に示すように、特図２大当たり用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際の当たり種別として、「１５Ｒ大当たりＡ」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが「１５Ｒ大当たりＡ」である。これによって、２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際には、１００％の確率で、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、その開閉扉３６ｂの開放回数が１５回（１５ラウンド）となり、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ状態に遊技状態が移行する。なお、この場合の高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は規定回数である２０回までに制限されている。当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第２特別電動役物である。
【４３０２】
このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてＶ入賞大当たりとなった場合も含む）とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてＶ入賞大当たりとなった場合も含む）の方が、第１始動口

３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合よりも、高サポ状態への移行が可能となる大当たりＡとなる確率が高く、かつラウンド数が多くなり、遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。

【４３０３】

なお、本実施形態では、図２６２（ａ）の特図１大当たり用の振分テーブルにおいて、上述したように、大当たりの種別として、８Ｒ大当たりＡ、８Ｒ大当たりＢの２種類が設定されているが、２種類に限る必要はなく、例えば４Ｒ大当たりＡを含む３種類としてもよいし、４種類や、５種類以上の数としてもよい。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、８Ｒに限る必要はなく、他の回数としてもよい。また、図２６２（ｂ）の特図２大当たり用の振分テーブルにおいても、同様に、振り分ける種類の数を変形してもよく、また、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数について１５Ｒに換えて、他の回数としてもよい。要は、特図２当たり抽選で大当たりに当選した際または小当たりに当選してＶ入賞大当たりに当選した際の方が、特図１当たり抽選で大当たりに当選した際よりも遊技者にとっての有利性が高いものであれば、特図１大当たり用の振分テーブルおよび特図２大当たり用の振分テーブルにおける振り分ける種類の数や、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数、開閉実行モード終了後の遊技状態はいずれであってもよい。

【４３０４】

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

【４３０５】

図２６３は、普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（普通電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【４３０６】

図２６３（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図２６３（ａ）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し普通電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役短開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．６秒である。

【４３０７】

図２６３（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図２６３（ｂ）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し普通電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役長開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役長開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。

【４３０８】
　このように、普通電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。この結果、高頻度サポートモード時には、第２始動口３４に向かって流下した遊技球は、１００％の確率に近い確率で第２始動口３４に入球することになる。なお、電役短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。
【４３０９】
《６－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
　次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【４３１０】
　図２６４は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図２５８）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【４３１１】
　ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【４３１２】
　ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、記憶部として機能する各種フラグ記憶エリア９４ａ、記憶部として機能する各種カウンタエリア９４ｂ、記憶部として機能する抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【４３１３】
　ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【４３１４】
　表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【４３１５】
　ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【４３１６】
　プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【４３１７】
　ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワー

クデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。

【４３１８】

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

【４３１９】

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

【４３２０】

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

【４３２１】

音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２が、遊技の進行に対応させて、表示制御装置１００に向けて識別情報としてのコマンド（演出コマンド）を送信する。この識別情報としての演出コマンドを送信する処理が識別情報出力処理として実行される。表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０からの演出コマンドを受信すると、当該演出コマンドに規定されている演出内容に応じて、使用する表示データテーブルをワークＲＡＭ１０４から選定して、選定した表示データテーブルをワークＲＡＭ１０４内の表示データテーブルバッファに格納する共に、表示データテーブルにおける現在の実行位置を把握するためのポインタを初期位置を示す「０」に設定する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタを１加算することで更新して、表示データテーブルにおいてポインタが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像データの種類や、画像データの表示位置、画像データの拡大縮小率等（描画リスト）を更新して、その更新した描画リストをＶＤＰ１０５に対して送信する。

【４３２２】

ＶＤＰ１０５は、描画リストを受信すると、受信した描画リストに基づいてキャラクタＲＯＭ１０６から画像データを読み出し、その読み出した画像データを描画リストに基づく位置や表示方法で１フレーム分の画像を描画して、ビデオＲＡＭ１０７内の第１フレームバッファ１０７ａおよび第２フレームバッファ１０７ｂのいずれか一方のフレームバッファに上記描画した画像を展開するとともに、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像を図柄表示装置４１へ出力することによって、図柄表示装置４１に画像を表示させる。ＶＤＰ１０５は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、図柄表示装置４１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、約２０ミリ秒。以下、「２０ミリ秒」と表現する）の中で並列処理する。

【４３２３】

ＶＤＰ１０５は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と呼ぶ）を送信する。ＭＰＵ１０２は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理を実行し、ＶＤＰ１０５に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、ＶＤＰ

１０５は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を図柄表示装置４１に表示させる表示処理を実行する。

【４３２４】

このように、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、ＶＤＰ１０５に対して描画指示を行うので、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ１０２より受け取ることができる。よって、ＶＤＰ１０５では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【４３２５】

上記のようにして、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した後、音声発光制御装置９０とは独立して、演出コマンドに対応する識別情報としての画像を図柄表示装置４１に表示することが可能となる。

【４３２６】

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

【４３２７】

本実施形態のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した表示制御装置１００が、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

【４３２８】

図柄列Ｚ１～Ｚ３は、図２５７を用いて先に説明したものである。具体的には、図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合には、７を除いた奇数図柄並び（１１１、３３３、または５５５）が有効ラインＬ１上に形成される。例えば、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＢである場合には、８を除いた偶数図柄並び（２２２、４４４、６６６）が有効ラインＬ１上に形成される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりまたは小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が１５Ｒ大当たりＡである場合には、７図柄並び（７７７）が有効ラインＬ１上に形成される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が１５Ｒ大当たりＡである場合には、８図柄並び（８８８）が有効ラインＬ１上に形成される。なお、これは一例であり、他の同一図柄の並び（組み合せ）としてもよい。さらに、同一図柄の並びに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

【４３２９】

次に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、リーチの種別として、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとが用意されている。

【４３３０】

本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生し、３つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、３つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。

【４３３１】

スーパーリーチまたはスペシャルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチまたはスペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、予め用意された戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。詳しくは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって、画面演出は構成される。戦士キャラクターとは、戦闘を行うことのできるキャラクターである。キャラクターとは、小説、漫画、ゲームなどの作品に登場する人物や動物などのことである。なお、キャラクターは、生物のみならず無機物（ロボットや、自動車、戦艦等）までも含むものとしてもよい。さらに、キャラクターは、主体的思考に基づいて行動していると判断されればよく、擬人化を用いることにより概念的なもの（国家、都道府県、地域、領土、藩）なども含むものとしてもよい。

【４３３２】

バトル演出は、遊技者に有利な結果（例えば、当たり抽選において大当たりに当選）と不利な結果（例えば、当たり抽選において外れ）のうちのいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出であり、有利、不利のいずれの結果となるかを遊技者に対して示唆する演出（示唆演出）である。結果告知演出は、遊技者に有利な結果と不利な結果のうちのいずれの結果となったかを、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかによって告知する演出である。結果告知演出の終了後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止した図柄の並びが表示される。

【４３３３】

上記スペシャルリーチまたはスーパーリーチの際に実行される画面演出は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。

【４３３４】

背景画像について、次に説明する。背景画像は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の特定の変動表示中（例えばスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等に係る変動表示中）にあらわれ得る変動背景と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示中だけでなく変動停止後にもあらわれ得る状態背景とに分類される。

【４３３５】

変動背景は、具体的には、例えば、２つが同じ図柄で停止したリーチ状態から切り替わった上記スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等の全画面動画演出として図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（かつ上記状態背景よりも前面のレイヤー）にあらわれ得る特有の背景演出である。

【４３３６】

状態背景は、遊技状態に対応した特有の背景演出であり、変動表示中及び変動停止後の図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる。本実施形態のパチンコ機１０では、複数の演出モードが用意されており、各演出モードに対応した状態背景として、先に説明した戦士キャラクターが登場するストーリー性のある動画像が用意されている。本実施形態のパチンコ機１０は、遊技状態が遷移するに伴って、演出モードが切り替わるように構成されている。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードである低サポ状態（

通常状態とも呼ぶ）では、通常時演出モードが設定され、例えば、先に説明した戦士キャラクターとしての美少女キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景が図柄表示装置４１に表示される。サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行して遊技状態が高サポ状態に切り替わった場合には、ラッシュ時演出モードが設定され、例えば、美少女キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置４１に表示される。なお、通常時演出モードで表示される状態背景は、特図１当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景画像である。ラッシュ時演出モードにおいて表示される状態背景は、特図２当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な識別情報として機能する高サポ状態中の状態背景である。

【４３３７】

また、高サポ状態の終了時には、ラッシュ時演出モードによる状態背景の表示が停止され、引き続き、ラッシュ時演出モードによる状態背景とは相違する状態背景が表示される。当該状態背景としては、先に説明した通常状態時の状態背景、具体的には、例えば、戦士キャラクターとしての美少女キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景であってもよいし、当該通常状態時の状態背景とは異なる固有の状態背景であってもよい。当該固有の状態背景としては、例えば、戦士キャラクターとしての美少女キャラクターが膝をついて落胆した状態から立ち上がる復活の様子が示される動画像であってもよい。当該固有の状態背景は、高サポ状態の終了時に特２残保留がある場合に選択され得る構成としてもよいし、保留の有無にかかわらず選択されてもよい。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、当該固有の状態背景は、当該特２残保留に係る変動表示が終了するまで継続して表示される構成とした。このため、高サポ状態の終了時に特２残保留がある場合に実行される特２残保留に基づく変動表示は、高サポ状態の終了時に表示された固有の状態背景の下で表示されることになる。

【４３３８】

上記の各種背景画像は、最初から最後まで途切れることなく継続して表示される構成としてもよいし、途中で表示が一時的に中断し、その後に表示が復帰する構成としてもよい。例えば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる変動において、変動表示中の図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）に状態背景が表示される場合を考えて見る。この場合には、大当たり当選に係る遊技回において、状態背景を変動開始時から変動停止時まで途中で中断することなく継続して表示する構成であってもよいし、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後に状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。当たり抽選の当否結果が外れである場合にも、同様に、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後に状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。要は、変動停止後に状態背景の表示が復帰する構成であれば、変動開始時から変動停止時までの間で表示が途切れる構成であってもよい。

【４３３９】

上記の各種背景画像は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。

【４３４０】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、表示制御装置１００が、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の画面演出と、当該画面演出の背面側（後ろ側）にあらわれる、当該画面演出に対応した大当たり遊技中の背景画像と、をそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

【４３４１】

《６－４》外部端子板の構成：

図２６５は、外部端子板９５及びデータ表示器９を示すブロック図である。外部端子板９５には、一の入力側コネクタ９５ａと複数の出力側コネクタ９５ｂが設けられている。

外部端子板９５は、主制御装置６０が出力する信号（外端出力用信号）を入力側コネクタ９５ａを介して受信し、受信した信号に基づいて、各種の信号を各出力側コネクタ９５ｂからデータ表示器９や遊技ホール側の管理制御装置（図示せず）に対して出力する。

【４３４２】

外部端子板９５には、外部出力用の複数のチャネル（ＣＮ）が設けられている。各チャネル（ＣＮ）に対応する各出力側コネクタ９５ｂと、データ表示器９が備える各入力側コネクタ９ａとはケーブル９６によって接続されている。そして、各出力側コネクタ９５ｂからはそれぞれ一つの信号が外部に出力されるようになっている。

【４３４３】

外部端子板９５では、ＣＮ１に対応する出力側コネクタ９５ｂから大当たり信号１が出力され、ＣＮ２に対応する出力側コネクタ９５ｂから大当たり信号２が出力され、ＣＮ３に対応する出力側コネクタ９５ｂから図柄確定信号が出力され、ＣＮ４に対応する出力側コネクタ９５ｂから第１始動口入球信号が出力され、ＣＮ５に対応する出力側コネクタ９５ｂから第２始動口入球信号が出力される。

【４３４４】

大当たり信号１は、識別情報として機能する信号であり、大当たり遊技状態中であることを示す。外部端子板９５は、大当たりに基づく開閉実行モードの開始時に大当たり信号１の出力（一定電圧の出力）を開始し、当該開閉実行モードの終了時に大当たり信号１の出力を停止する。

【４３４５】

大当たり信号２は、識別情報として機能する信号であり、大当たり遊技状態中、または時短遊技状態（高サポ状態とも呼ぶ）中であることを示す。

【４３４６】

具体的には、外部端子板９５は、大当たり遊技状態中であることを示す信号として、大当たりに基づく開閉実行モードの開始時に大当たり信号２の出力（一定電圧の出力）を開始し、当該開閉実行モードの終了時に大当たり信号２の出力を停止する。

【４３４７】

また、外部端子板９５は、時短遊技状態（高サポ状態）中であることを示す信号として、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行した時に大当たり信号２の出力（一定電圧の出力）を開始し、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時に大当たり信号２の出力を停止する。サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードへ移行する時としては、当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡまたは１５Ｒ大当たりＡである場合に実行される大当たりに基づく開閉実行モードの終了時が該当する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する時としては、ｉ）高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達した遊技回の変動停止時（すなわち停止表示の開始時）、または、ii）大当たりに基づく開閉実行モードの開始時または小当たりに基づく開閉実行モードの開始時が該当する。

【４３４８】

図柄確定信号は、識別情報として機能する信号であり、変動表示されていた特別図柄（特図１または特図２）が停止表示されたことを示す。本実施形態では、変動表示が終了して停止表示となったときに出力が開始され、所定時間（例えば、０．１秒間）経過後に、出力を停止する。

【４３４９】

第１始動口入球信号は、識別情報として機能する信号であり、第１始動口３３に遊技球が入球したことを示す。外部端子板９５は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１始動口入球信号を出力する。

【４３５０】

第２始動口入球信号は、識別情報として機能する信号であり、第２始動口３４に遊技球が入球したことを示す。外部端子板９５は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とし

て第２始動口入球信号を出力する。

【４３５１】

また、外部端子板９５は、これらの信号の他にも、識別情報として機能する、例えば、所定数（例えば１０球）の賞球が払い出されたことを示す賞球信号や、普通電動役物や特別電動役物の未作動時にこれらの電動役物に係る入球口に入球があったことを示すセキュリティ信号等を、各チャネルから出力できるようになっている。

【４３５２】

なお、外部端子板９５に対して主制御装置６０が出力する信号（外端出力用信号）は、複数ビットの情報量をもつシリアルデータである。このシリアルデータが、図示しないＳ／Ｐ変換回路（シリアル／パラレル変換回路）によってパラレルデータに変換されて、外部端子板９５の入力側コネクタ９５ａに入力される。シリアルデータは、例えば１ビット目が大当たり信号１に対応しており（１ビット目が「１」であれば大当たり信号１を出力し、「０」であれば大当たり信号１を出力しない）、２ビット目が大当たり信号２に対応している（２ビット目が「１」であれば大当たり信号２を出力し、「０」であれば大当たり信号２を出力しない）といった形態のデータである。よって、このようなシリアルデータがパラレルデータに変換されて外部端子板９５に入力されると、各ＣＮに対応して設けられているフォトリレー等の信号伝達素子は、それぞれの入力信号に応じて導通／非導通を切り変える。その結果、フォトリレーが導通状態となったチャネルからは通常のレベル信号の形態で各種の信号が出力されることとなる。

【４３５３】

《６－５》データ表示器の構成：

図２６５に示すように、データ表示器９は、外部端子板９５が出力する各種の信号を受信する。データ表示器９は、データ表示制御装置９７と、データ表示装置９８とを備え、接続されているパチンコ機１０の動作状況に関する表示や、セキュリティに関する表示等を行う。データ表示装置９８は、液晶ディスプレイを備えている。データ表示装置９８は、データ表示制御装置９７によって表示内容が制御される。なお、データ表示装置９８は、例えば、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴなど、種々の表示装置に換えてもよい。

【４３５４】

図２６６は、データ表示器９が備えるデータ表示装置９８の表示面９９を示す説明図である。図示するように、表示面９９には、スタート回数表示部９９ａ、大当たり回数表示部９９ｂ、大当たり履歴表示部９９ｃ等を備える。

【４３５５】

スタート回数表示部９９ａには、前回の大当たり遊技状態の終了後に図柄の変動がスタートして当該図柄の変動が停止して確定した回数（以下、スタート回数とも呼ぶ）が表示される。具体的には、データ表示制御装置９７は、朝一番の電源立ち上げ時、または大当たり信号１の受信から非受信への切り変わり（ＯＦＦエッジ）を起点として、図柄確定信号の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）に基づいて図柄変動の回数をカウントし、そのカウント値をデータ表示装置９８が備える表示面９９のスタート回数表示部９９ａに表示する。また、データ表示制御装置９７は、大当たり信号１の受信から非受信への切り変わり（ＯＦＦエッジ）を起点として、図柄確定信号の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）に基づいて図柄変動の回数をカウントし、そのカウント値をデータ表示装置９８が備える表示面９９のスタート回数表示部９９ａに表示する。

【４３５６】

大当たり回数表示部９９ｂには、本日の大当たり当選の回数が表示される。具体的には、データ表示制御装置９７は、大当たり信号１の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）に基づいて大当たり回数をカウントし、そのカウント値をデータ表示装置９８が備える表示面９９の大当たり回数表示部９９ｂに表示する。

【４３５７】

大当たり履歴表示部９９ｃには、初当たりまでに要したスタート回数が棒グラフによっ

て表示される。また、棒グラフの下方には連荘（連チャン）数が表示される。棒グラフの一目盛りは１００回である。連荘数は、初当たりからの連続して大当たり当選する回数である。ここで、「大当たり当選」とは、当たり抽選において大当たり当選する場合はもとより、当たり抽選において小当たりに当選して、その後にＶ入賞大当たりに当選する場合も含む。「連続して大当たり当選」とは、高頻度サポートモードが開始されてから低頻度サポートモードに移行するまでの間（以下、ラッシュ中とも呼ぶ）の遊技回に係る当たり抽選において大当たり当選することである。「初当たり」とは、高サポ状態ではない通常状態での大当たり当選（小当たり当選して、その後にＶ入賞大当たりに当選する場合も含む）のことである。棒グラフは、右側から左側に進むにつれて新しくなっている。

【４３５８】

図２６６に例示した大当たり履歴表示部９９ｃの内容によれば、最も右側の５回前の初当たりについての棒グラフは６目盛りであることから、５回前の初当たりには５００～５９９回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は６であることから、５回前の初当たりから６連荘したことがわかる。また、４回前の初当たりについての棒グラフは２目盛りであることから、４回前の初当たりには１００～１９９回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は１であることから、４回前の初当たりは連荘せずに単発であったことがわかる。３回前の初当たりについての棒グラフは３目盛りであることから、３回前の初当たりには２００～２９９回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は４であることから、３回前の初当たりから４連荘したことがわかる。２回前の初当たりについての棒グラフは５目盛りであることから、２回前の初当たりには４００～４９９回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は３であることから、２回前の初当たりから３連荘したことがわかる。最も左側の１回前の初当たりについての棒グラフは５目盛りであることから、１回前の初当たりには４００～４９９回の図柄変動を要したことがわかる。そして、当該棒グラフの下の数字は１であることから、１回前の初当たりは連荘せずに単発であったことがわかる。

【４３５９】

具体的には、データ表示制御装置９７は、大当たり信号２が非受信の状態から最初に大当たり信号１が受信状態となった場合に、当該大当たり信号１の受信から非受信への切り変わり（ＯＦＦエッジ）を起点として、図柄確定信号の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）に基づいて図柄変動の回数をカウントし、そのカウント値に基づいて棒グラフをデータ表示装置９８が備える表示面９９の大当たり履歴表示部９９ｃに表示する。大当たり信号１の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）を終点とし、棒グラフを完成する。

【４３６０】

また、データ表示制御装置９７は、大当たり信号２の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）を起点として、大当たり信号１の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）に基づいて大当たり回数をカウントし、大当たり信号２の受信から非受信への切り変わり（ＯＦＦエッジ）である終点までのそのカウント値に値１を加算した値を連荘数として、データ表示装置９８が備える表示面９９の大当たり履歴表示部９９ｃに表示する。カウント値に値１を加算したのは、大当たり信号２の出力が開始された契機となった大当たり当選を連荘の１回目と数えるためである。

【４３６１】

データ表示器９は、特定情報として機能する図柄確定信号や、特定情報として機能する大当たり信号１、大当たり信号２以外にも、特定情報として機能する第１始動口入球信号、第２始動口入球信号、賞球信号灯を受信して、接続されているパチンコ機１０の動作状況に関する表示を行い、また、セキュリティ信号を受信して、セキュリティに関する表示等を行う。

【４３６２】

《６－６》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について、図２６２、図２６７～図２７４を用いて説明する。

【４３６３】

《６－６－１》サポートモードの高低の移行：

サポートモードの高低が移行する場合について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機１０において、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合には、開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに移行する（図２６２（ａ）参照）。一方、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＢである場合には、サポートモードは低頻度サポートモードを継続し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない（図２６２（ａ）参照）。

【４３６４】

また、本実施形態のパチンコ機１０において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した場合、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合には、開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに移行する（図２６２（ｂ）参照）。なお、本実施形態では、特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、サポートモードは低頻度サポートモードを継続し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない。

【４３６５】

サポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が規定回数に達するまで、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。本実施形態のパチンコ機１０では、規定回数は例えば２０回である。すなわち、パチンコ機１０では、高頻度サポートモードに移行した後において、規定回数である２０回まで高頻度サポートモードは継続される。高頻度サポートモードが開始されてからの遊技回の実行回数が規定回数である２０回に達した場合に、当該遊技回の変動停止時（すなわち、変動表示が開始されてから当該変動表示が終了して停止表示に切り替わった時）に、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。なお、規定回数は、上記の２０回に限る必要はなく、他の回数としてもよい。

【４３６６】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、普通電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、右打ちを行い、普通電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行なう。

【４３６７】

《６－６－２》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、サポートモードの高低による高サポ状態と低サポ状態を取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）と、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作する開閉実行モード（以下、「大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）とを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。なお、大当たりに基づく開閉実行モードとしては、当たり抽選で大当たり当選したことに基づく開閉実行モードと、当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選したことに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当た

りに基づく開閉実行モード）との双方が該当する。

【４３６８】

本実施形態のパチンコ機１０では、ＲＡＭ６４の記憶部として機能する各種フラグ記憶エリア６４ｇに、サポートモードを特定する高頻度サポートモードフラグが記憶される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低サポ状態および高サポ状態のそれぞれは、高頻度サポートモードフラグによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードフラグが切り替わることによって、低サポ状態（以下、通常状態とも呼ぶ）と高サポ状態が切り替わりながら、遊技の流れが進行する。

【４３６９】

図２６７は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は、サポートモードが低頻度サポートモードである低サポ状態（通常状態とも呼ぶ）Ｈ１である。低サポ状態Ｈ１では、推奨される発射態様が左打ちであり、遊技者は左打ちで遊技を行なうことによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、第１入球部としての第１始動口３３に遊技球を入球させる。第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された特別乱数情報についての当たり抽選（特図１当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。図中の「左打ち中」と記した破線の矩形Ｈ１ａ内に記載した内容が、ここまでの左打ちによる遊技の態様に該当する。図中の「特２残保留消化中」と記した破線の矩形Ｈ１ｂ内に記載した内容については後述する。

【４３７０】

低サポ状態Ｈ１で実行される遊技回は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行されるものである。低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低サポ状態Ｈ１が継続され、遊技者は第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【４３７１】

低サポ状態Ｈ１における左打ち中の態様Ｈ１ａで実行された遊技回における特図１当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＢである場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。すなわち、低サポ状態Ｈ１から大当たりに基づく開閉実行モードＨ２に移行する。

【４３７２】

パチンコ機１０は、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。大当たりに基づく開閉実行モードＨ２において発生するラウンド遊技の回数は８ラウンドである。

【４３７３】

大当たりに基づく開閉実行モードＨ２が終了すると、低サポ状態Ｈ１に移行する。すなわち、サポートモードとして低頻度サポートモードを継続する。なお、低サポ状態Ｈ１から移行した大当たりに基づく開閉実行モードＨ２では、サポートモードが低頻度サポートモードであることから第２始動口３４へ遊技球が入球することがほとんどないことから、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２が終了すると、低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂには移行せずに、低サポ状態Ｈ１における左打ち中の態様Ｈ１ａに移行する。

【４３７４】

一方、低サポ状態Ｈ１において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合にも、遊技回の終了後に遊技者

に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。すなわち、低サポ状態Ｈ１から大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行する。

【４３７５】

パチンコ機１０は、大当たりに基づく開閉実行モードＨ３において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して、右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は、これらの示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて賞球を得る。８Ｒ大当たりＡに当選したことを契機として大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行した場合において発生するラウンド遊技の回数は８回（８ラウンド）である。

【４３７６】

大当たりに基づく開閉実行モードＨ３が終了すると、高サポ状態Ｈ４に移行する。すなわち、サポートモードは高頻度サポートモード（規定回数である２０回限定）となる。

【４３７７】

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

【４３７８】

高サポ状態Ｈ４で第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行された遊技回における当たり抽選において大当たりに当選した場合には、振り分けられた当たり種別が１５Ｒ大当たりＡに限られる（図２６２（ｂ）の特図２大当たり用の振分テーブルを参照）ことから、高サポ状態Ｈ４から大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行される。１５Ｒ大当たりＡに当選したことを契機として大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行した場合において発生するラウンド遊技の回数は１５回（１５ラウンド）である。

【４３７９】

高サポ状態Ｈ４で実行された遊技回における当たり抽選において小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａを開閉動作する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）Ｈ５に移行する。

【４３８０】

小当たりに基づく開閉実行モードＨ５では、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを推奨するＶ狙い報知演出を実行する。小当たりに基づく開閉実行モードＨ５では、遊技者は、当該Ｖ狙い報知演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、Ｖ入賞口５９へ遊技球を入球させる。なお、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５において小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開放状態となる回数は１回（１ラウンド）である。

【４３８１】

小当たりに基づく開閉実行モードＨ５において、右打ちで遊技がなされることで、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球して大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ入賞口５９に遊技球が入球した場合、Ｖ入賞大当たりに当選となり、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉

動作する大当たりに基づく開閉実行モードＨ３に移行する。なお、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球することによって、予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。

【４３８２】

一方、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５において、小当たり当選後、所定期間（例えば６秒）の間に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、Ｖ入賞大当たりに当選せずに、大当たりに基づく開閉実行モードＨ３が実行されない。この結果、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、高サポ状態Ｈ４に戻る。

【４３８３】

高サポ状態Ｈ４で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、高サポ状態Ｈ４が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。先に説明したように、サポートモードが高頻度サポートモードの遊技状態は、規定回数である２０回の遊技回まで継続する。

【４３８４】

高サポ状態Ｈ４において、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずに、高頻度サポートモードにおいて実行される遊技回の実行回数が規定回数である２０回に達した場合に、当該遊技回の変動停止時に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。すなわち、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行する。

【４３８５】

本実施形態では、上述したように、８Ｒ大当たりＡまたは１５Ｒ大当たりＡに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理を実行するが、この一連の処理が制御モード切替処理として機能する。

【４３８６】

本実施形態では、先に説明したように、第１始動口３３及び第２始動口３４に入球した遊技球は、それぞれ最大４個まで保留され、その上で、取得情報記憶部としての保留情報記憶エリア６４ｂ（図２５９）の第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報についての当たり抽選が優先的に実行される構成とした。このために、低サポ状態Ｈ１では、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、第２保留エリアＲｂに保留情報が残っている場合に、この残った保留情報（以下、特２残保留と呼ぶ）による当たり抽選が優先的になされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。図中の「特２残保留消化中」と記した破線の矩形Ｈ１ｂ内に記載した内容が、当該特２残保留による遊技の態様に該当する。すなわち、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂに移行することになる。なお、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、特２残保留がない場合には、左打ち中の態様Ｈ１ａに移行する。

【４３８７】

低サポ状態Ｈ１における特２残保留消化中の態様Ｈ１ｂでは、特２残保留による当たり抽選がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。なお、特２残保留による当たり抽選は、図２６０（ｂ）に示す特図２当たり抽選用の当否テーブルが用いられることから、大当たりはもとより小当たりに当選することもある。

【４３８８】

特２残保留消化中の態様Ｈ６ａは、特２残保留の個数に対応した回数（最大４回）の遊技回まで継続するが、この回数に達する以前の遊技回における当たり抽選において小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａを開閉動作する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）Ｈ５に移行する。

【４３８９】
《６－６－３》継続率について：
　以上のような遊技の流れを持つ本実施形態のパチンコ機１０において、低サポ状態Ｈ１で当たり抽選において大当たり当選し、８Ｒ大当たりＡに振り分けられたことによって高サポ状態Ｈ４に移行した場合に、次回も大当たり当選（小当たり当選して、その後にＶ入賞大当たりに当選する場合も含む）する確率（以下、「継続率」と呼ぶ）について、次に説明する。
【４３９０】
　上記継続率は、次の手順によって求めることができる。まず、高サポ状態Ｈ４において実行される特図２当たり抽選において、大当たりにも小当たりにも当選しない確率Ａを、図２６０（ｂ）に示した特図２当たり抽選用の当否テーブルから求める。当該確率Ａは、（３９８０－３１０）／３９８０と求まる。
【４３９１】
　次いで、確率Ａから規定回数（２０回）内の遊技回の全てにおいて特図２当たり抽選で大当たりにも小当たりにも当選しない確率Ｂを求める。具体的には、次式（１）に従って確率Ｂを計算する。
　Ｂ＝｛（３９８０－３１０）／３９８０｝＾２０　…（１）
　ただし、「＾」はべき算をあらわす演算子である。
【４３９２】
　次いで、確率Ｂを１から減算することによって継続率を計算する。まとめると、次式（２）に従って継続率を計算することができる。
【４３９３】
　継続率＝１－｛（３９８０－３１０）／３９８０｝＾２０　…（２）
【４３９４】
　式（２）を計算すると、継続率は、約８０％となる。
【４３９５】
　なお、式（２）に従って求められた継続率は、高サポ状態Ｈ４の終了時において特２残保留がない場合のものである。実際には、高サポ状態Ｈ４の終了時に特２残保留がある場合が多く、この場合には、式（２）に従って求められた値よりも継続率は高いものとなる。特２残保留の個数が最大の４個であるとした場合には、継続率は次式（３）に従って計算することができる。
【４３９６】
　継続率＝１－｛（３９８０－３１０）／３９８０｝＾２４　…（３）
【４３９７】
　式（３）を計算すると、継続率は、約８６％となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、約８０％～約８６％という高い継続率を実現することができる。
【４３９８】
　ここで、従来の遊技機における課題について説明し、本実施形態のパチンコ機１０が当該課題をどのように解決したかについて詳細に説明する。
【４３９９】
　従来の遊技機において、遊技性の向上を目的として、所定の始動口への入賞確率を変化可能な補助部材を備えたものが知られている。補助部材は、遊技における所定の条件の成立に基づいて所定の始動口への入賞確率が高くなるように制御されることで、所定の始動口への入賞が容易となる入賞容易制御モードに移行する。入賞容易制御モードへの移行後、所定の始動口への遊技球の入賞に基づく変動が所定回数行われた場合等の終了条件の成立時に、入賞容易制御モードを終了する。
【４４００】
　入賞容易制御モードの期間中はホールコンピュータ等に対して、当該期間に該当する状態を識別するための信号を出力することで、ホール設備による演出やデータの表示を行っている。

【４４０１】
しかしながら、従来の遊技機においては、入賞容易制御モードの期間の終了時点における補助部材に基づく始動保留に対しては何らの対策も取られておらず、各種遊技状態の識別性能に対して、より好適な機能が求められている。
【４４０２】
本遊技機は、上述した従来の課題を解決するためになされたものであり、遊技状態に対する識別性能を向上させることで、遊技の興趣向上を図ること目的としている。具体的には、本遊技機は、次の通りの課題を解決する。
【４４０３】
本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、データ表示装置９８が備える表示面９９の大当たり履歴表示部９９ｃに連荘数が表示されている。本実施形態のパチンコ機１０では、上述したように、約８０％～約８６％という高い継続率を実現していることから、連荘が比較的容易に続き、連荘数が大きくなることが期待できる。遊技者にとって、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【４４０４】
しかしながら、従来のパチンコ機の構成では、大当たり当選して開閉実行モードの終了後に移行した高サポ状態Ｈ４において取得した特別乱数情報についての当たり抽選において大当たり当選したにもかかわらず、データ表示器９において当該高サポ状態Ｈ４に係る連荘として当該大当たり当選が数えられない虞があった。具体的には、次の通りである。
【４４０５】
高サポ状態Ｈ４が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達し、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、特２残保留がある場合を考えて見る。この場合に、規定回数に到達した遊技回の変動停止時に大当たり信号２の出力が停止してしまうことから、データ表示器９において連荘数のカウントが停止してしまう。このために、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、特２残保留が残り、当該特２残保留による当たり抽選において大当たり当選（小当たりに当選してＶ入賞大当たりに当選した場合も含む）した場合に、当該大当たり当選は、データ表示器９において、直前の高サポ状態Ｈ４における連荘数にカウントされることなく、初回の大当たり当選であると認定されることになる。この結果、従来のパチンコ機の構成では、時短遊技に基づく特２変動による大当たり当選であるにもかかわらずデータ表示器９において連荘数の表示を適切に行なうことができずに、遊技者に不快感を与えてしまうという課題があった。
【４４０６】
これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、特別な構成を有することで、大当たり当選して開閉実行モードの終了後に移行した高サポ状態Ｈ４において取得した特２残保留についての当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該高サポ状態Ｈ４に係る連荘として当該大当たり当選をカウントできる構成とすることによって、データ表示器９において連荘数の表示を適切に行なうことを可能とし、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できるようにした。以下、本実施形態の構成について詳細に説明する。
【４４０７】
《６－６－４》タイムチャート：
図２６８は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態時に大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。
【４４０８】
図柄変動の表示態様は、以下の（ｉ）～（iii）の表示態様を取り得る。
【４４０９】
（ｉ）遊技回における変動中：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動

表示が開始されてから当該変動表示が停止して停止表示となるまでの表示態様
（ii）遊技回における確定中：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が開始されてから当該停止表示が終了するまでの表示態様
（iii）非遊技回：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が終了してから次の変動表示が開始されるまでの表示態様
【４４１０】
サポートモードは、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを取り得る。大当たり信号１は出力と停止とを取り得る。大当たり信号２は出力と停止とを取り得る。
【４４１１】
低サポ状態Ｈ１において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合に、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）の終了時に、サポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモード（規定回数である２０回限定）に移行する（時刻ｔ１）。なお、図中の［　］内に示した数字（例えば［１］、［１２］）は、高頻度サポートモードが開始されてから（高サポ状態が開始されてから）の遊技回の実行回数を示す。
【４４１２】
大当たり信号１は、時刻ｔ１（開閉実行モードの終了時）まで出力されて、時刻ｔ１で停止する。特別遊技情報としての大当たり信号１を出力する処理が、特別遊技情報出力処理として機能する。
【４４１３】
一方、時刻ｔ１において、大当たり信号２の出力を開始する。すなわち、高サポ状態が開始された時刻ｔ１において、識別情報としての大当たり信号２の出力を開始する。識別情報としての大当たり信号２を継続して出力する処理が、識別情報出力処理として機能する。
【４４１４】
図２６８には、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（図示の例は１２回目の遊技回）で当たり抽選において大当たり当選した場合を示している。大当たり当選した１２回目に実行される遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）を開始すると共に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻ｔ２）。
【４４１５】
また、時刻ｔ２において、大当たり信号１の出力を開始する。すなわち、大当たりに基づく開閉実行モードの開始時である時刻ｔ２において、大当たり信号１の出力を開始する。
【４４１６】
一方、時刻ｔ２において、大当たり信号２の出力を停止する。すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ２において、識別情報としての大当たり信号２の出力を停止する。ただし、時刻ｔ２において、高頻度サポートモードが開始されてから１２回目に実行される遊技回で当たり抽選において大当たり当選したことによって実行される開閉実行モードが開始されることから、識別情報としての大当たり信号２の出力を再び開始する。このために、時刻ｔ２において、識別情報としての大当たり信号２の出力は途切れることがない。
【４４１７】
サポートモードが高頻度サポートモードである時刻ｔ１から時刻ｔ２までの期間において、識別情報としての大当たり信号２を継続して出力する処理が、識別情報出力処理として機能する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時に大当たり信号２の出力を停止する処理が、出力停止処理として機能する。
【４４１８】
以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０では、図２６８に例示するように、

高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（すなわち、高サポ状態時の遊技回）で当たり抽選において大当たり当選した場合に、大当たり信号２の出力が途切れることがない。このために、データ表示器９において、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態時の遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器９に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４４１９】

図２６９は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態時に小当たり当選してＶ入賞大当たりに当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２、比較例の大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。

【４４２０】

図２６９には、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（図示の例は１２回目の遊技回）で当たり抽選において小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによりＶ入賞大当たり当選した場合を示している。小当たり当選した１２回目に実行される遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）を開始すると共に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻ｔ１２）。

【４４２１】

時刻ｔ１２において、大当たり信号２の出力を停止する。すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ１２において、大当たり信号２の出力を停止する。図２６９の最下段に比較例の大当たり信号２を示したが、この比較例も時刻ｔ１２において大当たり信号２の出力を停止する構成とした。この比較例の構成によれば、時刻ｔ１２からＶ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たり当選する時（時刻ｔ１３）まで大当たり信号２の出力を停止し、Ｖ入賞大当たり当選した時刻ｔ１３において、大当たり信号２の出力を開始することになる。このために、比較例の構成によれば、時刻ｔ１２から時刻ｔ１３までの間で大当たり信号２の出力が途切れることとなり、データ表示器９において、当該Ｖ入賞大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることができなかった。この結果、比較例によれば、遊技者に不快感を与えてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

【４４２２】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、さらに、

ａ）高サポ状態時において小当たり当選した場合に、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時（時刻ｔ１２）に大当たり信号２の出力を開始し、

ｂ）その後に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することによりＶ入賞大当たり当選した場合に、開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード）の開始時（時刻ｔ１３）に、大当たり信号１の出力を開始するとともに、大当たり信号２の出力を開始する

構成とした。

【４４２３】

なお、ｂ）の時刻ｔ１３における大当たり信号２の出力の開始は、時刻ｔ１２で既に大当たり信号２の出力が開始されていることから、大当たり信号２の出力を再び開始するものである。したがって、時刻ｔ１２から時刻ｔ１３までの期間において、大当たり信号２の出力は途切れることがない。

【４４２４】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０では、図２６９に例示するように、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（すなわち、高サポ状態時の遊技回）で当たり抽選において小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによりＶ入賞大当たり当選した場合に、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時（時刻ｔ１２）からＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの開始時（時刻ｔ１３）までの期間において大当たり信号２の出力が途切れることがない。このために、データ表示器９において、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態時の遊技回で当たり抽選において小当たりしＶ入賞大当たり当選となった場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器９に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４４２５】

図２７０は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態時に小当たり当選してＶ入賞大当たりに当選しなかった場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。

【４４２６】

図２７０には、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内の遊技回（図示の例は１２回目の遊技回）で当たり抽選において小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球せずにＶ入賞大当たり当選しなかった場合を示している。図２６９で示した場合と同様に、小当たり当選した１２回目に実行される遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）を開始すると共に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻ｔ１２）。

【４４２７】

時刻ｔ１２において、大当たり信号２の出力を停止する。すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ１２において、大当たり信号２の出力を停止する。本実施形態のパチンコ機１０では、さらに、図２６９で示した場合と同様に、高サポ状態時において小当たり当選した場合に、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時（時刻ｔ１２）に大当たり信号２の出力を開始する。

【４４２８】

図２７０の場合、その後に、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５において小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開放状態となる１ラウンドの間に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球せずにＶ入賞大当たり当選しないため、小当たりに基づく開閉実行モードＨ５の終了時である時刻ｔ２３において、大当たり信号２の出力を停止する。なお、時刻ｔ２３においては、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作する開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード）が実行されないことから、サポートモードは高頻度サポートモードに復帰する。

【４４２９】

また、時刻ｔ２３において、高頻度サポートモードへの復帰に伴い、大当たり信号２の出力を再び開始する。したがって、時刻ｔ１２から時刻ｔ２３までの期間において、大当たり信号２の出力は途切れることがない。

【４４３０】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０では、図２７０に例示するように、高頻度サポートモードが開始されてから規定回数以内（図示の例は１２回目の遊技回）の遊技回で当たり抽選において小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球せずにＶ入賞大当たり当選しなかった場合に、小当たりに基づく開閉実行モードの期間（時刻ｔ１２～時刻ｔ２３）において大当たり信号２の出力が途切れることがない。このため

に、１２回目の遊技回で当選した小当たりはＶ入賞大当たり当選しなかったので、高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントされないが、その後の規定回数以内の遊技回で当たり抽選において大当たり当選した場合（当該当たり抽選において小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）に、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることが可能となる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態時の遊技回で当たり抽選において小当たりに当選せずにＶ入賞大当たり当選とならずに、その後の規定回数以内の遊技回で大当たり当選した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器９に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４４３１】

図２７１は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態時の全ての遊技回で外れた場合（特２残保留なし）の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２延長フラグ、大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。大当たり信号２延長フラグは、高サポ状態Ｈ４の終了時に特２残保留がある場合に、大当たり信号２の出力期間を延長するためのフラグである。大当たり信号２延長フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇ（図２５８）に記憶される。

【４４３２】

高サポ状態が継続する規定回数（本実施形態では２０回）以内の遊技回の全てで当たり抽選の当否結果が外れとなった場合に、規定回数に到達した遊技回（２０回目の遊技回）の変動表示が停止して停止表示となった時（すなわち、変動停止時）に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻ｔ３２）。

【４４３３】

また、時刻ｔ３２において、大当たり信号２の出力を停止する。すなわち、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ３２において、大当たり信号２の出力を停止する。サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ３２、すなわち、高サポ状態の終了時に識別情報としての大当たり信号２の出力を停止する処理が、出力停止処理として機能する。

【４４３４】

高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達して高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、特２残保留がない場合には、大当たり信号２延長フラグは、ＯＦＦからＯＮに切り替わることはない。このために、大当たり信号２の出力は時刻ｔ３２から延長されることはない。

【４４３５】

時刻ｔ３２の経過後、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達した遊技回（２０回目の遊技回）の確定中を経て当該遊技回を終了し、次いで、非遊技回の期間を経て、低サポ状態Ｈ１の左打ち中の態様Ｈ１ａ（図２６７）において左打ちにて遊技が再開される。この結果、時刻ｔ３３より、特図１の遊技回が始まる。

【４４３６】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０では、図２７１に例示するように、高サポ状態時の全ての遊技回で外れた場合（特２残保留なし）に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達した遊技回の変動停止時である、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ３２において、大当たり信号２の出力を停止する。このために、時刻ｔ３２以降の特図１の遊技回の当たり抽選において大当たり当選したとしても、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることはない。当該ラッシュの状態は時刻ｔ３２において終了していることから、当該大当たり当選を当該ラッシュ中の連荘数とカウントしないことは正しいことである。このために、時刻ｔ３２以降の特図１の遊技回の当たり抽選において大当たり当選してラッシュ中の連荘数とカウントされなかったとし

ても、遊技者の遊技に対する興趣を低下させることもない。

【４４３７】

図２７２は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態終了時の特２残保留で大当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２延長フラグ、大当たり信号２、比較例の大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。図示の例は、高サポ状態終了時の特２残保留は３つあり、３つ目の特２残保留で大当たり当選した場合のものである。高サポ状態終了時の特２残保留の数は、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）から判定できる。上段に示した図柄変動の表示態様は、特図２当たり抽選に基づく変動表示であり、特定変動表示として機能する。

【４４３８】

高サポ状態が継続する規定回数（本実施形態では２０回）以内の遊技回の全てで当たり抽選の当否結果が外れとなった場合に、規定回数に到達した遊技回（２０回目の遊技回）の変動表示が停止して停止表示となった時（すなわち、変動停止時）に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行する（時刻ｔ４２）。

【４４３９】

高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達して高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において、特２残保留がある場合には、大当たり信号２延長フラグをＯＦＦからＯＮに切り替える（時刻ｔ４２）。

【４４４０】

大当たり信号２延長フラグは、先に説明したように、高サポ状態Ｈ４の終了時に特２残保留がある場合に、大当たり信号２の出力期間を延長するためのフラグである。具体的には、大当たり信号２延長フラグは、ａ）高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達して高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において特２残保留がある場合に、当該規定回数（本実施形態では２０回）に到達した遊技回の変動停止時にＯＮに切り替わり、ｂ）特２残保留の最後の１つに基づく遊技回の終了時（確定時間の終了時）、または、特２残保留で大当たり当選した場合または小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合に移行する第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モードの開始時にＯＦＦに切り替わる。なお、本実施形態では、詳しくは後述するが、高サポ状態Ｈ４の終了時に特２残保留がある場合に、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を特２残保留個数記憶エリアに特２残保留個数ＸＲｂＮとしてセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値を変動表示が実行開始される毎に１だけ減算し、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が１以上である場合に、大当たり信号２は継続して出力される構成とした。

【４４４１】

ここで、大当たり信号２延長フラグを備えない構成を比較例として考えてみる。比較例の構成によれば、時刻ｔ４２において、大当たり信号２の出力を停止することになる。すなわち、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達した遊技回の変動停止時である、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ移行した時刻ｔ４２において、大当たり信号２の出力を停止する。大当たり信号２の出力停止の状態は、特２残保留で大当たり当選するまで継続する。

【４４４２】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり信号２延長フラグを備え、大当たり信号２延長フラグがＯＦＦからＯＮに切り替わった場合に、特２残保留に対する変動の実行期間中は大当たり信号２の出力を延長する機能を備える構成とする。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、時刻ｔ４２において大当たり信号２延長フラグがＯＦＦからＯＮに切り替わることから、特２残保留がある場合、すなわち、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける特２残保留の数をセットした特２残保留個数

ＸＲｂＮが１以上である場合に、時刻ｔ４２以降も大当たり信号２の出力が延長されることになる。

【４４４３】

時刻ｔ４２を経過後、特２残保留に基づく当たり抽選の当否結果が大当たり当選した場合に、大当たり当選した３つ目の特２残保留に基づく遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モードを開始すると共に、大当たり信号１の出力を開始する（時刻ｔ４３）。

【４４４４】

さらに、時刻ｔ４３において、大当たり信号２延長フラグをＯＦＦする。大当たり信号２延長フラグがＯＦＦにされたことに基づいて、時刻ｔ４３において、大当たり信号２の出力を停止する。ただし、時刻ｔ４３において、開閉実行モードが開始されることから、大当たり信号２の出力を再び開始する。

【４４４５】

すなわち、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達した遊技回の変動停止時（時刻ｔ４２）から、特２残保留に係る遊技回で当たり抽選において大当たり当選したことによって実行される開閉実行モードの開始時（時刻ｔ４３）までの期間において、大当たり信号２は途切れることなく継続的に出力されることになる。

【４４４６】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上記時刻ｔ４２から時刻ｔ４３までの期間における大当たり信号２の出力の態様は、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様とは異なった態様となっている。具体的には、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様は一定電圧を継続して出力する通常のレベル信号の態様（以下、「通常出力態様」と呼ぶ）であったのに対して、時刻ｔ４２から時刻ｔ４３までの期間における大当たり信号２の出力の態様は短期間で繰り返し一定電圧の出力と出力停止とを切り替えて出力するパルス信号の態様（以下、「特別出力態様」と呼ぶ）とした。特別出力態様の大当たり信号２は、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報として機能する。

【４４４７】

データ表示器９は、受信した大当たり信号２について、通常出力態様と特別出力態様との両方を、大当たり信号２の出力があると判定でき、かつ、両方がいずれの態様であるかを区別できる場合は、２つを異なる状態として判別することができる。具体的には、データ表示器９は、大当たり信号２の受信から非受信への切り変わり（ＯＦＦエッジ）を検出してから、大当たり信号２の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）を検出するまでの期間が所定時間以下である場合に、大当たり信号２の出力が継続しているとみなし、かつ、当該期間が所定回数以上、繰り返される場合に、大当たり信号２の出力が特別出力態様であると判定する。この構成とした場合に、データ表示器９は、時刻ｔ４２から時刻ｔ４３までの期間において、大当たり信号２が通常出力態様から特別出力態様に変化して出力が継続していると判定することができる。また、データ表示器９は、大当たり信号２が特別出力態様で出力されている期間において、特別な演出を実行することも可能である。特別な演出としては、大当たり信号２の出力が通常出力態様から特別出力態様に切り替わったと判定した場合に（時刻ｔ４２の後に）、例えば、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ画像（動画像）をデータ表示装置９８に表示させる構成としてもよい。さらに、当該動画像に伴った音声をデータ表示器９が備えるスピーカーから出力させるように構成してもよい。

【４４４８】

なお、データ表示器９は、受信した大当たり信号２について、通常出力態様と特別出力態様との両方を、大当たり信号２の出力があると判定できるが、両方がいずれの態様であるかを区別できない仕様である場合には、上述した特別な演出を行なうことはできないが、大当たり信号２の出力が延長されることによって、時刻ｔ４２から時刻ｔ４３までの期

間において、大当たり信号２の出力が継続していると判定することができる。このために、この場合にも、特２残保留による当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該大当たり当選は、直前の高サポ状態Ｈ４における連荘数にカウントされるべきものであると、データ表示器９に認識させ、表示させることができる。

【４４４９】

また、データ表示器９は、大当たり信号１と大当たり信号２との出力態様に基づいて、高サポ状態終了時の特２残保留に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選したと判定した場合（小当たり当選して、その後にＶ入賞大当たり当選した場合を含む）に、特別な演出を実行することも可能である。この場合の特別な演出としては、大当たり信号２が特別出力態様で出力されている最中に、大当たり信号１の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）が検出された場合に（時刻ｔ４３の後に）、特定画像、例えば、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ画像（動画像）をデータ表示装置９８に表示させる構成としてもよい。さらに、当該動画像に伴った音声をデータ表示器９が備えるスピーカーに出力させるように構成してもよい。なお、上記構成に換えて、パチンコ機１０が、高サポ状態終了時の特２残保留に基づいて実行される当たり抽選において大当たり当選したと判定した場合（小当たり当選して、その後にＶ入賞大当たり当選した場合を含む）、すなわち、大当たり信号２の出力を特別出力態様から通常出力態様に移行するとともに、大当たり信号１を停止状態から出力を開始したタイミングで（時刻ｔ４３）、特定画像、例えば、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ画像（動画像）を表示させるための信号（特定画像表示指示信号）を、外部端子板９５からデータ表示器９に出力する構成としてもよい。さらに、当該動画像に伴った特定音声をデータ表示器９が備えるスピーカーから出力させる信号を、外部端子板９５からデータ表示器９に出力する構成としてもよい。これらの構成によれば、データ表示器９に多様な表示や多様な音声の出力を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４４５０】

以上詳述したように、比較例の構成では、図２７２の最下段に例示するように、高サポ状態終了時の特２残保留で大当たり当選した場合に、高サポ状態の終了時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行した時（時刻ｔ４２）から、特２残保留に係る遊技回で当たり抽選において大当たり当選して開閉実行モードが開始される時（時刻ｔ４３）までの期間において、大当たり信号２の出力が停止する。データ表示制御装置９７は、先に説明したように、大当たり信号２の出力が継続している期間における、大当たり信号１の非受信から受信への切り変わり（ＯＮエッジ）に基づいてカウントされる大当たり回数に基づいて連荘数を計算している。このために、比較例の構成では、高サポ状態Ｈ４から低サポ状態Ｈ１に移行した直後において特２残保留が残り、当該特２残保留による当たり抽選において大当たり当選した場合に、当該大当たり当選は、一旦、大当たり信号２の出力が停止した後のものであることから、データ表示器９において、直前の高サポ状態Ｈ４における連荘数にカウントされることなく、初回の大当たり当選であると認定されることになる。この結果、比較例の構成では、データ表示器９において連荘数の表示を適切に行なうことができずに、遊技者に不快感を与えてしまうという課題があった。

【４４５１】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、図２７２に例示するように、高サポ状態終了時の特２残保留で大当たり当選した場合に、高サポ状態の終了時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したとき（時刻ｔ４２）から、特２残保留に係る遊技回で当たり抽選において大当たり当選して開閉実行モードが開始される時（時刻ｔ４３）までの期間において、大当たり信号２が前述した特別出力態様で出力されることから、データ表示器９は、時刻ｔ４２までの期間に続いて時刻ｔ４２から時刻ｔ４３までの期間においても、大当たり信号２の出力が継続していると判定することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留による当たり抽選

において大当たり当選した場合に、当該大当たり当選は、直前の高サポ状態Ｈ４における連荘数にカウントされるべきものであると、データ表示器９に認識させ、表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４４５２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、時刻ｔ４２から時刻ｔ４３までの期間において、大当たり信号２が特別出力態様で出力される構成としたことから、データ表示器９に対して、当該期間において先に説明したような特別な演出、すなわち、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像や、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置９８に表示させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４４５３】

図２７３は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態終了時の特２残保留で小当たり当選した場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２延長フラグ、大当たり信号２、比較例の大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。図示の例は、高サポ状態終了時の特２残保留は３つあり、３つ目の特２残保留で小当たり当選した場合のものである。高サポ状態終了時の特２残保留の数は、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮから判定できる。なお、変形例として、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２始動保留個数ＲｂＮから、高サポ状態終了時の特２残保留の数を判定する構成としてもよい。

【４４５４】

時刻ｔ４２の前後における図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２延長フラグ、大当たり信号２、比較例の大当たり信号２の各変化は、図２７２に示した特２残保留で大当たり当選した場合と同一である。

【４４５５】

時刻ｔ４２を経過後、時刻ｔ５３で特２残保留に基づく当たり抽選の当否結果が小当たり当選した場合に、小当たり当選した３つ目の特２残保留に係る遊技回における確定中が終了した（確定時間が経過した）タイミングで、第１特別電動役物である小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する小当たりに基づく開閉実行モードを開始する（時刻ｔ５３）。

【４４５６】

時刻ｔ５３を経過後、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することによりＶ入賞大当たり当選した場合に、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード）を開始する（時刻ｔ５４）。

【４４５７】

さらに、時刻ｔ５４において、大当たり信号１の出力を開始するとともに、大当たり信号２延長フラグをＯＦＦする。大当たり信号２延長フラグがＯＦＦにされたことに基づいて、時刻ｔ５４において、大当たり信号２の出力を停止する。ただし、時刻ｔ５４において、開閉実行モードが開始されることから、大当たり信号２の出力を再び開始する。

【４４５８】

すなわち、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達した遊技回の変動停止時（時刻ｔ４２）から、特２残保留に係る遊技回で当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たり当選したことによって実行される開閉実行モードの開始時（時刻ｔ５４）までの期間において、大当たり信号２は継続して出力され

ることになる。

【４４５９】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上記時刻ｔ４２から時刻ｔ５４までの期間における大当たり信号２の出力の態様は、特２残保留で大当たり当選した場合（図２７２）と同様に、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様とは異なった態様となっている。具体的には、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様は一定電圧を継続して出力する通常出力態様となっているのに対して、時刻ｔ４２から時刻ｔ５４までの期間における大当たり信号２の出力の態様は短期間で繰り返し一定電圧の出力と出力停止とを切り替えて出力する上述した特別出力態様となっている。

【４４６０】

データ表示器９は、先に説明したように、受信した大当たり信号２について、通常出力態様と特別出力態様との両方を、大当たり信号２の出力があると判定でき、かつ、両方がいずれの態様であるかを区別できる構成である。この構成によって、データ表示器９は、時刻ｔ４２から時刻ｔ５４までの期間において、大当たり信号２が通常出力態様から特別出力態様に変化して出力が継続していると判定することができる。また、データ表示器９は、大当たり信号２が特別出力態様で出力されている期間において、特別な演出を実行することも可能である。特別な演出の例も、先に説明したとおりである。

【４４６１】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０では、図２７３に例示するように、高サポ状態終了時の特２残保留で小当たり当選した場合に、高サポ状態の終了時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行したとき（時刻ｔ４２）から、特２残保留に係る遊技回で当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たり当選することによってＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される時（時刻ｔ５４）までの期間において、特定情報としての大当たり信号２が前述した特別出力態様で出力されることから、データ表示器９は、時刻ｔ４２までの期間に続いて時刻ｔ４２から時刻ｔ５４までの期間においても、大当たり信号２が継続して出力していると判定することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留による当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たりに当選した場合に、当該大当たり当選（Ｖ入賞大当たり当選）は、直前の高サポ状態Ｈ４における連荘数にカウントされるべきものであると、データ表示器９に認識させ、表示させることができる。この結果、時短遊技に基づく特２変動による大当たり当選であるにもかかわらず連荘が途切れるということもなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４４６２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、時刻ｔ４２から時刻ｔ５４までの期間において、大当たり信号２が特別出力態様で出力される構成としたことから、データ表示器９に対して、当該期間において先に説明したような特別な演出、すなわち、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像や、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置９８に表示させることができる。さらに、当該動画像に伴った音声をデータ表示器９が備えるスピーカーに出力させるように構成してもよい。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４４６３】

図２７４は、本実施形態のパチンコ機１０において高サポ状態終了時の特２残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合の処理の一例を説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２延長フラグ、大当たり信号２、比較例の大当たり信号２が時間経過とともにどのように変化するかを示した。図示の例は、高サポ状態終了時の特２残保留は３つあり、３つの特２残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合のものである。高サポ状態終了時の特２残保留の数は、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第

２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）から判定できる。

【４４６４】

時刻ｔ４２の前後における図柄変動の表示態様、サポートモード、大当たり信号１、大当たり信号２延長フラグ、大当たり信号２、比較例の大当たり信号２の各変化は、図２７２に示した特２残保留で大当たり当選した場合と同一です。

【４４６５】

時刻ｔ４２を経過後、特２残保留に基づく当たり抽選の当否結果が全て外れであった場合に、最後の１つである３つ目の特２残保留に基づく遊技回の終了時（確定時間の終了時）に、大当たり信号２延長フラグをＯＦＦからＯＮに切り替える（時刻ｔ６３）。

【４４６６】

大当たり信号２延長フラグがＯＦＦにされたことに基づいて、時刻ｔ６３において、大当たり信号２の出力を停止する。すなわち、大当たり信号２は、高サポ状態Ｈ４の終了時に残った特２残保留の数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に確定中が終了するまで（確定時間が終了するまで）継続して出力し、当該確定中が経過した時刻ｔ６３において、出力を停止する。

【４４６７】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上記時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの期間における大当たり信号２の出力の態様は、特２残保留で大当たり当選した場合（図２７２）と同様に、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様とは異なった態様となっている。具体的には、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様は一定電圧を継続して出力する態様（以下、「通常出力態様」と呼ぶ）となっているのに対して、時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの期間における大当たり信号２の出力の態様は短期間で繰り返し一定電圧の出力と出力停止とを切り替えて出力する態様（以下、「特別出力態様」と呼ぶ）となっている。

【４４６８】

データ表示器９は、先に説明したように、受信した大当たり信号２について、通常出力態様と特別出力態様との両方を、大当たり信号２の出力があると判定でき、かつ、両方がいずれの態様であるかを区別できる構成である。この構成によって、データ表示器９は、大当たり信号２が通常出力態様に続いて特別出力態様となった場合に、大当たり信号２が途切れることなく連続していると判定することができる。また、データ表示器９は、時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの期間において、大当たり信号２が通常出力態様から特別出力態様に変化して出力が継続していると判定することができる。大当たり信号２が特別出力態様で出力されている期間において、特別な演出を実行することも可能である。例えば、女性キャラクターが登場し、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置９８に表示させる構成としてもよい。

【４４６９】

時刻ｔ６３の経過後、非遊技回の期間を経て、低サポ状態Ｈ１の左打ち中の態様Ｈ１ａ（図２６７）において左打ちにて遊技が再開される。この結果、時刻ｔ６４より、特図１の遊技回が始まる。

【４４７０】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、特別出力態様の大当たり信号２は、高サポ状態終了時である時刻ｔ４２から、高サポ状態の終了時に残った特２残保留の数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に確定中が終了する時刻ｔ６３まで、途切れることなく継続して出力される構成としたが、この構成に換えて、時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの間の途中で出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される構成としてもよい。要は、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく各遊技回における確定表示の終了時において、大当たり信号２が出力されている構成であれば、各遊技回における当該確定表示の終了時以外の期間の全部または一部で、大当たり信号２の出力が停止する構成であってもよい。具体的には、例えば、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく各遊

技回における変動表示中に大当たり信号２の出力を停止し、特２残保留に基づく各遊技回における確定表示中に大当たり信号２を出力する構成としてもよい。

【４４７１】

同様に、図２７２に例示した高サポ状態終了時の特２残保留で大当たり当選した場合、および、図２７３に例示した高サポ状態終了時の特２残保留で小当たり当選した場合においても、特別出力態様の大当たり信号２は、必ずしも最初（時刻ｔ４２）から最後（図２７２の時刻ｔ４３、図２７３の時刻ｔ５４）まで途切れることなく継続して出力される必要はなく、最初から最後までの間の途中で出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される構成としてもよい。要は、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく各遊技回における確定表示の終了時において、大当たり信号２が出力されている構成であれば、各遊技回における当該確定表示の終了時以外の期間の全部または一部で、大当たり信号２の出力が停止する構成であってもよい。具体的には、例えば、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく各遊技回における変動表示中に大当たり信号２の出力を停止し、特２残保留に基づく各遊技回における確定表示中に大当たり信号２を出力する構成としてもよい。

【４４７２】

まとめると、大当たり信号２を継続して出力する態様としては、出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様を含むように構成してもよい。出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様は、所定の継続態様に含まれる一態様でもある。なお、ここで言う「大当たり信号２」は、特定情報としての特別出力態様の大当たり信号２に限らず、識別情報としての通常出力態様の大当たり信号２についても同様のことが言える。すなわち、識別情報または特定情報を継続して出力する態様としては、出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様を含むように構成してもよい。

【４４７３】

これらの変形例では、データ表示器９を、連続する複数の遊技回において、変動表示中に大当たり信号２の出力が停止され、確定表示中に大当たり信号２が出力されている場合に、当該複数の遊技回に亘って大当たり信号２は継続して出力されるものと判定する仕様とすることで、例えば、変動表示中にノイズ等によって大当たり信号２の出力が途切れてしまい、データ表示器９による識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。

【４４７４】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０では、図２７４に例示するように、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく全ての遊技回で外れた場合に、最後の１つの特２残保留に基づく遊技回の終了時（確定時間の終了時）において、大当たり信号２の出力を停止する。このために、時刻ｔ６３以降の特図１の遊技回の当たり抽選において大当たり当選したとしても、当該大当たり当選を高サポ状態中（ラッシュ中）の連荘数としてカウントすることはない。当該ラッシュの状態は時刻ｔ４２において終了していることから、当該大当たり当選を当該ラッシュ中の連荘数とカウントしないことは正しいことである。このために、遊技者の遊技に対する興趣を低下させることもない。

【４４７５】

すなわち、本実施形態のパチンコ機１０では、制御モード切替処理によって、特別遊技状態の終了後に制御モードを特定期間、第２制御モードに維持し、特定期間の終了時に制御モードを第２制御モードから第１制御モードに切り替える。また、識別情報出力処理によって、特別遊技状態である期間、または特定期間において、識別情報を継続して出力し、出力停止処理によって、特定期間の終了時に識別情報の出力を停止する。さらに、記憶部によって、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数を記憶する。特定情報出力処理によって、特定期間の終了後に、少なくとも記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報を継続して出力することが可能となっている。さらに、特定情報出力処理は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、特定情報を継続して出力するが、当該特定情報を識別情報とは異なる態

様で出力する。具体的には、例えば、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを規定回数、高頻度サポートモードに維持し、規定回数の終了時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える。このサポートモードが高頻度サポートモードに維持される高サポ状態中に、大当たり信号２を継続して出力し、高サポ状態の終了時に大当たり信号２の出力を停止する。さらに、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を特２残保留個数記憶エリアに特２残保留個数ＸＲｂＮとしてセットする。高サポ状態の終了後に、少なくとも当該特２残保留個数ＸＲｂＮの値が１以上である場合に、当該特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２を継続して出力することが可能となる。さらに、特２残保留個数ＸＲｂＮのうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、大当たり信号２を継続して出力する。

【４４７６】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、特定期間の終了時に識別情報の出力が一旦停止されても、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報が継続して出力されることから、特定期間の終了後において、取得情報記憶部に第２の特別乱数情報が残り、当該第２の特別乱数情報が特定条件を満たした場合、具体的には、例えば、第２の特別乱数情報が予め定めた値と一致する場合、例えば大当たり当選した場合に、識別情報および特定情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定条件を満たしたものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に大当たり信号２の出力が一旦停止されても、高サポ状態の終了後に、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２が継続して出力されることから、高サポ状態の終了後において、第２始動保留個数ＲｂＮの特２残保留があり、当該特２残保留の内の一つに基づいて大当たり当選した場合に、データ表示器９において、直前の高サポ状態に関係して取得された特２残保留に基づいて大当たり当選したものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、データ表示器９において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４４７７】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。具体的には、例えば、特２残保留に基づく変動中において継続して出力する大当たり信号２を、高サポ状態中に出力する通常出力態様の大当たり信号２とは異なる態様（特別出力態様）で出力する。

【４４７８】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報を受け取る表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に残った第２の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。具体的には、例えば、特２残保留に基づく変動中において、大当たり信号２を高サポ状態中に出力される通常出力態様とは異なる特別出力態様で出力することから、データ表示器９において、特別出力態様の大当たり信号２を受け取った場合に、特有の演出、例えば、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置９８に表示させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、データ表示器９に多様な表示を実行させること

ができ、この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４４７９】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、特定期間の終了時に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して特定情報を出力する。具体的には、例えば、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して大当たり信号２を出力する。

【４４８０】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、特定情報の出力が継続する。このために、特定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。具体的には、例えば、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、大当たり信号２の出力が継続する。このために、大当たり信号２を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり信号２を受け取るデータ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。

【４４８１】

本実施形態のパチンコ機１０では、識別情報と特定情報とは、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報である。具体的には、例えば、高サポ状態中に出力される識別情報と特２残保留消化中に出力される特定情報とは、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報としての大当たり信号２である。なお、別態様として、識別情報と特定情報とは、異なる出力用端子から出力される異なる種類の情報としてもよいし、同一の出力用端子から出力される異なる種類の情報としてもよい。

【４４８２】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための識別情報を、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。この結果、簡単な構造によって、当該識別情報を適切な期間、表示装置に出力することができる。具体的には、例えば、大当たり遊技である期間または高サポ状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号２を、高サポ状態の終了後に、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。この結果、簡単な構造によって、大当たり信号２を適切な期間、データ表示器等の表示装置に出力することができる。

【４４８３】

本実施形態のパチンコ機１０では、特定期間の終了後に記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで実行される特定変動表示は、第２入球部への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別乱数情報についての判定に対応した変動表示である。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで実行される特定変動表示は、

第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得された特２保留情報についての判定に対応した変動表示である。

【４４８４】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されていた第２の特別乱数情報についての変動表示であることを、特別乱数情報から識別することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂに格納されていた特２残保留についての変動表示であることを、大当たり信号２から識別することができる。この結果、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４４８５】

本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様である。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様である。

【４４８６】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、簡単な構成によって、特定情報を識別情報出力処理によって出力される識別情報と異なった態様とすることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、構造の簡素化を図ることができる。具体的には、例えば、簡単な構成によって、特別出力態様の大当たり信号２を通常出力態様の大当たり信号２と異なった態様とすることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、構造の簡素化を図ることができる。

【４４８７】

本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、特定情報を所定の継続態様で出力する。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留で大当たり当選となると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する。

【４４８８】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特別条件を満たすと判定された場合に、特定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別乱数情報が特定条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を受け取る表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が大当たり当選となる条件を満たすと判定された場合に、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する期間を、特２残保留が大当たり当選となる条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり信号２を受け取るデータ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。

【４４８９】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別乱数情報が特定条件とは相違する特定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、特定情報を所定の継続態様で出力する。具体的には、例えば、保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致することを満たし

、当該満たした後に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することが成立した場合に、大当たり遊技状態発生条件が成立したと判定し、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する。

【４４９０】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合にも、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合に、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する期間を、特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合にも、データ表示器９において、直前の高サポ状態に関係して取得された特２残保留が小当たり当選したものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留が小当たり当選した場合に、表示装置において連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【４４９１】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別乱数情報が特定条件とは相違する特定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力する。具体的には、例えば、保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致することを満たし、当該満たした後に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することが成立した場合に、大当たり遊技状態発生条件が成立したと判定し、通常出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、通常出力態様の大当たり信号２を継続して出力する。

【４４９２】

ここで、「識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力する」構成を備えない比較例を考えてみる。比較例によれば、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、当該遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間、識別情報の出力が停止されてしまう。このために、制御モードが第２制御モードに維持された特定期間において、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合であっても、識別情報の出力が途切れることとなり、データ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることができなかった。この結果、比較例によれば、遊技者に不快感を与えてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

【４４９３】
これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力することから、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、識別情報の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第２制御モードである特定期間の終了後において、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであり、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立したことによって特別遊技状態発生条件が成立したものとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、通常出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで通常出力態様の大当たり信号２を継続して出力することから、特２保留情報が小当たり当選する値と一致すると判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、通常出力態様の大当たり信号２の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第２制御モードである特定期間の終了後において、特２保留情報が小当たり当選する値と一致すると判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器９に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣をいっそう向上させることができる。

【４４９４】
本実施形態のパチンコ機１０では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号１を出力する特別遊技情報出力処理を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先は、同一のデータ表示器９である。

【４４９５】
したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先に該当する表示装置において、遊技の状況を適切に表示することができる。具体的には、例えば、大当たり信号２によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号１によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器９が把握することが可能となる。このために、データ表示器９において、いわゆる連荘数を表示することができる。

【４４９６】
本実施形態のパチンコ機１０では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、特別遊技情報は、特定情報とは異なる態様である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状

態を識別するための大当たり信号１を出力する特別遊技情報出力処理を備え、大当たり信号１は、特別出力態様の大当たり信号２とは異なる態様である。

【４４９７】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理から情報を受け取る表示装置において、遊技の状況を適切に表示することが可能となる。さらに、特別遊技情報は特定情報とは異なる態様であることから、特定情報を受け取る表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に第２の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本実施形態では、特定情報や識別報報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、大当たり信号２によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号１によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器９が把握することが可能となる。このために、データ表示器９において、いわゆる連荘数を表示することができる。さらに、大当たり信号１は特別出力態様の大当たり信号２とは異なる態様であることから、データ表示器９において、特別出力態様の大当たり信号２を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、高サポ状態の終了後に特２残保留に基づく変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４４９８】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、特別遊技情報は、識別情報とは異なる態様である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号１を出力する特別遊技情報出力処理を備え、大当たり信号１は、通常出力態様の大当たり信号２とは異なる態様である。

【４４９９】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理から情報を受け取る表示装置において、遊技の状況を適切に表示することが可能となる。さらに、特別遊技情報は識別情報出力処理によって出力される識別情報とは異なる態様であることから、表示装置における情報の把握が容易となる。このために、表示装置において、遊技の状況の表示を確実に行なうことが可能となる。具体的には、例えば、大当たり信号２によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号１によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器９が把握することが可能となる。このため

に、データ表示器９において、いわゆる連荘数を表示することができる。さらに大当たり信号１は通常出力態様の大当たり信号２とは異なる態様であることから、データ表示器９における情報の把握が容易となる。このために、データ表示器９において、例えば連荘数の表示を確実に行なうことが可能となる。

【４５００】

本実施形態のパチンコ機１０では、第１入球部への遊技球の入球を契機として第１入球情報を出力する第１入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第１入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１始動口入球信号を出力する第１入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第１入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一のデータ表示器９である。

【４５０１】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、第１入球部への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器９において、例えば連荘数の表示と共に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４５０２】

本実施形態のパチンコ機１０では、第２入球部への遊技球の入球を契機として第２入球情報を出力する第２入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第２入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２始動口入球信号を出力する第２入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第２入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一のデータ表示器９である。

【４５０３】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、第２入球部への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器９において、例えば連荘数の表示と共に、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４５０４】

本実施形態のパチンコ機１０では、変動表示が終了して停止表示となったこと示す停止表示情報を出力する停止表示情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および停止表示情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、変動表示されていた特別図柄が停止表示となったことを示す図柄確定信号を出力する図柄確定信号出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および図柄確定信号出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。

【４５０５】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留の変動が終了して停止表示となった旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０にでは、表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器９において、例えば連荘数の表示と共に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留の変

動が終了して停止表示となり特２図柄が確定した旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０にでは、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４５０６】

《６－７》主制御装置において実行される各種処理：

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

【４５０７】

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

【４５０８】

＜タイマ割込み処理＞

図２７５は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【４５０９】

ステップＳｃ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｆの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｆの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して識別情報としての検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｃ０１０２に進む。

【４５１０】

ステップＳｃ０１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した場合には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｃ０１０３に進む。

【４５１１】

ステップＳｃ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｃ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図２８０）において、その値を更新する。

【４５１２】

ステップＳｃ０１０４では、第１始動口３３及び第２始動口３４への入球に伴う始動口用の入球処理を実行する。ステップＳｃ０１０４の始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０１０４を実行した後、ステップＳｃ０１０５に進む。

【４５１３】

ステップＳｃ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｃ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０１０５を実行した後、ステップＳｃ０１０６に進む。

【４５１４】

ステップＳｃ０１０６では、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａまたは可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｃ０１０６の大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０１

０６を実行した後、ステップＳｃ０１０７に進む。

【４５１５】

ステップＳｃ０１０７では、Ｖ入賞口５９への入球に伴うＶ入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｃ０１０７のＶ入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０１０７を実行した後、ステップＳｃ０１０８に進む。

【４５１６】

ステップＳｃ０１０８では、主制御装置６０から外部端子板９５に対して出力する信号（外端出力用信号）を管理する外端出力用信号管理処理を実行する。ステップＳｃ０１０８の外端出力用信号管理処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０１０８を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【４５１７】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７５：Ｓｃ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５１８】

図２７６は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｃ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｃ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための識別情報としての賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｃ０２０３に進む。

【４５１９】

ステップＳｃ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｃ０２０４に進む。

【４５２０】

ステップＳｃ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲａＮ（以下、第１始動保留個数ＲａＮともいう）を読み出し、当該第１始動保留個数ＲａＮを後述する処理の対象として設定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｃ０２０９に進む。

【４５２１】

ステップＳｃ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｃ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｃ０２０５に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【４５２２】

ステップＳｃ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合には（Ｓｃ０２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０２０６に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための識別情報としての賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｃ０２０７に進む。一方、ステップＳｃ０２０５において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｃ０２０５：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【４５２３】

ステップＳｃ０２０７では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｃ０２０８に進む。

【４５２４】

ステップＳｃ０２０８では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値である始動保留個数ＲｂＮ（以下、第２始動保留個数ＲｂＮともいう）を読み出し、当該

第２始動保留個数ＲｂＮを後述する処理の対象として設定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。その後、ステップＳｃ０２０９に進む。

【４５２５】

ステップＳｃ０２０９では、上述したステップＳｃ０２０４又はステップＳｃ０２０８において設定された始動保留個数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ステップＳｃ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満でない場合には（Ｓｃ０２０９：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【４５２６】

一方、ステップＳｃ０２０９において、始動保留個数Ｎが上限値未満である場合には（Ｓｃ０２０９：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０２１０に進み、対応する保留エリアの始動保留個数Ｎに１を加算した後、ステップＳｃ０２１１に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｃ０２１２に進む。

【４５２７】

ステップＳｃ０２１２では、ステップＳｃ０１０３（図２７５）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、対応する保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｃ０２１０において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。具体的には、第１始動保留個数ＲａＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｃ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｃ０２１０において１を加算した第１始動保留個数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。また、第２始動保留個数ＲｂＮが処理の対象として設定されている場合には、ステップＳｃ０１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳｃ０２１０において１を加算した第２始動保留個数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。ステップＳｃ０２１２を実行した後、ステップＳｃ０２１３に進む。

【４５２８】

ステップＳｃ０２１３では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、当たり抽選で大当たり当選する場合または小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｃ０２１３を実行した後、ステップＳｃ０２１４に進む。

【４５２９】

ステップＳｃ０２１４では、保留コマンドを設定する処理を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいて実行された先判定処理の判定結果を保留コマンドとして設定する。

【４５３０】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２８１：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【４５３１】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンドを受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【４５３２】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｃ０２１４を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【４５３３】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７５：Ｓｃ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５３４】

図２７７は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０３０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｃ０３０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｃ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０３０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、普通電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｃ０３０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｃ０３０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【４５３５】

ステップＳｃ０３０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｃ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０３０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｃ０３０４に進む。

【４５３６】

ステップＳｃ０３０４では、ステップＳｃ０１０３（図２７５）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【４５３７】

一方、ステップＳｃ０３０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｃ０３０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【４５３８】

＜大入賞口用の入球処理＞

次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７５：ステップＳｃ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５３９】

図２７８は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０４０１では、小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた大入賞口（以下、小当たり用の大入賞口とも呼ぶ）５７ａに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｃ０４０１にお

いて、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｃ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０４０２に進む。一方、ステップＳｃ０４０１において、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したと判定しなかった場合には（Ｓｃ０４０１：ＮＯ）、ステップＳｃ０４０４に進む。

【４５４０】

ステップＳｃ０４０２では、小当たり用の大入賞口５７ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、小当たり用の大入賞口５７ａに１個の遊技球が入球した場合には、１０個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳｃ０４０２を実行した後、ステップＳｃ０４０３に進む。

【４５４１】

ステップＳｃ０４０３では、第１大入賞口入球コマンドを設定する。第１大入賞口入球コマンドは、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２８１：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ０４０３を実行した後、ステップＳｃ０４０４に進む。

【４５４２】

ステップＳｃ０４０４では、可変入賞装置３６に備えられた大入賞口（以下、大当たり用の大入賞口とも呼ぶ）３６ａに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｃ０４０４において、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｃ０４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０４０５に進む。一方、ステップＳｃ０４０４において、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定しなかった場合には（Ｓｃ０４０４：ＮＯ）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

【４５４３】

ステップＳｃ０４０５では、大当たり用の大入賞口３６ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、大当たり用の大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合には、１５個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳｃ０４０５を実行した後、ステップＳｃ０４０６に進む。

【４５４４】

ステップＳｃ０４０６では、第２大入賞口入球コマンドを設定する。第２大入賞口入球コマンドは、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２８１：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ０４０６を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

【４５４５】

＜Ｖ入賞口用の入球処理＞

次に、Ｖ入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７５：ステップＳｃ０１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５４６】

図２７９は、Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０５０１では、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｃ０５０１において、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｃ０５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０５０２に進む。

【４５４７】

ステップＳｃ０５０２では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球した場合にＯＮとなり、当該Ｖ入賞フラグがＯＮとなったことを契機としてＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始され、当該Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。Ｖ入賞フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｃ０５０２では、既にＶ入賞フラグがＯＮとなっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球が

Ｖ入賞口５９に入球した場合であっても後述するステップＳｃ０５０３およびステップＳｃ０５０４の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【４５４８】

ステップＳｃ０５０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ０５０２：ＮＯ）、ステップＳｃ０５０３に進み、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｃ０５０４に進み、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図２８１：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、Ｖ入賞コマンドを受信すると、遊技球がＶ入賞口５９に入球してＶ入賞大当たりに当選したこと、当該Ｖ入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出であるＶ入賞演出を実行する。

【４５４９】

ステップＳｃ０５０４を実行した後、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【４５５０】

一方、ステップＳｃ０５０１においてＶ入賞口５９に遊技球が入球していないと判定した場合（Ｓｃ０５０１：ＮＯ）、およびステップＳｃ０５０２においてＶ入賞フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｃ０５０２：ＹＥＳ）には、上述したステップＳｃ０５０３およびステップＳｃ０５０４を実行することなく、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【４５５１】

＜外端出力用信号管理処理＞

次に、外端出力用信号管理処理について説明する。外端出力用信号管理処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２７５：ステップＳｃ０１０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５５２】

図２８０は、外端出力用信号管理処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０６０１では、大当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。ここで言う「大当たりに基づく開閉実行モード」は、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行する開閉実行モードと、当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たりした場合に実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードとの双方が該当する。ステップＳｃ０６０１では、具体的に、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たり開閉実行モードフラグは、後述する確定時間経過処理および遊技状態移行処理において遊技状態を大当たりに基づく開閉実行モードまたはＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、遊技状態移行処理において当該開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【４５５３】

ステップＳｃ０６０１において、大当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｃ０６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０６０２に進み、通常のレベル信号の形態の大当たり信号１の出力を行なう大当たり信号１出力処理を実行する。大当たり信号１は、先に説明したように、外部端子板９５が出力する複数種類の信号のうちの一つであって、大当たり遊技状態中であることを示す。ステップＳｃ０６０２では、具体的に、大当たり信号１が出力状態となるように、大当たり信号１が出力状態となる情報を持つ外端出力用信号を外部端子板９５に対して送信する。ステップＳｃ０６０２を実行した後、ステップＳｃ０６０３に進む。ステップＳｃ０６０２の特別遊技情報としての大当たり信号１の出力を継続して行なう処理が、特別遊技情報出力処理として機能する。

【４５５４】

ステップＳｃ０６０３では、識別情報としての通常出力態様の大当たり信号２の出力を行なう大当たり信号２出力処理を実行する。大当たり信号２は、先に説明したように、外部端子板９５が出力する複数種類の信号のうちの一つであって、大当たり遊技状態中、または時短遊技状態（高サポ状態とも呼ぶ）中であることを示す。ステップＳｃ０６０３で

は、具体的に、大当たり信号２が通常出力態様の出力状態となるように、大当たり信号２が当該出力状態となる情報を持つ外端出力用信号を外部端子板９５に対して送信する。ステップＳｃ０６０３を実行した後、本外端出力用信号管理処理を終了する。ステップＳｃ０６０３の通常出力態様の大当たり信号２の出力を継続して行なう処理が、識別情報出力処理として機能する。

【４５５５】

一方、ステップＳｃ０６０１において大当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｃ０６０１：ＮＯ）、ステップＳｃ０６０４に進み、大当たり信号１出力停止処理を実行する。具体的には、ステップＳｃ０６０２によって出力を開始した特別遊技情報としての大当たり信号１の出力を停止する。大当たり信号１の出力を継続して行なう処理は、特定情報出力処理として機能する。ステップＳｃ０６０４を実行した後、ステップＳｃ０６０５に進む。

む。

【４５５６】

ステップＳｃ０６０５では、大当たり信号２延長フラグがＯＮであるか否かを判定する。大当たり信号２延長フラグは、先に説明したように、高サポ状態Ｈ４の終了時に特２残保留がある場合、すなわち、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける特２残保留の数をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮが１以上である場合に、大当たり信号２の出力期間を延長するためのフラグで、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。大当たり信号２延長フラグは、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数（本実施形態では２０回）に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において特２残保留がある場合に、当該規定回数に到達した遊技回の変動停止時にＯＮに切り替わる。そして、大当たり信号２延長フラグは、特２残保留の最後の１つに基づく遊技回の終了時（確定時間の終了時）、または、特２残保留で大当たり当選した場合または小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合に移行する第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）の開始時にＯＦＦに切り替わる。

【４５５７】

ステップＳｃ０６０５において、大当たり信号２延長フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ０６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０６０６に進み、特定情報としての特別出力態様（パルス信号の態様）の大当たり信号２の出力を行なう大当たり信号２出力処理を実行する。具体的には、大当たり信号２が特別出力態様の出力状態となるように、大当たり信号２が当該出力状態となる情報を持つ外端出力用信号を外部端子板９５に対して送信する。ステップＳｃ０６０６の特別出力態様の大当たり信号２の出力を継続して行なう処理が、特定情報出力処理として機能する。ステップＳｃ０６０６を実行した後、本外端出力用信号管理処理を終了する。

【４５５８】

一方、ステップＳｃ０６０５において、大当たり信号２延長フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ０６０５：ＮＯ）、ステップＳｃ０６０７に進み、小当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。小当たりに基づく開閉実行モードとは、当たり抽選において小当たり当選した場合に、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モードである。ステップＳｃ０６０７では、具体的に、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。小当たり開閉実行モードフラグは、後述する確定時間経過処理において遊技状態を小当たりに基づく開閉実行モードに移行させる場合にＯＮにされ、後述する遊技状態移行処理において当該開閉実行モードを終了させる場合にＯＦＦにされる。

【４５５９】

ステップＳｃ０６０７において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ０６０７：ＹＥＳ）、先に説明したステップＳｃ０６０３に進み、通常

出力態様の大当たり信号２の出力を行なう大当たり信号２出力処理を実行する。

【４５６０】

一方、ステップＳｃ０６０７において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ０６０７：ＮＯ）、ステップＳｃ０６０８に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。高頻度サポートモードフラグは特定情報としても機能する。

【４５６１】

ステップＳｃ０６０８において、サポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合には（Ｓｃ０６０８：ＹＥＳ）、先に説明したステップＳｃ０６０３に進み、通常出力態様の大当たり信号２の出力を行なう大当たり信号２出力処理を実行する。

【４５６２】

一方、ステップＳｃ０６０８において、サポートモードが高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｃ０６０８：ＮＯ）、ステップＳｃ０６０９に進み、大当たり信号２出力停止処理を実行する。具体的には、ステップＳｃ０６０３またはステップＳｃ０６０６によって出力を開始した大当たり信号２の出力を停止する。ステップＳｃ０６０９の大当たり信号２の出力を停止する処理が、出力停止処理として機能する。ステップＳｃ０６０９を実行した後、本外端出力用信号管理処理を終了する。

【４５６３】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【４５６４】

図２８１は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０７０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定や必要に応じて初期化設定などが実行される。その後、ステップＳｃ０７０２に進む。

【４５６５】

ステップＳｃ０７０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｃ０７０３に進む。

【４５６６】

ステップＳｃ０７０３では、ステップＳｃ０７０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｃ０７０３を実行した後、ステップＳｃ０７０４に進む。

【４５６７】

ステップＳｃ０７０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｃ０７０５に進む。

【４５６８】

ステップＳｃ０７０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｃ０７０６に進む。ステップＳｃ０７０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選

、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｃ０７０６を実行した後、ステップＳｃ０７０７に進む。

【４５６９】

ステップＳｃ０７０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、サポートモードが高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｃ０７０８に進む。

【４５７０】

ステップＳｃ０７０８では、第２始動口３４に設けられた普通電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、普通電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｃ０７０９に進む。

【４５７１】

ステップＳｃ０７０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｃ０７０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｃ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｃ０６０９：ＮＯ）、ステップＳｃ０７１０及びステップＳｃ０７１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｃ０７１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｃ０７１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｃ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｃ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０７０３に戻り、ステップＳｃ０７０３からステップＳｃ０７０８までの各処理を実行する。

【４５７２】

なお、ステップＳｃ０７０３からステップＳｃ０７０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【４５７３】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図２８１：Ｓｃ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５７４】

図２８２は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０８０１では、大当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４５７５】

ステップＳｃ０８０１において、大当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｃ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０８０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに

関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｃ０８０１において、大当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｃ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｃ０８０２に進む。

【４５７６】

ステップＳｃ０８０２では、小当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｃ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０８０３以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、小当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｃ０８０２において、小当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｃ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｃ０８０３に進む。

【４５７７】

ステップＳｃ０８０３では、特図ユニット３７が遊技回の実行中であるか否かを判定する。具体的には、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が遊技回の実行中であるか否かを判定する。ここで、遊技回の実行中とは、変動中または確定中に該当することである。ステップＳｃ０８０３の判定は、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアの特図変動中フラグ、および各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグのいずれか一方がＯＮであるか否かを判定することにより行われる。

【４５７８】

ステップＳｃ０８０３において、特図ユニット３７が遊技回の実行中でないと判定した場合には（Ｓｃ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｃ０８０４に進む。

【４５７９】

ステップＳｃ０８０４では、特図ユニット３７における変動及び図柄表示装置４１における変動を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｃ０８０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【４５８０】

一方、ステップＳｃ０８０３において、特図ユニット３７が遊技回の実行中であると判定した場合には（Ｓｃ０８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０８０５に進む。

【４５８１】

ステップＳｃ０８０５では、特図ユニット３７における変動及び図柄表示装置４１における変動を停止させるための変動停止処理を実行する。なお、変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｃ０８０５を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【４５８２】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２８２：Ｓｃ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４５８３】

図２８３は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ０９０１では、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｃ０９０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｃ０９０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｃ０９０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｃ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ０９０２に進む。

【４５８４】

ステップＳｃ０９０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｃ０９０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【４５８５】
ステップＳｃ０９０３では、当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選したときの処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０９０３を実行した後、ステップＳｃ０９０４に進む。
【４５８６】
ステップＳｃ０９０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無や、小当たりの有無、リーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｃ０９０４を実行した後、ステップＳｃ０９０５に進む。
【４５８７】
ステップＳｃ０９０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｃ０９０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｃ０９０５を実行した後、ステップＳｃ０９０６に進む。
【４５８８】
ステップＳｃ０９０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、振分け判定の結果が８Ｒ大当たりＡと８Ｒ大当たりＢと１５Ｒ大当たりＡと１Ｒ小当たりとのいずれであるかを特定する情報とが含まれている。
【４５８９】
ステップＳｃ０９０５およびステップＳｃ０９０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２８１）におけるステップＳｃ０７０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｃ０９０６を実行した後、ステップＳｃ０９０７に進む。
【４５９０】
ステップＳｃ０９０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して特定変動表示としての変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して特定変動表示としての変動表示を開始させる。ステップＳｃ０９０７を実行した後、ステップＳｃ０９０８に進む。
【４５９１】
ステップＳｃ０９０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動中フラグをＯＮする。ステップＳｃ０９０８を実行した後、本変動開始処理を終了する。
【４５９２】
＜保留情報シフト処理＞
次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｃ０９０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４５９３】
図２８４は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１００１では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第１保留エリアＲａ（図２５９）に時系列的に記憶

された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第１保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている保留情報）の方が、第２保留エリアＲｂ（図２５９）に時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報（第２保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている保留情報）よりも先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第１保留エリアＲａであると判定する。一方、第１保留エリアＲａに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報よりも、第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶された保留情報のうち最も先に記憶された保留情報の方が先に保留エリアに記憶されている場合には、処理対象である保留エリアを第２保留エリアＲｂであると判定する。すなわち、ステップＳｃ１００１の処理を実行することにより、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された順に、保留情報を処理対象とすることができる。

【４５９４】

ステップＳｃ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（Ｓｃ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１００２～ステップＳｃ１００７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｃ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｃ１００１：ＮＯ）、ステップＳｃ１００８～ステップＳｃ１０１５の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。

【４５９５】

ステップＳｃ１００２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｃ１００３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｃ１００４に進む。ステップＳｃ１００４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｃ１００５に進む。

【４５９６】

ステップＳｃ１００５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｃ１００５を実行した後、ステップＳｃ１００６に進む。

【４５９７】

ステップＳｃ１００６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｃ１００７へ進む。

【４５９８】

ステップＳｃ１００７では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｃ１００７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２８１）におけるステップＳｃ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【４５９９】

ステップＳｃ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではない

と判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｃ１００１：ＮＯ）、ステップＳｃ１００８に進む。

【４６００】

ステップＳｃ１００８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｃ１００９に進む。ステップＳｃ１００９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｃ１０１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｃ１０１１に進む。

【４６０１】

ステップＳｃ１０１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｃ１０１１を実行した後、ステップＳｃ１０１２に進む。

【４６０２】

ステップＳｃ１０１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｃ１０１３に進む。

【４６０３】

ステップＳｃ１０１３では、シフト時コマンドを設定する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。

【４６０４】

ステップＳｃ１０１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図２８１）におけるステップＳｃ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。ステップＳｃ１０１３を実行した後、ステップＳｃ１０１４に進む。

【４６０５】

ステップＳｃ１０１４では、大当たり信号２延長フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１０１４において、大当たり信号２延長フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１０１５に進み、特２残保留個数ＸＲｂＮを１減算する。特２残保留個数ＸＲｂＮは、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）と一致する値であり、記憶部として機能する主側ＲＡＭ６４の特２残保留個数記憶エリア（図示せず）に格納される。

【４６０６】

本実施形態において、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を特２残保留個数記憶エリアに特２残保留個数ＸＲｂＮとして記憶しているのは、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を用いて大当たり信号２が継続して出力される期間（以下、継続出力期間と呼ぶ）を決定する構成では、次のような不具合が発生するためである。

【４６０７】

高サポ状態から移行した低サポ状態でも、スルーゲート３５に遊技球が入球し、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選し、普通電動役物３４ａが開放されることはあり得る。このときに、開放された普通電動役物３４ａに遊技球が拾われて第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、保留情報記憶エリア６４ｂ（図２５９）の第２保留エリアＲｂに第２の保留情報が記憶されてしまうことになる。このために、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を用いて大当たり信号２の継続出力期間を決定する構成では、上述したような、高サポ状態から低サポ状態へ移行した直後における電役開放当選に起因して第２始動口３４に遊技球が入球して記憶された第２の保留情報を、高サポ状態終了時の特２残保留と誤判定してしまうことになり、この結果、正確な特２残保留の変動期間で、大当たり信号２を継続出力することができないという不具合が発生し得る。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を特２残保留個数ＸＲｂＮとして記憶していることから、高サポ状態終了時の特２残保留数を正確に把握することができ、特２残保留個数ＸＲｂＮを用いて大当たり信号２の継続出力期間を正確に決定することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、時短遊技に基づく特２変動による大当たり当選である場合に、データ表示器９等の表示装置において表示を適切に行なうことが可能となる。

【４６０８】

本実施形態のパチンコ機１０では、図２６３（ａ）に示すように、低頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）において、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値と、外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値とが設定されていた。これに対して、変形例として、低頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）において、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値と、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値と、外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値とが設定される構成としてもよい。この構成を採用することで、通常状態において、特図２当たり抽選を行なうことが可能となる。本実施形態では、当たり抽選において小当たり当選する確率は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選の方が、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選より高いことから、特図２当たり抽選の方が特図１当たり抽選よりも遊技者にとっての有利性が高い。このため、本変形例では、通常状態時に、普通電動役物開放抽選において長開放に当選した場合に、有利な状態となったことを遊技者に示唆するための特殊演出を行なう構成としてもよい。

【４６０９】

ここで、上述した変形例の構成において、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を用いて大当たり信号２の継続出力期間を決定する構成を採用した場合を考えてみる。この構成では、先に説明したように、高サポ状態から低サポ状態へ移行した直後における電役開放当選に起因して第２始動口３４に遊技球が入球して記憶された第２の保留情報を、高サポ状態終了時の特２残保留と誤判定してしまうことになる。この結果、先に説明したように、正確な特２残保留の変動期間で、大当たり信号２を継続出力することができないという不具合が発生し得たが、さらに、上記誤判定から、高サポ状態終了時の特２残保留に基づいて上記特殊演出を行ってしまう虞があることから、通常状態時に、普通電動役物開放抽選において長開放に当選した場合の上述した特殊演出を行なう構成を採用することができなくなってしまう。これに対して、本変形例でも、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２始動保留個数ＲｂＮを特２残保留個数記憶エリアに特２残保留個数ＸＲｂＮとして記憶し、特２残保留個数ＸＲｂＮを用いて大当たり信号２の継続出力期間を決定する構成を採用することで、通常状態時に、普通電動役物開放抽選において長開放に当選した場合の上述した特殊演出を行なうことも可能となる。

【４６１０】
　さらに、本変形例における本発明に係る構成を、図柄揃いで大当たりが発生するいわゆる一種タイプのパチンコ機に採用することによって、確変状態や時短状態ではない通常状態において、電役開放当選に起因して第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、上記特殊演出を行なう構成とすることも可能となる。
【４６１１】
ステップＳｃ１０１５を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。
【４６１２】
　ステップＳｃ１０１４において、大当たり信号２延長フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１０１４：ＮＯ）、ステップＳｃ１０１５を実行することなく、本保留情報シフト処理を終了する。
【４６１３】
＜当たり判定処理＞
　次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２８２：Ｓｃ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６１４】
　図２８５は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１１０１では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１１０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１１０２に進み、特図１当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２６０（ａ）に示す特図１当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｃ１１０４に進む。
【４６１５】
　一方、ステップＳｃ１１０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１０３に進み、特図２当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図２６０（ｂ）に示す特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選または小当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｃ１１０４に進む。
【４６１６】
　ステップＳｃ１１０４では、ステップＳｃ１１０２又はステップＳｃ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｃ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｃ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１０５に進む。
【４６１７】
　ステップＳｃ１１０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｃ１１０６に進み、特図１小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２６１（ａ）に示す特図１小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｃ１１０６を実行した後、ステップＳｃ１１０７に進む。
【４６１８】
　ステップＳｃ１１０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｃ１１０６に進み、特図１大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２６２（ａ）に示す特図１大当たり用の振分テーブル

に設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｃ１１０６を実行した後、ステップＳｃ１１１０に進む。

【４６１９】

一方、ステップＳｃ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１０７に進み、特図２大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２６２（ｂ）に示す特図２大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｃ１１０７を実行した後、ステップＳｃ１１１０に進む。

【４６２０】

一方、ステップＳｃ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｃ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｃ１１０８に進む。

【４６２１】

ステップＳｃ１１０８では、ステップＳｃ１１０２又はステップＳｃ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が小当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｃ１１０８において、当否判定の結果が小当たり当選である場合には（Ｓｃ１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１０９に進み、特図２小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図２６１に示す特図２小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｃ１１０９を実行した後、先に説明したステップＳｃ１１０７に進む。

【４６２２】

ステップＳｃ１１１０では、ステップＳｃ１１０６又はステップＳｃ１１０７と、ステップＳｃ１１０９とによって得られた振分判定の結果から当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）をＯＮにする。本実施形態のパチンコ機１０では、図２６１および図２６２から判るように、当たりの種別として、１Ｒ小当たり、８Ｒ大当たりＡ、８Ｒ大当たりＢ、１５Ｒ大当たりＡの４種類が用意されていることから、当たりフラグとしては、１Ｒ小当たりフラグ、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、１５Ｒ大当たりＡフラグの４種類のフラグが用意されている。ステップＳｃ１１０６の振分判定の結果が８Ｒ大当たりＡである場合には、８Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。当たりフラグはＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｃ１１０６の振分判定の結果が８Ｒ大当たりＢである場合には、８Ｒ大当たりＢフラグをＯＮにする。ステップＳｃ１１０７の振分判定の結果が１５Ｒ大当たりＡである場合には、１５Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。一方、ステップＳｃ１１０９の振分判定の結果が１Ｒ小当たりであり、ステップＳｃ１１０７の振分判定の結果が１５Ｒ大当たりＡである場合には、１Ｒ小当たりフラグをＯＮにし、１５Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。

【４６２３】

当たりフラグにおける１Ｒ小当たりフラグのＯＮ／ＯＦＦによって、当たり抽選における小当たり当選の有無を特定することができる。当たりフラグにおける８Ｒ大当たりＡフラグのＯＮ／ＯＦＦと８Ｒ大当たりＡフラグのＯＮ／ＯＦＦと１５Ｒ大当たりＡフラグのＯＮ／ＯＦＦとによって、当たり抽選における大当たり当選の有無と振分判定の結果とを特定することができる。ステップＳｃ１１１０を実行した後、ステップＳｃ１１１１に進む。

【４６２４】

ステップＳｃ１１１１では、当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たり又は小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図２５８）に記憶されている当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｃ１１０６又はステップＳｃ１１０７と、ステップＳｃ１１０９とにおいて振り分けた

当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｃ１１１１を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４６２５】

ステップＳｃ１１０８において、ステップＳｃ１１０２又はステップＳｃ１１０３における当たり抽選の当否結果が小当たり当選でない場合には（Ｓｃ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｃ１１１２に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図２５８）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｃ１１１３に進む。

【４６２６】

ステップＳｃ１１１３において、ステップＳｃ１１１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｃ１１１３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１１１４に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｃ１１１４を実行した後、ステップＳｃ１１１５に進む。

【４６２７】

一方、ステップＳｃ１１１３において、ステップＳｃ１１１２におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｃ１１１３：ＮＯ）、ステップＳｃ１１１４を実行することなく、ステップＳｃ１１１５に進む。

【４６２８】

ステップＳｃ１１１５では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図２５８）における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｃ１１１５を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【４６２９】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図２８３：Ｓｃ０９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６３０】

図２８６は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１２０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｃ１２０２に進む。

【４６３１】

ステップＳｃ１２０２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄには、遊技状態や、小当たりの有無、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無等に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳｃ１２０２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、当たりフラグから特定される今回の遊技回に係る当否判定の判定結果と振分判定の判定結果や、リーチ発生フラグから特定されるリーチ判定の判定結果等に基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄの中から一の

変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｃ１２０２を実行した後、ステップＳｃ１２０３に進む。

【４６３２】

ステップＳｃ１２０３では、ステップＳｃ１２０２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｃ１２０１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｃ１２０３を実行した後、ステップＳｃ１２０４に進む。

【４６３３】

ステップＳｃ１２０４では、ステップＳｃ１２０３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【４６３４】

＜変動停止処理＞

次に、変動停止処理について説明する。変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図２８２：Ｓｃ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６３５】

図２８７は、変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１３０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアの特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動中フラグは、上述したように、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｃ１３０１の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かの判定が行なわれる。

【４６３６】

ステップＳｃ１３０１において、特図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３０２に進む。

【４６３７】

ステップＳｃ１３０２では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｃ１３０２では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図２８６）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【４６３８】

ステップＳｃ１３０２において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｃ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３０３に進む。ステップＳｃ１３０３～ステップＳｃ１３１４は、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が開始される場合に実行される。

【４６３９】

ステップＳｃ１３０２において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｃ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０３～ステップＳｃ１３１４を実行することなく、ステップＳｃ１３１５に進む。また、ステップＳｃ１３０１において、特図変動中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０２～ステップＳｃ１３１４を実行することなく、ステップＳｃ１３１５に進む。

【４６４０】

ステップＳｃ１３０３では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。ステップＳｃ１３０３を実行した後、ステップＳｃ１３０４に進む。

【４６４１】
　ステップＳｃ１３０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動中フラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１３０４を実行した後、ステップＳｃ１３０５に進む。
【４６４２】
　ステップＳｃ１３０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグをＯＮする。特図確定中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について停止表示を開始させる場合にＯＮにされ、その停止表示が終了する場合にＯＦＦにされる。ステップＳｃ１３０５を実行した後、ステップＳｃ１３０６に進む。
【４６４３】
　ステップＳｃ１３０６では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の１Ｒ小当たりフラグ、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグの全てがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｃ１３０６において、全てがＯＦＦである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れであると判定した場合には（Ｓｃ１３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３０７に進む。
【４６４４】
　ステップＳｃ１３０７では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４６４５】
　ステップＳｃ１３０７において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３０８に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。遊技回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、遊技回数カウンタＰＮＣに値が設定され、高頻度サポートモード時において遊技回が実行される毎にカウンタ値が１だけデクリメントされるカウンタである。遊技回数カウンタＰＮＣは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。
【４６４６】
　ステップＳｃ１３０８において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｃ１３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３０９に進み、遊技回数カウンタＰＮＣの値を１だけデクリメントする。ステップＳｃ１３０９を実行した後、ステップＳｃ１３１０に進む。一方、ステップＳｃ１３０８において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｃ１３０８：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０９を実行することなく、ステップＳｃ１３１０に進む。
【４６４７】
　ステップＳｃ１３１０では、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｃ１３１０において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合には（Ｓｃ１３１０：ＮＯ）、ステップＳｃ１３１１に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１３１１を実行した後、ステップＳｃ１３１２に進む。
【４６４８】
　ステップＳｃ１３１２では、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０を上回るか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された第２始動保留個数ＲｂＮの値が０を上回るか否かを判定する。これによって、第２保留エリアＲｂに記憶されている第２の保留情報（特２残保留）が有るか否かを判定することができる。ステップＳｃ１３１２において、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０を上回っていると判定した場合には（Ｓｃ１３１２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３１３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される大当たり信号２延長フラグをＯＮする。ステップＳｃ１３１３を実行した後、ステップＳｃ１３１４に進む。

【４６４９】
ステップＳｃ１３１４では、主側ＲＡＭ６４の特２残保留個数記憶エリアに記憶された値である特２残保留個数ＸＲｂＮに第２始動保留個数ＲｂＮの値をセットする。特２残保留個数記憶エリアは、記憶部として機能する。ステップＳｃ１３１４を実行した後、ステップＳｃ１３１５に進む。
【４６５０】
ステップＳｃ１３１２において、第２始動保留個数ＲｂＮの値が０であると判定した場合には（Ｓｃ１３１２：ＮＯ）、ステップＳｃ１３１３およびステップＳｃ１３１４を実行することなく、ステップＳｃ１３１５に進む。ステップＳｃ１３１０において、遊技回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合には（Ｓｃ１３１０：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１３１１～ステップＳｃ１３１４を実行することなく、ステップＳｃ１３１５に進む。ステップＳｃ１３０７において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１３０７：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０８～ステップＳｃ１３１４を実行することなく、ステップＳｃ１３１５に進む。また、ステップＳｃ１３０６において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れでないと判定した場合には（Ｓｃ１３０６：ＮＯ）、ステップＳｃ１３０７～ステップＳｃ１３１４を実行することなく、ステップＳｃ１３１５に進む。
【４６５１】
ステップＳｃ１３１５では、確定時間経過時の処理である確定時間経過時処理を実行する。確定時間経過時処理の詳細については後述する。ステップＳｃ１３１５を実行した後、本変動停止処理を終了する。
【４６５２】
＜確定時間経過時処理＞
次に、確定時間経過時処理について説明する。確定時間経過時処理は、変動停止処理のサブルーチン（図２８７：Ｓｃ１３１５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４６５３】
図２８８は、確定時間経過時処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアの特図確定中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図確定中フラグは、上述したように、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について停止表示を開始させる場合にＯＮにされ、その停止表示が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｃ１４０１の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が確定中であるか否かの判定が行なわれる。
【４６５４】
ステップＳｃ１４０１において、特図確定中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４０２に進む。
【４６５５】
ステップＳｃ１４０２では、今回の遊技回の確定時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ステップＳｃ１４０２では、予め定められた確定時間（例えば、１秒）が初期値として設定された確定時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該確定時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。
【４６５６】
ステップＳｃ１４０２において、確定時間が経過していると判定した場合には（Ｓｃ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４０３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１４０３を実行した後、ステップＳｃ１４０４に進む。
【４６５７】
ステップＳｃ１４０４では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選

であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１４０４において、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｃ１４０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４０５に進む。

【４６５８】

ステップＳｃ１４０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された大当たり開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｃ１４０５の実行後、本確定時間経過時処理を終了する。

【４６５９】

一方、ステップＳｃ１４０４において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｃ１４０４：ＮＯ）、ステップＳｃ１４０６に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の１Ｒ小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１４０６において、１Ｒ小当たりフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であると判定した場合には（Ｓｃ１４０６：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４０７に進む。

【４６６０】

ステップＳｃ１４０７では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された小当たり開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｃ１４０７の実行後、本確定時間経過時処理を終了する。

【４６６１】

一方、ステップＳｃ１４０６において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｃ１４０６：ＮＯ）、ステップＳｃ１４０８に進む。

【４６６２】

ステップＳｃ１４０８では、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０であるか否かを判定する。すなわち、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値と一致する値である特２残保留個数ＸＲｂＮの値が、その後、変動が実行される毎に減算されて０となったか否かを判定する。ステップＳｃ１４０８において、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０であると判定した場合には（Ｓｃ１４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４０９に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される大当たり信号２延長フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１４０９において、大当たり信号２延長フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１４１０に進み、大当たり信号２延長フラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１４１０を実行した後、本確定時間経過時処理を終了する。

【４６６３】

ステップＳｃ１４０９において、大当たり信号２延長フラグがＯＮでない場合には（Ｓｃ１４０９：ＮＯ）、ステップＳｃ１４１０を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。ステップＳｃ１４０８において、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０ではないと判定した場合には（Ｓｃ１４０８：ＮＯ）、ステップＳｃ１４０９およびステップＳｃ１４１０を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。

【４６６４】

また、ステップＳｃ１４０１において、特図確定中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１４０２～ステップＳｃ１４１０を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。ステップＳｃ１４０２において、確定時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｃ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１４０３～ステップＳｃ１４１０を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。

【４６６５】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図２８１：Ｓｃ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４６６６】

図２８９は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１５０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。ここで、開閉実行モードとは、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり（小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）に基づく開閉実行モードのいずれも該当する。

【４６６７】

ステップＳｃ１５０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１５０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂまたは可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされるフラグである。

【４６６８】

ステップＳｃ１５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１５０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。

【４６６９】

ステップＳｃ１５０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１５０３：ＮＯ）、ステップＳｃ１５０４に進み、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１５０４において、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５０５以降の大当たりに基づく開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

【４６７０】

ステップＳｃ１５０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される大当たり信号２延長フラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１５０５を実行した後、ステップＳｃ１５０６に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１５０６を実行した後、ステップＳｃ１５０７に進む。

【４６７１】

ステップＳｃ１５０７では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた開閉扉５７ｂまたは可変入賞装置３６に備えられた開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定めるもので、本実施形態では、開閉扉５７ｂ，３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉５７ｂ，３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。

【４６７２】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に開閉扉５７ｂ，３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【４６７３】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。
・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口５７ａ，３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。
上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉５７ｂ，３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。
【４６７４】
開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに予め記憶されている。ステップＳｃ１５０８の開閉シナリオ設定処理は、当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）と、実行契機判定フラグと等に基づいて、開閉シナリオ記憶エリア６３ｈの中から開閉シナリオを選択することによって設定する。ステップＳｃ１５０７を実行した後、ステップＳｃ１５０８に進む。
【４６７５】
ステップＳｃ１５０８では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定するオープニング期間タイマカウンタエリアに「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、オープニング期間タイマカウンタエリアは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｃ１５０８を実行した後、ステップＳｃ１５０９に進む。
【４６７６】
ステップＳｃ１５０９では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２８１）におけるステップＳｃ０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｃ１５０９を実行した後、ステップＳｃ１５１０に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。
【４６７７】
一方、ステップＳｃ１５０４において、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｃ１５１１に進み、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１５１１において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５０５を実行することなく、ステップＳｃ１５０６に進み、ステップＳｃ１５０６～ステップＳｃ１５１０の処理を行なう。
【４６７８】
ステップＳｃ１５１１において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１５１１：ＮＯ）、ステップＳｃ１５１２に進み、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４６７９】
ステップＳｃ１５１２において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｃ１５１２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５１３に進み、大当たり開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｃ１５１４に進み、実行契機判定フラグをＯＮする。実行契機判定フラグは、今回の大当たり開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものであるか否かを判別するためのフラグである。ステップＳｃ１５１４を実行した後、ステップＳｃ１５０５に進み、ステップＳｃ１５０５～ステップＳｃ１５１０の処理を行なう。
【４６８０】

一方、ステップＳｃ１５１２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｃ１５１２：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。すなわち、本実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合（大当たり開閉実行モードフラグがＯＮになった場合）だけでなく、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合（Ｖ入賞フラグがＯＮになった場合）にも、大当たり開閉実行モードが開始されることになる。

【４６８１】

ステップＳｃ１５０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５１５に進む。

【４６８２】

ステップＳｃ１５１５では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｃ１５１５において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｃ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５１６に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｃ１５１７に進む。

【４６８３】

ステップＳｃ１５１７では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｃ１５１７を実行した後、ステップＳｃ１５１８に進む。

【４６８４】

ステップＳｃ１５１８では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｃ１５１９では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２８１：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ１５１９を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４６８５】

ステップＳｃ１５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５２０に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｃ１５２０を実行した後、ステップＳｃ１５２１に進む。

【４６８６】

ステップＳｃ１５２１では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉５７ｂ，３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアの値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。ステップＳｃ１５２１において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｃ１５２１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５２２に進む。一方、ステップＳｃ１５２１において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｃ１５２１：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【４６８７】

ステップＳｃ１５２２では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｃ１５２３に進む。

【４６８８】

ステップＳｃ１５２３では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の

表示制御を終了する。ステップＳｃ１５２３を実行した後、ステップＳｃ１５２４に進む。

【４６８９】

ステップＳｃ１５２４では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定するエンディング期間タイマカウンタエリアに「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、エンディング期間タイマカウンタエリアは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｃ１５２４を実行した後、ステップＳｃ１５２５に進む。

【４６９０】

ステップＳｃ１５２５では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２８１）におけるステップＳｃ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｃ１５２５を実行した後、ステップＳｃ１５２６に進む。

【４６９１】

ステップＳｃ１５２６では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４６９２】

ステップＳｃ１５０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５２７に進む。

【４６９３】

ステップＳｃ１５２７では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｃ１５２４）において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｃ１５２４において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ１５２７：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５２８に進む。

【４６９４】

ステップＳｃ１５２８では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｃ１５２９に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１５２９において、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグのいずれもＯＦＦである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｃ１５２９：ＮＯ）、ステップＳｃ１５３０に進み、実行契機判定フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【４６９５】

ステップＳｃ１５３０において、実行契機判定フラグがＯＮであると判定された場合には（Ｓｃ１５３０：ＹＥＳ）、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものであることから、ステップＳｃ１５３１に進む。

【４６９６】

ステップＳｃ１５３１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのＶ入賞フラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１５３１を実行した後、ステップＳｃ１５３２に進み、実行契機判定フラグをＯＦＦにする。ステップＳｃ１５３２を実行した後、ステップＳｃ１５３３に進む。

【４６９７】

一方、ステップＳｃ１５２９において、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮである、すなわち、今回の遊技

回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｃ１５２９：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１５３０～ステップＳｃ１５３２を実行することなく、ステップＳｃ１５３３に進む。

【４６９８】

ステップＳｃ１５３３では、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、大当たり又は小当たりに基づく開閉実行モードにおけるエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｃ１５３３を実行した後、ステップＳｃ１５３４に進む。

【４６９９】

一方、ステップＳｃ１５３０において、実行契機判定フラグがＯＮでないと判定された場合には（Ｓｃ１５３０：ＮＯ）、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものではないことから、ステップＳｃ１５３７に進み、延長フラグＯＦＦ用処理を実行し、その後、ステップＳｃ１５３４に進む。延長フラグＯＦＦ用処理の詳細については後述する。

【４７００】

ステップＳｃ１５３４では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図２８１）におけるコマンド出力処理（ステップＳｃ０７０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を終了するように設定する。ステップＳｃ１５３４を実行した後、ステップＳｃ１５３５に進む。

【４７０１】

ステップＳｃ１５３５では、小当たり開閉実行モード用終了処理を実行する。小当たり開閉実行モード用終了処理では、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであった場合には当該フラグをＯＦＦにし、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時に高頻度サポートモードフラグがＯＮであった場合には当該高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｃ１５３６に進み、大当たり開閉実行モードフラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１５３６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【４７０２】

ステップＳｃ１５２７において、エンディング期間が終了していないと判定された場合には、ステップＳｃ１５２８～ステップＳｃ１５３６を実行することなく、本遊技状態移行処理を終了する。

【４７０３】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８９：Ｓｃ１５２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７０４】

図２９０は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１６０１では、小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた開閉扉（以下、小当たり用の開閉扉とも呼ぶ）５７ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１特別電動役物駆動部５７ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｃ１６０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｃ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１６０２に進む。

【４７０５】

ステップＳｃ１６０２では、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｃ１６０２において、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｃ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６０３に進む。

【４７０６】
ステップＳｃ１６０３では、小当たり用の開閉扉５７ｂを開放する。その後、ステップＳｃ１６０４に進む。
【４７０７】
ステップＳｃ１６０４では、第１開閉扉開放コマンドを設定する。第１開閉扉開放コマンドは、小当たり用の開閉扉５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２８１：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ１６０４を実行した後、ステップＳｃ１６０８に進む。
【４７０８】
ステップＳｃ１６０２において、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｃ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１６０３およびステップＳｃ１６０４を実行することなく、ステップＳｃ１６０８に進む。
【４７０９】
ステップＳｃ１６０１において、小当たり用の開閉扉５７ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｃ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６０５に進む。
【４７１０】
ステップＳｃ１６０５では、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｃ１６０５において、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｃ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６０６に進む。
【４７１１】
ステップＳｃ１６０６では、小当たり用の開閉扉５７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｃ１６０７に進む。
【４７１２】
ステップＳｃ１６０７では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり用の開閉扉５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２８１：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ１６０７を実行した後、ステップＳｃ１６０８に進む。
【４７１３】
ステップＳｃ１６０５において、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｃ１６０５：ＮＯ）、ステップＳｃ１６０６およびステップＳｃ１６０７を実行することなく、ステップＳｃ１６０８に進む。
【４７１４】
ステップＳｃ１６０８では、可変入賞装置３６に備えられた開閉扉（以下、大当たり用の開閉扉とも呼ぶ）３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２特別電動役物駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｃ１６０８において、大当たり用の開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｃ１６０８：ＮＯ）、ステップＳｃ１６０９に進む。
【４７１５】
ステップＳｃ１６０９では、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｃ１６０２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｃ１６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６１０に進む。
【４７１６】
ステップＳｃ１６１０では、大当たり用の開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｃ１６１１に進む。

【４７１７】
　ステップＳｃ１６１１では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、大当たり用の開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２８１：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ１６１１を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【４７１８】
　ステップＳｃ１６０９において、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｃ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｃ１６１０およびステップＳｃ１６１１を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【４７１９】
　ステップＳｃ１６０８において、大当たり用の開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｃ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６１２に進む。
【４７２０】
　ステップＳｃ１６１２では、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｃ１６１２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｃ１６１２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１６１３に進む。
【４７２１】
　ステップＳｃ１６１３では、大当たり用の開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｃ１６１４に進む。
【４７２２】
　ステップＳｃ１６１４では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、大当たり用の開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図２８１：ステップＳｃ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｃ１６１４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【４７２３】
　ステップＳｃ１６１２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｃ１６１２：ＮＯ）、ステップＳｃ１６１３およびステップＳｃ１６１４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【４７２４】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
　次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８９：Ｓｃ１５３３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【４７２５】
　図２９１は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１７０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている８Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１７０１において、８Ｒ大当たりＡフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１７０２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている１５Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。
【４７２６】
　ステップＳｃ１７０１において８Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｃ１７０１：ＹＥＳ）、またはステップＳｃ１７０２において１５Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｃ１７０２：ＹＥＳ）には、ステップＳｃ１７０３に進む。
【４７２７】
　ステップＳｃ１７０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されてい

る当たりフラグ（１Ｒ小当たりフラグ、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグ）をＯＦＦする。その後、ステップＳｃ１７０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これによって、遊技状態は高サポ状態に移行される。その後、ステップＳｃ１７０５に進み、遊技回数カウンタＰＮＣに２０がセットされる。これによって、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は２０回に設定される。その後、ステップＳｃ１７０６に進み、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｃ１７０６を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。高頻度サポートモードコマンドの出力を継続して行なう処理は、特定情報出力処理として機能する。

【４７２８】

一方、ステップＳｃ１７０２において、１５Ｒ大当たりＡフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｃ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１７０７に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている当たりフラグ（１Ｒ小当たりフラグ、８Ｒ大当たりＡフラグ、８Ｒ大当たりＢフラグ、および１５Ｒ大当たりＡフラグ）をＯＦＦする。その後、ステップＳｃ１７０８に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｃ１７０９に進み、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｃ１７０９を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【４７２９】

＜延長フラグＯＦＦ用処理＞

次に、延長フラグＯＦＦ用処理について説明する。延長フラグＯＦＦ用処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図２８９：Ｓｃ１５３７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７３０】

図２９２は、延長フラグＯＦＦ用処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１８０１では、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０であるか否かを判定する。すなわち、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値と一致する値である特２残保留個数ＸＲｂＮの値が、その後、変動が実行される毎に減算されて０となったか否かを判定する。ステップＳｃ１８０１において、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０であると判定した場合には（Ｓｃ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１８０２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される大当たり信号２延長フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｃ１８０２において、大当たり信号２延長フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１８０３に進み、大当たり信号２延長フラグをＯＦＦする。ステップＳｃ１８０３を実行した後、本延長フラグＯＦＦ用処理を終了する。

【４７３１】

一方、ステップＳｃ１８０２において、大当たり信号２延長フラグがＯＮでない場合には（Ｓｃ１８０２：ＮＯ）、ステップＳｃ１８０３を実行することなく、本延長フラグＯＦＦ用処理を終了する。また、ステップＳｃ１８０１において、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０でないと判定した場合には（Ｓｃ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１８０２およびステップＳｃ１８０３を実行することなく、本延長フラグＯＦＦ用処理を終了する。

【４７３２】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図２８１：Ｓｃ０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７３３】

図２９３は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ１９０１

では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の普通電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｃ１９０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｃ１９０２に進む。

【４７３４】

ステップＳｃ１９０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、普通電動役物３４ａを開放状態とするか否かの普通電動役物開放抽選において開放当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｃ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｃ１９０２:ＮＯ）、ステップＳｃ１９０３に進む。

【４７３５】

ステップＳｃ１９０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【４７３６】

ステップＳｃ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ１９０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９０４に進む。

【４７３７】

ステップＳｃ１９０４では、普図ユニット３８における特定変動表示としての図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｃ１９０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｃ１９０４：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｃ１９０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｃ１９０４：ＮＯ）、ステップＳｃ１９０６に進む。

【４７３８】

ステップＳｃ１９０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｃ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ１９０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｃ１９０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｃ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９０７に進む。

【４７３９】

ステップＳｃ１９０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｃ１９０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｃ１９０７において開閉実行モードではなく（Ｓｃ１９０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｃ１９０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｃ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９０９に進み、普通電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、普通電動役物開放抽選に当選となる。また、普通電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｃ１９１０に進む。

【４７４０】

ステップＳｃ１９１０では、ステップＳｃ１９０９の普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｃ１９１０において、普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｃ１９１０：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、普通電動役物３４ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【４７４１】

一方、ステップＳｃ１９１０において、普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｃ１９１０：ＮＯ）、ステップＳｃ１９１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【４７４２】

ステップＳｃ１９０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｃ１９０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｃ１９０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｃ１９０８：ＮＯ）、ステップＳｃ１９１２に進み、普通電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～１９０であった場合に、普通電動役物開放抽選に当選となる。また、普通電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｃ１９１３に進む。

【４７４３】

ステップＳｃ１９１３では、ステップＳｃ１９１２の普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｃ１９１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｃ１９１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｃ１９１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｃ１９１３：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【４７４４】

ステップＳｃ１９０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｃ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ１９１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｃ１９１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ１９１５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９１６に進む。

【４７４５】

ステップＳｃ１９１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｃ１９１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【４７４６】

ステップＳｃ１９０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｃ１９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ１９１８に進み、普通電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【４７４７】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理

のサブルーチン（図２９３：Ｓｃ１９１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【４７４８】

図２９４は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２００１では、普通電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。普通電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。普通電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｃ２００１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２００２に進む。

【４７４９】

ステップＳｃ２００２では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普通電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｃ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ２００２：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、普通電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【４７５０】

ステップＳｃ２００２において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ２００２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２００３に進み、普通電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。すなわち、普通電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、普通電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を普通電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」をセットする。ステップＳｃ２００３を実行した後、ステップＳｃ２００４に進む。

【４７５１】

ステップＳｃ２００４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｃ２００５に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｃ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ２００５：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｃ２００５において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ２００５：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２００６に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４７５２】

ステップＳｃ２００１において、普通電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｃ２００１：ＮＯ）、ステップＳｃ２００７に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普通電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｃ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｃ２００７：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｃ２００７において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｃ２００７：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２００８に進み、普通電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｃ２００９に進む。

【４７５３】

ステップＳｃ２００９では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｃ２００９：ＮＯ）、ステップＳｃ２０１０に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【４７５４】

ステップＳｃ２０１０において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（

Ｓｃ２０１０：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２０１１に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４７５５】

一方、ステップＳｃ２００９において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｃ２００９：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｃ２０１０において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｃ２０１０：ＮＯ）、ステップＳｃ２０１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【４７５６】

《６－８》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【４７５７】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【４７５８】

図２９５は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【４７５９】

ステップＳｃ２１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｃ２１０１を実行した後、ステップＳｃ２１０２に進む。

【４７６０】

ステップＳｃ２１０２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｃ２１０１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｃ２１０２を実行した後、ステップＳｃ２１０３に進む。

【４７６１】

ステップＳｃ２１０３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｃ２１０３を実行した後、ステップＳｃ２１０４に進む。

【４７６２】

ステップＳｃ２１０４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｃ２１０４を実行した後、ステップＳｃ２１０５に進む。

【４７６３】

ステップＳｃ２１０５では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理は、様々な報知演出を実現するための処理である。報知演出としては、例えば、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出や、遊技球発射機

構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを遊技者に報知するためのＶ狙い報知演出などを実現する。また、ステップＳｃ２１０５を実行した後、ステップＳｃ２１０６に進む。

【４７６４】

ステップＳｃ２１０６では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景画像（背景動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、低サポ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像や、高サポ状態時のラッシュ時演出モードに対応した背景画像等を表示させる処理を行う。さらに、高サポ状態から低サポ状態への移行時に特２残保留がある場合に、ラッシュ時演出モードに対応した背景画像や低サポ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像とは相違する特有の背景画像を表示させる特定情報出力処理も行う。当該特有の背景画像が、特２残保留消化時演出モードに対応した特定情報としての背景画像となり得る。また、高サポ状態から低サポ状態への移行時に、特２残保留の有無にかかわらず、ラッシュ時演出モードに対応した背景画像や低サポ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像とは相違する特定情報としての特有の背景画像を表示させる特定情報出力処理を行う構成としてもよい。この構成を採用する場合、当該特有の背景画像は、例えば、高サポ状態から低サポ状態へ移行後に１０回の変動が実行されるまで継続する構成としてもよい。この場合において、高サポ状態から低サポ状態への移行時に特２残保留が存在する場合には、当該特２残保留に基づく特２変動は、当該特有の背景画像が表示されている期間において実行されることになる。ステップＳｃ２１０６を実行した後、ステップＳｃ２１０７に進む。

【４７６５】

ステップＳｃ２１０７では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。さらに、本実施形態では、特別遊技情報としての大当たり遊技状態中の大当たり遊技演出モードに対応した背景画像を表示させる特別遊技情報出力処理を行ったりもする。ステップＳｃ２１０７を実行した後、ステップＳｃ２１０８に進む。

【４７６６】

ステップＳｃ２１０８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｃ２１０８を実行した後、ステップＳｃ２１０９に進む。

【４７６７】

ステップＳｃ２１０９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｃ２１０９を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【４７６８】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２９５：Ｓｃ２１０２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４７６９】

図２９６は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２２０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｃ２２０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｃ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２２０２に進む。

【４７７０】

ステップＳｃ２２０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３

３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｃ２２０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｃ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２２０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｃ２２０３を実行した後、ステップＳｃ２２０５に進む。

【４７７１】

ステップＳｃ２２０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｃ２２０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｃ２２０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアであり、記憶部として機能する。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｃ２２０４を実行した後、ステップＳｃ２２０５に進む。

【４７７２】

ステップＳｃ２２０３及びステップＳｃ２２０４の処理を上記のようにした理由について説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【４７７３】

ステップＳｃ２２０５では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｃ２２０５を実行した後、ステップＳｃ２２０６に進む。

【４７７４】

ステップＳｃ２２０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｃ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｃ２２０２～ステップＳｃ２２０５を実行することなく、ステップＳｃ２２０６に進む。

【４７７５】
　ステップＳｃ２２０６では、保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｃ２２０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｃ２２０４において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｃ２２０６を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。
【４７７６】
＜遊技回演出設定処理＞
　次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図２９５：Ｓｃ２１０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【４７７７】
　図２９７は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２３０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｃ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｃ２３０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｃ２３０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｃ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２３０２に進む。
【４７７８】
　ステップＳｃ２３０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し、これらのコマンドから、大当たりの有無、小当たりの有無、大当たり当選する場合（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）の大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｃ２３０３に進む。
【４７７９】
　ステップＳｃ２３０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｃ２３０３を実行した後、ステップＳｃ２３０４に進む。
【４７８０】
　ステップＳｃ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、有効ラインＬ１（図２５７（ｂ）参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合には、７を除いた同一の奇数図柄の組合せ、すなわち、１１１、３３３、または５５５が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＢである場合には、８を除いた同一の偶数図柄の組合せ、すなわち、２２２、４４４、または６６６が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が１５Ｒ大当たりＡである場合には、「７」図柄の組合せ、すなわち、７７７が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が１５Ｒ大当たりＡである場合には、「８」図柄の組合せ、すなわち、７７７が選択され得る。なお、これは一例であり、他の同一図柄の組合せとしてもよい。さらに、同一図柄の組み合わせに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。
【４７８１】
　ステップＳｃ２３０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では

、今回の遊技回の振分判定の結果が、８Ｒ大当たりＡ、８Ｒ大当たりＢ、１５Ｒ大当たりＡである場合には、有効ラインＬ１（図２５７（ｂ）参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が８Ｒ大当たりＡである場合には、７を除いた同一の奇数図柄の組合せ、すなわち、１１１、３３３、または５５５が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が８Ｒ大当たりＢである場合には、８を除いた同一の偶数図柄の組合せ、すなわち、２２２、４４４、または６６６が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が１５Ｒ大当たりＡである場合には、「７」図柄の組合せ、すなわち、７７７が選択され得る。なお、これは一例であり、例えば、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が８Ｒ大当たりＡである場合には同一の図柄の組合せとして６６６または８８８が選択され、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が８Ｒ大当たりＢである場合には同一の図柄の組合せとして２２２または４４４が選択され、今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が１５Ｒ大当たりＡである場合には同一の図柄の組合せとして同一の奇数図柄の組合せが選択され得る構成等、他の同一図柄の組合せとしてもよい。さらに、同一図柄の組み合わせに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

【４７８２】

今回の遊技回の大当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【４７８３】

ステップＳｃ２３０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｃ２３０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。その後、ステップＳｃ２３０６に進む。

【４７８４】

ステップＳｃ２３０６では、今回の遊技回においてステップＳｃ２３０３で設定された演出パターン、ステップＳｃ２３０４で設定された停止図柄、ステップＳｃ２３０５で設定された変動パターンの情報、保留表示の情報等を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｃ２３０７に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｃ２３０７を実行した後、ステップＳｃ２３０８に進む。

【４７８５】

ステップＳｃ２３０８では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｃ２３０８を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【４７８６】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２９７：Ｓｃ２３０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４７８７】

図２９８は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２４０１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｃ２４０２に進む。

【４７８８】

ステップＳｃ２４０２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｃ２４０２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図２９７）のステップＳｃ２３０２で把握した、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｃ２４０２を実行した後、ステップＳｃ２４０３に進む。

【４７８９】

ステップＳｃ２４０３では、Ｓｃ２４０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図２９７）のステップＳｃ２３０２で把握した変動時間と、ステップＳｃ２４０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｃ２４０３を実行した後、ステップＳｃ２４０４に進む。

【４７９０】

ステップＳｃ２４０４では、ステップＳｃ２４０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｃ２４０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【４７９１】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図２９７：Ｓｃ２３０８）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【４７９２】

図２９９は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２５０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｃ２５０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｃ２５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｃ２５０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｃ２５０４に進む。

【４７９３】

一方、ステップＳｃ２５０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｃ２５０１：ＮＯ）、ステップＳｃ２５０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｃ２５０４に進む。

【４７９４】

ステップＳｃ２５０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【４７９５】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。
【４７９６】
　表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。
【４７９７】
　ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。
【４７９８】
＜メイン処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。
【４７９９】
　図３００は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【４８００】
　ステップＳｃ２６０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｃ２６０２に進む。
【４８０１】
　ステップＳｃ２６０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【４８０２】
＜コマンド割込み処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【４８０３】
　図３０１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｃ２７０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【４８０４】
＜Ｖ割込み処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【４８０５】
　図３０２は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。Ｖ割り込み処理が実行される毎に、ワークＲＡＭ１０４内の表示データテーブルバッファに記憶されている表示データテーブルの実行位置を示すポインタを１加算して更新することによって、図柄表示装置４１に表示させる画像の特定を行なう。
【４８０６】
　上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【４８０７】
　ステップＳｃ２８０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図３０１）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。具体的には、例えば、低サポ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。高サポ状態時のラッシュ時演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。また、高サポ状態から低サポ状態に移行した後の背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。さらに、大当たり遊技状態中に大当たり遊技演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【４８０８】
　演出操作コマンドが格納されていた場合には、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であるか否かを判定し、演出操作ボタン２４の押下の受付期間であると判定した場合には、演出操作ボタン２４の押下に対応した演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。一方、演出操作ボタン２４の押下の受付期間でないと判定した場合には、処理を実行することなく、次のコマンドの内容を解析する。
【４８０９】

なお、コマンド対応処理（Ｓｃ２８０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や、停止図柄、変動表示パターン、演出モードに対応した背景画像等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。このように、本実施形態では、高サポ状態中にラッシュ時演出モードに対応した背景画像を表示する識別情報出力処理を実行し、高サポ状態の終了時にラッシュ時演出モードに対応した背景画像の表示を停止する出力停止処理を実行する。

【４８１０】

ステップＳｃ２８０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｃ２８０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。例えば、演出モードに対応した背景画像を例に挙げると、高サポ状態中にラッシュ時演出モードに対応した背景画像を継続して表示し、高サポ状態の終了時に特２残保留がある場合に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮが１以上である場合には、特２残保留消化時演出モードに対応し得る背景画像を表示する。なお、当該背景画像は、特２残保留による変動表示が全て終了した後に通常時演出モードにモードチェンジされるまで表示され得る。この結果、高サポ状態の終了時に特２残保留がある場合に、図柄表示装置４１における演出モードに対応した背景画像の表示を適切に行なうことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。特に、各演出モードに対応した背景画像は特有のものであることから、図柄表示装置４１に多様な背景画像の表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。その後、ステップＳｃ２８０３に進む。

【４８１１】

ステップＳｃ２８０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｃ２８０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターは描画リストの形でワークＲＡＭ１０４に格納される。その後、ステップＳｃ２８０４に進む。

【４８１２】

ステップＳｃ２８０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｃ２８０３）によって生成された描画リストを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、描画リストに基づいて１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した１フレーム分の画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｃ２８０５に進み、その他の処理を実行した後、本Ｖ割込み処理を終了する。上記特２残保留消化時演出モードに対応した背景画像は、特２残保留による変動表示が全て終了した後に通常時演出モードにモードチェンジされるまで表示される構成に換えて、最後の変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまで継続して表示する継続出力処理を実行する構成としてもよい。また、最後の変動表示の停止表示が終了して次の変動が開始するまで継続して表示する構成としてもよい。例えば、上述した特２残保留消化時演出モードに対応した背景画像の表示中においては、特２残保留に

基づいて大当たり当選した遊技回を例に挙げると、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像や、女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ動画像を図柄表示装置４１に表示させることができる。さらに、当該動画像に伴った音声をデータ表示器９が備えるスピーカー４６に出力させるように構成してもよい。例えば、大当たり当選に係る遊技回を例に挙げると、当該遊技回では、初期状態から更新終了状態となるまで、すなわち、同一図柄の組み合わせとなる停止図柄用の表示データテーブルにおいてポインタが初期位置に設定されてから最後まで到達するまで、本Ｖ割込み処理が実行されることになる。この結果、大当たり当選に係る変動表示が開始されてから停止表示の確定時間が終了するまでの描画が完了する。この描画完了後の予め定められたタイミングで開閉実行モードが実行され、賞球が遊技者に付与される。

【４８１３】

以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【４８１４】

《６－９》作用・効果：

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機１０では、制御モード切替処理によって、特別遊技状態の終了後に制御モードを特定期間、第２制御モードに維持し、特定期間の終了時に制御モードを第２制御モードから第１制御モードに切り替える。また、識別情報出力処理によって、特別遊技状態である期間、または特定期間において、識別情報を継続して出力し、出力停止処理によって、特定期間の終了時に識別情報の出力を停止する。さらに、記憶部によって、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数を記憶する。特定情報出力処理によって、特定期間の終了後に、少なくとも記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報を継続して出力することが可能となっている。さらに、特定情報出力処理は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、特定情報を継続して出力するが、当該特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。具体的には、例えば、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が８Ｒ大当たりＡである場合に、大当たりに基づく開閉実行モードの終了後にサポートモードを規定回数、高頻度サポートモードに維持し、規定回数の終了時にサポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える。このサポートモードが高頻度サポートモードに維持される高サポ状態中に、大当たり信号２を継続して出力し、高サポ状態の終了時に大当たり信号２の出力を停止する。さらに、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）を特２残保留個数記憶エリアに特２残保留個数ＸＲｂＮとしてセットする。高サポ状態の終了後に、少なくとも当該特２残保留個数ＸＲｂＮの値が１以上である場合に、当該特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２を継続して出力することが可能となる。さらに、特２残保留個数ＸＲｂＮのうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、大当たり信号２を継続して出力する。

【４８１５】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、特定期間の終了時に識別情報の出力が一旦停止されても、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、特定変動表示が実行され得る状態を識別可能な特定情報が継続して出力されることから、特定期間の終了後において、取得情報記憶部に第２の特別乱数情報が残り、当該第２の特別乱数情報が特定条件を満たした場合、具体的には、例えば、第２の特別乱数情報が予め定めた値と一致する場合、例えば大当たり当選した場合に、識別情報および特定情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定条件を満たしたものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に大当たり

信号２の出力が一旦停止されても、高サポ状態の終了後に、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２が継続して出力されることから、高サポ状態の終了後において、第２始動保留個数ＲｂＮの特２残保留があり、当該特２残保留の内の一つに基づいて大当たり当選した場合に、データ表示器９において、直前の高サポ状態に関係して取得された特２残保留に基づいて大当たり当選したものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、データ表示器９において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８１６】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を識別情報とは異なる態様で出力する。具体的には、例えば、特２残保留に基づく変動中において継続して出力する大当たり信号２を、高サポ状態中に出力する通常出力態様の大当たり信号２とは異なる態様（特別出力態様）で出力する。

【４８１７】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報を受け取る表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に残った第２の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。具体的には、例えば、特２残保留に基づく変動中において、大当たり信号２を高サポ状態中に出力される通常出力態様とは異なる特別出力態様で出力することから、データ表示器９において、特別出力態様の大当たり信号２を受け取った場合に、特有の演出、例えば、女性キャラクターが「まだまだ特２残保留によるチャンスが有るよ！」と叫ぶ動画像をデータ表示装置９８に表示させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８１８】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、特定期間の終了時に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して特定情報を出力する。具体的には、例えば、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して大当たり信号２を出力する。

【４８１９】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、特定情報の出力が継続する。このために、特定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。具体的には、例えば、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、大当たり信号２の出力が継続する。このために、大当たり信号２を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり信号２を受け取るデータ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。

【４８２０】
本実施形態のパチンコ機１０では、識別情報と特定情報とは、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報である。具体的には、例えば、高サポ状態中に出力される識別情報と特２残保留消化中に出力される特定情報とは、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報としての大当たり信号２である。なお、別態様として、識別情報と特定情報とは、異なる出力用端子から出力される異なる種類の情報としてもよいし、同一の出力用端子から出力される異なる種類の情報としてもよい。
【４８２１】
したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための識別情報を、特定期間の終了後に、少なくとも記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。この結果、簡単な構造によって、当該識別情報を適切な期間、表示装置に出力することができる。具体的には、例えば、大当たり遊技である期間または高サポ状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号２を、高サポ状態の終了後に、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値が１以上である場合に、当該特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。この結果、簡単な構造によって、大当たり信号２を適切な期間、データ表示器等の表示装置に出力することができる。
【４８２２】
本実施形態のパチンコ機１０では、特定期間の終了後に、記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで実行される特定変動表示は、第２入球部への遊技球の入球を契機として取得された第２の特別乱数情報についての判定に対応した変動表示である。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで実行される特定変動表示は、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得された特２保留情報についての判定に対応した変動表示である。
【４８２３】
したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定期間の終了時に取得情報記憶部に記憶されていた第２の特別乱数情報についての変動表示であることを、特別乱数情報から識別することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂに格納されていた特２残保留についての変動表示であることを、大当たり信号２から識別することができる。この結果、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４８２４】
本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様である。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様である。
【４８２５】
したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、簡単な構成によって、特定情報を識別情報出力処理によって出力される識別情報と異なった態様とすることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０によれば、構造の簡素化を図ることができる。具体的には、例えば、簡単な構成によって、特別出力態様の大当たり信号２を通常出力態様の大当たり信号２と異なった態様とすることができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１

０によれば、構造の簡素化を図ることができる。

【４８２６】

本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、特定情報を所定の継続態様で出力する。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留で大当たり当選となると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する。

【４８２７】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特別条件を満たすと判定された場合に、特定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別乱数情報が特定条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報を受け取る表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が大当たり当選となる条件を満たすと判定された場合に、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する期間を、特２残保留が大当たり当選となる条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たり信号２を受け取るデータ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。

【４８２８】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別乱数情報が特定条件とは相違する特定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、特定情報を所定の継続態様で出力する。具体的には、例えば、保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致することを満たし、当該満たした後に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することが成立した場合に、大当たり遊技状態発生条件が成立したと判定し、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する。

【４８２９】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、特定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合にも、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであるとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合に、特別出力態様の大当たり信号２を所定の継続態様で出力する期間を、特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。このために、本実施形態のパチンコ機１０では、特別出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合にも、データ表示器９において、直前の高サポ状態に関係して取得された特２残保留が小当たり当選したものであると

して連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、特２残保留が小当たり当選した場合に、表示装置において連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【４８３０】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別乱数情報が特定条件とは相違する特定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力する。具体的には、例えば、保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致することを満たし、当該満たした後に、Ｖ入賞口に遊技球が入球することが成立した場合に、大当たり遊技状態発生条件が成立したと判定し、通常出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２保留情報に基づく当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで、通常出力態様の大当たり信号２を継続して出力する。

【４８３１】

ここで、「識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力する」構成を備えない比較例を考えてみる。比較例によれば、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、当該遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間、識別情報の出力が停止されてしまう。このために、制御モードが第２制御モードに維持された特定期間において、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合であっても、識別情報の出力が途切れることとなり、データ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることができなかった。この結果、比較例によれば、遊技者に不快感を与えてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

【４８３２】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された場合に、特別遊技状態が発生するまで、識別情報を継続して出力することから、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、識別情報の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第２制御モードである特定期間の終了後において、第２の特別乱数情報が特定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特定情報や識別情報を受け取る表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別乱数情報が特定他条件を満たしたものであり、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立したことによって特別遊技状態発生条件が成立したものとして適切な表示を行なうことが可能となる。具体的には、例えば、通常出力態様の大当たり信号２の出力中に実行されている遊技回に係る特２残保留が小当たり当選する値と一致すると判定された場合に、大当たり遊技状態が発生するまで通常出力態様の大当たり信号２を継続して出力することから、特２保留情報が小当たり当選する値と一致すると判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、通常出力態様の大当たり信号２の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第２制御モードである特定期間の終了後において、特２保留情報が小当たり当選する値と一致すると判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器

９に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣をいっそう向上させることができる。

【４８３３】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号１を出力する特別遊技情報出力処理を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先は、同一のデータ表示器９である。

【４８３４】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理の各出力先に該当する表示装置において、遊技の状況を適切に表示することができる。具体的には、例えば、大当たり信号２によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号１によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器９が把握することが可能となる。このために、データ表示器９において、いわゆる連荘数を表示することができる。

【４８３５】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、特別遊技情報は、特定情報とは異なる態様である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号１を出力する特別遊技情報出力処理を備え、大当たり信号１は、特別出力態様の大当たり信号２とは異なる態様である。

【４８３６】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理から情報を受け取る表示装置において、遊技の状況を適切に表示することが可能となる。さらに、特別遊技情報は特定情報とは異なる態様であることから、特定情報を受け取る表示装置において、特定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に第２の特別乱数情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本実施形態では、特定情報や識別報報を受け取る表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、大当たり信号２によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号１によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器９が把握することが可能となる。このために、データ表

示器９において、いわゆる連荘数を表示することができる。さらに、大当たり信号１は特別出力態様の大当たり信号２とは異なる態様であることから、データ表示器９において、特別出力態様の大当たり信号２を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、高サポ状態の終了後に特２残保留に基づく変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４８３７】

本実施形態のパチンコ機１０では、特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技情報を出力する特別遊技情報出力処理を備え、特別遊技情報は、識別情報とは異なる態様である。具体的には、例えば、大当たり遊技状態である期間に該当する状態を識別するための大当たり信号１を出力する特別遊技情報出力処理を備え、大当たり信号１は、特別出力態様の大当たり信号２とは異なる態様である。

【４８３８】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、識別情報および特定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、特別遊技情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および特別遊技情報出力処理から情報を受け取る表示装置において、遊技の状況を適切に表示することが可能となる。さらに、特別遊技情報は識別情報出力処理によって出力される識別情報とは異なる態様であることから、表示装置における情報の把握が容易となる。このために、表示装置において、遊技の状況の表示を確実に行なうことが可能となる。具体的には、例えば、大当たり信号２によって、大当たり遊技状態である期間または高サポ状態である期間に該当する状態であることを識別でき、大当たり信号１によって、大当たり遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、高サポ状態である期間が連続する場合に、その連続する高サポ状態である期間の間で何回大当たり遊技状態が発生したかをデータ表示器９が把握することが可能となる。このために、データ表示器９において、いわゆる連荘数を表示することができる。さらに大当たり信号１は通常出力態様の大当たり信号２とは異なる態様であることから、データ表示器９における情報の把握が容易となる。このために、データ表示器９において、例えば連荘数の表示を確実に行なうことが可能となる。

【４８３９】

本実施形態のパチンコ機１０では、第１入球部への遊技球の入球を契機として第１入球情報を出力する第１入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第１入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として第１始動口入球信号を出力する第１入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第１入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一のデータ表示器９である。

【４８４０】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、第１入球部への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器９において、例えば連荘数の表示と共に、第１始動口３３への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４８４１】

本実施形態のパチンコ機１０では、第２入球部への遊技球の入球を契機として第２入球

情報を出力する第２入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第２入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として第２始動口入球信号を出力する第２入球情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および第２入球情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一のデータ表示器９である。

【４８４２】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、第２入球部への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器９において、例えば連荘数の表示と共に、第２始動口３４への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。この結果、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４８４３】

本実施形態のパチンコ機１０では、変動表示が終了して停止表示となったこと示す停止表示情報を出力する停止表示情報出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および停止表示情報出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。具体的には、例えば、変動表示されていた特別図柄が停止表示となったことを示す図柄確定信号を出力する図柄確定信号出力部を備え、識別情報出力処理、特定情報出力処理、および図柄確定信号出力部のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置である。

【４８４４】

したがって、本実施形態のパチンコ機１０によれば、表示装置において、例えば遊技の状況の表示と共に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留の変動が終了して停止表示となった旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０にでは、表示装置に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、データ表示器９において、例えば連荘数の表示と共に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留の変動が終了して停止表示となり特２図柄が確定した旨の表示を行なうことができる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０にでは、データ表示器９に多様な表示を実行させることができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４８４５】

このように、本遊技機によれば、特定期間の終了後において取得情報記憶部に第２の特別乱数情報が残った場合に、表示装置における表示を適切に行なうので、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【４８４６】

《６－１０》第６実施形態の変形例：

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

【４８４７】

《６－１０－１》変形例１：

上記第６実施形態及び各変形例では、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後（図２７４の時刻ｔ４２）において、特２残保留がある場合に、特２残保留の最後の１つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了するまで（時刻ｔ６３）、大当たり信号２を継続して出力するが、時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの期間における大当たり信号２の出力の態様は、時刻ｔ４２までの大当たり信号２の出力の態様である一定電圧を継続して出力する通常

出力態様とは異なった特別出力態様であった。具体的には、特別出力態様は、短期間で繰り返し一定電圧の出力と出力停止とを切り替えて行なう態様となっていた。これに対して、変形例として、特別出力態様を、信号の電圧値が通常出力態様の際の一定電圧（第１電圧と呼ぶ）よりも低い一定電圧（第２電圧と呼ぶ）であり、第１電圧はもとより第２電圧も、大当たり信号２の出力／停止を判定するための基準値よりも高い信号（ハイレベル信号）である構成としても良い。要は、特別出力態様の大当たり信号２は、通常出力態様の大当たり信号２と異なった態様でありながら、大当たり信号２の受け手であるデータ表示器９において大当たり信号２がＯＮ状態にあると判断することができれば、いずれの形態の信号であっても良い。

【４８４８】

《６－１０－２》変形例２：

上記第６実施形態及び各変形例では、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後（図２７４の時刻ｔ４２）において、特２残保留がある場合に、特２残保留の最後の１つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了するまで（時刻ｔ６３）、大当たり信号２を特別出力態様で出力する構成とした。これに対して、変形例として、時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの期間において、特別出力態様としての大当たり信号２を出力する構成に換えて、大当たり信号２が出力される出力側コネクタ９５ｂ（図２６５参照）とは異なる出力側コネクタ９５ｂから特有な信号（特２残保留消化中信号）を出力する構成としてもよい。すなわち、時刻ｔ４２から時刻ｔ６３までの期間において、大当たり信号２の出力を停止し、大当たり信号２とは相違する特２残保留消化中信号を、大当たり信号２が出力される出力側コネクタ９５ｂ（図２６５参照）とは異なる出力側コネクタ９５ｂから出力する。この特２残保留消化中信号も大当たり信号１および大当たり信号２と同様にデータ表示器９に送信される。大当たり信号２の受け手であるデータ表示器９は、特２残保留消化中信号を受信したときに、特別出力態様である大当たり信号２と同様に、高サポ状態終了時の特２残保留に基づく遊技回の実行中、すなわち、特２残保留消化中であると判断する。こうした構成によれば、第６実施形態と同様に、データ表示器９において、例えば連荘数の表示を適切に行なうことが可能となる。したがって、本変形例では、データ表示器９において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【４８４９】

《６－１０－３》変形例３：

上記第６実施形態及び各変形例では、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後（図２７２の時刻ｔ４２）において、特２残保留がある場合に、特２残保留の最後の１つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了するまで（時刻ｔ６３）、大当たり信号２を継続して出力する構成とした。これに対して、変形例として、特２残保留がある場合に、特２残保留の最後の１つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了し（時刻ｔ６３）、当該終了時から、予め定められた最短の変動時間以内の時間が経過するまでの間、大当たり信号２を継続して出力する構成としてもよい。「最短の変動時間」は、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄの変動時間テーブルに記録された変動時間情報のうちの最も短い変動時間である。「最短の変動時間以内の時間」は、最短の変動時間を含んで、それよりも前であればいずれの時間であってもよい。

【４８５０】

この変形例によれば、特２残保留の最後の変動表示の停止表示が終了して、パチンコ機１０において予め定められた最短の変動時間以内の時間が経過するまで、大当たり信号２の出力が継続する。このために、大当たり信号２を継続して出力する期間を、高サポ状態の終了後に特２残保留に基づく遊技回が終了して、次の特１保留情報に基づく変動表示が終了する以前まで延長させることができる。したがって、この変形例によれば、大当たり信号２を継続して出力する期間を、高サポ状態の終了後に特２残保留に基づく遊技回の実

行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、この変形例では、データ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。なお、確定時間の終了時からの延長の期間を最短の変動時間よりも長くすると、大当たり信号２の出力中に、特２残保留でない特別乱数情報（特１保留情報）に基づく次の変動が停止して確定時間が経過してしまい、当該変動で大当たりした場合に、この大当たりが直前の高サポ状態における連荘数にカウントされてしまう虞があった。この結果、データ表示器９において連荘数の表示を適切に行なうことができなくなってしまう。これを防止するために、この変形例では、確定時間の終了時からの大当たり信号２の延長の期間を、最短の変動時間以内の時間を加えた期間とした。さらに他の変形例として、確定時間の終了時からの大当たり信号２の延長の期間を、最短の変動時間を上回る時間を加えた期間としてもよい。

【４８５１】

《６－１０－４》変形例４：

上記第６実施形態及び各変形例では、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後（図２７２の時刻ｔ４２）において、特２残保留がある場合に、特２残保留の最後の１つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了するまで（時刻ｔ６３）、大当たり信号２を継続して出力する構成とした。これに対して、変形例として、特２残保留がある場合に、特２残保留の最後の１つに基づく変動表示が終了して停止表示となった後に確定時間が終了し（時刻ｔ６３）、当該終了時から次の変動表示が開始されるまで（時刻ｔ６４）、大当たり信号２を継続して出力する構成としてもよい。

【４８５２】

この変形例によれば、特２残保留の最後の変動表示の停止表示（確定表示）が終了して次の変動が開始されるまで、大当たり信号２の出力が継続する。このために、大当たり信号２を継続して出力する期間を、高サポ状態の終了後に特２残保留に基づく遊技回が終了して、特２残保留でない特別乱数情報（特１保留情報）に基づく次の変動表示が開始されるまで延長させることができる。したがって、この変形例によれば、大当たり信号２を継続して出力する期間を、高サポ状態の終了後に特２残保留に基づく遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、この変形例では、データ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。なお、確定時間の終了時からの延長の期間を特１保留情報に基づく次の変動が終了する時間よりも長くすると、大当たり信号２の出力中に、特２残保留でない特別乱数情報（特１保留情報）に基づく次の変動が停止して確定時間が経過してしまい、当該変動で大当たりした場合に、この大当たりが直前の高サポ状態における連荘数にカウントされてしまう虞があった。この結果、データ表示器９において連荘数の表示を適切に行なうことができなくなってしまう。これを防止するために、この変形例では、特２残保留でない特別乱数情報（特１保留情報）に基づく次の変動表示が開始されるまで大当たり信号２を延長させることとした。

【４８５３】

《６－１０－５》変形例５：

上記第６実施形態及び各変形例では、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達したことによる高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミング（図２７２の時刻ｔ４２）において、特２残保留がある場合、すなわち、保留情報記憶エリア６４ｂ（図２５９）の第２保留エリアＲｂに記憶されている第２の保留情報（特２残保留）がある場合に、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける特２残保留の数をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２が出力される構成とした。一般に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後のタイミングで、閉じかけた普通電動役物３４ａに拾われて第２始動口３４に遊技球が入球する場合があり得る。この場合のような特定の条件下では、第２保留エリアＲｂから実行エリアＡＥに第２の特別乱数

情報を取り出すタイミングによっては、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂに記憶されている第２の特別乱数情報の数（最大で４個）よりも多い数（１または多くても２程度多い数）の変動表示が高サポ状態の終了後に実行されることがある。このために、上記所定数を、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂに記憶されている第２の特別乱数情報の数をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値と一致する値とした上記第６実施形態では、上述した、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂに記憶されている第２の特別乱数情報の数よりも多い分（所定数を決定した後に第２始動口３４に入球した分）の変動表示を実行する際に、大当たり信号２の出力が停止してしまう虞があった。

【４８５４】

これに対して、変形例として、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した後の所定期間内（例えば１秒以内）のタイミングで第２始動口３４への遊技球の入球が検出された場合に、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂに記憶されていた第２の特別乱数情報の数をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮに１を加算した値を所定数と定め、当該所定数の変動表示が終了するまで、大当たり信号２が出力される構成としてもよい。この構成によれば、上述した、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおいて第２保留エリアＲｂに記憶されていた第２の特別乱数情報の数よりも多い分の変動表示のうちの１つの変動表示を実行する際に大当たり信号２の出力が停止してしまうことを抑制することができる。このために、本変形例によれば、大当たり信号２を継続して出力する期間を、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した後の所定期間内のタイミングで第２始動口３４に遊技球が入球したことによって取得された第２の特別乱数情報についての変動表示を終えるまで、可能な限り確保することができる。したがって、本変形例では、大当たり信号２を受け取るデータ表示器９において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。

【４８５５】

《６－１０－６》変形例６：

上記第６実施形態及び各変形例では、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達したことによる高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミング（図２７２の時刻ｔ４２）において、保留情報記憶エリア６４ｂ（図２５９）の第２保留エリアＲｂに記憶されている第２の保留情報（特２残保留）がある場合に、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２始動保留個数ＲｂＮの数を特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値を変動表示が実行開始される毎に１だけ減算し、変動表示の終了後の確定時間の経過時点における特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０となるまで、大当たり信号２が出力される構成とした。これに対して変形例として、特２残保留個数ＸＲｂＮといった変数を用いることなく、第２始動保留個数ＲｂＮの数をそのまま用いて、変動表示の終了後の確定時間の経過時点における第２始動保留個数ＲｂＮの数が０となるまで、大当たり信号２が出力される構成としてもよい。具体的には、図２８４においてステップＳｃ１０１４およびステップＳｃ１０１５の各処理を削除し、図２８７においてステップＳｃ１３１４の処理を削除し、図２８８においてステップＳｃ１４０８の処理を第２始動保留個数ＲｂＮの数が０であるか否かを判定する処理に換え、図２９２においてステップＳｃ１８０１の処理を第２始動保留個数ＲｂＮの数が０であるか否かを判定する処理に換える構成としてもよい。この構成によれば、通常時における普通電動役物開放抽選において開放当選し普通電動役物３４ａが開放したことによる第２始動口３４への遊技球の入球との区別ができない事による問題は有るが、上記第６実施形態と同様に、高サポ状態の終了後において特２残保留が残った場合に、特２残保留に基づく変動表示に対する識別性能を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８５６】

《６－１０－７》変形例７：

上記第６実施形態及び各変形例では、高サポ状態の終了時において、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された第２始動保留個数ＲｂＮの数が０を上回る場合（すなわち、１以上である場合）に、大当たり信号２延長フラグをＯＮするとともに、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶されている第２始動保留個数ＲｂＮの値を特２残保留個数ＸＲｂＮにセットする構成とした（図２８７を参照）。これに対して、変形例として、高サポ状態の終了時において、第２保留エリアＲｂに記憶されている第２始動保留個数ＲｂＮの値を特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０を上回る場合（すなわち、１以上である場合）に、大当たり信号２延長フラグをＯＮする構成としてもよい。この構成によっても、上記第６実施形態と同一のタイミングで大当たり信号２を立ち上げることができ、上記第６実施形態と同様の態様で、大当たり信号２を延長することができる。

【４８５７】

《６－１０－８》変形例８：

上記第６実施形態及び各変形例では、高サポ状態の終了時において、ＲＡＭ６４の保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された第２始動保留個数ＲｂＮの数が０を上回る場合（すなわち、１以上である場合）に、第２始動保留個数ＲｂＮの値を特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値を変動表示が実行開始される毎に１だけ減算し、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０となるまで、特定情報としての大当たり信号２を継続して出力する構成とした。これに対して変形例として、高サポ状態の終了時において、特定情報としての大当たり信号２を継続して出力し、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂに記憶された第２始動保留個数ＲｂＮの数が０を上回る場合（すなわち、１以上である場合）に、第２始動保留個数ＲｂＮの数を特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値を変動表示が実行開始される毎に１だけ減算し、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０となった場合に、特定情報の出力を停止する構成としてもよい。この構成によっても、上記第６実施形態と同様に、高サポ状態の終了後において特２残保留が残った場合に、特２残保留に基づく変動表示に対する識別性能を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８５８】

《６－１０－９》変形例９：

上記第６実施形態及び各変形例（特に変形例７）では、高サポ状態の終了時において、第２保留エリアＲｂに記憶されている第２始動保留個数ＲｂＮの値を特２残保留個数記憶エリア内の特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０を上回る場合（すなわち、１以上である場合）に、特定情報としての大当たり信号２を継続して出力し、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０となった場合に、大当たり信号２の出力を停止する構成とした。これに対して変形例として、高サポ状態の終了時において、特定情報としての大当たり信号２を継続して出力するともに、第２保留エリアＲｂに記憶されている第２始動保留個数ＲｂＮの値を特２残保留個数記憶エリア内の特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０を上回る場合（すなわち、１以上である場合）に、特２残保留個数ＸＲｂＮの値を変動表示が実行開始される毎に１だけ減算し、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０となった場合に、特定情報の出力を停止する構成としてもよい。この構成によっても、上記第６実施形態と同様に、高サポ状態の終了後において特２残保留が残った場合に、特２残保留に基づく変動表示に対する識別性能を向上させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８５９】

本変形例では、特定期間の終了時に記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が０である場合でも、特定情報を出力する出力処理が実行され得る。具体的には、例えば、上述したように、高サポ状態から低サポ状態への移行のタイミングにおける第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０である場合でも、大当たり信号２を出力する出力処理が実行され得る。

【４８６０】
　したがって、本変形例によれば、特定期間の終了時に記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が０である場合でも、特定情報を出力する出力処理が実行され得ることから、特定期間の終了時に記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が０であるか１以上の数であるかにかかわらず、特定情報が出力される。このために、特定期間の終了時における特定情報の継続的な出力を確実に担保することができることから、例えば、特定期間の終了時から記憶部に記憶されている第２の特別乱数情報の数が１以上であるか否かの判定がなされるまでの間でノイズ等によって特定情報の出力が途切れてしまい、データ表示器等の表示装置による識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。具体的には、例えば、高サポ状態の終了時に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに記憶された値（第２始動保留個数ＲｂＮ）をセットした特２残保留個数記憶エリア内の特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０である場合でも、大当たり信号２を出力する出力処理が実行され得ることから、高サポ状態の終了時に特２残保留個数記憶エリアに記憶されている特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０であるか１以上の数であるかにかかわらず、大当たり信号２が出力される。このために、高サポ状態終了時における大当たり信号２の継続的な出力を確実に担保することができることから、例えば、高サポ状態の終了時から特２残保留個数記憶エリアに記憶されている特２残保留個数ＸＲｂＮの数が１以上であるか否かの判定がなされるまでの間でノイズ等によって特定情報の出力が途切れてしまい、データ表示器等の表示装置による識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４８６１】
　さらに、上記第６実施形態の構成、すなわち、高サポ状態の終了時において、大当たり信号２を継続して出力する前に、第２保留エリアＲｂに記憶されている第２始動保留個数ＲｂＮの値を特２残保留個数記憶エリア内の特２残保留個数ＸＲｂＮにセットし、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０を上回る場合に大当たり信号２を継続して出力し、一方、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０である場合に大当たり信号２の出力を取り止める構成では、上記特２残保留個数ＸＲｂＮの値の判定で０であると判定される場合に、高サポ状態を終えて、特２残保留個数ＸＲｂＮの値が０であると判定されて大当たり信号２の出力を取り止めるまでの流れの途中で、閉動作中の普通電動役物３４ａに遊技球が拾われて第２始動口３４へ遊技球が入球することがあり得る。当該第２始動口３４への遊技球の入球に基づく当たり抽選において大当たり当選した場合、当該大当たり当選は、直前の高サポ状態における連荘数にカウントされなくなる虞があった。これに対して、この変形例では、直前の高サポ状態における連荘数にカウントできる範囲を広げることができ、当該大当たり当選も直前の高サポ状態における連荘数にカウントすることができる可能性がある。

【４８６２】
《６－１０－１０》変形例１０：
　上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリ

ンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変

形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。

【４８６３】

《６－１０－１１》変形例１１：

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

【４８６４】

《６－１１》他の構成への適用：

上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【４８６５】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【４８６６】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【４８６７】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【４８６８】

《６－１２》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【４８６９】

＜特徴ｃＡ群＞
特徴ｃＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第６実施形態とその変形例から抽出される。
【４８７０】
［特徴ｃＡ１］
遊技球が入球可能な入球口を有する第１の入球領域（第１入球部、第１始動口３３）と、
遊技球が入球可能な入球口を有する第２の入球領域（第２入球部、第２始動口３４）と、
前記第１の入球領域または前記第２の入球領域への遊技球の入球を契機として特別情報（特別乱数情報、当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する情報取得手段と、
前記第１の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第１の特別情報と、前記第２の入球領域に遊技球が入球したことによって取得された前記特別情報である第２の特別情報とを、それぞれ記憶する取得情報記憶手段（取得情報記憶部、保留情報記憶エリア６４ｂ内の第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件（特定条件、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となる値と一致すること）を満たすか否か判定する手段であって、前記第２の特別情報についての前記判定を前記第１の特別情報についての前記判定よりも優先的に行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定の結果を報知するための変動表示が開始されてから当該変動表示が終了して停止表示となり当該停止表示が終了するまでを遊技回の１回とした場合に、当該遊技回を実行する遊技回実行手段と、
前記第２の入球領域への遊技球の入球を補助する補助手段（電動役物３４ａ）と、
前記補助手段の状態を、前記第２の入球領域への遊技球の入球を不可能又は困難にする状態である第１の状態と、前記第２の入球領域への遊技球の入球を可能又は容易にする状態である第２の状態との間で遷移させる状態遷移手段と、
前記状態遷移手段を制御する制御手段であって、前記状態遷移手段が前記補助手段の状態を遷移させる態様が異なる制御モードとして、第１制御モード（低頻度サポートモード）と、前記第１制御モードよりも前記第２の入球領域への遊技球の入球が容易である第２制御モード（高頻度サポートモード）と、を少なくとも有する制御手段と、
遊技球が入球した場合に特典として賞球を付与する特典入球手段（大入賞口３６ａ）と、
前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件を満たすことを少なくとも含む特別遊技状態発生条件が成立した場合に、前記特典入球手段に所定の開放を行なわせる特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、
を備える遊技機において、
前記制御手段は、
前記特別遊技状態の終了後に、前記制御モードを特定期間、前記第２制御モードに維持し、前記特定期間の終了時に前記制御モードを前記第２制御モードから前記第１制御モードに切り替える制御モード切替手段（制御モード切替処理、大当たりに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードも含む）の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードに規定回数だけ維持し、規定回数の終了時に制御モードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える処理）を備え、
当該遊技機は、
前記特別遊技状態である期間、または前記特定期間において、当該期間に該当する状態を識別するための情報（識別情報、通常出力態様の大当たり信号２）を継続して出力する第１出力手段（識別情報出力処理、外部端子板から大当たり信号２を出力する処理）と、
前記特定期間の終了時に、前記情報の出力を停止する出力停止手段（出力停止処理、高サポ状態の終了時に特２残保留が無い場合に大当たり信号２の出力を停止する処理）と、
前記特定期間の終了時に前記取得情報記憶手段に記憶されている前記第２の特別情報の数を記憶する記憶手段（記憶部、特２残保留個数ＸＲｂＮを記憶する主側ＲＡＭ６４の特２残保留個数記憶エリア）と、
前記特定期間の終了後に、少なくとも前記記憶手段に記憶されている前記第２の特別情

報の数が１以上である場合に、当該第２の特別情報の数に対応する所定数の前記変動表示が終了するまで、所定の変動表示（特定変動表示、特図２当たり抽選に基づく変動表示）が実行され得る状態を識別可能な所定情報（特定情報、通常出力態様とは別の特別出力態様の大当たり信号２）を継続して出力可能な第２出力手段（特定情報出力処理、高サポ状態の終了時に記憶されている特２残保留の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで大当たり信号２を継続的に出力する出力処理）と、

を備え、

前記第２出力手段は、

前記所定数の前記変動表示のうちの最後の前記変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、前記所定情報を継続して出力する手段（継続出力処理、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に停止表示が終了するまで（確定時間が経過するまで）大当たり２信号を継続的に出力する出力処理）と、

前記所定情報を前記情報とは異なる態様で出力する手段（特別態様出力処理、特２残保留消化中の大当たり信号２を大当たり遊技状態中または高サポ状態中の大当たり信号２とは異なる特別出力態様で出力する処理）と、

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【４８７１】

本特徴によれば、制御モード切替手段によって、特別遊技状態の終了後に制御モードを特定期間、第２制御モード（高頻度サポートモード）に維持し、特定期間の終了時に制御モードを第２制御モードから第１制御モード（低頻度サポートモード）に切り替える。また、第１出力手段によって、特別遊技状態である期間、または特定期間において、当該期間に該当する状態を識別するための情報（通常出力態様の大当たり信号２）を継続して出力し、出力停止手段によって、特定期間の終了時に情報の出力を停止する。さらに、記憶手段によって、特定期間の終了時に取得情報記憶手段（保留情報記憶エリア６４ｂ内の第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂ）に記憶されている第２の特別情報の数を記憶する。第２出力手段によって、特定期間の終了後に、少なくとも記憶手段（保留情報記憶エリア６４ｂ内の第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂ）に記憶されている第２の特別情報の数が１以上である場合に、当該第２の特別情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、所定の変動表示（特図２当たり抽選に基づく変動表示）が実行され得る状態を識別可能な所定情報（通常出力態様とは別の特別出力態様の大当たり信号２）を継続して出力することが可能となる。さらに、第２出力手段は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで、所定情報を継続して出力する（所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に停止表示が終了するまで（確定時間が経過するまで）大当たり２信号を継続的に出力する出力処理）が、当該所定情報を情報（特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための情報）とは異なる態様で出力する。

【４８７２】

したがって、本特徴によれば、特定期間の終了時に情報の出力が一旦停止されても、特定期間の終了後に、記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数に対応する所定数の変動表示が終了するまで、所定の変動表示が実行され得る状態を識別可能な所定情報が継続して出力されることになることから、特定期間の終了後において、取得情報記憶手段に第２の特別情報が残り、当該第２の特別情報が所定条件を満たした場合、具体的には、例えば大当たり当選した場合に、情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別情報が所定条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本特徴では、表示装置において例えば連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８７３】

また、本特徴によれば、所定情報を第１出力手段によって出力される情報とは異なる態

様で出力することから、所定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、所定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されていた第２の特別情報についての変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４８７４】

［特徴ｃＡ２］

特徴ｃＡ１に記載の遊技機であって、

前記特定期間の終了時に前記記憶手段に記憶されている前記第２の特別情報の数が０である場合でも、前記所定情報を出力する出力処理（変形例９における、高サポ状態の終了時において大当たり信号２を継続して出力する処理）が実行され得る

ことを特徴とする遊技機。

【４８７５】

本特徴によれば、特定期間の終了時に記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数が０である場合でも、所定情報を出力する出力処理が実行され得ることから、特定期間の終了時に、記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数が０であるか１以上の数であるかにかかわらず、所定情報が出力される。このために、特定期間の終了時における所定情報の継続的な出力を確実に担保することができることから、例えば、特定期間の終了時から記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数が１以上であるか否かの判定がなされるまでの間でノイズ等によって所定情報の出力が途切れてしまい、データ表示器等の表示装置による識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４８７６】

［特徴ｃＡ３］

特徴ｃＡ１または特徴ｃＡ２に記載の遊技機であって、

前記第２出力手段は、前記最後の変動表示の前記停止表示が終了した後まで継続して前記所定情報を出力する

ことを特徴とする遊技機。

【４８７７】

本特徴によれば、第２出力手段は、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了した後まで継続して所定情報を出力することから、最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間においても、所定情報の出力が継続する。このために、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されている第２の特別情報に基づく遊技回の実行中の期間に、高い精度で一致させることができる。したがって、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、当該表示の精度を向上することができる。

【４８７８】

［特徴ｃＡ４］

特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記情報と前記所定情報とは、同一の出力用端子（出力側コネクタ９５ｂ）から出力される同一種類の情報（大当たり信号２）である

ことを特徴とする遊技機。

【４８７９】

本特徴によれば、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態を識別するための情報を、特定期間の終了後に、記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数に対応する所定数の変動表示のうちの最後の変動表示が終了して停止表示となった後に所定期間が経過するまで継続して、同一の出力用端子から出力される同一種類の情報として出力することができる。したがって、簡単な構造によって、当該情報を適切な期間、データ表示

器等の表示装置に出力することができる。
【４８８０】
［特徴ｃＡ５］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の変動表示は、前記第２の入球領域への遊技球の入球を契機として取得された前記第２の特別情報についての前記判定に対応した前記変動表示である
ことを特徴とする遊技機。
【４８８１】
本特徴によれば、特定期間の終了時に取得情報記憶手段に記憶されていた第２の特別情報についての変動表示であることを、所定情報から識別することができる。したがって、本特徴では、所定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４８８２】
［特徴ｃＡ６］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定情報は、データの出力を所定周期で繰り返し行なう態様（大当たり信号２の特別出力態様）である
ことを特徴とする遊技機。
【４８８３】
本特徴によれば、所定情報はデータの出力を所定周期で繰り返し行なう態様であることから、簡単な構成によって、所定情報を第１出力手段によって出力される情報と異なった態様とすることができる。したがって、本特徴によれば、構造の簡素化を図ることができる。
【４８８４】
［特徴ｃＡ７］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、特定画像（女性キャラクターが「ぎりぎり連荘だよ、良かったね！」と叫ぶ画像）を表示させるための信号（特定画像表示指示信号）を出力する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４８８５】
本特徴によれば、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る特別情報が所定条件を満たすと判定された場合に、特定画像を表示させるための信号を出力する手段を備えることから、当該信号を受信した表示装置において、例えば連荘数の表示と共に特２残保留で大当たり当選した旨の表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４８８６】
［特徴ｃＡ８］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、特定音声を出力させるための信号を出力する手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【４８８７】
本特徴によれば、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る特別情報が所定条件を満たすと判定された場合に、特定音声を出力させるための信号を出力する手段を備えることから、当該信号を受信した装置において、例えば連荘数の表示と共に、特２残保留で大当たり当選した旨の音声を出力することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４８８８】
［特徴ｃＡ９］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記第２の特別情報が前記所定条件を満たすと判定された場合に、前記第２出力手段は、前記特別遊技状態発生手段によって前記特別遊技状態が発生するまで、前記所定情報を所定の継続態様で出力する
ことを特徴とする遊技機。
【４８８９】
本特徴によれば、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定条件を満たすと判定された場合に、第２出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、前記所定情報を所定の継続態様で出力する。このために、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定条件を満たすと判定された場合に、所定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別情報が所定条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。
【４８９０】
［特徴ｃＡ１０］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別遊技状態発生手段は、前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件とは相違する所定他条件（当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致すること）を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（Ｖ入賞口５９に遊技球が入球すること）が成立した場合に、前記特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、
前記所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記第２の特別情報が前記所定他条件を満たすと判定された場合に、前記第２出力手段は、前記特別遊技状態発生手段によって前記特別遊技状態が発生するまで、前記所定情報を所定の継続態様で出力する
ことを特徴とする遊技機。
【４８９１】
本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、判定手段によって特別情報が所定条件とは相違する所定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、第２出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、所定情報を所定の継続態様で出力する。このために、所定情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、具体的には、例えば小当たり当選した場合に、所定情報を所定の継続態様で出力する期間を、第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本特徴では、小当たり当選した場合にも、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別情報が所定他条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることが可能となる。この結果、本特徴では、例えば小当たり当選した場合に、表示装置において連荘数の表示を適切に行なうことができずに遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。
【４８９２】
［特徴ｃＡ１１］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別遊技状態発生手段は、前記判定手段によって前記特別情報が前記所定条件とは相違する所定他条件（特定他条件、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となる値と一致

すること）を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（Ｖ入賞口５９に遊技球が入球すること）が成立した場合に、前記特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、

前記情報の出力中に実行されている遊技回に係る前記第２の特別情報が前記所定他条件を満たすと判定された場合に、前記第１出力手段は、前記特別遊技状態発生手段によって前記特別遊技状態が発生するまで、前記情報を継続して出力する

ことを特徴とする遊技機。

【４８９３】

本特徴によれば、特別遊技状態発生手段は、判定手段によって特別情報が所定条件とは相違する所定他条件を満たし、当該満たした後に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、特別遊技状態発生条件が成立したと判定し、情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、第１出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、情報を継続して出力する。ここで、「情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、第１出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、情報を継続して出力する」構成を備えない比較例を考えてみる。比較例によれば、情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、当該遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間、第１出力手段において情報の出力が停止されてしまう。このために、情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、制御モードが第２制御モードに維持された特定期間において、第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、第１出力手段による情報の出力が途切れることとなり、データ表示器等の表示装置において、直前の特定期間に関係して取得された第２の特別情報が所定他条件を満たしたものであるとして連荘数をカウントすることがことができなかった。この結果、比較例によれば、遊技者に不快感を与えてしまい、遊技者の遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があった。

【４８９４】

これに対して、本変形例によれば、情報の出力中に実行されている遊技回に係る第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された場合に、第１出力手段は、特別遊技状態発生手段によって特別遊技状態が発生するまで、情報を継続して出力することから、第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定された遊技回の変動表示が終了してから、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立するまでの間に、第１出力手段による情報の出力が途切れることがない。このために、制御モードが第２制御モードである特定期間の終了後において、第２の特別情報が所定他条件を満たすと判定され、その後に遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に、連荘が途切れることなく大当たり当選が続くとデータ表示器等の表示装置に認識させ表示させることができる。この結果、連荘が途切れることなく大当たり当選が続き連荘数が大きくなることは遊技者にとって大きな喜びであり、遊技者の遊技に対する興趣をいっそう向上させることができる。

【４８９５】

［特徴ｃＡ１２］

特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

特定の条件下で（高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した後の所定期間内のタイミングで第２始動口３４への遊技球の入球が検出された場合）前記第２の入球領域への遊技球の入球が検出された場合における前記所定数は、前記特定期間の終了時に前記記憶手段に記憶されている前記第２の特別情報の数に１を加算した値となる（変形例５の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【４８９６】

本特徴によれば、特定の条件下で第２の入球領域への遊技球の入球が検出された場合における所定数は、特定期間の終了時に記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数に１を加算した値となる。一般に、特別遊技状態の終了後に制御モードが第２制御モードに維持される特定期間が終了するちょうどのタイミングで、第２の入球領域に遊技球が入球する場合があり得る。この場合のような特定の条件下では、取得情報記憶手段から第２の特別情報を取り出すタイミングによっては、特定期間の終了時に制御モードを第２制御モードから第１制御モードに切り替えた後に、取得情報に記憶されている第２の特別情報の数よりも多い数（１または多くても２程度多い数）の変動表示が実行されることがある。このために、上記所定数を、特定期間の終了時に記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数と一致する値とした比較例では、上述した、取得情報に記憶されている第２の特別情報の数よりも多い分の変動表示を実行する際に、所定情報の出力が停止してしまう虞があった。

【４８９７】

これに対して、本特徴によれば、特定の条件下で第２の入球領域への遊技球の入球が検出された場合における所定数は、特定期間の終了時に記憶手段に記憶されている第２の特別情報の数に１を加算した値となることから、上述した、取得情報に記憶されている第２の特別情報の数よりも多い分の変動表示のうちの１つの変動表示を実行する際に所定情報の出力が停止してしまうことを抑制することができる。したがって、本特徴によれば、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間が終了するタイミングで遊技球が入球したことによって取得された第２の特別情報についての変動表示を終えるまで、可能な限り確保することができる。この結果、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。

【４８９８】

［特徴ｃＡ１３］

特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技状態情報（特別遊技情報、大当たり信号１）を出力する第３出力手段（特別遊技情報出力処理、大当たり信号１を出力する処理）を備え、

前記第１出力手段、前記第２出力手段、および前記第３出力手段の各出力先は、同一の表示装置（データ表示器）である

ことを特徴とする遊技機。

【４８９９】

本特徴によれば、第１出力手段と第２出力手段とから出力される情報および所定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、第３出力手段から出力される特別遊技状態情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、第１出力手段、第２出力手段、および第３出力手段の各出力先に該当する表示装置において、いわゆる連荘数を表示することができる。

【４９００】

［特徴ｃＡ１４］

特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技状態情報（特別遊技情報、大当たり信号１）を出力する第３出力手段（特別遊技情報出力処理、大当たり信号１を出力する処理）を備え、

