(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7276548号
(P7276548)

(45)発行日　令和5年5月18日(2023.5.18)

(24)登録日　令和5年5月10日(2023.5.10)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１２Ｚ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１４

請求項の数　1　（全226頁）

(21)出願番号　特願2022-63713(P2022-63713)
(22)出願日　令和4年4月7日(2022.4.7)
(62)分割の表示　特願2017-132606(P2017-132606)の分割
原出願日　平成29年7月6日(2017.7.6)
(65)公開番号　特開2022-82733(P2022-82733A)
(43)公開日　令和4年6月2日(2022.6.2)
審査請求日　令和4年4月28日(2022.4.28)

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100167302
弁理士　種村 一幸
(72)発明者　胡本 義宏
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　石田 睦
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　牟田 勝博
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技盤に導入部、第１流路部、第２流路部及び振分部を有し、前記導入部から導入された前記遊技盤左側の所定領域からの遊技球を、前記振分部によって前記第１流路部又は前記第２流路部のいずれかに振り分けて流下させ得る流路形成手段を備えた遊技機であって、

前記第１流路部に振り分けられた遊技球が入球可能な第１入球手段と、

前記第２流路部に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第１入球手段とは機能が異なる第２入球手段と、

前記第２流路部に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第１入球手段及び前記第２入球手段とは機能が異なる第３入球手段と、

前記第２流路部を流下する遊技球を検知可能な第１の検知手段と、

前記遊技盤の右側領域に設けられ、特定領域を遊技球が流下したことを検知する第２の検知手段と、

前記第１の検知手段によって遊技球が検知されることを契機として、前記第２流路部を流下する所定の遊技球が、前記第２入球手段へ入球することは制限されるが、前記第３入球手段へ入球することは許容される第１状態から、前記第２流路部を流下する前記所定の遊技球が、前記第２入球手段へ入球することが許容されて前記第３入球手段への入球が制限される第２状態に可動手段の状態を切り替える状態切替手段と、

前記第１の検知手段によって遊技球の流下が検知されることが遊技者に有利な第１遊技状態と、前記第２の検知手段によって遊技球の流下が検知されることが遊技者に有利な第

２遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
を備え、
本遊技機は、
前記遊技盤左側の所定領域からの遊技球が前記振分部によって前記第１流路部に振り分けられた場合に、前記第１入球手段に入球し易い状態であり、かつ前記第２入球手段及び前記第３入球手段に入し難い状態を実行するように構成され、
前記遊技盤左側の所定領域からの遊技球が前記振分部によって前記第２流路部に振り分けられた場合に前記第１の検知手段によって遊技球が検知されることに基づいて前記第２入球手段に入球し易い状態であり、かつ前記第１入球手段及び前記第３入球手段に入球し難い状態を実行し得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
一般に、デジパチと称されるパチンコ遊技機は、遊技球の入賞を契機として大当たり抽選を行う第１始動口を備える。また、遊技機としては、少ない遊技球で多くの大当たり抽選を受けることを可能にするために、電動役物の作動によって遊技球の入賞が可能になる第２始動口を備えるものもある。また、遊技機としては、第１始動口と第２始動口とに交互に遊技球を振り分ける振分装置を備えるものがある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１２－２３１９０２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、遊技機としては、遊技への注目度や遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。
【０００５】
本発明の目的は、遊技への注目度や遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）を備え、
前記振分部（３８）は、前記導入口（３５０）から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、遊技への注目度や遊技の興趣を高めて遊技者の大当たり遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】本発明の第１の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。
【図２】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図３】図１に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。
【図４】図１に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図５】図５（Ａ）は図１に示す遊技機の振分装置の一例を示す断面図、図５（Ｂ）は振分装置の振分部材の一例を示す断面図。
【図６】振分部材の作用を説明するための断面図。
【図７】振分装置の作用を説明するための断面図。
【図８】振分装置の作用を説明するための断面図。
【図９】図５（Ａ）及び図５（Ｂ）は振分装置の作用を説明するための断面図、図５（Ｃ）は電動サポート部材の斜視図。
【図１０】図１に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図
【図１１】図１に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
【図１２】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１３】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図１４】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１５】図１４の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１６】図１４の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１７】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１８】図１７のメイン処理で実行される普通図柄制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図１９】図１７のメイン処理で実行される普通電動役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２０】図１７のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２１】図２０の特図遊技制御処理で実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２２】図２０の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２３】図１７のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２４】図１７のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２５】音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２６】本発明の第２の実施形態に係る遊技機の主御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図２７】図１７のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図２８】本発明の第３の実施形態に係る遊技機の主御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図２９】図２０の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３０】図１７のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３１】本発明の第４の実施形態に係る遊技機の主御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図３２】図１７のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３３】図１７のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフロー

チャート。
【図３４】本発明の第５の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図３５】図３４に示す遊技機の特別可変入賞装置の要部を示す図。
【図３６】図３４に示す遊技機の主御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図３７】図１７のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３８】図３７の大当たり遊技制御処理で実行される開閉実行モード制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図３９】図３７の大当たり遊技制御処理で実行される開閉実行モード制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４０】図１７のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４１】図１７のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４２】本発明の第６の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
【図４３】図４２に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図。
【図４４】図４２に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図。
【図４５】図４２に示す遊技機の主御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
【図４６】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４７】図４６のメイン処理で実行される羽役物装置制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４８】図２０の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図４９】図４６のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５０】図４６のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
【図５１】本発明の第７の実施形態に係る遊技機の振分装置の一例を示す断面図。
【図５２】本発明の第８の実施形態に係る遊技機の振分装置の一例を示す断面図。
【図５３】図５３（Ａ）は本発明の第９の実施形態に係る遊技機の振分装置の一例を示す断面図、図５３（Ｂ）は本発明の第１０の実施形態に係る遊技機の振分装置の一例を示す断面図。
【図５４】図５４（Ａ）は本発明の第１１の実施形態に係る遊技機の振分装置の一例を示す断面図、図５４（Ｂ）は本発明の第１２の実施形態に係る遊技機の振分装置の一例を示す断面図。
【図５５】図５５（Ａ）は本発明の第１３の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の平面図、図５５（Ｂ）は本発明の第１４の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の平面図、図５５（Ｃ）は本発明の第１５の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の平面図。
【図５６】図５６（Ａ）は本発明の第１６の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図、図５６（Ｂ）は図５６（Ａ）のＡ１－Ａ１切断線に沿う断面図。
【図５７】図５７（Ａ）は本発明の第１７の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す断面図、図５７（Ｂ）は本発明の第１８の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す断面図、図５７（Ｃ）は本発明の第１９の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す断面図である。
【図５８】図５８（Ａ）は本発明の第２０の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図、図５８（Ｂ）は図５８（Ａ）のＡ２－Ａ２切断線に沿う断面図。
【図５９】図５９（Ａ）は本発明の第２１の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図、図５９（Ｂ）は本発明の第２２の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図。

【図６０】図６０（Ａ）は本発明の第２３の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す斜視図、図６０（Ｂ）は本発明の第２４の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す斜視図。
【図６１】図６１（Ａ）は本発明の第２５の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す斜視図、図６１（Ｂ）は本発明の第２６の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す斜視図。
【図６２】図６２（Ａ）は本発明の第２７の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図、図６２（Ｂ）は本発明の第２８の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図。
【図６３】図６３（Ａ）は本発明の第２９の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図、図６３（Ｂ）は図６３（Ａ）のＡ３－Ａ３切断線に沿う断面図。
【図６４】図６４（Ａ）は本発明の第３０の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図、図６４（Ｂ）は電動サポート部材の斜視図。
【図６５】図６５（Ａ）は図６４（Ａ）において電動サポート部材が待機状態にある場合の図、図６５（Ｂ）は図６５（Ａ）のＡ３－Ａ３切断線に沿う断面図。
【図６６】図６６（Ａ）は図６４（Ａ）において電動サポート部材が作動位置にある場合の図、図６６（Ｂ）は図６６（Ａ）のＡ４－Ａ４切断線に沿う断面図。
【図６７】本発明の第３１の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動チューリップ役物装置を含む遊技盤の要部を示す図。
【図６８】図６８（Ａ）は本発明の第３２の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図、図６８（Ｂ）は本発明の第３３の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図。
【図６９】図６９（Ａ）は本発明の第３４の実施形態に係る遊技機の振分装置及び待機状態にある電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図、図６９（Ｂ）は図６９（Ａ）の要部の斜視図。
【図７０】図７０（Ａ）は図６９（Ａ）において電動サポート部材が作動位置にある場合の要部を示す図、図７０（Ｂ）は図７０（Ａ）の要部を示す斜視図。
【図７１】図７１（Ａ）は本発明の第３５の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図、図７１（Ｂ）は図７１（Ａ）の要部を示す図。
【図７２】本発明の第３６の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図。
【図７３】図７３（Ａ）は本発明の第３７の実施形態に係る遊技機の振分装置及び待機位置にある電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図、図７３（Ｂ）は図７３（Ａ）の要部の斜視図。
【図７４】図７４（Ａ）は図７３（Ｂ）において電動サポート部材が作動位置にある場合を示す図、図７４（Ｂ）は本発明の第３７の実施形態における電動サポート部材の変形例を示す平面図。
【図７５】図７５（Ａ）は本発明の第３８の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図、図７５（Ｂ）は電動サポート部材の斜視図。
【図７６】図７６（Ａ）は図７５（Ｂ）のＡ５－Ａ５切断線に沿う断面図、図７６（Ｂ）は図７５（Ｂ）のＡ６－Ａ６切断線に沿う断面図。
【図７７】図７７（Ａ）は電動サポート部材が待機位置にある場合の電動サポート部材を含む要部を示す図、図７７（Ｂ）は電動サポート部材が作動位置にある場合の電動サポート部材を含む要部を示す図。
【図７８】図７８は本発明の第３８の実施形態における電動サポート部材の変形例を示す斜視図。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、添付図面を参照しながら、本発明の第１～第３８の実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本