前記特別遊技状態情報は、前記所定情報とは異なる態様である（大当たり信号１は、特別出力態様の大当たり信号２とは異なる態様）

ことを特徴とする遊技機。

【４９０１】
本特徴によれば、第１出力手段と第２出力手段とから出力される情報および所定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、第３出力手段から出力される特別遊技状態情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、第１出力手段、第２出力手段、および第３出力手段から情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、連荘数をカウントすることが可能となる。さらに、特別遊技状態情報は所定情報とは異なる態様であることから、所定情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、所定情報を受け取った場合に特有の表示を行なうことが可能となる。このために、表示装置において、例えば、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されていた第２の特別情報に基づく変動表示中である旨の表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９０２】
［特徴ｃＡ１５］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特別遊技状態である期間に該当する状態を識別するための特別遊技状態情報（特別遊技情報、大当たり信号１）を出力する第３出力手段（特別遊技情報出力処理、大当たり信号１を出力する処理）を備え、
前記特別遊技状態情報は、前記情報とは異なる態様（大当たり信号１は、通常出力態様の大当たり信号２とは異なる態様）である
ことを特徴とする遊技機。
【４９０３】
本特徴によれば、第１出力手段と第２出力手段とから出力される情報および所定情報によって、特別遊技状態である期間または特定期間に該当する状態であることを識別でき、第３出力手段から出力される特別遊技状態情報によって、特別遊技状態である期間に該当する状態であることを識別できることから、両方の識別を重ね合わせることによって、特定期間が連続する場合に、その連続する特定期間の間で何回特別遊技状態が発生したかを出力先の表示装置が把握することが可能となる。このために、第１出力手段、第２出力手段、および第３出力手段から情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、連荘数をカウントすることが可能となる。さらに、特別遊技状態情報は第１出力手段によって出力される情報とは異なる態様であることから、表示装置における情報の把握が容易となる。このために、表示装置において、例えば連荘数の表示を確実に行なうことが可能となる。
【４９０４】
［特徴ｃＡ１６］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第１の入球領域（第１入球部、第１始動口３３）への遊技球の入球を契機として第１入球情報（第１始動口入球信号）を出力する第１入球情報出力手段を備え、
前記第１出力手段、前記第２出力手段、および前記第１入球情報出力手段のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置（データ表示器）である
ことを特徴とする遊技機。
【４９０５】
本特徴によれば、第１の入球領域への遊技球の入球を契機として第１入球情報を出力し、この出力先、第１出力手段による情報の出力先、および第２出力手段による所定情報の出力先は同一の表示装置であることから、当該表示装置において、例えば連荘数の表示と共に、第１の入球領域への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【４９０６】
［特徴ｃＡ１７］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の入球領域（第２入球部、第２始動口３４）への遊技球の入球を契機として第２入球情報（第２始動口入球信号）を出力する第２入球情報出力手段を備え、
前記第１出力手段、前記第２出力手段、および前記第２入球情報出力手段のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置（データ表示器）である
ことを特徴とする遊技機。
【４９０７】
本特徴によれば、第２の入球領域への遊技球の入球を契機として第２入球情報を出力し、この出力先は、第１出力手段による情報の出力先と第２出力手段による所定情報の出力先との双方に対して同一の表示装置であることから、当該表示装置において、例えば連荘数の表示と共に、第２の入球領域への遊技球の入球に基づく表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９０８】
［特徴ｃＡ１８］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記変動表示が終了して停止表示となったこと示す停止表示情報（図柄確定信号）を出力する停止表示情報出力手段を備え、
前記第１出力手段、前記第２出力手段、および前記停止表示情報出力手段のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置（データ表示器）である
ことを特徴とする遊技機。
【４９０９】
本特徴によれば、変動表示が終了して停止表示となったこと示す停止表示情報を出力する停止表示情報出力手段を備え、第１出力手段、第２出力手段、および停止表示情報出力手段のそれぞれの情報の出力先は、同一の表示装置であることから、当該表示装置において、例えば連荘数の表示と共に、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数が規定回数に到達して高サポ状態から低サポ状態に移行した直後において、特２残保留がある場合に、特２残保留の変動が終了して停止表示となったことを示す表示を行なうことができる。したがって、本特徴では、データ表示器等の表示装置に多様な表示を実行させることができ、この結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【４９１０】
［特徴ｃＡ１９］
特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定期間は、前記最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間に、当該遊技機において予め定められた最短の変動時間以内の時間を加えた期間である（変形例３の構成）
ことを特徴とする遊技機。
【４９１１】
本特徴によれば、所定期間は、前記最後の変動表示が終了して停止表示となった後から当該停止表示が終了するまでの期間に、当該遊技機において予め定められた最短の変動時間以内の時間を加えた期間であることから、所定数の変動表示のうちの最後の変動表示の停止表示が終了して、予め定められた最短の変動時間以内の時間が経過するまで、所定情報の出力が継続する。このために、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に記憶手段に記憶されている第２の特別情報に基づく遊技回が終了して、次の第１の特別情報に基づく変動表示が終了する以前まで延長させることができる。したがって、本特徴によれば、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されている第２の特別情報に基づく遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装

置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうこと抑制することができる。なお、停止表示の終了時からの延長の時間を最短の変動時間よりも長くすると、所定情報の出力中に、特２残保留でない第１の特別情報に基づく次の変動が停止し停止表示が終了してしまい、当該変動で大当たりした場合に、この大当たりが直前の特定期間における連荘数にカウントされてしまう虞があった。この結果、所定情報を受信した表示装置において、例えば連荘数の表示を適切に行なうことができなくなってしまう。これを防止するために、本特徴では、所定情報の延長の期間を、最短の変動時間以内の時間を加えた期間とした。

【４９１２】

［特徴ｃＡ２０］

特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ１９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２出力手段は、少なくとも前記最後の変動表示の前記停止表示が終了して次の変動が開始するまで継続して前記所定情報を出力する（変形例４の構成）

ことを特徴とする遊技機。

【４９１３】

本特徴によれば、所定数の変動表示のうちの少なくとも最後の変動表示の停止表示が終了して次の変動が開始するまで、所定情報を継続して出力することから、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されている第２の特別情報に基づく遊技回が終了して、次の第１の特別情報に基づく変動が開始するまで延長させることができる。したがって、本特徴によれば、所定情報を継続して出力する期間を、特定期間の終了後に取得情報記憶手段に記憶されている第２の特別情報に基づく遊技回の実行を終えた後まで確実に確保することができる。この結果、本特徴では、所定情報や情報を受け取るデータ表示器等の表示装置において、例えば特２残保留消化中である旨を表示する場合に、特２残保留消化が終了する前に当該表示が終わってしまうことを抑制することができる。なお、停止表示の終了時からの延長の期間を次の変動が終了する時間よりも長くすると、所定信号の出力中に、特２残保留でない第１の特別情報に基づく次の変動が停止し停止表示が終了してしまい、当該変動で大当たりした場合に、この大当たりが直前の特定期間における連荘数にカウントされてしまう虞があった。この結果、所定情報を受信した表示装置において、例えば連荘数の表示を適切に行なうことができなくなってしまう。これを防止するために、この変形例では、最後の変動表示の停止表示が終了して次の変動が開始するまで継続して所定情報を出力する構成とした。

【４９１４】

［特徴ｃＡ２１］

特徴ｃＡ１から特徴ｃＡ２０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記継続して出力する態様は、出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様を含む

ことを特徴とする遊技機。

【４９１５】

本特徴によれば、継続して出力する態様は、出力が一時的に停止され、その後に出力が復帰される態様を含むことから、当該出力を受け付けるデータ表示器等の表示装置を、例えば、連続する複数の遊技回において、変動表示中に出力が停止され、確定表示中に出力されている場合に、当該複数の遊技回に亘って継続して出力されるものと判定する仕様とすることで、例えば変動表示中等においてノイズ等によって出力が途切れてしまい、データ表示器等の表示装置において識別性能が低下してしまうことを抑制することができる。

【４９１６】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【４９１７】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９

８８号公報）。
【４９１８】
　また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【４９１９】
　上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の健全性の向上等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【４９２０】
　なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【４９２１】
　以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。
【４９２２】
　パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【４９２３】
　スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【４９２４】
　本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。
【４９２５】
《７》第７実施形態：
《７－０》はじめに：
　従来、遊技の演出を盛り上げるために、液晶表示装置において表示演出を実行するとともに、当該表示演出の実行中に動作する各種の可動役物を備えるパチンコ機が知られている。近年では、各種の可動役物の装飾を豪華なものとしたり、各種の可動役物に多様な動作を実行させることによって遊技の演出の多様化や興趣の向上が図られている。
【４９２６】
　しかしながら、各種の可動役物に実行させる動作が多種多様なものになると、当該多種多様な動作を各種の可動役物に実行させるための駆動プログラムが膨大なものとなり、ＲＯＭの使用容量が増大してしまうといった課題が生じた。
【４９２７】
　そこで、各種の可動役物の一連の動作が規定されたプログラムである駆動シナリオをＲＯＭに記憶させ、当該一連の動作を実行する際に、当該駆動シナリオをＲＯＭから読み出してＲＡＭに格納し、当該ＲＡＭに格納された駆動シナリオに基づいて各種の可動役物に一連の動作を実行させるパチンコ機が開発された。このような駆動シナリオを搭載したパ

チンコ機によれば、一連の動作が規定された駆動シナリオを複数の演出において利用したり（使い回したり）、一の演出の実行中に同一の駆動シナリオを複数回利用する構成を採用することによって、ＲＯＭに記憶すべきプログラムを少なくし、ＲＯＭの使用容量を低減することが可能となった。

【４９２８】

また、一連の動作が規定された駆動シナリオをＲＯＭから読み出して一度ＲＡＭに格納し、当該ＲＡＭに格納された駆動シナリオを実行することによって一連の動作を各種の可動役物に実行させるといった構成や、一度ＲＡＭに格納した駆動シナリオを繰り返し実行することによって各種の可動役物に当該一連の動作を繰り返し実行させる構成を採用することによって、従来のように各種の可動役物に一の単一の動作を実行させる毎に当該一の単一の動作が規定された駆動プログラムを毎回ＲＯＭから読み出してＲＡＭに格納するといった膨大な数の処理を実行する必要がなくなり、この結果、ＲＯＭからのデータの読み出し回数を大幅に低減することが可能となり、パチンコ機の処理負荷の低減が図られた。

【４９２９】

しかしながら、従来の駆動シナリオでは、一度ＲＡＭに駆動シナリオが格納され、当該駆動シナリオに基づいて各種の可動役物の制御が開始された場合には、当該駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができなかった。このため、従来の駆動シナリオは、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用されていた。このような演出としては、例えば、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するか否かの期待感を遊技者に抱かせる発展演出が挙げられる。

【４９３０】

発展演出では、例えば、ノーマルリーチが実行されている所定期間、一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該所定期間の経過時に当該一連の動作を終了させ、スーパーリーチに発展する場合には、当該スーパーリーチに対応する動作を各種の可動役物に実行させ、一方、スーパーリーチに発展しない場合には、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作を各種の可動役物に実行させる。この構成の場合、駆動シナリオは、一連の動作が当該所定期間の経過時に終了するように設定され、また、当該終了時の各種の可動役物の位置や状態も予め設定されている。このため、一連の動作の終了後に、スーパーリーチに対応する動作も、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作も、各種の可動役物にスムーズに実行させることが可能となる。

【４９３１】

このように、従来の駆動シナリオを、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用する場合には問題は生じないが、例えば、従来の駆動シナリオを、一連の動作を終了させるタイミングが不定となる演出（例えばボタン演出）に利用する場合には、次の課題が生じ得る。

【４９３２】

例えば、一連の動作を終了させるタイミングが不定となるボタン演出としては、演出操作ボタンが押下されたタイミングで当該変動に係る抽選結果を告知するボタン告知演出が挙げられる。ボタン告知演出では、例えば、図柄の変動中に一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該一連の動作の実行中に、ボタン受付有効期間を開始し、当該ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、当該演出操作ボタンが押されたタイミングで当該一連の動作を終了させ、当該変動に係る抽選結果が大当たり当選である場合には、当該大当たり当選に対応した動作（例えば落下して回転する動作）を各種の可動役物に実行させ、一方、当該変動に係る抽選結果がはずれである場合には、当該はずれに対応した動作（例えばその場で待機する動作）を各種の可動役物に実行させる。

【４９３３】

しかしながら、従来の駆動シナリオを上述したボタン告知演出に利用する場合には、ボ

タン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合であっても、駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができないため、演出操作ボタンが押下されてから、一連の動作の全てが終了して抽選結果に対応した動作が開始されるまでにタイムラグが生じてしまい、この結果、遊技者に違和感や不快感を与えてしまうとともに、ボタン演出の爽快感を損ねてしまうといった課題が生じ得る。

【４９３４】

さらに、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、演出操作ボタンが押下されたタイミングから遅延することなく即座に、液晶表示装置には当該変動に係る抽選結果に対応した画像が表示され、スピーカーからは当該画像に対応した音声が遅延することなく出力されることになる。したがって、各種の可動役物の動作のタイムラグが目立ってしまい、遊技者により一層の違和感や不快感を与えてしまうといった課題が生じ得る。

【４９３５】

本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、制御プログラムや制御データを有効に活用しつつ、可動役物の一連の動作を適切な制御で終了させることを目的としている。以下、詳細に説明する。

【４９３６】

本遊技機は、

遊技領域に設けられた入球手段と、

前記入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選を行なう当否抽選手段と、

前記当否抽選手段の前記当否抽選の抽選結果に応じて表示手段で実行する一の特定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御手段と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段における前記特定演出の表示中に動作する可動手段の一の動作態様を複数の中から決定して実行する可動制御手段と、

を備え、

前記可動制御手段は、所定の作動条件の成立に基づいて、前記複数の中から決定された一の前記動作態様に対応して設定された特定情報に基づいて前記可動手段に一連の特定動作を行なわせるものであり、

前記可動手段は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置と、最も駆動された位置である第２位置との間で駆動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置または前記第１位置の近傍に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段は、

前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段に基づいて前記終了条件が成立していると判定された場合に、前記第１位置または前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段を停止させて前記一連の特定動作を終了する終了手段と、

を備える

ことによって、上記目的を達成している。

【４９３７】

「入球手段」は、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な入球口を有する領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口や、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に遊技状態が高確率モードに移行するＶ確領域、遊技球が入球した場合に特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）に移行するＶ領域、遊技球が入球した場合に所定個数の賞球が払い出されることになる一般入賞口、大入賞口、大入賞口内の賞球付与領域

、遊技盤の最下部に設けられたアウト口、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【４９３８】

「当否抽選」は、入球手段に遊技球が入球した場合に実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第１特図抽選や、第２特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第２特図抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普図抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。

【４９３９】

「当否抽選手段」は、入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選を行なうものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理や、第２特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理、普図始動ゲートを遊技球が通過したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって普図抽選の結果を判定する抽選処理、などが挙げられる。

【４９４０】

「表示手段」は、当否抽選手段の当否抽選の抽選結果に応じた演出を表示可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、図柄表示装置を構成する液晶ディスプレイや、有機ＥＬディスプレイ、プラズマディスプレイ、ブラウン管（ＣＲＴ）、ビデオプロジェクタ、などが挙げられる。

【４９４１】

「特定演出」は、当否抽選手段の当否抽選の抽選結果に応じて表示手段で実行可能な演出であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する表示演出や、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する表示演出、普図始動ゲートへの遊技球の入球に基づいて実行される普図変動演出を構成する表示演出、普電オープニング期間中に実行される表示演出、普電開閉期間中に実行される表示演出、普電エンディング期間中に実行される表示演出、特電オープニング期間中に実行される表示演出、特電開閉期間中に実行される表示演出、特電エンディング期間中に実行される表示演出、デモ状態中に実行される表示演出、などが挙げられる。また、これらの表示演出の内容としては、例えば、予告演出や、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出、バトル演出、一発告知演出、などが挙げられる。

【４９４２】

「表示制御手段」は、表示手段で実行する一の特定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、や、図柄表示装置で実行する一の特図変動演出を複数の演出パターンの中から決定して実行する処理や、表示手段で実行する一の特定演出の内容を複数の演出内容の中から決定して実行する処理、などが挙げられる。

【４９４３】

「可動手段」は、表示手段における特定演出の表示中に動作可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技盤の中央に位置する図柄表示装置の上部に設けられ、上下移動動作、拡大動作、回転動作及び縮小動作が可能な演出用可動役物や、図柄表示装置の下部に設けられ、上昇動作及び下降動作が可能な可動役物、演出操作ボタンの内部に設けられ、板状部材を回転可能な可動役物、遊技球の流下経路上に設けられる板状部材を回動可能な可動役物、板状部材をスライド移動可能な可動役物、などが挙げられる。

【４９４４】

「動作態様」は、可動手段の動作の態様として特定可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、移動動作における移動方向、移動速度、移動量、回転動作における回転方向、回転速度、回転量、回動動作における回動方向、回動速度、回動量、スライド動作におけるスライド方向、スライド速度、スライド量、これら動作の実行順序、実行タイミング、実行間隔、実行回数などを規定する動作パターン、が挙げられる。

【４９４５】

「特定情報」は、所定の作動条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作態様に対応して１回の設定処理によって設定される情報であって、当該１回の設定処理によって設定された情報に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、演出用可動役物に一連の上下移動動作を実行させるための情報が規定された駆動シナリオや、所定の動作の内容や実行タイミングが予め規定されたスケジュールデータ、実行すべき処理内容や実行すべきタイミング、回数、終了すべきタイミング等を規定するための各種カウンタ、各種カウンタ値と比較するために格納された値、制御の進行に伴って更新される各種ポインタ、などが挙げられる。

【４９４６】

「一連の特定動作」は、可動手段が実行可能な一連の動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、一連の上下移動動作や、一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作、一連の落下・回転・上昇動作、一連の右移動・左移動・回転動作、一連の回動動作、一連のスライド動作、一連の左移動・回転動作・右移動、一連の右移動・回転動作・左移動、などが挙げられる。

【４９４７】

「可動制御手段」は、所定の作動条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された特定情報に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、複数の中から決定された一の役物動作パターンに対応して設定された駆動シナリオに基づいて演出用可動役物に一連の上下移動動作を行なわせる処理や、複数の中から決定された一の役物動作パターンに対応して設定された駆動シナリオに基づいて演出用可動役物に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を行なわせる処理、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定されたスケジュールデータに基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる処理、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された各種カウンタ値に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる処理、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された所定の値に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる処理、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された各種ポインタに基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる処理、などが挙げられる。

【４９４８】

「初期位置」は、可動手段が駆動されていない状況における初期の位置や状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、可動役物が駆動されていない状況において位置している原点位置や、可動役物が駆動されていない状況における初期状態、などが挙げられる。

【４９４９】

「第１位置」は、可動手段が一連の特定動作において初期位置側に戻った位置であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、可動役物が一連の動作において最も戻った位置でもある原点位置や、可動役物が一連の動作において最も戻った位置であるＷ位置（後述する変形例）、可動役物が一連の動作において最も戻った状態、可動役物が一連の動作において最も戻った状態でもある初期状態、などが挙げられる。

【４９５０】

「第２位置」は、可動手段が一連の特定動作において最も駆動された位置であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、可動役物が一連の動作において最も駆動された位置である最下点位置や、可動役物が一連の動作において最も駆動された状態、などが挙げられる。

【４９５１】
「所定動作」は、可動手段を初期位置側である第１位置または第１位置の近傍に位置させる動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、演出用可動役物を後述するＡ位置から初期位置に移動させる上昇動作や、演出用可動役物を後述するＢ位置から初期位置に移動させる上昇動作、演出用可動役物を後述するＡ位置からＷ位置に移動させる上昇動作、演出用可動役物を後述するＢ位置からＷ位置に移動させる上昇動作、可動役物を変位した位置から変位前の位置に戻す動作、可動役物を最も駆動された状態から駆動されていない状態に戻す動作、可動役物を最も駆動された状態から初期状態に戻す動作、などが挙げられる。
【４９５２】
「判定手段」は、所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、上昇動作を実行して演出用可動役物が初期位置に位置した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する処理や、上昇動作を実行して演出用可動役物がＷ位置に位置した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する処理、可動役物を駆動されていない状態に戻す動作を実行して当該可動役物が駆動されていない状態となった場合に一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する処理、可動役物を初期状態に戻す動作を実行して当該可動役物が初期状態となった場合に一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する処理、などが挙げられる。
【４９５３】
「終了手段」は、判定手段に基づいて終了条件が成立していると判定された場合に、第１位置または第１位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、初期位置に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了させる処理や、Ｗ位置に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了させる処理、駆動されていない状態となった可動役物を停止させて一連の特定動作を終了させる処理、初期状態となった可動役物を停止させて一連の特定動作を終了させる処理、などが挙げられる。
【４９５４】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「入球手段」としての「入球部」を備え、「当否抽選」としての「内部抽選」を備え、「当否抽選手段」としての「抽選処理」を備え、「表示手段」としての「表示部」を備え、「特定演出」としての「所定演出」を備え、「表示制御手段」としての「表示制御処理」を備え、「可動手段」としての「可動役物」を備え、「動作態様」としての「動作パターン」を備え、「可動制御手段」としての「可動制御処理」を備え、「所定の作動条件」としての「所定の開始条件」を備え、「特定情報」としての「設定情報」を備え、「一連の特定動作」としての「一連の動作」を備え、「初期位置」としての「非駆動時初期位置」を備え、「第１位置」としての「駆動時最戻り位置」を備え、「第２位置」としての「駆動時最大変位位置」を備え、「所定動作」としての「戻り動作」を備え、「終了条件」としての「動作終了条件」を備え、「判定手段」としての「判定処理」を備え、「終了手段」としての「終了処理」を備える。また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「第１の期間」としての「短動作期間」を備え、「第２の期間」としての「長動作期間」を備え、「第１の制御期間」としての「短制御期間」を備え、「第２の制御期間」としての「長制御期間」を備え、「第１の制御」としての「第１制御」を備え、「第２の制御」としての「第２制御」を備え、「所定の遊技操作」としての「遊技用操作」を備え、「待機期間」としての「動作待機期間」を備え、「非駆動期間」としての「開始前非駆動期間」を備え、「音出力手段」としての「音声出力部」を備え、「発光手段」としての「発光部」を備え、「所定期間」としての「所定のインターバル期間」を備えてもよい。
【４９５５】
本遊技機によれば、詳細は後述するが、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に内部抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、内部抽選の抽選結果に応じて表示

部で実行する一の所定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示部における所定演出の表示中に動作する可動役物の一の動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。そして、本遊技機によれば、所定の開始条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作パターンに対応して設定された設定情報に基づいて可動役物に一連の動作を行なわせることが可能である。

【４９５６】

そして、本遊技機によれば、可動役物は、一連の動作において非駆動時初期位置側である駆動時最戻り位置と、最も駆動された位置である駆動時最大変位位置との間で駆動制御され、一連の動作は、可動役物を駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置させる戻り動作を複数回実行するように構成されており、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する終了処理を実行可能である。

【４９５７】

したがって、本遊技機によれば、当該一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置した状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【４９５８】

ここで、仮に、本遊技機とは異なり、一連の動作の動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置と駆動時最大変位位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動役物の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【４９５９】

これに対して、本遊技機によれば、上述したように、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。この結果、一連の動作の終了時には、可動役物は駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【４９６０】

さらに、本遊技機によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、遊技者に与える違和感や不快感を低減することが可能となる。

【４９６１】

このように、本遊技機によれば、制御プログラムや制御データを有効に活用しつつ、可動役物の一連の動作を適切な制御で終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が所定の状態となっていることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【４９６２】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第７実施形態として説明する。

【４９６３】

《７－１》遊技機の構造：

図３０３は、第７実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」とも称する）の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【４９６４】

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

【４９６５】

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

【４９６６】

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

【４９６７】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が遊技のための操作である遊技球の発射操作をするための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操

作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【４９６８】

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

【４９６９】

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

【４９７０】

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

【４９７１】

図３０４は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面側に設けられている。

【４９７２】

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

【４９７３】

第２制御ユニット５２は、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信されたコマンドに基づいて、パチ

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

【４９７４】

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

【４９７５】

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

【４９７６】

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

【４９７７】

図３０５は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車９６が配設されている。これら釘４２や風車９６は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向に変化を与える。本実施形態では、遊技領域ＰＡは、「左打ち」によって発射された遊技球が流通可能な左側遊技領域ＰＡＬと、左側遊技領域ＰＡＬを流通してきた遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣと、「右打ち」によって発射された遊技球が流通可能な右側遊技領域ＰＡＲとによって構成されている。

【４９７８】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４、普通電動役物３４ｂ、普図始動ゲート３５、特電入賞装置５７、アウト口４３が設けられている。本実施形態では、「左打ち」によって発射された遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣに第１特図始動口３３が設けられており、「右打ち」によって発射された遊技球が到達可能な右側遊技領域ＰＡＲの上流側から順に、普図始動ゲート３５、第２特図始動口３４及び普通電動役物３４ｂ、特電入賞装置５７が設けられている。そして、遊技盤３０の最下部にアウト口４３が設けられている。遊技盤３０の中央の開口部には、遊技を盛り上げる演出を実行する装置として、可変表示ユニット４０と、演出用可動役物１７０とが設けられている。以下、遊技盤３０に設けられている各構成について説明する。

【４９７９】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では

、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。

【４９８０】

第１特図始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、３個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第１特図抽選が実行される。第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第１特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物５７ｂ）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉期間は、実際に特別電動役物の開閉が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選が実行可能となるまでの待機期間である。

【４９８１】

特電入賞装置５７は、遊技球が入球可能な大入賞口５７ａと、当該大入賞口５７ａの入口を開閉する機能を有する特別電動役物５７ｂとを備える。

【４９８２】

特別電動役物５７ｂは、通常は遊技球が大入賞口５７ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が大入賞口５７ａに入球可能な開放状態となる可動役物である。

【４９８３】

本実施形態では、特別電動役物５７ｂは、右側遊技領域ＰＡＲにおける遊技球が到達し得る（接し得る）位置に配置されており、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材の下辺の両端に設けられ、当該板状部材を前方側（手前側）に回動可能に支持する支持部とを備えている。特別電動役物５７ｂは、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤３０と同一平面となるように収納された状態となっており、特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が特別電動役物５７ｂの前方側（手前側）を通過可能な状態となっている。一方、開放状態では、特別電動役物５７ｂは、当該板状部材が支持部を中心として前方側（手前側）に回動した状態となっており、特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が大入賞口５７ａに入球可能な状態となる。なお、本実施形態では、特別電動役物５７ｂは、透明または半透明の部材を含んで構成されているため、板状部材の裏側を流通する遊技球を遊技者が当該板状部材を通して視認可能な構成となっている。

【４９８４】

大入賞口５７ａは、特別電動役物５７ｂが開放状態となっている状況において遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。

【４９８５】

普図始動ゲート３５は、遊技球が入球可能な入球口を有する貫通孔型の入球部であり、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、遊技領域ＰＡに残って流通可能である。そして、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、主制御装置６０によって普図抽選が実行される。普図抽選の結果には、後述する普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させる「普図当たり」と、普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させない「普図外れ」とが含まれている。普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普通電動役物３４ｂを開放状態に移行させる可動制御処理を含む普電開閉実行モードが実行される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、普電開閉期間は、実際に普通電動役物３４ｂの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの待機期間である。なお、普図始動ゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。

【４９８６】

普図始動ゲート３５の下流には、普通電動役物３４ｂを有する第２特図始動口３４が配置されており、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、普通電動役物３４ｂを備える第２特図始動口３４に導かれる。

【４９８７】

普通電動役物３４ｂは、通常は遊技球が第２特図始動口３４に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２特図始動口３４に入球可能な開放状態となる。

【４９８８】

第２特図始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、本実施形態では、右側遊技領域ＰＡＲに設けられている。第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第２特図抽選が実行される。本実施形態では、第２特図抽選の結果として、「特図大当たり」と、「特図外れ」とが設定情報として設定されている。第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第２特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物５７ｂ）を開放状態に移行させる処理を含む特電開閉実行モードが開始される。なお、本実施形態では、第２特図始動口３４が右側遊技領域ＰＡＲに設けられている構成としたが、第２特図始動口３４の位置はこれに限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、他の位置に設けられていてもよい。例えば、第２特図始動口３４は、左側遊技領域ＰＡＬに設けられていてもよい。

【４９８９】

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

【４９９０】

第１特図始動口３３の上方には、ステージ３６ｘが設けられている。ステージ３６ｘは、到達した遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート及び左側ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されている。すなわち、中央ルートに振り分けられた遊技球の個数よりも、右側ルートに振り分けられた遊技球と左側ルートに振り分けられた遊技球とを合計した個数の方が多くなるように構成されている。本実施形態では、ステージ３６ｘの下方に第１特図始動口３３が設けられており、中央ルートに振り分けられた遊技球は第１特図始動口３３に入球する可能性が高い。このため、中央ルートの方が右側ルート及び左側ルートよりも遊技者にとっての価値が高い。なお、本実施形態では、振分ステージ３６ｘ２は、樹脂製である。

【４９９１】

なお、「入球」とは、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡに残存して流通（流下）を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４及び大入賞口５７ａへの遊技球の入球を「入賞」と表現する場合もある。

【４９９２】

次に、遊技盤３０に設けられている各種の表示部について説明する。

【４９９３】

遊技盤３０には、可変表示ユニット４０と、メイン表示器４５とが設けられている。メイン表示器４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示器３９とを有している。

【４９９４】

特図ユニット３７は、第１特別図柄表示器３７ａと、第２特別図柄表示器３７ｂと、第１特図保留表示器３７ｃと、第２特図保留表示器３７ｄとを備えている。

【４９９５】

第１特別図柄表示器３７ａは、第１特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部

である。第１特別図柄とは、第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行されると、第１特別図柄表示器３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１特別図柄の変動表示を実行する。その後、第１特別図柄表示器３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第１特別図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１特図変動時間とも呼ぶ。

【４９９６】

本実施形態では、第１特別図柄表示器３７ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、第１特別図柄表示器３７ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第１特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第１特別図柄表示器３７ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【４９９７】

なお、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第１特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第１特図遊技回は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第１特図遊技回毎に、１回の第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第１特図遊技回に要する時間を第１特図遊技時間とも呼ぶ。第１特図遊技時間は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから第１特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第１特図変動時間と、第１特図抽選の結果が停止表示されている時間である第１特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第１特図停止時間は一定（１．０秒）である。したがって、第１特図変動時間が決定されることによって、第１特図遊技時間は一意に決定される。

【４９９８】

第２特別図柄表示器３７ｂは、第２特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第２特別図柄とは、第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行されると、第２特別図柄表示器３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２特別図柄の変動表示を実行する。その後、第２特別図柄表示器３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第２特別図柄の停止表示を実行する。以下では、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２特図変動時間とも呼ぶ。

【４９９９】

本実施形態では、第２特別図柄表示器３７ｂは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、第２特別図柄表示器３７ｂを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第２特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第２特別図柄表示器３７ｂは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【５０００】

なお、第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第２特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第２特図遊技回は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第２特図遊技回毎に、１回の第２特図抽選の抽選結果を遊技者

に報知する。また、１回の第２特図遊技回に要する時間を第２特図遊技時間とも呼ぶ。第２特図遊技時間は、第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから第２特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第２特図変動時間と、第２特図抽選の結果が停止表示されている時間である第２特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第２特図停止時間は一定である。したがって、第２特図変動時間が決定されることによって、第２特図遊技時間は一意に決定される。

【５００１】

また、本実施形態では、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示中に遊技球が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく第１特図抽選又は第２特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第１特図保留表示器３７ｃと、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第２特図保留表示器３７ｄとを備えている。

【５００２】

第１特図保留表示器３７ｃは、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報（第１特図始動口３３に入球した遊技球の個数に関する情報）を表示する表示部である。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく第１特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第１特図保留表示器３７ｃは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第１図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【５００３】

第２特図保留表示器３７ｄは、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく第２特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第２特図保留表示器３７ｄは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第２図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【５００４】

また、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選の両方が保留されている場合には、第２特図抽選が優先して実行され、第２特図抽選の保留が全て無くなった後に、第１特図抽選が実行されるように構成されている（いわゆる特２優先機）。具体的には、例えば、第１特図抽選が２個（２回）保留されており、第２特図抽選が３個（３回）保留されている場合には、第２特図抽選が３回実行されて保留が無くなった後に、第１特図抽選が２回実行されることになる。ただし、保留されていた最後の第２特図抽選が終了する前に第２特図始動口３４に遊技球が入球して第２特図抽選が再び保留された場合には、当該保留された第２特図抽選が終了するまで、第１特図抽選は実行されない。

【５００５】

普図ユニット３８は、普通図柄表示器３８ａと、普図保留表示器３８ｂとを備えている。

【５００６】

普通図柄表示器３８ａは、普通図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として内部抽選である普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示器３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示器３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、普通図柄表示器３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。

【５００７】

本実施形態では、普通図柄表示器３８ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普通図柄表示器３８ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した

後に（変動表示した後に）、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、普通図柄表示器３８ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【５００８】

なお、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の普図遊技回毎に、１回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の普図遊技回に要する時間を普図遊技時間とも呼ぶ。普図遊技時間は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、普図停止時間は一定（０．１秒）である。したがって、普図変動時間が決定されることによって、普図遊技時間は一意に決定される。

【５００９】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート３５に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する上述した普図保留表示器３８ｂを備えている。

【５０１０】

普図保留表示器３８ｂは、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示器３８ｂは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【５０１１】

ラウンド表示器３９は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示器３９は、特電開閉実行モードにおける特電開閉期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示器３９は、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器を２つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示器３９は、２つの７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【５０１２】

なお、上述したメイン表示器４５を構成する各表示部は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【５０１３】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、図柄表示装置４１を備える。本実施形態では、図柄表示装置４１として、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）が採用されている。図柄表示装置４１の表示内容は、後述する表示制御装置１００によって制御される。なお、図柄表示装置４１としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置や、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴなど、種々の表示装置が採用されてもよい。

【５０１４】
図柄表示装置４１は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄が変動表示及び停止表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示及び停止表示を行なう表示部である。また、図柄表示装置４１は、装飾図柄の変動表示及び停止表示に限らず、予告演出や特電開閉実行モード中の演出の表示など、各種の演出の表示も行なう表示部である。図柄表示装置４１の上方には、演出用可動役物１７０が設けられている。
【５０１５】
演出用可動役物１７０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの手前（前方）上側に配置された可能役物であり、遊技盤３０の正面視（以下、単に「正面視」と呼んだ場合、遊技盤３０の正面視を意味する）において、回転軸部１７１の周囲に５枚の花びら部１７２が配置されるように構成されている。各花びら部１７２は、板状の透明または半透明の樹脂製部材であり、正面視において、花びらの形状を有している。回転軸部１７１は、遊技盤３０の前後方向（遊技盤３０の表面に対して垂直な方向）に延在した棒状部材に連結されており、当該棒状部材を中心に回転可能に構成されている。回転軸部１７１に連結された各花びら部１７２は、回転軸部１７１の回転運動に伴って回転可能に構成されている。さらに、演出用可動役物１７０は、図示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。演出用可動役物１７０の構成及び動作の詳細については後述する。
【５０１６】
図３０６は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図３０６（Ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。
【５０１７】
図３０６（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【５０１８】
図３０６（Ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの一例を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａの中央には、メイン表示領域ＭＡが表示される。なお、変形例として、表示面４１ａの右側上方に、メイン表示領域ＭＡよりも小さい領域であるサブ表示領域ＳＡが表示される構成としてもよい。
【５０１９】
メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３０６（Ａ）に示した数字１～８の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図３０６（Ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に１個の装飾図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。
【５０２０】
本実施形態では、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球し、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Ｚ１、装飾図柄列Ｚ３、装飾図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に１個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置６０による第１特図抽選又は第２特図抽選の結果が特図大当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせ

が有効ラインＬ１上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。

【５０２１】

次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図３０６（Ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に装飾図柄列Ｚ１において装飾図柄「７」が停止表示され、次に装飾図柄列Ｚ３において装飾図柄列Ｚ１と同じ装飾図柄「７」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Ｚ２において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Ｚ２に停止表示される。

【５０２２】

また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することにより所定演出であるリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【５０２３】

図３０６（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特図保留表示領域Ｄｓ１と、第２特図保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。

【５０２４】

第１特図保留表示領域Ｄｓ１には、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留された第１特図抽選の個数（保留第１特図抽選の個数）が表示される。保留第１特図抽選とは、未実行の第１特図抽選であって、当該第１特図抽選の抽選結果を報知するための第１特別図柄の変動表示が開始されていない第１特図抽選を言う。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留可能な第１特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第１特図保留表示領域Ｄｓ１には４個の保留第１特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【５０２５】

第２特図保留表示領域Ｄｓ２には、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留された第２特図抽選の個数（保留第２特図抽選の個数）が表示される。保留第２特図抽選とは、未実行の第２特図抽選であって、当該第２特図抽選の抽選結果を報知するための第２特別図柄の変動表示が開始されていない第２特図抽選を言う。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留可能な第２特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第２特図保留表示領域Ｄｓ２には４個の保留第２特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【５０２６】

また、図３０６（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特別図柄表示器３７ａに表示される第１特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１と、第２特別図柄表示器３７ｂに表示される第２特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１特別図柄表示器３７ａ

において第１特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【５０２７】

なお、本実施形態においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡ、第１特図保留表示領域Ｄｓ１、第２特図保留表示領域Ｄｓ２、第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２が表示される構成としたが、表示面４１ａにこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。

【５０２８】

《７－２》遊技機の電気的構成：

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

【５０２９】

図３０７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【５０３０】

主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【５０３１】

主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。

【５０３２】

また、主制御基板６１の入力側には、上述した各種の入球口のそれぞれに設けられた検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１特図抽選を実行し、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２特図抽選を実行する。

【５０３３】

主制御基板６１の出力側には、メイン表示器４５と、特別電動役物５７ｂを開閉動作させる特別電動役物駆動部５７ｃと、普通電動役物３４ｂを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｃとが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【５０３４】

具体的には、ＭＰＵ６２は、第１特図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における第１特別図柄表示器３７ａの表示制御を実行し、第２特図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における第２特別図柄表示器３７ｂの表示制御を実行し、普図抽選を実行し

た際には、メイン表示器４５における普通図柄表示器３８ａの表示制御を実行し、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示器４５におけるラウンド表示器３９の表示制御を実行する。さらに、ＭＰＵ６２は、特電開閉実行モードにおいては、特別電動役物５７ｂが開閉されるように特別電動役物駆動部５７ｃの駆動制御を実行し、普電開閉実行モードにおいては、普通電動役物３４ｂが開閉されるように普通電動役物駆動部３４ｃの駆動制御を実行する。

【５０３５】

また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。主制御装置６０は、払出制御装置７０に対して、入球判定結果に基づいて、各入球口毎に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信する。なお、主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【５０３６】

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

【５０３７】

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

【５０３８】

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

【５０３９】

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

【５０４０】

図３０８は、ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図

である。図３０８に示すように、ＲＡＭ６４には、ＭＰＵ６２による内部抽選に用いられる各種のカウンタが設けられている。具体的には、本実施形態では、ＲＡＭ６４には、特図当否判定カウンタＣｓ１と、特図種別判定カウンタＣｓ２と、特図リーチ判定カウンタＣｓ３と、特図変動種別判定カウンタＣｓ４と、普図当否判定カウンタＣｎ１と、普図種別判定カウンタＣｎ２と、乱数初期値カウンタＣｉｎｉとが設けられている。特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２は、特図抽選の抽選結果を判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、図柄表示装置４１に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かを判定する特図リーチ判定に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２は、普図抽選に用いられる。乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１の値が１周した際の初期値を設定情報として設定する際に用いられる。

【５０４１】

各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【５０４２】

また、ＲＡＭ６４には、特図保留エリア６４ｂと、特図判定エリア６４ｃと、普図保留エリア６４ｄと、普図判定エリア６４ｅとが設けられている。本実施形態では、第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに時系列的に記憶され、第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。また、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２の各値が普図保留エリア６４ｄに時系列的に記憶される。

【５０４３】

次に、特図当否判定カウンタＣｓ１の詳細について説明する。特図当否判定カウンタＣｓ１は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタＣｓ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタＣｓ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該特図当否判定カウンタＣｓ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１と同様のループカウンタである（値＝０～６５５３５）。

【５０４４】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【５０４５】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図保留エリアＲａに記

憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値よりも優先的に、そして記憶された順に特図判定エリア６４ｃに移動される。そして、特図判定エリア６４ｃに移動した特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図当たりに当選するか否かが判定される。

【５０４６】

次に、特図種別判定カウンタＣｓ２の詳細について説明する。特図種別判定カウンタＣｓ２は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタＣｓ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【５０４７】

特図種別判定カウンタＣｓ２は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【５０４８】

特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。

【５０４９】

ＭＰＵ６２は、上述したように、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図当否判定カウンタＣｓ１の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図種別判定カウンタＣｓ２の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し、特別図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【５０５０】

次に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の詳細について説明する。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、特図当否判定の結果が特図当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【５０５１】

特図リーチ判定カウンタＣｓ３は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【５０５２】

特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保

留エリアＲｂに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。

【５０５３】

ＭＰＵ６２は、特図当否判定において特図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値を、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、特図抽選における特図当否判定の結果が特図大当たりである場合には、ＭＰＵ６２は、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値に関係なくリーチ発生と判定する。

【５０５４】

次に、特図変動種別判定カウンタＣｓ４の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３８ａにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【５０５５】

特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、定期的に更新され、その更新値は、特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

【５０５６】

次に、普図当否判定カウンタＣｎ１の詳細について説明する。普図当否判定カウンタＣｎ１は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタＣｎ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、普図当否判定カウンタＣｎ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値として読み込まれる。

【５０５７】

普図当否判定カウンタＣｎ１は定期的に更新され、普図始動ゲート３５を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【５０５８】

普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に普図判定エリア６４ｅに移動する。そして、普図判定エリア６４ｅに移動した普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりに当選するか否かが判定される。

【５０５９】

次に、普図種別判定カウンタＣｎ２の詳細について説明する。普図種別判定カウンタＣｎ２は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタＣｎ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。

【５０６０】

普図種別判定カウンタＣｎ２は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。

【５０６１】

普図種別判定カウンタＣｎ２の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。

【５０６２】

ＭＰＵ６２は、上述したように、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図当否判定カウンタＣｎ１の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図種別判定カウンタＣｎ２の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示器３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【５０６３】

次に、特図当否判定テーブルについて説明する。

【５０６４】

図３０９は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【５０６５】

上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタＣｓ１における０から６５５３５までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタＣｓ１の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。ただし、本実施形態では、特図当たりの一種別として特図小当たりは設定情報として設定されていない。

【５０６６】

本実施形態のパチンコ機１０は、特図当否判定（特図抽選）の抽選モードとして、特図大当たりに当選する確率の低い低確率モードと、当該低確率モードよりも特図大当たりに当選する確率の高い高確率モードとを実行可能に構成されており、低確率モード中の特図抽選において利用される低確率モード用の特図当否判定テーブルと、高確率モード中の特図抽選において利用される高確率モード用の特図当否判定テーブルとを備えている。さらに、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選とにおいても異なる特図当否判定テーブルを備えている。すなわち、本実施形態では、特図抽選において利用する特図当否判定テーブルとして、以下の４種類の特図当否判定テーブルを備えている。

・第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）

【５０６７】

図３０９（Ａ）に示すように、低確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から２０４までの２０５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約３１９．７分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【５０６８】

図３０９（Ｂ）に示すように、低確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から２０４までの２０５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約３１９．７分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【５０６９】

図３０９（Ｃ）に示すように、高確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から１７２８までの１７２９個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約３７．９分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【５０７０】

図３０９（Ｄ）に示すように、高確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から１７２８までの１７２９個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約３７．９分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【５０７１】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【５０７２】

図３１０は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタＣｓ２における０から９９までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果と、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値とによって、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する特図種別判定が行なわれる。

【５０７３】

本実施形態のパチンコ機１０は、第１特図抽選において利用される第１特図種別判定テーブルと、第２特図抽選において利用される第２特図種別判定テーブルとを備えている。

【５０７４】

図３１０（Ａ）に示すように、本実施形態の第１特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～１９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が２０～３９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が４０～５９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が６０～９９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。

【５０７５】

図３１０（Ｂ）に示すように、本実施形態の第２特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～５１までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が５２～５５までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が５６～５９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が６０～９９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）と判定される。一方、特図当否判定

の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。

【５０７６】

特別図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）及び特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となる点において共通しているが、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。

【５０７７】

特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける特別電動役物５７ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける特別電動役物５７ｂの開閉の態様が異なることになる。

【５０７８】

次に、特電開閉パターン選択テーブルについて説明する。

【５０７９】

図３１１は、特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。特電開閉パターン選択テーブルは、特図大当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉パターン及び当該特電開閉パターンを実現するための特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。特電開閉パターンは、特別電動役物５７ｂに一連の動作、具体的には一連の開閉動作を実行させるための動作パターンである。特別電動役物５７ｂは、一連の開閉動作が実行されていない非駆動時には、非駆動時初期位置である初期閉鎖状態となっており、一連の開閉動作が実行されると、駆動時最戻り位置である駆動時閉鎖状態と、最も駆動された駆動時最大変位位置である開放状態との間で駆動制御される。そして、一連の開閉動作は、特別電動役物５７ｂを駆動時閉鎖状態に移行させる閉鎖動作を複数回実行するように構成されている。なお、本実施形態では、一連の開閉動作に含まれる閉鎖動作によって特別電動役物５７ｂを閉鎖した際の駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と同じ状態であるが、駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と完全に同じ状態でなくてもよい。すなわち、閉鎖動作によって特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態までは完全に戻っていない場合があってもよい。換言すれば、閉鎖動作は、特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態側に近づく動作であればよく、初期閉鎖状態及び駆動時閉鎖状態のいずれも、遊技球が大入賞口５７ａに入球することが不可能な状態であればよい。以下、本実施形態では、初期閉鎖状態と駆動時閉鎖状態とを区別しない場合には、単に閉鎖状態と呼ぶ。

【５０８０】

図３１１に示すように、特電開閉パターン選択テーブルには、特別図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した特電開閉パターンがそれぞれ設定されており、当該特電開閉パターンを実現するための制御プログラムである特電開閉シナリオが特電開閉パターン毎にそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、特別図柄Ａに対応して特電開閉パターンＡ（特電開閉シナリオＡ）が設定されており、特別図柄Ｂに対応して特電開閉パターンＢ（特電開閉シナリオＢ）が設定されており、特別図柄Ｃに対応して特電開閉パターンＣ（特電開閉シナリオＣ）が設定されており、特別図柄Ｄに対応して特電開閉パターンＤ（特電開閉シナリオＤ）が設定されている。すなわち、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＡ（特電開閉シナリオＡ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｂとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＢ（特電開閉シナリオＢ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｃとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＣ（特電開閉シナリオＣ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｄとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＤ（特電開閉シナリオＤ）が選択されることになる。

【５０８１】
特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始される。すなわち、本実施形態では、特電開閉実行モードの開始条件の成立後、一連の開閉動作（特電開閉期間）の開始前に、特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態から駆動されない特電オープニング期間が存在する。３．０秒間の特電オープニング期間が終了すると、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１６回（１６ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、２．０秒に設定されている。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作には、特別電動役物５７ｂが駆動時閉鎖状態で待機する特電インターバル期間が含まれている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、高確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、高確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において次に特図大当たりに当選するまで継続する。

【５０８２】
特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モード及び特電開閉シナリオＣに基づいた特電開閉実行モードは、上述した特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードと比較して、ラウンド遊技の実行回数が異なる（特電開閉シナリオＢでは８Ｒ、特電開閉シナリオＣでは４Ｒ）のみで、その他の制御態様については同じである。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作を実行する期間として、短い動作期間となる４Ｒや８Ｒの特電開閉期間と、４Ｒや８Ｒの特電開閉期間よりも長い動作期間となる１６Ｒの特電開閉期間と、を備える。

【５０８３】
特電開閉シナリオＤに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が８回（８ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間の特電インターバル期間は、２．０秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオＤに基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、低確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、低確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において特図大当たりに当選した場合、または特図抽選において特図大当たりに当選せずに１００回の特図変動が終了した場合に終了する。

【５０８４】
次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【５０８５】
図３１２は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【５０８６】
上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタＣｎ１における０～６５５３５の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【５０８７】
本実施形態のパチンコ機１０は、普図抽選における普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間及び普通電動役物の動作モードを規定するサポートモードとして、低頻度サポートモード（低サポ状態）と、同条件において低頻度サポートモードよりも普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード（高サポ状態）とを実行可能に構成されており、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される低頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルと、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される高頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルとを備えている。すなわち、本実施形態では、普図抽選において利用される普図当否判定テーブルとして、以下の２種類の普図当否判定テーブルを備えている。
・普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）
・普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）
【５０８８】
図３１２（Ａ）に示すように、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～２の３個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、１／２１８４５．６６の確率で普図当たりに当選となる。
【５０８９】
「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。
【５０９０】
図３１２（Ｂ）に示すように、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～６５５３４の６５５３５個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、１／１．０００００１５３の確率で普図当たりに当選となる。
【５０９１】
次に、普図種別判定テーブルについて説明する。
【５０９２】
図３１３は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタＣｎ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、上述した普図当否判定の結果と、普図種別判定テーブルとによって、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する普図種別判定が行なわれる。
【５０９３】
図３１３に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブルによれば、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値が０～４９までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ａ（普図当たりＡ）と判定され、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値が５０～９９までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）と判定される。一方、普図当否判定の結果が普図外れである場合には、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｚ（普図外れ）と判定される。
【５０９４】
普通図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、普通図柄Ａ（普図当たりＡ）及び普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）は、普電開閉実行モードの実行の契機となり、普電開閉実行モードが実行される際に普電開閉シナリオが読み込まれる。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モ

ードにおける普通電動役物３４ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムである。

【５０９５】

次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。

【５０９６】

図３１４は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。

【５０９７】

図３１４に示すように、普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した普電開閉シナリオがそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、普通図柄Ａに対応して普電開閉シナリオＡが設定されており、普通図柄Ｂに対応して普電開閉シナリオＢが設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ａとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＡが選択され、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ｂとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＢが選択されることになる。

【５０９８】

普電開閉シナリオＡに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、２．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが１回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、２．０秒間の普電エンディング期間が開始される。

【５０９９】

普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、２．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが２回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。また、開放と開放の間に閉鎖しているインターバル期間（普電インターバル期間）は、１．０秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、２．０秒間の普電エンディング期間が開始される。

【５１００】

なお、以下の説明では、例えば、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定されたことを、「特図抽選において１６Ｒ確変大当たりに当選した」とも表現する。また、例えば、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Ａと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりＡに当選した」とも表現する。

【５１０１】

また、上述した特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「低確低サポ状態」又は「通常状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「高確低サポ状態」又は「潜伏確変状態（潜確状態）」とも称し、特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「低確高サポ状態」又は「時短状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「高確高サポ状態」又は「確変状態」とも称する。

【５１０２】

《７－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【５１０３】

図３１５は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【５１０４】

音声発光制御装置９０は、音声発光制御基板９１を備えている。音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９８と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８ａとが搭載されている。

【５１０５】

ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３には、演出パターンテーブル９３ａや、役物動作パターンテーブル９３ｂ、後述する駆動シナリオ９３ｃ等が記憶されている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ、駆動シナリオ格納エリア９４ｄ、駆動シナリオ用カウンタエリア９４ｅ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【５１０６】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートが設けられている。

【５１０７】

ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０、演出操作ボタン２４等が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から送信される各種コマンドや、演出操作ボタン２４の操作態様を示す信号等を受信可能に構成されている。

【５１０８】

ＭＰＵ９２の出力側には、各種ランプ４７、演出用可動役物駆動機構９７、音出力ＬＳＩ９８、表示制御装置１００が接続されている。

【５１０９】

演出用可動役物駆動機構９７は、上述した演出用可動役物１７０を駆動するための機構であり、上下移動用モーター１７４と、回転用モーター１７６と、拡大縮小機構１７７とを備えている。上下移動用モーター１７４は、演出用可動役物１７０を上下に移動させるためのモーターであり、回転用モーター１７６は、演出用可動役物１７０の回転軸部１７１を回転させるためのモーターであり、拡大縮小機構１７７は、演出用可動役物１７０の各花びら部１７２を回転軸部１７１から離間させる（拡大させる）ための機構である。上述した駆動シナリオ９３ｃは、上下移動用モーター１７４、回転用モーター１７６、拡大縮小機構１７７の動作パターン（後述する役物動作パターンの一部）が規定されたプログラムである。演出用可動役物１７０、演出用可動役物駆動機構９７、及び、駆動シナリオ９３ｃの詳細については後述する。

【５１１０】

音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ Ｓｉｇｎａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８ａから読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９８は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了させる終了処理を実行する

【５１１１】

音出力ＬＳＩ９８は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音

出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９８にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。

【５１１２】

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

【５１１３】

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

【５１１４】

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

【５１１５】

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

【５１１６】

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

【５１１７】

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

【５１１８】

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

【５１１９】

以下では、主制御装置６０のＭＰＵ６２、ＲＯＭ６３、ＲＡＭ６４をそれぞれ主側ＭＰＵ６２、主側ＲＯＭ６３、主側ＲＡＭ６４とも呼び、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２

、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４をそれぞれ音光側ＭＰＵ９２、音光側ＲＯＭ９３、音光側ＲＡＭ９４とも呼び、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２を表示側ＭＰＵ１０２とも呼ぶ。

【５１２０】

《７－４》本実施形態のパチンコ機１０の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０の概要について説明する。

【５１２１】

《７－４－１》演出用可動役物の構成及び動作：

演出用可動役物１７０は、図３０５に示したように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの手前（前方）上側に配置されており、図３０５に示した原点位置から下方に移動可能に構成されているとともに、各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間して拡大可能に構成されており、さらに、正面視において回転軸部１７１を中心として回転可能に構成されている。

【５１２２】

図３１６は、演出用可動役物１７０が最も下方の位置（以下、最下点位置と呼ぶ）まで移動し、各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間（拡大）し、最下点位置において矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回り（反時計回り）に回転している様子を示す説明図である。図示するように、演出用可動役物１７０は、駆動時最大変位位置である最下点位置まで移動すると、図柄表示装置４１の表示面４１ａの中央より少し下側に位置することになる。

【５１２３】

演出用可動役物１７０は、図３０５に示したように、後述する拡大動作が実行されていない状態では、５枚の花びら部１７２のそれぞれが回転軸部１７１に集まるように構成されており、正面視において閉じた花のような形状となる。一方、演出用可動役物１７０は、図３１６に示すように拡大動作が実行されると、５枚の花びら部１７２のそれぞれが回転軸部１７１から離間し、正面視において開いた花のような形状となる。

【５１２４】

まとめると、演出用可動役物１７０は、下記の動作を実行可能に構成されている。

・上下移動動作：図３０５に示した原点位置と図３１６に示した最下点位置との間において上下に移動する動作

・拡大動作：各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間して拡大する動作

・縮小動作：回転軸部１７１から離間した状態の各花びら部１７２が元の位置に戻って縮小する動作

・回転動作：回転軸部１７１を中心として各花びら部１７２が回転する動作

本実施形態では、演出用可動役物１７０は、各種演出の実行に伴って、上下移動動作、拡大動作、縮小動作及び回転動作を実行可能に構成されている。

【５１２５】

図３１７は、演出用可動役物１７０と、当該演出用可動役物１７０を駆動する演出用可動役物駆動機構９７とを示す右側面概略図である。演出用可動役物１７０は、先に説明したように、回転軸部１７１と、５枚の花びら部１７２とを備える。演出用可動役物駆動機構９７は、上下移動用モーター１７４と、ラック＆ピニオン機構１７５と、回転用モーター１７６と、拡大縮小機構１７７とを備える。

【５１２６】

上下移動用モーター１７４及びラック＆ピニオン機構１７５は、演出用可動役物１７０の上述した上下移動動作を司るユニットである。ラック＆ピニオン機構１７５は、上下移動用モーター１７４の回転運動を直線運動に変換する機構であり、ラック１７５ａと、ピニオン１７５ｂとを備えている。図３１７に示すように、ピニオン１７５ｂの中心軸には上下移動用モーター１７４が連結されており、ラック１７５ａの片側端部には回転用モーター１７６の取付部１７４ａが連結されている。回転用モーター１７６及び演出用可動役物１７０は、一体となって、上下移動用モーター１７４の駆動力によって、遊技盤３０の上下方向Ｙに沿って上下移動が可能に構成されている。本実施形態では、上下移動用モー

ター１７４は、ステッピングモーターによって構成される。

【５１２７】

回転用モーター１７６は、演出用可動役物１７０の回転動作を司るユニットであり、本実施形態では、ステッピングモーターによって構成される。回転用モーター１７６は、回転軸部１７１における花びら部１７２が連結されている側とは反対側の端部に連結されており、回転軸部１７１及び５枚の花びら部１７２は、回転用モーター１７６の駆動力によって、矢印ＲＬの方向、すなわち、正面視において左回りに回転可能に構成されている。

【５１２８】

拡大縮小機構１７７は、演出用可動役物１７０の上述した拡大動作及び縮小動作を司るユニットであり、回転軸部１７１に取り付けられるとともに、各花びら部１７２と連結されている。拡大縮小機構１７７は、ソレノイドを有しており、当該ソレノイドが通電していない状態では、各花びら部１７２が回転軸部１７１に集まり閉じた花のような形状（以下、花びら閉状態と呼ぶ）となり、一方、当該ソレノイドが通電している状態では、各花びら部１７２が回転軸部１７１から離間し開いた花のような形状（以下、花びら開状態と呼ぶ）となるように構成されている。

【５１２９】

演出用可動役物駆動機構９７が備える上述した上下移動用モーター１７４、回転用モーター１７６、および拡大縮小機構１７７は、音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２から制御信号を受信可能であり、これによって、回転用モーター１７６、上下移動用モーター１７４、および拡大縮小機構１７７は、音声発光制御装置９０によって制御される。

【５１３０】

《７－４－２》演出用可動役物の動作を伴う役物連動演出

本実施形態のパチンコ機１０は、特図抽選の結果に対する遊技者の期待感を高めるために、特別図柄の変動中の期間（特図遊技回の実行中）において各種の演出を実行可能に構成されており、特に、本実施形態では、遊技者の期待感を大きく高める演出として、上述した演出用可動役物１７０の動作が伴う役物連動演出を実行可能に構成されている。

【５１３１】

役物連動演出は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの表示による表示演出や、当該表示演出に対応した演出用可動役物１７０の動作による役物演出、その他スピーカー４６による音声演出や各種ランプ４７による発光演出等が連携して実行されることによって構成される。

【５１３２】

本実施形態では、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に内部抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、内部抽選の抽選結果に応じて表示部で実行する一の所定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示部における所定演出の表示中に動作する可動役物の一の動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【５１３３】

具体的には、例えば、本実施形態では、遊技領域ＰＡに設けられた第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に特図抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、特図抽選の抽選結果に応じて図柄表示装置４１で実行する一の特図変動演出を構成する所定演出である表示演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能である。そして、図柄表示装置４１における特図変動演出を構成する表示演出の表示中に動作する演出用可動役物１７０の一の役物動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【５１３４】

より具体的には、例えば、本実施形態では、パチンコ機１０の主制御装置６０は、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて各種の乱数情報（各種の抽選用のカウンタの値）を取得し、当該取得した各種の乱数情報に基づいて特図抽選の抽選結果を決定する。そして、主制御装置６０は、当該特図抽選の抽選結果及び取得し

た各種のカウンタの値に基づいて、一の特図変動パターンを決定し、当該決定した一の特図変動パターンに対応した特図変動パターンコマンドを音声発光制御装置９０に送信する。

【５１３５】

音声発光制御装置９０は、受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、一の特図変動演出を構成する表示演出を複数の演出パターンの中から決定し、当該決定した一の演出パターンに対応した一の音声発光パターン及び一の役物動作パターンをそれぞれ複数の中から決定するとともに、当該決定した一の音声発光パターンに基づいて音声発光制御を実行し、当該決定した一の役物動作パターンに基づいて演出用可動役物１７０の動作制御を実行する。また、音声発光制御装置９０は、決定した一の演出パターンに対応した表示用演出パターンコマンドを表示制御装置１００に送信する。

【５１３６】

表示制御装置１００は、受信した表示用演出パターンコマンドから一の演出パターンを特定し、当該特定した一の演出パターンに基づいて図柄表示装置４１の表示制御を実行する。

【５１３７】

このように、演出パターンに基づいて実行される表示演出と、役物動作パターンに基づいて実行される役物演出と、音声発光パターンに基づいて実行される音声演出及び発光演出とが連携して組み合わされて実行されることによって、上述した役物連動演出が実現されることになる。なお、演出用可動役物１７０が連動しない演出が実行される場合には、役物動作パターンは決定されない。

【５１３８】

役物動作パターンには、使用する駆動シナリオ９３ｃの種別や、駆動シナリオ９３ｃの実行タイミングが規定されている。駆動シナリオ９３ｃは、演出用可動役物１７０の一連の動作が規定された制御プログラムであり、本実施形態では音光側ＲＯＭ９３に記憶されている。

【５１３９】

役物動作パターンに規定された駆動シナリオ９３ｃの実行タイミングが到来すると、音声発光制御装置９０の音光側ＭＰＵ９２は、音光側ＲＯＭ９３に記憶されている駆動シナリオ９３ｃの中から、役物動作パターンに規定されている一の駆動シナリオを読み出して音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納し、駆動シナリオ用カウンタエリア９４ｅに格納されている駆動シナリオ用カウンタの値に対応した処理を順次実行する。このようにして、演出用可動役物１７０は、駆動シナリオ９３ｃに規定された一連の動作を実行可能となる。

【５１４０】

《７－４－３》役物連動演出の一例：

次に、本実施形態のパチンコ機１０で実行可能な役物連動演出の一例について説明する。

【５１４１】

図３１８及び図３１９は、本実施形態のパチンコ機１０で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。本実施形態では、役物連動バトル演出は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄によるリーチが成立し、所定の開始条件である役物連動バトル演出の開始条件が成立した場合に、開始される演出である。

【５１４２】

図３１８及び図３１９には、演出用可動役物１７０の上下の移動範囲に含まれる位置として、非駆動時初期位置であり、駆動時最戻り位置でもある原点位置と、原点位置より下方のＡ位置と、Ａ位置より下方のＢ位置と、Ｂ位置より下方で駆動時最大変位位置である最下点位置とが示されている。なお、これらの位置は、演出用可動役物１７０の回転軸部１７１の中心を基準としている。ここで、非駆動時初期位置とは、演出用可動役物１７０が駆動していない状態における初期位置であり、駆動時最戻り位置とは、演出用可動役物１７０が駆動している期間（後述する一連の上下移動動作を実行している期間）において、最も初期位置側に戻った場合の位置である。駆動時最大変位位置とは、演出用可動役物

１７０が駆動している期間（後述する一連の上下移動動作を実行している期間）において、最も駆動して初期位置から最も離れた位置である。本実施形態では、後述するように、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において、最も初期位置側に戻る場合には原点位置まで戻るように制御される。したがって、本実施形態では、駆動時最戻り位置は、非駆動時初期位置と同じ原点位置となっている。

【５１４３】

図３１８（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて装飾図柄によるリーチが成立すると、図３１８（Ｂ）に示すように、装飾図柄が非表示となり、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて遊技者側のキャラクター（本実施形態では女性キャラクター）と敵側のキャラクター（本実施形態では男性キャラクター）とがバトルをする動画像（以下、バトル動画像とも呼ぶ）の表示が開始される。そして、演出用可動役物１７０は、バトル動画像の表示の開始に伴って、原点位置とＡ位置との間を２往復した後、原点位置とＢ位置との間を２往復するといった一連の動作である一連の上下移動動作を開始するとともに、当該一連の上下移動動作を繰り返し実行する。本実施形態では、この一連の上下移動動作の１回の実行が完了するまでに要する時間は３．０秒であり、当該１回の一連の上下移動動作には、演出用可動役物１７０がＡ位置またはＢ位置から原点位置に復帰する戻り動作である上昇動作が４回含まれている。

【５１４４】

本実施形態では、この一連の上下移動動作が規定された駆動シナリオ９３ｃ１が音光側ＲＯＭ９３に記憶されており、この一連の上下移動動作が開始される際に、当該駆動シナリオ９３ｃ１が音光側ＲＯＭ９３から読み出されて駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納され（設定され）、当該設定された設定情報である駆動シナリオ９３ｃ１に沿った制御が音声発光制御装置９０によって繰り返し実行されることになる。設定情報である駆動シナリオ９３ｃ１の詳細については後述する。

【５１４５】

そして、バトル動画像が３０．０秒間表示されると、換言すれば、一連の上下移動動作が開始されてから３０．０秒が経過してこの一連の上下移動動作が１０回実行されると、図３１８（Ｃ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「ボタンを押せ！」といった文字列及び演出操作ボタン２４の押下を受け付ける有効期間であるボタン受付有効期間の残時間を示すゲージが表示される。本実施形態では、ボタン受付有効期間は６．０秒に設定されている。なお、このボタン受付有効期間の６．０秒間においても上述した一連の上下移動動作が継続して実行されている。

【５１４６】

このボタン受付有効期間中に遊技用操作である演出操作ボタン２４の押下操作がされると、本演出に係る特図抽選の抽選結果が大当たり当選である場合には、図３１９（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、演出操作ボタン２４が押下されたタイミングからタイムラグなく、「勝利！！」といった文字列が表示されることになる。

【５１４７】

一方、演出用可動役物１７０については、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されると、本演出に係る特図抽選の結果が大当たり当選である場合には、図３１９（Ａ）に示すように、演出用可動役物１７０を原点位置から最下点位置まで高速で移動させ、最下点位置において各花びら部１７１を拡大させ、回転軸部１７１を中心として各花びら部１７１を５．０秒間、矢印ＲＬの方向に回転させ、その後、各花びら部１７１を縮小させた後、演出用可動役物１７０を最下点位置から原点位置まで移動させるといった一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が実行されることになる。

【５１４８】

本実施形態では、この一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が規定された駆動シナリオ９３ｃ２が音光側ＲＯＭ９３に記憶されており、この一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が開始される際に、当該駆動シナリオ９３ｃ２が音光側ＲＯＭ９３から読み出されて駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納され、音声発光制御装置９０によって当該駆

動シナリオ９３ｃ２に沿った制御が実行されることになる。駆動シナリオ９３ｃ２の詳細については後述する。

【５１４９】

ここで、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物１７０については、駆動シナリオ９３ｃ１に規定された一連の上下移動動作が実行されていることから、演出用可動役物１７０は、原点位置とＡ位置との間で移動中、又は原点位置とＢ位置との間で移動中であり、当該移動中に、演出操作ボタン２４が押下されることになる。

【５１５０】

しかしながら、一般的な駆動シナリオでは、一連の動作が規定された駆動シナリオが一度実行されると、当該駆動シナリオに規定された一連の動作の途中で当該駆動シナリオを終了させる条件が成立したとしても、当該駆動シナリオに規定された一連の動作が最後まで完了するまで当該駆動シナリオを終了させることができず、当該駆動シナリオを終了させる条件が成立してから、次の駆動シナリオの実行を開始させるまでにタイムラグが生じてしまうといった課題が生じ得る。

【５１５１】

本演出の例では、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作の途中で演出操作ボタン２４が押下されたとしても、駆動シナリオに規定された一連の上下移動動作が最後まで完了するまで当該駆動シナリオを終了させることができず、演出操作ボタン２４が押下されてから、次の駆動シナリオに規定されている一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を開始させるまでにタイムラグが生じてしまうといった課題が生じ得る。

【５１５２】

さらに、本演出の例では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されると、図柄表示装置４１の表示面４１ａには「勝利！！」といった文字列が演出操作ボタン２４が押下されてから遅滞なく表示されるため、より一層、一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作の開始の遅れが際立ってしまい、演出操作ボタン２４を押下することの爽快感を損ねてしまうといった課題が生じ得る。

【５１５３】

そこで、本実施形態の駆動シナリオ９３ｃ１では、演出用可動役物１７０が原点位置に復帰する戻り動作である上昇動作を実行する毎に、当該駆動シナリオ９３ｃ１を終了させる動作終了条件である上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する判定処理を実行し、当該上下移動動作終了条件が成立していると判定した場合には、当該駆動シナリオ９３ｃ１に規定されているその後の動作を実行することなく、当該駆動シナリオ９３ｃ１を終了し、次の駆動シナリオ９３ｃ２を実行する構成を採用した。具体的には、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下された場合には上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにし、演出用可動役物１７０が原点位置に復帰する毎に、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮであると判定した場合には、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させ、駆動シナリオ９３ｃ１を終了させることによって当該一連の上下移動動作を終了させる終了処理を実行する構成を採用した。

【５１５４】

したがって、本実施形態によれば、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作の途中で演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下された後に演出用可動役物１７０が最初に原点位置に移動したタイミングで上下移動動作終了条件が成立したと判定し、当該駆動シナリオ９３ｃ１に規定されているその後の動作を実行することなく、当該駆動シナリオ９３ｃ１を終了し、次の駆動シナリオ９３ｃ２に規定されている一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を開始させることが可能となる。この結果、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「勝利！！」といった文字列が表示されてから、次の駆動シナリオ９３ｃ２に規定されている一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を開始させるまでのタイムラグを短くすることが可能となり、演出操作ボタン２４を押下することの爽快感を向上させることが可能となる。

【５１５５】
　なお、図３１９（Ａ）では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下された場合について説明したが、本実施形態では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されなかった場合には、ボタン受付有効期間（本実施形態では６．０秒）の終了を契機として上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにする構成が採用されているので、ボタン受付有効期間の終了後、演出用可動役物１７０が原点位置に復帰すると、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであると判定し、駆動シナリオ９３ｃ１を終了させ、次の駆動シナリオ９３ｃ２に規定されている一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を開始することになる。
【５１５６】
　次に、本演出に係る特図抽選の結果がはずれであった場合について説明する。
【５１５７】
　図３１８（Ｃ）に示すボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されると、本演出に係る特図抽選の結果がはずれである場合には、図３１９（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、演出操作ボタン２４が押下されたタイミングからタイムラグなく、「敗北...」といった文字列が表示されることになる。
【５１５８】
　一方、演出用可動役物１７０については、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されると、本演出に係る特図抽選の結果がはずれである場合には、図３１９（Ｂ）に示すように、演出用可動役物１７０を原点位置で５．０秒間待機させる待機動作が実行されることになる。
【５１５９】
　本実施形態では、この待機動作が規定された駆動シナリオ９３ｃ３が音光側ＲＯＭ９３に記憶されており、この待機動作が開始される際に、当該駆動シナリオ９３ｃ３が音光側ＲＯＭ９３から読み出されて駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納され、音声発光制御装置９０によって当該駆動シナリオ９３ｃ３に沿った制御が実行されることになる。駆動シナリオ９３ｃ３の詳細については後述する。
【５１６０】
　ここで、本演出に係る特図抽選の結果がはずれであった場合も、上述した大当たり当選であった場合と同様に、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物１７０については、駆動シナリオ９３ｃ１に規定された一連の上下移動動作が実行されていることから、演出用可動役物１７０は、原点位置とＡ位置との間で移動中、又は原点位置とＢ位置との間で移動中であり、当該移動中に、演出操作ボタン２４が押下されることになる。
【５１６１】
　仮に、上述した一般的な駆動シナリオが採用されていた場合には、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作の途中で演出操作ボタン２４が押下されたとしても、駆動シナリオに規定された一連の上下移動動作が最後まで完了するまで当該駆動シナリオを終了させることができず、演出操作ボタン２４が押下されてから、次の駆動シナリオに規定されている待機動作を開始させるまでにタイムラグが生じてしまうといった課題が生じ得る。
【５１６２】
　さらに、本演出の例では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されると、図柄表示装置４１の表示面４１ａには「敗北...」といった文字列が演出操作ボタン２４が押下されてから遅滞なく表示されるにもかかわらず、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作が「敗北...」といった文字列が表示された後にもしばらく継続してしまうため、遊技者は、当該特図抽選のはずれといった好ましくない結果を知った後にも演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作が継続していることに不快感を抱いてしまうといった課題が生じ得る。
【５１６３】
　そこで、本実施形態の駆動シナリオ９３ｃ１では、上述したように、演出用可動役物１

７０が原点位置に復帰する毎に、当該駆動シナリオ９３ｃ１を終了させる上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、当該上下移動動作終了条件が成立していると判定した場合には、当該駆動シナリオ９３ｃ１に規定されているその後の動作を実行することなく、当該駆動シナリオ９３ｃ１を終了し、次の駆動シナリオ９３ｃ３を実行する構成を採用した。

【５１６４】

したがって、本実施形態によれば、ボタン受付有効期間中において、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作の途中で演出操作ボタン２４が押下された場合には、演出操作ボタン２４が押下された後に演出用可動役物１７０が最初に原点位置に移動したタイミングで上下移動動作終了条件が成立したと判定し、当該駆動シナリオ９３ｃ１に規定されているその後の動作を実行することなく、当該駆動シナリオ９３ｃ１を終了し、次の駆動シナリオ９３ｃ３に規定されている待機動作を開始させることが可能となる。この結果、図柄表示装置４１の表示面４１ａに「敗北...」といった文字列が表示された後にも演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作が長期に亘って継続してしまうといった事態の発生を抑制することができるので、遊技者に不快感を抱かせてしまうといったことを回避することが可能となる。

【５１６５】

なお、図３１９（Ｂ）では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下された場合について説明したが、本実施形態では、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４が押下されなかった場合には、ボタン受付有効期間（本実施形態では６．０秒）の終了を契機として上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにする構成が採用されているので、ボタン受付有効期間の終了後、演出用可動役物１７０が原点位置に復帰すると、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであると判定し、駆動シナリオ９３ｃ１を終了させ、次の駆動シナリオ９３ｃ３に規定されている待機動作を開始することになる。

【５１６６】

このように、駆動シナリオ９３ｃ１に基づく一連の上下移動動作の実行期間は、演出操作ボタン２４が押下された場合には短い短動作期間となり、演出操作ボタン２４が押下されなかった場合には短動作期間よりも長い長動作期間となる。換言すれば、一連の上下移動動作が、演出操作ボタン２４が押下された場合の短動作期間の長さで終了する場合と、演出操作ボタン２４が押下されなかった場合の長動作期間の長さで終了する場合とがある。

【５１６７】

次に、上述した各駆動シナリオ９３ｃ１、９３ｃ２、９３ｃ３の詳細について説明する。

【５１６８】

図３２０は、各駆動シナリオ９３ｃ１、９３ｃ２、９３ｃ３の構成を模式的に示す説明図である。図３２０（Ａ）に示す駆動シナリオ９３ｃ１は、上述した一連の上下移動動作を演出用可動役物１７０に実行させるための情報が規定されたプログラムである。図３２０（Ｂ）に示す駆動シナリオ９３ｃ２は、上述した一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を演出用可動役物１７０に実行させるための情報が規定されたプログラムである。図３２０（Ｃ）に示す駆動シナリオ９３ｃ３は、上述した待機動作を演出用可動役物１７０に実行させるための情報が規定されたプログラムである。

【５１６９】

各駆動シナリオ９３ｃ１、９３ｃ２、９３ｃ３のそれぞれには、駆動シナリオ用カウンタエリア９４ｅに格納されている駆動シナリオ用カウンタの値に対応して、駆動対象（上下移動用モーター１７４、回転用モーター１７６、拡大縮小機構１７７）及び当該駆動対象に対して設定する動作内容、又は実行すべき処理内容が規定されている。

【５１７０】

具体的には、駆動対象としてモーター（上下移動用モーター１７４、回転用モーター１７６）が規定されている場合には、それぞれのモーターを制御するモータドライバに設定する動作内容として、励磁時間（ｍｓ）、ステップ数、および動作方向が規定されている。また、駆動対象としてソレノイド（拡大縮小機構１７７のソレノイド）が規定されてい

る場合には、当該ソレノイドに対する通電を開始するか、または当該ソレノイドに対する通電を終了するかといった内容が規定されている。

【５１７１】

図３２０（Ａ）に示す駆動シナリオ９３ｃ１について説明する。上述したように、駆動シナリオ９３ｃ１は、上述した一連の上下移動動作を演出用可動役物１７０に実行させるための情報が規定されたプログラムである。

【５１７２】

図３２０（Ａ）に示す駆動シナリオ９３ｃ１では、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応して、演出用可動役物１７０を原点位置からＡ位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター１７４が規定され、励磁時間として２５０ｍｓが規定され、ステップ数として１００が規定され、動作方向として正方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター１７４のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、１００ステップは、演出用可動役物１７０が原点位置からＡ位置まで移動するために必要な上下移動用モーター１７４のステップ数となっている。また、２５０ｍｓの励磁時間とは、２５０ｍｓの間に１００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター１７４が１００ステップ動作して演出用可動役物１７０が原点位置からＡ位置まで移動するために要する時間が２５０ｍｓということになる。

【５１７３】

ここで、駆動シナリオ用カウンタは、駆動シナリオに規定されている動作内容又は処理内容が完了する毎に１加算されるカウンタである。したがって、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応した動作内容又は処理内容が完了すると、具体的には、上下移動用モーター１７４が１００ステップ動作して（２５０ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０が原点位置からＡ位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に１が加算されて「２」となる。

【５１７４】

駆動シナリオ９３ｃ１では、駆動シナリオ用カウンタの値「２」に対応して、演出用可動役物１７０をＡ位置から原点位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター１７４が規定され、励磁時間として２５０ｍｓが規定され、ステップ数として１００が規定され、動作方向として負方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター１７４のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、１００ステップは、演出用可動役物１７０がＡ位置から原点位置まで移動するために必要な上下移動用モーター１７４のステップ数となっている。また、２５０ｍｓの励磁時間とは、２５０ｍｓの間に１００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター１７４が１００ステップ動作して演出用可動役物１７０がＡ位置から原点位置まで移動するために要する時間が２５０ｍｓということになる。

【５１７５】

上下移動用モーター１７４が１００ステップ動作して（２５０ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０がＡ位置から原点位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「２」に１が加算されて「３」となる。

【５１７６】

駆動シナリオ９３ｃ１では、駆動シナリオ用カウンタの値「３」に対応して、当該駆動シナリオの実行を終了させる上下移動動作終了条件が成立したか否かを判定する終了条件判定処理の実行が規定されている。

【５１７７】

本実施形態では、上下移動動作終了条件は、設定されている演出パターンに規定されているボタン押下有効期間内に演出操作ボタン２４の押下が検出されて上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮとなっていること、または、設定されている演出パターンに規定されているボタン押下有効期間内に演出操作ボタン２４の押下が検出されずに当該ボタン押下

有効期間が経過することによって上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮとなっていることである。

【５１７８】

終了条件判定処理によって上下移動動作終了条件が成立していないと判定した場合には、そのまま駆動シナリオ用カウンタの値「３」に１が加算されて「４」となる。

【５１７９】

一方、終了条件判定処理によって上下移動動作終了条件が成立したと判定した場合には、その後に規定されている動作内容又は処理内容を実行することなく、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオ９３ｃ１の内容がクリアされ、設定されている役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていれば、当該次の駆動シナリオが駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納され、当該次の駆動シナリオが実行されることになる。

【５１８０】

駆動シナリオ９３ｃ１の駆動シナリオ用カウンタの値「４」、「５」、「６」に対応して規定されている内容は、駆動シナリオ９３ｃ１の駆動シナリオ用カウンタの値「１」、「２」、「３」に対応して規定されている内容とそれぞれ同一であるため、説明を省略する。

【５１８１】

駆動シナリオ９３ｃ１では、駆動シナリオ用カウンタの値「７」に対応して、演出用可動役物１７０を原点位置からＢ位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター１７４が規定され、励磁時間として５００ｍｓが規定され、ステップ数として２００が規定され、動作方向として正方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター１７４のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、２００ステップは、演出用可動役物１７０が原点位置からＢ位置まで移動するために必要な上下移動用モーター１７４のステップ数となっている。また、５００ｍｓの励磁時間とは、５００ｍｓの間に２００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター１７４が２００ステップ動作して演出用可動役物１７０が原点位置からＢ位置まで移動するために要する時間が５００ｍｓということになり、駆動シナリオ用カウンタの値「７」に対応した演出用可動役物１７０の移動速度は、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応した演出用可動役物１７０の移動速度と同じになる。

【５１８２】

上下移動用モーター１７４が２００ステップ動作して（５００ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０が原点位置からＢ位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「７」に１が加算されて「８」となる。

【５１８３】

駆動シナリオ９３ｃ１では、駆動シナリオ用カウンタの値「８」に対応して、演出用可動役物１７０をＢ位置から原点位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター１７４が規定され、励磁時間として５００ｍｓが規定され、ステップ数として２００が規定され、動作方向として負方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター１７４のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、２００ステップは、演出用可動役物１７０がＢ位置から原点位置まで移動するために必要な上下移動用モーター１７４のステップ数となっている。また、５００ｍｓの励磁時間とは、５００ｍｓの間に２００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター１７４が２００ステップ動作して演出用可動役物１７０がＢ位置から原点位置まで移動するために要する時間が５００ｍｓということになり、駆動シナリオ用カウンタの値「８」に対応した演出用可動役物１７０の移動速度は、駆動シナリオ用カウンタの値「２」に対応した演出用可動役物１７０の移動速度と同じになる。

【５１８４】

上下移動用モーター１７４が２００ステップ動作して（５００ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０がＢ位置から原点位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「８」に１が加算されて「９」となる。

【５１８５】

駆動シナリオ９３ｃ１では、駆動シナリオ用カウンタの値「９」に対応して、上述した終了条件判定処理の実行が規定されている。

【５１８６】

駆動シナリオ９３ｃ１の駆動シナリオ用カウンタの値「１０」、「１１」、「１２」に対応して規定されている内容は、駆動シナリオ９３ｃ１の駆動シナリオ用カウンタの値「７」、「８」、「９」に対応して規定されている内容とそれぞれ同一であるため、説明を省略する。

【５１８７】

そして、駆動シナリオ９３ｃ１の駆動シナリオ用カウンタの値「１３」に対応して、当該駆動シナリオ用カウンタの値を「０」に設定する繰り返し用処理の実行が規定されている。この繰り返し用処理が完了すると、駆動シナリオ用カウンタの値「０」に１が加算されて「１」となり、再び上述した駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応した内容が実行される。すなわち、上述した上下移動動作終了条件が成立するまで、駆動シナリオ９３ｃ１に規定されている内容が繰り返し実行されることになる。

【５１８８】

このように、駆動シナリオ９３ｃ１には、演出用可動役物１７０が原点位置からＡ位置まで移動し、Ａ位置から原点位置まで移動する上下移動動作を２回実行し、その後、演出用可動役物１７０が原点位置からＢ位置まで移動し、Ｂ位置から原点位置まで移動する上下移動動作を２回実行する動作が規定されている。そして、この一連の上下移動動作が完了すると、駆動シナリオ用カウンタの値を「０」に設定する処理が実行され、当該処理の完了後に駆動シナリオ用カウンタの値「０」に１が加算されて「１」となり、駆動シナリオ９３ｃ１に規定されている内容が繰り返し実行されることになる。

【５１８９】

ただし、原点位置に戻ったタイミングで上下移動動作終了条件が成立していた場合には、その後に規定されている動作内容又は処理内容を実行することなく、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオ９３ｃ１の内容がクリアされ、役物動作パターンに新たな駆動シナリオの実行が規定されていれば、当該新たな駆動シナリオが駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されて実行されることになる。

【５１９０】

なお、以上説明した駆動シナリオ９３ｃ１によれば、演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間（演出用可動役物１７０が原点位置を離れてから原点位置に戻るまでの制御期間）として、原点位置とＡ位置との間を往復させる短制御期間（５００ｍｓ）と、原点位置とＢ位置との間を往復させる長制御期間（１０００ｍｓ）と、を備えることになる。すなわち、本実施形態では、演出用可動役物１７０が原点位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがあることになる。

【５１９１】

次に、図３２０（Ｂ）に示す駆動シナリオ９３ｃ２の詳細について説明する。上述したように、駆動シナリオ９３ｃ２は、上述した一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を演出用可動役物１７０に実行させるための情報が規定されたプログラムである。そして、演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御は、上述した一連の上下移動動作を終了した後に実行され得る第１制御の一例である。

【５１９２】

図３２０（Ｂ）に示す駆動シナリオ９３ｃ２では、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応して、演出用可動役物１７０を原点位置から最下点位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モータ

ー１７４が規定され、励磁時間として２００ｍｓが規定され、ステップ数として４００が規定され、動作方向として正方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター１７４のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、４００ステップは、演出用可動役物１７０が原点位置から最下点位置まで移動するために必要な上下移動用モーター１７４のステップ数となっている。また、２００ｍｓの励磁時間とは、２００ｍｓの間に４００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター１７４が４００ステップ動作して演出用可動役物１７０が原点位置から最下点位置まで移動するために要する時間が２００ｍｓということになり、駆動シナリオ９３ｃ２の駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応した演出用可動役物１７０の移動速度は、駆動シナリオ９３ｃ１の駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応した演出用可動役物１７０の移動速度の５倍となる。

【５１９３】

上下移動用モーター１７４が４００ステップ動作して（２００ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０が原点位置から最下点位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に１が加算されて「２」となる。

【５１９４】

駆動シナリオ９３ｃ２では、駆動シナリオ用カウンタの値「２」に対応して、演出用可動役物１７０の花びら部１７２を拡大させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として拡大縮小機構１７７が規定され、拡大縮小機構１７７のソレノイドに対して通電を開始することが規定されている。

【５１９５】

拡大縮小機構１７７のソレノイドへの通電が開始されて演出用可動役物１７０の花びら部１７２が拡大すると、駆動シナリオ用カウンタの値「２」に１が加算されて「３」となる。

【５１９６】

駆動シナリオ９３ｃ２では、駆動シナリオ用カウンタの値「３」に対応して、演出用可動役物１７０の花びら部１７２を回転軸部１７１を中心として回転させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として回転用モーター１７６が規定され、励磁時間として５０００ｍｓが規定され、ステップ数として１８００が規定され、動作方向として正方向が規定されている。この動作内容が回転用モーター１７６のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、１８００ステップは、演出用可動役物１７０の回転軸部１７１が５回転するために必要な回転用モーター１７６のステップ数となっている。また、５０００ｍｓの励磁時間とは、５０００ｍｓの間に１８００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、回転用モーター１７６が１８００ステップ動作して演出用可動役物１７０の回転軸部１７１が５回転するために要する時間が５０００ｍｓということになる。

【５１９７】

回転用モーター１７６が１８００ステップ動作して（５０００ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０の花びら部１７２が回転軸部１７１を中心として５回転すると、駆動シナリオ用カウンタの値「３」に１が加算されて「４」となる。

【５１９８】

駆動シナリオ９３ｃ２では、駆動シナリオ用カウンタの値「４」に対応して、演出用可動役物１７０の花びら部１７２を縮小させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として拡大縮小機構１７７が規定され、拡大縮小機構１７７のソレノイドに対して通電を終了することが規定されている。

【５１９９】

拡大縮小機構１７７のソレノイドへの通電を終了して演出用可動役物１７０の花びら部１７２が縮小すると、駆動シナリオ用カウンタの値「４」に１が加算されて「５」となる。

【５２００】

駆動シナリオ９３ｃ２では、駆動シナリオ用カウンタの値「５」に対応して、演出用可

動役物１７０を最下点位置から原点位置まで移動（変位）させるための動作に関わる情報が格納されている。具体的には、制御対象として上下移動用モーター１７４が規定され、励磁時間として３０００ｍｓが規定され、ステップ数として４００が規定され、動作方向として負方向が規定されている。この動作内容が上下移動用モーター１７４のモータドライバに対して出力（設定）される。なお、本実施形態において、４００ステップは、演出用可動役物１７０が最下点位置から原点位置まで移動するために必要な上下移動用モーター１７４のステップ数となっている。また、３０００ｍｓの励磁時間とは、３０００ｍｓの間に４００パルス（ステップ）を出力することを意味している。したがって、本実施形態では、上下移動用モーター１７４が４００ステップ動作して演出用可動役物１７０が最下点位置から原点位置まで移動するために要する時間が３０００ｍｓということになる。すなわち、演出用可動役物１７０は、３秒間かけてゆっくりと、最下点位置から原点位置まで移動することになる。

【５２０１】

上下移動用モーター１７４が４００ステップ動作して（３０００ｍｓが経過して）演出用可動役物１７０が最下点位置から原点位置まで移動すると、駆動シナリオ用カウンタの値「５」に１が加算されて「６」となる。

【５２０２】

そして、駆動シナリオ９３ｃ２の駆動シナリオ用カウンタの値「６」に対応して、当該駆動シナリオの終了を示す「終了（ＥＮＤ）」の情報が格納されている。この「ＥＮＤ」データが読み出されることにより、当該駆動シナリオ９３ｃ２に規定された全ての動作が完了したと判別される。

【５２０３】

このように、駆動シナリオ９３ｃ２には、演出用可動役物１７０が原点位置から最下点位置まで高速で（２００ｍｓで）移動し、最下点位置において花びら部１７２が拡大し、５秒間かけて花びら部１７２が５回転した後、花びら部１７２が縮小し、３秒間かけて演出用可動役物１７０が最下点位置から原点位置に移動する動作（一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作）が規定されている。なお、この駆動シナリオ９３ｃ２には、各動作間に上述した終了条件判定処理は設定されていない。この理由は、一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作については、一度実行が開始されると途中で終了させることがないからである。

【５２０４】

次に、図３２０（Ｃ）に示す駆動シナリオ９３ｃ３の詳細について説明する。上述したように、駆動シナリオ９３ｃ３は、上述した待機動作を演出用可動役物１７０に実行させるための情報が規定されたプログラムである。そして、演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御は、上述した一連の上下移動動作を終了した後に実行され得る第２制御の一例である。

【５２０５】

図３２０（Ｃ）に示す駆動シナリオ９３ｃ３では、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に対応して、演出用可動役物１７０を５秒間そのまま待機させるための情報が格納されている。具体的には、５０００ｍｓの待機処理を実行することが規定されている。したがって、この待機処理が実行されると、演出用可動役物１７０は５秒間そのままの位置で待機することになる。

【５２０６】

５０００ｍｓの待機処理の実行が完了すると、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に１が加算されて「２」となる。

【５２０７】

そして、駆動シナリオ９３ｃ３の駆動シナリオ用カウンタの値「２」に対応して、当該駆動シナリオの終了を示す「終了（ＥＮＤ）」の情報が格納されている。この「ＥＮＤ」データが読み出されることにより、当該駆動シナリオ９３ｃ３に規定された全ての動作が完了したと判別される。

【５２０８】
　このように、駆動シナリオ９３ｃ３には、演出用可動役物１７０が５秒間、そのままの位置で待機する待機動作が規定されている。
【５２０９】
　次に、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。
【５２１０】
　従来、遊技の演出を盛り上げるために、液晶表示装置において表示演出を実行するとともに、当該表示演出の実行中に動作する各種の可動役物を備えるパチンコ機が知られている。近年では、各種の可動役物の装飾を豪華なものとしたり、各種の可動役物に多様な動作を実行させることによって遊技の演出の多様化や興趣の向上が図られている。
【５２１１】
　しかしながら、各種の可動役物に実行させる動作が多種多様なものになると、当該多種多様な動作を各種の可動役物に実行させるための駆動プログラムが膨大なものとなり、ＲＯＭの使用容量が増大してしまうといった課題が生じた。
【５２１２】
　そこで、各種の可動役物の一連の動作が規定されたプログラムである駆動シナリオをＲＯＭに記憶させ、当該一連の動作を実行する際に、当該駆動シナリオをＲＯＭから読み出してＲＡＭに格納し、当該ＲＡＭに格納された駆動シナリオに基づいて各種の可動役物に一連の動作を実行させるパチンコ機が開発された。このような駆動シナリオを搭載したパチンコ機によれば、一連の動作が規定された駆動シナリオを複数の演出において利用したり（使い回したり）、一の演出の実行中に同一の駆動シナリオを複数回利用する構成を採用することによって、ＲＯＭに記憶すべきプログラムを少なくし、ＲＯＭの使用容量を低減することが可能となった。
【５２１３】
　また、一連の動作が規定された駆動シナリオをＲＯＭから読み出して一度ＲＡＭに格納し、当該ＲＡＭに格納された駆動シナリオを実行することによって一連の動作を各種の可動役物に実行させるといった構成や、一度ＲＡＭに格納した駆動シナリオを繰り返し実行することによって各種の可動役物に当該一連の動作を繰り返し実行させる構成を採用することによって、従来のように各種の可動役物に一の単一の動作を実行させる毎に当該一の単一の動作が規定された駆動プログラムを毎回ＲＯＭから読み出してＲＡＭに格納するといった膨大な数の処理を実行する必要がなくなり、この結果、ＲＯＭからのデータの読み出し回数を大幅に低減することが可能となり、パチンコ機の処理負荷の低減が図られた。
【５２１４】
　しかしながら、従来の駆動シナリオでは、一度ＲＡＭに駆動シナリオが格納され、当該駆動シナリオに基づいて各種の可動役物の制御が開始された場合には、当該駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができなかった。このため、従来の駆動シナリオは、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用されていた。このような演出としては、例えば、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するか否かの期待感を遊技者に抱かせる発展演出が挙げられる。
【５２１５】
　発展演出では、例えば、ノーマルリーチが実行されている所定期間、一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該所定期間の経過時に当該一連の動作を終了させ、スーパーリーチに発展する場合には、当該スーパーリーチに対応する動作を各種の可動役物に実行させ、一方、スーパーリーチに発展しない場合には、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作を各種の可動役物に実行させる。この構成の場合、駆動シナリオは、一連の動作が当該所定期間の経過時に終了するように設定され、また、当該終了時の各種の可動役物の位置や状態も予め設定されている。このため、一連の動作の終了後に、スーパーリーチに対応する動作も、スーパーリーチに発

展しない場合に対応した動作も、各種の可動役物にスムーズに実行させることが可能となる。

【５２１６】

このように、従来の駆動シナリオを、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用する場合には問題は生じないが、例えば、従来の駆動シナリオを、一連の動作を終了させるタイミングが不定となる演出（例えばボタン演出）に利用する場合には、次の課題が生じ得る。

【５２１７】

例えば、一連の動作を終了させるタイミングが不定となるボタン演出としては、演出操作ボタンが押下されたタイミングで当該変動に係る抽選結果を告知するボタン告知演出が挙げられる。ボタン告知演出では、例えば、図柄の変動中に一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該一連の動作の実行中に、ボタン受付有効期間を開始し、当該ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、当該演出操作ボタンが押されたタイミングで当該一連の動作を終了させ、当該変動に係る抽選結果が大当たり当選である場合には、当該大当たり当選に対応した動作（例えば落下して回転する動作）を各種の可動役物に実行させ、一方、当該変動に係る抽選結果がはずれである場合には、当該はずれに対応した動作（例えばその場で待機する動作）を各種の可動役物に実行させる。

【５２１８】

しかしながら、従来の駆動シナリオを上述したボタン告知演出に利用する場合には、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合であっても、駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができないため、演出操作ボタンが押下されてから、一連の動作の全てが終了して抽選結果に対応した動作が開始されるまでにタイムラグが生じてしまい、この結果、遊技者に違和感や不快感を与えてしまうとともに、ボタン演出の爽快感を損ねてしまうといった課題が生じ得る。

【５２１９】

さらに、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、演出操作ボタンが押下されたタイミングから遅延することなく即座に、液晶表示装置には当該変動に係る抽選結果に対応した画像が表示され、スピーカーからは当該画像に対応した音声が遅延することなく出力されることになる。したがって、各種の可動役物の動作のタイムラグが目立ってしまい、遊技者により一層の違和感や不快感を与えてしまうといった課題が生じ得る。

【５２２０】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機１０が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【５２２１】

本実施形態によれば、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に内部抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、内部抽選の抽選結果に応じて表示部で実行する一の所定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示部における所定演出の表示中に動作する可動役物の一の動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【５２２２】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技領域ＰＡに設けられた第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に特図抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、特図抽選の抽選結果に応じて図柄表示装置４１で実行する役物連動演出を構成する表示演出を複数の表示演出パターンの中から決定して実行する表示制御処理を実行可能である。そして、遊技領域ＰＡに設けられ、図柄表示装置４１における役物連動演出を構成する表示演出の表示中に動作する演出用可動役物１７０の一の役物動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【５２２３】
そして、本実施形態によれば、所定の開始条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作パターンに対応して設定された設定情報に基づいて可動役物に一連の動作を行なわせることが可能である。したがって、本実施形態によれば、一連の動作が規定された設定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、当該一連の動作が実行されるので、可動役物に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。
【５２２４】
具体的には、例えば、本実施形態によれば、役物連動演出の一種である役物連動バトル演出の開始条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の役物動作パターンに対応して設定された駆動シナリオ９３ｃ１に基づいて演出用可動役物１７０に一連の上下移動動作を行なわせることが可能である。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作が規定された駆動シナリオ９３ｃ１を、一度、音光側ＲＯＭ９３から読み出して実行用の領域である音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納すれば、当該一連の上下移動動作が実行されるので、演出用可動役物１７０に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。
【５２２５】
さらに、本実施形態によれば、可動役物は、一連の動作において非駆動時初期位置側である駆動時最戻り位置と、最も駆動された位置である駆動時最大変位位置との間で駆動制御され、一連の動作は、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を複数回実行するように構成されており、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本実施形態によれば、当該一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物が駆動時最戻り位置に位置した状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。
【５２２６】
ここで、仮に、本実施形態とは異なり、一連の動作の動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置と駆動時最大変位位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動役物の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。
【５２２７】
これに対して、本実施形態によれば、上述したように、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。この結果、一連の動作の終了時には、可動役物は駆動時最戻り位置に位置することになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。
【５２２８】
このように、本実施形態によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた

状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５２２９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において非駆動時初期位置であり駆動時最戻り位置でもある原点位置と、最も駆動された位置である最下点位置との間で駆動制御され、一連の上下移動動作は、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させる上昇動作を複数回実行するように構成されており、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本実施形態によれば、当該一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０が原点位置に位置した状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５２３０】

ここで、仮に、本実施形態とは異なり、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、上下移動動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の上下移動動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、演出用可動役物１７０が原点位置と最下点位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の上下移動動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける演出用可動役物１７０の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５２３１】

これに対して、本実施形態によれば、上述したように、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。この結果、一連の上下移動動作の終了時には、演出用可動役物１７０は原点位置に位置することになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５２３２】

このように、本実施形態によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５２３３】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を実行する期間として、短動作期間と、短動作期間よりも長い長動作期間と、を備える。すなわち、一連の動作が短動作期間の長さで終了する場合と、長動作期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本実施形態によれば、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【５２３４】

ここで、仮に、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の動作を終了させるタイミングが当該一連の動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の動作の実行中に動作終了条件が成立しているか

否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまうといったこともない。

【５２３５】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の動作の開始から所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまい、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５２３６】

そこで、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５２３７】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を実行する期間は、演出操作ボタン２４が押下された場合には短動作期間となり、演出操作ボタン２４が押下されなかった場合には短動作期間よりも長い長動作期間となる。すなわち、一連の上下移動動作が演出操作ボタン２４が押下された場合の短動作期間の長さで終了する場合と、演出操作ボタン２４が押下されなかった場合の長動作期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【５２３８】

ここで、仮に、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが当該一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の上下移動動作の実行中に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の上下移動動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまうといったこともない。

【５２３９】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまい、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５２４０】
　そこで、実施形態によれば、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させる上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。
【５２４１】
　さらに、本実施形態によれば、可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間として、短制御期間と、短制御期間よりも長い長制御期間と、を備えるので、可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、当該短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがある。本実施形態によれば、可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間として、短制御期間よりも長い長制御期間を要した場合であっても、その後に必ず当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定するので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。
【５２４２】
　具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間（演出用可動役物１７０が原点位置を離れてから原点位置に戻るまでの制御期間）として、原点位置とＡ位置との間を往復させる短制御期間と、当該短制御期間よりも長い制御期間であって原点位置とＢ位置との間を往復させる長制御期間と、を備えるので、演出用可動役物１７０が原点位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがある。本実施形態によれば、演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間として、短制御期間よりも長い長制御期間を要した場合であっても、その後に必ず当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定するので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。
【５２４３】
　さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御として、第１制御と、第１制御とは異なる第２制御と、を実行可能であり、一連の動作を終了した後に実行される制御が第１制御と第２制御とのいずれの場合であっても、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で実行される。そして、本実施形態では、可動役物は、動作終了条件が成立したことによって一連の動作を終了した場合には、当該一連の動作を終了した時点において、駆動時最戻り位置に位置している。したがって、一連の動作を終了した後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置しておらずに第１制御または第２制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。
【５２４４】
　具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御として、演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御と、演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御と、を実行可能であり、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御が演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御と演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御とのいずれの場合であっても、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で実行される。そして、本実施形態では、演出用可動役物１７０は、上下移動動作終了条件が成立したことによって一連の上下移動動作を終了した場合には、当該一連の上下移動動作を終了した時点において、原点位置に位置している。したがって、一連の上下移動動作を終了した後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置しておらずに演出

用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御または演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。

【５２４５】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【５２４６】

ここで、仮に、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の動作を終了させるタイミングが当該一連の動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の動作の実行中に動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまうといったこともない。

【５２４７】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の動作の開始から所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまい、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５２４８】

そこで、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５２４９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の演出操作ボタン２４の押下操作に基づいて変化し得るので、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【５２５０】

ここで、仮に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが当該一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の上下移動動作の実行中に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の上下移動動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまうといったこともない。

【５２５１】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが遊技者の演出操作ボタン２４の押下操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが遊技者の演出操作ボタン２４の押下操作に基づいて変化し得るので、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまい、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５２５２】

そこで、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させる上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５２５３】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、可動役物とは異なる制御対象が含まれるので、一連の動作を終了した後に可動役物に対して実行される制御と、当該異なる制御対象によって実行される制御とのタイムラグを低減することが可能となる。

【５２５４】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、演出用可動役物１７０とは異なる制御対象として図柄表示装置４１が含まれるので、一連の上下移動動作を終了した後に演出用可動役物１７０に対して実行される制御（一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作または待機動作）と、図柄表示装置４１によって実行される制御（「勝利！」といった文字列を表示させる制御または「敗北...」といった文字列を表示させる制御）とのタイムラグを低減することが可能となる。

【５２５５】

さらに、本実施形態によれば、可動制御処理は、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【５２５６】

仮に、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している状態で動作終了条件が成立したと判定したとしても、可動役物が駆動時最大変位位置側に位置している状態では、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまで待つことになる。したがって、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、可動役

物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【５２５７】

これに対して、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本実施形態によれば、可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【５２５８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【５２５９】

仮に、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、演出用可動役物１７０が最下点位置側に駆動している状態で上下移動動作終了条件が成立したと判定したとしても、演出用可動役物１７０が最下点位置側に位置している状態では、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を演出用可動役物１７０が原点位置に戻るまで待つことになる。したがって、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、演出用可動役物１７０が最下点位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、演出用可動役物１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【５２６０】

これに対して、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【５２６１】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作において可動役物を非駆動時初期位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置と同じ位置であるので、可動役物は、一連の動作において、非駆動時初期位置側に戻る場合には、非駆動時初期位置に戻ることになる。そして、一連の動作において可動役物が非駆動時初期位置に戻る毎に、当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、非駆動時初期位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作の終了後に実行する次の制御の内容を、可動役物が非駆動時初期位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、可動役物が非駆動時初期位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

【５２６２】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作において演出用可動役物１７０を非駆動時初期位置である原点位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置である

原点位置と同じ位置であるので、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において、原点位置側に戻る場合には、原点位置に戻ることになる。そして、一連の上下移動動作において演出用可動役物１７０が原点位置に戻る毎に、当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の終了後に実行する次の制御の内容を、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

【５２６３】

さらに、本実施形態によれば、可動役物は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、可動役物の裏側に位置する表示部に表示される画像を可動役物を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。表示部は、動作終了条件が成立したことに対応する画像を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることによって、可動役物の動作と連携した画像であって、当該可動役物を通して遊技者に視認させる画像を表示部に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５２６４】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、演出用可動役物１７０の裏側に位置する図柄表示装置４１に表示される画像を演出用可動役物１７０を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。図柄表示装置４１は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する画像を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、図柄表示装置４１に表示される画像と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることによって、演出用可動役物１７０の動作と連携した画像であって、当該演出用可動役物１７０を通して遊技者に視認させる画像を図柄表示装置４１に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５２６５】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な表示部が含まれる。この構成の効果について説明する。表示部は、動作終了条件が成立したことに対応する画像を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを

短くすることができるので、可動役物の動作と連携した画像を表示部に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５２６６】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な図柄表示装置４１が含まれる。この構成の効果について説明する。図柄表示装置４１は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する画像を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、図柄表示装置４１に表示される画像と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物１７０の動作と連携した画像を図柄表示装置４１に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５２６７】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能な音声出力部が含まれる。この構成の効果について説明する。音声出力部は、動作終了条件が成立したことに対応する音を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、音声出力部によって出力される音と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した音を音声出力部に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５２６８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能なスピーカー４６が含まれる。この構成の効果について説明する。スピーカー４６は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する音声を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、スピーカー４６によって出力される音声と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物１７０の動作と連携した音声をスピーカー４６に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５２６９】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な発光部が含まれる。この構成の効果について説明する。発光部は、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく、動作終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了

条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、発光部による発光と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した発光パターンで発光部に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５２７０】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な各種ランプ４７が含まれる。この構成の効果について説明する。各種ランプ４７は、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、各種ランプ４７による発光と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物１７０の動作と連携した発光パターンで各種ランプ４７に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５２７１】

このように、本遊技機によれば、制御プログラムや制御データを有効に活用しつつ、可動役物を適切な制御で終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が所定の状態となっていることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５２７２】

《７－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【５２７３】

上述した遊技を進行させるために、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理を実行する。主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【５２７４】

＜通常処理＞

通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。

【５２７５】

図３２１は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ０１０１では、起動初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｄ０１０２に進む。

【５２７６】

ステップＳｄ０１０２では、起動コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。起動コマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｄ０１０３に進む。

【５２７７】

ステップＳｄ０１０３では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では２ｍｓ毎に）実行される。

【５２７８】

＜タイマ割込み処理＞

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に実行される。

【５２７９】

図３２２は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置６０に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｄ０１０２に進む。

【５２８０】

ステップＳｄ１１０２では、各種カウンタ更新処理を実行する。具体的には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３、特図変動種別カウンタＣｓ４、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｄ１１０３に進む。

【５２８１】

ステップＳｄ１１０３では、各入球口用の入球処理を実行する。各入球口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１１０３を実行した後、ステップＳｄ１１０４に進む。

【５２８２】

ステップＳｄ１１０４では、特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理は、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて上述した特図抽選を実行し、第１特別図柄表示器３７ａ、第２特別図柄表示器３７ｂ及び特別電動役物５７ｂを制御する第１制御処理である。特図特電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１１０４を実行した後、ステップＳｄ１１０５に進む。

【５２８３】

ステップＳｄ１１０５では、普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示器３８ａ及び普通電動役物３４ｂを制御する第２制御処理である。普図普電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１１０５を実行した後、ステップＳｄ１１０６に進む。

【５２８４】

ステップＳｄ１１０６では、上述した又は後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを払出制御装置７０や音声発光制御装置９０等のサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、例えば、賞球コマンドが設定されてる場合には当該コマンドを払出制御装置７０に対して送信する。また、各種の演出に関するコマンドが設定されている場合にはそれらのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｄ１１０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【５２８５】

＜各入球口用の入球処理＞

次に、各入球口用の入球処理について説明する。各入球口用の入球処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５２８６】

図３２３は、各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１２０１では、一般入賞口用の入球処理を実行する。一般入賞口用の入球処理では、一般入賞口３２への遊技球の入球を検知した場合に、当該一般入賞口３２に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｄ１２０１を実行した後、ステップＳｄ１２０２に進む。

【５２８７】

ステップＳｄ１２０２では、大入賞口用の入球処理を実行する。大入賞口用の入球処理

では、大入賞口５７ａへの遊技球の入球を検知した場合に、当該大入賞口５７ａに設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｄ１２０２を実行した後、ステップＳｄ１２０３に進む。

【５２８８】

ステップＳｄ１２０３では、第１特図始動口用の入球処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理では、第１特図始動口３３への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１２０３を実行した後、ステップＳｄ１２０４に進む。

【５２８９】

ステップＳｄ１２０４では、第２特図始動口用の入球処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理では、第２特図始動口３４への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１２０４を実行した後、ステップＳｄ１２０５に進む。

【５２９０】

ステップＳｄ１２０５では、普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１２０５実行した後、本各入球口用の入球処理を終了する。

【５２９１】

＜第１特図始動口用の入球処理＞

次に、第１特図始動口用の入球処理について説明する。第１特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５２９２】

図３２４は、第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１３０１では第１特図始動口３３に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｄ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｄ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１３０２に進み、第１特図始動口３３に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｄ１３０３に進む。一方、ステップＳｄ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｄ１３０１：ＮＯ）、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【５２９３】

ステップＳｄ１３０３では、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第１特図保留個数Ｎｓ１は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第１特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１の上限値（最大値）は４である。

【５２９４】

ステップＳｄ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｄ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１３０４に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１に１を加算する。その後、ステップＳｄ１３０５に進む。

【５２９５】

ステップＳｄ１３０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｄ１３０３において１を加算した第１特図保留個数Ｎｓ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｄ１３０６に進む。

【５２９６】

ステップＳｄ１３０６では、第１特図先判定処理を実行する。第１特図先判定処理は、ステップＳｄ１３０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カ

ウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第１特図保留情報）に基づいて、第１特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｄ１３０６を実行した後、ステップＳｄ１３０７に進む。

【５２９７】

ステップＳｄ１３０７では、第１特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第１特図先判定処理の各判定結果を第１特図保留コマンドとして設定する。第１特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された第１特図保留情報に対する第１特図先判定処理の判定結果を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第１特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更する。ステップＳｄ１３０７を実行した後、第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【５２９８】

一方、ステップＳｄ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｄ１３０３：ＮＯ）、すなわち、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【５２９９】

＜第２特図始動口用の入球処理＞

次に、第２特図始動口用の入球処理について説明する。第２特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３００】

図３２５は、第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１４０１では第２特図始動口３４に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｄ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｄ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１４０２に進み、第２特図始動口３４に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｄ１４０３に進む。一方、ステップＳｄ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｄ１４０１：ＮＯ）、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【５３０１】

ステップＳｄ１４０３では、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第２特図保留個数Ｎｓ２は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第２特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第２特図保留個数Ｎｓ２の上限値（最大値）は４である。

【５３０２】

ステップＳｄ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｄ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１４０４に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２に１を加算する。その後、ステップＳｄ１４０５に進む。

【５３０３】

ステップＳｄ１４０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エ

リア、すなわち、ステップＳｄ１４０３において１を加算した第２特図保留個数Ｎｓ２に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｄ１４０６に進む。

【５３０４】

ステップＳｄ１４０６では、第２特図先判定処理を実行する。第２特図先判定処理は、ステップＳｄ１４０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第２特図保留情報）に基づいて、第２特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｄ１４０６を実行した後、ステップＳｄ１４０７に進む。

【５３０５】

ステップＳｄ１４０７では、第２特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第２特図先判定処理の各判定結果を第２特図保留コマンドとして設定する。第２特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された第２特図保留情報に対する第２特図先判定処理の判定結果を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第２特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更する。ステップＳｄ１４０７を実行した後、第２特図始動口３４用の入球処理を終了する。

【５３０６】

一方、ステップＳｄ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｄ１４０３：ＮＯ）、すなわち、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【５３０７】

＜普図始動ゲート用の入球処理＞

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３０８】

図３２６は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ１５０１では普図始動ゲート３５に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｄ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｄ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１５０２に進む。一方、ステップＳｄ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｄ１５０１：ＮＯ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【５３０９】

ステップＳｄ１５０２では、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、普図保留個数Ｎｎ１は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図保留個数Ｎｎ１の上限値（最大値）は４である。

【５３１０】

ステップＳｄ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｄ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ１５０３に進み、普図保留個数Ｎｎ１に１を加算する。その後、ステップＳｄ１５０４に進む。

【５３１１】

ステップＳｄ１５０４では、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値をＲＡＭ６４の普図保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｄ１５０３において１を加算した普図保留個数Ｎｎ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｄ１５０５に進む。

【５３１２】

ステップＳｄ１５０５では、普図保留コマンドを設定する。普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて普図抽選が保留されたことを認識させるためのコマンドである。ステップＳｄ１５０５を実行した後、普図始動ゲート３５用の入球処理を終了する。

【５３１３】

一方、ステップＳｄ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｄ１５０２：ＮＯ）、すなわち、普図保留個数Ｎｎ１が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値を普図保留エリア６４ｄに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【５３１４】

＜特図特電制御処理＞

次に、特図特電制御処理について説明する。特図特電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３１５】

図３２７は、特図特電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ２１０１では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０１を実行した後、ステップＳｄ２１０２に進む。

【５３１６】

ステップＳｄ２１０２では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０２を実行した後、ステップＳｄ２１０３に進む。

【５３１７】

ステップＳｄ２１０３では、特別図柄の変動を停止させた後の処理である特別図柄変動停止後処理を実行する。特別図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０３を実行した後、ステップＳｄ２１０４に進む。

【５３１８】

ステップＳｄ２１０４では、特電開閉実行モード開始処理を実行する。特電開閉実行モード開始処理は、特電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、特電開閉実行モードを開始させる処理である。特電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０４を実行した後、ステップＳｄ２１０５に進む。

【５３１９】

ステップＳｄ２１０５では、特電オープニング期間中処理を実行する。特電オープニング期間中処理は、特電オープニング期間中に実行する処理である。特電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０５を実行した後、ステップＳｄ２１０６に進む。

【５３２０】

ステップＳｄ２１０６では、特電開閉期間中処理を実行する。特電開閉期間中処理は、特電開閉期間中に実行する処理である。特電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０６を実行した後、ステップＳｄ２１０７に進む。

【５３２１】

ステップＳｄ２１０７では、特電エンディング期間中処理を実行する。特電エンディン

グ期間中処理は、特電エンディング期間中に実行する処理である。特電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｄ２１０７を実行した後、本特図特電制御処理を終了する。

【５３２２】

＜特別図柄変動開始処理＞

次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、上述した特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３２３】

図３２８は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ２２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図特電制御値が「０１」であるか否かを判定する。特図特電制御値は、特別図柄及び特別電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれもが変動していない状態であり、かつ、特電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、特図特電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。

【５３２４】

ステップＳｄ２２０１において、特図特電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ２２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｄ２２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれかが変動している状態や、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｄ２２０１において、特図特電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｄ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｄ２２０２に進む。

【５３２５】

ステップＳｄ２２０２では、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｄ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｄ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２２０３に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２から１を減算する。その後、ステップＳｄ２２０４に進む。

【５３２６】

ステップＳｄ２２０４では、特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂの各エリアに記憶されている第２特図保留情報をシフトさせる処理である第２特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第２特図保留情報シフト処理では、第２特図保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている第２特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第２特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｄ２２０４を実行した後、後述するステップＳｄ２２０８に進む。

【５３２７】

ステップＳｄ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｄ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｄ２２０５に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｄ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｄ２２０５：ＮＯ）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｄ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｄ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２２０６に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１から１を減算する。その後、ステップＳｄ２２０７に進む。

【５３２８】

ステップＳｄ２２０７では、特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの各エリ

アに記憶されている第１特図保留情報をシフトさせる処理である第１特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第１特図保留情報シフト処理では、第１特図保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている第１特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第１特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｄ２２０７を実行した後、ステップＳｄ２２０８に進む。

【５３２９】

ステップＳｄ２２０８では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、抽選モード及び保留の種別に基づいて上述した特図当否判定テーブルを選択し、選択した特図当否判定テーブルと、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値とに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｄ２２０８を実行した後、ステップＳｄ２２０９に進む。

【５３３０】

ステップＳｄ２２０９では、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値と、特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップＳｄ２２０９を実行した後、ステップＳｄ２２１０に進む。

【５３３１】

ステップＳｄ２２１０では、特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、特図種別判定処理において特別図柄Ａであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＡフラグをＯＮにし、特別図柄Ｂであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＢフラグをＯＮにする。ステップＳｄ２２１０を実行した後、ステップＳｄ２２１１に進む。

【５３３２】

ステップＳｄ２２１１では、特図変動パターン決定処理を実行する。特図変動パターン決定処理は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動時間（第１特図変動時間）又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動時間（第２特図変動時間）を決定する処理である。具体的には、特図変動時間設定処理では、抽選モードと、保留の種別と、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値と、特図変動種別カウンタＣｓ４の値と、特図変動時間テーブルとに基づいて特図変動時間を決定する。

【５３３３】

ステップＳｄ２２１２では、特図変動パターン決定処理において決定した特図変動時間に対応した値を特図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｄ２２１２を実行した後、ステップＳｄ２２１３に進む。

【５３３４】

ステップＳｄ２２１３では、特図変動パターンコマンドを設定する。特図変動パターンコマンドには、今回の特別図柄の変動が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４のいずれの特図始動口への遊技球の入球に基づくものであるのかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及び設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｄ２２１３を実行した後、ステップＳｄ２２１４に進む。

【５３３５】

ステップＳｄ２２１４では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図大当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。

【５３３６】

ステップＳｄ２２１３及びステップＳｄ２２１４にて設定された設定情報である特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて、音

声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容（演出パターン）を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｄ２２１４を実行後、ステップＳｄ２２１５に進む。

【５３３７】

ステップＳｄ２２１５では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｄ２２１６に進み、特図特電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。

【５３３８】

＜特別図柄変動停止処理＞

次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３３９】

図３２９は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ２３０１では、特図特電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｄ２３０１において、特図特電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ２３０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｄ２３０１において、特図特電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｄ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２３０２に進む。

【５３４０】

ステップＳｄ２３０２では、上述した特図変動時間設定処理において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｄ２３０２において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｄ２３０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｄ２３０２において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｄ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２３０３に進む。

【５３４１】

ステップＳｄ２３０３では、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて変動中の第１特別図柄又は第２特別図柄を、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂには、第１特図抽選又は第２特図抽選の結果に対応した表示態様の第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される。ステップＳｄ２３０３を実行した後、ステップＳｄ２３０４に進む。

【５３４２】

ステップＳｄ２３０４では、特図停止表示時間設定処理を実行する。特図停止表示時間設定処理は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の停止表示時間（第１特図停止表示時間）及び第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の停止表示時間（第２特図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、特図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では１．０秒）に対応した値を特図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｄ２３０４を実行した後、ステップＳｄ２３０５に進み、特図特電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本特別図柄停止処理を終了する。

【５３４３】

＜特別図柄変動停止後処理＞

次に、特別図柄変動停止後処理について説明する。特別図柄変動停止後処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３４４】

図３３０は、特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ２４０１では、特図特電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｄ２４０１において、特図特電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ２４０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｄ２４０１において、特図特電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｄ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２４０２に進む。

【５３４５】

ステップＳｄ２４０２では、上述した特図停止表示時間設定処理において設定された特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｄ２４０２において、特図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｄ２４０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｄ２４０２において、特図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｄ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２４０３に進む。

【５３４６】

ステップＳｄ２４０３では、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たり（特図大当たり）であるか否かを判定する。ステップＳｄ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｄ２４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップＳｄ２４０４に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグ（この場合は特別図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｄ２４０５に進む。

【５３４７】

次に説明するステップＳｄ２４０５からステップＳｄ２４１０までの処理は、低確高サポ状態（いわゆる時短状態）において規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定し、規定回数の特図変動が実行された場合には高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにして低確低サポ状態（いわゆる通常状態）に移行させるための処理である。以下、各ステップの処理を具体的に説明する。

【５３４８】

ステップＳｄ２４０５では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｄ２４０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には、後述するステップＳｄ２４１１に進む。一方、ステップＳｄ２４０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｄ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２４０６に進み、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｄ２４０６において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｄ２４０６：ＹＥＳ）、後述するステップＳｄ２４１１に進む。一方、ステップＳｄ２４０６において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｄ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｄ２４０７に進む。すなわち、高頻度サポートモードフラグがＯＮであり、かつ、高確率モードフラグがＯＦＦである場合に（遊技状態が低確高サポ状態、いわゆる時短状態である場合に）、ステップＳｄ２４０７に進む。

【５３４９】

ステップＳｄ２４０７では、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値から１を減算する。その後、ステップＳｄ２４０８に進み、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０であるか否かを

判定する。すなわち、高頻度サポートモードにおいて規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定する。ステップＳｄ２４０８において、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０ではないと判定した場合には（ステップＳｄ２４０８：ＮＯ）、後述するステップＳｄ２４１１に進む。一方、ステップＳｄ２４０８において、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０であると判定した場合には（ステップＳｄ２４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｄ２４０９に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｄ２４１０に進み、遊技状態が、高確率モードフラグがＯＦＦであり高頻度サポートモードフラグもＯＦＦである低確低サポ状態（通常状態）となったことを示す遊技状態コマンドを設定する。その後、ステップＳｄ２４１１に進む。

【５３５０】

ステップＳｄ２４１１では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。

【５３５１】

一方、ステップＳｄ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｄ２４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップＳｄ２４１２に進み、特図特電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【５３５２】

＜特電開閉実行モード開始処理＞

次に、特電開閉実行モード開始処理について説明する。特電開閉実行モード開始処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３５３】

図３３１は、特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ３１０１では、特図特電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、所定の開始条件である特電開閉実行モードの開始条件が成立した状態を示している。ステップＳｄ３１０１において、特図特電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ３１０１：ＮＯ）、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｄ３１０１において、特図特電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｄ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３１０２に進む。

【５３５４】

ステップＳｄ３１０２では、特電開閉パターン決定処理を実行する。特電開閉パターン決定処理は、特図種別フラグと上述した特電開閉パターン選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおける一の特電開閉パターンを複数の中から決定するとともに、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を決定する処理である。そして、当該決定した特電開閉パターン（特電開閉シナリオ）に基づいて特別電動役物５７ｂを制御する可動制御処理が実行される。なお、後述するように、決定した特電開閉パターンに基づく特別電動役物５７ｂの一連の開閉動作の実行中には、図柄表示装置４１において、特電開閉期間演出を構成する所定演出である表示演出が実行される。ステップＳｄ３１０２を実行した後、ステップＳｄ３１０３に進む。

【５３５５】

ステップＳｄ３１０３では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオを

主側ＲＯＭ６３から読み出して主側ＲＡＭ６４に格納する。その後、ステップＳｄ３１０４に進む。

【５３５６】

ステップＳｄ３１０４では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオからラウンド数情報を取得し、取得したラウンド数情報を主側ＲＡＭ６４に設けられた残ラウンド数カウンタＲＣにセットする。この残ラウンド数カウンタＲＣの値は、ラウンド遊技が１回終了する毎に１減算される。すなわち、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して設定された設定情報である残ラウンド数カウンタＲＣに設定された値に基づいて、特別電動役物５７ｂに一連の開閉動作を行なわせることが可能となる。その後、ステップＳｄ３１０５に進む。

【５３５７】

ステップＳｄ３１０５では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特別電動役物５７ｂの駆動を開始する前の期間である特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｄ３１０５を実行した後、ステップＳｄ３１０６に進む。

【５３５８】

ステップＳｄ３１０６では、特電開閉パターンの種別を特定可能な情報を含む特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように各種演出用装置（各種ランプ４７や表示制御装置１００、図柄表示装置４１）を制御する。ステップＳｄ３１０６を実行した後、ステップＳｄ３１０７に進み、特図特電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。

【５３５９】

＜特電オープニング期間中処理＞

次に、特電オープニング期間中処理について説明する。特電オープニング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３６０】

図３３２は、特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ３２０１では、特図特電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｄ３２０１において、特図特電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ３２０１：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ３２０１において、特図特電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｄ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３２０２に進む。

【５３６１】

ステップＳｄ３２０２では、特電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【５３６２】

ステップＳｄ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングではない

と判定した場合には（ステップＳｄ３２０２：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｄ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３２０３に進み、特電開閉期間コマンドを設定する。設定された特電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この特電開閉期間コマンドには、今回の特電開閉期間における特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数の情報が含まれる。特電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した特電開閉期間コマンドに基づいて、特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｄ３２０３を実行した後、ステップＳｄ３２０４に進み、特図特電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、特電オープニング期間が終了し、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電オープニング期間中処理を終了する。

【５３６３】

＜特電開閉期間中処理＞

次に、特電開閉期間中処理について説明する。特電開閉期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３６４】

図３３３は、特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ３３０１では、特図特電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｄ３３０１において、特図特電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ３３０１：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ３３０１において、特図特電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｄ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３３０２に進む。

【５３６５】

ステップＳｄ３３０２では、特別電動役物５７ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｄ３３０２において、特別電動役物５７ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｄ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｄ３３０３に進む。

【５３６６】

ステップＳｄ３３０３では、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｄ３３０３において、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｄ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３３０４に進む。

【５３６７】

ステップＳｄ３３０４では、特別電動役物５７ｂに開放動作を実行させる。なお、本実施形態では、特別電動役物５７ｂを開放状態側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の開閉動作を終了させる動作終了条件である開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定しない。ステップＳｄ３３０４を実行した後、ステップＳｄ３３０５に進む。

【５３６８】

ステップＳｄ３３０５では、特電開放コマンドを設定する。特電開放コマンドは、特別電動役物５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｄ３３０５を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【５３６９】

ステップＳｄ３３０３において、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｄ３３０３：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。

【５３７０】

ステップＳｄ３３０２において、特別電動役物５７ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｄ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３３０６に進む。

【５３７１】

ステップＳｄ３３０６では、特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。より具体的には、最大開放時間が経過したこと、又は最大入球個数の遊技球が大入賞口５７ａに入球したことの少なくとも一方の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップＳｄ３３０６において、特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合、すなわち、上述した少なくとも一方の閉鎖条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｄ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３３０７に進み、特別電動役物５７ｂに戻り動作である閉鎖動作を実行させる。このため、特別電動役物５７ｂが開放状態側に制御されている期間は、最大開放時間が経過する前に大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達して特別電動役物５７ｂが早期に閉鎖した場合には、最大開放時間より短い開放期間となり、一方、最大開放時間が経過するまでに大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達しなかった場合には、特別電動役物５７ｂは最大開放時間が経過するまで閉鎖せずに、最大開放期間となる。その後、ステップＳｄ３３０８に進む。

【５３７２】

ステップＳｄ３３０８では、特電閉鎖コマンドを設定する。特電閉鎖コマンドは、特別電動役物５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｄ３３０８を実行した後、ステップＳｄ３３０９に進む。

【５３７３】

ステップＳｄ３３０９では、残ラウンド数カウンタＲＣの値から１を減算する。その後、ステップＳｄ３３１０に進み、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０であるか否かを判定する。すなわち、閉鎖動作を実行した場合に、一連の開閉動作を終了させる開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定する判定処理を実行する。ステップＳｄ３３１０において、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０ではないと判定した場合には（ステップＳｄ３３１０：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ３３１０において、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０であると判定した場合には（ステップＳｄ３３１０：ＮＯ）、特電開閉期間を終了させて特電エンディング期間に移行するための前段階の処理であるステップＳｄ３３１１に進む。すなわち、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０であるといった開閉動作終了条件が成立していると判定された場合に、閉鎖状態の特別電動役物５７ｂを停止させて一連の開閉動作を終了する終了処理を実行する。この結果、一連の開閉動作の終了時には、特別電動役物５７ｂは閉鎖状態となっている。したがって、一連の開閉動作の終了後に、特別電動役物５７ｂが閉鎖状態となっていることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。なお、上述したように、特別電動役物５７ｂの開放中において、最大開放時間が経過する前に大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達して特別電動役物５７ｂが早期に閉鎖する場合と、最大開放時間が経過するまでに大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達せずに、特別電動役物５７ｂが最大開放時間が経過するまで閉鎖しない場合とがある。この結果、一連の開閉動作を終了させる開閉動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の遊技球の発射操作に基づいて変化し得ることになる。

【５３７４】

なお、本実施形態では、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して設定された残ラウンド数カウンタＲＣの値が０になった場合に、一連の開閉動作を終了させる開閉動作終了条件が成立していると判定する構成を採用したが、変形例として、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して最大ラウンド数を設定情報として設定するとともに、実行したラウンド遊技の回数を示す実行済みラウンド数カウンタを用意し、当該実行済みラウンド数カウンタをラウンド遊技が１回終了する毎に１加算し、当該実行

済みラウンド数カウンタの値が設定された最大ラウンド数に達した場合に、一連の開閉動作を終了させる開閉動作終了条件が成立していると判定する構成を採用してもよい。

【５３７５】

なお、本実施形態では、特別電動役物を１つ備える構成を採用したが、変形例として、特別電動役物を２つ以上備える構成としてもよい。この構成を採用した場合には、特電開閉パターン（特電開閉シナリオ）に基づいて設定された一の残ラウンド数カウンタに設定された値に基づいて複数の特別電動役物に一連の開閉動作を行なわせる構成としてもよい。なお、特別電動役物を２つ以上備える構成を採用した場合には、複数の特別電動役物のそれぞれに対して閉鎖動作を実行させた場合に、開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成とし、複数の特別電動役物のそれぞれに対して開放動作を実行させた場合には、開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定しない構成としてもよい。また、複数の特別電動役物のうちの一の特別電動役物を開放状態に制御している期間は、複数の特別電動役物のうちの他の特別電動役物を閉鎖状態に制御する構成としてもよい。また、複数の特別電動役物のうちの一の特別電動役物が開放状態から閉鎖状態に戻った後は、複数の特別電動役物のうちの他の特別電動役物を即座に閉鎖状態から開放状態に制御するのではなく、特電インターバル期間の経過後に、他の特別電動役物を閉鎖状態から開放状態に制御する構成としてもよい。

【５３７６】

ステップＳｄ３３１１では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｄ３３１１を実行した後、ステップＳｄ３３１２に進む。

【５３７７】

ステップＳｄ３３１２では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電エンディングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電エンディング演出の内容を決定するとともに、決定した特電エンディング演出を実行するように各種演出用装置を制御する。本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、特別電動役物５７ｂとは異なる制御対象として、画像を表示可能な図柄表示装置４１、音を出力可能なスピーカー４６、発光可能な各種ランプ４７が含まれる。ステップＳｄ３３１２を実行した後、ステップＳｄ３３１３に進み、特図特電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【５３７８】

＜特電エンディング期間中処理＞

次に、特電エンディング期間中処理について説明する。特電エンディング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３７９】

図３３４は、特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ３４０１では、特図特電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｄ３４０１において、特図特電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ３４０１：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ３

４０１において、特図特電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｄ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３４０２に進む。

【５３８０】

ステップＳｄ３４０２では、特電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【５３８１】

ステップＳｄ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｄ３４０２：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｄ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３４０３に進む。

【５３８２】

ステップＳｄ３４０３では、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｄ３４０３において、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していると判定した場合には（ステップＳｄ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ３４０４に進み、高確率モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｄ３４０５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。すなわち、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応している場合には、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグがＯＮとなり、遊技状態は、次回に大当たりに当選するまで継続し得る高確高サポ状態に移行することになる。その後、後述するステップＳｄ３４０８に進む。

【５３８３】

一方、ステップＳｄ３４０３において、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していないと判定した場合には（ステップＳｄ３４０３：ＮＯ）、ステップＳｄ３４０６に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｄ３４０７に進み、高サポ残回数カウンタＮｓｐに規定数としての１００をセットする。上述したように、この高サポ残回数カウンタＮｓｐは、特図変動が終了する毎に１減算されるカウンタであり、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０となった場合に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦにされる。すなわち、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していない場合には、高頻度サポートモードフラグのみがＯＮとなり、遊技状態は、特図変動が１００回実行されるまで継続し得る低確高サポ状態に移行することになる。その後、ステップＳｄ３４０８に進む。

【５３８４】

ステップＳｄ３４０８では、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態コマンドを設定する。設定された遊技状態コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。遊技状態コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、当該コマンドに含まれる遊技状態を示す情報に基づいて、当該遊技状態に対応した所定演出を実行可能となるように各種演出用装置を制御する。ステップＳｄ３４０８を実行した後、ステップＳｄ３４０９に進み、特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｄ３４１０に進む。

【５３８５】

ステップＳｄ３４１０では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電開閉実行モード終了コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電開閉実行モードが終了したことに対応する演出を実行するように各種演出用装置を制御する。その後、ステップＳｄ３４１１に進む。

【５３８６】

ステップＳｄ３４１１では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、

本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特電エンディング期間中処理を終了する。

【５３８７】

＜普図普電制御処理＞

次に、普図普電制御処理について説明する。普図普電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３８８】

図３３５は、普図普電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ４１０１では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０１を実行した後、ステップＳｄ４１０２に進む。

【５３８９】

ステップＳｄ４１０２では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０２を実行した後、ステップＳｄ４１０３に進む。

【５３９０】

ステップＳｄ４１０３では、普通図柄の変動を停止させた後の処理である普通図柄変動停止後処理を実行する。普通図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０３を実行した後、ステップＳｄ４１０４に進む。

【５３９１】

ステップＳｄ４１０４では、普電開閉実行モード開始処理を実行する。普電開閉実行モード開始処理は、普電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、普電開閉実行モードを開始させる処理である。普電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０４を実行した後、ステップＳｄ４１０５に進む。

【５３９２】

ステップＳｄ４１０５では、普電オープニング期間中処理を実行する。普電オープニング期間中処理は、普電オープニング期間中に実行する処理である。普電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０５を実行した後、ステップＳｄ４１０６に進む。

【５３９３】

ステップＳｄ４１０６では、普電開閉期間中処理を実行する。普電開閉期間中処理は、普電開閉期間中に実行する処理である。普電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０６を実行した後、ステップＳｄ４１０７に進む。

【５３９４】

ステップＳｄ４１０７では、普電エンディング期間中処理を実行する。普電エンディング期間中処理は、普電エンディング期間中に実行する処理である。普電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｄ４１０７を実行した後、本普図普電制御処理を終了する。

【５３９５】

＜普通図柄変動開始処理＞

次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、上述した普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５３９６】

図３３６は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ４２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図普電制御値が「０１」であるか否かを判定する。普図普電制御値は、普通図柄及び普通電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普通図柄が変動していない状態であり、かつ、普電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数

Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、普図普電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。

【５３９７】

ステップＳｄ４２０１において、普図普電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ４２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｄ４２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普通図柄が変動している状態や、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｄ４２０１において、普図普電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｄ４２０１：ＮＯ）、ステップＳｄ４２０２に進む。

【５３９８】

ステップＳｄ４２０２では、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｄ４２０２において、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｄ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ４２０３に進み、普図保留個数Ｎｎから１を減算する。その後、ステップＳｄ４２０４に進む。

【５３９９】

ステップＳｄ４２０４では、普図保留エリア６４ｄの各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア６４ｄの第１エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア６４ｅに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップＳｄ４２０４を実行した後、ステップＳｄ４２０５に進む。

【５４００】

ステップＳｄ４２０５では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、遊技状態に基づいて選択した普図当否判定テーブルと、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１の値とに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｄ４２０５を実行した後、ステップＳｄ４２０６に進む。

【５４０１】

ステップＳｄ４２０６では、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果と、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップＳｄ４２０６を実行した後、ステップＳｄ４２０７に進む。

【５４０２】

ステップＳｄ４２０７では、普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、普図種別判定処理において普通図柄Ａであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＡフラグをＯＮにする。ステップＳｄ４２０７を実行した後、ステップＳｄ４２０８に進む。

【５４０３】

ステップＳｄ４２０８では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。具体的には、普図変動時間設定処理では、遊技状態と、普図当否判定の結果と、普図変動時間テーブルとに基づいて普図変動時間を決定し、決定した普図変動時間に対応した値を普図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｄ４２０８を実行した後、ステップＳｄ４２０９に進む。

【５４０４】

ステップＳｄ４２０９では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｄ４２０９を実行した後、ステップＳｄ４２１０に進む。

【５４０５】
　ステップＳｄ４２１０では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。
【５４０６】
　ステップＳｄ４２０９及びステップＳｄ４２１０にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｄ４２１０を実行後、ステップＳｄ４２１１に進む。
【５４０７】
　ステップＳｄ４２１１では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｄ４２１２に進み、普図普電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普通図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。
【５４０８】
＜普通図柄変動停止処理＞
　次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５４０９】
　図３３７は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ４３０１では、普図普電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｄ４３０１において、普図普電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ４３０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｄ４３０１において、普図普電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｄ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ４３０２に進む。
【５４１０】
　ステップＳｄ４３０２では、上述した普図変動時間設定処理において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｄ４３０２において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｄ４３０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｄ４３０２において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｄ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ４３０３に進む。
【５４１１】
　ステップＳｄ４３０３では、普通図柄表示器３８ａにおいて変動中の普通図柄を、ＯＮとなっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示器３８ａには、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップＳｄ４３０３を実行した後、ステップＳｄ４３０４に進む。
【５４１２】
　ステップＳｄ４３０４では、普図停止表示時間設定処理を実行する。普図停止表示時間設定処理は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の停止表示時間（普図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、普図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では０．１秒）に対応した値を普図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｄ４３０４を実行した後、ステップＳｄ４３０５に進み、普図普電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本普通図柄停止処理を終了する。
【５４１３】

＜普通図柄変動停止後処理＞

次に、普通図柄変動停止後処理について説明する。普通図柄変動停止後処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４１４】

図３３８は、普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ４４０１では、普図普電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｄ４４０１において、普図普電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ４４０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｄ４４０１において、普図普電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｄ４４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ４４０２に進む。

【５４１５】

ステップＳｄ４４０２では、上述した普図停止表示時間設定処理において設定された普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｄ４４０２において、普図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｄ４４０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｄ４４０２において、普図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｄ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ４４０３に進む。

【５４１６】

ステップＳｄ４４０３では、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｄ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｄ４４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップＳｄ４４０４に進み、ＯＮとなっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｄ４４０５に進み、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。

【５４１７】

一方、ステップＳｄ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｄ４４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップＳｄ４４０６に進み、普図普電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

【５４１８】

＜普電開閉実行モード開始処理＞

次に、普電開閉実行モード開始処理について説明する。普電開閉実行モード開始処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４１９】

図３３９は、普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ５１０１では、普図普電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップＳｄ５１０１において、普図普電制御値が

「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ５１０１：ＮＯ）、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｄ５１０１において、普図普電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｄ５１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５１０２に進む。

【５４２０】

ステップＳｄ５１０２では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップＳｄ５１０２を実行した後、ステップＳｄ５１０３に進む。

【５４２１】

ステップＳｄ５１０３では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｄ５１０３を実行した後、ステップＳｄ５１０４に進む。

【５４２２】

ステップＳｄ５１０４では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｄ５１０４を実行した後、ステップＳｄ５１０５に進み、普図普電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。

【５４２３】

＜普電オープニング期間中処理＞

次に、普電オープニング期間中処理について説明する。普電オープニング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４２４】

図３４０は、普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ５２０１では、普図普電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｄ５２０１において、普図普電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ５２０１：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ５２０１において、普図普電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｄ５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５２０２に進む。

【５４２５】

ステップＳｄ５２０２では、普電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【５４２６】

ステップＳｄ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｄ５２０２：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｄ５２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５２０３に進み、普電開閉期間コマンドを設定する。設定された普電開閉期間コマンドは、タ

イマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この普電開閉期間コマンドには、今回の普電開閉期間における普通電動役物３４ｂの開放回数の情報が含まれる。普電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した普電開閉期間コマンドに基づいて、普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した内容の所定演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｄ５２０３を実行した後、ステップＳｄ５２０４に進み、普図普電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、普電オープニング期間が終了し、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電オープニング期間中処理を終了する。

【５４２７】

＜普電開閉期間中処理＞

次に、普電開閉期間中処理について説明する。普電開閉期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【５４２８】

図３４１は、普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ５３０１では、普図普電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｄ５３０１において、普図普電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ５３０１：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ５３０１において、普図普電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｄ５３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５３０２に進む。

【５４２９】

ステップＳｄ５３０２では、普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｄ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｄ５３０２：ＮＯ）、ステップＳｄ５３０３に進む。

【５４３０】

ステップＳｄ５３０３では、普通電動役物３４ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｄ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｄ５３０３：ＮＯ）、ステップＳｄ５３０４に進む。

【５４３１】

ステップＳｄ５３０４では、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｄ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｄ５３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５３０５に進む。

【５４３２】

ステップＳｄ５３０５では、普通電動役物３４ｂを開放する。その後、ステップＳｄ５３０６に進む。

【５４３３】

ステップＳｄ５３０６では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物３４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｄ５３０６を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【５４３４】

ステップＳｄ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｄ５３０４：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【５４３５】
　ステップＳｄ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｄ５３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５３０７に進む。
【５４３６】
　ステップＳｄ５３０７では、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｄ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｄ５３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５３０８に進む。
【５４３７】
　ステップＳｄ５３０８では、普通電動役物３４ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｄ５３０９に進む。
【５４３８】
　ステップＳｄ５３０９では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物３４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｄ５３０９を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。
【５４３９】
　ステップＳｄ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｄ５３０７：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。
【５４４０】
　ステップＳｄ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｄ５３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５３１０に進む。
【５４４１】
　ステップＳｄ５３１０では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｄ５３１０を実行した後、ステップＳｄ５３１１に進む。
【５４４２】
　ステップＳｄ５３１１では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｄ５３１８を実行した後、ステップＳｄ５３１９に進み、普図普電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉期間中処理を終了する。
【５４４３】
＜普電エンディング期間中処理＞
　次に、普電エンディング期間中処理について説明する。普電エンディング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【５４４４】
　図３４２は、普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ５４０１では、普図普電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｄ

５４０１において、普図普電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ５４０１：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ５４０１において、普図普電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｄ５４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５４０２に進む。

【５４４５】

ステップＳｄ５４０２では、普電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【５４４６】

ステップＳｄ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｄ５４０２：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｄ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｄ５４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ５４０３に進む。

【５４４７】

ステップＳｄ５４０３では、普図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｄ５４０４に進む。

【５４４８】

ステップＳｄ５４０４では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、ステップＳｄ５４０５に進む。

【５４４９】

ステップＳｄ５４０５では、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普電エンディング期間中処理を終了する。

【５４５０】

《７－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【５４５１】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【５４５２】

図３４３は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本実施形態では１ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【５４５３】

ステップＳｄ６１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｄ６１０１を実行した後、ステップＳｄ６１０２に進む。

【５４５４】

ステップＳｄ６１０２では、特図変動演出設定処理を実行する。特図変動演出設定処理

は、主側ＭＰＵ６２から特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、特図遊技回が開始される際に、当該特図遊技回において実行する特図変動演出の演出パターンを設定する処理である。特図変動演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｄ６１０２を実行した後、ステップＳｄ６１０３に進む。

【５４５５】

ステップＳｄ６１０３では、特電開閉実行モード中演出設定処理を実行する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、特電開閉実行モード中に実行する各種の演出の内容を決定し、当該決定した演出を実行するように設定する処理である。特電開閉実行モード中演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｄ６１０３を実行した後、ステップＳｄ６１０４に進む。

【５４５６】

ステップＳｄ６１０４では、演出操作ボタン用処理を実行する。演出操作ボタン用処理は、演出操作ボタン２４がボタン受付有効期間中に押下されたか否かや、演出操作ボタン２４の押下がないままボタン受付有効期間が経過したか否かを判定する処理である。演出操作ボタン用処理の詳細については後述する。ステップＳｄ６１０４を実行した後、ステップＳｄ６１０５に進む。

【５４５７】

ステップＳｄ６１０５では、演出用可動役物駆動処理を実行する。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに設定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物１７０を駆動制御する処理である。演出用可動役物駆動処理の詳細については後述する。ステップＳｄ１６０５を実行した後、ステップＳｄ１６０６に進む。

【５４５８】

ステップＳｄ６１０６では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｄ６１０６を実行した後、ステップＳｄ６１０７に進む。

【５４５９】

ステップＳｄ６１０７では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｄ６１０７を実行した後、ステップＳｄ６１０８に進む。

【５４６０】

ステップＳｄ６１０８では、上述したまたは後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを表示制御装置１００や演出用可動役物１７０等に送信する。ステップＳｄ６１０８を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【５４６１】

＜特図変動演出設定処理＞

次に、特図変動演出設定処理について説明する。特図変動演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４６２】

図３４４は、特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ６２０１では、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｄ６２０１において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６２０１：ＮＯ）、本特図変動演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｄ６２０１において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ６２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６２０２に進む。

【５４６３】

ステップＳｄ６２０２では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の特図遊技回において実行する演出パターン（予告演出、リーチ演出の内容や実

行のタイミング、停止図柄の態様）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。具体的には、本実施形態では、今回受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、変動時間の情報を読み出すとともに、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから演出パターン用乱数情報を取得する。そして、これらの情報及び現在の遊技状態に基づいて演出パターンテーブルを参照することによって、演出パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６２０３に進む。

【５４６４】

ステップＳｄ６２０３では、設定した演出パターンに対応した音声発光パターン及び役物動作パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６２０４に進む。

【５４６５】

ステップＳｄ６２０４では、設定された演出パターンに関する情報を含む表示用演出パターンコマンドを設定する。設定された表示用演出パターンコマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置１００に送信される。ステップＳｄ６２０４を実行した後、ステップＳｄ６２０５に進む。

【５４６６】

ステップＳｄ６２０５では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１または第２特図保留表示領域Ｄｓ２における保留表示の更新を表示制御装置１００に実行させるための処理である。ステップＳｄ６２０５を実行した後、本特図変動演出設定処理を終了する。

【５４６７】

＜特電開閉実行モード中演出設定処理＞

次に、特電開閉実行モード中演出設定処理について説明する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。この特電開閉実行モード中演出設定処理により、特電開放に対応した演出（例えば、特電開閉パターンの種別に対応した演出）が実行され、この演出の実行中に、特別電動役物５７ｂが開放、閉鎖することになる。

【５４６８】

図３４５は、特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ６３０１では、特電オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｄ６３０１において、特電オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６３０２に進む。

【５４６９】

ステップＳｄ６３０２では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電オープニング演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６３０３に進む。

【５４７０】

ステップＳｄ６３０３では、決定した特電オープニング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６３０４に進む。

【５４７１】

ステップＳｄ６３０４では、決定した特電オープニング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電オープニングコマンドを設定する。その後、ステップＳｄ６３０５に進む。

【５４７２】

一方、ステップＳｄ６３０１において、特電オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０１：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６３０２からステップＳｄ６３０４までの処理を実行することなく、ステップＳｄ６３０５に進む。

【５４７３】

ステップＳｄ６３０５では、特電開閉期間コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｄ６３０５において、特電開閉期間コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６３０６に進む。

【５４７４】
　ステップＳｄ６３０６では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電開閉期間演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６３０７に進む。
【５４７５】
　ステップＳｄ６３０７では、決定した特電開閉期間演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６３０８に進む。
【５４７６】
　ステップＳｄ６３０８では、決定した特電開閉期間演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電開閉期間コマンドを設定する。その後、ステップＳｄ６３０９に進む。
【５４７７】
　一方、ステップＳｄ６３０５において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０５：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６３０６からステップＳｄ６３０８までの処理を実行することなく、ステップＳｄ６３０９に進む。
【５４７８】
　ステップＳｄ６３０９では、特電エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｄ６３０９において、特電エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６３１０に進む。
【５４７９】
　ステップＳｄ６３１０では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電エンディング演出の内容を決定し、設定する。具体的には、例えば、本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御として、エンディング演出Ａを実行する制御と、当該制御とは異なるエンディング演出Ｂを実行する制御と、を実行可能である。なお、エンディング演出Ａを実行する制御とエンディング演出Ｂを実行する制御とのいずれの場合であっても、特別電動役物５７ｂが閉鎖された状態で実行される。その後、ステップＳｄ６３１１に進む。
【５４８０】
　ステップＳｄ６３１１では、決定した特電エンディング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｄ６３１２に進む。
【５４８１】
　ステップＳｄ６３１２では、決定した特電エンディング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電エンディングコマンドを設定する。その後、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。
【５４８２】
　一方、ステップＳｄ６３０９において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０９：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６３１０からステップＳｄ６３１２までの処理を実行することなく、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。
【５４８３】
＜演出操作ボタン用処理＞
　次に、演出操作ボタン用処理について説明する。演出操作ボタン用処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【５４８４】
　図３４６は、演出操作ボタン用処理を示すフローチャートである。演出操作ボタン用処理は、演出パターンに設定されているボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４の押下があった場合には上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにし、一方、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタン２４の押下がなかった場合であっても、当該ボタン受付有効期間の終了タイミングが到来した場合には上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにする処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。
【５４８５】

ステップＳｄ６４０１では、演出パターンに設定されている演出操作ボタン２４のボタン受付有効期間中か否かを判定する。ステップＳｄ６４０１において、演出操作ボタン２４のボタン受付有効期間中ではないと判定した場合には（ステップＳｄ６４０１：ＮＯ）、そのまま本演出操作ボタン用処理を終了する。一方、ステップＳｄ６４０１において、演出操作ボタン２４のボタン受付有効期間中であると判定した場合には（ステップＳｄ６４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６４０２に進む。

【５４８６】

ステップＳｄ６４０２では、演出操作ボタン２４の押下があったか否かを判定する。ステップＳｄ６４０２において、演出操作ボタン２４の押下があったと判定した場合には（ステップＳｄ６４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６４０３に進み、上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｄ６４０４に進み、上下移動動作終了条件が成立したことを表示制御装置１００に通知するための表示用上下移動動作終了条件成立コマンドを設定する。設定された表示用上下移動動作終了条件成立コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置１００に送信される。ステップＳｄ６４０４を実行した後、本演出操作ボタン用処理を終了する。

【５４８７】

一方、ステップＳｄ６４０２において、演出操作ボタン２４の押下がなかったと判定した場合には（ステップＳｄ６４０２：ＮＯ）、ステップＳｄ６４０５に進み、演出操作ボタン２４のボタン受付有効期間の終了タイミングか否かを判定する。ステップＳｄ６４０５において、ボタン受付有効期間の終了タイミングであると判定した場合には（ステップＳｄ６４０５：ＹＥＳ）、上述したステップＳｄ６４０３に進み、上下移動動作終了条件成立フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｄ６４０４に進み、上下移動動作終了条件が成立したことを表示制御装置１００に通知するための表示用上下移動動作終了条件成立コマンドを設定する。設定された表示用上下移動動作終了条件成立コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置１００に送信される。ステップＳｄ６４０４を実行した後、本演出操作ボタン用処理を終了する。

【５４８８】

一方、ステップＳｄ６４０５において、ボタン受付有効期間の終了タイミングではないと判定した場合には（ステップＳｄ６４０５：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６４０３及びステップＳｄ６４０４の処理を実行することなく、本演出操作ボタン用処理を終了する。

【５４８９】

＜演出用可動役物駆動処理＞

次に、演出用可動役物駆動処理について説明する。演出用可動役物駆動処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【５４９０】

図３４７は、演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに規定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物１７０を駆動制御する処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

【５４９１】

ステップＳｄ６５０１では、設定されている役物動作パターンを参照し、駆動シナリオを格納するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｄ６５０１において、駆動シナリオを格納するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｄ６５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５０２に進み、役物動作パターンに規定されている一の駆動シナリオを音光側ＲＯＭ９３から読み出して音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｄ６５０３に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、ステップＳｄ６５０４に進む。

【５４９２】

一方、ステップＳｄ６５０１において、駆動シナリオを格納するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｄ６５０１：ＮＯ）、ステップＳｄ６５０２及びステップＳｄ６５０３の処理を実行することなく、ステップＳｄ６５０４に進む。

【５４９３】
　ステップＳｄ６５０４では、音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに駆動シナリオが格納されているか否かを判定する。ステップＳｄ６５０４において、駆動シナリオが格納されていないと判定した場合には（ステップＳｄ６５０４：ＮＯ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｄ６５０４において、駆動シナリオが格納されていると判定した場合には（ステップＳｄ６５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５０５に進む。
【５４９４】
　ステップＳｄ６５０５では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」であるか否かを判定する。ステップＳｄ６５０５において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ６５０５：ＮＯ）、ステップＳｄ６５０６に進む。
【５４９５】
　ステップＳｄ６５０６では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」であるか否かを判定する。ステップＳｄ６５０６において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」ではないと判定した場合には（ステップＳｄ６５０６：ＮＯ）、ステップＳｄ６５０７に進む。
【５４９６】
　ステップＳｄ６５０７では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理を実行する。具体的には、駆動シナリオ用カウンタの値に対応して規定されている制御対象（モーターやソレノイド）を制御するための処理を実行する。その後、ステップＳｄ６５０８に進む。
【５４９７】
　ステップＳｄ６５０８では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したか否かを判定する。ステップＳｄ６５０８において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了していないと判定した場合には（ステップＳｄ６５０８：ＮＯ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。これにより、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了するまで、ステップＳｄ６５０７の処理がタイマ割込み処理が実行される毎に繰り返し実行されることになる。そして、ステップＳｄ６５０８において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したと判定した場合には（ステップＳｄ６５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５０９に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に１を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。
【５４９８】
　上述したステップＳｄ６５０５において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」であると判定した場合には（ステップＳｄ６５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１２に進み、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップＳｄ６５１３に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップＳｄ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップＳｄ６５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１４に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｄ６５１５に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｄ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップＳｄ６５１３：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６５１４及びステップＳｄ６５１５の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【５４９９】
上述したステップＳｄ６５０６において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」であると判定した場合には（ステップＳｄ６５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１０に進み、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｄ６５１０において、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｄ６５１０：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６５０９に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に１を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｄ６５１０において、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｄ６５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１１に進み、上下移動動作終了条件成立フラグをＯＦＦにした後、上述したステップＳｄ６５１２に進み、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップＳｄ６５１３に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップＳｄ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップＳｄ６５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ６５１４に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｄ６５１５に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｄ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップＳｄ６５１３：ＮＯ）、上述したステップＳｄ６５１４及びステップＳｄ６５１５の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【５５００】
＜表示制御装置において実行される各種処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理について説明する。

【５５０１】
表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【５５０２】
ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【５５０３】
＜メイン処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【５５０４】
図３４８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【５５０５】
ステップＳｄ８１０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読

み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｄ８１０２に進む。

【５５０６】

ステップＳｄ８１０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【５５０７】

＜コマンド割込み処理＞

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

【５５０８】

図３４９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ８２０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。

【５５０９】

＜Ｖ割込み処理＞

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

【５５１０】

図３５０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。

【５５１１】

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

【５５１２】

ステップＳｄ８３０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、上述したコマンド割込み処理によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、表示用演出パターンコマンドが記憶されていた場合には、当該コマンドによって指定された演出パターンに対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【５５１３】
なお、コマンド対応処理（ステップＳｄ８３０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。コマンド対応処理の詳細については後述する。
【５５１４】
ステップＳｄ８３０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（ステップＳｄ８３０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｄ８３０３に進む。
【５５１５】
ステップＳｄ８３０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（ステップＳｄ８３０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｄ８３０４に進む。
【５５１６】
ステップＳｄ８３０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ステップＳｄ８３０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｄ８３０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。
【５５１７】
＜コマンド対応処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、Ｖ割込み処理のサブルーチンとして表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行される。
【５５１８】
図３５１は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｄ８４０１では、表示用演出パターンコマンドがあるか否かを判定する。ステップＳｄ８４０１において、表示用演出パターンコマンドがあると判定した場合には（ステップＳｄ８４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｄ８４０２に進み、表示用演出パターンコマンドを解析し、当該コマンドによって指定された演出パターンに対応する動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。その後、ステップＳｄ８４０３に進む。一方、ステップＳｄ８４０１において、表示用演出パターンコマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０１：ＮＯ）、ステップＳｄ８４０２を実行することなく、ステップＳｄ８４０３に進む。
【５５１９】
ステップＳｄ８４０３では、表示用上下移動動作終了条件成立コマンドがあるか否かを

判定する。ステップＳｄ８４０３において、表示用上下移動動作終了条件成立コマンドがあると判定した場合には（ステップＳｄ８４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｄ８４０４に進み、上下移動動作終了条件が成立したことに対応した動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。その後、ステップＳｄ８４０５に進む。一方、ステップＳｄ８４０３において、表示用上下移動動作終了条件成立パターンコマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０３：ＮＯ）、ステップＳｄ８４０４を実行することなく、ステップＳｄ８４０５に進む。

【５５２０】

ステップＳｄ８４０５では、表示用特電オープニングコマンドがあるか否かを判定する。ステップＳｄ８４０５において、表示用特電オープニングコマンドがあると判定した場合には（ステップＳｄ８４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｄ８４０６に進み、表示用特電オープニングコマンドを解析し、当該コマンドによって指定された内容の特電オープニング演出に対応する動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。その後、ステップＳｄ８４０７に進む。一方、ステップＳｄ８４０５において、表示用特電オープニングコマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０５：ＮＯ）、ステップＳｄ８４０６を実行することなく、ステップＳｄ８４０７に進む。

【５５２１】

ステップＳｄ８４０７では、表示用特電開閉期間コマンドがあるか否かを判定する。ステップＳｄ８４０７において、表示用特電開閉期間コマンドがあると判定した場合には（ステップＳｄ８４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｄ８４０８に進み、表示用特電開閉期間コマンドを解析し、当該コマンドによって指定された内容の特電開閉期間演出に対応する動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。具体的には、特図抽選の抽選結果に応じて図柄表示装置４１で実行する一の特電開閉期間演出を構成する表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行する。その後、ステップＳｄ８４０９に進む。一方、ステップＳｄ８４０７において、表示用特電開閉期間コマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０７：ＮＯ）、ステップＳｄ８４０８を実行することなく、ステップＳｄ８４０９に進む。

【５５２２】

ステップＳｄ８４０９では、表示用特電エンディングコマンドがあるか否かを判定する。ステップＳｄ８４０９において、表示用特電エンディングコマンドがあると判定した場合には（ステップＳｄ８４０９：ＹＥＳ）、ステップＳｄ８４１０に進み、表示用特電エンディングコマンドを解析し、当該コマンドによって指定された内容の特電エンディング演出に対応する動画（表示演出）が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。その後、ステップＳｄ８４１１に進む。一方、ステップＳｄ８４０９において、表示用特電エンディングコマンドがないと判定した場合には（ステップＳｄ８４０９：ＮＯ）、ステップＳｄ８４１０を実行することなく、ステップＳｄ８４１１に進む。

【５５２３】

ステップＳｄ８４１１では、その他のコマンドに対応する処理を実行する。具体的には、例えば、表示用遊技状態コマンドがある場合には、当該コマンドに指定されている遊技状態に対応した背景動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示を制御する表示制御処理を開始する。そして、全てのコマンドに対応する処理を実行した後に、本コマンド対応処理を終了する。

【５５２４】

《７－７》作用・効果：

【５５２５】

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【５５２６】
　従来、遊技の演出を盛り上げるために、液晶表示装置において表示演出を実行するとともに、当該表示演出の実行中に動作する各種の可動役物を備えるパチンコ機が知られている。近年では、各種の可動役物の装飾を豪華なものとしたり、各種の可動役物に多様な動作を実行させることによって遊技の演出の多様化や興趣の向上が図られている。
【５５２７】
　しかしながら、各種の可動役物に実行させる動作が多種多様なものになると、当該多種多様な動作を各種の可動役物に実行させるための駆動プログラムが膨大なものとなり、ＲＯＭの使用容量が増大してしまうといった課題が生じた。
【５５２８】
　そこで、各種の可動役物の一連の動作が規定されたプログラムである駆動シナリオをＲＯＭに記憶させ、当該一連の動作を実行する際に、当該駆動シナリオをＲＯＭから読み出してＲＡＭに格納し、当該ＲＡＭに格納された駆動シナリオに基づいて各種の可動役物に一連の動作を実行させるパチンコ機が開発された。このような駆動シナリオを搭載したパチンコ機によれば、一連の動作が規定された駆動シナリオを複数の演出において利用したり（使い回したり）、一の演出の実行中に同一の駆動シナリオを複数回利用する構成を採用することによって、ＲＯＭに記憶すべきプログラムを少なくし、ＲＯＭの使用容量を低減することが可能となった。
【５５２９】
　また、一連の動作が規定された駆動シナリオをＲＯＭから読み出して一度ＲＡＭに格納し、当該ＲＡＭに格納された駆動シナリオを実行することによって一連の動作を各種の可動役物に実行させるといった構成や、一度ＲＡＭに格納した駆動シナリオを繰り返し実行することによって各種の可動役物に当該一連の動作を繰り返し実行させる構成を採用することによって、従来のように各種の可動役物に一の単一の動作を実行させる毎に当該一の単一の動作が規定された駆動プログラムを毎回ＲＯＭから読み出してＲＡＭに格納するといった膨大な数の処理を実行する必要がなくなり、この結果、ＲＯＭからのデータの読み出し回数を大幅に低減することが可能となり、パチンコ機の処理負荷の低減が図られた。
【５５３０】
　しかしながら、従来の駆動シナリオでは、一度ＲＡＭに駆動シナリオが格納され、当該駆動シナリオに基づいて各種の可動役物の制御が開始された場合には、当該駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができなかった。このため、従来の駆動シナリオは、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用されていた。このような演出としては、例えば、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展するか否かの期待感を遊技者に抱かせる発展演出が挙げられる。
【５５３１】
　発展演出では、例えば、ノーマルリーチが実行されている所定期間、一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該所定期間の経過時に当該一連の動作を終了させ、スーパーリーチに発展する場合には、当該スーパーリーチに対応する動作を各種の可動役物に実行させ、一方、スーパーリーチに発展しない場合には、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作を各種の可動役物に実行させる。この構成の場合、駆動シナリオは、一連の動作が当該所定期間の経過時に終了するように設定され、また、当該終了時の各種の可動役物の位置や状態も予め設定されている。このため、一連の動作の終了後に、スーパーリーチに対応する動作も、スーパーリーチに発展しない場合に対応した動作も、各種の可動役物にスムーズに実行させることが可能となる。
【５５３２】
　このように、従来の駆動シナリオを、一連の動作を各種の可動役物に最後まで実行させることを前提とした演出に利用する場合には問題は生じないが、例えば、従来の駆動シナリオを、一連の動作を終了させるタイミングが不定となる演出（例えばボタン演出）に利

用する場合には、次の課題が生じ得る。

【５５３３】

例えば、一連の動作を終了させるタイミングが不定となるボタン演出としては、演出操作ボタンが押下されたタイミングで当該変動に係る抽選結果を告知するボタン告知演出が挙げられる。ボタン告知演出では、例えば、図柄の変動中に一連の動作（例えば上下に複数回移動する動作）を各種の可動役物に繰り返し実行させ、当該一連の動作の実行中に、ボタン受付有効期間を開始し、当該ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、当該演出操作ボタンが押されたタイミングで当該一連の動作を終了させ、当該変動に係る抽選結果が大当たり当選である場合には、当該大当たり当選に対応した動作（例えば落下して回転する動作）を各種の可動役物に実行させ、一方、当該変動に係る抽選結果がはずれである場合には、当該はずれに対応した動作（例えばその場で待機する動作）を各種の可動役物に実行させる。

【５５３４】

しかしながら、従来の駆動シナリオを上述したボタン告知演出に利用する場合には、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合であっても、駆動シナリオに規定された一連の動作の全てが終了するまで、当該駆動シナリオに基づいた制御を終了させることができないため、演出操作ボタンが押下されてから、一連の動作の全てが終了して抽選結果に対応した動作が開始されるまでにタイムラグが生じてしまい、この結果、遊技者に違和感や不快感を与えてしまうとともに、ボタン演出の爽快感を損ねてしまうといった課題が生じ得る。

【５５３５】

さらに、ボタン受付有効期間中に演出操作ボタンが押下された場合には、演出操作ボタンが押下されたタイミングから遅延することなく即座に、液晶表示装置には当該変動に係る抽選結果に対応した画像が表示され、スピーカーからは当該画像に対応した音声が遅延することなく出力されることになる。したがって、各種の可動役物の動作のタイムラグが目立ってしまい、遊技者により一層の違和感や不快感を与えてしまうといった課題が生じ得る。

【５５３６】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機１０が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【５５３７】

本実施形態によれば、遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に内部抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、内部抽選の抽選結果に応じて表示部で実行する一の所定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する表示制御処理を実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示部における所定演出の表示中に動作する可動役物の一の動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【５５３８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技領域ＰＡに設けられた第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に特図抽選を行なう抽選処理を実行可能であり、特図抽選の抽選結果に応じて図柄表示装置４１で実行する役物連動演出を構成する表示演出を複数の表示演出パターンの中から決定して実行する表示制御処理を実行可能である。そして、遊技領域ＰＡに設けられ、図柄表示装置４１における役物連動演出を構成する表示演出の表示中に動作する演出用可動役物１７０の一の役物動作パターンを複数の中から決定して実行する可動制御処理を実行可能である。

【５５３９】

そして、本実施形態によれば、所定の開始条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作パターンに対応して設定された設定情報に基づいて可動役物に一連の動作を行なわせることが可能である。したがって、本実施形態によれば、一連の動作が規定された設定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、当該一連の動作が実行されるので、可動役物に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に

対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。

【５５４０】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、役物連動演出の一種である役物連動バトル演出の開始条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の役物動作パターンに対応して設定された駆動シナリオ９３ｃ１に基づいて演出用可動役物１７０に一連の上下移動動作を行なわせることが可能である。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作が規定された駆動シナリオ９３ｃ１を、一度、音光側ＲＯＭ９３から読み出して実行用の領域である音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納すれば、当該一連の上下移動動作が実行されるので、演出用可動役物１７０に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。

【５５４１】

さらに、本実施形態によれば、可動役物は、一連の動作において非駆動時初期位置側である駆動時最戻り位置と、最も駆動された位置である駆動時最大変位位置との間で駆動制御され、一連の動作は、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を複数回実行するように構成されており、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本実施形態によれば、当該一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物が駆動時最戻り位置に位置した状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５５４２】

ここで、仮に、本実施形態とは異なり、一連の動作の動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置と駆動時最大変位位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動役物の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５５４３】

これに対して、本実施形態によれば、上述したように、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。この結果、一連の動作の終了時には、可動役物は駆動時最戻り位置に位置することになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５５４４】

このように、本実施形態によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５５４５】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において非駆動時初期位置であり駆動時最戻り位置でもある原点位置と、最も駆動さ

れた位置である最下点位置との間で駆動制御され、一連の上下移動動作は、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させる上昇動作を複数回実行するように構成されており、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本実施形態によれば、当該一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０が原点位置に位置した状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５５４６】

ここで、仮に、本実施形態とは異なり、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、上下移動動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の上下移動動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、演出用可動役物１７０が原点位置と最下点位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の上下移動動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける演出用可動役物１７０の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５５４７】

これに対して、本実施形態によれば、上述したように、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。この結果、一連の上下移動動作の終了時には、演出用可動役物１７０は原点位置に位置することになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５５４８】

このように、本実施形態によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５５４９】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を実行する期間として、短動作期間と、短動作期間よりも長い長動作期間と、を備える。すなわち、一連の動作が短動作期間の長さで終了する場合と、長動作期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本実施形態によれば、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【５５５０】

ここで、仮に、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の動作を終了させるタイミングが当該一連の動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の動作の実行中に動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまうといったこともない。

【５５５１】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の動作を終了させるタイミングが複数存在す

る、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の動作の開始から所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまい、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５５５２】

そこで、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５５５３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を実行する期間は、演出操作ボタン２４が押下された場合には短動作期間となり、演出操作ボタン２４が押下されなかった場合には短動作期間よりも長い長動作期間となる。すなわち、一連の上下移動動作が演出操作ボタン２４が押下された場合の短動作期間の長さで終了する場合と、演出操作ボタン２４が押下されなかった場合の長動作期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【５５５４】

ここで、仮に、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが当該一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の上下移動動作の実行中に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の上下移動動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまうといったこともない。

【５５５５】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが複数存在する、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまい、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５５５６】

そこで、実施形態によれば、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させる上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演

出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５５５７】

さらに、本実施形態によれば、可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間として、短制御期間と、短制御期間よりも長い長制御期間と、を備えるので、可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、当該短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがある。本実施形態によれば、可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間として、短制御期間よりも長い長制御期間を要した場合であっても、その後に必ず当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定するので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。

【５５５８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間（演出用可動役物１７０が原点位置を離れてから原点位置に戻るまでの制御期間）として、原点位置とＡ位置との間を往復させる短制御期間と、当該短制御期間よりも長い制御期間であって原点位置とＢ位置との間を往復させる長制御期間と、を備えるので、演出用可動役物１７０が原点位置に戻るまでに短制御期間を要する場合と、短制御期間よりも長い長制御期間を要する場合とがある。本実施形態によれば、演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間として、短制御期間よりも長い長制御期間を要した場合であっても、その後に必ず当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定するので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。

【５５５９】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御として、第１制御と、第１制御とは異なる第２制御と、を実行可能であり、一連の動作を終了した後に実行される制御が第１制御と第２制御とのいずれの場合であっても、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で実行される。そして、本実施形態では、可動役物は、動作終了条件が成立したことによって一連の動作を終了した場合には、当該一連の動作を終了した時点において、駆動時最戻り位置に位置している。したがって、一連の動作を終了した後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置しておらずに第１制御または第２制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。

【５５６０】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御として、演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御と、演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御と、を実行可能であり、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御が演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御と演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御とのいずれの場合であっても、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で実行される。そして、本実施形態では、演出用可動役物１７０は、上下移動動作終了条件が成立したことによって一連の上下移動動作を終了した場合には、当該一連の上下移動動作を終了した時点において、原点位置に位置している。したがって、一連の上下移動動作を終了した後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置しておらずに演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御または演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。

【５５６１】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが

変化しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【５５６２】

ここで、仮に、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の動作を終了させるタイミングが当該一連の動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の動作の実行中に動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまうといったこともない。

【５５６３】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の動作の開始から所定期間の経過時に可動役物が所定の位置に存在しているように一連の動作を規定する設定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の動作の動作終了条件の成立タイミングが遊技者の遊技用操作に基づいて変化し得るので、一連の動作の終了時における可動役物の位置が不定となってしまい、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５５６４】

そこで、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させる戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５５６５】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングは、遊技者の演出操作ボタン２４の押下操作に基づいて変化し得るので、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、本実施形態の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【５５６６】

ここで、仮に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の上下移動動作を終了させるタイミングが当該一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の上下移動動作の実行中に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の上下移動動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまうといったこともない。

【５５６７】

しかしながら、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが遊技者の演出操作ボタン２４の押下操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の上下移動動作の開始から所定期間の経過時に演出用可動役物１７０が所定の位置に存在しているように一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオの内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立タイミングが遊技者の演出操作ボタン２４の押下

操作に基づいて変化し得るので、一連の上下移動動作の終了時における演出用可動役物１７０の位置が不定となってしまい、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５５６８】

そこで、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させる上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０を原点位置に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５５６９】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、可動役物とは異なる制御対象が含まれるので、一連の動作を終了した後に可動役物に対して実行される制御と、当該異なる制御対象によって実行される制御とのタイムラグを低減することが可能となる。

【５５７０】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、演出用可動役物１７０とは異なる制御対象として図柄表示装置４１が含まれるので、一連の上下移動動作を終了した後に演出用可動役物１７０に対して実行される制御（一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作または待機動作）と、図柄表示装置４１によって実行される制御（「勝利！」といった文字列を表示させる制御または「敗北...」といった文字列を表示させる制御）とのタイムラグを低減することが可能となる。

【５５７１】

さらに、本実施形態によれば、可動制御処理は、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【５５７２】

仮に、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している状態で動作終了条件が成立したと判定したとしても、可動役物が駆動時最大変位位置側に位置している状態では、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまで待つことになる。したがって、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【５５７３】

これに対して、本実施形態によれば、可動役物を駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動役物が駆動時最戻り位置に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易

化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本実施形態によれば、可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【５５７４】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【５５７５】

仮に、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、演出用可動役物１７０が最下点位置側に駆動している状態で上下移動動作終了条件が成立したと判定したとしても、演出用可動役物１７０が最下点位置側に位置している状態では、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を演出用可動役物１７０が原点位置に戻るまで待つことになる。したがって、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、演出用可動役物１７０が最下点位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、演出用可動役物１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【５５７６】

これに対して、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０を最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、演出用可動役物１７０が原点位置に位置することを前提とした次の制御を、上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【５５７７】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作において可動役物を非駆動時初期位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置と同じ位置であるので、可動役物は、一連の動作において、非駆動時初期位置側に戻る場合には、非駆動時初期位置に戻ることになる。そして、一連の動作において可動役物が非駆動時初期位置に戻る毎に、当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、非駆動時初期位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の動作の終了後に実行する次の制御の内容を、可動役物が非駆動時初期位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、可動役物が非駆動時初期位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

【５５７８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作において演出用可動役物１７０を非駆動時初期位置である原点位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置である原点位置と同じ位置であるので、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において、原点位置側に戻る場合には、原点位置に戻ることになる。そして、一連の上下移動動作において演出用可動役物１７０が原点位置に戻る毎に、当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、本実施形態によれば、一連の上下移動動作の終了後に実

行する次の制御の内容を、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

【５５７９】

さらに、本実施形態によれば、可動役物は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、可動役物の裏側に位置する表示部に表示される画像を可動役物を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。表示部は、動作終了条件が成立したことに対応する画像を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることによって、可動役物の動作と連携した画像であって、当該可動役物を通して遊技者に視認させる画像を表示部に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５５８０】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、演出用可動役物１７０は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、演出用可動役物１７０の裏側に位置する図柄表示装置４１に表示される画像を演出用可動役物１７０を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。図柄表示装置４１は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する画像を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、図柄表示装置４１に表示される画像と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることによって、演出用可動役物１７０の動作と連携した画像であって、当該演出用可動役物１７０を通して遊技者に視認させる画像を図柄表示装置４１に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５５８１】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な表示部が含まれる。この構成の効果について説明する。表示部は、動作終了条件が成立したことに対応する画像を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、表示部に表示される画像と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した画像を表示部に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５５８２】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な図柄表示装置４１が含まれる。この構成の効果について説明する。図柄表示装置４１は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応

する画像を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、図柄表示装置４１に表示される画像と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物１７０の動作と連携した画像を図柄表示装置４１に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５５８３】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能な音声出力部が含まれる。この構成の効果について説明する。音声出力部は、動作終了条件が成立したことに対応する音を、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、音声出力部によって出力される音と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した音を音声出力部に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５５８４】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能なスピーカー４６が含まれる。この構成の効果について説明する。スピーカー４６は、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する音声を、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、スピーカー４６によって出力される音声と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物１７０の動作と連携した音声をスピーカー４６に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５５８５】

さらに、本実施形態によれば、一連の動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な発光部が含まれる。この構成の効果について説明する。発光部は、動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく、動作終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、動作終了条件が成立した場合には、可動役物の一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、発光部による発光と可動役物の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動役物の動作と連携した発光パターンで発光部に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５５８６】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、一連の上下移動動作を終了した後に実行さ

れる制御の制御対象には、発光可能な各種ランプ４７が含まれる。この構成の効果について説明する。各種ランプ４７は、上下移動動作終了条件の成立に基づいて遅滞なく、上下移動動作終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上述したように、本実施形態によれば、上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０の一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本実施形態によれば、各種ランプ４７による発光と演出用可動役物１７０の動作とのタイムラグを短くすることができるので、演出用可動役物１７０の動作と連携した発光パターンで各種ランプ４７に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５５８７】

このように、本遊技機によれば、制御プログラムや制御データを有効に活用しつつ、可動役物を適切な制御で終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が所定の状態となっていることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５５８８】

《７－８》第７実施形態の変形例：

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

【５５８９】

《７－８－１》変形例１：

上記実施形態では、図３１８（Ｂ）、図３１８（Ｃ）及び図３２０（Ａ）に示すように、駆動シナリオ９３ｃ１に規定された一連の上下移動動作において、演出用可動役物１７０をＡ位置又はＢ位置から原点位置側に移動させる場合の移動先（駆動時最戻り位置）は、非駆動時初期位置である原点位置と同じ位置である構成としたが、この構成に代えて、演出用可動役物１７０をＡ位置又はＢ位置から原点位置側に移動させる場合の移動先（駆動時最戻り位置）は、非駆動時初期位置である原点位置とＡ位置との間の位置（以下、Ｗ位置とも呼ぶ）である構成としてもよい。以下、本変形例の構成を具体的に説明する。

【５５９０】

図３５２、図３５３及び図３５４は、本変形例のパチンコ機１０で実行可能な役物連動演出の一例である役物連動バトル演出を示す説明図である。これらの図において、図３５２は、上記実施形態の図３１８に対応しており、図３５３は、上記実施形態の図３１９と同じであり、図３５４は、本変形例で追加された図である。

【５５９１】

本変形例では、図３５２（Ｂ）及び図３５２（Ｃ）に示すように、一連の上下移動動作において、演出用可動役物１７０をＡ位置又はＢ位置から原点位置側に移動させる場合の移動先（駆動時最戻り位置）は、当該一連の上下移動動作の最後に原点位置まで移動させる場合を除き、非駆動時初期位置である原点位置とＡ位置との間のＷ位置になっている。すなわち、本変形例の一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオ９３ｃ１ｗの内容は、上記実施形態の一連の上下移動動作を規定する駆動シナリオ９３ｃ１の内容と異なっている。

【５５９２】

そして、本変形例では、一連の上下移動動作において、演出用可動役物１７０をＷ位置まで移動させる毎に、及び、当該一連の上下移動動作の最後に原点位置まで移動させた場合に、上述した上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、当該上下移動動作終了条件が成立していると判定した場合には、当該一連の上下移動動作を終了させるように構成されている。

【５５９３】
上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物１７０の位置が原点位置であり、当該演出に係る特図抽選の結果が大当たり当選である場合には、図３５３（Ａ）に示すように、駆動シナリオ９３ｃ２に規定された一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が実行される。この動作は、図３１９（Ａ）に示す上記実施形態と同じである。
【５５９４】
同様に、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物１７０の位置が原点位置であり、当該演出に係る特図抽選の結果がはずれである場合には、図３５３（Ｂ）に示すように、駆動シナリオ９３ｃ３に規定された待機動作が実行される。この動作は、図３１９（Ｂ）に示す上記実施形態と同じである。
【５５９５】
ここで、図３５３（Ａ）に示した駆動シナリオ９３ｃ２に規定された一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作、及び、図３５３（Ｂ）に示した駆動シナリオ９３ｃ３に規定された待機動作は、いずれも、演出用可動役物１７０が原点位置に位置している状態から実行を開始することを前提とした動作である。したがって、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物１７０の位置がＷ位置である場合には、駆動シナリオ９３ｃ２及び駆動シナリオ９３ｃ３に規定されたこれらの動作の実行を開始することができなかったり、動作の実行を開始できたとしても、移動先の位置が想定した位置と異なってしまったりといった不具合が生じてしまう。
【５５９６】
そこで、本変形例では、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物１７０の位置がＷ位置である場合に実行可能な一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を規定した駆動シナリオ９３ｃ２ｗと、一連の上昇・待機動作を規定した駆動シナリオ９３ｃ３ｗとをさらに備える構成を採用している。
【５５９７】
図３５４（Ａ）に示すように、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物１７０の位置がＷ位置であり、当該演出に係る特図抽選の結果が大当たり当選である場合には、駆動シナリオ９３ｃ２ｗに規定された一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作が実行される。この駆動シナリオ９３ｃ２ｗに規定された一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作では、Ｗ位置から最下点位置に向けての移動（落下）から動作が開始される。
【５５９８】
同様に、図３５４（Ｂ）に示すように、上述した上下移動動作終了条件が成立していると判定した際の演出用可動役物１７０の位置がＷ位置であり、当該演出に係る特図抽選の結果がはずれである場合には、駆動シナリオ９３ｃ３ｗに規定された一連の上昇・待機動作が実行される。この駆動シナリオ９３ｃ３ｗに規定された一連の上昇・待機動作では、Ｗ位置から原点位置に向けての移動（上昇）から動作が開始される。
【５５９９】
図３５５は、本変形例のパチンコ機１０が備える各駆動シナリオ９３ｃ１ｗ、９３ｃ２、９３ｃ３、９３ｃ２ｗ、９３ｃ３ｗの構成を模式的に示す説明図である。図３２０に示した上記実施形態との違いは、図３５５（Ａ）に示す本変形例の駆動シナリオ９３ｃ１ｗの内容が、図３２０（Ａ）に示す上記実施形態の駆動シナリオ９３ｃ１の内容と異なっている点と、駆動シナリオ９３ｃ２ｗ及び駆動シナリオ９３ｃ３ｗが図３５５（Ｄ）及び図３５５（Ｅ）に追加されている点である。そして、図３５５（Ｂ）に示す駆動シナリオ９３ｃ２及び図３５５（Ｃ）に示す駆動シナリオ９３ｃ３は、原点位置停止時用の駆動シナリオであり、図３５５（Ｄ）に示す駆動シナリオ９３ｃ２ｗ及び図３５５（Ｅ）に示す駆動シナリオ９３ｃ３ｗは、本変形例で追加されたＷ位置停止時用の駆動シナリオである。
【５６００】
図３５５（Ａ）に示すように、本変形例の駆動シナリオ９３ｃ１ｗでは、一連の上下移

動動作において、駆動シナリオ用カウンタの値「１１」に規定されたＢ位置から原点位置までの移動動作を除き、Ａ位置又はＢ位置から原点位置側に移動させる場合の移動先（駆動時最戻り位置）は、原点位置ではなくＷ位置となっている。その他の点は上記実施形態の駆動シナリオ９３ｃ１と同じである。なお、原点位置からＷ位置までの距離及びＷ位置からＡ位置までの距離は、ステップ数で５０に相当する。

【５６０１】

図３５５（Ｂ）に示す駆動シナリオ９３ｃ２及び図３５５（Ｃ）に示す駆動シナリオ９３ｃ３は、上記実施形態と同じであるため説明を省略する。

【５６０２】

図３５５（Ｄ）に示すように、本変形例の駆動シナリオ９３ｃ２ｗでは、一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作において、駆動シナリオ用カウンタの値「１」に規定された動作内容が、Ｗ位置から最下点位置まで移動（落下）させる動作内容となっている。その他の点は上記実施形態の駆動シナリオ９３ｃ２と同じである。

【５６０３】

図３５５（Ｅ）に示すように、本変形例の駆動シナリオ９３ｃ３ｗでは、Ｗ位置から原点位置まで移動（上昇）させる動作が駆動シナリオ用カウンタの値「１」に規定された動作内容として追加されている。その他の点は上記実施形態の駆動シナリオ９３ｃ３と同じである。

【５６０４】

以上説明したように、本変形例の構成によっても、上記実施形態と同様の効果を奏することが可能となる。以下、具体的に説明する。

【５６０５】

本変形例によれば、可動役物は、一連の動作において非駆動時初期位置側である駆動時最戻り位置と、最も駆動された位置である駆動時最大変位位置との間で駆動制御され、一連の動作は、可動役物を駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置させる戻り動作を複数回実行するように構成されており、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本変形例によれば、当該一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置した状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６０６】

ここで、仮に、本変形例とは異なり、一連の動作の動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置と駆動時最大変位位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動役物の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５６０７】

これに対して、本変形例によれば、上述したように、戻り動作を実行した場合に、一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。この結果、一連の動作の終了時には、可動役物は駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することになる。したがって、一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置して

いることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６０８】

このように、本変形例によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動役物を駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置させた状態で当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６０９】

具体的には、例えば、本変形例によれば、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において原点位置側の駆動時最戻り位置であるＷ位置と、最も駆動された位置である最下点位置との間で駆動制御され、一連の上下移動動作は、演出用可動役物１７０をＷ位置またはＷ位置の近傍に位置させる上昇動作を複数回実行するように構成されており、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、Ｗ位置またはＷ位置の近傍（例えば原点位置）に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する終了処理を実行可能である。したがって、本変形例によれば、当該一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０がＷ位置またはＷ位置の近傍に位置した状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０がＷ位置またはＷ位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６１０】

ここで、仮に、本変形例とは異なり、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、上下移動動作終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の上下移動動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、演出用可動役物１７０が原点位置と最下点位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の上下移動動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける演出用可動役物１７０の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０がＷ位置またはＷ位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５６１１】

これに対して、本変形例によれば、上述したように、上昇動作を実行した場合に、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、Ｗ位置またはＷ位置の近傍に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。この結果、一連の上下移動動作の終了時には、演出用可動役物１７０はＷ位置またはＷ位置の近傍に位置することになる。したがって、一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０がＷ位置またはＷ位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６１２】

このように、本変形例によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、演出用可動役物１７０をＷ位置またはＷ位置の近傍に位置させた状態で当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、演出用可動役物１７０がＷ位置またはＷ位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６１３】

以上説明したように、本変形例の構成によっても、上記実施形態と同様の効果を奏することが可能となる。ただし、上記実施形態の構成の方が、本変形例よりも、下記の点にお

いて優れている。

【５６１４】

上記実施形態では、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において、原点位置側に戻る場合には、変形例に示したＷ位置ではなく、原点位置に戻るように制御されるとともに、上下移動動作終了条件を判定する際の演出用可動役物１７０の位置が原点位置に統一されている。したがって、上下移動動作終了条件の成立後に実行すべき駆動シナリオとして、本変形例のように原点位置以外で停止した場合の駆動シナリオ（本変形例におけるＷ位置停止時用の駆動シナリオ）を用意する必要がなく、データ量の削減及び処理の簡易化を実現することができる。

【５６１５】

すなわち、上記実施形態によれば、一連の動作において可動役物を非駆動時初期位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置と同じ位置であるので、可動役物は、一連の動作において、非駆動時初期位置側に戻る場合には、非駆動時初期位置に戻ることになる。そして、一連の動作において可動役物が非駆動時初期位置に戻る毎に、当該一連の動作の動作終了条件が成立しているか否かを判定し、動作終了条件が成立していると判定された場合に、非駆動時初期位置に位置する可動役物を停止させて一連の動作を終了する。したがって、上記実施形態によれば、一連の動作の終了後に実行する次の制御の内容を、可動役物が非駆動時初期位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、可動役物が非駆動時初期位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

【５６１６】

具体的には、例えば、上記実施形態によれば、一連の上下移動動作において演出用可動役物１７０を非駆動時初期位置である原点位置側に戻した位置は、非駆動時初期位置である原点位置と同じ位置であるので、演出用可動役物１７０は、一連の上下移動動作において、原点位置側に戻る場合には、変形例に示したＷ位置ではなく、原点位置に戻ることになる。そして、一連の上下移動動作において演出用可動役物１７０が原点位置に戻る毎に、当該一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定し、上下移動動作終了条件が成立していると判定された場合に、原点位置に位置する演出用可動役物１７０を停止させて一連の上下移動動作を終了する。したがって、上記実施形態によれば、一連の上下移動動作の終了後に実行する次の制御の内容を、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置以外（例えば変形例におけるＷ位置）に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

【５６１７】

《７－８－２》変形例２：

上記実施形態及び上記各変形例において、所定の開始条件の成立後、一連の動作の開始前に、可動役物が非駆動時初期位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在する構成としてもよい。この構成の効果について説明する。

【５６１８】

ここで、仮に、本変形例とは異なり、一連の動作の開始前に可動役物が非駆動時初期位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在しない構成を採用した場合について説明する。一般に、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下する遊技者が一定数存在する。このような遊技者が、ボタン受付有効期間が開始された直後、すなわち、一連の動作が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下し、動作終了条件を成立させた場合には、既に可動役物が駆動を開始した直後であるため、可動役物が再び駆動時最戻り位置に戻るまでに時間を要することになってしまい、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまう。このため、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下する遊技者は、演出操作ボタン２４を押下する爽快感を感じることができなくなってしまうといった課題が生じ得る。

【５６１９】
　そこで、本変形例のように、一連の動作の開始前に、可動役物が非駆動時初期位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在する構成とするとともに、当該開始前非駆動期間の開始時からボタン受付有効期間を開始する構成とすることにより、ボタン受付有効期間が開始された直後に遊技者が演出操作ボタン２４を押下した場合に、可動役物が駆動して非駆動時初期位置から移動する前に、可動役物が非駆動時初期位置に位置していることを前提とした次の制御を速やかに実行することが可能となる。したがって、本変形例によれば、遊技者がボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下した場合に、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまうことを回避することができるので、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下する遊技者に対して、演出操作ボタン２４を押下する爽快感を提供することが可能となる。
【５６２０】
　具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、役物連動バトル演出の開始条件の成立後、一連の上下移動動作の開始前に、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在する構成としてもよい。この構成の効果について説明する。
【５６２１】
　ここで、仮に、本変形例とは異なり、一連の上下移動動作の開始前に演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在しない構成を採用した場合について説明する。一般に、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下する遊技者が一定数存在する。このような遊技者が、ボタン受付有効期間が開始された直後、すなわち、一連の上下移動動作が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下し、上下移動動作終了条件を成立させた場合には、既に演出用可動役物１７０が駆動を開始した直後であるため、演出用可動役物１７０が再び駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻るまでに時間を要することになってしまい、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまう。このため、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下する遊技者は、演出操作ボタン２４を押下する爽快感を感じることができなくなってしまうといった課題が生じ得る。
【５６２２】
　そこで、本変形例のように、一連の上下移動動作の開始前に、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置から駆動されない開始前非駆動期間が存在する構成とするとともに、当該開始前非駆動期間の開始時からボタン受付有効期間を開始する構成とすることにより、ボタン受付有効期間が開始された直後に遊技者が演出操作ボタン２４を押下した場合に、演出用可動役物１７０が駆動して非駆動時初期位置である原点位置から移動する前に、演出用可動役物１７０が非駆動時初期位置である原点位置に位置していることを前提とした次の制御を速やかに実行することが可能となる。したがって、本変形例によれば、遊技者がボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下した場合に、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまうことを回避することができるので、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタン２４を押下する遊技者に対して、演出操作ボタン２４を押下する爽快感を提供することが可能となる。
【５６２３】
《７－８－３》変形例３：
　上記実施形態及び上記各変形例において、一連の動作には、可動役物が駆動時最戻り位置で待機する動作待機期間が含まれる構成としてもよい。この構成の効果について説明する。一連の動作に可動役物が駆動時最戻り位置で待機する動作待機期間が含まれる構成とし、当該動作待機期間において動作終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該動作待機期間において動作終了条件が成立した場合には、可動役物が駆動時最戻り位置以外の位置から駆動時最戻り位置に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、可動役物が駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行すること

が可能となる。すなわち、本変形例によれば、一連の動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

【５６２４】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、一連の上下移動動作には、演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）で待機する動作待機期間が含まれる構成としてもよい。この構成の効果について説明する。一連の上下移動動作に演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）で待機する動作待機期間が含まれる構成とし、当該動作待機期間において上下移動動作終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該動作待機期間において上下移動動作終了条件が成立した場合には、演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）以外の位置から駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本変形例によれば、一連の上下移動動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の上下移動動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

【５６２５】

《７－８－４》変形例４：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物は、遊技球に接し得る位置に配置されている構成としてもよい。この構成によれば、可動役物は、遊技球の挙動に変化を与え得ることになる。そして、本変形例では、上記実施形態と同様に、動作終了条件が成立した場合には、一連の動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、動作終了条件を成立させてから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、遊技者は、動作終了条件を成立させて可動役物の次の制御を開始させるタイミングを、遊技領域を流通する遊技球の位置や速度に応じて決定し、遊技者が意図した挙動の変化を遊技球に与えることが可能となる。このように、本変形例によれば、動作終了条件を成立させるタイミングを図り、可動役物の動作によって遊技球の挙動に変化を与えるといった、斬新な遊技を実現することが可能となる。

【５６２６】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０は、遊技球に接し得る位置に配置されている構成としてもよい。この構成によれば、演出用可動役物１７０は、遊技球の挙動に変化を与え得ることになる。そして、本変形例では、上記実施形態と同様に、上下移動動作終了条件が成立した場合には、一連の上下移動動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の上下移動動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、上下移動動作終了条件を成立させてから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、遊技者は、上下移動動作終了条件を成立させて演出用可動役物１７０の次の制御を開始させるタイミングを、遊技領域ＰＡを流通する遊技球の位置や速度に応じて決定し、遊技者が意図した挙動の変化を遊技球に与えることが可能となる。このように、本変形例によれば、上下移動動作終了条件を成立させるタイミングを図り、演出用可動役物１７０の動作によって遊技球の挙動に変化を与えるといった、斬新な遊技を実現することが可能となる。

【５６２７】

《７－８－５》変形例５：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、設定された一の設定情報に基づいて複数の可動役物に一連の動作を行なわせる構成としてもよい。こ

の構成によれば、一連の動作が規定された設定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、複数の可動役物に当該一連の動作を実行させることができるので、複数の可動役物のそれぞれに一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができる。この結果、本変形例によれば、遊技機の処理負荷を低減することができるとともに、複数の可動役物を用いた様々な演出を実現することが可能となる。

【５６２８】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０を複数備える構成とし、設定された一の駆動シナリオ９３ｃ１に基づいて複数の演出用可動役物１７０に一連の上下移動動作を行なわせる構成としてもよい。この構成によれば、一連の上下移動動作が規定された駆動シナリオ９３ｃ１を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、複数の演出用可動役物１７０に当該一連の上下移動動作を実行させることができるので、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれに一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができる。この結果、本変形例によれば、遊技機の処理負荷を低減することができるとともに、複数の演出用可動役物１７０を用いた様々な演出を実現することが可能となる。

【５６２９】

《７－８－６》変形例６：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、複数の可動役物のそれぞれに対して戻り動作を実行させた場合に、動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成としてもよい。この構成によれば、動作終了条件が成立していると判定したタイミングにおいては、少なくとも、当該動作終了条件が成立していると判定した一の可動役物は、駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置した状態となる。したがって、当該一の可動役物以外の他の可動役物がそれぞれの駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していれば、当該一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の動作の終了後に、複数の可動役物のそれぞれが駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６３０】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０を複数備える構成とし、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれに対して上昇動作を実行させた場合に、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成としてもよい。この構成によれば、上下移動動作終了条件が成立していると判定したタイミングにおいては、少なくとも、当該上下移動動作終了条件が成立していると判定した一の演出用可動役物１７０は、駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはＷ位置）またはその近傍に位置した状態となる。したがって、当該一の演出用可動役物１７０以外の他の演出用可動役物１７０がそれぞれの駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはＷ位置）またはその近傍に位置していれば、当該一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の上下移動動作の終了後に、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはＷ位置）またはその近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６３１】

《７－８－７》変形例７：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、複数の可動役物のそれぞれに対して駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、動作終了条件が成立しているか否かを判定しない構成としてもよい。この構成によれば、複数の可動役物のそれぞれが駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能に

なるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【５６３２】

仮に、複数の可動役物のそれぞれに対して駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、複数の可動役物のそれぞれが駆動時最大変位位置側に駆動している状態で動作終了条件が成立したと判定したとしても、当該動作終了条件が成立したと判定した一の可動役物が駆動時最大変位位置側に位置している状態では、当該一の可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を当該一の可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に戻るまで待つことになる。したがって、複数の可動役物のそれぞれに対して駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合に動作終了条件が成立ているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、当該一の可動役物が駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、当該一の可動役物が駆動時最大変位位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、当該一の可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【５６３３】

これに対して、本変形例によれば、複数の可動役物のそれぞれに対して駆動時最大変位位置側に駆動させる制御を実行した場合には、動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、複数の可動役物のそれぞれが駆動時最戻り位置または駆動時最戻り位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の動作の動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本変形例によれば、動作終了条件が成立したと判定した一の可動役物の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【５６３４】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０を複数備える構成とし、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれに対して最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しない構成としてもよい。この構成によれば、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはＷ位置）またはその近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【５６３５】

仮に、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれに対して最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれが最下点位置側に駆動している状態で上下移動動作終了条件が成立したと判定したとしても、当該上下移動動作終了条件が成立したと判定した一の演出用可動役物１７０が最下点位置側に位置している状態では、当該一の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはＷ位置）またはその近傍に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を当該一の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはＷ位置）またはその近傍に戻るまで待つことになる。したがって、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれに対して最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合に上下移動動作終了条件が成立ているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、当該一の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはＷ位置）またはその近傍に位置することを前提とした次の制御を、当該一の演出用可動役物１７０が最下点位置側に駆動している途中で当該駆

動を停止させて実行した場合には、当該一の演出用可動役物１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【５６３６】

これに対して、本変形例によれば、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれに対して最下点位置側に駆動させる制御を実行した場合には、上下移動動作終了条件が成立しているか否かを判定しないので、複数の演出用可動役物１７０のそれぞれが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）またはその近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の上下移動動作の上下移動動作終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本変形例によれば、上下移動動作終了条件が成立したと判定した一の演出用可動役物１７０の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【５６３７】

《７－８－８》変形例８：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、複数の可動役物のうちの一の可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されている期間は、複数の可動役物のうちの他の可動役物が駆動時最戻り位置に位置するように制御する構成としてもよい。この構成によれば、複数の可動役物のうちの一の可動役物と他の可動役物のいずれもが駆動時最大変位位置側に制御されているといった状況が発生しない。したがって、一の可動役物が駆動時最大変位位置側から駆動時最戻り位置に戻った際に動作終了条件が成立したと判定した状況であるにもかかわらず、他の可動役物が駆動時最大変位位置側に制御されており、当該他の可動役物が駆動時最戻り位置に戻るまで一連の動作を終了させることができないといったことを回避することが可能となる。

【５６３８】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０を複数備える構成とし、複数の演出用可動役物１７０のうちの一の演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されている期間は、複数の演出用可動役物１７０のうちの他の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置するように制御する構成としてもよい。この構成によれば、複数の演出用可動役物１７０のうちの一の演出用可動役物１７０と他の演出用可動役物１７０のいずれもが最下点位置側に制御されているといった状況が発生しない。したがって、一の演出用可動役物１７０が最下点位置側から駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻った際に上下移動動作終了条件が成立したと判定した状況であるにもかかわらず、他の演出用可動役物１７０が最下点位置側に制御されており、当該他の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻るまで一連の上下移動動作を終了させることができないといったことを回避することが可能となる。

【５６３９】

《７－８－９》変形例９：

上記実施形態及び上記各変形例において、可動役物を複数備える構成とし、複数の可動役物のうちの一の可動役物が駆動時最大変位位置側から駆動時最戻り位置に戻った後、所定のインターバル期間の経過後に、複数の可動役物のうちの他の可動役物を駆動時最戻り位置から駆動時最大変位位置側に制御する構成としてもよい。この構成によれば、一の可動役物が駆動時最戻り位置に戻った後の所定のインターバル期間においては、複数の可動役物の全てが駆動時最戻り位置に位置することになる。この構成の効果について説明する。当該所定のインターバル期間において動作終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該所定のインターバル期間において動作終了条件が成立した場合には、複数の可動役物の全てが駆動時最戻り位置に位置しているため、いくつかの可動役物が駆動時最戻り位置以外の位置から駆動時最戻り位置に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、複数の可動役物の全てが駆動時最戻り位置に位置していることを前提とした次の制御を

即座に実行することが可能となる。すなわち、本変形例によれば、一連の動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

【５６４０】

具体的には、例えば、上記実施形態及び上記各変形例において、演出用可動役物１７０を複数備える構成とし、複数の演出用可動役物１７０のうちの一の演出用可動役物１７０が最下点位置側から駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻った後、所定のインターバル期間の経過後に、複数の演出用可動役物１７０のうちの他の演出用可動役物１７０を駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）から最下点位置側に制御する構成としてもよい。この構成によれば、一の演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻った後の所定のインターバル期間においては、複数の演出用可動役物１７０の全てが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置することになる。この構成の効果について説明する。当該所定のインターバル期間において上下移動動作終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該所定のインターバル期間において上下移動動作終了条件が成立した場合には、複数の演出用可動役物１７０の全てが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置しているため、いくつかの演出用可動役物１７０が駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）以外の位置から駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の上下移動動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、複数の演出用可動役物１７０の全てが駆動時最戻り位置でもある原点位置（またはW位置）に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本変形例によれば、一連の上下移動動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の上下移動動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。

【５６４１】

《７－８－１０》変形例１０：

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

記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチンコ機の音声に邪魔されずに、自身が遊技中のパチンコ機の音声を存分に楽しむことが可能となる。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種始動口に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する特別図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種ゲートを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、ＬＥＤランプや、ＬＥＤ表示装置、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ハロゲンランプ等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各種の装飾図柄を表示可能な表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置や、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄としては、数字に限らず、種々の文字や図形、記号、絵柄等及びこれらの組み合わせを採用することができる。例えば、装飾図柄として、アルファベットや、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクター等及びこれらの組み合わせを採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、装飾図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば、２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、装飾図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の装飾図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、装飾図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば、特定のラインに同一の装飾図柄が停止した場合に大当たりに当選となる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、特別電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、普通電動役物としては、種々の構成を採用することができ、例えば、一対の可動弁が左右に開放可能な所謂チューリップ型普通電動役物や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回動軸が設けられ、当該回動軸を中心として当該板状部材が前方側に回動することによって始動口を開放可能な構成、遊技盤の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動口を開閉する構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、各入球口（始動口や一般入賞口、大入賞口等）に設定されている賞球数は例示であり、各入球口に設定される賞球数を適宜変更することによっ

て、スペックの異なる複数種類のパチンコ機を実現することが可能である。
【５６４２】
《７－８－１１》変形例１１：
上記実施形態およびその変形例では、パチンコ機１０は、主制御装置６０、音声発光制御装置９０、表示制御装置１００といった３つの制御装置を備える構成としたが、これに換えて、主制御装置と副制御装置といった２つの制御装置を備える構成としても良い。副制御装置では、上記実施形態において音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とにおいて実行される各種処理を実行する構成とすれば良い。また、上記実施形態およびその変形例において、３つの制御装置６０，９０，１００のそれぞれで実行される各種処理は、上記実施形態で説明した区分けに限る必要はなく、３つの制御装置６０，９０，１００の全体として、上記実施形態における各種の処理が実行できれば良い。
【５６４３】
《７－９》他の構成への適用：
上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。
【５６４４】
また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。
【５６４５】
また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。
【５６４６】
また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。
【５６４７】
《７－１０》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：
以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。
【５６４８】
＜特徴ｄＡ群＞
特徴ｄＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第７実施形態及びその変形例から抽出される。
【５６４９】
［特徴ｄＡ１］
遊技領域（遊技領域ＰＡ）に設けられた入球手段（入球部／第１特図始動口３３、第２特図始動口３４）と、
前記入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（内部抽選／第１特図抽選、第２特図抽選）を行なう当否抽選手段（抽選処理／特図抽選を実行する処理）と、
前記当否抽選手段の前記当否抽選の抽選結果に応じて表示手段（表示部／図柄表示装置４１）で実行する一の特定演出（所定演出／特図変動演出を構成する表示演出）を複数の

演出表示態様の中から決定して実行する表示制御手段（表示制御処理／表示演出パターンを決定して実行する処理）と、
　前記遊技領域に設けられ、前記表示手段における前記特定演出の表示中に動作する可動手段（可動役物／演出用可動役物１７０）の一の動作態様（動作パターン／役物動作パターン）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（可動制御処理／役物動作パターンを決定して実行する処理）と、
　を備える遊技機であって、
　前記可動制御手段は、所定の作動条件（所定の開始条件／役物連動バトル演出の開始条件）の成立に基づいて、前記複数の中から決定された一の前記動作態様（動作パターン／役物動作パターン）に対応して設定された特定情報（設定情報／駆動シナリオ９３ｃ１）に基づいて前記可動手段に一連の特定動作（一連の動作／一連の上下移動動作）を行なわせるものであり、
　前記可動手段は、前記一連の特定動作において初期位置（非駆動時初期位置／原点位置）側である第１位置（駆動時最戻り位置／原点位置（実施形態）、Ｗ位置（変形例））と、最も駆動された位置である第２位置（駆動時最大変位位置／最下点位置）との間で駆動制御され、
　前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置または前記第１位置の近傍に位置させる所定動作（戻り動作／上昇動作）を複数回実行するように構成され、
　前記可動制御手段は、
　前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件（動作終了条件／上下移動動作終了条件）が成立しているか否かを判定する判定手段（判定処理／上下移動動作終了条件を判定する処理）と、
　前記判定手段に基づいて前記終了条件が成立していると判定された場合に、前記第１位置または前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段を停止させて前記一連の特定動作を終了する終了手段（終了処理／上下移動動作を終了する処理）と、
　を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５６５０】
　本特徴によれば、遊技領域に設けられた入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選を実行し、当否抽選の抽選結果に応じて表示手段で実行する一の特定演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行可能であり、遊技領域に設けられ、表示手段における特定演出の表示中に動作する可動手段の一の動作態様を複数の中から決定して実行可能である。
【５６５１】
　そして、本特徴によれば、所定の作動条件の成立に基づいて、複数の中から決定された一の動作態様に対応して設定された特定情報に基づいて可動手段に一連の特定動作を行なわせる。したがって、本特徴によれば、一連の特定動作が規定された特定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、当該一連の特定動作が実行されるので、可動手段に一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができるので、遊技機の処理負荷を低減することができる。
【５６５２】
　さらに、本特徴によれば、可動手段は、一連の特定動作において初期位置側である第１位置と、最も駆動された位置である第２位置との間で駆動制御され、一連の特定動作は、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させる所定動作を複数回実行するように構成されており、所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、第１位置または第１位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。したがって、本特徴によれば、当該一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置した状態で当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、

可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６５３】

ここで、仮に、本特徴とは異なり、一連の特定動作の終了条件の成立を任意のタイミングで判定し、終了条件が成立したと判定された任意のタイミングで一連の特定動作を強制的に終了させる構成を採用した場合には、可動手段が第１位置と第２位置との間で毎回異なる位置で停止することになる。この結果、例えば、一連の特定動作の終了後に次の制御を開始する場合に、当該次の制御の開始のタイミングにおける可動手段の位置が毎回異なることになる。したがって、一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５６５４】

これに対して、本特徴によれば、上述したように、所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、第１位置または第１位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。この結果、一連の特定動作の終了時には、可動手段は第１位置または第１位置の近傍に位置することになる。したがって、一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６５５】

このように、本特徴によれば、遊技機の処理負荷を低減しつつ、一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させた状態で当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６５６】

［特徴ｄＡ２］

特徴ｄＡ１に記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作を実行する期間として、第１の期間（短動作期間／演出操作ボタン２４が押下された場合の実行期間）と、前記第１の期間よりも長い第２の期間（長動作期間／演出操作ボタン２４が押下されなかった場合の実行期間）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５６５７】

本特徴によれば、一連の特定動作を実行する期間として、第１の期間と、第１の期間よりも長い第２の期間と、を備える。すなわち、一連の特定動作が第１の期間の長さで終了する場合と、第２の期間の長さで終了する場合とがあり、換言すれば、本特徴によれば、一連の特定動作を終了させるタイミングが複数存在するので、一連の特定動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成と比較して、上記特徴ｄＡ１の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【５６５８】

ここで、仮に、一連の特定動作を終了させるタイミングが複数存在しない構成を採用した場合、例えば、一連の特定動作を終了させるタイミングが当該一連の特定動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の特定動作の実行中に終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の特定動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動手段が所定の位置に存在しているように一連の特定動作を規定する特定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の特定動作の終了時における可動手段の位置が不定となってしまうといったこともない。

【５６５９】

しかしながら、本特徴によれば、一連の特定動作を終了させるタイミングが複数存在す

る、すなわち、当該タイミングが不定であるので、上述したように、一連の特定動作の開始から所定期間の経過時に可動手段が所定の位置に存在しているように一連の特定動作を規定する特定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の特定動作を終了させるタイミングが不定であるので、一連の特定動作の終了時における可動手段の位置が不定となってしまい、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５６６０】

そこで、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴によれば、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させる所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、第１位置または第１位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。したがって、本特徴によれば、一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させた状態で当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６６１】

［特徴ｄＡ３］

特徴ｄＡ１または特徴ｄＡ２に記載の遊技機であって、

前記可動手段が前記第２位置側に制御されている期間として、第１の制御期間（短制御期間／初期位置とＡ位置との間を往復する期間）と、前記第１の制御期間よりも長い第２の制御期間（長制御期間／初期位置とＢ位置との間を往復する期間）と、を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５６６２】

本特徴によれば、可動手段が第２位置側に制御されている期間として、第１の制御期間と、第１の制御期間よりも長い第２の制御期間と、を備えるので、可動手段が第１位置に戻るまでに第１の制御期間を要する場合と、第１の制御期間よりも長い第２の制御期間を要する場合とがある。本特徴によれば、可動手段が第２位置側に制御されている期間として、第１の制御期間よりも長い第２の制御期間を要した場合であっても、その後に必ず当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定するので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることが可能となる。

【５６６３】

［特徴ｄＡ４］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、第１の制御（第１制御／演出用可動役物１７０に一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作を実行させる制御）と、前記第１の制御とは異なる第２の制御（第２制御／演出用可動役物１７０に待機動作を実行させる制御）と、を実行可能であり、前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御が前記第１の制御と前記第２の制御とのいずれの場合であっても、前記可動手段を前記第１位置または前記第１位置の近傍に位置させた状態で実行される

ことを特徴とする遊技機。

【５６６４】

本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、第１の制御と、第１の制御とは異なる第２の制御と、を実行可能であり、一連の特定動作を終了した後に実行される制御が第１の制御と第２の制御とのいずれの場合であっても、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させた状態で実行される。そして、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴では、可動手段は、終了条件が成立したことによって一連の特定動作を終了した場合には、当該一連の特定動作を終了した時点において、第１位置または第１位置の近傍に位置している。したがって、一連の特定動作を終了した後に、可動手段が第１位

置または第１位置の近傍に位置しておらずに第１の制御または第２の制御といった次の制御を実行することができないといった不具合の発生を回避することが可能となる。

【５６６５】

［特徴ｄＡ５］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作の前記終了条件の成立タイミングは、遊技者の所定の遊技操作（遊技用操作／演出操作ボタン２４の押下操作）に基づいて変化し得る

ことを特徴とする遊技機。

【５６６６】

本特徴によれば、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングは、遊技者の所定の遊技操作に基づいて変化し得るので、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが変化しない構成と比較して、上記特徴ｄＡ１の効果をより一層発揮させることができる。以下、具体的に説明する。

【５６６７】

ここで、仮に、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが変化しない構成を採用した場合、例えば、一連の特定動作を終了させるタイミングが当該一連の特定動作の開始から所定期間の経過時に固定されている場合には、一連の特定動作の実行中に終了条件が成立しているか否かを頻繁に判定する必要はなく、当該所定期間の経過時に一連の特定動作を終了させればよい。さらに、当該所定期間の経過時に可動手段が所定の位置に存在しているように一連の特定動作を規定する特定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておけば、一連の特定動作の終了時における可動手段の位置が不定となってしまうといったこともない。

【５６６８】

しかしながら、本特徴によれば、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが遊技者の所定の遊技操作に基づいて変化し得るので、上述したように、一連の特定動作の開始から所定期間の経過時に可動手段が所定の位置に存在しているように一連の特定動作を規定する特定情報の内容をあらかじめ調整して設定しておくといった対策をしても有効ではなく、さらに、一連の特定動作の終了条件の成立タイミングが遊技者の所定の遊技操作に基づいて変化し得るので、一連の特定動作の終了時における可動手段の位置が不定となってしまい、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することができないといった課題が生じ得る。

【５６６９】

そこで、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴によれば、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させる所定動作を実行した場合に、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、第１位置または第１位置の近傍に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。したがって、本特徴によれば、一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、可動手段を第１位置または第１位置の近傍に位置させた状態で当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６７０】

［特徴ｄＡ６］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、前記可動手段とは異なる制御対象（表示部／図柄表示装置４１）が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

【５６７１】

本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、可動手段とは異なる制御対象が含まれるので、一連の特定動作を終了した後に可動手段に対し

て実行される制御と、当該異なる制御対象によって実行される制御とのタイムラグを低減することが可能となる。

【５６７２】

［特徴ｄＡ７］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記可動制御手段は、前記可動手段を前記第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、前記終了条件が成立しているか否かを判定しない

ことを特徴とする遊技機。

【５６７３】

本特徴によれば、可動制御手段は、可動手段を第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の特定動作の終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【５６７４】

仮に、可動手段を第２位置側に駆動させる制御を実行した場合に一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、可動手段が第２位置側に駆動している状態で終了条件が成立したと判定したとしても、可動手段が第２位置側に位置している状態では、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を可動手段が第１位置または第１位置の近傍に戻るまで待つことになる。したがって、可動手段を第２位置側に駆動させる制御を実行した場合に終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、可動手段が第２位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、可動手段の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【５６７５】

これに対して、本特徴によれば、可動制御手段は、可動手段を第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないので、可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の特定動作の終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本特徴によれば、可動手段の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。

【５６７６】

［特徴ｄＡ８］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記一連の特定動作において前記可動手段を前記初期位置側に戻した位置は、前記初期位置と同じ位置である

ことを特徴とする遊技機。

【５６７７】

本特徴によれば、一連の特定動作において可動手段を初期位置側に戻した位置は、初期位置と同じ位置であるので、可動手段は、一連の特定動作において、初期位置側に戻る場合には、初期位置に戻ることになる。そして、一連の特定動作において可動手段が初期位置に戻る毎に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定し、終了条件が成立していると判定された場合に、初期位置に位置する可動手段を停止させて一連の特定動作を終了する。したがって、本特徴によれば、一連の特定動作の終了後に実行する次の制御の内容を、可動手段が初期位置に位置することを前提とした内容に統一することが可能となる。この結果、当該次の制御の内容として、可動手段が初期位置以外に位置することを前提とした制御を用意する必要がなくなるので、制御の簡易化を図ることができる。

【５６７８】
［特徴ｄＡ９］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の作動条件の成立後、前記一連の特定動作の開始前に、前記可動手段が前記初期位置から駆動されない非駆動期間（開始前非駆動期間）が存在する
ことを特徴とする遊技機。
【５６７９】
本特徴によれば、所定の作動条件の成立後、一連の特定動作の開始前に、可動手段が初期位置から駆動されない非駆動期間が存在する。この構成の効果について説明する。
【５６８０】
ここで、仮に、本特徴とは異なり、一連の特定動作の開始前に可動手段が初期位置から駆動されない非駆動期間が存在しない構成を採用した場合について説明する。一般に、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタンを押下する遊技者が一定数存在する。このような遊技者が、ボタン受付有効期間が開始された直後、すなわち、一連の特定動作が開始された直後に演出操作ボタンを押下し、終了条件を成立させた場合には、既に可動手段が駆動を開始した直後であるため、可動手段が再び第１位置に戻るまでに時間を要することになってしまい、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまう。このため、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタンを押下する遊技者は、演出操作ボタンを押下する爽快感を感じることができなくなってしまうといった課題が生じ得る。
【５６８１】
そこで、本特徴のように、一連の特定動作の開始前に、可動手段が初期位置から駆動されない非駆動期間が存在する構成とするとともに、当該非駆動期間の開始時からボタン受付有効期間を開始する構成とすることにより、ボタン受付有効期間が開始された直後に遊技者が演出操作ボタンを押下した場合に、可動手段が駆動して初期位置から移動する前に、可動手段が初期位置に位置していることを前提とした次の制御を速やかに実行することが可能となる。したがって、本特徴によれば、遊技者がボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタンを押下した場合に、次の制御を開始するまでのタイムラグが大きくなってしまうことを回避することができるので、ボタン受付有効期間が開始された直後に演出操作ボタンを押下する遊技者に対して、演出操作ボタンを押下する爽快感を提供することが可能となる。
【５６８２】
［特徴ｄＡ１０］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記一連の特定動作には、前記可動手段が前記第１位置で待機する待機期間（動作待機期間）が含まれる
ことを特徴とする遊技機。
【５６８３】
本特徴によれば、一連の特定動作には、可動手段が第１位置で待機する待機期間が含まれる。この構成の効果について説明する。一連の特定動作に可動手段が第１位置で待機する待機期間が含まれる構成とし、当該待機期間において終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該待機期間において終了条件が成立した場合には、可動手段が第１位置以外の位置から第１位置に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、可動手段が第１位置に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本特徴によれば、一連の特定動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の特定動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。
【５６８４】
［特徴ｄＡ１１］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記可動手段は、遊技球に接し得る位置に配置されている
ことを特徴とする遊技機。

【５６８５】

本特徴によれば、可動手段は、遊技球に接し得る位置に配置されているので、可動手段は、遊技球の挙動に変化を与え得ることになる。そして、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴では、終了条件が成立した場合には、一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件を成立させてから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、遊技者は、終了条件を成立させて可動手段の次の制御を開始させるタイミングを、遊技領域を流通する遊技球の位置や速度に応じて決定し、遊技者が意図した挙動の変化を遊技球に与えることが可能となる。このように、本特徴によれば、終了条件を成立させるタイミングを図り、可動手段の動作によって遊技球の挙動に変化を与えるといった、斬新な遊技を実現することが可能となる。

【５６８６】

［特徴ｄＡ１２］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１１のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記可動手段は、透明または半透明の部材を含んで構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【５６８７】

本特徴によれば、可動手段は、透明または半透明の部材を含んで構成されているので、遊技者は、可動手段の裏側に位置する表示手段に表示される画像を可動手段を通して視認することが可能となる。この効果の詳細について説明する。表示手段は、終了条件が成立したことに対応する画像を、終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴によれば、終了条件が成立した場合には、可動手段の一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本特徴によれば、表示手段に表示される画像と可動手段の動作とのタイムラグを短くすることによって、可動手段の動作と連携した画像であって、当該可動手段を通して遊技者に視認させる画像を表示手段に表示させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。

【５６８８】

［特徴ｄＡ１３］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１２のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な前記表示手段（表示部／図柄表示装置４１）が含まれる
ことを特徴とする遊技機。

【５６８９】

本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、画像を表示可能な表示手段が含まれる。この構成の効果について説明する。表示手段は、終了条件が成立したことに対応する画像を、終了条件の成立に基づいて遅滞なく表示することができる。そして、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴によれば、終了条件が成立した場合には、可動手段の一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本特徴によれば、表示手段に表示される画像と可動手段の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動手段の動作と連携した画像を表示手段に表示させるといった効

果的な演出を実現することが可能となる。
【５６９０】
［特徴ｄＡ１４］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１３のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能な音出力手段（音声出力部／スピーカー４６）が含まれる
ことを特徴とする遊技機。
【５６９１】
本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、音を出力可能な音出力手段が含まれる。この構成の効果について説明する。音出力手段は、終了条件が成立したことに対応する音を、終了条件の成立に基づいて遅滞なく出力することができる。そして、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴によれば、終了条件が成立した場合には、可動手段の一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本特徴によれば、音出力手段によって出力される音と可動手段の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動手段の動作と連携した音を音出力手段に出力させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。
【５６９２】
［特徴ｄＡ１５］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な発光手段（発光部／各種ランプ４７）が含まれる
ことを特徴とする遊技機。
【５６９３】
本特徴によれば、一連の特定動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、発光可能な発光手段が含まれる。この構成の効果について説明する。発光手段は、終了条件の成立に基づいて遅滞なく、終了条件が成立したことに対応する発光パターンで発光することができる。そして、上記特徴ｄＡ１に従属する本特徴によれば、終了条件が成立した場合には、可動手段の一連の特定動作に含まれる全ての動作が完了するのを待つことなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、一連の特定動作を終了した後に、次の制御を速やかに実行させることができるので、終了条件が成立してから次の制御を開始するまでのタイムラグを短くすることができる。したがって、本特徴によれば、発光手段による発光と可動手段の動作とのタイムラグを短くすることができるので、可動手段の動作と連携した発光パターンで発光手段に発光させるといった効果的な演出を実現することが可能となる。
【５６９４】
［特徴ｄＡ１６］
特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記可動手段を複数備え、
前記可動制御手段は、前記設定された一の前記特定情報（設定情報／駆動シナリオ９３ｃ１）に基づいて前記複数の可動手段に前記一連の特定動作（一連の動作／一連の上下移動動作）を行なわせるものである
ことを特徴とする遊技機。
【５６９５】
本特徴によれば、可動手段を複数備え、可動制御手段は、設定された一の特定情報に基づいて複数の可動手段に一連の特定動作を行なわせるものである。したがって、一連の特定動作が規定された特定情報を、一度、所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納すれば、複数の可動手段に当該一連の特定動作を実行させることができるので、複数の可

動手段のそれぞれに一の単一動作を実行させる毎に当該一の単一動作に対応した動作情報を所定の記憶部から読み出して実行用の領域に格納するといった膨大な数の処理を省略することができる。この結果、本特徴によれば、遊技機の処理負荷を低減することができるとともに、複数の可動手段を用いた様々な演出を実現することが可能となる。

【５６９６】

［特徴ｄＡ１７］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記可動手段を複数備え、

前記可動制御手段は、

前記複数の可動手段のそれぞれに対して前記所定動作を実行させた場合に、前記終了条件（動作終了条件／上下移動動作終了条件）が成立しているか否かを判定する手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

【５６９７】

本特徴によれば、可動手段を複数備え、複数の可動手段のそれぞれに対して所定動作を実行させた場合に、終了条件が成立しているか否かを判定する手段を備える。したがって、本特徴によれば、終了条件が成立していると判定したタイミングにおいては、少なくとも、当該終了条件が成立していると判定した一の可動手段は、第１位置または第１位置の近傍に位置した状態となる。したがって、当該一の可動手段以外の他の可動手段がそれぞれの第１位置または第１位置の近傍に位置していれば、当該一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、当該一連の特定動作の終了後に、複数の可動手段のそれぞれが第１位置または第１位置の近傍に位置していることを前提とした次の制御を実行することが可能となる。

【５６９８】

［特徴ｄＡ１８］

特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記可動手段を複数備え、

前記可動制御手段は、前記複数の可動手段のそれぞれに対して前記第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、前記終了条件が成立しているか否かを判定しない

ことを特徴とする遊技機。

【５６９９】

本特徴によれば、可動手段を複数備え、可動制御手段は、複数の可動手段のそれぞれに対して第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、終了条件が成立しているか否かを判定しないので、複数の可動手段のそれぞれが第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の特定動作の終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。以下、具体的に説明する。

【５７００】

仮に、複数の可動手段のそれぞれに対して第２位置側に駆動させる制御を実行した場合に終了条件が成立しているか否かを判定する構成を採用し、複数の可動手段のそれぞれが第２位置側に駆動している状態で終了条件が成立したと判定したとしても、当該終了条件が成立したと判定した一の可動手段が第２位置側に位置している状態では、当該一の可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を実行することができないので、当該次の制御の開始を当該一の可動手段が第１位置または第１位置の近傍に戻るまで待つことになる。したがって、複数の可動手段のそれぞれに対して第２位置側に駆動させる制御を実行した場合に終了条件が成立しているか否かを判定した利点がないにもかかわらず、制御が複雑になり、遊技機の処理負荷が増大することになる。また、仮に、当該一の可動手段が第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、当該一の可動手段が第２位置側に駆動している途中で当該駆動を停止させて実行した場合には、当該一の可動手段の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうおそれがある。

【５７０１】
　これに対して、本特徴によれば、可動制御手段は、複数の可動手段のそれぞれに対して第２位置側に駆動させる制御を実行した場合には、終了条件が成立しているか否かを判定しないので、複数の可動手段のそれぞれが第１位置または第１位置の近傍に位置することを前提とした次の制御を、一連の特定動作の終了条件が成立した後に最速で実行可能になるという利点を維持しつつ、制御を簡易化して遊技機の処理負荷を低減することができる。さらに、本特徴によれば、終了条件が成立したと判定した一の可動手段の動作が不自然になり、遊技者に違和感や不快感を抱かせてしまうといった事態の発生を回避することができる。
【５７０２】
［特徴ｄＡ１９］
　特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１８のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記可動手段を複数備え、
　前記可動制御手段は、前記複数の可動手段のうちの一の可動手段が前記第２位置側に制御されている期間は、前記複数の可動手段のうちの他の可動手段が前記第１位置に位置するように制御する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５７０３】
　本特徴によれば、可動手段を複数備え、可動制御手段は、複数の可動手段のうちの一の可動手段が第２位置側に制御されている期間は、複数の可動手段のうちの他の可動手段が第１位置に位置するように制御するので、複数の可動手段のうちの一の可動手段と他の可動手段のいずれもが第２位置側に制御されているといった状況が発生しない。したがって、一の可動手段が第２位置側から第１位置に戻った際に終了条件が成立したと判定した状況であるにもかかわらず、他の可動手段が第２位置側に制御されており、当該他の可動手段が第１位置に戻るまで一連の特定動作を終了させることができないといったことを回避することが可能となる。
【５７０４】
［特徴ｄＡ２０］
　特徴ｄＡ１から特徴ｄＡ１９のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記可動手段を複数備え、
　前記可動制御手段は、前記複数の可動手段のうちの一の可動手段が前記第２位置側から前記第１位置に戻った後、所定期間（所定のインターバル期間）の経過後に、前記複数の可動手段のうちの他の可動手段を前記第１位置から前記第２位置側に制御する手段を備える
　ことを特徴とする遊技機。
【５７０５】
　本特徴によれば、可動手段を複数備え、可動制御手段は、複数の可動手段のうちの一の可動手段が第２位置側から第１位置に戻った後、所定期間の経過後に、複数の可動手段のうちの他の可動手段を第１位置から第２位置側に制御するので、一の可動手段が第１位置に戻った後の所定期間においては、複数の可動手段の全てが第１位置に位置することになる。この構成の効果について説明する。当該所定期間において終了条件が成立したか否かを繰り返し判定する構成とすれば、当該所定期間において終了条件が成立した場合には、複数の可動手段の全てが第１位置に位置しているため、いくつかの可動手段が第１位置以外の位置から第１位置に戻るまでのタイムラグを生じさせることなく、一連の特定動作を最も早いタイミングで速やかに終了させることができるとともに、複数の可動手段の全てが第１位置に位置していることを前提とした次の制御を即座に実行することが可能となる。すなわち、本特徴によれば、一連の特定動作を実行している期間の中に、タイムラグを生じさせることなく当該一連の特定動作を終了させることのできる期間を含めることが可能となる。
【５７０６】
　なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【５７０７】
　パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。
【５７０８】
　また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【５７０９】
　上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の健全性の向上等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【５７１０】
　なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【５７１１】
　以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。
【５７１２】
　パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【５７１３】
　スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【５７１４】
　本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。
【５７１５】
《８》第８実施形態：
　パチンコ機１０とスマートフォン２００との接続方法、通信方法および切断方法
《８－０》はじめに：
　従来、遊技機と遊技者との間において各種の情報の入力及び出力を行うことが望まれているが、その方法は利便性が低く、遊技機に対する情報の入力及び遊技機による情報の出力においては更なる利便性の向上が求められている。
【５７１６】
　具体的には、例えば遊技者のスマートフォン等の携帯端末を使用して遊技機との間で情報のやり取りを行う場合には、遊技機側が出力しようとする情報を識別可能な２次元コードを作成して表示し、遊技者がその２次元コードを携帯端末を使用して読み取り、その携帯端末によってインターネットと接続して読み取った２次元コードを情報として識別する

ことが可能であった。そのため、より簡便に遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を行いたいという要望がある。

【５７１７】

ここで、遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を遊技機側にBluetoothやWiFiのモジュールを設けることによって遊技者の携帯端末と通信をして行う場合には、次のような問題点が生じる。すなわち、遊技者が自身の携帯端末を開いて遊技ホールの任意の遊技台と通信を試みる場合に、その任意の遊技台を検索し、安全な通信状態を確立するためには非常に煩雑な作業が求められることになる。

【５７１８】

本発明は上記した問題点の１又は複数を解決するためのものであり、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう演出実行手段と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能な入力手段と、

を備えた遊技機であって、

前記入力手段は、

所定の待機状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる検出手段を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報を出力する出力手段を備え、

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成された

ことを特徴とする。

【５７１９】

これにより、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となるという特段の効果を得ることができる。

【５７２０】

「入力手段」は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC（Near Field Communication）を介した情報・信号の入力に対する処理や、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）を介した情報・信号の入力や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力に対する処理や、演出操作ボタンを介したカスタム設定選択や、十字キーを介した情報・信号の入力に対する処理や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力に対する処理などが挙げられる。

【５７２１】

「判断手段」は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、普図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理、などが挙げられる。

【５７２２】

「当否抽選」は、判断手段により所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始

動口に遊技球が入球した場合に実行される第１特図抽選や、第２特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第２特図抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普図抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。

【５７２３】

「所定の検出状態」は、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に移行する状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールのNFC用アンテナに対して他のNFCモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、BluetoothモジュールのBluetooth用アンテナに対して他のBluetoothモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーに検出対象が検出された状態や、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部によって、操作ハンドルが操作されたことが検出された状態などが挙げられる。

【５７２４】

「当否抽選手段」は、当否抽選を行なうものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理や、第２特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理、普図始動ゲートを遊技球が通過したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって普図抽選の結果を判定する抽選処理、などが挙げられる。

【５７２５】

「第１の入力状態」は、検出手段が所定の検出状態となった状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールのNFC用アンテナに対して他のNFCモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、BluetoothモジュールのBluetooth用アンテナに対して他のBluetoothモジュールが所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーに検出対象が検出された状態や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチに検出対象が所定の距離まで近接又は当接したことが検出された状態や、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部によって、操作ハンドルが操作されたことが検出された状態などが挙げられる。

【５７２６】

「特定遊技実行手段」は、特定遊技状態を実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態である特電開閉実行モードを実行する処理や、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモードを実行する処理や、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードを実行する処理などが挙げられる。

【５７２７】

「複数の情報」は、所定の記憶部に記憶された情報であって演出実行手段に関連した情報であればよく、するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報（例えば、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワード）や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対し

て表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報や音の情報や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報などが挙げられる。

【５７２８】

「待機状態」は、所定の処理の実行や所定の情報・信号の入力がされるのを待機する状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC（Near Field Communication）を介した情報・信号の入力を待機するNFC監視状態や、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）を介した情報・信号の入力を待機するBluetooth監視状態や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力を待機する状態や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力を待機する状態や、十字キーを介した情報・信号の入力を待機する状態や、変動表示が終了して次の変動表示が開始されるまでの非変動状態などが挙げられる。

【５７２９】

「演出要素」は、実行される演出や、演出を構成するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出や、開閉実行モード中に実行される演出、サポートモード中に実行される演出や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出や、これらの演出を構成する音や光などが挙げられる。

【５７３０】

「変動演出」は、変動表示中に実行される複数の演出要素を用いて行われるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選の結果を示唆する演出や、第２特図抽選の結果を示唆する演出や、リーチ演出や、一発告知演出などが挙げられる。

【５７３１】

「演出実行手段」は、変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示中に実行する変動演出を設定する処理である特図変動演出設定処理や、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示中に実行する変動演出における演出用可動役物の駆動を制御する処理である演出用可動役物駆動処理や、それらの処理を実行する音光制御装置および表示制御装置や、それらの制御装置をまとめたサブ制御装置などが挙げられる。

【５７３２】

本発明における「所定の抽選条件」は、所定の抽選を実行するための条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件や、普図抽選を実行するための条件や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件、などが挙げられる。

【５７３３】

「入力」は、外部から遊技機に対して行われる処理や動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC（Near Field Communication）を介した情報・信号の入力や、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）を介した情報・信号の入力や、操

作ハンドルを介した情報・信号の入力や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力や、十字キーを介した情報・信号の入力や、その他、通信による情報の入力、画像表示による情報の入力、音声による情報の入力などが挙げられる。

【５７３４】

「検出対象」は、検出される対象となり得るものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCによって検出され得る対象や、Bluetoothによって検出さ得る対象や、操作ハンドルが操作されたことによって検出され得る対象や、演出操作ボタンが操作されたことによって検出され得る対象としての遊技者の手指や、十字キーが操作されたことによって検出され得る対象としての遊技者の手指や、遊技機のガラスユニットに接近したことよって検出され得る対象や、操作ハンドルが操作されたことによって検出され得る対象などが挙げられる。より具体的には、携帯端末としてのスマートフォンやタブレットなどが挙げられる。

【５７３５】

「所定の情報」は、出力された複数の情報に対応した情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報（例えば、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワード）に対応する情報である接続要求や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報に対応する情報や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報に対応する情報や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報に対応する情報や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報などが挙げられる。

【５７３６】

「変動表示」は、当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動を表示するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特別図柄の変動の表示、第２特別図柄の変動表示、普通図柄の変動の表示などが挙げられる。

【５７３７】

「検出部」は、所定の検出対象を検出し得るものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールのNFC用アンテナや、BluetoothモジュールのBluetooth用アンテナや、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーや、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチや、十字キーが操作されたことを検出する検出する検出スイッチなどが挙げられる。

【５７３８】

「特定遊技状態」は、当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に実行されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードなどが挙げられる。

【５７３９】
「所定の距離」は、所定の検出部が所定の検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールのNFC用アンテナが他のNFCモジュールを検出可能な距離や、BluetoothモジュールのBluetooth用アンテナが他のBluetoothモジュールを検出可能な距離や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーがガラスユニットに検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離や、演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチが検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離や、十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチが検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離や、操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部が検出対象が近接又は当接したことを検出可能な距離などが挙げられる。
【５７４０】
「検出手段」は、所定の待機状態において、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、所定の待機状態において検出対象（例えば他のNFCモジュール）がNFC用アンテナに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるNFCモジュールや、所定の待機状態において検出対象（例えば他のBluetoothモジュール）がBluetooth用アンテナに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるBluetoothモジュールや、所定の待機状態において遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーに当該検出対象が所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となるセンサユニットや、所定の待機状態において検出対象が操作ハンドルが操作されたことを検出する検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる操作検出ユニットや、所定の待機状態において検出対象が演出操作ボタンが操作されたことを検出する検出スイッチに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる操作検出ユニットや、所定の待機状態において検出対象が十字キーが操作されたことを検出する検出スイッチに対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態となる操作検出ユニットなどが挙げられる。
【５７４１】
「記憶部」は、検出手段が所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部としてのNFCモジュールが備えるＲＡＭや、Bluetoothモジュールが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部としての表示制御装置のプログラムＲＯＭ、キャラクタＲＯＭ、ビデオＲＡＭや、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部としての表示制御装置のプログラムＲＯＭ、キャラクタＲＯＭ、ビデオＲＡＭや、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に出力する情報であって演出実行手段に関連した複数の情報を記憶する記憶部などが挙げられる。より具体的には、NFCモジュールが備えるＲＯＭや、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭや、音声発光制御装置が備えるＲＯＭや、表示制御装置が備えるプログラムＲＯＭ、キャラクタＲＯＭなどが挙げられる。
【５７４２】

「設定可能情報に関する情報」は、出力された複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、入力および出力が可能となる演出実行手段における所定の設定可能情報に関する情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、入力され得る情報であってカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に関する情報や、入力され得る情報であって選択された演出のカスタム情報に対して設定入力され得る情報およびそれらの情報に関する情報や、出力され得る情報である演出のカスタム設定情報の設定確認情報およびそれらの情報に関する情報や、出力され得る情報であってカスタム設定された遊技機で遊技がされた場合の遊技履歴情報およびそれらの関する情報などが挙げられる。

【５７４３】

「出力」は、遊技機から外部に対して行われる処理や動作であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報の出力や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報の出力や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報の出力や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報の出力や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示や音の情報の出力や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示や音の情報の出力や、その他、通信による情報の出力、画像表示による情報の出力、音声による情報の出力や、遊技履歴情報などの遊技機が外部出力可能な情報などが挙げられる。

【５７４４】

「出力手段」は、遊技機から外部に対してい行われる処理や動作を行う手段や構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFCモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報（例えば、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワード）を出力する処理やその制御処理や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報の出力制御や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報の出力制御や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示を行う画像表示制御や音の情報の出力制御や表示部や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報の出力制御や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示を行う画像表示制御や音の情報の出力制御などが挙げられる。

【５７４５】
「第２の入力状態」は、出力された複数の情報に対応した所定の情報の入力を検出した状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態や、Bluetoothモジュールが備えるＲＯＭに記憶されているBluetoothの接続情報や遊技の履歴情報や演出のカスタム設定に関する情報やそれらに関する表示をするための画面の情報に対応する情報の入力を検出した状態や、遊技機のガラスユニットに検出対象が接近したことを検出する赤外線センサー等の光学センサーを備えるセンサユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報や音の情報に対応する情報を検出した状態や、操作ハンドルの操作検出ユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の情報および音の情報に対応する情報を検出した状態や、十字キーの操作検出ユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報を検出した状態や、演出操作ボタンの操作検出ユニットが所定の検出状態となった場合に遊技者に対して表示・報知する音声発光制御装置のＲＯＭや表示制御装置のプログラムＲＯＭに記憶されている各種演出の設定画面の情報の画像表示に対応して遊技者によって選択入力される情報を検出した状態などが挙げられる。
【５７４６】
「設定可能情報」は、演出実行手段において設定が可能な情報であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、カスタム設定可能な演出の情報や、選択された演出のカスタム情報や、カスタム設定された遊技機における遊技履歴情報や、演出のカスタム設定情報の設定確認情報や、音量の設定情報や、光量の設定情報などが挙げられる。
【５７４７】
本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「当否抽選」としての「内部抽選」を備え、「当否抽選手段」としての「抽選処理」を備え、「変動表示手段」としての「変動表示部」を備え、「特定の変動表示」としての「当選遊技回変動」を備え、「特定遊技実行手段」としての「特定遊技実行部」を備え、「演出要素」としての「出力要素」を備え、「演出実行手段」としての「演出実行処理」を備えてもよい。
【５７４８】
また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「入力」としての「外部入力」を備え、「入力手段」としての「外部入力手段」を備え、「待機状態」としての「待機期間」を備え、「検出対象」としての「対象物」を備え、「検出部」としての「検出実行部」を備え、「所定の距離」としての「所定距離」を備え、「所定の検出状態」としての「検出完了状態」を備え、「検出手段」としての「検出ユニット」を備え、「第１の入力状態」としての「検出完了状態」を備え、「所定の記憶部」としての「所定の記憶手段」を備え、複数の情報としての「複数の情報」としての「複数の関連情報」を備え、「出力」としての「外部出力」を備え、「出力手段」としての「外部出力手段」を備え、「所定の情報の入力」としての「情報入力」を備え、「第２の入力状態」としての「対応情報入力状態」を備え、「設定可能情報」としての「設定可能な情報」を備え、「設定可能情報に関する情報」としての「設定可能な情報に対応する情報」を備えてもよい。
【５７４９】
「抑制手段」としての「抑制処理」を備え、「特定の入力」としての「特定の要素の入力」を備え、「終了入力手段」としての「終了処理」を備え、「所定の条件」としての「所定の発生条件」を備え、「制限手段」としての「制限処理」を備え、「特定情報」としての「特定出力用情報」を備えてもよい。
【５７５０】
以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第８実施形態として説明する。
【５７５１】

《８－１》遊技機の構造：

図３５６は、第８実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」とも称する）の斜視図である。図示するように、本実施形態におけるパチンコ機１０は携帯端末としてのスマートフォン２００と通信を行うことが可能である。スマートフォン２００は画像を表示可能なタッチパネル２０２を備える。パチンコ機１０とスマートフォン２００とは、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）によって通信を行う。また、パチンコ機１０とスマートフォン２００とがBluetoothを用いて最初に接続を行う際に行うペアリングにはNFC（Near Field Communication）を用いる。NFCを用いたBluetoothのペアリング、Bluetoothによる通信方法、および通信の切断方法については後述する。

以下、パチンコ機１０の構成について説明をする。

【５７５２】

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

【５７５３】

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

【５７５４】

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

【５７５５】

上皿２０の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出や演出のカスタ

ム設定や音量・光量の調整に対して、遊技者による外部入力が可能な外部入力手段としての操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行なわれる。

【５７５６】

演出操作ボタン２４は、当該演出操作ボタン２４が操作されたことを検出する検出ユニットとしての操作検出ユニット（図示省略）を備える。操作検出ユニットは、遊技者が当該演出操作ボタン２４を操作した際に動く可動部であるボタン本体と、ボタン本体が操作されたことを検出する検出実行部としての検出スイッチを備える。ボタン本体において遊技者の手指等が接触する接触面から所定距離のところには検出スイッチに検出され得る被検出部が設けられている。検出され得る対象物である遊技者の手指等がボタン本体を所定量押下（移動）すると、それに追随して被検出部が移動し、被検出部が検出スイッチと接触することによって、操作検出ユニットは検出完了状態であるＯＮ状態となる。音光側ＭＰＵ９２は操作検出ユニットのＯＮ状態を検知し演出操作ボタン２４が操作されたことに対応した処理を実行する。

【５７５７】

また、前扉枠１４を正面視した状態において演出操作ボタン２４の右側には、十字キー２７が設けられている。十字キー２７は、遊技者が変更可能な演出モードの設定、所定の演出の出現頻度や期待度の設定、後述する表示面４１ａとしての液晶ディスプレイの光量の設定、スピーカー４６から出力される音声の音量の設定などに対して、遊技者による外部入力が可能な外部入力手段としての操作部である。

【５７５８】

前扉枠１４を正面視した状態において十字キー２７の上側には、ＮＦＣモジュール１１０が設けられている。ＮＦＣモジュール１１０は、上述したように、パチンコ機１０がスマートフォン２００とBluetoothによって接続をする際に行うペアリングに用いられる。ペアリングの際にパチンコ機１０とスマートフォン２００との間で行われる処理の詳細については後述する。

【５７５９】

さらに、前扉枠１４の正面視右側には、遊技者が遊技球の発射操作をするための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【５７６０】

また、上皿２０の周縁部の正面視左側には、遊技者が操作するための遊技球発射ボタン２６が設けられている。遊技球発射ボタン２６は、遊技者によって操作されることによって、遊技者の操作ハンドル２５の回動操作量にかかわらず、所定の発射強度で、遊技盤の前面に遊技球が発射される。具体的には、遊技者が遊技球発射ボタン２６を操作すると、操作ハンドル２５の回動操作量が最大である場合と同じ発射強度で遊技球が遊技盤の前面

に発射される。本実施形態の場合、遊技球発射ボタン２６が操作されることによって遊技球が発射されると、遊技球は遊技盤の正面視右側に流れるとともに、遊技盤の右側を流下する。すなわち、遊技球発射ボタン２６を操作することによって、遊技者は「右打ち」をすることができる。なお、本実施形態のパチンコ機１０においては、遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。すなわち、遊技者は、操作ハンドル２５を握ることによってタッチセンサー２５ａをオンにした上で、遊技球発射ボタン２６を操作することで、遊技球発射ボタン２６の操作を契機とした遊技球の発射を実現することができる。

【５７６１】

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

【５７６２】

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

【５７６３】

図３５７は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面側に設けられている。

【５７６４】

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

【５７６５】

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

【５７６６】

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

【５７６７】

電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、外部の商用電源から供給された電力を、パチンコ機１０の動作に必要な電力に変換して供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８

８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。

【５７６８】

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

【５７６９】

図３５８は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車９６が配設されている。これら釘４２や風車９６は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向に変化を与える。本実施形態では、遊技領域ＰＡは、「左打ち」によって発射された遊技球が流通可能な左側遊技領域ＰＡＬと、左側遊技領域ＰＡＬを流通してきた遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣと、「右打ち」によって発射された遊技球が流通可能な右側遊技領域ＰＡＲとによって構成されている。

【５７７０】

遊技盤３０には、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４、普通電動役物３４ｂ、普図始動ゲート３５、特電入賞装置５７、アウト口４３が設けられている。本実施形態では、「左打ち」によって発射された遊技球が到達可能な中央下部遊技領域ＰＡＣに第１特図始動口３３が設けられており、「右打ち」によって発射された遊技球が到達可能な右側遊技領域ＰＡＲの上流側から順に、普図始動ゲート３５、第２特図始動口３４及び普通電動役物３４ｂ、特電入賞装置５７が設けられている。そして、遊技盤３０の最下部にアウト口４３が設けられている。遊技盤３０の中央の開口部には、遊技を盛り上げる演出を実行する装置として、可変表示ユニット４０と、演出用可動役物１７０とが設けられている。以下、遊技盤３０に設けられている各構成について説明する。

【５７７１】

一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、５個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。本実施形態では、一般入賞口３２は、遊技盤３０上に複数設けられている。

【５７７２】

第１特図始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、遊技球が入球した場合には、３個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第１特図抽選が実行される。第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第１特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物５７ｂ）が開閉動作を実行する特電開閉実行モードが開始される。特電開閉実行モードは、特電オープニング期間と、特電開閉期間と、特電エンディング期間とによって構成されている。特電オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、特電開閉期間は、実際に特別電動役物の開閉が実行される期間であり、特電エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図抽選が実行可能となるまでの待機期間である。

【５７７３】

特電入賞装置５７は、遊技球が入球可能な大入賞口５７ａと、当該大入賞口５７ａの入口を開閉する機能を有する特別電動役物５７ｂとを備える。

【５７７４】

特別電動役物５７ｂは、通常は遊技球が大入賞口５７ａに入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した特電開閉実行モードが開始されると、遊技球が大入賞口５７ａに入球可能な開放状態となる可動役物である。

【５７７５】
本実施形態では、特別電動役物５７ｂは、右側遊技領域ＰＡＲにおける遊技球が到達し得る（接し得る）位置に配置されており、横長の矩形の板状部材と、当該板状部材の下辺の両端に設けられ、当該板状部材を前方側（手前側）に回動可能に支持する支持部とを備えている。特別電動役物５７ｂは、閉鎖状態では、当該板状部材が遊技盤３０と同一平面となるように収納された状態となっており、特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が特別電動役物５７ｂの前方側（手前側）を通過可能な状態となっている。一方、開放状態では、特別電動役物５７ｂは、当該板状部材が支持部を中心として前方側（手前側）に回動した状態となっており、特別電動役物５７ｂの上方から流通してきた遊技球が大入賞口５７ａに入球可能な状態となる。
【５７７６】
大入賞口５７ａは、特別電動役物５７ｂが開放状態となっている状況において遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、１０個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出される。
【５７７７】
普図始動ゲート３５は、遊技球が入球可能な入球口を有する貫通孔型の入球部であり、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、遊技領域ＰＡに残って流通可能である。そして、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、主制御装置６０によって普図抽選が実行される。普図抽選の結果には、後述する普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させる「普図当たり」と、普通電動役物３４ｂを入球可能状態に移行させない「普図外れ」とが含まれている。普図抽選の結果、普図当たりに当選した場合には、普通電動役物３４ｂを開放状態に移行させる可動制御処理を含む普電開閉実行モードが実行される。普電開閉実行モードは、普電オープニング期間と、普電開閉処理期間と、普電エンディング期間とによって構成されている。普電オープニング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が開始されるまでの動作待機期間である開始前非駆動期間であり、普電開閉期間は、実際に普通電動役物３４ｂの開閉処理が実行される期間であり、普電エンディング期間は、普通電動役物３４ｂの開閉処理が終了した後、次の普図抽選を実行可能とするまでの動作待機期間である。なお、普電開閉期間において普通電動役物３４ｂが複数回開放する場合には、複数の開放期間の合間に、普通電動役物３４ｂが閉鎖状態を維持する所定のインターバル期間が含まれる。また、普図始動ゲート３５を遊技球が通過しても、賞球の払い出しは実行されない。
【５７７８】
普図始動ゲート３５の下流には、普通電動役物３４ｂを有する第２特図始動口３４が配置されており、普図始動ゲート３５に入球した遊技球は、普通電動役物３４ｂを備える第２特図始動口３４に導かれる。
【５７７９】
普通電動役物３４ｂは、通常は遊技球が第２特図始動口３４に入球することが不可能な閉鎖状態となっており、上述した普電開閉実行モードが開始されると、遊技球が第２特図始動口３４に入球可能な開放状態となる。
【５７８０】
第２特図始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を有する入球部であり、本実施形態では、右側遊技領域ＰＡＲに設けられている。第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、１個の遊技球が賞球として払出装置７１から払い出されるとともに、主制御装置６０による内部抽選である第２特図抽選が実行される。本実施形態では、第２特図抽選の結果として、「特図大当たり」と、「特図外れ」とが設定情報として設定されている。第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく抽選処理が実行され、第２特図抽選の結果、特図大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（特別電動役物５７ｂ）を開放状態に移行させる処理を含む特電開閉実行モードが開始される。なお、本実施形態では、第２特図始動口３４が右側遊技領域ＰＡＲに設けられている構成としたが、第２特図始動口３４の位置はこれに限定されず、本発明の主旨を実現可能であれば、他の位置に設けられてい

てもよい。例えば、第２特図始動口３４は、左側遊技領域ＰＡＬに設けられていてもよい。

【５７８１】

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

【５７８２】

第１特図始動口３３の上方には、ステージ３６ｘが設けられている。ステージ３６ｘは、到達した遊技球を振り分ける場合に、中央ルートよりも右側ルート及び左側ルートに多くの遊技球を振り分けるように構成されている。すなわち、中央ルートに振り分けられた遊技球の個数よりも、右側ルートに振り分けられた遊技球と左側ルートに振り分けられた遊技球とを合計した個数の方が多くなるように構成されている。本実施形態では、ステージ３６ｘの下方に第１特図始動口３３が設けられており、中央ルートに振り分けられた遊技球は第１特図始動口３３に入球する可能性が高い。このため、中央ルートの方が右側ルート及び左側ルートよりも遊技者にとっての価値が高い。なお、本実施形態では、ステージ３６ｘは、樹脂製である。

【５７８３】

なお、「入球」とは、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡに残存して流通（流下）を継続する態様も含まれる。また、一般入賞口３２、第１特図始動口３３、第２特図始動口３４及び大入賞口５７ａへの遊技球の入球を「入賞」と表現する場合もある。

【５７８４】

次に、遊技盤３０に設けられている各種の表示部について説明する。

【５７８５】

遊技盤３０には、可変表示ユニット４０と、メイン表示器４５とが設けられている。メイン表示器４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示器３９とを有している。

【５７８６】

特図ユニット３７は、第１特別図柄表示器３７ａと、第２特別図柄表示器３７ｂと、第１特図保留表示器３７ｃと、第２特図保留表示器３７ｄとを備えている。

【５７８７】

第１特別図柄表示器３７ａは、第１特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第１特別図柄とは、第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第１特図始動口３３への遊技球の入球を契機として第１特図抽選が実行されると、第１特別図柄表示器３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第１特別図柄の変動表示を実行する。その後、第１特別図柄表示器３７ａは、当該第１特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第１特別図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第１特図変動時間とも呼ぶ。

【５７８８】

本実施形態では、第１特別図柄表示器３７ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、第１特別図柄表示器３７ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第１特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第１特別図柄表示器３７ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【５７８９】

なお、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第１特図遊技回とも

呼ぶ。すなわち、第１特図遊技回は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて実行される第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第１特図遊技回毎に、１回の第１特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第１特図遊技回に要する時間を第１特図遊技時間とも呼ぶ。第１特図遊技時間は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動表示が開始されてから第１特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第１特図変動時間と、第１特図抽選の結果が停止表示されている時間である第１特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第１特図停止時間は一定（１．０秒）である。したがって、第１特図変動時間が決定されることによって、第１特図遊技時間は一意に決定される。

【５７９０】

第２特別図柄表示器３７ｂは、第２特別図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。第２特別図柄とは、第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。第２特図始動口３４への遊技球の入球を契機として第２特図抽選が実行されると、第２特別図柄表示器３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、第２特別図柄の変動表示を実行する。その後、第２特別図柄表示器３７ｂは、当該第２特図抽選の抽選結果に対応した表示態様で第２特別図柄の停止表示を実行する。以下では、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を第２特図変動時間とも呼ぶ。

【５７９１】

本実施形態では、第２特別図柄表示器３７ｂは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、第２特別図柄表示器３７ｂを構成する７セグメント表示器は所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、第２特図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、第２特別図柄表示器３７ｂは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【５７９２】

なお、第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを第２特図遊技回とも呼ぶ。すなわち、第２特図遊技回は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて実行される第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の第２特図遊技回毎に、１回の第２特図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の第２特図遊技回に要する時間を第２特図遊技時間とも呼ぶ。第２特図遊技時間は、第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動表示が開始されてから第２特図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である第２特図変動時間と、第２特図抽選の結果が停止表示されている時間である第２特図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、第２特図停止時間は一定である。したがって、第２特図変動時間が決定されることによって、第２特図遊技時間は一意に決定される。

【５７９３】

また、本実施形態では、特電開閉実行モードの実行中又は特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示中に遊技球が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく第１特図抽選又は第２特図抽選の実行を保留する機能（特図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第１特図保留表示器３７ｃと、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する第２特図保留表示器３７ｄとを備えている。

【５７９４】

第１特図保留表示器３７ｃは、保留された第１特図抽選の保留個数に対応した情報（第１特図始動口３３に入球した遊技球の個数に関する情報）を表示する表示部である。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づく第１特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第１特図保留表示器３７ｃは、４個のＬ

ＥＤランプによって構成されており、第１図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【５７９５】

第２特図保留表示器３７ｄは、保留された第２特図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づく第２特図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、第２特図保留表示器３７ｄは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、第２図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【５７９６】

また、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選の両方が保留されている場合には、第２特図抽選が優先して実行され、第２特図抽選の保留が全て無くなった後に、第１特図抽選が実行されるように構成されている（いわゆる特２優先機）。具体的には、例えば、第１特図抽選が２個（２回）保留されており、第２特図抽選が３個（３回）保留されている場合には、第２特図抽選が３回実行されて保留が無くなった後に、第１特図抽選が２回実行されることになる。ただし、保留されていた最後の第２特図抽選が終了する前に第２特図始動口３４に遊技球が入球して第２特図抽選が再び保留された場合には、当該保留された第２特図抽選が終了するまで、第１特図抽選は実行されない。

【５７９７】

普図ユニット３８は、普通図柄表示器３８ａと、普図保留表示器３８ｂとを備えている。

【５７９８】

普通図柄表示器３８ａは、普通図柄の変動表示及び停止表示を実行する表示部である。普通図柄とは、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として内部抽選である普図抽選が実行された際に変動表示及び停止表示される図柄をいう。普図始動ゲート３５への遊技球の入球を契機として普図抽選が実行されると、普通図柄表示器３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示を行なわせるまでの表示態様として、普通図柄の変動表示を実行する。その後、普通図柄表示器３８ａは、当該普図抽選の抽選結果に対応した表示態様で普通図柄の停止表示を実行する。以降の説明では、普通図柄表示器３８ａにおいて普通図柄の変動表示が開始されてから停止表示されるまでの時間を普図変動時間とも呼ぶ。

【５７９９】

本実施形態では、普通図柄表示器３８ａは、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器によって構成されている。普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普通図柄表示器３８ａを構成する７セグメント表示器は、所定の態様で点滅した後に（変動表示した後に）、普図抽選の抽選結果に対応した所定の態様で点灯する（停止表示する）。ただし、普通図柄表示器３８ａは、７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【５８００】

なお、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから、変動表示が終了して停止表示となり、当該停止表示が終了するまでを普図遊技回とも呼ぶ。すなわち、普図遊技回は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて実行される普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する処理の１単位である。換言すれば、パチンコ機１０は、１回の普図遊技回毎に、１回の普図抽選の抽選結果を遊技者に報知する。また、１回の普図遊技回に要する時間を普図遊技時間とも呼ぶ。普図遊技時間は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動表示が開始されてから普図抽選の結果が停止表示されるまでの時間である普図変動時間と、普図抽選の結果が停止表示されている時間である普図停止時間とによって構成されている。なお、本実施形態では、普図停止時間は一定（０．１秒）である。したがって、普図変動時間が決定されることによって、普図遊技時間は一意に決定される。

【５８０１】

また、本実施形態では、普電開閉実行モードの実行中又は普通図柄の変動表示中に遊技球が普図始動ゲート３５に入球した場合に、当該遊技球の入球に基づく普図抽選の実行を

保留する機能（普図保留機能とも呼ぶ）を有しており、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する上述した普図保留表示器３８ｂを備えている。

【５８０２】

普図保留表示器３８ｂは、保留された普図抽選の保留個数に対応した情報を表示する表示部である。本実施形態では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づく普図抽選は、最大４個（４回）まで保留される。なお、本実施形態では、普図保留表示器３８ｂは、４個のＬＥＤランプによって構成されており、普図抽選の保留個数に対応した数のＬＥＤランプが点灯する。

【５８０３】

ラウンド表示器３９は、特電開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数に対応した情報を表示する表示部である。ラウンド遊技とは、予め定められた所定時間（最大開放時間）が経過すること、又は、予め定められた上限個数（最大入球個数）の遊技球が大入賞口に入球することのいずれか一方の条件が満たされるまで、特別電動役物の開放状態を継続する遊技のことである。ラウンド遊技の回数は、特電開閉実行モードの移行の契機となった特図当たりの種別に応じて異なる。ラウンド表示器３９は、特電開閉実行モードにおける特電開閉期間の開始の際にラウンド遊技の回数に対応した表示を開始し、特電開閉期間の終了の際に当該表示を終了する。本実施形態では、ラウンド表示器３９は、７個のセグメント発光部が８の字型に配列された７セグメント表示器を２つ並べることによって構成されている。ただし、ラウンド表示器３９は、２つの７セグメント表示器に限らず、他の構成であってもよい。

【５８０４】

なお、上述したメイン表示器４５を構成する各表示部は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器によって構成されることに限定されず、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器など、抽選中及び抽選結果を示すことが可能な種々の表示装置によって構成されてもよい。

【５８０５】

可変表示ユニット４０は、遊技領域ＰＡの略中央に配置されている。可変表示ユニット４０は、外部出力としての外部出力手段としての図柄表示装置４１を備える。図柄表示装置４１は外部出力としての画像表示を行う。本実施形態では、図柄表示装置４１として、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）が採用されている。図柄表示装置４１の表示内容は、後述する表示制御装置１００によって制御される。なお、図柄表示装置４１としては、液晶表示装置（液晶ディスプレイ）に限定されず、例えば、プラズマディスプレイ装置や、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴなど、種々の表示装置が採用されてもよい。

【５８０６】

図柄表示装置４１は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄が変動表示及び停止表示をする場合に、それに合わせて装飾図柄の変動表示及び停止表示を行なう表示部である。また、図柄表示装置４１は、装飾図柄の変動表示及び停止表示に限らず、変動演出としての予告演出や特電開閉実行モード中の演出の表示など、各種の演出の表示も行なう表示部である。図柄表示装置４１の上方には、演出用可動役物１７０が設けられている。

【５８０７】

演出用可動役物１７０は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの手前（前方）上側に配置された可能役物であり、遊技盤３０の正面視（以下、単に「正面視」と呼んだ場合、遊技盤３０の正面視を意味する）において、回転軸部１７１の周囲に５枚の花びら部１７２が配置されるように構成されている。各花びら部１７２は、板状の透明または半透明の樹脂製部材であり、正面視において、花びらの形状を有している。回転軸部１７１は、遊技盤３０の前後方向（遊技盤３０の表面に対して垂直な方向）に延在した棒状部材に連結されており、当該棒状部材を中心に回転可能に構成されている。回転軸部１７１に連結された各花びら部１７２は、回転軸部１７１の回転運動に伴って回転可能に構成されている。さらに、演出用可動役物１７０は、図示した原点位置から下方に移動可能に構成されている。

【５８０８】
図３５９は、図柄表示装置４１において変動表示される装飾図柄及び図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図３５９（Ａ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて変動表示される装飾図柄の一例を示す説明図である。
【５８０９】
図３５９（Ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用してもよい。
【５８１０】
図３５９（Ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの一例を示す説明図である。図示するように、表示面４１ａの中央には、メイン表示領域ＭＡが表示される。
【５８１１】
メイン表示領域ＭＡには、左、中、右の３つの装飾図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図３５９（Ａ）に示した数字１～８の装飾図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３のそれぞれにおいて装飾図柄が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。そして、図３５９（Ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各装飾図柄列毎に１個の装飾図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。
【５８１２】
本実施形態では、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球し、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄の変動表示が開始されると、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３の装飾図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールする変動表示が開始される。そして、スクロールする各装飾図柄が、装飾図柄列Ｚ１、装飾図柄列Ｚ３、装飾図柄列Ｚ２の順に、変動表示から待機表示に切り替わる。その後、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示となったタイミングと同期して、各装飾図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に１個の装飾図柄が停止表示した状態となる。主制御装置６０による第１特図抽選又は第２特図抽選の結果が特図大当たりであった場合には、各装飾図柄列における装飾図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる際に、予め定められた所定の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、同一の装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。なお、各装飾図柄列の装飾図柄の変動表示の態様は、上述の態様に限定されることなく、装飾図柄列の数、有効ラインの数、各装飾図柄列における装飾図柄のスクロールの方向、各装飾図柄列の装飾図柄の数など、装飾図柄の変動表示の態様としては種々の態様を採用可能である。
【５８１３】
次に、装飾図柄におけるリーチについて説明する。リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の装飾図柄列のうち一部の装飾図柄列において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される可能性がある装飾図柄の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの装飾図柄列において装飾図柄の変動表示が行われている表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において、当たりに対応した装飾図柄の組み合わせとは、同一の装飾図柄の組み合わせのことをいう。具体的には、例えば、図３５９（Ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に装飾図柄列Ｚ１において装飾図柄「７」が停止表示され、次に装飾図柄列Ｚ３において装飾図柄列Ｚ１と同じ装飾図柄「７」が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状態で、装飾図柄列Ｚ２において装飾図柄がスクロールしている（変動表示している）状態をリーチという。そして、当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している装飾図柄と同一の装飾図柄が装飾図柄列Ｚ２に停止表示される。
【５８１４】
また、リーチには、リーチラインが形成された状態で、残りの装飾図柄列において装飾

図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチラインが形成された装飾図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクターなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【５８１５】

図３５９（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特図保留表示領域Ｄｓ１と、第２特図保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。

【５８１６】

第１特図保留表示領域Ｄｓ１には、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留された第１特図抽選の個数（保留第１特図抽選の個数）が表示される。保留第１特図抽選とは、未実行の第１特図抽選であって、当該第１特図抽選の抽選結果を報知するための第１特別図柄の変動表示が開始されていない第１特図抽選を言う。本実施形態では、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留可能な第１特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第１特図保留表示領域Ｄｓ１には４個の保留第１特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【５８１７】

第２特図保留表示領域Ｄｓ２には、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留された第２特図抽選の個数（保留第２特図抽選の個数）が表示される。保留第２特図抽選とは、未実行の第２特図抽選であって、当該第２特図抽選の抽選結果を報知するための第２特別図柄の変動表示が開始されていない第２特図抽選を言う。本実施形態では、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留可能な第２特図抽選の数は４個である。したがって、図示するように、第２特図保留表示領域Ｄｓ２には４個の保留第２特図抽選に対応した保留表示が可能である。

【５８１８】

また、図３５９（Ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、第１特別図柄表示器３７ａに表示される第１特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１と、第２特別図柄表示器３７ｂに表示される第２特別図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１特別図柄表示器３７ａにおいて第１特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄が変動表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２特別図柄表示器３７ｂにおいて第２特別図柄が停止表示をしている場合には特図同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。

【５８１９】

また、表示面４１ａには、音量と光量を調整するための画像（以下、音量光量調整画像ＳＬＡとも呼ぶ）を表示することができる。

【５８２０】

図３６０は、音量光量調整画像を説明する説明図である。上述したように、パチンコ機１０で実行される演出（変動演出、ラウンド遊技が実行される特電開閉実行モードにおいて実行される演出、普電開閉実行モードにおいて実行される演出）においてスピーカー４６から出力される音声の大きさ（音量）や、演出において発光（出力）する各種ランプ４７の光量を調整することができるように、表示面４１ａには音量光量調整画像ＳＬＡを表示することができる。

【５８２１】

図３６０（ａ）に示すように、音量光量調整画像ＳＬＡには、音量調整画像ＳＴと、光量調整画像ＬＴが含まれる。本実施形態のパチンコ機１０では、出力値としての音量の値はレベル１～レベル５の５段階で調整可能である。出力値としての光量の値もレベル１～レベル５の５段階で調整可能である。遊技の待機状態（遊技回が実行されていない状態）

において、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を１回押すと音量光量調整画像ＳＬＡ（音量調整画像ＳＴ、光量調整画像ＬＴを含む）が表示面４１ａに表示される。

【５８２２】

音量調整画像ＳＴには、設定される音量の値を表示するために５段階の目盛り表示がされている。黒色に塗りつぶされている目盛りの数が現在設定されている音量の値を示している。音量光量調整画像ＳＬＡが表示されている状態で遊技者が十字キー２７の左右ボタンを操作することで音量のレベル１～レベル５の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー２７の左ボタンを操作することで音量レベルをレベル１を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー２７の右ボタンを操作することで音量レベルをレベル５を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの音量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側ＭＰＵ９２内の記憶領域に記憶され、その入力された値に対応した音量のレベルが音量調整画像ＳＴとして表示面４１ａに所定期間表示がされる。

【５８２３】

一方、光量調整画像ＬＴには、設定される光量の値を表示するために５段階の目盛り表示がされている。黒色に塗りつぶされている目盛りの数が現在設定されている光量の値を示している。音量光量調整画像ＳＬＡが表示されている状態で遊技者が十字キー２７の上下ボタンを操作することで光量のレベル１～レベル５の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー２７の下ボタンを操作することで光量レベルを、レベル１を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー２７の上ボタンを操作することで光量レベルをレベル５を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの光量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側ＭＰＵ９２内の記憶領域に記憶され、その入力された値に対応した光量のレベルが光量調整画像ＬＴとして表示面４１ａに所定期間表示がされる。

【５８２４】

また、図３６０（ｂ）に示すように、遊技回が実行されている期間（特別図柄の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間）に遊技者は音量および光量のレベルの値を入力することが可能である。遊技回が実行されている期間に、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を１回押すと入力内容表示画像としての音量光量調整画像ＳＬＡ（音量調整画像ＳＴ、光量調整画像ＬＴを含む）が表示面４１ａの左下の領域に表示される。その後の操作は上記説明と同じであるので省略する。また、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合、当該入力された値に対応した表示の音量調整画像ＳＴと光量調整画像ＬＴが表示面４１ａに所定期間表示される。また、パチンコ機１０は、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合には、その入力の直後から当該入力されたレベルで音および光を出力する。

【５８２５】

なお、遊技者が入力した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、遊技が継続している場合には維持される。したがって、遊技回の実行中に遊技者が入力（設定）した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、例えば、その後に実行される特電開閉実行モードや普電開閉実行モードにおいても維持される。

【５８２６】

また、表示面４１ａには、演出のカスタム設定や遊技履歴の閲覧を遊技者が選択して行うことを可能にするオプション画像が表示される。

【５８２７】

図３６１はオプション画像を説明する説明図である。遊技の待機状態（遊技回が実行されていない待機期間としての非変動状態）において、遊技者が演出操作ボタン２４を１回押下して演出操作ボタン２４に対して入力操作を行うと、ボタン操作検出スイッチがＯＮ状態になり、表示面４１ａには複数の関連情報が表示されたオプション画像ＯＰＧが表示される。オプション画像ＯＰＧは、予め表示制御装置１００の記憶部に記憶されている画

像データが出力されて表示面４１ａに画像表示される。

【５８２８】

図３６１（ａ）に示すように、オプション画像ＯＰＧには、演出のカスタム設定を遊技者が選択可能なカスタム設定選択用画像ＣＴＧと、遊技履歴を表示するための遊技履歴選択用画像ＨＳＧと、演出における音声や文字表示における言語を設定するための言語設定選択用画像ＬＮＧが表示されている。

【５８２９】

遊技者が演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、表示面４１ａに出力表示されたこれら複数の画像に対応したいずれかの選択用画像を選択して情報入力すると、選択された画像に対する設定画像が表示される。具体的には、遊技者がカスタム設定選択用画像ＣＴＧを選択して入力して対応情報入力状態にするとカスタム設定選択状態となり、サブ制御装置（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００）は当該入力を検出して、図３６１（ｂ）に示すような演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示面４１ａに出力表示する。演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、設定可能な情報として、パチンコ機１０において実行される演出の出現頻度や期待度の設定を可能にするための画像が表示される。具体的には、演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、一発告知演出の出現頻度を設定可能にする画像である一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１と、パチンコ機１０において実行可能な演出の一つである魚群演出の期待度を設定可能にする魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２と、パチンコ機１０において実行可能な演出の一つである泡演出の期待度を設定可能にする泡演出期待度設定用画像ＣＴ３とが表示される。

【５８３０】

一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１は、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより設定可能な情報に対応する情報の入力として一発告知演出の出現頻度の設定が可能である。一発告知演出の出現頻度については後述する。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、一発告知演出の出現頻度の設定が可能となる。

【５８３１】

魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２は、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより設定可能な情報に対応する情報の入力として魚群演出の期待度の設定が可能である。魚群演出の期待度については後述する。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、魚群演出の期待度の設定が可能となる。

【５８３２】

泡演出期待度設定用画像ＣＴ３は、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより泡演出の期待度の設定が可能である。泡演出の期待度については後述する。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、泡演出の期待度の設定が可能となる。

【５８３３】

また、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧが表示されている状態において、遊技者が演出操作ボタン２４と十字キー２７とを操作して遊技履歴選択用画像ＨＳＧを選択入力した場合には、遊技履歴情報が表示される。

【５８３４】

図３６２は、表示面４１ａに表示された遊技履歴情報を説明する説明図である。パチンコ機１０は過去に実行された遊技回において特図大当たりをした遊技回における変動表示に関する情報を所定の記憶部に記憶しており、当該情報に基づいて遊技履歴選択用画像ＨＳＧを表示する。遊技履歴選択用画像ＨＳＧには、遊技履歴情報として、遊技者による一連の遊技における確変大当たりの回数、通常大当たりの回数、獲得賞球数、過去の所定回数の大当たりとなった遊技回において実行された演出の種類、各大当たり遊技回における大当たり種別を出力表示する。遊技履歴情報には、カスタム設定された状態で実行された遊技に対する遊技履歴が出力されるので、カスタム設定可能な情報に対応する情報として遊技履歴情報を認識して、カスタム設定による効果等についても遊技者は楽しむことがで

きる。
【５８３５】
　このように表示面４１ａには、種々の画像を表示することができる。表示面４１ａに表示されるこれらの画像は、サブ制御装置の所定の記憶手段としてのプログラムＲＯＭ１０３やキャラクタＲＯＭ１０６やビデオＲＡＭ１０７に記憶された情報であり、表示側ＭＰＵ１０２によって読み出されることによって表示面４１ａに出力（画像表示）される。
【５８３６】
　なお、本実施形態においては、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、メイン表示領域ＭＡ、第１特図保留表示領域Ｄｓ１、第２特図保留表示領域Ｄｓ２、第１特図同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２特図同期表示部Ｓｙｎｃ２が表示される構成としたが、表示面４１ａにこれらの表示の一部または全部が表示されない構成を採用してもよい。
【５８３７】
《８－２》遊技機の電気的構成：
　次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機１０の電気的構成をブロック図を用いて説明する。
【５８３８】
　図３６３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６２は、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。また、ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。
【５８３９】
　なお、主制御装置６０を「メイン制御装置」と定義し、音声発光制御装置９０と表示制御装置１００とを合わせて「サブ制御装置」と定義する。すなわち、パチンコ機１０の制御は、メイン制御装置とサブ制御装置によって行われている。
【５８４０】
　主制御基板６１には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。
【５８４１】
　主制御基板６１の入力側には、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。
【５８４２】
　また、主制御基板６１の入力側には、上述した各種の入球口のそれぞれに設けられた検知センサーが接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、これらの検知センサーからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて第１特図抽選を実行し、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて第２特図抽選を実行する。
【５８４３】
　主制御基板６１の出力側には、メイン表示器４５と、特別電動役物５７ｂを開閉動作させる特別電動役物駆動部５７ｃと、普通電動役物３４ｂを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｃとが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【５８４４】
具体的には、ＭＰＵ６２は、第１特図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における第１特別図柄表示器３７ａの表示制御を実行し、第２特図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における第２特別図柄表示器３７ｂの表示制御を実行し、普図抽選を実行した際には、メイン表示器４５における普通図柄表示器３８ａの表示制御を実行し、特電開閉実行モードを実行した際には、メイン表示器４５におけるラウンド表示器３９の表示制御を実行する。さらに、ＭＰＵ６２は、特電開閉実行モードにおいては、特別電動役物５７ｂが開閉されるように特別電動役物駆動部５７ｃの駆動制御を実行し、普電開閉実行モードにおいては、普通電動役物３４ｂが開閉されるように普通電動役物駆動部３４ｃの駆動制御を実行する。

【５８４５】
また、主制御基板６１の出力側には、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０とが接続されている。主制御装置６０は、払出制御装置７０に対して、入球判定結果に基づいて、各入球口毎に設定された賞球数に対応した賞球コマンドを送信する。なお、主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。

【５８４６】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５が接続されている。上述のように、操作ハンドル２５は、タッチセンサー２５ａと、ウェイトボタン２５ｂと、可変抵抗器２５ｃとを備える。遊技者が操作ハンドル２５を握ることによって、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。さらに、発射制御装置８０には、遊技球発射ボタン２６が接続されている。遊技者によって遊技球発射ボタン２６が操作された場合、タッチセンサー２５ａがオンであることを条件として、遊技球が遊技盤に発射されるように構成されている。

【５８４７】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｂを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する。

【５８４８】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光部である各種ランプ４７の駆動制御や、音声出力部であるスピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。さらに、音声発光制御装置９０には、十字キー２７が設けられており、上述したように、遊技者が変更可能な演出モードの設定、所定の演出の出現頻度の設定、表示面４１ａとしての液晶ディスプレイの光量の設定、スピーカー４６から出力される音声の音量の設定など各種設定が遊技者によって行われる際に用いられる。

【５８４９】
また、音声発光制御装置９０には、ＮＦＣモジュール１１０と、Bluetoothモジュール１１１（以下、ＢＴモジュール１１１とも呼ぶ）とが設けられている。ＮＦＣモジュール１１０の状態は音光側ＭＰＵ９２によって常時監視されている。ＮＦＣモジュール１１０は音光側ＭＰＵ９２の制御によって、ＮＦＣモジュールを備えたスマートフォン２００が

所定距離としてのNFC検出可能距離まで接近した際に、パチンコ機１０とスマートフォン２００とがBluetooth接続される際のペアリングに必要な接続情報をＮＦＣ用の所定の周波数の電波で発信する。
本実施形態においては、ＮＦＣ用の所定の周波数の電波で発信する接続情報は、パチンコ機１０が備えるBluetoothモジュール１１１におけるBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードである。Bluetoothモジュール１１１は、スマートフォン２００とBluetoothによる通信を行うために用いられる。ＮＦＣモジュール１１０およびBluetoothモジュール１１１における処理については後述する。

【５８５０】

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

【５８５１】

図３６４は、ＲＡＭ６４に設けられている各種カウンタと各種記憶エリアを示す説明図である。図３６４に示すように、ＲＡＭ６４には、ＭＰＵ６２による内部抽選に用いられる各種のカウンタが設けられている。具体的には、本実施形態では、ＲＡＭ６４には、特図当否判定カウンタＣｓ１と、特図種別判定カウンタＣｓ２と、特図リーチ判定カウンタＣｓ３と、特図変動種別判定カウンタＣｓ４と、普図当否判定カウンタＣｎ１と、普図種別判定カウンタＣｎ２と、乱数初期値カウンタＣｉｎｉとが設けられている。特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２は、特図抽選の抽選結果を判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、図柄表示装置４１に表示される装飾図柄を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かを判定する特図リーチ判定に用いられる。また、特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける特別図柄の変動時間を決定する際に用いられる。また、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２は、普図抽選に用いられる。乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１の値が１周した際の初期値を設定情報として設定する際に用いられる。

【５８５２】

各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉは、その更新の都度、カウンタ値に１が加算され、最大値に達した後に０に戻るループカウンタである。各カウンタは短時間の間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ６４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ６４ａに適宜記憶される。

【５８５３】

また、ＲＡＭ６４には、特図保留エリア６４ｂと、特図判定エリア６４ｃと、普図保留エリア６４ｄと、普図判定エリア６４ｅとが設けられている。本実施形態では、第１特図始動口３３に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに時系列的に記憶され、第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の各値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。また、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、当該入球のタイミングにおける普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２の各値が普図保留エリア６４ｄに時系列的に記憶される。

【５８５４】

次に、特図当否判定カウンタＣｓ１の詳細について説明する。特図当否判定カウンタＣｓ１は、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する際に用いられる。この特図当たりに当選するか否かの判定である特図当否判定は、上述した特図抽選の一部である。特図当否判定カウンタＣｓ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。また、特図当否判定カウンタＣｓ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該特図当否判定カウンタＣｓ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣｉｎｉは、特図当否判定カウンタＣｓ１と同様のループカウンタである（値＝０～６５５３５）。

【５８５５】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図当否判定カウンタＣｓ１の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【５８５６】

特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値よりも優先的に、そして記憶された順に特図判定エリア６４ｃに移動される。そして、特図判定エリア６４ｃに移動した特図当否判定カウンタＣｓ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図当否判定テーブルと照合され、特図当たりに当選するか否かが判定される。

【５８５７】

次に、特図種別判定カウンタＣｓ２の詳細について説明する。特図種別判定カウンタＣｓ２は、特別図柄の種別を判定する際に用いられる。この特別図柄の種別の判定である特図種別判定は、上述した特図抽選の一部である。特図種別判定カウンタＣｓ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【５８５８】

特図種別判定カウンタＣｓ２は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図種別判定カウンタＣｓ２の値が特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【５８５９】

特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。

【５８６０】

ＭＰＵ６２は、上述したように、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図当否判定カウンタＣｓ１の値を用いて特図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の特図種別判定テーブルの中から、特図当否判定の結果に対応した一の特図種別判定テーブルを選択し、特図判定エリア６４ｅに記憶されている特図種別判定カウンタＣｓ２の値を、当該選択した特図種別判定テーブルと照合し

、特別図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した特別図柄の種別に基づいて、特別図柄表示部３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。

【５８６１】

次に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の詳細について説明する。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、特図当否判定の結果が特図当たりではない場合においてリーチが発生するか否かを判定する際に用いられる。特図リーチ判定カウンタＣｓ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【５８６２】

特図リーチ判定カウンタＣｓ３は定期的に更新され、第１特図始動口３３に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、当該入球のタイミングにおける特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値が、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。

【５８６３】

特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図始動口３３に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａに記憶される。同様に、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第２特図始動口３４に遊技球が入球する毎に４個まで特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂに記憶される。本実施形態では、第２特図保留エリアＲｂに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値は、第１特図保留エリアＲａに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値よりも優先的に、そして記憶された順に、上述した特図当否判定カウンタＣｓ１及び特図種別判定カウンタＣｓ２の値とともに特図判定エリア６４ｃに移動される。

【５８６４】

ＭＰＵ６２は、特図当否判定において特図当たりではないと判定した場合に、特図判定エリア６４ｃに記憶されている特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値を、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図リーチ判定テーブルと照合し、リーチが発生するか否かを判定する。なお、特図抽選における特図当否判定の結果が特図大当たりである場合には、ＭＰＵ６２は、特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値に関係なくリーチ発生と判定する。

【５８６５】

次に、特図変動種別判定カウンタＣｓ４の詳細について説明する。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、特別図柄表示部３８ａにおける特別図柄の変動時間及び図柄表示装置４１における装飾図柄の変動時間を決定する際に用いられる。特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後は０に戻るように構成されている。

【５８６６】

特図変動種別判定カウンタＣｓ４は、定期的に更新され、その更新値は、特別図柄の変動表示の開始直前に取得される。そして、取得された特図変動種別判定カウンタＣｓ４の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている特図変動時間テーブルと照合され、特図変動時間が決定される。

【５８６７】

次に、普図当否判定カウンタＣｎ１の詳細について説明する。普図当否判定カウンタＣｎ１は、普図当たりに当選するか否かを判定する際に用いられる。この普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定は、上述した普図抽選の一部である。普図当否判定カウンタＣｎ１は、０～６５５３５の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。また、普図当否判定カウンタＣｎ１が１周すると、その時点の乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値が当該普図当否判定カウンタＣｎ１の初期値として読み込まれる。

【５８６８】
普図当否判定カウンタＣｎ１は定期的に更新され、普図始動ゲート３５を遊技球が通過した場合には、その更新値は、当該通過のタイミングで普図保留エリア６４ｄに記憶される。
【５８６９】
普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に普図判定エリア６４ｅに移動する。そして、普図判定エリア６４ｅに移動した普図当否判定カウンタＣｎ１の値は、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている普図当否判定テーブルと照合され、普図当たりに当選するか否かが判定される。
【５８７０】
次に、普図種別判定カウンタＣｎ２の詳細について説明する。普図種別判定カウンタＣｎ２は、普通図柄の種別を判定する際に用いられる。この普通図柄の種別の判定である普図種別判定は、上述した普図抽選の一部である。普図種別判定カウンタＣｎ２は、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻るように構成されている。
【５８７１】
普図種別判定カウンタＣｎ２は定期的に更新され、普図始動ゲート３５に遊技球が入球した場合には、その更新値は、当該入球のタイミングで、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図保留エリア６４ｄに記憶される。
【５８７２】
普図種別判定カウンタＣｎ２の値は、普図始動ゲート３５に遊技球が入球する毎に４個まで普図保留エリア６４ｄに記憶され、記憶された順に、上述した普図当否判定カウンタＣｎ１の値とともに普図判定エリア６４ｅに移動する。
【５８７３】
ＭＰＵ６２は、上述したように、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図当否判定カウンタＣｎ１の値を用いて普図当否判定を行なう。そして、ＲＯＭ６３の各種テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている複数の普図種別判定テーブルの中から、普図当否判定の結果に対応した一の普図種別判定テーブルを選択し、普図判定エリア６４ｅに記憶されている普図種別判定カウンタＣｎ２の値を、当該選択した普図種別判定テーブルと照合し、普通図柄の種別を判定する。そして、ＭＰＵ６２は、判定した普通図柄の種別に基づいて、普通図柄表示器３８ａに停止表示させるセグメント表示器の表示態様を決定する。
【５８７４】
次に、特図当否判定テーブルについて説明する。
【５８７５】
図３６５は、特図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。
【５８７６】
上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図当否判定カウンタＣｓ１における０から６５５３５までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された特図当否判定カウンタＣｓ１の値と特図当否判定テーブルとによって、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かの判定である特図当否判定が行なわれる。
【５８７７】
本実施形態のパチンコ機１０は、特図当否判定（特図抽選）の抽選モードとして、特図大当たりに当選する確率の低い低確率モードと、当該低確率モードよりも特図大当たりに当選する確率の高い高確率モードとを実行可能に構成されており、低確率モード中の特図抽選において利用される低確率モード用の特図当否判定テーブルと、高確率モード中の特図抽選において利用される高確率モード用の特図当否判定テーブルとを備えている。さらに、本実施形態では、第１特図抽選と第２特図抽選とにおいても異なる特図当否判定テーブルを備えている。すなわち、本実施形態では、特図抽選において利用する特図当否判定テーブルとして、以下の４種類の特図当否判定テーブルを備えている。

・第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）
・第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）
・第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）

【５８７８】

図３６５（Ａ）に示すように、低確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から２０４までの２０５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約３１９．７分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【５８７９】

図３６５（Ｂ）に示すように、低確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（低確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から２０４までの２０５個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約３１９．７分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【５８８０】

図３６５（Ｃ）に示すように、高確率モード中の第１特図抽選において利用される第１特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から１７２８までの１７２９個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第１特図抽選（第１特図当否判定）の結果は、約３７．９分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【５８８１】

図３６５（Ｄ）に示すように、高確率モード中の第２特図抽選において利用される第２特図当否判定テーブル（高確率モード用）には、特図当否判定カウンタＣｓ１の０から６５５３５までの６５５３６個の値のうち、０から１７２８までの１７２９個の値が特図大当たりに当選となる値として設定されており、その他の値が特図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高確率モード中の第２特図抽選（第２特図当否判定）の結果は、約３７．９分の１の確率で特図大当たりに当選となる。

【５８８２】

次に、特図種別判定テーブルについて説明する。

【５８８３】

図３６６は、特図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４に遊技球が入球すると、特図種別判定カウンタＣｓ２における０から９９までの範囲内の値から１つの値が取得される。そして、上述した特図当否判定の結果と、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値とによって、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する特図種別判定が行なわれる。

【５８８４】

本実施形態のパチンコ機１０は、第１特図抽選において利用される第１特図種別判定テーブルと、第２特図抽選において利用される第２特図種別判定テーブルとを備えている。

【５８８５】

図３６６（Ａ）に示すように、本実施形態の第１特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～１９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が２０～３９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定

の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が４０～５９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が６０～９９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。

【５８８６】

図３６６（Ｂ）に示すように、本実施形態の第２特図種別判定テーブルによれば、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が０～５１までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が５２～５５までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が５６～５９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）と判定され、特図当否判定の結果が特図大当たり当選であり、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値が６０～９９までの値である場合には、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）と判定される。一方、特図当否判定の結果が特図外れである場合には、取得された特図種別判定カウンタＣｓ２の値に関わらず、特別図柄の種別（停止図柄の種別）が特別図柄Ｚ（外れ）と判定される。

【５８８７】

特別図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｂ（８Ｒ確変大当たり）、特別図柄Ｃ（４Ｒ確変大当たり）及び特別図柄Ｄ（８Ｒ通常大当たり）は、いずれも特電開閉実行モードの実行の契機となる点において共通しているが、特電開閉実行モードが実行される際に選択される特電開閉シナリオの種別が異なっている。

【５８８８】

特電開閉シナリオは、特電開閉実行モードにおける特別電動役物５７ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムであり、選択される特電開閉シナリオの種別によって、特電開閉実行モードにおける特別電動役物５７ｂの開閉の態様が異なることになる。

【５８８９】

次に、特電開閉パターン選択テーブルについて説明する。

【５８９０】

図３６７は、特電開閉パターン選択テーブルの内容を示す説明図である。特電開閉パターン選択テーブルは、特図大当たりに当選した場合に、特別図柄の種別に対応した特電開閉パターン及び当該特電開閉パターンを実現するための特電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。特電開閉パターンは、特別電動役物５７ｂに一連の動作、具体的には一連の開閉動作を実行させるための動作パターンである。特別電動役物５７ｂは、一連の開閉動作が実行されていない非駆動時には、非駆動時初期位置である初期閉鎖状態となっており、一連の開閉動作が実行されると、駆動時最戻り位置である駆動時閉鎖状態と、最も駆動された駆動時最大変位位置である開放状態との間で駆動制御される。そして、一連の開閉動作は、特別電動役物５７ｂを駆動時閉鎖状態に移行させる閉鎖動作を複数回実行するように構成されている。なお、本実施形態では、一連の開閉動作に含まれる閉鎖動作によって特別電動役物５７ｂを閉鎖した際の駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と同じ状態であるが、駆動時閉鎖状態は、初期閉鎖状態と完全に同じ状態でなくてもよい。すなわち、閉鎖動作によって特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態までは完全に戻っていない場合があってもよい。換言すれば、閉鎖動作は、特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態側に近づく動作であればよく、初期閉鎖状態及び駆動時閉鎖状態のいずれも、遊技球が大入賞口５７ａに入球することが不可能な状態であればよい。以下、本実施形態では、初期閉鎖状態と

駆動時閉鎖状態とを区別しない場合には、単に閉鎖状態と呼ぶ。

【５８９１】

図３６７に示すように、特電開閉パターン選択テーブルには、特別図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した特電開閉パターンがそれぞれ設定されており、当該特電開閉パターンを実現するための制御プログラムである特電開閉シナリオが特電開閉パターン毎にそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、特別図柄Ａに対応して特電開閉パターンＡ（特電開閉シナリオＡ）が設定されており、特別図柄Ｂに対応して特電開閉パターンＢ（特電開閉シナリオＢ）が設定されており、特別図柄Ｃに対応して特電開閉パターンＣ（特電開閉シナリオＣ）が設定されており、特別図柄Ｄに対応して特電開閉パターンＤ（特電開閉シナリオＤ）が設定されている。すなわち、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ａとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＡ（特電開閉シナリオＡ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｂとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＢ（特電開閉シナリオＢ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｃとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＣ（特電開閉シナリオＣ）が選択され、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定の結果が特別図柄Ｄとなった場合には、特電開閉実行モードの実行の際に特電開閉パターンＤ（特電開閉シナリオＤ）が選択されることになる。

【５８９２】

特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始される。すなわち、本実施形態では、特電開閉実行モードの開始条件の成立後、一連の開閉動作（特電開閉期間）の開始前に、特別電動役物５７ｂが初期閉鎖状態から駆動されない特電オープニング期間が存在する。３．０秒間の特電オープニング期間が終了すると、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が１６回（１６ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であり、１回のラウンド遊技は、特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間のインターバル期間（特電インターバル期間）は、２．０秒に設定されている。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作には、特別電動役物５７ｂが駆動時閉鎖状態で待機する特電インターバル期間が含まれている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、高確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、高確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において次に特図大当たりに当選するまで継続する。

【５８９３】

特電開閉シナリオＢに基づいた特電開閉実行モード及び特電開閉シナリオＣに基づいた特電開閉実行モードは、上述した特電開閉シナリオＡに基づいた特電開閉実行モードと比較して、ラウンド遊技の実行回数が異なる（特電開閉シナリオＢでは８Ｒ、特電開閉シナリオＣでは４Ｒ）のみで、その他の制御態様については同じである。すなわち、本実施形態では、一連の開閉動作を実行する期間として、短動作期間となる４Ｒや８Ｒの特電開閉期間と、４Ｒや８Ｒの特電開閉期間よりも長い長動作期間となる１６Ｒの特電開閉期間と、を備える。

【５８９４】

特電開閉シナリオＤに基づいた特電開閉実行モードが開始されると、まず、３．０秒間の特電オープニング期間が開始され、その後、特電開閉期間が開始される。当該特電開閉期間においては、特別電動役物５７ｂが開放するラウンド遊技が８回（８ラウンド）実行される。そして、１回のラウンド遊技における特別電動役物５７ｂの開放回数は１回であ

り、１回のラウンド遊技は、特別電動役物５７ｂが最大開放時間である２９．０秒間開放すること、または最大入球個数である１０個の遊技球が大入賞口５７ａに入球することのいずれかの条件が成立することによって終了する。また、ラウンド遊技とラウンド遊技の間の所定のインターバル期間である特電インターバル期間は、２．０秒に設定されている。特電開閉期間が終了すると、３．０秒間の特電エンディング期間が開始される。特電開閉シナリオＤに基づいた特電開閉実行モードの終了後の遊技状態については、抽選モードは、低確率モードとなり、後述するサポートモードは、高頻度サポートモードとなる。そして、本実施形態では、低確率モード及び高頻度サポートモードは、特図抽選において特図大当たりに当選した場合、または特図抽選において特図大当たりに当選せずに１００回の特図変動が終了した場合に終了する。

【５８９５】

次に、普図当否判定テーブルについて説明する。

【５８９６】

図３６８は、普図当否判定テーブルの内容を示す説明図である。

【５８９７】

上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図当否判定カウンタＣｎ１における０～６５５３５の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図当否判定カウンタＣｎ１の値と普図当否判定テーブルとによって、普図当たりに当選するか否かの判定である普図当否判定が行なわれる。

【５８９８】

本実施形態のパチンコ機１０は、普図抽選における普図当たりの当選確率、普通図柄の変動時間及び普通電動役物の動作モードを規定するサポートモードとして、低頻度サポートモード（低サポ状態）と、同条件において低頻度サポートモードよりも普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード（高サポ状態）とを実行可能に構成されており、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される低頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルと、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される高頻度サポートモード用の普図当否判定テーブルとを備えている。すなわち、本実施形態では、普図抽選において利用される普図当否判定テーブルとして、以下の２種類の普図当否判定テーブルを備えている。

・普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）

・普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）

【５８９９】

図３６８（Ａ）に示すように、低頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～２の３個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、低頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、１／２１８４５．６６の確率で普図当たりに当選となる。

【５９００】

「普図当たり」とは、普電開閉実行モードの開始の契機となる判定結果である。一方、「普図外れ」とは、普電開閉実行モードの開始の契機とはならない判定結果である。

【５９０１】

図３６８（Ｂ）に示すように、高頻度サポートモード中の普図抽選において利用される普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）には、普図当否判定カウンタＣｎ１の０～６５５３５の６５５３６個の値のうち、０～６５５３４の６５５３５個の値が普図当たりに当選となる値として設定されており、それ以外の値が普図外れとなる値として設定されている。すなわち、本実施形態では、高頻度サポートモード中の普図当否判定の結果は、１／１．０００００１５３の確率で普図当たりに当選となる。

【５９０２】

次に、普図種別判定テーブルについて説明する。

【５９０３】
図３６９は、普図種別判定テーブルの内容を示す説明図である。上述したように、普図始動ゲート３５に遊技球が入球すると、普図種別判定カウンタＣｎ２における０～９９の範囲内の値から１つの値が取得される。そして、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、上述した普図当否判定の結果と、普図種別判定テーブルとによって、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する普図種別判定が行なわれる。
【５９０４】
図３６９に示すように、本実施形態の普図種別判定テーブルによれば、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値が０～４９までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ａ（普図当たりＡ）と判定され、普図当否判定の結果が普図当たり当選であり、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値が５０～９９までの値である場合には、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）と判定される。一方、普図当否判定の結果が普図外れである場合には、取得された普図種別判定カウンタＣｎ２の値に関わらず、普通図柄の種別（停止図柄の種別）が普通図柄Ｚ（普図外れ）と判定される。
【５９０５】
普通図柄の種別（停止図柄の種別）のうち、普通図柄Ａ（普図当たりＡ）及び普通図柄Ｂ（普図当たりＢ）は、普電開閉実行モードの実行の契機となり、普電開閉実行モードが実行される際に普電開閉シナリオが読み込まれる。普電開閉シナリオは、普電開閉実行モードにおける普通電動役物３４ｂの制御の態様が記憶された制御プログラムである。
【５９０６】
次に、普電開閉シナリオ選択テーブルについて説明する。
【５９０７】
図３７０は、普電開閉シナリオ選択テーブルの内容を示す説明図である。普電開閉シナリオ選択テーブルは、普図当たりに当選した場合に、普通図柄の種別に対応した普電開閉シナリオを選択するためのテーブルである。
【５９０８】
図３７０に示すように、普電開閉シナリオ選択テーブルには、普通図柄の種別（停止図柄の種別）に対応した普電開閉シナリオがそれぞれ設定されている。具体的には、本実施形態では、普通図柄Ａに対応して普電開閉シナリオＡが設定されており、普通図柄Ｂに対応して普電開閉シナリオＢが設定されている。すなわち、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ａとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＡが選択され、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定の結果が普通図柄Ｂとなった場合には、普電開閉実行モードの実行の際に普電開閉シナリオＢが選択されることになる。
【５９０９】
普電開閉シナリオＡに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、２．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが１回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、２．０秒間の普電エンディング期間が開始される。
【５９１０】
普電開閉シナリオＢに基づいた普電開閉実行モードが開始されると、まず、２．０秒間の普電オープニング期間が開始され、その後、普電開閉期間が開始される。当該普電開閉期間においては、普通電動役物３４ｂが２回開放し、１回の開放時間は０．８秒に設定されている。また、開放と開放の間に閉鎖しているインターバル期間（普電インターバル期間）は、１．０秒に設定されている。普電開閉期間が終了すると、２．０秒間の普電エンディング期間が開始される。
【５９１１】
すなわち、本実施形態では、普電開閉期間は、選択された普電開閉シナリオの種別に応じて、普通電動役物３４ｂが１回開放する短動作期間となる場合と、普通電動役物３４ｂ

が２回開放する長動作期間となる場合とがある。また、本実施形態では、普通電動役物３４ｂの１回の開放時間は、選択された普電開閉シナリオの種別に関わらず０．８秒に設定されるが、変形例として、普通電動役物３４ｂが開放状態に制御される期間は、選択された普電開閉シナリオの種別に応じて、例えば、０．４秒といった短い短制御期間に設定される場合と、０．８秒といった長い長制御期間に設定される場合がある構成としてもよい。

【５９１２】

なお、以下の説明では、例えば、特図当否判定において特図大当たりに当選し、特図種別判定において特別図柄Ａ（１６Ｒ確変大当たり）と判定されたことを、「特図抽選において１６Ｒ確変大当たりに当選した」とも表現する。また、例えば、普図当否判定において普図当たりに当選し、普図種別判定において普通図柄Ａと判定されたことを、「普図抽選において普図当たりＡに当選した」とも表現する。

【５９１３】

また、上述した特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「低確低サポ状態」又は「通常状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態を「高確低サポ状態」又は「潜伏確変状態（潜確状態）」とも称し、特図抽選の抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「低確高サポ状態」又は「時短状態」とも称し、特図抽選の抽選モードが高確率モードであり、サポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態を「高確高サポ状態」又は「確変状態」とも称する。

【５９１４】

《８－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：

次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。

【５９１５】

図３７１は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５等の一部の構成は省略されている。

【５９１６】

音声発光制御装置９０は、音声発光制御基板９１を備えている。音声発光制御基板９１には、音声発光制御装置９０の全体の制御を司る演算装置であるＭＰＵ９２と、音信号を生成するとともに生成した音信号に基づいてスピーカー４６を駆動して音を出力する音出力ＬＳＩ９８と、種々の音声データが格納されたメモリである音声データ用ＲＯＭ９８ａとが搭載されている。

【５９１７】

ＭＰＵ９２は、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３には、演出パターンテーブル９３ａや、役物動作パターンテーブル９３ｂ、駆動シナリオ９３ｃ等が記憶されている。ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ、駆動シナリオ格納エリア９４ｄ、駆動シナリオ用カウンタエリア９４ｅ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【５９１８】

ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートが設けられている。

【５９１９】

ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０、演出操作ボタン２４、十字キー２７等が接続されており、ＭＰＵ９２は、主制御装置６０から送信される各種コマンドや、演出操作ボタン２４の操作態様を示す信号等を受信可能に構成されている。

【５９２０】

ＭＰＵ９２の出力側には、各種ランプ４７、演出用可動役物駆動機構９７、音出力ＬＳＩ９８、表示制御装置１００が接続されている。

【５９２１】

また音光側ＭＰＵ９２の入出力ポートには、ＮＦＣモジュール１１０とＢＴモジュール１１１とが接続されている。ＮＦＣモジュール１１０は、通信相手側のＮＦＣモジュールを検知するための検出部としてのNFCアンテナを備える。NFCアンテナから所定距離であるNFC検出可能距離まで、検出される対象物である通信相手側のＮＦＣモジュールが近接又は当接すると検出完了状態（NFC検出状態）となる。さらに、ＮＦＣモジュール１１０は、通信相手側のＮＦＣモジュールを検知した場合に出力するデータを格納する所定の記憶手段としてのＲＡＭ１１０ａを備える。ＲＡＭ１１０ａに格納されるデータは音光側ＭＰＵ９２によって書き換え可能である。

【５９２２】

演出用可動役物駆動機構９７は、上述した演出用可動役物１７０を駆動するための機構であり、上下移動用モーター１７４と、回転用モーター１７６と、拡大縮小機構１７７とを備えている。上下移動用モーター１７４は、演出用可動役物１７０を上下に移動させるためのモーターであり、回転用モーター１７６は、演出用可動役物１７０の回転軸部１７１を回転させるためのモーターであり、拡大縮小機構１７７は、演出用可動役物１７０の各花びら部１７２を回転軸部１７１から離間させる（拡大させる）ための機構である。上述した駆動シナリオ９３ｃは、上下移動用モーター１７４、回転用モーター１７６、拡大縮小機構１７７の動作パターンが規定されたプログラムである。

【５９２３】

音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２からの指示に基づいて再生すべき音を生成し、生成した音をスピーカー４６から出力するＤＳＰ（Ｄｉｇｉｔａｌ Ｓｉｇｎａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）である。具体的には、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２から再生開始指令を受信すると、その再生開始指令によって指示された再生を開始すべき音を特定し、その特定した音に対応する音声データを音声データ用ＲＯＭ９８ａから読み出し、再生すべき音を生成する。そして、音出力ＬＳＩ９８は、生成した音をスピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２から再生終了指令を受信すると、その再生終了指令により指示された再生を終了すべき音を特定し、その特定した音の再生を終了させる終了処理を実行する

【５９２４】

音出力ＬＳＩ９８は、１６チャンネル分の音声チャンネルを有しており、最大１６の音を同時に生成し、合成（ミキシング）した上で、スピーカー４６から出力する。また、音出力ＬＳＩ９８は、ＭＰＵ９２からの指示に従って、音声チャンネル毎に再生中の音の出力を消音（ミュート）に設定し、また、その消音設定を解除することができる。消音に設定された音声チャンネルは、音出力ＬＳＩ９８にて該当する音声データを読み出して再生すべき音を生成するものの、他の音声チャンネルの音とミキシングする場合は、消音設定の対象の音声チャンネルの音のレベルを０にするか、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシング回路に非入力とすることによって、消音設定の対象の音声チャンネルの音をミキシングしないようにしている。これにより、消音設定の対象の音声チャンネルの音がスピーカー４６から出力されない。

【５９２５】

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

【５９２６】

ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から送信された各種コマンドを受信して解析し

又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【５９２７】

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

【５９２８】

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

【５９２９】

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

【５９３０】

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

【５９３１】

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

【５９３２】

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

【５９３３】

《８－４》本実施形態のパチンコ機１０の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０の処理の概要について説明する。上述したように、本実施形態におけるパチンコ機１０はスマートフォン２００やタブレット端末などの携帯端末とBluetoothによる接続および通信が可能である。パチンコ機１０は携帯端末と接続されることにより、携帯端末から所定の情報の入力、および、携帯端末への所定の情報を出力をする。例えば、パチンコ機１０の演出をカスタム設定するための情報（以下、カスタム設定情報とも呼ぶ）をスマートフォン２００から入力したり、パチンコ機１０の遊技履歴情報をスマートフォン２００に出力したりすることができる。以下、パチンコ機１０とスマートフォン２００との接続方法（ペアリング処理）、通信方法（通信中処理）および切断方法（切断処理）について説明をする。なお、以下に説明する接続方法（ペアリング処理）、通信方法（通信中処理）および切断方法（切断処理）は、スマートフォン２００上にインストールされた専用のアプリケーションＡＰＰを用いて実行する。

【５９３４】

パチンコ機１０とスマートフォン２００との接続方法（ペアリング処理）、通信方法（

通信中処理）、切断方法（切断処理）については、スマートフォン２００側で実行可能な処理として複数の処理方法が考えられる。同様に、パチンコ機１０側で実行可能な処理として複数の処理方法が考えられる。また、スマートフォン２００側での処理とパチンコ機１０側での処理の組み合わせ方も複数種類が考えられる。

【５９３５】

よって、以下の説明では、ペアリング処理については、スマートフォン２００側で採用可能なペアリング処理について複数種類を順に説明した後に、パチンコ機１０側で採用可能なペアリング処理について複数種類を順に説明する。また、各処理の説明において、相手側（スマートフォン２００から見たパチンコ機１０、パチンコ機１０から見たスマートフォン２００）のいずれの処理と組み合わせ可能であるのかも併せて説明する。

【５９３６】

通信中処理については、パチンコ機１０側で採用可能な通信中処理について複数種類を順に説明する。

【５９３７】

切断処理については、スマートフォン２００側で採用可能な切断処理について複数種類を順に説明した後に、パチンコ機１０側で採用可能な切断処理について複数種類を順に説明する。また、各処理の説明において、相手側（スマートフォン２００から見たパチンコ機１０、パチンコ機１０から見たスマートフォン２００）のいずれの処理と組み合わせ可能であるのかも併せて説明する。

【５９３８】

また、以下に説明する処理では、処理パターンとして説明する。例えば、ペアリング処理のスマートフォン側の処理にはＰＳと符号を付けた処理パターンとして説明する。ペアリング処理の遊技機側の処理にはＰＹと符号を付けた処理パターンとして説明する。そして、処理パターンＰＳの１種類目なら処理パターンＰＳ１と呼ぶ。処理パターンＰＳの２種類目は処理パターンＰＳ２と呼ぶ。同様に、処理パターンＰＹの１種類目なら処理パターンＰＹ１と呼ぶ。処理パターンＰＹ２の２種類目は処理パターンＰＳ２と呼ぶ。

【５９３９】

同様に、通信中処理の遊技機側の処理にはＣＹと符号付ける。

【５９４０】

切断処理のスマートフォン側の処理にはＤＳと符号付ける。切断処理の遊技機側の処理にはＤＹと符号付ける。

【５９４１】

＜ペアリング処理＞

[処理パターンＰＳ１]（スマートフォン２００側処理）

図３７２は、ペアリング処理（スマートフォン側）における処理パターンＰＳ１を示すフローチャートである。上述したように、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰによって本処理は開始される。

【５９４２】

処理の概要：

先に処理の概要を説明する。本処理はＮＦＣを用いたBluetoothのペアリング処理である。パチンコ機１０の検出ユニットとしてのＮＦＣモジュール１１０に備えられている所定の記憶手段としてのＲＡＭ１１０ａには、複数の関連情報が格納されている。具体的には、パチンコ機１０が備えるＢＴモジュール１１１とBluetoothにおけるペアリングをするために必要なBluetoothの接続情報が格納されている。より具体的には、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報（接続情報）が少なくともＲＡＭ１１０ａに格納されている。所定の待期期間としてのＮＦＣ監視状態において、所定の検知され得る対象物であるスマートフォン２００が、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０が備える所定の検出実行部としてのＮＦＣアンテナに対して、所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合に、ＮＦＣモジュール１１０は検出完了状態としてのＮＦＣ検出状態となる。ＮＦＣモジュー

ル１１０がＮＦＣ検出状態となった場合に、ＲＡＭ１１０ａに記憶された情報である接続情報を外部出力する外部出力手段として、ＮＦＣによる接続情報を出力する処理を実行する。スマートフォン２００が備えるＮＦＣモジュールはＮＦＣを介してパチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の接続情報を受信する。そして、スマートフォン２００は、当該受信した接続情報に対応した所定の情報である接続要求をスマートフォン２００が備えるBluetoothモジュールからBluetoothの電波を介して所定期間内にパチンコ機１０に出力する。パチンコ機１０は、ＮＦＣモジュール１１０から出力されたBluetoothの接続情報に対応した所定の情報の入力である接続要求の入力を検出した状態が発生した場合に、演出の実行における所定の設定可能な情報に関する情報としてのカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に関する情報の入力および出力（例えば遊技履歴情報の出力）が可能となる。より具体的には、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１は、スマートフォン２００から送られた接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の接続情報と一致しているかを判断し、一致している場合にはスマートフォン２００とのBluetoothによる通信を開始する。

以下、フローチャートによって説明する。

【５９４３】

ステップＳｅ７００１では、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰ上で接続開始操作がされたか否かを判定する。具体的には、アプリケーションＡＰＰの機能としてスマートフォン２００のタッチパネル２０２に表示される「接続ボタン」が操作されたか否かを判定する。ステップＳｅ７００１において、接続ボタンが操作されたと判定した場合には（ステップＳｅ７００１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７００２に進み、スマートフォン２００が備えるＮＦＣモジュールを起動する。その後、ステップＳｅ７００３に進む。一方、ステップＳｅ７００１において接続ボタンが操作されていないと判定した場合には（ステップＳｅ７００１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【５９４４】

ステップＳｅ７００３では、ＮＦＣの電波を介してパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０から接続情報を取得したか否かを判定する。ステップＳｅ７００３において、接続情報を取得したと判定した場合には（ステップＳｅ７００３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７００４に進む。ステップＳｅ７００４では、取得した接続情報が含まれる接続要求を、スマートフォン２００が備えるBluetoothモジュールからBluetoothの電波を介してパチンコ機１０のＢＴモジュール１１１に送信する。その後、ステップＳｅ７００５に進む。

【５９４５】

一方、ステップＳｅ７００３において、接続情報を取得していないと判定した場合には（ステップＳｅ７００３：ＮＯ）、本処理を終了する。

【５９４６】

ステップＳｅ７００５では、パチンコ機１０に向けて送信した接続要求に対して、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１から接続応答を受信したか否かを判定する。ステップＳ７００５において、接続応答を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ７００５：ＹＥＳ）、パチンコ機１０とのペアリングに成功し、ステップＳｅ７００６として、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１とBluetoothによる通信を開始する。

【５９４７】

一方、ステップＳ７００５において、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１から接続応答を受信しなかった場合には（ステップＳｅ７００５：ＮＯ）、ステップＳｅ７００７に進み、接続失敗として本処理を終了する。

【５９４８】

本処理によれば、ＮＦＣ監視状態において、スマートフォン２００がパチンコ機１０のＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合にパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態となり、ＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態となった状態が発生した場合にＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに記憶されたBluetoothの接続情報をパチンコ機１０から出力する。そして、パチンコ機１０は、

出力したBluetoothの接続情報に対応した接続要求を２００から入力したことを検出した状態が発生した場合に、スマートフォン２００から所定の設定可能情報に関する情報の入力（例えば、カスタム設定可能な演出の情報に関する情報）の入力や、スマートフォン２００に向けて所定の設定可能情報に関する情報の出力（例えば、遊技履歴情報に関する情報の出力）が可能となるので、パチンコ機１０に対する情報の入力およびパチンコ機１０からの情報の出力を好適に行うことが可能となるという特段の効果を得ることができる。

【５９４９】

より具体的な効果としては、スマートフォン２００がＮＦＣを介してパチンコ機１０とのBluetooth接続（ペアリングを含む）に必要な接続情報を取得できるので、スマートフォン２００上で接続相手を選択したり、パスワードを入力したりする必要がなく、接続したい遊技機にスマートフォン２００を近接又は当接させるだけで自動的にペアリングを行いBluetooth接続をすることができる。この処理は、スマートフォン２００とBluetooth接続可能な機器（パチンコ機１０）が複数存在しランダムに接続されてしまうおそれのある環境において非常に有効である。また、パチンコ機１０との接続においては、パチンコ機１０に触れることを必要としないので非常に衛生的である。例えば感染症への感染を抑制することができる。

【５９５０】

[処理パターンＰＳ２]（スマートフォン２００側処理）

図３７３は、ペアリング処理（スマートフォン側）における処理パターンＰＳ２を示すフローチャートである。上述したように、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰにおいて接続ボタンが操作されることによって、本処理は開始される。

【５９５１】

処理の概要：

処理パターンＰＳ２と処理パターンＰＳ１との異なる点は、本処理においてはパチンコ機１０から接続応答がなかった場合にタイマをセットし、パチンコ機１０に接続要求の送信を所定の期間行う点である。

以下、フローチャートによって説明する。

【５９５２】

ステップＳｅ７１０１～ステップＳｅ７１０６の処理は、処理パターンＰＳ１にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【５９５３】

ステップＳ７１０５においてパチンコ機１０からの接続要求が無いと判定すると（ステップＳ７１０５：ＮＯ）、ステップＳｅ７１０７に進み、タイマをセットしタイマ値を加算する。その後、ステップＳ７１０８に進み、タイマ値が所定時間（本実施形態では５秒）以上か否かを判定する。ステップＳ７１０８において、タイマ値が所定時間以上であると判定した場合には（ステップＳ７１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７１０９に進み、接続失敗として本処理を終了する。一方、ステップＳ７１０８において、タイマ値が所定時間以上ではないと判定した場合には（ステップＳ７１０８：ＮＯ）、ステップＳ７１０４に進み処理を行う。

【５９５４】

本処理によれば、接続要求を受信できない場合に所定期間接続要求を行うので、なんらかの一時的な原因により接続要求の送信または接続応答の受信ができなかった場合であっても、その後の接続要求によって通信を開始することができる。スマートフォン２００がパチンコ機１０と一定時間近接又は当接させることが困難な状況（例えば混雑した状況）や、通信障害が生じやすい状況においては、複数回の接続要求を実行できるので非常に有効である。

【５９５５】

[処理パターンＰＳ３]（スマートフォン２００側処理）

図３７４は、ペアリング処理（スマートフォン側）における処理パターンＰＳ３を示すフローチャートである。上述したように、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰ

Ｐにおいて接続ボタンが操作されることによって、本処理は開始される。

【５９５６】

処理の概要：

処理パターンＰＳ３と処理パターンＰＳ１との異なる点は、本処理においてはパチンコ機１０から接続応答がなかった場合には、接続要求をリトライし、リトライ回数が所定回以上になってもパチンコ機１０から接続応答がなかった場合には、接続失敗して処理を終了する点である。

以下、フローチャートによって説明する。

【５９５７】

ステップＳｅ７２０１～ステップＳｅ７２０６の処理は、処理パターンＰＳ１にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【５９５８】

ステップＳ７２０５においてパチンコ機１０からの接続要求が無いと判定すると（ステップＳ７２０５：ＮＯ）、ステップＳｅ７２０７に進み、リトライ回数を加算する。すなわち、リトライ回数用のカウンタをセットしリトライ回数をカウントする。その後、ステップＳ７２０８に進み、リトライ回数がトライ最大値（本実施形態では例えば５回）以上か否かを判定する。なお、トライ最大値は予め設定された値である。ステップＳ７２０８において、リトライ回数がトライ最大値（本実施形態では例えば５回）以上であると判定した場合には（ステップＳ７２０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７２０９に進み、接続失敗として本処理を終了する。一方、ステップＳ７２０８において、タイマ値が所定時間以上ではないと判定した場合には（ステップＳ７２０８：ＮＯ）、ステップＳ７２０４に進み処理を繰り返す。

【５９５９】

本処理によれば、接続要求を受信できない場合に所定回数の接続要求を行うので、なんらかの一時的な原因により接続要求の送信または接続応答の受信ができなかった場合であっても、その後の接続要求によって通信を開始することができる。スマートフォン２００がパチンコ機１０と一定時間近接又は当接させることが困難な状況（例えば混雑した状況）や、通信障害が生じやすい状況においては、複数回の接続要求を実行できるので非常に有効である。

【５９６０】

[処理パターンＰＹ１]（パチンコ機１０側処理）

図３７５は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ１を示すフローチャートである。

【５９６１】

処理の概要：

本処理はペアリング処理におけるパチンコ機１０側の処理である。上述したように、パチンコ機１０側の処理は、音声発光制御装置９０で実行されるタイマ割込み処理（音声発光制御）に含まれる一処理として実行される。なお、タイマ割込み処理（音声発光制御）については後述する。本処理は上述したように、ＮＦＣを用いたBluetoothのペアリング処理である。パチンコ機１０の検出ユニットとしてのＮＦＣモジュール１１０に備えられている所定の記憶手段としてのＲＡＭ１１０ａには、複数の関連情報が格納されている。具体的には、パチンコ機１０が備えるＢＴモジュール１１１とBluetoothにおけるペアリングをするために必要なBluetoothの接続情報が格納されている。より具体的には、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報（接続情報）が少なくともＲＡＭ１１０ａに格納されている。所定の待期期間としてのＮＦＣ監視状態において、所定の検知され得る対象物であるスマートフォン２００が、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０が備える所定の検出実行部としてのＮＦＣアンテナに対して、所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合に、ＮＦＣモジュール１１０は検出完了状態としてのＮＦＣ検出状態となる。ＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態となった場合に、ＲＡＭ１１０ａに記憶された情報で

ある接続情報を外部出力する外部出力手段として、ＮＦＣによる接続情報を出力する処理を実行する。スマートフォン２００が備えるＮＦＣモジュールはＮＦＣを介してパチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の接続情報を受信する。そして、スマートフォン２００は、当該受信した接続情報に対応した所定の情報である接続要求をスマートフォン２００が備えるBluetoothモジュールからBluetoothの電波を介して所定期間内にパチンコ機１０に出力する。パチンコ機１０は、ＮＦＣモジュール１１０から出力されたBluetoothの接続情報に対応した所定の情報の入力である接続要求の入力を検出した状態が発生した場合に、演出の実行における所定の設定可能な情報に関する情報としてのカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に関する情報の入力および出力（例えば遊技履歴情報の出力）が可能となる。より具体的には、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１は、スマートフォン２００から送られた接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１の接続情報と一致しているかを判断し、一致している場合にはスマートフォン２００とのBluetoothによる通信を開始する。

以下、フローチャートによって説明する。

【５９６２】

ステップＳｅ７３０１では、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０によって、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップＳｅ７３０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで接近していると判定した場合には（ステップＳｅ７３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７３０２において、ＮＦＣを介してＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに格納されているBluetooth接続のための接続情報を出力（送信）する。その後、ステップＳｅ７３０３に進む。

【５９６３】

一方、ステップＳｅ７３０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していないと判定した場合には（ステップＳｅ７３０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【５９６４】

ステップＳｅ７３０３では、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を所定期間内（例えば５秒以内）に受信したか否かを判定する。ステップＳｅ７３０３において、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を所定期間内に受信したと判定した場合には（ステップＳｅ７３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７３０４に進む。

【５９６５】

一方、ステップＳｅ７３０３において、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を所定期間内に受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ７３０３：ＮＯ）、本処理を終了する。

【５９６６】

ステップＳｅ７３０４では、スマートフォン２００から受信した接続要求に含まれる接続情報が、ステップＳ７３０２においてパチンコ機１０が送信した接続情報と一致しているか否かを判定する。ステップＳｅ７３０４において、スマートフォン２００から受信した接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機１０が送信した接続情報と一致していると判定した場合には（ステップＳｅ７３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７３０５に進み、スマートフォン２００に接続応答を送信する。その後、ステップＳｅ７３０６に進み、スマートフォン２００との通信を開始する。

【５９６７】

一方、ステップＳｅ７３０４において、スマートフォン２００から受信した接続要求に含まれる接続情報が、パチンコ機１０が送信した接続情報と一致していないと判定した場合には（ステップＳｅ７３０４：ＮＯ）、本処理を終了する。

【５９６８】

本処理によれば、ＮＦＣ監視状態において、スマートフォン２００がパチンコ機１０のＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合にパチンコ機１０

のＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態（第１の入力状態）となり、ＮＦＣモジュール１１０がＮＦＣ検出状態となった状態が発生した場合にＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに記憶されたBluetoothの接続情報をパチンコ機１０から出力する。そして、パチンコ機１０は、出力したBluetoothの接続情報に対応した接続要求をスマートフォン２００から入力したことを検出した状態（第２の入力状態）が発生した場合に、スマートフォン２００から所定の設定可能情報に関する情報（例えば、カスタム設定可能な演出の情報に関する情報）の入力や、スマートフォン２００に向けて所定の設定可能情報に関する情報の出力（例えば、遊技履歴情報に関する情報の出力）が可能となるので、パチンコ機１０に対する情報の入力およびパチンコ機１０からの情報の出力を好適に行うことが可能となるという特段の効果を得ることができる。

【５９６９】

また、ＮＦＣ検出状態が発生してから所定期間が経過するまで接続要求が受信が検出されなかった場合に、接続要求をスマートフォン２００から入力したことを検出した状態を発生させるには再度ＮＦＣ検出状態を発生させることが必要な状態を発生させる。すなわち、ステップＳｅ７３０３において所定期間内にBluetoothを介して接続要求がない（受信しない）場合には（ステップＳｅ７３０３：ＮＯ）、本処理を終了する。パチンコ機１０が、出力したBluetoothの接続情報に対応した接続要求をスマートフォン２００から入力したことを検出した状態（第２の入力状態）を発生させるには、改めて、所定の検知され得る対象物であるスマートフォン２００を、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０が備える所定の検出実行部としてのＮＦＣアンテナに対して、所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接させて、ＮＦＣモジュール１１０の検出完了状態（第１の入力状態）を発生させることが必要な状態となるように構成されている。よって、ＮＦＣ検出状態（第１の入力状態）が発生した後にパチンコ機１０からスマートフォン２００が離れてしまって所定期間が経過した場合には、当該ペアリング処理を終了させ、異なる携帯端末との間でのペアリング処理を行うことを可能にすることができる。

【５９７０】

ここで、検出完了状態（第１の入力状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力としての接続要求の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して検出完了状態（第１の入力状態）が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本処理によれば、そのような場合には接続要求の入力を検出した状態である第２の入力状態を発生させるためには再度検出完了状態（第１の入力状態）を発生させることが必要な状態を発生させることで、検出完了状態を発生させた遊技者と、その状態から接続要求の入力を検出した状態である第２の入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【５９７１】

より具体的には、意図せず短期間にスマートフォン２００をパチンコ機１０に近接又は当接させてしまった場合の不要なBluetooth接続を回避することができる。さらに、本処理によれば、パチンコ機１０とのBluetooth接続（ペアリング）に必要な接続情報を表示面４１ａなどに表示して遊技者に示す必要がなく、ペアリングのために遊技者が行わなければならない行為を非常に簡易化することができる。

【５９７２】

なお、本処理のステップＳｅ７３０３において、スマートフォン２００からBluetoothを介して受信する接続要求を、時間制限（所定期間内とする時間制限）を設けずに受信する構成としてもよい。すなわち、本処理のステップＳｅ７３０３における処理を「Bluetoothを介して接続要求あり？」としてもよい。

【５９７３】

また、検出完了状態（第１の入力状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力としての接続要求の入力の検出がされない場合に、パチンコ機１０の表示面４１ａに、再度スマートフォン２００をパチンコ機１０に近接または当接させるように遊技者に促す文字や画像を表示する構成を採用してもよい。具体的には「もう一度

タッチして」などの文字（画像）を表示面４１ａに表示する構成を採用してもよい。

【５９７４】

さらに、パチンコ機１０がスマートフォン２００と接続されていない状態において、表示面４１ａに、通信をするためにはスマートフォン２００をパチンコ機１０に近接または当接させることが必要である旨を示唆する表示をしてもよい。例えば、「通信をするならタッチして」といった表示をしてもよい。そして、スマートフォン２００がパチンコ機１０に近接または当接した場合において、検出完了状態（第１の入力状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力としての接続要求の入力の検出がされない場合に、パチンコ機１０の表示面４１ａに、再度スマートフォン２００をパチンコ機１０に近接または当接させるように遊技者に促す文字や画像を表示する構成を採用してもよい。

【５９７５】

[処理パターンＰＹ２]（パチンコ機１０側処理）

図３７６は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ２を示すフローチャートである。

【５９７６】

処理の概要：

処理パターンＰＹ２と処理パターンＰＹ１との異なる点は、一台のスマートフォン２００に対して接続応答をした場合に、その後にパチンコ機１０に接近してきたスマートフォンに対してはＮＦＣを介して無効な接続情報を送信する点である。すなわち、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を受信し当該スマートフォン２００に対して接続応答を送信した後に、ＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報を無効なものに書き換える。具体的には、Bluetoothの接続情報としてのBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち、Bluetoothの機器名だけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのアドレスだけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのパスワードだけを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報のうち２つの情報を無効なものに書き換えてもよい。すなわち、Bluetoothの機器名とBluetoothのアドレスとを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothの機器名とBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよいし、BluetoothのアドレスとBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報の全てを無効なものに書き換えてもよい。

【５９７７】

このような構成にすることで、ＮＦＣ監視状態においてＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理を実行する。具体的には、ＮＦＣを介してパチンコ機１０からスマートフォン２００に対してBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち少なくとも１つが無効となっている接続情報が送信される。その後、スマートフォン２００からパチンコ機１０に対して接続要求が送信され、パチンコ機１０においてその接続要求に含まれるBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報の全てが一致しているか判定をする。すなわち、Bluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち一つでも無効なものであれば、スマートフォン２００はパチンコ１０とBluetooth接続することがきない。このようにすることで、パチンコ機１０はＮＦＣ監視状態においてＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制することができる。また、一台のスマートフォン２００とBluetooth接続が確立した状態（第２の入力状態）が発生した場合に、正常な切断が行われるまで他のスマートフォンとの接続を回避することができる。すなわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【５９７８】

ステップＳｅ７４０１～ステップＳｅ７２０５の処理は、処理パターンＰＹ１にも同じ

処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【５９７９】

ステップＳｅ７４０６では、ＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報を無効なものに書き換える。このようにすることで、上述したように、一台のスマートフォン２００とBluetooth接続が確立した場合に、正常な切断まで他のスマートフォンとの接続を回避することができる。ステップＳｅ７４０６を実行した後、ステップＳｅ７４０７に進み、スマートフォン２００との通信を開始し処理を終了する。ステップＳｅ７４０６が、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を入力（受信）した状態が発生した場合に、ＮＦＣ監視状態においてＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理に対応する。

【５９８０】

本処理によれば、接続情報を含む接続要求を受信（入力）した第２の入力状態としてのBluetooth接続状態が発生している状態において、新たに検知される対象物としてのスマートフォン２００が検出実行部としてのＮＦＣアンテナに対して所定距離であるＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接した場合に複数の情報としての接続情報（有効な接続情報）が出力されることを抑制することができる。より具体的には、例えばスマートフォン２００がＮＦＣアンテナに近接又は当接したことによって検出完了状態としてのＮＦＣ検出状態を経て接続要求が入力されBluetooth接続状態となっている場合に、他の携帯端末がＮＦＣアンテナに対してＮＦＣ検出可能距離まで近接又は当接したとしてもＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した複数の関連情報としてのBluetooth接続情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対してBluetooth接続状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の携帯端末と第２の入力状態としてのBluetooth接続状態となることを抑制することができる。

【５９８１】

すなわち、本処理によれば、上述したように、不意に近接又は当接したスマートフォンに対して意図せずBluetooth接続がされてしまうことを回避することができる。また、一台のスマートフォン２００とBluetooth接続が確立した状態（第２の入力状態）が発生した場合に、正常な切断が行われるまで他のスマートフォンとの接続を回避することができる。すなわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

【５９８２】

なお、上述したように、接続情報を無効なものに書き換える場合に、Bluetoothの接続情報としてのBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち、Bluetoothの機器名だけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのアドレスだけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのパスワードだけを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報のうち２つの情報を無効なものに書き換えてもよい。すなわち、Bluetoothの機器名とBluetoothのアドレスとを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothの機器名とBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよいし、BluetoothのアドレスとBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報の全てを無効なものに書き換えてもよい。このように、接続情報を無効なものに書き換える態様として種々の態様を採用することができるが、Bluetoothの接続情報としてのBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち、いずれか一つの情報を無効なものに書き換えることによって携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

【５９８３】

[処理パターンＰＹ３]（パチンコ機１０側処理）

図３７７は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ３を示すフローチャートである。

【５９８４】

処理の概要：

本処理では、処理パターンＰＹ２と処理パターンＰＹ１との異なる点は、一台のスマー

トフォン２００に対して接続応答をした場合に、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０から接続情報を出力（送信）できないようにして、その後にパチンコ機１０に接近してきたスマートフォンに対してBluetooth接続ができないようにする構成である。すなわち当該処理も処理パターンＰＹ２と同様に、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を入力（受信）した状態が発生した場合に、ＮＦＣ監視状態においてＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理を実行する。

【５９８５】

本処理においては具体的には、一台のスマートフォン２００に対して接続応答をした後、ＮＦＣモジュール１１０に繋がるピンにオン信号を出力しＮＦＣモジュール１１０内のアンテナ部分が受ける電力をグランド（ＧＮＤ）に落とす回路にすることで、ＮＦＣモジュール１１０から接続情報を出力（送信）できないようにする。

以下、フローチャートによって説明する。

【５９８６】

ステップＳｅ７５０１～ステップＳｅ７５０５の処理は、処理パターンＰＹ１にも同じ処理があり既に説明をしているので本処理での説明は省略する。

【５９８７】

ステップＳｅ７５０６では、ＮＦＣモジュール１１０に繋がるピンにオン信号を出力する。ステップＳｅ７５０６を実行した後、ステップＳｅ７５０７に進み、スマートフォン２００との通信を開始し処理を終了する。ステップＳｅ７５０６が、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を入力（受信）した状態が発生した場合に、ＮＦＣ監視状態においてＮＦＣ検出状態が発生した場合に出力した接続情報が出力されることを抑制する処理に対応する。

【５９８８】

本処理によれば、上述したように、一台のスマートフォン２００に対して接続応答をした場合に、その後にパチンコ機１０に接近してきたスマートフォンに対してBluetooth接続ができないようにすることができる。すなわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

【５９８９】

[処理パターンＰＹ４]（パチンコ機１０側処理）

図３７８は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ４を示すフローチャートである。

【５９９０】

処理の概要：

本処理は、まだ１台の携帯端末ともBluetooth接続が確立していない場合のみ、パチンコ機１０に接近した携帯端末とのペアリングを行う処理である。なわち、携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【５９９１】

ステップＳｅ７６０１では、すでにパチンコ機１０が携帯端末とBluetooth接続されているか否かを判定する。ステップＳｅ７６０１において、すでにパチンコ機１０が携帯端末とBluetooth接続されていると判定した場合には（ステップＳｅ７６０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【５９９２】

ステップＳｅ７６０１において、パチンコ機１０が１台の携帯端末ともBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ７６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７６０２に進む。

【５９９３】

ステップＳｅ７６０２～ステップＳｅ７６０７の処理は、処理パターンＰＹ１におけるステップＳｅ７３０１～ステップＳｅ７３０６と同じであるので説明を省略する。

【５９９４】

本処理によれば、非常に簡易な処理によって携帯端末（スマートフォン等）との多重接続を回避することができる。

【５９９５】

[処理パターンＰＹ５]（パチンコ機１０側処理）

図３７９は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ５を示すフローチャートである。

【５９９６】

処理の概要：

本処理は、携帯端末とのBluetoothによる多重接続を許容することを前提に、接続台数に制限を設ける構成である。具体的には、接続可能な携帯端末の上限数（接続上限値）を予め設定しておき、接続された携帯端末の数が接続上限値に達した以降は、ペアリングを実行しない構成である。例えば、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴を複数人で供給した場合には、複数台の携帯端末を同時にパチンコ機１０に接続して遊技履歴を受信することができ、利便性を向上させることができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【５９９７】

ステップＳｅ７７０１では、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０によって、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップＳｅ７７０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近又は当接していると判定した場合には（ステップＳｅ７７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７７０２に進む。一方、ステップＳｅ７７０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していないと判定した場合には（ステップＳｅ７７０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【５９９８】

ステップＳｅ７７０２では、現在Bluetooth接続されている携帯端末の数が接続上限値に達しているか否かを判定する。ステップＳｅ７７０２において、現在Bluetooth接続されている携帯端末の数が接続上限値に達していると判定した場合には（ステップＳｅ７７０２：ＮＯ）、本処理を終了する。

【５９９９】

一方、ステップＳｅ７７０２において、現在Bluetooth接続されている携帯端末の数が接続上限値に達していないと判定した場合には（ステップＳｅ７７０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７７０３に進む。

【６０００】

本処理におけるステップＳｅ７７０３～ステップＳｅ７７０７は、処理パターンＰＹ１におけるステップＳｅ７３０２～ステップＳｅ７３０６と同じであるので説明を省略する。

【６００１】

本処理によれば、携帯端末とのBluetoothによる多重接続を許容することを前提に、接続台数に制限を設けることができる。例えば、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴を複数人で供給した場合には、複数台の携帯端末を同時にパチンコ機１０に接続して遊技履歴を受信することができ、利便性を向上させることができる。

【６００２】

[処理パターンＰＹ６]（パチンコ機１０側処理）

図３８０は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ６を示すフローチャートである。

【６００３】

処理の概要：

本処理は、既に携帯端末とBluetooth接続されている場合に、新たな携帯端末がパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０に接近した場合に、現在Bluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し、新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行う構成で

ある。例えば、パチンコ機１０で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機１０が所有者がどこにいるか分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）とBluetooth接続されている場合に、パチンコ機１０で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【６００４】

ステップＳｅ７８０１では、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０によって、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップＳｅ７８０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していると判定した場合には（ステップＳｅ７８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７８０２に進む。一方、ステップＳｅ７８０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していないと判定した場合には（ステップＳｅ７８０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６００５】

ステップＳｅ７８０２では、既に携帯端末とBluetooth接続されているか否かを判定する。ステップＳｅ７８０２において、既に携帯端末とBluetooth接続されていると判定した場合には（ステップＳ７８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７８０３に進み、既にBluetooth接続されてい携帯端末との当該接続を切断する。その後、ステップＳｅ７８０４に進む。

【６００６】

一方、ステップＳｅ７８０２において、携帯端末とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳ７８０２：ＮＯ）、そのままステップＳｅ７８０４に進む。

【６００７】

ステップＳｅ７８０４では、新たに接近したスマートフォン２００側のＮＦＣモジュールに対して、ＮＦＣを介して接続情報を出力（送信）する。その後、ステップＳｅ７８０５に進む。

【６００８】

ステップＳ７８０５～ステップＳｅ７８０８の処理は、処理パターンＰＹ１におけるステップＳｅ７３０３～ステップＳｅ７３０６の処理と同じであるので、説明を省略する。

【６００９】

本処理によれば、既に携帯端末とBluetooth接続されている場合に、新たな携帯端末がパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０に接近した場合に、現在Bluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し、新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行うことができる。例えば、パチンコ機１０で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機１０が所有者がどこにいるか分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）とBluetooth接続されている場合に、パチンコ機１０で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。

【６０１０】

[処理パターンＰＹ７]（パチンコ機１０側処理）

図３８１は、ペアリング処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＰＹ７を示すフローチャートである。

【６０１１】

処理の概要：

本処理は、既に携帯端末とBluetooth接続されている場合に、新たな携帯端末がパチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０に接近した場合に、現在Bluetooth接続されている携帯端末に対して切断応答を送信し、その後、現在Bluetooth接続されている携帯端末との接続を切断し、新たに接近してきた携帯端末とのBluetooth接続を行う構成である。例えば、パチンコ機１０で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機１０が所有者がどこにいる

か分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）とBluetooth接続されている場合に、当該所定不明の携帯端末に対して切断を確認することができる。そして、パチンコ機１０で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【６０１２】

ステップＳｅ７９０１では、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近しているか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０によって、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが近接又は当接しているか否かを監視する。ステップＳｅ７８０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していると判定した場合には（ステップＳｅ７９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７９０２に進む。一方、ステップＳｅ７９０１において、スマートフォン２００側のＮＦＣモジュールが接近していないと判定した場合には（ステップＳｅ７９０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６０１３】

ステップＳｅ７９０２では、既に携帯端末とBluetooth接続されているか否かを判定する。ステップＳｅ７９０２において、既に携帯端末とBluetooth接続されていると判定した場合には（ステップＳ７９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ７９０８に進む。一方、ステップＳｅ７９０２において、携帯端末とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳ７９０２：ＮＯ）、ステップＳｅ７９０３に進む。

【６０１４】

ステップＳｅ７９０８では、既に接続されている携帯端末に対して切断応答を送信する。このとき、切断の対象となっている携帯端末がBluetoothの通信範囲内に存在していることを前提にして、Bluetooth通信を切断する旨を遊技者に確認する表示を携帯端末に表示させる信号を当該携帯端末に向けてBluetoothを介して送信する。例えば「さっきのパチンコ機との接続を終了してもよい？」といった確認表示を携帯端末に表示させる信号を当該携帯端末に向けてBluetoothを介して送信する。さらに、後述するように通信中に常時データの送受信を行わない通信中処理（処理パターンＣＹ４～処理パターンＣＹ８）を採用している場合には、携帯端末に当該確認表示をさせる処理を実行することを契機として、当該携帯端末とのデータの送受信を行う構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、遊技者が認識しない間に遊技機との通信が切断されることを回避し、さらに、通信が切断される前に遊技機との間でデータの送受信を行うことができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを回避することができる。ステップＳｅ７９０８を実行した後、ステップＳｅ７９０９において、切断用のタイマを設定し、ステップＳｅ７９１０に進む。

【６０１５】

ステップＳｅ７９１０では、切断用タイマに設定した時間を経過したか否かを判定する。ステップＳｅ７９１０において、切断用タイマが設定時間を経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ７９１０：ＮＯ）、ステップＳｅ７９１１に進み、切断用タイマを更新する。その後、切断用タイマの設定時間が経過するまでステップＳｅ７９１０とステップＳｅ７９１１の処理を繰り返す。

【６０１６】

ステップＳｅ７９１０において、切断用タイマが設定時間を経過したと判定した場合には（ステップＳｅ７９１０：ＹＥＳ）、ステップＳ７９１２に進み、既にBluetooth接続されてい携帯端末との当該接続を切断する。その後、ステップＳｅ７９０３に進む。

【６０１７】

ステップＳｅ７９０３～ステップＳ７９０７の処理は、処理パターンＰＹ６におけるステップＳｅ７８０４～ステップＳｅ７８０８と同じであるので説明を省略する。

【６０１８】

本処理によれば、パチンコ機１０で誰も遊技をしていないのに、パチンコ機１０が所有

者がどこにいるか分からない携帯端末（所在不明の携帯端末）とBluetooth接続されている場合に、当該所定不明の携帯端末に対して切断を確認することができる。そして、パチンコ機１０で遊技をしようとしている遊技者の携帯端末を接近させることで、所在不明の携帯端末とのBluetooth接続を切断し、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者の正当な携帯端末と新たにBluetooth接続をすることができる。

【６０１９】

＜通信中処理＞

次に通信中処理について説明する。以下の説明においては、パチンコ機１０がスマートフォン２００からカスタム設定情報を受信する処理パターンに加え、パチンコ機１０からスマートフォン２００にデータを出力する処理パターンについても説明をする。なお、通信中処理については、パチンコ機１０における処理のみ説明する。スマートフォン２００はパチンコ機１０とのBluetooth接続が確立しているので、パチンコ機１０からのデータ送信については常時受信をする。

【６０２０】

[処理パターンＣＹ１]（パチンコ機１０側処理）

図３８２は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ１を示すフローチャートである。

【６０２１】

処理の概要：

本処理は、スマートフォン２００からデータを受信した場合の処理である。パチンコ機１０がスマートフォン２００から受信するデータとしては例えばカスタム設定情報が挙げられる。

以下、フローチャートによって説明する。

【６０２２】

ステップＳｅ８００１では、スマートフォン２００とBluetooth接続中であるか否かを判定する。ステップＳｅ８００１において、スマートフォン２００とBluetooth接続中であると判定した場合には（ステップＳｅ８００１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８００２に進む。一方、ステップＳｅ８００１において、スマートフォン２００とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ８００１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６０２３】

ステップＳｅ８００２では、スマートフォン２００から入力されたデータ（カスタム設定情報）があるか否かを判定する。ステップＳｅ８００２において、スマートフォン２００から入力されたデータ（カスタム設定情報）があると判定した場合には（ステップＳｅ８００２：ＹＥＳ）、ステップＳ８００３に進み、入力されたデータに基づいて当該データを表示面４１ａに表示する。また、当該受信したカスタム設定情報に基づいて演出に関する値の設定を行う。その後、ステップＳｅ８００４において、スマートフォン２００に向けカスタム設定が完了したことを示す設定完了データを送信する。その後、本処理を終了する。一方、ステップＳｅ８００２において、スマートフォン２００から入力されたデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ８００２：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６０２４】

本処理によれば、パチンコ機１０がスマートフォン２００とBluetooth接続されている場合に入力されたデータを表示面４１ａに表示することができる。

【６０２５】

[処理パターンＣＹ２]（パチンコ機１０側処理）

図３８３は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ２を示すフローチャートである。

【６０２６】

処理の概要：

本処理は、スマートフォン２００からデータを受信した場合の処理である。スマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータ入力

をする構成である。パチンコ機１０がスマートフォン２００から受信するデータとしては例えばカスタム設定情報が挙げられる。

以下、フローチャートによって説明する。

【６０２７】

ステップＳｅ８１０１では、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近しているかを検出する。ステップＳｅ８１０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であると判定した場合には（ステップＳｅ８１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８１０２に進む。一方、ステップＳｅ８１０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ８１０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６０２８】

ステップＳｅ８１０２～ステップＳｅ８１０５の処理は、処理パターンＣＹ１におけるステップＳｅ８００１～ステップＳｅ８００４と同じであるので説明を省略する。

【６０２９】

本処理によれば、スマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータ入力をするので、意図せず他の携帯端末からのデータ入力を回避することができる。

【６０３０】

[処理パターンＣＹ３]（パチンコ機１０側処理）

図３８４は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ３を示すフローチャートである。

【６０３１】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機１０のデータをスマートフォン２００に送信する処理である。パチンコ機１０とスマートフォン２００とのBluetooth接続が確立している期間は、出力データがあれば常にデータを送信する構成である。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。

以下、フローチャートによって説明する。

【６０３２】

ステップＳｅ８２０１では、スマートフォン２００とBluetooth接続中であるか否かを判定する。ステップＳｅ８２０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続中であると判定した場合には（ステップＳｅ８２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８２０２に進む。一方、ステップＳｅ８２０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ８２０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６０３３】

ステップＳｅ８２０２では、出力するデータがあるか否かを判定する。テップＳｅ８２０２において、出力するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ８２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８２０３においてスマートフォン２００にデータを送信する。

【６０３４】

一方、テップＳｅ８２０２において、出力するデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ８２０２：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６０３５】

本処理によれば、パチンコ機１０とスマートフォン２００とのBluetooth接続が確立している期間は、出力データがあれば常にデータを送信することができる。

【６０３６】

[処理パターンＣＹ４]（パチンコ機１０側処理）

図３８５は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ４を示す

フローチャートである。
【６０３７】
処理の概要：
本処理は、パチンコ機１０からスマートフォン２００にデータを送信する場合の処理である。スマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。すなわち、Bluetooth接続がされている第２の入力状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行する。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。
以下、フローチャートによって説明する。
【６０３８】
ステップＳｅ８３０１では、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近しているかを検出する。ステップＳｅ８３０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であると判定した場合には（ステップＳｅ８３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８３０２に進む。一方、ステップＳｅ８３０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ８３０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【６０３９】
ステップＳｅ８３０２～ステップＳｅ８３０４の処理は、処理パターンＣＹ３における８２０１～ステップＳｅ８２０３と同じであるので説明を省略する。
【６０４０】
本処理によれば、Buetooth接続がされている第２の入力状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行するので、遊技者がパチンコ機１０からスマートフォン２００にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン２００をパチンコ機１０に接近させて、スマートフォン２００にデータを受信することができる。
【６０４１】
[処理パターンＣＹ５]（パチンコ機１０側処理）
図３８６は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ５を示すフローチャートである。
【６０４２】
処理の概要：
本処理は、パチンコ機１０からスマートフォン２００に出力可能なデータがある場合に、一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン２００に送信する構成である。例えば、遊技履歴情報のデータをバッファに格納しておき、所定容量に達したらスマートフォン２００に送信することができる。パチンコ機１０からスマートフォン２００への送信回数を削減することができ、データ送信する際の処理の負荷を軽減することができる。
以下、フローチャートによって説明する。
【６０４３】
ステップＳｅ８４０１では、スマートフォン２００とBluetooth接続中であるか否かを判定する。ステップＳｅ８４０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続中であると判定した場合には（ステップＳｅ８４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８４０２に進む。一方、ステップＳｅ８４０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ８４０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【６０４４】
ステップＳｅ８４０２では、出力するデータがあるか否かを判定する。テップＳｅ８４

０２において、出力するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ８４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８４０３において、当該データを送信用のバッファに格納する。その後、ステップＳｅ８４０４に進む。

【６０４５】

ステップＳｅ８４０４では、バッファに格納したデータの容量が所定量に達しているか否かを判定する。ステップＳｅ８４０４において、バッファに格納したデータの容量が所定量に達していると判定した場合には、ステップＳｅ８４０５に進み、バッファに格納していたデータをスマートフォン２００に送信する。その後、本処理を終了する。一方、ステップＳｅ８４０４において、バッファに格納したデータの容量が所定量に達していないと判定した場合には、本処理を終了する。

【６０４６】

本処理によれば、出力するデータを一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン２００に送信するので、パチンコ機１０からスマートフォン２００への送信回数を削減することができ、データ送信する際の処理の負荷を軽減することができる。遊技履歴情報など、リアルタイムにパチンコ機１０からスマートフォン２００に送信する必要のないデータを送信する場合に最適な処理である。

【６０４７】

[処理パターンＣＹ６]（パチンコ機１０側処理）

図３８７は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ６を示すフローチャートである。

【６０４８】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。すなわち、Bluetooth接続がされている第２の入力状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行する。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。さらに、パチンコ機１０からスマートフォン２００に出力可能なデータがある場合に、一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン２００に送信する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。

【６０４９】

ステップＳｅ８５０１では、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近しているかを検出する。ステップＳｅ８５０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であると判定した場合には（ステップＳｅ８５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８５０２に進む。一方、ステップＳｅ８５０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ８５０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６０５０】

ステップＳｅ８５０２～ステップＳｅ８５０６の処理は、処理パターンＣＹ５におけるステップＳｅ８４０１～ステップＳｅ８４０５の処理と同じであるので説明を省略する。

【６０５１】

本処理によれば、Buetooth接続がされている第２の入力状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行するので、遊技者がパチンコ機１０からスマートフォン２００にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン２００をパチンコ機１０に接近させて、スマートフォン２００にデータを受信することができる。また、出力するデー

タを一旦バッファにデータを格納し、格納したデータの容量が所定容量に達した場合にスマートフォン２００に送信するので、パチンコ機１０からスマートフォン２００への送信回数を削減することができ、データ送信する際の処理の負荷を軽減することができる。遊技履歴情報など、リアルタイムにパチンコ機１０からスマートフォン２００に送信する必要のないデータを送信する場合に最適な処理である。

【６０５２】

[処理パターンＣＹ７]（パチンコ機１０側処理）

図３８８は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ７を示すフローチャートである。

【６０５３】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機１０から送信可能なデータを一旦バッファに格納し、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信した場合に、データをスマートフォン２００に送信する構成である。

【６０５４】

ステップＳｅ８６０１では、スマートフォン２００とBluetooth接続中であるか否かを判定する。ステップＳｅ８６０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続中であると判定した場合には（ステップＳｅ８６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８６０２に進む。一方、ステップＳｅ８６０１において、スマートフォン２００とBluetooth接続されていないと判定した場合には（ステップＳｅ８６０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６０５５】

ステップＳｅ８６０２では、出力するデータがあるか否かを判定する。テップＳｅ８６０２において、出力するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ８６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８６０３に進み、当該データをバッファに格納する。その後、ステップＳｅ８６０４に進む。

【６０５６】

一方、テップＳｅ８６０２において、出力するデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ８２０２：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６０５７】

ステップＳｅ８６０４では、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ８６０４において、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ８６０４：ＹＥＳ）、バッファに格納したデータをスマートフォン２００に送信する。

【６０５８】

一方、ステップＳｅ８６０４において、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ８６０４：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６０５９】

本処理によれば、例えばスマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰ上で遊技者が操作アイコン２８６（「遊技履歴情報受信」）を操作して遊技履歴の受信要求をする場合に適用することができる。すなわち、遊技者による情報取得要求のトリガーを受けてからデータを送信することができる。遊技者が不要なデータの受信を回避することができる。

【６０６０】

[処理パターンＣＹ８]（パチンコ機１０側処理）

図３８９は、通信中処理（パチンコ機１０側処理）における処理パターンＣＹ８を示すフローチャートである。

【６０６１】

処理の概要：

本処理は、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。すなわち、Bluetooth接続がされている第２の入力状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した

場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行する。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。さらに、パチンコ機１０から送信可能なデータを一旦バッファに格納し、スマートフォン２００からデータの送信要求を受信した場合に、データをスマートフォン２００に送信する構成である。

【６０６２】

ステップＳｅ８７０１では、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であるか否かを判定する。すなわち、パチンコ機１０にスマートフォン２００が接近しているかを検出する。ステップＳｅ８７０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出中であると判定した場合には（ステップＳｅ８７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８７０２に進む。一方、ステップＳｅ８７０１において、パチンコ機１０のＮＦＣモジュールが、スマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ８７０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６０６３】

ステップＳｅ８７０２～ステップＳｅ８７０６の処理は、処理パターンＣＹ７におけるステップＳｅ８６０１～ステップＳｅ８６０５の処理と同じであるので説明を省略する。

【６０６４】

本処理によれば、Buetooth接続がされている第２の入力状態において、ＮＦＣ検出状態である第１の入力状態が発生した場合に、特定情報としてのデータを送信（出力）する処理を実行するので、遊技者がパチンコ機１０からスマートフォン２００にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン２００をパチンコ機１０に接近させて、スマートフォン２００にデータを受信することができる。さらに、例えばスマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰ上で遊技者が遊技履歴情報受信ボタンを操作して遊技履歴の受信要求をする場合に適用することができる。すなわち、遊技者による情報取得要求のトリガーを受けてからデータを送信することができる。遊技者が不要なデータの受信を回避することができる。

【６０６５】

上記の通信中処理を適宜組み合わせることによって、例えば、表示面４１ａに表示された画像のキャプチャ画像データをスマートフォン２００に送信したり、遊技履歴情報をスマートフォン２００に送信したり、遊技結果に応じた特典（例えばアプリケーションＡＰＰ上の特典等）に関するデータをスマートフォン２００に送信したり、パチンコ機１０の音声データをスマートフォン２００に送信して、スマートフォン２００と接続されたイヤホンで聞くことを可能にしたりすることができる。その他、パチンコ機１０での大当たりの告知やその他演出上の遊技者への報知データをスマートフォン２００に送信し、当該データに基づいてスマートフォン２００を挙動させる（例えば、タッチパネル２０２への表示、バイブレイション、音声出力）ことができる。また、スマートフォン２００の操作をデータとしてパチンコ機１０に送信できるので、スマートフォン２００を演出操作ボタン２４の代わりとして用いることを可能にする。その他、上述したように、スマートフォン２００で設定したカスタム設定情報をパチンコ機１０に送信することができる。

【６０６６】

＜切断処理＞

次に切断処理について説明する。

【６０６７】

[処理パターンＤＳ１]（スマートフォン２００側処理）

図３９０は、切断処理（スマートフォン側）における処理パターンＤＳ１を示すフローチャートである。

【６０６８】

処理の概要：

本処理は、遊技者がスマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰ上で遊技の終了時

に遊技機とのBluetooth接続を解除する際に操作する遊技終了ボタンを操作した場合にパチンコ機１０とのBluetooth接続を解除する構成である。
　以下、フローチャートによって説明する。
【６０６９】
　ステップＳｅ８８０１では、パチンコ機１０に向けてBluetoothの切断要求を送信する。その後、ステップＳｅ８８０２に進み、パチンコ機１０との通信を切断する。なお、後述するように、遊技機側もスマートフォン２００からの切断要求を受信すると通信を切断する処理を行う（処理パターンＤＹ１,ＤＹ２,ＤＹ５,ＤＹ８）。
【６０７０】
　本処理によれば、Bluetoothの接続を簡易な処理によって切断することができる。
【６０７１】
[処理パターンＤＳ２]（スマートフォン２００側処理）
　図３９１は、切断処理（スマートフォン側）における処理パターンＤＳ２を示すフローチャートである。
【６０７２】
　処理の概要：
　本処理は、Bluetooth接続の切断前にパチンコ機１０からデータを受信し、その後に切断する構成である。
　以下、フローチャートによって説明する。
【６０７３】
　ステップＳｅ８９０１では、パチンコ機１０に向けてBluetoothの切断要求を送信する。その後、ステップＳｅ８９０２に進み、パチンコ機１０から受信するデータがあるか否かを判定する。具体的には、切断要求を送信した相手側であるパチンコ機１０から送信するデータがあることを示す信号を受信することで判定する。ステップＳｅ８９０２において、パチンコ機１０から受信するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ８９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ８９０３に進みパチンコ機１０からデータを受信する。なお、パチンコ機１０に格納されている全てのデータを受信するまでステップＳｅ８９０２とステップＳｅ８９０３の処理は繰り返される。
【６０７４】
ステップＳｅ８９０２において、パチンコ機１０から受信するデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ８９０２：ＮＯ）、ステップＳｅ８９０４に進み通信を切断し、本処理を終了する。
【６０７５】
　本処理によれば、パチンコ機１０からスマートフォン２００に送信すべきデータを全て受信してから通信を切断することができる。
【６０７６】
[処理パターンＤＹ１]（パチンコ機１０側処理）
　図３９２は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ１を示すフローチャートである。
【６０７７】
　処理の概要：
　本処理は、スマートフォン２００からパチンコ機１０に切断要求があった場合に通信を切断する処理である。
　以下、フローチャートによって説明する。
【６０７８】
　ステップＳｅ９００１では、スマートフォン２００から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９００１において、スマートフォン２００から切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９００１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９００２に進み、スマートフォン２００との通信を切断する。その後、本処理を終了する。
【６０７９】

一方、ステップＳｅ９００１において、スマートフォン２００から切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９００１：ＮＯ）、そのまま本処理を終了する。

【６０８０】

本処理によれば、簡易な処理によってスマートフォン２００との通信を切断することができる。

【６０８１】

[処理パターンＤＹ２]（パチンコ機１０側処理）

図３９３は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ２を示すフローチャートである。

【６０８２】

処理の概要：

本処理は、スマートフォン２００とのペアリング処理を実行した際に他の携帯端末との多重接続を回避するために、ＮＦＣモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されていた接続情報を無効なものに書き換えていた場合に、通信を切断する際に当該接続情報を有効なものに書き換える構成である。具体的には、本処理は、ペアリング処理として処理パターンＰＹ２（図３７６参照）が採用されていた場合に、切断処理として適用される処理である。

以下、フローチャートによって説明する。

【６０８３】

ステップＳｅ９１０１では、スマートフォン２００から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９１０１において、スマートフォン２００から切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９１０２に進み、スマートフォン２００との通信を切断する。その後、ステップＳｅ９１０３に進む。

【６０８４】

ステップＳｅ９１０３では、ＮＦＣモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されていた接続情報を無効なものから有効なものに書き換える。その後、本処理を終了する。

【６０８５】

一方、ステップＳｅ９１０１において、スマートフォン２００から切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９１０１：ＮＯ）、そのまま本処理を終了する。

【６０８６】

本処理によれば、携帯端末との多重接続を回避するためにＮＦＣモジュール内のＲＡＭ１１０ａに格納されていた接続情報を無効なものに書き換えていたが、通信の切断時に有効なものに書き換えるので、新たな携帯端末と通信をすることができる。

【６０８７】

[処理パターンＤＹ３]（パチンコ機１０側処理）

図３９４は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ３を示すフローチャートである。

【６０８８】

処理の概要：

本処理は、通信中処理として、スマートフォン２００がパチンコ機１０に近接又は当接している場合にのみ通信を行う構成となっていた処理パターン（ＣＹ２/ＣＹ４/ＣＹ６/ＣＹ８）が採用されていた場合に、切断処理として採用される処理である。すなわち、パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣモジュールを検出できなくなった場合に通信を切断する処理である。

以下、フローチャートによって説明する。

【６０８９】

ステップＳｅ９２０１では、ＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣを検出していないか否かを判定する。ステップＳｅ９２０１において、ＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣを検出していないと判定した場合には（ステップＳｅ９２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９２０２に進み、通信を切断する。

【６０９０】
　一方、ステップＳｅ９２０１において、ＮＦＣモジュール１１０がスマートフォン２００のＮＦＣを検出していると判定した場合には（ステップＳｅ９２０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【６０９１】
　本処理によれば、スマートフォン２００が接近している場合にのみ通信をすることができ、例えば、遊技者がパチンコ機１０の席を離れた際には通信を切断することができる。従って、新たな遊技者の携帯端末との接続をスムーズに開始することができる。
【６０９２】
[処理パターンＤＹ４]（パチンコ機１０側処理）
　図３９５は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ４を示すフローチャートである。
【６０９３】
　処理の概要：
　本処理は、パチンコ機１０の電源がオフになった場合に通信を切断する構成である。
　以下、フローチャートによって説明する。
【６０９４】
　ステップＳｅ９３０１では、パチンコ機１０の電源がオフにされたか否かを判定する。ステップＳｅ９３０１において、パチンコ機１０の電源がオフにされたと判定した場合には（ステップＳｅ９３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９３０２に進み、通信を切断する。
【６０９５】
　一方、ステップＳｅ９３０１において、パチンコ機１０の電源がオフにされていないと判定した場合には（ステップＳｅ９３０１：ＮＯ）、本処理を終了する。
【６０９６】
　本処理によれば、パチンコ機１０の電源がオフになった場合に通信を切断することができる。
【６０９７】
　また、その他採用可能な構成として、スマートフォン２００の電源がオフとなった場合に、パチンコ機１０側で通信を切断できる構成を採用してもよい。その場合、ステップＳｅ９３０１において、スマートフォン２００の電源がオフであるか否かを判定する構成を採用すればよい。
【６０９８】
[処理パターンＤＹ５]（パチンコ機１０側処理）
　図３９６は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ５を示すフローチャートである。
【６０９９】
　処理の概要：
　本処理は、Bluetooth接続の切断前にスマートフォン２００に送信可能なデータを送信してから通信を切断する構成である。スマートフォン２００側の処理パターンＤＳ２に対応する処理である。
　以下、フローチャートによって説明する。
【６１００】
　ステップＳｅ９４０１では、スマートフォン２００からBluetoothの切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９４０１において、スマートフォン２００からBluetoothの切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９４０２に進む。
【６１０１】
　一方、ステップＳｅ９４０１において、スマートフォン２００からBluetoothの切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９４０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６１０２】
　ステップＳｅ９４０２では、スマートフォン２００に送信するデータがあるか否かを判定する。ステップＳｅ９４０２において、スマートフォン２００に送信するデータがあると判定した場合には（ステップＳｅ９４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９４０３に進み、スマートフォン２００に対してデータの送信をする。なお、パチンコ機１０に格納されている全てのデータを送信するまでステップＳｅ９４０２とステップＳｅ９４０３の処理は繰り返される。
【６１０３】
　ステップＳｅ９４０２において、送信するデータが無いと判定した場合には（ステップＳｅ９４０２：ＮＯ）、ステップＳｅ９４０４に進み、通信を切断し、本処理を終了する。
【６１０４】
　本処理によれば、パチンコ機１０からスマートフォン２００に送信すべきデータを全て受信してから通信を切断することができる。
【６１０５】
[処理パターンＤＹ６]（パチンコ機１０側処理）
　図３９７は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ６を示すフローチャートである。
【６１０６】
　処理の概要：
　本処理は、パチンコ機１０が、ＮＦＣモジュール１１０とは別に、もう一つＮＦＣモジュール（以下、切断用ＮＦＣとも呼ぶ）を備える構成を前提として処理である。切断用ＮＦＣは、内枠１３を開いたパチンコ機１０の内部に設置されている。すなわち、遊技ホールのスタッフがシリンダ錠１７を用いて内枠１３を開かないと切断用ＮＦＣに接することはできない。この切断用ＮＦＣは、遊技ホールのスタッフが強制的に通信の切断を行なうために設けられる。すなわち当該処理は、第２の入力状態としてのBluetooth接続状態が発生した場合に、特定の入力としての切断用ＮＦＣによる信号の入力を行うことで強制的に第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了させる処理である。従って、当該切断用ＮＦＣは、遊技ホールのスタッフしか所持していない専用のＮＦＣ端末を接近させた場合にしかＯＮ状態にはならない。切断用ＮＦＣは、音声発光制御装置９０に接続されており、音光側ＭＰＵ９２によって制御される。本処理は、切断用ＮＦＣを用いて通信を切断する処理である。
　以下、フローチャートによって説明する。
【６１０７】
　ステップＳｅ９５０１では、音光側ＭＰＵ９２が切断用ＮＦＣを監視する。その後、ステップＳｅ９５０２に進み、切断用ＮＦＣがＯＮ状態であるか否かを判定する。すなわち、専用のＮＦＣ端末が接近したか否かを判定する。
【６１０８】
　ステップＳｅ９５０２において、切断用ＮＦＣがＯＮ状態であると判定した場合には（ステップＳｅ９５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９５０４に進み、通信を切断する。その後、ステップＳｅ９５０５に進み、ＮＦＣモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報を無効なものから有効なものに書き換える。その後、本処理を終了する。
【６１０９】
　一方、ステップＳｅ９５０２において、切断用ＮＦＣがＯＮ状態ではないと判定した場合には（ステップＳｅ９５０２：ＮＯ）、ステップＳｅ９５０３に進む。
【６１１０】
　ステップＳｅ９５０３では、スマートフォン２００から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９５０３において、スマートフォン２００から切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９５０３：ＮＯ）、本処理を終了する。
【６１１１】
　一方、ステップＳｅ９５０３において、スマートフォン２００から切断要求を受信した

と判定した場合には（ステップＳｅ９５０３：ＹＥＳ）、上記説明したステップＳｅ９５０４およびステップＳｅ９５０５を実行し、本処理を終了する。

【６１１２】

本処理によれば、強制的に第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了させることができる。すなわち、強制的に通信の切断を行なうことができる。例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが強制的に通信を切断することができる。

【６１１３】

また、変形例として、強制的に第２の入力状態としてのBluetooth接続状態において切断用ＮＦＣによる入力（ＯＮ状態）を行うことで、切断用ＮＦＣによる入力がされるよりも前に入力されたBluetoothによる入力データ（例えば、カスタム設定情報）を無効にする手段を備える構成を採用してもよい。このような構成を採用することによって、切断用ＮＦＣによる入力以前に入力されたカスタム設定情報の内容に影響を受けずに切断用ＮＦＣによる入力後に入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。より具体的には、例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが切断用ＮＦＣを用いて強制的に通信を切断した際に、それまでに所在不明の携帯端末によって入力されたカスタム設定情報を無効にすることができ、切断用ＮＦＣによる入力後に新たな遊技者によって携帯端末から入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。

【６１１４】

なお、本処理においては通信を強制的に切断するために切断用ＮＦＣを採用したが、そのような構成に限定されず、特定の入力として他の構成を採用してもよい。例えば、前扉枠１４に強制的に通信を切断可能なスイッチを設けてもよい。切断用ＮＦＣを前扉枠１４に設置してもよい。窓部１８に手などが接近したことを検出可能なセンサーを設け、窓部１８に手を接近させたことによって通信を強制的に切断する構成を採用してもよい。

【６１１５】

[処理パターンＤＹ７]（パチンコ機１０側処理）

図３９８は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ７を示すフローチャートである。

【６１１６】

処理の概要：

本処理は、携帯端末との一回の接続に有効時間を設ける構成である。具体的には、接続時間をカウントするタイマ（接続タイマ）を設け、実際の接続時間（接続タイマ値）が、予め設定された接続有効時間に達した場合に通信を切断する構成である。

以下、フローチャートによって説明する。

【６１１７】

ステップＳｅ９６０１では、接続タイマ値が予め設定された接続有効時間に達したか否かを判定する。ステップＳｅ９６０１において、接続タイマ値が予め設定された接続有効時間に達したと判定した場合には（ステップＳｅ９６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９６０２に進み、通信を切断する。

【６１１８】

一方、ステップＳｅ９６０１において、接続タイマ値が予め設定された接続有効時間に達していないと判定した場合には（ステップＳｅ９６０１：ＮＯ）、本処理を終了する。

【６１１９】

本処理によれば、一回の通信時間に制限を設けることができる。

【６１２０】

[処理パターンＤＹ８]（パチンコ機１０側処理）

図３９９は、切断処理（パチンコ機１０側）における処理パターンＤＹ８を示すフローチャートである。

【６１２１】

処理の概要：

本処理は、過去に接続（通信）と切断がされた携帯端末内にパチンコ機１０のBluetoothの接続情報が記憶されている場合に、再び当該携帯端末がパチンコ機１０に接近したときに意図せずに自動的にパチンコ機１０に接続されないようにするために、接続されている携帯端末との通信を切断する際に、ＢＴモジュール１１１の接続情報自体を新たな接続情報に変更し、それに合わせてＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報も当該新たな接続情報に変更する構成である。当該携帯端末が再びパチンコ機１０と接続されるためには、再度、パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続されるようにすることができる。すなわち第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了する場合に、所定の条件として、再度パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続するという条件を満たしていない場合には、第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を発生させないように制限する処理を実行する。この処理において、通信を切断する場合に、ＢＴモジュール１１１自体のパスワードとＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されているパスワードを毎回変更することになるが、新たに設定するパスワードを乱数によって更新する構成を採用してもよい。

以下、フローチャートによって説明する。

【６１２２】

ステップＳｅ９７０１では、スマートフォン２００から切断要求を受信したか否かを判定する。ステップＳｅ９７０１において、スマートフォン２００から切断要求を受信したと判定した場合には（ステップＳｅ９７０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ９７０２に進み、スマートフォン２００との通信を切断する。その後、ステップＳｅ９７０３に進む。

【６１２３】

一方、ステップＳｅ９７０１において、スマートフォン２００から切断要求を受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ９７０１：ＮＯ）、ステップＳｅ９７０３に進む。

【６１２４】

ステップＳｅ９７０３では、パチンコ機１０のＢＴモジュール１１１自体の接続情報のうちパスワードを新たなパスワードに変更する。その後、ステップＳｅ９７０４に進む。

【６１２５】

ステップＳｅ９７０４では、ＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報のうちパスワードを、当該新たなパスワードに変更する。すなわち、ＢＴモジュール１１１自体のパスワードとＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されているパスワードを、いずれも変更し、かつ、どちらも同じパスワードに設定する。その後、本処理を終了する。

【６１２６】

本処理によれば、第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了する場合に、改めて第２の入力状態を発生させるために所定の発生条件として、再度パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続するという条件を設けることで、一度第２の入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に第２の入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立したスマートフォン２００が、次回からパチンコ機１０と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反してパチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまう虞がある。本処理によれば、過去にパチンコ機１０と間で第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を確立したスマートフォン２００であっても次回に第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を確立するために所定の発生条件を設けることで、遊技者の意に反してパチンコ機１０とスマートフォン２００とが第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【６１２７】

より具体的には、過去にパチンコ機１０と接続されたことがある携帯端末が自動的に接

続されてしまうことを防止することができる。すなわち、スマートフォン２００が再びパチンコ機１０と接続されるためには、再度、パチンコ機１０に近接又は当接してペアリング処理を行ってから接続されるようにすることができる。この処理において、通信を切断する場合に、ＢＴモジュール１１１自体のパスワードとＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されているパスワードを毎回変更することになるが、新たに設定するパスワードを乱数によって更新する構成を採用してもよい。

【６１２８】

ここで本処理の効果についてより詳細に説明する。従来より、ＮＦＣを利用した製品およびBluetoothを利用した製品は種々存在する。ＮＦＣによってBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基にBluetooth接続をすることは、他の機器でも適用可能である。例えば、Bluetooth接続可能なイヤホンが考えられる。当該イヤホンをスマートフォンとBluetooth接続をする場合には、ペアリングを行う必要がある。その際に、ＮＦＣによってイヤホン側のBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基にイヤホンとペアリングを行うBluetooth接続をすることも可能である。しかしながら、通常であれば初めて接続をする際にペアリングを行い、それ以後は自動で接続されることがBluetoothの有意な点であり、毎回ＮＦＣを利用して接続情報を取得してペアリングを行って接続をすることは、むしろ処理の増大や、利用者の手間の増大、ＮＦＣ機能を搭載するためのコストなど、不利益となる部分が大きい。すなわち、通常のBluetoothを利用した機器にＮＦＣを搭載することによる効果は比較的小さく不利益となる部分が大きい。しかしながら、ＮＦＣによってBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基に相手側と接続するという思想は、接続対象となり得る相手側機器（遊技機）が多数存在するパチンコ店における遊技者のスマートフォンと遊技者が任意に選択した遊技機とをペアリングする場合には非常に有効である。パチンコ店には多数社の多種の遊技機が設置されているのが一般的である。遊技者は遊技を行う場合に、その中から任意で一台を選択し遊技を行う。しかし、遊技者は毎日同じ遊技機で遊技をするわけではなく、その日のうちに何度も遊技をする遊技機を変更する。それにとどまらず、遊技をするホールを日ごとに変更する遊技者も存在する。このような場合、一度ペアリングをした遊技機と切断後に自動的に接続されてしまうことは遊技者、遊技機、パチンコホールにとって好ましいことではなく、遊技者のスマートフォンと遊技機が自動で通信可能であることが不利益となってしまう。本処理は当該課題を解決可能である。具体的には、上述したように、第２の入力状態としてのBluetooth接続状態を終了する場合に、改めて第２の入力状態を発生させるために所定の発生条件として、再度パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続するという条件を設けることで、一度第２の入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に第２の入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。すなわち、ＮＦＣによってBluetoothの接続情報をワンタッチで取得しスマートフォン側でその情報を基にBluetooth接続を行う処理は、一般的な機器に適用しても効果は小さく不利益が大きいが、その一方、遊技機に適用した場合には非常に効果が大きいものとなる。

【６１２９】

以上、遊技機側における切断処理を説明したが、Bluetooth通信状態となっているスマートフォン２００とパチンコ機１０との間での通信状態が切断状態となるケースは、以下の３つが挙げられる。

（ケース１）スマートフォン２００からの切断要求を受信した場合（ＤＹ１,ＤＹ２,ＤＹ５,ＤＹ８）

（ケース２）遊技機側の切断による場合（ＤＹ３,ＤＹ４,ＤＹ６,ＤＹ７）

（ケース３）スマートフォン２００がBluetooth通信可能範囲外となった場合

上記ケース３のように、遊技者がBluetooth接続した遊技機から移動し、Bluetooth通信可能範囲外に出てしてしまうとBluetooth通信状態が維持できなくなり、実質的に切断状態となる。この場合はスマートフォン２００側からの切断要求は無く、仮にパチンコ機

１０から切断確認を送信したとしても返信はない。この場合は切断状態となった事実をもって切断処理を行う。その際は、ケース１に該当する各処理（ＤＹ１,ＤＹ２,ＤＹ５,ＤＹ８）における「切断要求あり？」の判断で要求があったものとして処理を行う。

以上、パチンコ機１０とスマートフォン２００との接続方法、通信方法および切断方法について説明をした。

【６１３０】

次に、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について述べる。

【６１３１】

従来、遊技機と遊技者との間において各種の情報の入力及び出力を行うことが望まれているが、その方法は利便性が低く、遊技機に対する情報の入力及び遊技機による情報の出力においては更なる利便性の向上が求められている。

【６１３２】

具体的には、例えば遊技者のスマートフォン等の携帯端末を使用して遊技機との間で情報のやり取りを行う場合には、遊技機側が出力しようとする情報を識別可能な２次元コードを作成して表示し、遊技者がその２次元コードを携帯端末を使用して読み取り、その携帯端末によってインターネットと接続して読み取った２次元コードを情報として識別することが可能であった。そのため、より簡便に遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を行いたいという要望がある。

【６１３３】

ここで、遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を遊技機側にBluetoothやWiFiのモジュールを設けることによって遊技者の携帯端末と通信をして行う場合には、次のような問題点が生じる。すなわち、遊技者が自身の携帯端末を開いて遊技ホールの任意の遊技台と通信を試みる場合に、その任意の遊技台を検索し、安全な通信状態を確立するためには非常に煩雑な作業が求められることになる。

【６１３４】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ１０が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【６１３５】

本実実施形態によれば、構成として、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する抽選処理と、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示部と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行部と、前記所定期間の変動表示中に複数の演出を用いて変動演出を行なう演出実行処理と、演出実行処理に対して遊技者による外部入力が可能な外部入力手段とを備えている。そして、本実施形態によれば、外部入力手段は、所定の待機期間において、所定の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態となる検出ユニットを備え、本遊技機は、検出ユニットが検出完了状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶手段に記憶された情報であって演出実行処理に関連した複数の関連情報を外部出力する外部出力手段を備え、外部出力された複数の関連情報に対応した所定の情報入力を検出した対応情報入力状態が発生した場合に、演出実行処理における所定の設定可能な要素に対応する情報の外部入力および外部出力が可能である。

【６１３６】

したがって、本実施形態によれば、効果として、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出実行処理に対して設定可能な要素に対応する情報を外部から遊技機に入力することができ、さらに、遊技機から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。遊技機に記憶されている演出実行処理に対して設定可能な要素に関する情報を遊技機の外部に出力することができるので、遊技機の外部において演出実行処理に対して設定可能な要素に関する情報を

利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１３７】

また、遊技機の状態として、検出完了状態を経てさらに複数の演出実行関連情報に対応した情報の入力を検出した状態が発生することで演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【６１３８】

また、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態になるので、単に検出実行部の周囲に不特定の検知される対象物が存在することだけで、演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、検出完了状態になるために、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行における設定可能な情報に対応する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【６１３９】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断し、それらの条件が成立したと判断されることに基づいて特図抽選を実行可能であり、特図抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄の変動表示を実行し、特図抽選の結果が特図大当たりであった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特電開閉実行モードを実行し、所定期間の変動表示中に変動演出を実行し、変動演出を実行に対して遊技者によるカスタム設定情報の入力を可能とするためのBluetoothによる入力手段を備える。そして、Bluetootによる入力手段は、NFC監視状態において、スマートフォンがNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態となるNFCモジュールと、NFCモジュールがNFC検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、NFCのＲＡＭ１１０ａに記憶されたBluetoothの接続情報をNFCによって出力する手段とを備え、NFCによって出力する手段されたBluetoothの接続情報に対応した接続要求の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、演出の実行における演出のカスタム設定情報のBluetoothを介した入力および遊技履歴情報のBluetoothを介した出力が可能である。

【６１４０】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、パチンコ機１０における演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報のBluetoothを介した入力および出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を外部からパチンコ機１０に入力することができ、さらに、パチンコ機１０から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。パチンコ機１０に記憶されている演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報をパチンコ機１０の外部に出力することができ、パチンコ機１０の外部において演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１４１】

より具体的な効果として、例えば、遊技機の演出に関するカスタム設定情報を予め用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報を外部（例えば携帯端末）から遊技機に入力することができる。このような構成とすることで、遊技機が備える演出操作ボタンや、十字キーを遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、例えば遊技者が携帯端末上で予め設定したカスタム設定情報を遊技機に入力することが可能になる。よって、遊技者が遊技機でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、遊技機で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定

を利用してもらいやすい構成にすることができる。

【６１４２】

さらに、このような構成とすることで、スマートフォン２００で演出にカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、携帯端末（例えばスマートフォン）上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、より一層遊技の興趣向上を図ることができる。

【６１４３】

さらに、パチンコ機１０の状態として、NFC検出状態を経てさらBluetoothの接続情報に対応した情報である接続要求の入力を検出した状態が発生することで演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【６１４４】

また、スマートフォン２００がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態になるので、単にNFCアンテナの周囲に不特定のスマートフォンなどの携帯端末が存在することだけで、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、NFC検出状態になるために、スマートフォン２００がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【６１４５】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【６１４６】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生している状態において、新たな検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に複数の関連情報が出力されることを抑制することができる。例えば検出され得る対象物が検出実行部に近接又は当接したことによって検出完了状態を経て、対応情報入力状態なっている場合に、他の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接したとしても検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されるのを抑制するので、当該検出され得る対象物の近接又は当接に対して、対応情報入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る対象物と、対応情報入力状態となることを抑制することができる。

【６１４７】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【６１４８】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生している状態において、新たな携帯端末がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にBluetoothの接続情報が出力されることを抑制することができる。例えば携帯端末がNFCアンテナに近接又は当接したことによってNFC検出状態を経て、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態になっている場合に、他の携帯端末がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接したとしてもNFC検出状態が発生した場合に出力したBluetoothの接続情報が出力されるのを

抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る他の携帯端末と、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。

【６１４９】

さらに、本実施形態によれば、構成として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過するまで複数の関連情報の入力が検出されなかった場合に、対応情報入力状態を発生させるには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【６１５０】

よって、本実施形態によれば、効果として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず複数の関連情報の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して検出完了状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には対応情報入力状態を発生させるためには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、検出完了状態を発生させた遊技者と、その状態から対応情報入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【６１５１】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過するまで接続要求の入力の入力が検出されなかった場合に、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【６１５２】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず接続要求の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反してNFC検出状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるためには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、NFC検出状態を発生させた遊技者と、その状態から接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【６１５３】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行う。

【６１５４】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行うことで、対応情報入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に対応情報入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【６１５５】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行う。

【６１５６】

よって、具体的な効果として、例えば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行うことで、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【６１５７】
さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで、特定の要素の入力がされるよりも前に入力された外部入力を無効にする無効処理を行う。
【６１５８】
よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで当該特定の要素の入力がされるよりも前に入力された外部入力を無効にするので、特定の要素の入力以前に入力された外部入力の内容に影響を受けずに特定の要素の入力後に入力された新たな外部入力の内容を反映させることができる。
【６１５９】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで、切断用ＮＦＣの入力がされるよりも前に入力されたBluetoothによる入力を無効にする。
【６１６０】
よって、具体的な効果として、切断用ＮＦＣによる入力以前に入力されたカスタム設定情報の内容に影響を受けずに切断用ＮＦＣによる入力後に入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。より具体的には、例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが切断用ＮＦＣを用いて強制的に通信を切断した際に、それまでに所在不明の携帯端末によって入力されたカスタム設定情報を無効にすることができ、切断用ＮＦＣによる入力後に新たな遊技者によって携帯端末から入力された新たなカスタム設定情報の内容を反映させることができる。
【６１６１】
さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態を終了する場合に所定の発生条件を満たしていない場合には対応情報入力状態を発生させないように制限する制限処理を行う。
【６１６２】
よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態を終了する場合に、改めて対応情報入力状態を発生させるために所定の発生条件を設けることで、一度対応情報入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に対応情報入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。
【６１６３】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を満たしていない場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させないように制限する。
【６１６４】
よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に、改めて接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるために再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を設けることで、一度接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定のパチンコ機１０と間で通信状態を確立したスマートフォン２００が、次回からパチンコ機１０と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該パチンコ機１０と

スマートフォン２００とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去にパチンコ機１０と間で通信状態を確立したスマートフォン２００であっても次回に通信を確立するために再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を設けることで、遊技者の意に反してパチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【６１６５】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。

【６１６６】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。すなわち、遊技者が検出され得る対象物を検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させて検出完了状態になることで特定出力用情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定出力用情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定出力用情報を出力することができる。

【６１６７】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。

【６１６８】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。すなわち、遊技者がスマートフォン２００をNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させてNFC検出状態になることで遊技履歴情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して遊技履歴情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で遊技履歴情報を出力することができる。

【６１６９】

その他の具体的な構成として、パチンコ機１０とスマートフォン２００とがBluetoothの通信状態（対応情報入力状態）である場合において、他のＮＦＣ搭載携帯端末がパチンコ機１０のＮＦＣに近接または当接されＮＦＣの検出完了状態となった場合に、先にBluetoothの通信状態であるスマートフォン２００に対して、切断を行う旨の切断確認用データ（確認用画像など）を送信（出力）する構成を採用してもよい。より具体的には「切断しますか」という確認用画像のデータをスマートフォン２００に向けて送信する構成を採用してもよい。このようにすることで、先にBluetoothの通信状態であったスマートフォン２００が、その所持者である遊技者の認識が無いまま切断されてしまうことを回避することができる。

【６１７０】

《８－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【６１７１】

上述した遊技を進行させるために、主制御装置６０の主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理を実行する。主側ＭＰＵ６２は、通常処理及びタイマ割込み処理の他に、停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

【６１７２】

＜通常処理＞

通常処理について説明する。通常処理は、電源投入に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。

【６１７３】

図４００は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ０１０１では、起動

初期設定処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定などが実行される。その後、ステップＳｅ０１０２に進む。

【６１７４】

ステップＳｅ０１０２では、起動コマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。起動コマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｅ０１０３に進む。

【６１７５】

ステップＳｅ０１０３では、タイマ割込み処理の発生を許可する割込み許可設定を実行する。その後、無限ループ処理を繰り返して待機するとともに、後述するタイマ割込み処理が定期的に（本実施形態では２ｍｓ毎に）実行される。

【６１７６】

＜タイマ割込み処理＞

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期）に実行される。

【６１７７】

図４０１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１１０１では、各種検知センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置６０に接続されている各種検知センサーの状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｅ０１０２に進む。

【６１７８】

ステップＳｅ１１０２では、各種カウンタ更新処理を実行する。具体的には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３、特図変動種別カウンタＣｓ４、普図当否判定カウンタＣｎ１、普図種別判定カウンタＣｎ２、乱数初期値カウンタＣｉｎｉの値にそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣｓ１～Ｃｓ４、Ｃｎ１、Ｃｎ２、Ｃｉｎｉの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に記憶する。その後、ステップＳｅ１１０３に進む。

【６１７９】

ステップＳｅ１１０３では、各入球口用の入球処理を実行する。各入球口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１１０３を実行した後、ステップＳｅ１１０４に進む。

【６１８０】

ステップＳｅ１１０４では、特図特電制御処理を実行する。特図特電制御処理は、第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて上述した特図抽選を実行し、第１特別図柄表示器３７ａ、第２特別図柄表示器３７ｂ及び特別電動役物５７ｂを制御する第１制御処理である。特図特電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１１０４を実行した後、ステップＳｅ１１０５に進む。

【６１８１】

ステップＳｅ１１０５では、普図普電制御処理を実行する。普図普電制御処理は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて上述した普図抽選を実行し、普通図柄表示器３８ａ及び普通電動役物３４ｂを制御する第２制御処理である。普図普電制御処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１１０５を実行した後、ステップＳｅ１１０６に進む。

【６１８２】

ステップＳｅ１１０６では、上述した又は後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを払出制御装置７０や音声発光制御装置９０等のサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、例えば、賞球コマンドが設定されてる場合には当該コマンドを払出制御装置７０に対して送信する。また、各種の演出に関するコマンドが設定されている場合にはそれらのコマンドを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｅ１１０７を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【６１８３】
＜各入球口用の入球処理＞
　次に、各入球口用の入球処理について説明する。各入球口用の入球処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６１８４】
　図４０２は、各入球口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１２０１では、一般入賞口用の入球処理を実行する。一般入賞口用の入球処理では、一般入賞口３２への遊技球の入球を検知した場合に、当該一般入賞口３２に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｅ１２０１を実行した後、ステップＳｅ１２０２に進む。
【６１８５】
　ステップＳｅ１２０２では、大入賞口用の入球処理を実行する。大入賞口用の入球処理では、大入賞口５７ａへの遊技球の入球を検知した場合に、当該大入賞口５７ａに設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｅ１２０２を実行した後、ステップＳｅ１２０３に進む。
【６１８６】
　ステップＳｅ１２０３では、第１特図始動口用の入球処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理では、第１特図始動口３３への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第１特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１２０３を実行した後、ステップＳｅ１２０４に進む。
【６１８７】
　ステップＳｅ１２０４では、第２特図始動口用の入球処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理では、第２特図始動口３４への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。第２特図始動口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１２０４を実行した後、ステップＳｅ１２０５に進む。
【６１８８】
　ステップＳｅ１２０５では、普図始動ゲート用の入球処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理では、普図始動ゲート３５への遊技球の入球を検知した場合に、各種の処理を実行する。普図始動ゲート用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１２０５実行した後、本各入球口用の入球処理を終了する。
【６１８９】
＜第１特図始動口用の入球処理＞
　次に、第１特図始動口用の入球処理について説明する。第１特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６１９０】
　図４０３は、第１特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１３０１では第１特図始動口３３に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｅ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｅ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１３０２に進み、第１特図始動口３３に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｅ１３０３に進む。一方、ステップＳｅ１３０１において、第１特図始動口３３に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｅ１３０１：ＮＯ）、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。
【６１９１】
　ステップＳｅ１３０３では、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第１特図保留個数Ｎｓ１は、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第１特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１の上限値（最大値）は４である。
【６１９２】

ステップＳｅ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｅ１３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１３０４に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１に１を加算する。その後、ステップＳｅ１３０５に進む。

【６１９３】

ステップＳｅ１３０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｅ１３０３において１を加算した第１特図保留個数Ｎｓ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｅ１３０６に進む。

【６１９４】

ステップＳｅ１３０６では、第１特図先判定処理を実行する。第１特図先判定処理は、ステップＳｅ１３０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第１特図保留情報）に基づいて、第１特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｅ１３０６を実行した後、ステップＳｅ１３０７に進む。

【６１９５】

ステップＳｅ１３０７では、第１特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第１特図先判定処理の各判定結果を第１特図保留コマンドとして設定する。第１特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第１特図始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された第１特図保留情報に対する第１特図先判定処理の判定結果を、当該第１特図保留情報が第１特別図柄の変動を伴う第１特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第１特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１における表示を第１特図保留個数Ｎｓ１の増加に対応させて変更する。ステップＳｅ１３０７を実行した後、第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【６１９６】

一方、ステップＳｅ１３０３において、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｅ１３０３：ＮＯ）、すなわち、第１特図保留個数Ｎｓ１が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第１特図始動口用の入球処理を終了する。

【６１９７】

＜第２特図始動口用の入球処理＞

次に、第２特図始動口用の入球処理について説明する。第２特図始動口用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６１９８】

図４０４は、第２特図始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１４０１では第２特図始動口３４に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｅ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｅ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４０２に進み、第２特図始動口３４に設定された設定情報である賞球数に対応した賞球コマンドを送信対象のコマンドとして設定する。その後、ステップＳｅ１４０３に進む。一方、ステップＳｅ１４０１において、第２特図始動口３４に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｅ１４０１：ＮＯ）、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【６１９９】

ステップＳｅ１４０３では、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であるか否かを判定する。なお、第２特図保留個数Ｎｓ２は、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）第２特図抽選の数を示す値である。本実施形態では、第２特図保留個数Ｎｓ２の上限値（最大値）は４である。

【６２００】

ステップＳｅ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｅ１４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１４０４に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２に１を加算する。その後、ステップＳｅ１４０５に進む。

【６２０１】

ステップＳｅ１４０５では、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値をＲＡＭ６４の特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｅ１４０３において１を加算した第２特図保留個数Ｎｓ２に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｅ１４０６に進む。

【６２０２】

ステップＳｅ１４０６では、第２特図先判定処理を実行する。第２特図先判定処理は、ステップＳｅ１４０５において取得された特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値（第２特図保留情報）に基づいて、第２特図抽選の判定結果（特図当否判定の判定結果、特図種別判定の判定結果、特図リーチ発生の有無の判定結果等）を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に判定する処理である。ステップＳｅ１４０６を実行した後、ステップＳｅ１４０７に進む。

【６２０３】

ステップＳｅ１４０７では、第２特図保留コマンドを設定する。具体的には、上述した第２特図先判定処理の各判定結果を第２特図保留コマンドとして設定する。第２特図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、第２特図始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された第２特図保留情報に対する第２特図先判定処理の判定結果を、当該第２特図保留情報が第２特別図柄の変動を伴う第２特図抽選の対象となるよりも前に認識させるためのコマンドである。音声発光制御装置９０は、第２特図保留コマンドを受信すると、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２特図保留表示領域Ｄｓ２における表示を第２特図保留個数Ｎｓ２の増加に対応させて変更する。ステップＳｅ１４０７を実行した後、第２特図始動口３４用の入球処理を終了する。

【６２０４】

一方、ステップＳｅ１４０３において、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｅ１４０３：ＮＯ）、すなわち、第２特図保留個数Ｎｓ２が上限値であると判定した場合には、特図当否判定カウンタＣｓ１、特図種別判定カウンタＣｓ２、特図リーチ判定カウンタＣｓ３及び特図変動種別カウンタＣｓ４の各値を特図保留エリア６４ｂに記憶することなく、本第２特図始動口用の入球処理を終了する。

【６２０５】

＜普図始動ゲート用の入球処理＞

次に、普図始動ゲート用の入球処理について説明する。普図始動ゲート用の入球処理は、上述した各入球口用の入球処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６２０６】

図４０５は、普図始動ゲート用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ１５０１では普図始動ゲート３５に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｅ１５０１において、普図始動ゲート３５に遊技球が入球したと判定した場合には（ステップＳｅ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０２に進む。一方、ステップＳｅ１５０１に

おいて、普図始動ゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（ステップＳｅ１５０１：ＮＯ）、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【６２０７】

ステップＳｅ１５０２では、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であるか否かを判定する。なお、普図保留個数Ｎｎ１は、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて保留されている（実行待ちの）普図抽選の数を示す値である。本実施形態では、普図保留個数Ｎｎ１の上限値（最大値）は４である。

【６２０８】

ステップＳｅ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満であると判定した場合には（ステップＳｅ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ１５０３に進み、普図保留個数Ｎｎ１に１を加算する。その後、ステップＳｅ１５０４に進む。

【６２０９】

ステップＳｅ１５０４では、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値をＲＡＭ６４の普図保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｅ１５０３において１を加算した普図保留個数Ｎｎ１に対応する記憶エリアに記憶する。その後、ステップＳｅ１５０５に進む。

【６２１０】

ステップＳｅ１５０５では、普図保留コマンドを設定する。普図保留コマンドは、サブ側の制御装置に対して、普図始動ゲート３５への遊技球の入球に基づいて普図抽選が保留されたことを認識させるためのコマンドである。ステップＳｅ１５０５を実行した後、普図始動ゲート３５用の入球処理を終了する。

【６２１１】

一方、ステップＳｅ１５０２において、普図保留個数Ｎｎ１が上限値未満ではないと判定した場合（ステップＳｅ１５０２：ＮＯ）、すなわち、普図保留個数Ｎｎ１が上限値であると判定した場合には、普図当否判定カウンタＣｎ１及び普図種別判定カウンタＣｎ２の各値を普図保留エリア６４ｄに記憶することなく、本普図始動ゲート用の入球処理を終了する。

【６２１２】

＜特図特電制御処理＞

次に、特図特電制御処理について説明する。特図特電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６２１３】

図４０６は、特図特電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２１０１では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させるための処理である特別図柄変動開始処理を実行する。特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０１を実行した後、ステップＳｅ２１０２に進む。

【６２１４】

ステップＳｅ２１０２では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を停止させるための処理である特別図柄変動停止処理を実行する。特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０２を実行した後、ステップＳｅ２１０３に進む。

【６２１５】

ステップＳｅ２１０３では、特別図柄の変動を停止させた後の処理である特別図柄変動停止後処理を実行する。特別図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０３を実行した後、ステップＳｅ２１０４に進む。

【６２１６】

ステップＳｅ２１０４では、特電開閉実行モード開始処理を実行する。特電開閉実行モード開始処理は、特電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、特電開閉実行モードを開始させる処理である。特電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する

。ステップＳｅ２１０４を実行した後、ステップＳｅ２１０５に進む。

【６２１７】

ステップＳｅ２１０５では、特電オープニング期間中処理を実行する。特電オープニング期間中処理は、特電オープニング期間中に実行する処理である。特電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０５を実行した後、ステップＳｅ２１０６に進む。

【６２１８】

ステップＳｅ２１０６では、特電開閉期間中処理を実行する。特電開閉期間中処理は、特電開閉期間中に実行する処理である。特電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０６を実行した後、ステップＳｅ２１０７に進む。

【６２１９】

ステップＳｅ２１０７では、特電エンディング期間中処理を実行する。特電エンディング期間中処理は、特電エンディング期間中に実行する処理である。特電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ２１０７を実行した後、本特図特電制御処理を終了する。

【６２２０】

＜特別図柄変動開始処理＞

次に、特別図柄変動開始処理について説明する。特別図柄変動開始処理は、上述した特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６２２１】

図４０７は、特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている特図特電制御値が「０１」であるか否かを判定する。特図特電制御値は、特別図柄及び特別電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれもが変動していない状態であり、かつ、特電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、特図特電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。

【６２２２】

ステップＳｅ２２０１において、特図特電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｅ２２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本特別図柄変動開始処理を終了する。すなわち、第１特別図柄及び第２特別図柄のいずれかが変動している状態や、特電開閉実行モードの実行中には、特別図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｅ２２０１において、特図特電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｅ２２０１：ＮＯ）、ステップＳｅ２２０２に進む。

【６２２３】

ステップＳｅ２２０２では、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｅ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｅ２２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２２０３に進み、第２特図保留個数Ｎｓ２から１を減算する。その後、ステップＳｅ２２０４に進む。

【６２２４】

ステップＳｅ２２０４では、特図保留エリア６４ｂの第２特図保留エリアＲｂの各エリアに記憶されている第２特図保留情報をシフトさせる処理である第２特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第２特図保留情報シフト処理では、第２特図保留エリアＲｂの第１エリアに記憶されている第２特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第２特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｅ２２０４を実行した

後、後述するステップＳｅ２２０８に進む。

【６２２５】

ステップＳｅ２２０２において、第２特図保留個数Ｎｓ２が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２２０２：ＮＯ）、ステップＳｅ２２０５に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であるか否かを判定する。ステップＳｅ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２２０５：ＮＯ）、本特別図柄変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｅ２２０５において、第１特図保留個数Ｎｓ１が「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｅ２２０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２２０６に進み、第１特図保留個数Ｎｓ１から１を減算する。その後、ステップＳｅ２２０７に進む。

【６２２６】

ステップＳｅ２２０７では、特図保留エリア６４ｂの第１特図保留エリアＲａの各エリアに記憶されている第１特図保留情報をシフトさせる処理である第１特図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、第１特図保留情報シフト処理では、第１特図保留エリアＲａの第１エリアに記憶されている第１特図保留情報を特図判定エリア６４ｃに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の第１特図保留情報をシフトさせる。ステップＳｅ２２０７を実行した後、ステップＳｅ２２０８に進む。

【６２２７】

ステップＳｅ２２０８では、特図当たり（特図大当たり又は特図小当たり）に当選するか否かを判定する処理である特図当否判定処理を実行する。具体的には、特図当否判定処理では、抽選モード及び保留の種別に基づいて上述した特図当否判定テーブルを選択し、選択した特図当否判定テーブルと、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図当否判定カウンタＣｓ１の値とに基づいて、特図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｅ２２０８を実行した後、ステップＳｅ２２０９に進む。

【６２２８】

ステップＳｅ２２０９では、特別図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である特図種別判定処理を実行する。具体的には、特図種別判定処理では、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図種別判定カウンタＣｓ２の値と、特図種別判定テーブルとに基づいて、特別図柄の種別を判定する。ステップＳｅ２２０９を実行した後、ステップＳｅ２２１０に進む。

【６２２９】

ステップＳｅ２２１０では、特図種別判定処理において判定した特別図柄の種別に対応した特図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、特図種別判定処理において特別図柄Ａであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＡフラグをＯＮにし、特別図柄Ｂであると判定した場合には、特図種別フラグとして特別図柄ＢフラグをＯＮにする。ステップＳｅ２２１０を実行した後、ステップＳｅ２２１１に進む。

【６２３０】

ステップＳｅ２２１１では、特図変動パターン決定処理を実行する。特図変動パターン決定処理は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の変動時間（第１特図変動時間）又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動時間（第２特図変動時間）を決定する処理である。具体的には、特図変動時間設定処理では、抽選モードと、保留の種別と、特図当否判定の結果と、特図判定エリア６４ｃに記憶された特図リーチ判定カウンタＣｓ３の値と、特図変動種別カウンタＣｓ４の値と、特図変動時間テーブルとに基づいて特図変動時間を決定する。

【６２３１】

ステップＳｅ２２１２では、特図変動パターン決定処理において決定した特図変動時間に対応した値を特図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｅ２２１２を実行した後、ステップＳｅ２２１３に進む。

【６２３２】

ステップＳｅ２２１３では、特図変動パターンコマンドを設定する。特図変動パターンコマンドには、今回の特別図柄の変動が第１特図始動口３３又は第２特図始動口３４のいずれの特図始動口への遊技球の入球に基づくものであるのかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及び設定された特図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｅ２２１３を実行した後、ステップＳｅ２２１４に進む。

【６２３３】

ステップＳｅ２２１４では、特図種別コマンドを設定する。特図種別コマンドには、特図当否判定の結果（特図大当たりの有無）及び特図種別判定の結果（特別図柄の種別）の情報が含まれる。

【６２３４】

ステップＳｅ２２１３及びステップＳｅ２２１４にて設定された設定情報である特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドに基づいて演出の内容（演出パターン）を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｅ２２１４を実行後、ステップＳｅ２２１５に進む。

【６２３５】

ステップＳｅ２２１５では、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄又は第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の変動を開始させる。その後、ステップＳｅ２２１６に進み、特図特電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本特別図柄変動開始処理を終了する。

【６２３６】

＜特別図柄変動停止処理＞

次に、特別図柄変動停止処理について説明する。特別図柄変動停止処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６２３７】

図４０８は、特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２３０１では、特図特電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０２」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｅ２３０１において、特図特電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２３０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｅ２３０１において、特図特電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｅ２３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２３０２に進む。

【６２３８】

ステップＳｅ２３０２では、上述した特図変動時間設定処理において設定された特図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｅ２３０２において、特図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ２３０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｅ２３０２において、特図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｅ２３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２３０３に進む。

【６２３９】

ステップＳｅ２３０３では、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂにおいて変動中の第１特別図柄又は第２特別図柄を、ＯＮとなっている特図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、第１特別図柄表示器３７ａ又は第２特別図柄表示器３７ｂには、第１特図抽選又は第２特図抽選の結果に対応した表示態様の第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示される。ステップＳｅ２３０３を実行した後、ステップＳｅ２３０４に進む。

【６２４０】
　ステップＳｅ２３０４では、特図停止表示時間設定処理を実行する。特図停止表示時間設定処理は、第１特別図柄表示器３７ａにおける第１特別図柄の停止表示時間（第１特図停止表示時間）及び第２特別図柄表示器３７ｂにおける第２特別図柄の停止表示時間（第２特図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、特図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では１．０秒）に対応した値を特図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｅ２３０４を実行した後、ステップＳｅ２３０５に進み、特図特電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本特別図柄停止処理を終了する。
【６２４１】
＜特別図柄変動停止後処理＞
　次に、特別図柄変動停止後処理について説明する。特別図柄変動停止後処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６２４２】
　図４０９は、特別図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ２４０１では、特図特電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０３」であることは、第１特別図柄又は第２特別図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｅ２４０１において、特図特電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２４０１：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｅ２４０１において、特図特電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｅ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４０２に進む。
【６２４３】
　ステップＳｅ２４０２では、上述した特図停止表示時間設定処理において設定された特図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における特図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、特図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｅ２４０２において、特図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ２４０２：ＮＯ）、本特別図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｅ２４０２において、特図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｅ２４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４０３に進む。
【６２４４】
　ステップＳｅ２４０３では、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たり（特図大当たり）であるか否かを判定する。ステップＳｅ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｅ２４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図外れである場合には、ステップＳｅ２４０４に進み、ＯＮとなっている特図種別フラグ（この場合は特別図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ２４０５に進む。
【６２４５】
　次に説明するステップＳｅ２４０５からステップＳｅ２４１０までの処理は、低確高サポ状態（いわゆる時短状態）において規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定し、規定回数の特図変動が実行された場合には高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにして低確低サポ状態（いわゆる通常状態）に移行させるための処理である。以下、各ステップの処理を具体的に説明する。
【６２４６】
　ステップＳｅ２４０５では、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｅ２４０５において、高頻度サポートモードフラグがＯＮではないと判定した場合には、後述するステップＳｅ２４１３に進む。一方、ステップＳｅ２４０５にお

いて、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｅ２４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４０６に進み、高確率モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｅ２４０６において、高確率モードフラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｅ２４０６：ＹＥＳ）、後述するステップＳｅ２４１３に進む。一方、ステップＳｅ２４０６において、高確率モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｅ２４０６：ＮＯ）、ステップＳｅ２４０７に進む。すなわち、高頻度サポートモードフラグがＯＮであり、かつ、高確率モードフラグがＯＦＦである場合に（遊技状態が低確高サポ状態、いわゆる時短状態である場合に）、ステップＳｅ２４０７に進む。

【６２４７】

ステップＳｅ２４０７では、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値から１を減算する。その後、ステップＳｅ２４０８に進み、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０であるか否かを判定する。すなわち、高頻度サポートモードにおいて規定回数の特図変動が実行されたか否かを判定する。ステップＳｅ２４０８において、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０ではないと判定した場合には（ステップＳｅ２４０８：ＮＯ）、後述するステップＳｅ２４１３に進む。一方、ステップＳｅ２４０８において、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０であると判定した場合には（ステップＳｅ２４０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４０９に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ２４１０に進み、遊技状態が、高確率モードフラグがＯＦＦであり高頻度サポートモードフラグもＯＦＦである低確低サポ状態（通常状態）となったことを示す遊技状態コマンドを設定する。その後、ステップＳｅ２４１１に進む。

【６２４８】

ステップＳｅ２４１１では、保留が有るか否かを判定する。具体的には、第１特図保留個数Ｎｓ１および第２特図保留個数Ｎｓ２の少なくともいずれかが０以上である場合には、保留が有りと判定し、第１特図保留個数Ｎｓ１および第２特図保留個数Ｎｓ２のいずれもが０である場合には、保留無しと判定する。ステップＳｅ２４１１において、保留が有ると判定した場合には（ステップＳｅ２４１１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ２４１３に進む。一方、ステップＳｅ２４１１において、保留無しと判定した場合には（ステップＳｅ２４１１：ＮＯ）、ステップＳｅ２４１２に進む。

【６２４９】

ステップＳｅ２４１２では、デモコマンドを設定する。デモコマンドは、変動表示が停止しており保留が無い場合に設定されるコマンドである。その後、ステップＳｅ２４１３に進む。

【６２５０】

ステップＳｅ２４１３では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０１」であることは、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。

【６２５１】

一方、ステップＳｅ２４０３において、特図当たりに対応する特図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｅ２４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、ステップＳｅ２４１４に進み、特図特電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、特電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本特別図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の特別図柄の変動に係る特図当否判定の結果が特図当たりである場合には、特電開閉実行モードが開始されることになる。

【６２５２】

＜特電開閉実行モード開始処理＞

次に、特電開閉実行モード開始処理について説明する。特電開閉実行モード開始処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６２５３】

図４１０は、特電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ３１０１では、特図特電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０４」であることは、所定の開始条件である特電開閉実行モードの開始条件が成立した状態を示している。ステップＳｅ３１０１において、特図特電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３１０１：ＮＯ）、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｅ３１０１において、特図特電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｅ３１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３１０２に進む。

【６２５４】

ステップＳｅ３１０２では、特電開閉パターン決定処理を実行する。特電開閉パターン決定処理は、特図種別フラグと上述した特電開閉パターン選択テーブルとに基づいて、特電開閉実行モードにおける一の特電開閉パターンを複数の中から決定するとともに、特電開閉実行モードにおいて参照する特電開閉シナリオの種別を決定する処理である。そして、当該決定した特電開閉パターン（特電開閉シナリオ）に基づいて特別電動役物５７ｂを制御する可動制御処理が実行される。なお、後述するように、決定した特電開閉パターンに基づく特別電動役物５７ｂの一連の開閉動作の実行中には、図柄表示装置４１において、特電開閉期間演出を構成する所定演出である表示演出が実行される。ステップＳｅ３１０２を実行した後、ステップＳｅ３１０３に進む。

【６２５５】

ステップＳｅ３１０３では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオを主側ＲＯＭ６３から読み出して主側ＲＡＭ６４に格納する。その後、ステップＳｅ３１０４に進む。

【６２５６】

ステップＳｅ３１０４では、決定した特電開閉パターンに対応した特電開閉シナリオからラウンド数情報を取得し、取得したラウンド数情報を主側ＲＡＭ６４に設けられた残ラウンド数カウンタＲＣにセットする。この残ラウンド数カウンタＲＣの値は、ラウンド遊技が１回終了する毎に１減算される。すなわち、複数の中から決定された一の特電開閉パターンに対応して設定された設定情報である残ラウンド数カウンタＲＣに設定された値に基づいて、特別電動役物５７ｂに一連の開閉動作を行なわせることが可能となる。その後、ステップＳｅ３１０５に進む。

【６２５７】

ステップＳｅ３１０５では、特電オープニング時間設定処理を実行する。特電オープニング時間設定処理は、特別電動役物５７ｂの駆動を開始する前の開始前非駆動期間である特電オープニング期間の時間的長さ（以下、特電オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電オープニング時間情報を取得し、取得した特電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この特電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｅ３１０５を実行した後、ステップＳｅ３１０６に進む。

【６２５８】

ステップＳｅ３１０６では、特電開閉パターンの種別を特定可能な情報を含む特電オープニングコマンドを設定する。設定された特電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電オープニングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電オープニング演出及び右打ち報知演出を実行するように各種演出用装置（各種ランプ４７や表示制御装置１００、図柄表示装置４１）を制御する。ステップＳｅ３１０６を実行した後、ステップＳｅ３１０７に進み、特

図特電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉実行モード開始処理を終了する。

【６２５９】

＜特電オープニング期間中処理＞

次に、特電オープニング期間中処理について説明する。特電オープニング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６２６０】

図４１１は、特電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ３２０１では、特図特電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０５」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ３２０１において、特図特電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３２０１：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３２０１において、特図特電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｅ３２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３２０２に進む。

【６２６１】

ステップＳｅ３２０２では、特電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電オープニング時間設定処理において特電オープニング時間として設定した特電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【６２６２】

ステップＳｅ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ３２０２：ＮＯ）、本特電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３２０２において、特電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ３２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３２０３に進み、特電開閉期間コマンドを設定する。設定された特電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この特電開閉期間コマンドには、今回の特電開閉期間における特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数の情報が含まれる。特電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した特電開閉期間コマンドに基づいて、特別電動役物５７ｂ又は第２特別電動役物５８ｂの開放回数に対応した内容の演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｅ３２０３を実行した後、ステップＳｅ３２０４に進み、特図特電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、特電オープニング期間が終了し、特電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電オープニング期間中処理を終了する。

【６２６３】

＜特電開閉期間中処理＞

次に、特電開閉期間中処理について説明する。特電開閉期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６２６４】

図４１２は、特電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ３３０１では、特図特電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０６」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ３３０１において、特図特電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３３０１：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３３０１において、特図特電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｅ３３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３３０２に進む。

【６２６５】
ステップＳｅ３３０２では、特別電動役物５７ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｅ３３０２において、特別電動役物５７ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３３０２：ＮＯ）、ステップＳｅ３３０３に進む。
【６２６６】
ステップＳｅ３３０３では、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｅ３３０３において、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｅ３３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３３０４に進む。
【６２６７】
ステップＳｅ３３０４では、特別電動役物５７ｂに開放動作を実行させる。なお、本実施形態では、特別電動役物５７ｂを開放状態側に駆動させる制御を実行した場合には、一連の開閉動作を終了させる動作終了条件である開閉動作終了条件が成立しているか否かを判定しない。ステップＳｅ３３０４を実行した後、ステップＳｅ３３０５に進む。
【６２６８】
ステップＳｅ３３０５では、特電開放コマンドを設定する。特電開放コマンドは、特別電動役物５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ３３０５を実行した後、本特電開閉期間中処理を終了する。
【６２６９】
ステップＳｅ３３０３において、特別電動役物５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｅ３３０３：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。
【６２７０】
ステップＳｅ３３０２において、特別電動役物５７ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｅ３３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３３０６に進む。
【６２７１】
ステップＳｅ３３０６では、特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオに設定されている特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。より具体的には、最大開放時間が経過したこと、又は最大入球個数の遊技球が大入賞口５７ａに入球したことの少なくとも一方の閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ステップＳｅ３３０６において、特別電動役物５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合、すなわち、上述した少なくとも一方の閉鎖条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｅ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３３０７に進み、特別電動役物５７ｂに戻り動作である閉鎖動作を実行させる。このため、特別電動役物５７ｂが開放状態側に制御されている期間（開放制御期間）は、最大開放時間が経過する前に大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達して特別電動役物５７ｂが早期に閉鎖した場合には、短制御期間の短い開放期間となり、一方、最大開放時間が経過するまでに大入賞口５７ａへの遊技球の入球個数が最大入球個数に達しなかった場合には、特別電動役物５７ｂは最大開放時間が経過するまで閉鎖せずに、長制御期間の最大開放期間となる。その後、ステップＳｅ３３０８に進む。
【６２７２】
ステップＳｅ３３０８では、特電閉鎖コマンドを設定する。特電閉鎖コマンドは、特別電動役物５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。特電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ３３０８を実行した後、ステップＳｅ３３０９に進む。
【６２７３】
ステップＳｅ３３０９では、残ラウンド数カウンタＲＣの値から１を減算する。その後、ステップＳｅ３３１０に進み、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０であるか否かを判定

する。ステップＳｅ３３１０において、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３３１０：ＮＯ）、本特電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３３１０において、残ラウンド数カウンタＲＣの値が０であると判定した場合には（ステップＳｅ３３１０：ＮＯ）、特電開閉期間を終了させて特電エンディング期間に移行するための前段階の処理であるステップＳｅ３３１１に進む。

【６２７４】

ステップＳｅ３３１１では、特電エンディング時間設定処理を実行する。特電エンディング時間設定処理は、特電エンディング期間の時間的長さ（以下、特電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した特電開閉パターン決定処理によって決定された特電開閉シナリオから特電エンディング時間情報を取得し、取得した特電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた特電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この特電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｅ３３１１を実行した後、ステップＳｅ３３１２に進む。

【６２７５】

ステップＳｅ３３１２では、特電エンディングコマンドを設定する。設定された特電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電エンディングコマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電エンディング演出の内容を決定するとともに、決定した特電エンディング演出を実行するように各種演出用装置を制御する。本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御の制御対象には、特別電動役物５７ｂとは異なる制御対象として、画像を表示可能な図柄表示装置４１、音を出力可能なスピーカー４６、発光可能な各種ランプ４７が含まれる。ステップＳｅ３３１２を実行した後、ステップＳｅ３３１３に進み、特図特電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本特電開閉期間中処理を終了する。

【６２７６】

＜特電エンディング期間中処理＞

次に、特電エンディング期間中処理について説明する。特電エンディング期間中処理は、特図特電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６２７７】

図４１３は、特電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ３４０１では、特図特電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、特図特電制御値が「０７」であることは、所定の開始条件が成立したことによって特電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ３４０１において、特図特電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ３４０１：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３４０１において、特図特電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｅ３４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３４０２に進む。

【６２７８】

ステップＳｅ３４０２では、特電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した特電エンディング時間設定処理において特電エンディング時間として設定した特電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【６２７９】

ステップＳｅ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ３４０２：ＮＯ）、本特電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ３４０２において、特電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ３４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３４

０３に進む。

【６２８０】

ステップＳｅ３４０３では、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳｅ３４０３において、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していると判定した場合には（ステップＳｅ３４０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ３４０４に進み、高確率モードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｅ３４０５に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。すなわち、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応している場合には、高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグがＯＮとなり、遊技状態は、次回に大当たりに当選するまで継続し得る高確高サポ状態に移行することになる。その後、後述するステップＳｅ３４０８に進む。

【６２８１】

一方、ステップＳｅ３４０３において、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していないと判定した場合には（ステップＳｅ３４０３：ＮＯ）、ステップＳｅ３４０６に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｅ３４０７に進み、高サポ残回数カウンタＮｓｐに規定数としての１００をセットする。上述したように、この高サポ残回数カウンタＮｓｐは、特図変動が終了する毎に１減算されるカウンタであり、高サポ残回数カウンタＮｓｐの値が０となった場合に高頻度サポートモードフラグがＯＦＦにされる。すなわち、ＯＮとなっている特図種別フラグが確変大当たりに対応していない場合には、高頻度サポートモードフラグのみがＯＮとなり、遊技状態は、特図変動が１００回実行されるまで継続し得る低確高サポ状態に移行することになる。その後、ステップＳｅ３４０８に進む。

【６２８２】

ステップＳｅ３４０８では、現在の遊技状態の情報を含む遊技状態コマンドを設定する。設定された遊技状態コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。遊技状態コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、当該コマンドに含まれる遊技状態を示す情報に基づいて、当該遊技状態に対応した所定演出を実行可能となるように各種演出用装置を制御する。ステップＳｅ３４０８を実行した後、ステップＳｅ３４０９に進み、特図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ３４１０に進む。

【６２８３】

ステップＳｅ３４１０では、特電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された特電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。特電開閉実行モード終了コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、特電開閉実行モードが終了したことに対応する演出を実行するように各種演出用装置を制御する。その後、ステップＳｅ３４１１に進む。

【６２８４】

ステップＳｅ３４１１では、特図特電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、第１特図保留個数Ｎｓ１又は第２特図保留個数Ｎｓ２が１以上となっている場合に第１特別図柄又は第２特別図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本特電エンディング期間中処理を終了する。

【６２８５】

＜普図普電制御処理＞

次に、普図普電制御処理について説明する。普図普電制御処理は、上述したタイマ割込み処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６２８６】

図４１４は、普図普電制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ４１０１では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を開始させるための処理である普通図柄変動開始処理を実行する。普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０１を実行した後、ステップＳｅ４１０２に進む。

【６２８７】
ステップＳｅ４１０２では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を停止させるための処理である普通図柄変動停止処理を実行する。普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０２を実行した後、ステップＳｅ４１０３に進む。
【６２８８】
ステップＳｅ４１０３では、普通図柄の変動を停止させた後の処理である普通図柄変動停止後処理を実行する。普通図柄変動停止後処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０３を実行した後、ステップＳｅ４１０４に進む。
【６２８９】
ステップＳｅ４１０４では、普電開閉実行モード開始処理を実行する。普電開閉実行モード開始処理は、普電開閉実行モードを開始させる条件が成立した場合に、普電開閉実行モードを開始させる処理である。普電開閉実行モード開始処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０４を実行した後、ステップＳｅ４１０５に進む。
【６２９０】
ステップＳｅ４１０５では、普電オープニング期間中処理を実行する。普電オープニング期間中処理は、普電オープニング期間中に実行する処理である。普電オープニング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０５を実行した後、ステップＳｅ４１０６に進む。
【６２９１】
ステップＳｅ４１０６では、普電開閉期間中処理を実行する。普電開閉期間中処理は、普電開閉期間中に実行する処理である。普電開閉期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０６を実行した後、ステップＳｅ４１０７に進む。
【６２９２】
ステップＳｅ４１０７では、普電エンディング期間中処理を実行する。普電エンディング期間中処理は、普電エンディング期間中に実行する処理である。普電エンディング期間中処理の詳細については後述する。ステップＳｅ４１０７を実行した後、本普図普電制御処理を終了する。
【６２９３】
＜普通図柄変動開始処理＞
次に、普通図柄変動開始処理について説明する。普通図柄変動開始処理は、上述した普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６２９４】
図４１５は、普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ４２０１では、主側ＲＡＭ６４に記憶されている普図普電制御値が「０１」であるか否かを判定する。普図普電制御値は、普通図柄及び普通電動役物の制御の進行状況がどの段階であるのかを示す値であり、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普通図柄が変動していない状態であり、かつ、普電開閉実行モードも実行されていない状態であること示している。換言すれば、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態であることを示している。本実施形態では、普図普電制御値は、上述した起動初期設定処理において最初に「０１」に設定される。
【６２９５】
ステップＳｅ４２０１において、普図普電制御値が「０１」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ４２０１：ＮＯ）、後述するステップＳｅ４２０２以降の処理のいずれも実行することなく、本普通図柄変動開始処理を終了する。すなわち、普通図柄が変動している状態や、普電開閉実行モードの実行中には、普通図柄の変動は開始されない。一方、ステップＳｅ４２０１において、普図普電制御値が「０１」であると判定した場合には（ステップＳｅ４２０１：ＮＯ）、ステップＳｅ４２０２に進む。
【６２９６】
ステップＳｅ４２０２では、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であるか否かを判定する。

ステップＳｅ４２０２において、普図保留個数Ｎｎが「１」以上であると判定した場合には（ステップＳｅ４２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４２０３に進み、普図保留個数Ｎｎから１を減算する。その後、ステップＳｅ４２０４に進む。

【６２９７】

ステップＳｅ４２０４では、普図保留エリア６４ｄの各エリアに記憶されている普図保留情報をシフトさせる処理である普図保留情報シフト処理を実行する。具体的には、普図保留情報シフト処理では、普図保留エリア６４ｄの第１エリアに記憶されている普図保留情報を普図判定エリア６４ｅに移動させた後、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった順に各エリア内の普図保留情報をシフトさせる。ステップＳｅ４２０４を実行した後、ステップＳｅ４２０５に進む。

【６２９８】

ステップＳｅ４２０５では、普図当たりに当選するか否かを判定する処理である普図当否判定処理を実行する。具体的には、普図当否判定処理では、遊技状態に基づいて選択した普図当否判定テーブルと、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図当否判定カウンタＣｎ１の値とに基づいて、普図当たりに当選するか否かを判定する。ステップＳｅ４２０５を実行した後、ステップＳｅ４２０６に進む。

【６２９９】

ステップＳｅ４２０６では、普通図柄の種別（停止図柄の種別）を判定する処理である普図種別判定処理を実行する。具体的には、普図種別判定処理では、普図当否判定の結果と、普図判定エリア６４ｅに記憶された普図種別判定カウンタＣｎ２の値と、普図種別判定テーブルとに基づいて、普通図柄の種別を判定する。ステップＳｅ４２０６を実行した後、ステップＳｅ４２０７に進む。

【６３００】

ステップＳｅ４２０７では、普図種別判定処理において判定した普通図柄の種別に対応した普図種別フラグをＯＮにする。具体的には、例えば、普図種別判定処理において普通図柄Ａであると判定した場合には、普図種別フラグとして普通図柄ＡフラグをＯＮにする。ステップＳｅ４２０７を実行した後、ステップＳｅ４２０８に進む。

【６３０１】

ステップＳｅ４２０８では、普図変動時間設定処理を実行する。普図変動時間設定処理は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を設定する処理である。具体的には、普図変動時間設定処理では、遊技状態と、普図当否判定の結果と、普図変動時間テーブルとに基づいて普図変動時間を決定し、決定した普図変動時間に対応した値を普図変動時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｅ４２０８を実行した後、ステップＳｅ４２０９に進む。

【６３０２】

ステップＳｅ４２０９では、普図変動用コマンドを設定する。普図変動用コマンドには、設定された普図変動時間の情報が含まれている。ステップＳｅ４２０９を実行した後、ステップＳｅ４２１０に進む。

【６３０３】

ステップＳｅ４２１０では、普図種別コマンドを設定する。普図種別コマンドには、普図当否判定の結果（普図当たりの有無）及び普図種別判定の結果（普通図柄の種別）の情報が含まれる。

【６３０４】

ステップＳｅ４２０９及びステップＳｅ４２１０にて設定された普図変動用コマンド及び普図種別コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した普図変動用コマンド及び普図種別コマンドに基づいて演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｅ４２１０を実行後、ステップＳｅ４２１１に進む。

【６３０５】

ステップＳｅ４２１１では、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の変動を開始させ

る。その後、ステップＳｅ４２１２に進み、普図普電制御値に「０２」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普通図柄が変動中の状態であることを示している。その後、本普通図柄変動開始処理を終了する。

【６３０６】

＜普通図柄変動停止処理＞

次に、普通図柄変動停止処理について説明する。普通図柄変動停止処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６３０７】

図４１６は、普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ４３０１では、普図普電制御値が「０２」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０２」であることは、普通図柄が変動中の状態であることを示している。ステップＳｅ４３０１において、普図普電制御値が「０２」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ４３０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｅ４３０１において、普図普電制御値が「０２」であると判定した場合には（ステップＳｅ４３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４３０２に進む。

【６３０８】

ステップＳｅ４３０２では、上述した普図変動時間設定処理において設定された普図変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図変動時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図変動時間が経過したと判定する。ステップＳｅ４３０２において、普図変動時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ４３０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止処理を終了する。一方、ステップＳｅ４３０２において、普図変動時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｅ４３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４３０３に進む。

【６３０９】

ステップＳｅ４３０３では、普通図柄表示器３８ａにおいて変動中の普通図柄を、ＯＮとなっている普図種別フラグに対応した表示態様で停止表示させる。これにより、普通図柄表示器３８ａには、普図抽選の結果に対応した表示態様の普通図柄が停止表示される。ステップＳｅ４３０３を実行した後、ステップＳｅ４３０４に進む。

【６３１０】

ステップＳｅ４３０４では、普図停止表示時間設定処理を実行する。普図停止表示時間設定処理は、普通図柄表示器３８ａにおける普通図柄の停止表示時間（普図停止表示時間）を設定する処理である。具体的には、普図停止表示時間設定処理では、所定の時間（本実施形態では０．１秒）に対応した値を普図停止表示時間タイマカウンタに設定する。ステップＳｅ４３０４を実行した後、ステップＳｅ４３０５に進み、普図普電制御値に「０３」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。その後、本普通図柄停止処理を終了する。

【６３１１】

＜普通図柄変動停止後処理＞

次に、普通図柄変動停止後処理について説明する。普通図柄変動停止後処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６３１２】

図４１７は、普通図柄変動停止後処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ４４０１では、普図普電制御値が「０３」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０３」であることは、普通図柄が停止表示中の状態であることを示している。ステップＳｅ４４０１において、普図普電制御値が「０３」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ４４０１：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｅ４４０１において、普図普電制御値が「０３」であると判定した場合には（ステップＳｅ４４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４４０２に進む。

【６３１３】

ステップＳｅ４４０２では、上述した普図停止表示時間設定処理において設定された普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ６４における普図停止表示時間タイマカウンタの値が「０」となったか否かを判定し、「０」となっている場合には、普図停止表示時間が経過したと判定する。ステップＳｅ４４０２において、普図停止表示時間が経過していないと判定した場合には（ステップＳｅ４４０２：ＮＯ）、本普通図柄変動停止後処理を終了する。一方、ステップＳｅ４４０２において、普図停止表示時間が経過したと判定した場合には（ステップＳｅ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ４４０３に進む。

【６３１４】

ステップＳｅ４４０３では、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判定する。ステップＳｅ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮではないと判定した場合（ステップＳｅ４４０３：ＮＯ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図外れである場合には、ステップＳｅ４４０４に進み、ＯＮとなっている普図種別フラグ（この場合は普通図柄Ｚフラグ）をＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ４４０５に進み、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０１」であることは、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。

【６３１５】

一方、ステップＳｅ４４０３において、普図当たりに対応する普図種別フラグがＯＮであると判定した場合（ステップＳｅ４４０３：ＹＥＳ）、すなわち、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、ステップＳｅ４４０６に進み、普図普電制御値に「０４」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態であることを示している。その後、本普通図柄変動停止後処理を終了する。これにより、今回の普通図柄の変動に係る普図当否判定の結果が普図当たりである場合には、普電開閉実行モードが開始されることになる。

【６３１６】

＜普電開閉実行モード開始処理＞

次に、普電開閉実行モード開始処理について説明する。普電開閉実行モード開始処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６３１７】

図４１８は、普電開閉実行モード開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ５１０１では、普図普電制御値が「０４」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０４」であることは、普電開閉実行モードを開始すべき条件が成立した状態を示している。ステップＳｅ５１０１において、普図普電制御値が「０４」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５１０１：ＮＯ）、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。一方、ステップＳｅ５１０１において、普図普電制御値が「０４」であると判定した場合には（ステップＳｅ５１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５１０２に進む。

【６３１８】

ステップＳｅ５１０２では、普電開閉シナリオ選択処理を実行する。普電開閉シナリオ選択処理は、普図種別フラグと上述した普電開閉シナリオ選択テーブルとに基づいて、普電開閉実行モードにおいて参照する普電開閉シナリオの種別を選択する処理である。ステップＳｅ５１０２を実行した後、ステップＳｅ５１０３に進む。

【６３１９】

ステップＳｅ５１０３では、普電オープニング時間設定処理を実行する。普電オープニング時間設定処理は、普電オープニング期間の時間的長さ（以下、普電オープニング時間

とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電オープニング時間情報を取得し、取得した普電オープニング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電オープニング時間タイマカウンタにセットする。この普電オープニング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｅ５１０３を実行した後、ステップＳｅ５１０４に進む。

【６３２０】

ステップＳｅ５１０４では、普電オープニングコマンドを設定する。設定された普電オープニングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ５１０４を実行した後、ステップＳｅ５１０５に進み、普図普電制御値に「０５」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉実行モード開始処理を終了する。

【６３２１】

＜普電オープニング期間中処理＞

次に、普電オープニング期間中処理について説明する。普電オープニング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６３２２】

図４１９は、普電オープニング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ５２０１では、普図普電制御値が「０５」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０５」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電オープニング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ５２０１において、普図普電制御値が「０５」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５２０１：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５２０１において、普図普電制御値が「０５」であると判定した場合には（ステップＳｅ５２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５２０２に進む。

【６３２３】

ステップＳｅ５２０２では、普電オープニング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電オープニング時間設定処理において普電オープニング時間として設定した普電オープニング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。

【６３２４】

ステップＳｅ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ５２０２：ＮＯ）、本普電オープニング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５２０２において、普電オープニング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ５２０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５２０３に進み、普電開閉期間コマンドを設定する。設定された普電開閉期間コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。この普電開閉期間コマンドには、今回の普電開閉期間における普通電動役物３４ｂの開放回数の情報が含まれる。普電開閉期間コマンドを受信した音声発光制御装置９０は、受信した普電開閉期間コマンドに基づいて、普通電動役物３４ｂの開放回数に対応した内容の所定演出を実行するように各種演出用装置を制御する。ステップＳｅ５２０３を実行した後、ステップＳｅ５２０４に進み、普図普電制御値に「０６」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、普電オープニング期間が終了し、普電開閉期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電オープニング期間中処理を終了する。

【６３２５】

＜普電開閉期間中処理＞

次に、普電開閉期間中処理について説明する。普電開閉期間中処理は、普図普電制御処

理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【６３２６】

図４２０は、普電開閉期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ５３０１では、普図普電制御値が「０６」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０６」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電開閉期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ５３０１において、普図普電制御値が「０６」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０１：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５３０１において、普図普電制御値が「０６」であると判定した場合には（ステップＳｅ５３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３０２に進む。

【６３２７】

ステップＳｅ５３０２では、普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普電開閉期間の終了条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｅ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０２：ＮＯ）、ステップＳｅ５３０３に進む。

【６３２８】

ステップＳｅ５３０３では、普通電動役物３４ｂが開放中であるか否かを判定する。ステップＳｅ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０３：ＮＯ）、ステップＳｅ５３０４に進む。

【６３２９】

ステップＳｅ５３０４では、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｅ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｅ５３０４：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３０５に進む。

【６３３０】

ステップＳｅ５３０５では、普通電動役物３４ｂを開放する。その後、ステップＳｅ５３０６に進む。

【６３３１】

ステップＳｅ５３０６では、普電開放コマンドを設定する。普電開放コマンドは、普通電動役物３４ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電開放コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ５３０６を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。

【６３３２】

ステップＳｅ５３０４において、普通電動役物３４ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０４：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。

【６３３３】

ステップＳｅ５３０３において、普通電動役物３４ｂが開放中であると判定した場合には（ステップＳｅ５３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３０７に進む。

【６３３４】

ステップＳｅ５３０７では、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオを読み込み、当該普電開閉シナリオに設定されている普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。ステップＳｅ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（ステップＳｅ５３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３０８に進む。

【６３３５】

ステップＳｅ５３０８では、普通電動役物３４ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｅ５

３０９に進む。
【６３３６】
ステップＳｅ５３０９では、普電閉鎖コマンドを設定する。普電閉鎖コマンドは、普通電動役物３４ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。普電閉鎖コマンドは、タイマ割込み処理のコマンド出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ５３０９を実行した後、本普電開閉期間中処理を終了する。
【６３３７】
ステップＳｅ５３０７において、普通電動役物３４ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（ステップＳｅ５３０７：ＮＯ）、本普電開閉期間中処理を終了する。
【６３３８】
ステップＳｅ５３０２において、普電開閉期間の終了条件が成立していると判定した場合には（ステップＳｅ５３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５３１０に進む。
【６３３９】
ステップＳｅ５３１０では、普電エンディング時間設定処理を実行する。普電エンディング時間設定処理は、普電エンディング期間の時間的長さ（以下、普電エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。具体的には、本実施形態では、上述した普電開閉シナリオ選択処理によって選択された普電開閉シナリオから普電エンディング時間情報を取得し、取得した普電エンディング時間情報をＲＡＭ６４に設けられた普電エンディング時間タイマカウンタにセットする。この普電エンディング時間タイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。ステップＳｅ５３１０を実行した後、ステップＳｅ５３１１に進む。
【６３４０】
ステップＳｅ５３１１では、普電エンディングコマンドを設定する。設定された普電エンディングコマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｅ５３１８を実行した後、ステップＳｅ５３１９に進み、普図普電制御値に「０７」を設定する。本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。その後、本普電開閉期間中処理を終了する。
【６３４１】
＜普電エンディング期間中処理＞
次に、普電エンディング期間中処理について説明する。普電エンディング期間中処理は、普図普電制御処理のサブルーチンとして主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【６３４２】
図４２１は、普電エンディング期間中処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ５４０１では、普図普電制御値が「０７」であるか否かを判定する。上述したように、本実施形態では、普図普電制御値が「０７」であることは、所定の開始条件が成立したことによって普電エンディング期間が開始された状態であることを示している。ステップＳｅ５４０１において、普図普電制御値が「０７」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ５４０１：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を終了する。一方、ステップＳｅ５４０１において、普図普電制御値が「０７」であると判定した場合には（ステップＳｅ５４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５４０２に進む。
【６３４３】
ステップＳｅ５４０２では、普電エンディング期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、上述した普電エンディング時間設定処理において普電エンディング時間として設定した普電エンディング時間タイマカウンタの値が「０」であるか否かを判定する。
【６３４４】
ステップＳｅ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ５４０２：ＮＯ）、本普電エンディング期間中処理を

終了する。一方、ステップＳｅ５４０２において、普電エンディング期間が終了するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ５４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ５４０３に進む。

【６３４５】

ステップＳｅ５４０３では、普図種別フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ５４０４に進む。

【６３４６】

ステップＳｅ５４０４では、普電開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された普電開閉実行モード終了コマンドは、タイマ割込み処理における各種出力処理にて、音声発光制御装置９０に送信される。その後、ステップＳｅ５４０５に進む。

【６３４７】

ステップＳｅ５４０５では、普図普電制御値に「０１」を設定する。上述したように、本実施形態では、普図保留個数Ｎｎが１以上となっている場合に普通図柄の変動を開始することが可能な状態を示している。その後、本普電エンディング期間中処理を終了する。

【６３４８】

《８－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【６３４９】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【６３５０】

図４２２は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（本実施形態では１ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【６３５１】

ステップＳｅ６１０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｅ６１０１を実行した後、ステップＳｅ６１０２に進む。

【６３５２】

ステップＳｅ６１０２では、携帯端末通信対応処理を実行する。携帯端末通信対応処理は、上述したように携帯端末とＮＦＣを用いたBluetooth接続および通信、切断に関する処理、および、カスタム設定情報の受信、遊技履歴情報の送信を実行する処理である。ステップＳｅ６１０２を実行した後、ステップＳｅ６１０３に進む。

【６３５３】

ステップＳｅ６１０３では、カスタム設定処理を行う。カスタム設定処理は、携帯端末から受信したカスタム設定情報に基づいて各種演出に関するパラメータの設定、テーブルデータの設定を行う。ステップＳｅ６１０３を実行した後、ステップＳｅ６１０４に進む。

【６３５４】

ステップＳｅ６１０４では、特図変動演出設定処理を実行する。特図変動演出設定処理は、主側ＭＰＵ６２から特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信した場合に実行される処理であり、特図遊技回が開始される際に、当該特図遊技回において実行する特図変動演出の演出パターンを設定する処理である。特図変動演出設定処理の詳細につ

いては後述する。ステップＳｅ６１０４を実行した後、ステップＳｅ６１０５に進む。

【６３５５】

ステップＳｅ６１０５では、特電開閉実行モード中演出設定処理を実行する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、特電開閉実行モード中に実行する各種の演出の内容を決定し、当該決定した演出を実行するように設定する処理である。特電開閉実行モード中演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｅ６１０５を実行した後、ステップＳｅ６１０６に進む。

【６３５６】

ステップＳｅ６１０６では、ボタン操作対応処理を実行する。ボタン操作対応処理は、演出操作ボタン２４がボタン受付有効期間中に押下されたか否かや、演出操作ボタン２４の押下がないままボタン受付有効期間が経過したか否かを判定する処理である。ボタン操作対応処理の詳細については後述する。ステップＳｅ６１０６を実行した後、ステップＳｅ６１０７に進む。

【６３５７】

ステップＳｅ６１０７では、演出用可動役物駆動処理を実行する。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに設定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物１７０を駆動制御する処理である。演出用可動役物駆動処理の詳細については後述する。ステップＳｅ１６０５を実行した後、ステップＳｅ１６０６に進む。

【６３５８】

ステップＳｅ６１０８では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｅ６１０８を実行した後、ステップＳｅ６１０９に進む。

【６３５９】

ステップＳｅ６１０９では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｅ６１０９を実行した後、ステップＳｅ６１１０に進む。

【６３６０】

ステップＳｅ６１１０では、上述したまたは後述する各処理において送信対象として設定された各種コマンドや各種出力データを表示制御装置１００や演出用可動役物１７０等に送信する。ステップＳｅ６１１０を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【６３６１】

＜特図変動演出設定処理＞

次に、特図変動演出設定処理について説明する。特図変動演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６３６２】

図４２３は、特図変動演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ６２０１では、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６２０１において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６２０１：ＮＯ）、本特図変動演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｅ６２０１において、特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓａ６２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６２０２に進む。

【６３６３】

ステップＳｅ６２０２では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の特図遊技回において実行する演出パターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング、停止図柄の態様）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。具体的には、本実施形態では、今回受信した特図変動パターンコマンド及び特図種別コマンドから、大当たりの有無、大当たりの種別、リーチ発生の有無、および、

変動時間の情報を読み出すとともに、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから演出パターン用乱数情報を取得する。そしてこれらの情報と、携帯端末通信処理（ステップＳｅ６１０２）において携帯端末から受信したカスタム設定情報に基づいて、カスタム設定処理（ステップＳｅ６１０３）において設定された演出パターンテーブルを参照して、今回の特図遊技回において実行する演出パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６２０３に進む。

【６３６４】

ステップＳｅ６２０３では、設定した演出パターンに対応した音声発光パターン及び役物動作パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６２０４に進む。

【６３６５】

ステップＳｅ６２０４では、設定された演出パターンに関する情報を含む表示用演出パターンコマンドを設定する。設定された表示用演出パターンコマンドは、タイマ割込み処理の各種出力処理にて表示制御装置１００に送信される。ステップＳｅ６２０４を実行した後、ステップＳｅ６２０５に進む。

【６３６６】

ステップＳｅ６２０５では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１特図保留表示領域Ｄｓ１または第２特図保留表示領域Ｄｓ２における保留表示の更新を表示制御装置１００に実行させるための処理である。ステップＳｅ６２０５を実行した後、本特図変動演出設定処理を終了する。

【６３６７】

＜特電開閉実行モード中演出設定処理＞

次に、特電開閉実行モード中演出設定処理について説明する。特電開閉実行モード中演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６３６８】

図４２４は、特電開閉実行モード中演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ６３０１では、特電オープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６３０１において、特電オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６３０２に進む。

【６３６９】

ステップＳｅ６３０２では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電オープニング演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３０３に進む。

【６３７０】

ステップＳｅ６３０３では、決定した特電オープニング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３０４に進む。

【６３７１】

ステップＳｅ６３０４では、決定した特電オープニング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電オープニングコマンドを設定する。その後、ステップＳｅ６３０５に進む。

【６３７２】

一方、ステップＳｅ６３０１において、特電オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０１：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６３０２からステップＳｅ６３０４までの処理を実行することなく、ステップＳｅ６３０５に進む。

【６３７３】

ステップＳｅ６３０５では、特電開閉期間コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６３０５において、特電開閉期間コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６３０６に進む。

【６３７４】

ステップＳｅ６３０６では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電開閉期間演出の内容を決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３０７に

進む。
【６３７５】
　ステップＳｅ６３０７では、決定した特電開閉期間演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３０８に進む。
【６３７６】
　ステップＳｅ６３０８では、決定した特電開閉期間演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電開閉期間コマンドを設定する。その後、ステップＳｅ６３０９に進む。
【６３７７】
　一方、ステップＳｅ６３０５において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０５：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６３０６からステップＳｅ６３０８までの処理を実行することなく、ステップＳｅ６３０９に進む。
【６３７８】
　ステップＳｅ６３０９では、特電エンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６３０９において、特電エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓａ６３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６３１０に進む。
【６３７９】
　ステップＳｅ６３１０では、今回の特電開閉実行モードに係る特電開閉パターンの種別に応じて特電エンディング演出の内容を決定し、設定する。具体的には、例えば、本実施形態では、一連の開閉動作を終了した後に実行される制御として、エンディング演出Ａを実行する第１制御と、当該制御とは異なるエンディング演出Ｂを実行する第２制御と、を実行可能である。なお、エンディング演出Ａを実行する制御とエンディング演出Ｂを実行する制御とのいずれの場合であっても、特別電動役物５７ｂが閉鎖された状態で実行される。その後、ステップＳｅ６３１１に進む。
【６３８０】
　ステップＳｅ６３１１では、決定した特電エンディング演出の内容に対応した音声発光パターンを決定し、設定する。その後、ステップＳｅ６３１２に進む。
【６３８１】
　ステップＳｅ６３１２では、決定した特電エンディング演出の内容を特定可能な情報を含む表示用特電エンディングコマンドを設定する。その後、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。
【６３８２】
　一方、ステップＳｅ６３０９において、特電開閉期間コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓａ６３０９：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６３１０からステップＳｅ６３１２までの処理を実行することなく、本特電開閉実行モード中演出設定処理を終了する。
【６３８３】
＜ボタン操作対応処理＞
　次に、ボタン操作対応処理について説明する。ボタン操作対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。
【６３８４】
　図４２５は、ボタン操作対応処理を示すフローチャートである。ボタン操作対応処理は、遊技者によって演出操作ボタン２４または十字キー２７が操作された場合の対応処理である。
【６３８５】
　ステップＳｅ６４０１では、演出操作ボタン２４または十字キー２７が操作されたか否かを判定する。ステップＳｅ６４０１において、演出操作ボタン２４または十字キー２７が操作されたと判定した場合には（Ｓｅ６４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６４０２に進む。一方、ステップＳｅ６４０１において、演出操作ボタン２４および十字キー２７のいずれも操作されていないと判定した場合には（Ｓｅ６４０１：ＮＯ）、本ボタン操作対応処理を終了する。

【６３８６】
　ステップＳｅ６４０２では、遊技状態に応じて、遊技者による演出操作ボタン２４または十字キー２７の操作に対応した処理を実行する。
【６３８７】
　例えば、図５（ａ）において説明したように、遊技の待機状態（遊技回が実行されていない状態）において、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を１回押すと音量光量調整画像ＳＬＡ（音量調整画像ＳＴ、光量調整画像ＬＴを含む）が表示面４１ａに表示される。
【６３８８】
　音量調整画像ＳＴには、設定される音量の値を表示するために５段階の目盛り表示がされている。音量光量調整画像ＳＬＡが表示されている状態で遊技者が十字キー２７の左右ボタンを操作することで音量のレベル１～レベル５の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー２７の左ボタンを操作することで音量レベルをレベル１を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー２７の右ボタンを操作することで音量レベルをレベル５を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの音量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側ＭＰＵ９２内の記憶領域（ＲＡＭ９４）に記憶され、その入力された値に対応した音量のレベルが音量調整画像ＳＴとして表示面４１ａに所定期間表示がされる。
【６３８９】
　一方、光量調整画像ＬＴには、設定される光量の値を表示するために５段階の目盛り表示がされている。音量光量調整画像ＳＬＡが表示されている状態で遊技者が十字キー２７の上下ボタンを操作することで光量のレベル１～レベル５の値の中から一つの値を選択して入力することができる。遊技者は十字キー２７の下ボタンを操作することで光量レベルを、レベル１を下限として下げることができる。また、遊技者が十字キー２７の上ボタンを操作することで光量レベルをレベル５を上限として上げることができる。そして、遊技者が決定した一つの光量のレベルの値の入力が完了すると、その値が音光側ＭＰＵ９２内の記憶領域（ＲＡＭ９４）に記憶され、その入力された値に対応した光量のレベルが光量調整画像ＬＴとして表示面４１ａに所定期間表示がされる。
【６３９０】
　また、図５（ｂ）において説明したように、遊技回が実行されている期間（特別図柄の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間）に遊技者は音量および光量のレベルの値を入力することが可能である。遊技回が実行されている期間に、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を１回押すと音量光量調整画像ＳＬＡ（音量調整画像ＳＴ、光量調整画像ＬＴを含む）が表示面４１ａの左下の領域に表示される。また、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合、当該入力された値に対応した表示の音量調整画像ＳＴと光量調整画像ＬＴが表示面４１ａに所定期間表示される。また、パチンコ機１０は、遊技回が実行されている期間に音量および光量のレベルの値が遊技者によって入力された場合には、その入力の直後から当該入力されたレベルで音および光を出力する。
【６３９１】
　その他、例えば、待機期間としての遊技の待機状態（遊技回が実行されていない非変動状態）において、遊技者が演出操作ボタン２４を１回押下して演出操作ボタン２４に対して入力操作を行うと、操作検出ユニットにおける演出操作ボタン２４の検出スイッチが検出状態であるＯＮ状態になり、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧ（図６参照）が表示される。オプション画像ＯＰＧは、予め表示制御装置１００の記憶部に記憶されている画像データが出力されることによって、表示面４１ａに画像表示される。図６で説明したように、オプション画像ＯＰＧには、演出のカスタム設定を遊技者が選択可能なカスタム設定選択用画像ＣＴＧと、遊技履歴を表示するための遊技履歴選択用画像ＨＳＧと、演出における音声や文字表示における言語を設定するための言語設定選択用画像ＬＮＧが表示されている。遊技者が演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、表示面４１ａに出

力表示されたこれら複数の画像に対応したいずれかの選択用画像を選択操作すると、対応情報入力状態としてのカスタム設定選択状態となり、選択された画像に対する設定画像が表示される。具体的には、遊技者がカスタム設定選択用画像ＣＴＧを選択して入力すると、サブ制御装置（音声発光制御装置９０、表示制御装置１００）は当該入力を検出して、図３６１（ｂ）に示すような演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示面４１ａに出力表示する。演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、設定可能な要素としてのカスタム設定可能な演出に関する情報が表示される。具体的には、パチンコ機１０において実行される演出の出現頻度や期待度の設定を可能にするための画像が表示される。より具体的には、演出カスタム設定用画像ＰＳＧには、一発告知演出の出現頻度を設定可能にする画像である一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１と、魚群演出の期待度を設定可能にする魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２と、泡演出の期待度を設定可能にする泡演出期待度設定用画像ＣＴ３とが表示される。

【６３９２】

一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１は、遊技者が十字キー２７で外部入力としての操作入力をすることにより一発告知演出の出現頻度の設定が可能である。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が出力され、一発告知演出の出現頻度の設定が可能となる。

【６３９３】

魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２は、遊技者が十字キー２７で外部入力としての操作入力することにより魚群演出の期待度の設定が可能である。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、魚群演出期待度の出現頻度の設定が可能となる。

【６３９４】

泡演出期待度設定用画像ＣＴ３は、遊技者が十字キー２７で外部入力としての操作入力することにより泡演出の期待度の設定が可能である。遊技者が十字キー２７で操作入力すると、操作入力に対応してカーソルが動く画像が表示され、泡演出の期待度の設定が可能となる。

【６３９５】

遊技者が演出カスタム設定用画像ＰＳＧ（図６参照）が表示されている状態で、各種演出のカスタム設定を行った後、演出操作ボタン２４を操作入力してボタン操作検出スイッチをＯＮ状態にすると、表示面４１ａの演出カスタム設定用画像ＰＳＧが表示された状態は終了し、表示面４１ａには特定出力用情報として設定が完了した旨の画像情報（設定完了報知画像/図示省略）が出力表示され、その後、表示面４１ａには待機状態画像が表示される。演出カスタム設定用画像ＰＳＧ（図６参照）が表示されている場合において、オプション画像ＯＰＧが表示されることはない。

【６３９６】

なお、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧが表示されている状態で所定期間が経過するまでに十字キー２７および演出操作ボタン２４の操作によってカスタム設定選択用画像ＣＴＧ、遊技履歴選択用画像ＨＳＧ、言語設定選択用画像ＬＮＧのどれかの選択入力がされなかった場合には、表示面４１ａは待機状態画面に戻る。遊技者が再度の演出のカスタム設定をするためには、演出操作ボタン２４を１回押下することによって、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧを表示させた状態に移行させ、その後、十字キー２７および演出操作ボタン２４の操作によってカスタム設定選択用画像ＣＴＧを選択して表示面４１ａに演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態に移行させることによって、演出のカスタム設定を行う。

【６３９７】

なお、演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態において、仮に特定の要素の入力として第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合には、表示面４１ａにおける演出カスタム設定用画像ＰＳＧが表示された状態は強制的に終了する終了処理を実行する。そして、表示面４１ａには装飾図柄および変動演出の表示が開始さ

れる。この場合、変動表示が開始されるよりも前に演出操作ボタン２４および十字キー２７の操作によって設定された演出のカスタム設定は有効となり、以後の遊技において演出を決定する際に当該設定は適用される。変形例として、演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示さて演出のカスタム設定をしている状態において、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球した場合に、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球する前に演出操作ボタン２４および十字キー２７の操作によって入力されたカスタム設定の内容を無効にする構成を採用してもよい。第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球する以前に演出操作ボタン２４および十字キー２７の操作によって入力された内容に影響を受けずに、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球した後に演出操作ボタン２４および十字キー２７の操作によって入力されたカスタム設定の内容が反映される。

【６３９８】

また、演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態において演出操作ボタン２４を操作することによって演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態を終了した後、遊技回が開始され変動表示が開始されると演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態には移行することができない。すなわち、所定の発生条件として変動表示が終了していることという条件を満たしていない場合には、制限処理として表示面４１ａに演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させた状態には移行することができない。再度演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させるためには、変動表示が終了しており、再度、演出操作ボタン２４を１回押下することによって、表示面４１ａにオプション画像ＯＰＧを表示させた状態に移行させ、その後、十字キー２７および演出操作ボタン２４の操作によってカスタム設定選択用画像ＣＴＧを選択して、表示面４１ａに演出カスタム設定用画像ＰＳＧを表示させる。

【６３９９】

＜演出用可動役物駆動処理＞

次に、演出用可動役物駆動処理について説明する。演出用可動役物駆動処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６４００】

図４２６は、演出用可動役物駆動処理を示すフローチャートである。演出用可動役物駆動処理は、役物動作パターンに規定されている駆動シナリオに基づいて演出用可動役物１７０を駆動制御する処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

【６４０１】

ステップＳｅ６５０１では、設定されている役物動作パターンを参照し、駆動シナリオを格納するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｅ６５０１において、駆動シナリオを格納するタイミングであると判定した場合には（ステップＳｅ６５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５０２に進み、役物動作パターンに規定されている一の駆動シナリオを音光側ＲＯＭ９３から読み出して音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｅ６５０３に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、ステップＳｅ６５０４に進む。

【６４０２】

一方、ステップＳｅ６５０１において、駆動シナリオを格納するタイミングではないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０１：ＮＯ）、ステップＳｅ６５０２及びステップＳｅ６５０３の処理を実行することなく、ステップＳｅ６５０４に進む。

【６４０３】

ステップＳｅ６５０４では、音光側ＲＡＭ９４の駆動シナリオ格納エリア９４ｄに駆動シナリオが格納されているか否かを判定する。ステップＳｅ６５０４において、駆動シナリオが格納されていないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０４：ＮＯ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｅ６５０４において、駆動シナリオが格納されていると判定した場合には（ステップＳｅ６５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５０５に進む。

【６４０４】
ステップＳｅ６５０５では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」であるか否かを判定する。ステップＳｅ６５０５において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０５：ＮＯ）、ステップＳｅ６５０６に進む。
【６４０５】
ステップＳｅ６５０６では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」であるか否かを判定する。ステップＳｅ６５０６において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」ではないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０６：ＮＯ）、ステップＳｅ６５０７に進む。
【６４０６】
ステップＳｅ６５０７では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理を実行する。具体的には、駆動シナリオ用カウンタの値に対応して規定されている制御対象（モーターやソレノイド）を制御するための処理を実行する。その後、ステップＳｅ６５０８に進む。
【６４０７】
ステップＳｅ６５０８では、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオに規定されている各処理のうち、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したか否かを判定する。ステップＳｅ６５０８において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了していないと判定した場合には（ステップＳｅ６５０８：ＮＯ）、そのまま本演出用可動役物駆動処理を終了する。これにより、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了するまで、ステップＳｅ６５０７の処理がタイマ割込み処理が実行される毎に繰り返し実行されることになる。そして、ステップＳｅ６５０８において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が完了したと判定した場合には（ステップＳｅ６５０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５０９に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に１を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。
【６４０８】
上述したステップＳｅ６５０５において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了」であると判定した場合には（ステップＳｅ６５０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１２に進み、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップＳｅ６５１３に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップＳｅ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップＳｅ６５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１４に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｅ６５１５に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｅ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップＳｅ６５１３：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６５１４及びステップＳｅ６５１５の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。
【６４０９】
上述したステップＳｅ６５０６において、駆動シナリオ用カウンタの値に対応する処理が「終了条件判定処理」であると判定した場合には（ステップＳｅ６５０６：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１０に進み、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｅ６５１０において、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｅ６５１０：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６５０９に進み、駆動シナリオ用カウンタの値に１を加算する。その後、本演出用可動役物駆動処

理を終了する。一方、ステップＳｅ６５１０において、上下移動動作終了条件成立フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｅ６５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１１に進み、上下移動動作終了条件成立フラグをＯＦＦにした後、上述したステップＳｅ６５１２に進み、駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納されている駆動シナリオをクリアする。その後、ステップＳｅ６５１３に進み、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されているか否かを判定する。ステップＳｅ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていると判定した場合には（ステップＳｅ６５１３：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６５１４に進み、役物動作パターンに規定されている次の駆動シナリオを駆動シナリオ格納エリア９４ｄに格納する。その後、ステップＳｅ６５１５に進み、駆動シナリオ用カウンタに「１」をセットする。その後、本演出用可動役物駆動処理を終了する。一方、ステップＳｅ６５１３において、役物動作パターンに次に実行すべき駆動シナリオが規定されていないと判定した場合には（ステップＳｅ６５１３：ＮＯ）、上述したステップＳｅ６５１４及びステップＳｅ６５１５の処理を実行することなく、本演出用可動役物駆動処理を終了する。

【６４１０】

＜待ち受け処理＞

次に、待ち受け処理について説明する。待ち受け処理は、タイマ割込み処理のサブルーチンとして音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【６４１１】

図４２７は、待ち受け処理を示すフローチャートである。待ち受け処理は、変動表示が停止している期間に実行される処理である。以下、各ステップの処理の詳細について説明する。

【６４１２】

ステップＳｅ６６０１では、待ち受けタイマフラグがＯＮであるか否かを判定する。待ち受けタイマフラグは、後述する待ち受けタイマをセットした場合にＯＮにするフラグである。ステップＳｅ６６０１において、待ち受けタイマフラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｅ６６０１：ＮＯ）、ステップＳｅ６６０２に進む。

【６４１３】

ステップＳｅ６６０２では、デモコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｅ６６０２において、デモコマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｅ６６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６６０３に進む。

【６４１４】

ステップＳｅ６６０３では、待ち受けタイマをセットする。待ち受けタイマは、変動表示が停止している時間をカウントするタイマである。本実施形態においては、待ち受けタイマの時間は１分にセットする。その後、ステップＳｅ６６０４に進む。

【６４１５】

ステップＳｅ６６０４では、待ち受けフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｅ６６０５に進む。一方、ステップＳｅ６６０１において、待ち受けタイマフラグがＯＮであると判定した場合も（ステップＳｅ６６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６６０５に進む。

【６４１６】

ステップＳｅ６６０５では、待ち受けタイマの残時間が０であるか否かを判定する。ステップＳｅ６６０５において、待ち受けタイマの残時間が０であると判定した場合には（ステップＳｅ６６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６６０６に進む。

【６４１７】

ステップＳｅ６６０６では、表示面４１ａに待ち受け画像を表示する。具体的には、遊技の待機状態であることを示す映像を表示する。その後、ステップＳｅ６６０７に進む。

【６４１８】

ステップＳｅ６６０７では、デフォルト処理を実行する。具体的には、当該待ち受け状態（待機状態）となる直前に遊技を実行していた遊技者によって設定された演出のカスタム設定の設定内容や出力要素である音量や光量の出力状態に対する出力値を、予めパチン

コ機１０に記憶させているデフォルトの設定内容やデフォルト値に設定の変更をする。

【６４１９】

具体的には、待機期間としての遊技の待機状態において、遊技者が出力値としての音量と光量の値（レベル）を設定をしたにもかかわらず、所定期間（例えば１分間）遊技が実行されなかった場合には、音量と光量の値（レベル）を、パチンコ機１０のＲＯＭ９３に予め記憶されている特定設定値としてのデフォルト値に設定する処理が行われる。デフォルト値は予めパチンコ機１０のＲＯＭ９３に記憶されている。パチンコ機１０においては、音量および光量の値（レベル）のデフォルト値として、レベル３の値が予めＲＯＭ９３に記憶されている。従って、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量のレベルを一の所定の入力値としてレベル１を入力していた場合であっても入力値としてレベル５を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には音量の出力値のレベルとしてレベル３の値が設定される。光量についても、待機期間としての遊技の待機状態において遊技者が出力値としての光量の値（レベル）を一の所定の入力値としてレベル１を入力していた場合であっても入力値としてレベル５を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には光量の出力値のレベルとしてレベル３の値が設定される。なお、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量、光量のレベルとして入力した値とデフォルト値とが同じ場合には、その後に所定期間遊技がされない場合には遊技者によって入力された値と同じ値としてのデフォルト値が、音量および光量のレベルとして設定される。

【６４２０】

なお、音量および光量のレベルの値についてのデフォルト値は本実施形態においてはレベル３の値を採用したが、他の構成を採用してもよい。例えば音量のデフォルト値がレベル１でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量のレベルとしてレベル２を入力していた場合であってもレベル５を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には音量レベルとしてレベル１の値が入力設定される。その他、例えば音量のデフォルト値がレベル５でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が音量のレベルとしてレベル２を入力していた場合であってもレベル４を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には音量レベルとしてレベル５の値が入力設定される。

【６４２１】

また、例えば光量のデフォルト値がレベル２でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が光量のレベルとしてレベル３を入力していた場合であってもレベル５を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には光量のレベルとしてレベル２の値が入力設定される。また、例えば、光量のデフォルト値がレベル４でもよい。この場合には、例えば遊技の待機状態において遊技者が光量のレベルとしてレベル２を入力していた場合であってもレベル３を入力していた場合であっても、その後に所定期間遊技がされない場合には光量のレベルとしてレベル４の値が入力設定される。

【６４２２】

本実施形態のパチンコ機１０においては、デフォルト値は音量も光量もいずれも同じ値であるレベル３を採用したが、音量のデフォルト値と光量のデフォルト値が異なる構成を採用してもよい。例えば、音量のデフォルト値が４であり、光量のデフォルト値が２である構成を採用してもよい。音量のデフォルト値と光量のデフォルト値はレベル１～レベル５の間で別個独立に異なる値を採用することができる。

【６４２３】

なお、遊技者が入力した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、遊技が継続している場合には維持される。したがって、遊技回の実行中に遊技者が入力（設定）した音量および光量のレベルの値に対応した音および光の出力は、例えば、その後に実行される特電開閉実行モードや普電開閉実行モードにおいても維持される。

【６４２４】

ステップＳｅ６６０７においてデフォルト処理を実行した後、ステップＳｅ６６０８に

進む。一方、ステップＳｅ６６６０５において、待ち受けタイマの残時間が０ではないと判定した場合にも（ステップＳｅ６６０５：ＮＯ）、ステップＳｅ６６０８に進む。ステップＳｅ６６０８では、特図保留コマンドを受信したか否かを判定する。すなわち、第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球し、保留が発生したか否かを判定する。ステップＳｅ６６０８において、特図保留コマンドを受信したと判定した場合には（ステップＳｅ６６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｅ６６０９に進み、待ち受けタイマフラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｅ６６１０に進み、待ち受けタイマをリセットし、本待ち受け処理を終了する。

【６４２５】

一方、ステップＳｅ６６０８において、特図保留コマンドを受信していないと判定した場合には（ステップＳｅ６６０８：ＮＯ）、そのまま本待ち受け処理を終了する。

【６４２６】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【６４２７】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【６４２８】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【６４２９】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【６４３０】

図４２８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【６４３１】

ステップＳｅ６７０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｅ６７０２に進む。

【６４３２】

ステップＳｅ６７０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。

【６４３３】
＜コマンド割込み処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【６４３４】
　図４２９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｅ６８０１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド記憶エリアに、その抽出したコマンドデータを記憶する。コマンド記憶処理によってコマンド記憶エリアに記憶された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【６４３５】
＜Ｖ割込み処理＞
　次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【６４３６】
　図４３０は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド記憶領域に記憶されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。
【６４３７】
　上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が記憶されているフレームバッファ領域に、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。
【６４３８】
　ステップＳｅ６９０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、上述したコマンド割込み処理によってコマンド記憶エリアに記憶されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、表示用演出パターンコマンドが記憶されていた場合には、当該コマンドによって指定された演出パターンに対応した動画が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。
【６４３９】
　なお、コマンド対応処理（ステップＳｅ６９０１）では、その時点でコマンド記憶エリアに記憶されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド記憶エリアに記憶されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や停止図柄等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応

じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【６４４０】

ステップＳｅ６９０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（ステップＳｅ６９０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｅ６９０３に進む。

【６４４１】

ステップＳｅ６９０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（ステップＳｅ６９０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。その後、ステップＳｅ６９０４に進む。

【６４４２】

ステップＳｅ６９０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（ステップＳｅ６９０３）によって決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、これらの情報に基づいて画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｅ６９０５に進み、その他の処理を実行した後、Ｖ割込み処理を終了する。

【６４４３】

《８－７》第８実施形態における課題・効果：

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【６４４４】

従来、遊技機と遊技者との間において各種の情報の入力及び出力を行うことが望まれているが、その方法は利便性が低く、遊技機に対する情報の入力及び遊技機による情報の出力においては更なる利便性の向上が求められている。

【６４４５】

具体的には、例えば遊技者のスマートフォン等の携帯端末を使用して遊技機との間で情報のやり取りを行う場合には、遊技機側が出力しようとする情報を識別可能な２次元コードを作成して表示し、遊技者がその２次元コードを携帯端末を使用して読み取り、その携帯端末によってインターネットと接続して読み取った２次元コードを情報として識別することが可能であった。そのため、より簡便に遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を行いたいという要望がある。

【６４４６】

ここで、遊技機に対する情報の入力及び遊技機からの情報の出力を遊技機側にBluetoothやWiFiのモジュールを設けることによって遊技者の携帯端末と通信をして行う場合には、次のような問題点が生じる。すなわち、遊技者が自身の携帯端末を開いて遊技ホールの任意の遊技台と通信を試みる場合に、その任意の遊技台を検索し、安全な通信状態を確立するためには非常に煩雑な作業が求められることになる。

【６４４７】

以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機１０（遊技機）が採用した構成について以下に具体的に説明する。

【６４４８】

本実実施形態によれば、遊技機の構成として、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する抽選処理と、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動

表示部と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行部と、前記所定期間の変動表示中に複数の演出を用いて変動演出を行なう演出実行処理と、演出実行処理に対して遊技者による外部入力が可能な外部入力手段とを備えている。そして、本実施形態によれば、外部入力手段は、所定の待機期間において、所定の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態となる検出ユニットを備える。さらに本遊技機は、検出ユニットが検出完了状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶手段に記憶された情報であって演出実行処理に関連した複数の関連情報を外部出力する外部出力手段を備える。そして、外部出力された複数の関連情報に対応した所定の情報入力を検出した対応情報入力状態が発生した場合に、演出実行処理における所定の設定可能な要素に対応する情報の外部入力および外部出力が可能である。

【６４４９】

したがって、本実施形態によれば、効果として、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出実行処理に対して設定可能な要素に対応する情報を外部から遊技機に入力することができ、さらに、遊技機から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。遊技機に記憶されている演出実行処理に対して設定可能な要素に関する情報を遊技機の外部に出力することができるので、遊技機の外部において演出実行処理に対して設定可能な要素に関する情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４５０】

また、遊技機の状態として、検出完了状態を経てさらに複数の演出実行関連情報に対応した情報の入力を検出した状態が発生することで演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【６４５１】

また、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に検出完了状態になるので、単に検出実行部の周囲に不特定の検知される対象物が存在することだけで、演出の実行における設定可能な要素に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、検出完了状態になるために、所定の検出される対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行における設定可能な情報に対応する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【６４５２】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断し、それらの条件が成立したと判断されることに基づいて特図抽選を実行可能であり、特図抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄の変動表示を実行し、特図抽選の結果が特図大当たりであった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特電開閉実行モードを実行し、所定期間の変動表示中に変動演出を実行し、変動演出を実行に対して遊技者によるカスタム設定情報の入力を可能とするためのBluetootによる入力手段を備える。そして、Bluetootによる入力手段は、NFC監視状態において、スマートフォンがNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態となるNFCモジュールと、NFCモジュールがNFC検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、NFCのＲＡＭ１１０ａに記憶されたBluetoothの接続情報をNFCによって出力する手段とを備え、NFCによって出力する手段されたBluetoothの接続情報に対応した接続要求の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、演出の実行における演出のカスタム設定情報のBluetoothを介した入力および遊技履歴情報のBluetoothを介した出力が可能である。

【６４５３】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、パチンコ機１０における演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報のBluetoothを介した入力および出力を好適に行うことが可能となる。よって、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を外部からパチンコ機１０に入力することができ、さらに、パチンコ機１０から外部に出力をすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。パチンコ機１０に記憶されている演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報をパチンコ機１０の外部に出力することができ、パチンコ機１０の外部において演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４５４】

より具体的な効果として、例えば、遊技機の演出に関するカスタム設定情報を予め用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報を外部（例えば携帯端末）から遊技機に入力することができる。このような構成とすることで、遊技機が備える演出操作ボタンや、十字キーを遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、例えば遊技者が携帯端末上で予め設定したカスタム設定情報を遊技機に入力することが可能になる。よって、遊技者が遊技機でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、遊技機で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。

【６４５５】

さらに、このような構成とすることで、スマートフォン２００で演出にカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、携帯端末（例えばスマートフォン）上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、より一層遊技の興趣向上を図ることができる。

【６４５６】

さらに、パチンコ機１０の状態として、NFC検出状態を経てさらBluetoothの接続情報に対応した情報である接続要求の入力を検出した状態が発生することで演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【６４５７】

また、スマートフォン２００がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にNFC検出状態になるので、単にNFCアンテナの周囲に不特定のスマートフォンなどの携帯端末が存在することだけで、演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、NFC検出状態になるために、スマートフォン２００がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意思と反して演出の実行に対してカスタム設定可能な演出の情報や遊技履歴情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【６４５８】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【６４５９】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生している状態において、新たな検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接した場合に複数の関連情報が出力されることを抑制することができる。例えば検出され得る対象

物が検出実行部に近接又は当接したことによって検出完了状態を経て、対応情報入力状態なっている場合に、他の検出され得る対象物が検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接したとしても検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されるのを抑制するので、当該検出され得る対象物の近接又は当接に対して、対応情報入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る対象物と、対応情報入力状態となることを抑制することができる。

【６４６０】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、所定の待機期間において検出完了状態が発生した場合に出力した複数の関連情報が出力されることを抑制する抑制処理を行うことができる。

【６４６１】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生している状態において、新たな携帯端末がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接した場合にBluetoothの接続情報が出力されることを抑制することができる。例えば携帯端末がNFCアンテナに近接又は当接したことによってNFC検出状態を経て、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態になっている場合に、他の携帯端末がNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接したとしてもNFC検出状態が発生した場合に出力したBluetoothの接続情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の検出され得る他の携帯端末と、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態となることを抑制することができる。

【６４６２】

さらに、本実施形態によれば、構成として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過するまで複数の関連情報の入力が検出されなかった場合に、対応情報入力状態を発生させるには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【６４６３】

よって、本実施形態によれば、効果として、検出完了状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず複数の関連情報の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して検出完了状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には対応情報入力状態を発生させるためには再度検出完了状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、検出完了状態を発生させた遊技者と、その状態から対応情報入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【６４６４】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過するまで接続要求の入力の入力が検出されなかった場合に、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【６４６５】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、NFC検出状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず接続要求の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反してNFC検出状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本実施形態によれば、そのような場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるためには再度NFC検出状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、NFC検出状態を発生させた遊技者と、その状態から接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【６４６６】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定

の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行う。

【６４６７】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態が発生した場合に、特定の要素の入力を行うことで強制的に対応情報入力状態を終了させる終了処理を行うことで、対応情報入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に対応情報入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【６４６８】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行う。

【６４６９】

よって、具体的な効果として、例えば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態が発生した場合に、切断用ＮＦＣによる入力を行うことで強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させる終了処理を行うことで、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【６４７０】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態を終了する場合に所定の発生条件を満たしていない場合には対応情報入力状態を発生させないように制限する制限処理を行う。

【６４７１】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態を終了する場合に、改めて対応情報入力状態を発生させるために所定の発生条件を設けることで、一度対応情報入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に対応情報入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【６４７２】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を満たしていない場合には接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させないように制限する。

【６４７３】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を終了する場合に、改めて接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させるために再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を設けることで、一度接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定のパチンコ機１０と間で通信状態を確立したスマートフォン２００が、次回からパチンコ機１０と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該パチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまう虞がある。本実施形態によれば、過去にパチンコ機１０と間で通信状態を確立したスマートフォン２００であっても次回に通信を確立するために再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件を設けることで、遊技者の意

に反してパチンコ機１０とスマートフォン２００とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【６４７４】

さらに、本実施形態によれば、構成として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。

【６４７５】

よって、本実施形態によれば、効果として、対応情報入力状態において、検出完了状態が発生した場合に特定出力用情報を出力する。すなわち、遊技者が検出され得る対象物を検出実行部に対して所定距離まで近接又は当接させて検出完了状態になることで特定出力用情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定出力用情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定出力用情報を出力することができる。

【６４７６】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。

【６４７７】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態において、NFC検出状態が発生した場合に遊技履歴情報を出力する。すなわち、遊技者がスマートフォン２００をNFCアンテナに対してNFC検出可能距離まで近接又は当接させてNFC検出状態になることで遊技履歴情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して遊技履歴情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で遊技履歴情報を出力することができる。

【６４７８】

以下に、本実施形態に沿ったより具体的な効果について説明する。遊技機の状態として、第１の入力状態（スマートフォン２００のＮＦＣを検出した状態）を経てさらに第２の入力状態（スマートフォン２００からの接続情報を含む接続要求の入力によって通信開始状態）が発生することで設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【６４７９】

また、所定の検出対象（スマートフォン２００のＮＦＣ）が所定の検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に第１の入力状態になるので、単に検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール）の周囲に不特定の検出対象（スマートフォン２００のＮＦＣ）が存在することだけで設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、第１の入力状態および第２の入力状態になるために、所定の検出対象（スマートフォン２００のＮＦＣ）が所定の検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール）に対して所定の距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意図と反して設定可能情報（演出のカスタムや遊技履歴）に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【６４８０】

また、パチンコ機１０は、第２の入力状態が発生している状態において、新たな所定の検出対象（携帯端末）が所定の検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に複数の情報（接続情報）が出力されることを抑制することができる。すなわち、携帯端末が所定の検出部に近接又は当接したことによって第１の入力状態を経て第２の入力状態なっている場合に、他の携帯端末が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接したとしても第１の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して第２の入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の携帯端末との第２の入力状態となることを抑制することができる。より具体的には、処理パターンＰＹ

２や処理パターンＰＹ３のように、スマートフォン２００との通信が開始されるときにＮＦＣモジュール１１０のＲＡＭ１１０ａの接続情報を無効なものに書き換えたり、接続情報の出力ができない状態にすることができる。

【６４８１】

また、パチンコ機１０は、第１の入力状態（スマートフォン２００のＮＦＣを検出した状態）が発生してから所定期間が経過するまで所定の情報の入力（接続情報の入力）が検出されなかった場合に、第２の入力状態を発生させるには再度第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる。

【６４８２】

第１の入力状態（スマートフォン２００のＮＦＣを検出した状態）が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の入力（接続情報の入力）の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して第１の入力状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本特徴によれば、そのような場合には第２の入力状態を発生させるためには再度第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、第１の入力状態を発生させた遊技者と、その状態から第２の入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【６４８３】

具体的には、処理パターンＰＹ１に対応する。処理パターンＰＹ１によれば、スマートフォン２００からBluetoothを介して接続要求を所定期間内に受信した接続要求に対してのみ接続要求を受信したと判定する構成を採用した。このようにすることで、意図せず短期間にスマートフォン２００をパチンコ機１０に近接又は当接させてしまった場合の不要なBluetooth接続を回避することができる。

【６４８４】

また、パチンコ機１０は、第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力（切断用ＮＦＣによる入力）を行うことで強制的に第２の入力状態を終了させる。

【６４８５】

すなわち、第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に第２の入力状態を終了させることで、第２の入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に第２の入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【６４８６】

具体的には、処理パターンＤＹ６に対応する。処理パターンＤＹ６によれば、強制的に通信の切断を行なうことができる。例えば、所在不明の携帯端末と通信が確立されている場合に、ホールスタッフが強制的に通信を切断することができる。

【６４８７】

またパチンコ機１０は、第２の入力状態を終了する場合に、所定の条件（再度の第１の入力状態を経由するという条件）を満たしていない場合には第２の入力状態を発生させないように制限する。

【６４８８】

この構成によれば、第２の入力状態を終了する場合に、改めて第２の入力状態を発生させるために所定の条件を設けることで、一度第２の入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に第２の入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本構成によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。

【６４８９】

具体的には、処理パターンＤＹ８に対応する。過去に接続（通信）と切断がされた携帯

端末内にパチンコ機１０のBluetoothの接続情報をが記憶されている場合に、再び当該携帯端末がパチンコ機１０に接近したときに意図せずに自動的にパチンコ機１０に接続されないようにするために、接続されている携帯端末との通信を切断する際に、ＢＴモジュール１１１の接続情報自体を新たな接続情報に変更し、それに合わせてＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されている接続情報も当該新たな接続情報に変更する構成である。

【６４９０】

本処理によれば、過去にパチンコ機１０と接続されたことがある携帯端末が自動的に接続されてしまうことを防止することができる。すなわち、当該携帯端末が再びパチンコ機１０と接続されるためには、再度、パチンコ機１０に接近してペアリング処理を行ってから接続されるようにすることができる。この処理において、通信を切断する場合に、ＢＴモジュール１１１自体のパスワードとＮＦＴモジュール１１０内のＲＡＭ１１０ａに格納されているパスワードを毎回変更することになるが、新たに設定するパスワードを乱数によって更新する構成を採用してもよい。

【６４９１】

また、パチンコ機１０は、第２の入力状態（スマートフォン２００からの接続情報を含む接続要求の入力によって通信開始状態）において、第１の入力状態（スマートフォン２００のＮＦＣを検出した状態）が発生した場合に特定情報（履歴情報等）を出力する出力手段を備える。

なわち、遊技者が所定の検出対象（スマートフォン２００のＮＦＣモジュール）を所定の検出部（パチンコ機１０のＮＦＣモジュール１１０）に対して所定の距離まで近接又は当接させて検出状態になることで（第１の入力状態となることで）特定情報（履歴情報等）を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定情報を出力することができる。

【６４９２】

具体的には、処理パターンＣＹ４、処理パターンＣＹ６に対応する。本処理は、スマートフォン２００が接近している場合であってBluetooth接続されている場合にのみデータを送信する構成である。送信するデータとしては、遊技履歴情報に関するデータや、パチンコ機１０の演出に関する音声データ、その他アプリケーションＡＰＰ上での特典データ等を採用することができる。

【６４９３】

遊技者がパチンコ機１０からスマートフォン２００にデータ（例えば、遊技履歴情報）を送信して欲しい時だけ、スマートフォン２００をパチンコ機１０に接近させて、スマートフォン２００にデータを受信することができる。

【６４９４】

《８－８》第８実施形態の変形例：

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

【６４９５】

《８－８－１》変形例１：

上記実施形態においては、携帯端末としてスマートフォン２００を例に説明をしたが、無線通信可能な携帯端末であればよく、スマートフォンに制限されない。携帯端末として、例えば、無線通信可能なタブレット端末でもよいし、無線通信可能なパーソナルコンピューターでもよいし、その他、パチンコ機１０との無線通信専用の携帯端末でもよい。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【６４９６】

《８－８－２》変形例２：

上記実施形態においては、NFCモジュールを備えた携帯端末をパチンコ機１０に近接さ

せてＮＦＣによる通信を行ったが、NFCモジュールを備えた携帯端末をパチンコ機１０に当接（接触）させることでNFCによる通信を行う構成としてもよい。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【６４９７】

《８－８－３》変形例３：

上記実施形態においては、近距離無線通信の一種としてＮＦＣを採用したが、ＮＦＣに代えて他の近距離無線通信を利用する構成を採用してもよい。例えば、赤外線通信やＷｉ－Ｆｉを採用してもよい。また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈに代えて赤外線通信やＷｉ－Ｆｉを採用してもよい。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【６４９８】

また、ＮＦＣを採用しない構成として、パチンコ機１０のガラスユニット１９にタッチセンサを設け、ガラスユニット１９にスマートフォン２００を接触させると、表示面４１ａにパチンコ機１０との接続情報が含まれる2次元コードを表示し、当該2次元コードをスマートフォン２００のカメラで読み取り、当該読み取った接続情報を基にしてパチンコ機１０にBluetoothの接続要求を送信してBluetooth接続する構成を採用してもよい。このような構成を採用することで、ＮＦＣを用いずに接続情報を取得しBluetooth接続をすることが可能である。このような構成を採用しても、上記実施形態と同様の効果を得ることができる。

【６４９９】

《８－８－４》変形例４：

携帯端末とパチンコ機１０との間での無線通信によってやり取りする情報は、カスタム設定情報や遊技履歴情報に限定されず、例えば、パチンコ機１０から携帯端末に向けて、実行中の遊技回に対する抽選結果を示唆する情報や、パチンコ機１０において実行されている演出の映像情報や音声情報などを送信するとしてもよい。また、携帯端末からパチンコ機１０に向けて、パチンコ機１０の遊技者の性別や名前など一部の個人情報や、アプリケーションＡＰＰ上でカスタムした演出上のキャラクタの情報などを送信するとしてもよい。このような構成を採用することで、携帯端末とパチンコ機１０との間での無線通信の様々な利用可能性を創出することができ、より一層の興趣向上を図ることができる。

【６５００】

《８－９》他の構成への適用：

上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【６５０１】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【６５０２】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【６５０３】

また、上記実施形態及び上記各変形例においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【６５０４】
《８－１０》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：
以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。
【６５０５】
＜特徴ｅＡ群＞
特徴ｅＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。
【６５０６】
［特徴ｅＡ１］
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選（内部抽選）を実行する当否抽選手段（抽選処理）と、
前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（変動表示部）と、
前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示（当選遊技回変動）の終了後に特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段（特定遊技実行部）と、
前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（演出/変動中の演出）を用いて変動演出を行なう演出実行手段（演出実行処理/演出の実行）と、
前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（外部入力/カスタム設定情報の入力）が可能な入力手段（外部入力手段/Bluetootによる入力手段）と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、
所定の待機状態（待機期間/NFC監視状態）において、所定の検出対象（対象物/スマートフォン）が所定の検出部（検出実行部/NFCアンテナ）に対して所定の距離（所定距離/NFC検出可能距離）まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（検出完了状態/NFC検出状態）となる検出手段（検出ユニット/NFCモジュール）を備え、
本遊技機は、
前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態（検出完了状態/NFC検出状態）が発生した場合に、所定の記憶部（所定の記憶手段/NFCのＲＡＭ１１０ａ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（複数の関連情報/Bluetoothの接続情報）を出力（外部出力/情報の出力）する出力手段（外部出力手段/NFCによる接続情報を出力する処理）を備え、
前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報の入力（情報入力/接続要求の入力）を検出した第２の入力状態（対応情報入力状態／接続要求の入力が完了したBluetoothの通信状態）が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（設定可能な情報/カスタム設定可能な演出の情報）に関する情報（設定可能な情報に対応する情報/演出のカスタム設定情報）の入力（外部入力/Bluetoothを介した入力）および出力（外部出力/画像の出力）が可能となるように構成された
ことを特徴とする。
【６５０７】
本特徴によれば、遊技機に対する情報の入力および遊技機からの情報の出力を好適に行うことが可能となる。また、演出実行手段に対して設定可能情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されている。すなわち、設定可能情報に関する情報を外部から遊技機に入力することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。例えば、遊技機の演出に関するカスタム設定情報を予め用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報を外部（例えば携帯端末）から遊技機に入力することができる。このような構成とす

ることで、遊技機が備える演出操作ボタンや、十字キーを遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、例えば遊技者が携帯端末上で予め設定したカスタム設定情報を遊技機に入力することが可能になる。よって、遊技者が遊技機でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、遊技機で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。

【６５０８】

さらに、このような構成とすることで、携帯端末上で演出にカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、携帯端末（例えばスマートフォン）上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、より一層遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５０９】

また、遊技機に記憶されている設定可能情報に関する情報を遊技機の外部に出力することができ、遊技機の外部において当該設定可能情報に関する情報を利用することができ、さらなる遊技の興趣向上を図ることができる。

【６５１０】

さらに、遊技機の状態として、第１の入力状態を経てさらに第２の入力状態が発生することで設定可能情報に関する情報の入力および出力が可能となるように構成されているので、なんらの条件や状態の遷移無しに不意に意図せず設定可能情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【６５１１】

また、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に第１の入力状態になるので、単に検出部の周囲に不特定の検出対象が存在することだけで設定可能情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。より具体的には、第１の入力状態になるために、所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接させることを条件とすることで、遊技者の意思を確認することができ、遊技者の意図と反して設定可能情報に関する情報の入力および出力がされてしまうことを回避することができる。

【６５１２】

［特徴ｅＡ２］

特徴ｅＡ１に記載の遊技機であって、

前記第２の入力状態（対応情報入力状態/接続情報の入力完了およびBluetooth通信状態）が発生した場合に、前記所定の待機状態（NFC監視状態）において前記第１の入力状態（検出完了状態/ NFC検出完了状態）が発生した場合に出力した前記複数の情報（Bluetoothの接続情報）が出力されることを抑制する抑制手段（抑制処理/ Bluetoothの接続情報の出力を抑制）を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【６５１３】

本特徴によれば、第２の入力状態が発生している状態において、新たな所定の検出対象が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に複数の情報が出力されることを抑制することができる。より具体的には、例えば携帯端末が所定の検出部に近接又は当接したことによって第１の入力状態を経て第２の入力状態なっている場合に、他の携帯端末が所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接したとしても第１の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されるのを抑制するので、当該他の携帯端末の近接又は当接に対して第２の入力状態となることを抑制することができる。すなわち、複数の携帯端末との第２の入力状態となることを抑制することができる。

【６５１４】

なお、上記実施形態において、複数の携帯端末との第２の入力状態となることを抑制する方法としては、Bluetoothの接続情報としてのBluetoothの機器名、Bluetoothのアドレス、Bluetoothのパスワードの３つの情報のうち、Bluetoothの機器名だけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのアドレスだけを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothのパスワードだけを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報のうち２つの情報を無効なものに書き換えてもよい。すなわち、Bluetoothの機器名とBluetoothのアドレスとを無効なものに書き換えてもよいし、Bluetoothの機器名とBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよいし、BluetoothのアドレスとBluetoothのパスワードとを無効なものに書き換えてもよい。また、これら３つの情報の全てを無効なものに書き換えてもよい。

【６５１５】

［特徴ｅＡ３］

特徴ｅＡ１または特徴ｅＡ２に記載の遊技機であって、

前記第１の入力状態（検出完了状態/ NFC検出完了状態）が発生してから所定期間が経過するまで前記所定の情報の入力（接続情報の入力）が検出されなかった場合に、前記第２の入力状態（接続情報の入力）を発生させるには再度前記第１の入力状態（NFC検出状態）を発生させることが必要な状態を発生させる手段を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【６５１６】

第１の入力状態が発生してから所定期間が経過したにもかかわらず所定の情報の入力の検出がされないといった状態は、遊技者の意に反して第１の入力状態が発生した可能性や、遊技者が既に遊技を終了して遊技機から退席している場合などが考えられる。本特徴によれば、そのような場合には第２の入力状態を発生させるためには再度第１の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させることで、第１の入力状態を発生させた遊技者と、その状態から第２の入力状態を発生させた遊技者とが異なるといった事象を回避することができる。

【６５１７】

［特徴ｅＡ４］

特徴ｅＡ１から特徴ｅＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２の入力状態（対応情報入力状態／接続情報の入力、ペアリング成立状態）が発生した場合に、特定の入力（特定の要素の入力/切断用NFC）を行うことで強制的に前記第２の入力状態を終了させる終了入力手段（終了処理/ Bluetooth通信状態の終了）を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【６５１８】

本特徴によれば、第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に第２の入力状態を終了させる終了入力手段を備えることで、第２の入力状態を維持しておくことで遊技上または処理上の不都合や、遊技上または処理上の問題が生じる場合に、強制的に第２の入力状態を終了させることで、当該不都合や問題を回避または解消することができる。

【６５１９】

［特徴ｅＡ５］

特徴ｅＡ１から特徴ｅＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第２の入力状態（対応情報入力状態/Bluetooth通信状態）が発生した場合に、特定の入力（特定の要素の入力/切断用NFC）を行うことで、前記特定の入力がされるよりも前に入力された前記所定の入力を無効にする無効手段（無効処理）を備えた

ことを特徴とする遊技機。

【６５２０】

本特徴によれば、第２の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで当該特定の入力がされるよりも前に入力された所定の入力を無効にするので、特定の入力以前に入力された所定の入力の内容に影響を受けずに特定の入力後に入力された新たな所定の入力

の内容を反映させることができる。
【６５２１】
［特徴ｅＡ６］
特徴ｅＡ１から特徴ｅＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の入力状態（対応情報入力状態/Bluetooth通信状態）を終了する場合に、所定の条件（所定の発生条件/再度のＮＦＣ検出状態を経由するという条件）を満たしていない場合には前記第２の入力状態を発生させない（制限処理/NFCおよびBluetoothのパスワード書き換え）ように制限する制限手段（制限処理）を備えた
ことを特徴とする遊技機。
【６５２２】
本特徴によれば、第２の入力状態を終了する場合に、改めて第２の入力状態を発生させるために所定の条件を設けることで、一度第２の入力状態を発生させたからということをもって、次回から無条件に第２の入力状態に移行させることで発生する遊技上または処理上の問題を回避することができる。例えば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末が、次回から当該遊技機と無条件に通信の確立が可能になると、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまう虞がある。本特徴によれば、過去に所定の遊技機と間で通信状態を確立した携帯端末であっても次回に通信を確立するために所定の条件を設けることで、遊技者の意に反して当該遊技機と携帯端末とが通信を確立してしまうといった問題を回避することができる。
【６５２３】
［特徴ｅＡ７］
特徴ｅＡ１から特徴ｅＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記第２の入力状態において、前記第１の入力状態が発生した場合に特定情報（特定出力用情報/遊技履歴情報、切断確認用データ）を出力する出力手段を備えた
ことを特徴とする遊技機。
【６５２４】
本特徴によれば、第２の入力状態において、第１の入力状態が発生した場合に特定情報を出力する。すなわち、遊技者が所定の検出対象を所定の検出部に対して所定の距離まで近接又は当接させて検出状態になることで（第１の入力状態となることで）特定情報を出力する。したがって、遊技者の意に反して特定情報を出力することを回避し、遊技者の意思を確認した上で特定情報を出力することができる。
【６５２５】
なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。
【６５２６】
パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。
【６５２７】
また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【６５２８】
上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化、遊技の健全性の向上等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【６５２９】
なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【６５３０】
以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示

す。

【６５３１】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【６５３２】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【６５３３】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【６５３４】

《９》第９実施形態：

演出のカスタム設定方法

《９－０》はじめに：

従来の遊技機は遊技者からの情報の入力を遊技演出に反映することで遊技の快適性興趣を向上させている。これにより多様な遊技者の要望に応えることができるが、情報の入力は遊技機のデータ保持や制御に負担をかけることもあり得る。そのため遊技者の情報の入力の多様性を低下させることなく遊技機のデータ保持や制御を好適に行うことが求められている。具体的には例えば変動遊技に用いられる演出要素の出力態様を遊技者が決定して入力可能とした場合には、複数の候補を表示し、遊技者が任意の候補を決定して、その選択情報を入力することで遊技機は入力された情報を基に演出要素の出力態様を決定していた。しかし、遊技機が演出要素の出力態様を設定する所定のタイミングにおいて、設定し得る対象が多ければ多いほど、対応したデータは増大し、処理も複雑になってしまう。しかし遊技者の入力を不能にすればデータや処理の増大は防ぐことができるが、遊技の快適性や興趣は低下することとなる。

【６５３５】

本発明は、遊技者による多様な入力を可能としながらも、所定の出力態様設定タイミングにおける遊技機の負担を軽減することを目的としている。

【６５３６】

本発明は上記した問題点の１又は複数を解決するためのものであり、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技機状態を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行う演出実行手段と、

前記複数の演出要素のうち遊技者が選択した特定の演出要素に関して、前記特定の演出要素の出力態様に対する値を遊技者が決定して入力可能な入力手段と、を備えた遊技機であって、

前記出力態様に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の値を選択して入力し得るものであり、
本遊技機は、
遊技者が決定した前記一の所定の値の入力が完了した場合に、対応した特定表示を実行する特定表示手段と、
前記特定表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定手段と、を備え、
前記所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の演出要素の出力態様に対する値を設定し得るものであり、
前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記出力態様に対する値として第１の値が入力されていた場合であっても、前記第１の値とは異なる第２の値が入力されていた場合であっても、前記出力態様の値として、前記第１の値及び前記第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成された
ことを特徴とする。

【６５３７】
これにより、遊技機に対する遊技者による遊技演出の演出要素への選択に幅を持たせつつ、遊技演出の演出要素に対する出力態様を設定する所定のタイミングにおける遊技機の負担を軽減することが可能となる。

【６５３８】
本発明における「所定の抽選条件」は、所定の抽選を実行するための条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件や、普図抽選を実行するための条件や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件、などが挙げられる。

【６５３９】
「入力手段」は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能なものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、NFC（Near Field Communication）を介した情報・信号の入力に対する処理や、Bluetooth（「Bluetooth」は登録商標）を介した情報・信号の入力や、演出操作ボタンを介した情報・信号の入力に対する処理や、演出操作ボタンを介したカスタム設定選択や、十字キーを介した情報・信号の入力に対する処理や、操作ハンドルを介した情報・信号の入力に対する処理などが挙げられる。

【６５４０】
「特定の演出要素」は、複数の演出要素のうち遊技者が選択したものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出や、これらの演出や部分的な演出を構成する音や光や画像や映像などのうちの特定のものなどが挙げられる。

【６５４１】
「当否抽選手段」は、当否抽選を行なうものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理や、第２特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって特図抽選の結果を判定する抽選処理、普図始動ゲートを遊技球が通過したことに基づいて乱数情報を取得し、取得した乱数情報を所定のテーブルと照合することによって普図抽選の結果を判定する抽選処理、などが挙げられる。

【６５４２】

「変動表示」は、当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動を表示するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特別図柄の変動の表示、第２特別図柄の変動表示、普通図柄の変動の表示などが挙げられる。

【６５４３】

「特定遊技状態」は、当否抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に実行されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモード、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードなどが挙げられる。

【６５４４】

「特定遊技実行手段」は、特定遊技状態を実行するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特別電動役物が複数回開閉する遊技状態である特電開閉実行モードを実行する処理や、普通電動役物が高頻度に動作する高頻度サポートモードを実行する処理や、普通電動役物が低頻度に動作する低頻度サポートモードを実行する処理などが挙げられる。

【６５４５】

「特定表示」は、遊技者が決定した一の所定の値の入力が完了した場合にそれに対応し表示されるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力が完了した場合のそれに対応した表示（例えば、カスタム設定を受け付けた旨の表示や、遊技者によって入力された値の表示や、入力を受け付けた旨を示す表示や、設定完了を示す表示や、入力完了を示す表示など）などが挙げられる。

【６５４６】

「判断手段」は、所定の抽選条件が成立したか否かを判断するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、普図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理や、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断する処理、などが挙げられる。

【６５４７】

「演出要素」は、実行される演出や、演出を構成するものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、開閉実行モード中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、サポートモード中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出や、これらの演出や部分的な演出を構成する音や光などが挙げられる。

【６５４８】

「演出実行手段」は、変動表示中に複数の演出要素を用いて変動演出を行なう処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示中に実行する変動演出を設定する処理である特図変動演出設定処理や、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示中に実行する変動演出における演出用可動役物の駆動を制御する処理である演出用可動役物駆動処理や、それらの処理を実行する音光制御装置および表示制御装置や、それらの制御装置をまとめたサブ制御装置などが挙げられる。

【６５４９】

「出力態様」は、演出要素を出力する態様であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度や種類や、これらの演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩などが挙げられる。

【６５５０】

「出力態様に対する値」は、演出要素を出力する態様に対する値であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値や、これらの演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値などが挙げられる。

【６５５１】

「当否抽選」は、判断手段により所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第１特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第１特図抽選や、第２特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される第２特図抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普図抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。

【６５５２】

「一の所定の値」は、出力態様に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩

に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中から遊技者が選択して入力し得る値などが挙げられる。

【６５５３】

「特定表示手段」は、特定表示を実行する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、表示制御装置や、図柄表示装置４１や、表示面４１ａや、これらに特定表示をさせる制御処理などが挙げられる。

【６５５４】

「特定の値」は、出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された値であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、サポートモード中に実行される演出や当該演出を構成する部分的な演出のうちの特定の演出の出現頻度や期待度の値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値として遊技者によって入力された値とは異なる値や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値として遊技者によって入力された値とは異なる値（例えばデフォルト値）などが挙げられる。

【６５５５】

「出力値設定手段」は、特定表示を実行した後に実行され得る手段であって出力値を設定する手段であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、変動表示中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値（出力値）を設定する手段や、演出や部分的な演出を構成する音の音量や光の光量や画像の明度や彩度や色彩や映像の明度や彩度や色彩に対する値（出力値）を設定する手段や、開閉実行モード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値（出力値）を設定する手段や、サポートモード中に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度の値（出力値）を設定する手段や、変動表示の終了から次の変動表示が開始されるまでの期間に実行される演出のうちの特定の演出や当該演出を構成する部分的な演出の出現頻度や期待度に対する値（出力値）を設定する手段などが挙げられる。

【６５５６】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「当否抽選」としての「内部抽選」を備え、「当否抽選手段」としての「抽選処理」を備え、「変動表示手段」としての「変動表示部」を備え、「特定の変動表示」としての「当選遊技回変動」を備え、「特定遊技実行手段」としての「特定遊技実行部」を備え、「演出要素」としての「出力要素」を備え、「演出実行手段」としての「演出実行処理」を備えてもよい。

【６５５７】

さらに、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「演出要素」としての「出力要素」を備え、「特定の演出要素」としての「特定の出力要素」を備え、「出力態様」としての「出力状態」を備え、「入力手段」としての「外部入力手段」を備え、「出力態様に対する値」としての「設定値」を備え、「一の所定の値」としての「一の所定の入力可能値」を備え、「特定表示」としての「特定画像表示」を備え、「特定表示手段」としての「特定画像表示部」を備え、「出力値設定手段」としての「出力値設定処理」を備え、「出力態様に対する値」としての「出力値」を備え、「第１の値」としての「第１の入力値」

を備え、「第２の値」としての「第２の入力値」を備え、「特定の値」としての「特定設定値」を備え、「記憶手段」としての「記憶部」を備え、「第１入力手段」としての「第１入力処理」を備え、「第２入力手段」としての「第２入力処理」を備え、「入力値記憶領域」としての「入力値記憶部」を備え、「一の所定の値が入力されたことを示す画像」としての「入力内容表示画像」を備え、「画像表示手段」としての「画像表示部」を備え、「実行履歴情報」としての「遊技履歴情報」を備え、「履歴情報記憶領域」としての「履歴情報記憶部」を備え、「履歴情報出力手段」としての「履歴情報出力処理」を備えてもよい。

【６５５８】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第９実施形態として説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機１０の構成と、上記実施形態におけるパチンコ機１０の構成との異なる部分について以下に説明する。本実施形態におけるパチンコ機１０は、以下の説明において上記実施形態のパチンコ機１０と異なる構成以外の部分は、上記実施形態におけるパチンコ機１０の構成が採用される。

【６５５９】

本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技者が演出のカスタム設定を行う場合に、出力要素としての演出の出現頻度や期待度を遊技者が１％単位で入力可能である。また、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技者が演出のカスタム設定をパチンコ機１０に外部入力する手段として、パチンコ機１０の演出操作ボタン２４と十字キー２７を用いて入力する手段と、スマートフォン２００などの携帯端末を用いて外部入力する手段とを備える。さらに、本実施形態におけるパチンコ機１０は、カスタム設定情報として遊技者によって１％単位で変更可能に外部入力された出現頻度や期待度の値に対する処理の方法にも特徴を備える。本説明においては、演出操作ボタン２４と十字キー２７とを用いた演出のカスタム設定について説明をした後、スマートフォンを用いた演出のカスタム設定について説明をして、その後、外部入力されたカスタム設定情報に対する処理の方法について説明をする。

【６５６０】

なお、本実施形態のカスタム設定はスマートフォン２００で行われたカスタム設定を通信でパチンコ機１０に入力することを前提として構成されているが、遊技者の中にはスマートフォンを持っていない人がいることも考えられる。そのような遊技者に不平等が無いように、本実施形態は、非常に手間と時間はかかるが手動入力によるスマートフォンと同等のカスタム設定を行うことが可能な構成となっている。

【６５６１】

《９－１》演出操作ボタン２４と十字キー２７とを用いた演出のカスタム設定：

図４３１は、第９実施形態における演出カスタム設定用画像ＰＳＧａを説明する説明する説明図である。図４３１（ａ）に示すように、演出カスタム設定用画像ＰＳＧａには、パチンコ機１０において実行される演出の出現頻度や期待度の設定を可能にするための画像が表示される。具体的には、演出カスタム設定用画像ＰＳＧａには、一発告知演出の出現頻度を設定可能にする画像である一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１ａと、パチンコ機１０において実行可能な演出の一つである魚群演出の期待度を設定可能にする魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａと、パチンコ機１０において実行可能な演出の一つである泡演出の期待度を設定可能にする泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａとが表示される。

【６５６２】

一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１ａは、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより一発告知演出の出現頻度の設定が可能である。図示するように、一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１ａにはスライダーが表示されており、スライダーに含まれる矢印のカーソルをユーザーが十字キー２７の左右ボタンで操作することによって一発告知演出の出現頻度を設定することが可能である。本実施形態においては、一発告知演出の出現頻度を０％～１００％の間で１％単位で設定することが可能である。また一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１ａには、スライダーによって設定されている出現頻度の値がリアルタイムに表示

される。

【６５６３】

なお、本実施形態において一発告知演出の出現頻度とは、特図抽選の抽選結果が大当たりである遊技回の数を全体とした場合における、全体に対する一発告知演出が実行された遊技回の数の割合（％）である。すなわち、出現頻度を１００％に設定すると特図抽選において大当りに当選する遊技回の全てにおいて一発告知演出が実行され、出現頻度を０％に設定すると特図抽選において大当りに当選する遊技回の全てにおいて一発告知演出は実行されない。

【６５６４】

魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａは、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより魚群演出の期待度の設定が可能である。図示するように、魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａにはスライダーが表示されており、スライダーに含まれる矢印のカーソルをユーザーが十字キー２７の左右ボタンで操作することによって魚群演出の期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、魚群演出の期待度を１０％～９０％の間で１％単位で設定することが可能である。また魚群演出期待度設定用画像ＣＴ２ａには、スライダーによって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。

【６５６５】

なお、本実施形態において演出の期待度（信頼度）とは、当該演出が実行された複数の遊技回の総数を全体とした場合、すなわち、当該演出が実行された特図抽選において大当たりに当選した遊技回と外れとなった遊技回との総数を全体とした場合における、全体に対して当該演出が実行されて大当たりに当選した遊技回の回数が占める割合として算出される。例えば、魚群演出が実行された遊技回が１０００回あった場合に、魚群演出が実行されて大当たりに当選した遊技回が６００回あり、魚群演出が実行されて外れとなった遊技回が４００回あった場合には、魚群演出の期待度は６０％（６００/１０００）として算出される。

【６５６６】

泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａは、遊技者が十字キー２７で操作入力することにより泡演出の期待度の設定が可能である。図示するように、泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａにはスライダーが表示されており、スライダーに含まれる矢印のカーソルをユーザーが十字キー２７の左右ボタンで操作することによって魚群演出の期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、泡演出の期待度を１０％～５０％の間で１％単位で設定することが可能である。また泡演出期待度設定用画像ＣＴ３ａには、スライダーによって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。

【６５６７】

これらの演出の出現頻度や期待度の値を遊技者が入力した後、演出操作ボタン２４を操作することにより、表示面４１ａにおける演出カスタム設定用画像ＰＳＧａの表示は終了し、図４３１（ｂ）に示すように、特定画像表示として表示面４１ａには「以下の内容でカスタム設定を受け付けました」という画像ＦＧ１が表示される。また、表示面４１ａには、各演出の出現頻度や期待度に対して遊技者が設定した値が入力されたことを示す画像ＦＧ２が表示される。

【６５６８】

なお、これらの演出の出現頻度や期待度の値は、遊技者が各演出の出現頻度を期待度を設定するためのスライダーの矢印のカーソルを移動させ停止させた時点で、その値がパチンコ機１０に入力される。従って、例えば、遊技者が一発告知演出頻度設定用画像ＣＴ１において矢印のカーソルを３５％の位置に移動させ停止させた時に、第１特図始動口３３に遊技球が入球し当該演出カスタム設定用画像ＰＳＧａの表示が終了した場合であっても、遊技者が入力した一発告知演出頻度の値として３５％という値はパチンコ機１０に入力される。

【６５６９】

以上、演出操作ボタン２４と十字キー２７とを用いた演出のカスタム設定について説明

をした。
【６５７０】
《９－２》スマートフォンを用いた演出のカスタム設定：
本実施形態においては、スマートフォン２００にインストールされた遊技機専用アプリケーション（以下、アプリケーションＡＰＰとも呼ぶ）を用いて、パチンコ機１０が実行する演出に関する各種の設定をスマートフォン２００のユーザーが予め行うことが可能である。すなわち、パチンコ機１０で行われる演出のカスタム設定をスマートフォン２００のユーザーがアプリケーションＡＰＰで行うことができる。具体的には、所定の演出が実行された場合における大当たりの期待度（信頼度）や、大当たりの確定を示唆する一発告知演出の出現頻度、ラウンド遊技中に再生する楽曲ムービーの再生順など、演出に関する各種設定をスマートフォン２００にインストールされているアプリケーションＡＰＰ上で設定することができる。ユーザーはパチンコ機１０で遊技をするよりも前に（例えば、ユーザーの自宅で）、アプリケーションＡＰＰを用いてパチンコ機１０の演出のカスタム設定をすることが可能である。なお、以下の説明においてはスマートフォン２００のユーザーおよびパチンコ機１０の遊技者を、単にユーザーや遊技者と呼ぶことがある。
【６５７１】
そして、遊技者がパチンコ機１０で遊技をするときに、遊技者によってアプリケーションＡＰＰを用いて設定された演出のカスタム設定に関する情報（以下、カスタム設定情報）を、スマートフォン２００からパチンコ機１０にBluetoothを介した通信によって送信することができる。なお、上述したように、本実施形態においても、上記第８実施形態と同様に、Bluetoothによる接続の際に行われるパチンコ機１０とスマートフォン２００とのペアリングにはＮＦＣを用いる。
【６５７２】
パチンコ機１０は、スマートフォン２００からBluetooth通信によって受信したカスタム設定情報に基づいて、実行する演出処理に関する設定値を決定し、当該設定値に従って演出を実行する。以下、具体的に説明をする。
【６５７３】
図４３２は、スマートフォン２００においてアプリケーションＡＰＰを起動させたときのタッチパネル２０２に表示される操作画像（以下、初期操作画像とも呼ぶ）を説明する説明図である。図示するように、初期操作画像には、操作アイコン２０４と、操作アイコン２０５と、操作アイコン２０６と、操作アイコン２０７とが表示される。操作アイコン２０４には「カスタム設定」の表示がされており、操作アイコン２０４をユーザーが操作すると、演出に関するカスタム設定が可能な操作画像にタッチパネル２０２の表示が切り替わる。
【６５７４】
操作アイコン２０５には「遊技機と接続」の表示がされており、操作アイコン２０５をユーザーが操作すると、パチンコ機１０とスマートフォン２００との間でＮＦＣを用いたBluetooth接続をするための操作アイコンが表示された操作画像（以下、接続操作用画像とも呼ぶ）にタッチパネル２０２の表示が切り替わる。接続操作用画像については後述する。
【６５７５】
操作アイコン２０６には「遊技終了（遊技機接続解除）」の表示がされている。パチンコ機１０とスマートフォン２００がBluetoothで接続中である場合に、操作アイコン２０６をユーザーが操作すると、パチンコ機１０とスマートフォン２００との間のBluetooth接続が解除される。なお、パチンコ機１０とスマートフォン２００がBluetoothで接続されていない場合に、操作アイコン２０６をユーザーが操作すると、「遊技機と接続されていません」と表示され（図示省略）、タッチパネル２０２は初期操作画像の表示に戻る。
【６５７６】
また、操作アイコン２０７には「終了」の表示がされており、操作アイコン２０７をユーザーが操作すると、スマートフォン２００において起動しているアプリケーションＡＰ

Ｐが終了する。

【６５７７】

図４３３は操作アイコン２０４（「カスタム設定」）がユーザーによって操作された場合にタッチパネル２０２に表示される操作画像（機種選択用画像）の一例を示した説明図である。図４３３（ａ）に示すように、ユーザーによって操作アイコン２０４（図４３２参照）が操作されると、タッチパネル２０２には、ユーザーが演出のカスタム設定を所望する遊技機の機種を選択するための操作画像（以下、機種選択用画像とも呼ぶ）が表示される。機種選択用画像には、遊技機の機種を選択するための複数の操作アイコン２０８が表示される。具体的には、「機種Ａ」、「機種Ｂ」、「機種Ｃ」、「機種Ｄ」といったように、複数の種類の遊技機の中から１つをユーザーが選択可能な操作アイコン２０８の画像が表示される。

【６５７８】

例えば、操作アイコン２０８の中からユーザーが「機種Ａ」と表示されている操作アイコンを操作した場合には、図４３３（ｂ）に示すように、機種Ａにおける各種演出の設定を具体的に行うための画像（以下、演出設定用画像とも呼ぶ）が表示される。なお、本実施形態におけるパチンコ機１０の機種は、機種Ａである。

【６５７９】

また、図４３３（ｂ）に示すように、機種選択用画像に表示されている操作アイコン２０９には「戻る」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン２０９の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作画像（図４３２参照）に戻る。操作アイコン２０９は、ユーザーが機種を選択せずに初期操作画像に戻りたい場合や、初期操作画像においてユーザーが誤って操作アイコン２０４を操作して機種選択用画像に移動してしまった場合などに用いられる。

【６５８０】

図４３３（ｂ）に示すように演出設定用画像には、機種Ａで実行される演出においてカスタム設定可能な項目が、ユーザーが選択可能な複数の操作アイコン２１０～操作アイコン２１９として表示されている。操作アイコン２１０には「一発告知演出頻度設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１０を操作すると、大当たりの確定を示唆する一発告知演出の実行頻度をユーザーが設定可能な画像（以下、一発告知演出頻度設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。一発告知演出頻度設定用画像の詳細は後で説明する。

【６５８１】

操作アイコン２１２には「魚群演出期待度設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１２を操作すると、大当たり当選の可能性を示唆する演出である魚群演出の期待度をユーザーが設定可能な画像（以下、魚群演出期待度設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。魚群演出期待度設定用画像の詳細は後で説明する。

【６５８２】

操作アイコン２１４には「泡演出期待度設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１４を操作すると、大当たり当選の可能性を示唆する演出である泡演出の期待度をユーザーが設定可能な画像（以下、泡演出期待度設定画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。泡演出期待度設定用画像の詳細は後で説明する。

【６５８３】

操作アイコン２１６には「カットイン演出設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１６を操作すると、パチンコ機１０が実行する演出のひとつであるカットイン演出に関する各種設定が可能な画像（以下、カットイン演出設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表示される。カットイン演出設定用画像の詳細は後で説明する。

【６５８４】

操作アイコン２１８には「ラウンド楽曲設定」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１８を操作すると、パチンコ機１０のラウンド遊技中に再生される楽曲に関する設定が可能な画像（以下、ラウンド楽曲設定用画像とも呼ぶ）がタッチパネル２０２に表

示される。ラウンド楽曲設定用画像の詳細は後で説明する。

【６５８５】

操作アイコン２１９には「カスタム設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２１９を操作すると、ユーザーがカスタム設定をした情報（カスタム設定情報）がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。また、ユーザーが操作アイコン２１９を操作することによって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作画像（図４３２参照）に戻る。

【６５８６】

次に、一発告知演出頻度設定用画像について説明をする。

【６５８７】

図４３４は一発告知演出頻度設定用画像を説明する説明図である。また、図４３５は、パチンコ機１０において実行される一発告知演出（ハイビスカスフラッシュ演出）を説明する説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１０（図４３３（ｂ）参照）を操作すると、図４３４に示すように、大当たりの確定を示唆する一発告知演出の実行頻度をユーザーが設定可能な一発告知演出頻度設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。

【６５８８】

ここで、先に一発告知演出であるハイビスカスフラッシュ演出について説明をする。図４３５に示したように、パチンコ機１０が実行する一発告知演出は、演出用可動役物１７０が動作する演出（ハイビスカスフラッシュ演出）である。具体的には、演出用可動役物１７０が下方に移動し、かつ、回転軸部１７１の回動運動によって各花びら部１７２が回転する。その際、各花びら部１７２が回転軸部１７１から遠ざかる方向に移動することによって花が開花したような演出効果が生みだされる。回転軸部１７１を構成する部材にはLEDが設けられており、一発告知演出の実行時には点滅する。また、スピーカー４６からは、一発告知用の効果音が出力される。

【６５８９】

説明を図４３４に示した一発告知演出頻度設定用画像に戻す。タッチパネル２０２に表示された一発告知演出頻度設定用画像には、スライダー２２０が表示されており、スライダー２２０に含まれる矢印２２２をユーザーが左右に操作することによって一発告知演出の出現頻度を設定することが可能である。本実施形態においては、一発告知演出の出現頻度を０％～１００％の間で１％単位で設定することが可能である。また表示部２２４には、スライダー２２０によって設定されている出現頻度の値がリアルタイムに表示される。

【６５９０】

また、図示するように、一発告知演出頻度設定用画像には操作アイコン２２６が表示されている。操作アイコン２２６には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２２６を操作すると、ユーザーが設定をした一発告知の出現頻度の情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２２６の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図４３３（ｂ）参照）に戻る。

【６５９１】

次に、魚群演出期待度設定用画像について説明をする。

【６５９２】

図４３６は、魚群演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１２（図４３３参照）を操作すると、図４３６（ａ）に示すような魚群演出期待度設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。

【６５９３】

ここで、先に魚群演出について説明をする。図４３６（ｂ）に示したように、パチンコ機１０が実行する魚群演出は、遊技回の実行中に表示面４１ａに複数の魚を表示することによって、当該遊技回の特図抽選の抽選結果が大当たりとなる可能性を示唆する演出である。

【６５９４】
説明を図４３６（ａ）に示した魚群演出期待度設定用画像に戻す。タッチパネル２０２に表示された魚群演出期待度設定用画像には、スライダー２２８が表示されており、スライダー２２８に含まれる矢印２３０をユーザーが左右に操作することによって魚群演出期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、魚群演出の期待度を１０％～９０％の間で１％単位で設定することが可能である。また、表示部２３２には、スライダー２２０によって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。本実施形態では、魚群演出の期待度については、上述した一発告知演出の出現頻度と異なり、０％や１００％の設定ができないように構成されている。その理由については、後述する「遊技機におけるカスタム設定情報に基づく処理」において説明する。
【６５９５】
また、図４３６（ａ）に示すように、魚群演出期待度設定用画像には操作アイコン２３４が表示されている。操作アイコン２３４には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２３４を操作すると、ユーザーが設定をした魚群演出の期待度の情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２３４の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図４３３（ｂ）参照）に戻る。
【６５９６】
次に、泡演出期待度設定用画像について説明をする。
【６５９７】
図４３７は、泡演出期待度設定用画像について説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１４（図４３３参照）を操作すると、図４３７（ａ）に示すような魚群演出期待度設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。
【６５９８】
ここで、先に泡演出について説明をする。図４３７（ｂ）に示したように、パチンコ機１０が実行する泡演出は、遊技回の実行中に表示面４１ａに複数の泡を表示することによって、当該遊技回の特図抽選の抽選結果が大当たりとなる可能性を示唆する演出である。
【６５９９】
説明を図４３７（ａ）に示した泡演出期待度設定用画像に戻す。タッチパネル２０２に表示された泡演出期待度設定用画像には、スライダー２３６が表示されており、スライダー２３６に含まれる矢印２３８をユーザーが左右に操作することによって魚群演出期待度を設定することが可能である。本実施形態においては、泡演出の期待度を１０％～５０％の間で１％単位で設定することが可能である。また、表示部２４０には、スライダー２２３６によって設定されている期待度の値がリアルタイムに表示される。また本実施形態では、泡演出の期待度については、上記説明した魚群演出と同様に、上述した一発告知演出の出現頻度と異なり、０％や１００％の設定ができないように構成されている。その理由については、後述する「遊技機でのカスタム設定に対する処理」において説明する。
【６６００】
さらに、本実施形態においては、ユーザーがカスタム設定をしない場合の標準的な演出の設定においては、泡演出は上記説明した魚群演出よりも比較的期待度が低い演出として設定されている。そのため、カスタム設定においても、泡演出の期待度として設定可能な最大値を、上記魚群演出の期待度として設定可能な最大値（９０％）よりも低い値（５０％）に設定している。
【６６０１】
図４３７（ａ）に示すように、泡演出期待度設定用画像には操作アイコン２４２が表示されている。操作アイコン２４２には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２４２を操作すると、ユーザーが設定をした泡演出の期待度の情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２４２の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図４３３（ｂ）参照）に戻る。

【６６０２】
次に、カットイン演出設定用画像について説明をする。
【６６０３】
図４３８はカットイン演出設定用画像について説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１６（図４３３参照）を操作すると、図４３８（ａ）に示すようなカットイン演出設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。
【６６０４】
カットイン演出とは、遊技回の実行中において、一連の演出が表示面４１ａに表示されているときに、所定のキャラクタが表示面４１ａに挿入表示（カットイン）される演出である。
【６６０５】
タッチパネル２０２に表示されたカットイン演出設定用画像には、カットイン演出として挿入表示が可能な３種類のキャラクタの名前が表示された３つの操作アイコン２４４～２４８が選択可能に表示されている。ユーザーはそれら３つの操作アイコンから１つの操作アイコンを選択して操作（タッチ）することによって、カットイン演出として挿入表示されるキャラクタを選択することができる。
【６６０６】
また、カットイン演出設定用画像に表示されている操作アイコン２５０には「戻る」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン２５０の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図４３３（ｂ）参照）に戻る。操作アイコン２５０は、ユーザーがカットイン演出について設定をせずに演出設定用画像に戻りたい場合や、演出設定用画像においてユーザーが誤って操作アイコン２１６を操作してカットイン演出設定用画像に移動してしまった場合などに用いられる。なお、カスタム設定においてカットイン演出の設定を行わなかった場合には、パチンコ機１０においては予め標準として設定されたキャラクタによってカットイン演出が実行される。
【６６０７】
図４３８（ｂ）は一例として、カットイン演出設定用画像において、「マリンちゃん」の表示がされた操作アイコン２４４をユーザーが操作した場合に表示される画像（以下。選択キャラクタ設定用画像）を示した説明図である。図示するように、選択キャラクタ設定用画像には、選択されたキャラクタ（マリンちゃん）の服装を選択可能な操作アイコン２５２～操作アイコン２５６と、カットイン演出時の当該キャラクタのポーズを選択可能な操作アイコン２５８～操作アイコン２６２が表示されている。
【６６０８】
例えば、ユーザーが「浴衣」と表示された操作アイコン２５４と、「照れ笑い」と表示された操作アイコン２６０とを操作した場合には、当該カスタム設定がパチンコ機１０において繁栄され、浴衣を着用したマリンちゃんのキャラクタが照れ笑いをする画像がカットイン演出として実行される。
【６６０９】
また、図示するように、カットイン演出設定用画像には操作アイコン２６４が表示されている。操作アイコン２６４には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２６４を操作すると、ユーザーが設定をしたカットイン演出の設定情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２６４の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図４３３（ｂ）参照）に戻る。
【６６１０】
次に、ラウンド楽曲設定用画像について説明をする。
【６６１１】
図４３９は、ラウンド楽曲設定用画像の説明をする説明図である。上述したように、ユーザーが操作アイコン２１８（図４３３参照）を操作すると、図４３９に示すようなラウンド楽曲設定用画像がタッチパネル２０２に表示される。なお、上述したようにラウンド

楽曲とは、ラウンド遊技中に再生される楽曲（映像と楽曲）である。

【６６１２】

図示するように、タッチパネル２０２に表示されたラウンド楽曲設定用画像には、表示領域２６６に、４種類の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｄ）が操作アイコン２６８～操作アイコン２７４として表示されている。ユーザーは表示領域２６６に表示された操作アイコン２６８～操作アイコン２７４を表示領域２７６にスライドさせることよって、ラウンド遊技中に再生をさせたい楽曲および楽曲の再生順を設定可能である。

【６６１３】

例えば、図４３９に示すように、ユーザーが表示領域２６６に表示されている操作アイコン２６８～操作アイコン２７４をスライドさせて、表示領域２７６に上から「楽曲Ｃ」、「楽曲Ａ」、「楽曲Ｂ」の順に配置した場合には、パチンコ機１０におけるラウンド遊技中に「楽曲Ｃ」→「楽曲Ａ」→「楽曲Ｂ」の順にリピート再生される。

【６６１４】

他の例として、ユーザーが表示領域２６６に表示されている操作アイコン２６８～操作アイコン２７４をスライドさせて、表示領域２７６に「楽曲Ｃ」だけを配置した場合には、パチンコ機１０におけるラウンド遊技中に「楽曲Ｃ」のみがリピート再生される。

【６６１５】

さらに他の例として、ユーザーが表示領域２６６に表示されている操作アイコン２６８～操作アイコン２７４をスライドさせて、表示領域２７６の上から「楽曲Ｃ」、「楽曲Ａ」、「楽曲Ｂ」、「楽曲Ａ」の順といったように同じ楽曲（本例では「楽曲Ａ」）を複数回配置することも可能である。この場合には、パチンコ機１０におけるラウンド遊技中に「楽曲Ｃ」→「楽曲Ａ」→「楽曲Ｂ」→「楽曲Ａ」の順にリピート再生される。

【６６１６】

図４３９に示すように、ラウンド楽曲設定用画像には操作アイコン２７８が表示されている。操作アイコン２７８には「設定完了」の表示がされており、ユーザーが操作アイコン２７８を操作すると、ユーザーが設定をしたラウンド楽曲の設定情報がスマートフォン２００が備えるメモリに記憶される。ユーザーによる操作アイコン２７８の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は演出設定用画像（図４３３（ｂ）参照）に戻る。

【６６１７】

このように、パチンコ機１０の演出操作ボタン２４や十字キー２７による入力によってカスタム設定可能な項目よりも、スマートフォン２００によってカスタム設定可能な項目の方が多い。演出操作ボタン２４は十字キー２７では操作性に乏しく遊技者が演出に対して細かな設定をすることを想定した場合、遊技者の負担が大きくなるため、パチンコ機１０の演出操作ボタン２４や十字キー２７による入力によってカスタム設定可能な項目は、遊技者が演出操作ボタン２４や十字キー２７によって簡易に入力可能な項目に制限している。一方、スマートフォン２００は、タッチパネル２０２を備えており操作性に優れるため、演出に対する細かな設定を可能な構成としている。なお、パチンコ機１０の演出操作ボタン２４や十字キー２７による入力によってカスタム設定可能な項目を、スマートフォン２００によってカスタム設定可能な項目と同様に細かな設定が可能な構成としてもよい。しかしそのような構成を採用した場合、演出のカスタム設定をする際に、遊技者が演出操作ボタン２４や十字キー２７を操作する負担が大きくなる。

【６６１８】

上述したように、一発告知演出頻度設定用画像、魚群演出期待度設定用画像、泡演出期待度設定用画像、カットイン演出設定用画像、およびラウンド楽曲設定用画像において設定されたカスタム設定情報は、図３７０（ｂ）の演出設定用画像に表示されている操作アイコン２１９（「カスタム設定完了」）が操作されることによって、最終的なカスタム設定の情報としてスマートフォン２００のメモリに記憶される。

【６６１９】

次に、初期操作画像（図４３２参照）において、操作アイコン２０５（「遊技機と接続」）が操作された場合について説明をする。上述したように、操作アイコン２０５をユー

ザーが操作すると、タッチパネル２０２に接続操作用画像が表示される。

【６６２０】

図４４０は、接続操作用画像を説明する説明図である。図４４０（ａ）に示すように、接続操作用画像には操作アイコン２８０が表示される。操作アイコン２８０には「接続」の表示がされている。ユーザーが操作アイコン２８０を操作すると、スマートフォン２００とパチンコ機１０との接続処理が開始される。また、タッチパネル２０２には図４４０（ｂ）に示した接続中画像が表示される。スマートフォン２００とパチンコ機１０との間で行われる接続処理には、ＮＦＣを利用したペアリング、およびペアリング後に開始されるBluetoothによる通信が含まれる。接続処理については後述する。なお、接続操作用画像に表示されている操作アイコン２８２には「戻る」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン２８２の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作用画像（図４３２参照）に戻る。

【６６２１】

接続処理が開始された後、スマートフォン２００とパチンコ機１０とがBluetoothによる通信を開始すると、タッチパネル２０２にはスマートフォン２００とパチンコ機１０とが接続された旨の画像（以下、接続完了画像とも呼ぶ）が表示される。

【６６２２】

図４４１は、接続完了画像を説明する説明図である。図４４１（ａ）に示すように、接続完了画像には、タッチパネル２０２にはスマートフォン２００とパチンコ機１０とが接続された旨の表示がされる。また、図示するように、接続完了画像には操作アイコン２８４と操作アイコン２８６とが表示される。操作アイコン２８４には「カスタム設定情報送信」の表示がされており、スマートフォン２００において設定されたカスタム設定情報がパチンコ機１０に送信される。なお、このような構成に限らず、スマートフォン２００とパチンコ機１０とがBluetoothによる通信を開始すると、スマートフォン２００が自動的にカスタム設定情報をパチンコ機１０に送信する構成を採用してもよい。

【６６２３】

スマートフォン２００からパチンコ機１０にカスタム設定情報の送信が完了すると、タッチパネル２０２には図４４１（ｂ）に示すように、カスタム設定情報送信完了画像が表示される。カスタム設定情報送信完了画像にはカスタム設定情報の送信が完了した旨の表示がされる。また、カスタム設定情報送信完了画像に表示されている操作アイコン２９０には「終了」の表示がされている。ユーザーによる操作アイコン２９０の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作用画像（図４３２参照）に戻る。

【６６２４】

また、接続完了画像（図４４１（ａ）参照）において、遊技者によって操作アイコン２８６が操作された場合には、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報の受信を行う。スマートフォン２００が遊技履歴情報を受信した場合には、タッチパネル２０２に遊技履歴情報受信画像が表示される。

【６６２５】

図４４２は遊技履歴情報受信画像を説明する説明図である。図示するように遊技履歴情報受信画像には、遊技履歴情報として、遊技者による一連の遊技における確変大当たりの回数、通常大当たりの回数、獲得賞球数、過去の所定回数の大当たりとなった遊技回において実行された演出の種類、各大当たり遊技回における大当たり種別が表示される。また、遊技履歴情報受信画像に表示されている操作アイコン２９２には「終了」の表示がされている。遊技者による操作アイコン２９２の操作によって、タッチパネル２０２に表示される画像は初期操作用画像（図４３２参照）に戻る。

【６６２６】

一方、パチンコ機１０は、スマートフォン２００からカスタム設定情報を受信すると、パチンコ機１０の表示面４１ａにユーザーがカスタム設定として設定した内容を示す画像（以下、カスタム設定情報受信完了画像とも呼ぶ）を表示する。

【６６２７】

図４４３は、入力内容表示画像としてのカスタム設定情報受信完了画像を説明する説明図である。図示するように、パチンコ機１０はスマートフォン２００からカスタム設定情報を受信すると、カスタム設定情報受信完了画像として、ユーザーがスマートフォン２００を用いてカスタム設定した内容を表示面４１ａに表示する。図示するように、特定画像表示として表示面４１ａには「以下の内容でカスタム設定を受け付けました」という画像ＦＧ１ａが表示される。また、表示面４１ａには、各演出の出現頻度や期待度に対して遊技者が設定した値が入力されたことを示す画像ＦＧ２ａが表示される。なお、カスタム設定情報受信完了画像は遊技者による遊技を妨げるものではなく、パチンコ機１０において遊技回が開始された場合には速やかにカスタム設定情報受信完了画像を終了する。変形例として、例えば遊技回が開始され所定期間の経過後（例えば３秒経過後）にカスタム設定情報受信完了画像を終了するとしてもよい。このようにすることで、遊技者に対してカスタム設定した内容を確認しやすくすることができる。その他、遊技回が実行されている期間において、カスタム設定情報受信完了画像を表示面４１ａに小さく表示し続ける構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者はカスタム設定した内容を常時確認することができる。また他の構成として、遊技回が実行されている期間、または、待機状態の期間において、遊技者が演出操作ボタン２４または十字キー２７を操作することによって、カスタム設定情報受信完了画像を表示面４１ａに表示する構成を採用してもよい。このようにすることで、遊技者は所望のタイミングでカスタム設定した内容を確認することができる。

【６６２８】

なお、スマートフォン２００からパチンコ機１０へのカスタム設定情報の送信は、パチンコ機１０において遊技回の実行中または全ての期間に送信することが可能な構成としてもよい。その場合、パチンコ機１０は、スマートフォン２００から送信されたカスタム設定情報を遊技回における演出に反映させるタイミングは、カスタム設定情報を受信した時点の直後に実行される遊技回の開始時点からとしてもよいし、カスタム設定情報を受信した時点よりも後の時点に第１特図始動口３３または第２特図始動口３４に遊技球が入球したことに起因する遊技回の開始時点からとしてもよい。そして、カスタム設定情報受信完了画像を、表示面４１ａの表示領域のうち、変動する装飾図柄と重畳しない領域に表示する構成としてもよい。例えば、カスタム設定情報受信完了画像を、表示面４１ａの右下の領域であって変動する装飾図柄と重畳しない領域に表示する構成としてもよい。

【６６２９】

また、パチンコ機１０はスマートフォン２００からカスタム設定情報を受信すると、表示面４１ａにカスタム設定情報受信完了画像を表示させることに加えて、カスタム設定情報に基づいた内部処理を実行する。以下、パチンコ機１０がカスタム設定情報を受信した際に行う内部処理について説明をする。

【６６３０】

《９－３》外部入力されたカスタム設定情報に対する処理：

次に、外部入力されたカスタム設定情報に対するパチンコ機１０による処理について説明をする。

【６６３１】

＜一発告知演出頻度に関する処理＞

図４４４は、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した一発告知演出頻度の値に対して、パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。以下の説明では、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いてパチンコ機１０にカスタム設定情報を外部入力する外部入力手段と、スマートフォン２００を用いてパチンコ機１０にカスタム設定情報を外部入力する外部入力手段とをまとめて単に「外部入力手段」と呼ぶときがある。

【６６３２】

図４４４に示すように、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として０

％の値を入力した場合には、パチンコ機１０側でも一発告知演出頻度の値が０％となるように演出に用いるテーブルデータを設定する。すなわち、一発告知演出が実行されないように設定する。

【６６３３】

また、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として１～９９％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が５０％となるように遊技回中の演出の決定に用いるテーブルデータ（以下、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）とも呼ぶ）を設定する。具体的には、特図抽選において大当たりに当選した際に実行する演出を決定するために用いる乱数と当該乱数に対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において、実行する演出が一発告知演出となる割合と一発告知以外の演出となる割合が５：５となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を参照する。

【６６３４】

そして、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として１００％の値を入力した場合には、パチンコ機１０側でも一発告知演出頻度の値が１００％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。すなわち、一発告知演出が必ず実行されるように設定する。

【６６３５】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、一発告知演出頻度をユーザーが０％～１００％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、３種類（０％、５０％、１００％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって一発告知演出頻度を０％～１００％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、一発告知演出頻度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０で用意するとした場合には１０１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本実施形態のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【６６３６】

さらに本実施形態においては、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定するため、ユーザーが一発告知演出頻度を１％～９９％の範囲のいずれかの値にカスタム設定した場合には、実際にユーザーがカスタム設定した頻度（値）どおりにパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない場合があるが、大当たりに当選した回数における一発告知演出が実行された回数を統計学的な規模でカウントしない限り、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることには気付きにくい。

【６６３７】

さらに本実施形態においては、実際にユーザーが外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と、１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。なぜならば、一発告知演出頻度の値が０％というのは一発告知演出がされないことであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を０％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されてい

る一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【６６３８】

同様に、一発告知演出頻度の値が１００％というのは大当たりとなる遊技回における演出は毎回一発告知演出がされることであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を１００％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない大当たり遊技回が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【６６３９】

本実施形態においては、上述したように、実際にユーザー（遊技者）が外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定するので、上記の問題を解決することができ、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【６６４０】

すなわち、本実施形態におけるパチンコ機１０は、当該パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができることに加え、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【６６４１】

＜魚群演出期待度に関する処理＞

図４４５は、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した魚群演出期待度の値に対して、パチンコ機１０において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。

【６６４２】

図４４５に示すように、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として１０～９０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出の値が５０％となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【６６４３】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において魚群演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において魚群演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、魚群演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における魚群演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、魚群演出期待度が５０％となるようにすることが可能である。

【６６４４】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、魚群演出期待度をユーザーが１０％～９０％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、１種類（５０％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって魚群演出期待度を１０％～９０％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、魚群演出期待度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０で用意するとした場

合には８１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負担がかかる。一方、本実施形態のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な魚群演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における魚群演出期待度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【６６４５】

＜泡演出期待度に関する処理＞

図４４６は、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した泡演出期待度の値に対して、パチンコ機１０において設定するた泡演出期待度の値について説明する説明図である。

【６６４６】

図４４６に示すように、遊技者が外部入力手段によって泡演出期待度の値として１０～５０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で泡演出の値が３０％となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【６６４７】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において泡演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において泡演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、泡演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における泡演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、泡演出期待度が３０％となるようにすることが可能である。

【６６４８】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、上記説明した魚群演出期待度と同様に、泡演出期待度をユーザーが１０％～５０％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、１種類（３０％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって泡演出期待度を１０％～５０％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、泡演出期待度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０で用意するとした場合には４１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本実施形態のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な泡演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における泡演出期待度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【６６４９】

なお上述したが、本実施形態においては、ユーザーがカスタム設定をしない場合の標準的な演出の設定においては、泡演出は上記説明した魚群演出よりも比較的期待度が低い演出として設定されている。そのため、カスタム設定においても、泡演出の期待度として設

定可能な最大値を、上記魚群演出の期待度として設定可能な最大値（９０％）よりも低い値（５０％）に設定している。

【６６５０】

また、遊技者が外部入力手段によって入力したカスタム設定情報に対してパチンコ機１０において上記説明した処理を実行するが、一発告知演出、魚群演出、泡演出のうち２つまたは３つの演出が同じ遊技回において実行されることを妨げない。例えば、同じ遊技回において泡演出を実行した後に魚群演出を実行することも可能である。

【６６５１】

＜カットイン演出、ラウンド楽曲に関する処理＞

上記説明したように、本実施形態においては、一発告知演出頻度、魚群演出期待度、泡演出期待度に関しては、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した値に対して、パチンコ機１０において設定する値が異なる場合があるが、カットイン演出およびラウンド楽曲に関する設定については、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した内容とパチンコ機１０において設定する内容が一致するように構成されている。カットイン演出に関する設定およびラウンド楽曲に関する設定は、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）で設定した内容と同じ内容をパチンコ機１０に設定しても、パチンコ機１０による処理の負荷および記憶容量に大きな変化はないからである。また、ユーザーが設定した内容とパチンコ機１０において設定する内容が一致するものも採用することによって、パチンコ機１０がユーザーが行ったカスタム通りに挙動しているものと思わせることができ、一発告知演出頻度、魚群演出期待度、泡演出期待度においてユーザーが設定した内容とパチンコ機１０において設定する内容が不一致であることを気付きにくくすることができる。また、カットイン演出、ラウンド楽曲においてユーザーのカスタム通りに挙動をすることで、ユーザーがカスタムの良さを認識することができる。

以上、遊技機によるカスタム設定情報に基づく処理について説明をした。

【６６５２】

《９－４》主制御装置、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

主制御装置、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理については、音声発光制御装置におけるカスタム設定処理（ステップＳｅ６１０３）が上記第８実施形態と異なり、その他の処理の内容は同じであるので説明を省略する。なお、本実施形態におけるカスタム設定処理（ステップＳｅ６１０３）は、上述の「《９－３》外部入力されたカスタム設定情報に対する処理」で説明した処理内容となる。

【６６５３】

《９－５》第９実施形態における課題・効果：

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について述べる。

【６６５４】

従来の遊技機は遊技者からの情報の入力を遊技演出に反映することで遊技の快適性や興趣を向上させている。これにより多様な遊技者の要望に応えることができるが、情報の入力は遊技機のデータ保持や制御に負担をかけることもあり得る。そのため遊技者の情報の入力の多様性を低下させることなく遊技機のデータ保持や制御を好適に行うことが求められている。具体的には例えば変動遊技に用いられる演出要素の出力態様を遊技者が決定して入力可能とした場合には、複数の候補を表示し、遊技者が任意の候補を決定して、その選択情報を入力することで遊技機は入力された情報を基に演出要素の出力態様を決定していた。しかし、遊技機が演出要素の出力態様を設定する所定のタイミングにおいて、設定し得る対象が多ければ多いほど、対応したデータは増大し、処理も複雑になってしまう。しかし遊技者の入力を不能にすればデータや処理の増大は防ぐことができるが、遊技の快適性や興趣は低下することとなる。本発明は、遊技者による多様な入力を可能としながらも、所定の出力態様設定タイミングにおける遊技機の負担を軽減することを目的としている。

【６６５５】
以上の課題に対して本実施形態のパチンコ機１０が採用した構成について以下に具体的に説明する。
【６６５６】
本実実施形態によれば、構成として、所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、内部抽選を実行する抽選処理を行い、内部抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示部と、内部抽選の結果が特定結果であった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特定遊技機状態を実行する特定遊技実行部を備え、所定期間の変動表示中に複数の出力要素を用いて変動演出を行う演出実行処理と、複数の出力要素のうち遊技者が選択した特定の出力要素に関して、特定の出力要素の出力状態に対する値を遊技者が決定して入力可能な外部入力手段とを備える。出力状態に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の入力値を選択して入力し得るものであり、本遊技機は、遊技者が決定した一の所定の入力値の入力が完了した場合に、対応した特定画像表示を実行する特定画像表示部と、特定画像表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定処理部とを備え、所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の出力要素の出力状態に対する出力値を設定し得るものであり、所定の出力値設定処理部は、遊技者によって出力状態に対する値として第１の入力値が入力されていた場合であっても、第１の入力値とは異なる第２の入力値が入力されていた場合であっても、出力状態の値として、第１の入力値及び第２の入力値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るよう構成されている。
【６６５７】
したがって、本実施形態によれば、効果として、遊技機に対する遊技者による遊技演出の出力要素の選択の幅を持たせつつ、遊技演出の出力要素に対する出力状態を設定する所定のタイミングにおける遊技機の負担を軽減することが可能となる。すなわち、出力状態に対する値を複数の値の中から遊技者が一の所定の値として第１の入力値及び第２の入力値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定される。このようにすることで、出力状態に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。
【６６５８】
具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１特図抽選を実行するための条件や、第２特図抽選を実行するための条件が成立したか否かを判断し、それらの条件が成立したと判断されることに基づいて特図抽選を実行可能であり、特図抽選の結果に基づいて、所定期間の特別図柄の変動表示を実行し、特図抽選の結果が特図大当たりであった場合に実行される特定の表示結果を表示する当選遊技回変動の終了後に特電開閉実行モードを実行し、所定期間の変動表示中に複数の演出を用いて変動演出を行い、複数の演出のうち遊技者が選択した特定の演出に関して、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対する値を遊技者が決定して入力可能なカスタム設定を入力する手段を備える。出現頻度や期待度に対する値は、複数の値の中から遊技者が一の所定の入力値を選択して入力し得るものであり、パチンコ機１０は、遊技者が決定した一の所定の入力値の入力が完了した場合に、対応したカスタム設定情報受信完了画像の表示を実行する図柄表示装置４１（表示面４１ａ）と、カスタム設定情報受信完了画像の表示を実行した後に実行され得るカスタム設定処理を行い、カスタム設定処理によって、変動演出を実行する場合に使用する特定の演出の出現頻度や期待度に対する値を設定し得るものであり、出現頻度や期待度の値の設定処理は、遊技者によって出現頻度や期待度に対する値として第１の設定値が入力されていた場合であっても、第１の設定値とは異なる第２の設定値が入力されていた場合であっても、出現頻度や期待度の値として、第１の設定値及び第２の設定値とは異なる値であって

予めＲＯＭ９３に記憶された代表値を設定し得るよう構成されている。

【６６５９】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、パチンコ機１０に対する遊技者による演出の選択の幅を持たせつつ、演出に対する出現頻度や期待度を設定する所定のタイミングにおけるパチンコ機１０の負担を軽減することが可能となる。すなわち、出現頻度や期待度に対する値を複数の値の中から遊技者が一の所定の設定値として第１の設定値及び第２の設定値を選択して入力しても、予めＲＯＭ９３に記憶された代表値が設定される。このようにすることで、出現頻度や期待度に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【６６６０】

さらに、本実施形態によれば、構成として、特定の出力要素の出力は、少なくとも画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれか1つを含む。

【６６６１】

よって、本実施形態によれば、効果として、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力状態に対する値として、複数の値の中から遊技者が一の所定の入力値として第１の入力値及び第２の入力値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定される。従って、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力要素に関して、処理の簡易化、および当該出力要素に関するデータ容量の削減を実現することができる。具体的には。画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力状態に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【６６６２】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、特定の演出の出力は、少なくとも画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれか1つを含む。

【６６６３】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出現頻度や期待度に対する値として、複数の値の中から遊技者が一の所定の設定値として第１の設定値及び第２の設定値を選択して入力しても、予めＲＯＭ９３に記憶された代表値が設定される。従って、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの演出に関して、処理の簡易化、および当該演出に関するデータ容量の削減を実現することができる。具体的には。画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出現頻度や期待度に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【６６６４】

さらに、本実施形態によれば、構成として、少なくとも第１の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能な第１外部入力手段と、第１の出力要素とは異なる第２の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能な第２外部入力手段とを備え、外部入力手段は、第１の

出力要素と第２の出力要素に対応して異なる値を入力可能に構成されている。

【６６６５】

よって、本実施形態によれば、効果として、複数の出力要素に対してそれぞれの出力状態に対応した値を遊技者は設定することが可能となるので、複数の出力要素に対する出力状態の組み合わせとして遊技者の好みに合わせたオリジナルの組み合わせで演出の設定をすることができる。

【６６６６】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、少なくとも第１の演出（例えば、魚群演出）の出現頻度・期待度に対応した値を入力可能であり、第１の演出とは異なる第２の演出（例えば、泡演出）の出現頻度や期待度に対応した値を入力可能であり、出現頻度や期待度の入力は、第１の演出と第２の演出に対応して異なる値を入力可能である。

【６６６７】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、複数の演出に対してそれぞれの出現頻度や期待度に対応した値を遊技者は設定することが可能となるので、複数の演出に対する出現頻度や期待度の組み合わせとして遊技者の好みに合わせたオリジナルの組み合わせで演出の設定をすることができる。

【６６６８】

さらに、本実施形態によれば、構成として、所定の出力値設定処理部は、遊技者によって特定設定値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された特定設定値を設定する。

【６６６９】

よって、本実施形態によれば、効果として、所定の出力値設定処理部は、遊技者によって特定設定値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された特定設定値を設定するので、出力要素の出力状態に対応した値として遊技者が入力した値と常に異なる値に設定するわけではなく、出力要素の出力状態に対応した値として遊技者が入力した値と予め記憶手段に記憶された特定設定値とが一致している場合には、出力要素の出力状態として遊技者の入力した値を正確に反映した出力状態で出力要素を出力することができる。

【６６７０】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定処理は、遊技者によって代表値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された代表値の値を設定する。

【６６７１】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定処理は、遊技者によって代表値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された代表値を設定するので、演出の出現頻度や期待度に対応した値として遊技者が入力した値と常に異なる値に設定するわけではなく、演出の出現頻度や期待度に対応した値として遊技者が入力した値と予め記憶手段に記憶された代表値とが一致している場合には、演出の出現頻度や期待度として遊技者の入力した値を正確に反映した出現頻度や期待度で演出を実行することができる。

【６６７２】

さらに、本実施形態によれば、構成として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、一の所定の入力値が入力されたことを記憶する入力値記憶部と、変動演出において、特定の出力要素の出力状態に対して一の所定の入力値が入力されたことを示す入力内容表示画像を表示する画像表示手段とを備える。

【６６７３】

よって、本実施形態によれば、効果として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、一の所定の入力値が入力されたことを記憶して、変動演出において、特定の出力要素の出力状態に対して一の所定の入力値が入力されたことを示す入力内容表示画像を表示する。よって、遊技者は、特定の出力要素の出力状態に対して遊技者自身が入力した値を確認することができる。そして、遊技者自身が入力した値に対応した出力状態で出

力要素が出力されると思わせることができる。さらに、そのような状態において実際には出力状態の値として、第１の入力値及び第２の入力値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定され特定設定値に対応した出力状態で出力要素が出力されるので、遊技者に対して驚きや納得をさせることができる。

【６６７４】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、遊技者によって出現頻度や期待度や楽曲の値として一の所定の入力値が入力された場合に、当該一の所定の入力値が入力されたことを記憶するＲＡＭ９４と、変動演出において、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対して一の所定の入力値が入力されたことを示すカスタム設定情報受信完了画像を表示する図柄表示装置４１（表示面４１ａ）を備える。

【６６７５】

よって、具体的な効果として、例えば、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、一の所定の入力値が入力されたことを記憶して、変動演出において、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対して一の所定の入力値が入力されたことを示すカスタム設定情報受信完了画像を表示する。よって、遊技者は、特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対して遊技者自身が入力した値を確認することができる。そして、遊技者自身が入力した値に対応した出現頻度や期待度や楽曲で演出が出力されると思わせることができる。さらに、そのような状態において実際には出現頻度や期待度や楽曲の値として、第１の設定値及び第２の設定値とは異なる値であって予めＲＯＭ９３にに記憶された代表値が設定され代表値に対応した出現頻度や期待度や楽曲で演出が実行されるので、遊技者に対して驚きや納得をさせることができる。

【６６７６】

さらに、本実施形態によれば、構成として、外部入力手段は、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能である。

【６６７７】

よって、本実施形態によれば、効果として、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の出力要素の出力状態に対応した値を入力可能であるので、遊技者は所望のタイミングで特定の出力要素の出力状態に対応した値を入力することができ、利便性および興趣を向上させることができる。

【６６７８】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定を入力する手段は、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対応した値を入力可能である。

【６６７９】

よって、具体的な効果として、例えば、本実施形態によれば、所定期間の変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対応した値を入力可能であるので、遊技者は所望のタイミングで特定の演出の出現頻度や期待度や楽曲に対応した値を入力することができ、利便性および興趣を向上させることができる。

【６６８０】

さらに、本実施形態によれば、構成として、外部入力手段は、特定遊技状態において出力される出力要素に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であり、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合に、所定の入力に基づく出力状態で特定遊技状態において出力される出力要素を出力する手段を備えている。

【６６８１】

よって、本実施形態によれば、効果として、特定遊技状態において出力される出力要素に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であるので、従来の遊技機のように特定遊技状態の開始直前や開始後に、遊技者が短時間で特定遊技状態において出力される出力要素に対する設定をしなくてもよい構成とすることができる。よって、遊技者は余裕を

もって特定遊技状態における出力要素の出力状態について設定をすることができる。

【６６８２】

さらに、本実施形態によれば、効果として、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合に、所定の入力に基づく出力状態で特定遊技状態において出力される出力要素を出力する。上述のように、本実施形態の遊技機における所定の出力値設定処理部は、遊技者によって出力状態に対する値として第１の入力値が入力されていた場合であっても、第１の入力値とは異なる第２の入力値が入力されていた場合であっても、出力状態の値として、第１の入力値及び第２の入力値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るよう構成されている。しかしながら、本実施形態として、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合には、当該特定遊技状態における出力状態は、遊技者による所の入力に基づいた出力状態で出力要素を出力することができる。特定遊技状態（ラウンド遊技中）の出力要素の設定（例えば、開閉実行モード中の楽曲の曲順）は、変動表示中の演出のように出現頻度の値や期待度の値に対応して多くの演出パターンテーブルを備える必要がなく各値毎に多くのデータ容量を必要としない。従って、当該特定遊技状態における出力状態は遊技者による所の入力に基づいた出力状態で出力要素を出力することで、遊技者の好みの設定を反映した出力要素を出力することができる。

【６６８３】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、カスタム設定を入力する手段は、特定遊技状態において出力される演出に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であり、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合に、その入力に基づく出現頻度や期待度で特定遊技状態において出力される演出を実行する手段を備えている。

【６６８４】

よって、具体的な効果として、例えば、開閉実行モードにおいて実行される演出に対して開閉実行モードの発生前に所定の入力が可能であるので、従来の遊技機のように開閉実行モードの開始直前や開始後に、遊技者が短時間で開閉実行モードにおいて実行される演出に対する設定をしなくてもよい構成とすることができる。よって、遊技者は余裕をもって開閉実行モードにおける演出の出現頻度や期待度や楽曲について設定をすることができる。

【６６８５】

さらに、具体的な効果として、例えば、開閉実行モードの発生前に所定の入力がされた場合に、所定の入力に基づく出現頻度や期待度で特定遊技状態において出力される演出を実行する。上述のように、本実施形態のパチンコ機１０におけるカスタム設定処理は、遊技者によって出現頻度や期待度に対する値として第１の設定値が入力されていた場合であっても、第１の設定値とは異なる第２の設定値が入力されていた場合であっても、出現頻度や期待度の値として、第１の設定値及び第２の設定値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るよう構成されている。しかしながら、本実施形態として、開閉実行モードの発生前に所定の入力がされた場合には、開閉実行モードにおける楽曲や曲順は、遊技者による所の入力に基づいた楽曲や曲順で演出を実行することができる。開閉実行モード中の演出の設定（例えば、開閉実行モード中の楽曲の曲順）は、変動表示中の演出のように出現頻度の値や期待度の値に対応して多くの演出パターンテーブルを備える必要がなく各値毎に多くのデータ容量を必要としない。従って、開閉実行モードにおける楽曲や曲順は遊技者による所の入力に基づいた楽曲や曲順で演出を実行することで、遊技者の好みの設定を反映した演出を実行することができる。

【６６８６】

さらに、本実施形態によれば、構成として、第１の入力値は特定設定値よりも大きな値であり、第２の入力値は特定設定値よりも小さな値である。

【６６８７】

よって、本実施形態によれば、効果として、第１の入力値が特定設定値よりも大きな値であっても、第２の入力値が特定設定値よりも小さな値であっても、出力状態の値として予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者

には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。

【６６８８】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１の設定値は代表値よりも大きな値であり、第２の設定値は代表値よりも小さな値である。

【６６８９】

よって、具体的な効果として、例えば、第１の設定値が代表値よりも大きな値であっても、第２の設定値が代表値よりも小さな値であっても、出現頻度や期待度の値として予め記憶手段に記憶された代表値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出現頻度や期待度の値を設定している感覚を付与することができる。

【６６９０】

さらに、本実施形態によれば、構成として、第１の入力値および第２の入力値は特定設定値よりも大きな値である。

【６６９１】

よって、本実施形態によれば、効果として、第１の入力値および第２の入力値が特定設定値よりも大きな値であっても、出力状態の値として予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。

【６６９２】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１の設定値および第２の設定値は代表値よりも大きな値である。

【６６９３】

よって、具体的な効果として、例えば、第１の設定値および第２の設定値が代表値よりも大きな値であっても、出現頻度や期待度の値として予め記憶手段に記憶された代表値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出現頻度や期待度の値を設定している感覚を付与することができる。

【６６９４】

さらに、本実施形態によれば、構成として、第１の入力値および第２の入力値は特定設定値よりも小さな値である。

【６６９５】

よって、本実施形態によれば、効果として、第１の入力値および第２の入力値が特定設定値よりも小さな値であっても、出力状態の値として予め記憶手段に記憶された特定設定値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。

【６６９６】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、第１の設定値および第２の設定値は代表値よりも小さな値である。

【６６９７】

よって、具体的な効果として、例えば、第１の設定値および第２の設定値が代表値よりも小さな値であっても、出現頻度や期待度の値として予め記憶手段に記憶された代表値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力状態の値を設定している感覚を付与することができる。

【６６９８】

さらに、本実施形態によれば、構成として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、当該一の所定の入力値が入力されたことを記憶する入力値記憶部と、遊技者によって一の所定の入力値が入力された状態において、実行された特定の変動表示に関する実行履歴情報を記憶する履歴情報記憶領域と、履歴情報記憶領域に記憶された実行履歴情報を出力する履歴情報出力手段とを備える。

【６６９９】

よって、本実施形態によれば、効果として、遊技者によって一の所定の入力値が入力された場合に、当該一の所定の入力値を記憶し、当該一の所定の入力値が入力された状態の

変動演出が変動表示において実行され、その変動表示に関する実行履歴情報を出力するので、遊技者が入力した一の所定の入力値が入力され出力制御された結果を遊技者が確認することによって、その差異に対して遊技者を驚かせたり喜ばせたりすることができる。

【６７００】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、遊技者によって一の所定の設定値が入力された場合に、当該一の所定の設定値が入力されたことを記憶するＲＡＭと、遊技者によって一の所定の設定値が入力された状態において、実行された特定の変動表示に関する遊技履歴情報を記憶する記憶領域と、記憶領域に記憶された遊技履歴情報を出力する。

【６７０１】

よって、具体的な効果として、例えば、遊技者によって一の所定の設定値が入力された場合に、当該一の所定の設定値を記憶し、当該一の所定の設定値があたかも繁栄されたかのような変動演出が変動表示において実行され、その変動表示に関する遊技履歴情報を出力するので、遊技者が入力した一の所定の設定値とは異なる値で出力制御された結果を遊技者が確認することによって、その差異に対して遊技者を驚かせたり喜ばせたりすることができる。

【６７０２】

さらに、本実施形態によれば、構成として、遊技者が入力し得る複数の値は、所定期間の変動表示で特定の出力要素が出力された場合において、出力状態に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果が表示され得るように構成されている。

【６７０３】

よって、本実施形態によれば、効果として、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の出力要素が出力された場合において、出力状態に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が出力状態に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の出力要素が出力された場合には特定の表示結果が必ず表示されるといったことを示す値は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の出力要素の出力状態の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定設定値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の出力状態に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。

【６７０４】

具体的な構成として、例えば、本実施形態によれば、遊技者が出現頻度や期待度として入力し得る複数の値は、所定期間の変動表示で特定の演出が出力された場合において、出現頻度や期待度に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果（例えば、大当たり以外の表示結果）が表示され得るように構成されている。

【６７０５】

よって、具体的な効果として、例えば、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の演出が出力された場合において、期待度に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果（例えば、大当たり以外の表示結果）が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が期待度に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の演出が実行された場合には特定の表示結果（大当たり表示）が必ず表示されるといったことを示す値（例えば、期待度１００％）は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の演出の期待度の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された代表値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の期待度に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。

【６７０６】

＜第９実施形態に第８実施形態を適用した場合の効果＞

本実施形態（第９実施形態）に第８実施形態を適用した場合には、以下のような特別な効果を奏する。すなわち、スマートフォン２００で演出のカスタム設定をすることができるので、遊技の開始前に演出操作ボタンや、十字キーを用いて手作業で入力することを回避することができる。遊技者は、スマートフォン２００上で、操作性に優れたタッチパネル等を用いて快適に演出のカスタム設定を行なうことができる。よって、演出に関する詳細なカスタム設定を遊技者が行なうことを容易にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６７０７】

そして、スマートフォン２００のアプリケーションＡＰＰを用いてパチンコ機１０の演出に関するカスタム設定情報を予め設定・用意しておき、遊技をする際に当該カスタム設定情報をスマートフォン２００からパチンコ機１０に入力することができる。このような構成とすることで、パチンコ機１０が備える演出操作ボタン２４や、十字キー２７を遊技者が操作することによって演出のカスタム設定を行うのではなく、遊技者がスマートフォン２００で予め設定したカスタム設定情報をパチンコ機１０に入力することが可能になる。よって、遊技者がパチンコ機１０でカスタム設定をするために費やす時間を削減することができる。結果として、パチンコ機１０で早く遊技をしたいと所望する遊技者や、せっかく遊技ホールに来たのだから少しの時間でも遊技を楽しみたいと思う遊技者にも演出のカスタム設定を利用してもらいやすい構成にすることができる。

【６７０８】

すなわち、演出に関する詳細なカスタム設定であっても、遊技者が時間のあるときにスマートフォン２００を用いて予め設定をしておくことが可能であり、遊技機で遊技をする際に設定をすることを回避することができる。また、遊技をする遊技機を変更する場合であっても、新たに遊技をする遊技機にスマートフォン２００からカスタム設定情報を送信するのみでカスタムが可能なので、新たに遊技をする遊技機に対して簡単にカスタム設定をすることが可能となる。

【６７０９】

《９－６》第９実施形態の変形例：

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

【６７１０】

《９－６－１》変形例１：

＜一発告知演出頻度に関する処理の変形例＞

図４４７は、一発告知演出頻度に関する処理の変形例として、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した一発告知演出頻度の値に対して、パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。

【６７１１】

図４４７に示すように、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として０％の値を入力した場合には、パチンコ機１０側でも一発告知演出頻度の値が０％となるように演出に用いるテーブルデータを設定する。すなわち、一発告知演出が実行されないように設定する。

【６７１２】

また、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として１～２０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が１０％となるように遊技回中の演出の決定に用いるテーブルデータ（以下、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）とも呼ぶ）を設定する。具体的には、特図抽選において大当たりに当選した際に実行する演出を決定するために用いる乱数と当該乱数に対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において、実行する演出が一発告知演出となる割合と一発告知以外

の演出となる割合が１：９となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を参照する。

【６７１３】

さらに、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として２１～４０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が３０％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として４１～６０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が５０％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として６１～８０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が７０％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として８１～９９％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で一発告知演出頻度の値が９０％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。

【６７１４】

そして、遊技者が外部入力手段によって一発告知演出頻度の値として１００％の値を入力した場合には、パチンコ機１０側でも一発告知演出頻度の値が１００％となるように演出に用いる演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。すなわち、一発告知演出が必ず実行されるように設定する。

【６７１５】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、一発告知演出頻度をユーザーが０％～１００％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、７種類（０％、１０％、３０％、５０％、７０％、９０％、１００％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって一発告知演出頻度を０％～１００％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、一発告知演出頻度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０で用意するとした場合には１０１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【６７１６】

さらに本変形例においては、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定するため、ユーザーが一発告知演出頻度を１％～９９％の範囲のいずれかの値にカスタム設定した場合には、実際にユーザーがカスタム設定した頻度（値）どおりにパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない場合があるが、大当たりに当選した回数における一発告知演出が実行された回数を統計学的な規模でカウントしない限り、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることには気付きにくい。

【６７１７】

また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機１０（ＲＯＭ９３）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）の数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間

のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。

【６７１８】

さらに本変形例においては、実際にユーザーが外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と、１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。なぜならば、一発告知演出頻度の値が０％というのは一発告知演出がされないことであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を０％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【６７１９】

同様に、一発告知演出頻度の値が１００％というのは大当たりとなる遊技回における演出は毎回一発告知演出がされることであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を１００％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない大当たり遊技回が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。

【６７２０】

本変形例においても、上記実施形態と同様に、実際にユーザー（遊技者）が外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定するので、上記の問題を解決することができ、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【６７２１】

すなわち、本変形例におけるパチンコ機１０は、当該パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができることに加え、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。

【６７２２】

《９－６－２》変形例２：

＜魚群演出期待度に関する処理の変形例＞

図４４８は、魚群演出期待度に関する処理の変形例として、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した魚群演出期待度の値に対して、パチンコ機１０において設定する魚群演出期待度の値について説明する説明図である。

【６７２３】

図４４８に示すように、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として１０～３０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出の値が２０％となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブルデータである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【６７２４】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において魚群演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において魚群演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、魚群

演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における魚群演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、魚群演出期待度が２０％となるようにすることが可能である。

【６７２５】

さらに、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として３１～５０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出期待度の値が４０％となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として５１～７０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出期待度の値が６０％となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。同様に、遊技者が外部入力手段によって魚群演出期待度の値として７１～９０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で魚群演出期待度の値が８０％となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【６７２６】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、魚群演出期待度をユーザーが１０％～９０％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、４種類（２０％、４０％、６０％、８０％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって魚群演出期待度を１０％～９０％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、魚群演出期待度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０で用意するとした場合には８１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負担がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な魚群演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における魚群演出期待度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【６７２７】

また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機１０（ＲＯＭ９３）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットの数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な魚群演出期待度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した魚群演出期待度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている魚群演出期待度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。

【６７２８】

《９－６－３》変形例３：

＜泡演出期待度に関する処理の変形例＞

図４４９は、泡演出期待度に関する処理の変形例として、演出操作ボタン２４および十字キー２７を用いて、または、スマートフォン２００（アプリケーションＡＰＰ）を用いてユーザーが設定した泡演出期待度の値に対して、パチンコ機１０において設定する一発告知演出頻度の値について説明する説明図である。

【６７２９】

図４４９に示すように、遊技者が外部入力手段によって泡演出期待度の値として１０～３０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で泡演出の値が２０％となるように、特図抽選の結果が大当たり当選となる遊技回における演出の決定に用いるテーブル

データである演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と、特図抽選の結果が外れ（リーチからの外れを含む）となる遊技回における演出の決定に用いる演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【６７３０】

具体的には、特図抽選における大当たり確率を考慮しながら、演出パターン決定用テーブル（大当たり用）において泡演出を出現させる出現頻度と、演出パターン決定用テーブル（外れ用）において泡演出を出現させる出現頻度とを調整することによって、泡演出が実行された遊技回の回数を全体とした場合における泡演出が実行された大当たり遊技回の数の割合が期待度の値となるようにする。このようにすることで、泡演出期待度が２０％となるようにすることが可能である。

【６７３１】

さらに、遊技者が外部入力手段によって泡演出期待度の値として３１～５０％の範囲の値を入力した場合には、パチンコ機１０側で泡演出期待度の値が４０％となるように演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを設定する。

【６７３２】

パチンコ機１０をこのような構成とすることで、上記説明した魚群演出期待度と同様に、泡演出期待度をユーザーが１０％～５０％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、２種類（２０％、４０％）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットを用意することで対応することができる。仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって泡演出期待度を１０％～５０％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、泡演出期待度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０で用意するとした場合には４１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットをパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な泡演出期待度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における泡演出期待度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）とを記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。

【６７３３】

また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機１０（ＲＯＭ９３）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）と演出パターン決定用テーブル（外れ用）のセットの数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な泡演出期待度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に代表値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した泡演出期待度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている泡演出期待度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。

【６７３４】

《９－７》他の構成への適用：

上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると特別電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【６７３５】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視

認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【６７３６】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【６７３７】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【６７３８】

《９－８》上記実施形態及び上記各変形例等から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態及び各変形例から抽出される発明群の特徴（特徴群）について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施形態又は上記各変形例において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【６７３９】

＜特徴ｆＡ群＞

特徴ｆＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第８実施形態及びその変形例から抽出される。

【６７４０】

［特徴ｆＡ１］

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果（大当たり結果）を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技機状態（ラウンド遊技）を実行する特定遊技実行手段と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（出力要素/演出上のキャラクタ・役物動作）を用いて変動演出を行う演出実行手段と、

前記複数の演出要素のうち遊技者が選択した特定の演出要素（特定の出力要素/特定の演出）に関して、前記特定の演出要素の出力態様（出力状態/出現頻度・期待度・種類）に対する値を遊技者が決定して入力可能な入力手段（外部入力手段/カスタム設定を入力する手段）と、を備えた遊技機であって、

前記出力態様に対する値（出力状態に対する値）は、複数の値の中から遊技者が一の所定の値（一の所定の入力値）を選択して入力し得るものであり、

本遊技機は、

遊技者が決定した前記一の所定の値の入力が完了した場合に、対応した特定表示（特定画像表示）を実行する特定表示手段（特定画像表示部）と、

前記特定表示を実行した後に実行され得る所定の出力値設定手段（出力値設定処理部/カスタム設定処理）と、を備え、

前記所定の出力値設定手段によって、前記演出実行手段が前記変動演出を実行する場合に使用する前記特定の演出要素の出力態様に対する値(出力値/演出の実行時に参照する値)を設定し得るものであり、

前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記出力態様に対する値として第１の値（第１の入力値/第１の設定値）が入力されていた場合であっても、前記第１の値とは異なる第２の値（第２の入力値/第２の設定値）が入力されていた場合であっても、前記出力態様の値として、前記第１の値及び前記第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値（特定設定値/代表値）を設定し得るよう構成されたことを特徴とする遊技

機。

【６７４１】

本特徴によれば、所定の出力値設定手段は、遊技者によって出力態様に対する値として第１の値が入力されていた場合であっても、第１の値とは異なる第２の値が入力されていた場合であっても、出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成されている。よって、遊技機に対する遊技者による遊技演出の演出要素への選択の幅を持たせつつ、遊技演出の演出要素に対する出力態様を設定する所定のタイミングにおける遊技機の負担を軽減することが可能となる。すなわち、出力態様に対する値を複数の値の中から遊技者が一の所定の値として第１の値及び第２の値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定の値が設定される。このようにすることで、出力態様に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【６７４２】

［特徴ｆＡ２］

特徴ｆＡ１に記載の遊技機であって、

前記特定の演出要素の出力は、少なくとも画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれか1つを含む

ことを特徴とする遊技機。

【６７４３】

本特徴によれば、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力態様に対する値として、複数の値の中から遊技者が一の所定の値として第１の値及び第２の値を選択して入力しても、予め記憶手段に記憶された特定の値が設定される。従って、画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの演出要素に関して、処理の簡易化、および当該演出要素に関するデータ容量の削減を実現することができる。具体的には。画像の出力、または音声の出力、または光の出力または可動役物の動作出力のいずれかの出力態様に対する値として遊技者が選択し得る複数の値の一つ一つに対応した演出に関するデータ（例えば、演出パターンテーブル）を用意したり、複数の値の一つ一つに対応した処理を実行しなくてよい構成となる。その結果、処理の簡易化を実現することができる。さらに、演出を実行するために必要な記憶容量の削減を実現することができる。

【６７４４】

［特徴ｆＡ３］

特徴ｆＡ１または特徴ｆＡ２に記載の遊技機であって、

少なくとも第１の演出要素の前記出力態様に対応した値を入力可能な第１入力手段（第１外部入力手段/一発告知頻度）と、前記第１の演出要素とは異なる第２の演出要素の前記出力態様に対応した値を入力可能な第２入力手段（第２外部入力手段/魚群演出期待度）と、を備え、

前記入力手段（外部入力手段）は、前記第１の演出要素と前記第２の演出要素に対して異なる値を入力可能に構成された

ことを特徴とする遊技機。

【６７４５】

本特徴によれば、複数の演出要素に対してそれぞれの出力態様に対応した値を遊技者は設定することが可能となるので、複数の演出要素に対する出力態様の組み合わせとして遊技者の好みに合わせたオリジナルの組み合わせで演出の設定をすることができる。

【６７４６】

［特徴ｆＡ４］

特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ３のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記所定の出力値設定手段は、遊技者によって前記特定の値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された前記特定の値を設定する
ことを特徴とする遊技機。
【６７４７】
本特徴によれば、所定の出力値設定手段は、遊技者によって特定の値と同じ値が入力されていた場合は、遊技者によって入力された特定の値を設定するので、演出要素の出力態様に対応した値として遊技者が入力した値と常に異なる値に設定するわけではなく、演出要素の出力態様に対応した値として遊技者が入力した値と予め記憶手段に記憶された特定の値とが一致している場合には、演出要素の出力態様として遊技者の入力した値を正確に反映した出力態様で当該演出要素を出力することができる。
【６７４８】
［特徴ｆＡ５］
特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ４のいずれか一つに記載の遊技機であって、
遊技者によって前記一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値が入力されたことを記憶する入力値記憶領域（入力値記憶部/ＲＡＭ９４）と、
前記変動演出において、前記特定の演出要素の出力態様に対して前記一の所定の値が入力されたことを示す画像（入力内容表示画像/カスタム設定情報受信完了画像）を表示する画像表示手段と、を備えた、
ことを特徴とする遊技機。
【６７４９】
本特徴によれば、遊技者によって一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値が入力されたことを記憶して、変動演出において、特定の演出要素の出力態様に対して一の所定の値が入力されたことを示す画像を表示する。よって、遊技者は、特定の演出要素の出力態様に対して遊技者自身が入力した値を確認することができる。そして、遊技者自身が入力した値に対応した出力態様で演出要素が出力されると思わせることができる。さらに、そのような状態において実際には出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値が設定され当該特定の値に対応した出力態様で演出要素が出力されるので、遊技者に対して驚きや納得をさせることができる。
【６７５０】
［特徴ｆＡ６］
特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記入力手段は、前記所定期間の前記変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において前記特定の演出要素の出力態様に対応した値を入力可能である
ことを特徴とする遊技機。
【６７５１】
本特徴によれば、所定期間の前記変動表示が開始されてから終了するまでの全ての期間において前記特定の演出要素の出力態様に対応した値を入力可能であるので、遊技者は所望のタイミングで特定の演出要素の出力態様に対応した値を入力することができ、利便性および興趣を向上させることができる。
【６７５２】
［特徴ｆＡ７］
特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記入力手段は、前記特定遊技状態（ラウンド遊技）において出力される演出要素（出力要素/楽曲）に対して前記特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であり、
前記特定遊技状態の発生前に前記所定の入力がされた場合に、当該所定の入力に基づく出力態様で前記特定遊技状態において出力される演出要素を出力する手段を備えた
ことを特徴とする遊技機。
【６７５３】
本特徴によれば、特定遊技状態において出力される演出要素に対して特定遊技状態の発生前に所定の入力が可能であるので、従来の遊技機のように特定遊技状態の開始直前や開

始後に、遊技者が短時間で特定遊技状態において出力される演出要素に対する設定をしなくてもよい構成とすることができる。よって、遊技者は余裕をもって特定遊技状態における演出要素の出力態様ついて設定をすることができる。

【６７５４】

また、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合に、所定の入力に基づく出力態様で特定遊技状態において出力される演出要素を出力する。上述のように、本特徴群の遊技機における所定の出力値設定手段は、遊技者によって出力態様に対する値として第１の値が入力されていた場合であっても、第１の値とは異なる第２の値が入力されていた場合であっても、出力態様の値として、第１の値及び第２の値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るよう構成されている。しかしながら、本特徴として、特定遊技状態の発生前に所定の入力がされた場合には、当該特定遊技状態における出力態様は、遊技者による所の入力に基づいた出力態様で演出要を出力することができる。特定遊技状態（ラウンド遊技中）の演出要素の設定（例えば、ラウンド中の楽曲の曲順）は、変動表示中の演出のように出現頻度の値や期待度の値に対応して多くの演出パターンテーブルを備える必要がなく各値毎に多くのデータ容量を必要としない。従って、当該特定遊技状態における出力態様は遊技者による所の入力に基づいた出力態様で演出要素を出力することで、遊技者の好みの設定を反映した演出要素を出力することができる。

【６７５５】

［特徴ｆＡ８］

特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の値は前記特定の値よりも大きな値であり、前記第２の値は前記特定の値よりも小さな値である

ことを特徴とする遊技機。

【６７５６】

本特徴によれば、第１の値が特定の値よりも大きな値であっても、第２の値が特定の値よりも小さな値であっても、出力態様の値として予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力態様の値を設定している感覚を付与することができる。

【６７５７】

［特徴ｆＡ９］

特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の値および前記第２の値は前記特定の値よりも大きな値である

ことを特徴とする遊技機。

【６７５８】

本特徴によれば、第１の値および第２の値が特定の値よりも大きな値であっても、出力態様の値として予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力態様の値を設定している感覚を付与することができる。

【６７５９】

［特徴ｆＡ１０］

特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ７のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１の値および前記第２の値は前記特定の値よりも小さな値である

ことを特徴とする遊技機。

【６７６０】

本特徴によれば、第１の値および第２の値が特定の値よりも小さな値であっても、出力態様の値として予め記憶手段に記憶された特定の値を設定し得るので、簡便な内部制御をしつつ遊技者には出力態様の値を設定している感覚を付与することができる。

【６７６１】

［特徴ｆＡ１１］

特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ１０のいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技者によって前記一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値（カスタム設

定値）が入力されたことを記憶する入力値記憶領域と、
　遊技者によって前記一の所定の値が入力された状態において、実行された前記特定の変動表示に関する実行履歴情報を記憶する履歴情報記憶領域と、
　前記履歴情報記憶領域に記憶された前記実行履歴情報を出力する履歴情報出力手段と、を備えた
　ことを特徴とする遊技機。
【６７６２】
　本特徴によれば、遊技者によって一の所定の値が入力された場合に、当該一の所定の値を記憶し、当該一の所定の値があたかも繁栄されたかのような変動演出が変動表示において実行され、その変動表示に関する実行履歴情報を出力するので、遊技者が入力した一の所定の値とは異なる値で出力制御された結果を遊技者が確認することによって、その差異に対して遊技者を驚かせたり喜ばせたりすることができる。
【６７６３】
［特徴ｆＡ１２］
　特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ１１のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記複数の値は、
　前記所定期間の変動表示で前記特定の演出要素（特定の出力要素/魚群演出）が出力された場合において、前記出力態様に対する値として前記複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても前記所定期間の変動表示の結果として前記特定の表示結果以外の表示結果（外れ）が表示され得るように構成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【６７６４】
　本特徴によれば、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の演出要素が出力された場合において、出力態様に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果以外の表示結果（外れ）が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が出力態様に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の演出要素が出力された場合には特定の表示結果が必ず表示されるといったことを示す値（例えば演出の期待度として１００％という値）は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の演出要素の出力態様の値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の出力態様に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。
【６７６５】
［特徴ｆＡ１３］
　特徴ｆＡ１から特徴ｆＡ１２のいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記複数の値は、
　前記所定期間の変動表示で前記特定の演出要素（特定の出力要素/魚群演出）が出力された場合において、前記出力態様に対する値として前記複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても前記所定期間の変動表示の結果として前記特定の表示結果（大当たり当選）が表示され得るように構成されている
　ことを特徴とする遊技機。
【６７６６】
　本特徴によれば、複数の値の構成については、所定期間の変動表示で特定の演出要素が出力された場合において、出力態様に対する値として複数の値の中からいずれの値が入力されていたとしても所定期間の変動表示の結果として特定の表示結果（大当たり当選）が表示され得るように構成されている。換言すれば、遊技者が出力態様に対する値として選択し得る複数の値の中に、特定の演出要素が出力された場合には特定の表示結果以外が必ず表示されるといったことを示す値（例えば演出の期待度として０％という値）は含まれないように構成されている。このような構成とすることで、特定の演出要素の出力態様の

値として、遊技者が入力した値とは異なる値であって予め記憶手段に記憶された特定の値が設定されることを遊技者に気付かれにくくすることができる。結果として、遊技者が変動演出の出力態様に対する値を設定することに対する意欲の減退を抑制することができる。

【６７６７】

なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【６７６８】

パチンコ機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、構造の簡略化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている（例えば、特開２０１１－１７２９８８号公報）。

【６７６９】

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

【６７７０】

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

【６７７１】

なお、上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【６７７２】

以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴群に適用される遊技機の基本構成を示す。

【６７７３】

パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した前記特別情報を記憶する取得情報記憶手段と、前記取得情報記憶手段に記憶された前記特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【６７７４】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。

【６７７５】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。上記の実施形態、変形例、および特徴群に含まれる技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。また、上記の複数の実施形態を適宜組み合わせることや、一の実施形態に含まれる一部の構成と、他の実施形態に含まれる一部の構成とを組み合わせることによって実現される構成を採用することもできる。

【６７７６】

《１０》第１０実施形態：

《１０－０》はじめに：

【６７７７】

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」と

も呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶表示装置）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に対して行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が３つ揃った「７７７」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後に大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。

【６７７８】

近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第２始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。

【６７７９】

この種の遊技機では、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されているのが一般的である。このため、時短遊技状態中は通常時より遊技者にとっていっそう有利な遊技状態となり、遊技性が向上する。

【６７８０】

しかし、上記遊技機では、時短遊技状態の終了制御が好適に行われないと、時短遊技状態中の変動回数が不定な回数となってしまう。具体的には、例えば、従来の遊技機では、特別図柄の変動回数や普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させるように構成されている。普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とした場合に、普通電動役物の開放時に始動口に遊技球が入球するか否かによって、実行され得る変動回数が大きく変化してしまう。そのために、特別図柄の変動回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成が選択され易いが、この構成の場合、時短遊技状態の終了制御を好適に行うことが難しく、終了制御が好適に行われない場合に、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数が所定回数より多い回数となってしまう虞があった。

【６７８１】

したがって、遊技機において、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることのできる技術が望まれていた（課題１）。

【６７８２】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【６７８３】

従来の遊技機では、遊技性を向上させるために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得された特別情報を無効とせずに、保留情報として所定数まで記憶させる。記憶させた保留情報の数（保留数）は、複数のＬＥＤ等で構成される保留ランプの点灯・消灯状態によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が１つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留ランプも１つずつ消灯される。なお、記憶させる保留数を複数としたパチンコ機では、複数の保留情報を先読みして保留を跨いだ連続演出を行うことが可能となり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【６７８４】

しかし、上記複数の保留情報を記憶可能なパチンコ機において上述した時短機能を採用した場合では、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目の変動表示中に保留情報が上限数以下の個数だけ記憶されることがあり得て、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じてしまう。先に説明したように、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されていることから、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じる事は遊技機の出

球性能に大きな変化をもたらす。

【６７８５】

したがって、遊技機において、保留情報の記憶状況によって、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数にバラツキが生じないように、時短遊技状態の終了制御を好適に行いたいという課題が生じた（課題２）。

【６７８６】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【６７８７】

従来の遊技機としてのパチンコ機では、例えば、１種２種混合タイプのスペックを採用し、普通電動役物に対応した第２始動口への遊技球の入賞を契機として実行される当たり抽選における大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を極めて大きくし、少ない変動表示の回数で極めて高い継続率を実現する構成を備えているものが知られている。具体的には、大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を約１／２とし、変動表示の回数を最大４回として、約９４％の継続率を実現するパチンコ機が提案されている。かかるパチンコ機では、最大４回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで５回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が１００％に近い値となってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題が発生してしまう。

【６７８８】

このために、従来、高頻度サポートモードの遊技状態（時短遊技状態）が継続する変動表示の実行回数を３回とし、第２始動口に対応した保留情報の上限数を１個とすることによって、３変動＋保留１回の４変動で継続して当たり抽選を行うことで、５回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機が提案されている。

【６７８９】

しかしながら、この構成では、記憶可能な保留数の上限が１個であるために、上述した保留を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば２個）とする必要があるが、そうすると、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中において、時短遊技状態となってから５球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数（例えば２個）の保留情報が記憶された場合に、第２始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定した回数（上記例では４変動）を上回ってしまい、上述した課題、すなわち、継続率が１００％に近い値となってしまい、出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題を解決することができなくなってしまう。

【６７９０】

なお、当該課題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数目よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を２個とした例では、２回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることできずに、結果として１回少ない回数で第２始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな課題が発生してしまう。

【６７９１】

このように、遊技機において、第２始動口に対応した保留情報の上限数を複数とするこ

とで、保留を跨いだ連続演出を行うことを可能として、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができることと、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキによって出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することとを両立できる技術が望まれていた（課題３）。

【６７９２】

上述した課題１～課題３からわかるように、本発明に係る遊技機（以下、本遊技機とも称する）は、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることを目的としている。以下、詳細に説明する。

【６７９３】

本遊技機は、

遊技領域の所定領域に向けて遊技球を発射可能な発射手段と、

前記所定領域に向けて発射された遊技球が流下可能な所定流路に設けられ、開閉動作可能な開閉手段と、所定の始動口と、を備えた開閉動作手段と、

遊技球が前記所定の始動口に入賞することに基づいて所定の抽選を行い、前記所定の抽選に基づいて所定期間の所定の変動表示を実行する実行手段と、

前記所定期間に前記遊技球が所定の始動入賞した場合に、所定の複数の上限数までの変動表示を行う権利の保留処理と、前記権利の保留に対応した保留対応処理とを含む所定制御処理を実行する制御手段と、

前記所定の抽選が所定抽選結果である場合に、前記所定期間が終了することに基づいて前記所定の変動表示を前記所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させる停止表示手段と、

前記所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態を発生させる発生手段と、

を備えた遊技機であって、

特定条件の成立に基づいて特定期間の前記開閉動作手段の特定遊技状態を実行する特定遊技実行手段と、

特定終了条件の成立に基づいて前記特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段と、

を備え、

前記特定遊技終了手段は、

前記実行手段による前記所定の変動表示が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われなかった場合、

前記実行手段による前記所定の変動表示がＮ－１回行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が１回行われた場合、または、

前記実行手段による前記所定の変動表示がＮ－２回行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも前記特定遊技状態を終了させる

ことによって、上記目的を達成している。

【６７９４】

「発射手段」は、遊技領域の所定領域に向けて遊技球を発射可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球発射機構と操作ハンドルと遊技球発射ボタンとを備える装置や、遊技球発射機構と操作ハンドルとを備える装置、遊技球発射機構と遊技球発射ボタンを備える装置、などが挙げられる。

【６７９５】

「開閉手段」は、所定の始動口へ向かう流路を開放状態と閉鎖状態とに切替可能な構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、普通電動役物開放抽選において普図当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する普通電動役物や、特図抽選において特図小当たりや特図大当たりに当選した場合に閉鎖状態から開放状態に移行する特別電動役物、などが挙げられる。また、普通電動役物や特別電動役物の構成としては、例えば、始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材（弁部材）が時計回り又は反時計回りに回動することによって当該流路を開放可能な構成、始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材が遊技盤の前後方向にスライドすることによって当該流路を開放可能な構成（シャッター型）や、始動口へ向かう流路を閉鎖している板状部材が遊技盤に平行な回動

軸を中心として回動することによって当該流路を開放可能な構成、始動口へ向かう流路を閉鎖している一対の片部材（羽根部材、弁部材）がそれぞれ時計回り又は反時計回りに回動することによって当該流路を開放可能な構成（いわゆる電動チューリップ型）、などが挙げられる。

【６７９６】

「第１の演出制御」は、実行手段による所定の変動表示として表示手段で実行可能な演出であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する特２の変動表示、第１特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する特１の変動表示や、普図始動ゲートへの遊技球の入球に基づいて実行される普図変動演出を構成する表示演出、普電オープニング期間中に実行される表示演出、普電開閉期間中に実行される表示演出、普電エンディング期間中に実行される表示演出、特電オープニング期間中に実行される表示演出、特電開閉期間中に実行される表示演出、特電エンディング期間中に実行される表示演出、デモ状態中に実行される表示演出、などが挙げられる。

【６７９７】

「所定流路」は、遊技球が流通可能であって他の領域から区別可能な通路状の領域であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技盤の右側における通路や、遊技盤の左側における通路、釘によって形成された通路や、樹脂によって形成された通路、遊技盤に形成された溝、遊技球が流下可能（落下可能）な空間領域、などが挙げられる。

【６７９８】

「所定の抽選」は、遊技球が所定の始動口に入球することに基づいて実行される抽選であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される特図２当たり抽選や、第１特図始動口に遊技球が入球した場合に実行される特図１当たり抽選、普図始動ゲートに遊技球が入球した場合に実行される普通電動役物開放抽選、特別図柄の変動中に実行する演出や特別電動役物が複数回開閉する遊技状態（特電開閉実行モード）中に実行する演出の種別を決定するための演出決定抽選、などが挙げられる。

【６７９９】

「権利の保留処理」は、所定の変動表示が実行される所定期間に遊技球が所定の始動入賞した場合に制御される、所定の複数の上限数までの変動表示を行う権利の保留処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特２始動入賞することに基づいて取得した特別情報（各種の乱数情報）が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定し、正常範囲内であると判定された場合に限り、当該特別情報を特２保留情報として所定の複数の上限数まで記憶する処理や、特１始動入賞することに基づいて取得した特別情報が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定し、正常範囲内であると判定された場合に限り、当該特別情報を特１保留情報として所定の複数の上限数まで記憶する処理、特２始動入賞することに基づいて取得した特別情報を特２保留情報として所定の複数の上限数まで記憶する処理、特１始動入賞することに基づいて取得した特別情報を特１保留情報として所定の複数の上限数まで記憶する処理、遊技球が普図始動ゲートに入球することに基づいて取得した情報を複数の上限数まで記憶する処理、などが挙げられる。

【６８００】

「所定制御処理」は、所定期間に遊技球が所定の始動入賞した場合に、所定の複数の上限数までの変動表示を行う権利の保留処理と、前記権利の保留に対応した保留対応処理とを含む処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、前述した「権利の保留処理」についての各例と、前述した「権利の保留に対応した保留対応処理」についての各例とを含む処理、などが挙げられる。

【６８０１】

「第２の演出制御」は、制御手段による所定制御処理の実行に対する演出として表示手段で実行可能な演出であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特２保留格納演出、第１特図始動口への遊

技球の入球に基づいて実行される特１の保留格納演出や、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特２始動保留処理の実行後の保留格納時減算演出、第２特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する特２の変動表示、第１特図始動口への遊技球の入球に基づいて実行される特図変動演出を構成する特１の変動表示、などが挙げられる。

【６８０２】

「開閉動作手段」は、所定領域に向けて発射された遊技球が流下可能な所定流路に設けられ、開閉手段と所定の始動口とを少なくとも備えた構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、開閉手段と所定の始動口と導入通路と案内板とを備えた構成や、開閉手段と所定の始動口と導入通路とを備えた構成、開閉手段と所定の始動口と案内板とを備えた構成、開閉手段と所定の始動口とを備えた構成、などが挙げられる。

【６８０３】

「遊技球が所定の始動入賞すること」は、遊技球が入球した場合に図柄の変動表示が実行されることになる始動口に遊技球が入球する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特２始動入賞すること）や、第１特図始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特１始動入賞すること）、遊技球が普図始動ゲートに入球すること、遊技球が特電始動口に入球すること、などが挙げられる。

【６８０４】

「特定遊技状態」は、特定条件が成立した場合に、開閉動作手段のうちの開閉手段を特定の状態に切り替え可能な遊技状態であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、時短遊技状態（高サポ状態とも呼ぶ）や、確率変動遊技状態（高確状態）、特別電動役物が開閉動作する大当たり遊技状態、通常状態や、大当たり当選に係る変動が開始されてから停止表示が終了されるまでの状態、などが挙げられる。

【６８０５】

「所定の始動口」は、遊技領域の所定領域に向けて発射された遊技球が入球可能であり、遊技球が入球した場合に図柄の変動表示（以下、単に「変動」とも呼ぶ）が実行されることになる入球口であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、遊技球が入球した場合に第２特別図柄の変動表示が実行されることになる第２特図始動口や、遊技球が入球した場合に第１特別図柄の変動表示が実行されることになる第１特図始動口、遊技球が入球した場合に普通図柄の変動表示が実行されることになる普図始動ゲート、遊技球が入球した場合に特別電動役物が作動することになる特電始動口、などが挙げられる。

【６８０６】

「計数手段」は、実行手段による所定の変動表示または制御手段による所定制御処理の実行を計数しうるものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、高頻度サポートモード時において第１の所定条件下で変動表示が実行される毎、もしくは第２の所定条件下で特２始動保留処理と保留コマンドを設定する処理とが実行される毎にカウンタ値が１だけ減算されるカウンタや、高頻度サポートモード時において第１の所定条件下で変動表示が実行される毎、もしくは第２の所定条件下で特２始動保留処理と保留コマンドを設定する処理とが実行される毎にカウンタ値が１だけ加算されるカウンタ、第２保留エリアについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎（すなわち、特２の変動表示が行われる毎）に値が１だけ減算される第２保留エリアの保留個数記憶エリア、第１保留エリアＲａについてのデータまたは第２保留エリアＲｂについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎（すなわち、特１の変動表示または特２の変動表示が行われる毎）に値が１だけ減算される合計保留個数記憶エリア、などが挙げられる。

【６８０７】

「権利の保留に対応した保留対応処理」は、遊技球が所定の始動入賞することに基づいて変動表示の権利が保留された場合に、権利が保留されることを契機として行われる処理であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）をサブ側の制

御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理や、特２始動入賞することに基づいて取得した特別情報を特２保留情報として記憶する保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置に認識させるためのシフト時コマンドを設定する処理、特２始動入賞に基づいて取得した特別情報を特２保留情報として保留エリアに記憶したことによって変化した保留数をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報の数に対応した保留アイコン（保留ランプ）を点灯する処理、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報の数（保留数）を判定する処理、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報に対する表示装置における演出、報知または変動の処理、特２始動入賞することに基づいて記憶した特２保留情報の数（保留数）に基づく処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理や、特１始動入賞することに基づいて取得した特別情報を特１保留情報として記憶する保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置に認識させるためのシフト時コマンドを設定する処理、特１始動入賞に基づいて取得した特別情報を特１保留情報として保留エリアに記憶したことによって変化した保留数をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報の数に対応した保留アイコン（保留ランプ）を点灯する処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報の数（保留数）を判定する処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報に対する表示装置における演出、報知または変動の処理、特１始動入賞することに基づいて記憶した特１保留情報の数（保留数）に基づく処理、などが挙げられる。

【６８０８】

「所定の複数の上限数」は、変動表示を行う権利の保留処理の上限数であり、２以上の数であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、２、３、４、５、６、７、８、１０、１２などが挙げられる。

【６８０９】

「遊技球が前記所定の始動口に入賞すること」は、遊技球が入球した場合に図柄の変動表示が実行されることになる始動口に遊技球が入球する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、第２特図始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特２始動入賞すること）や、第１特図始動口に遊技球が入球すること（すなわち、特１始動入賞すること）、遊技球が普図始動ゲートに入球すること、遊技球が特電始動口に入球すること、などが挙げられる。

【６８１０】

「所定の変動表示」は、判定手段による判定の結果を報知するための変動表示が所定のものであればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、特図２当たり抽選に基づく変動表示や、特図１当たり抽選に基づく変動表示、普通電動役物開放抽選に基づく変動表示、高サポ状態時の特図１当たり抽選に基づく変動表示、高サポ状態から低サポ状態に移行した後の特２残保留による特図２当たり抽選に基づく変動表示、などが挙げられる。

【６８１１】

「特定条件」は、特定期間の開閉動作手段の特定遊技状態を実行するための条件であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となり当たり種別の振分結果が特定の種別となることや、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となり当たり種別の振分結果が特定の種別となること、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となり当たり種別の振分結果が特定の種別となること、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選となること、当たり抽選の抽選結果が小当たり当選となること、当たり抽選の抽選結果が大当たり当選または小当たり当選となること、などが挙げられる。

【６８１２】

「制御手段」は、所定期間に遊技球が所定の始動入賞した場合に、所定の複数の上限数までの変動表示を行う権利の保留処理と、前記権利の保留に対応した保留対応処理とを含

む所定制御処理を実行する構成であればよく、本発明の主旨を実現可能であれば、例えば、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置、などが挙げられる。

【６８１３】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「発射部」を備え、「所定流路」としての「特定流路」を備え、「開閉手段」としての「開閉部」を備え、「所定の始動口」としての「特定始動口」を備え、「開閉動作手段」としての「開閉動作部」を備え、「遊技球が前記所定の始動口に入賞すること」としての「特定始動口入賞」を備え、「所定の抽選」としての「特定抽選」を備え、「所定の変動表示」としての「特定変動表示」を備え、「遊技球が所定の始動入賞すること」としての「特定始動入賞」を備え、「所定の複数の上限数」としての「特定上限数」を備え、「権利の保留処理」としての「保留制御処理」を備え、「権利の保留に対応した保留対応処理」としての「対応制御処理」を備え、「所定制御処理」としての「特定制御処理」を備え、「制御手段」としての「制御処理部」を備え、「特定条件」としての「特定開始条件」を備え、「特定遊技状態」としての「所定遊技状態」を備える。

【６８１４】

また、本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「計数手段」としての「計数部」を備え、「第１の演出制御」としての「特定演出処理」を備え、「第２の演出制御」としての「所定演出処理」を備える構成としてもよい。

【６８１５】

本遊技機によれば、詳細は後述するが、特定始動口入賞に基づいて特定抽選が行われ、特定抽選に基づいて所定期間の特定変動表示が実行され、制御処理部によって所定期間に特定始動入賞した場合に特定上限数までの保留制御処理と対応制御処理とを含む特定制御処理が実行され、特定抽選が所定抽選結果である場合に、所定期間が終了することに基づいて特定変動表示が所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させられ、所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態が発生させられる。また、本特徴によれば、特定開始条件の成立に基づいて特定期間の所定遊技状態が実行され、特定終了条件の成立に基づいて所定遊技状態が終了させられる。さらに、特定変動表示が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がＮ－１回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が１回行われた場合、または、特定変動表示がＮ－２回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられる。

【６８１６】

このために、本遊技機によれば、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値が特定回数Ｎに達した場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられることになる。上記合計値が特定回数Ｎに達した場合（すなわち、特定変動表示が特定回数Ｎ回行われ、特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がＮ－１回行われ、特定制御処理の実行が１回行われた場合、および、特定変動表示がＮ－２回行われ、特定制御処理の実行が２回行われた場合の各ケース）には、特定回数Ｎ回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、所定遊技状態を終了させることで、遊技球が特定始動口へ入賞することを極めて困難とし、所定遊技状態を実行開始してから特定回数Ｎ回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

【６８１７】

したがって、本遊技機によれば、特定制御処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【６８１８】

このように、本遊技機によれば、所定遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の所定遊技状態を実行させることが可能となる。

【６８１９】

以下、本遊技機のより具体的な構成を下記の第１０実施形態として説明する。

【６８２０】
《１０－１》遊技機の構造：
【６８２１】
図４５０は、第１０実施形態のパチンコ機１０の斜視図である。図示するように、パチンコ機１０は、略矩形に組み合わされた木製の外枠１１を備えている。パチンコ機１０を遊技ホールに設置する際には、この外枠１１が島設備に固定される。また、パチンコ機１０は、外枠１１に回動可能に支持されたパチンコ機本体１２を備えている。パチンコ機本体１２は、内枠１３と、内枠１３の前面に配置された前扉枠１４とを備えている。内枠１３は、外枠１１に対して金属製のヒンジ１５によって回動可能に支持されている。前扉枠１４は、内枠１３に対して金属製のヒンジ１６によって回動可能に支持されている。内枠１３の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体１２を制御する制御機器が配置されている。これら制御機器の詳細については後述する。さらに、パチンコ機１０には、シリンダ錠１７が設けられている。シリンダ錠１７は、内枠１３を外枠１１に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠１７に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。
【６８２２】
前扉枠１４の略中央部には、開口された窓部１８が形成されている。窓部１８の周囲には、パチンコ機１０を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、ＬＥＤなどの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機１０によって行われる当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠１４の裏側には、２枚の板ガラスからなるガラスユニット１９が配置されており、開口された窓部１８がガラスユニット１９によって封じられている。内枠１３には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機１０の遊技者は、パチンコ機１０の正面からガラスユニット１９を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。
【６８２３】
前扉枠１４には、遊技球を貯留するための上皿２０と下皿２１とが設けられている。上皿２０は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体１２から排出された賞球などの遊技球を貯留する。上皿２０に貯留された遊技球は、パチンコ機本体１２が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル２５の操作によって駆動し、上皿２０から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。下皿２１は、上皿２０の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿２１は、上皿２０で貯留しきれなかった遊技球を貯留する。下皿２１の底面には、下皿２１に貯留された遊技球を排出するための排出口２２が形成されている。排出口２２の下方にはレバー２３が設けられており、遊技者がレバー２３を操作することによって、排出口２２の閉状態と開状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー２３を操作して排出口２２を開状態にすると、排出口２２から遊技球が落下し、遊技球は下皿２１から外部に排出される。
【６８２４】
上皿２０の周縁部の前方には、演出操作ボタン２４が設けられている。演出操作ボタン２４は、パチンコ機１０によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機１０によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。
【６８２５】
前扉枠１４の正面視右側（以下、単に「右側」とも呼ぶ）には、遊技者が操作するための操作ハンドル２５が設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を操作（回動操作）すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が所定の間隔（本実施形態では０．６秒間隔）で発射される。操作ハンドル２５の内部には、遊技球発射機

構の駆動を許可するためのタッチセンサー２５ａと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタン２５ｂと、操作ハンドル２５の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器２５ｃとが設けられている。遊技者が操作ハンドル２５を握ると、タッチセンサー２５ａがオンになり、遊技者が操作ハンドル２５を右回りに回動操作すると、可変抵抗器２５ｃの抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器２５ｃの抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。そして、操作ハンドル２５の回動操作量が所定未満の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定未満の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視左側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「左打ち」とも呼ぶ。一方、操作ハンドル２５の回動操作量が所定以上の場合、すなわち遊技球の発射強度が所定以上の場合には、発射された遊技球は遊技盤の正面視右側の領域を流下する。この場合における遊技球の発射態様を「右打ち」とも呼ぶ。

【６８２６】

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

【６８２７】

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

【６８２８】

図４５１は、パチンコ機１０の背面図である。図示するように、パチンコ機１０は、第１制御ユニット５１と、第２制御ユニット５２と、第３制御ユニット５３と、電源ユニット５８とを備えている。具体的には、これらユニットは、内枠１３の背面に設けられている。

【６８２９】

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

【６８３０】

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

【６８３１】
第３制御ユニット５３は、払出制御装置７０と、発射制御装置８０とを備えている。払出制御装置７０は、賞球の払い出しを行うための払出制御を行う。発射制御装置８０は、主制御装置６０から遊技球の発射の指示が入力された場合に、遊技者による操作ハンドル２５の回動操作量に応じた強さの遊技球の発射を行うように遊技球発射機構を制御する。その他、内枠１３の背面には、遊技ホールの島設備３から供給される遊技球が逐次補給されるタンク５４、タンク５４の下方に連結され遊技球が下流側に流れるように緩やかに傾斜した斜面を有するタンクレール５５、タンクレール５５の下流側に鉛直方向に連結されたケースレール５６、ケースレール５６から遊技球の供給を受け払出制御装置７０からの指示により所定数の遊技球の払い出しを行う払出装置７１など、パチンコ機１０の動作に必要な複数の機器が設けられている。
【６８３２】
電源ユニット５８は、電源装置８５と、電源スイッチ８８とを備えている。電源装置８５は、パチンコ機１０の動作に必要な電力を供給する。電源装置８５には、電源スイッチ８８が接続されている。電源スイッチ８８のＯＮ／ＯＦＦ操作により、パチンコ機１０に電力が供給されている供給状態と、パチンコ機１０に電力が供給されていない非供給状態とが切り換えられる。
【６８３３】
次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠１３の前面に着脱可能に取り付けられている。
【６８３４】
図４５２は、遊技盤３０の正面図である。遊技盤３０は、合板によって構成されており、その前面には遊技領域ＰＡが形成されている。遊技盤３０には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部３１ａと、外レール部３１ｂとが取り付けられている。内レール部３１ａと外レール部３１ｂとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール３１が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール３１に誘導されて遊技領域ＰＡの上部に放出され、その後、遊技領域ＰＡを流下する。遊技領域ＰＡには、遊技盤３０に対して略垂直に複数の釘４２が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘４２や風車は、遊技領域ＰＡを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。
【６８３５】
遊技盤３０には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置５７が設けられている。可変入賞装置３６は当たり抽選において大当たり当選（後述するＶ入賞大当たり当選も含む）した場合に作動する装置であり、小当たり専用可変入賞装置５７は当たり抽選において小当たり当選した場合に作動する装置である。すなわち、小当たり当選した場合に作動する装置は小当たり専用可変入賞装置と呼ぶのに対して、大当たり当選した場合に作動する装置は単に「可変入賞装置」と呼ぶ。
【６８３６】
一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、及び可変入賞装置３６、及び小当たり専用可変入賞装置５７のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の上記の開口部に誘導される。また、遊技盤３０には、スルーゲート３５が設けられている。さらに、遊技盤３０には、可変表示ユニット４０及びメイン表示部４５が設けられている。メイン表示部４５は、特図ユニット３７と、普図ユニット３８と、ラウンド表示部３９とを有している。
【６８３７】
図示するように、一般入賞口３２は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、遊技盤３０上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口３２に遊技球が入球すると、１個の遊技球が賞球として払出装置７１（図４５１）から払い出される。
【６８３８】

第１始動口３３は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材である。特定始動口である第１始動口３３は、遊技盤３０の中央下方に設けられている。第１始動口３３は、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【６８３９】

本実施形態では、特定始動口入賞として第１始動口３３に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特図１当たり抽選が実行される。特図１当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。オープニング期間は、特別電動役物の開閉処理が開始されるまでの待機期間であり、開閉処理期間は、実際に特別電役物の開閉処理が実行される期間であり、エンディング期間は、特別電動役物の開閉処理が終了した後、次の特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）を実行可能とするまでの待機期間である。そして、本実施形態では、特図１当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、開閉部である第２特別電動役物として可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、単に「開閉実行モード」と呼んだり、「大当たりに基づく開閉実行モード」と呼んだりする）が開始される。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりに基づく開閉実行モードが開始されてから当該開閉実行モードが終了するまでを所定遊技状態である大当たり遊技状態中であるとして各種の処理を行う構成とした。なお、変形例として、開閉実行モードのうちの開閉処理期間を大当たり遊技状態中として各種の処理を行う構成としてもよい。

【６８４０】

第２始動口３４は、遊技球が入球可能な入球口を形成する入球口部材であり、特定始動口として機能する。第２始動口３４は、遊技盤３０の右側の下方に設けられており、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。第２始動口３４は、開閉動作部である始動口ユニット２００を構成する一要素である。始動口ユニット２００には、可動片よりなる普通電動役物３４ａが設けられている。後ほど詳しく説明するが、開閉部である普通電動役物３４ａが第１の状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することはできない。一方、普通電動役物３４ａが第２の状態のときには、遊技球は第２始動口３４に入球することができる。ここで、２つの可動片が開閉するチューリップ型の普通電動役物を考えてみる。チューリップ型の普通電動役物では、開放状態のときに遊技球は第２始動口に入球することができ、閉鎖状態のときに遊技球は第２始動口に入球することができない。このため、普通電動役物３４ａにおいて、第２始動口３４に遊技球が入球可能な第２の状態を以下、便宜的に「開放状態」と呼び、第２始動口３４に遊技球が入球不可能な第１の状態を以下、便宜的に「閉鎖状態」と呼ぶ。なお、始動口ユニット２００の詳細な構成については後述する。

【６８４１】

本実施形態では、特定始動口入賞として第２始動口３４に遊技球が入球すると、３個の遊技球が賞球として払い出されるとともに、特定抽選である特図２当たり抽選が実行される。特図２当たり抽選の結果、小当たり又は大当たりに当選すると、後述する特別電動役物（第１特別電動役物又は第２特別電動役物）が開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。開閉実行モードは、先に説明したように、オープニング期間と、開閉処理期間と、エンディング期間とによって構成されている。そして、本実施形態では、特図２当たり抽選の結果、大当たりに当選すると、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モードが開始される。一方、特図２当たり抽選の結果、小当たりに当選すると、開閉部である第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始される。

【６８４２】

特定始動口であるスルーゲート３５は、遊技盤３０の右側上方に設けられており、縦方

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

【６８４３】

小当たり専用可変入賞装置５７は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて第２始動口３４よりも上流側に設けられている。小当たり専用可変入賞装置５７は、第１特別電動役物であり、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口５７ａを備えるとともに、大入賞口５７ａを開閉する開閉扉５７ｂを備える。開閉扉５７ｂは、通常は遊技球が大入賞口５７ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物についての開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）が開始され、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂは、遊技球が入球可能な開放状態となり、その後、閉鎖状態となる。本実施形態では、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である１０個の遊技球が賞球として払出装置７１によって払い出される。小当たり専用可変入賞装置５７は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【６８４４】

大入賞口５７ａの内部には、Ｖ入賞口５９が設けられている。Ｖ入賞口５９は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球すると、Ｖ入賞大当たりに当選（単に「Ｖ入賞大当たり当選」とも呼ぶ）となり、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。上述したように、本実施形態では、大入賞口５７ａの内部にＶ入賞口５９が設けられており、大入賞口５７ａに入球した遊技球がその後に確実にＶ入賞口５９に入球するように構成されている。そして、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球するという条件が成立した場合に、Ｖ入賞大当たりに当選となり、第２特別電動役物が開閉動作を実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始される。

【６８４５】

可変入賞装置３６は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルートにおいて小当たり専用可変入賞装置５７よりも上流側に設けられている。可変入賞装置３６は、第２特別電動役物であり、遊技盤３０の背面側へと通じる大入賞口３６ａを備えるとともに、大入賞口３６ａを開閉する開閉扉３６ｂを備える。開閉扉３６ｂは、通常は遊技球が大入賞口３６ａに入球できない閉鎖状態になっている。主制御装置６０による内部抽選（当たり抽選）の結果、大当たりに当選した場合には、第２特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始され、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。また、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合にも、第２特別電動役物についての開閉実行モード（以下、「Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）が開始され、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂは、遊技球が入球可能な開放状態と閉鎖状態とを繰り返す。本実施形態では、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａに遊技球が入球すると、予め定められた賞球数である１５個の遊技球が賞球として払出装置７１によって払い出される。可変入賞装置３６は、右打ちで遊技された場合に遊技球が入球可能であり、左打ちで遊技された場合に遊技球が入球不能である。

【６８４６】

遊技盤３０の最下部にはアウト口４３が設けられており、一般入賞口３２、第１始動口

３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６、または小当たり専用可変入賞装置５７に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通って遊技領域ＰＡから排出される。

【６８４７】

一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、可変入賞装置３６の大入賞口３６ａ、Ｖ入賞口５９、及びアウト口４３のそれぞれに入球した遊技球は、遊技盤３０に形成された個別の開口部を通って遊技盤３０の背面側に誘導され、遊技盤３０の背面に設けられた排出通路に最終的に合流するように構成されている。当該排出通路には、遊技球を検知する排出通路検知センサーが設けられている。排出通路検知センサーによって遊技球を検知することによって、遊技盤３０に発射された遊技球の個数を把握することが可能となっている。

【６８４８】

なお、「入球」とは遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過することを意味し、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけでなく、遊技球が所定の開口部又は所定の領域を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。

【６８４９】

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

【６８５０】

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

【６８５１】

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

【６８５２】

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

【６８５３】

特図ユニット３７は、さらに、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂに隣接した位置に、ＬＥＤランプからなる第１保留表示部３７ｃと第２保留表示部３７ｄとを備えている。本実施形態では、特定始動口である第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。第１保留表示部３７ｃは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。また、本実施形態では、特定始動口である第２始動口３４に入球した遊技球は、特定上限数である最大２個まで保留される。

第２保留表示部３７ｄは、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。

【６８５４】

普図ユニット３８は、複数のＬＥＤランプが所定の態様で配列された発光表示部によって構成されている。普図ユニット３８は、スルーゲート３５の通過を契機とした特定抽選である電動役物開放抽選（以下、普通電動役物開放抽選とも呼ぶ）が行われると、抽選結果に対応した表示を行わせるまでの発光表示器の表示態様として、点灯表示、点滅表示又は所定の態様の表示をさせる。このようにして、スルーゲート３５に遊技球が入球したことに基づいて記憶された情報についての普通電動役物開放抽選の結果を報知するための特定変動制御である変動表示が実行されることになる。電動役物開放抽選が終了した際には、普図ユニット３８は、抽選結果に対応した所定の態様の表示を行う。

【６８５５】

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

【６８５６】

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

【６８５７】

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

【６８５８】

図柄表示装置４１は、第１始動口３３への入球に基づいて第１図柄表示部３７ａが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて所定演出処理である図柄（装飾図柄）の変動表示又は所定の表示を行う。また、図柄表示装置４１は、第２始動口３４への入球に基づいて第２図柄表示部３７ｂが変動表示又は所定の表示をする場合に、それに合わせて所定演出処理である図柄の変動表示又は所定の表示を行う。図柄表示装置４１は、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球を契機とした表示演出に限らず、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の表示演出なども行う。さらに、図柄表示装置４１は、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための演出（右打ち報知演出）や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための演出（左打ち報知演出）、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを遊技者に報知するためのＶ狙い報知演出なども行う。以下、図柄表示装置４１の詳細について説明する。

【６８５９】

図４５３は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄及び表示面４１ａを示す説明図である。図４５３（ａ）は、図柄表示装置４１において変動表示される図柄（装飾図柄）を示す説明図である。図４５３（ａ）に示すように、図柄表示装置４１には、装飾図柄として、数字の１～８を示す図柄が変動表示される。なお、変動表示される装飾図柄として、数字の１～８を示す各図柄に、キャラクターなどの絵柄が付された図柄を採用して

もよい。

【６８６０】

図４５３（ｂ）は、図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、表示面４１ａには、左、中、右の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、図４５３（ａ）に示した数字１～８の図柄が、数字の昇順又は降順に配列されるとともに、各図柄列が周期性をもって上から下へ又は下から上へとスクロールする変動表示が行われる。図４５３（ｂ）に示すように、スクロールによる変動表示の後、各図柄列毎に１個の図柄が、有効ラインＬ１上に停止した状態で表示される。

【６８６１】

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

【６８６２】

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

【６８６３】

さらに、図４５３（ｂ）に示すように、図柄表示装置４１の表示面４１ａの下方には、第１保留表示領域Ｄｓ１と、保留消化領域Ｄｍと、第２保留表示領域Ｄｓ２とが表示される。保留消化領域Ｄｍは表示面４１ａの左右方向の中央に表示され、第１始動口保留用領域Ｄｓ１は保留消化領域Ｄｍの左側に表示され、第２始動口保留用領域Ｄｓ２は保留消化領域Ｄｍの右側に表示される。第１保留表示領域Ｄｓ１には、第１始動口３３への入球に基づく保留個数に対応した数のアイコン（以下、保留アイコンとも呼ぶ）が表示される。第２保留表示領域Ｄｓ２には、第２始動口３４への入球に基づく保留個数に対応した数のアイコン（以下、保留アイコンとも呼ぶ）が表示される。なお、本実施形態では、上述したように、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数は特定上限数である最大４個までであり、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数は最大２個までである。

【６８６４】
　第１始動口保留用領域Ｄｓ１において、変動中に第１始動口３３に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、右側から左側に向かって１個ずつ増大するように表示される。第１始動口３３への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示された各保留表示アイコンは、左側から右側に向かってシフトし、最終的に最も右側の位置から保留消化領域Ｄｍの内部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した特１保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための特定変動制御である変動表示と停止表示が実行されることになる。このようにして、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示アイコンにおいて、右側から左側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。
【６８６５】
　また、第２始動口保留用領域Ｄｓ２において、変動中に第２始動口３４に遊技球が入球する毎に、保留表示アイコンは、左側から右側に向かって１個ずつ増大するように表示される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機として一遊技回に相当する変動表示および停止表示が実行される毎に、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示された各保留表示アイコンは、右側から左側に向かってシフトし、最終的に最も左側の位置から保留消化領域Ｄｍの内部に移動する。そして、当該保留表示アイコンに対応した特２保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するための特定変動制御である変動表示および停止表示が実行されることになる。このようにして、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンにおいて、左側から右側に向かう順（すなわち、保留された順）に、各保留表示アイコンに対応した保留情報が当たり抽選の対象となる。
【６８６６】
　なお、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２の両方に保留アイコンが有る場合には、第２始動口保留用領域Ｄｓ２に表示されている各保留表示アイコンに対応した保留情報が、第１始動口保留用領域Ｄｓ１に表示されている各保留表示アイコンに対応した保留情報に対して優先的に当たり抽選の対象となる。
【６８６７】
　また、第１始動口保留用領域Ｄｓ１と第２始動口保留用領域Ｄｓ２とにおいて、保留アイコンを追加する際には、特有の演出（以下、保留格納演出と称する）を併せて行う構成としてもよい。特有の演出としては、例えば特有の画像部品を出現（表示）させたり、保留アイコンの表示態様を通常表示とは異なる態様で保留アイコンを出現させたり、特有の音声を出力したり等、種々の態様とすることができる。
【６８６８】
　さらに、図４５３（ｂ）に示すように、表示面４１ａには、特図ユニット３７の第１図柄表示部３７ａに表示される第１の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第１同期表示部Ｓｙｎｃ１と、特図ユニット３７の第２図柄表示部３７ｂに表示される第２の図柄の変動表示および停止表示に同期した点滅表示および点灯表示を行う第２同期表示部Ｓｙｎｃ２とを備える。具体的には、第１図柄表示部３７ａが変動表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点滅表示をし、第１図柄表示部３７ａが停止表示をしている場合には第１同期表示部Ｓｙｎｃ１は点灯表示をする。また、第２図柄表示部３７ｂが変動表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点滅表示をし、第２図柄表示部３７ｂが停止表示をしている場合には第２同期表示部Ｓｙｎｃ２は点灯表示をする。
【６８６９】
　なお、本実施形態においては、表示面４１ａは、メイン表示領域ＭＡ、第１保留表示領域Ｄｓ１、第１同期表示部Ｓｙｎｃ１、および、第２同期表示部Ｓｙｎｃ２を表示する構成としたが、表示面４１ａがこれらの表示の一部または全部を表示しない構成を採用してもよい。
【６８７０】

図４５４は、始動口ユニット２００を示す説明図である。図４５４（ａ）は普通電動役物３４ａが第１の状態にあるときの遊技球の流れを示し、図４５４（ｂ）は普通電動役物３４ａが第２の状態にあるときの遊技球の流れを示し、図４５４（ｃ）は第２の状態から第１の状態へ移行したときの遊技球の流れを示している。

【６８７１】

始動口ユニット２００は、遊技盤３０の右側における遊技球の流下ルート上に設けられており、第２始動口３４と、導入通路２０２と、普通電動役物３４ａと、案内板２０４とを備える。案内板２０４、普通電動役物３４ａ、第２始動口３４、および導入通路２０２は、この順に、遊技球の流下ルートの上流側から下流側に向けて配置されている。当該流下ルートが特定流路に相当する。

【６８７２】

案内板２０４は、略直方体形状の部材であり、遊技盤３０（図４５２）の正面視右側の領域に設けられている。案内板２０４は、右上から左下に向けて傾斜して配置され、遊技盤３０の正面視右側の領域を流下してきた遊技球を、遊技盤３０の正面視右側から中央側に向けて案内する。

【６８７３】

普通電動役物３４ａは、案内板２０４の左側に設けられており、回転軸２０６と、回転軸２０６に固定された可動片２０８とを備える。可動片２０８は板状の部材である。回転軸２０６は遊技領域ＰＡ（図４５２）に垂直な方向に埋設されており、回転軸２０６の軸心周りに回動可能に可動片２０８は支持されている。回転軸２０６が時計回り又は反時計回りに回転（回動）することで、可動片２０８は、図４５４（ａ）に示した縦方向に向いた位置と、図４５４（ｂ）に示した案内板２０４の表面方向と一致する方向に向いた位置との間で切り替わる。

【６８７４】

図４５４（ａ）に示すように、可動片２０８が縦方向に向いた位置にある場合には、案内板２０４の左端２０４ａと可動片２０８との間に遊技球が落下可能な空間が開く。この結果、案内板２０４の左端２０４ａまで流れてきた遊技球ＰＢは、左端２０４ａと可動片２０８との間の空間を通って落下する。このため、可動片２０８が縦方向に向いた位置にある場合に、遊技球ＰＢは第２始動口３４へ入球することができない。

【６８７５】

図４５４（ｂ）に示すように、可動片２０８が案内板２０４の表面方向と一致する方向に向いた位置にある場合には、案内板２０４の左端２０４ａまで流れてきた遊技球ＰＢは、可動片２０８の上側面に沿って進み、第２始動口３４に入球する。

【６８７６】

なお、可動片２０８の回転軸２０６から離れた側の端部には、凸部２０８ａが設けられている。凸部２０８ａは、案内板２０４の左端２０４ａから可動片２０８に移ろうとする遊技球ＰＢに対して、当該遊技球ＰＢの移動速度を低下させるように作用する。

【６８７７】

導入通路２０２は、第２始動口３４と連結し、第２始動口３４に入球した遊技球を遊技盤３０の背面側へ導くための通路である。可動片２０８によって導入通路２０２に向かって流れてきた遊技球ＰＢは、第２始動口３４に入球し、導入通路２０２を通って図示しない開口部から遊技盤３０の背面側に誘導される。なお、第２始動口３４の開口サイズは、１個の遊技球だけが流れるのに適した大きさを有する。具体的には、１個の遊技球分に比較的小さい余裕を持たせた開口サイズとなっており、２個以上の遊技球が同時に入球することが不可能な大きさとなっている。

【６８７８】

まとめると、図４５４（ｂ）に示すように、可動片２０８が案内板２０４の表面方向と一致する方向に向いた位置にある場合には、案内板２０４の左端２０４ａまで流れてきた遊技球ＰＢは、可動片２０８によって第２始動口３４に入球し、その後、導入通路２０２を通って遊技盤３０の背面側へ送られる。この第２始動口３４に遊技球が入球可能な状態

が、先に説明した普通電動役物３４ａの第２の状態であり、本明細書では、便宜的に「開放状態」とも呼ぶ。一方、図４５４（ａ）に示すように、可動片２０８が縦方向に向いた位置にある場合には、遊技球ＰＢは、案内板２０４の左端２０４から落下し、当該遊技球ＰＢは第２始動口３４に入球することができない。この第２始動口３４に遊技球が入球不可能な状態が、先に説明した普通電動役物３４ａの第１の状態であり、本明細書では、便宜的に「閉鎖状態」とも呼ぶ。

【６８７９】

先に説明したように、特定始動入賞として遊技球がスルーゲート３５を通過すると、主制御装置６０は、当該通過を契機として内部抽選（電動役物開放抽選）を行い、内部抽選の結果、電役開放に当選すると、普通電動役物３４ａは、所定の態様で開放状態となる電役開放状態へと移行する。本実施形態では、所定の態様として、電役開放に当選した場合に、普通電動役物３４ａの開放状態が１回だけ発生する構成とした。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、当該１回の開放状態中に１球ずつしか第２始動口３４への遊技球の入球が発生しないように特別な構成を備えている。

【６８８０】

特別な構成の一つは、前述したように、第２始動口３４の開口サイズが、１個の遊技球だけが流れるのに適した大きさであることである。このために、２個以上の遊技球が第２始動口３４に同時に入球することがなく、普通電動役物３４ａの１回の開放状態中に２以上の個数の遊技球が第２始動口３４へ入球することを抑制することができる。

【６８８１】

特別な構成の他の一つは、主制御装置６０は、普通電動役物３４ａの開放状態中に、第２始動口３４に遊技球が入球した場合に、普通電動役物３４ａを開放状態から閉鎖状態に移行するように制御する構成である。すなわち、図４５４（ｃ）に示すように、開放状態中に、第２始動口３４に遊技球ＰＢ１が入球した場合に、普通電動役物３４ａを破線に示す開放状態（図中のＱ１）から実線に示す閉鎖状態（図中のＱ２）に移動するように制御する。この結果、第２始動口３４に入球した遊技球ＰＢ１に続いて、案内板２０４に沿って次の遊技球ＰＢ２が流下してきた場合に、当該遊技球ＰＢ２は案内板２０４の左端２０４ａと回転軸２０６との間を通って落下する。かかる構成によっても、普通電動役物３４ａの１回の開放状態中に２以上の個数の遊技球が第２始動口３４へ入球することを抑制することができる。

【６８８２】

特に、本構成によれば、普通電動役物３４ａが開放状態（図中のＱ１）から閉鎖状態（図中のＱ２）に移行する途中の状態にある場合（例えば図中のＱ３）に、普通電動役物３４ａの凸部２０８ａとは反対側の端部２０８ｂが１個の遊技球だけが流れる開口サイズしか有しない第２始動口３４を塞ぐように作用することから、普通電動役物３４ａがこの途中の位置にある場合（例えば図中のＱ３）にも、遊技球ＰＢが第２始動口３４に入球することを確実に抑制することができる。したがって、普通電動役物３４ａの１回の開放状態中に２以上の個数の遊技球が第２始動口３４へ入球することを、いっそう確実に防止することができる。

【６８８３】

《１０－２》遊技機の電気的構成：

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

【６８８４】

図４５５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１０は、主に、主制御装置６０を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置９０と、表示制御装置１００とを備えている。

【６８８５】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１を備えている。主制御基板６１は、複数の機能を有する素子によって構成されるＭＰＵ６２を備えている。ＭＰＵ６

２は、各種制御プログラムを実行するＣＰＵ（図示せず）と、各種制御プログラムや固定値データを記録したＲＯＭ６３と、ＲＯＭ６３内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ６４とを備えている。ＭＰＵ６２は、その他、割込回路、タイマー回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、ＭＰＵ６２が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。ＲＯＭ６３やＲＡＭ６４に設けられている各種エリアの詳細については後述する。

【６８８６】

主制御基板６１には、入力ポート（図示せず）及び出力ポート（図示せず）がそれぞれ設けられている。主制御基板６１の入力ポートには、払出制御装置７０と、電源装置８５に設けられた停電監視回路８６とが接続されている。主制御基板６１は、停電監視回路８６を介して、電源装置８５から直流安定２４Ｖの電源の供給を受ける。電源装置８５は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置６０や払出制御装置７０等が必要な動作電力に変換して、各装置に電力を供給する。また電源装置８５は、コンデンサ（図示せず）を備えており、停電が発生した場合や電源スイッチ８８（図４５１）がＯＦＦにされた場合には、所定期間、各装置への電力供給を継続する。

【６８８７】

また、主制御基板６１の入力ポートには、各種検知センサー６７ａ～６７ｆが接続されている。具体的には、一般入賞口３２、第１始動口３３、第２始動口３４、スルーゲート３５、可変入賞装置３６、Ｖ入賞口５９などの各種の入球口に設けられた複数の検知センサと接続されている。主制御基板６１のＭＰＵ６２は、各種検知センサ６７ａ～６７ｆからの信号に基づいて、遊技領域ＰＡを流下する遊技球が各入球口へ入球したか否かの判定や、遊技球がスルーゲート３５を通過したか否かの判定を行う。さらに、ＭＰＵ６２は、第１始動口３３及び第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）を実行するとともに、スルーゲート３５への入球に基づいて普通電動役物開放抽選を実行する。

【６８８８】

主制御基板６１の出力ポートには、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂを開閉動作させる第１特別電動役物駆動部５７ｃと、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作させる第２特別電動役物駆動部３６ｃと、普通電動役物３４ａを開閉動作させる普通電動役物駆動部３４ｂと、メイン表示部４５とが接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、ＭＰＵ６２は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動部の駆動制御を実行する。

【６８８９】

具体的には、ＭＰＵ６２は、小当たりに基づく開閉実行モードにおいては、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉されるように第１特別電動役物駆動部５７ｃの駆動制御を実行し、大当たりに基づく開閉実行モードにおいては、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉されるように第２特別電動役物駆動部３６ｃの駆動制御を実行する。ここで言う「大当たりに基づく開閉実行モード」は、当たり抽選において大当たり当選した場合に実行する開閉実行モードと、当たり抽選において小当たり当選してＶ入賞大当たりした場合に実行するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードとの双方が該当する。また、電動役物開放抽選の結果、電役開放に当選した場合には、ＭＰＵ６２は、普通電動役物３４ａが開放されるように普通電動役物駆動部３４ｂの駆動制御を実行する。各遊技回においては、ＭＰＵ６２は、メイン表示部４５における第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂの表示制御を実行する。また、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり（Ｖ入賞大当たりも含む）に基づく開閉実行モードにおいては、当該開閉実行モードにおいて当たり種別が決定され当該開閉実行モードにおいて実行されるラウンド遊技の回数が決定した場合には、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９の表示制御を実行する。

【６８９０】
主制御基板６１の出力ポートには、払出制御装置７０と、音声発光制御装置９０と、外部端子板９５とが接続されている。払出制御装置７０には、例えば、主制御装置６０から入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが送信される。主制御装置６０が賞球コマンドを送信する際には、主制御基板６１のＭＰＵ６２は、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。具体的には、一般入賞口３２への入球を特定した場合には１個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第１始動口３３への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、第２始動口３４への入球を特定した場合には３個の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信され、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａ又は可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの遊技球の入球を特定した場合には予め定められた賞球数の遊技球の払い出しに対応した賞球コマンドが主制御装置６０から送信される。払出制御装置７０は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７１を制御して賞球の払出を行う。
【６８９１】
払出制御装置７０には、発射制御装置８０が接続されている。発射制御装置８０は、遊技球発射機構８１の発射制御を行う。遊技球発射機構８１は、所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、発射制御装置８０には、操作ハンドル２５と、遊技球発射ボタン２６とが接続されている。遊技球発射機構８１と操作ハンドル２５と遊技球発射ボタン２６とによって発射部が構成される。
【６８９２】
音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から送信された各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。主制御装置６０が各種コマンドを送信する際には、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇを参照する。これら各種コマンドの詳細については後述する
【６８９３】
その他、音声発光制御装置９０は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に配置されたＬＥＤなどの発光手段からなる各種ランプ４７の駆動制御や、スピーカー４６の駆動制御を行うとともに、表示制御装置１００の制御を行う。また、音声発光制御装置９０には、演出操作ボタン２４が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン２４が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ４７、スピーカー４６、表示制御装置１００等の制御を行う。
【６８９４】
表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。具体的には、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を把握するとともに、リーチの発生の有無、リーチ演出の内容、及び、各遊技回において実行される予告演出の内容等を把握する。なお、本実施形態においては、図柄の組み合わせが停止表示している時間である停止時間（確定時間）は一定である。従って、変動時間が決定されることによって、１遊技回に要する時間である単位遊技時間は一意に決定される。以上、パチンコ機１０の電気的構成について説明した。
【６８９５】
図４５６は、特図当たり抽選や普通電動役物開放抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示す説明図である。各種カウンタ情報は、ＭＰＵ６２が当たり抽選、メイン表示部４５の表示の設定、及び、図柄表示装置４１の図柄表示の設定などを行う際に用いられる。具体的には、特図当たり抽選（特図１当たり抽選又は特図２当たり抽選）には当たり乱数カウンタＣ１が用いられる。大当たり当選、または小当たり当選してＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たり当選した時において発生するラウンド遊技の回数等を定める当たり種別を振り分ける際には当たり種別カウンタＣ２が用いられる。図

柄表示装置４１に表示させる図柄列を外れ変動させる際にリーチを発生させるか否かのリーチ判定にはリーチ乱数カウンタＣ３が用いられる。

【６８９６】

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

【６８９７】

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

【６８９８】

ＲＡＭ６４には、保留情報記憶エリア６４ｂと、判定処理実行エリア６４ｃとが設けられている。保留情報記憶エリア６４ｂには、第１保留エリアＲａと第２保留エリアＲｂとが設けられている。

【６８９９】

第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに時系列的に記憶される。第１保留エリアＲａには、第１始動口３３に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した４個のエリア、すなわち、第１エリア、第２エリア、第３エリア、および第４エリアが設けられている。第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特図１保留とも呼ぶ）として、第１～第４エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１～第４エリアのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが最も上位のエリア）に記憶される。

【６９００】

また、特定始動入賞として第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに時系列的に記憶される。第２保留エリアＲｂには、第２始動口３４に入球した遊技球の保留個数の最大値に対応した２個のエリア、すなわち、第１エリアおよび第２エリアが設けられている。第２始動口３４に遊技球が入球すると、入球のタイミングにおける当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が保留情報（以下、特２保留とも呼ぶ）として、第１および第２エリアのうちの一つのエリアに記憶される。第１および第２エリアのうちのいずれに記憶されるかは、入球の順序によって決定されており、入球のタイミングが早いほど上位のエリア（第１エリアが上位のエリア）に記憶される。

【６９０１】

本実施形態のパチンコ機１０では、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングにおいて取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を第２保留エリアＲｂに格納するに際し、保留制御処理である特２始動保留処理を実行する構成とした。保留制御処理である特２始動保留処理は、各値が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定し、全ての値が正常範囲内であると判定された場合に限り、各値を特２保留として第２保留エリアＲｂに格納する処理である。特２始動保留処理において、各値のうちのいずれか一つでも正常範囲外であると判定された場合には、各値が特２保留として記憶されることはない。当該特２始動保留

処理によって、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングにおいて取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値について、変動表示を行う権利が得られたことになる。この構成によって、各値のうちの少なくとも一つがノイズ等によって破損した場合に、当該各値が特２保留として記憶されることがないことから、異常値が遊技に反映されて遊技性が損なわれることを防止することができる。特にラッシュステージＨ３において取得される特２保留は遊技者にとっての有利性が高く重要である。ここで、本実施形態とは異なり、特２保留が異常値であっても記憶され得る構成とした場合には、抽選機会の少ない貴重な特２当たり抽選が異常値のまま無駄に実行されてしまう可能性があり、遊技者にとっての損失が大き過ぎるものとなってしまう。これに対して、本実施形態では、上述したように、異常値が遊技に反映されることを抑制することができることから、遊技者が多大な損失を被ってしまうことを回避することができる。

【６９０２】

なお、本実施形態のパチンコ機１０の変形例として、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングにおいて取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を第２保留エリアＲｂに格納するに際し、各値が予め定められた正常範囲内であるか否かの判定を行うことなく、各値を特２保留として第２保留エリアＲｂに記憶する構成としてもよい。この場合には、各値を記憶する処理が保留制御処理として機能する。

【６９０３】

主制御装置６０は、上述した保留制御処理の実行後に対応制御処理を制御する。本実施形態のパチンコ機１０では、対応制御処理として、具体的には、例えば、第２始動口３４に遊技球が入球したことに基づいて記憶した特２保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）をサブ側の制御装置に認識させるための保留コマンドを設定する処理（以下、特２保留コマンド設定処理とも呼ぶ）を実行する。そして、保留制御処理である特２始動保留処理と対応制御処理である特２保留コマンド設定処理とを含む処理（以下、特２保留プラス処理とも呼ぶ）が１回実行される毎に、計数部である時短回数カウンタの値を１だけ減算する構成とした。保留制御処理と対応制御処理とを含む処理（例えば、特２保留プラス処理）が、特定制御処理として機能する。

【６９０４】

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

【６９０５】

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

【６９０６】

第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、実行中の遊技回が終了する毎に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選または小当たり当選となるか否かが判定される。また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動し、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶されている当否テーブルと照合され、大当たり当選または小当たり当選となるか否かが判定される。

【６９０７】

本実施形態のパチンコ機１０においては、第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、第１始動口３３に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。データのシフトは、第１～第４エリアに格納されているデータを上位エリア側に順にシフトさせるものである。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。

【６９０８】

また、第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値は、特定始動入賞として第２始動口３４に遊技球が入球することによって取得された順番に判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する。具体的には、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２保留エリアＲｂの第２エリアに格納されているデータを第１エリアにシフトさせる処理を実行する。

【６９０９】

そして、第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第１保留エリアＲａに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されているか否かにかかわらず、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値を、判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動する対象とする。これにより、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先される。すなわち、本実施形態では、第１保留エリアＲａ及び第２保留エリアＲｂの両方に当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されている場合には、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値が優先され、第２保留エリアＲｂに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。第２保留エリアＲｂに当たり乱数カウンタＣ１の値が記憶されていない場合には、第１保留エリアＲａに記憶されている当たり乱数カウンタＣ１の値の中では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを判定処理実行エリア６４ｃに移動させ、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。

【６９１０】

なお、上述した説明では、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１の値がどういった順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動されるかを説明したが、当たり乱数カウンタＣ１の値に限るものではなく、第１保留エリアＲａまたは第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１以外のカウンタ（当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳ）の各値についても、同様の順序で判定処理実行エリア６４ｃの実行エリアＡＥに移動される。

【６９１１】

なお、第１保留エリアＲａには保留個数記憶エリアが設けられいる。第１始動口３３に遊技球が入球する毎に第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ加算され、上記第１保留エリアＲａについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ減算される。なお、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値は特１側の上限値である値４を超えることのないように制限されている。この結果、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアには、第１保留エリアＲａに記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。また、同様に、第２保留エリアＲｂには保留個数記憶エリアが設けられいる。第２始動口３

４に遊技球が入球する毎に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ加算され、上記第２保留エリアＲｂについてのデータをシフトさせる処理が行われる毎に第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値が値１だけ減算される。なお、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値は特２側の上限値である値２を超えることのないように制限されている。この結果、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアには、第２保留エリアＲｂに記憶された保留情報の最新の個数が記憶される。保留情報記憶エリア６４ｂには合計保留個数記憶エリアが設けられている。合計保留個数記憶エリアに格納される値は、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値と、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値との合計値を示す。

【６９１２】

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

【６９１３】

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

【６９１４】

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

【６９１５】

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

【６９１６】

リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。第２保留エリアＲｂに記憶されたリーチ乱数カウンタＣ３の値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、ＲＯＭ６３のリーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃに記憶されているリーチ判定用テーブルと照合され、リーチが発生するか否かが判定される。ただし、当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選となり、大当たりに基づく開閉実行モードまたは小当たりに基づく開閉実行モードに移行する場合には、ＭＰＵ６２は、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生が決定される。

【６９１７】

リーチとは、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について、大当たりに対応した図柄の組み合わせが成立する可能性がある図柄の一部の組み合わせが停止表示され、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことを言う。なお、本実施形態のパチンコ機１０において大当たりに対応した

図柄の組み合わせとは、所定の有効ラインにおける同一の図柄の組み合わせのことをいう。具体例としては、図４５３（ｂ）の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡにおいて、最初に図柄列Ｚ１において図柄が停止表示され、次に図柄列Ｚ３においてＺ１と同じ図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチとなる。そして、小当たりが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄が図柄列Ｚ２に停止表示される。

【６９１８】

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

【６９１９】

リーチは、リーチ演出の内容によって、ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの３種類に分類される。ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当たり当選の期待度（信頼度）が高いリーチ演出が実行され、スーパーリーチよりもスペシャルリーチの方が大当たり当選の期待度が高いリーチ演出が実行される。

【６９２０】

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

【６９２１】

変動種別カウンタＣＳは定期的に更新され、その更新値は、第１始動口３３に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶され、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングで保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶される。第１保留エリアＲａに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第１図柄表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第２保留エリアＲｂに記憶された変動種別カウンタＣＳの値は、判定処理実行エリア６４ｃに移動した後、第２図柄表示部３７ｂにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターンの決定に際して使用される。第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂにおける変動時間の決定に際しては、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄに記憶されている変動時間テーブルが用いられる。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、変動パターンの種別に応じてリーチ演出の内容（すなわちリーチの種類）を特定できる。

【６９２２】

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

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

【６９２３】

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

【６９２４】

次に、当否テーブルについて説明する。当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１に基づいて当たり抽選を行う際に、当該当たり乱数カウンタＣ１と照合するためのテーブルデータである。本実施形態においては、パチンコ機１０は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第１保留エリアＲａに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルと、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として保留情報記憶エリア６４ｂの第２保留エリアＲｂに記憶された当たり乱数カウンタＣ１と照合するための当否テーブルとを、それぞれ別のテーブルデータとして記憶している。具体的には、パチンコ機１０は、前者の当否テーブル、すなわち特図１当たり抽選用の当否テーブルと、後者の当否テーブル、すなわち特図２当たり抽選用の当否テーブルとを、ＲＯＭ６３の当否テーブル記憶エリア６３ａに記憶している。

【６９２５】

図４５７は、特図当たり抽選用の当否テーブルの内容を示す説明図である。図４５７（ａ）は特図１当たり抽選用の当否テーブルを示し、図４５７（ｂ）は特図２当たり抽選用の当否テーブルを示している。

【６９２６】

図４５７（ａ）に示すように、特図１当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１１の１２個の値が設定されている。そして、０～３８４９の３８５０個の値のうち、０～１１の１２個の値以外の値（１２～３８４９）が外れである。すなわち、特図１当たり抽選用の当否テーブルによれば、３８５０個のうちの１２個が出現する確率、すなわち約１／３２０．８となるように、大当たりの当選確率が設定されている。「大当たり」とは、第２特別電動役物である可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機となる当否結果である。

【６９２７】

図４５７（ｂ）に示すように、特図２当たり抽選用の当否テーブルには、大当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、０～１１の１２個の値が設定されている。また、特図２当たり抽選用の当否テーブルには、小当たりとなる当たり乱数カウンタＣ１の値として、１２～１９３６の１９２５個の値が設定されている。そして、０～３８４９の３８５０個の値のうち、０～１９３６の１９３７個の値以外の値（１９３７～３８４９）が外れである。すなわち、特図２当たり抽選用の当否テーブルによれば、３８５０個のうちの１２個が出現する確率、すなわち、約１／３２０．８となるように大当たりの当選確率が設定され、３８５０個のうちの１９２５個が出現する確率、すなわち、１／２となるように小当たりの当選確率が設定されている。

【６９２８】

「小当たり」とは、第１特別電動役物である小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機となる当否結果である。本実施形態では、小当たりに基づく開閉実行モードにおける開放状態となる回数（ラウンド回数）は１回に限定されており、その１回の開閉扉５７ｂの開放時間は、例えば１．８秒である。なお、変形例として、開閉扉５７ｂの開閉が実行されるモードにおける開放状態となる回数は、１回に換えて、２回以上としてもよい。小当たりの際の小当たり

専用可変入賞装置５７の１回の開閉扉５７ｂの開放時間は、１．８秒に換えて、２．２秒等の他の時間としてもよい。

【６９２９】

「外れ」は、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉が実行される開閉実行モードへの移行契機、および小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉が実行される小当たりに基づく開閉実行モードへの移行契機のいずれにもならない当否結果である。

【６９３０】

図４５７（ａ）の特図１当たり抽選用の当否テーブルと図４５７（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルとを比較すると、図４５７（ｂ）の特図２当たり抽選用の当否テーブルの方が、小当たりに当選する確率がある分だけ、図４５７（ａ）の特図１当たり抽選用の当否テーブルよりも遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。なお、特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて設定される小当たりの当選確率は、１／２に限る必要はなく、他の値としてもよい。

【６９３１】

次に、当たり種別について説明する。パチンコ機１０には、複数種類の当たりを設定することができる。具体的には、例えば、以下の２つの態様又はモードに差異を設けることにより、複数種類の当たりを設定することができる。

（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様

（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の普通電動役物３４ａのサポートモード

【６９３２】

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

【６９３３】

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

【６９３４】

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

【６９３５】

パチンコ機１０には、上記の（２）開閉実行モード終了後の第２始動口３４の普通電動役物３４ａのサポートモードの態様として、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の

発射が継続されている状況で比較した場合に、第２始動口３４の普通電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとを設定することができる。

【６９３６】

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

【６９３７】

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

【６９３８】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への入球が発生する確率が高くなる。すなわち、高頻度サポートモードは、乱数情報の取得条件の成立を補助する補助遊技状態として機能する。なお、本実施形態のパチンコ機１０は、いわゆる一種二種混合機であり、開閉実行モード終了後の当たり抽選の抽選モードを、当たり抽選における当選確率を高くする高確率モードに移行させる構成を採用していない。

【６９３９】

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

【６９４０】

図４５８は、大当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。図４５８（ａ）は特図１大当たり用の振分テーブルを示し、図４５８（ｂ）は特図２大当たり用の振分テーブルを示している。特図１大当たり用の振分テーブルは、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選した際に参照される。特図２大当たり用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際に参照される。

【６９４１】

図４５８（ａ）に示すように、特図１大当たり用の振分テーブルには、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選した際の当たり種別として、「３Ｒ大当たりＡ」と「３Ｒ大当たりＢ」とが設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、０～４９の５０個の値が「３Ｒ大当たりＡ」であり、０～４９の５０個の値以外の値（５０～９９）が「３Ｒ大当たりＢ」である。これによって、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選において大当たりに当選した場合のうち、１／２の確率で３Ｒ大当たりＡに当選し、残りの１／２の確率で３Ｒ大当たりＢに当選する。

【６９４２】

「大当たり」は、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、当該開閉実行モードの終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなり得る当否結果である。「３Ｒ大当たり」は、当該開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が３回（３ラウンド）となっている。「３Ｒ大当たり」に続く「Ａ」は、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ状態に遊技状態が移行することを示す。なお、この場合の高サポ状態は特定期間、継続する。特定期間の終了条件については後ほど詳述する。「３Ｒ大当たり」に続く「Ｂ」は、当該開閉実行モード終了後にサポートモードは高頻度サポートモードに移行せずに低サポ状態に遊技状態が維持されることを示す。当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第２特別電動役物である。

【６９４３】

図４５８（ｂ）に示すように、特図２大当たり用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際の当たり種別として、「３Ｒ大当たりＡ」と「９Ｒ大当たりＡ」が設定されている。具体的には、「０～９９」の１００個の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、０～８９の９０個の値が「３Ｒ大当たりＡ」であり、０～８９の９０個の値以外の値（９０～９９）が「９Ｒ大当たりＡ」である。これによって、２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選において大当たりに当選した場合のうち、９／１０の確率で３Ｒ大当たりＡに当選し、残りの１／１０の確率で９Ｒ大当たりＡに当選する。これによって、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した際、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した際には、１００％の確率で、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉制御の態様が高頻度入賞モードであり、当該開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードとなることによって高サポ状態に遊技状態が移行する。なお、高サポ状態は特定期間、継続する。特定期間の終了条件については後ほど詳述する。開閉制御の開閉扉３６ｂの開放回数は、９／１０の確率で３回（３ラウンド）となり、１／１０の確率で９回（９ラウンド）となる。当該開閉実行モードの開閉制御の対象は、第２特別電動役物である。

【６９４４】

このように、本実施形態のパチンコ機１０では、大当たりとなった場合の大当たり種別の振分態様は、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合と、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてＶ入賞大当たりとなった場合も含む）とで異なっているとともに、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。すなわち、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてＶ入賞大当たりとなった場合も含む）の方が、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合よりも、高サポ状態への移行が可能となる大当たりＡとなる確率が高く、かつラウンド数が多くなり、遊技者にとっての有利性が高いものとなっている。

【６９４５】

なお、本実施形態では、図４５８（ａ）の特図１大当たり用の振分テーブルにおいて、上述したように、大当たりの種別として、３Ｒ大当たりＡ、３Ｒ大当たりＢの２種類が設定されているが、２種類に限る必要はなく、例えば４Ｒ大当たりＡを含む３種類としてもよいし、４種類や、５種類以上の数としてもよい。さらに、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、３Ｒに限る必要はなく、他の回数としてもよい。また、図４５８（ｂ）の特図２大当たり用の振分テーブルにおいても、同様に、振り分ける種類の数を変形してもよく、また、開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数について３Ｒ，９Ｒに換えて、他の回数としてもよい。要は、特図２当たり抽選で大当たりに当選した際または小当たりに当選してＶ入賞大当たりに当選した際の方が、特図１当たり抽選で大当たりに当選した際よりも遊技者にとっての有利性が

高いものであれば、特図１大当たり用の振分テーブルおよび特図２大当たり用の振分テーブルにおける振り分ける種類の数や、可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数、開閉実行モード終了後の遊技状態はいずれであってもよい。

【６９４６】

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

【６９４７】

図４５９は、特図２小当たり用の振分テーブルの内容を示す説明図である。特図２小当たり用の振分テーブルは、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際に参照される。なお、本実施形態では、特図１当たり抽選の抽選結果には小当たりが存在しないことから、特図１小当たり用の振分テーブルは用意されていない。

【６９４８】

図４５９に示すように、特図２小当たり用の振分テーブルには、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選した際の当たり種別として、「１Ｒ小当たり」が設定されている。具体的には、「０～９９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうちの全てが１Ｒ小当たりに対応している。

【６９４９】

小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂの開閉制御の態様が高頻度入賞モードとなる当否結果である。１Ｒ小当たりは、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数が１回（１ラウンド）となっている。なお、小当たりに基づく開閉実行モードの開閉制御の対象は、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂである。変形例として、小当たりに基づく開閉実行モードにおける可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開放回数は、１回（１ラウンド）に換えて、２回以上としてもよい。

【６９５０】

本実施形態では、特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合にも、小当たりに当選した際に取得された当たり種別カウンタＣ２を用いて、当たり種別を振り分ける。当たり種別カウンタＣ２の値に対応する当たり種別の振り分けは、ＲＯＭ６３の振分テーブル記憶エリア６３ｂに振分テーブルとして記憶されている。

【６９５１】

図４６０は、普通電動役物開放抽選を実行する際に用いられる当否テーブル（普通電動役物開放抽選用当否テーブル）の内容を示す説明図である。

【６９５２】

図４６０（ａ）は、低頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）を示している。図４６０（ａ）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（低頻度サポートモード用）には、電役短開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～１の２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として２～４６５の４６４個の値が設定されている。すなわち、低頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し普通電動役物開放抽選が実行された場合には、１／２３３の確率で電役短開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、低頻度サポートモード時に電役短開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は０．６秒である。

【６９５３】
図４６０（ｂ）は、高頻度サポートモード時に用いられる普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）を示している。図４６０（ｂ）に示すように、普通電動役物開放抽選用当否テーブル（高頻度サポートモード用）には、電役長開放に当選したこととなる電動役物開放カウンタＣ４の値として０～４６１の４６２個の値が設定されている。外れとなる電動役物開放カウンタＣ４の値として４６２～４６５の４個の値が設定されている。すなわち、高頻度サポートモード時に遊技球がスルーゲート３５を通過し普通電動役物開放抽選が実行された場合には、２３１／２３３の確率で電役長開放に当選したこととなる。本実施形態のパチンコ機１０においては、高頻度サポートモード時に電役長開放に当選したこととなった場合には、普通電動役物３４ａが１回開放し、その開放時間は５．０秒である。
【６９５４】
このように、普通電動役物開放抽選用当否テーブルによって、高頻度サポートモードが低頻度サポートモードよりも第２始動口３４への遊技球の入球が発生する確率が高くなるように設定されている。この結果、高頻度サポートモード時には、第２始動口３４に向かって流下した遊技球は、１００％の確率に近い確率で第２始動口３４に入球することになる。なお、電役短開放に当選した場合、電役長開放に当選した場合の各開放時間は、上記の例に限る必要はなく、他の時間としてもよい。
【６９５５】
《１０－３》音声発光制御装置及び表示制御装置の電気的構成：
次に、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成について説明する。
【６９５６】
図４６１は、音声発光制御装置９０及び表示制御装置１００の電気的構成を中心として示すブロック図である。なお、電源装置８５（図４５５）等の一部の構成は省略されている。音声発光制御装置９０に設けられた音声発光制御基板９１には、ＭＰＵ９２が搭載されている。ＭＰＵ９２は、ＣＰＵ、ＲＯＭ９３、ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵された素子である。
【６９５７】
ＲＯＭ９３には、ＭＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データ、テーブル等が記憶されている。例えば、ＲＯＭ９３のエリアの一部には、演出パターンテーブル記憶エリア９３ａ、変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂ等が設けられている。これらの詳細については後述する。
【６９５８】
ＲＡＭ９４は、ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行の際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである。例えば、ＲＡＭ９４のエリアの一部には、各種フラグ記憶エリア９４ａ、各種カウンタエリア９４ｂ、抽選用カウンタエリア９４ｃ等が設けられている。なお、ＭＰＵ９２に対してＲＯＭ９３及びＲＡＭ９４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【６９５９】
ＭＰＵ９２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ９２の入力側には、主制御装置６０と演出操作ボタン２４が接続されている。主制御装置６０からは、各種コマンドを受信する。ＭＰＵ９２の出力側には、スピーカー４６や各種ランプ４７が接続されているとともに、表示制御装置１００が接続されている。
【６９６０】
表示制御装置１００に設けられた表示制御基板１０１には、プログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ１０２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）１０５と、キャラクタＲＯＭ１０６と、ビデオＲＡＭ１０７とが搭載されている。なお、ＭＰＵ１０２に対してプログラムＲＯＭ１０３及びワークＲＡＭ１０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【６９６１】
ＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づいて所定の演算処理を行って、ＶＤＰ１０５の制御（具体的にはＶＤＰ１０５に対する内部コマンドの生成）を実施する。
【６９６２】
プログラムＲＯＭ１０３は、ＭＰＵ１０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶されている。
【６９６３】
ワークＲＡＭ１０４は、ＭＰＵ１０２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。
【６９６４】
ＶＤＰ１０５は、一種の描画回路であり、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する。ＶＤＰ１０５は、ＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、描画処理専用のファームウェアを内蔵した一種のマイコンチップである。ＶＤＰ１０５は、ＭＰＵ１０２、ビデオＲＡＭ１０７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ１０７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ１０６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。
【６９６５】
キャラクタＲＯＭ１０６は、図柄表示装置４１に表示される図柄、絵図などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１０６には、各種の表示図柄や表示絵図のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照される色パレットテーブル等が記憶されている。なお、キャラクタＲＯＭ１０６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１０６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１０３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１０６に記憶する構成とすることも可能である。
【６９６６】
ビデオＲＡＭ１０７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１０７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。
【６９６７】
音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２が、遊技の進行に対応させて、表示制御装置１００に向けてコマンド（演出コマンド）を送信する。表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、音声発光制御装置９０からの演出コマンドを受信すると、当該演出コマンドに規定されている演出内容に応じて、使用する表示データテーブルをワークＲＡＭ１０４から選定して、選定した表示データテーブルをワークＲＡＭ１０４内の表示データテーブルバッファに格納する共に、表示データテーブルにおける現在の実行位置を把握するためのポインタを初期位置を示す「０」に設定する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタを１加算することで更新して、表示データテーブルにおいてポインタが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像データの種類や、画像データの表示位置、画像データの拡大縮小率等（描画リスト）を更新して、その更新した描画リストをＶＤＰ１０５に対して送信する。
【６９６８】
ＶＤＰ１０５は、描画リストを受信すると、受信した描画リストに基づいてキャラクタＲＯＭ１０６から画像データを読み出し、その読み出した画像データを描画リストに基づく位置や表示方法で１フレーム分の画像を描画して、ビデオＲＡＭ１０７内の第１フレームバッファ１０７ａおよび第２フレームバッファ１０７ｂのいずれか一方のフレームバッファに上記描画した画像を展開するとともに、他方のフレームバッファにおいて先に展開

された１フレーム分の画像を図柄表示装置４１へ出力することによって、図柄表示装置４１に画像を表示させる。ＶＤＰ１０５は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、図柄表示装置４１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、約２０ミリ秒。以下、「２０ミリ秒」と表現する）の中で並列処理する。

【６９６９】

ＶＤＰ１０５は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と呼ぶ）を送信する。ＭＰＵ１０２は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理を実行し、ＶＤＰ１０５に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、ＶＤＰ１０５は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を図柄表示装置４１に表示させる表示処理を実行する。

【６９７０】

このように、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、ＶＤＰ１０５に対して描画指示を行うので、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ１０２より受け取ることができる。よって、ＶＤＰ１０５では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【６９７１】

上記のようにして、表示制御装置１００は、音声発光制御装置９０から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した後、音声発光制御装置９０とは独立して、演出コマンドに対応する演出画像を図柄表示装置４１に表示することが可能となる。

【６９７２】

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

【６９７３】

本実施形態のパチンコ機１０では、音声発光制御装置９０から各種演出に対応するコマンド（演出コマンド）を受信した表示制御装置１００が、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３と、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる背景画像とをそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

【６９７４】

図柄列Ｚ１～Ｚ３は、図４５３を用いて先に説明したものである。具体的には、図柄の変動表示が終了して停止表示した状態となる場合、主制御装置６０による当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、予め定められた所定の図柄の組み合わせが有効ラインＬ１上に形成される。例えば、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＡである場合には、７を除いた奇数図柄並び（１１１、３３３、または５５５）が有効ラインＬ１上に形成される。例えば、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＢである場合には、８を除いた偶数図柄並び（２２２、４４４、６６６）が有効ラインＬ１上に形成される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりまたは小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が９Ｒ大当たりＡである場合には、７図柄並び（７７７）が有効ラインＬ１上に形成される。第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が９Ｒ大当たりＡである場合には、８図柄並び（８８８）が有効ラインＬ１上に形成される。なお

、これは一例であり、他の同一図柄の並び（組み合せ）としてもよい。さらに、同一図柄の並びに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

【６９７５】

次に、スーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の画面演出について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、リーチの種別として、ノーマルリーチと、スーパーリーチと、スペシャルリーチとが用意されている。

【６９７６】

本実施形態では、ノーマルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴わないリーチである。３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生し、３つ目の図柄がそれまでよりもスピードを落として変動し、３つ目の図柄が停止する直前ではさらにスピードが落ちる。この結果、そのまま停止して大当たりになるのではないかという期待感を遊技者に対して抱かせることができる。ノーマルリーチの演出中にスーパーリーチやスペシャルリーチに変化したり、図柄が揃わない外れの状態でいったん停止した後に再始動し、リーチに再度、突入することもある。

【６９７７】

スーパーリーチまたはスペシャルリーチは、図柄表示装置４１に表示される画面演出の切り替えを伴うリーチである。スーパーリーチまたはスペシャルリーチの際には、ノーマルリーチと同様に、３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３のうちの２つが同じ図柄で停止した状態でリーチが発生してから、画面演出が変わる。このときの画面演出は、予め用意された戦士キャラクターを主人公とした動画像によって構成される。詳しくは、上記主人公としての戦士キャラクターと敵キャラクターとが対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって、画面演出は構成される。戦士キャラクターとは、戦闘を行うことのできるキャラクターである。キャラクターとは、小説、漫画、ゲームなどの作品に登場する人物や動物などのことである。なお、キャラクターは、生物のみならず無機物（ロボットや、自動車、戦艦等）までも含むものとしてもよい。さらに、キャラクターは、主体的思考に基づいて行動していると判断されればよく、擬人化を用いることにより概念的なもの（国家、都道府県、地域、領土、藩）なども含むものとしてもよい。

【６９７８】

バトル演出は、遊技者に有利な結果（例えば、当たり抽選において大当たりに当選）と不利な結果（例えば、当たり抽選において外れ）のうちのいずれの結果となるかを遊技者に対して告知する前の演出であり、有利、不利のいずれの結果となるかを遊技者に対して示唆する演出（示唆演出）である。結果告知演出は、遊技者に有利な結果と不利な結果のうちのいずれの結果となったかを、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかによって告知する演出である。結果告知演出の終了後に、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止した図柄の並びが表示される。

【６９７９】

上記スペシャルリーチまたはスーパーリーチの際に実行される画面演出は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。

【６９８０】

背景画像について、次に説明する。背景画像は、図柄列Ｚ１～Ｚ３の特定の変動表示中（例えばスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等に係る変動表示中）にあらわれ得る変動背景と、図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示中だけでなく変動停止後にもあらわれ得る状態背景とに分類される。

【６９８１】

変動背景は、具体的には、例えば、２つが同じ図柄で停止したリーチ状態から切り替わった上記スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出等の全画面動画演出として図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（かつ上記状態背景よりも前面のレイヤー）にあらわれ得る特有の背景

演出である。

【６９８２】

状態背景は、遊技状態に対応した特有の背景演出であり、変動表示中及び変動停止後の図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）にあらわれる。本実施形態のパチンコ機１０では、複数の演出モードが用意されており、各演出モードに対応した状態背景として、先に説明した戦士キャラクターが登場するストーリー性のある動画像が用意されている。本実施形態のパチンコ機１０は、遊技状態が遷移するに伴って、演出モードが切り替わるように構成されている。具体的には、サポートモードが低頻度サポートモードである低サポ状態（通常状態とも呼ぶ）では、通常時演出モードが設定され、例えば、先に説明した戦士キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景が図柄表示装置４１に表示される。サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行して遊技状態が高サポ状態に切り替わった場合には、後述するラッシュステージのラッシュ時演出モードが設定され、例えば、戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置４１に表示される。特に本実施形態のパチンコ機１０では、ラッシュステージにおける最終の遊技回における変動表示中には、最終前までの遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景とは相違する内容の状態背景が表示される構成とした。具体的には、例えば、ラッシュステージにおける最終前までの遊技回における変動表示中には戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される状態背景が図柄表示装置４１に表示され、最終の遊技回における変動表示中には戦士キャラクターが敵キャラクターと対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とによって構成される状態背景が図柄表示装置４１に表示される。なお、通常時演出モードで表示される状態背景は、特図１当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景画像である。ラッシュ時演出モードにおいて表示される状態背景は、特図２当たり抽選に基づく変動表示が実行され得る状態を識別可能な背景背景である。

【６９８３】

また、高サポ状態の終了時には、ラッシュ時演出モードによる状態背景の表示が停止され、引き続き、ラッシュ時演出モードによる状態背景とは相違する状態背景が表示される。当該状態背景としては、先に説明した通常状態時の状態背景、具体的には、例えば、戦士キャラクターがゆっくりと歩く様子が示される状態背景であってもよいし、当該通常状態時の状態背景とは異なる固有の状態背景であってもよい。当該固有の状態背景としては、例えば、戦士キャラクターが膝をついて落胆した状態から立ち上がる復活の様子が示される動画像であってもよい。当該固有の状態背景は、高サポ状態の終了時に特２残保留がある場合に選択され得る構成としてもよいし、保留の有無にかかわらず選択されてもよい。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、当該固有の状態背景は、当該特２残保留に係る変動表示が終了するまで継続して表示される構成とした。このため、高サポ状態の終了時に特２残保留がある場合に実行される特２残保留に基づく変動表示は、高サポ状態の終了時に表示された固有の状態背景の下で表示されることになる。

【６９８４】

上記の各種背景画像は、最初から最後まで途切れることなく継続して表示される構成としてもよいし、途中で表示が一時的に中断し、その後に表示が復帰する構成としてもよい。例えば、当たり抽選の当否結果が大当たり当選となる変動において、変動表示中の図柄列Ｚ１～Ｚ３の背面側（後ろ側）に状態背景が表示される場合を考えてみる。この場合には、大当たり当選に係る遊技回において、状態背景を変動開始時から変動停止時まで途中で中断することなく継続して表示する構成であってもよいし、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後に状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。当たり抽選の当否結果が外れである場合にも、同様に、変動開始時から変動停止時までの途中で、例えばスーパーリーチまたはスペシャルリーチが発生した際の変動背景等が差し込まれることにより、状態背景の表示が一時的に中断し、その後に状態背景の表示が復帰する構成としてもよい。要は、変動停止後に状態背景の表

示が復帰する構成であれば、変動開始時から変動停止時までの間で表示が途切れる構成であってもよい。

【６９８５】

上記の各種背景画像は、先に説明した動画像を表示するものであるが、当該動画像に伴った音声や光をスピーカー４６や各種ランプ４７に出力させるように構成してもよい。

【６９８６】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、表示制御装置１００が、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、大当たり当選となった場合に移行する開閉実行モード中の画面演出と、当該画面演出の背面側（後ろ側）にあらわれる、当該画面演出に対応した大当たり遊技中の背景画像と、をそれぞれ必要に応じて表示する処理を行っている。

【６９８７】

《１０－４》遊技機による処理の概要：

次に、本実施形態のパチンコ機１０が実行する処理の概要について、図４５７、図４５８、図４６２～図４７２を用いて説明する。

【６９８８】

《１０－４－１》サポートモードの高低の移行：

サポートモードの高低が移行する場合について、まず説明する。本実施形態のパチンコ機１０において、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＡである場合には、特定開始条件が成立したとして、開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに移行する（図４５８（ａ）参照）。一方、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＢである場合には、特定開始条件が成立していないとして、サポートモードは低頻度サポートモードを継続し、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない（図４５８（ａ）参照）。

【６９８９】

また、本実施形態のパチンコ機１０において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選で大当たりに当選した場合、または、当該特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選した場合には、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＡ、９Ｒ大当たりＡのいずれであるかにかかわらず、開開閉実行モードの終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに移行する（図４５８（ｂ）参照）。なお、本実施形態では、特図２当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することがない。

【６９９０】

サポートモードが高頻度サポートモードに移行した後においては、特定期間、サポートモードとして高頻度サポートモードが継続される。そして、特定期間の終了条件（以下、特定終了条件とも呼ぶ）の成立に基づいて、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。本実施形態のパチンコ機１０では、特定終了条件は、高頻度サポートモードが開始されてからの変動表示の実行回数と、先に説明した特２始動保留処理の実行回数とに基づいて決定される。具体的には、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数に達した場合に、特定終了条件が成立したとして、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。規定回数は、本発明の特定回数Ｎ回に相当し、例えば本実施形態では４回である。なお、規定回数は４回に限る必要はなく、他の回数であってもよい。上記第１の所定条件下および第２の所定条件下については、後ほど詳しく説明する。

【６９９１】

サポートモードが高頻度サポートモードである場合、特定始動入賞として遊技球がスル

ーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる確率が２３１／２３３と極めて高いことから、普通電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、遊技者は、サポートモードが高頻度サポートモードである場合に、右打ちを行い、普通電動役物３４ａが備えられた第２始動口３４へ遊技球を入球させるように遊技を行う。

【６９９２】

《１０－４－２》遊技の流れ：

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技を進行する上で遷移する遊技状態として、サポートモードの高低による高サポ状態と低サポ状態を取り得る。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（以下、「小当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）と、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作する開閉実行モード（以下、「大当たりに基づく開閉実行モード」とも呼ぶ）とを遊技状態として取り得る。これらの遊技状態の間で状態を遷移しながら遊技が進行される。なお、大当たりに基づく開閉実行モードとしては、当たり抽選で大当たり当選したことに基づく開閉実行モードと、当たり抽選で小当たりに当選し、その後にＶ入賞口５９に遊技球が入球することによってＶ入賞大当たりに当選したことに基づく開閉実行モード（Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モード）との双方が該当する。

【６９９３】

本実施形態のパチンコ機１０では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに、サポートモードを特定する高頻度サポートモードフラグが記憶される。高頻度サポートモードフラグがＯＦＦであるときにサポートモードが低頻度サポートモードであると特定され、高頻度サポートモードフラグがＯＮであるときにサポートモードが高頻度サポートモードであると特定される。このため、上述した低サポ状態および高サポ状態のそれぞれは、高頻度サポートモードフラグによって特定されることになる。この結果、本実施形態のパチンコ機１０では、高頻度サポートモードフラグが切り替わることによって、低サポ状態（以下、通常状態とも呼ぶ）と所定遊技状態である高サポ状態とが切り替わりながら、遊技の流れが進行する。

【６９９４】

図４６２は、パチンコ機１０における遊技の流れを示す説明図である。遊技を開始すると、当初は、サポートモードが低頻度サポートモードである低サポ状態（通常状態）Ｈ１である。低サポ状態Ｈ１では、推奨される発射態様が左打ちであり、遊技者は左打ちで遊技を行うことによって遊技領域ＰＡの左側に遊技球を流下させ、特定始動口である第１始動口３３に遊技球を入球させる。特定始動入賞として第１始動口３３に遊技球が入球すると、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて取得された乱数情報についての特定抽選である当たり抽選（特図１当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。

【６９９５】

低サポ状態Ｈ１で実行される遊技回は、第１始動口３３への遊技球の入球を契機として実行されるものである。低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、低サポ状態Ｈ１が継続され、遊技者は第１始動口３３に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。

【６９９６】

低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選において大当たりに当選した場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。すなわち、低サポ状態Ｈ１から大当たりに基づく開閉実行モードＨ２に移行する。

【６９９７】

パチンコ機１０は、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に

従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。大当たりに基づく開閉実行モードＨ２において発生するラウンド遊技の回数は、３回（３ラウンド）である。低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられる当たり種別は、３Ｒ大当たりＡと３Ｒ大当たりＢとに限るためである（図４５８（ａ）参照）。

【６９９８】

低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＢである場合に、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２が終了すると、低サポ状態Ｈ１に移行する。すなわち、サポートモードとして低頻度サポートモードを継続する。

【６９９９】

一方、低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＡである場合に、大当たりに基づく開閉実行モードＨ２が終了すると、サポートモードが高頻度サポートモードである所定遊技状態としての高サポ状態Ｈ３ａに移行する。本実施形態のパチンコ機１０では、当該高サポ状態Ｈ３ａは、下記に説明するように、ラッシュステージＨ３の右打ち中の状態として実現される。以下、高サポ状態Ｈ３ａを右打ち中の状態Ｈ３ａとも呼ぶ。

【７０００】

高サポ状態Ｈ３ａでは、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。高サポ状態Ｈ３ａでは、遊技者は、当該示唆演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、特定始動口である第２始動口３４へ遊技球を入球させる。高サポ状態Ｈ３ａではサポートモードが高頻度サポートモードであることから、スルーゲート３５を通過したことを契機として実行される電動役物開放抽選の結果が電役開放当選となる可能性が２３１／２３３と極めて高いことから、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となる。このため、高サポ状態Ｈ３ａでは、第２始動口３４に遊技球は容易に入球する。特定始動入賞として第２始動口３４に遊技球が入球すると、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて取得された乱数情報についての特定抽選である当たり抽選（特図２当たり抽選）がなされ、当該当たり抽選の抽選結果を遊技者に告知するための遊技回が実行される。すなわち、高サポ状態Ｈ３ａでは、第２始動口３４の電動役物３４ａが高い頻度で電役開放状態となり、第２始動口３４に遊技球が容易に入球することで、遊技者にとって持ち球が減りにくい状態で、当たり抽選を受けることができる。

【７００１】

さらに、高サポ状態Ｈ３ａでは、遊技者は、特図２当たり抽選の抽選結果を告知する特図２の遊技回中において、右打ちにて遊技を行うことによって、特図２の保留を最大２個、貯えることができる。

【７００２】

本実施形態のパチンコ機１０では、図柄表示装置４１の表示制御として、第１始動口３３または第２始動口３４への入球を契機として変動・停止する図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４５３（ｂ）参照）の表示に加えて、第１始動口３３または第２始動口３４への入球を契機として第１保留表示領域Ｄｓ１または第２保留表示領域Ｄｓ２内に保留アイコンを表示することを実行している。すなわち、高サポ状態Ｈ３ａでは、対応制御処理として、第２始動口３４への入球を契機として第２保留表示領域Ｄｓ２内に保留アイコンを表示することが行われる。さらに、高サポ状態Ｈ３ａでは、対応制御処理として、特図２の保留の格納時に実行される保留格納時減算演出が実行され、その他にも、変動停止時減算演出、特１保留連続演出、特２保留連続演出等が実行される。これらの演出の内容については、後ほど詳述する。

【７００３】

先に説明したように、高サポ状態Ｈ３ａは、特定期間、継続される。そして、特定期間の終了条件（特定終了条件）の成立に基づいて、サポートモードは高頻度サポートモード

から低頻度サポートモードに移行する。具体的には、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数（例えば、４回）に達した場合に、特定終了条件が成立したとして、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。この結果、高サポ状態Ｈ３ａが終了するが、この終了時に特図２の保留（以下、特２残保留とも呼ぶ）が残っている場合に、特２保留消化中の状態Ｈ３ｂに移行する。

【７００４】

特２保留消化中の状態Ｈ３ｂにおけるサポートモードは低頻度サポートモードであり、特２保留消化中の状態Ｈ３ｂにおける特図の変動表示の実行回数は特２残保留数に対応した回数となる。

【７００５】

本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態である右打ち中の状態Ｈ３ａと、特２保留消化中の状態Ｈ３ｂとによって、ラッシュステージＨ３が構成される。このため、ラッシュステージＨ３において実行される遊技回の回数は、高サポ状態である右打ち中の状態Ｈ３ａにおいて実行される遊技回の回数と、特２保留消化中の状態Ｈ３ｂにおいて実行される遊技回の回数とを足し合わせた合計回数となる。先に説明したように、高サポ状態である右打ち中の状態Ｈ３ａが継続される特定期間の終了条件（特定終了条件）を、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数（例えば、４回）に達することとした場合に、特２保留消化中の状態Ｈ３ｂにおいて実行される遊技回の回数は、特２始動保留処理の実行回数として高サポ状態である右打ち中の状態Ｈ３ａにおいてカウントされることになる。したがって、高サポ状態状態Ｈ３ａの特定期間の終了条件を上述したように定めることによって、ラッシュステージＨ３において実行される遊技回の回数を規定回数（４回）に制限することができる。

【７００６】

ラッシュステージＨ３で実行された遊技回における特図２当たり抽選において小当たりに当選した場合には、第１特別電動役物としての小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａを開閉動作する開閉実行モード（小当たりに基づく開閉実行モード）Ｈ４に移行する。

【７００７】

小当たりに基づく開閉実行モードＨ４では、パチンコ機１０は、遊技者に対して右打ちで遊技を行うことによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを推奨するＶ狙い報知演出を実行する。小当たりに基づく開閉実行モードＨ４では、遊技者は、当該Ｖ狙い報知演出に従って右打ちを実行することによって、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、Ｖ入賞口５９へ遊技球を入球させる。なお、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４において小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂが開放状態となる回数は１回（１ラウンド）である。

【７００８】

小当たりに基づく開閉実行モードＨ４において、右打ちで遊技がなされることで、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球して大入賞口５７ａの内部に設けられたＶ入賞口５９に遊技球が入球した場合、Ｖ入賞大当たりに当選となり、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂを開閉動作するＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ５に移行する。なお、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４の作動により開放された大入賞口５７ａに遊技球が入球することによって、予め定められた賞球数の遊技球を賞球として得ることができる。

【７００９】

一方、小当たりに基づく開閉実行モードＨ４において、小当たり当選後、所定期間（例えば６秒）の間に、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、Ｖ入賞大当たりに当選せずに、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ５が実行されない。この結果、Ｖ

入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、元の状態であるラッシュステージＨ３、もしくは通常状態Ｈ１に移行する。具体的には、ラッシュステージＨ３において規定回数までの実行回数に余裕がある状態で小当たりしてＶ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、ラッシュステージＨ３に移行する。すなわち、ラッシュステージＨ３を継続する。ラッシュステージＨ３において実行された遊技回の回数が規定回数に達している状態で小当たりしてＶ入賞口５９に遊技球が入球しなかった場合には、通常状態Ｈ１に移行する。

【７０１０】

パチンコ機１０は、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ５において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ５において発生するラウンド遊技の回数は、３回（３ラウンド）または９回（９ラウンド）である。ラッシュステージＨ３で実行された遊技回における特図２当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられる当たり種別は、３Ｒ大当たりＡと９Ｒ大当たりＡとに限るためである（図４５８（ｂ）参照）。Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ５が終了すると、ラッシュステージＨ３に移行する。すなわち、ラッシュステージＨ３を継続する。

【７０１１】

ラッシュステージＨ３で実行された遊技回における特図２当たり抽選において大当たりに当選した場合には、遊技回の終了後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。すなわち、ラッシュステージＨ３から大当たりに基づく開閉実行モードＨ６に移行する。

【７０１２】

大当たりに基づく開閉実行モードＨ６の内容は、Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードＨ６の内容と同一である。すなわち、パチンコ機１０は、大当たりに基づく開閉実行モードＨ６において発生するラウンド遊技に先立ち、遊技者に対して右打ちを促す示唆演出を実行する。遊技者は当該示唆演出に従って右打ちを実行し、遊技領域ＰＡの右側へ遊技球を流下させ、大入賞口３６ａに遊技球を入球させて、賞球を得る。大当たりに基づく開閉実行モードＨ６において発生するラウンド遊技の回数は、３回（３ラウンド）または９回（９ラウンド）である。ラッシュステージＨ３で実行された遊技回における特図２当たり抽選において大当たりに当選した場合に振り分けられる当たり種別は、３Ｒ大当たりＡと９Ｒ大当たりＡとに限るためである（図４５８（ｂ）参照）。大当たりに基づく開閉実行モードＨ６が終了すると、ラッシュステージＨ３に移行する。すなわち、ラッシュステージＨ３を継続する。

【７０１３】

ラッシュステージＨ３で実行された遊技回における当たり抽選の抽選結果が外れの場合には、ラッシュステージＨ３が継続され、遊技者は第２始動口３４に遊技球を入球させ、遊技回を実行させる。先に説明したように、ラッシュステージＨ３は、規定回数である４回の遊技回が終了するまで継続する。

【７０１４】

ラッシュステージＨ３において、当たり抽選において大当たりにも小当たりにも当選せずに、ラッシュステージＨ３において実行される遊技回の実行回数が規定回数である４回に達した場合に、当該遊技回の変動停止時に、ラッシュステージＨ３から通常状態Ｈ１に移行する。

【７０１５】

《１０－４－３》継続率について：

以上のような遊技の流れを持つ本実施形態のパチンコ機１０において、低サポ状態Ｈ１で当たり抽選において大当たり当選し、３Ｒ大当たりＡに振り分けられたことによって高サポ状態Ｈ３ａに移行した場合に、次回も大当たり当選（小当たり当選して、その後にＶ

入賞大当たりに当選する場合も含む）する確率（以下、「継続率」と呼ぶ）について、次に説明する。

【７０１６】

上記継続率は、次の手順によって求めることができる。まず、ラッシュステージＨ３において実行される特図２当たり抽選において、大当たりにも小当たりにも当選しない確率Ａを、図４５７（ｂ）に示した特図２当たり抽選用の当否テーブルから求める。当該確率Ａは、（３８５０－１９３７）／３９８０と求まる。

【７０１７】

次いで、確率Ａから規定回数（４回）内の遊技回の全てにおいて特図２当たり抽選で大当たりにも小当たりにも当選しない確率Ｂを求める。具体的には、次式（１）に従って確率Ｂを計算する。

Ｂ＝｛（３８５０－１９３７）／３９８０｝＾４　…（１）

ただし、「＾」はべき算をあらわす演算子である。

【７０１８】

次いで、確率Ｂを１から減算することによって継続率を計算する。まとめると、次式（２）に従って継続率を計算することができる。

【７０１９】

継続率＝１－｛（３８５０－１９３７）／３９８０｝＾４　…（２）

【７０２０】

式（２）を計算すると、継続率は、約９５％となる。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数を４回という少ない回数で、約９５％という極めて高い継続率を実現している。

【７０２１】

《１０－４－４》時短回数カウンタについて：

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した場合に、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数（例えば、４回）に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる構成とすることによって、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数を最大４回に制限している。

【７０２２】

上記「特２始動保留処理の実行回数」は、先に説明した特２保留プラス処理の実行回数と等価である。特定制御処理である特２保留プラス処理は、保留制御処理である特２始動保留処理と、保留制御処理に伴って実行される対応制御処理である特２保留コマンド設定処理とを含む処理であるために、特２始動保留処理の実行回数は、特２保留プラス処理の実行回数と実質的に同じ値となる。したがって、本実施形態のパチンコ機１０では、特定終了条件は、高頻度サポートモードが開始されてからの変動表示の実行回数と、特２保留プラス処理の実行回数とに基づいて決定される構成でもある。かかる構成は、本実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置６０のＲＡＭ６４に、規定回数に達するまでの残り回数を計数するための計数部であるカウンタ（時短回数カウンタ）を設け、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって、当該時短回数カウンタの値を変動表示の実行回数と、特２保留プラス処理の実行回数との両方で更新（減算）し、当該時短回数カウンタの値が０に達したか否かを判定することによって実現する。ＭＰＵ６２による時短回数カウンタについての制御処理は、詳細には次の（ａ）～（ｄ）に従う内容となっている。

【７０２３】

（ａ）低サポ状態Ｈ１で実行された遊技回における特図１当たり抽選において大当たりに当選したことを契機に実行された大当たりに基づく開閉実行モードＨ２の終了時に、高頻度サポートモードフラグをＯＮにするとともに、時短回数カウンタに規定回数である値４を設定する。

（ｂ）第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて変動表示が実行された場合に、当該変動表示が停止して停止表示となったタイミング（すなわち、変動停止時）で、時短回数カウンタの値を１だけ減算する（変動停止時減算処理）。
（ｃ）第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が実行され、その後、特２保留コマンド設定処理が実行された場合に、当該特２保留コマンド設定処理を終了したタイミングで、時短回数カウンタの値を１だけ減算する（保留格納時減算処理）。
（ｄ）時短回数カウンタの値が０に達したときに、高頻度サポートモードフラグをＯＮからＯＦＦに移行する。
【７０２４】
なお、本実施形態のパチンコ機１０では、上記（ｃ）の保留格納時減算処理の実行は、高サポ状態が開始されてからの遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に限るものとし、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中においては第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とが実行されたとしても、保留格納時減算処理は実行しない構成とした。遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合が、上述した「第２の所定条件下」に該当する。一方、上記（ｂ）の変動停止時減算処理の実行は、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に限るものとし、高サポ状態が開始されてからの遊技回中においては第２始動口３４への遊技球の入球が発生し、当該入球に係る変動表示が停止したとしても、変動停止時減算処理は実行しない構成とした。非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合が、上述した「第１の所定条件下」に該当する。これらの構成によって、第２始動口３４への遊技球の入球の契機が１回である場合に、上記（ｂ）の変動停止時減算処理と上記（ｃ）の保留格納時減算処理とが重複して実行されて、時短回数カウンタの値が１個の遊技球の入球で２減算されることを防止することができる。
【７０２５】
なお、先に説明したように、特２始動保留処理の実行回数は、特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理の実行回数と等価であることから、本明細書では、「特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理の実行回数」と説明すべきところを、便宜的に「特２始動保留処理の実行回数」と説明したりもしている。すなわち、本明細書における「特２始動保留処理の実行回数」との記載部分は、「特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理の実行回数」と読み替えることができる。また、同様の理由で、本明細書における「特２始動保留処理の実行」との記載部分は、適宜、「特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理の実行」、または「特２保留プラス処理の実行」と読み替えることができる。
【７０２６】
《１０－４－５》タイムチャート：
図４６３は、ラッシュステージＨ３における処理の一例をケース１として説明するためのタイムチャートである。図中には、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、特２始動保留処理、停止時減算フラグ、時短回数カウンタ、特２保留連続演出、保留格納時減算演出、変動停止時減算演出、およびサポートモードが、時間経過とともにどのように変化するかを示した。これらの変化は、主制御装置６０と音声発光制御装置９０とによって実行される各種の制御処理によって発生する。
【７０２７】
図柄変動の表示態様は、以下の（ｉ）～（iii）の表示態様を取り得る。
（ｉ）遊技回における変動中：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの変動表示が開始されてから当該変動表示が停止して停止表示となるまでの表示態様
（ii）遊技回における確定中：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が開始されてから当該停止表示が終了するまでの表示態様
（iii）非遊技回：第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が終了し

てから次の変動表示が開始されるまでの表示態様

【７０２８】

特２始動保留処理は、先に説明したように、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を第２保留エリアＲｂに格納するに際し、各値が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定し、各値が正常範囲内であると判定された場合に、各値を特２保留として第２保留エリアＲｂに格納する処理である。図中には、特２始動保留処理として、特２始動保留処理が実行されている状態と、特２始動保留処理が実行されていない状態とが示されている。先に説明したように、特２始動保留処理において、各値のうちのいずれか一つでも正常範囲外であると判定された場合には、各値が特２保留として記憶されることはない。当該特２始動保留処理によって、第２始動口３４に遊技球が入球したタイミングにおいて取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値について、変動表示を行う権利が得られたことになる。特２始動保留処理によって、各値のうちの少なくとも一つがノイズ等によって破損した場合に、当該各値が特２保留として記憶されることがないことから、異常値が遊技に反映されて遊技性が損なわれることを防止することができる。特にラッシュステージＨ３において取得される特２保留は遊技者にとっての有利性が高く重要である。ここで、本実施形態とは異なり、特２保留が異常値であっても記憶され得る構成とした場合には、抽選機会の少ない貴重な特２当たり抽選が異常値のまま無駄に実行されてしまう可能性があり、遊技者にとっての損失が大き過ぎるものとなってしまう。これに対して、本実施形態では、上述したように、異常値が遊技に反映されることを抑制することができることから、遊技者が多大な損失を被ってしまうことを回避することができる。

【７０２９】

なお、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が正常範囲内である場合には、保留制御処理である特２始動保留処理の直後に対応制御処理である特２保留コマンド設定処理が必ず実行される。その上、特２保留コマンド設定処理は、保留コマンドを設定するだけの主制御装置６０のＭＰＵ６２による１ステップに過ぎず、その実行時間は極めて短い時間である。そのため、図４６３のタイムチャートにおいて、本来、特２保留プラス処理（特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）とすべきところを、単に特２始動保留処理と記載し、当該タイムチャートについての説明においても、特２保留コマンド設定処理についての言及は省いて、特２保留プラス処理を単に特２始動保留処理として説明する。また、後述する図４７０～図４７２のタイムチャートおよびその説明においても同様とする。

【７０３０】

停止時減算フラグは、高サポ状態Ｈ３ａの非遊技回中において第２始動口３４へ遊技球が入球したことを契機として特図２当たり抽選に基づく変動表示が実行される場合に、時短回数カウンタの値を１だけ減算するタイミングを、当該変動表示が停止して停止表示となったタイミング（すなわち、変動停止時）に遅延するためのフラグであり、ＯＮ状態とＯＦＦ状態とを取り得る。停止時減算フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。

【７０３１】

計数部である時短回数カウンタは、高頻度サポートモードが開始された場合に値が設定され、高頻度サポートモード時において第１の所定条件下で変動表示が実行される毎、もしくは第２の所定条件下で特２始動保留処理が実行される毎にカウンタ値が１だけ減算されるカウンタである。時短回数カウンタは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。

【７０３２】

特２保留連続演出、保留格納時減算演出、および変動停止時減算演出の内容については

後述する。図中には、各演出が実行されている状態と実行されていない状態とが示されている。

【７０３３】

サポートモードは、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとを取り得る。

【７０３４】

先に説明したように、低サポ状態Ｈ１において、遊技回における当たり抽選において大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＡである場合に、第２特別電動役物としての可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂが開閉動作を実行する開閉実行モード（大当たりに基づく開閉実行モード）Ｈ２が実行されるが、当該大当たりに基づく開閉実行モードの終了時に、サポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行すると共に、時短回数カウンタに値４を設定する（時刻ｔ０）。なお、図中の［　］内に示した数字（例えば［１］～［４］）は、高頻度サポートモードが開始されてから（高サポ状態が開始されてから）の遊技回の実行回数を示す。

【７０３５】

高サポ状態となった時刻ｔ０以後の非遊技回中において、第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、当該遊技球の入球を契機として保留制御処理である特２始動保留処理を実行する（時刻ｔ１）。特２始動保留処理は、先に説明したように、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として取得した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が正常範囲内であるか否かを判定し、各値が正常範囲内であると判定された場合に、各値を特２保留として第２保留エリアＲｂに格納する処理である。なお、このケース１では、高サポ状態に移行した時刻ｔ０では、特２保留の数は０であるものとする。このため、時刻ｔ１で保留された特２保留は、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納される（図４５６参照）。なお、この特２保留を第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納するに際し、所定演出処理である保留格納演出を実行する構成としてもよい。当該保留格納演出としては、例えば特有の画像部品を出現（表示）させたり、保留アイコンの表示態様を通常表示とは異なる態様で保留アイコンを出現させたり、特有の音声を出力したり等、種々の態様とすることができる。

【７０３６】

本実施形態のパチンコ機では、特２始動保留処理において、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を特２保留として第２保留エリアＲｂに格納するに際し、上記各値に加えて減算済フラグを特２保留の一要素として第２保留エリアＲｂに格納する。なお、先に説明したように、高サポ状態における非遊技回中においては第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行されたとしても、上記（ｃ）の処理、すなわち、当該特２始動保留処理が終了したタイミングで時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理（保留格納時減算処理）を行わないことから、上記第２保留エリアＲｂへ特２保留の一要素として格納した減算済フラグは初期状態であるＯＦＦ状態に維持される。

【７０３７】

その後、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納された特２保留を実行エリアＡＥに移動する保留情報シフト処理を実行し、当該特２保留についての当たり抽選を実行し、当該当たり抽選の抽選結果を示す遊技回（図中［１］と示される高サポ状態中の１回目の遊技回）の変動表示を開始する（時刻ｔ２）。なお、非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行された場合には、当該特２始動保留処理の終了後に直ちに変動表示が開始されることから、当該特２始動保留処理の終了後から時刻ｔ２までの期間は一瞬であり極めて短い。当該期間では、遊技者が第２保留表示領域Ｄｓ２内に保留アイコンを視認することもできない。

【７０３８】

また、時刻ｔ２において、実行エリアＡＥに格納されている特２保留に含まれる減算済フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＯＮでないと判定された場合に、停止時減算フラグをＯＮする。すなわち、時刻ｔ１で第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動

保留処理が実行されたにもかかわらず、時短回数カウンタの減算を行わなかった代わりに、変動表示の停止時に時短回数カウンタの減算を行うべく、時刻ｔ２のタイミングで停止時減算フラグをＯＦＦからＯＮに切り替える。なお、減算済フラグがＯＮであると判定された場合には、停止時減算フラグをＯＮに切り替えることは行われない。

【７０３９】

時刻ｔ２の後に、このケース１では、高サポ状態中の１回目の遊技回中に、第２始動口３４への遊技球の入球が２回発生したものとする。２回のうちの最初の第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、当該遊技球の入球を契機として保留制御処理である特２始動保留処理を実行（正確には、保留制御処理である特２始動保留処理と対応制御処理である特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理を実行、以下同じ)し、当該特２始動保留処理の終了時（正確には、特２保留プラス処理の終了時、以下、同じ）に、時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理を行う（時刻ｔ３）。具体的には、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグ（＝遊技回が開始される場合にＯＮにされ、その遊技回が終了する場合にＯＦＦにされるフラグ）がＯＮである場合に、時短回数カウンタの値を１だけ減算するとともに、当該特２始動保留処理によって格納された保留情報に付加された減算済フラグをＯＮする処理を行う。その結果、時短回数カウンタの値は４から３に切り替わる。なお、特２始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグがＯＮでない場合には、時短回数カウンタの値を減算する処理を行わない。

【７０４０】

その後、２番目の第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、１番目の第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合と同様に、当該遊技球の入球を契機として保留制御処理である特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理を行う（時刻ｔ４）。具体的には、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグがＯＮである場合に、時短回数カウンタの値を１だけ減算するとともに、当該特２始動保留処理によって格納された保留情報に付加された減算済フラグをＯＮする処理を行う。その結果、時短回数カウンタの値は３から２に切り替わる。なお、第２始動口３４に入球した遊技球の最大保留数は２個であることから、高サポ状態中の１回目の遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が更にあったとしても、当該遊技回中に保留の数が更に増加することはない。特２始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグがＯＮでない場合には、時短回数カウンタの値を減算する処理を行わない。

【７０４１】

高サポ状態中の１回目の遊技回における変動表示が停止して停止表示となったタイミング（変動停止時）で、停止時減算フラグがＯＮである場合に、停止時減算フラグをＯＮからＯＦＦに切り替えるとともに時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理を行う（時刻ｔ５）。停止時減算フラグがＯＮであるということは、変動表示の停止時に時短回数カウンタの減算を行う必要があるということであり、そのために、変動停止のタイミングである時刻ｔ５において、時短回数カウンタの値を減算する処理を行う。その結果、時短回数カウンタの値は２から１に切り替わる。なお、停止時減算フラグがＯＮでない場合には、時短回数カウンタの値を減算する処理を行わない。

【７０４２】

高サポ状態中の１回目の遊技回の当否結果が外れとなった場合、１回目の遊技回における確定中が終了したタイミングで、当該１回目の遊技回中に最初に保留された特２保留を実行エリアＡＥに移動する保留情報シフト処理を実行し、当該特２保留についての当たり抽選を実行し、当該当たり抽選の抽選結果を示す特定変動制御である遊技回（図中［２］と示される２回目の遊技回）の変動表示を開始する（時刻ｔ６）。

【７０４３】

このケース１では、高サポ状態中の２回目の遊技回中に、第２始動口３４への遊技球の入球が発生したものとする。当該遊技球の入球が発生した場合に、当該遊技球の入球を契

機として保留制御処理である特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理を行う（時刻ｔ７）。具体的には、第２始動口３４への遊技球の入球を契機として特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグがＯＮである場合に、時短回数カウンタの値を１だけ減算するとともに、当該特２始動保留処理によって格納された保留情報に付加された減算済フラグをＯＮする処理を行う。その結果、時短回数カウンタの値は１から０に切り替わる。そして、時短回数カウンタの値が０となったことを契機として、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。なお、特２始動保留処理の終了時において、特図遊技回中フラグがＯＮでない場合には、時短回数カウンタの値を減算する処理を行わない。

【７０４４】

高サポ状態中の２回目の遊技回の当否結果が外れとなった場合、２回目の遊技回における確定中が終了したタイミングで、第２保留エリアＲｂの第１エリアに保留された特２保留（すなわち、１回目の遊技回において２回目に保留された特２保留）を実行エリアＡＥに移動する保留情報シフト処理を実行し、当該特２保留についての当たり抽選を実行し、当該当たり抽選の抽選結果を示す特定変動制御である遊技回（図中［３］と示される３回目の遊技回）の変動表示を開始する（時刻ｔ８）。

【７０４５】

高サポ状態中の３回目の遊技回の当否結果が外れとなった場合、３回目の遊技回における確定中が終了したタイミングで、第２保留エリアＲｂの第１エリアに保留された特２保留（すなわち、２回目の遊技回において保留された特２保留）を実行エリアＡＥに移動する保留情報シフト処理を実行し、当該特２保留についての当たり抽選を実行し、当該当たり抽選の抽選結果を示す特定変動制御である遊技回（図中［４］と示される４回目の遊技回）の変動表示を開始する（時刻ｔ９）。その後、当該変動表示が停止して確定中となり（時刻ｔ１０）、当該確定中が終了して非遊技回となる（時刻ｔ１１）。

【７０４６】

本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態中（時刻ｔ０～時刻ｔ８）において、時短回数カウンタの値を図柄表示装置４１に表示する演出を行う。時短回数カウンタの値はラッシュステージＨ３で実行可能な残りの遊技回の回数を示すことから、時短回数カウンタの値を図柄表示装置４１に表示することによって、遊技者に対してラッシュステージＨ３の残りの遊技回の回数を示唆することができる。

【７０４７】

図４６４は、高サポ状態への移行直後の図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。図示するように、メイン表示領域ＭＡと特２の保留アイコンを表示する第２保留表示領域Ｄｓ２との間に、時短回数カウンタの値を表示する時短回数表示領域ＲＣが設けられている。時短回数表示領域ＲＣにおいて、時短回数カウンタの値の前に「あと」という文字列を、時短回数カウンタの値に「回」という文字列をそれぞれ表示することによって、「あと○○回」という形態で時短回数カウンタの値の表示を行う。図４６４は時刻ｔ０から時刻ｔ１の間の表示面４１ａを示すものであり、時短回数表示領域ＲＣには「あと４回」との表示がなされている。なお、この時短回数カウンタの値を表示する演出を、以下、時短回数演出とも呼ぶ。

【７０４８】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、時短回数表示領域ＲＣに表示された回数が切り替わる毎に、保留格納時減算演出または変動停止時減算演出を図柄表示装置４１に表示する演出を行う。具体的には、高サポ状態における遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行された場合に、当該特２始動保留処理の終了時（時刻ｔ３、ｔ４、ｔ７）に保留格納時減算演出を実行し、高サポ状態における非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生して当該入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて変動表示が実行された場合に、当該変動表示が停止して停止表示となる時（すなわち、変動停止時：時刻ｔ５）に変動停止時減算演出を実行する。

【７０４９】
図４６５および図４６６は、図柄表示装置４１に表示される保留格納時減算演出の一例を示す説明図である。図４６５（ａ）は、保留格納時減算演出の前に実行される保留アイコン追加演出を示している。高サポ状態における遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行された場合に、当該特２始動保留処理の終了時に（時刻ｔ３）、保留アイコン追加演出として、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける第２保留表示領域Ｄｓ２に保留アイコンＩＣを追加する画像表示がなされる。例えば、図示するように、保留アイコンＩＣが第２保留表示領域Ｄｓ２内にパッと出現するように画像表示がなされる。なお、保留アイコンＩＣを追加する際には、保留格納演出を併せて行う構成としてもよい。保留格納演出としては、例えば特有の画像部品を出現（表示）させたり、保留アイコンＩＣの表示態様を通常表示とは異なる態様で保留アイコンＩＣを出現させたり、特有の音声を出力したり等、種々の態様とすることができる。
【７０５０】
第２保留表示領域Ｄｓ２内に保留アイコンＩＣが出現した際の時短回数表示領域ＲＣに表示される回数は、４となっている。
【７０５１】
図４６５（ｂ）は、保留格納時減算演出の１番目の工程を示す説明図である。保留アイコン追加演出の終了後に、保留格納時減算演出の１番目の工程として、第２保留表示領域Ｄｓ２において追加された保留アイコンＩＣから、時短回数表示領域ＲＣに向かってロケットＲＴが発射され、当該ロケットＲＴが時短回数表示領域ＲＣで爆発する画像表示がなされる。なお、ロケットＲＴは、例えば、レーザビーム、エネルギー波、銃弾など、保留アイコンＩＣから第２保留表示領域Ｄｓ２に向かって進行することが可能な種々の画像部品に換えてもよい。
【７０５２】
図４６６は、保留格納時減算演出の２番目の工程を示す説明図である。保留格納時減算演出の１番目の工程の終了後に、保留格納時減算演出の２番目の工程として、ロケットＲＴが消えるとともに、時短回数表示領域ＲＣに表示される回数が４から３に切り替わる画像表示がなされる。
【７０５３】
上述した構成の保留アイコン追加演出によれば、第２保留表示領域Ｄｓ２内に保留アイコンＩＣが出現したことを遊技者に認識させることによって、遊技者に特２保留を得られたことの喜びを付与することができる。また、保留格納時減算演出によれば、保留アイコンＩＣから発射し時短回数表示領域ＲＣで爆発するロケットＲＴと、ロケットＲＴが爆発した特２保留表示領域Ｄｓ２に表示される回数とを遊技者に認識させることによって、特２保留が得られたことによってラッシュステージＨ３において残された遊技回の回数が何回になるかを認識させることができ、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを付与することができる。
【７０５４】
なお、高サポ状態における１回目の遊技回中において２個目の第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行された場合（時刻ｔ４）にも、図示はしないが同様に、上述した構成の保留格納時減算演出が実行される。当該保留格納時減算演出の結果、時短回数表示領域ＲＣに表示される回数は３から２に切り替わる。
【７０５５】
図４６７および図４６８は、図柄表示装置４１に表示される変動停止時減算演出の一例を示す説明図である。図４６７（ａ）は、高サポ状態における１回目の遊技回における変動停止直前の図柄表示装置４１の表示面４１ａを示す説明図である。１回目の遊技回における変動停止前（時刻ｔ４～時刻ｔ５）において、図柄表示装置４１の表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡに、装飾図柄が所定の向きにスクロールする変動中の表示がなされる。時短回数表示領域ＲＣには、「あと２回」との表示がなされる。
【７０５６】

図４６７（ｂ）は、変動停止時減算演出の１番目の工程を示す説明図である。変動停止時減算演出の１番目の工程として、高サポ状態における１回目の遊技回における変動表示が停止して停止表示となる時（すなわち、変動停止時：時刻ｔ５）に、保留消化領域Ｄｍに表示された保留アイコンＩＣが時短回数表示領域ＲＣに移動し爆発する画像表示がなされる。図中においてメイン表示領域ＭＡに表示される変動表示は、保留消化領域Ｄｍに表示されていた保留アイコンに対応した特２保留に基づいた当たり抽選の結果を報知するためのもので、ここでは、１回目の遊技回についてのものである。当該保留アイコンＩＣは、「あと２回」と表示された時短回数表示領域ＲＣに移動し爆発する。

【７０５７】

図４６８は、変動停止時減算演出の２番目の工程を示す説明図である。変動停止時減算演出の１番目の工程の終了後に、変動停止時減算演出の２番目の工程として、爆発した保留アイコンＩＣが消えるとともに、時短回数表示領域ＲＣに表示される回数が値２から値１に切り替わる画像表示がなされる。

【７０５８】

上述した構成の変動停止時減算演出によれば、保留消化領域Ｄｍに表示された保留アイコンＩＣが時短回数表示領域ＲＣに移動し爆発することを遊技者に認識させることによって、特図２当たり抽選に基づいて変動表示が実行されたことによって残された遊技回の回数が何回になるかを認識させることができ、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを付与することができる。

【７０５９】

図４６３に示したケース１では、上述した保留格納時減算演出は、高サポ状態における２回目の遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生して特２始動保留処理が実行された場合（時刻ｔ７）にも実行される。当該保留格納時減算演出の結果、時短回数表示領域ＲＣに表示される回数は値１から値０に切り替わる。当該表示される回数が値１から値０に切り替わったときには、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行することから、時短回数表示領域ＲＣ内の表示そのものが消される。なお、変形例として、時短回数表示領域ＲＣに表示される回数を値１から値０に切り替える表示の切り替えは行わずに、当該切り替えのタイミングで直ちに時短回数表示領域ＲＣ内の表示そのものを消す構成としてもよい。

【７０６０】

ケース１の場合、高サポ状態における１回目の遊技回において特２保留が複数、記憶されることから、複数の特２保留を先読みして複数の遊技回を跨いだ連続演出（特２保留連続演出）を実行することが可能となっている。すなわち、ケース１の場合、１回目の遊技回において記憶された複数の特２保留の中に、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報が存在する場合に、当該保留情報以前（当該保留情報を含む当該保留情報よりも前）に記憶された各保留情報についての変動表示中に、特殊な演出である特２保留連続演出を実行することが可能となっている。詳細には、１回目の遊技回において２番目の第２始動口３４への遊技球の入球を契機として記憶された特２保留が、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報であると先読みにて判定された場合に、１回目の遊技回において１番目の第２始動口３４への遊技球の入球を契機として記憶された特２保留に基づく当たり抽選の抽選結果を告知する２番目の遊技回と、１回目の遊技回において２番目の第２始動口３４への遊技球の入球を契機として記憶された特２保留に基づく当たり抽選の抽選結果を告知する３番目の遊技回とにおける、各遊技回の変動表示中（例えば、変動開始時から所定期間）において、特殊な演出として泡を出現させる特２保留連続演出を実行する。

【７０６１】

図４６９は、特２保留連続演出の一例を示す説明図である。ケース１における３回目の遊技回の変動中（例えば、変動開始時から所定期間）において、特２保留連続演出として、泡ＢＬが出現する演出が実行される。泡ＢＬが出現する演出としては、表示面４１ａのメイン表示領域ＭＡを含む広い範囲に泡ＢＬが表示されるとともに、泡音を示す音声がス

ピーカー４６から発せられる。なお、泡ＢＬは、例えば、魚群、鳥の群れ、流星、花びら等の顕著性に優れた種々の画像部品に換えてもよい。また、必ずしも顕著性に優れていない画像部品に換えることもできる。

【７０６２】

以上のように動作するケース１によれば、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後に、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が１回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が３回行われた場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【７０６３】

なお、ケース１では、図４６３を見る限り、高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回における変動表示中の時間（変動時間：ｔ９～ｔ１０）が１回目の遊技回における変動表示中の時間（変動時間：ｔ２～ｔ５）よりも短くなっているが、これは図示の都合によってそのようになっているだけであり、実際は、最終の遊技回における変動時間を、１回目から３回目までのいずれの遊技回における変動時間よりも長くなるように設定している。

【７０６４】

また、最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を、１回目から３回目までの遊技回における変動表示中にあらわれるいずれの状態背景とも相違する内容に設定している。具体的には、例えば、１回目から３回目までの遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を、主人公としての戦士キャラクターが全速力で走る様子が示される内容に設定しているのに対して、最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を、主人公としての戦士キャラクターが敵キャラクターと対決する戦闘演出（以下、バトル演出とも呼ぶ）と、戦士キャラクターが勝利したか敗北したかを告知する結果告知演出とを含む内容に設定している。

【７０６５】

遊技者は、最終の遊技回における長くなった変動時間や、バトル演出がなされる状態背景によって、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とが増すことになる。

【７０６６】

なお、最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を、１回目から３回目までの遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景と異なった内容とする他の態様として、１回目から３回目までの遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を主人公ではない戦士キャラクターが登場する演出とし、最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景を主人公である戦士キャラクターが登場する演出としてもよい。また、１回目から３回目までの遊技回における変動表示中には演出操作ボタン２４（図４５０参照）を操作することを遊技者に対して促す示唆演出を行わずに、最終の遊技回における変動表示中に演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に対して促す示唆演出を行う構成としてもよい。遊技者が当該示唆演出に従って演出操作ボタン２４を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機１０によって行われる。

【７０６７】

最終の遊技回における長くなった変動時間や、上述した各種の状態背景、上述した示唆演出については、後述するケース２からケース４においても同様である。

【７０６８】

図４７０は、ラッシュステージＨ３における処理の一例をケース２として説明するためのタイムチャートである。図中には、ケース１を示す図４６３と同様に、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、特２始動保留処理、停止時減算フラグ、時短回数カウン

タ、特２保留連続演出、保留格納時減算演出、変動停止時減算演出、およびサポートモードが、時間経過とともにどのように変化するかを示した。

【７０６９】

このケース２では、高サポ状態において、まず、非遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ２１）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する１回目の遊技回が実行される（時刻ｔ２２～ｔ２４）。１回目の遊技回中には第２始動口３４への遊技球の入球は無く、１回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ２５）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する２回目の遊技回が実行される（時刻ｔ２６～ｔ２９）。２回目の遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する３回目の遊技回が実行される（時刻ｔ２９～ｔ３１）。３回目の遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する４回目の遊技回が実行される（時刻ｔ３１～ｔ３２）。

【７０７０】

高サポ状態における非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合（時刻ｔ２１，ｔ２５）、ケース１の場合と同様に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する遊技回の開始時に停止時減算フラグをＯＮとし（時刻ｔ２２，ｔ２６）、当該遊技回における変動停止時に、停止時減算フラグがＯＮである場合に。停止時減算フラグをＯＮからＯＦＦに切り替えるとともに時短回数カウンタの値を１だけ減算する（時刻ｔ２３，ｔ２８）。その結果、時刻ｔ２３において時短回数カウンタの値は４から３に切り替わり、時刻ｔ２８において時短回数カウンタの値は２から１に切り替わる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した変動停止時減算演出が実行される。

【７０７１】

高サポ状態における遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合、ケース１の場合と同様に、当該遊技球の入球を契機として特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を１だけ減算する（時刻ｔ２７，ｔ３０）。その結果、時刻ｔ２７において時短回数カウンタの値は３から２に切り替わり、時刻ｔ３０において時短回数カウンタの値は１から０に切り替わる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した保留格納時減算演出が実行される。ケース２の場合には、高サポ状態に移行してから特２保留が２個貯えられることがないことから、特２保留連続演出については実行されることがない。

【７０７２】

時短回数カウンタの値が１から０に切り替わったことを契機として、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する（時刻ｔ３０）。

【７０７３】

以上のように動作するケース２によれば、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後に、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が２回行われた場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【７０７４】

図４７１は、ラッシュステージＨ３における処理の一例をケース３として説明するためのタイムチャートである。図中には、ケース１を示す図４６３と同様に、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、特２始動保留処理、停止時減算フラグ、時短回数カウン

タ、特２保留連続演出、保留格納時減算演出、変動停止時減算演出、およびサポートモードが、時間経過とともにどのように変化するかを示した。

【７０７５】

このケース３では、高サポ状態において、まず、非遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ４１）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する１回目の遊技回が実行される（時刻ｔ４２～ｔ４４）。１回目の遊技回中には第２始動口３４への遊技球の入球は無く、１回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ４５）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する２回目の遊技回が実行される（時刻ｔ４６～ｔ４８）。２回目の遊技回中には第２始動口３４への遊技球の入球は無く、２回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ４９）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する３回目の遊技回が実行される（時刻ｔ５０～ｔ５３）。３回目の遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する４回目の遊技回が実行される（時刻ｔ５３～ｔ５４）。

【７０７６】

高サポ状態における非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合（時刻ｔ４１，ｔ４５，ｔ４９）、ケース１の場合と同様に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する遊技回の開始時に停止時減算フラグをＯＮとし（時刻ｔ４２，ｔ４６，ｔ５０）、当該遊技回における変動停止時に、停止時減算フラグがＯＮである場合に、停止時減算フラグをＯＮからＯＦＦに切り替えるとともに時短回数カウンタの値を１だけ減算する（時刻ｔ４３，ｔ４７）。その結果、時刻ｔ４３において時短回数カウンタの値は４から３に切り替わり、時刻ｔ４７において時短回数カウンタの値は３から２に切り替わる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した変動停止時減算演出が実行される。ケース３の場合、非遊技回中において第２始動口３４へ遊技球が入球したことを契機として実行された３回目の遊技回の変動停止時（時刻ｔ５２）も、時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理の対象となるが、実際は、時刻ｔ５２よりも前に時短回数カウンタの値が０に達してサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行しているために、時刻ｔ５２においては時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理は行われない。

【７０７７】

高サポ状態における遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合、ケース１の場合と同様に、当該遊技球の入球を契機として特２始動保留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を減算する（時刻ｔ５１）。ただし、当該減算において、ケース１では減数（引く数）が値１であったのに対して、このケース２では減数が値２となっており、その結果、時刻ｔ５１において、時短回数カウンタの値は２から０に切り替わる。ここで、時刻ｔ５１において、ケース１の場合と同様に減数を１とし、時短回数カウンタの値が２から１に切り替わる構成とした場合を考えてみる。この場合には、当該遊技回中（図示の例では、３番目の遊技回中）において第２始動口３４へ２球目の遊技球が入球することを許容してしまい、高サポ状態Ｈ３ａ中においてトータルで５球の遊技球が第２始動口３４へ入球してしまうことになる。その結果、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数が規定回数である４回を超過してしまう虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、時刻ｔ５１において、時短回数カウンタの値が２から０に切り替わる構成とすることで、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数が４回を超過してしまうことを防いでいる。具体的には、次に示す時短回数超過回避処理（以下、第１の時短回数超過回避処理とも呼ぶ）を実行することによって、時刻ｔ５１において時短回数カウンタの値が２から０に切り替わるように制御する。

【７０７８】

本実施形態のパチンコ機１０では、高サポ状態における遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、まず、当該遊技球の入球を契機として特２始動保

留処理を実行し、当該特２始動保留処理の終了時に、時短回数カウンタの値を１だけ減算する。次いで、第１の時短回数超過回避処理として、当該特２始動保留処理が１個目の保留についてのものであるか否かの判定と、時短回数カウンタの値が１であるか否かの判定と、停止時減算フラグがＯＮであるか否かの判定とを行い、当該３つの判定結果が全て肯定判定の場合に、時短回数カウンタの値をさらに１だけ減算する処理を行うとともに、停止時減算フラグをＯＦＦする処理を行う。この結果、時刻ｔ５１において、時短回数カウンタの値を２から０に切り替えることが可能となる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した保留格納時減算演出が実行される。時短回数カウンタの値が２から０に切り替わると、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する（時刻ｔ５１）。なお、上記３つの判定結果の内の少なくとも１つが否定判定の場合には、時短回数カウンタの値の２回目の減算と、停止時減算フラグのＯＦＦへの切り替えとを行わない。

【７０７９】

以上のように動作するケース３によれば、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後に、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が１回行われた場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【７０８０】

図４７２は、ラッシュステージＨ３における処理の一例をケース４として説明するためのタイムチャートである。図中には、ケース１を示す図４６３と同様に、上段から下段に向かって、図柄変動の表示態様、特２始動保留処理、停止時減算フラグ、時短回数カウンタ、特２保留連続演出、変動停止時減算演出、およびサポートモードが、時間経過とともにどのように変化するかを示した。なお、ケース１を示す図４６３では、保留格納時減算演出をさらに示したが、このケース４では、保留格納時減算演出に換えて変動開始時減算演出を示した。

【７０８１】

このケース４では、高サポ状態において、まず、非遊技回中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ６１）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する１回目の遊技回が実行される（時刻ｔ６２～ｔ６４）。１回目の遊技回中には第２始動口３４への遊技球の入球は無く、１回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ６５）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する２回目の遊技回が実行される（時刻ｔ６６～ｔ６８）。２回目の遊技回中には第２始動口３４への遊技球の入球は無く、２回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ６９）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する３回目の遊技回が実行される（時刻ｔ７０～ｔ７２）。３回目の遊技回中には第２始動口３４への遊技球の入球は無く、３回目の遊技回が終了した後の非遊技中に第２始動口３４への遊技球の入球が発生して（時刻ｔ７３）、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する４回目の遊技回が実行される（時刻ｔ７４～ｔ７６）。

【７０８２】

高サポ状態における非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合（時刻ｔ６１，ｔ６５、ｔ６９）、ケース１の場合と同様に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する遊技回の開始時に停止時減算フラグをＯＮとし（時刻ｔ６２，ｔ６６，ｔ７０）、当該遊技回における変動停止時に、停止時

減算フラグがＯＮである場合に、停止時減算フラグをＯＮからＯＦＦに切り替えるとともに時短回数カウンタの値を１だけ減算する（時刻ｔ６３，ｔ６７,ｔ７１）。この結果、時刻ｔ６３において時短回数カウンタの値は４から３に切り替わり、時刻ｔ６７において時短回数カウンタの値は３から２に切り替わり、時刻ｔ７１において時短回数カウンタの値は２から１に切り替わる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される際に、先に説明した変動停止時減算演出が実行される。ケース４の場合、３回目の遊技回が終了した後の非遊技回中において第２始動口３４へ遊技球が入球したことを契機として実行された４回目の遊技回の変動停止時（時刻ｔ７６）も、時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理の対象となるが、実際は、当該４回目の遊技回の変動停止時（時刻ｔ７６）に減算することを行わず、当該変動停止時（時刻ｔ７６）よりも前のタイミングである当該４回目の遊技回の開始時（＝遊技回の変動開始時:時刻７４）に減算を行う構成とした。

【７０８３】

ここで、３回目の遊技回が終了した後の非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球があった場合に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する４回目の遊技回の変動停止時に、時短回数カウンタの値を１だけ減算する構成を考えてみる。この場合には、当該遊技回中（図示の例では、４番目の遊技回中）において第２始動口３４へ遊技球が１個または２個、入球することを許容してしまい、高サポ状態Ｈ３ａ中においてトータルで５個または６個の遊技球が第２始動口３４へ入球してしまうことになる。その結果、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数が規定回数である４回を超過してしまう虞があった。これに対して、本実施形態のパチンコ機１０では、４回目の遊技回の開始時に時短回数カウンタの値を１だけ減算する構成とすることで、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数が４回を超過してしまうことを防いでいる。具体的には、次に示す時短回数超過回避処理（以下、第２の時短回数超過回避処理とも呼ぶ）を実行することによって、４回目の遊技回の開始時に時短回数カウンタの値を１だけ減算するように制御する。

【７０８４】

本実施形態のパチンコ機１０では、第２の時短回数超過回避処理として、高サポ状態における非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球があった場合に、当該入球を契機とする当たり抽選（特図２当たり抽選）の抽選結果を告知する遊技回の変動開始時に、実行エリアの保留情報（すなわち、当該変動が開始された遊技回に係る保留情報）に付した減算済フラグがＯＮでなく、かつ、時短回数カウンタの値が値１であるか否かを判定し、当該判定の結果が肯定判定となったときに、時短回数カウンタの値を１だけ減算する処理を行う。これによって、ケース４の場合には、４回目の遊技回の変動開始時（時刻ｔ７４）に時短回数カウンタの値の減算が行われ、その結果、時短回数カウンタの値が１から０に切り替わり、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。このために、４回目の遊技回中に、第２始動口３４へ遊技球が入球することを抑制することができ、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数が規定回数である４回を超過してしまうことを防ぐことができる。なお、この時短回数カウンタの値が減算される変動開始時（時刻ｔ７４）において、変動開始時減算演出が実行される。

【７０８５】

変動開始時減算演出は、変動開始時に、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける保留消化領域Ｄｍ（例えば図４６７（ａ）参照）に表示された保留アイコンから、時短回数表示領域ＲＣ（例えば図４６７（ａ）参照）に向かってロケットを発射し、当該ロケットを時短回数表示領域ＲＣで爆発させ、その後、時短回数表示領域ＲＣに表示される回数を１だけ減らす処理である。なお、ロケットＲＴは、例えば、レーザビーム、エネルギー波、銃弾など、保留アイコンＩＣから第２保留表示領域Ｄｓ２に向かって進行することが可能な種々の画像部品に換えてもよい。なお、当該変動開始時減算演出を、先に説明した変動停止時減算演出のように、保留アイコンＩＣが時短回数表示領域ＲＣに移動し爆発する演出内容としなかったのは、変動開始時減算演出の後に、保留消化領域Ｄｍから保留アイコンＩＣが移動し消えてしまうのは、当該変動開始された変動表示中において、保留消化領

域Ｄｍ内に保留アイコンＩＣが存在しないことになり、演出上、不都合となるためであり、当該変動開始時減算演出では、保留消化領域Ｄｍ内の保留アイコンからロケットが発射する構成とすることで、変動開始時減算演出の後に保留消化領域Ｄｍ内に保留アイコンＩＣが残る構成とした。

【７０８６】

以上のように動作するケース４によれば、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後に、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。具体的には、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が行われなかった場合に、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。なお、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに移行した後において、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される４回の変動表示のうちの少なくとも１回の変動表示が、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした特図１当たり抽選に基づいて実行される変動表示に換わった場合にも、特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の実行回数と特図１当たり抽選に基づいて実行される変動表示の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合には、サポートモードは高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【７０８７】

以上詳述したように、本実施形態のパチンコ機１０によれば、遊技球が第２始動口３４に入賞することに基づいて当たり抽選（特図２当たり抽選）が行われ、特図２当たり抽選に基づいて所定期間の特２図柄の変動表示が実行され、当該特２図柄変動を含む遊技回中に遊技球が第２始動口３４に入賞することに基づいて２個までの変動表示を行なう特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理（特２保留プラス処理）が行なわれ、特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）である場合に、変動表示が大当たり当選結果に対応した同一図柄の組み合わせで停止表示させられ、その後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられることに基づいて高サポ状態に移行し、特定終了条件の成立に基づいて高サポ状態が終了させられる。特定終了条件としては、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が行われなかった場合（例えば、図４７２のケース４の場合）、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が１回行われた場合（例えば、図４７１のケース３の場合）、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が２回行われた場合（例えば、図４７０のケース２の場合）、または、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が１回行われ、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理が３回行われた場合（例えば、図４６３のケース１の場合）に、高サポ状態が終了させられる。

【７０８８】

次に、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【７０８９】
従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶表示装置）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に対して行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が３つ揃った「７７７」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後に大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。
【７０９０】
近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第２始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。
【７０９１】
この種の遊技機では、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されているのが一般的である。このため、時短遊技状態中は通常時より遊技者にとっていっそう有利な遊技状態となり、遊技性が向上する。
【７０９２】
しかし、上記遊技機では、時短遊技状態の終了制御が好適に行われないと、時短遊技状態中の変動回数が不定な回数となってしまう。具体的には、従来の遊技機では、特別図柄の変動回数や普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させるように構成されている。普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とした場合に、普通電動役物の開放時に始動口に遊技球が入球するか否かによって、実行され得る変動回数が大きく変化してしまう。そのために、特別図柄の変動回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成が選択され易いが、この構成の場合、時短遊技状態の終了制御を好適に行うことが難しく、終了制御が好適に行われない場合に、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数が所定回数より多い回数となってしまう虞があった。
【７０９３】
したがって、遊技機において、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることのできる技術が望まれていた（課題１）。
【７０９４】
従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。
【７０９５】
従来の遊技機では、遊技性を向上させるために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得された特別情報を無効とせずに、保留情報として所定数まで記憶させる。記憶させた保留情報の数（保留数）は、複数のＬＥＤ等で構成される保留ランプの点灯・消灯状態によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が１つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留ランプも１つずつ消灯される。なお、記憶させる保留数を複数としたパチンコ機では、複数の保留情報を先読みして保留を跨いだ連続演出を行うことが可能となり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができる。
【７０９６】
しかし、上記複数の保留情報を記憶可能なパチンコ機において上述した時短機能を採用した場合では、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目の変動表示中に保留情報が上限数以下の個数だけ記憶されることがあり得て、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じてしまう。先に説明したように、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技

球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されていることから、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じる事は遊技機の出球性能に大きな変化をもたらす。

【７０９７】

したがって、遊技機において、保留情報の記憶状況によって、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数にバラツキが生じないように、時短遊技状態の終了制御を好適に行いたいという課題が生じた（課題２）。

【７０９８】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【７０９９】

従来の遊技機としてのパチンコ機では、例えば、１種２種混合タイプのスペックを採用し、普通電動役物に対応した第２始動口への遊技球の入賞を契機として実行される当たり抽選における大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を極めて大きくし、少ない変動表示の回数で極めて高い継続率を実現する構成を備えているものが知られている。具体的には、大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を約１／２とし、変動表示の回数を最大４回として、約９４％の継続率を実現するパチンコ機が提案されている。かかるパチンコ機では、最大４回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで５回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が１００％に近い値となってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題が発生してしまう。

【７１００】

このために、従来、高頻度サポートモードの遊技状態（時短遊技状態）が継続する変動表示の実行回数を３回とし、第２始動口に対応した保留情報の上限数を１個とすることによって、３変動＋保留１回の４変動で継続して当たり抽選を行うことで、５回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機が提案されている。

【７１０１】

しかしながら、この構成では、記憶可能な保留数の上限が１個であるために、上述した保留を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば２個）とする必要があるが、そうすると、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中において、時短遊技状態となってから５球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数（例えば２個）の保留情報が記憶された場合に、第２始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定した回数（上記例では４変動）を上回ってしまい、上述した課題、すなわち、継続率が１００％に近い値となってしまい、出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題を解決することができなくなってしまう。

【７１０２】

なお、当該課題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数目よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を２個とした例では、２回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることできずに、結果として１回少ない回数で第２始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな課題が発生してしまう。

【７１０３】
このように、遊技機において、第２始動口に対応した保留情報の上限数を複数とすることで、保留を跨いだ連続演出を行うことを可能として、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができることと、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキによって出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することとを両立できる技術が望まれていた（課題３）。
【７１０４】
上述した課題１～課題３からわかるように、本実施形態のパチンコ機１０は、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることを目的としている。
【７１０５】
前述してきた本実施形態のパチンコ機１０は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、具体的には、以下の形態を採用することが可能である。
【７１０６】
本実施形態によれば、特定始動口入賞に基づいて特定抽選が行われ、特定抽選に基づいて所定期間の特定変動表示が実行され、制御処理部によって所定期間に特定始動入賞した場合に特定上限数までの保留制御処理と対応制御処理とを含む特定制御処理が実行され、特定抽選が所定抽選結果である場合に、所定期間が終了することに基づいて特定変動表示が所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させられ、所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態が発生させられる。また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて特定期間の所定遊技状態が実行され、特定終了条件の成立に基づいて所定遊技状態が終了させられる。さらに、特定変動表示が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がＮ－１回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が１回行われた場合、または、特定変動表示がＮ－２回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられる。
【７１０７】
このために、本実施形態によれば、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値が特定回数Ｎに達した場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられることになる。上記合計値が特定回数Ｎに達した場合（すなわち、特定変動表示が特定回数Ｎ回行われ、特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がＮ－１回行われ、特定制御処理の実行が１回行われた場合、および、特定変動表示がＮ－２回行われ、特定制御処理の実行が２回行われた場合の各ケース）には、特定回数Ｎ回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、所定遊技状態を終了させることで、遊技球が特定始動口へ入賞することを極めて困難とし、所定遊技状態を実行開始してから特定回数Ｎ回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。
【７１０８】
したがって、本実施形態によれば、特定制御処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。
【７１０９】
具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技球が第２始動口３４に入賞することに基づいて特定抽選である当たり抽選（特図２当たり抽選）が行われ、特図２当たり抽選に基づいて所定期間の特定変動表示である特２図柄の変動表示が実行され、当該特２図柄変動を含む遊技回中に遊技球が第２始動口３４に入賞することに基づいて２個までの保留制御処理である変動表示を行なう特２始動保留処理と対応制御処理である特２保留コマンド設定処理とを含む処理（特２保留プラス処理）が行なわれ、特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）である場合に、変動表示が大当たり当選結果に対応した同一図柄の組み合わせで停止表示させられ、その後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行され

る。また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定開始条件である当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられることが成立したことに基づいて所定遊技状態である高サポ状態に移行し、特定終了条件の成立に基づいて高サポ状態が終了させられる。特定終了条件としては、特定変動表示である、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、特定制御処理である、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理（＝特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）の実行が行われなかった場合（例えば、図４７２のケース４の場合）、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が１回行われた場合（例えば、図４７１のケース３の場合）、または、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が２回行われた場合（例えば、図４７０のケース２の場合）に、高サポ状態が終了させられる。また、本実施形態によれば、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が１回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が３回行われた場合（例えば、図４６３のケース１の場合）に、高サポ状態が終了させられる。

【７１１０】

このために、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、高サポ状態が開始されてからの遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合に、高サポ状態が終了させられることになる。上記合計値が規定回数である４回に達した場合（すなわち、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理の実行が行われなかった場合、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が１回行われた場合、および、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が２回行われた場合等の各ケース）には、規定回数である４回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、高サポ状態を終了させることで、遊技球が第２始動口３４へ入賞することを極めて困難とし、高サポ状態を実行開始してから規定回数である４回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

【７１１１】

したがって、本実施形態によれば、特２始動保留処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【７１１２】

本実施形態によれば、上述したように、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数とに基づいて、高サポ状態の終了タイミングを決定している。ここで、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数だけに基づいて、高サポ状態の終了タイミングを決定する構成を考えてみる。この構成によれば、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、当該第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行時に時短回数カウンタの減算が行われることになるが、当該特

２始動保留処理の終了後から、当該特２始動保留処理によって格納された保留情報に従う変動表示が実行開始されるまでの期間は人間の識別が不能なほどの極めて短い期間であり、保留アイコンが点灯する事も視認できないし、この一瞬の期間に減算演出を行うこともできない。このために、遊技者からみたとき、知らないうちに高サポ状態の残り回数の表示が減っていくことになり、遊技の興趣の低下を招く虞がある。これに対して、本実施形態によれば、非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合には、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数としてカウントするのではなく、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数としてカウントするべく、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の停止時に時短回数カウンタを減算する構成とした。これによって、当該変動表示の停止時に減算演出を行うことを可能としている。この結果、変動停止時減算演出によって、非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合にも高サポ状態の残り回数の表示が減っていることを遊技者に告知することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１１３】

また、本実施形態によれば、先に説明したように、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてＶ入賞大当たりとなった場合も含む）の方が、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合よりも遊技者にとっての有利性が高いものとなっている（図４５８参照）ことから、先に説明したように、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキを抑制することで、パチンコ機１０の出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することができる。

【７１１４】

さらに、本実施形態は、先に説明したように、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数を４回という少ない回数で、約９５％という高い継続率を実現している。このために、最大４回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで５回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が１００％に近い値となってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまう。これに対して、本実施形態では、上述したように、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を規定回数以下に確実に抑えることができることができることから、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう確実に抑制することができるという効果を奏する。

【７１１５】

ここで、従来例として、高サポ状態が継続する変動表示の実行回数を３回とし、第２始動口に対応した保留情報の上限数を１個とすることによって、３変動＋保留１回の４変動で当たり抽選を継続することで、５回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機を考えてみる。この従来例のパチンコ機では、記憶可能な特２保留数が１個であるために、複数の特２保留を先読みして複数の遊技回を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば２個）とする必要があるが、そうすると、従来例のパチンコ機では、高サポ状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、高サポ状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中において、高サポ状態となってから５球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数（例えば２個）の保留情報が記憶された場合に、第２始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定回数（上記例では４変動）を上回ってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまう。

【７１１６】

なお、この問題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能

となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数目よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を２個とした例では、２回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることできずに、結果として１回少ない回数で第２始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな問題が発生してしまう。

【７１１７】

この従来例に対して、本実施形態は、保留を跨いだ連続演出を行うことが可能であり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができ、その上、上述したように、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキを抑制し、出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することができる。

【７１１８】

また、本実施形態によれば、開閉動作部は、１回の開放動作中に１球ずつしか特定始動口への遊技球の入賞が発生しないように構成されていることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができる。例えば、開閉動作部が、１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球し得る構成であった場合、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングで、開閉動作部の１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球することで、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、１回の開放動作中に１球ずつしか特定始動口への遊技球の入賞が発生しないことから、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングであっても、特定始動口に遊技球が同時に入球して、上記合計値が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。その結果、開閉部の所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎにいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【７１１９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特定始動口である第２始動口３４を備える始動口ユニット２００の構成およびその制御によって、開閉動作部である普通電動役物３４ａの１回の開放状態中に１球ずつしか特定始動口である第２始動口３４への遊技球の入賞が発生しないように構成されている。このために、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数をいっそう安定させることができる。例えば、普通電動役物が、１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球し得る構成であった場合、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてからの特定変動表示である、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、高サポ状態が開始されてからの特定制御処理である、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数との合計値があと１回で規定回数である４回に達するタイミングで、普通電動役物の１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球することで、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数（４回）を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、１回の開放動作中に１球ずつしか第２始動口３４への遊技球の入賞が発生しないことから、上記合計値があと１回で規定回数（４回）に達するタイミングであっても、第２始動口３４に遊技球が同時に入球して、上記合計値が規定回数（４回）を上回ってしまうことがない。その結果、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数をいっそう安定させることができ、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【７１２０】

また、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも所定遊技状態を終

了させ得ることから、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に所定遊技状態は終了せずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り所定遊技状態が終了する。例えば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了しなかった場合にも所定遊技状態が終了する構成であった場合、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に安定させることが出来なかった。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に所定遊技状態は終了せずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り所定遊技状態が終了することから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎに正確に安定させることができる。

【７１２１】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特定制御処理である第２の所定条件下（遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生すること）での特２保留プラス処理の実行が行われることによって所定遊技状態である高サポ状態を終了させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了した後に、高サポ状態を終了させ得ることから、ノイズ等を原因として、特２保留プラス処理に含まれる特２始動保留処理において、保留情報としての当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳのうちの少なくとも一つでも正常範囲外であると判定された場合に、当該保留情報は無視して、保留情報としての全ての値が正常範囲内であると判定されて特２保留プラス処理が正常に完了した場合に限り高サポ状態が終了する。例えば、特２保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、上述したように保留情報の少なくとも一つでも正常範囲外であると判定されて特２保留プラス処理が正常に完了しなかった場合にも高サポ状態が終了する構成であった場合、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に正確に安定させることが出来なかった。しかしながら、本実施形態によれば、特２保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了しなかった場合に高サポ状態は終了せずに、特２保留プラス処理が正常に完了した場合に限り高サポ状態が終了することから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数である４回に正確に安定させることができる。

【７１２２】

また、本実施形態によれば、特定変動表示と、対応制御処理の実行とを、同一の計数部によって計数することから、本来まったく異なる２つの事象を１つの計数部によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

【７１２３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下（非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生すること）での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下（遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生すること）での特２始動保留処理（あるいは特２保留コマンド設定処理）の実行回数とを、時短回数カウンタという１つの計数部によって計数することから、本来まったく異なる２つの事象を１つの計数部によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

【７１２４】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示の実行と、特定制御処理の実行とに基づいて残り回数を減算することから、表示手段によって表示する残り回数を、特定変動表示と特定制御処理の実行とに基づいて適正に減算することができる。このために、遊技者は特定期間における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１２５】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する

場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、高サポ状態が開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高サポ状態が開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数とに基づいて、時短回数表示領域ＲＣに表示される残り回数を減らす構成であることから、図柄表示装置４１によって表示する高サポ状態の残り回数を、第１の所定条件下での変動表示の実行と、第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行とに基づいて適正に減らすことができる。このために、遊技者はラッシュステージＨ３における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７１２６】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示として特定演出処理を実行し、特定制御処理の実行に対する演出として特定演出処理とは異なる所定演出処理を実行することから、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、表示手段によって、特定期間において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、特定演出処理と、特定演出処理とは異なる所定演出処理とが実行され得る。このために、遊技者は表示手段による表示から残り回数、第１の演出、および第２の演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は特定演出処理を認識することによって、特定変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、所定演出処理を認識することによって、特定制御処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１２７】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、特定変動表示としての特２図柄変動演出を表示し、特２図柄変動演出とは異なる所定演出処理としての保留格納演出を行う構成であることから、高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１によって、高サポ状態において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、特２図柄変動演出と、特２図柄変動演出とは異なる保留格納演出とが実行され得る。このために、遊技者は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの表示から、変動表示の残り回数、特２の変動表示としての図柄変動、および保留格納演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は特２の変動表示としての図柄変動を認識することによって、特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、保留格納演出を認識することによって、特２始動保留処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１２８】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、所定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された特定変動表示の時間より長い時間に、当該Ｎ回目の特定変動表示の時間を設定可能であることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示の時間が、最終前に実行された変動表示の時間よりも長くなり得る。このために、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１２９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回における変動時間が１回目から３回目までのいずれの遊技回におけ

る変動時間よりも長くなるように設定されている。このために、本実施形態によれば、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１３０】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、所定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された特定変動表示に伴う第１演出と比べて相違する第２演出を、当該Ｎ回目の特定変動表示中に実行可能であることから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、当該特定変動表示よりも前に実行された所定の変動中に見た第１演出とは相違する第２演出を見た場合に、当該特定変動表示が所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。このために、本実施形態によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１３１】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから特定回数Ｎ回目（４回目）の遊技回である最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景（第２演出）がバトル演出と結果告知演出とによって構成され、当該状態背景は１回目から３回目までの遊技回における変動表示中にあらわれるいずれの状態背景（第１演出）とも相違する内容となっている。このために、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示中においてバトル演出を見た場合に、当該変動表示が高サポ状態の発生に基づいて実行され得る４回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。したがって、本実施形態によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１３２】

また、本実施形態によれば、特定変動表示の実行中に、特定制御処理の実行が行われ得ることから、特定変動表示の実行中に特定制御処理の実行が行われ得ない構成に比べて、所定遊技状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数Ｎ回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１３３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特２の変動表示の実行中に、第２始動口３４の遊技球の入賞があった場合に特２始動保留処理が行われる得ることから、特２の変動表示の実行中に、第２始動口３４の遊技球の入賞があった場合に特２始動保留処理が行われ得ない構成に比べて、所定遊技状態である高サポ状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数Ｎ回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１３４】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、残り回数の更新をさせ得ることから、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、特定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う保留制御処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎ

る状況となってしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数が更新されることがないことから、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本実施形態によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

【７１３５】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、特定制御処理である第２の所定条件下での特２保留プラス処理の実行が行われることによって残り回数を更新させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了した後に残り回数の更新をさせ得ることから、特２保留プラス処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、特２保留プラス処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、特２保留プラス処理が正常に完了する前に残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う特２始動保留処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特２保留プラス処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることがないことから、特２保留プラス処理に含まれる特２始動保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本実施形態によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

【７１３６】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定遊技終了手段において特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、所定遊技状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、所定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に所定遊技状態が終了しているにもかかわらず所定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【７１３７】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、特定制御処理である第２の所定条件下での特２保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、特２保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、図柄表示装置４１によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、特２保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、図柄表示装置によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、高サポ状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、高サポ状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特２保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に高サポ状態が終了しているにもかかわらず高サポ状態が継続しているので

はと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【７１３８】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態を実行中において、特定抽選が特定抽選結果である場合に、所定遊技状態を終了させることから、遊技者は、特定抽選が特定抽選結果となることで、発生手段によって特別遊技状態の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、所定遊技状態を終えた後に、例えば、特定抽選が特定抽選結果を得ることによって所定遊技状態の実行条件である特定開始条件が成立する場合に、所定遊技状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１３９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行中において、特定抽選である当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選である場合に、高サポ状態を終了させることから、遊技者は、当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選となることで、ラウンド遊技の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、高サポ状態を終えた後に、例えば、当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられることによって高サポ状態の実行条件が成立する場合に、高サポ状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１４０】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該特定変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１４１】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１４２】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該特定変動表示中に勝敗を決する演出を行うことから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、勝敗を決する演出を見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１４３】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に勝敗を決するバトル演出を行うことから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、バトル演出を見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実

行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１４４】

また、本実施形態によれば、遊技者による発射部への操作とは別の特定操作を受け付ける手段を備え、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該特定変動表示中に、特定操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、特定操作を行うことを促す演出を見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１４５】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技者による操作ハンドル２５の操作とは別の操作を受け付ける演出操作ボタン２４を備え、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に、演出操作ボタン２４の操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、演出操作ボタン２４の操作を行うことを促す演出を見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１４６】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の終了後に、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を実行しうることから、遊技者は、所定遊技状態が終了した後に当該演出の付与を受けることが可能となる。例えば、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を所定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、所定遊技状態中に特定制御処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を所定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができることから、所定遊技状態中に特定制御処理が完了したことを遊技者が確実に知ることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１４７】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態の終了後に、高サポ状態中に実行した特定制御処理である第２の所定条件下での特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を実行しうることから、遊技者は、高サポ状態が終了した後に当該特２図柄変動演出の付与を受けることが可能となる。例えば、高サポ状態中に実行した特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を高サポ状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、高サポ状態中に特２始動保留処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、高サポ状態中に実行した第２の所定条件下での特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を高サポ状態の終了後に遊技者が受けることができることから、高サポ状態中に特２始動保留処理が完了したことを確実に知ることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７１４８】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態

を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示または特定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、表示手段によって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、表示手段によって、所定遊技状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本実施形態によれば、表示手段によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

【７１４９】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、第１の所定条件下での変動表示、または第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行が行われることによって図柄表示装置４１による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、図柄表示装置４１よって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、図柄表示装置によって、高サポ状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、図柄表示装置による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本実施形態によれば、図柄表示装置４１によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、図柄表示装置４１による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

【７１５０】

また、本実施形態によれば、特定回数Ｎ回目の特定変動表示の開始時、または特定回数Ｎ回目に対応する特定制御処理の完了時に、少なくとも所定遊技状態を終了させ得ることから、特定変動表示が行われることによって特定回数Ｎ回目となって所定遊技状態を終了させる場合、当該特定変動表示の開始時に所定遊技状態が終了する。例えば、特定回数Ｎ回目の特定変動表示の終了時に所定遊技状態を終了させる構成であった場合、当該特定変動表示中において保留制御処理が行われることが可能となる。このため、当該保留制御処理に基づいて実行される変動表示が、特定回数Ｎ回目の特定変動表示が行われた後に実行されることになり、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、特定回数Ｎ回目の特定変動表示の開始時に所定遊技状態が終了することから、当該特定変動表示中において保留制御処理が行われることが極めて困難となることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。一方、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって特定回数Ｎ回目となって所定遊技状態を終了させる場合、当該特定制御処理の完了時に所定遊技状態が終了する。このため、特定回数Ｎ回目に対応する特定制御処理が完了した場合、当該特定制御処理の完了時に直ちに所定遊技状態が終了され、その後は、変動表示を行う保留制御処理が更に行われることが極めて困難となることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。これらの結果、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【７１５１】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから規定回数である４回目の特定変動表示である特２の図柄変動の開始時、または４回目に対応する特定制御処理である特２始動保留処理の完了時に、少なくとも所定遊技状態である高サポ状態を終了させ得ることから、特２の図柄変動が行われることによって４回目目となって高サポ状態を終了させる場合、当該特２図柄変動の開始時に高サポ状態が終了する。例えば、規

定回数である４回目の特２図柄変動の終了時に高サポ状態を終了させる構成であった場合、当該特２図柄変動中において変動表示を行う特２始動保留処理が行われることが可能となる。このため、当該保留処理に基づいて実行される変動表示が、４回目の特２図柄変動が行われた後に実行されることになり、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数である４回を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、規定回数である４回目の特２図柄変動の開始時に高サポ状態が終了することから、当該４回目の特２図柄変動中において保留処理が行われることが極めて困難となることから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が４回を上回ってしまうことがない。一方、本実施形態によれば、特定制御処理である特２始動保留処理の実行が行われることによって規定回数である４回目となって高サポ状態を終了させる場合、当該特２始動保留処理の完了時に高サポ状態が終了する。このため、４回目に対応する特２始動保留処理が完了した場合、当該特２始動保留処理の完了時に直ちに高サポ状態が終了され、その後は、変動表示を行う特２始動保留処理が更に行われることが極めて困難となることから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数である４回を上回ってしまうことがない。これらの結果、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【７１５２】

このように、本実施形態によれば、所定遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の所定遊技状態を実行させることが可能となる。

【７１５３】

《１０－５》主制御装置において実行される各種処理：

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

【７１５４】

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

【７１５５】

＜タイマ割込み処理＞

図４７３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって定期的（例えば２ｍｓｅｃ周期）に起動される。

【７１５６】

ステップＳｇ０１０１では、各種検知センサ６７ａ～６７ｆの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置６０に接続されている各種検知センサ６７ａ～６７ｆの状態を読み込み、当該センサの状態を判定して検出情報（入球検知情報）を保存する。その後、ステップＳｇ０１０２に進む。

【７１５７】

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

【７１５８】

ステップＳｇ０１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳの値の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ

乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、および変動種別カウンタＣＳにそれぞれ１を加算すると共に、それらの各カウンタ値が最大値に達した場合には、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｇ０１０４に進む。なお、変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理（図４７９）において、その値を更新する。

【７１５９】

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

【７１６０】

ステップＳｇ０１０５では、スルーゲート３５への入球に伴うスルー用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０５のスルー用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０５を実行した後、ステップＳｇ０１０６に進む。

【７１６１】

ステップＳｇ０１０６では、小当たり専用可変入賞装置５７の大入賞口５７ａまたは可変入賞装置３６の大入賞口３６ａへの入球に伴う大入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０６の大入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０６を実行した後、ステップＳｇ０１０７に進む。

【７１６２】

ステップＳｇ０１０７では、Ｖ入賞口５９への入球に伴うＶ入賞口用の入球処理を実行する。ステップＳｇ０１０７のＶ入賞口用の入球処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０１０７を実行した後、ＭＰＵ６２はタイマ割込み処理を終了する。

【７１６３】

＜始動口用の入球処理＞

次に、始動口用の入球処理について説明する。始動口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４７３：Ｓｇ０１０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７１６４】

図４７４は、始動口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０２０１では、遊技球が第１始動口３３に入球（始動入球）したか否かを、第１始動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。ステップＳｇ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２０２に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｇ０２０３に進む。

【７１６５】

ステップＳｇ０２０３では、第１始動口３３に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｇ０２０４に進む。

【７１６６】

ステップＳｇ０２０４では、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された値（以下、第１始動保留個数ＲａＮと呼ぶ）が特１側の上限値未満であるか否かを判定する。第１始動保留個数ＲａＮは、第１始動口３３への入球に基づく保留個数を示す。特１側の上限値は４である。ステップＳｇ０２０４において、第１始動保留個数ＲａＮが特１側の上限値未満でない場合には（Ｓｇ０２０４：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【７１６７】

一方、ステップＳｇ０２０４において、第１始動保留個数ＲａＮが特１側の上限値未満である場合には（Ｓｇ０２０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２０５に進み、第１保留エリアＲａの保留個数記憶エリアに格納された第１始動保留個数ＲａＮに１を加算した後、ステップＳｇ０２０６に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された値（以下、合計保留個数ＣＲＮと言う）に１を加算する。合計保留個数ＣＲＮは、第１始動保留個数ＲａＮと第

２始動保留個数ＲｂＮとの合計値を示す。その後、ステップＳｇ０２０７に進む。

【７１６８】

ステップＳｇ０２０７では、ステップＳｇ０１０３（図４７３）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値を、第１保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｇ０２０５において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する保留制御処理を実行する。ステップＳｇ０２０７を実行した後、ステップＳｇ０２０８に進む。

【７１６９】

ステップＳｇ０２０８では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、当たり抽選で大当たり当選する場合または小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｇ０２０８を実行した後、ステップＳｇ０２０９に進む。

【７１７０】

ステップＳｇ０２０９では、特１の保留コマンドを設定する処理（以下、特１保留コマンド設定処理と呼ぶ）を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいてステップＳｇ０２０８によって実行された先判定処理の判定結果を、特１の保留コマンドとして設定する。

【７１７１】

保留コマンドは、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生したこと及び当該入球に基づいて取得された保留情報に基づく先判定処理による判定結果（先判定情報）を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に、サブ側の制御装置に確認させるためのコマンドである。保留コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４７９：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。

【７１７２】

また、音声発光制御装置９０は、第１始動口３３への入球に基づいて送信された保留コマンド（特１の保留コマンド）を受信した場合には、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。一方、第２始動口３４への入球に基づいて送信された保留コマンド（特２の保留コマンド）を受信した場合には、音声発光制御装置９０は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の増加に対応させて変更する。

【７１７３】

主制御装置６０のＭＰＵ６２は、ステップＳｇ０２０９を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【７１７４】

ステップＳｇ０２０１において、遊技球が第１始動口３３に入球していないと判定した場合には（Ｓｇ０２０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０２１０に進み、遊技球が第２始動口３４に入球したか否かを第２始動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。

【７１７５】

ステップＳｇ０２１０において、遊技球が第２始動口３４に入球したと判定した場合に

は（Ｓｇ０２１０：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２１１に進み、払出制御装置７０に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。その後、ステップＳｇ０２１２に進む。一方、ステップＳｇ０２１０において、遊技球が第２始動口３４に入球していないと判定した場合には（Ｓｇ０２１０：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【７１７６】

ステップＳｇ０２１２では、第２始動口３４に遊技球が入球したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力するために、外部信号設定処理を行う。その後、ステップＳｇ０２１３に進む。

【７１７７】

ステップＳｇ０２１３では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された値（以下、第２始動保留個数ＲｂＮと呼ぶ）が特２側の上限値未満であるか否かを判定する。第２始動保留個数ＲｂＮは、第２始動口３４への入球に基づく保留個数を示す。特２側の上限値は２である。ステップＳｇ０２１３において、第２始動保留個数ＲｂＮが特２側の上限値未満でない場合には（Ｓｇ０２１３：ＮＯ）、本始動口用の入球処理を終了する。

【７１７８】

一方、ステップＳｇ０２１３において、第２始動保留個数ＲｂＮが特２側の上限値未満である場合には（Ｓｇ０２１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２１４に進む。

【７１７９】

ステップＳｇ０２１４では、ステップＳｇ０１０３（図４７３）において更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が予め定められた正常範囲内であるか否かを判定する判定処理を実行する。次いで、当該判定処理の判定結果が、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値が予め定められた正常範囲内であると判定された場合には（Ｓｇ０２１５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０２１６に進み、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された第２始動保留個数ＲｂＮに１を加算した後、ステップＳｇ０２１７に進み、合計保留個数記憶エリアに格納された合計保留個数ＣＲＮに１を加算する。その後、ステップＳｇ０２１８に進む。

【７１８０】

ステップＳｇ０２１８では、ステップＳｇ０２１４において正常範囲内であると判定された当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値と、減算済フラグとを、第２保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち、ステップＳｇ０２１７において１を加算した保留個数と対応する記憶エリアに格納する。減算済フラグは、ステップＳｇ０２１８における格納時にはＯＦＦ状態であり、高サポ状態における特図遊技回中に時短回数カウンタの減算を行った際にＯＦＦからＯＮに切り替えられるフラグである。ステップＳｇ０２１３～ステップＳｇ０２１８の処理が保留制御処理に該当する。ステップＳｇ０２１８を実行した後、ステップＳｇ０２１９に進む。

【７１８１】

ステップＳｇ０２１９では、先判定処理を実行する。先判定処理は、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳの各値の情報（保留情報）に基づいて、当たり抽選の当否判定結果（抽選結果）、当たり抽選で大当たり当選する場合または小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチの発生の有無などの判定を、当該保留情報が主制御装置６０による当たり抽選の対象となるよりも前に実行する処理である。ステップＳｇ０２１９を実行した後、ステップＳｇ０２２０に進む。

【７１８２】

ステップＳｇ０２２０では、特２の保留コマンドを設定する処理（以下、特２保留コマンド設定処理と呼ぶ）を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値の情報（保留情報）に基づいてステップＳｇ０２１９によって実行された先判定処理の判定結果を、特２の保留コマンドとして設定す

る。ステップＳｇ０２１９～ステップＳｇ０２２０の処理が対応制御処理に該当する。ステップＳｇ０２２０を実行した後、ステップＳｇ０２２１に進む。

【７１８３】

ステップＳｇ０２２１では、時短回数減算処理を実行する。本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって、時短回数カウンタＰＮＣの値を変動表示の実行回数と特２保留プラス処理（＝特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）の実行回数との両方で更新（減算）し、当該時短回数カウンタの値が０に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる構成としたが、ステップＳｇ０２２０の時短回数減算処理は、特２保留プラス処理（＝特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）の実行回数で時短回数カウンタＰＮＣの値を更新するための処理である。ステップＳｇ０２２１の時短回数減算処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０２２１を実行した後、本始動口用の入球処理を終了する。

【７１８４】

＜時短回数減算処理＞

次に、時短回数減算処理について説明する。時短回数減算処理は、始動口用の入球処理のサブルーチン（図４７４：Ｓｇ０２２１）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７１８５】

図４７５は、時短回数減算処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０３０１では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ０３０１において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ０３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３０２に進む。

【７１８６】

ステップＳｇ０３０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図遊技回中フラグ記憶エリアの特図遊技回中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図遊技回中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が停止して停止表示となり、当該停止表示が終了する場合にＯＦＦにされるフラグである。このため、ステップＳｇ０３０２の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が遊技回中であるか否かの判定が行われる。ステップＳｇ０３０２において、特図遊技回中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ０３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３０３に進む。

【７１８７】

ステップＳｇ０３０３では、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。時短回数カウンタＰＮＣは、高頻度サポートモードが開始された場合に、時短回数カウンタＰＮＣに値が設定され、高頻度サポートモード時において変動表示または特２始動保留処理が実行される毎にカウンタ値がデクリメントされる（１だけ減らされる）カウンタである。時短回数カウンタＰＮＣは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。

【７１８８】

ステップＳｇ０３０３において、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回ると判定した場合には（Ｓｇ０３０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３０４に進み、時短回数カウンタＰＮＣの値をデクリメントする（１だけ減らす）。ステップＳｇ０３０４を実行した後、ステップＳｇ０３０５に進む。

【７１８９】

なお、ステップＳｇ０３０１において高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｇ０３０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０３０２において特図遊技回中フラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｇ０３０２：ＮＯ）、または、ステップＳｇ０３０３にお

いて時短回数カウンタＰＮＣの値が０以下であると判定した場合には（Ｓｇ０３０３：ＮＯ）、本時短回数減算処理を終了する。

【７１９０】

ステップＳｇ０３０５では、対応する保留情報の減算済フラグ、すなわち、ステップＳｇ０２１８（図４７４）で記憶エリアに格納した減算済フラグをＯＦＦからＯＮに切り替える。ステップＳｇ０３０５を実行した後、ステップＳｇ０３０６に進む。

【７１９１】

ステップＳｇ０３０６では、保留格納時減算演出コマンドを設定する。保留格納時減算演出コマンドは、保留格納時減算演出を実行することをサブ側の制御装置に認識させる情報を含むコマンドである。保留格納時減算演出コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４７９：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ０３０６を実行した後、ステップＳｇ０３０７に進む。

【７１９２】

ステップＳｇ０３０７では、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された第２始動保留個数ＲｂＮが１であるか否かを判定する。ステップＳｇ０３０７において、第２始動保留個数ＲｂＮが１であると判定された場合には（Ｓｇ０３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３０８に進む。

【７１９３】

ステップＳｇ０３０８では、時短回数カウンタＰＮＣの値が１であるか否かを判定する。時短回数カウンタＰＮＣは、上述したように、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに記憶される。ステップＳｇ０３０８において、時短回数カウンタＰＮＣの値が１であると判定された場合には（Ｓｇ０３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３０９に進む。

【７１９４】

ステップＳｇ０３０９では、停止時減算フラグがＯＮであるか否かを判定する。停止時減算フラグは、高サポ状態Ｈ３ａの非遊技回中において第２始動口３４へ遊技球が入球したことを契機として特図２当たり抽選に基づく変動表示が実行される場合に、時短回数カウンタの値を１だけ減算するタイミングを、当該変動表示が停止して停止表示となったタイミング（すなわち、変動停止時）に遅延するためのフラグである。停止時減算フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｇ０３０９において、停止時減算フラグがＯＮであると判定された場合には（Ｓｇ０３０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３１０に進む。

【７１９５】

ステップＳｇ０３１０では、時短回数カウンタＰＮＣの値をデクリメントする（１だけ減らす）。ステップＳｇ０３１０を実行した後、ステップＳｇ０３１１に進み、停止時減算フラグをＯＦＦする。ステップＳｇ０３１１を実行した後、ステップＳｇ０３１２に進む。

【７１９６】

なお、ステップＳｇ０３０７において第２始動保留個数ＲｂＮが１でないと判定された場合（Ｓｇ０３０７：ＮＯ）、ステップＳｇ０３０８において時短回数カウンタＰＮＣの値が１でないと判定された場合（Ｓｇ０３０８：ＮＯ）、または、ステップＳｇ０３０９において停止時減算フラグがＯＮでないと判定された場合には（Ｓｇ０３０９：ＮＯ）、ステップＳｇ０３１２に進む。

【７１９７】

ステップＳｇ０３１２では、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｇ０３１２において、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合には（Ｓｇ０３１２：ＮＯ）、ステップＳｇ０３１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｇ０３１３を実行した後、本時短回数減算処理を終了する。

【７１９８】

ステップＳｇ０３１２において、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判

定した場合には（Ｓｇ０３１２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０３１３を実行することなく、本時短回数減算処理を終了する。

【７１９９】

ステップＳｇ０３０７からステップＳｇ０３１３までの処理が、先に説明した第１の時短回数超過回避処理に該当し、例えば、先に説明したケース３（図４７１）における時刻ｔ５１の各信号の変化を実現する。

【７２００】

＜スルー用の入球処理＞

次に、スルー用の入球処理について説明する。スルー用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４７３：Ｓｇ０１０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２０１】

図４７６は、スルー用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入球したか否かを判定する。ステップＳｇ０４０１において、遊技球がスルーゲート３５に入球したと判定した場合には（Ｓｇ０４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０２に進み、役物保留個数ＳＮが上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。なお、役物保留個数ＳＮは、普通電動役物開放抽選を行うために保留されているスルーゲート３５への入球数を示す値である。本実施形態では、役物保留個数ＳＮの最大値は４である。一方、ステップＳｇ０４０１において、スルーゲート３５に遊技球が入球しなかったと判定した場合には（Ｓｇ０４０１：ＮＯ）、本スルー用の入球処理を終了する。

【７２０２】

ステップＳｇ０４０２において、役物保留個数ＳＮの上限値未満（４未満）であると判定した場合には（Ｓｇ０４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０４０３に進み、役物保留個数ＳＮに１を加算する。その後、ステップＳｇ０４０４に進む。

【７２０３】

ステップＳｇ０４０４では、ステップＳｇ０１０３（図４７３）において更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ６４の電役保留エリア６４ｄの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、スルー用の入球処理を終了する。

【７２０４】

一方、ステップＳｇ０４０２において、役物保留個数ＳＮの値が上限値未満でないと判定した場合（Ｓｇ０４０２：ＮＯ）、すなわち、役物保留個数ＳＮの値が上限値以上であると判定した場合には、電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、スルー用の入球処理を終了する。

【７２０５】

＜大入賞口用の入球処理＞

次に、大入賞口用の入球処理について説明する。大入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４７３：ステップＳｇ０１０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２０６】

図４７７は、大入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０５０１では、小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた大入賞口（以下、小当たり用の大入賞口とも呼ぶ）５７ａに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｇ０５０１において、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｇ０５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０５０２に進む。一方、ステップＳｇ０５０１において、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したと判定しなかった場合には（Ｓｇ０５０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０５０４に進む。

【７２０７】

ステップＳｇ０５０２では、小当たり用の大入賞口５７ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、小当たり用の大入賞口５７ａに

１個の遊技球が入球した場合には、１０個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳｇ０５０２を実行した後、ステップＳｇ０５０３に進む。

【７２０８】

ステップＳｇ０５０３では、第１大入賞口入球コマンドを設定する。第１大入賞口入球コマンドは、小当たり用の大入賞口５７ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４７９：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ０５０３を実行した後、ステップＳｇ０５０４に進む。

【７２０９】

ステップＳｇ０５０４では、可変入賞装置３６に備えられた大入賞口（以下、大当たり用の大入賞口とも呼ぶ）３６ａに遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｇ０５０４において、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｇ０５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０５０５に進む。一方、ステップＳｇ０５０４において、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したと判定しなかった場合には（Ｓｇ０５０４：ＮＯ）、そのまま大入賞口用の入球処理を終了する。

【７２１０】

ステップＳｇ０５０５では、大当たり用の大入賞口３６ａに入球したことに基づいて払い出される賞球の数を設定する。本実施形態においては、大当たり用の大入賞口３６ａに１個の遊技球が入球した場合には、１５個の遊技球が賞球として払い出される。ステップＳｇ０５０５を実行した後、ステップＳｇ０５０６に進む。

【７２１１】

ステップＳｇ０５０６では、第２大入賞口入球コマンドを設定する。第２大入賞口入球コマンドは、大当たり用の大入賞口３６ａに遊技球が入球したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２大入賞口入球コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４７９：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ０５０６を実行した後、大入賞口用の入球処理を終了する。

【７２１２】

＜Ｖ入賞口用の入球処理＞

次に、Ｖ入賞口用の入球処理について説明する。Ｖ入賞口用の入球処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４７３：ステップＳｇ０１０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２１３】

図４７８は、Ｖ入賞口用の入球処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０６０１では、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球したか否かを判定する。ステップＳｇ０６０１において、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球したと判定した場合には（Ｓｇ０６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０６０２に進む。

【７２１４】

ステップＳｇ０６０２では、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球した場合にＯＮとなり、当該Ｖ入賞フラグがＯＮとなったことを契機としてＶ入賞大当たりに基づく開閉実行モードが開始され、当該Ｖ入賞大当たりに基づく開閉実行モードの終了の際にＯＦＦとなるフラグである。Ｖ入賞フラグは、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｇ０６０２では、既にＶ入賞フラグがＯＮとなっているか否かを判定することによって、複数個の遊技球がＶ入賞口５９に入球した場合であっても後述するステップＳｇ０６０３およびステップＳｇ０６０４の処理が重複して実行されない構成を採用している。

【７２１５】

ステップＳｇ０６０２において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ０６０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０６０３に進み、Ｖ入賞フラグをＯＮにする。その後、ステップＳｇ０６０４に進み、Ｖ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選したことをサブ側の制御装置に認識させ

るためのコマンドである。Ｖ入賞コマンドは、後述する通常処理のコマンド出力処理（図４７９：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、Ｖ入賞コマンドを受信すると、遊技球がＶ入賞口５９に入球してＶ入賞大当たりに当選したこと、当該Ｖ入賞に基づいて特電開閉実行モードが開始されることを示唆する演出であるＶ入賞演出を実行する。

【７２１６】

ステップＳｇ０６０４を実行した後、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【７２１７】

一方、ステップＳｇ０６０１においてＶ入賞口５９に遊技球が入球していないと判定した場合（Ｓｇ０６０１：ＮＯ）、およびステップＳｇ０６０２においてＶ入賞フラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｇ０６０２：ＹＥＳ）には、上述したステップＳｇ０６０３およびステップＳｇ０６０４を実行することなく、本Ｖ入賞口用の入球処理を終了する。

【７２１８】

＜通常処理＞

次に、通常処理について説明する。通常処理は、電源スイッチ８８がオフ状態からオン状態に切り替えられたこと（以下、「電源投入」とも呼ぶ）に伴い主制御装置６０のＭＰＵ６２によって開始される処理である。通常処理においては、遊技の主要な処理が実行される。

【７２１９】

図４７９は、通常処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０７０１では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、ＲＡＭ６４に記憶保持されたデータの有効性の判定や必要に応じて初期化設定などが実行される。その後、ステップＳｇ０７０２に進む。

【７２２０】

ステップＳｇ０７０２では、立ち上げコマンドを設定する。立ち上げコマンドは、電源投入に伴ってサブ側の各制御装置に対してデモ動画を開始させるためのコマンドである。その後、ステップＳｇ０７０３に進む。

【７２２１】

ステップＳｇ０７０３では、ステップＳｇ０７０２において設定された立ち上げコマンドや、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７０に対して送信する。また、立ち上げコマンド、変動用コマンド、種別コマンド、保留コマンド等の演出に関するコマンドが設定されている場合には、それらを音声発光制御装置９０に対して送信する。ステップＳｇ０７０３を実行した後、ステップＳｇ０７０４に進む。

【７２２２】

ステップＳｇ０７０４では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳに１を加算すると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳｇ０７０５に進む。

【７２２３】

ステップＳｇ０７０５では、払出制御装置７０から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み、ステップＳｇ０７０６に進む。ステップＳｇ０７０６では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、当たり抽選、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、第１図柄表示部３７ａ，第２図柄表示部３７ｂの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。ステップＳｇ０７０６を実行した後、ステップＳｇ０７０７に進む。

【７２２４】

ステップＳｇ０７０７では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理を実行することにより、遊技状態が開閉実行モード、サポートモード

が高頻度サポートモードなどに移行する。遊技状態移行処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｇ０７０８に進む。

【７２２５】

ステップＳｇ０７０８では、第２始動口３４に設けられた普通電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。電役サポート用処理では、普通電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定を行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。その後、ステップＳｇ０７０９に進む。

【７２２６】

ステップＳｇ０７０９では、今回の通常処理の開始（厳密には、ステップＳｇ０７０３のコマンド出力処理の開始）から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。すなわち、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否かを判定する。ステップＳｇ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していないと判定した場合には（Ｓｇ０７０９：ＮＯ）、ステップＳｇ０７１０及びステップＳｇ０７１１において、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内で、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。具体的には、ステップＳｇ０７１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳｇ０７１１において、変動種別カウンタＣＳに１を加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際には０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ６４の該当するバッファ領域に格納する。一方、ステップＳｇ０７０９において、今回の通常処理の開始から所定時間（４ｍｓｅｃ）が経過していると判定した場合には（Ｓｇ０６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０７０３に戻り、ステップＳｇ０７０３からステップＳｇ０７０８までの各処理を実行する。

【７２２７】

なお、ステップＳｇ０７０３からステップＳｇ０７０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。したがって、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行することにより、これらのカウンタの値をランダムに更新することができる。

【７２２８】

＜遊技回制御処理＞

次に、遊技回制御処理について説明する。遊技回制御処理は、通常処理のサブルーチン（図４７９：Ｓｇ０７０６）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２２９】

図４８０は、遊技回制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０８０１では、大当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７２３０】

ステップＳｇ０８０１において、大当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｇ０８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８０２以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、大当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｇ０８０１において、大当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０１：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０２に進む。

【７２３１】

ステップＳｇ０８０２では、小当たりに基づく開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの小当たり開閉実行モードフ

ラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７２３２】

ステップＳｇ０８０２において、小当たりに基づく開閉実行モード中であると判定した場合には（Ｓｇ０８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８０３以降の処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。すなわち、小当たりに基づく開閉実行モード中である場合には、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。一方、ステップＳｇ０８０２において、小当たりに基づく開閉実行モード中でないと判定した場合には（Ｓｇ０８０２：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０３に進む。

【７２３３】

ステップＳｇ０８０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図遊技回中フラグ記憶エリアの特図遊技回中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図遊技回中フラグは、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について遊技回を開始させる場合にＯＮにされ、その遊技回が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｇ０８０３の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が遊技回中であるか否かの判定が行われる。

【７２３４】

ステップＳｇ０８０３において、特図遊技回中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ０８０３：ＮＯ）、ステップＳｇ０８０４に進む。

【７２３５】

ステップＳｇ０８０４では、特図ユニット３７における変動及び図柄表示装置４１における変動を開始させるための変動開始処理を実行する。なお、変動開始処理の詳細は後述する。ステップＳｇ０８０４を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【７２３６】

一方、ステップＳｇ０８０３において、特図遊技回中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ０８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０８０５に進む。

【７２３７】

ステップＳｇ０８０５では、特図ユニット３７における変動及び図柄表示装置４１における変動を停止させるための変動停止処理を実行する。なお、変動停止処理の詳細は後述する。ステップＳｇ０８０５を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【７２３８】

＜変動開始処理＞

次に、変動開始処理について説明する。変動開始処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４８０：Ｓｇ０８０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２３９】

図４８１は、変動開始処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ０９０１では、合計保留個数記憶エリアに格納された合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回るか否かを判定する。合計保留個数ＣＲＮが「０」以下である場合とは、第１始動口３３及び第２始動口３４のいずれについても始動保留個数が「０」であることを意味する。したがって、ステップＳｇ０９０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には（Ｓｇ０９０１：ＮＯ）、本変動開始処理を終了する。一方、ステップＳｇ０９０１において、合計保留個数ＣＲＮが「０」を上回ると判定した場合には（Ｓｇ０９０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ０９０２に進む。

【７２４０】

ステップＳｇ０９０２では、第１保留エリアＲａ又は第２保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を変動開始後の状態に設定するための保留情報シフト処理を実行し、ステップＳｇ０９０３に進む。保留情報シフト処理の詳細は後述する。

【７２４１】

ステップＳｇ０９０３では、当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選したとき

の処理を含む当たり判定処理を行う。当たり判定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０９０３を実行した後、ステップＳｇ０９０４に進む。

【７２４２】

ステップＳｇ０９０４では、変動時間設定処理を実行する。変動時間設定処理とは、大当たりの有無や、小当たりの有無、リーチの発生の有無等に基づいて、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂにおける今回の遊技回に要する時間である変動時間を設定するための処理である。変動時間設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ０９０４を実行した後、ステップＳｇ０９０５に進む。

【７２４３】

ステップＳｇ０９０５では、変動用コマンドを設定する。変動用コマンドには、今回の遊技回が第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるかを示す情報が含まれているとともに、リーチの発生の有無の情報及びステップＳｇ０９０６で設定された変動時間の情報が含まれている。ステップＳｇ０９０５を実行した後、ステップＳｇ０９０６に進む。

【７２４４】

ステップＳｇ０９０６では、種別コマンドを設定する。種別コマンドには、振分け判定の結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、振分け判定の結果が８Ｒ大当たりＡと８Ｒ大当たりＢと１５Ｒ大当たりＡと１Ｒ小当たりとのいずれであるかを特定する情報とが含まれている。

【７２４５】

ステップＳｇ０９０５およびステップＳｇ０９０６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図４７９）におけるステップＳｇ０７０３によって、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｇ０９０６を実行した後、ステップＳｇ０９０７に進む。

【７２４６】

ステップＳｇ０９０７では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部に、図柄の変動表示を開始させる。具体的には、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第１図柄表示部３７ａであると特定して特定変動表示としての変動表示を開始させ、第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には、今回の遊技回に対応した図柄表示部が第２図柄表示部３７ｂであると特定して特定変動表示としての変動表示を開始させる。ステップＳｇ０９０７を実行した後、ステップＳｇ０９０８に進む。

【７２４７】

ステップＳｇ０９０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動中フラグをＯＮする。ステップＳｇ０９０８を実行した後、ステップＳｇ０９０９に進む。

【７２４８】

ステップＳｇ０９０９では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図遊技回中フラグ記憶エリアに記憶されている特図遊技回中フラグをＯＮする。ステップＳｇ０９０９を実行した後、本変動開始処理を終了する。

【７２４９】

＜保留情報シフト処理＞

次に、保留情報シフト処理について説明する。保留情報シフト処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４８１：Ｓｇ０９０２）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２５０】

図４８２は、保留情報シフト処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１００１

では、保留情報シフト処理を実行する処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。具体的には、第２保留エリアＲｂの保留個数記憶エリアに格納された第２始動保留個数ＲｂＮが０であるか否かを判定することによって、処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであるか否かを判定する。すなわち、第２始動保留個数ＲｂＮが０である場合に処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定し、第２始動保留個数ＲｂＮが０でない場合に処理対象である保留エリアが第１保留エリアＲａでないと判定する。

【７２５１】

ステップＳｇ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定した場合には（Ｓｇ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００２～ステップＳｇ１００７の第１保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。一方、ステップＳｇ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｇ１００１：ＮＯ）、ステップＳｇ１００８～ステップＳｇ１０１５の第２保留エリア用の保留情報シフト処理を実行する。この結果、第２始動口３４に対応した第２保留エリアＲｂに保留情報が記憶されている場合には、ステップＳｇ１００８～ステップＳｇ１０１５の第２保留エリア用の保留情報シフト処理が優先的に実行されることになる。

【７２５２】

ステップＳｇ１００２では、第１保留エリアＲａの第１始動保留個数ＲａＮを１減算した後、ステップＳｇ１００３に進み、合計保留個数ＣＲＮを１減算する。その後、ステップＳｇ１００４に進む。ステップＳｇ１００４では、第１保留エリアＲａの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｇ１００５に進む。これにより、対応制御処理である第１保留エリアＲａに格納されていた保留情報に対する変動制御を主制御装置で実行が可能となる。

【７２５３】

ステップＳｇ１００５では、第１保留エリアＲａの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｇ１００５を実行した後、ステップＳｇ１００６に進む。

【７２５４】

ステップＳｇ１００６では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮである場合には当該フラグをＯＦＦにし、ＯＮではない場合にはその状態を維持する。第２図柄表示部フラグは、今回の変動表示の開始の対象が第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂのいずれであるかを特定するための情報である。その後、ステップＳｇ１００７へ進む。

【７２５５】

ステップＳｇ１００７では、対応制御処理であるシフト時コマンドを設定する処理を実行する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１始動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本保留情報シフト処理を終了する。なお、ステップＳｇ１００７において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４７９）におけるステップＳｇ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。

【７２５６】

ステップＳｇ１００１において、処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではない

と判定した場合、すなわち、処理対象の保留エリアが第２保留エリアＲｂであると判定した場合には（Ｓｇ１００１：ＮＯ）、ステップＳｇ１００８に進む。

【７２５７】

ステップＳｇ１００８では、第２保留エリアＲｂの第２始動保留個数ＲｂＮを１減算する。その後、ステップＳｇ１００９に進む。ステップＳｇ１００９では、合計保留個数ＣＲＮを１減算し、ステップＳｇ１０１０に進み、第２保留エリアＲｂの第１エリアに格納されているデータを実行エリアＡＥに移動させる。その後、ステップＳｇ１０１１に進む。

【７２５８】

ステップＳｇ１０１１では、第２保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されているデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理である。具体的には、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる。ステップＳｇ１０１１を実行した後、ステップＳｇ１０１２に進む。

【７２５９】

ステップＳｇ１０１２では、各種フラグ記憶エリア６４ｇの第２図柄表示部フラグがＯＮではない場合には当該フラグをＯＮにし、ＯＮである場合にはその状態を維持する。その後、ステップＳｇ１０１３に進む。

【７２６０】

ステップＳｇ１０１３では、対応制御処理であるシフト時コマンドを設定する処理を実行する。シフト時コマンドは、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置９０に認識させるための情報を含むコマンドである。この場合、ＲＯＭ６３のコマンド情報記憶エリア６３ｇから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第２保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２始動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。

【７２６１】

ステップＳｇ１０１３において設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図４７９）におけるステップＳｇ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、受信したシフト時コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を、保留個数の減少に対応させて変更させるためのコマンドを表示制御装置１００に送信する。当該コマンドを受信した表示制御装置１００は、図柄表示装置４１の第２始動口保留用領域Ｄｓ２における表示を保留個数の減少に対応させて変更する。ステップＳｇ１０１３を実行した後、ステップＳｇ１０１４に進む。

【７２６２】

ステップＳｇ１０１４では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７２６３】

ステップＳｇ１０１４において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１０１４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１０１５に進み、実行エリアＡＥに格納されている減算済フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７２６４】

ステップＳｇ１０１５において、実行エリアＡＥに格納されている減算済フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１０１５：ＮＯ）、ステップＳｇ１０１６に進み、時短回数カウンタＰＮＣの値が１を上回るか否かを判定する。

【７２６５】

ステップＳｇ１０１６において、時短回数カウンタＰＮＣの値が１以下であると判定した場合には（Ｓｇ１０１６：ＮＯ）、ステップＳｇ１０１７に進み、時短回数カウンタＰＮＣの値をデクリメントする。ステップＳｇ１０１７を実行した後、ステップＳｇ１０１

８に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１０１８を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。

【７２６６】

一方、ステップＳｇ１０１６において、時短回数カウンタＰＮＣの値が１を上回ると判定した場合には（Ｓｇ１０１６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１０１９に進み、停止時減算フラグをＯＮする。ステップＳｇ１０１９を実行した後、本保留情報シフト処理を終了する。

【７２６７】

ステップＳｇ１０１４において高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合（Ｓｇ１０１４：ＮＯ）、または、ステップＳｇ１０１５において実行エリアＡＥに格納されている減算済フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１０１５：ＹＥＳ）、本保留情報シフト処理を終了する。

【７２６８】

ステップＳｇ１０１４からステップＳｇ１０１７までの処理が、先に説明した第２の時短回数超過回避処理に該当し、例えば、先に説明したケース４（図４７２）における時刻ｔ７４の各信号の変化を実現する。

【７２６９】

ここで、特２の遊技回が終了した後に、特２の保留が存在する場合について説明する。本実施形態のパチンコ機１０では、特２保留が優先的に処理されることから、この場合には、ステップＳｇ１００１で処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａではないと判定され（Ｓｇ１００１：ＮＯ）、ステップＳｇ１００８に処理が移行することによって、特２保留を実行エリアＡＥに移動するシフト処理が行なわれ（ステップＳｇ１０１１）、実行エリアＡＥに移動した特２保留に対する変動制御が開始される。

【７２７０】

一方、特２の遊技回が終了した後に、特２の保留が存在せず、特１の保留が存在する場合には、ステップＳｇ１００１で処理対象の保留エリアが第１保留エリアＲａであると判定され（Ｓｇ１００１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１００２に処理が移行することによって、特１保留を実行エリアＡＥに移動するシフト処理が行なわれ（ステップＳｇ１００５）、実行エリアＡＥに移動した特１保留に対する変動制御が開始される。

【７２７１】

なお、特２の遊技回が終了した後に、特２の保留も特１の保留も存在しない場合には、変動開始処理（図４８１）のステップＳｇ０９０１で合計保留個数ＣＲＮが０以下であると判定され（Ｓｇ０９０１：ＮＯ）、新たな変動が開始されることがない。この場合には、例えば、デモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理が行われる。当該特２の保留も特１の保留も存在しない状態から、第１始動口３３に遊技球が入球すると、入球のタイミングで取得した各乱数の値を特１保留として記憶する処理が行なわれ、その後、直ちに、当該記憶した特１保留に対する変動表示が行われる。

【７２７２】

本実施形態のパチンコ機１０では、前述したように、特１保留よりも特２保留を優先的に処理する構成としたが、これに対して、変形例として、特１保留、特２保留にかわらず第１始動口３３または第２始動口３４への遊技球の入賞のタイミングが早いほど優先的に処理する構成としてもよい。この変形例において、特２の遊技回が終了した後に、特１の保留または特２の保留が存在する場合には、特２の遊技回が終了した後に、入賞のタイミングが早い保留情報に対する変動制御が開始されることになる。

【７２７３】

＜当たり判定処理＞

次に、当たり判定処理について説明する。当たり判定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４８１：Ｓｇ０９０３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２７４】

図４８３は、当たり判定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１１０１では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１１

０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１１０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１１０２に進み、特図１当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４５７（ａ）に示す特図１当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ１１０４に進む。

【７２７５】

一方、ステップＳｇ１１０１において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０３に進み、特図２当たり抽選用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、図４５７（ｂ）に示す特図２当たり抽選用の当否テーブルにおいて大当たり当選または小当たり当選として設定されている数値範囲と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ１１０４に進む。

【７２７６】

ステップＳｇ１１０４では、ステップＳｇ１１０２又はステップＳｇ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選である場合には（Ｓｇ１１０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０５に進む。

【７２７７】

ステップＳｇ１１０５では、ＲＡＭ６４の第２図柄表示部フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１１０５：ＮＯ）、ステップＳｇ１１０６に進み、特図１大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図４５８（ａ）に示す特図１大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｇ１１０６を実行した後、ステップＳｇ１１１０に進む。

【７２７８】

一方、ステップＳｇ１１０５において、第２図柄表示部フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１１０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０７に進み、特図２大当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図４５８（ｂ）に示す特図２大当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｇ１１０７を実行した後、ステップＳｇ１１１０に進む。

【７２７９】

一方、ステップＳｇ１１０４において、当否判定の結果が大当たり当選でない場合には（Ｓｇ１１０４：ＮＯ）、ステップＳｇ１１０８に進む。

【７２８０】

ステップＳｇ１１０８では、ステップＳｇ１１０２又はステップＳｇ１１０３における当否判定（当たり抽選）の結果が小当たり当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１１０８において、当否判定の結果が小当たり当選である場合には（Ｓｇ１１０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１０９に進み、特図２小当たり用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、図４５９に示す特図２小当たり用の振分テーブルに設定されている数値範囲のいずれに含まれているかによって振分判定の結果を特定する。ステップＳｇ１１０９を実行した後、先に説明したステップＳｇ１１０７に進む。

【７２８１】

ステップＳｇ１１１０では、ステップＳｇ１１０６又はステップＳｇ１１０７と、ステップＳｇ１１０９とによって得られた振分判定の結果から当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）をＯＮにする。本実施形態のパチンコ機１０では、図４５８および図４５９から判るように、当たりの種別として、３Ｒ大当たりＡ、３Ｒ大当たりＢ、９Ｒ大当

たりＡ、１Ｒ小当たりの４種類が用意されていることから、当たりフラグとしては、３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、９Ｒ大当たりＡフラグ、１Ｒ小当たりフラグ、の４種類のフラグが用意されている。ステップＳｇ１１０６の振分判定の結果が３Ｒ大当たりＡである場合には、３Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。当たりフラグはＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶される。ステップＳｇ１１０６の振分判定の結果が３Ｒ大当たりＢである場合には、３Ｒ大当たりＢフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１１０７の振分判定の結果が３Ｒ大当たりＡである場合には、３Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１１０７の振分判定の結果が９Ｒ大当たりＡである場合には、９Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。一方、ステップＳｇ１１０９の振分判定の結果が１Ｒ小当たりであり、ステップＳｇ１１０７の振分判定の結果が３Ｒ大当たりＡである場合には、１Ｒ小当たりフラグをＯＮにし、３Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。ステップＳｇ１１０９の振分判定の結果が１Ｒ小当たりであり、ステップＳｇ１１０７の振分判定の結果が９Ｒ大当たりＡである場合には、１Ｒ小当たりフラグをＯＮにし、９Ｒ大当たりＡフラグをＯＮにする。

【７２８２】

当たりフラグにおける１Ｒ小当たりフラグのＯＮ／ＯＦＦによって、当たり抽選における小当たり当選の有無を特定することができる。当たりフラグにおける８Ｒ大当たりＡフラグのＯＮ／ＯＦＦと８Ｒ大当たりＡフラグのＯＮ／ＯＦＦと１５Ｒ大当たりＡフラグのＯＮ／ＯＦＦとによって、当たり抽選における大当たり当選の有無と振分判定の結果とを特定することができる。ステップＳｇ１１１０を実行した後、ステップＳｇ１１１１に進む。

【７２８３】

ステップＳｇ１１１１では、当たり用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、大当たり又は小当たりに当選することとなる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図４５５）に記憶されている当たり用の停止結果テーブルを参照することで、ステップＳｇ１１０６又はステップＳｇ１１０７と、ステップＳｇ１１０９とにおいて振り分けた当たりの種別に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｇ１１１１を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【７２８４】

ステップＳｇ１１０８において、ステップＳｇ１１０２又はステップＳｇ１１０３における当たり抽選の当否結果が小当たり当選でない場合には（Ｓｇ１１０８：ＮＯ）、ステップＳｇ１１１２に進み、リーチ判定用テーブルを参照して、当該遊技回においてリーチが発生するか否かの判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに記憶されているリーチ乱数カウンタＣ３の値が、リーチ判定用テーブル記憶エリア６３ｃ（図４５５）に記憶されているリーチ判定用テーブルにおいて、リーチが発生として設定されている値と一致しているか否かを判定する。その後、ステップＳｇ１１１３に進む。

【７２８５】

ステップＳｇ１１１３において、ステップＳｇ１１１０におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生するというものである場合には（Ｓｇ１１１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１１１４に進み、リーチ発生フラグをＯＮする。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのリーチ発生フラグをＯＮする。ステップＳｇ１１１４を実行した後、ステップＳｇ１１１５に進む。

【７２８６】

一方、ステップＳｇ１１１３において、ステップＳｇ１１１２におけるリーチ判定の結果が当該遊技回においてリーチが発生しないというものである場合には（Ｓｇ１１１３：ＮＯ）、ステップＳｇ１１１４を実行することなく、ステップＳｇ１１１５に進む。

【７２８７】

ステップＳｇ１１１５では、外れ用の停止結果を設定する処理を実行する。具体的には、外れ結果となる今回の遊技回において、第１図柄表示部３７ａ又は第２図柄表示部３７ｂに、いずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための処理である。具体的には、停止結果テーブル記憶エリア６３ｆ（図４５５）における外れ用の停止結果テーブルを参照することで、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。ステップＳｇ１１１５を実行した後、当たり判定処理を終了する。

【７２８８】

＜変動時間設定処理＞

次に、変動時間設定処理について説明する。変動時間設定処理は、変動開始処理のサブルーチン（図４８１：Ｓｇ０９０４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２８９】

図４８４は、変動時間設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１２０１では、ＲＡＭ６４の抽選カウンタ用バッファ６４ａにおける変動種別カウンタバッファに記憶されている変動種別カウンタＣＳの値を取得する。その後、ステップＳｇ１２０２に進む。

【７２９０】

ステップＳｇ１２０２では、変動時間テーブルを特定する処理を実行する。変動時間テーブルは、図柄が変動を開始してから停止するまでの時間である変動時間の情報（変動時間情報）と変動種別カウンタＣＳの値とをデータ要素とする表形式のデータである。ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄには、遊技状態や、小当たりの有無、大当たりの有無、時短付与の有無、リーチ発生の有無等に応じた様々な種類の変動時間テーブルを記憶している。ステップＳｇ１２０２では、これらの変動時間テーブルから一の変動時間テーブルを特定する。具体的には、当たりフラグから特定される今回の遊技回に係る当否判定の判定結果と振分判定の判定結果や、リーチ発生フラグから特定されるリーチ判定の判定結果等に基づいて、ＲＯＭ６３の変動時間テーブル記憶エリア６３ｄの中から一の変動時間テーブルの特定を行う。ステップＳｇ１２０２を実行した後、ステップＳｇ１２０３に進む。

【７２９１】

ステップＳｇ１２０３では、ステップＳｇ１２０２で特定した変動時間テーブルを参照することによって、ステップＳｇ１２０１で取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動時間情報を取得する。ステップＳｇ１２０３を実行した後、ステップＳｇ１２０４に進む。

【７２９２】

ステップＳｇ１２０４では、ステップＳｇ１２０３で取得した変動時間情報をＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた変動時間カウンタエリアにセットする。その後、変動時間設定処理を終了する。

【７２９３】

＜変動停止処理＞

次に、変動停止処理について説明する。変動停止処理は、遊技回制御処理のサブルーチン（図４８０：Ｓｇ０８０５）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７２９４】

図４８５は、変動停止処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１３０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアの特図変動中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図変動中フラグは、上述したように、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について変動表示を開始させる場合にＯＮにされ、その変動表示が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｇ１３０１の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａ

および第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が変動表示中であるか否かの判定が行われる。

【７２９５】

ステップＳｇ１３０１において、特図変動中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１３０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０２に進む。

【７２９６】

ステップＳｇ１３０２では、今回の遊技回の変動時間が経過したか否かを判定する。変動時間とは、上述したように、図柄列が変動を開始してから全ての図柄列が停止するまでの時間であり、単位遊技時間の一部である。具体的には、ステップＳｇ１３０２では、ＲＡＭ６４の変動時間カウンタエリア（各種カウンタエリア６４ｆ）に格納されている変動時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動時間情報の値は、前述した変動時間設定処理（図４８４）において設定されたものである。この設定された変動時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【７２９７】

ステップＳｇ１３０２において、変動時間が経過していると判定した場合には（Ｓｇ１３０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０３に進む。ステップＳｇ１３０３～ステップＳｇ１３１４は、第１図柄表示部３７ａまたは第２図柄表示部３７ｂの停止表示が開始される場合に実行される。

【７２９８】

ステップＳｇ１３０２において、変動時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｇ１３０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０３～ステップＳｇ１３１３を実行することなく、ステップＳｇ１３１４に進む。また、ステップＳｇ１３０１において、特図変動中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１３０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０２～ステップＳｇ１３１３を実行することなく、ステップＳｇ１３１４に進む。

【７２９９】

ステップＳｇ１３０３では、第１図柄表示部３７ａ及び第２図柄表示部３７ｂのうち今回の遊技回に対応した図柄表示部における図柄の変動を終了させる処理を行う。ステップＳｇ１３０３を実行した後、ステップＳｇ１３０４に進む。

【７３００】

ステップＳｇ１３０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図変動中フラグ記憶エリアに記憶されている特図変動中フラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１３０４を実行した後、ステップＳｇ１３０５に進む。

【７３０１】

ステップＳｇ１３０５では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグをＯＮする。特図確定中フラグは、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について停止表示を開始させる場合にＯＮにされ、その停止表示が終了する場合にＯＦＦにされる。ステップＳｇ１３０５を実行した後、ステップＳｇ１３０６に進む。

【７３０２】

ステップＳｇ１３０６では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、９Ｒ大当たりＡフラグ、および１Ｒ小当たりフラグの全てがＯＦＦであるか否かを判定する。ステップＳｇ１３０６において、全てがＯＦＦである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れであると判定した場合には（Ｓｇ１３０６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０７に進む。

【７３０３】

本実施形態のパチンコ機１０では、先に説明したように、主制御装置６０のＭＰＵ６２によって、時短回数カウンタＰＮＣの値を変動表示の実行回数と特２始動保留処理の実行回数との両方で更新（減算）し、当該時短回数カウンタの値が０に達した場合に、サポートモードを高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行させる構成としたが、ステップＳｇ１３０７からステップＳｇ１３１３までの処理は、変動表示の実行回数で時

短回数カウンタＰＮＣの値を更新するための処理である。

【７３０４】

ステップＳｇ１３０７では、サポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇの高頻度サポートモードフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７３０５】

ステップＳｇ１３０７において、高頻度サポートモードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１３０７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０８に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された停止時減算フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７３０６】

ステップＳｇ１３０８において、停止時減算フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１３０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３０９に進み、時短回数カウンタＰＮＣの値をデクリメントする。ステップＳｇ１３０９の処理は、本変動停止処理が第１図柄表示部３７ａと第２図柄表示部３７ｂとのうちのいずれについての変動停止処理かにかかわらず行われる。ステップＳｇ１３０９を実行した後、ステップＳｇ１３１０に進む。

【７３０７】

ステップＳｇ１３１０では、変動停止時減算演出コマンドを設定する。変動停止時減算演出コマンドは、変動停止時減算演出を実行することをサブ側の制御装置に認識させる情報を含むコマンドである。変動停止時減算演出コマンドは、前述した通常処理のコマンド出力処理（図４７９：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１３１０を実行した後、ステップＳｇ１３１１に進む。

【７３０８】

ステップＳｇ１３１１では、停止時減算フラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１３１１を実行した後、ステップＳｇ１３１２に進む。

【７３０９】

ステップＳｇ１３０８において、停止時減算フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１３０８：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０９～ステップＳｇ１３１１を実行することなく、ステップＳｇ１３１２に進む。

【７３１０】

ステップＳｇ１３１２では、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回るか否かを判定する。ステップＳｇ１３１２において、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていないと判定した場合には（Ｓｇ１３１２：ＮＯ）、ステップＳｇ１３１３に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１３１３を実行した後、ステップＳｇ１３１４に進む。

【７３１１】

ステップＳｇ１３１２において、時短回数カウンタＰＮＣの値が０を上回っていると判定した場合には（Ｓｇ１３１２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１３１３を実行することなく、ステップＳｇ１３１４に進む。ステップＳｇ１３０７において、高頻度サポートモードフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１３０７：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０８～ステップＳｇ１３１３を実行することなく、ステップＳｇ１３１４に進む。また、ステップＳｇ１３０６において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が外れでないと判定した場合には（Ｓｇ１３０６：ＮＯ）、ステップＳｇ１３０７～ステップＳｇ１３１３を実行することなく、ステップＳｇ１３１４に進む。

【７３１２】

ステップＳｇ１３１４では、確定時間経過時の処理である確定時間経過時処理を実行する。確定時間経過時処理の詳細については後述する。ステップＳｇ１３１５を実行した後、本変動停止処理を終了する。

【７３１３】

＜確定時間経過時処理＞

次に、確定時間経過時処理について説明する。確定時間経過時処理は、変動停止処理の

サブルーチン（図４８５：Ｓｇ１３１４）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７３１４】

図４８６は、確定時間経過時処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１４０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアの特図確定中フラグがＯＮであるか否かを判定する。特図確定中フラグは、上述したように、第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方について停止表示を開始させる場合にＯＮにされ、その停止表示が終了する場合にＯＦＦにされる。このため、ステップＳｇ１４０１の処理によれば、特図ユニット３７に備えられる第１図柄表示部３７ａおよび第２図柄表示部３７ｂのいずれか一方が確定中であるか否かの判定が行われる。

【７３１５】

ステップＳｇ１４０１において、特図確定中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１４０２に進む。

【７３１６】

ステップＳｇ１４０２では、今回の遊技回の確定時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ステップＳｇ１４０２では、予め定められた確定時間（例えば、１秒）が初期値として設定された確定時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該確定時間情報の値は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。

【７３１７】

ステップＳｇ１４０２において、確定時間が経過していると判定した場合には（Ｓｇ１４０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１４０３に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図確定中フラグ記憶エリアに記憶されている特図確定中フラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１４０３を実行した後、ステップＳｇ１４０４に進む。

【７３１８】

ステップＳｇ１４０４では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇにおける特図遊技回中フラグ記憶エリアに記憶されている特図遊技回中フラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１４０４を実行した後、ステップＳｇ１４０５に進む。

【７３１９】

ステップＳｇ１４０５では、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、および９Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１４０５において、３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、および９Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｇ１４０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１４０６に進む。

【７３２０】

ステップＳｇ１４０６では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された大当たり開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｇ１４０６の実行後、本確定時間経過時処理を終了する。

【７３２１】

一方、ステップＳｇ１４０５において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｇ１４０５：ＮＯ）、ステップＳｇ１４０７に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の１Ｒ小当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１４０７において、１Ｒ小当たりフラグがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選であると判定した場合には（Ｓｇ１４０７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１４０８に進む。

【７３２２】

ステップＳｇ１４０８では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶された小

当たり開閉実行モードフラグをＯＮする。ステップＳｇ１４０８の実行後、本確定時間経過時処理を終了する。

【７３２３】

一方、ステップＳｇ１４０７において、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が小当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｇ１４０７：ＮＯ）、ステップＳｇ１４０８を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。

【７３２４】

また、ステップＳｇ１４０１において、特図確定中フラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１４０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１４０２～ステップＳｇ１４０８を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。ステップＳｇ１４０２において、確定時間が経過していないと判定した場合には（Ｓｇ１４０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１４０３～ステップＳｇ１４０８を実行することなく、本確定時間経過時処理を終了する。

【７３２５】

＜遊技状態移行処理＞

次に、遊技状態移行処理について説明する。遊技状態移行処理は、通常処理のサブルーチン（図４７９：Ｓｇ０７０７）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７３２６】

図４８７は、遊技状態移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１５０１では、エンディング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。エンディング期間フラグは、開閉実行モードにおける大入賞口開閉処理期間の終了時（エンディング期間の開始時）にＯＮにされ、エンディング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。エンディング期間は、開閉実行モードにおいてエンディング演出を実行するための期間である。ここで、開閉実行モードとは、小当たりに基づく開閉実行モードおよび大当たり（小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）に基づく開閉実行モードのいずれも該当する。

【７３２７】

ステップＳｇ１５０１において、エンディング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１５０２に進み、開閉処理期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。開閉処理期間フラグは、開閉実行モード中においてオープニング期間が終了し、小当たり専用可変入賞装置５７の開閉扉５７ｂまたは可変入賞装置３６の開閉扉３６ｂの開閉動作が実行される期間である大入賞口開閉処理期間が開始されるタイミングでＯＮにされ、当該開閉動作が終了するタイミングでＯＦＦにされるフラグである。

【７３２８】

ステップＳｇ１５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１５０３に進み、オープニング期間フラグがＯＮであるか否かを判定する。オープニング期間フラグは、オープニング期間の開始時にＯＮにされ、オープニング期間の終了時にＯＦＦにされるフラグである。

【７３２９】

ステップＳｇ１５０３において、オープニング期間フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０３：ＮＯ）、ステップＳｇ１５０４に進み、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１５０４において、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５０５以降の大当たりに基づく開閉実行モードを開始させるための処理群に進む。

【７３３０】

ステップＳｇ１５０５では、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１５０６を実行した後、ステップＳｇ１５０６に進む。

【７３３１】

ステップＳｇ１５０６では、開閉シナリオを設定する開閉シナリオ設定処理を実行する。開閉シナリオは、ラウンド遊技における小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた開閉扉５７ｂまたは可変入賞装置３６に備えられた開閉扉３６ｂの開閉動作のパターンを定

めるもので、本実施形態では、開閉扉５７ｂ，３６ｂを閉鎖状態から開放状態へ移行する条件（以下、「開放条件」とも呼ぶ）と、開閉扉５７ｂ，３６ｂを開放状態から閉鎖状態へ移行する条件（以下、「閉鎖条件」とも呼ぶ）と、が記録されたプログラムである。

【７３３２】

開放条件は、例えば下記の通りである。

・パチンコ機１０の現在の状態が、開閉実行モードにおける各ラウンド遊技を開始するタイミングであること。

上記１つの項目が成立した場合に開閉扉５７ｂ，３６ｂは閉鎖状態から開放状態に移行する。

【７３３３】

閉鎖条件は、例えば下記の通りである。

・各ラウンド遊技を開始してからの経過時間が、予め定められた上限継続時間（例えば１５秒）を超えること。

・各ラウンド遊技を開始してから大入賞口５７ａ，３６ａへ入球した遊技球の個数が、予め定められた上限個数を超えること。

上記２つの項目のうちのいずれか一方が成立した場合に、開閉扉５７ｂ，３６ｂは開放状態から閉鎖状態に移行する。

【７３３４】

開閉シナリオは、ＲＯＭ６３の開閉シナリオ記憶エリア６３ｈに予め記憶されている。ステップＳｇ１５０６の開閉シナリオ設定処理は、当たりの種別に対応したフラグ（当たりフラグ）と、実行契機判定フラグと等に基づいて、開閉シナリオ記憶エリア６３ｈの中から開閉シナリオを選択することによって設定する。ステップＳｇ１５０６を実行した後、ステップＳｇ１５０７に進む。

【７３３５】

ステップＳｇ１５０７では、オープニング時間設定処理を実行する。オープニング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるオープニング期間の時間的長さ（以下、オープニング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のオープニング期間において同じ一定の長さのオープニング時間を設定する。具体的には、オープニング時間を決定するオープニング期間タイマカウンタエリアに「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、オープニング期間タイマカウンタエリアは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｇ１５０７を実行した後、ステップＳｇ１５０８に進む。

【７３３６】

ステップＳｇ１５０８では、オープニングコマンドを設定する。設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４７９）におけるステップＳｇ０７０３にて、音声発光制御装置９０に送信される。このオープニングコマンドには、設定したオープニング時間および今回の開閉実行モードのラウンド数の情報が含まれる。音声発光制御装置９０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、オープニング時間および大入賞口開閉処理期間に対応した演出の内容を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。ステップＳｇ１５０８を実行した後、ステップＳｇ１５０９に進み、オープニング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【７３３７】

一方、ステップＳｇ１５０４において、大当たり開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１５０４：ＮＯ）、ステップＳｇ１５１０に進み、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１５１０において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５１０：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５０５を実行することなく、ステップＳｇ１５０６に進み、ステップＳｇ１５０６～ステップＳｇ１５０９の処理を行う。

【７３３８】

ステップＳｇ１５１０において、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮではないと判定

した場合には（Ｓｇ１５１０：ＮＯ）、ステップＳｇ１５１１に進み、Ｖ入賞フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７３３９】

ステップＳｇ１５１１において、Ｖ入賞フラグがＯＮであると判定した場合には（ステップＳｇ１５１１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１２に進み、大当たり開閉実行モードフラグをＯＮにし、その後、ステップＳｇ１５１３に進み、実行契機判定フラグをＯＮする。実行契機判定フラグは、今回の大当たり開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものであるか否かを判別するためのフラグである。ステップＳｇ１５１３を実行した後、ステップＳｇ１５０５に進み、ステップＳｇ１５０５～ステップＳｇ１５０９の処理を行う。すなわち、本実施形態では、当たり抽選において大当たりに当選した場合（大当たり開閉実行モードフラグがＯＮになった場合）だけでなく、Ｖ入賞口５９に遊技球が入球してＶ入賞大当たりに当選した場合（Ｖ入賞フラグがＯＮになった場合）にも、大当たり開閉実行モードが開始されることになる。

【７３４０】

一方、ステップＳｇ１５１１において、Ｖ入賞フラグがＯＮではないと判定した場合には（ステップＳｇ１５１１：ＮＯ）、本遊技状態移行処理を終了する。

【７３４１】

ステップＳｇ１５０３において、オープニング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１５に進む。

【７３４２】

ステップＳｇ１５１５では、オープニング期間が終了したか否かを判定する。具体的には、オープニング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｇ１５１５において、オープニング期間が終了したと判定した場合には（Ｓｇ１５１５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５１６に進み、オープニング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１５１７に進む。

【７３４３】

ステップＳｇ１５１７では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ６４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶されているアドレス情報を確認する。そして、確認したアドレス情報に基づいて、ＲＯＭ６３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９に出力する。これにより、ラウンド表示部３９では上記出力に係るラウンドの情報が表示される。ステップＳｇ１５１７を実行した後、ステップＳｇ１５１８に進む。

【７３４４】

ステップＳｇ１５１８では、開閉処理期間フラグをＯＮにする。続くステップＳｇ１５１９では、開閉処理開始コマンドを設定する。開閉処理開始コマンドは、開閉処理期間が開始されたことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。開閉処理開始コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４７９：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１５１９を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【７３４５】

ステップＳｇ１５０２において、開閉処理期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２０に進み、大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理については後述する。ステップＳｇ１５２０を実行した後、ステップＳｇ１５２１に進む。

【７３４６】

ステップＳｇ１５２１では、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定する。具体的には、開閉扉５７ｂ，３６ｂが開放された回数をカウントするための第１ラウンドカウンタエリアの値が「０」であるか否かによって、大入賞口開閉処理が終了したか否かを判定す

る。ステップＳｇ１５２１において、大入賞口開閉処理が終了したと判定した場合には（Ｓｇ１５２１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２２に進む。一方、ステップＳｇ１５２１において、大入賞口開閉処理が終了していないと判定した場合には（Ｓｇ１５２１：ＮＯ）、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【７３４７】

ステップＳｇ１５２２では、開閉処理期間フラグをＯＦＦにし、その後、ステップＳｇ１５２３に進む。

【７３４８】

ステップＳｇ１５２３では、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４５におけるラウンド表示部３９が消灯されるように当該ラウンド表示部３９の表示制御を終了する。ステップＳｇ１５２３を実行した後、ステップＳｇ１５２４に進む。

【７３４９】

ステップＳｇ１５２４では、エンディング時間設定処理を実行する。エンディング時間設定処理は、開閉実行モードにおけるエンディング期間の時間的長さ（以下、エンディング時間とも呼ぶ）を設定する処理である。本実施形態においては、毎回のエンディング期間において同じ一定の長さのエンディング時間を設定する。具体的には、エンディング時間を決定するエンディング期間タイマカウンタエリアに「３０００」（すなわち、６ｓｅｃ）をセットする。なお、エンディング期間タイマカウンタエリアは、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられている。ステップＳｇ１５２４を実行した後、ステップＳｇ１５２５に進む。

【７３５０】

ステップＳｇ１５２５では、エンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４７９）におけるステップＳｇ０７０３において、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０では、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。ステップＳｇ１５２５を実行した後、ステップＳｇ１５２６に進む。

【７３５１】

ステップＳｇ１５２６では、エンディング期間フラグをＯＮにする。その後、本遊技状態移行処理を終了する。

【７３５２】

ステップＳｇ１５０１において、エンディング期間フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１５０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２７に進む。

【７３５３】

ステップＳｇ１５２７では、エンディング期間が終了したか否かの判定を行う。具体的には、エンディング時間設定処理（Ｓｇ１５２４）において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｇ１５２４において、エンディング時間として設定したエンディング期間タイマカウンタエリアの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１５２７：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５２８に進む。

【７３５４】

ステップＳｇ１５２８では、エンディング期間フラグをＯＦＦにする。その後、ステップＳｇ１５２９に進み、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、および９Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１５２９において、３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、および９Ｒ大当たりＡフラグのいずれもＯＦＦである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選でないと判定した場合には（Ｓｇ１５２９：ＮＯ）、ステップＳｇ１５３０に進み、実行契機判定フラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７３５５】

ステップＳｇ１５３０において、実行契機判定フラグがＯＮであると判定された場合に

は（Ｓｇ１５３０：ＹＥＳ）、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものであることから、ステップＳｇ１５３１に進む。

【７３５６】

ステップＳｇ１５３１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのＶ入賞フラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１５３１を実行した後、ステップＳｇ１５３２に進み、実行契機判定フラグをＯＦＦにする。ステップＳｇ１５３２を実行した後、ステップＳｇ１５３３に進む。

【７３５７】

一方、ステップＳｇ１５２９において、３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、および９Ｒ大当たりＡフラグのうちのいずれかがＯＮである、すなわち、今回の遊技回に係る当たり抽選の当否結果が大当たり当選であると判定した場合には（Ｓｇ１５２９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１５３０～ステップＳｇ１５３２を実行することなく、ステップＳｇ１５３３に進む。

【７３５８】

ステップＳｇ１５３３では、エンディング期間終了時の移行処理を実行する。エンディング期間終了時の移行処理は、大当たり又は小当たりに基づく開閉実行モードにおけるエンディング期間が終了した後の遊技回の各種モードを設定するための処理である。エンディング期間終了時の移行処理の詳細は後述する。ステップＳｇ１５３３を実行した後、ステップＳｇ１５３４に進む。

【７３５９】

一方、ステップＳｇ１５３０において、実行契機判定フラグがＯＮでないと判定された場合には（Ｓｇ１５３０：ＮＯ）、今回の開閉実行モードの実行の契機がＶ入賞大当たり当選によるものではないことから、ステップＳｇ１５３１～ステップＳｇ１５３３を実行することなく、ステップＳｇ１５３４に進む。

【７３６０】

ステップＳｇ１５３４では、開閉実行モード終了コマンドを設定する。設定された開閉実行モード終了コマンドは、通常処理（図４７９）におけるコマンド出力処理（ステップＳｇ０７０３）にて、音声発光制御装置９０に送信される。音声発光制御装置９０は、開閉実行モード終了コマンドを受信したことに基づいて、エンディング演出を終了するように設定する。ステップＳｇ１５３４を実行した後、ステップＳｇ１５３５に進む。

【７３６１】

ステップＳｇ１５３５では、小当たり開閉実行モード用終了処理を実行する。小当たり開閉実行モード用終了処理では、小当たり開閉実行モードフラグがＯＮであった場合には当該フラグをＯＦＦにし、小当たりに基づく開閉実行モードの開始時に高頻度サポートモードフラグがＯＮであった場合には当該高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。その後、ステップＳｇ１５３６に進み、大当たり開閉実行モードフラグをＯＦＦする。ステップＳｇ１５３６を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【７３６２】

ステップＳｇ１５２７において、エンディング期間が終了していないと判定された場合には、ステップＳｇ１５２８～ステップＳｇ１５３６を実行することなく、本遊技状態移行処理を終了する。

【７３６３】

＜大入賞口開閉処理＞

次に、大入賞口開閉処理について説明する。大入賞口開閉処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４８７：Ｓｇ１５２０）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７３６４】

図４８８は、大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１６０１では、小当たり専用可変入賞装置５７に備えられた開閉扉（以下、小当たり用の開閉扉とも呼ぶ）５７ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１特別電動役物駆動部５

７ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｇ１６０１において、開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１６０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１６０２に進む。

【７３６５】

ステップＳｇ１６０２では、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１６０２において、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１６０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０３に進む。

【７３６６】

ステップＳｇ１６０３では、小当たり用の開閉扉５７ｂを開放する。その後、ステップＳｇ１６０４に進む。

【７３６７】

ステップＳｇ１６０４では、第１開閉扉開放コマンドを設定する。第１開閉扉開放コマンドは、小当たり用の開閉扉５７ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４７９：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１６０４を実行した後、ステップＳｇ１６０８に進む。

【７３６８】

ステップＳｇ１６０２において、小当たり用の開閉扉５７ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１６０３およびステップＳｇ１６０４を実行することなく、ステップＳｇ１６０８に進む。

【７３６９】

ステップＳｇ１６０１において、小当たり用の開閉扉５７ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｇ１６０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０５に進む。

【７３７０】

ステップＳｇ１６０５では、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１６０５において、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１６０５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６０６に進む。

【７３７１】

ステップＳｇ１６０６では、小当たり用の開閉扉５７ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｇ１６０７に進む。

【７３７２】

ステップＳｇ１６０７では、第１開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第１開閉扉閉鎖コマンドは、小当たり用の開閉扉５７ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第１開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４７９：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１６０７を実行した後、ステップＳｇ１６０８に進む。

【７３７３】

ステップＳｇ１６０５において、小当たり用の開閉扉５７ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６０５：ＮＯ）、ステップＳｇ１６０６およびステップＳｇ１６０７を実行することなく、ステップＳｇ１６０８に進む。

【７３７４】

ステップＳｇ１６０８では、可変入賞装置３６に備えられた開閉扉（以下、大当たり用の開閉扉とも呼ぶ）３６ｂは開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２特別電動役物駆動部３６ｃの駆動状態に基づいて判定を行う。ステップＳｇ１６０８において、大当たり用の開閉扉３６ｂは開放中ではないと判定した場合には（Ｓｇ１６０８：ＮＯ）、ステップＳｇ１６０９に進む。

【７３７５】
ステップＳｇ１６０９では、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１６０２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１６０９：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６１０に進む。
【７３７６】
ステップＳｇ１６１０では、大当たり用の開閉扉３６ｂを開放する。その後、ステップＳｇ１６１１に進む。
【７３７７】
ステップＳｇ１６１１では、第２開閉扉開放コマンドを設定する。第２開閉扉開放コマンドは、大当たり用の開閉扉３６ｂが開放したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉開放コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４７９：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１６１１を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【７３７８】
ステップＳｇ１６０９において、大当たり用の開閉扉３６ｂの開放条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６０９：ＮＯ）、ステップＳｇ１６１０およびステップＳｇ１６１１を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【７３７９】
ステップＳｇ１６０８において、大当たり用の開閉扉３６ｂは開放中であると判定した場合には（Ｓｇ１６０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６１２に進む。
【７３８０】
ステップＳｇ１６１２では、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したか否かを判定する。具体的には、開閉シナリオ設定処理によって設定された開閉シナリオを読み込み、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１６１２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立したと判定した場合には（Ｓｇ１６１２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１６１３に進む。
【７３８１】
ステップＳｇ１６１３では、大当たり用の開閉扉３６ｂを閉鎖する。その後、ステップＳｇ１６１４に進む。
【７３８２】
ステップＳｇ１６１４では、第２開閉扉閉鎖コマンドを設定する。第２開閉扉閉鎖コマンドは、大当たり用の開閉扉３６ｂが閉鎖したことをサブ側の制御装置に認識させるためのコマンドである。第２開閉扉閉鎖コマンドは、通常処理のコマンド出力処理（図４７９：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１６１４を実行した後、大入賞口開閉処理を終了する。
【７３８３】
ステップＳｇ１６１２において、大当たり用の開閉扉３６ｂの閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓｇ１６１２：ＮＯ）、ステップＳｇ１６１３およびステップＳｇ１６１４を実行することなく、大入賞口開閉処理を終了する。
【７３８４】
＜エンディング期間終了時の移行処理＞
次に、エンディング期間終了時の移行処理について説明する。エンディング期間終了時の移行処理は、遊技状態移行処理のサブルーチン（図４８７：Ｓｇ１５３３）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。
【７３８５】
図４８９は、エンディング期間終了時の移行処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１７０１では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている３Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳｇ１７０１において、３Ｒ大

当たりＡフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１７０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１７０２に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている９Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであるか否かを判定する。

【７３８６】

ステップＳｇ１７０１において３Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｇ１７０１：ＹＥＳ）、またはステップＳｇ１７０２において９Ｒ大当たりＡフラグがＯＮであると判定した場合（Ｓｇ１７０２：ＹＥＳ）には、ステップＳｇ１７０３に進む。

【７３８７】

ステップＳｇ１７０３では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている当たりフラグ（３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、９Ｒ大当たりＡフラグ、および１Ｒ小当たりフラグ）をＯＦＦする。その後、ステップＳｇ１７０４に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＮにする。これによって、遊技状態は高サポ状態に移行される。その後、ステップＳｇ１７０５に進み、時短回数カウンタＰＮＣに４がセットされる。これによって、高サポ状態が継続する遊技回の実行回数は４回に設定される。ステップＳｇ１７０５の実行後、ステップＳｇ１７０６に進む。

【７３８８】

ステップＳｇ１７０６では、サポートモードが高頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである高頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｇ１７０６を実行した後、ステップＳｇ１７０７に進む。

【７３８９】

ステップＳｇ１７０７では、時短回数演出コマンドを設定する。時短回数演出コマンドは、高サポ状態中において時短回数カウンタの値を図柄表示装置４１に表示する演出（時短回数演出）を実行することをサブ側の制御装置に認識させる情報を含むコマンドである。時短回数演出コマンドは、前述した通常処理のコマンド出力処理（図４７９：ステップＳｇ０７０３）において音声発光制御装置９０に送信される。ステップＳｇ１７０７を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【７３９０】

一方、ステップＳｇ１７０２において、９Ｒ大当たりＡフラグがＯＮでないと判定した場合には（Ｓｇ１７０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１７０８に進み、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇに記憶されている当たりフラグ（３Ｒ大当たりＡフラグ、３Ｒ大当たりＢフラグ、９Ｒ大当たりＡフラグ、および１Ｒ小当たりフラグ）をＯＦＦする。その後、ステップＳｇ１７０９に進み、高頻度サポートモードフラグをＯＦＦする。その後、ステップＳｇ１７１０に進み、サポートモードが低頻度サポートモードであることをサブ側の制御装置に認識させるための情報を含むコマンドである低頻度サポートモードコマンドを、音声発光制御装置９０への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳｇ１７１０を実行した後、エンディング期間終了時の移行処理を終了する。

【７３９１】

＜電役サポート用処理＞

次に、電役サポート用処理について説明する。電役サポート用処理は、通常処理のサブルーチン（図４７９：Ｓｇ０７０８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７３９２】

図４９０は、電役サポート用処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１８０１では、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート中フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート中フラグは、第２始動口３４の普通電動役物３４ａを開放状態にさせる場合にＯＮにされ、閉鎖状態に復帰させる場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８０１において、サポート中フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１８０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１８０２に進む。

【７３９３】
　ステップＳｇ１８０２では、ＲＡＭ６４の各種フラグ記憶エリア６４ｇのサポート当選フラグがＯＮであるか否かを判定する。サポート当選フラグは、普通電動役物３４ａを開放状態とするか否かの普通電動役物開放抽選において開放当選となった場合にＯＮにされ、サポート中フラグがＯＮである場合にＯＦＦにされるフラグである。ステップＳｇ１８０２において、サポート当選フラグがＯＮではないと判定した場合には（Ｓｇ１８０２:ＮＯ）、ステップＳｇ１８０３に進む。
【７３９４】
　ステップＳｇ１８０３では、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。第２タイマカウンタエリアＴ２にセットされたカウント値は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【７３９５】
　ステップＳｇ１８０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１８０３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１８０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０４に進む。
【７３９６】
　ステップＳｇ１８０４では、普図ユニット３８における図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳｇ１８０４において、変動表示の終了タイミングであると判定した場合には（Ｓｇ１８０４：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０５に進み、外れ表示を設定した後、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における図柄の変動表示が終了される。一方、ステップＳｇ１８０４において、変動表示の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓｇ１８０４：ＮＯ）、ステップＳｇ１８０６に進む。
【７３９７】
　ステップＳｇ１８０６では、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。ステップＳｇ１８０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１８０６：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｇ１８０６において、役物保留個数ＳＮの値が「０」より大きいと判定した場合には（Ｓｇ１８０６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０７に進む。
【７３９８】
　ステップＳｇ１８０７では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、その後、ステップＳｇ１８０８に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳｇ１８０７において開閉実行モードではなく（Ｓｇ１８０７：ＮＯ）、且つ、ステップＳｇ１８０８において高頻度サポートモードである場合には（Ｓｇ１８０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８０９に進み、普通電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０～４６１であった場合に、電役長開放に当選となる。また、普通電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５００」（すなわち５．０ｓｅｃ）をセットする。第２タイマカウンタエリアＴ２は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算される。その後、ステップＳｇ１８１０に進む。
【７３９９】
　ステップＳｇ１８１０では、ステップＳｇ１８０９の普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１８１０において、普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であると判定した場合には（Ｓｇ１８１０：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１１に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、ＲＡＭ６４の各種カウンタエリア６４ｆに設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットする。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２は、普通電動役物３４ａが開放された回数をカウ

ントするためのカウンタエリアである。その後、電役サポート用処理を終了する。

【７４００】

一方、ステップＳｇ１８１０において、普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選でないと判定した場合には（Ｓｇ１８１０：ＮＯ）、ステップＳｇ１８１１の処理を実行することなく、電役サポート用処理を終了する。

【７４０１】

ステップＳｇ１８０７において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｇ１８０７：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｇ１８０８において高頻度サポートモードでないと判定した場合には（Ｓｇ１８０８：ＮＯ）、ステップＳｇ１８１２に進み、普通電動役物開放抽選を行う。具体的には、電役保留エリア６４ｄに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ５の値が０または１であった場合に、電役短開放に当選となる。また、普通電動役物開放抽選と同時に第２タイマカウンタエリアＴ２に「３００」（すなわち０．６ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳｇ１８１３に進む。

【７４０２】

ステップＳｇ１８１３では、ステップＳｇ１８１２の普通電動役物開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。ステップＳｇ１８１３において、サポート当選でないと判定した場合には（Ｓｇ１８１３：ＮＯ）、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｇ１８１３において、サポート当選であると判定した場合には（Ｓｇ１８１３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１４に進み、サポート当選フラグをＯＮにするとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【７４０３】

ステップＳｇ１８０２において、サポート当選フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１８０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１５に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普図ユニット３８の変動時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｇ１８１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１８１５：ＮＯ）、普図ユニット３８における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。一方、ステップＳｇ１８１５において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１８１５：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１６に進む。

【７４０４】

ステップＳｇ１８１６では、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で普図ユニット３８における絵柄の変動表示が終了される。その後、ステップＳｇ１８１７に進み、サポート中フラグをＯＮにするとともに、サポート当選フラグをＯＦＦにする。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【７４０５】

ステップＳｇ１８０１において、サポート中フラグがＯＮであると判定した場合には（Ｓｇ１８０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１８１８に進み、普通電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉制御処理を実行する。その後、本電役サポート用処理を終了する。

【７４０６】

＜電役開閉制御処理＞

次に、電役開閉制御処理について説明する。電役開閉制御処理は、電役サポート用処理のサブルーチン（図４９０：Ｓｇ１８１８）として主制御装置６０のＭＰＵ６２によって実行される。

【７４０７】

図４９１は、電役開閉制御処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ１９０１では、普通電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。普通電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かによって判定する。普通電動役物３４ａが開放されていると判定した場合には（Ｓｇ１９０１：ＹＥＳ）、ステッ

プＳｇ１９０２に進む。

【７４０８】

ステップＳｇ１９０２では、普通電動役物３４ａを閉鎖する特別閉鎖条件が成立しているか否かを判定する。ここで、特別閉鎖条件とは、普通電動役物３４ａの開放中に第２始動口３４へ遊技球が入球することである。ステップＳｇ１９０２において、特別閉鎖条件が成立していないと判定された場合には（Ｓｇ１９０２：ＮＯ）、ステップＳｇ１９０３に進む。

【７４０９】

ステップＳｇ１９０３では、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普通電動役物３４ａの開放継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｇ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１９０３：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。すなわち、普通電動役物３４ａの開放継続時間が終了していない場合は、本電役開閉制御処理を終了する。

【７４１０】

ステップＳｇ１９０３において、第２タイマカウンタエリアＴ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１９０３：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０４に進む。

【７４１１】

ステップＳｇ１９０２において、特別閉鎖条件が成立していると判定された場合には（Ｓｇ１９０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０３を実行することなく、ステップＳｇ１９０４に進む。

【７４１２】

ステップＳｇ１９０４では、普通電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「５」（すなわち０．０１ｓｅｃ）をセットする。すなわち、普通電動役物３４ａの開放継続時間の計測手段としての第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」である場合には、普通電動役物３４ａを閉鎖するとともに、今度は第２タイマカウンタエリアＴ２を普通電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用い、第２タイマカウンタエリアＴ２に「５」をセットする。ステップＳｇ１９０４を実行した後、ステップＳｇ１９０５に進む。

【７４１３】

ステップＳｇ１９０５では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１減算した後に、ステップＳｇ１９０６に進み、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳｇ１９０６において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１９０６：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｇ１９０６において、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１９０６：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０７に進み、サポート中フラグをＯＦＦにする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【７４１４】

ステップＳｇ１９０１において、普通電動役物３４ａが開放中でないと判定した場合には（Ｓｇ１９０１：ＮＯ）、ステップＳｇ１９０８に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。この場合、第２タイマカウンタエリアＴ２は、普通電動役物３４ａの閉鎖継続時間を計測するためのパラメーターとして用いられる。ステップＳｇ１９０８において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」でないと判定した場合には（Ｓｇ１９０８：ＮＯ）、そのまま本電役開閉制御処理を終了する。一方、ステップＳｇ１９０８において、第２タイマカウンタエリアＴ２が「０」であると判定した場合には（Ｓｇ１９０８：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９０９に進み、普通電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。その後、ステップＳｇ１９１０に進む。

【７４１５】

ステップＳｇ１９１０では、開閉実行モード中であるか否かを判定し、開閉実行モード

中でないと判定した場合には（Ｓｇ１９１０：ＮＯ）、ステップＳｇ１９１１に進み、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【７４１６】

ステップＳｇ１９１１において、高頻度サポートモード中であると判定した場合には（Ｓｇ１９１１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ１９１２に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【７４１７】

一方、ステップＳｇ１９１０において開閉実行モードであると判定した場合（Ｓｇ１９１０：ＹＥＳ）、又は、ステップＳｇ１９１１において高頻度サポートモードではないと判定した場合には（Ｓｇ１９１１：ＮＯ）、ステップＳｇ１９１３に進み、第２タイマカウンタエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。その後、本電役開閉制御処理を終了する。

【７４１８】

《１０－６》音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される各種処理：

次に、予告演出や結果告知演出を実行するために、音声発光制御装置及び表示制御装置において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に音声発光制御装置９０において実行される処理について説明し、その後、表示制御装置１００において実行される処理について説明する。

【７４１９】

＜音声発光制御装置において実行される各種処理＞

＜タイマ割込み処理＞

最初に、音光側ＭＰＵ９２によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。

【７４２０】

図４９２は、音光側ＭＰＵ９２において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、比較的短い周期（例えば２ｍｓｅｃ）で繰り返し実行される。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【７４２１】

ステップＳｇ２００１では、コマンド記憶処理を実行する。コマンド記憶処理は、主側ＭＰＵ６２からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音光側ＲＡＭ９４に記憶するための処理である。音光側ＲＡＭ９４には、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドの記憶及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主側ＭＰＵ６２から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次記憶されるとともに、記憶された順序に従って順次読み出される。ステップＳｇ２００１を実行した後、ステップＳｇ２００２に進む。

【７４２２】

ステップＳｇ２００２では、保留コマンド対応処理を実行する。保留コマンド対応処理では、ステップＳｇ２００１で記憶したコマンドのうちの第１保留コマンドに対応した処理を行う。保留コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２００２を実行した後、ステップＳｇ２００３に進む。

【７４２３】

ステップＳｇ２００３では、遊技回演出設定処理を実行する。遊技回演出設定処理では、図柄の変動が開始してから停止するまでの遊技回において実行する演出の設定を行う。遊技回演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２００３を実行した後、ステップＳｇ２００４に進む。

【７４２４】

ステップＳｇ２００４では、開閉実行モード演出用処理を実行する。開閉実行モード演出用処理では、オープニング期間における演出や、大入賞口開閉処理期間における演出、エンディング期間における演出に関する処理を行う。ステップＳｇ２００４を実行した後、ステップＳｇ２００５に進む。

【７４２５】
ステップＳｇ２００５では、報知演出用処理を実行する。報知演出用処理は、様々な報知演出を実現するための処理である。報知演出としては、例えば、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることを遊技者に報知するための右打ち報知演出や、遊技球発射機構による発射態様を右打ちから左打ちに戻すことを遊技者に報知するための左打ち報知演出、遊技球発射機構による発射態様を右打ちとすることによってＶ入賞口５９に遊技球を入球させることを遊技者に報知するためのＶ狙い報知演出などを実現する。また、ステップＳｇ２００５を実行した後、ステップＳｇ２００６に進む。
【７４２６】
ステップＳｇ２００６では、背景演出用処理を実行する。背景演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した遊技状態を示すコマンドに応じて定まる背景画像（背景動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。例えば、低サポ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像や、ラッシュステージ時のラッシュ時演出モードに対応した背景画像等を表示させる処理を行う。ステップＳｇ２００６を実行した後、ステップＳｇ２００７に進む。
【７４２７】
ステップＳｇ２００７では、時短回数演出用処理を実行する。時短回数演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した時短回数演出コマンドに応じて定まる演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、当該演出画像として、図柄表示装置４１の表示面４１ｃに時短回数表示領域ＲＣ（図４６５～図４６８参照）を表示させる。遊技者は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された時短回数表示領域ＲＣを視認することによって、ラッシュステージＨ３の残り回数を認めることができる。この結果、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを付与することができる。ステップＳｇ２００７を実行した後、ステップＳｇ２００８に進む。
【７４２８】
ステップＳｇ２００８では、保留格納時減算演出用処理を実行する。保留格納時減算演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した保留格納時減算演出コマンドに応じて定まる演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、図４６５および図４６６を用いて先に説明した保留格納時減算演出を図柄表示装置４１の表示面４１ｃに表示させる。遊技者は、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示された保留格納時減算演出を視認することによって、ラッシュステージＨ３の残り回数が減っていくことを認めることができる。この結果、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう付与することができる。ステップＳｇ２００８を実行した後、ステップＳｇ２００９に進む。
【７４２９】
ステップＳｇ２００９では、変動停止時減算演出用処理を実行する。変動停止時減算演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した変動停止時減算演出コマンドに応じて定まる演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、図４６７および図４６８を用いて先に説明した変動停止時減算演出を図柄表示装置４１の表示面４１ｃに表示させる。遊技者は、表示面４１ａに表示された変動停止時減算演出を視認することによって、ラッシュステージＨ３の残り回数が減っていくことを認めることができる。この結果、遊技者に当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう付与することができる。ステップＳｇ２００９を実行した後、ステップＳｇ２０１０に進む。
【７４３０】
ステップＳｇ２０１０では、変動開始時減算演出用処理を実行する。変動開始時減算演出用処理では、主側ＭＰＵ６２から受信した変動開始時減算演出コマンドに応じて定まる演出画像を図柄表示装置４１に表示させる処理を行う。具体的には、先に説明した変動開始時減算演出を図柄表示装置４１の表示面４１ｃに表示させる。遊技者は、表示面４１ａに表示された変動開始時減算演出を視認することによって、ラッシュステージＨ３の残り回数が減ることを認めることができる。この結果、遊技者に当たり当選することへの期待

感とドキドキ感とをいっそう付与することができる。ステップＳｇ２０１０を実行した後、ステップＳｇ２０１１に進む。

【７４３１】

ステップＳｇ２０１１では、その他の処理を実行する。その他の処理は、遊技者によって遊技が行われていない時にデモ画像（動画）を図柄表示装置４１に表示させる処理等である。ステップＳｇ２０１１を実行した後、ステップＳｇ２０１２に進む。

【７４３２】

ステップＳｇ２０１２では、各種ランプ４７の発光制御を行うための発光制御処理を実行する。発光制御処理では、上記の各演出用処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ４７の発光制御を行う。ステップＳｇ２０１２を実行した後、ステップＳｇ２０１３に進む。

【７４３３】

ステップＳｇ２０１３では、スピーカー４６の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記のＢＧＭ用処理及び各演出用処理において読み出された音声データに基づいて、スピーカー４６の音声出力制御を行う。ステップＳｇ２０１３を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【７４３４】

＜保留コマンド対応処理＞

次に、保留コマンド対応処理について説明する。保留コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４９２：Ｓｇ２００２）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【７４３５】

図４９３は、保留コマンド対応処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２１０１では、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳｇ２１０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｇ２１０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０２に進む。

【７４３６】

ステップＳｇ２１０２では、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであるか否かを判定する。ステップＳｇ２１０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には（Ｓｇ２１０２：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２１０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第１保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第１保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第１保留個数カウンタエリアの更新処理では、第１保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となった保留コマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｇ２１０３を実行した後、ステップＳｇ２１０５に進む。

【７４３７】

ステップＳｇ２１０２において、今回の読み出し対象となった保留コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて送信されたものでないと判定した場合（Ｓｇ２１０２：ＮＯ）、すなわち、当該保留コマンドが第２始動口３４への入球に基づいて送信されたものであると判定した場合には、ステップＳｇ２１０４に進み、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた第２保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。第２保留個数カウンタエリアは、第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。第２保留個数カウンタエリアの更新処理では、第２保留個数カウンタエリアの情報を、今回の読み出し対象となったコマンドに含まれる保留個数の情報に更新する。ステップＳｇ２１０４を実行した後、ステップＳｇ２１０５に進む。

【７４３８】

ステップＳｇ２１０３及びステップＳｇ２１０４の処理を上記のようにした理由につい

て説明する。本実施形態では、パチンコ機１０の電源遮断中において、主制御装置６０のＲＡＭ６４に対してはバックアップ電力が供給されるのに対して、音声発光制御装置９０のＲＡＭ９４に対してはバックアップ電力が供給されない。このため、第１始動口３３又は第２始動口３４への入球に係る保留情報が主制御装置６０のＲＡＭ６４に記憶されている状況において電源が遮断されると、主制御装置６０では保留情報が記憶保持されるのに対して、音声発光制御装置９０では保留情報が０個であると把握される。この場合に、仮に、音声発光制御装置９０において保留コマンドを受信する度に第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアをカウントアップする構成を採用すると、主制御装置６０において実際に保留記憶されている保留情報の数と、音声発光制御装置９０において把握している保留情報の数とが一致しなくなるといった不都合が生じ得る。これに対して、上記の本実施形態のように、主制御装置６０は、保留個数の情報を含めて保留コマンドを送信するとともに、音声発光制御装置９０では保留コマンドを受信する度にそのコマンドに含まれる保留個数の情報を第１保留個数カウンタエリア又は第２保留個数カウンタエリアに設定する構成を採用することによって、上記のような不都合の発生を抑制することができる。

【７４３９】

ステップＳｇ２１０５では、音光側ＲＡＭ９４の各種カウンタエリア９４ｂに設けられた合計保留個数カウンタエリアの更新処理を実行する。合計保留個数カウンタエリアは、第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数と第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数との和を音光側ＭＰＵ９２において特定するためのカウンタエリアである。当該更新処理では、合計保留個数カウンタエリアの情報を、第１保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報と第２保留個数カウンタエリアにおいて計測されている保留個数の情報との和の情報に更新する。ステップＳｇ２１０５を実行した後、ステップＳｇ２１０６に進む。

【７４４０】

ステップＳｇ２１０１において、主側ＭＰＵ６２から保留コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ２１０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２１０２～ステップＳｇ２１０５を実行することなく、ステップＳｇ２１０６に進む。

【７４４１】

ステップＳｇ２１０６では、対応制御処理である保留表示制御処理を実行する。具体的には、ステップＳｇ２１０３において特定された第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第１保留表示部３７ｃの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御するとともに、ステップＳｇ２１０４において特定された第２始動口３４への入球に基づいて取得された保留情報の個数に基づいて、第２保留表示部３７ｄの表示態様（点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせ）を制御する。ステップＳｇ２１０６を実行した後、本保留コマンド対応処理を終了する。

【７４４２】

＜遊技回演出設定処理＞

次に、遊技回演出設定処理について説明する。遊技回演出設定処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図４９２：Ｓｇ２００３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【７４４３】

図４９４は、遊技回演出設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２２０１では、変動用コマンド及び種別コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳｇ２２０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓｇ２２０１：ＮＯ）、本遊技回演出設定処理を終了する。一方、ステップＳｇ２２０１において、変動用コマンド及び種別コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓｇ２２０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２２０２に進む。

【７４４４】

ステップＳｇ２２０２では、今回受信した変動用コマンドと種別コマンドとを読み出し

、これらのコマンドから、大当たりの有無、小当たりの有無、大当たり当選する場合（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合も含む）の大当たりの種別、リーチ発生の有無、および変動時間の情報をそれぞれ把握する。そして、把握した情報を音光側ＭＰＵ９２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳｇ２２０３に進む。

【７４４５】

ステップＳｇ２２０３では、演出パターン設定処理を実行する。演出パターン設定処理は、今回の遊技回において実行する演出のパターン（予告演出、リーチ演出の内容や実行のタイミング）を演出パターンテーブルに基づいて決定し、設定する処理である。演出パターン設定処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２２０３を実行した後、ステップＳｇ２２０４に進む。

【７４４６】

ステップＳｇ２２０４では、停止図柄の設定処理を実行する。停止図柄の設定処理では、今回の遊技回の当たり抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であった場合には、有効ラインＬ１（図４５３（ｂ）参照）上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。具体的には、今回の遊技回の当たり抽選で大当たりまたは小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＡである場合には、７を除いた同一の奇数図柄の組合せ、すなわち、１１１、３３３、または５５５が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が３Ｒ大当たりＢである場合には、８を除いた同一の偶数図柄の組合せ、すなわち、２２２、４４４、または６６６が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で大当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が９Ｒ大当たりＡである場合には、「７」図柄の組合せ、すなわち、７７７が選択され得る。今回の遊技回の当たり抽選で小当たりに当選し、振り分けられた当たり種別が９Ｒ大当たりＡである場合には、「８」図柄の組合せ、すなわち、８８８が選択され得る。なお、これは一例であり、他の同一図柄の組合せとしてもよい。さらに、同一図柄の組み合わせに換えて、他の特定の規則（例えば、連番）に則った図柄の組み合わせとしてもよい。

【７４４７】

今回の遊技回の当たり抽選の当否結果が、外れ結果であれば、変動用コマンドの内容からリーチ発生の有無を判定する。リーチ発生に対応していると判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を、今回の停止結果の情報として決定する。一方、リーチ発生に対応していないと判定した場合には、有効ラインＬ１上に同一の図柄の組合せが成立しない停止結果であって、有効ラインＬ１上にリーチ図柄の組合せが成立しない停止結果に対応した情報を、今回の停止図柄の情報として設定する。

【７４４８】

ステップＳｇ２２０５では、今回の遊技回の変動パターンを設定するための処理を実行する。当該処理では、今回受信している変動用コマンドの内容から今回の遊技回の変動時間の情報を特定するとともに、当該変動時間の情報、及び、上記ステップＳｇ２２０４において設定した停止図柄の情報の組合せに対応した変動パターンを選択する。なお、変動パターンを選択する際には、音光側ＲＯＭ９３の変動表示パターンテーブル記憶エリア９３ｂに記憶されている変動パターンテーブルが参照される。ステップＳｇ２２０５を実行した後、ステップＳｇ２２０６に進む。

【７４４９】

ステップＳｇ２２０６では、特２保留連続演出の設定処理を実行する。特２保留連続演出の設定処理では、第２始動口３４に遊技球が入球する毎に主制御装置６０から送られてくる保留コマンドを受信し、当該保留コマンドから、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特２保留であると判定された場合に、当該リーチ演出の内容と、当該特２保留の前に存在する特２保留情報の数（特２保留数の上限が２であることから１となる）とに基づいて、当該特２保留の前に存在する特２保留情報のいずれで泡ＢＬ（図４６９参照）を出現する特２保留連続演出を実

行するかを決定する。

【７４５０】

ステップＳｇ２２０７では、特１保留連続演出の設定処理を実行する。本実施形態のパチンコ機１０では、特１保留連続演出として、特２保留連続演出と同様の泡ＢＬが出現する演出を実行する。特１保留連続演出の設定処理では、第１始動口３３に遊技球が入球する毎に主制御装置６０から送られてくる保留コマンドを受信し、当該保留コマンドから、リーチ演出などの大当たり当選の期待度が高いリーチ演出を実行する（実行予定の）保留情報を有する特１保留であると判定された場合に、当該リーチ演出の内容と、当該特１保留の前に存在する特１保留情報の数とに基づいて、当該特１保留の前に存在する特１保留情報のいずれで泡ＢＬを出現する演出（特１保留連続演出）を実行するかを決定する。ステップＳｇ２２０７を実行した後、ステップＳｇ２２０８に進む。

【７４５１】

ステップＳｇ２２０８では、今回の遊技回においてステップＳｇ２２０３で設定された演出パターン、ステップＳｇ２２０４で設定された停止図柄、ステップＳｇ２２０５で設定された変動パターンの情報、ステップＳｇ２２０７で設定された特１保留連続演出の情報、ステップＳｇ２２０６で設定された特２保留連続演出の情報等を演出コマンドに設定する。その後、ステップＳｇ２２０９に進み、当該演出コマンドを表示側ＭＰＵ１０２に送信する。表示側ＭＰＵ１０２は、受信した演出コマンドに対応した演出内容を図柄表示装置４１に表示させる処理を実行する。ステップＳｇ２２０９を実行した後、ステップＳｇ２２１０に進む。

【７４５２】

ステップＳｇ２２１０では、変動開始時の更新処理を実行する。変動開始時の更新処理は、図柄表示装置４１の第１始動口保留用領域Ｄｓ１または第２始動口保留用領域Ｄｓ２における保留表示を更新するための処理である。変動開始時の更新処理の詳細については後述する。ステップＳｇ２２１０を実行した後、本遊技回演出設定処理を終了する。

【７４５３】

＜演出パターン設定処理＞

次に、演出パターン設定処理について説明する。演出パターン設定処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図４９４：Ｓｇ２２０３）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【７４５４】

図４９５は、演出パターン設定処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２３０１では、音光側ＲＡＭ９４の抽選用カウンタエリア９４ｃから、演出パターン用乱数ＲＮを取得する。その後、ステップＳｇ２３０２に進む。

【７４５５】

ステップＳｇ２３０２では、演出パターンテーブルを特定する処理を実行する。演出パターンテーブルは、遊技回において実行する演出のパターンと、変動時間と、演出パターン用乱数ＲＮとをデータ要素とする３次元の表形式のデータである。ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａには、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に応じた様々な種類の演出パターンテーブルを記憶している。ステップＳｇ２３０２では、これらの演出パターンテーブルから一の演出パターンテーブルを特定する。具体的には、遊技回演出設定処理（図４９４）のステップＳｇ２２０２で把握した、小当たりの有無、時短付与の有無、当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選する場合の大当たりの種別、リーチ発生の有無に基づいて、ＲＯＭ９３の演出パターンテーブル記憶エリア９３ａの中から一の演出パターンテーブルの特定を行う。ステップＳｇ２３０２を実行した後、ステップＳｇ２３０３に進む。

【７４５６】

ステップＳｇ２３０３では、Ｓｇ２３０２で特定した演出パターンテーブルを参照して、遊技回演出設定処理（図４９４）のステップＳｇ２２０２で把握した変動時間と、ステ

ップＳｇ２３０１によって得られた今回の演出パターン用乱数ＲＮの値とに対応した演出パターンを取得する。ステップＳｇ２３０３を実行した後、ステップＳｇ２３０４に進む。

【７４５７】

ステップＳｇ２３０４では、ステップＳｇ２３０３によって取得した演出パターンを、今回の遊技回において実行する演出パターンとして設定する。ステップＳｇ２３０４を実行した後、本演出パターン設定処理を終了する。

【７４５８】

＜変動開始時の更新処理＞

次に、変動開始時の更新処理について説明する。変動開始時の更新処理は、遊技回演出設定処理のサブルーチン（図４９４：Ｓｇ２２１０）として音声発光制御装置９０のＭＰＵ９２によって実行される。

【７４５９】

図４９６は、変動開始時の更新処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２４０１では、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであるか否かを判定する。ステップＳｇ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものであると判定した場合には（Ｓｇ２４０１：ＹＥＳ）、ステップＳｇ２４０２に進み、音光側ＲＡＭ９４の第１保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第１保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｇ２４０４に進む。

【７４６０】

一方、ステップＳｇ２４０１において、今回受信した変動用コマンドが第１始動口３３への入球に基づいて取得された保留情報に係るものではないと判定した場合には（Ｓｇ２４０１：ＮＯ）、ステップＳｇ２４０３に進み、音光側ＲＡＭ９４の第２保留個数カウンタエリアに記憶されている個数が１減算されるように、当該第２保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、ステップＳｇ２４０４に進む。

【７４６１】

ステップＳｇ２４０４では、音光側ＲＡＭ９４の合計保留個数カウンタエリアに記憶されている合計保留個数が１減算されるように、当該合計保留個数カウンタエリアの情報を更新する。その後、変動開始時の更新処理を終了する。

【７４６２】

＜表示制御装置において実行される各種処理＞

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

【７４６３】

表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行される処理としては、主に、電源投入後から電源が遮断されるまで繰り返し実行されるメイン処理と、音声発光制御装置９０からコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込み処理と、ＶＤＰ１０５から送信されるＶ割込み信号を検出した場合に実行されるＶ割込み処理とがある。Ｖ割込み信号は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎にＶＤＰ１０５からＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。

【７４６４】

ＭＰＵ１０２は、電源投入後にメイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込み信号の検出に合わせて、コマンド割込み処理やＶ割込み処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込み信号の検出とが同時に行われた場合には、コマンド割込み処理を優先的に実行する。したがって、音声発光制御装置９０から受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込み処理を実行することができる。

【７４６５】

＜メイン処理＞

次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２によって実行されるメイン処理について説明する。

【７４６６】
図４９７は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるメイン処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン処理は、電源が投入された場合に実行され、電源が切断されるまでそのまま実行され続ける処理である。以下、メイン処理において実行される各ステップの処理について説明する。
【７４６７】
ステップＳｇ２５０１では、初期設定処理を実行する。具体的には、まず、ＭＰＵ１０２を初期設定し、ワークＲＡＭ１０４及びビデオＲＡＭ１０７の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ１０６に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ１０７のキャラクタ領域に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ１０７に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、ビデオＲＡＭ１０７のフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他の初期化に必要な設定を行う。その後、ステップＳｇ２５０２に進む。
【７４６８】
ステップＳｇ２５０２では、割込み許可設定を実行する。割込み許可設定が実行されると、以後、メイン処理では、電源が切断されるまで無限ループ処理を実行する。これにより、割込み許可が設定されて以降、コマンドの受信及びＶ割込信号の検出に合わせて、以下で説明するコマンド割込み処理及びＶ割込み処理を実行する。
【７４６９】
＜コマンド割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理について説明する。上述したように、コマンド割込み処理は、音声発光制御装置９０からコマンドを受信する毎に実行される処理である。
【７４７０】
図４９８は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるコマンド割込み処理を示すフローチャートである。ステップＳｇ２６０１では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ１０４に設けられたコマンド格納エリアに、その抽出したコマンドデータを格納する。コマンド格納処理によってコマンド格納エリアに格納された各種コマンドは、後述するＶ割込み処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに対応した処理が実行される。
【７４７１】
＜Ｖ割込み処理＞
次に、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理について説明する。
【７４７２】
図４９９は、表示制御装置１００のＭＰＵ１０２において実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、Ｖ割込み処理は、ＶＤＰ１０５からのＶ割込み信号が検出されることによって実行される処理である。Ｖ割込み処理では、コマンド割込み処理によってコマンド格納領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行するとともに、図柄表示装置４１に表示させる画像を特定した上で、ＶＤＰ１０５に対してその画像の描画及び表示の指示を実行する。Ｖ割り込み処理が実行される毎に、ワークＲＡＭ１０４内の表示データテーブルバッファに記憶されている表示データテーブルの実行位置を示すポインタを１加算して更新することによって、図柄表示装置４１に表示させる画像の特定を行う。
【７４７３】
上述したように、Ｖ割込み信号は、ＶＤＰ１０５において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成されるとともに、ＭＰＵ１０２に対して送信される信号である。したがって、ＭＰＵ１０２がこのＶ割込み信号に同期してＶ割込み処理を実行することにより、ＶＤＰ１０５に対する描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完

了する２０ミリ秒毎に行われることになる。このため、ＶＤＰ１０５は、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファ１０７ａ，１０７ｂに、新たな描画指示に伴った画像が展開されたりすることを抑制することができる。以下、Ｖ割込み処理の各ステップの処理の詳細について説明する。

【７４７４】

ステップＳｇ２７０１では、コマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理では、コマンド割込み処理（図４９８）によってコマンド格納エリアに格納されたコマンドの内容を解析するとともに、そのコマンドに対応した処理を実行する。例えば、演出コマンドが格納されていた場合には、その演出コマンドによって指定された演出態様が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。具体的には、例えば、低サポ状態時の通常時演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。高サポ状態時のラッシュ時演出モードに対応した背景画像を示す演出コマンドがコマンド格納エリアに格納されていた場合に、その演出コマンドによって指定された背景画像が図柄表示装置４１に表示されるように、画像の描画及び表示の制御を開始する。

【７４７５】

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

【７４７６】

なお、コマンド対応処理（Ｓｇ２７０１）では、その時点でコマンド格納エリアに格納されている全てのコマンドを解析するとともに、当該解析した全てのコマンドに対応した処理を実行する。この理由について説明する。コマンド判定処理は、Ｖ割込み処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンド格納エリアに格納されている可能性が高いためである。特に、音声発光制御装置９０によって演出の内容が設定され、演出が開始される場合、当該演出の内容を特定するための各種のコマンドが同時にコマンド格納エリアに格納されている可能性が高い。したがって、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、音声発光制御装置９０によって設定された予告演出や、停止図柄、変動表示パターン、演出モードに対応した背景画像等の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示装置４１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【７４７７】

ステップＳｇ２７０２では、表示設定処理を実行する。表示設定処理では、コマンド対応処理（Ｓｇ２７０１）などによって設定された図柄表示装置４１に表示すべき画面の種別に基づき、図柄表示装置４１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定する。その後、ステップＳｇ２７０３に進む。

【７４７８】

ステップＳｇ２７０３では、タスク処理を実行する。タスク処理では、表示設定処理（Ｓｇ２７０２）によって特定された、図柄表示装置４１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクター（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクター（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度等の描画に必要な各種パラメーターを決定する。決定された、１フレームを構成する各種キャラクターの種別やそれぞれのキャラクターの描画に必要なパラメーターは描画リストの形でワークＲＡＭ１０４に格納される。その後、ステップＳｇ２７０４に進む。

【７４７９】

ステップＳｇ２７０４では、描画処理を実行する。描画処理では、タスク処理（Ｓｇ２７０３）によって生成された描画リストを、ＶＤＰ１０５に対して送信する。ＶＤＰ１０５は、描画リストに基づいて１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、１つ前のＶ割込み処理時に受信した情報に基づいて描画した１フレーム分の画像を図柄表示装置４１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを図柄表示装置４１へ送信する。その後、ステップＳｇ２７０５に進み、その他の処理を実行した後、本Ｖ割込み処理を終了する。例えば、大当たり当選に係る遊技回を例に挙げると、当該遊技回では、初期状態から更新終了状態となるまで、すなわち、同一図柄の組み合わせとなる停止図柄用の表示データテーブルにおいてポインタが初期位置に設定されてから最後まで到達するまで、本Ｖ割込み処理が実行されることになる。この結果、大当たり当選に係る変動表示が開始されてから停止表示の確定時間が終了するまでの描画が完了する。この描画完了後の予め定められたタイミングで開閉実行モードが実行され、賞球が遊技者に付与される。

【７４８０】

以上、パチンコ機１０において大当たり演出を含めた様々な処理を実行するための具体的な制御の一例を説明した。

【７４８１】

《１０－７》作用・効果：

以下、従来のパチンコ機における課題を述べた後、本実施形態のパチンコ機１０の利点について具体的に説明する。

【７４８２】

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技球が始動口に入球した（以下、「入賞した」とも呼ぶ）ことを契機に、図柄表示装置（例えば、液晶表示装置）に特別図柄を変動表示する。そして、変動表示後に停止表示した特別図柄の態様によって、その入賞に対して行われた当たり抽選の結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に報知する。例えば、抽選結果が大当たり当選である場合には、同じ種類の特別図柄が３つ揃った「７７７」等の大当たり図柄配列を表示して遊技者に大当たり当選を報知している。大当たり当選が報知されると、遊技者にはその後に大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与される。

【７４８３】

近年、特別図柄の変動表示に要する時間（以下、変動表示時間と呼ぶ）を短縮させる、いわゆる「時短機能」を備えたパチンコ機が多数登場している。時短機能の動作中である時短遊技状態においては、始動口（例えば、右打ちルート上に設けられた第２始動口）に設けられた普通電動役物が高頻度サポートモードにて始動口への入賞を補助することから、遊技者は、始動口への多数の入賞を短時間で発生させることが可能となる。

【７４８４】

この種の遊技機では、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されているのが一般的である。このため、時短遊技状態中は通常時より遊技者にとっていっそう有利な遊技状態となり、遊技性が向上する。

【７４８５】

しかし、上記遊技機では、時短遊技状態の終了制御が好適に行われないと、時短遊技状態中の変動回数が不定な回数となってしまう。具体的には、従来の遊技機では、特別図柄の変動回数や普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させるように構成されている。普通電動役物の開放回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成とした場合に、普通電動役物の開放時に始動口に遊技球が入球するか否かによって、実行され得る変動回数が大きく変化してしまう。そのために、特別図柄の変動回数が所定回数に達した場合に時短遊技状態を終了させる構成が選択され易いが、この構成の場合、時短遊技状態の終了制御を好適に行うことが難しく、終了制御が好適に行われない場合に、時短遊技状態中の特別図柄の変動回数が所定回数より多い回数となってしまう虞があった。

【７４８６】

したがって、遊技機において、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることのできる技術が望まれていた（課題１）。

【７４８７】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【７４８８】

従来の遊技機では、遊技性を向上させるために、特別図柄の変動表示中に始動口に遊技球が入賞した場合でも、その入賞により取得された特別情報を無効とせずに、保留情報として所定数まで記憶させる。記憶させた保留情報の数（保留数）は、複数のＬＥＤ等で構成される保留ランプの点灯・消灯状態によって遊技者に認識可能とされており、特別図柄の変動表示が終了する毎に保留情報が１つずつ当たり抽選の対象となり、それに伴って保留ランプも１つずつ消灯される。なお、記憶させる保留数を複数としたパチンコ機では、複数の保留情報を先読みして保留を跨いだ連続演出を行うことが可能となり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【７４８９】

しかし、上記複数の保留情報を記憶可能なパチンコ機において上述した時短機能を採用した場合では、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目の変動表示中に保留情報が上限数以下の個数だけ記憶されることがあり得て、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じてしまう。先に説明したように、普通電動役物に対応した始動口の方が、普通電動役物に対応しない始動口よりも、当該始動口に遊技球が入賞した場合に遊技者に付与される利益が高くなるように設計されていることから、時短遊技の発生に基づいて実行される変動表示の回数にバラツキが生じる事は遊技機の出球性能に大きな変化をもたらす。

【７４９０】

したがって、遊技機において、保留情報の記憶状況によって、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数にバラツキが生じないように、時短遊技状態の終了制御を好適に行いたいという課題が生じた（課題２）。

【７４９１】

従来の遊技機では、さらに次の課題も生じ得た。

【７４９２】

従来の遊技機としてのパチンコ機では、例えば、１種２種混合タイプのスペックを採用し、普通電動役物に対応した第２始動口への遊技球の入賞を契機として実行される当たり抽選における大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を極めて大きくし、少ない変動表示の回数で極めて高い継続率を実現する構成を備えているものが知られている。具体的には、大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）の確率を約１／２とし、変動表示の回数を最大４回として、約９４％の継続率を実現するパチンコ機が提案されている。かかるパチンコ機では、最大４回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで５回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が１００％に近い値となってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題が発生してしまう。

【７４９３】

このために、従来、高頻度サポートモードの遊技状態（時短遊技状態）が継続する変動表示の実行回数を３回とし、第２始動口に対応した保留情報の上限数を１個とすることによって、３変動＋保留１回の４変動で継続して当たり抽選を行うことで、５回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機が提案されている。

【７４９４】

しかしながら、この構成では、記憶可能な保留数の上限が１個であるために、上述した保留を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば２個）とする必要があるが、そうすると、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させ

ることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、時短遊技状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中において、時短遊技状態となってから５球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数（例えば２個）の保留情報が記憶された場合に、第２始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定した回数（上記例では４変動）を上回ってしまい、上述した課題、すなわち、継続率が１００％に近い値となってしまい、出球性能に大きな変化が起きてしまうという課題を解決することができなくなってしまう。

【７４９５】

なお、当該課題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数目よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を２個とした例では、２回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることできずに、結果として１回少ない回数で第２始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな課題が発生してしまう。

【７４９６】

このように、遊技機において、第２始動口に対応した保留情報の上限数を複数とすることで、保留を跨いだ連続演出を行うことを可能として、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができることと、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキによって出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することとを両立できる技術が望まれていた（課題３）。

【７４９７】

上述した課題１～課題３からわかるように、本実施形態のパチンコ機１０は、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技を実行させることを目的としている。

【７４９８】

前述してきた本実施形態のパチンコ機１０は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、具体的には、以下の形態を採用することが可能である。

【７４９９】

本実施形態によれば、特定始動口入賞に基づいて特定抽選が行われ、特定抽選に基づいて所定期間の特定変動表示が実行され、所定期間に特定始動入賞した場合に特定上限数までの保留制御処理と対応制御処理とを含む特定制御処理が実行され、特定抽選が所定抽選結果である場合に、所定期間が終了することに基づいて特定変動表示が所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させられ、所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態が発生させられる。また、本実施形態によれば、特定開始条件の成立に基づいて特定期間の所定遊技状態が実行され、特定終了条件の成立に基づいて所定遊技状態が終了させられる。さらに、特定変動表示が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がＮ－１回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が１回行われた場合、または、特定変動表示がＮ－２回行われ、制御処理部による特定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられる。

【７５００】

このために、本実施形態によれば、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値が特定回数Ｎに達した場合に、少なくとも所定遊技状態が終了させられることになる。上記合計値が特定回数Ｎに達した場合（すなわち、特定変動表示が特定回数Ｎ回行われ、特定制御処理の実行が行われなかった場合、特定変動表示がＮ－１回行われ、特定制御処

理の実行が１回行われた場合、および、特定変動表示がＮ－２回行われ、特定制御処理の実行が２回行われた場合の各ケース）には、特定回数Ｎ回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、所定遊技状態を終了させることで、遊技球が特定始動口へ入賞することを極めて困難とし、所定遊技状態を実行開始してから特定回数Ｎ回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

【７５０１】

したがって、本実施形態によれば、特定制御処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【７５０２】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技球が第２始動口３４に入賞することに基づいて特定抽選である当たり抽選（特図２当たり抽選）が行われ、特図２当たり抽選に基づいて所定期間の特定変動表示である特２図柄の変動表示が実行され、当該特２図柄変動を含む遊技回中に遊技球が第２始動口３４に入賞することに基づいて２個までの保留制御処理である変動表示を行なう特２始動保留処理と対応制御処理である特２保留コマンド設定処理とを含む処理（特２保留プラス処理）が行なわれ、特図２当たり抽選の抽選結果が大当たり当選（当たり抽選で小当たりしてＶ入賞大当たり当選した場合も含む）である場合に、変動表示が大当たり当選結果に対応した同一図柄の組み合わせで停止表示させられ、その後に遊技者に付与される特典として大当たりに基づく開閉実行モードが実行される。また、本実施形態のパチンコ機１０によれば、特定開始条件である当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられることが成立したことに基づいて所定遊技状態である高サポ状態に移行し、特定終了条件の成立に基づいて高サポ状態が終了させられる。特定終了条件としては、特定変動表示である、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、特定制御処理である、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理（＝特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）の実行が行われなかった場合（例えば、図４７２のケース４の場合）、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が１回行われた場合（例えば、図４７１のケース３の場合）、または、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が２回行われた場合（例えば、図４７０のケース２の場合）に、高サポ状態が終了させられる。また、本実施形態によれば、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が１回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が３回行われた場合（例えば、図４６３のケース１の場合）に、高サポ状態が終了させられる。

【７５０３】

このために、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、高サポ状態が開始されてからの遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理の実行回数との合計値が規定回数である４回に達した場合に、高サポ状態が終了させられることになる。上記合計値が規定回数である４回に達した場合（すなわち、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が４回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理の実行が行われなかった場合、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が３回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が１回行われた場合、および、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を

契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示が２回行われ、遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２保留プラス処理が２回行われた場合等の各ケース）には、規定回数である４回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、高サポ状態を終了させることで、遊技球が第２始動口３４へ入賞することを極めて困難とし、高サポ状態を実行開始してから規定回数である４回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

【７５０４】

したがって、本実施形態によれば、特２始動保留処理による変動表示を行う権利の保留状況によって、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【７５０５】

本実施形態によれば、上述したように、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数とに基づいて、高サポ状態の終了タイミングを決定している。ここで、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数だけに基づいて、高サポ状態の終了タイミングを決定する構成を考えてみる。この構成によれば、高サポ状態が開始されてからの非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合に、当該第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行時に時短回数カウンタの減算が行われることになるが、当該特２始動保留処理の終了後から、当該特２始動保留処理によって格納された保留情報に従う変動表示が実行開始されるまでの期間は人間の識別が不能なほどの極めて短い期間であり、保留アイコンが点灯する事も視認できないし、この一瞬の期間に減算演出を行うこともできない。このために、遊技者からみたとき、知らないうちに高サポ状態の残り回数の表示が減っていくことになり、遊技の興趣の低下を招く虞がある。これに対して、本実施形態によれば、非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合には、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数としてカウントするのではなく、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数としてカウントするべく、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の停止時に時短回数カウンタを減算する構成とした。これによって、当該変動表示の停止時に減算演出を行うことを可能としている。この結果、変動停止時減算演出によって、非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生した場合にも高サポ状態の残り回数の表示が減っていることを遊技者に告知することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５０６】

また、本実施形態によれば、先に説明したように、第２始動口３４への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合（小当たりしてＶ入賞大当たりとなった場合も含む）の方が、第１始動口３３への遊技球の入球に基づいて大当たりとなった場合よりも遊技者にとっての有利性が高いものとなっている（図４５８参照）ことから、先に説明したように、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキを抑制することで、パチンコ機１０の出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することができる。

【７５０７】

さらに、本実施形態は、先に説明したように、ラッシュステージＨ３における変動表示の回数を４回という少ない回数で、約９５％という高い継続率を実現している。このために、最大４回とした変動表示の回数は厳格に制限される必要があり、何かのタイミングで５回目の変動表示が行われてしまうと、継続率が１００％に近い値となってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまう。これに対して、本実施形態では、上述したように、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を規定回数以下に確実に抑えることができることができることから、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう確実に抑制することができるという効果を奏する。

【７５０８】

ここで、従来例として、高サポ状態が継続する変動表示の実行回数を３回とし、第２始動口に対応した保留情報の上限数を１個とすることによって、３変動＋保留１回の４変動で当たり抽選を継続することで、５回転目の変動表示が発生しないように構成したパチンコ機を考えてみる。この従来例のパチンコ機では、記憶可能な特２保留数が１個であるために、複数の特２保留を先読みして複数の遊技回を跨いだ連続演出を行うことができないことから、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることが困難であった。このため、記憶可能な保留数の上限を複数（例えば２個）とする必要があるが、そうすると、従来例のパチンコ機では、高サポ状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。具体的には、遊技者は、高サポ状態の終了条件として設定されている所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に遊技球を打ち続けることで、当該所定回数目の変動表示中において複数の保留情報を記憶させることが可能となってしまう。換言すれば、所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中において、高サポ状態となってから５球目の遊技球の始動口への入賞が発生してしまう。このために、当該所定回数目（上記例では３回目）の変動表示中に複数（例えば２個）の保留情報が記憶された場合に、第２始動口への入賞に基づく変動表示の回数が規定回数（上記例では４変動）を上回ってしまい、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまう。

【７５０９】

なお、この問題を解決する遊技機として、上述した所定回数目の変動表示中に記憶可能となる複数の保留情報の分を見越して、上記所定回数目よりも手前で時短状態を終了する構成（上記保留数を２個とした例では、２回目の変動表示の停止時に時短状態を終了する構成）を考えることができるが、この構成の場合、不慣れで単発打ちになってしまった遊技者や、発射不良によって単発打ちとなってしまった遊技者が、所定回数目の変動表示中に複数の保留情報を記憶させることできずに、結果として１回少ない回数で第２始動口への入賞に基づく変動表示を行うこととなってしまうことがあり得た。この結果、遊技者間で著しく不公平となってしまう新たな問題が発生してしまう。

【７５１０】

この従来例に対して、本実施形態は、保留を跨いだ連続演出を行うことが可能であり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができ、その上、上述したように、時短遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動回数のバラツキを抑制し、出球性能に大きな変化が起きてしまうことを抑制することができる。

【７５１１】

また、本実施形態によれば、開閉動作部は、１回の開放動作中に１球ずつしか特定始動口への遊技球の入賞が発生しないように構成されていることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができる。例えば、開閉動作部が、１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球し得る構成であった場合、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングで、開閉動作部の１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球することで、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、１回の開放動作中に１球ずつしか特定始動口への遊技球の入賞が発生しないことから、特定変動表示の回数と特定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングであっても、特定始動口に遊技球が同時に入球して、上記合計値が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。その結果、開閉部の所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎにいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【７５１２】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特定始動口である第２始動口３４を備える始動口ユニット２００の構成およびその制御によって、開閉動作部である普通電動役物３４ａの１回の開放状態中に１球ずつしか特定始動口である第２始動口３４への遊技球の入

賞が発生しないように構成されている。このために、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数をいっそう安定させることができる。例えば、普通電動役物が、１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球し得る構成であった場合、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてからの特定変動表示である、非遊技回中の第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の回数と、高サポ状態が開始されてからの特定制御処理である、遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした特２始動保留処理の実行回数との合計値があと１回で規定回数である４回に達するタイミングで、普通電動役物の１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球することで、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数（４回）を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、１回の開放動作中に１球ずつしか第２始動口３４への遊技球の入賞が発生しないことから、上記合計値があと１回で規定回数（４回）に達するタイミングであっても、第２始動口３４に遊技球が同時に入球して、上記合計値が規定回数（４回）を上回ってしまうことがない。その結果、時短遊技の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数をいっそう安定させることができ、パチンコ機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【７５１３】

また、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも所定遊技状態を終了させ得ることから、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に所定遊技状態は終了せずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り所定遊技状態が終了する。例えば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了しなかった場合にも所定遊技状態が終了する構成であった場合、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に安定させることが出来なかった。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に所定遊技状態は終了せずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り所定遊技状態が終了することから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎに正確に安定させることができる。

【７５１４】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特定制御処理である第２の所定条件下（遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生すること）での特２保留プラス処理の実行が行われることによって所定遊技状態である高サポ状態を終了させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了した後に、高サポ状態を終了させ得ることから、ノイズ等を原因として、特２保留プラス処理に含まれる特２始動保留処理において、保留情報としての当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、および変動種別カウンタＣＳのうちの少なくとも一つでも正常範囲外であると判定された場合に、当該保留情報は無視して、保留情報としての全ての値が正常範囲内であると判定されて特２保留プラス処理が正常に完了した場合に限り高サポ状態が終了する。例えば、特２保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、上述したように保留情報の少なくとも一つでも正常範囲外であると判定されて特２保留プラス処理が正常に完了しなかった場合にも高サポ状態が終了する構成であった場合、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に正確に安定させることが出来なかった。しかしながら、本実施形態によれば、特２保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了しなかった場合に高サポ状態は終了せずに、特２保留プラス処理が正常に完了した場合に限り高サポ状態が終了することから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数である４回に正確に安定させることができる。

【７５１５】

また、本実施形態によれば、特定変動表示と、対応制御処理の実行とを、同一の計数部

によって計数することから、本来まったく異なる２つの事象を１つの計数部によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

【７５１６】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下（非遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生すること）での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下（遊技回中において第２始動口３４への遊技球の入球が発生すること）での特２始動保留処理（あるいは特２保留コマンド設定処理）の実行回数とを、時短回数カウンタという１つの計数部によって計数することから、本来まったく異なる２つの事象を１つの計数部によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。

【７５１７】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示の実行と、特定制御処理の実行とに基づいて残り回数を減算することから、表示手段によって表示する残り回数を、特定変動表示と特定制御処理の実行とに基づいて適正に減算することができる。このために、遊技者は特定期間における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５１８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、高サポ状態が開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高サポ状態が開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数とに基づいて、時短回数表示領域ＲＣに表示される残り回数を減らす構成であることから、図柄表示装置４１によって表示する高サポ状態の残り回数を、第１の所定条件下での変動表示の実行と、第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行とに基づいて適正に減らすことができる。このために、遊技者はラッシュステージＨ３における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７５１９】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示として特定演出処理を実行し、特定制御処理の実行に対する演出として特定演出処理とは異なる所定演出処理を実行することから、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、表示手段によって、特定期間において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、特定演出処理と、特定演出処理とは異なる所定演出処理とが実行され得る。このために、遊技者は表示手段による表示から残り回数、第１の演出、および第２の演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は特定演出処理を認識することによって、特定変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、所定演出処理を認識することによって、特定制御処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５２０】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、特定変動表示としての特２図柄変動演出を表示し、特２図柄変動演出とは異なる所定演出処理としての保留格納演出を行う構成であることから、高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１によって、高サポ状態において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、特２図柄変動演出と、特２図柄変動演出とは異なる保留格納演出とが実行され得る。このために、遊技者は、図柄表示装置４１の表示面４１ａの表示から、変動表示の残り回数、特２の変動表示として

の図柄変動、および保留格納演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は特２の変動表示としての図柄変動を認識することによって、特図２当たり抽選に基づいて実行される変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、保留格納演出を認識することによって、特２始動保留処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５２１】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、所定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された特定変動表示の時間より長い時間に、当該Ｎ回目の特定変動表示の時間を設定可能であることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示の時間が、最終前に実行された変動表示の時間よりも長くなり得る。このために、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５２２】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回における変動時間が１回目から３回目までのいずれの遊技回における変動時間よりも長くなるように設定されている。このために、本実施形態によれば、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５２３】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、所定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された特定変動表示に伴う第１演出と比べて相違する第２演出を、当該Ｎ回目の特定変動表示中に実行可能であることから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、当該特定変動表示よりも前に実行された所定の変動中に見た第１演出とは相違する第２演出を見た場合に、当該特定変動表示が所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。このために、本実施形態によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５２４】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから特定回数Ｎ回目（４回目）の遊技回である最終の遊技回における変動表示中にあらわれる状態背景（第２演出）がバトル演出と結果告知演出とによって構成され、当該状態背景は１回目から３回目までの遊技回における変動表示中にあらわれるいずれの状態背景（第１演出）とも相違する内容となっている。このために、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示中においてバトル演出を見た場合に、当該変動表示が高サポ状態の発生に基づいて実行され得る４回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。したがって、本実施形態によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５２５】

また、本実施形態によれば、特定変動表示の実行中に、特定制御処理の実行が行われ得ることから、特定変動表示の実行中に特定制御処理の実行が行われ得ない構成に比べて、所定遊技状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数Ｎ回まで早急に達成

することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５２６】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、特２の変動表示の実行中に、第２始動口３４の遊技球の入賞があった場合に特２始動保留処理が行われる得ることから、特２の変動表示の実行中に、第２始動口３４の遊技球の入賞があった場合に特２始動保留処理が行われ得ない構成に比べて、所定遊技状態である高サポ状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数Ｎ回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５２７】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、残り回数の更新をさせ得ることから、特定制御処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、特定制御処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、特定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う保留制御処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数が更新されることがないことから、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本実施形態によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

【７５２８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、特定制御処理である第２の所定条件下での特２保留プラス処理の実行が行われることによって残り回数を更新させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了した後に残り回数の更新をさせ得ることから、特２保留プラス処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、特２保留プラス処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、特２保留プラス処理が正常に完了する前に残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う特２始動保留処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特２保留プラス処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることがないことから、特２保留プラス処理に含まれる特２始動保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本実施形態によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。

【７５２９】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定遊技終了手段において特定制御処理の実行が行われることによって所定遊技状態を終了させる場合に、特定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、所定遊技状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、所定遊

技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特定制御処理が正常に完了して所定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に所定遊技状態が終了しているにもかかわらず所定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【７５３０】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、特定制御処理である第２の所定条件下での特２保留プラス処理の実行が行われることによって高サポ状態を終了させる場合に、特２保留プラス処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、特２保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、図柄表示装置４１によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、特２保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、図柄表示装置によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、高サポ状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、高サポ状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本実施形態によれば、特２保留プラス処理が正常に完了して高サポ状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に高サポ状態が終了しているにもかかわらず高サポ状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【７５３１】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態を実行中において、特定抽選が特定抽選結果である場合に、所定遊技状態を終了させることから、遊技者は、特定抽選が特定抽選結果となることで、発生手段によって特別遊技状態の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、所定遊技状態を終えた後に、例えば、特定抽選が特定抽選結果を得ることによって所定遊技状態の実行条件である特定開始条件が成立する場合に、所定遊技状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５３２】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行中において、特定抽選である当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選である場合に、高サポ状態を終了させることから、遊技者は、当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選となることで、ラウンド遊技の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、高サポ状態を終えた後に、例えば、当たり抽選が大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられることによって高サポ状態の実行条件が成立する場合に、高サポ状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５３３】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該特定変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５３４】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動

表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５３５】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該特定変動表示中に勝敗を決する演出を行うことから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、勝敗を決する演出を見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５３６】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に勝敗を決するバトル演出を行うことから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、バトル演出を見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５３７】

また、本実施形態によれば、遊技者による発射部への操作とは別の特定操作を受け付ける手段を備え、所定遊技状態の実行中における特定始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定変動表示が所定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該特定変動表示中に、特定操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、所定遊技状態が開始された後の特定変動表示の実行中において、特定操作を行うことを促す演出を見た場合に、当該特定変動表示は、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５３８】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、遊技者による操作ハンドル２５の操作とは別の操作を受け付ける演出操作ボタン２４を備え、所定遊技状態である高サポ状態が開始されてから４回目の遊技回である最終の遊技回において、当該遊技回の変動表示中に、演出操作ボタン２４の操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、高サポ状態が開始された後の変動表示の実行中において、演出操作ボタン２４の操作を行うことを促す演出を見た場合に、当該変動表示は、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５３９】

また、本実施形態によれば、所定遊技状態の終了後に、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を実行しうることから、遊技者は、所定遊技状態が終了した後に当該演出の付与を受けることが可能となる。例えば、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を所定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であっ

た場合、所定遊技状態中に特定制御処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、所定遊技状態中に実行した特定制御処理に対応した演出を所定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができることから、所定遊技状態中に特定制御処理が完了したことを遊技者が確実に知ることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５４０】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態の終了後に、高サポ状態中に実行した特定制御処理である第２の所定条件下での特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を実行しうることから、遊技者は、高サポ状態が終了した後に当該特２図柄変動演出の付与を受けることが可能となる。例えば、高サポ状態中に実行した特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を高サポ状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、高サポ状態中に特２始動保留処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、高サポ状態中に実行した第２の所定条件下での特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を高サポ状態の終了後に遊技者が受けることができることから、高サポ状態中に特２始動保留処理が完了したことを確実に知ることができる。したがって、本実施形態によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５４１】

また、本実施形態によれば、特定期間の所定遊技状態を実行する場合に、所定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定変動表示または特定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、表示手段によって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、表示手段によって、所定遊技状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本実施形態によれば、表示手段によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

【７５４２】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、所定遊技状態である高サポ状態を実行する場合に、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設け、図柄表示装置４１は、第１の所定条件下での変動表示、または第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行が行われることによって図柄表示装置４１による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、図柄表示装置４１よって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、図柄表示装置によって、高サポ状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、図柄表示装置による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本実施形態によれば、図柄表示装置４１によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、図柄表示装置４１による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

【７５４３】

また、本実施形態によれば、特定回数Ｎ回目の特定変動表示の開始時、または特定回数Ｎ回目に対応する特定制御処理の完了時に、少なくとも所定遊技状態を終了させ得ることから、特定変動表示が行われることによって特定回数Ｎ回目となって所定遊技状態を終了させる場合、当該特定変動表示の開始時に所定遊技状態が終了する。例えば、特定回数Ｎ回目の特定変動表示の終了時に所定遊技状態を終了させる構成であった場合、当該特定変動表示中において保留制御処理が行われることが可能となる。このため、当該保留制御処理に基づいて実行される変動表示が、特定回数Ｎ回目の特定変動表示が行われた後に実行されることになり、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回

数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、特定回数Ｎ回目の特定変動表示の開始時に所定遊技状態が終了することから、当該特定変動表示中において保留制御処理が行われることが極めて困難となることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。一方、本実施形態によれば、特定制御処理の実行が行われることによって特定回数Ｎ回目となって所定遊技状態を終了させる場合、当該特定制御処理の完了時に所定遊技状態が終了する。このため、特定回数Ｎ回目に対応する特定制御処理が完了した場合、当該特定制御処理の完了時に直ちに所定遊技状態が終了され、その後は、変動表示を行う保留制御処理が更に行われることが極めて困難となることから、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。これらの結果、所定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【７５４４】

具体的には、例えば、本実施形態によれば、高サポ状態が開始されてから規定回数である４回目の特定変動表示である特２の図柄変動の開始時、または４回目に対応する特定制御処理である特２始動保留処理の完了時に、少なくとも所定遊技状態である高サポ状態を終了させ得ることから、特２の図柄変動が行われることによって４回目目となって高サポ状態を終了させる場合、当該特２図柄変動の開始時に高サポ状態が終了する。例えば、規定回数である４回目の特２図柄変動の終了時に高サポ状態を終了させる構成であった場合、当該特２図柄変動中において変動表示を行う特２始動保留処理が行われることが可能となる。このため、当該保留処理に基づいて実行される変動表示が、４回目の特２図柄変動が行われた後に実行されることになり、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数である４回を上回ってしまうことがあった。しかしながら、本実施形態によれば、規定回数である４回目の特２図柄変動の開始時に高サポ状態が終了することから、当該４回目の特２図柄変動中において保留処理が行われることが極めて困難となることから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が４回を上回ってしまうことがない。一方、本実施形態によれば、特定制御処理である特２始動保留処理の実行が行われることによって規定回数である４回目となって高サポ状態を終了させる場合、当該特２始動保留処理の完了時に高サポ状態が終了する。このため、４回目に対応する特２始動保留処理が完了した場合、当該特２始動保留処理の完了時に直ちに高サポ状態が終了され、その後は、変動表示を行う特２始動保留処理が更に行われることが極めて困難となることから、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が規定回数である４回を上回ってしまうことがない。これらの結果、高サポ状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。

【７５４５】

このように、本実施形態によれば、所定遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の所定遊技状態を実行させることが可能となる。

【７５４６】

《１０－８》第１０実施形態の変形例：

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

【７５４７】

《１０－８－１》変形例１：

上記第１０実施形態およびその変形例では、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数と、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数との合計値が、特定回数Ｎ回に相当す

る４回に達することを、高サポ状態が終了する条件（特定終了条件）としていた。具体的には、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数が４回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数が０回である場合、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数が３回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数が１回である場合、または、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数が２回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数が２回である場合に、高サポ状態を終了させる。なお、特定回数Ｎ回は、４回に限る必要はなく、他の回数であってもよい。例えば、特定回数Ｎ回が５回の場合には、次の通りとなる。高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数が５回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数が０回である場合、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数が４回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数が１回である場合、または、高頻度サポートモードが開始されてからの第１の所定条件下での変動表示の実行回数が３回であり、高頻度サポートモードが開始されてからの第２の所定条件下での特２始動保留処理の実行回数が２回である場合に、高サポ状態を終了させる。かかる構成であっても、第１０実施形態と同様に、時短遊技状態の終了制御を好適に行って、安定した変動回数の時短遊技状態を実行させることが可能となる。

【７５４８】

《１０－８－２》変形例２：

上記第１０実施形態およびその変形例では、本発明の構成を、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選とを個別に実行するとともに、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを個別に実行するパチンコ機に採用したが、この代わりに、第１始動口３３への遊技球の入球を契機とした当たり抽選と、第２始動口３４への遊技球の入球を契機とした当たり抽選とを並列的に実行するとともに、第１図柄表示部３７ａの変動表示と第２図柄表示部３７ｂの変動表示とを並列的に（同時に）実行することが可能な同時変動機に採用する構成としてもよい。この構成によれば、高サポ状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数Ｎ回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５４９】

《１０－８－３》変形例３：

上記第１０実施形態およびその変形例では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに時短回数表示領域ＲＣを設け、高サポ状態中において、常時、高サポ状態を実行する残り回数を時短回数表示領域ＲＣに表示する構成としたが、この代わりに、高サポ状態中において、第１の所定条件下で変動表示が実行されること、もしくは第２の所定条件下で特２始動保留処理が実行されることによって時短回数表示領域ＲＣ内の残り回数を更新させる場合に、当該更新された残り回数の表示を特定期間だけ行う構成としてもよい。具体的には、例えば、残り回数の更新がなされてから、当該更新がなされた遊技回における変動時間より短い特定期間が経過するまでの間、時短回数表示領域ＲＣ内に残り回数を表示し、特定期間の経過後、時短回数表示領域ＲＣ内の表示そのものを消す構成としてもよい。高サポ状態中において、残り回数が常時表示される構成であった場合、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおける表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることあり得た。しかしながら、本変形例によれば、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われ、その後、消されることから、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。

【７５５０】

《１０－８－４》変形例４：
　上記第１０実施形態およびその変形例では、図柄表示装置４１の表示面４１ａに、高サポ状態を実行する残り回数を表示する時短回数表示領域ＲＣを設けた構成としたが、この代わりに、高サポ状態を開始してからの実行回数を時短回数表示領域ＲＣに表示する構成としてもよい。この構成によっても、上記第１０実施形態と同様に遊技の興趣向上を図ることができる。
【７５５１】
《１０－８－５》変形例５：
　上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える外枠は、木製に限らず、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える内枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える前扉枠は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機には、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能とを有するシリンダ錠が設けられているが、このシリンダ錠が省略された構成を採用した上で、内枠を外枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第１シリンダ錠と、前扉枠を内枠に対して開放不能に施錠する機能を有する第２シリンダ錠とが別々に設けられた構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、内枠を外枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、前扉枠を内枠に対して回動させる回動軸が正面視左側に設けられている構成を採用したが、この回動軸が正面視右側に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、パチンコ機が備える遊技盤は、ＡＢＳ樹脂やポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂等の樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）や鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼等の金属製であってもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、パチンコ機は上皿と下皿とを備える構成を採用したが、下皿が省略され、上皿のみを備える構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、正面視右側に操作ハンドルが設けられている構成を採用したが、正面視左側に操作ハンドルが設けられている構成を採用してもよい。また、操作ハンドルが正面視右側と正面視左側の両方に設けられている構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、遊技者が操作ハンドルを握っているか否か（遊技者の手が操作ハンドルに接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサーが操作ハンドルに設けられている構成を採用したが、このタッチセンサーが省略された構成を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネ等の弾性力を利用して遊技球を発射させる構成や、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成等を採用してもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、操作ハンドルが右回りに所定量回動操作された状態においては、１分間に１００発程度の遊技球が発射されるように構成されているが、１分間に１００発未満（例えば６０発）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、１分間に１００発以上（例えば２００発）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を１発ずつ発射させる構成としてもよい。また、上記実施形態及び上記各変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカーを備える構成を採用したが、スピーカーに加えて又はスピーカーに代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技者は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンを当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲のパチ

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

【７５５２】

《１０－８－６》変形例６：

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

【７５５３】

《１０－９》他の構成への適用：

上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【７５５４】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種類の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【７５５５】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【７５５６】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

【７５５７】

《１０－１０》上記各実施形態等から抽出される特徴群について：

以下、上述した各実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【７５５８】

＜特徴ｇＡ群＞

特徴ｇＡ群は、上述した各実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出され、主に第１０実施形態とその変形例から抽出される。

【７５５９】

［特徴ｇＡ１］

遊技領域の所定領域に向けて遊技球を発射可能な発射手段（発射部／遊技球発射機構８１と操作ハンドル２５）と、

前記所定領域に向けて発射された遊技球が流下可能な所定流路（特定流路／右側流路）に設けられ、開閉動作可能な開閉手段（開閉部／普通電動役物３４ａ）と、所定の始動口（特定始動口／第２始動口３４）と、を備えた開閉動作手段（開閉動作部／始動口ユニット２００）と、

遊技球が前記所定の始動口に入賞すること（特定始動口入賞／特２始動入賞すること）に基づいて所定の抽選（特定抽選／当たり抽選）を行い、前記所定の抽選に基づいて所定期間の所定の変動表示（特定変動表示／特２図柄変動）を実行する実行手段と、

前記所定期間に前記遊技球が所定の始動入賞（特定始動入賞／特２始動入賞）した場合に、所定の複数の上限数（特定上限数／２個）までの変動表示を行う権利の保留処理（保留制御処理／取得した各種乱数の値が正常範囲内であるかを判定し、正常範囲内であると判定された場合に各値を特２保留情報として２個まで記憶する特２始動保留処理）と、前記権利の保留に対応した保留対応処理（対応制御処理／特２保留コマンド設定処理）とを含む所定制御処理（特定制御処理）を実行する制御手段（制御処理部／主制御装置６０）と、

前記所定の抽選が所定抽選結果である場合に、前記所定期間が終了することに基づいて前記所定の変動表示を前記所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させる停止表示手段と、

前記所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態を発生させる発生手段と、

を備えた遊技機であって、

特定条件（特定開始条件／当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられること）の成立に基づいて特定期間の前記開閉動作手段の特定遊技状態（所定遊技状態／高サポ状態）を実行する特定遊技実行手段と、

特定終了条件の成立に基づいて前記特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段と、
を備え、
前記特定遊技終了手段は、
前記実行手段による前記所定の変動表示（特定変動表示／第１の所定条件下での特２図柄変動）が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回（４回）行われ、前記制御手段による前記所定制御処理（特定制御処理／第２の所定条件下での特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む特２保留プラス処理）の実行が行われなかった場合、
前記実行手段による前記所定の変動表示がＮ－１回（３回）行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が１回行われた場合、または、
前記実行手段による前記所定の変動表示がＮ－２回（２回）行われ、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも前記特定遊技状態を終了させる
ことを特徴とする遊技機。

【７５６０】
本特徴によれば、実行手段によって、遊技球が所定の始動口に入賞すること（特２始動入賞すること）に基づいて所定の抽選（当たり抽選）が行われ、所定の抽選に基づいて所定期間の所定の変動表示（特２図柄変動）が実行され、制御手段によって、所定期間に遊技球が所定の始動入賞（特２始動入賞）した場合に、所定の複数の上限数（２個）までの変動表示を行う権利の保留処理（特２始動保留処理）と、前記権利の保留に対応した保留対応処理（特２保留コマンド設定処理）とを含む所定制御処理が実行され、停止表示手段によって、所定の抽選が所定抽選結果である場合に、所定期間が終了することに基づいて所定の変動表示が所定抽選結果に対応した所定表示結果で停止表示させられ、発生手段によって、所定表示結果の停止表示後に特別遊技状態が発生させられる。また、本特徴によれば、特定遊技実行手段によって、特定条件（当たり抽選で大当たり当選または小当たり当選し、３Ｒ大当たりＡまたは９Ｒ大当たりＡに振り分けられること）の成立に基づいて特定期間の開閉動作手段の特定遊技状態（高サポ状態）が実行され、特定遊技終了手段によって、特定終了条件の成立に基づいて特定遊技状態が終了させられる。さらに、特定遊技終了手段によって、実行手段による所定の変動表示が特定回数Ｎ（Ｎは２以上の整数）回（４回）行われ、制御手段による所定制御処理の実行が行われなかった場合、実行手段による所定の変動表示がＮ－１回（３回）行われ、制御手段による所定制御処理の実行が１回行われた場合、または、実行手段による所定の変動表示がＮ－２回（２回）行われ、制御手段による所定制御処理の実行が２回行われた場合に、少なくとも特定遊技状態が終了させられる。

【７５６１】
このために、本特徴によれば、特定遊技状態において、実行手段による所定の変動表示の回数と制御手段による所定制御処理の回数との合計値が特定回数Ｎに達した場合に、少なくとも特定遊技状態が終了させられることになる。上記合計値が特定回数Ｎに達した場合（すなわち、実行手段による所定の変動表示が特定回数Ｎ回行われ、制御手段による所定制御処理の実行が行われなかった場合、実行手段による所定の変動表示がＮ－１回行われ、制御手段による所定制御処理の実行が１回行われた場合、および、実行手段による所定の変動表示がＮ－２回行われ、制御手段による所定制御処理の実行が２回行われた場合の各ケース）には、特定回数Ｎ回分の変動表示の実行が既に確保されたことになり、この場合に、特定遊技状態を終了させることで、遊技球が所定の始動口へ入賞することを極めて困難とし、特定遊技状態を実行開始してから特定回数Ｎ回を上回る回数の変動表示が実行されてしまうことを抑制することができる。

【７５６２】
したがって、本特徴によれば、制御手段による変動表示を行う権利の保留状況によって、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数にバラツキが発生することを抑制することができる。

【７５６３】

［特徴ｇＡ２］
特徴ｇＡ１に記載の遊技機であって、
前記開閉動作手段は、１回の開放動作中に１球ずつしか前記所定の始動口（特定始動口／第２始動口３４）への遊技球の入賞が発生しないように構成されている（普通電動役物３４ａは１カウントで閉鎖するように構成されている）
ことを特徴とする遊技機。
【７５６４】
本特徴によれば、開閉動作手段は、１回の開放動作中に１球ずつしか所定の始動口（特定始動口／第２始動口３４）への遊技球の入賞が発生しないように構成されていることから、開閉動作手段の特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができる。例えば、開閉動作手段が、１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球し得る構成であった場合、実行手段による所定の変動表示の回数と制御手段による所定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングで、開閉動作手段の１回の開放動作中に遊技球が２球、同時に入球することで、開閉動作手段の特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本特徴によれば、１回の開放動作中に１球ずつしか所定の始動口への遊技球の入賞が発生しないことから、実行手段による所定の変動表示の回数と制御手段による所定制御処理の回数との合計値があと１回で特定回数Ｎに達するタイミングであっても、所定の始動口に遊技球が同時に入球して、上記合計値が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。その結果、開閉手段の特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎにいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。
【７５６５】
［特徴ｇＡ３］
特徴ｇＡ１または特徴ｇＡ２に記載の遊技機であって、
前記特定遊技終了手段は、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われることによって前記特定遊技状態を終了させる場合に、前記所定制御処理（特定制御処理／第２の所定条件下での特２始動保留処理と特２保留コマンド設定処理とを含む処理）が正常に完了した後に、少なくとも前記特定遊技状態（所定遊技状態／高サポ状態）を終了させ得る（特２始動保留処理において各値が正常範囲内であると判定され、各値が特２保留として格納された場合に高頻度サポートモードを終了させる）
ことを特徴とする遊技機。
【７５６６】
本特徴によれば、特定遊技終了手段は、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定遊技状態を終了させる場合に、所定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも特定遊技状態（高サポ状態）を終了させ得ることから、所定制御処理が正常に完了しなかった場合に特定遊技状態は終了せずに、所定制御処理が正常に完了した場合に限り特定遊技状態が終了する。例えば、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定遊技状態を終了させる場合に、所定制御処理が正常に完了しなかった場合にも特定遊技状態が終了する構成であった場合、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数に安定させることが出来なかった。しかしながら、本特徴によれば、特定遊技終了手段が、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定遊技状態を終了させる場合に、所定制御処理が正常に完了しなかった場合に特定遊技状態は終了せずに、所定制御処理が正常に完了した場合に限り特定遊技状態が終了することから、開閉動作手段の特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった特定回数Ｎに正確に安定させることができる。
【７５６７】
［特徴ｇＡ４］
特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技終了手段は、前記実行手段による前記所定の変動表示と、前記制御手段による前記保留対応処理の実行とを、同一の計数手段（計数部／時短回数カウンタ）によって計数する
ことを特徴とする遊技機。
【７５６８】
本特徴によれば、特定遊技終了手段は、実行手段による所定の変動表示と、制御手段による保留対応処理の実行とを、同一の計数手段（時短回数カウンタ）によって計数することから、本来まったく異なる２つの事象を１つの計数手段によって計数ができ、制御の簡易化を図ることができる。
【７５６９】
［特徴ｇＡ５］
特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
保留された前記権利に対して前記上限数以下の複数回の連続的演出（特２保留連続演出）を実行可能な手段を備える
ことを特徴とする遊技機。
【７５７０】
本特徴によれば、保留された権利に対して上限数以下の複数回の連続的演出（特２保留連続演出）を実行可能な手段を備えることから、複数の保留の権利を先読みして変動を跨いだ連続的演出を行うことが可能となり、大当たりに対してより大きな期待感を遊技者に対して抱かせることができる。
【７５７１】
［特徴ｇＡ６］
特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、
前記表示手段は、前記実行手段による前記所定の変動表示と前記制御手段による前記所定制御処理の実行とに基づいて前記残り回数を減算する（特２の変動と特２の始動保留処理とに基づいて高頻度サポートモードの残り回数を減算）
ことを特徴とする遊技機。
【７５７２】
本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、実行手段による所定の変動表示の実行と、制御手段による所定制御処理の実行とに基づいて残り回数を減算することから、表示手段によって表示する残り回数を、実行手段による所定の変動表示と制御手段による所定制御処理の実行とに基づいて適正に減算することができる。このために、遊技者は特定期間における残り回数を正確に知ることができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。
【７５７３】
［特徴ｇＡ７］
特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、
前記表示手段は、前記実行手段による前記所定の変動表示として第１の演出制御（特定演出処理／特２の変動表示としての図柄変動演出）を実行し、前記制御手段による前記所定制御処理の実行に対する演出として前記第１の演出制御とは異なる第２の演出制御を実行する（所定演出処理／図柄変動演出とは異なる保留格納演出を行う）
ことを特徴とする遊技機。
【７５７４】
本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、実行手段による所定の変動表示として

第１の演出制御を実行し、制御手段による所定制御処理の実行に対する演出として第１の演出制御とは異なる第２の演出制御を実行することから、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、表示手段によって、特定期間において実行される変動表示の残り回数が表示されるとともに、第１の演出制御と、第１の演出制御とは異なる第２の演出制御とが実行され得る。このために、遊技者は表示手段による表示から残り回数、第１の演出、および第２の演出を容易に把握することができ、その結果、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、遊技者は第１の演出制御を認識することによって、所定の変動表示の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができ、第２の演出制御を認識することによって、制御手段による所定制御処理の実行に基づいて残り回数が減算されたと認識することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５７５】

［特徴ｇＡ８］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数Ｎ回目である場合に、前記特定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された前記所定の変動表示の時間より長い時間に、当該Ｎ回目の所定の変動表示の時間を設定可能である（４回目の変動表示の時間が３回目以前の変動表示の時間よりも長いこと）

ことを特徴とする遊技機。

【７５７６】

本特徴によれば、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、特定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された所定の変動表示の時間より長い時間に、当該Ｎ回目の所定の変動表示の時間を設定可能であることから、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示の時間が、最終前に実行された変動表示の時間よりも長くなり得る。このために、最終の変動表示の際に、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを、最終前の変動表示よりも長い間、遊技者に付与することができることから、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５７７】

［特徴ｇＡ９］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数Ｎ回目である場合に、前記特定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された前記所定の変動表示に伴う第１演出と比べて相違する第２演出を、当該Ｎ回目の所定の変動表示中に実行可能である（４回目の変動表示中に表示される状態背景が、３回目以前の変動表示中に表示される状態背景と相違すること）

ことを特徴とする遊技機。

【７５７８】

本特徴によれば、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、特定遊技状態が開始されてから当該特定回数Ｎ回目より前に実行された所定の変動表示に伴う第１演出と比べて相違する第２演出を、当該Ｎ回目の所定の変動表示中に実行可能であることから、遊技者は、特定遊技状態が開始された後の所定の変動表示の実行中において、当該所定の変動表示よりも前に実行された所定の変動中に見た第１演出とは相違する第２演出を見た場合に、当該所定の変動表示が特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができる。このために、本特徴によれば、当該変動表示中が最終の変動表示中であるとして、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とを遊技者に付与することができる。したがって

、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７５７９】
［特徴ｇＡ１０］
特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ９までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記実行手段による前記所定の変動表示の実行中に、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われ得る（特２変動表示中に特２入賞があった場合に特２始動保留処理が行われる構成）
ことを特徴とする遊技機。
【７５８０】
本特徴によれば、実行手段による所定の変動表示の実行中に、制御手段による所定制御処理の実行が行われ得ることから、実行手段による所定の変動表示の実行中に制御手段による所定制御処理の実行が行われ得ない構成に比べて、特定遊技状態の発生に基づいて実行される変動表示の回数を特定回数Ｎ回まで早急に達成することが可能となる。この結果、遊技をスピーディに行うことができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。
【７５８１】
［特徴ｇＡ１１］
特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１０までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、
前記表示手段は、前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われることによって前記表示手段による前記残り回数を更新させる場合に、前記所定制御処理が正常に完了した後に、前記残り回数の更新をさせ得る
ことを特徴とする遊技機。
【７５８２】
本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、所定制御処理が正常に完了した後に、残り回数の更新をさせ得ることから、所定制御処理が正常に完了しなかった場合に残り回数は更新されずに、所定制御処理が正常に完了した場合に限り残り回数は更新される。例えば、所定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数を更新させる構成であった場合、変動表示を行う権利の保留処理が正常に完了する前に残り回数が更新されることになる。このため、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合であっても、残り回数が更新されることになり、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまう。しかしながら、本特徴によれば、所定制御処理が正常に完了する前に表示手段による残り回数が更新されることがないことから、当該保留処理によって変動表示を行う権利が正常に記憶されなかった場合には、残り回数が更新されることがない。このために、本特徴によれば、遊技者にとって酷すぎる状況となってしまうことを回避することができる。
【７５８３】
［特徴ｇＡ１２］
特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１１までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、
前記表示手段は、前記特定遊技終了手段において前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われることによって前記特定遊技状態を終了させる場合に、前記所定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも前記残り回数の表示を終了する
ことを特徴とする遊技機。
【７５８４】
本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、特定遊技終了手段において制御手段に

よる所定制御処理の実行が行われることによって特定遊技状態を終了させる場合に、所定制御処理が正常に完了した後に、少なくとも残り回数の表示を終了することから、制御手段による所定制御処理が正常に完了して特定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがない。例えば、制御手段による所定制御処理が正常に完了して特定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示される構成であった場合、特定遊技状態から通常状態に移行したにも関わらず残り回数の表示が継続していることになり、特定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまう。しかしながら、本特徴によれば、制御手段による所定制御処理が正常に完了して特定遊技状態が終了した後に、表示手段によって残り回数が継続して表示されることがないことから、実際に特定遊技状態が終了しているにもかかわらず特定遊技状態が継続しているのではと遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

【７５８５】

［特徴ｇＡ１３］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１２までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態を実行中において、所定の抽選（特定抽選／当たり抽選）が特定抽選結果（当たり当選）である場合に、前記特定遊技状態を終了させる（当たり当選時に高サポ状態を終了）

ことを特徴とする遊技機。

【７５８６】

本特徴によれば、特定遊技状態を実行中において、所定の抽選が特定抽選結果である場合に、特定遊技状態を終了させることから、遊技者は、所定の抽選が特定抽選結果となることで、発生手段によって特別遊技状態の発生の提供を受けることができるとともに、一旦、特定遊技状態を終えた後に、例えば、所定の抽選が特定抽選結果を得ることによって特定遊技状態の実行条件である特定条件が成立する場合に、特定遊技状態を再度実行させることができる。この結果、遊技機の出球を効率的に増大することができ、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５８７】

［特徴ｇＡ１４］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１３までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数Ｎ回目である場合に、当該所定の変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行う

ことを特徴とする遊技機。

【７５８８】

本特徴によれば、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該所定の変動表示中に所定のキャラクターが出現する演出を行うことから、遊技者は、特定遊技状態が開始された後の所定の変動表示の実行中において、所定のキャラクターを見た場合に、当該所定の変動表示は、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５８９】

［特徴ｇＡ１５］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１４までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数Ｎ回目である場合に、当該所定の変動表示中に勝敗を決する演出を行う

ことを特徴とする遊技機。

【７５９０】

本特徴によれば、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該所定の変動表示中に勝敗を決する演出を行うことから、遊技者は、特定遊技状態が開始された後の所定の変動表示の実行中において、勝敗を決する演出を見た場合に、当該所定の変動表示は、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５９１】

［特徴ｇＡ１６］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１５までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

遊技者による前記発射手段への操作とは別の特定操作を受け付ける手段を備え、

前記特定遊技状態の実行中における前記所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される前記所定の変動表示が前記特定遊技状態が開始されてから前記特定回数Ｎ回目である場合に、当該所定の変動表示中に、前記特定操作を行うことを遊技者に促す演出（演出操作ボタン２４を操作することを遊技者に対して促す示唆演出）を実行し得る

ことを特徴とする遊技機。

【７５９２】

本特徴によれば、遊技者による前記発射手段への操作とは別の特定操作を受け付ける手段を備え、特定遊技状態の実行中における所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて実行される所定の変動表示が特定遊技状態が開始されてから特定回数Ｎ回目である場合に、当該所定の変動表示中に、特定操作を行うことを遊技者に促す演出を実行し得ることから、遊技者は、特定遊技状態が開始された後の所定の変動表示の実行中において、特定操作を行うことを遊技者に促す演出を見た場合に、当該所定の変動表示は、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る特定回数Ｎ回の変動表示のうちの最終の変動表示であることを知ることができることから、当該変動表示中において、当たり当選することへの期待感とドキドキ感とをいっそう遊技者に付与することができる。したがって、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５９３】

［特徴ｇＡ１７］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１６までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定遊技状態の終了後に、前記特定遊技状態中に実行した前記制御手段による前記所定制御処理に対応した演出を実行し得る（高サポ状態中に実行した特２始動保留処理に対応した特２図柄変動演出を高サポ状態の終了後に実行し得る構成）

ことを特徴とする遊技機。

【７５９４】

本特徴によれば、特定遊技状態の終了後に、特定遊技状態中に実行した制御手段による所定制御処理に対応した演出を実行しうることから、遊技者は、特定遊技状態が終了した後に当該演出の付与を受けることが可能となる。例えば、特定遊技状態中に実行した制御手段による所定制御処理に対応した演出を特定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができない構成であった場合、特定遊技状態中に制御手段による所定制御処理が完了したことを遊技者が知り得ないことがあった。しかしながら、本特徴によれば、特定遊技状態中に実行した制御手段による所定制御処理に対応した演出を特定遊技状態の終了後に遊技者が受けることができることから、特定遊技状態中に制御手段による所定制御処理が完了したことを遊技者が確実に知ることができる。したがって、本特徴によれば、遊技の興趣向上をいっそう図ることができる。

【７５９５】

［特徴ｇＡ１８］

特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１７までのいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記特定期間の前記特定遊技状態を実行する場合に、前記特定遊技状態を実行する残り

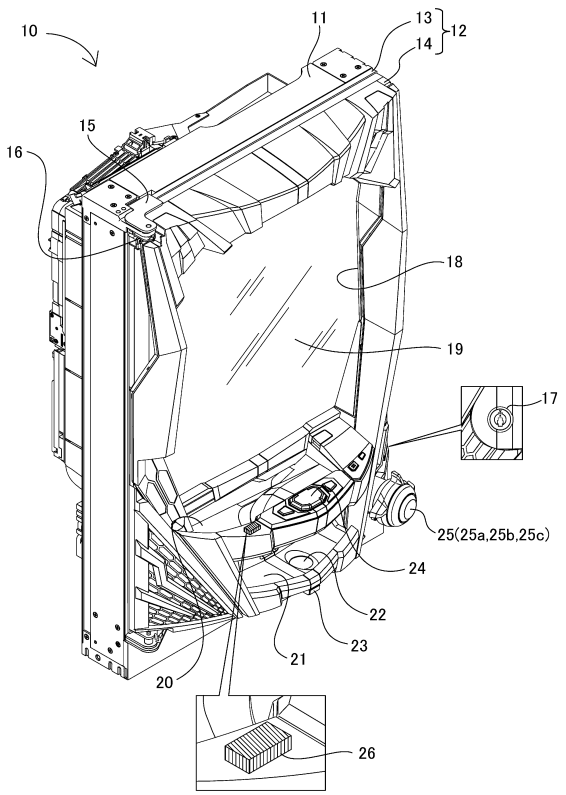
回数を表示する表示手段を設け、
　前記表示手段は、前記実行手段による前記所定の変動表示または前記制御手段による前記所定制御処理の実行が行われることによって前記表示手段による前記残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行う（変形例３）
　ことを特徴とする遊技機。
【７５９６】
　本特徴によれば、特定期間の特定遊技状態を実行する場合に、特定遊技状態を実行する残り回数を表示する表示手段を設け、表示手段は、実行手段による所定の変動表示または制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって表示手段による残り回数を更新させる場合に、当該表示を特定期間だけ行うことから、表示手段によって表示される残り回数が更新される（切り替わる）毎に、当該残り回数の表示がついたり消えたりすることになる。例えば、表示手段によって、特定遊技状態が開始されてから残り回数が常時表示される構成であった場合、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることがあり得た。しかしながら、本特徴によれば、表示手段によって表示される残り回数が更新される毎に、当該残り回数の表示が特定期間だけ行われることから、表示手段による表示の自由度が残り回数の表示によって制限されることを抑制することができる。
【７５９７】
［特徴ｇＡ１９］
　特徴ｇＡ１から特徴ｇＡ１８までのいずれか一つに記載の遊技機であって、
　前記特定遊技終了手段は、前記特定回数Ｎ回目の前記実行手段による前記所定の変動表示（特定変動表示／第１の所定条件下での特２図柄変動）の開始時（ケース４における時刻ｔ７４）、または前記特定回数Ｎ回目に対応する前記制御手段による前記所定制御処理の完了時に、少なくとも前記特定遊技状態を終了させ得る
　ことを特徴とする遊技機。
【７５９８】
　本特徴によれば、特定遊技終了手段は、特定回数Ｎ回目の実行手段による所定の変動表示の開始時、または特定回数Ｎ回目に対応する制御手段による所定制御処理の完了時に、少なくとも特定遊技状態を終了させ得ることから、実行手段による所定の変動表示が行われることによって特定回数Ｎ回目となって特定遊技状態を終了させる場合、当該所定の変動表示の開始時に特定遊技状態が終了する。例えば、特定回数Ｎ回目の実行手段による所定の変動表示の終了時に特定遊技状態を終了させる構成であった場合、当該所定の変動表示中において変動表示を行う権利の保留処理が行われることが可能となる。このため、当該保留処理に基づいて実行される変動表示が、特定回数Ｎ回目の所定の変動表示が行われた後に実行されることになり、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがあった。しかしながら、本特徴によれば、特定回数Ｎ回目の実行手段による所定の変動表示の開始時に特定遊技状態が終了することから、当該所定の変動表示中において変動表示を行う権利の保留処理が行われることが極めて困難となることから、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。一方、本特徴によれば、制御手段による所定制御処理の実行が行われることによって特定回数Ｎ回目となって特定遊技状態を終了させる場合、当該制御手段による所定制御処理の完了時に特定遊技状態が終了する。このため、特定回数Ｎ回目に対応する制御手段による所定制御処理が完了した場合、所定制御処理の完了時に直ちに特定遊技状態が終了され、その後は、変動表示を行う権利の保留処理が更に行われることが極めて困難となることから、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数が特定回数Ｎを上回ってしまうことがない。これらの結果、特定遊技状態の発生に基づいて実行され得る変動表示の回数を予め決まった数にいっそう安定させることができ、遊技機の出球性能に大きな変化が起きてしまうことをいっそう抑制することができる。
【７５９９】
　なお、上記各特徴群の発明は、以下の課題を解決する。

【７６００】
　パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化等を目的として、構造、制御、演出等の様々な観点から技術的な改良が行われている。
【７６０１】
　また、遊技者による不正な行為や遊技機に対する不正な改造の発見や抑止といった遊技の健全性の向上を目的とした様々な技術的な改良も行われている。
【７６０２】
　上記のような遊技機においては、遊技の興趣向上や、遊技機の処理負荷の低減、処理の最適化、制御の簡易化、より健全な遊技の提供等を目的として、さらなる技術の向上が望まれている。
【７６０３】
　上記各特徴群に含まれる１又は複数の構成を適宜組み合わせた構成を採用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【７６０４】
　以下に、上記の各特徴群を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。
【７６０５】
　パチンコ遊技機：遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、前記始動入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する取得情報記憶手段とを備える遊技機。
【７６０６】
　スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示手段と、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示を始動させる始動手段と、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間の経過に起因して前記複数の絵柄の可変表示を停止させる停止手段と、停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機。
【７６０７】
　本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。例えば、発明の概要の欄に記載した各形態中の技術的特徴に対応する実施形態、変形例中の技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。
【符号の説明】
【７６０８】
　１０…パチンコ機
　１１…外枠
　１２…パチンコ機本体
　１３…内枠
　１４…前扉枠
　１５…ヒンジ
　１６…ヒンジ
　１７…シリンダ錠
　１８…窓部
　１９…ガラスユニット
　２０…上皿
　２１…下皿
　２２…排出口

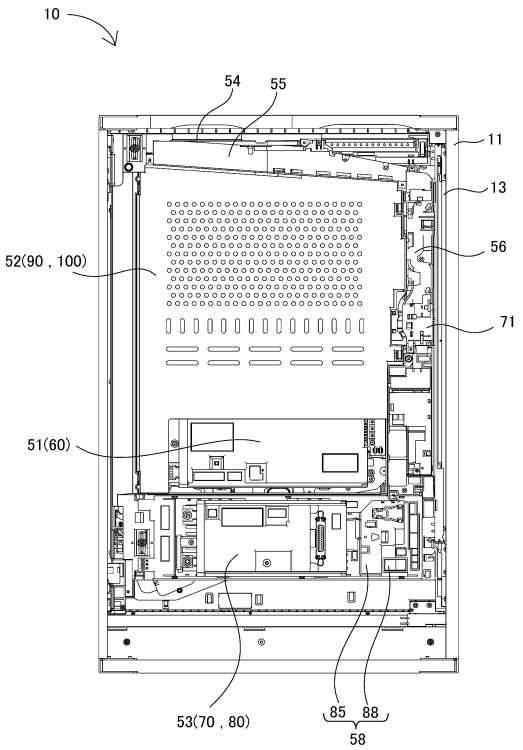
２３...レバー
２４...演出操作ボタン
２５...操作ハンドル
３０...遊技盤
３１...誘導レール
３１ａ...内レール部
３１ｂ...外レール部
６０...主制御装置
７０...払出制御装置
７１...払出装置
８０...発射制御装置
８１...遊技球発射機構
８５...電源装置
９０...音声発光制御装置
１００...表示制御装置

【図面】

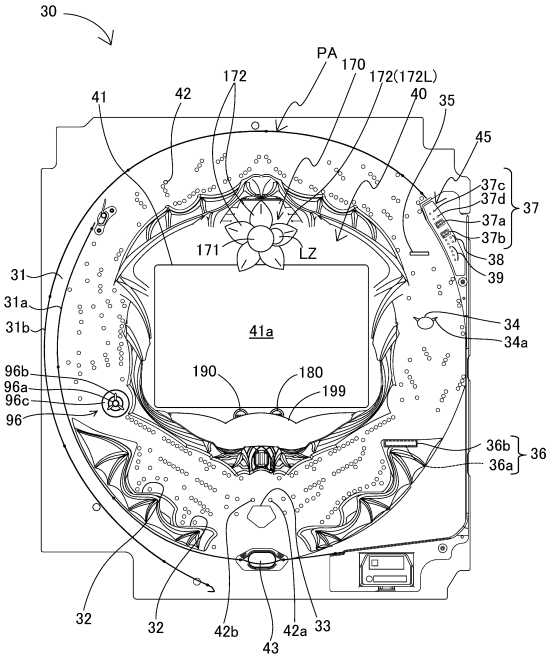
【図１】



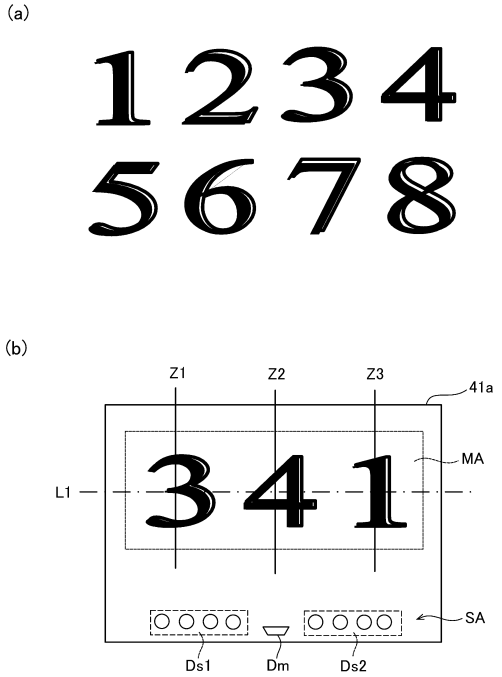
【図２】



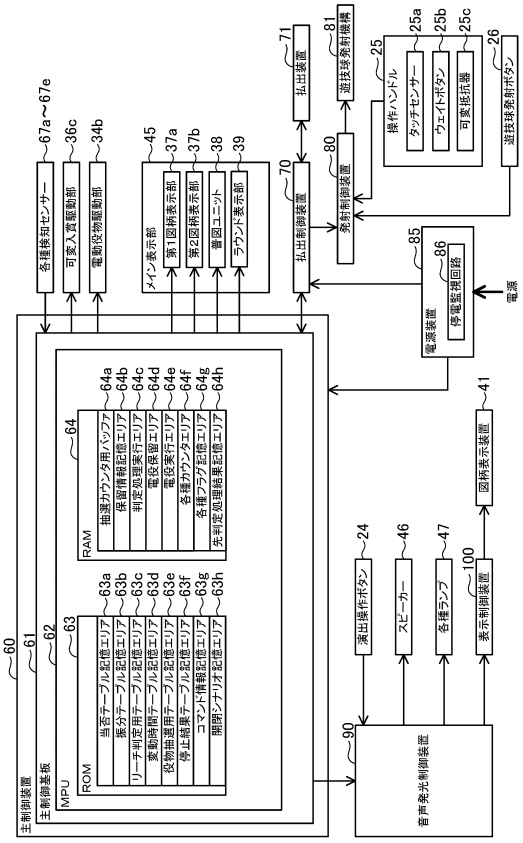
【図３】


30
PA
170
172
172(172L)
41
42
40
35
45
37c
37d
37
37a
37b
38
39
171
LZ
31
31a
31b
41a
34
34a
96b
96a
96c
96
190
180
199
36b
36a
36
32
32
42b
43
42a
33

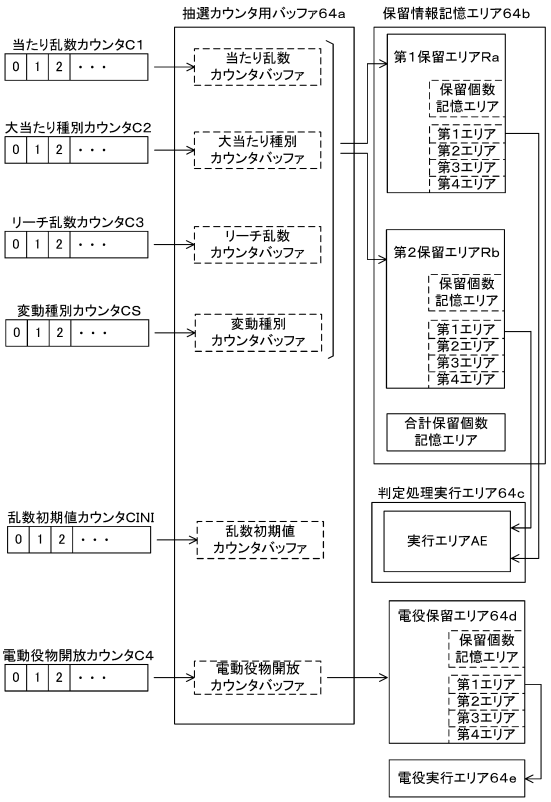
【図４】


(a)
1234
5678
(b)
Z1
Z2
Z3
41a
MA
L1
341
SA
Ds1
Dm
Ds2

【図５】


67a～67e
36c
34b
各種検知センサー
可変入賞駆動部
電動役物駆動部
45
37a
37b
38
39
メイン表示部
第１図柄表示部
第２図柄表示部
普図ユニット
ラウンド表示部
71
払出装置
70
払出制御装置
81
遊技球発射機構
80
発射制御装置
25
操作ハンドル
25a
25b
25c
タッチセンサー
ウェイトボタン
可変抵抗器
26
遊技球発射ボタン
85
86
電源装置
停電監視回路
電源
41
図柄表示装置
24
演出操作ボタン
46
スピーカー
47
各種ランプ
100
表示制御装置
90
音声発光制御装置
60
主制御装置
61
主制御基板
62
MPU
63
ROM
当否テーブル記憶エリア
振分テーブル記憶エリア
リーチ判定用テーブル記憶エリア
変動時間テーブル記憶エリア
役物抽選用テーブル記憶エリア
停止図柄テーブル記憶エリア
コマンド情報記憶エリア
開閉シナリオ記憶エリア
63a
63b
63c
63d
63e
63f
63g
63h
64
RAM
抽選カウンタ用バッファ
保留情報記憶エリア
判定処理実行エリア
電役保留エリア
電役実行エリア
各種カウンタエリア
各種フラグ記憶エリア
先判定処理結果記憶エリア
64a
64b
64c
64d
64e
64f
64g
64h

【図６】


抽選カウンタ用バッファ64a
保留情報記憶エリア64b
当たり乱数カウンタC1
0 1 2 ・・・
当たり乱数カウンタバッファ
大当たり種別カウンタC2
大当たり種別カウンタバッファ
リーチ乱数カウンタC3
リーチ乱数カウンタバッファ
変動種別カウンタCS
変動種別カウンタバッファ
乱数初期値カウンタCINI
乱数初期値カウンタバッファ
電動役物開放カウンタC4
電動役物開放カウンタバッファ
第１保留エリアRa
保留個数記憶エリア
第１エリア
第２エリア
第３エリア
第４エリア
第２保留エリアRb
合計保留個数記憶エリア
判定処理実行エリア64c
実行エリアAE
電役保留エリア64d
電役実行エリア64e

【図７】

(a)

低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～4	大当たり
5～1199	外れ

(b)

高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1（0～1199）	当否結果
0～15	大当たり
16～1199	外れ

【図８】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～39	16R確変大当たり
40～64	8R確変大当たり
65～89	16R通常大当たり
90～99	8R通常大当たり

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果
0～64	16R確変大当たり
65～99	8R通常大当たり

【図９】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

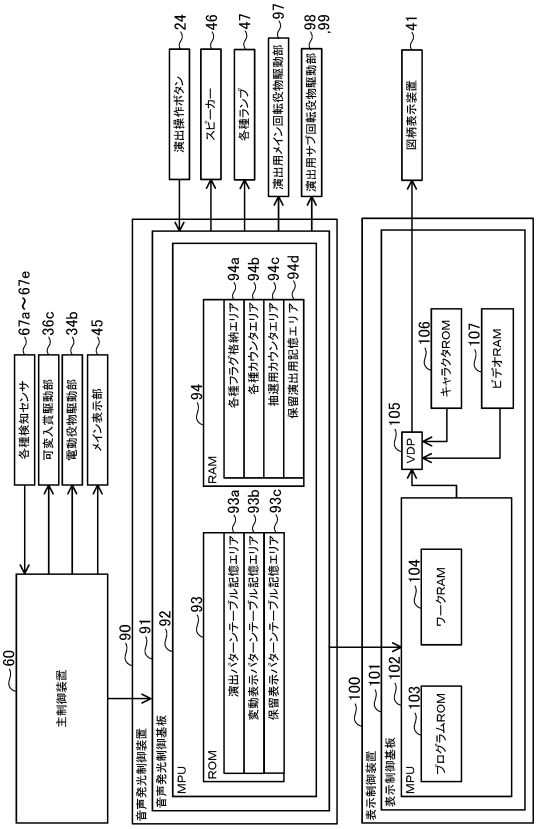
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役開放当選
2～465	外れ

(b)

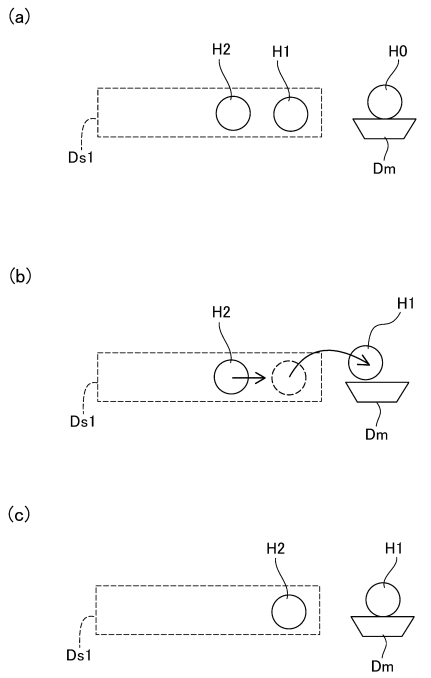
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役開放当選
462～465	外れ

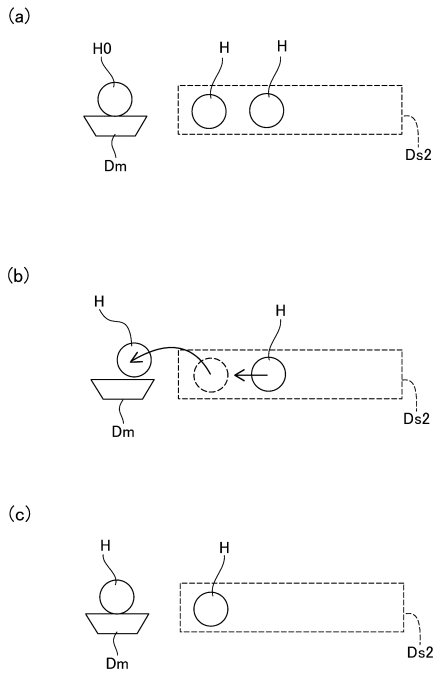
【図１０】



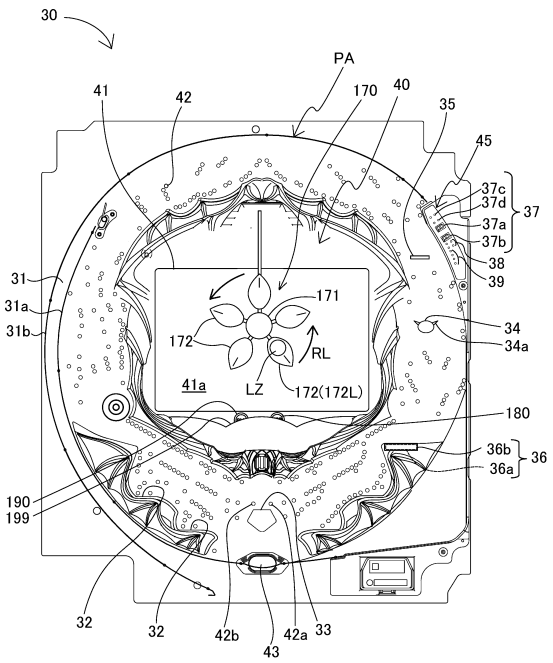
【図１１】



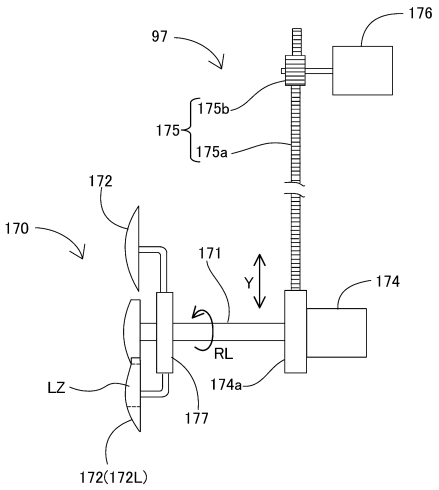
【図１２】



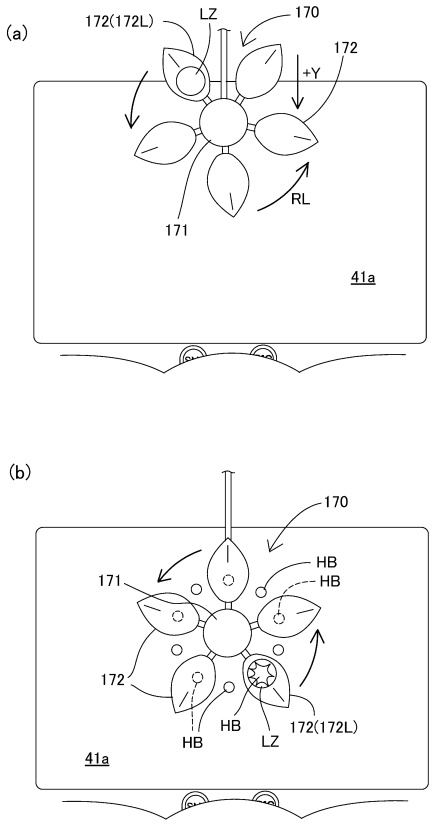
【図１３】



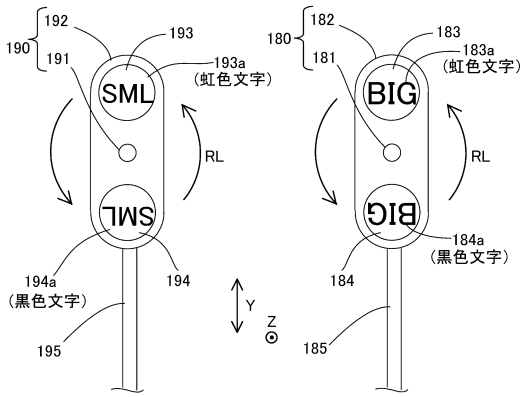
【図１４】



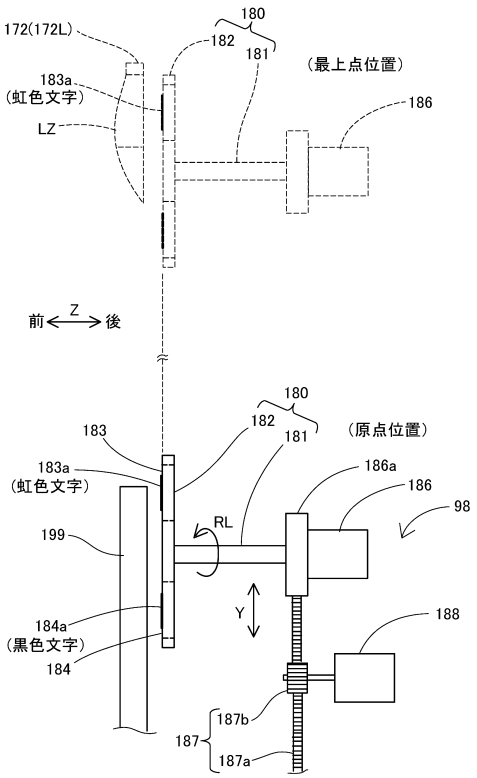
【図１５】



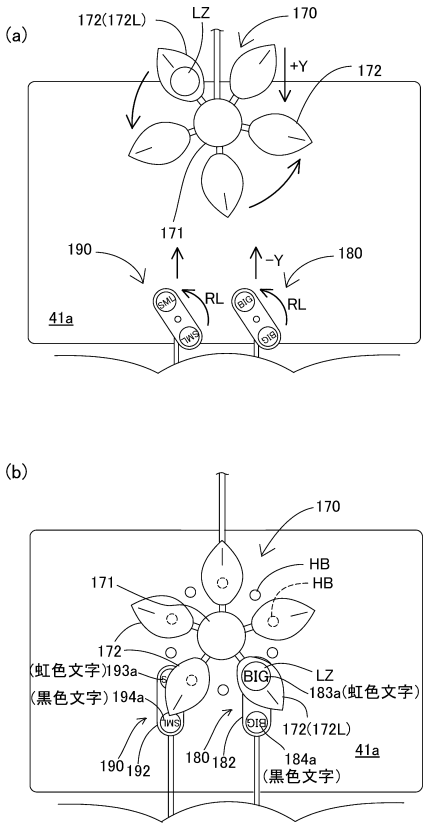
【図１６】



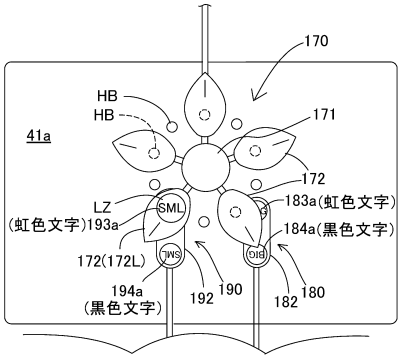
【図１７】



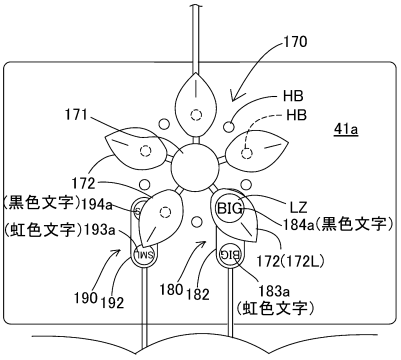
【図１８】



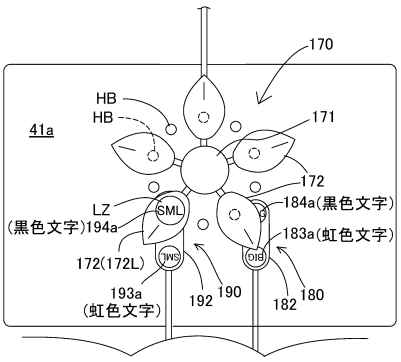
【図１９】



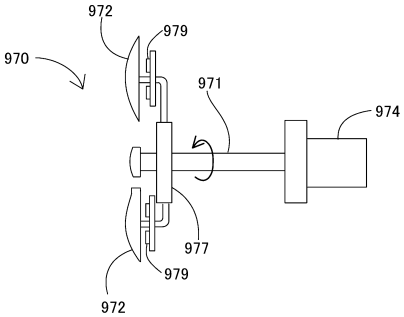
【図２０】



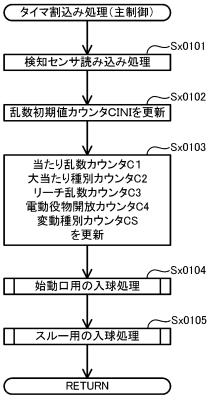
【図２１】



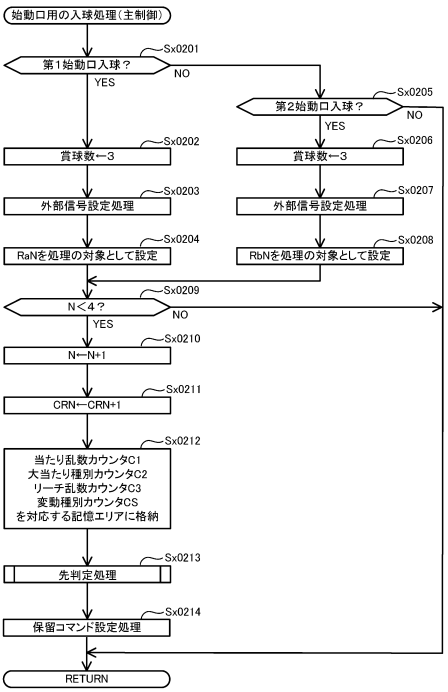
【図２２】



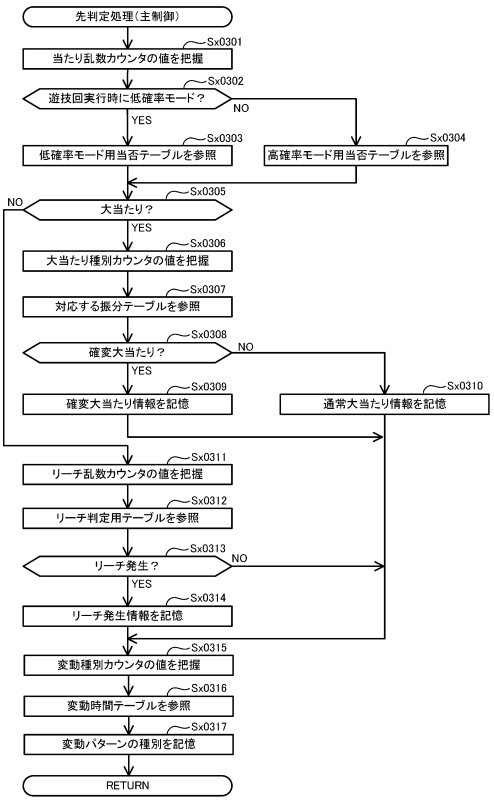
【図２３】



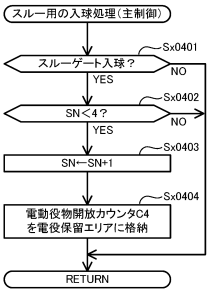
【図２４】



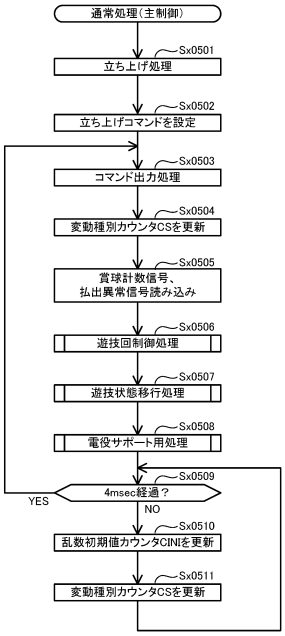
【図２５】



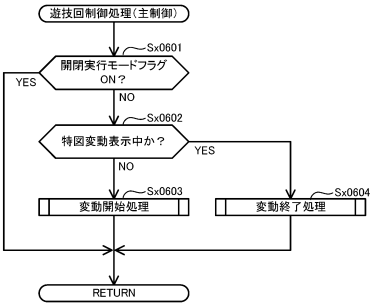
【図２６】



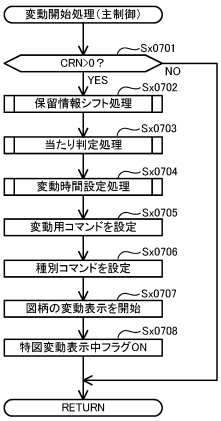
【図２７】



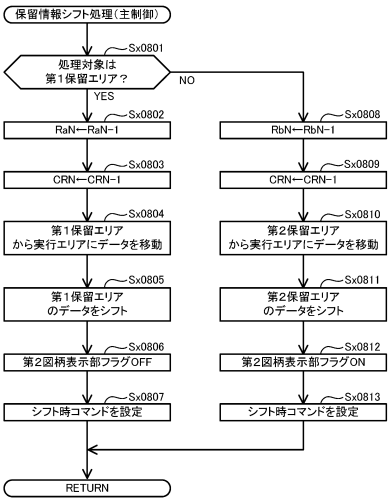
【図２８】



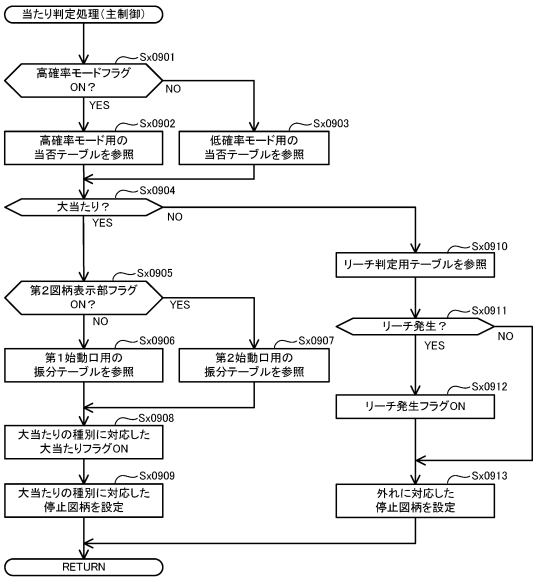
【図２９】



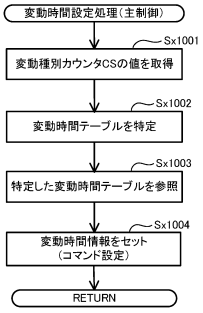
【図３０】



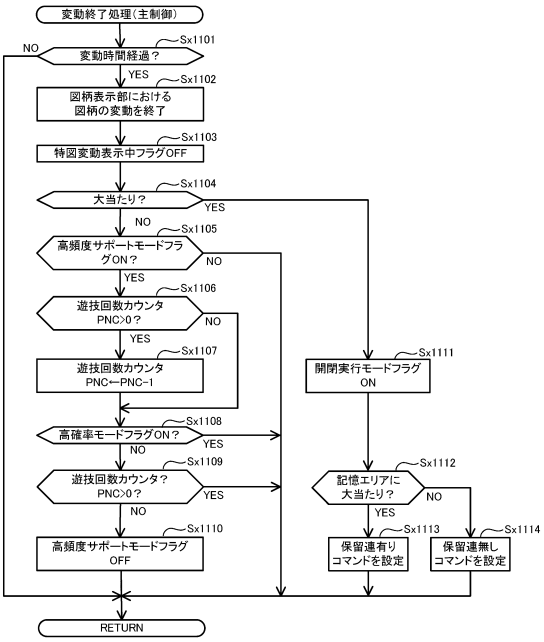
【図３１】



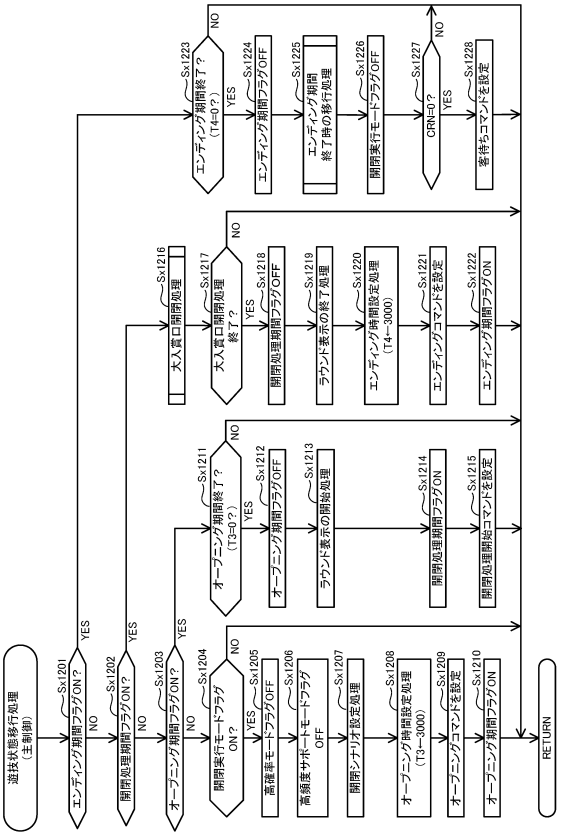
【図３２】



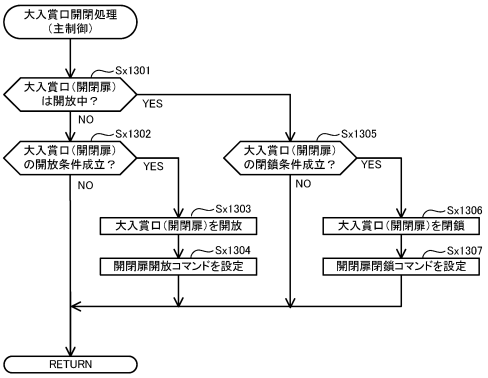
【図３３】



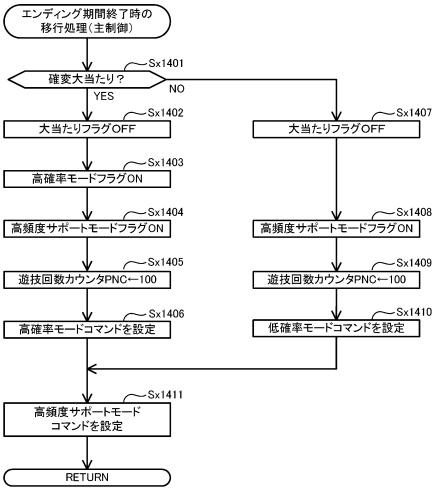
【図３４】



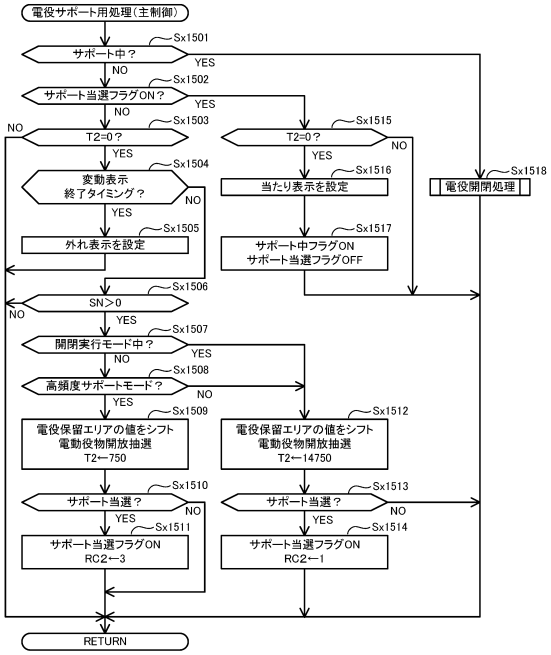
【図３５】



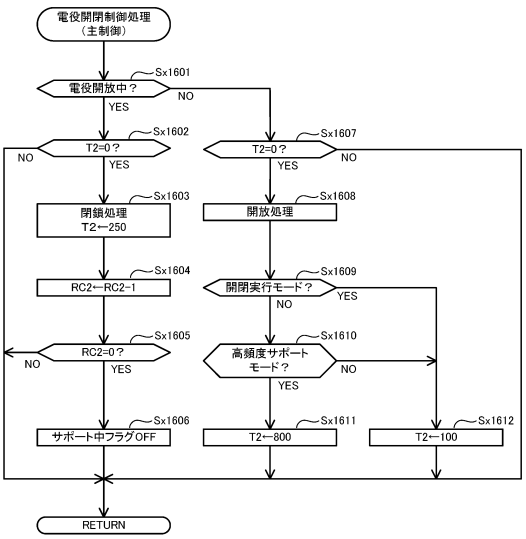
【図３６】



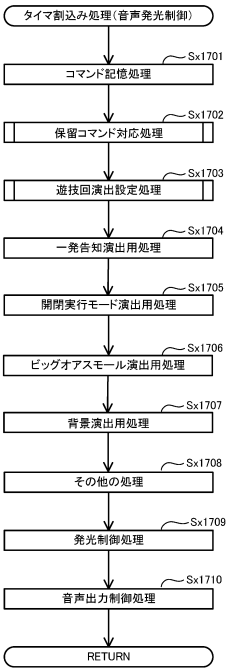
【図３７】



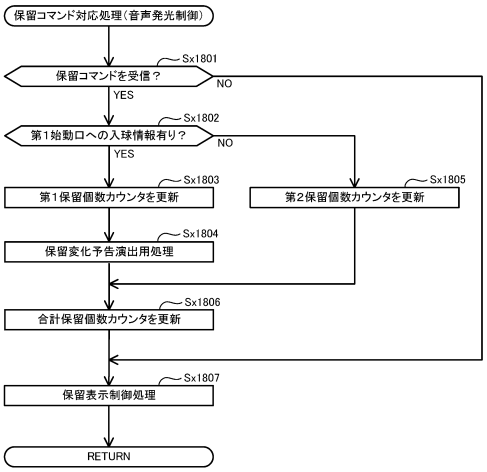
【図３８】



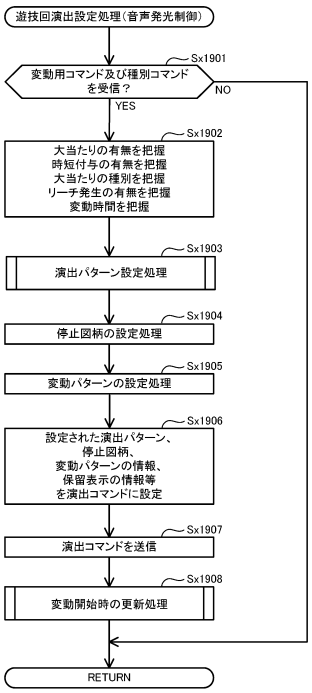
【図３９】



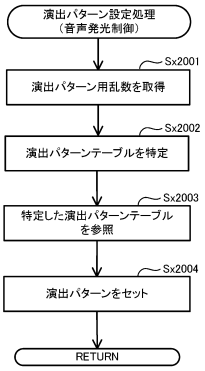
【図４０】



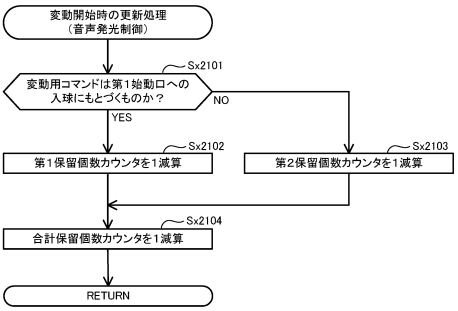
【図４１】



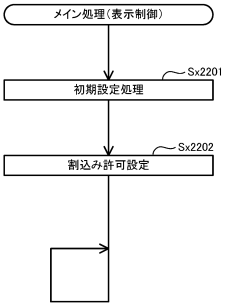
【図４２】



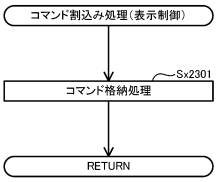
【図４３】



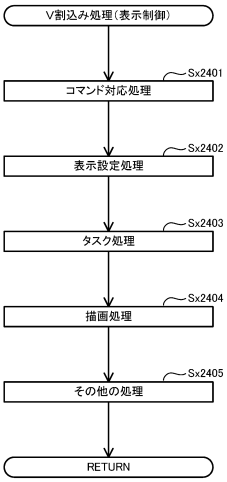
【図４４】



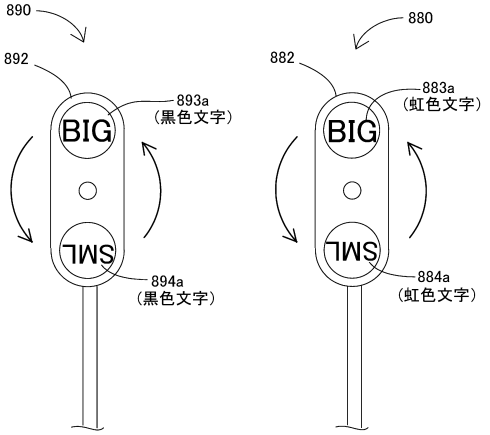
【図４５】



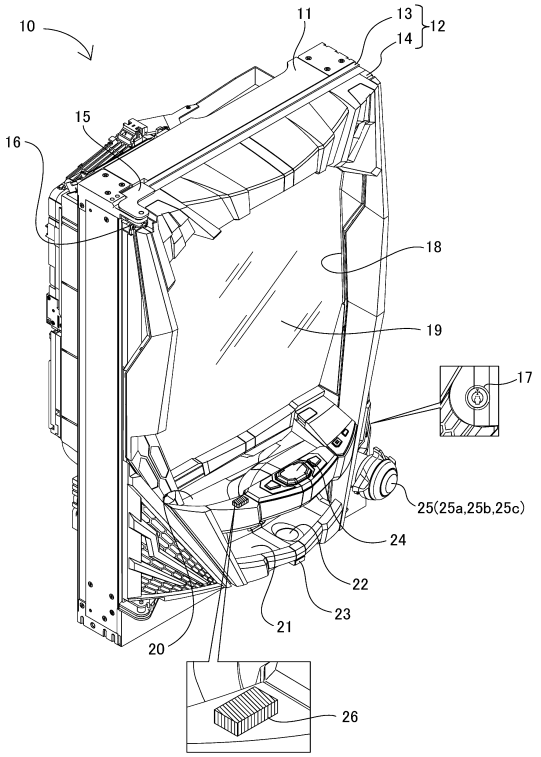
【図４６】



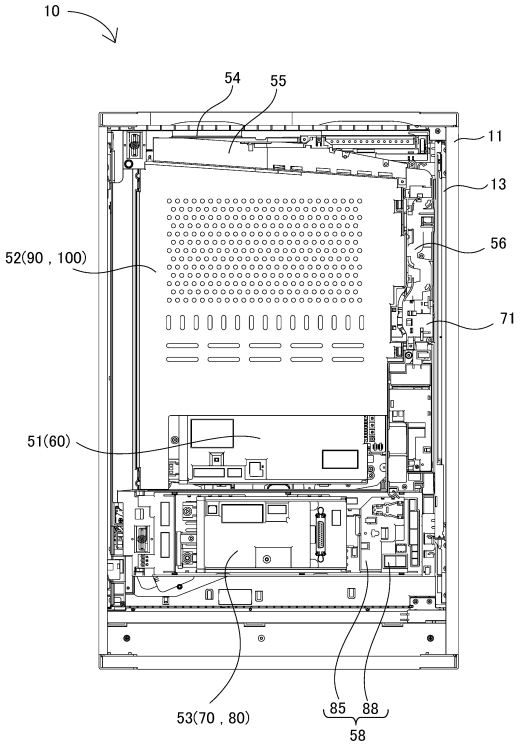
【図４７】



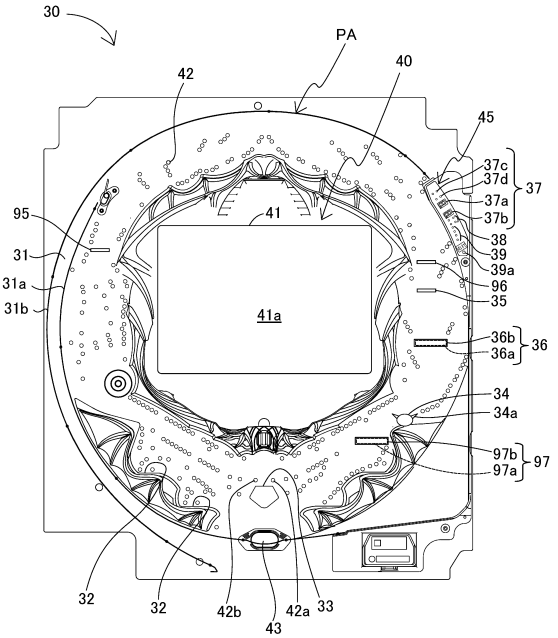
【図４８】



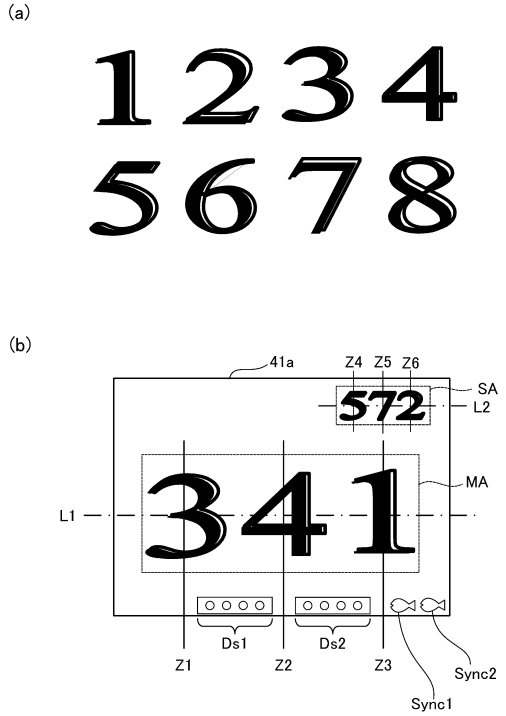
【図４９】



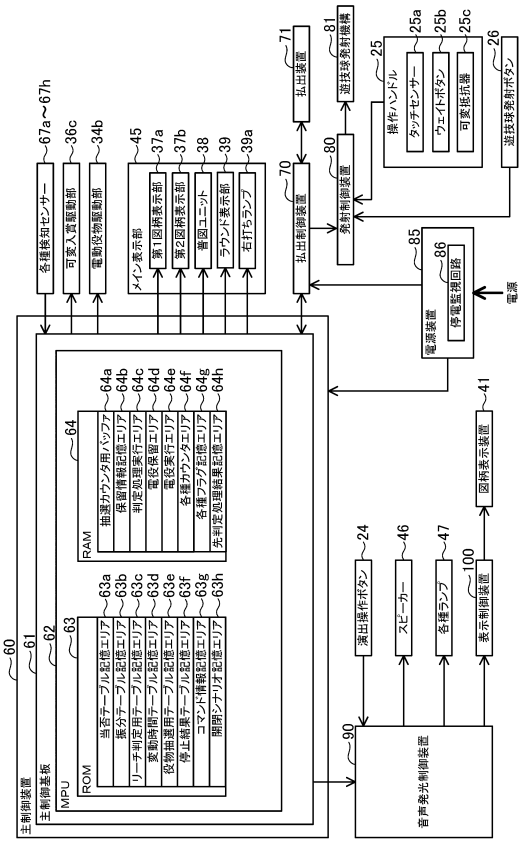
【図５０】



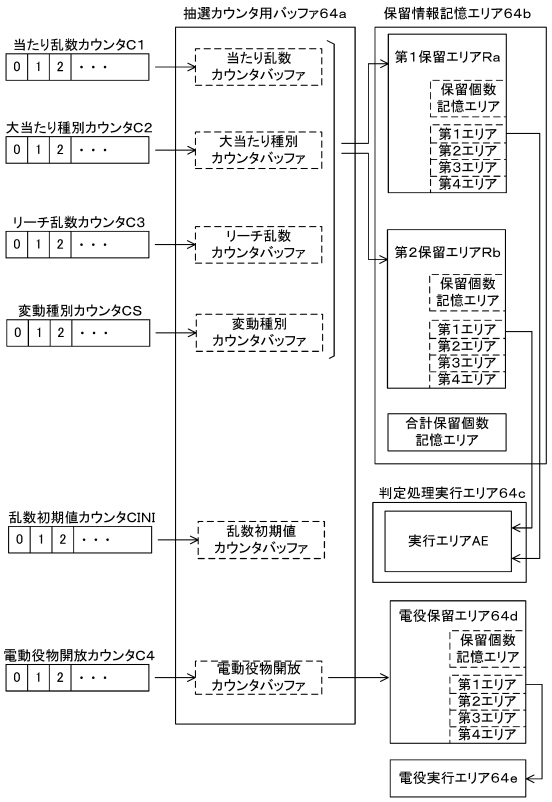
【図５１】



【図５２】



【図５３】



【図５４】

(a)

第1始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第1始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～197	大当たり
198～3979	外れ

【図５５】

(a)

第2始動口用の当否テーブル（低確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

第2始動口用の当否テーブル（高確率モード用）

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～197	大当たり
198～2088	小当たり
2089～3979	外れ

【図５６】

(a)

第1始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～19	16R確変大当たり＋小当たりラッシュ	高確低サポ状態（小当たりラッシュ）
20～64	8R確変大当たり	高確高サポ状態
65～99	8R通常大当たり	低確高サポ状態

(b)

第2始動口用の振分テーブル

大当たり種別カウンタC2（0～99）	振り分け結果	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～39	16R確変大当たり＋小当たりラッシュ	高確低サポ状態（小当たりラッシュ）
40～64	8R確変大当たり	高確高サポ状態
65～99	8R通常大当たり	低確高サポ状態

【図５７】

(a)

電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

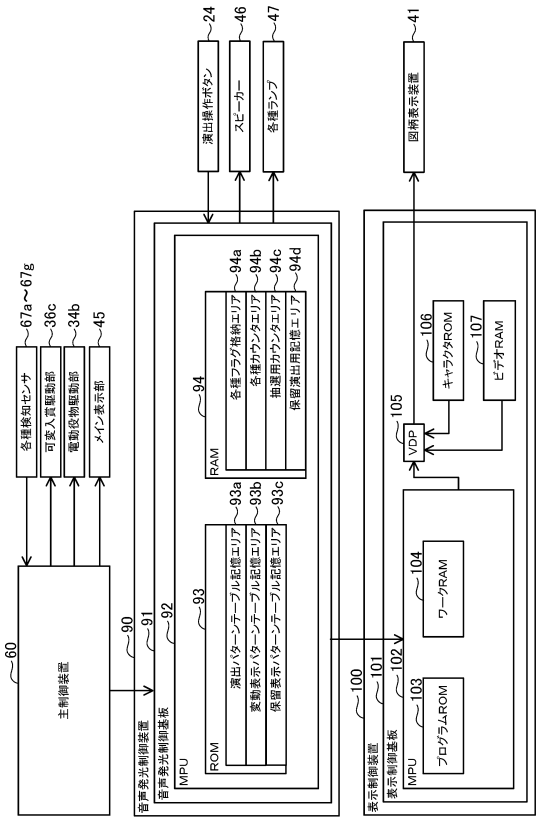
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～419	電役短開放当選
420～465	外れ

(b)

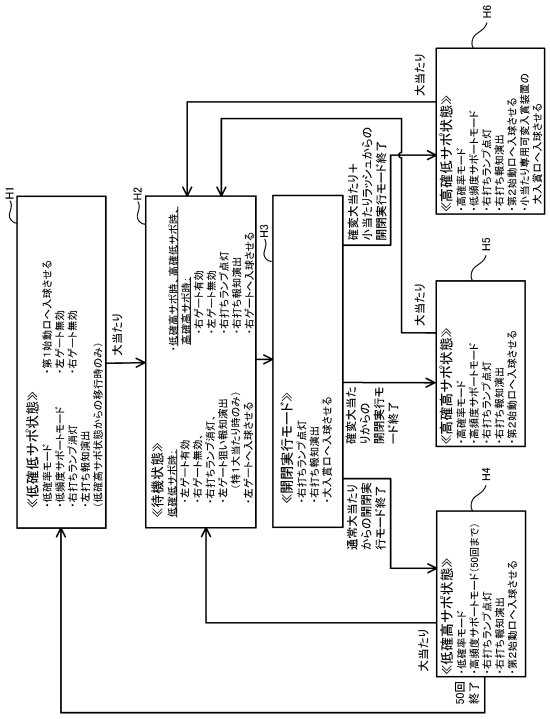
電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役長開放当選
462～465	外れ

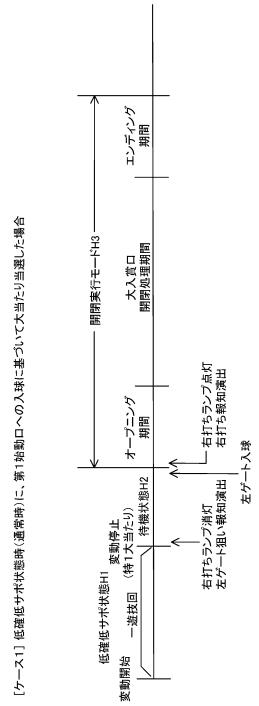
【図５８】



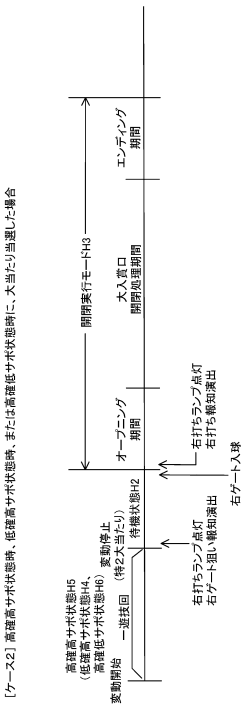
【図５９】



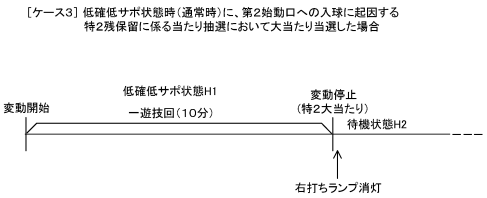
【図６０】



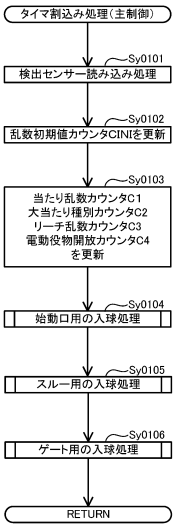
【図６１】



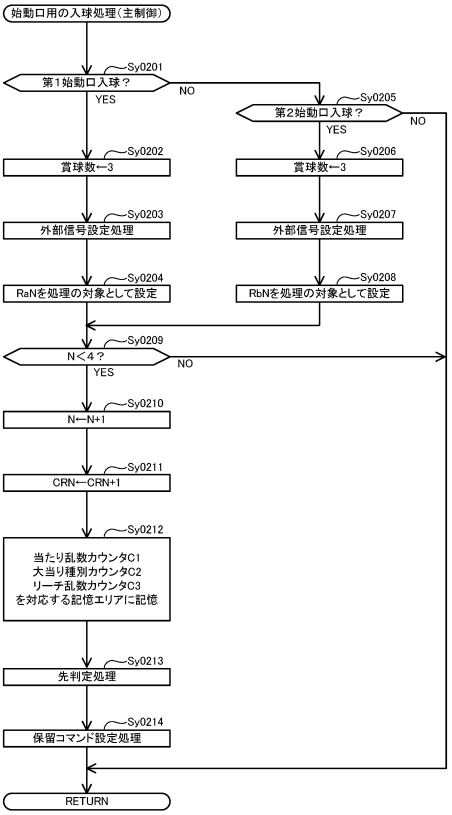
【図６２】



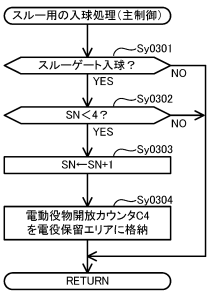
【図６３】



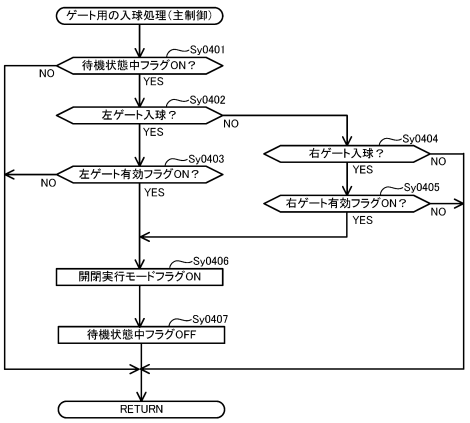
【図６４】



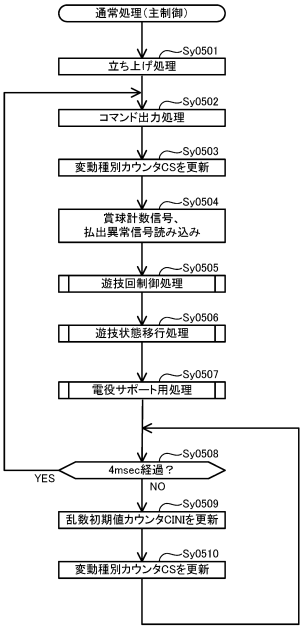
【図６５】



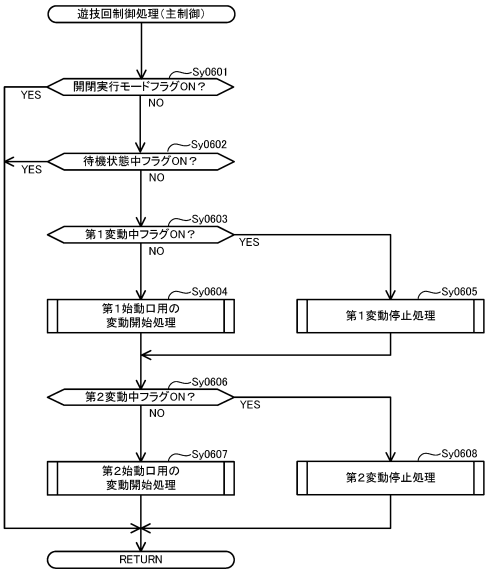
【図６６】



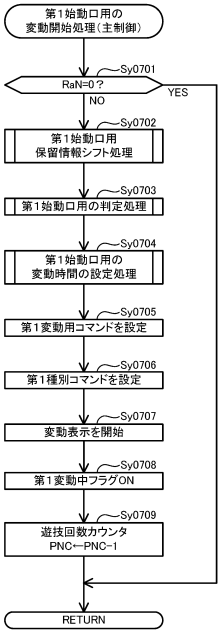
【図６７】



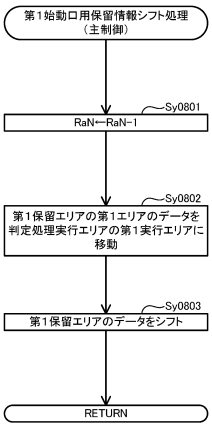
【図６８】



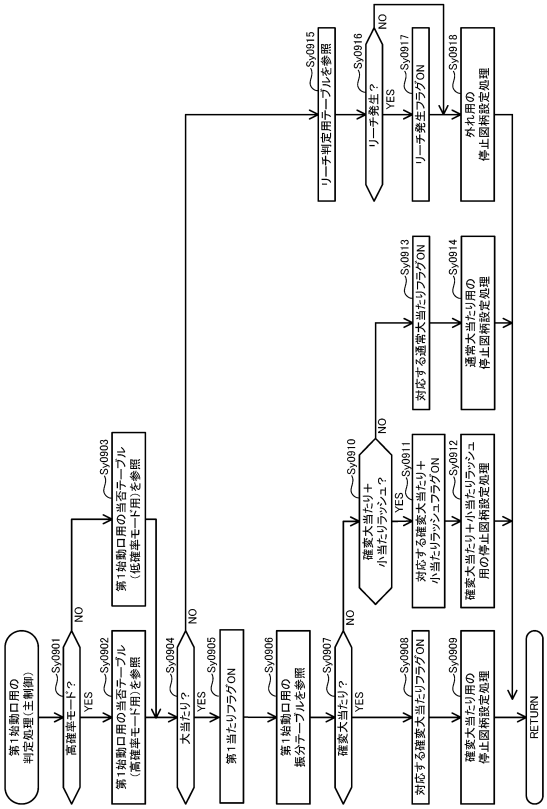
【図６９】



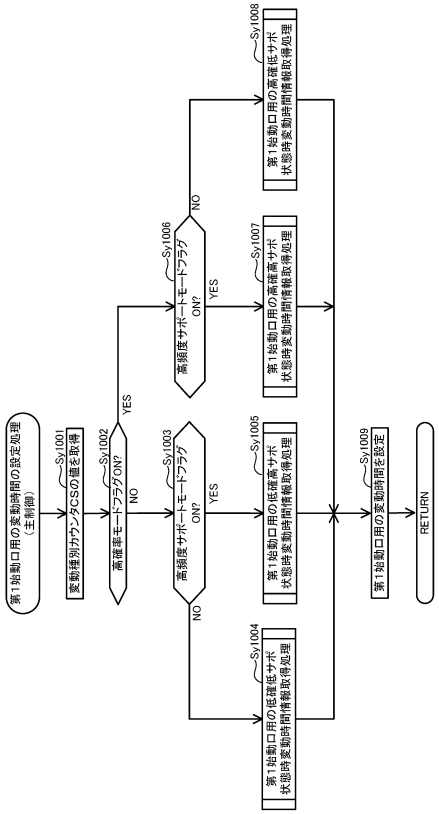
【図７０】



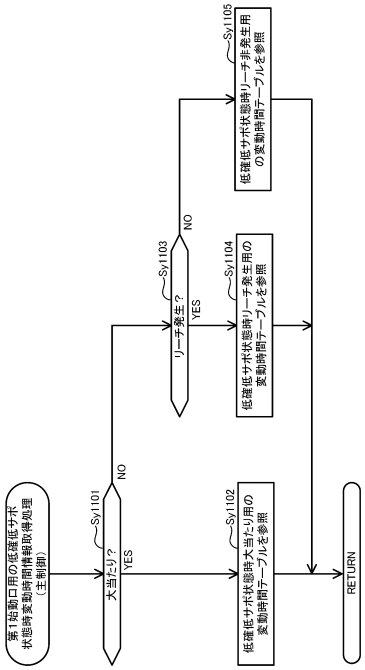
【図７１】



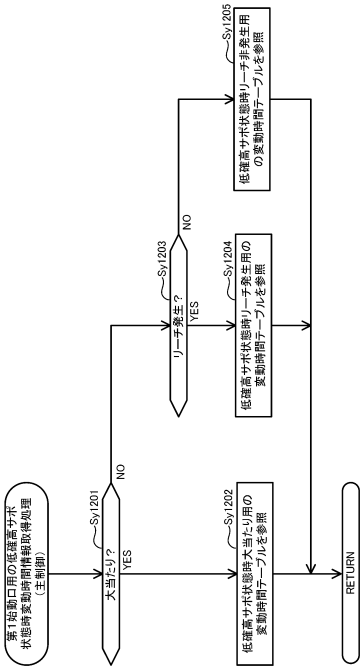
【図７２】



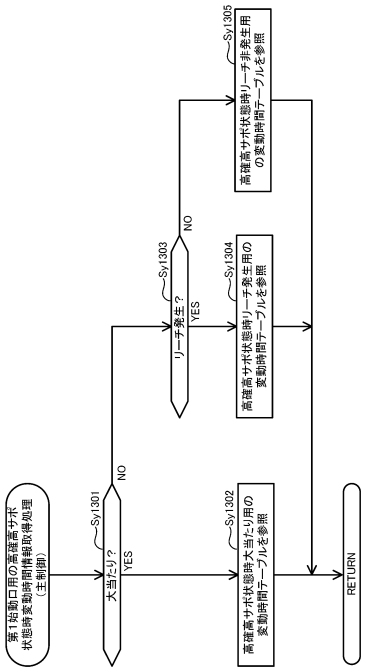
【図７３】



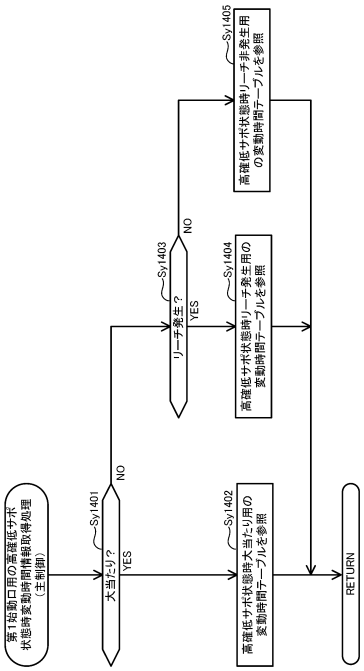
【図７４】



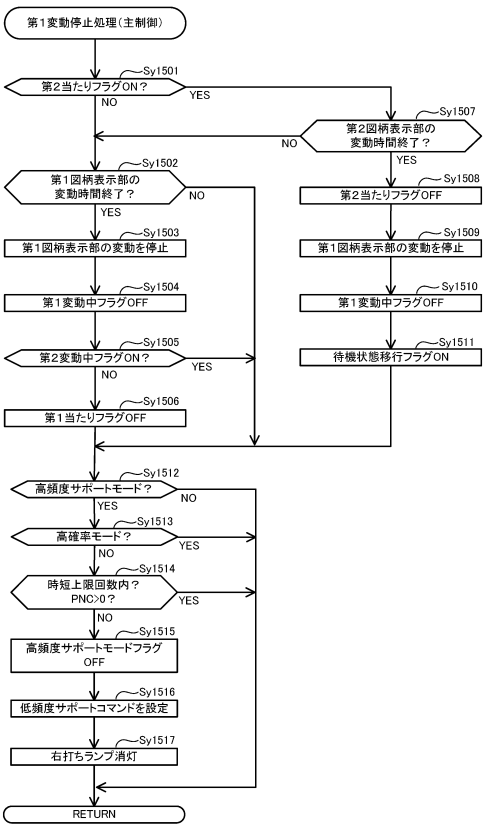
【図７５】



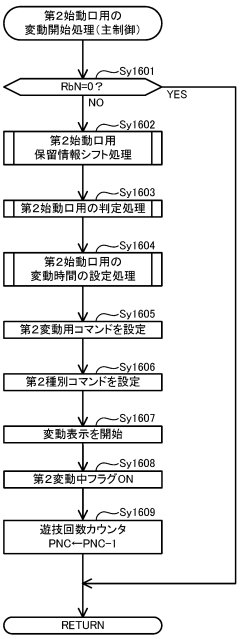
【図７６】



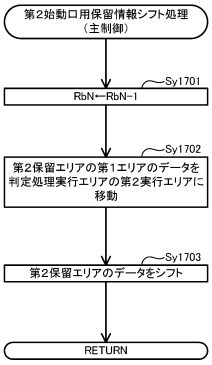
【図７７】



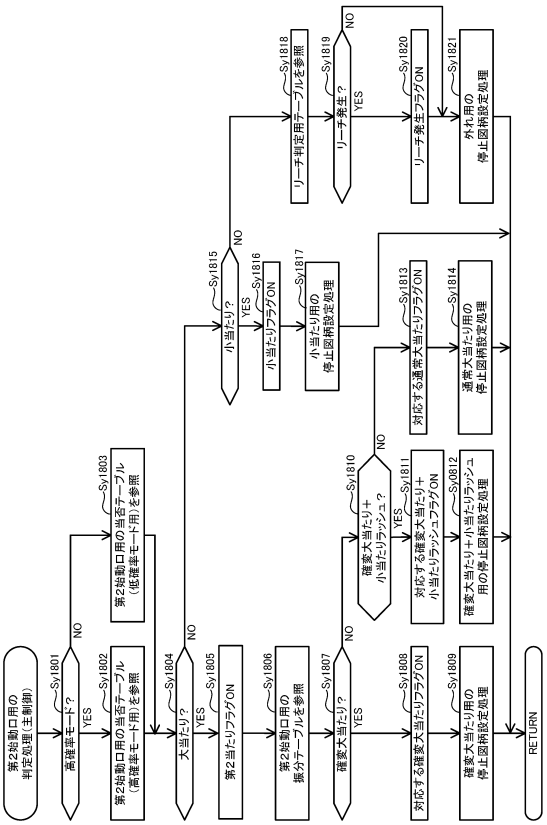
【図７８】



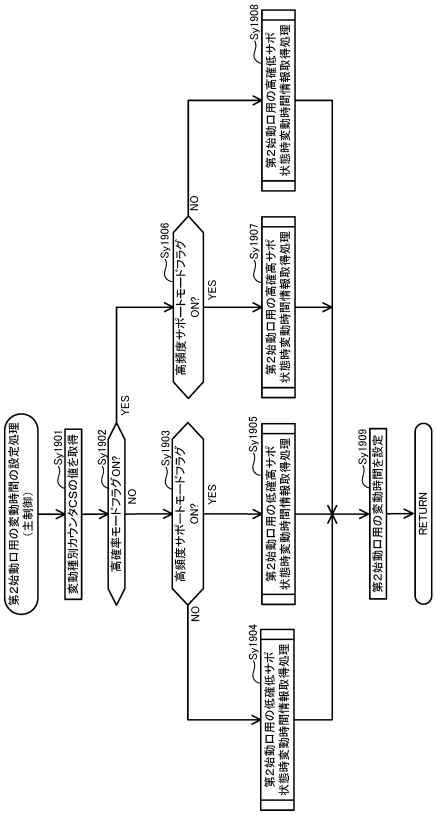
【図７９】



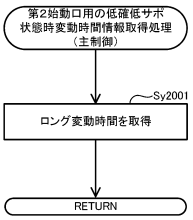
【図８０】



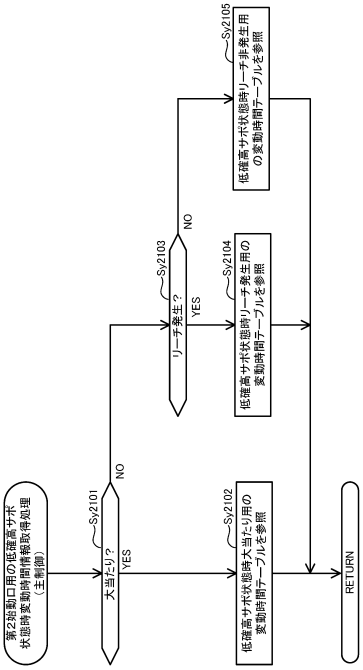
【図８１】



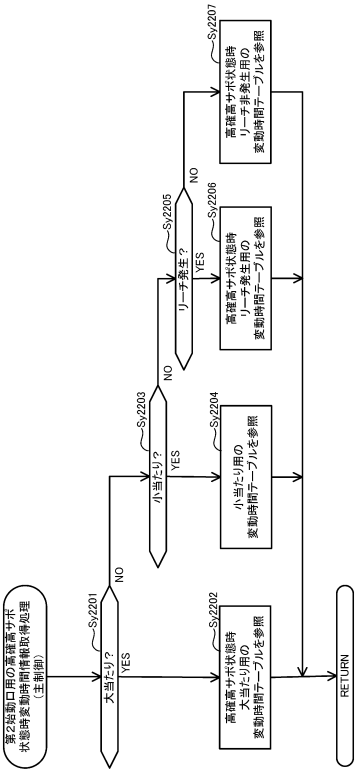
【図８２】



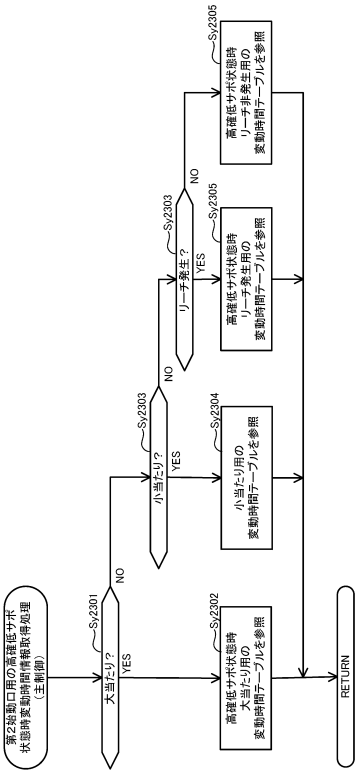
【図８３】



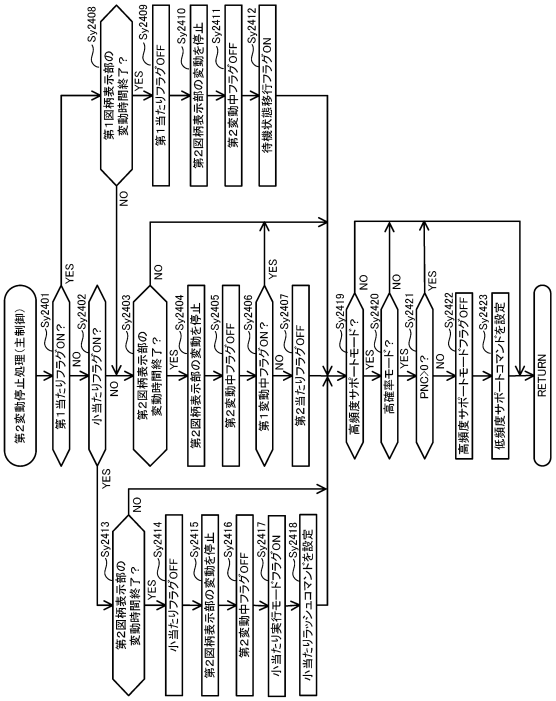
【図８４】



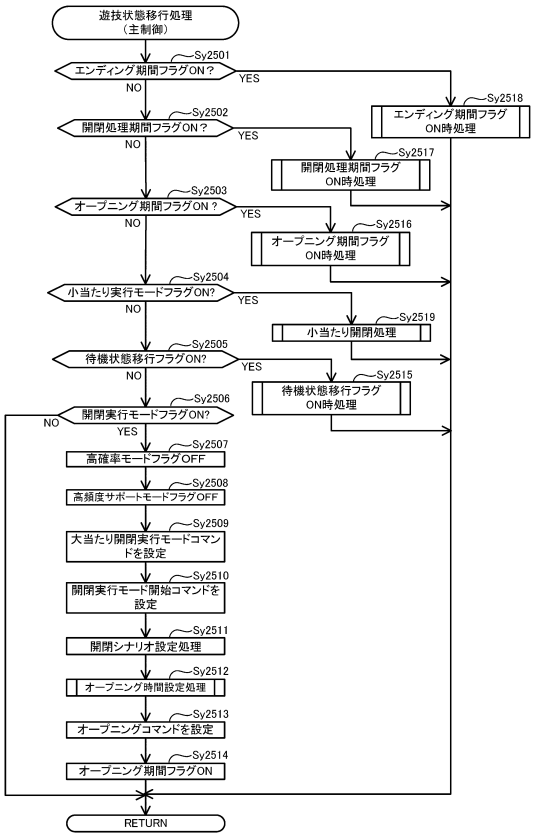
【図８５】



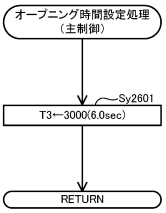
【図８６】



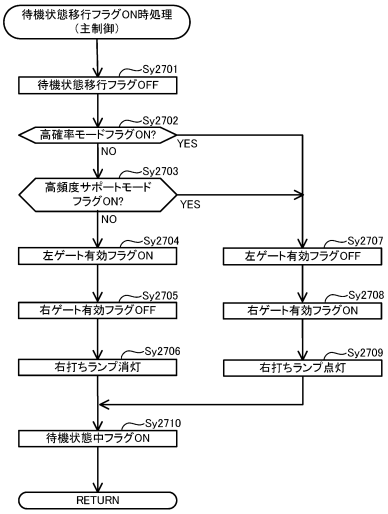
【図８７】



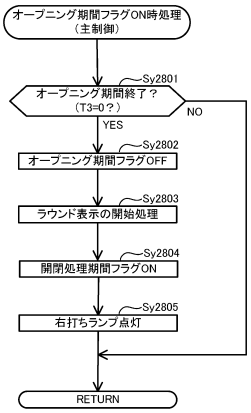
【図８８】



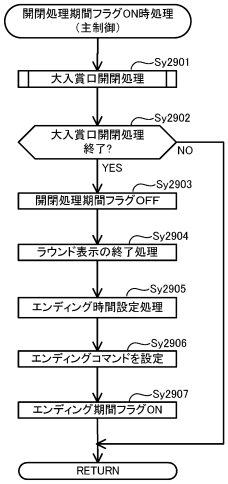
【図８９】



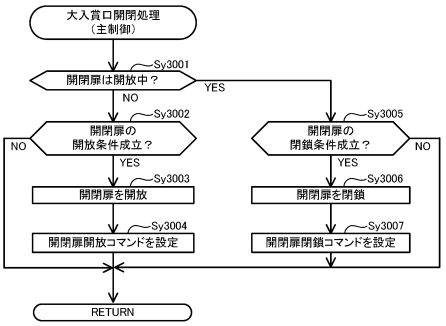
【図９０】



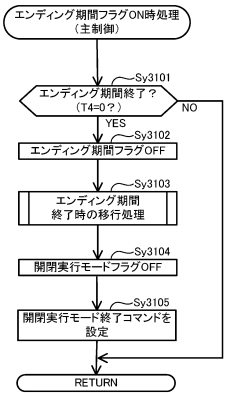
【図９１】



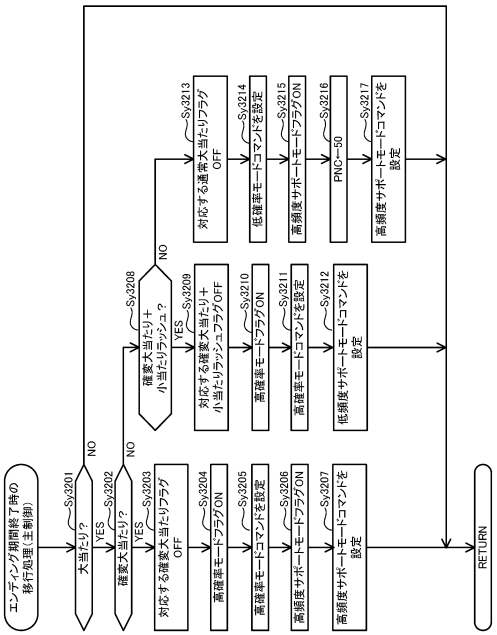
【図９２】



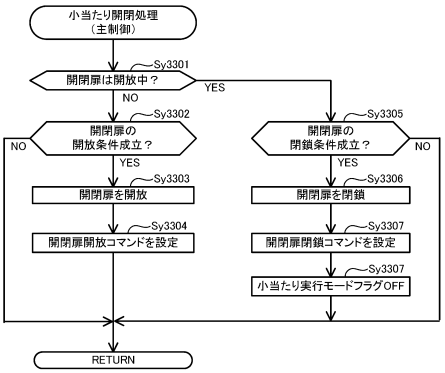
【図９３】



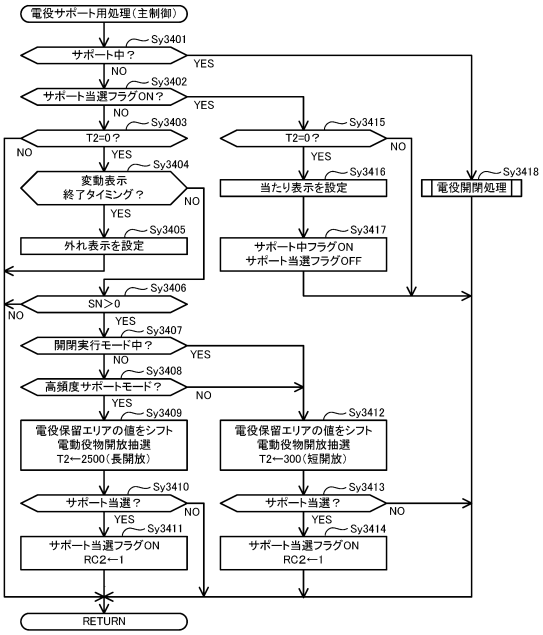
【図９４】



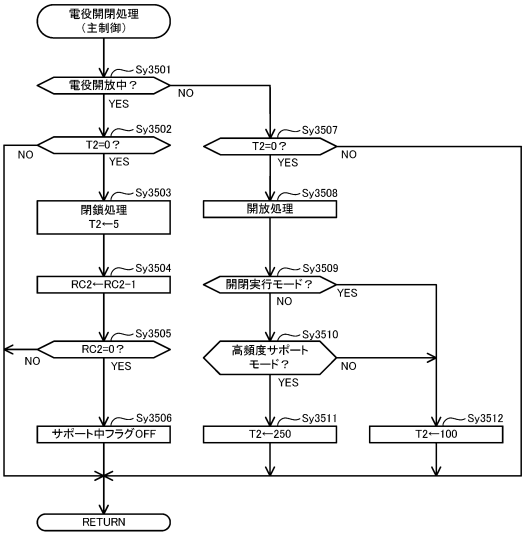
【図９５】



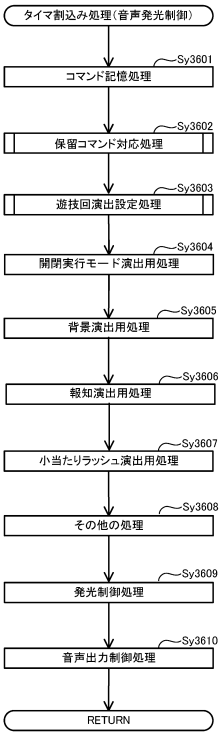
【図９６】



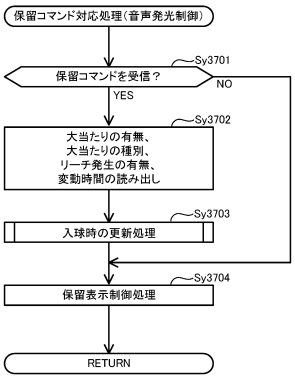
【図９７】



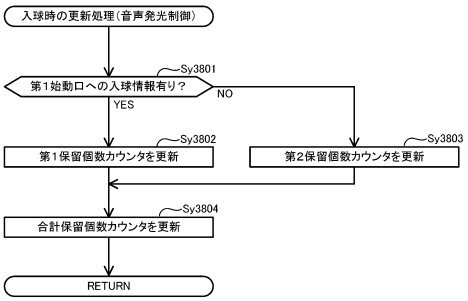
【図９８】



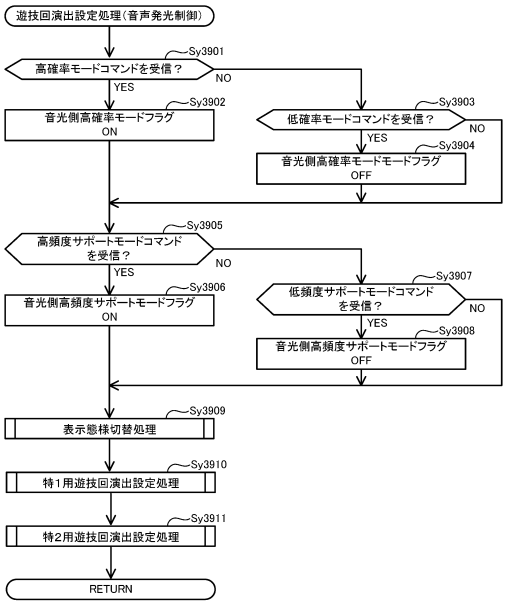
【図９９】



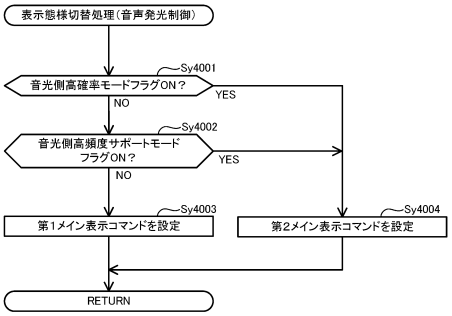
【図１００】



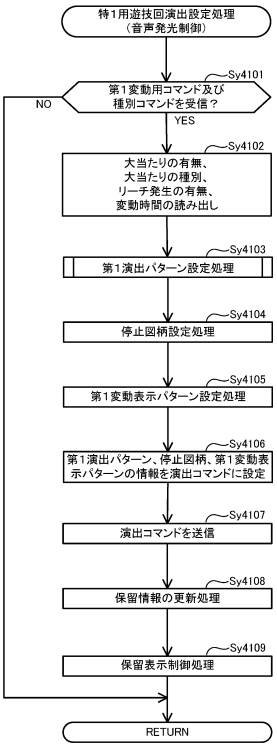
【図１０１】



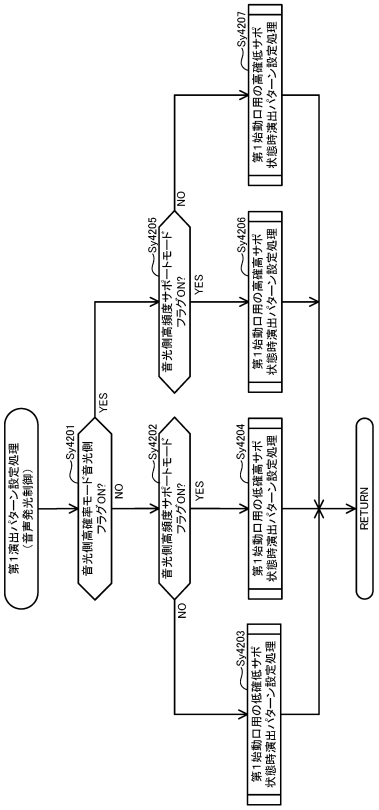
【図１０２】



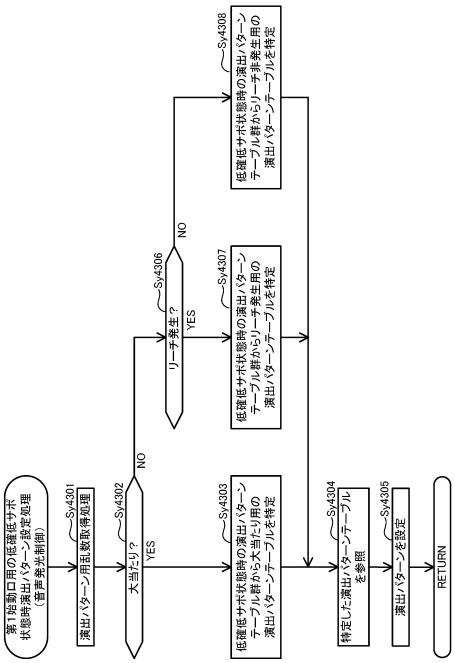
【図１０３】



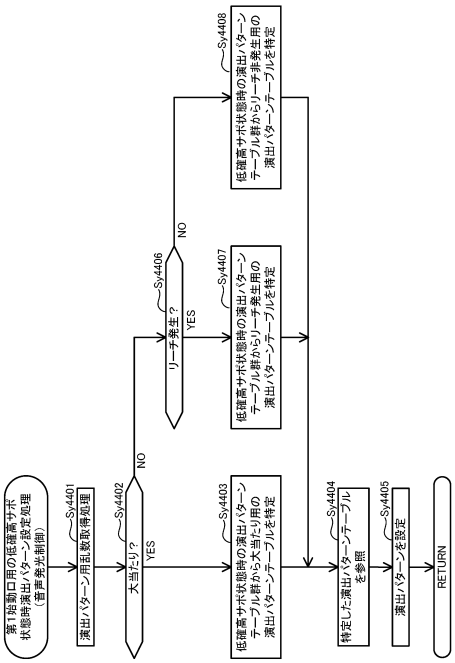
【図１０４】



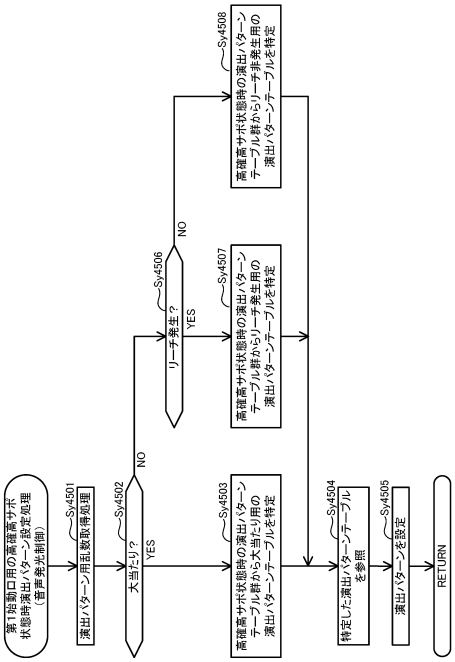
【図１０５】



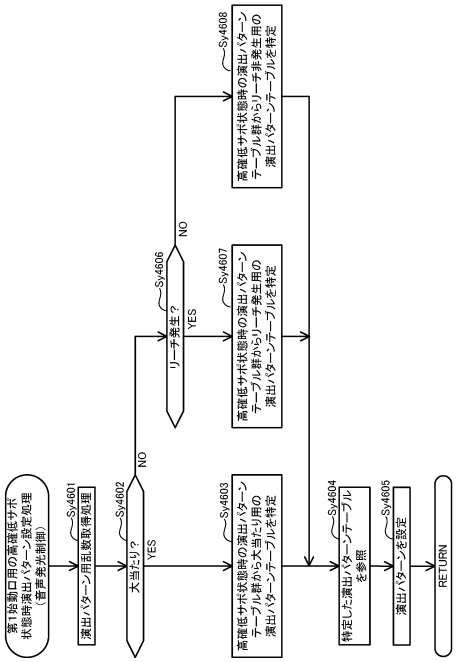
【図１０６】



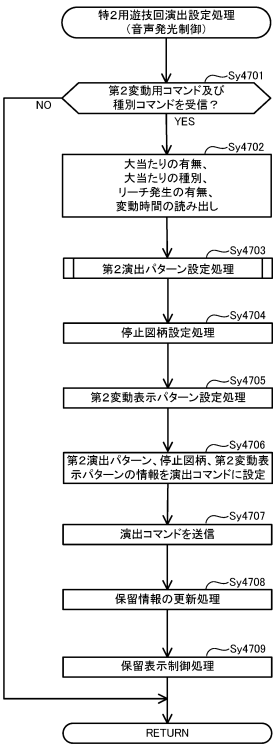
【図１０７】



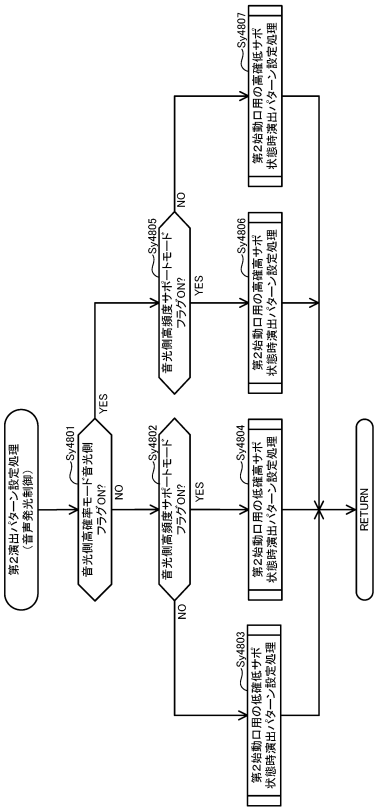
【図１０８】



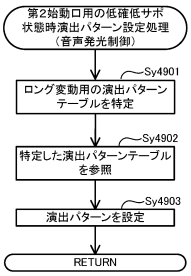
【図１０９】



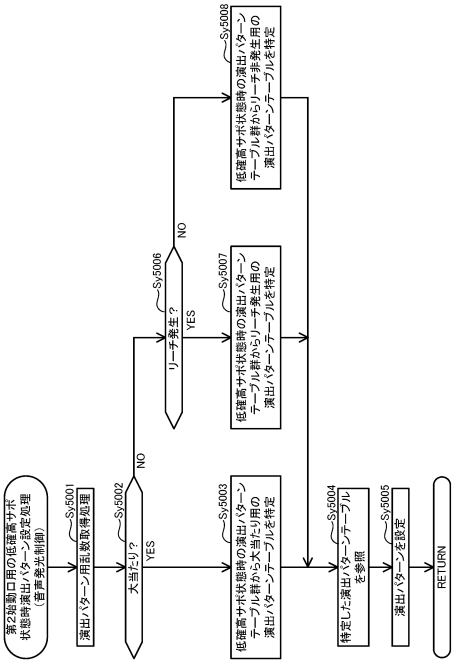
【図１１０】



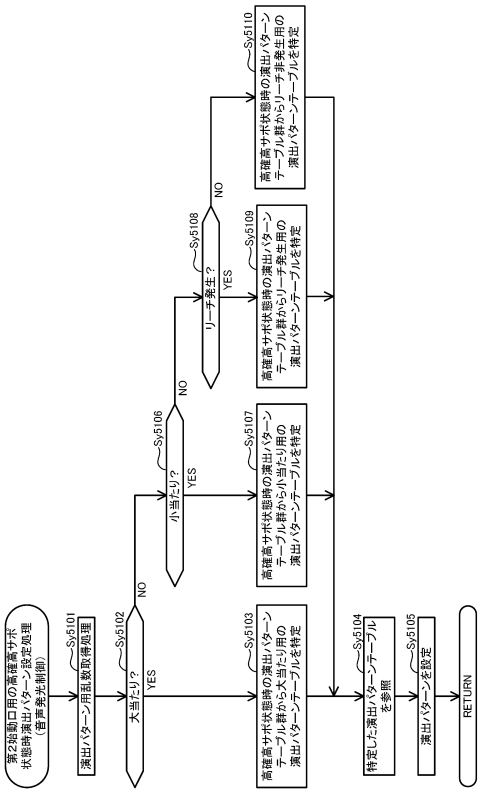
【図１１１】



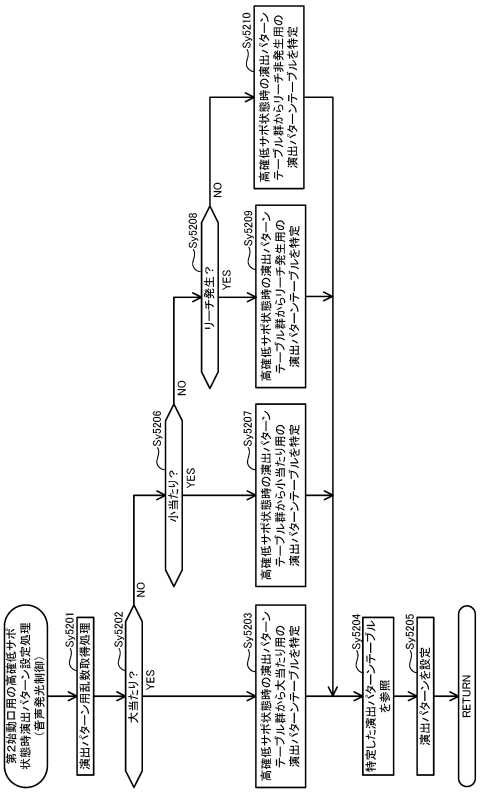
【図１１２】



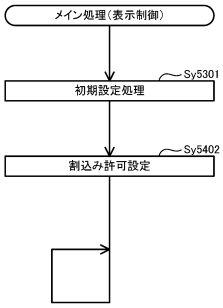
【図１１３】



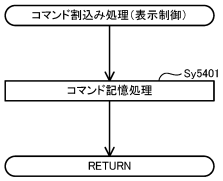
【図１１４】



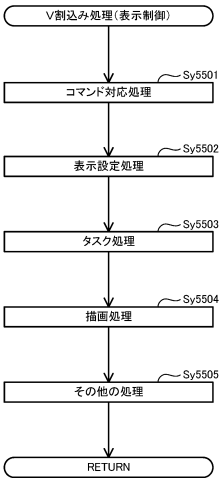
【図１１５】



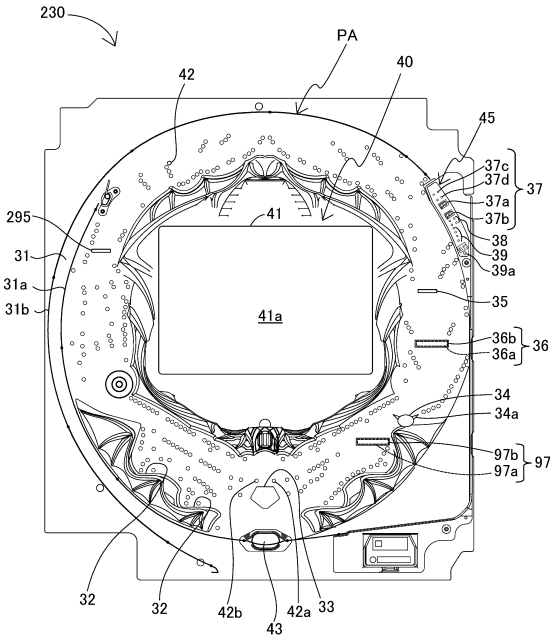
【図１１６】



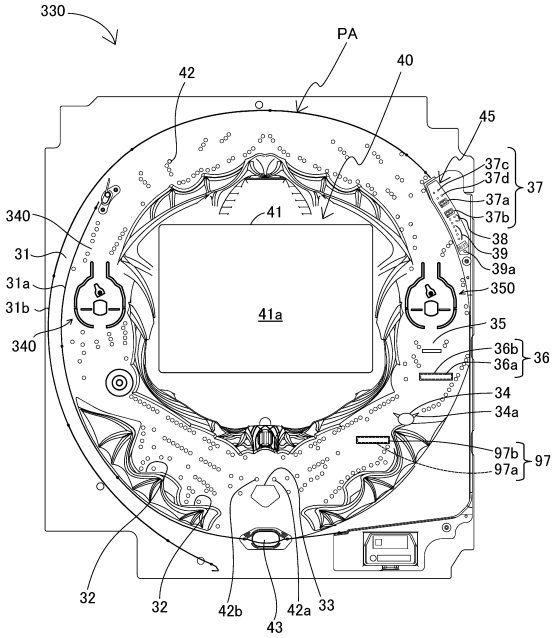
【図１１７】



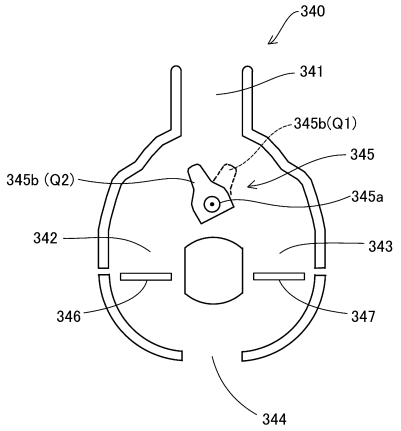
【図１１８】



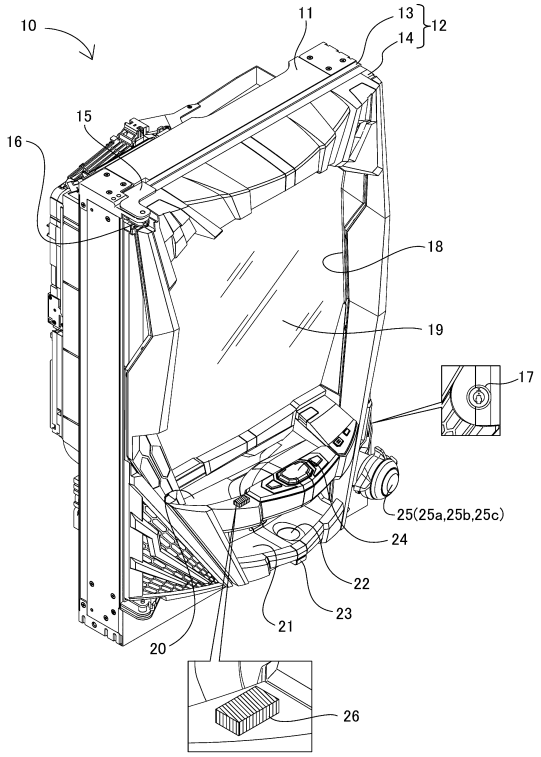
【図１１９】



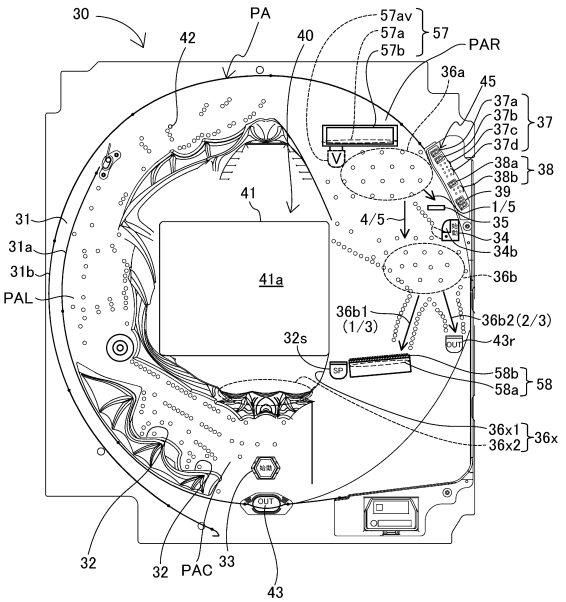
【図１２０】



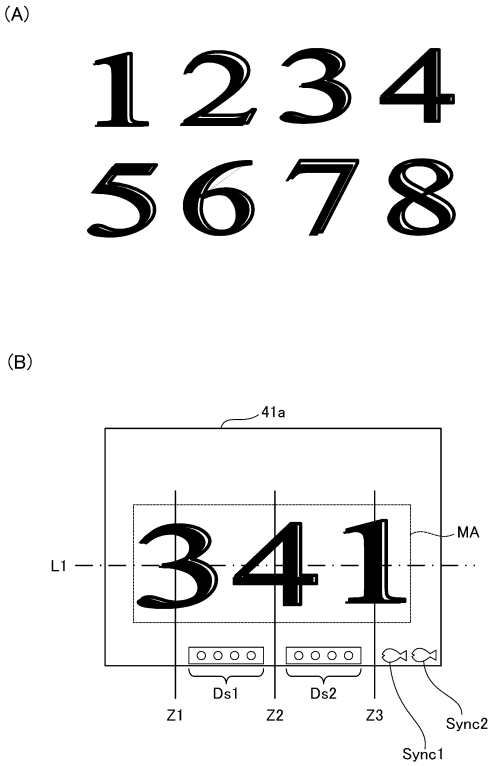
【図１２１】



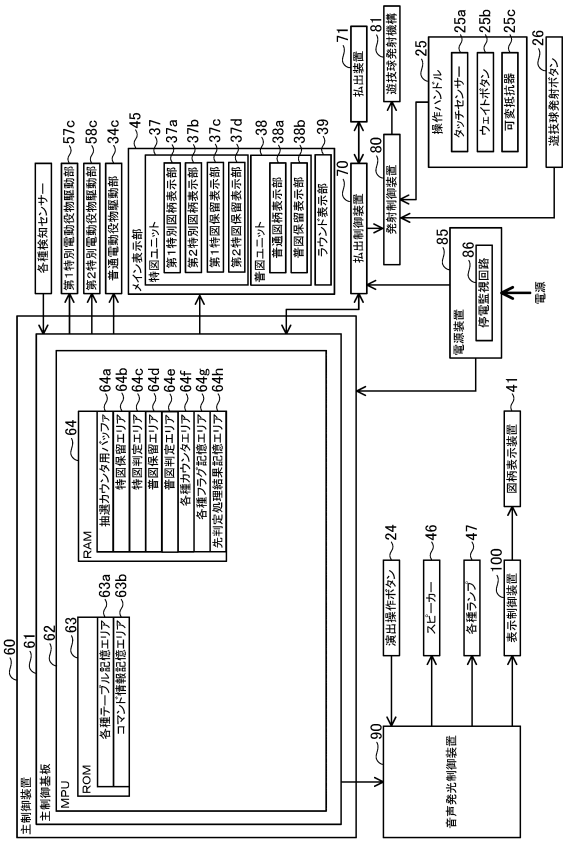
【図１２２】



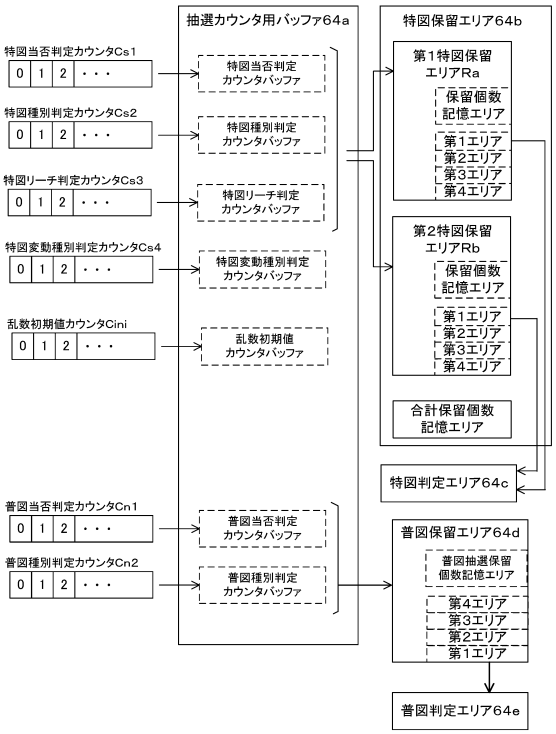
【図１２３】



【図１２４】



【図１２５】



【図１２６】

第1特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～653	特図大当たり	1/100.2
654～65535	特図外れ	

第2特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～653	特図大当たり	1/100.2
654～65535	特図小当たり	

第1特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～654	特図大当たり	1/100.1
655～65535	特図外れ	

第2特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～654	特図大当たり	1/100.1
655～65535	特図小当たり	

【図１２７】

第1特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定 カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～99	特別図柄A（2R確変大当たり）	特図大当たりの100%
特図外れ	0～99	特別図柄Z（外れ）	特図外れの100%

第2特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定 カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～98	特別図柄B（2R通常大当たり）	特図大当たりの99%
	99	特別図柄C（16R確変大当たり）	特図大当たりの1%
特図小当たり	0～99	特別図柄a（小当たり）	特図小当たりの100%

【図１２８】

特電開閉シナリオ選択テーブル

特別図柄の種別	選択される特電開閉シナリオの種別	特電開閉シナリオの内容								備考
		開閉制御の対象	特電オープニング期間	ラウンド数	1ラウンドの開放回数	特電開閉処理期間		閉鎖期間（特電インターバル期間）	特電エンディング期間	
						1ラウンドの終了条件	最大開放時間	最大入球個数		
特別図柄A（2R確変大当たり）	特電開閉シナリオA	第1特別電動役物	3．0秒	2R	1回	29．0秒	10個	1．0秒	3．0秒	V確入球口に入球可能
特別図柄B（2R通常大当たり）	特電開閉シナリオB	第2特別電動役物	0．1秒	2R	1回	2．0秒	10個	0．1秒	0．1秒	
特別図柄C（16R確変大当たり）	特電開閉シナリオC	第1特別電動役物	3．0秒	16R	1回	29．0秒	10個	1．0秒	3．0秒	V確入球口に入球可能
特別図柄a（小当たり）	特電開閉シナリオa	第2特別電動役物	0．1秒	1R	1回	1．8秒	10個	－	0．1秒	

【図１２９】

普図当否判定テーブル

普図当否判定 カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～65534	普図当たり	1/1.0000153
65535	普図外れ	

【図１３０】

普図種別判定テーブル

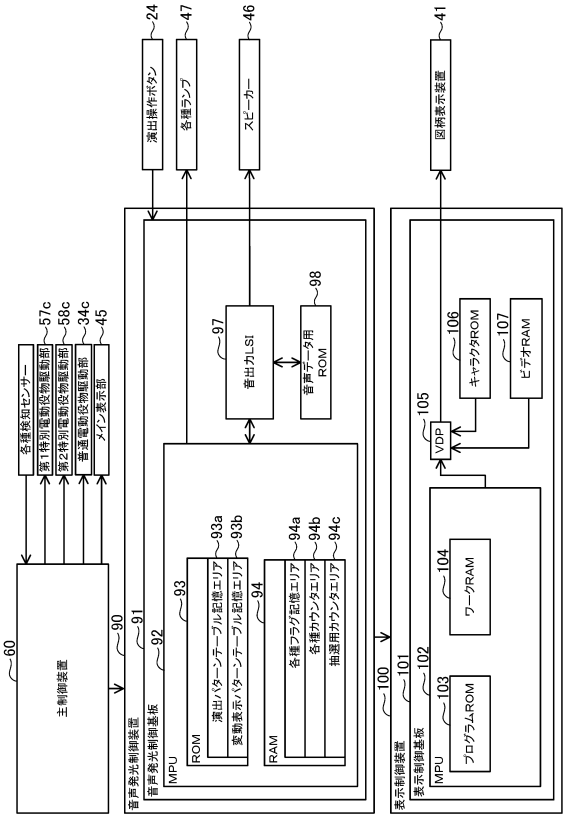
普図当否判定結果	普図種別判定 カウンタCn2（0～99）	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0～99	普通図柄A（普図当たりA）	普図当たりの100%
普図外れ	0～99	普通図柄Z（普図外れ）	普図外れの100%

【図１３１】

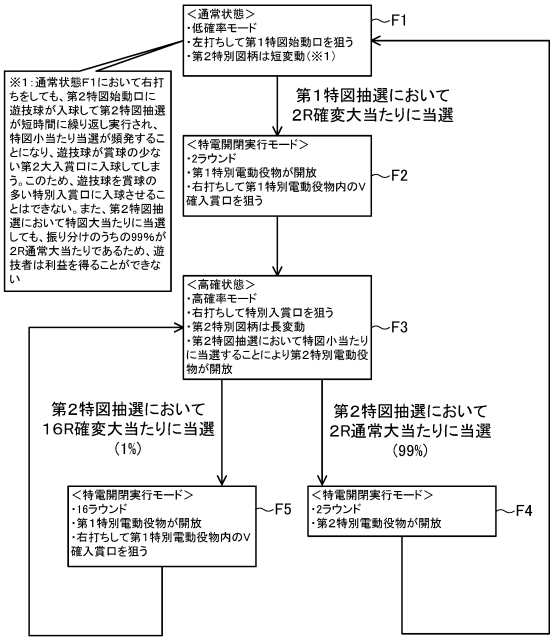
普電開閉シナリオ選択テーブル

普通図柄の種別	選択される普電開閉シナリオの種別	開閉制御の対象	普電オープニング期間	開放回数	1開放中の開放時間	普電開閉処理期間		総開放時間	普電エンディング期間
						開閉間（普電インターバル期間）			
普通図柄A（普図当たりA）	普電開閉シナリオA	普通電動役物	０．０１秒	１回	１．０秒	なし		１．０秒	０．０１秒

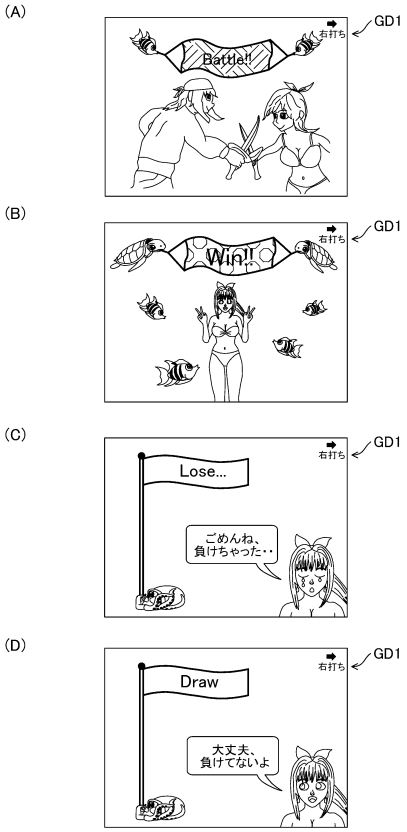
【図１３２】



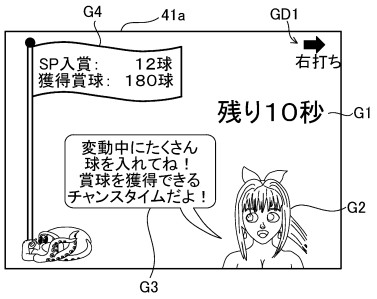
【図１３３】



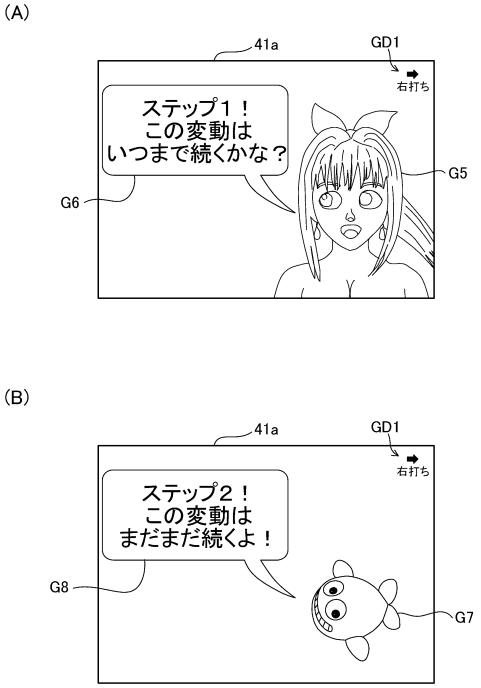
【図１３４】



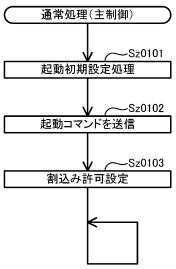
【図１３５】



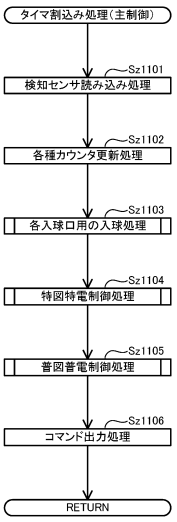
【図１３６】



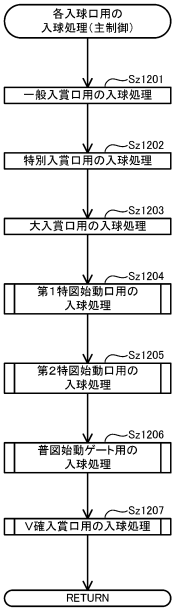
【図１３７】



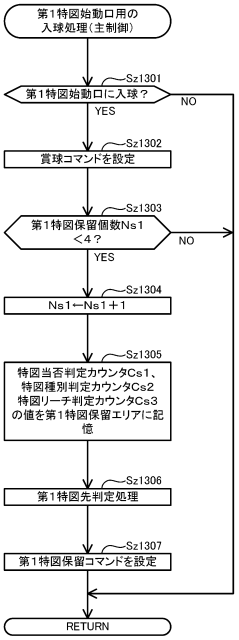
【図１３８】



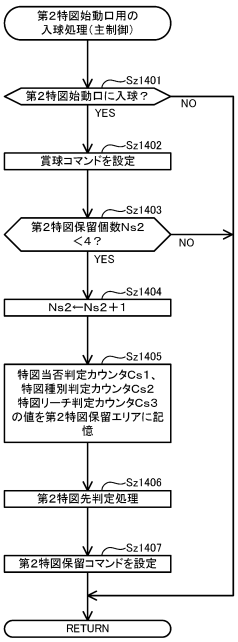
【図１３９】



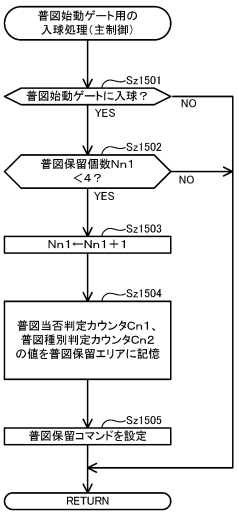
【図１４０】



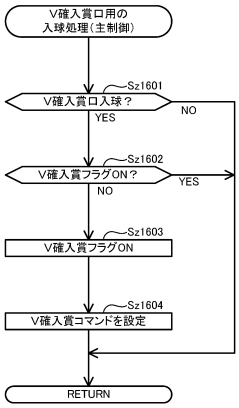
【図１４１】



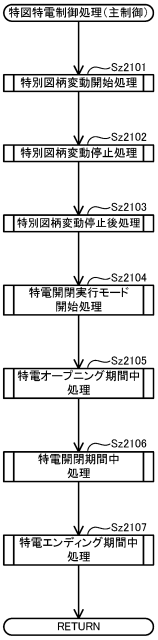
【図１４２】



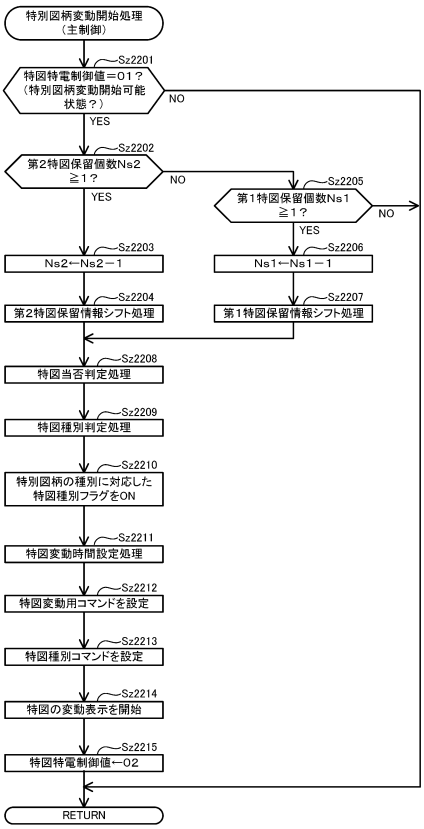
【図１４３】



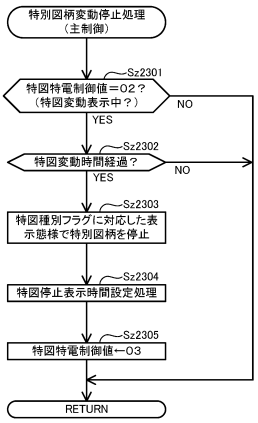
【図１４４】



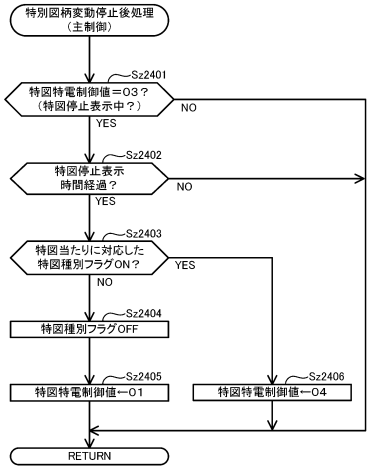
【図１４５】



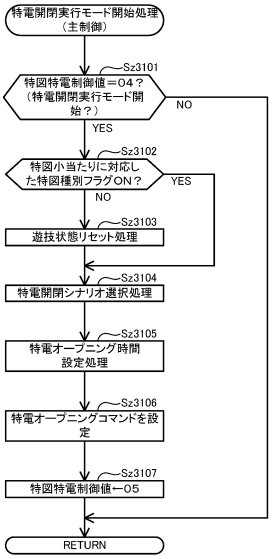
【図１４６】



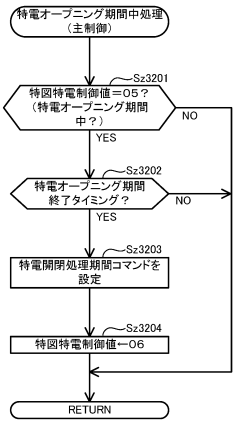
【図１４７】



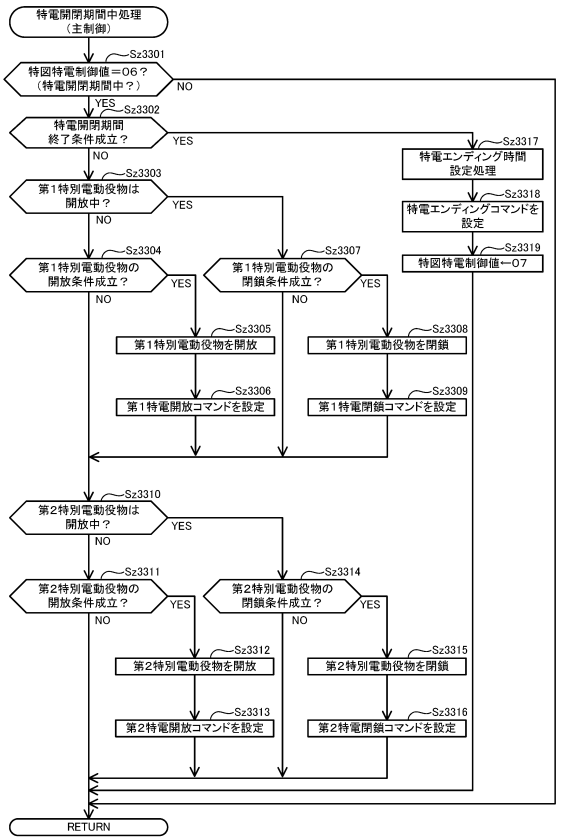
【図１４８】



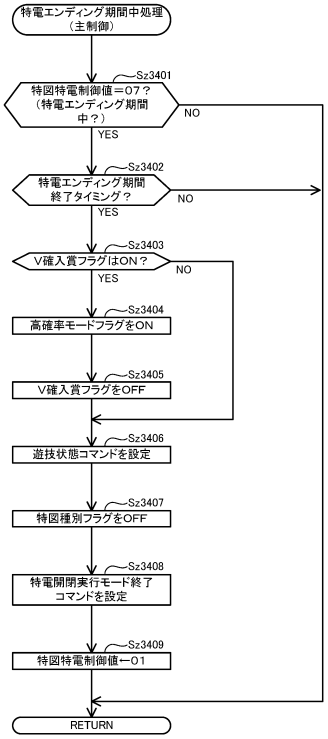
【図１４９】



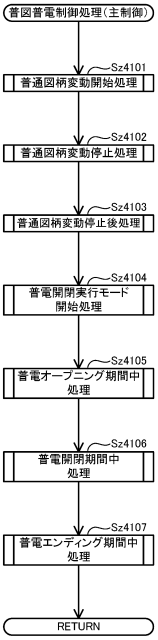
【図１５０】



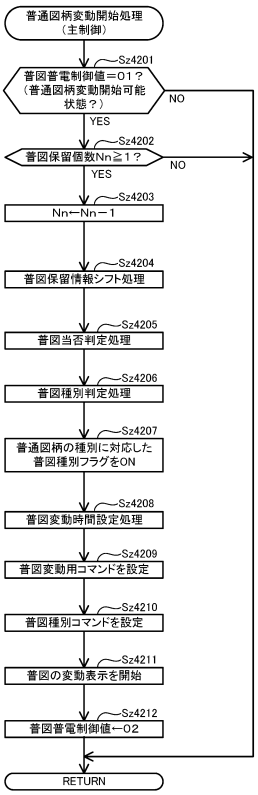
【図１５１】



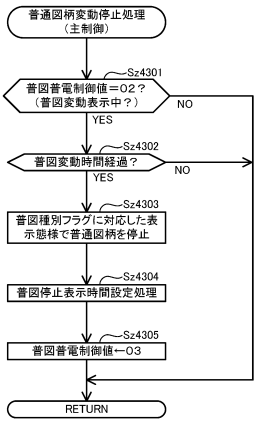
【図１５２】



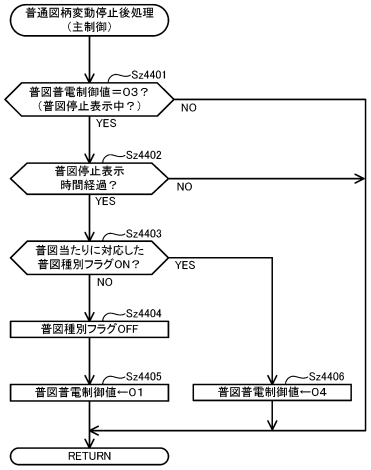
【図１５３】



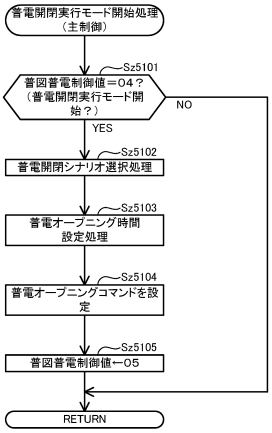
【図１５４】



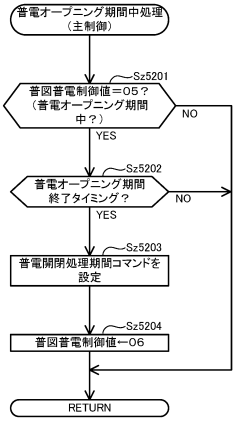
【図１５５】



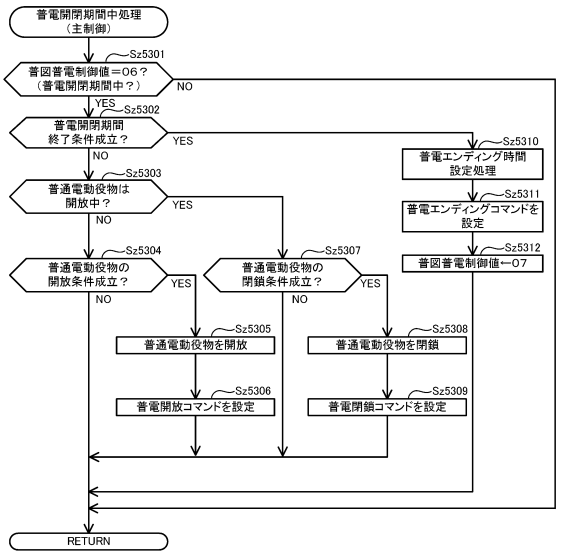
【図１５６】



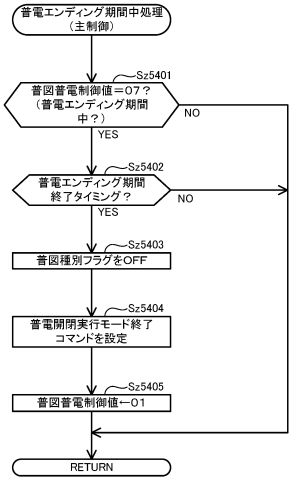
【図１５７】



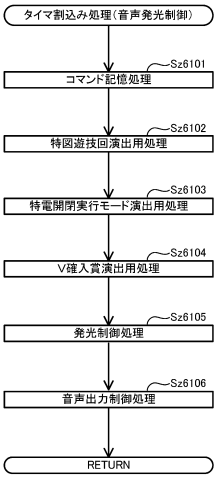
【図１５８】



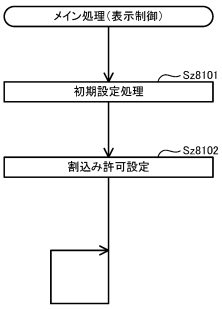
【図１５９】



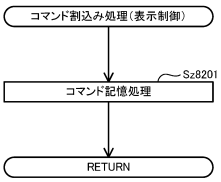
【図１６０】



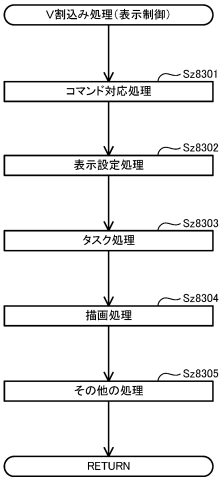
【図１６１】



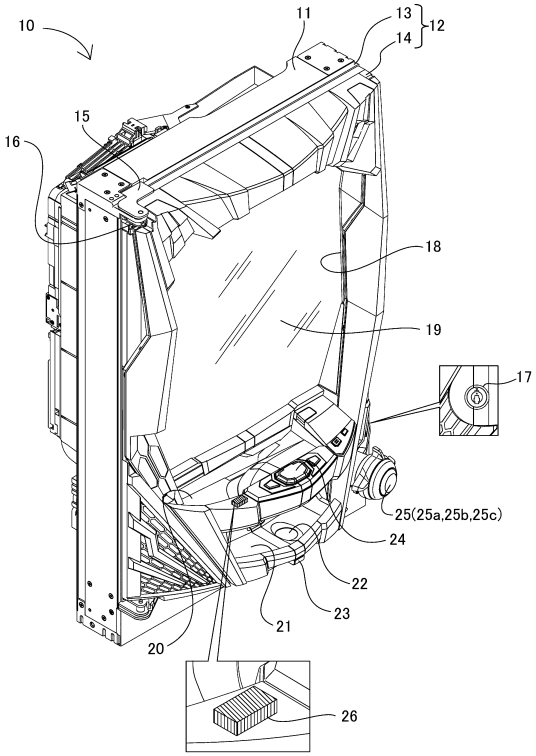
【図１６２】



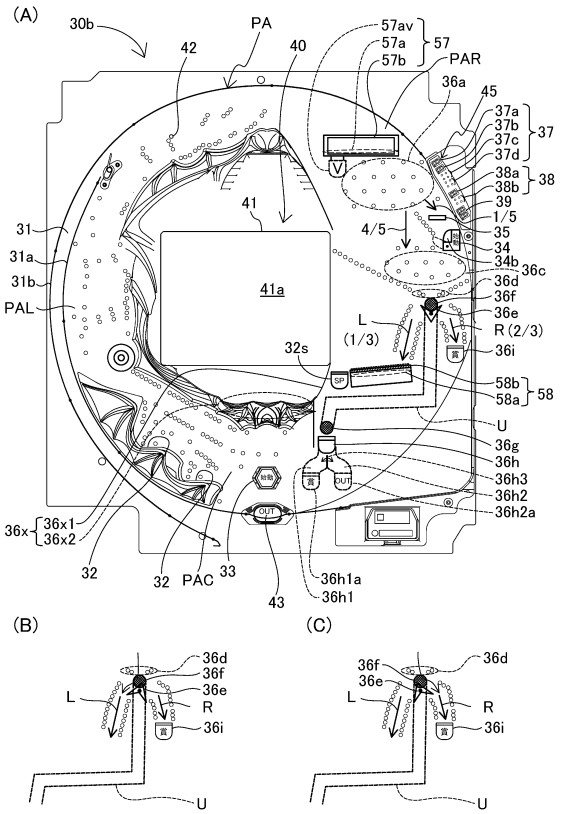
【図１６３】



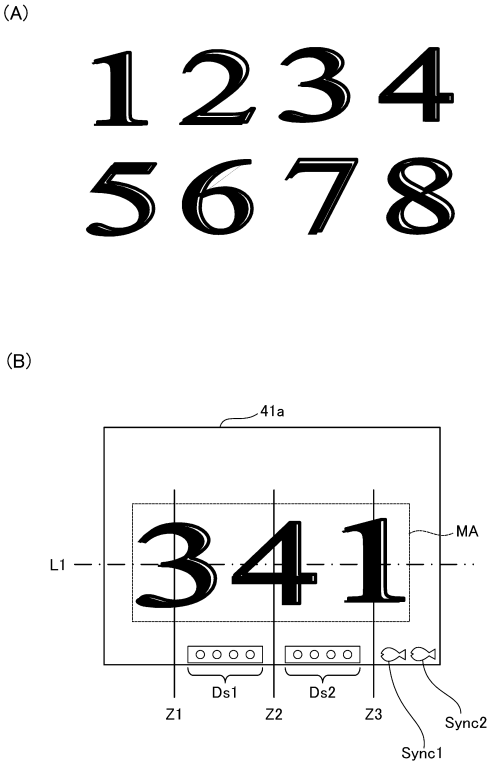
【図１６４】



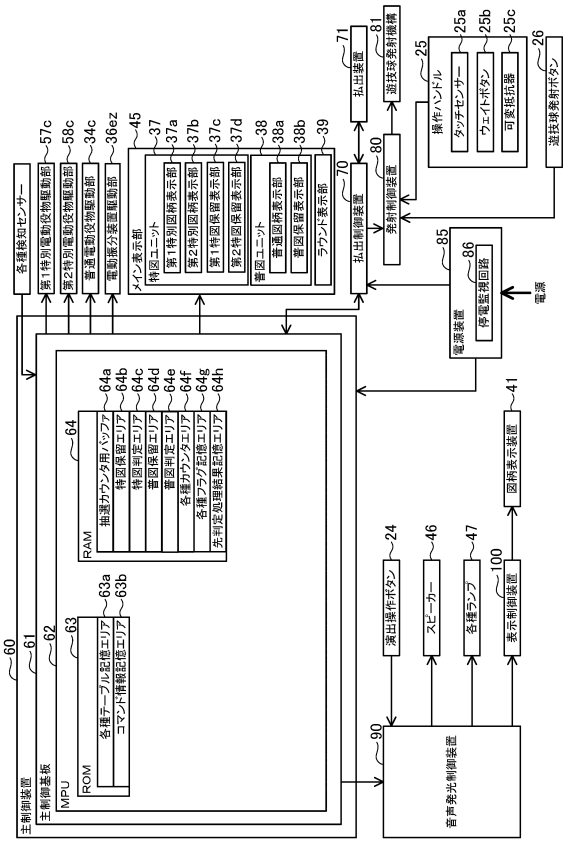
【図１６５】



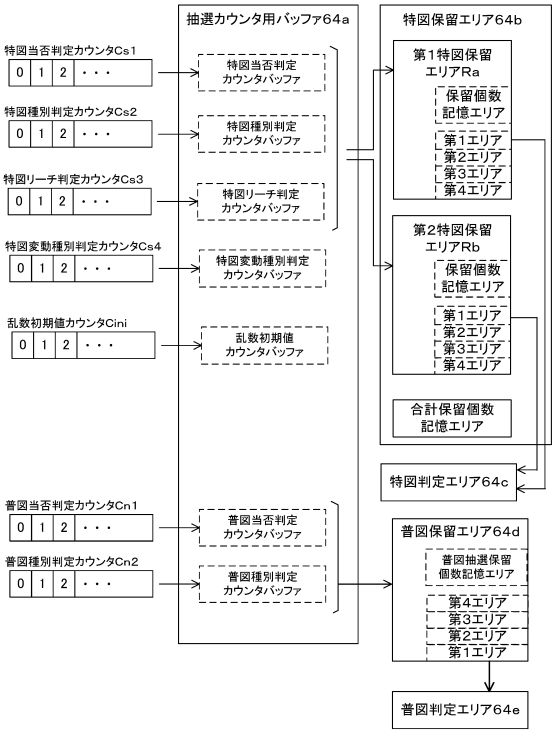
【図１６６】



【図１６７】



【図１６８】



【図１６９】

(A)

第1特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～653	特図大当たり	1/100.2
654～65535	特図外れ	

(B)

第2特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～653	特図大当たり	1/100.2
654～65535	特図小当たり	

(C)

第1特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～654	特図大当たり	1/100.1
655～65535	特図外れ	

(D)

第2特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～654	特図大当たり	1/100.1
655～65535	特図小当たり	

【図１７０】

(A)

第1特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～99	特別図柄A（2R確変大当たり）	特図大当たりの100%
特図外れ	0～99	特別図柄Z（外れ）	特図外れの100%

(B)

第2特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～49	特別図柄B（2R通常大当たり）	特図大当たりの50%
	50～99	特別図柄C（16R確変大当たり）	特図大当たりの50%
特図小当たり	0～99	特別図柄a（小当たり）	特図小当たりの100%

【図１７１】

特電開閉シナリオ選択テーブル

特別図柄の種別	選択される特電開閉シナリオの種別	特電開閉シナリオの内容								備考
		開閉制御の対象	特電オープニング期間	ラウンド数	特電開閉処理期間			閉鎖期間（特電インターバル期間）	特電エンディング期間	
					1ラウンドの開放回数	最大開放時間	最大入球個数			
特別図柄A（2R確変大当たり）	特電開閉シナリオA	第1特別電動役物 第2特別電動役物	3．0秒	2R	1回	29．0秒	10個	1．0秒	3．0秒	V確入球口に入球可能
特別図柄B（2R通常大当たり）	特電開閉シナリオB	第1特別電動役物 第2特別電動役物	0．1秒	2R	1回	2．0秒	10個	0．1秒	0．1秒	
特別図柄C（16R確変大当たり）	特電開閉シナリオC	第1特別電動役物 第2特別電動役物	3．0秒	16R	1回	29．0秒	10個	1．0秒	3．0秒	V確入球口に入球可能
特別図柄a（小当たり）	特電開閉シナリオa	第1特別電動役物 第2特別電動役物	0．1秒	1R	1回	1．8秒	10個	—	0．1秒	

【図１７２】

（A）

普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）

普図当否判定カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～2	普図当たり	1/21845.66
3～65535	普図外れ	

（B）

普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）

普図当否判定カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～65534	普図当たり	1/1.0000153
65535	普図外れ	

【図１７３】

普図種別判定テーブル

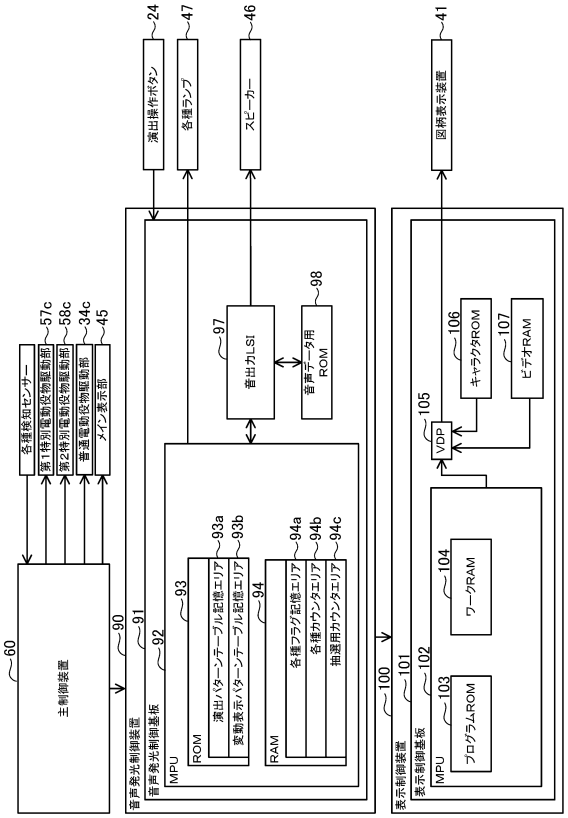
普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2（0～99）	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0～99	普通図柄A（普図当たりA）	普図当たりの100%
普図外れ	0～99	普通図柄Z（普図外れ）	普図外れの100%

【図１７４】

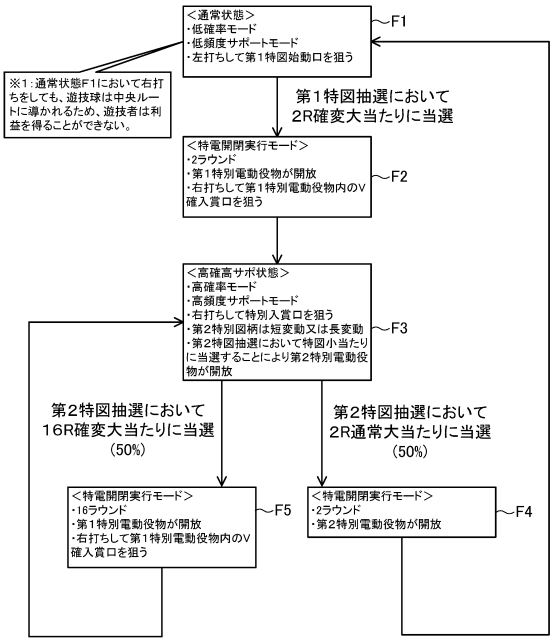
普電開閉シナリオ選択テーブル

普通図柄の種別	選択される普電開閉シナリオの種別	普電開閉シナリオの内容						普電エンディング期間
		開閉制御の対象	普電オープニング期間	普電開閉処理期間			閉鎖期間（普電インターバル期間）	総開放時間	
				開放回数	1開放中の開放時間				
普通図柄A（普図当たりA）	普電開閉シナリオA	普通電動役物	0．01秒	1回	1．0秒		なし	1．0秒	0．01秒

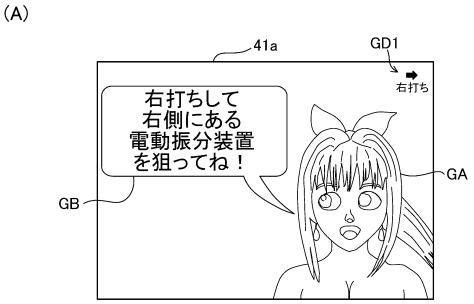
【図１７５】



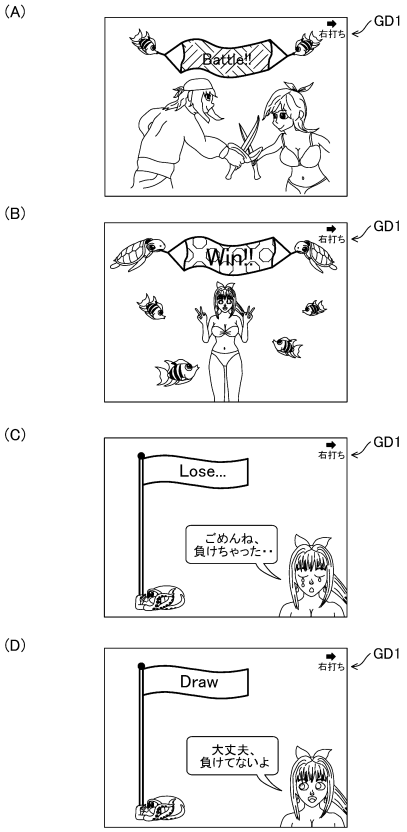
【図１７６】



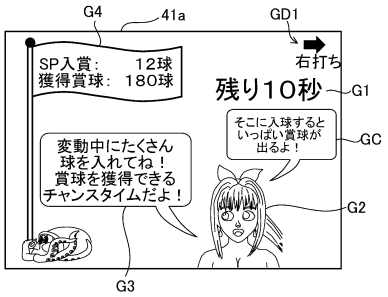
【図１７７】



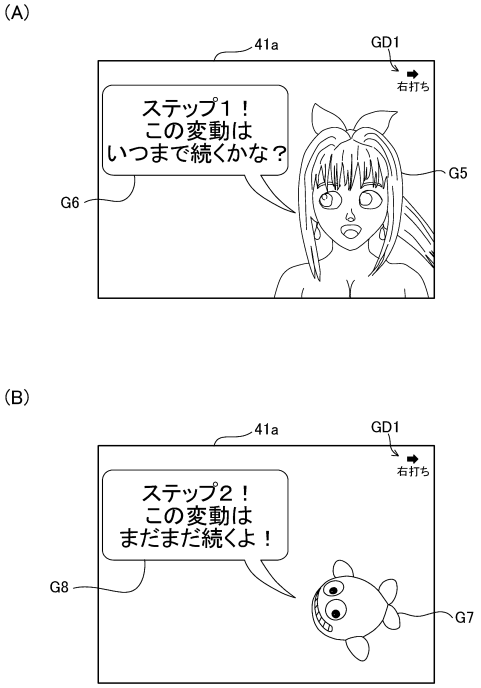
【図１７８】



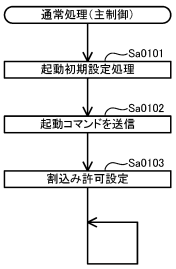
【図１７９】



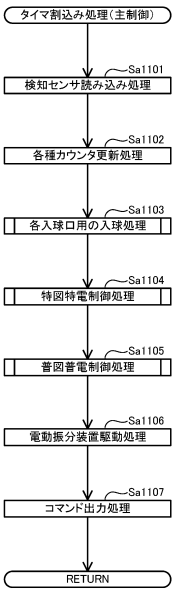
【図１８０】



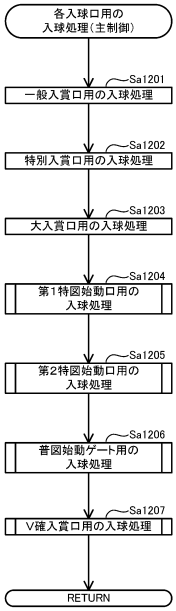
【図１８１】



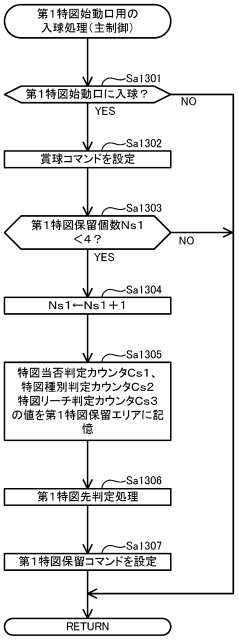
【図１８２】



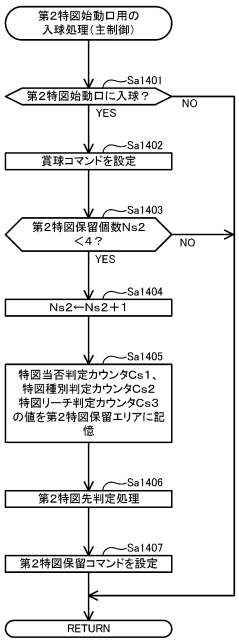
【図１８３】



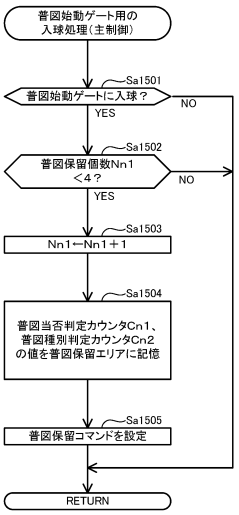
【図１８４】



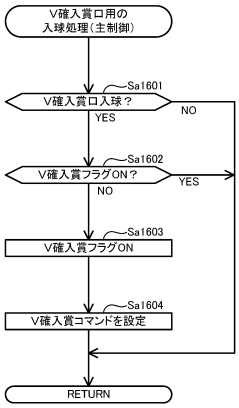
【図１８５】



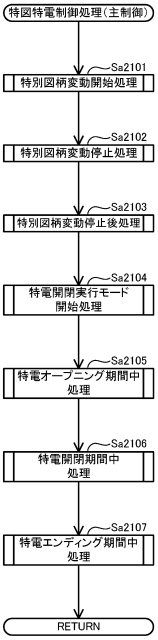
【図１８６】



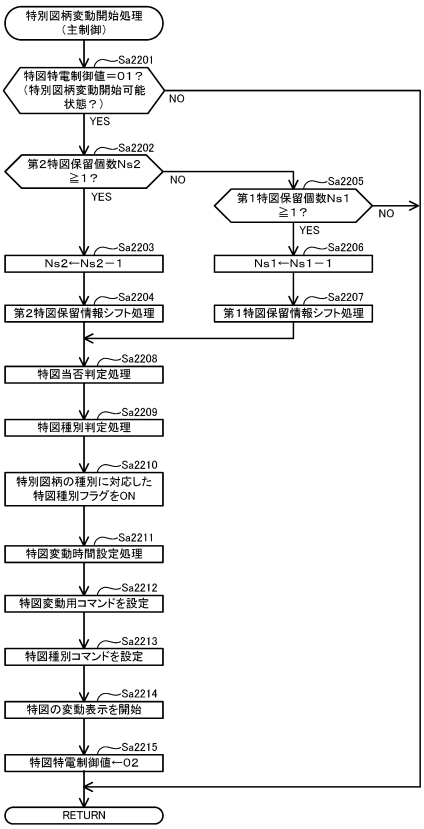
【図１８７】



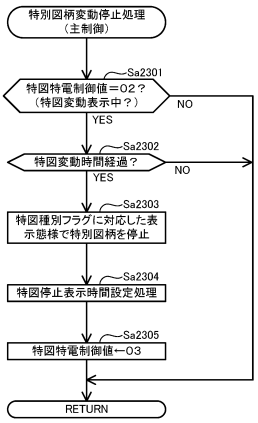
【図１８８】



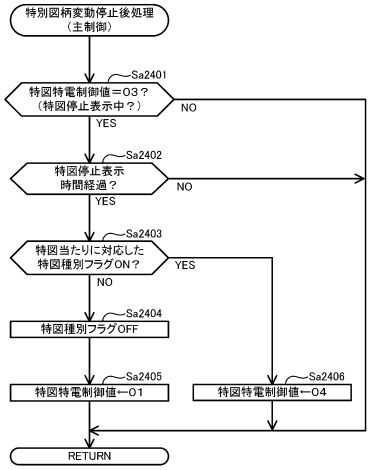
【図１８９】



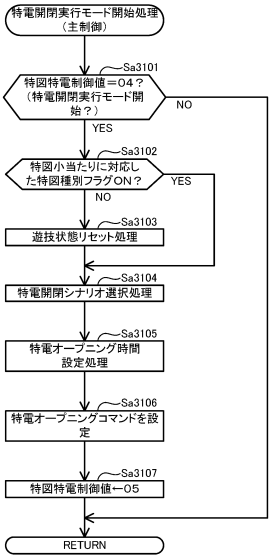
【図１９０】



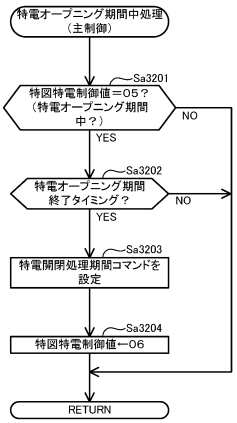
【図１９１】



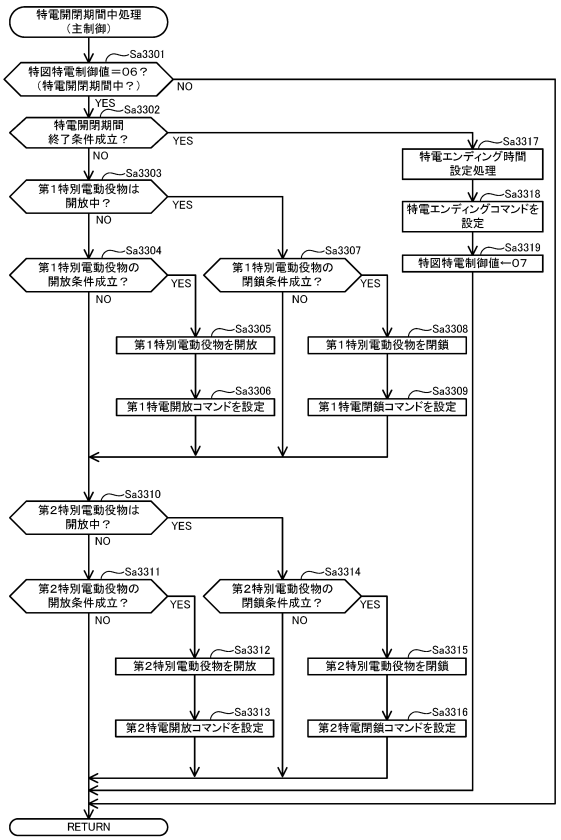
【図１９２】



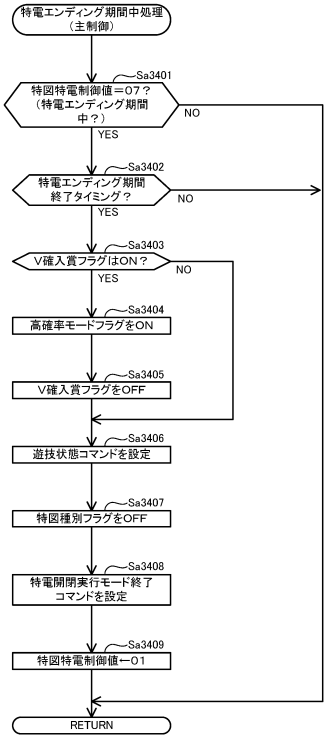
【図１９３】



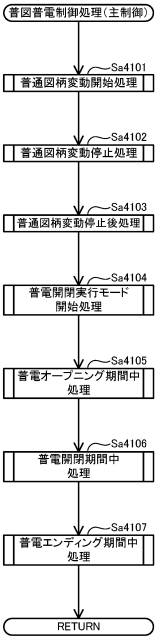
【図１９４】



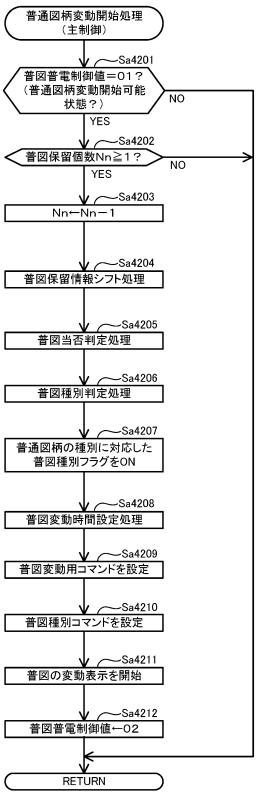
【図１９５】



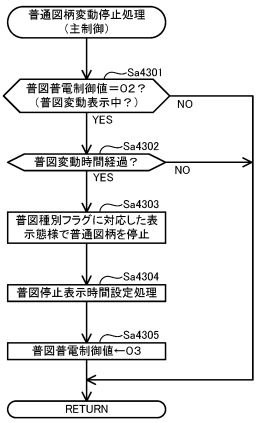
【図１９６】



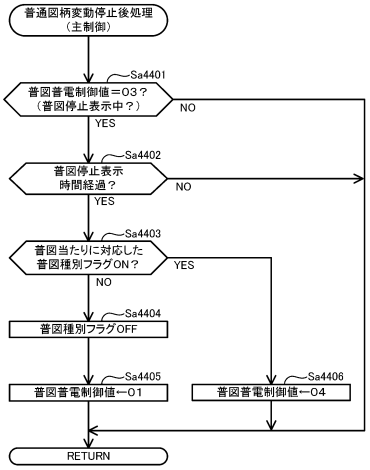
【図１９７】



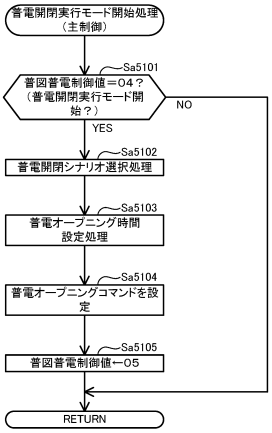
【図１９８】



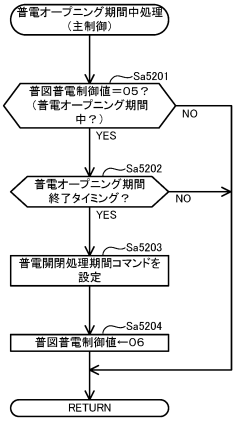
【図１９９】



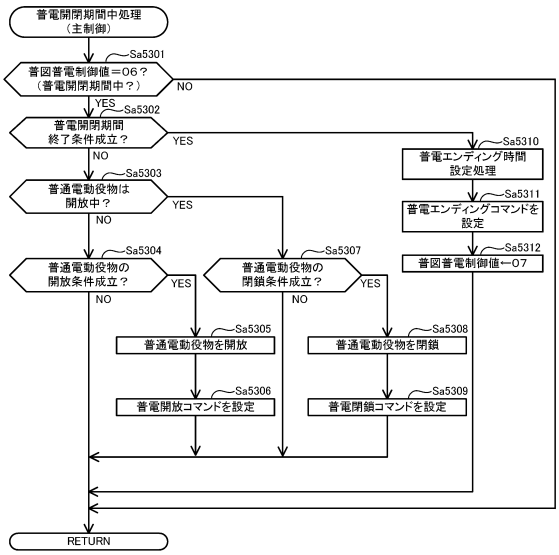
【図２００】



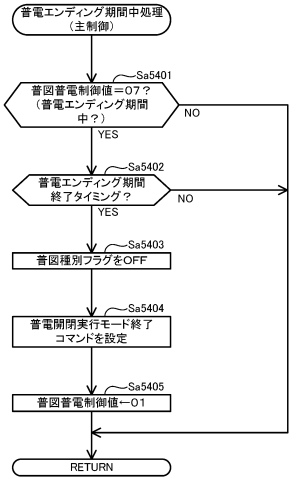
【図２０１】



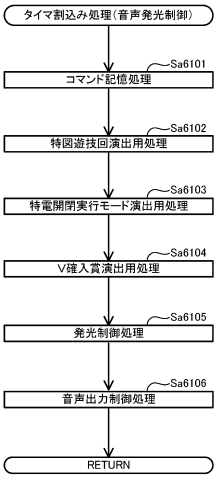
【図２０２】



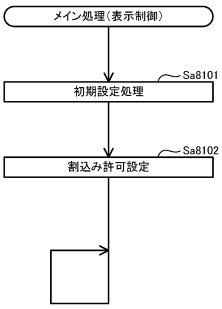
【図２０３】



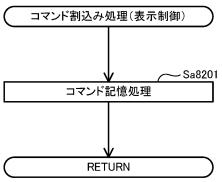
【図２０４】



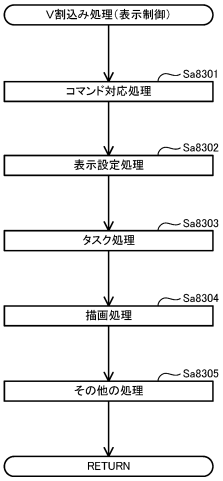
【図２０５】



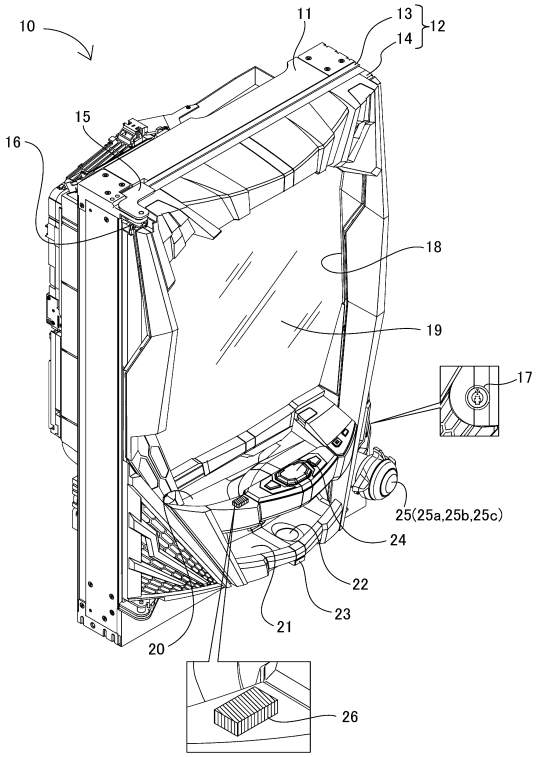
【図２０６】



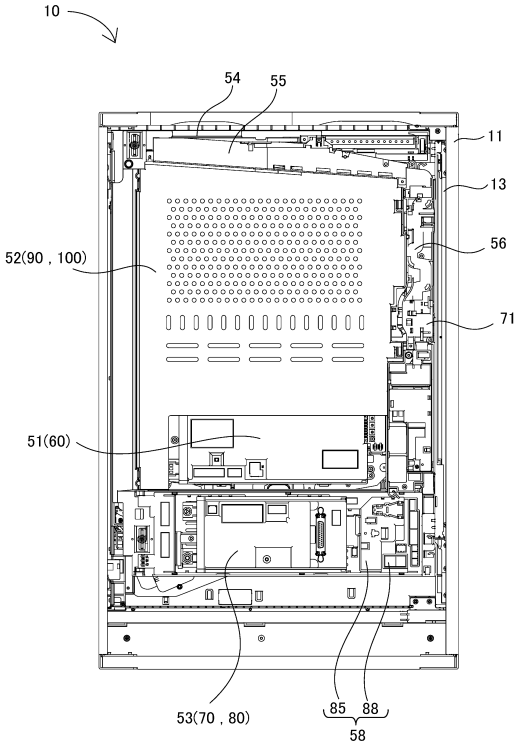
【図２０７】



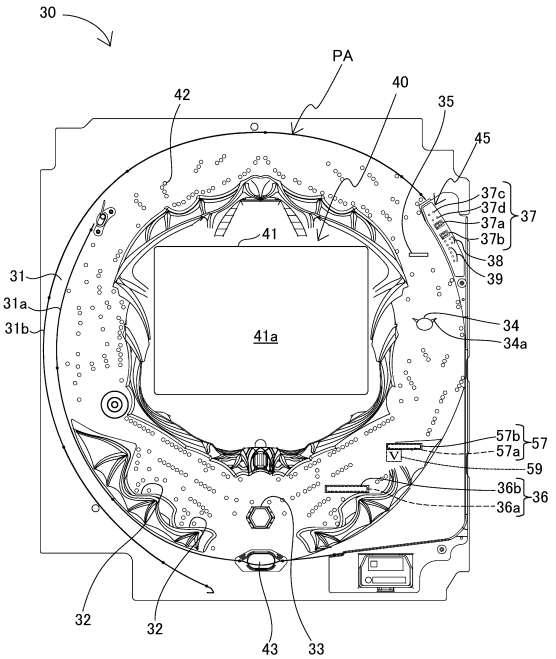
【図２０８】



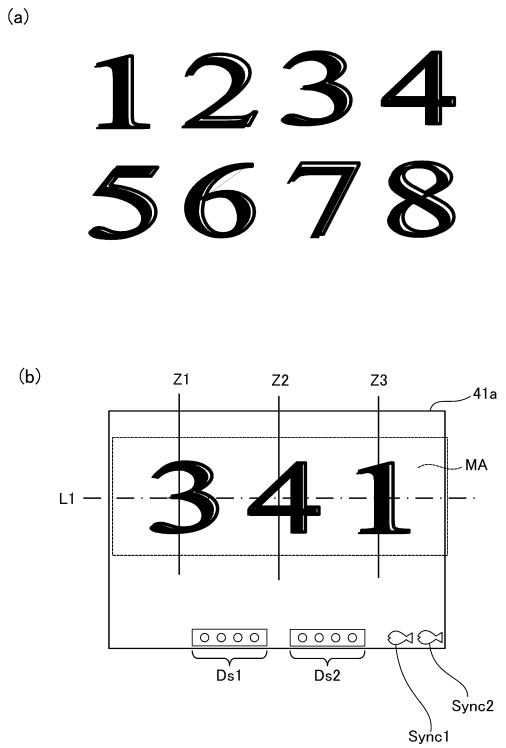
【図２０９】



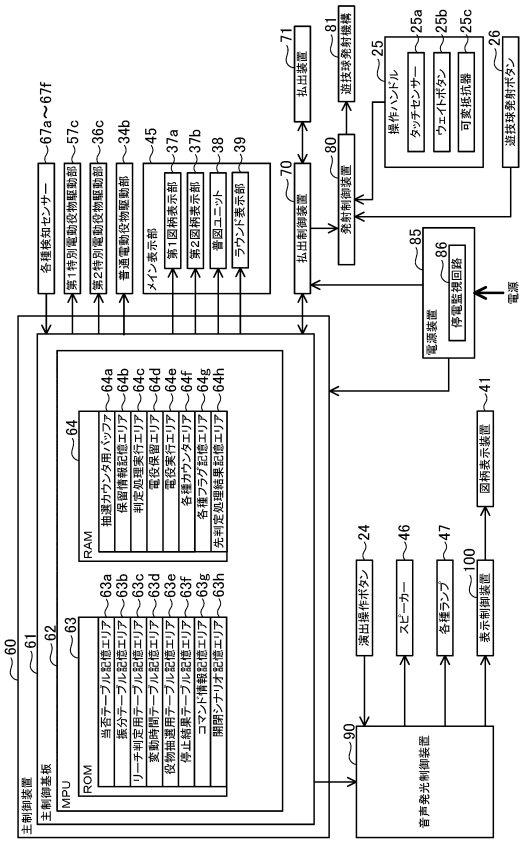
【図２１０】



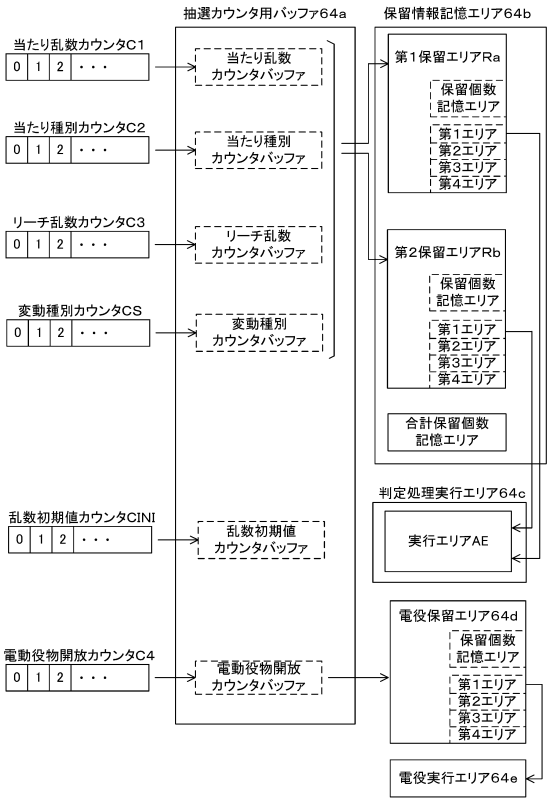
【図２１１】



【図２１２】



【図２１３】



【図２１４】

(a)

特図1当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～3849）	当否結果	小当たりの当選確率
0～19	小当たり	1／192．5
20～3849	外れ	

(b)

特図2当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～3849）	当否結果	小当たりの当選確率
0～499	小当たり	1／7．7
500～3849	外れ	

【図２１５】

(a)

特図1小当たり用の振分テーブル
（特図1当たり抽選で小当たり時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象
0～99	1R小当たり	第1特別電動役物

(b)

特図2小当たり用の振分テーブル
（特図2当たり抽選で小当たり時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象
0～99	1R小当たり	第1特別電動役物

【図２１６】

(a)

特図1V入賞大当たり用の振分テーブル
（特図1当たり抽選で小当たりしてV入賞時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～99	4R大当たり	第2特別電動役物	高サポ状態（特図変動1回まで）

(b)

特図2V入賞大当たり用の振分テーブル
（特図2当たり抽選で小当たりしてV入賞時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～49	4R大当たり	第2特別電動役物	高サポ状態（特図変動7回まで）
50～99	15R大当たり	第2特別電動役物	高サポ状態（特図変動7回まで）

【図２１７】

(a)

普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

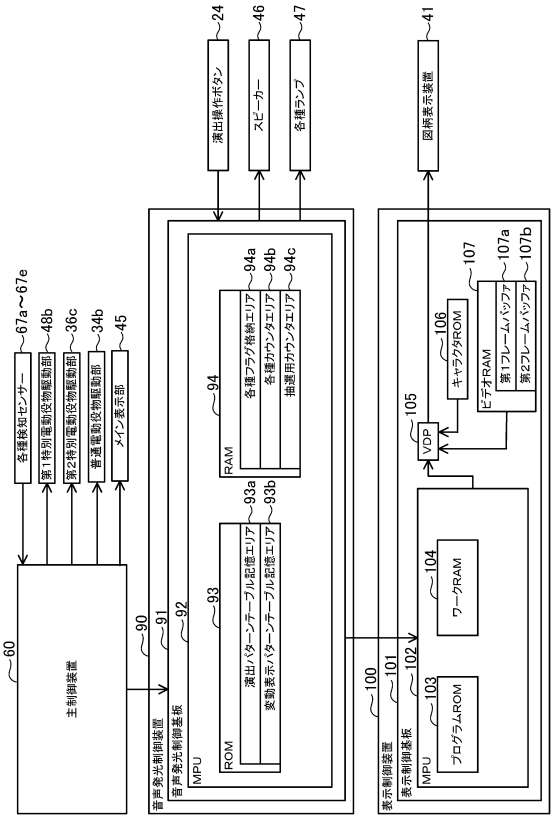
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役短開放当選
2～465	外れ

(b)

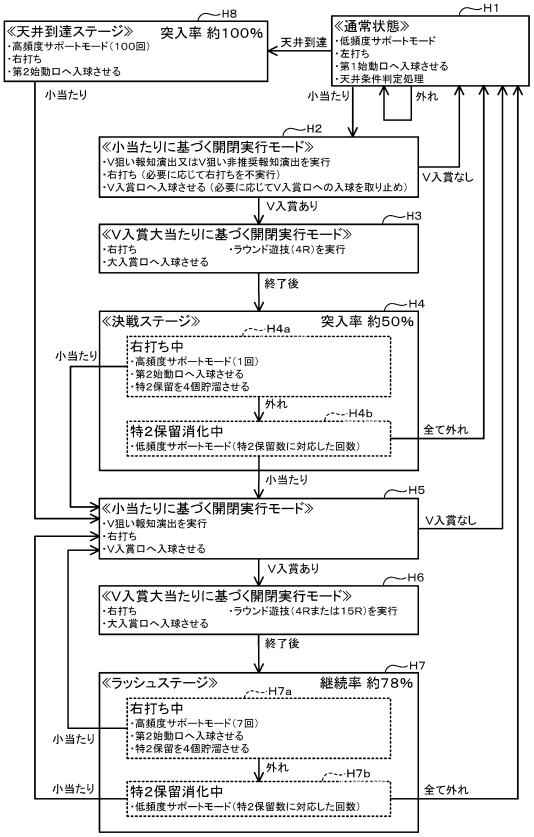
普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役長開放当選
2～465	外れ

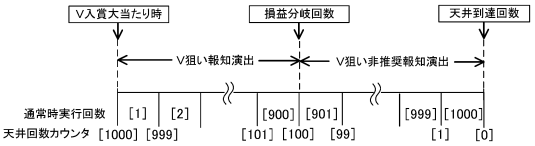
【図２１８】



【図２１９】

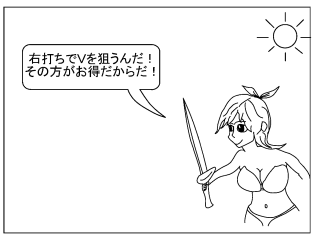


【図２２０】

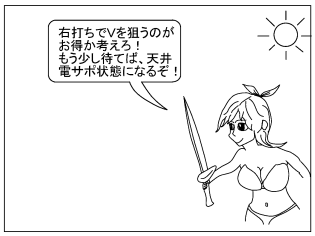


【図２２１】

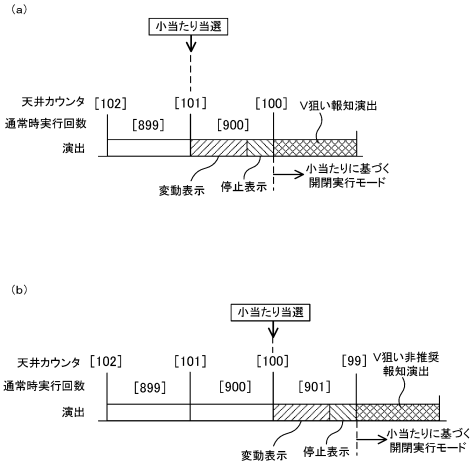
(a) V狙い報知演出



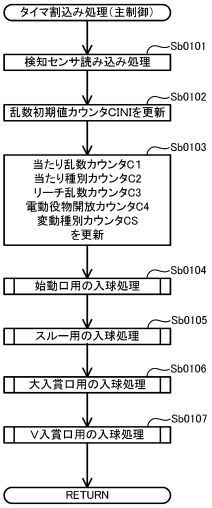
(b) V狙い非推奨報知演出



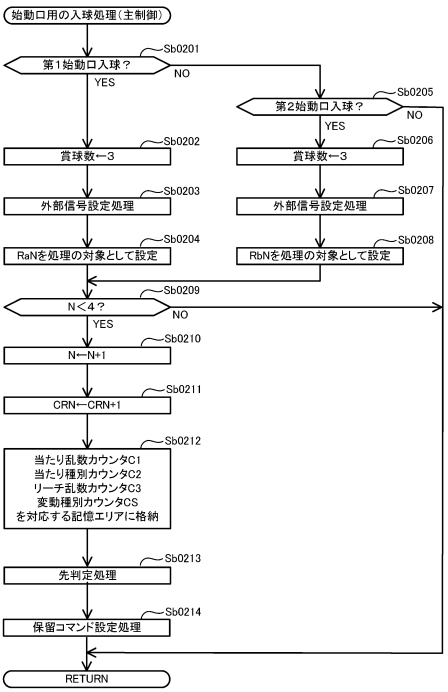
【図２２２】



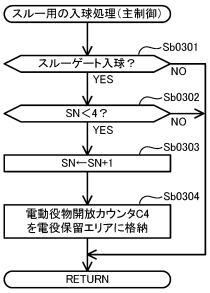
【図２２３】



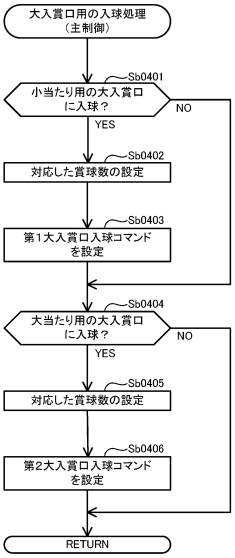
【図２２４】



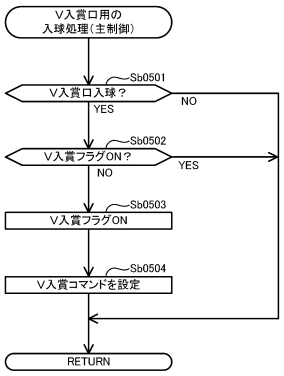
【図２２５】



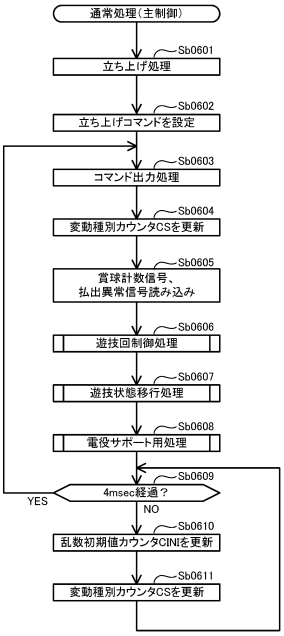
【図２２６】



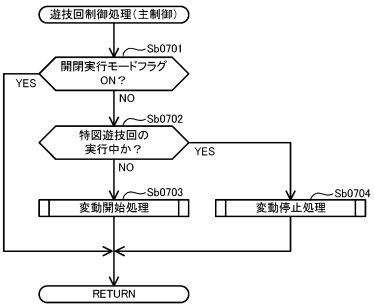
【図２２７】



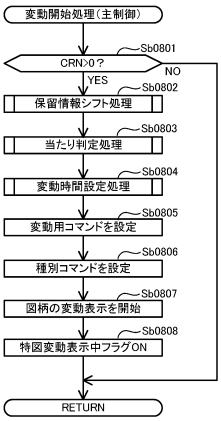
【図２２８】



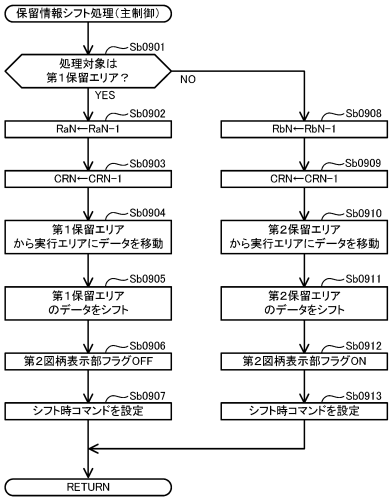
【図２２９】



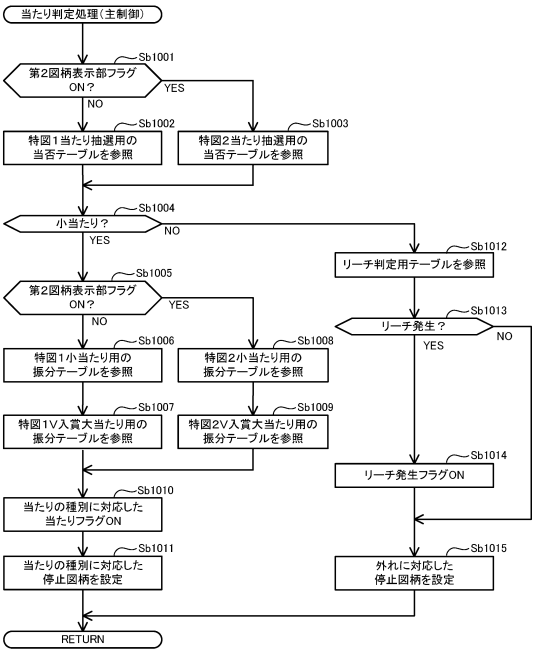
【図２３０】



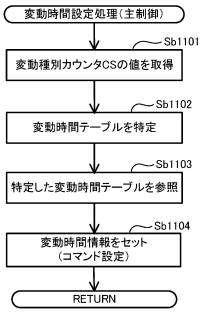
【図２３１】



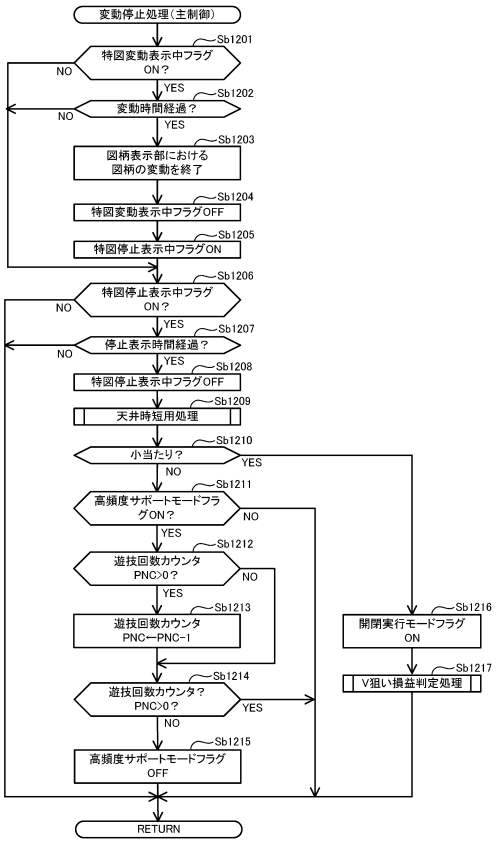
【図２３２】



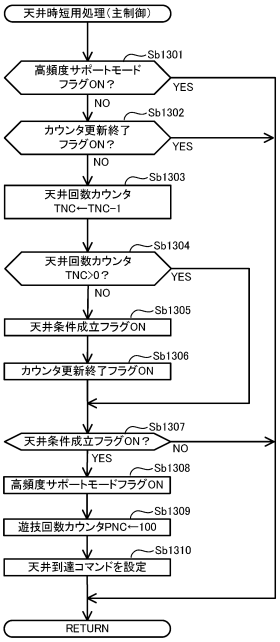
【図２３３】



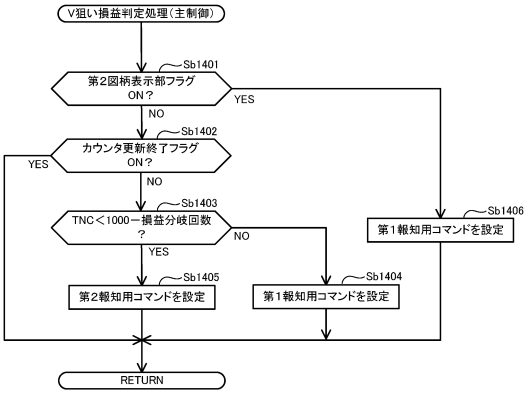
【図２３４】



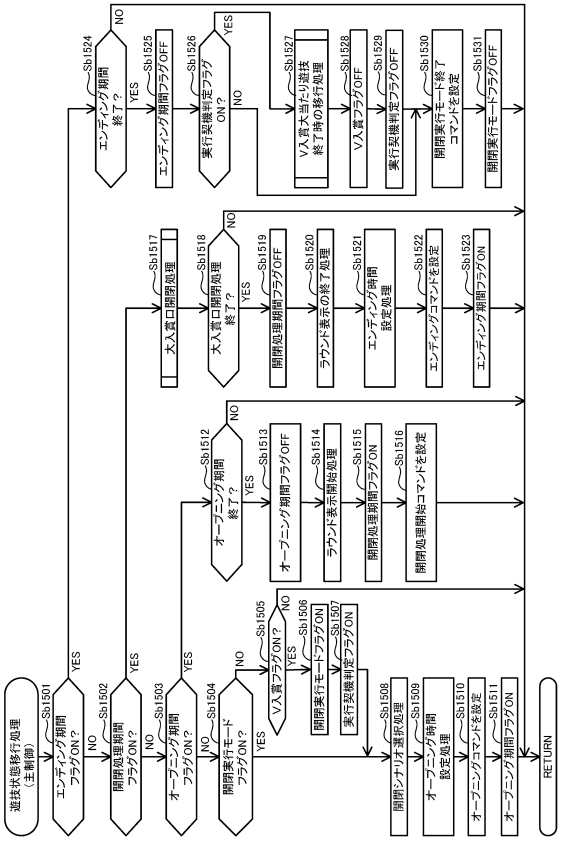
【図２３５】



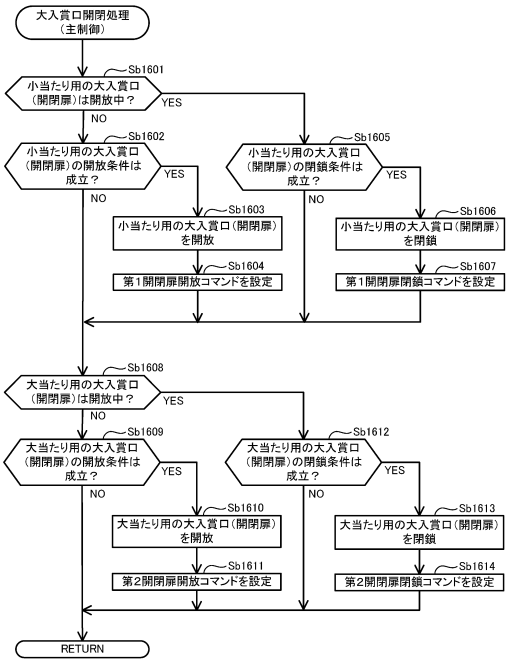
【図２３６】



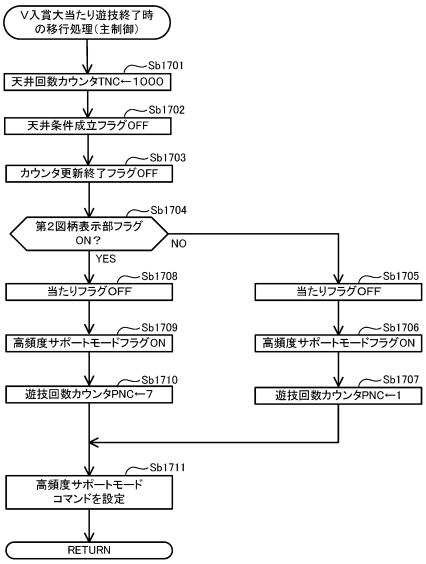
【図２３７】



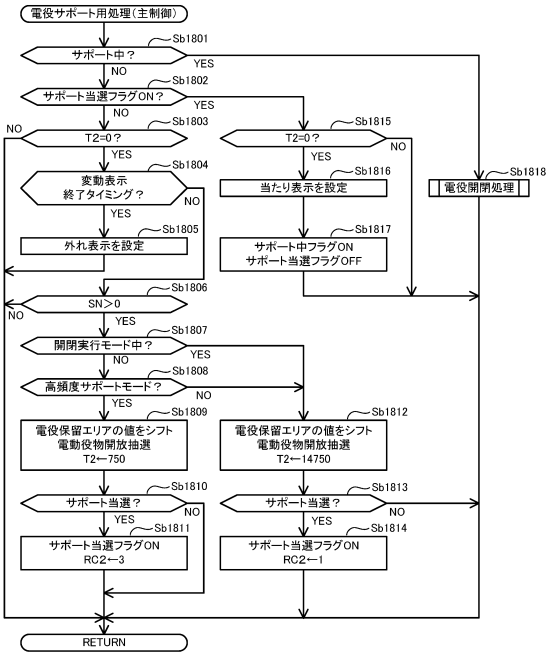
【図２３８】



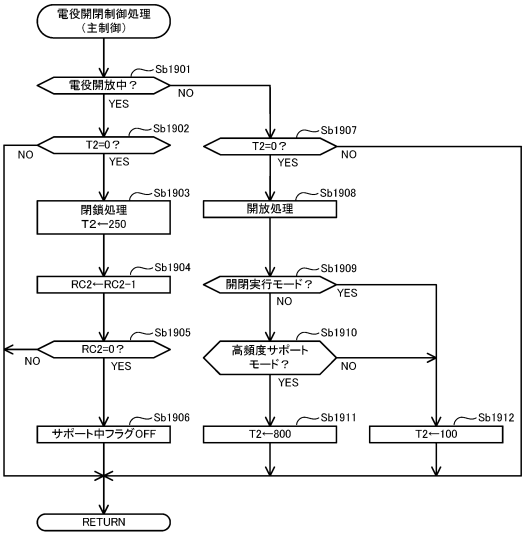
【図２３９】



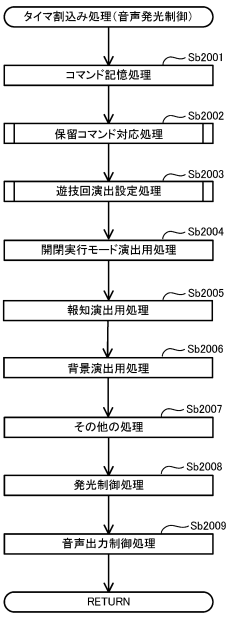
【図２４０】



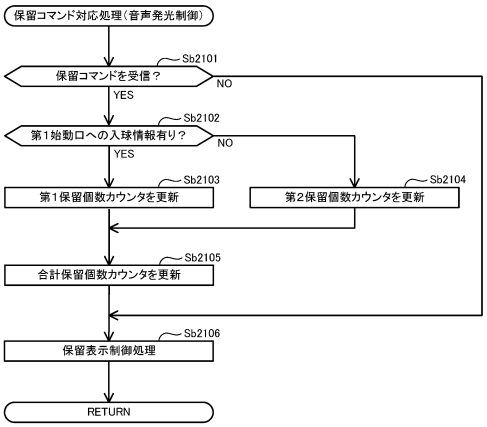
【図２４１】



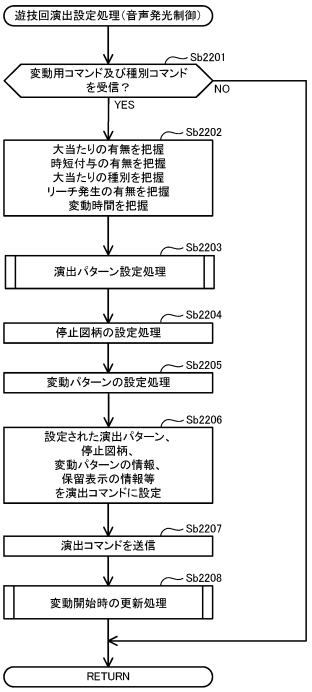
【図２４２】



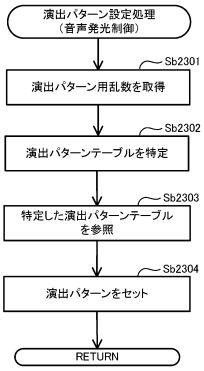
【図２４３】



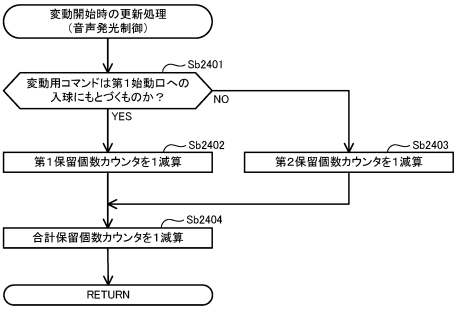
【図２４４】



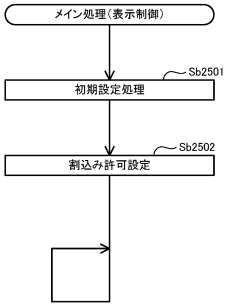
【図２４５】



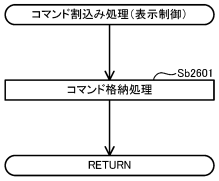
【図２４６】



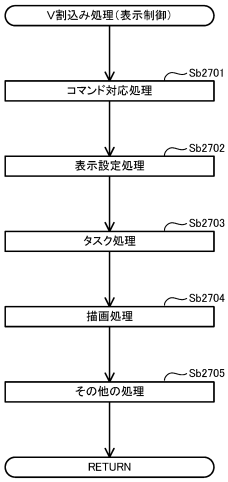
【図２４７】



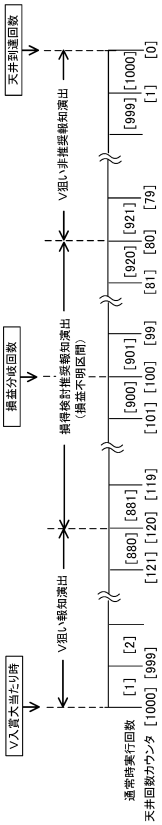
【図２４８】



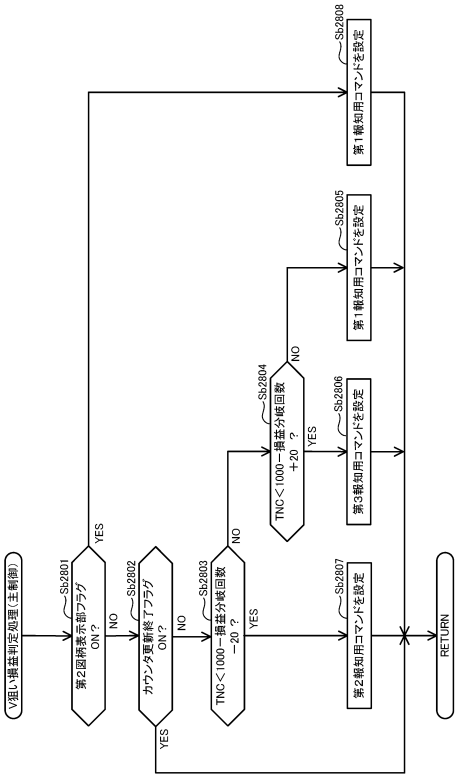
【図２４９】



【図２５０】

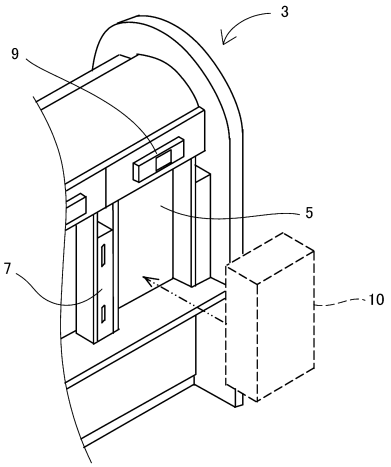


【図２５１】

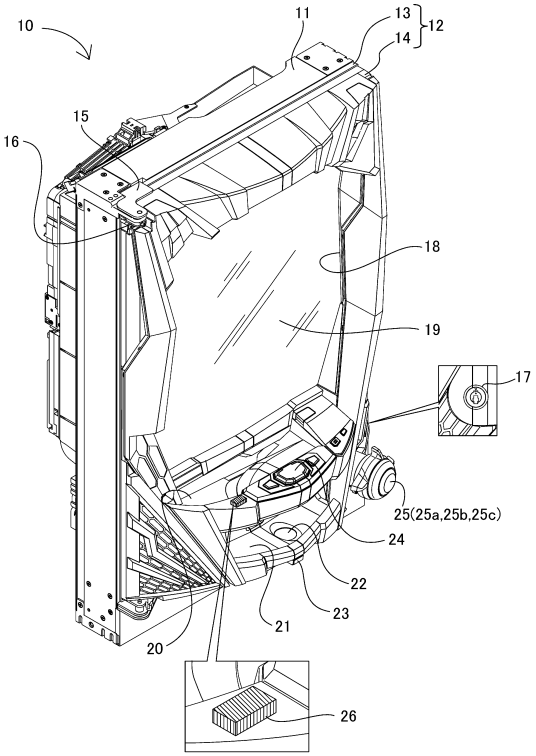


【図２５２】

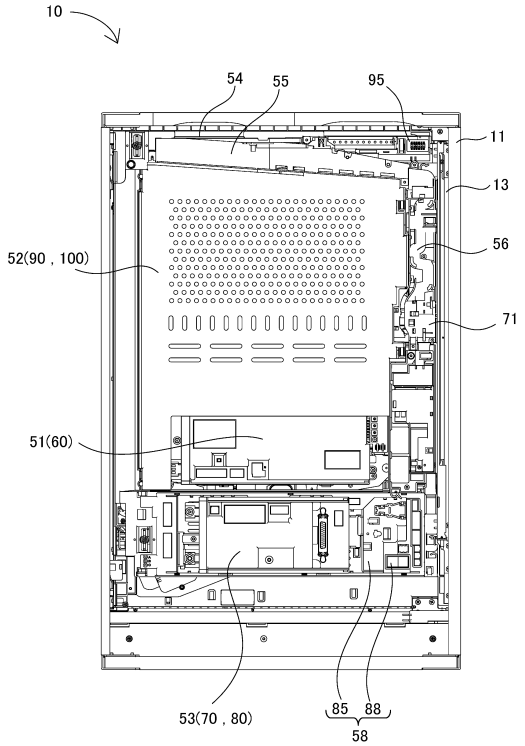
【図２５３】



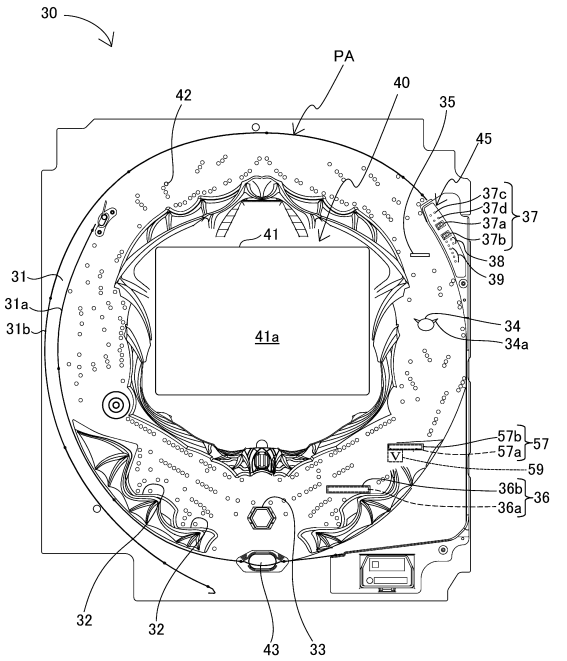
【図２５４】



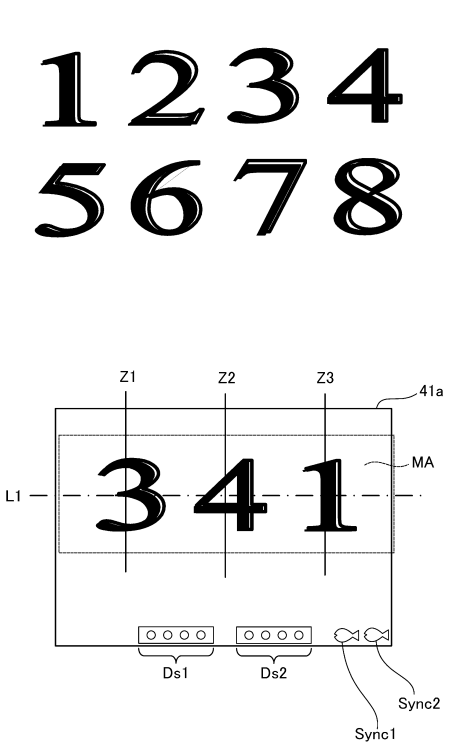
【図２５５】



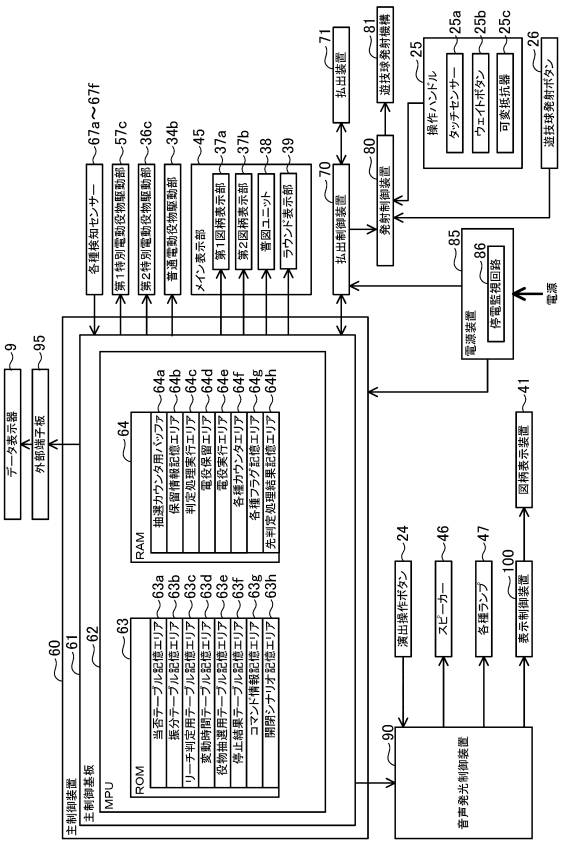
【図２５６】



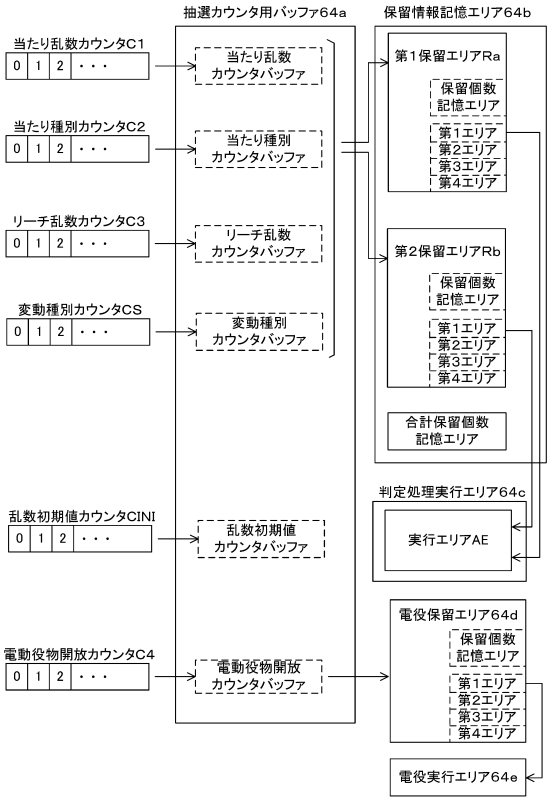
【図２５７】



【図２５８】



【図２５９】



【図２６０】

(a)

特図１当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～3979	外れ

(b)

特図２当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～3979）	当否結果
0～19	大当たり
20～309	小当たり
310～3979	外れ

【図２６１】

特図２小当たり用の振分テーブル
（特図２当たり抽選で小当たり時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象
0～99	1R小当たり	第1特別電動役物

【図２６２】

(a)

特図１大当たり用の振分テーブル
（特図１当たり抽選で大当たり当選時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～49	8R大当たりA	第2特別電動役物	高サポ状態（特図変動20回まで）
50～99	8R大当たりB	第2特別電動役物	低サポ状態

(b)

特図２大当たり用の振分テーブル
（特図２当たり抽選で大当たり当選時または
特図２当たり抽選で小当たりしてV入賞時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～99	15R大当たりA	第2特別電動役物	高サポ状態（特図変動20回まで）

【図２６３】

(a)

普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

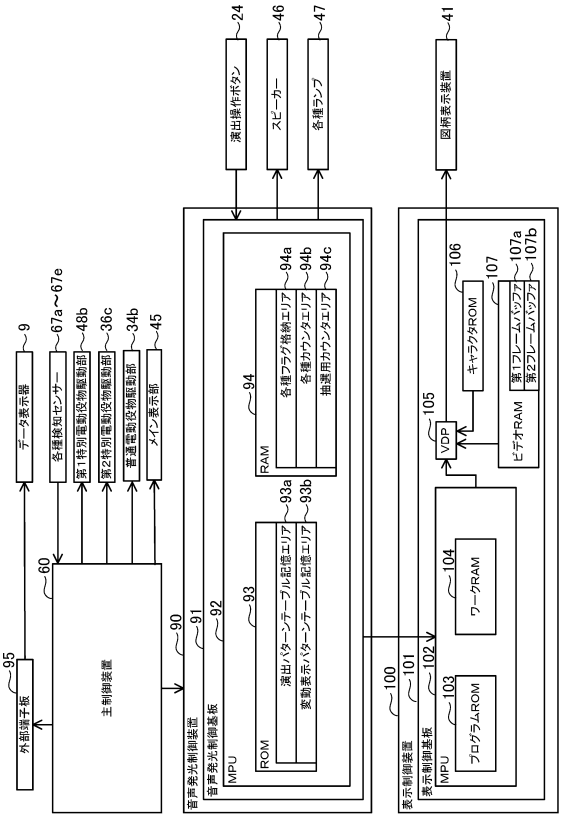
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役短開放当選
2～465	外れ

(b)

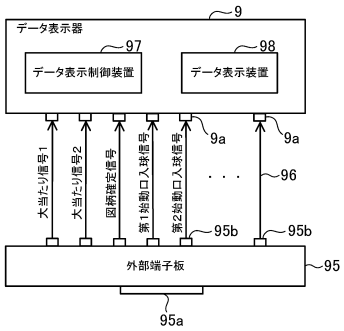
普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役長開放当選
462～465	外れ

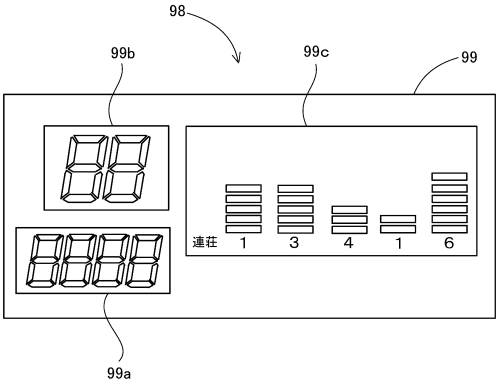
【図２６４】



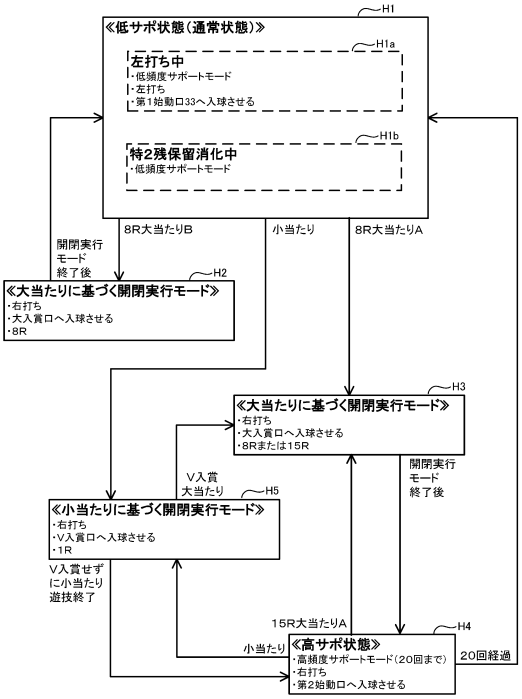
【図２６５】



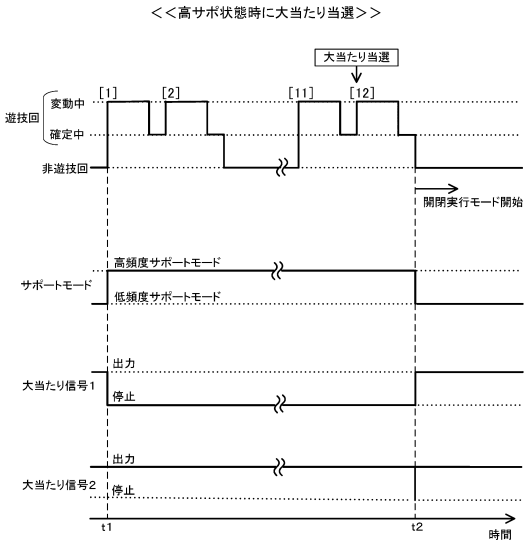
【図２６６】



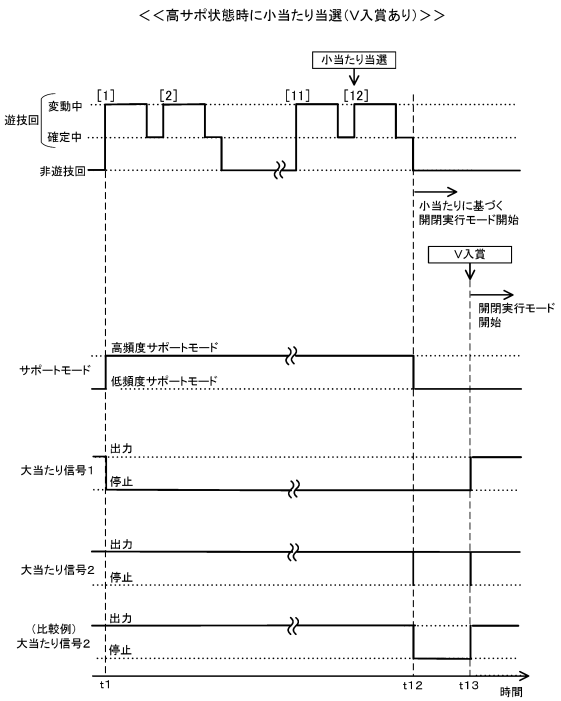
【図２６７】



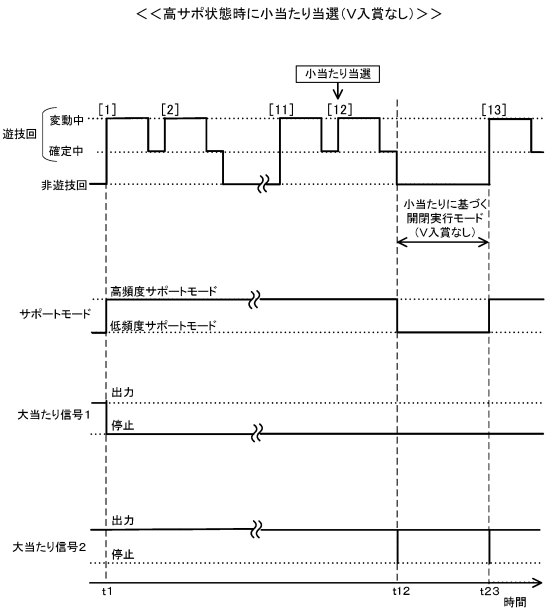
【図２６８】



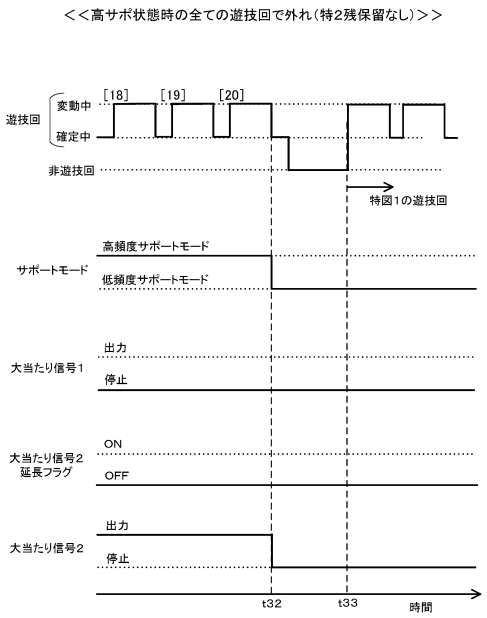
【図２６９】



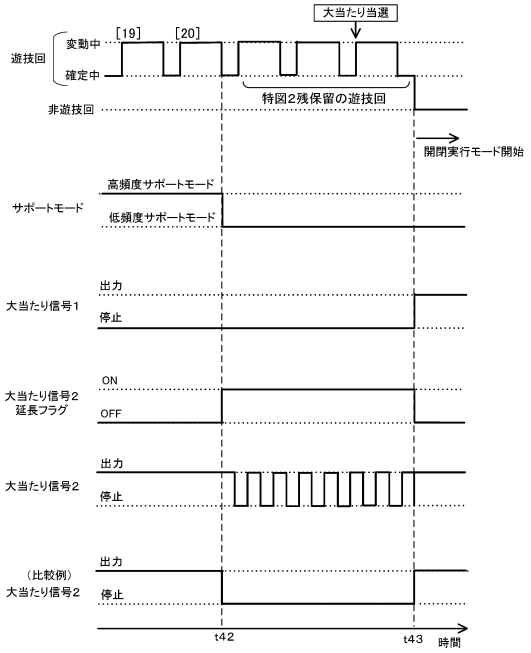
【図２７０】



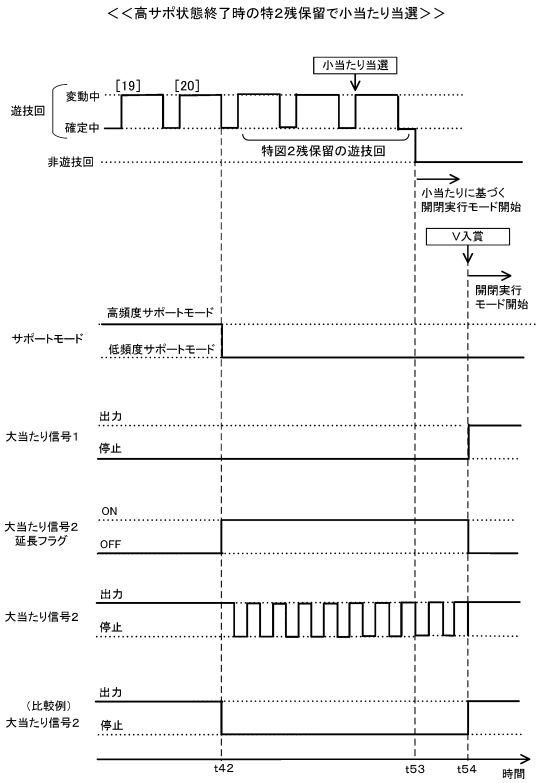
【図２７１】



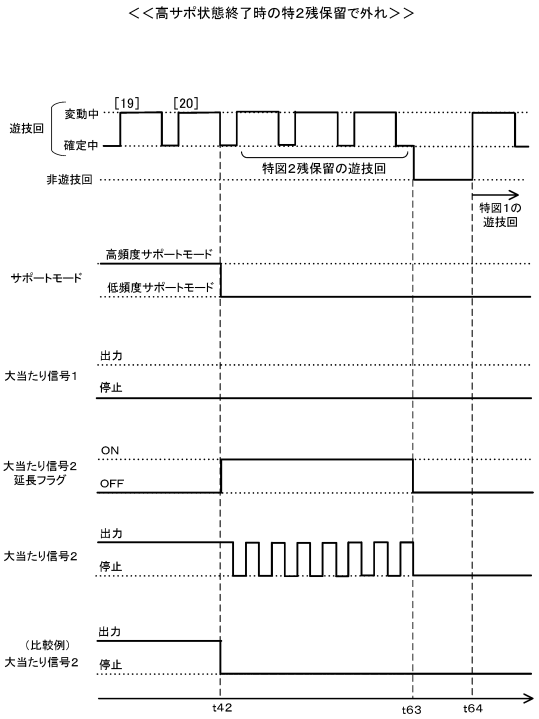
【図２７２】



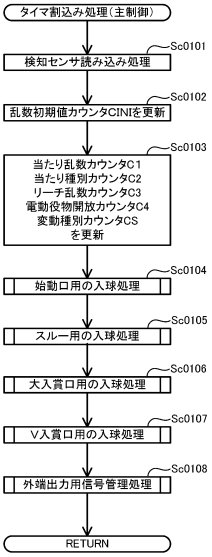
【図２７３】



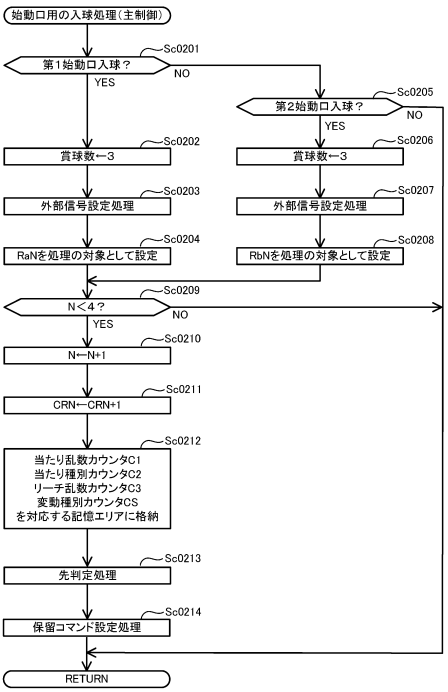
【図２７４】



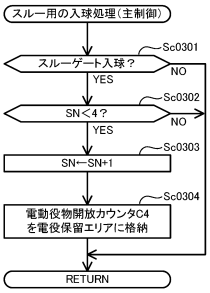
【図２７５】



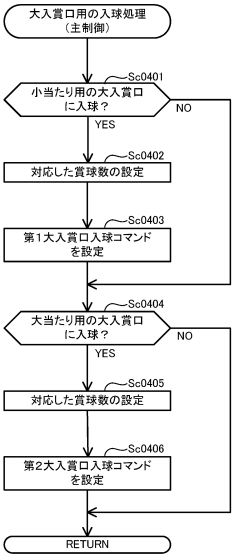
【図２７６】



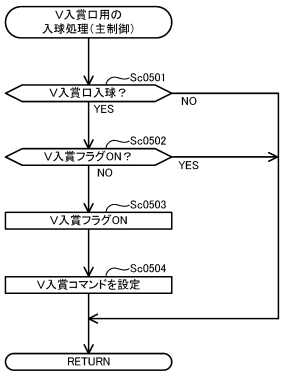
【図２７７】



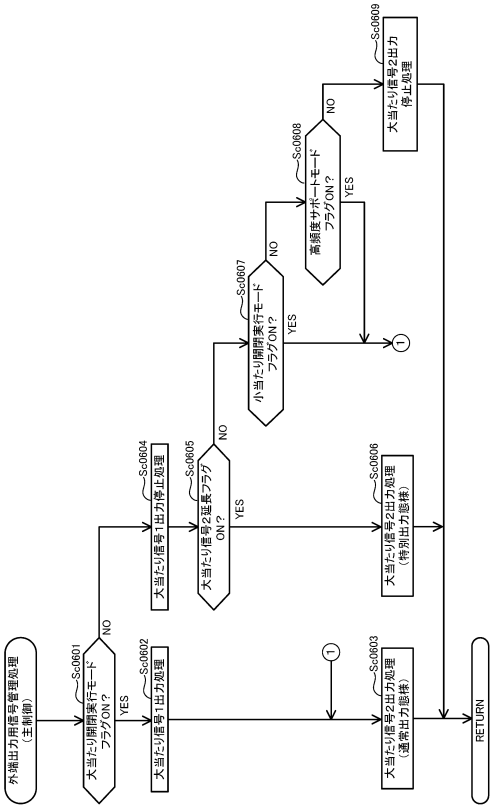
【図２７８】



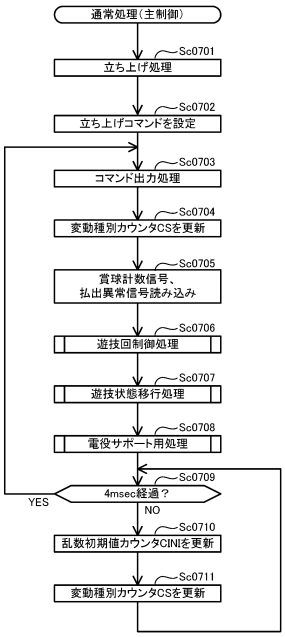
【図２７９】



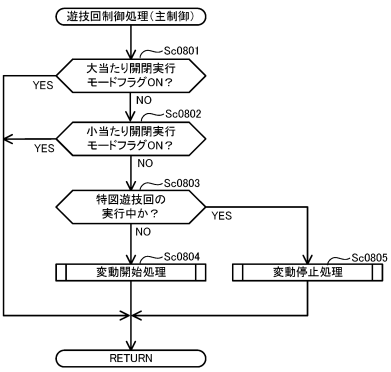
【図２８０】



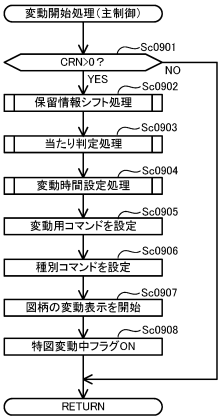
【図２８１】



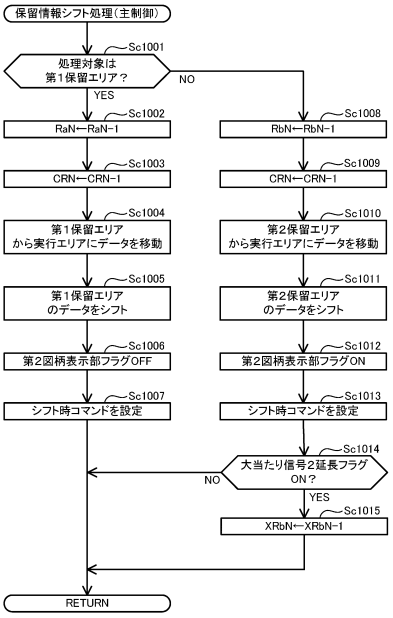
【図２８２】



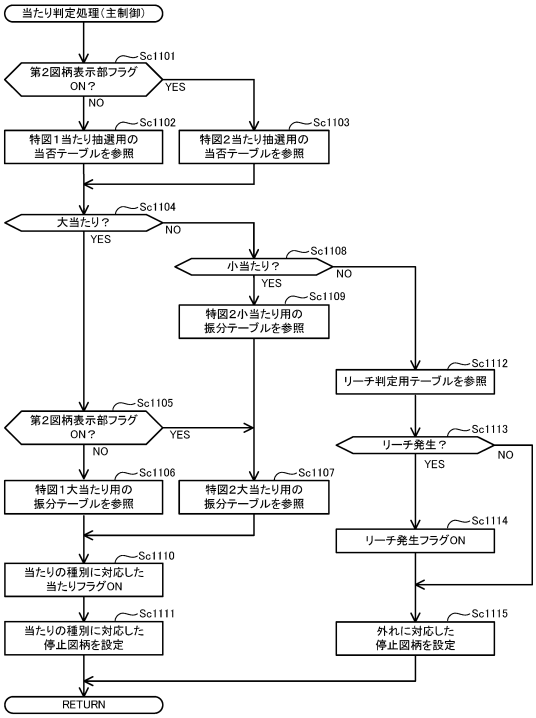
【図２８３】



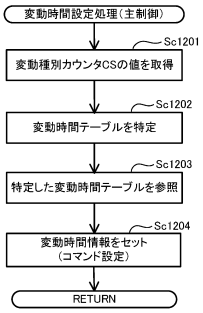
【図２８４】



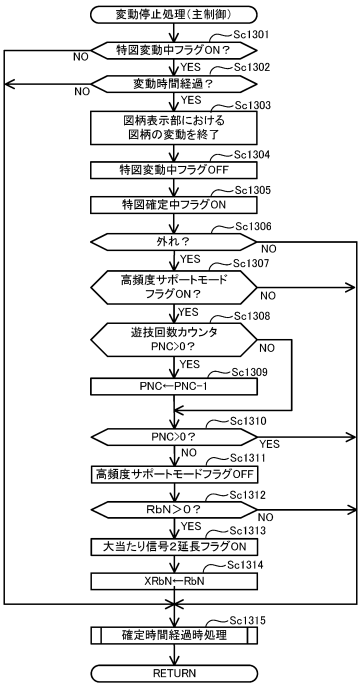
【図２８５】



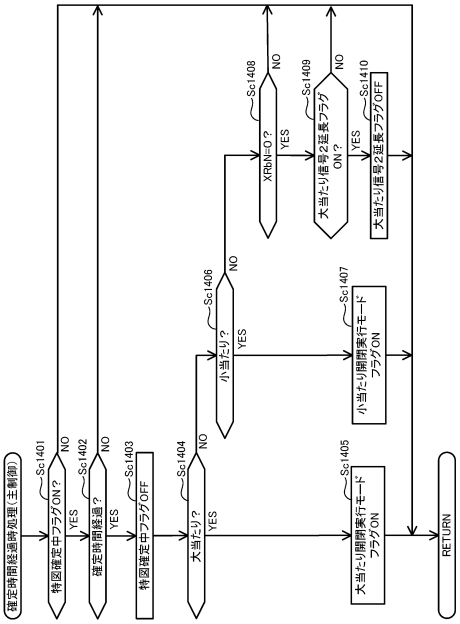
【図２８６】



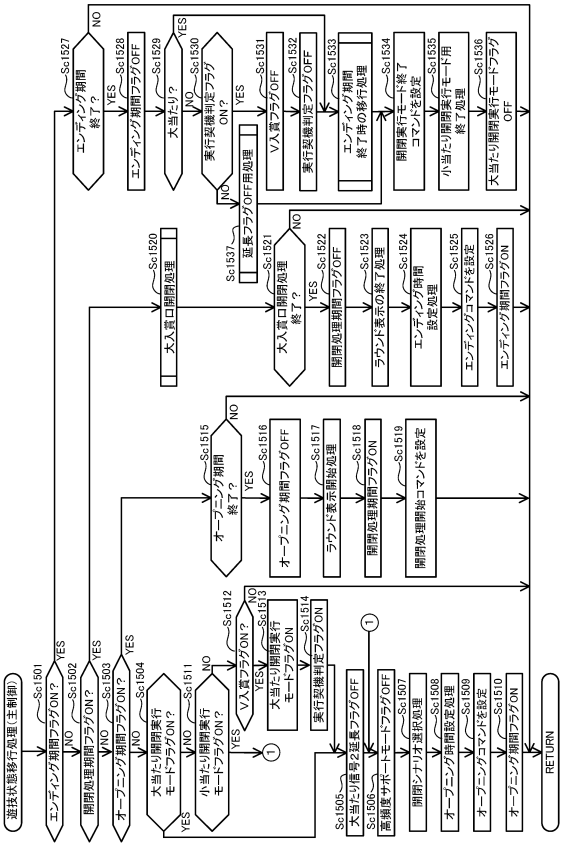
【図２８７】



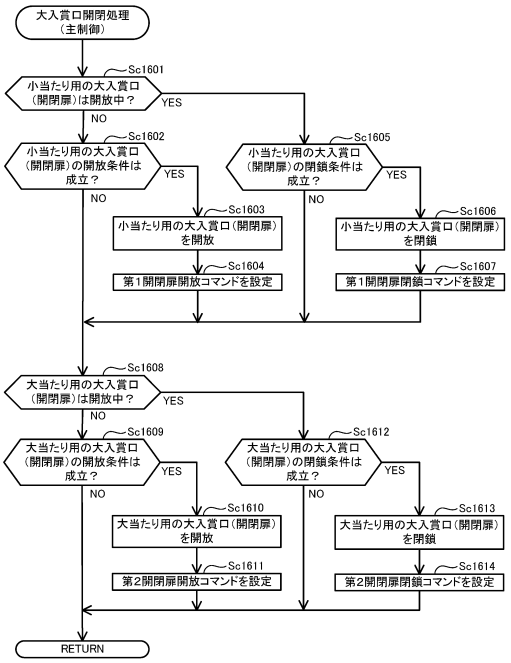
【図２８８】



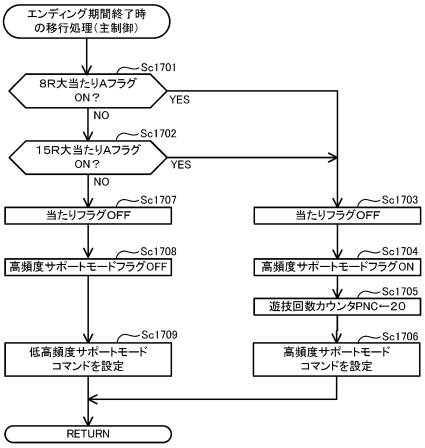
【図２８９】



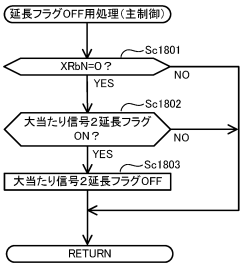
【図２９０】



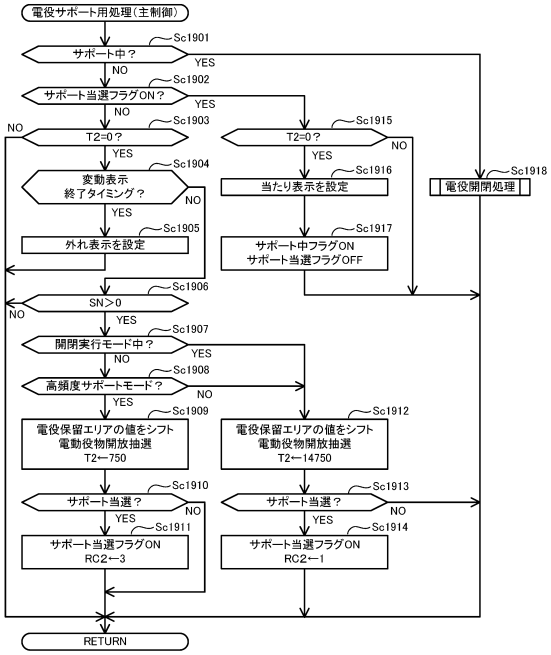
【図２９１】



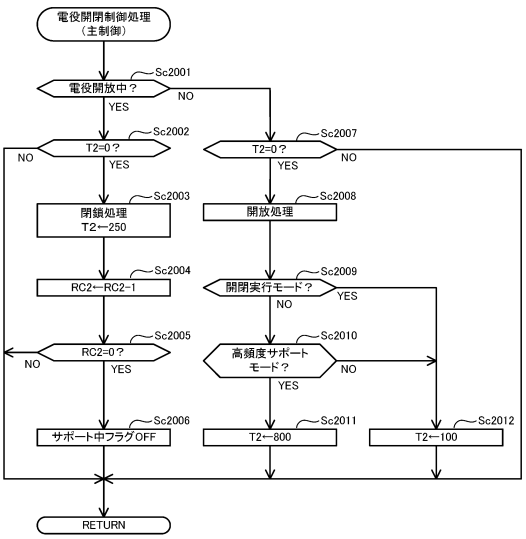
【図２９２】



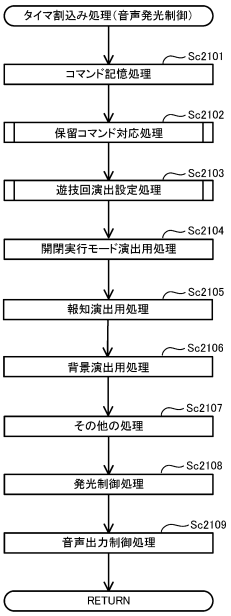
【図２９３】



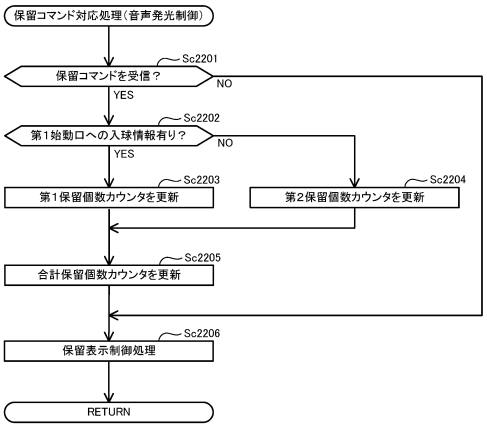
【図２９４】



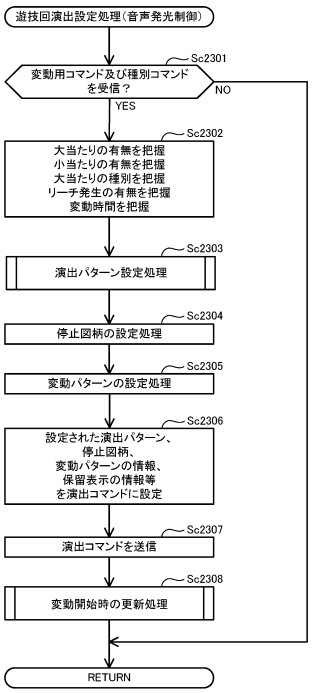
【図２９５】



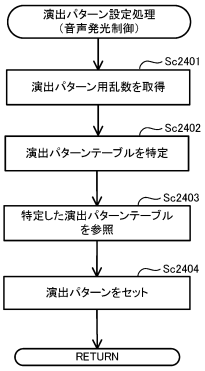
【図２９６】



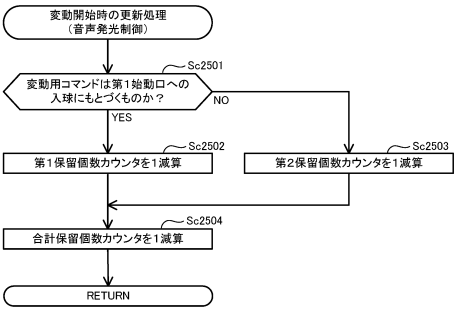
【図２９７】



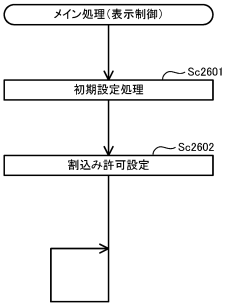
【図２９８】



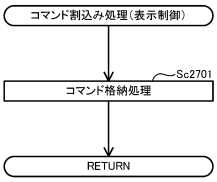
【図２９９】



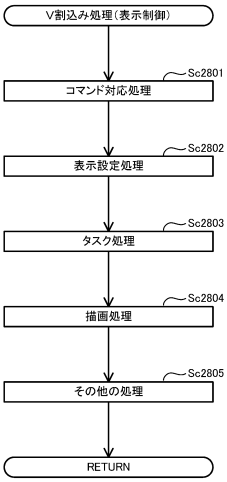
【図３００】



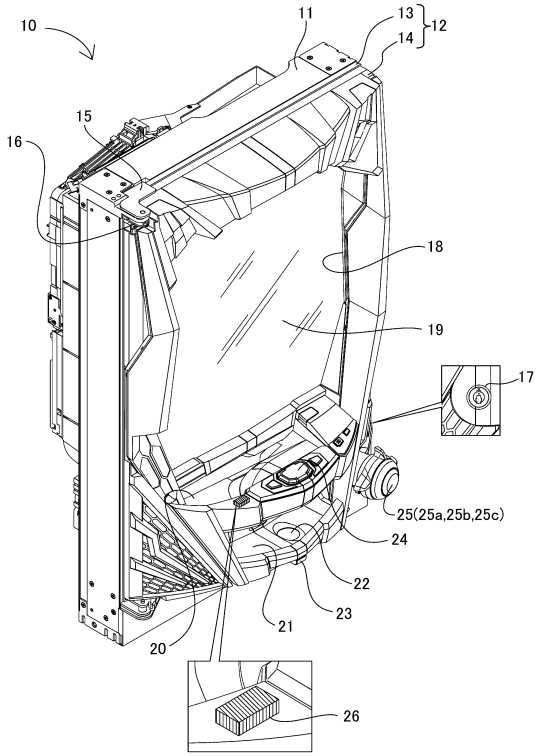
【図３０１】



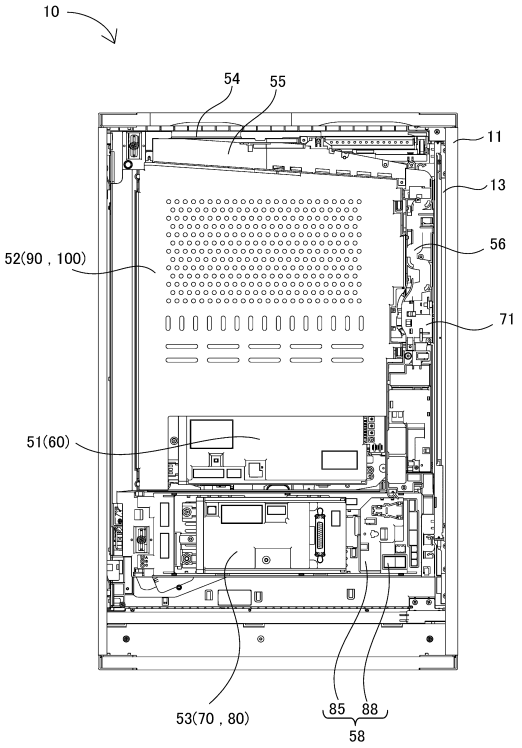
【図３０２】



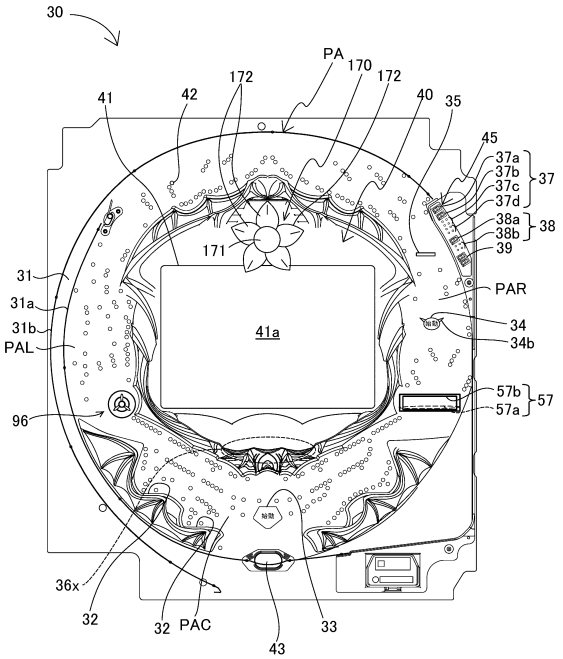
【図３０３】



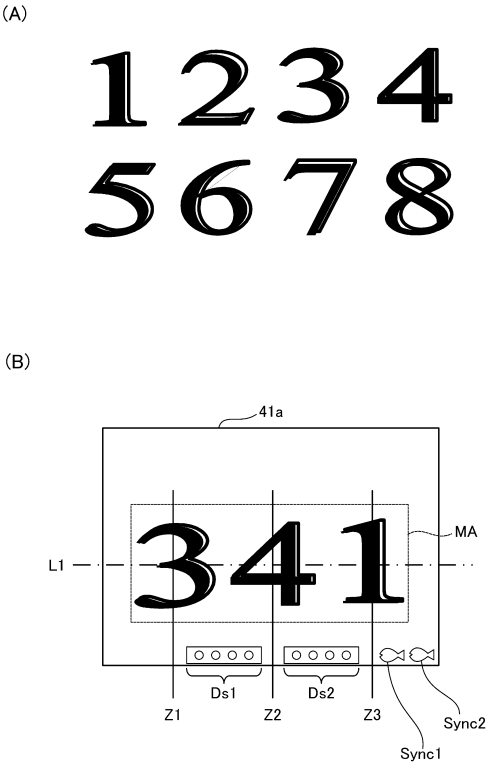
【図３０４】



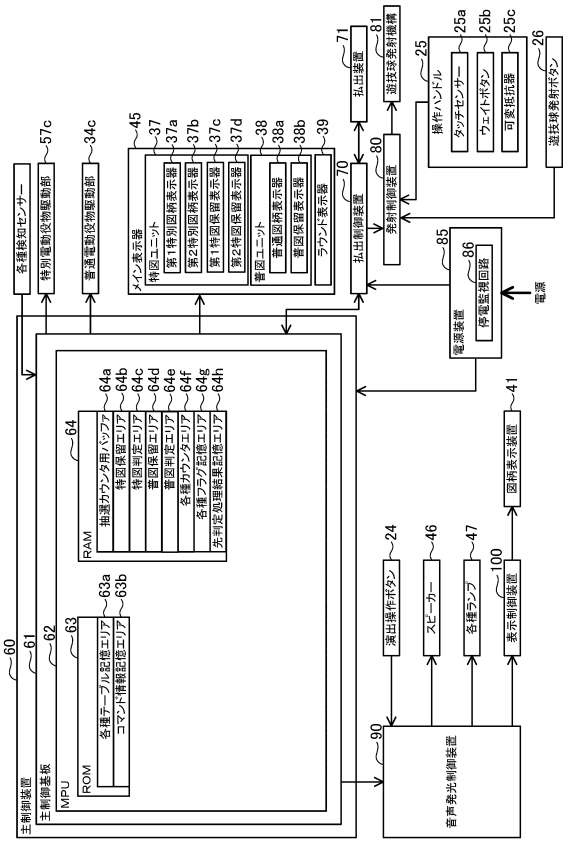
【図３０５】



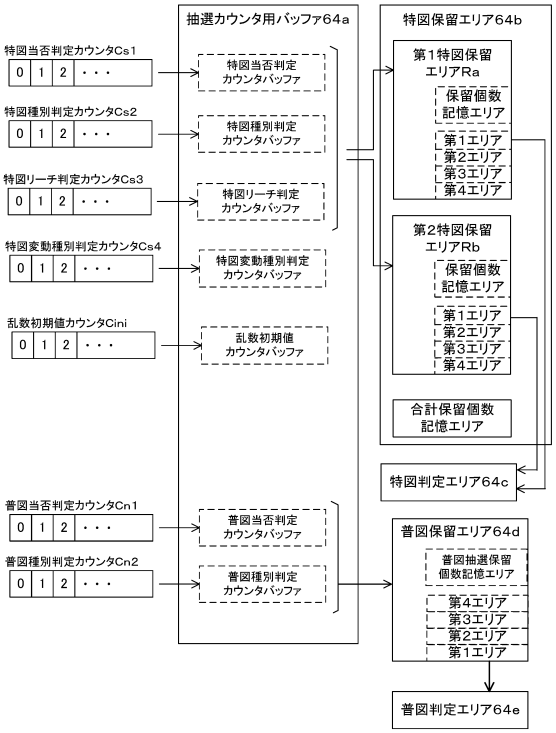
【図３０６】



【図３０７】



【図３０８】



【図３０９】

(A)

第1特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～204	特図大当たり	1/319.7
205～65535	特図外れ	

(B)

第2特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～204	特図大当たり	1/319.7
205～65535	特図外れ	

(C)

第1特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～1728	特図大当たり	1/37.9
1729～65535	特図外れ	

(D)

第2特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～1728	特図大当たり	1/37.9
1729～65535	特図外れ	

【図３１０】

(A)

第1特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～19	特別図柄A（16R確変大当たり）	特図大当たりの20%
	20～39	特別図柄B（8R確変大当たり）	特図大当たりの20%
	40～59	特別図柄C（4R確変大当たり）	特図大当たりの20%
	60～99	特別図柄D（8R通常大当たり）	特図大当たりの40%
特図外れ	0～99	特別図柄Z（外れ）	特図外れの100%

(B)

第2特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～51	特別図柄A（16R確変大当たり）	特図大当たりの52%
	52～55	特別図柄B（8R確変大当たり）	特図大当たりの4%
	56～59	特別図柄C（4R確変大当たり）	特図大当たりの4%
	60～99	特別図柄D（8R通常大当たり）	特図大当たりの40%
特図外れ	0～99	特別図柄Z（外れ）	特図外れの100%

【図３１１】

特電開閉パターン選択テーブル

特別図柄の種別	選択される特電開閉パターンの種別	設定される特電開閉シナリオ	特電開閉シナリオの内容							
			開閉制御の対象	特電オープニング期間	特電開閉期間					特電エンディング期間
					ラウンド数	1ラウンドの開放回数	1ラウンドの終了条件 最大開放時間	1ラウンドの終了条件 最大入球個数	閉鎖期間（特電インターバル期間）	
特別図柄A（16R確変大当たり）	特電開閉パターンA	特電開閉シナリオA	特別電動役物	3．0秒	16R	1回	29．0秒	10個	2．0秒	3．0秒
特別図柄B（8R確変大当たり）	特電開閉パターンB	特電開閉シナリオB	特別電動役物	3．0秒	8R	1回	29．0秒	10個	2．0秒	3．0秒
特別図柄C（4R確変大当たり）	特電開閉パターンC	特電開閉シナリオC	特別電動役物	3．0秒	4R	1回	29．0秒	10個	2．0秒	3．0秒
特別図柄D（8R通常大当たり）	特電開閉パターンD	特電開閉シナリオD	特別電動役物	3．0秒	8R	1回	29．0秒	10個	2．0秒	3．0秒

【図３１２】

（A）

普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）

普図当否判定カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～2	普図当たり	1/21845.66
3～65535	普図外れ	

（B）

普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）

普図当否判定カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～65534	普図当たり	1/1.0000153
65535	普図外れ	

【図３１３】

普図種別判定テーブル

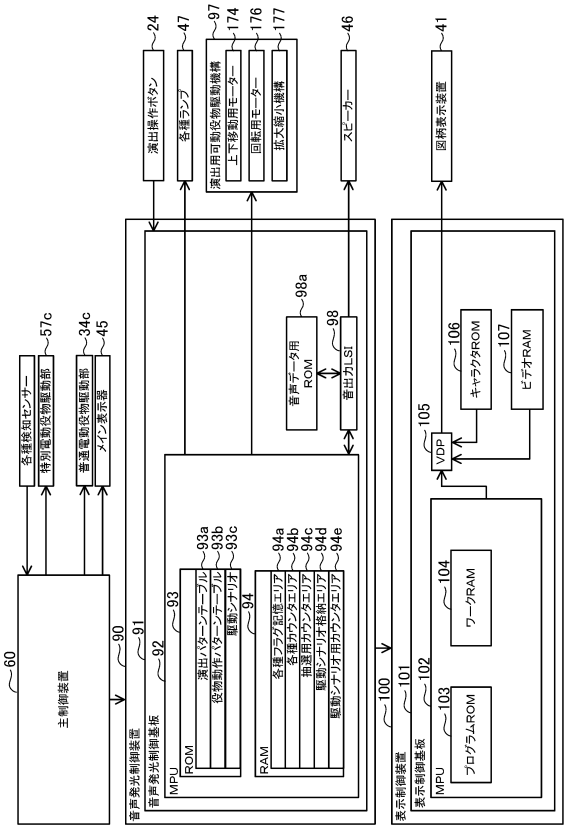
普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2（0～99）	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0～49	普通図柄A（普図当たりA）	普図当たりの50%
	49～99	普通図柄B（普図当たりB）	普図当たりの50%
普図外れ	0～99	普通図柄Z（普図外れ）	普図外れの100%

【図３１４】

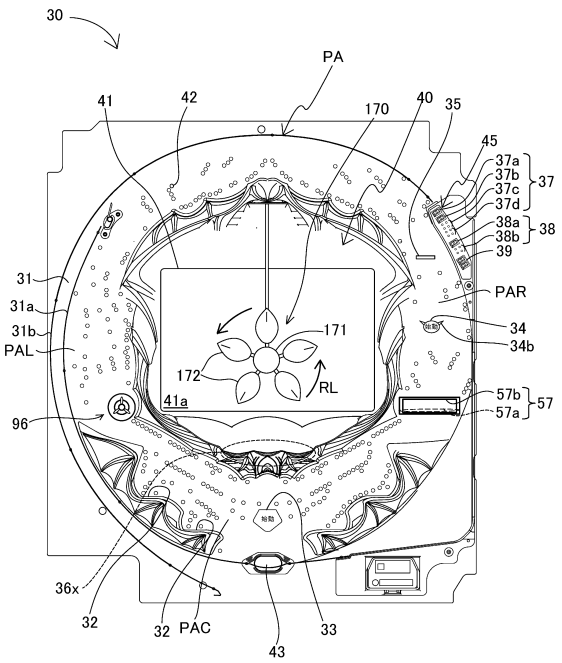
普電開閉シナリオ選択テーブル

普通図柄の種別	選択される普電開閉シナリオの種別	普電開閉シナリオの内容						
		開閉制御の対象	普電オープニング期間	普電開閉期間				普電エンディング期間
				開放回数	1開放中の開放時間	閉鎖期間（普電インターバル期間）	総開放時間	
普通図柄A（普図当たりA）	普電開閉シナリオA	普通電動役物	2．0秒	1回	0．8秒	なし	0．8秒	2．0秒
普通図柄B（普図当たりB）	普電開閉シナリオB	普通電動役物	2．0秒	2回	0．8秒	1．0秒	1．6秒	2．0秒

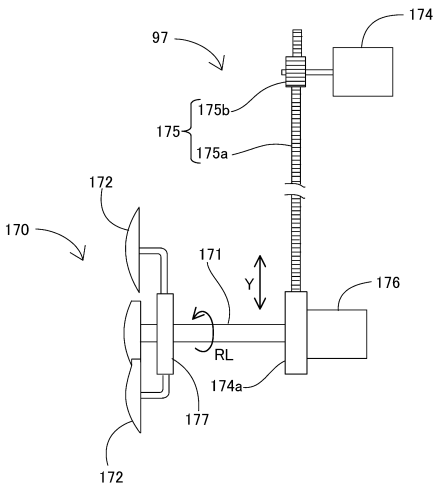
【図３１５】



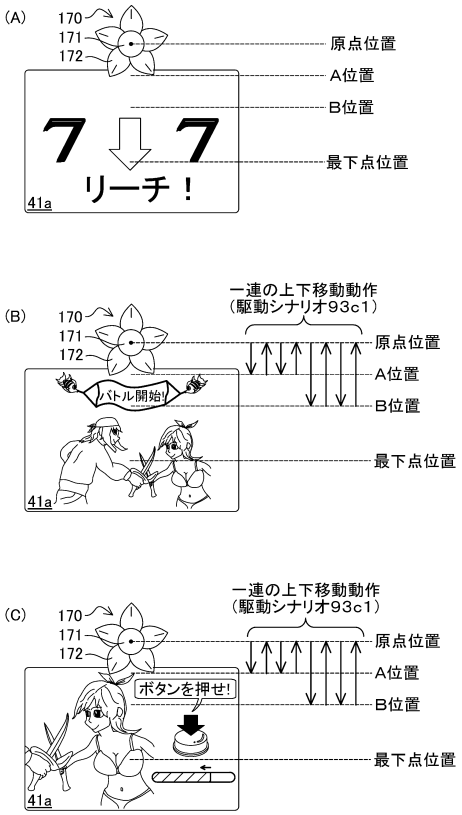
【図３１６】



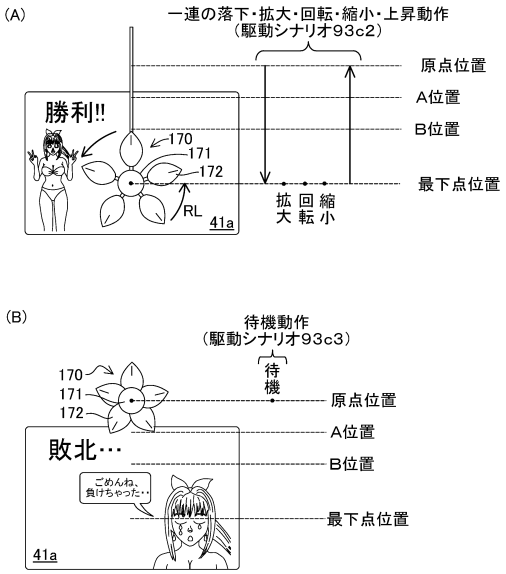
【図３１７】



【図３１８】



【図３１９】



【図３２０】

（A）駆動シナリオ93c1（一連の上下移動動作）

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	原点位置からA位置まで移動	250	100	正方向
2	上下移動用モーター	A位置から原点位置まで移動	250	100	負方向
3	－	終了条件判定処理	－	－	－
4	上下移動用モーター	原点位置からA位置まで移動	250	100	正方向
5	上下移動用モーター	A位置から原点位置まで移動	250	100	負方向
6	－	終了条件判定処理	－	－	－
7	上下移動用モーター	原点位置からB位置まで移動	500	200	正方向
8	上下移動用モーター	B位置から原点位置まで移動	500	200	負方向
9	－	終了条件判定処理	－	－	－
10	上下移動用モーター	原点位置からB位置まで移動	500	200	正方向
11	上下移動用モーター	B位置から原点位置まで移動	500	200	負方向
12	－	終了条件判定処理	－	－	－
13	－	繰り返し用処理 （駆動シナリオ用カウンタを0に設定）	－	－	－

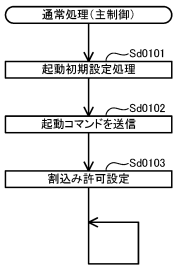
（B）駆動シナリオ93c2（一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作）

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	原点位置から最下点位置まで移動	200	400	正方向
2	拡大縮小機構（ソレノイド）	花びら部を拡大（ソレノイドへの通電開始）	－	－	－
3	回転用モーター	最下点位置において回転（5000ms）	5000	1800	正方向
4	拡大縮小機構（ソレノイド）	花びら部を縮小（ソレノイドへの通電終了）	－	－	－
5	上下移動用モーター	最下点位置から原点位置まで移動	3000	400	負方向
6	－	終了（END）	－	－	－

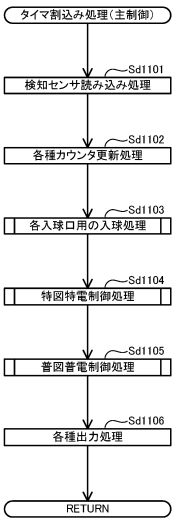
（C）駆動シナリオ93c3（待機動作）

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	－	待機（5000ms）	－	－	－
2	－	終了（END）	－	－	－

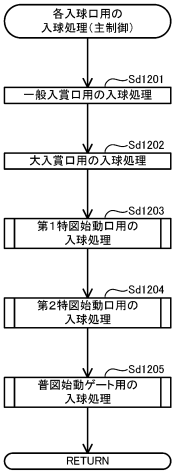
【図３２１】



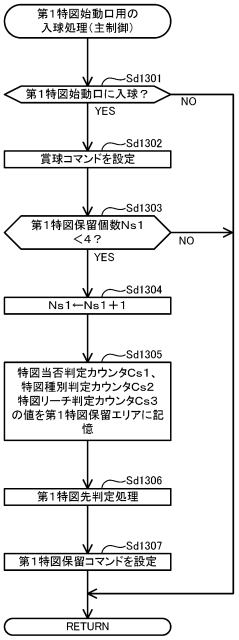
【図３２２】



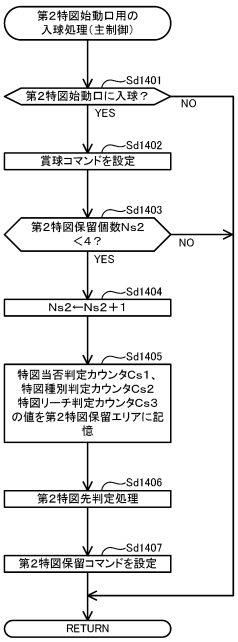
【図３２３】



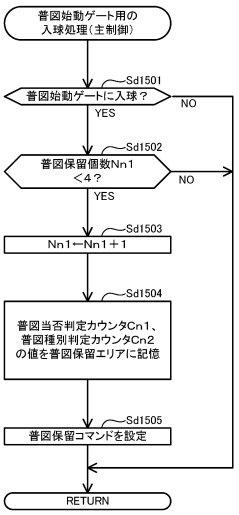
【図３２４】



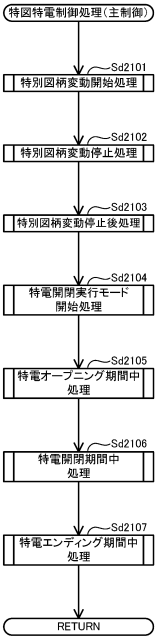
【図３２５】



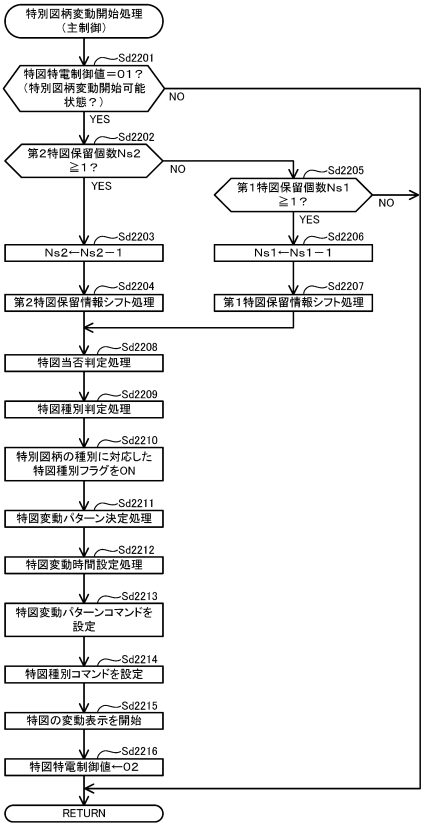
【図３２６】



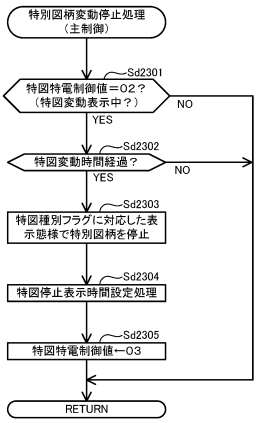
【図３２７】



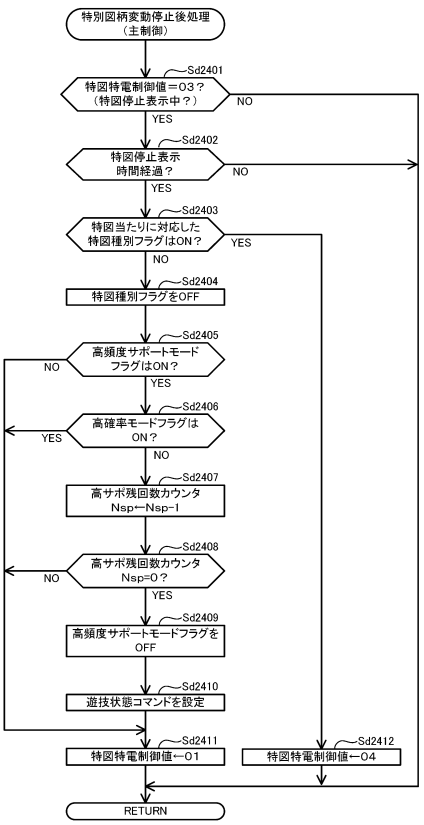
【図３２８】



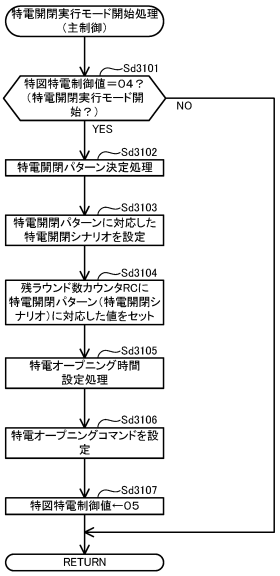
【図３２９】



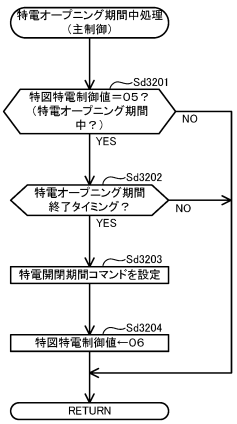
【図３３０】



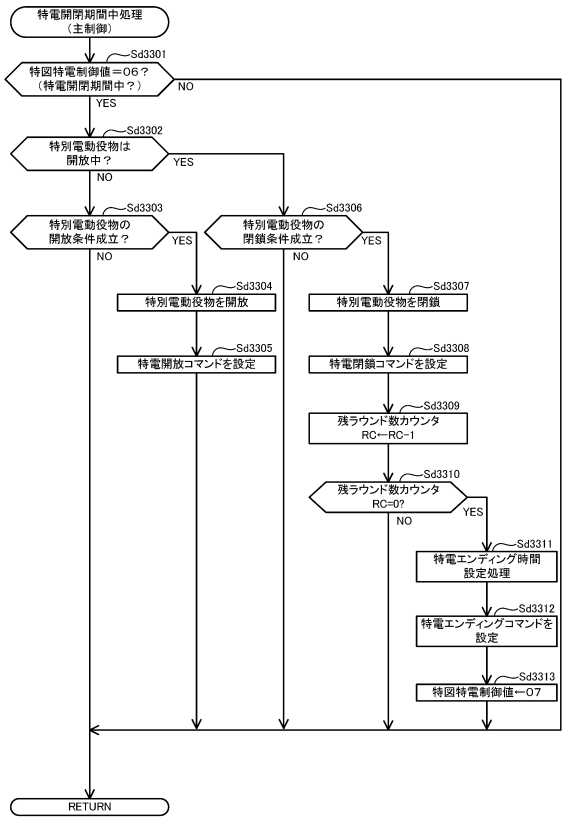
【図３３１】



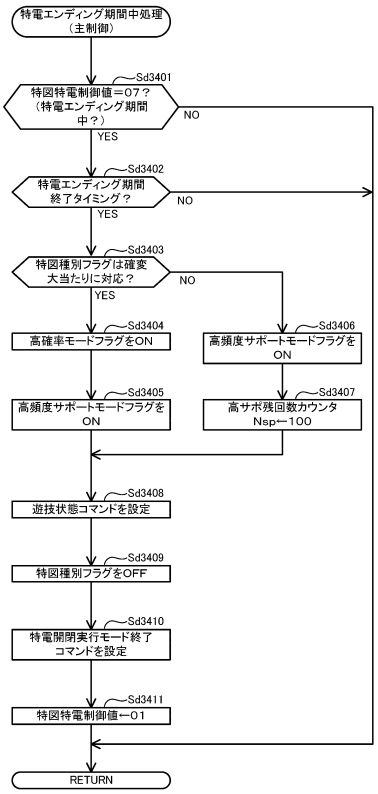
【図３３２】



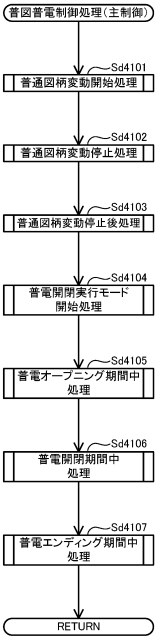
【図３３３】



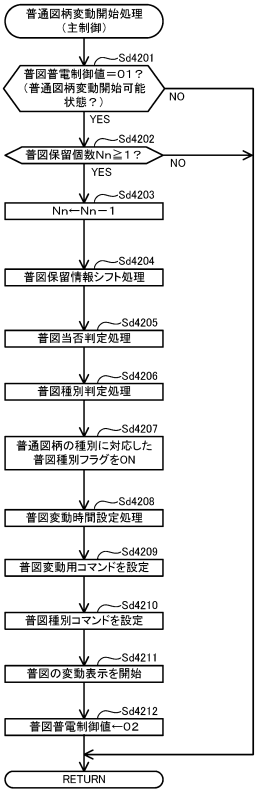
【図３３４】



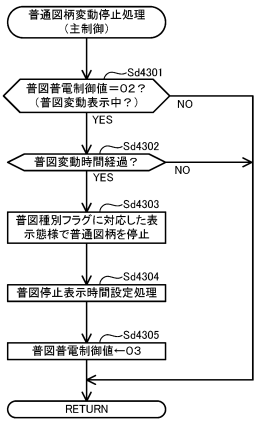
【図３３５】



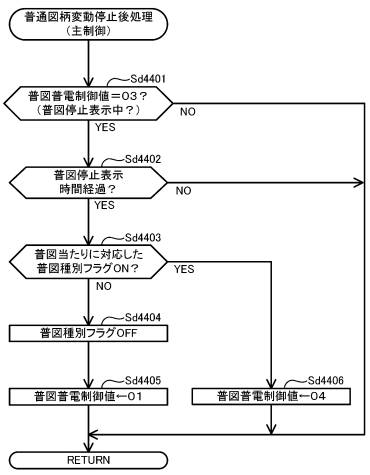
【図３３６】



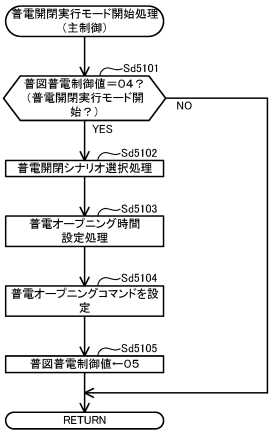
【図３３７】



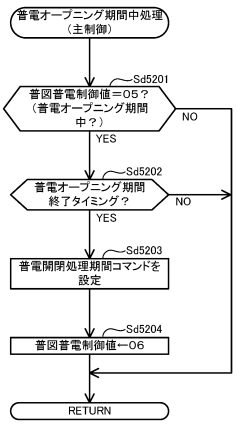
【図３３８】



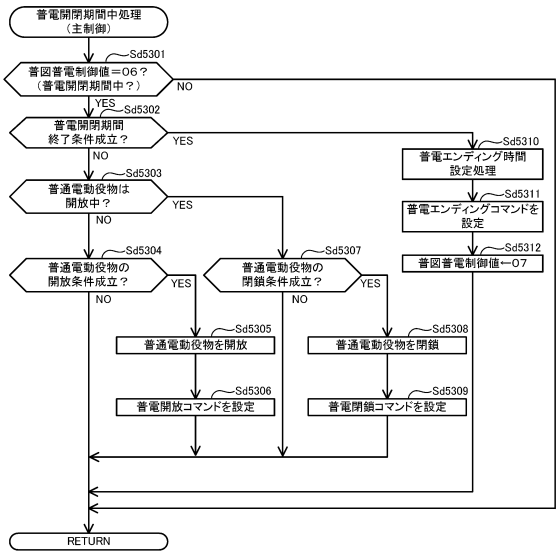
【図３３９】



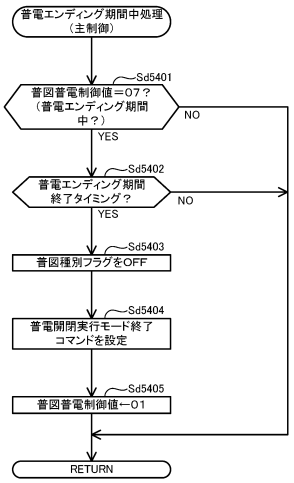
【図３４０】



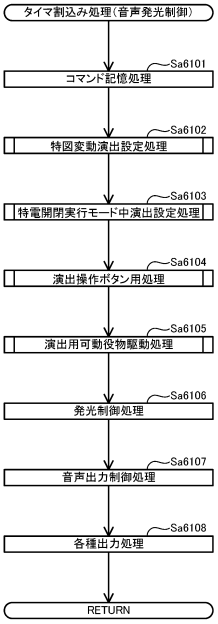
【図３４１】



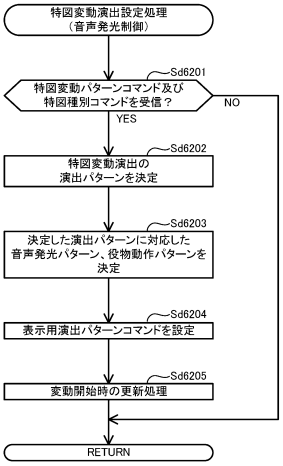
【図３４２】



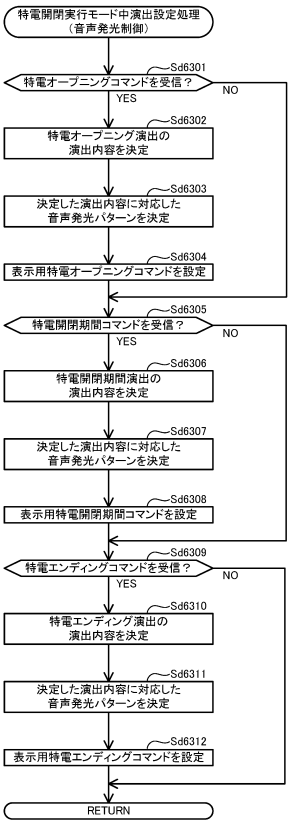
【図３４３】



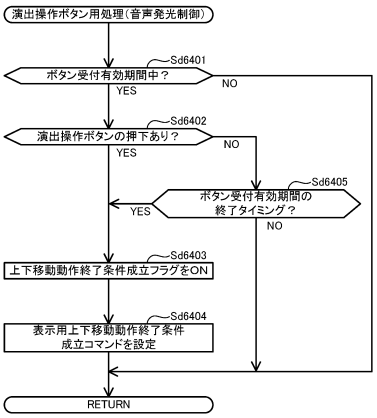
【図３４４】



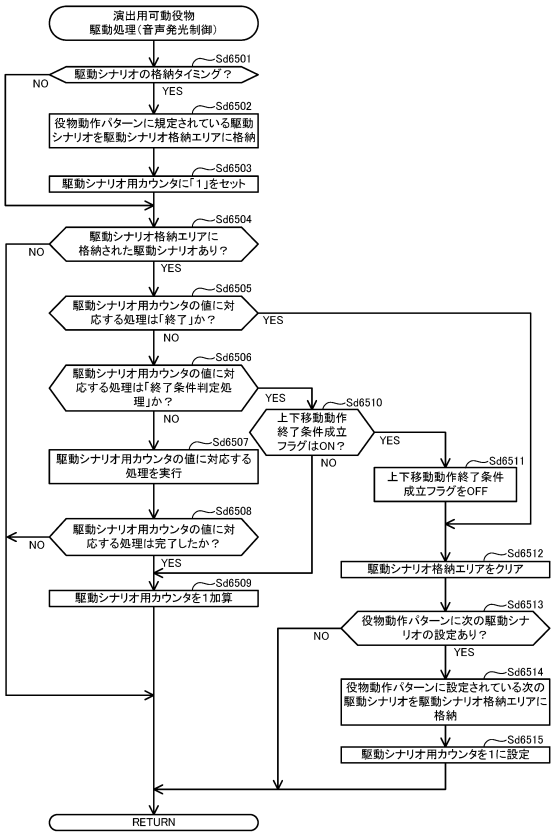
【図３４５】



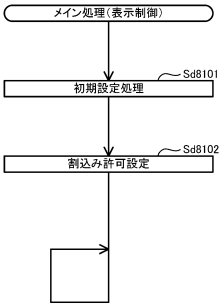
【図３４６】



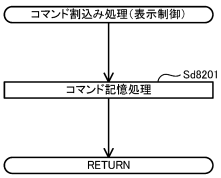
【図３４７】



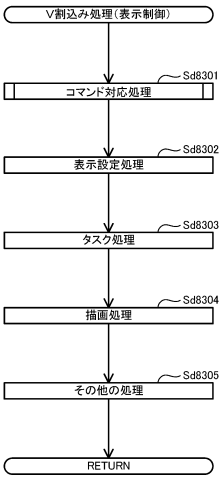
【図３４８】



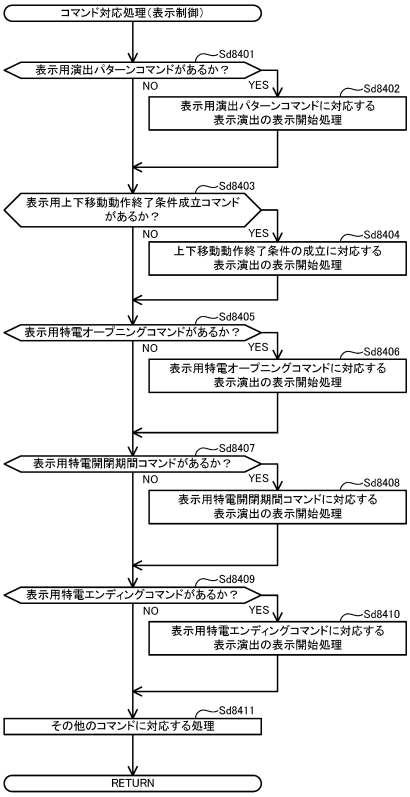
【図３４９】



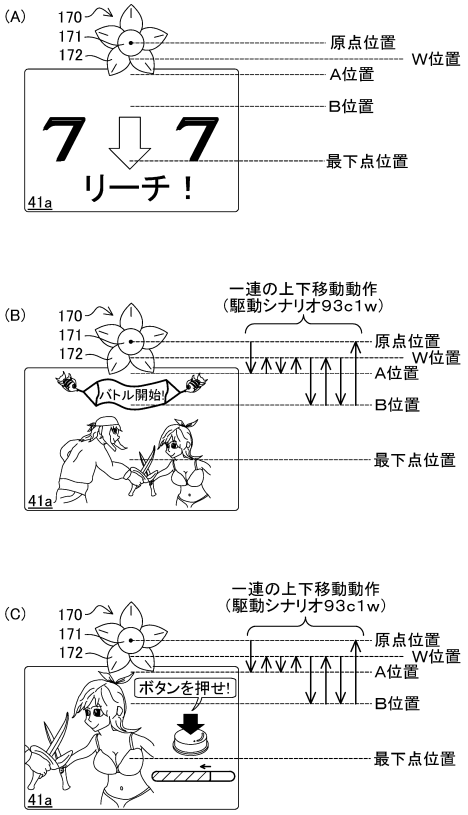
【図３５０】



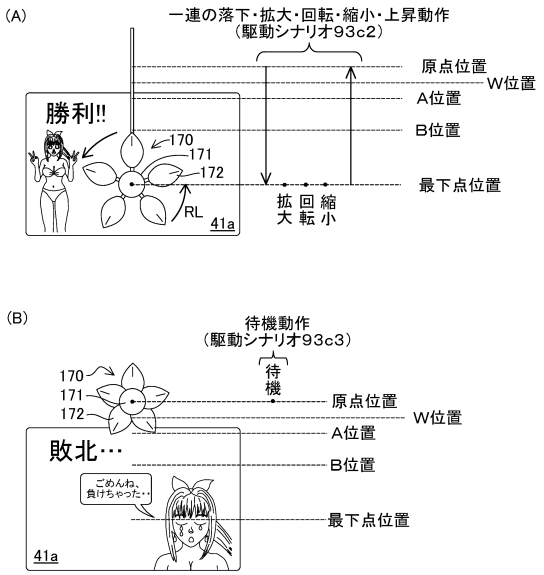
【図３５１】



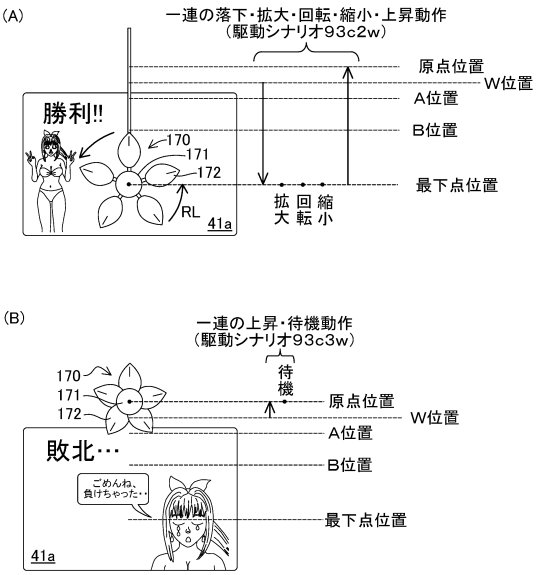
【図３５２】



【図３５３】



【図３５４】



【図３５５】

(A)駆動シナリオ93c1w(一連の上下移動動作)

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	原点位置からA位置まで移動	250	100	正方向
2	上下移動用モーター	A位置からW位置まで移動	125	50	負方向
3	–	終了条件判定処理	–	–	
4	上下移動用モーター	W位置からA位置まで移動	125	50	正方向
5	上下移動用モーター	A位置からW位置まで移動	125	50	負方向
6	–	終了条件判定処理	–	–	–
7	上下移動用モーター	W位置からB位置まで移動	375	150	正方向
8	上下移動用モーター	B位置からW位置まで移動	375	150	負方向
9	–	終了条件判定処理	–	–	–
10	上下移動用モーター	W位置からB位置まで移動	375	150	正方向
11	上下移動用モーター	B位置から原点位置まで移動	500	200	負方向
12	–	終了条件判定処理	–	–	–
13	–	繰り返し用処理 (駆動シナリオ用カウンタを0に設定)	–	–	–

(B)駆動シナリオ93c2(一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作)(原点位置停止時用)

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	原点位置から最下点位置まで移動	200	400	正方向
2	拡大縮小機構(ソレノイド)	花びら部を拡大(ソレノイドへの通電開始)	–	–	–
3	回転用モーター	最下点位置において回転(5000ms)	5000	1800	正方向
4	拡大縮小機構(ソレノイド)	花びら部を縮小(ソレノイドへの通電終了)	–	–	–
5	上下移動用モーター	最下点位置から原点位置まで移動	3000	400	負方向
6	–	終了(END)	–	–	–

(C)駆動シナリオ93c3(待機動作)(原点位置停止時用)

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	–	待機(5000ms)	–	–	–
2	–	終了(END)	–	–	–

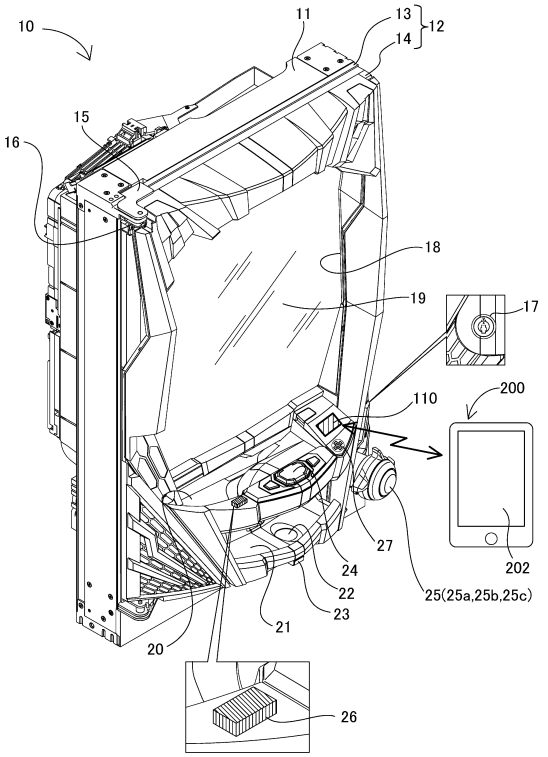
(D)駆動シナリオ93c2w(一連の落下・拡大・回転・縮小・上昇動作)(W位置停止時用)

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	上下移動用モーター	W位置から最下点位置まで移動	175	350	正方向
2	拡大縮小機構(ソレノイド)	花びら部を拡大(ソレノイドへの通電開始)	–	–	–
3	回転用モーター	最下点位置において回転(5000ms)	5000	1800	正方向
4	拡大縮小機構(ソレノイド)	花びら部を縮小(ソレノイドへの通電終了)	–	–	–
5	上下移動用モーター	最下点位置から原点位置まで移動	3000	400	負方向
6	–	終了(END)	–	–	–

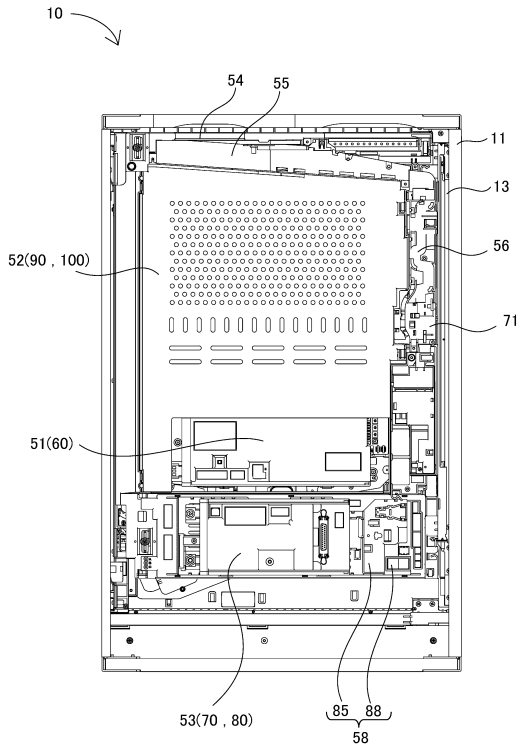
(E)駆動シナリオ93c3w(一連の上昇・待機動作)(W位置停止時用)

駆動シナリオ用カウンタの値	駆動対象	動作内容又は処理内容	励磁時間(ms)	ステップ数	動作方向
1	–	W位置から原点位置まで移動	125	50	負方向
2	–	待機(5000ms)	–	–	–
3	–	終了(END)	–	–	–

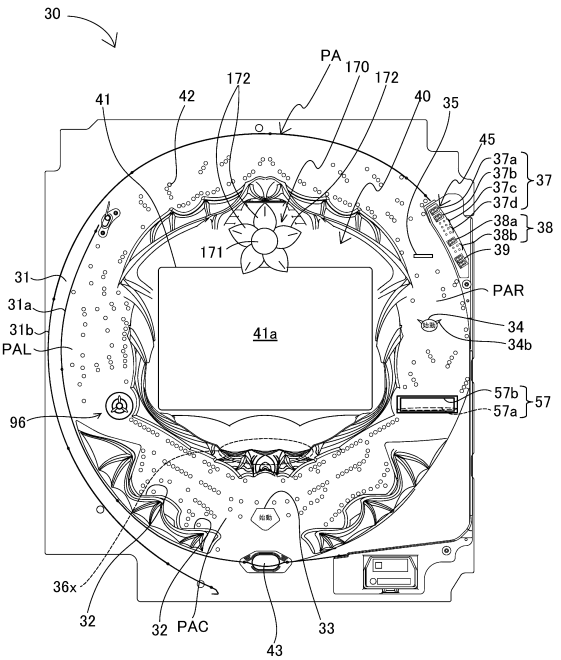
【図３５６】



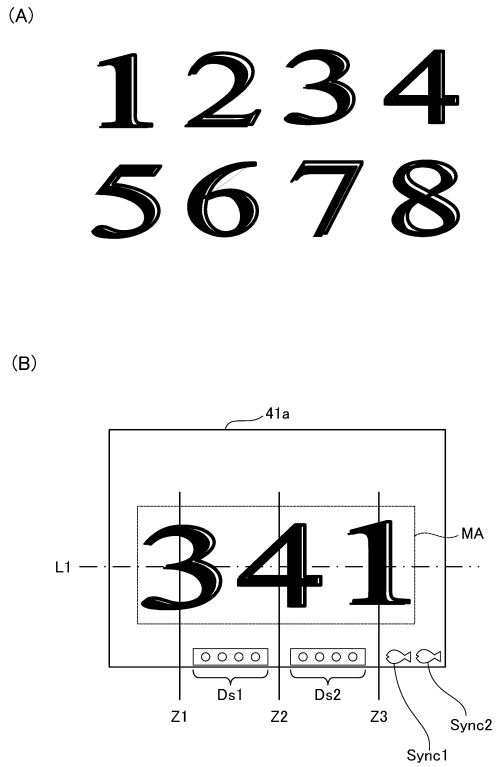
【図３５７】



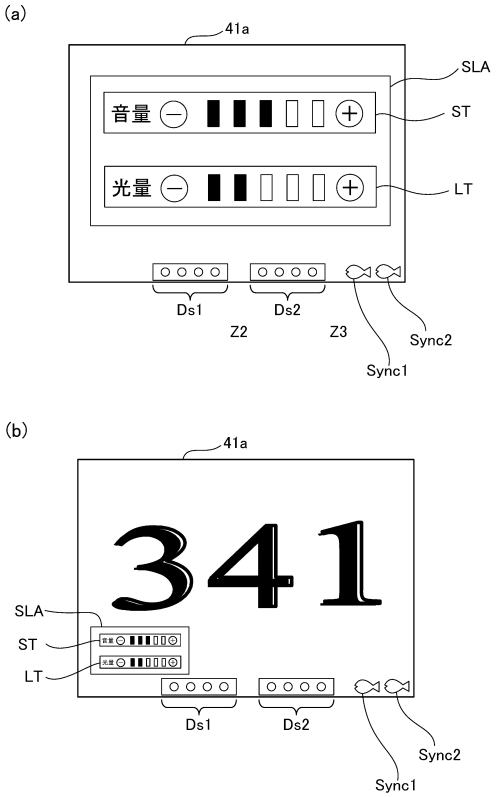
【図３５８】



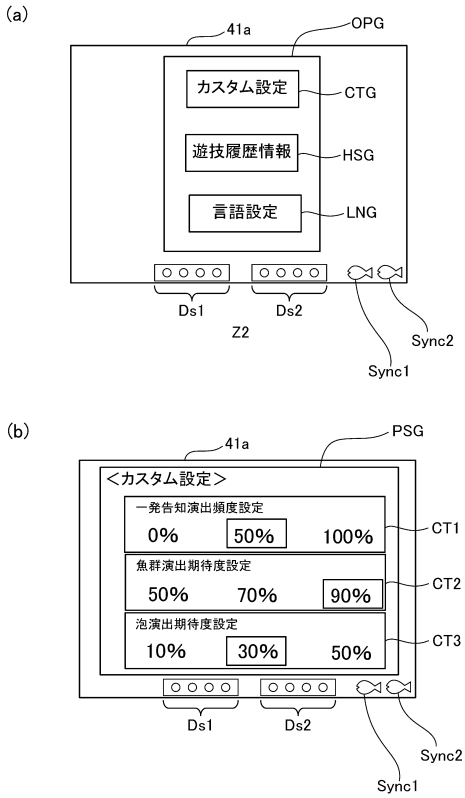
【図３５９】



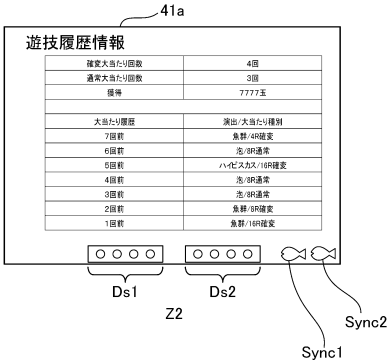
【図３６０】



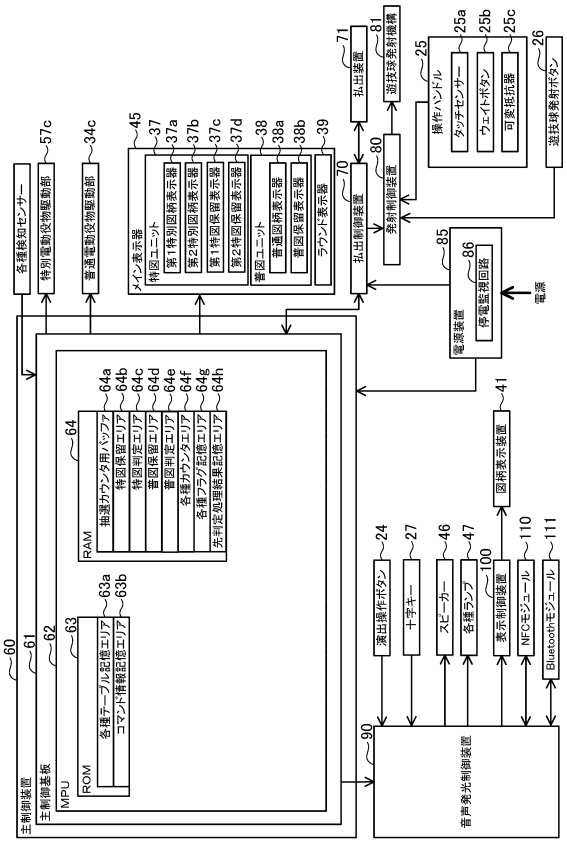
【図３６１】



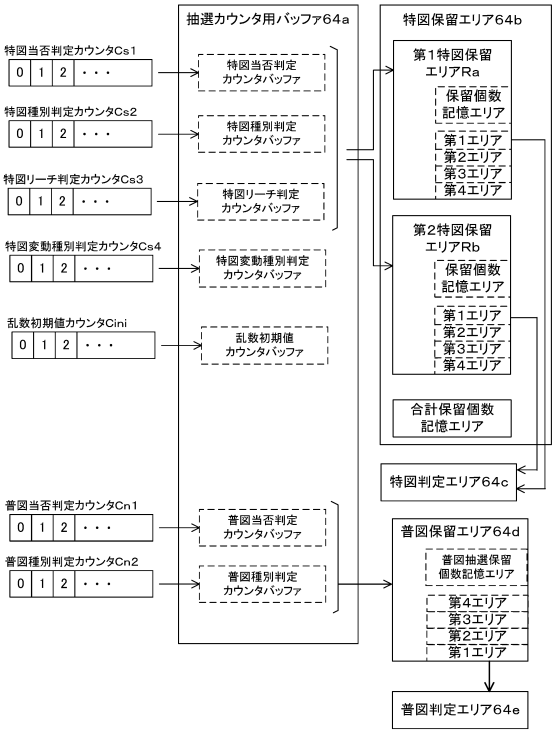
【図３６２】



【図３６３】



【図３６４】



【図３６５】

(A)

第1特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～204	特図大当たり	1/319.7
205～65535	特図外れ	

(B)

第2特図当否判定テーブル（低確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～204	特図大当たり	1/319.7
205～65535	特図外れ	

(C)

第1特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～1728	特図大当たり	1/37.9
1729～65535	特図外れ	

(D)

第2特図当否判定テーブル（高確率モード用）

特図当否判定カウンタCs1（0～65535）	特図当否判定結果	特図大当たりの当選確率
0～1728	特図大当たり	1/37.9
1729～65535	特図外れ	

【図３６６】

(A)

第1特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～19	特別図柄A（16R確変大当たり）	特図大当たりの20%
	20～39	特別図柄B（8R確変大当たり）	特図大当たりの20%
	40～59	特別図柄C（4R確変大当たり）	特図大当たりの20%
	60～99	特別図柄D（8R通常大当たり）	特図大当たりの40%
特図外れ	0～99	特別図柄Z（外れ）	特図外れの100%

(B)

第2特図種別判定テーブル

特図当否判定結果	特図種別判定カウンタCs2（0～99）	特図種別判定結果	割合
特図大当たり	0～51	特別図柄A（16R確変大当たり）	特図大当たりの52%
	52～55	特別図柄B（8R確変大当たり）	特図大当たりの4%
	56～59	特別図柄C（4R確変大当たり）	特図大当たりの4%
	60～99	特別図柄D（8R通常大当たり）	特図大当たりの40%
特図外れ	0～99	特別図柄Z（外れ）	特図外れの100%

【図３６７】

特電開閉パターン選択テーブル

特別図柄の種別	選択される特電開閉パターンの種別	設定される特電開閉シナリオ	特電開閉シナリオの内容							
			開閉制御の対象	特電オープニング期間	特電開閉期間				閉鎖期間（特電インターバル期間）	特電エンディング期間
					ラウンド数	1ラウンドの開放回数	1ラウンドの終了条件 最大開放時間	最大入球個数		
特別図柄A（16R確変大当たり）	特電開閉パターンA	特電開閉シナリオA	特別電動役物	3．0秒	16R	1回	29．0秒	10個	2．0秒	3．0秒
特別図柄B（8R確変大当たり）	特電開閉パターンB	特電開閉シナリオB	特別電動役物	3．0秒	8R	1回	29．0秒	10個	2．0秒	3．0秒
特別図柄C（4R確変大当たり）	特電開閉パターンC	特電開閉シナリオC	特別電動役物	3．0秒	4R	1回	29．0秒	10個	2．0秒	3．0秒
特別図柄D（8R通常大当たり）	特電開閉パターンD	特電開閉シナリオD	特別電動役物	3．0秒	8R	1回	29．0秒	10個	2．0秒	3．0秒

【図３６８】

（A）

普図当否判定テーブル（低頻度サポートモード用）

普図当否判定カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～2	普図当たり	1/21845.66
3～65535	普図外れ	

（B）

普図当否判定テーブル（高頻度サポートモード用）

普図当否判定カウンタCn1（0～65535）	普図当否判定結果	普図当たりの当選確率
0～65534	普図当たり	1/1.0000153
65535	普図外れ	

【図３６９】

普図種別判定テーブル

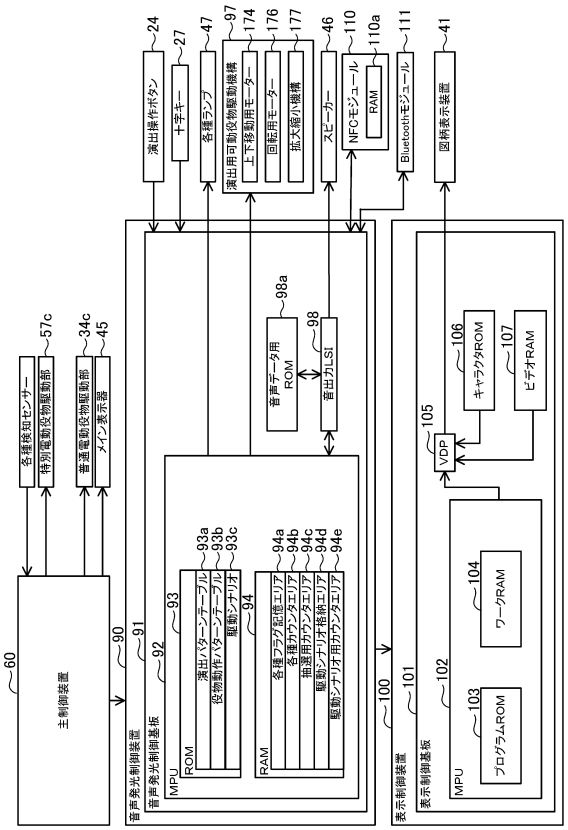
普図当否判定結果	普図種別判定カウンタCn2（0～99）	普図種別判定結果	割合
普図当たり	0～49	普通図柄A（普図当たりA）	普図当たりの50%
	49～99	普通図柄B（普図当たりB）	普図当たりの50%
普図外れ	0～99	普通図柄Z（普図外れ）	普図外れの100%

【図３７０】

普電開閉シナリオ選択テーブル

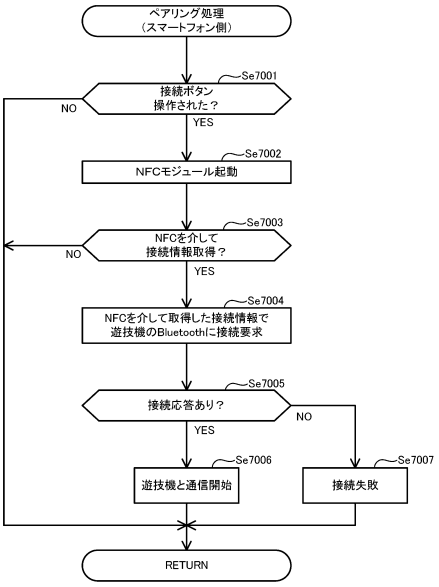
普通図柄の種別	選択される普電開閉シナリオの種別	普電開閉シナリオの内容							
		開閉制御の対象	普電オープニング期間	普電開閉期間				閉鎖期間（普電インターバル期間）	総開放時間	普電エンディング期間
				開放回数	1開放中の開放時間					
普通図柄A（普図当たりA）	普電開閉シナリオA	普通電動役物	2．0秒	1回	0．8秒			なし	0．8秒	2．0秒
普通図柄B（普図当たりB）	普電開閉シナリオB	普通電動役物	2．0秒	2回	0．8秒			1．0秒	1．6秒	2．0秒

【図３７１】



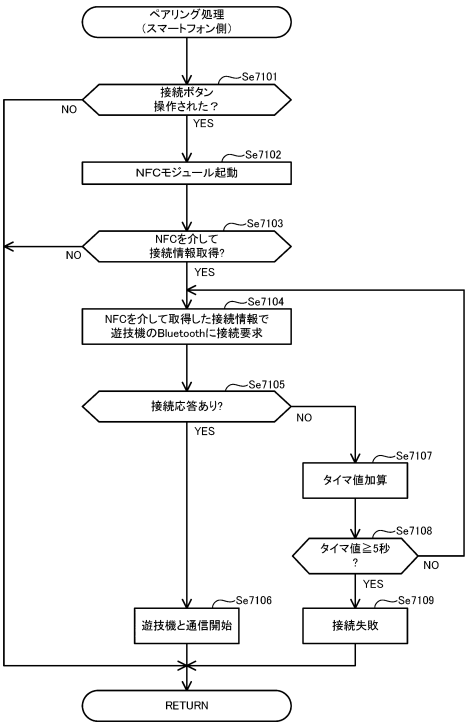
【図３７２】

処理パターン：PS1



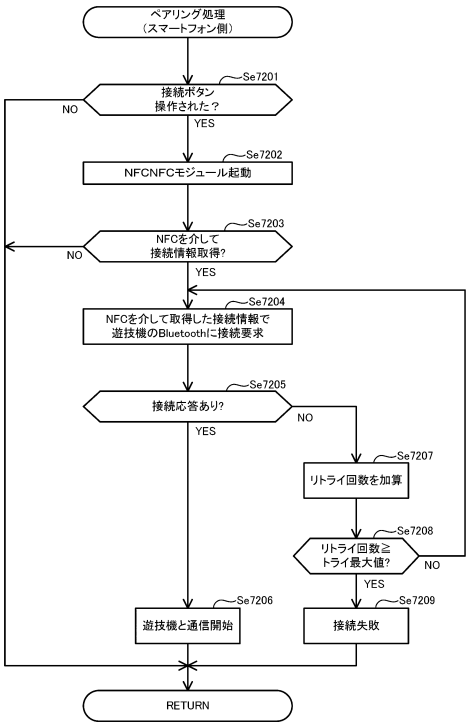
【図３７３】

処理パターン：PS2



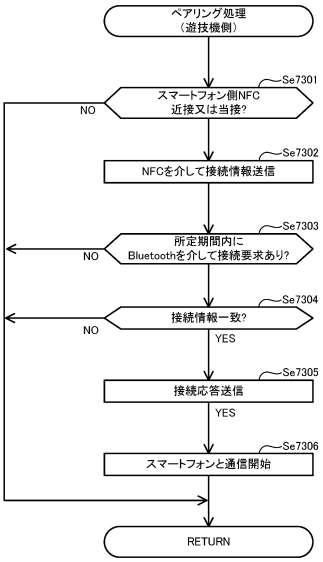
【図３７４】

処理パターン：PS3



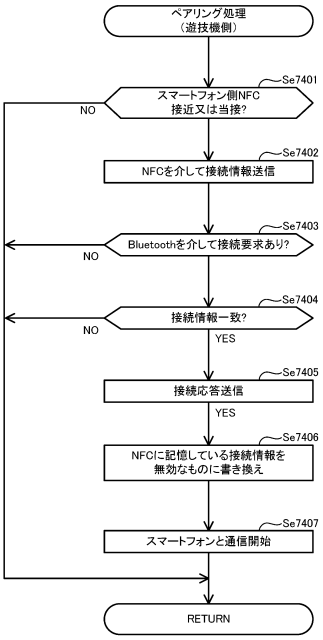
【図３７５】

処理パターン：PY1



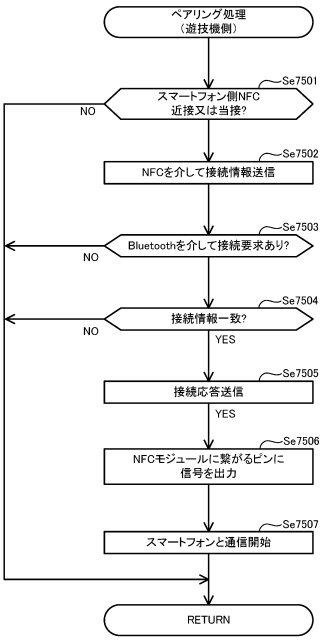
【図３７６】

処理パターン：PY2



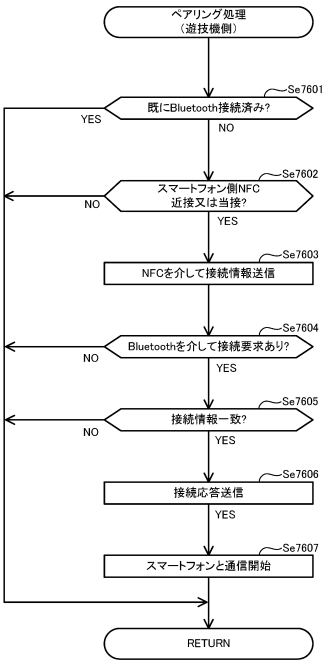
【図３７７】

処理パターン：PY3



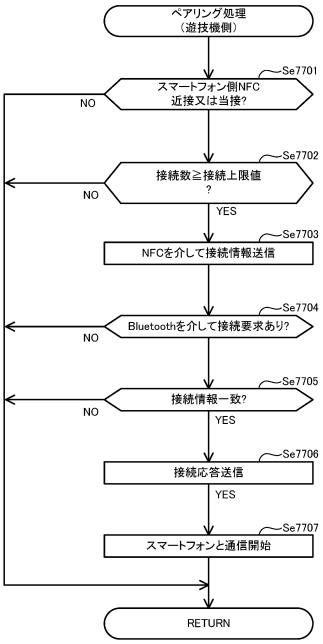
【図３７８】

処理パターン：PY4



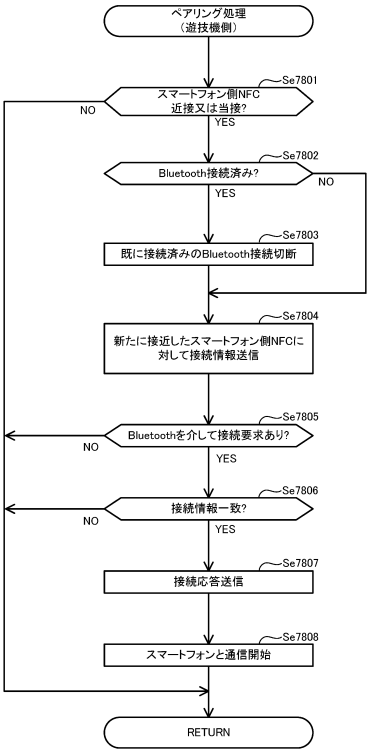
【図３７９】

処理パターン：PY5



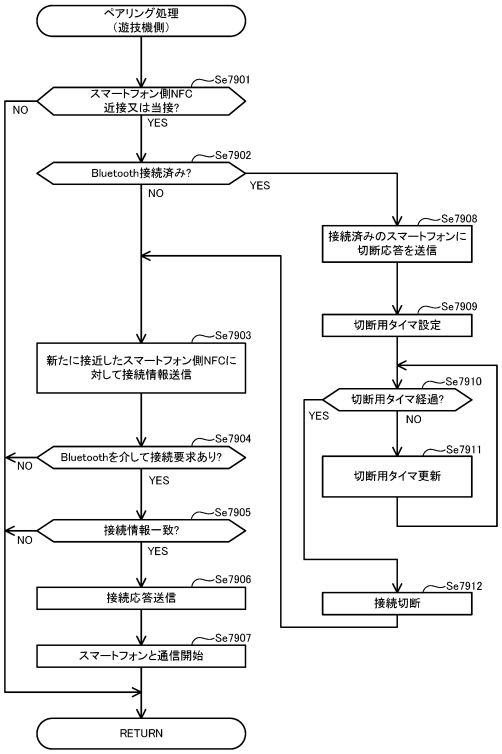
【図３８０】

処理パターン：PY6



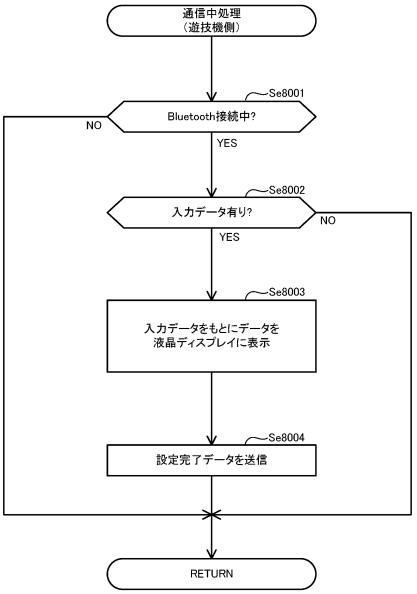
【図３８１】

処理パターン：PY7



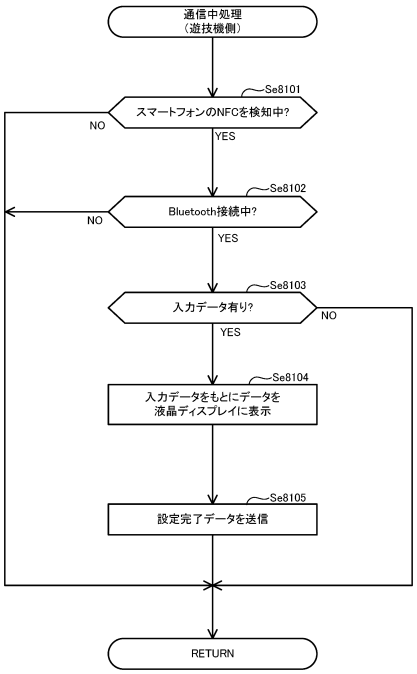
【図３８２】

処理パターン：CY1



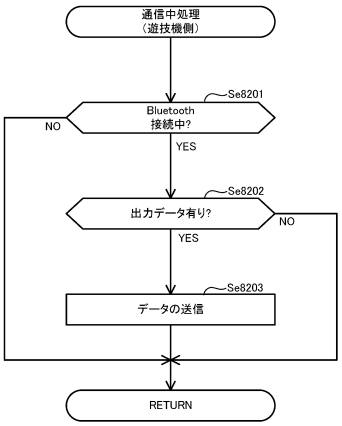
【図３８３】

処理パターン：CY2



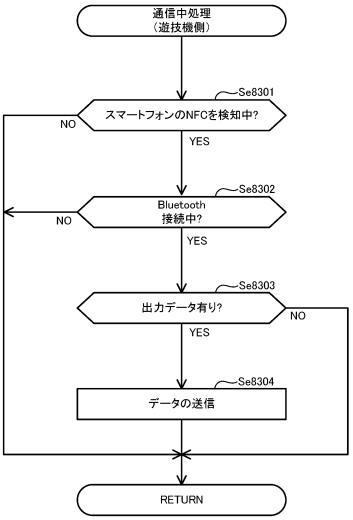
【図３８４】

処理パターン：CY3



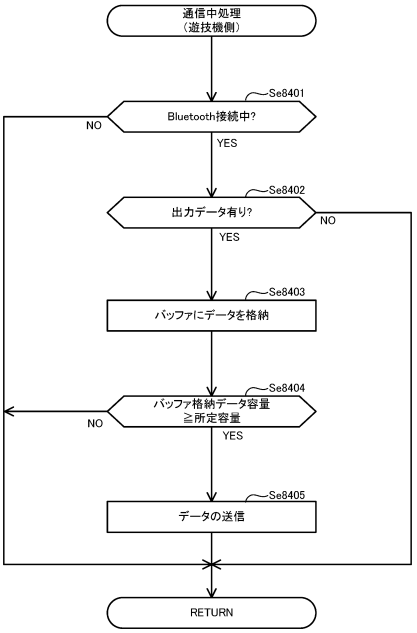
【図３８５】

処理パターン：CY4



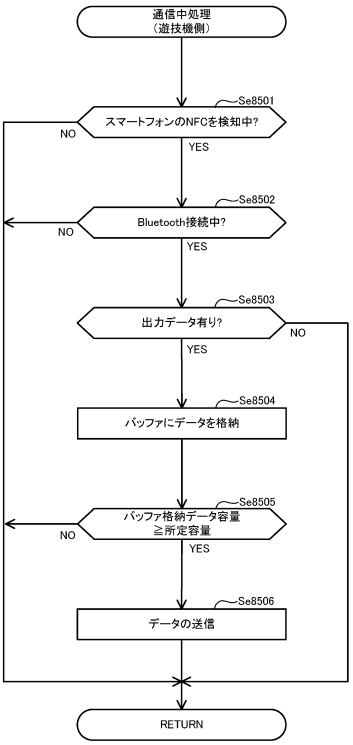
【図３８６】

処理パターン：CY5



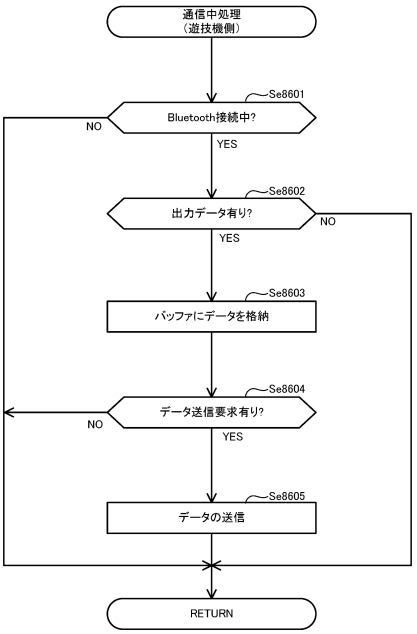
【図３８７】

処理パターン：CY6



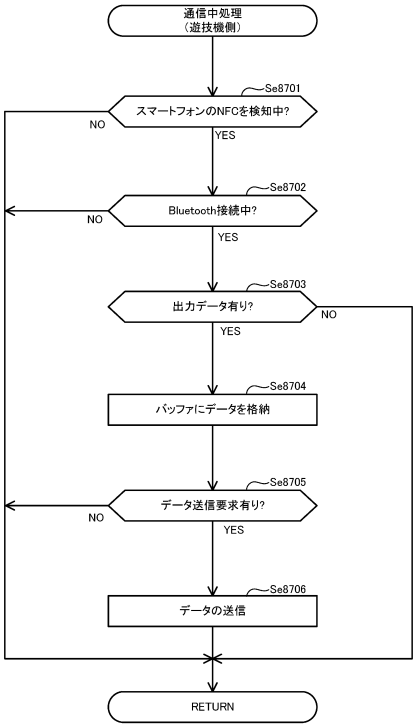
【図３８８】

処理パターン：CY7



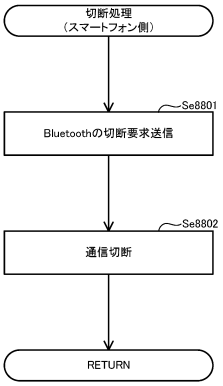
【図３８９】

処理パターン：CY8



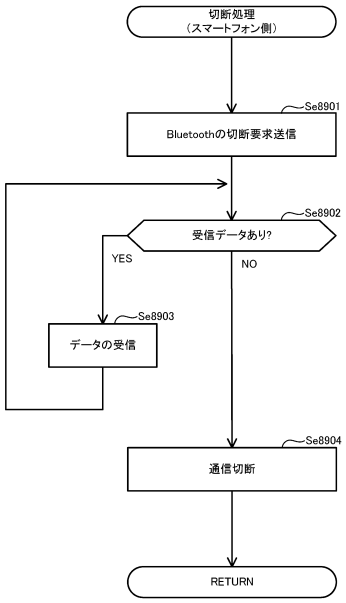
【図３９０】

処理パターン：DS1



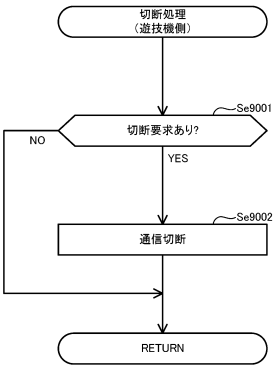
【図３９１】

処理パターン：DS2



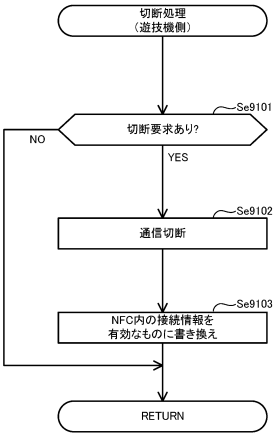
【図３９２】

処理パターン：DY1



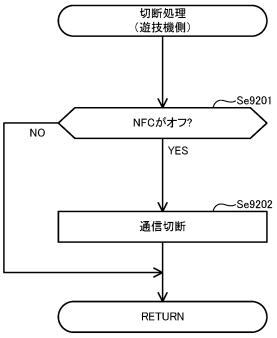
【図３９３】

処理パターン：DY2



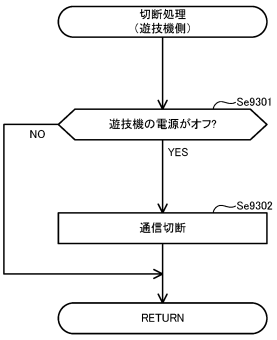
【図３９４】

処理パターン：DY3



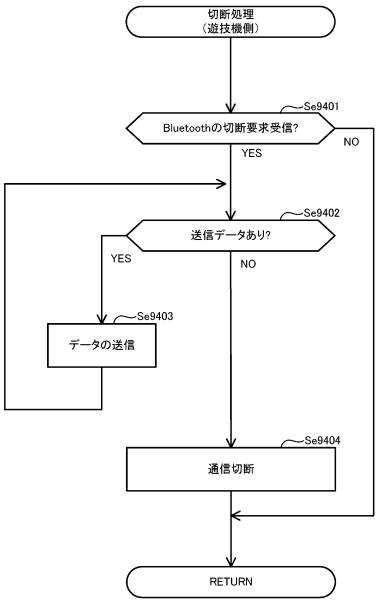
【図３９５】

処理パターン：DY4



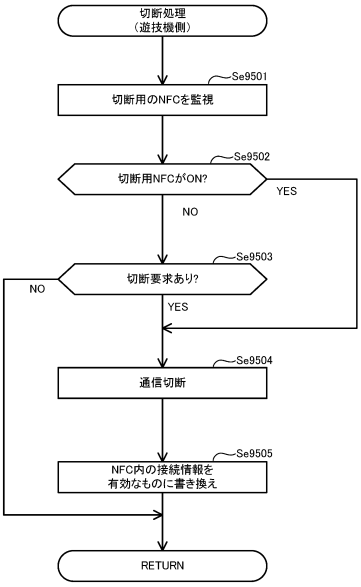
【図３９６】

処理パターン：DY5



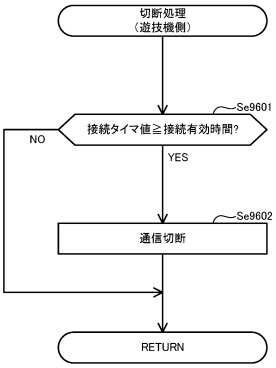
【図３９７】

処理パターン：DY6

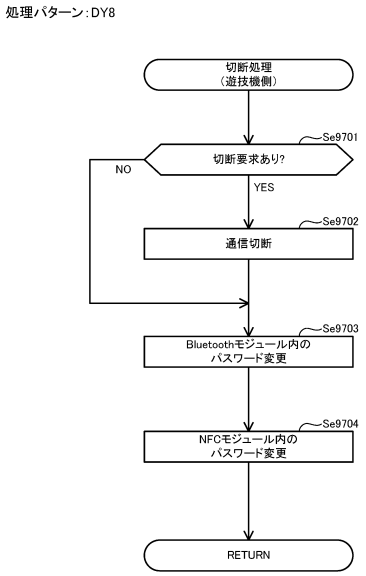


【図３９８】

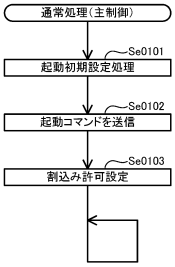
処理パターン：DY7



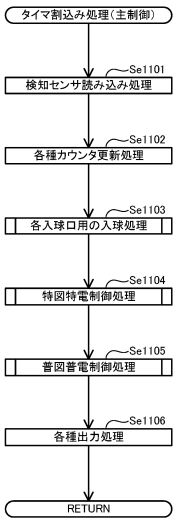
【図３９９】



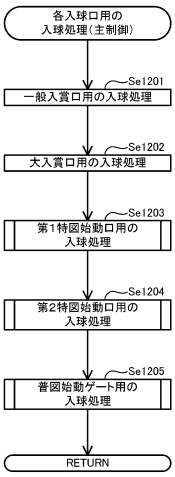
【図４００】



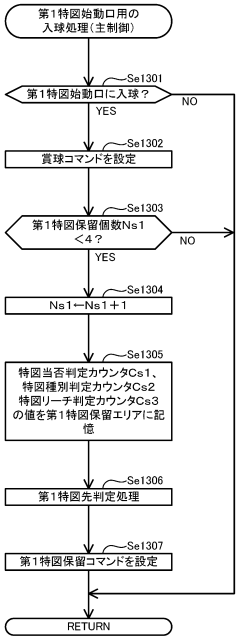
【図４０１】



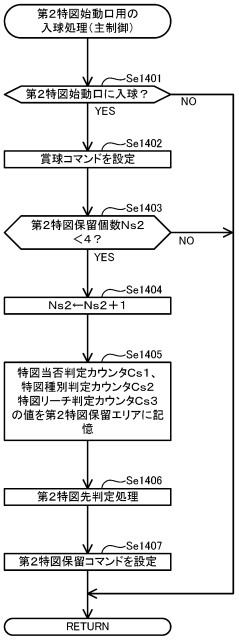
【図４０２】



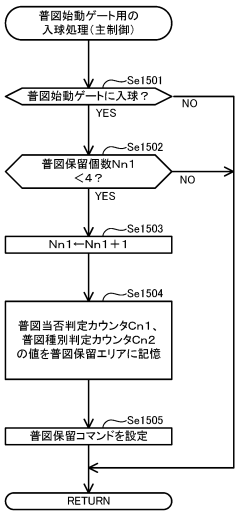
【図４０３】



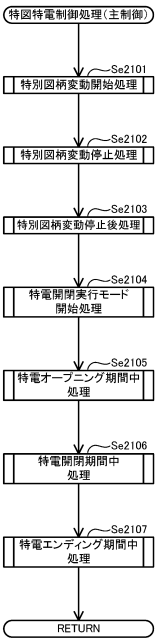
【図４０４】



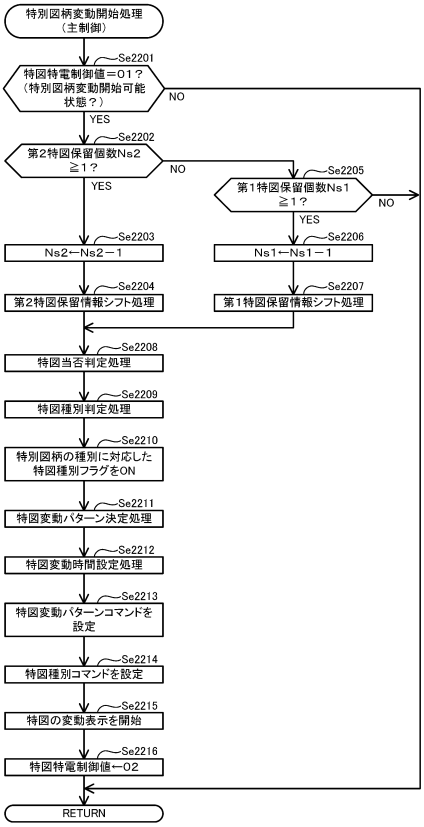
【図４０５】



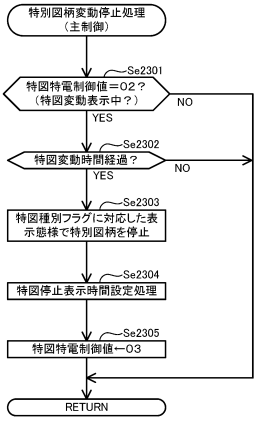
【図４０６】



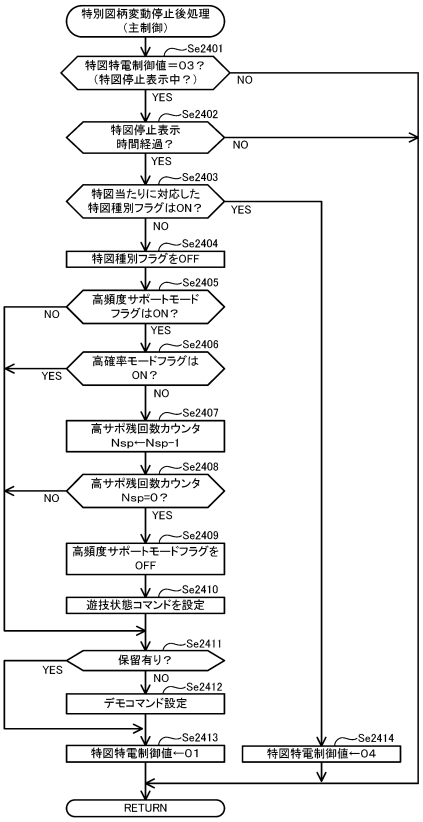
【図４０７】



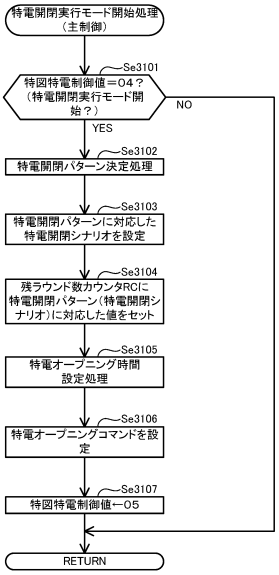
【図４０８】



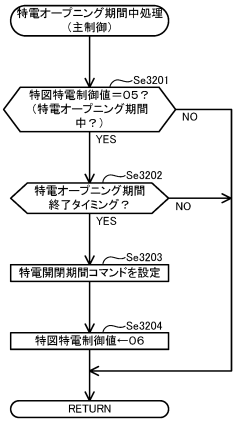
【図４０９】



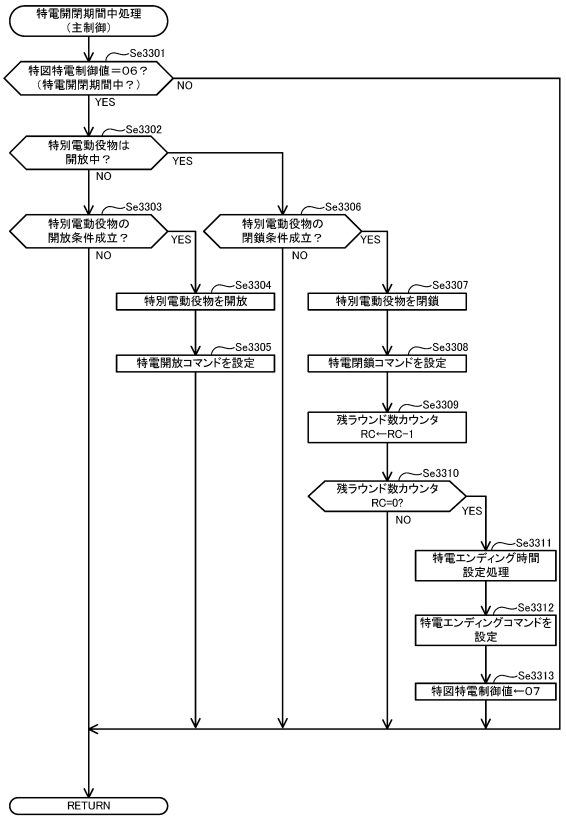
【図４１０】



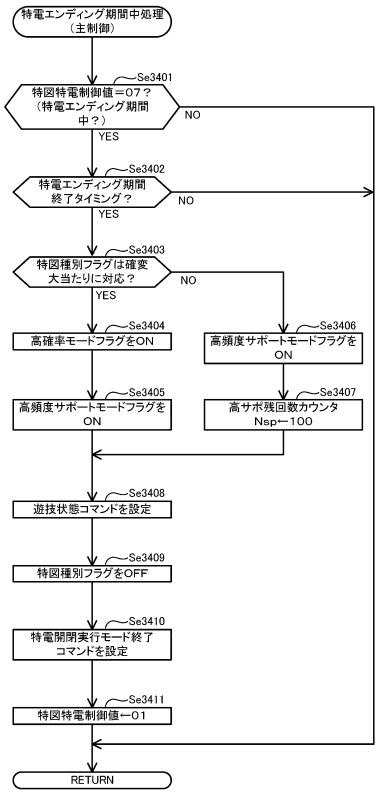
【図４１１】



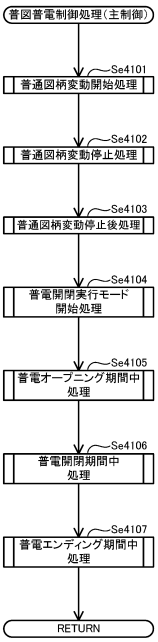
【図４１２】



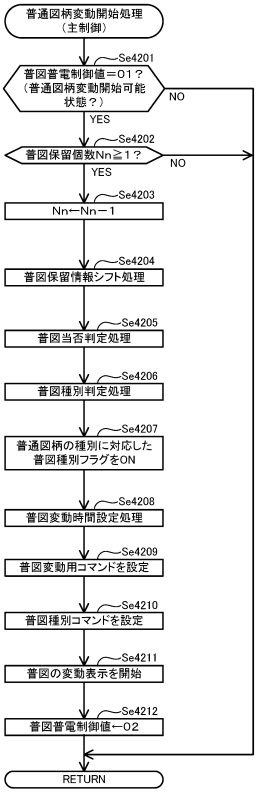
【図４１３】



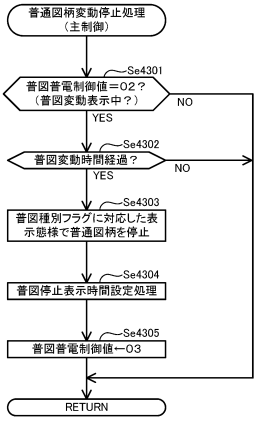
【図４１４】



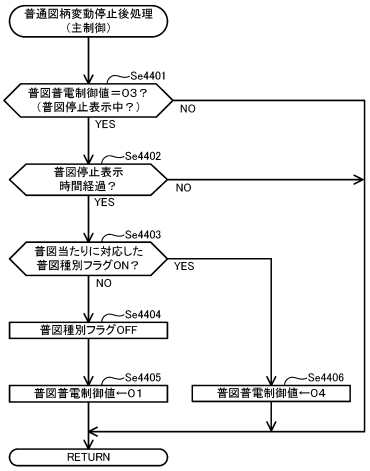
【図４１５】



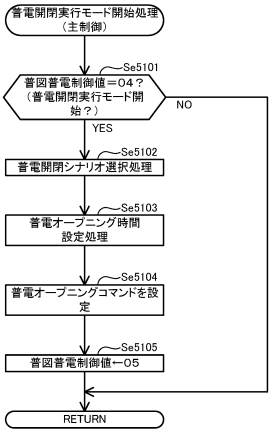
【図４１６】



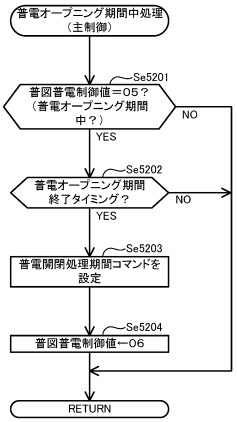
【図４１７】



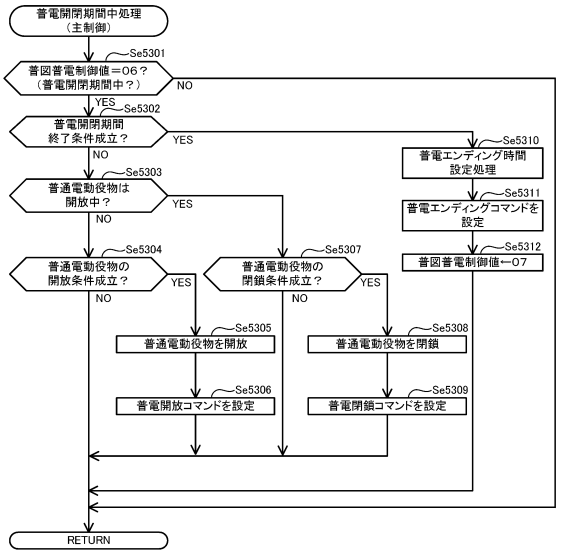
【図４１８】



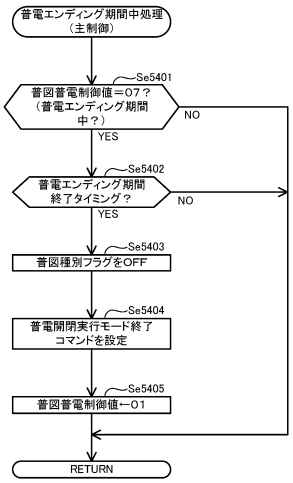
【図４１９】



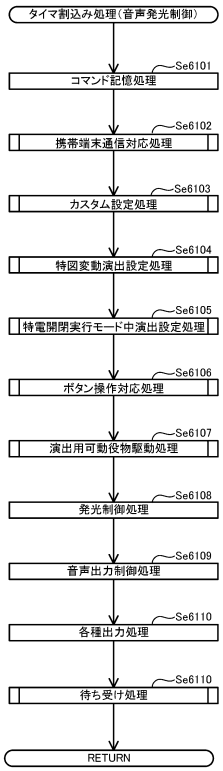
【図４２０】



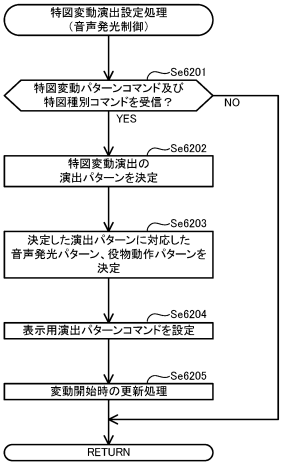
【図４２１】



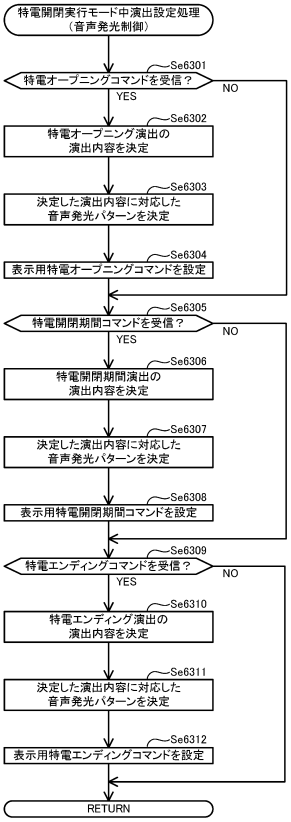
【図４２２】



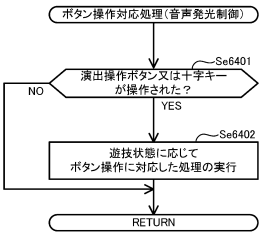
【図４２３】



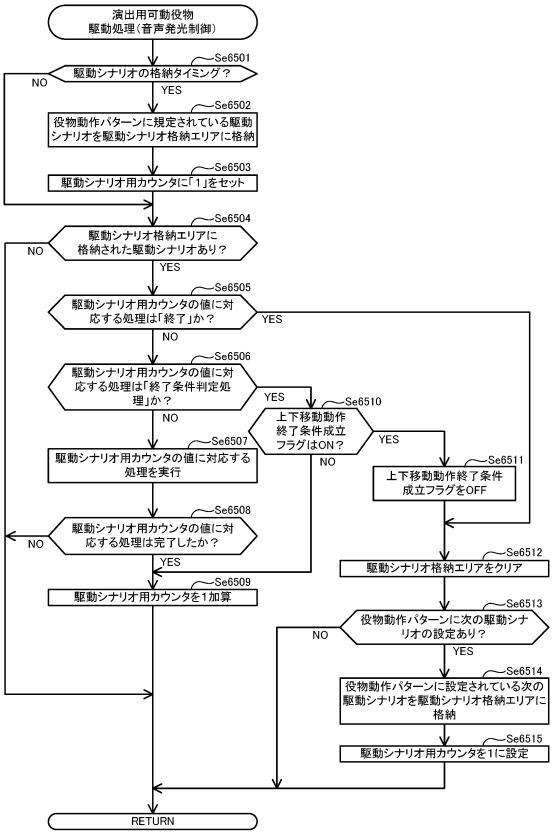
【図４２４】



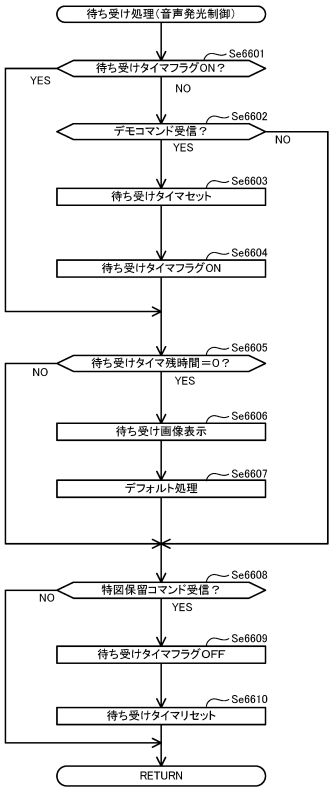
【図４２５】



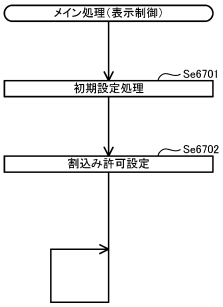
【図４２６】



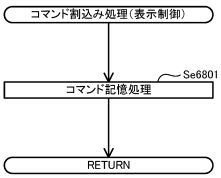
【図４２７】



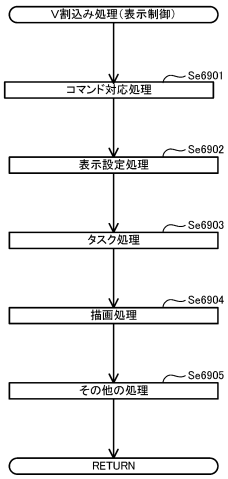
【図４２８】



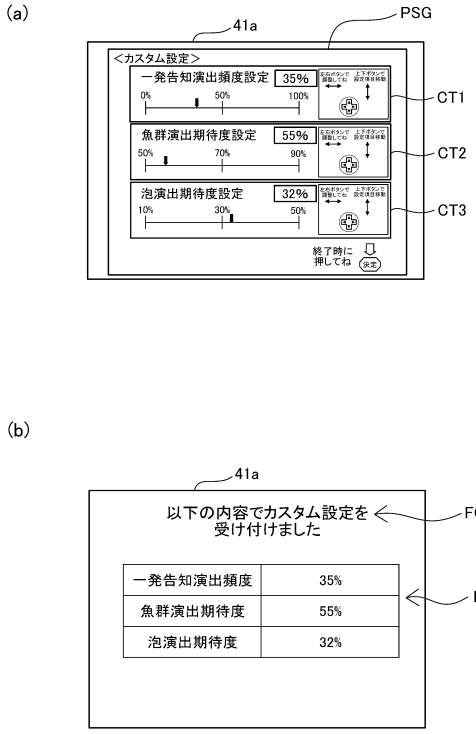
【図４２９】



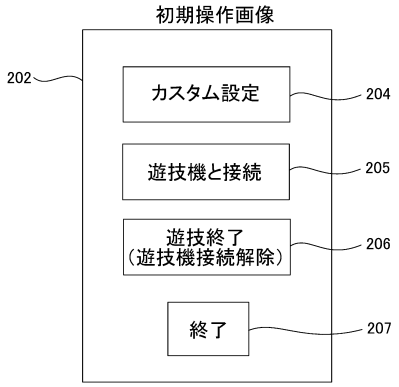
【図４３０】



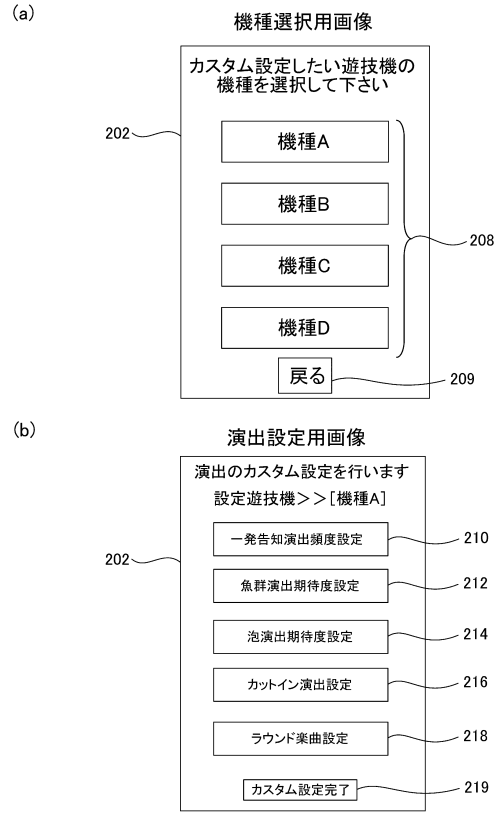
【図４３１】



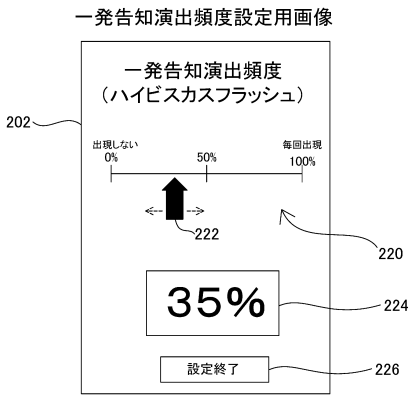
【図４３２】



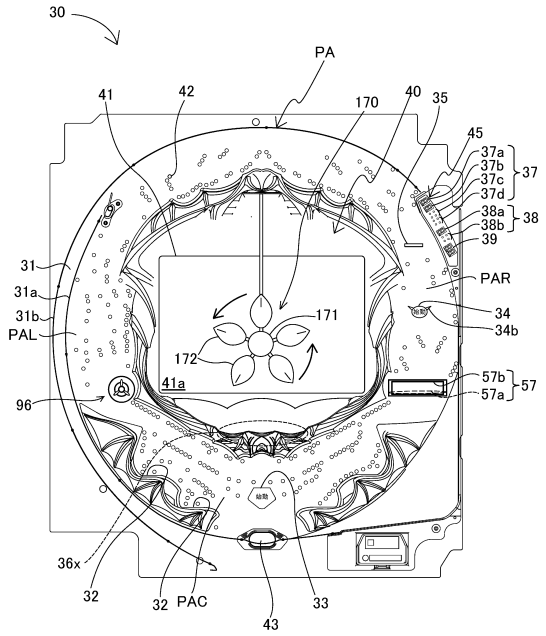
【図４３３】



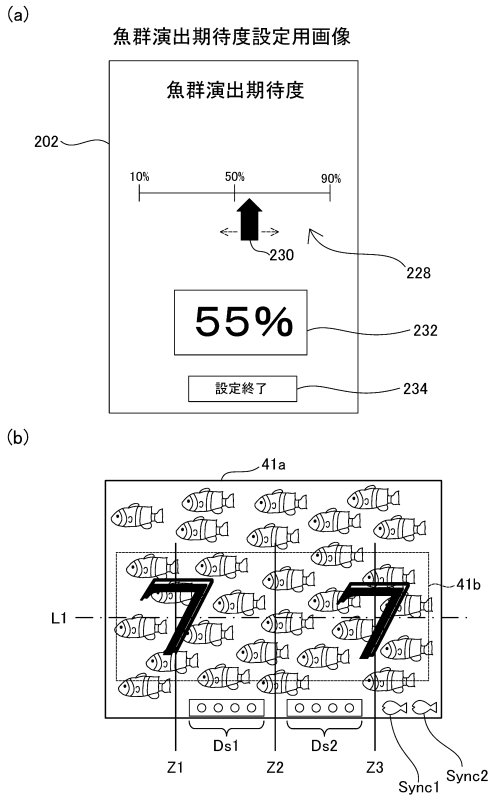
【図４３４】



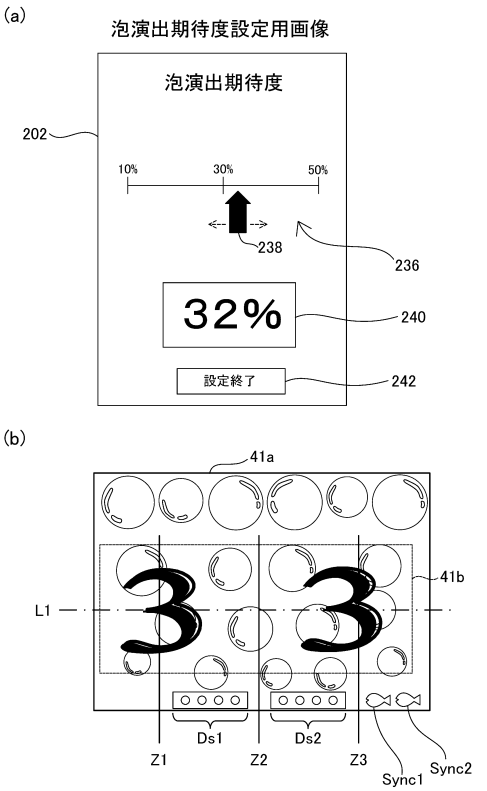
【図４３５】



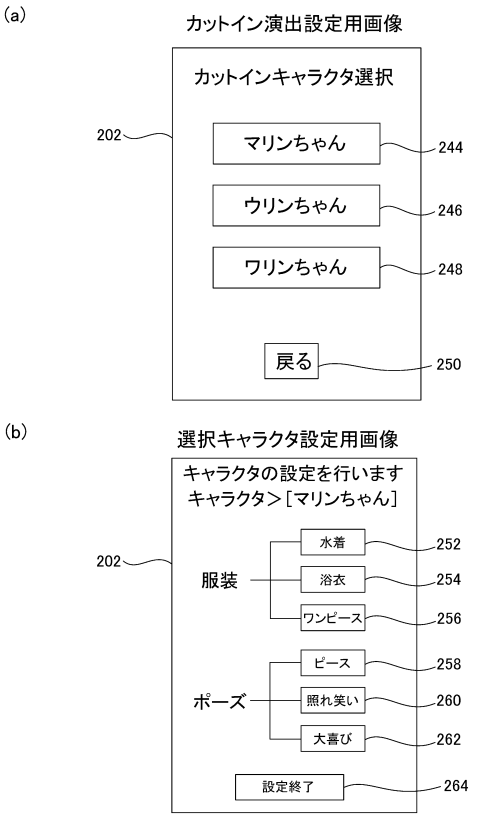
【図４３６】



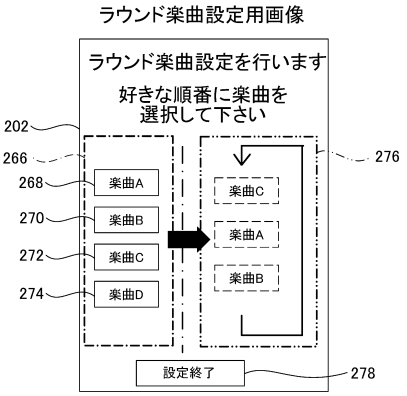
【図４３７】



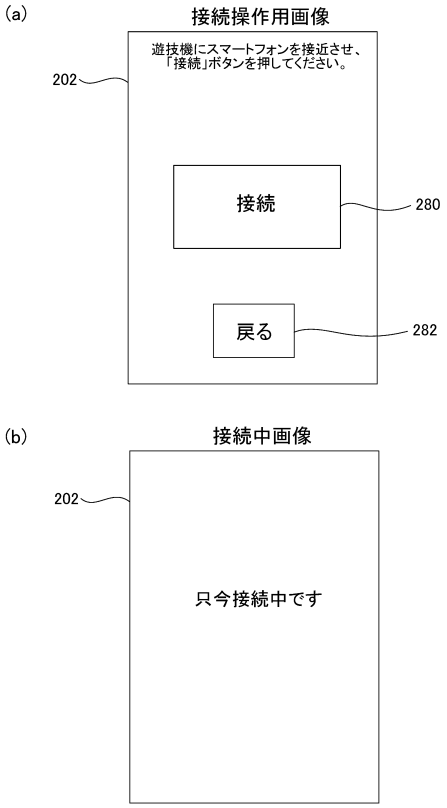
【図４３８】



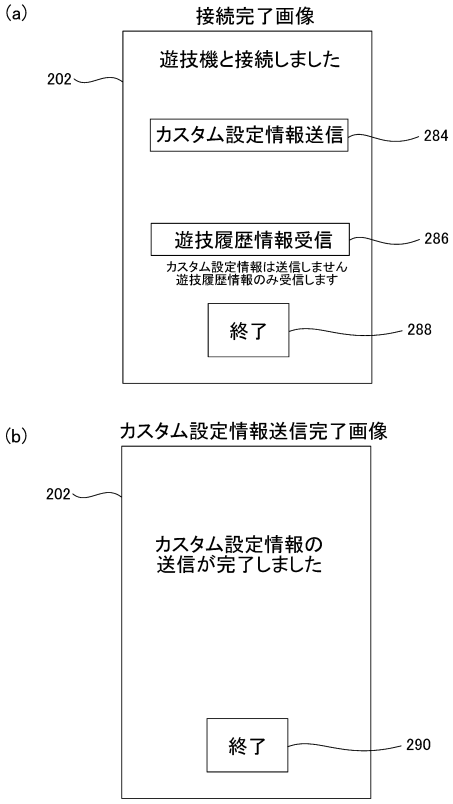
【図４３９】



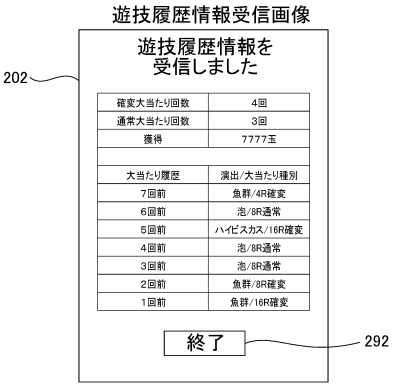
【図４４０】



【図４４１】

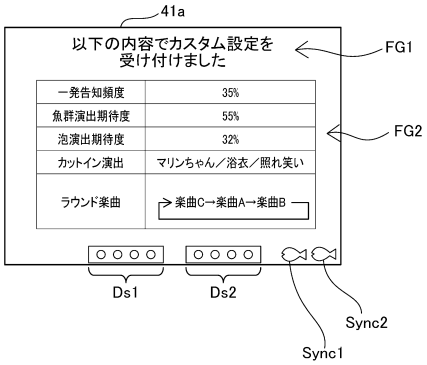


【図４４２】



【図４４３】

カスタム設定情報受信完了画像



【図４４４】

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜一発告知演出頻度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
0%	0%
1～99%	50%
100%	100%

【図４４５】

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜魚群演出期待度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～90%	50%

【図４４６】

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜泡演出期待度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～50%	30%

【図４４７】

［変形例］

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜一発告知演出頻度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
0%	0%
1～20%	10%
21～40%	30%
41～60%	50%
61～80%	70%
81～99%	90%
100%	100%

【図４４８】

［変形例］

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

＜魚群演出期待度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～30%	20%
31～50%	40%
51～70%	60%
71～90%	80%

【図４４９】

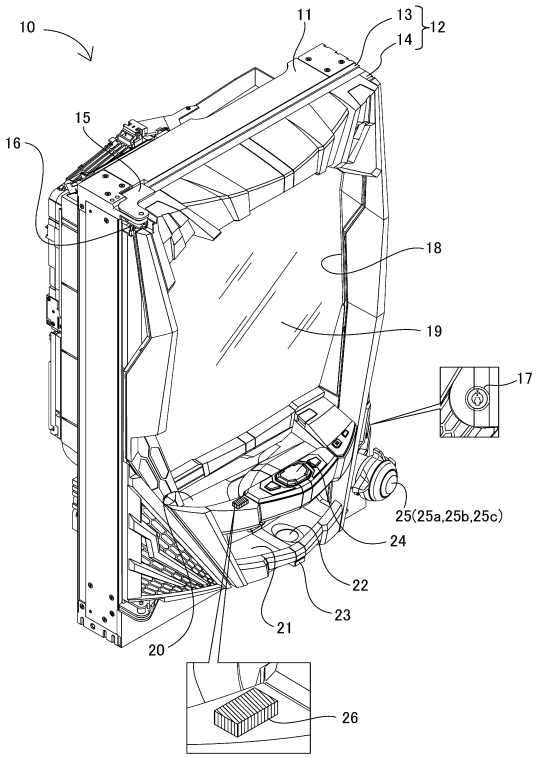
［変形例］

遊技機側でのカスタム設定情報の設定

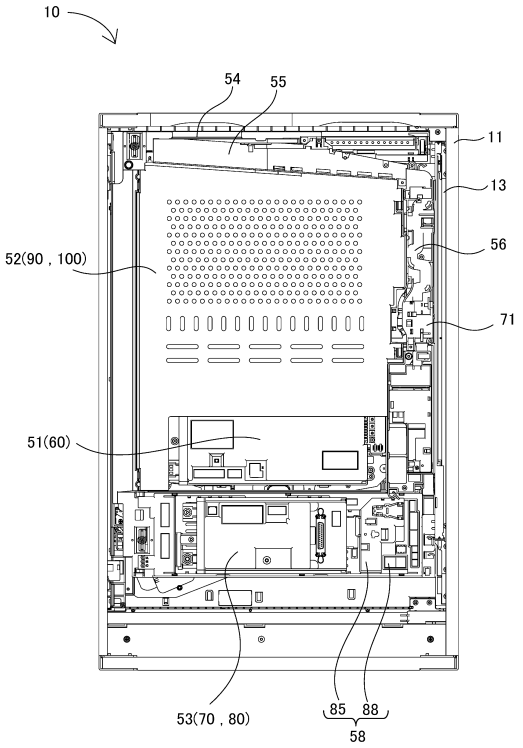
＜泡演出期待度＞

遊技者が入力した設定値	遊技機側での設定値
10～30%	20%
31～50%	40%

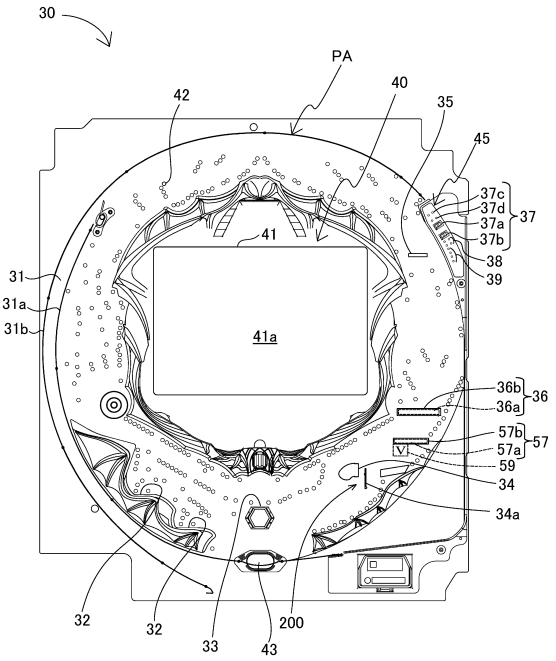
【図４５０】



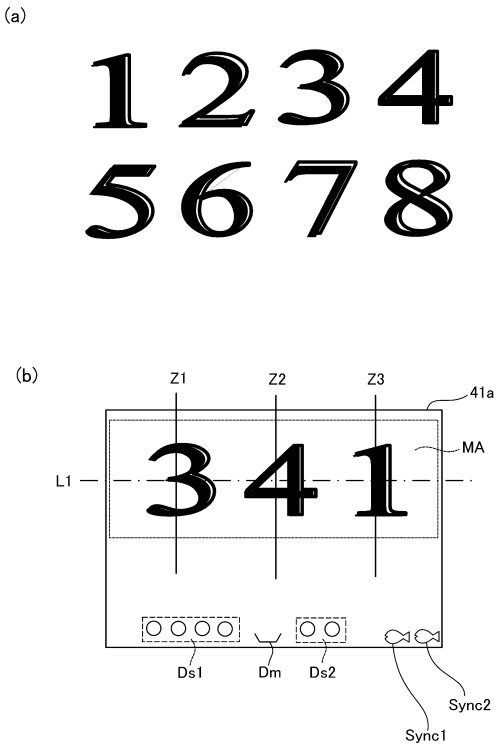
【図４５１】



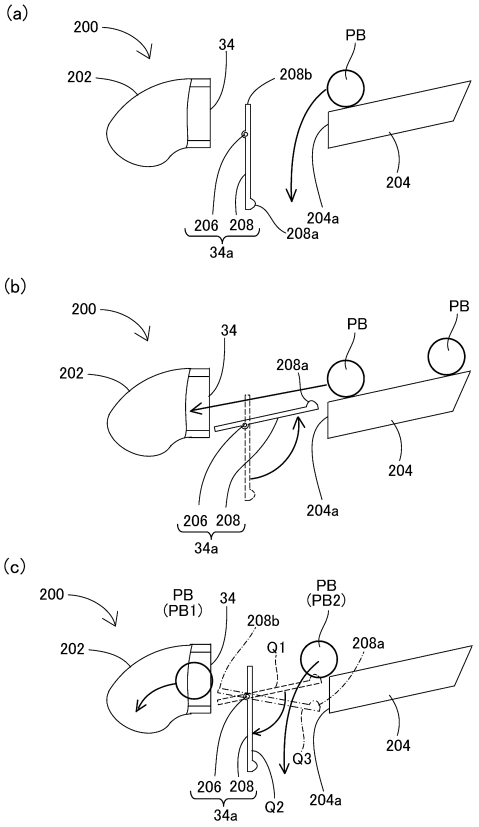
【図４５２】



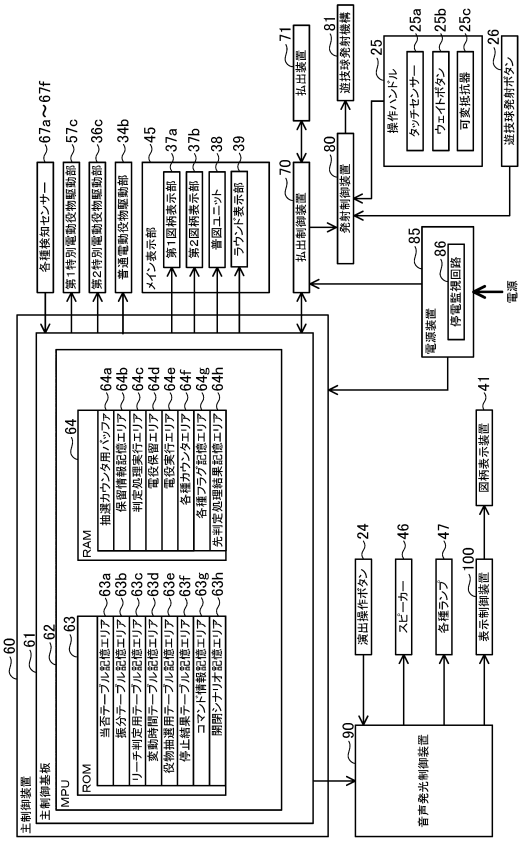
【図４５３】



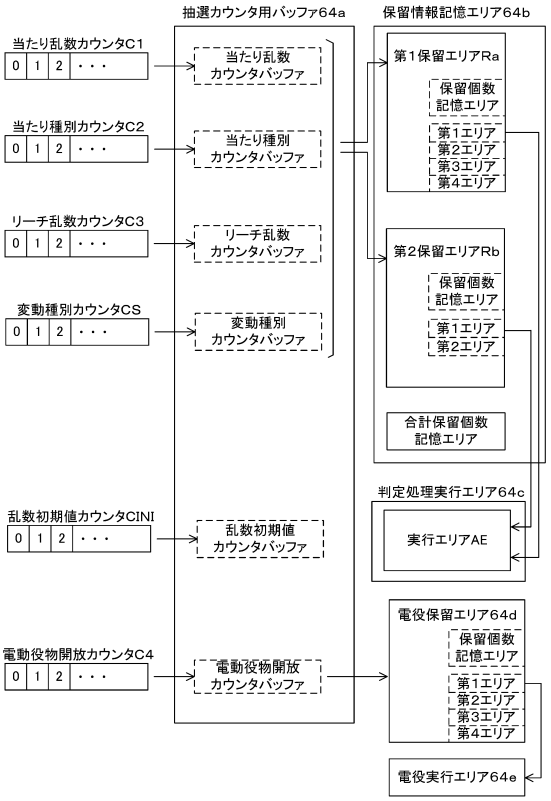
【図４５４】



【図４５５】



【図４５６】



【図４５７】

(a)

特図１当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～3849）	当否結果	大当たりの当選確率
0～11	大当たり	1／320．8
12～3849	外れ	

(b)

特図２当たり抽選用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1（0～3849）	当否結果	当選確率
0～11	大当たり	大当たり＝1／320．8 小当たり＝1／2
12～1936	小当たり	
1937～3849	外れ	

【図４５８】

(a)

特図１大当たり用の振分テーブル
（特図１当たり抽選で大当たり当選時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～49	3R大当たりA	第2特別電動役物	高サポ状態
50～99	3R大当たりB	第2特別電動役物	低サポ状態

(b)

特図２大当たり用の振分テーブル
（特図２当たり抽選で大当たり当選時または
特図２当たり抽選で小当たりしてV入賞時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象	開閉実行モード終了後の遊技状態
0～89	3R大当たりA	第2特別電動役物	高サポ状態
90～99	9R大当たりA	第2特別電動役物	高サポ状態

【図４５９】

特図2小当たり用の振分テーブル
（特図2当たり抽選で小当たり時）

当たり種別カウンタC2（0～99）	振分結果	開閉制御の対象
0～99	1R小当たり	第1特別電動役物

【図４６０】

(a)

普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（低頻度サポートモード用）

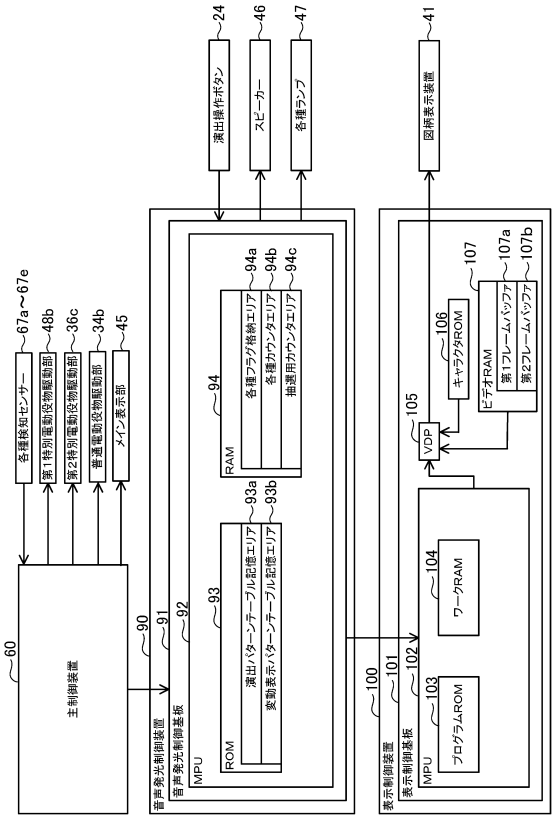
電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0，1	電役短開放当選
2～465	外れ

(b)

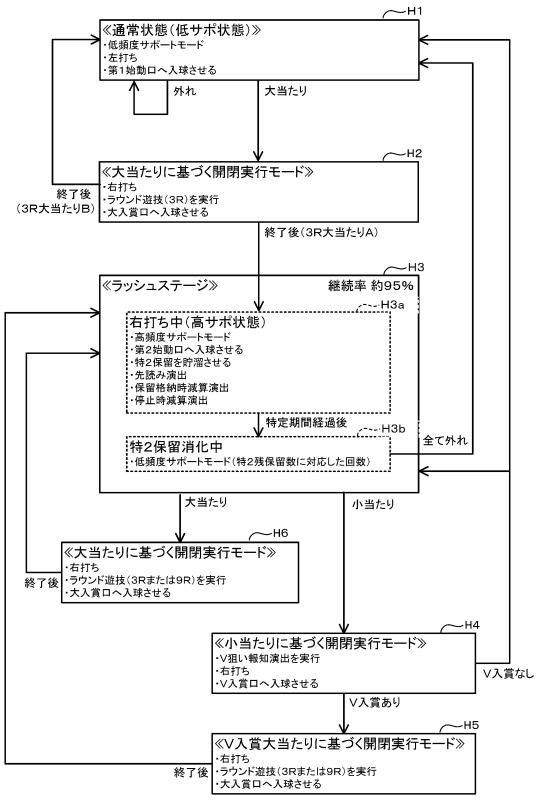
普通電動役物開放抽選用当否テーブル
（高頻度サポートモード用）

電動役物開放カウンタC4（0～465）	当否結果
0～461	電役長開放当選
462～465	外れ

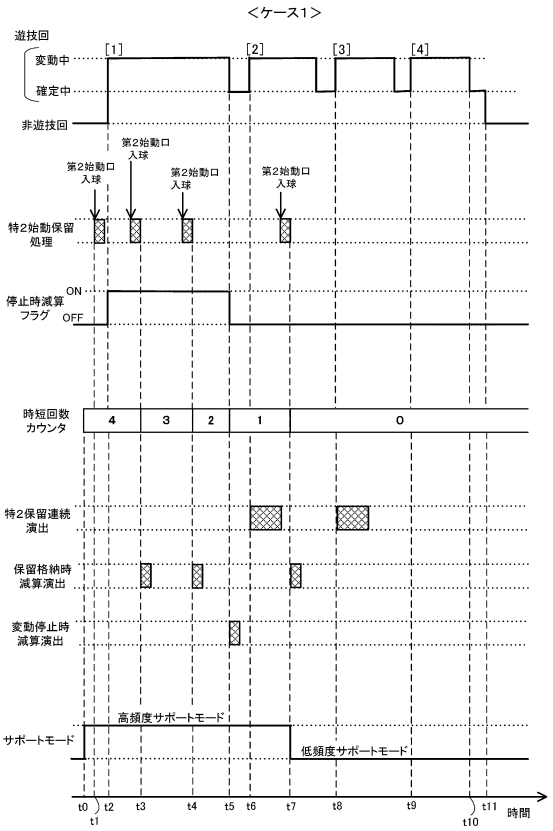
【図４６１】



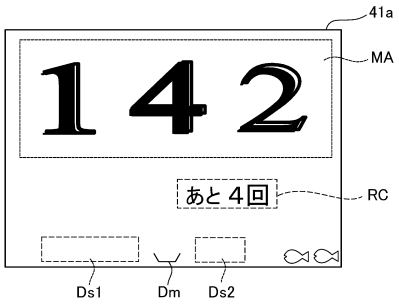
【図４６２】



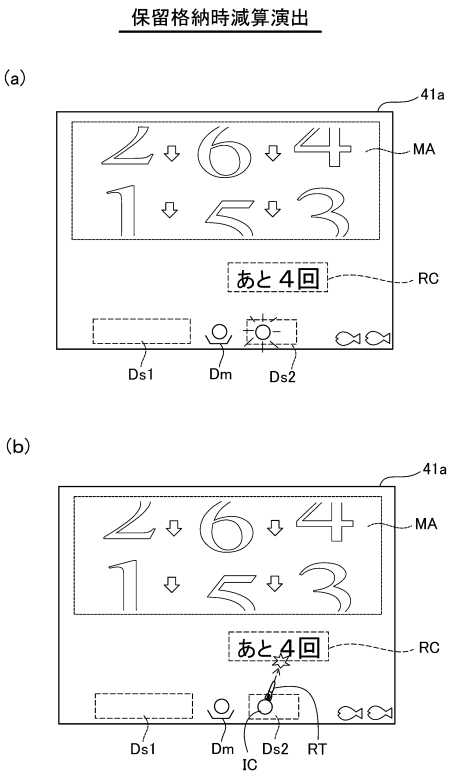
【図４６３】



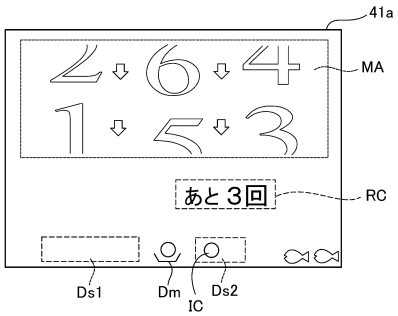
【図４６４】



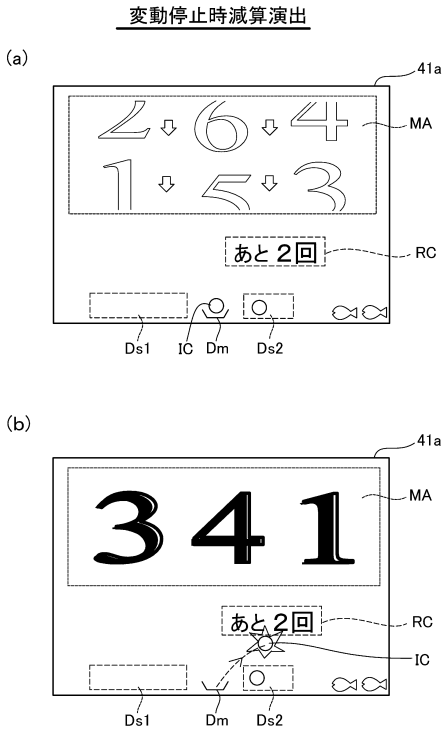
【図４６５】



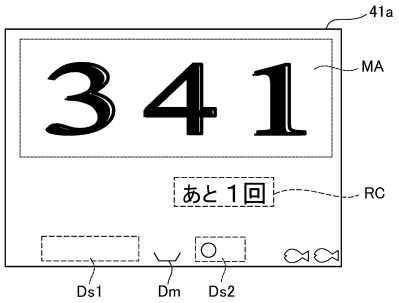
【図４６６】



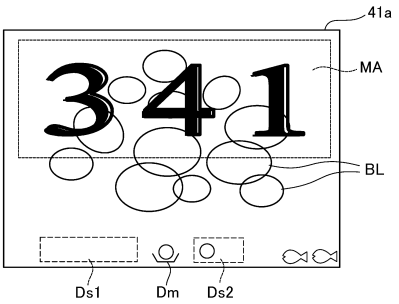
【図４６７】



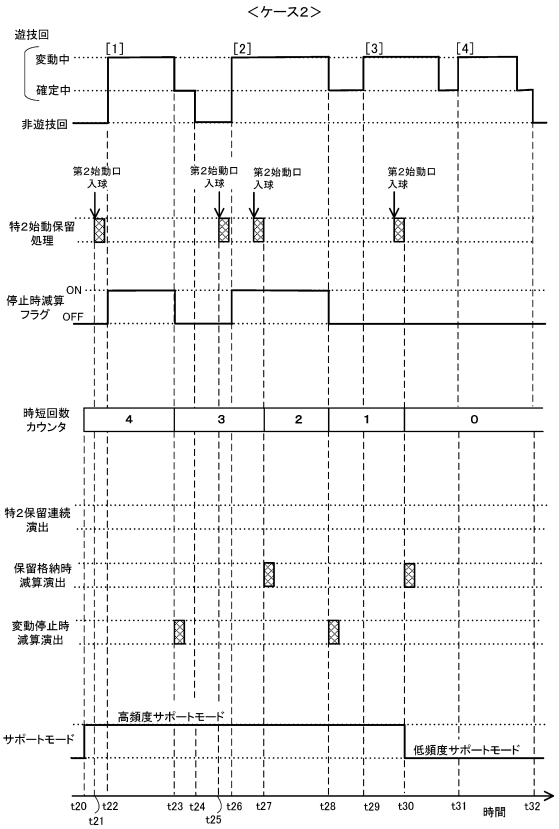
【図４６８】



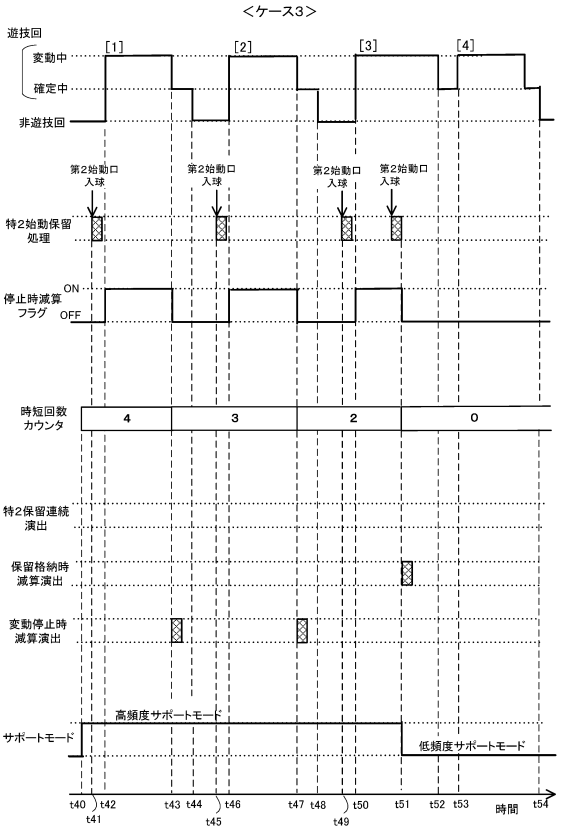
【図４６９】



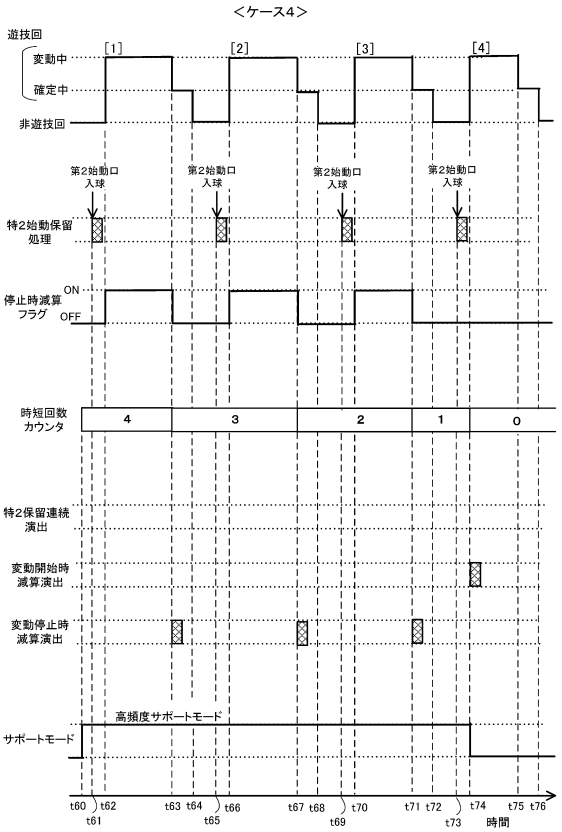
【図４７０】



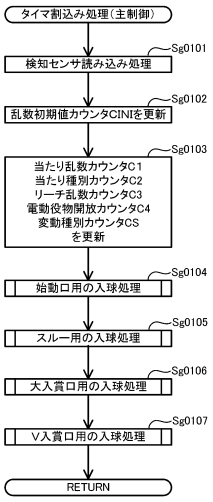
【図４７１】



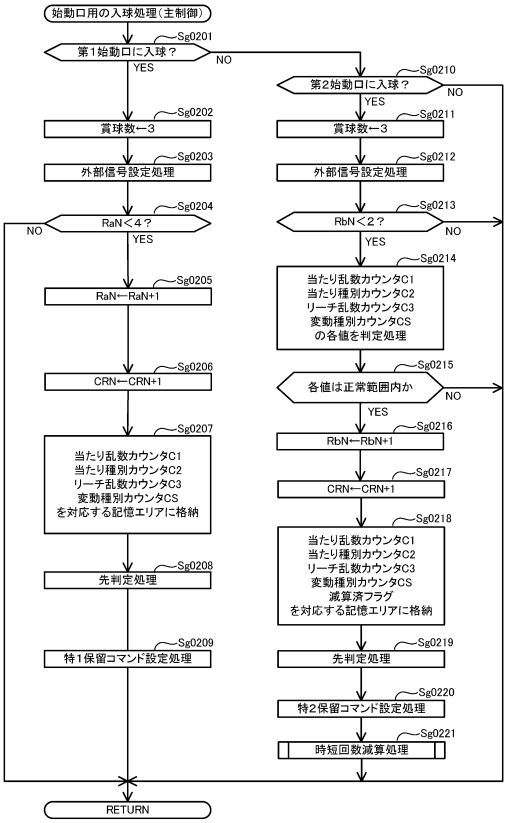
【図４７２】



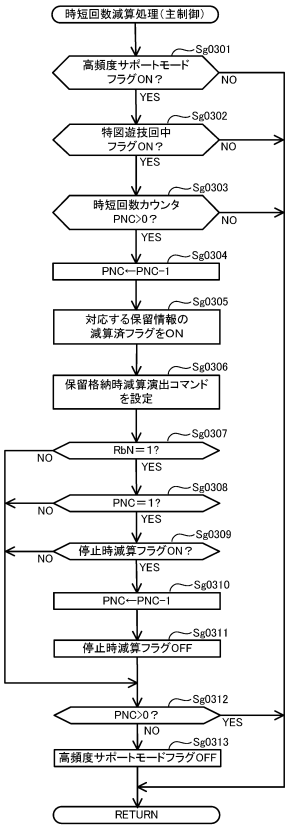
【図４７３】



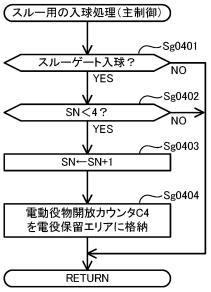
【図４７４】



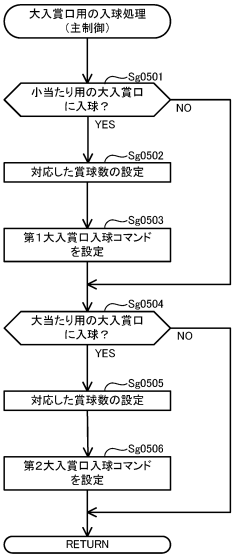
【図４７５】



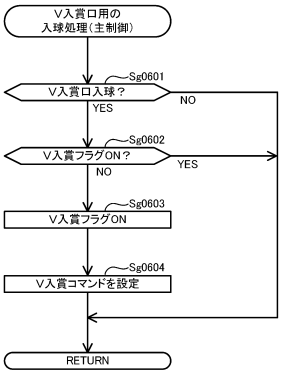
【図４７６】



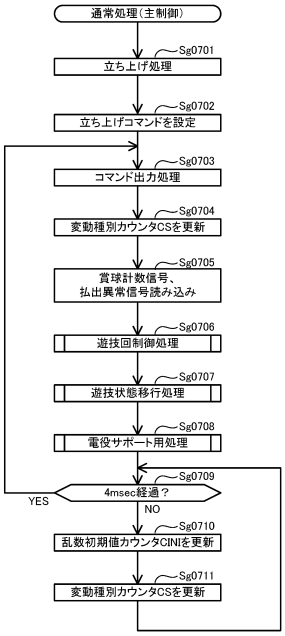
【図４７７】



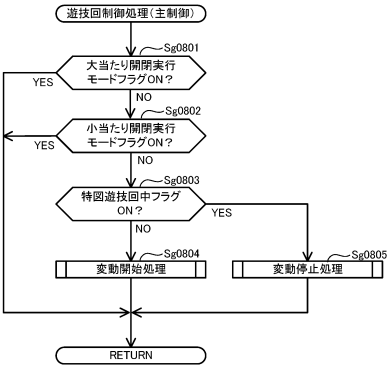
【図４７８】



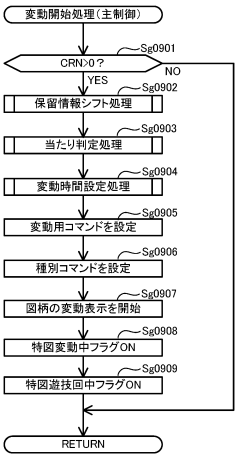
【図４７９】



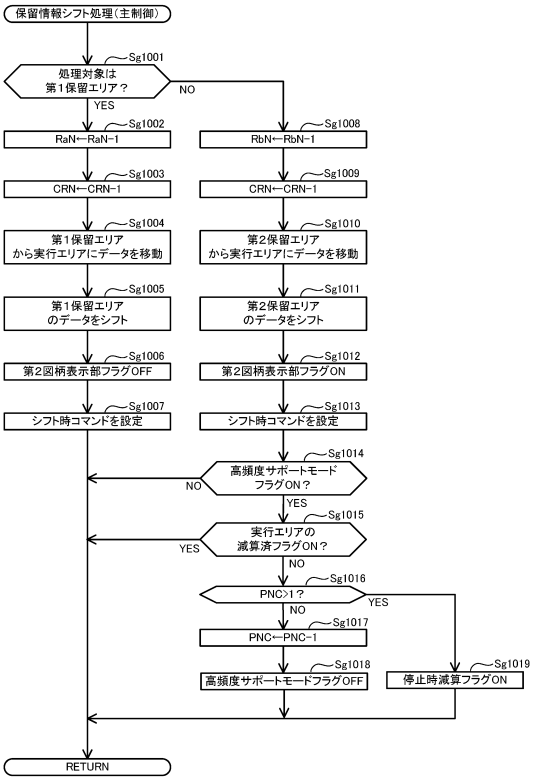
【図４８０】



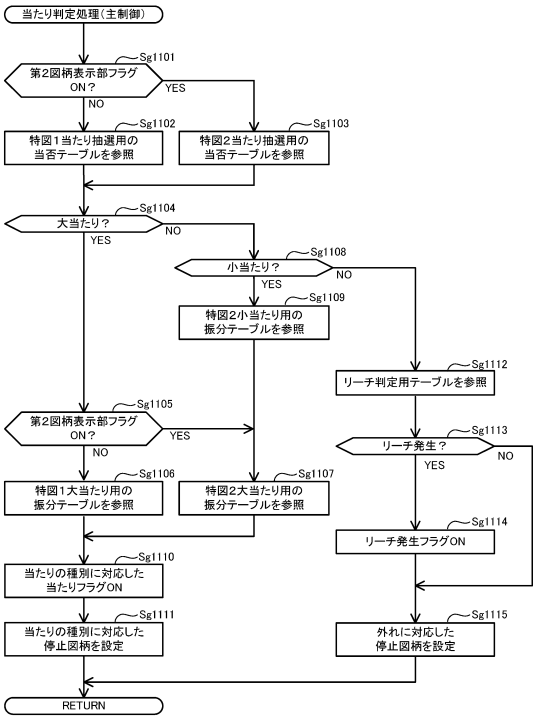
【図４８１】



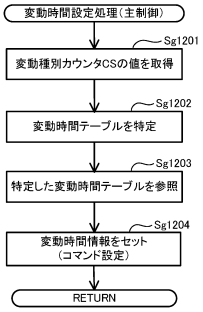
【図４８２】



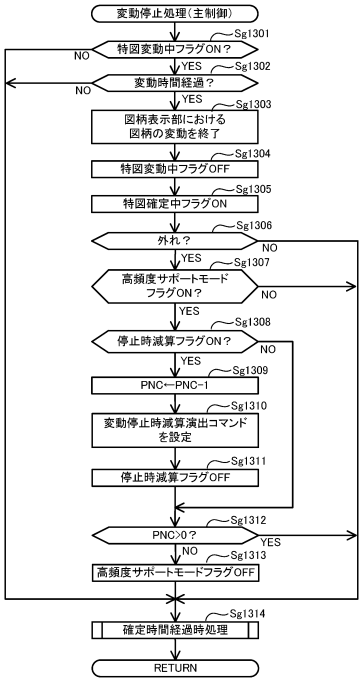
【図４８３】



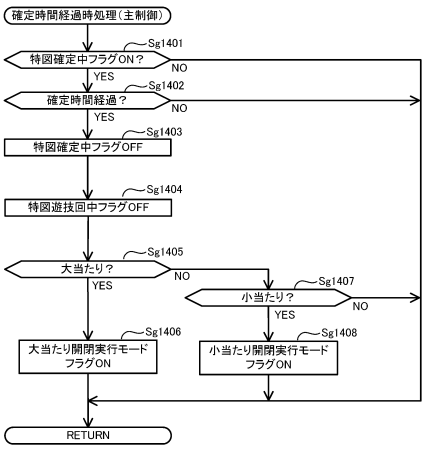
【図４８４】



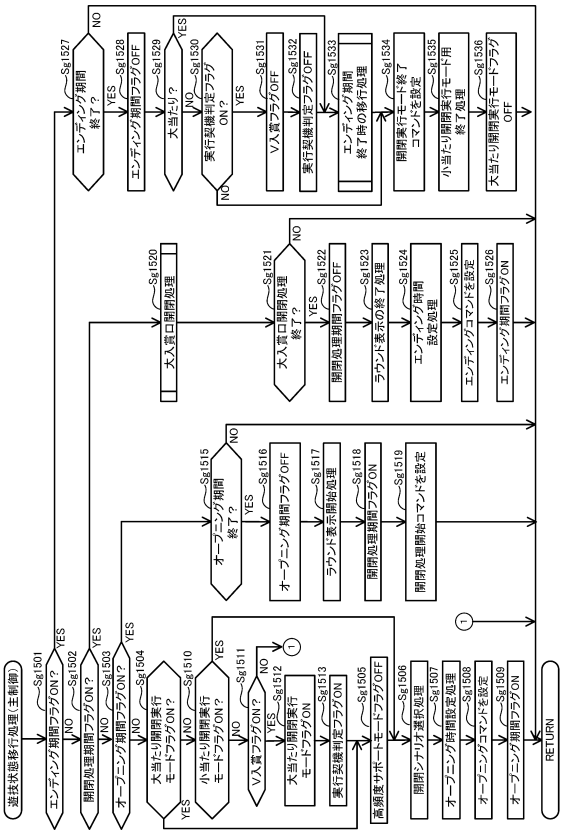
【図４８５】



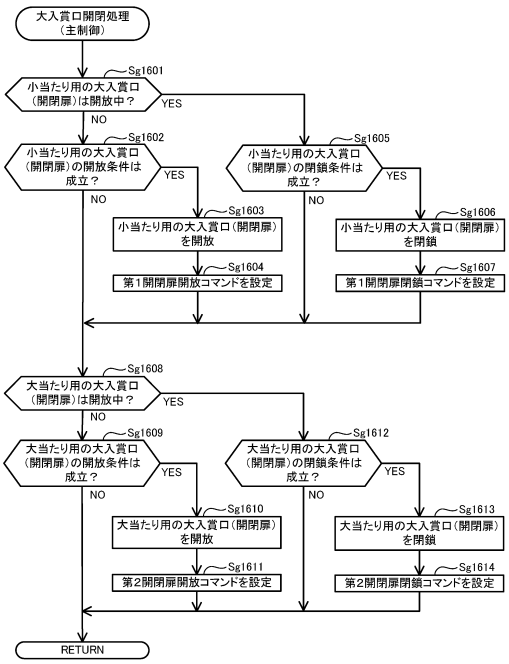
【図４８６】



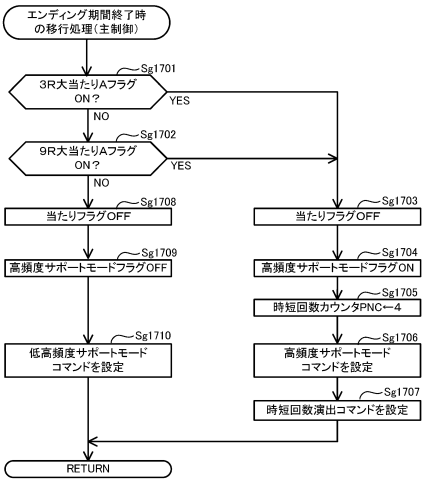
【図４８７】



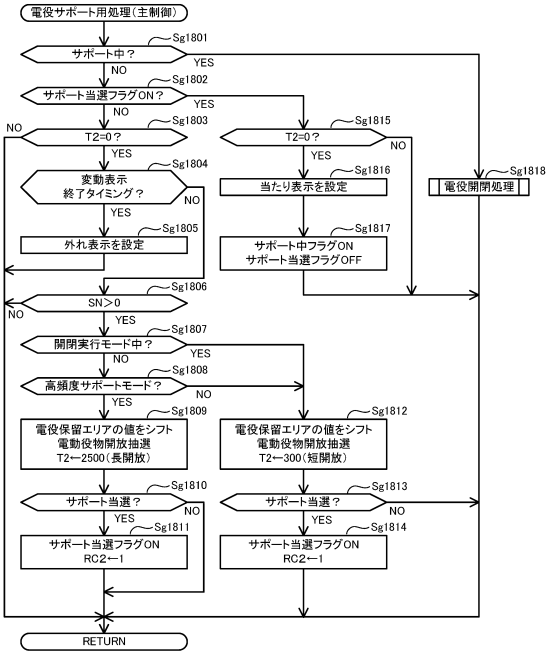
【図４８８】



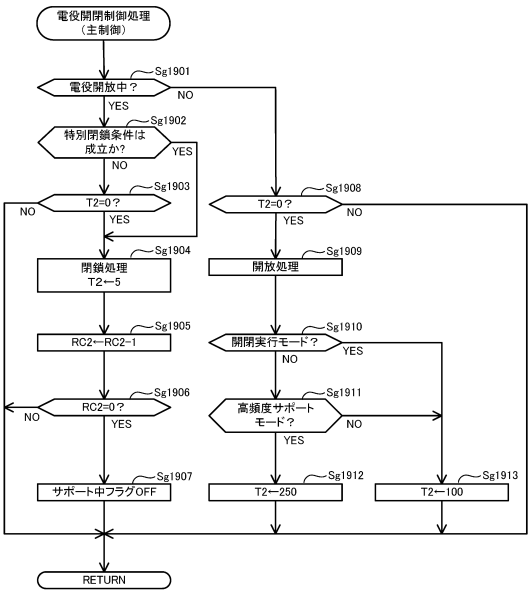
【図４８９】



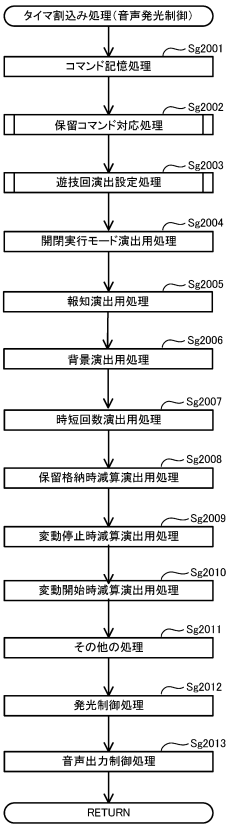
【図４９０】



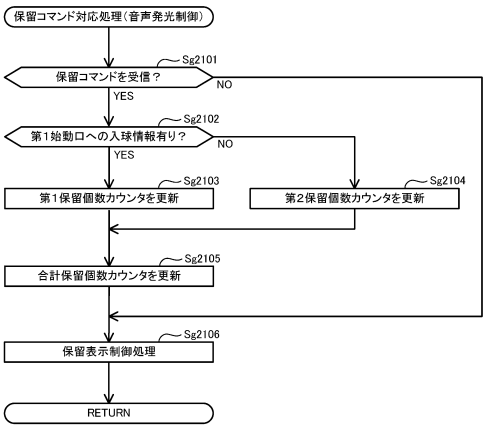
【図４９１】



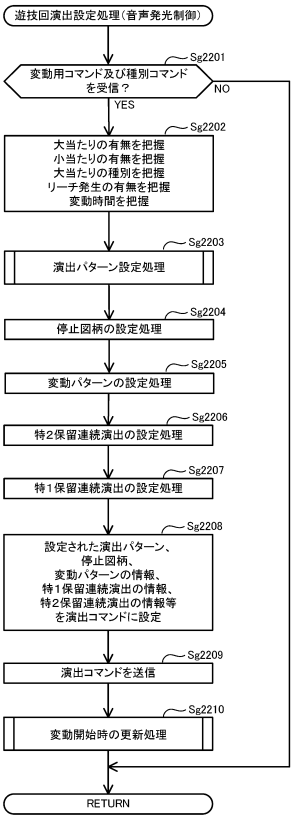
【図４９２】



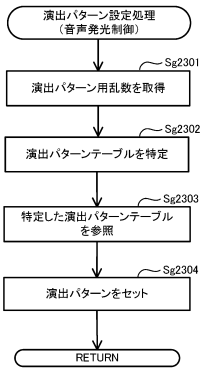
【図４９３】



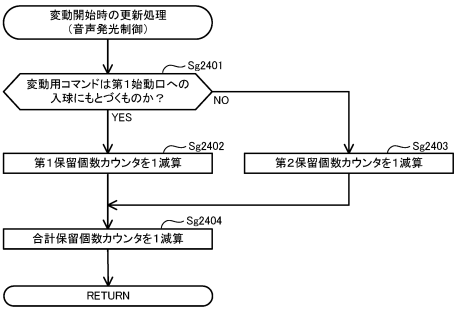
【図４９４】



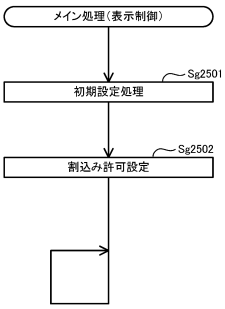
【図４９５】



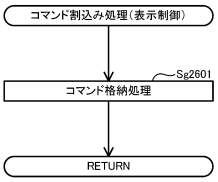
【図４９６】



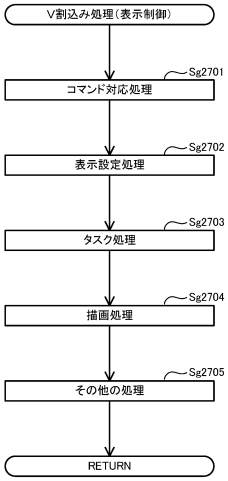
【図４９７】



【図４９８】



【図４９９】


V割込み処理（表示制御）
Sg2701
コマンド対応処理
Sg2702
表示設定処理
Sg2703
タスク処理
Sg2704
描画処理
Sg2705
その他の処理
RETURN

フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０２０－０１８５２２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１９６３４９（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２