発明の技術的範囲を限定するものではない。
【００１０】
［第１の実施形態］
まず、図１～図２５を参照しつつ、本発明の第１の実施形態に係る遊技機１０について説明する。
【００１１】
［遊技機１０の概略構成］
ここで、図１は遊技機１０の外観斜視図、図２及び図３は遊技機１０の展開図、図４は遊技機１０の遊技盤３１の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図１～図３に示されている前後方向Ｄ１、上下方向Ｄ２、及び左右方向Ｄ３により定義されるものとする。
【００１２】
図１～図３に示すように、遊技機１０は、前面枠１１、内枠１２、裏パックユニット１３、及び外枠１４を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠１４が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じやん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。
【００１３】
［前面枠１１の構成］
前面枠１１は、外枠１４で左端部が回動可能に支持されることにより外枠１４に対して開閉可能である。また、内枠１２は、前面枠１１で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠１１に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット１３は、内枠１２で左端部が回動可能に支持されることにより内枠１２に対して開閉可能である。
【００１４】
前面枠１１は、操作ボタン２０、発射ハンドル２２、上皿２３、下皿２４、パネル２５、スピーカ２６、及び電飾部２７等を備える。
【００１５】
操作ボタン２０は、上皿２３の前方に設けられている。操作ボタン２０は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置５に対する入力信号を切り換える操作スイッチ２０ａ（図１０参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置５では、操作ボタン２０の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。この操作ボタン２０は、特図遊技演出における予め定められた特定期間での遊技者による操作ボタン２０に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出等を実行させるために操作される。
【００１６】
なお、操作ボタン２０の設置位置は、上皿２３の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠１１の任意の位置であってよい。また、操作ボタン２０は、一つに限らず二つ以上であってもよい。さらに、遊技者による操作の有無を検出するために用いることが可能であれば、操作スイッチ２０ａは、接点式スイッチに限らず、例えば圧電素子等であってもよい。
【００１７】
また、操作ボタン２０に代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーの遊技者による操作を受け付けるタッチパネルが設けられることも考えられる。さらに、操作ボタン２０に代えて、パネル２５とパネル２５に対する遊技者のタッチ操作を検出するタッチセンサとが設けられることも考えられる。また、操作ボタン２０は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。これらの場合には、特図遊技演出においてタッチパネル又はパネル２５に対する遊技者の操作が操作ボタン演出等に反映されることになる。
【００１８】
発射ハンドル２２は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２の回転操作量に応じた強さで後述の

遊技球発射機構３２から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機１０では、遊技者により発射ハンドル２２が操作されている状況では、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構３２が駆動制御される。

【００１９】

上皿２３は、パネル２５の下方に配置されており、後述の払出機構１３０の払出装置１３２から払い出された遊技球を貯留し、貯留されている遊技球を１列に整列させた状態で遊技球発射機構３２に導くために用いられる。また、下皿２４は、上皿２３のさらに下方に設けられており、上皿２３で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

【００２０】

パネル２５は、遊技者が遊技機１０の前方から内枠１２の遊技盤３１を視認することのできる無色透明又は有色透明のガラス又は合成樹脂である。スピーカ２６は、前面枠１１の上端部の左右に設けられた一対のスピーカであり、遊技演出等において音声出力を行う。なお、スピーカ２６の設置位置は、前面枠１１の上端部に限らない。また、電飾部２７は、表示ランプ、ＬＥＤ等の光源を内蔵しており、点灯又は点滅等の点灯態様によりランプ演出を実行する。

【００２１】

［内枠１２の構成］

図２及び図３に示すように、内枠１２は、遊技盤３１、遊技球発射機構３２、及び制御ユニット３３を備える。なお、図２では図示の簡略化のために遊技盤３１の盤面上の記載を省略している。

【００２２】

制御ユニット３３は、メイン制御ユニット３３１及びサブ制御ユニット３３２を有する。なお、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１からサブ制御ユニット３３２の一方向に、制御内容を指示するためのコマンド（制御信号）が送信される。メイン制御ユニット３３１及びサブ制御ユニット３３２の詳細については後段で詳述する。

【００２３】

図４に示すように、遊技盤３１には、内レール３１１、外レール３１２、一般入賞口３１３、左第１始動口３１４Ｌ、右第１始動口３１４Ｒ、第２始動口３１５、可変入賞口３１６ｂを有する可変入賞装置３１６、アウト口３１７（排出口）、第１スルーゲート３１８、第２スルーゲート３１９、可変表示ユニット３４、メイン表示部３７、振分装置３５及び普通電動役物である電動サポート部材３６（可動役物部材）が設けられている。以下、左第１始動口３１４Ｌ及び右第１始動口３１４Ｒは、機能が同一な入賞口に該当し、これらを総称して「第１始動口３１４」と称する。第１始動口３１４及び第２始動口３１５を総称して「始動口３１４，３１５」と称することがある。また、第１スルーゲート３１８及び第２スルーゲート３１９を総称して「スルーゲート３１８，３１９」と称することがある。なお、一般入賞口３１３、第１始動口３１４、第２始動口３１５、及び可変入賞口３１６ｂは、互いに機能が異なる入賞口に該当する。

【００２４】

内レール３１１及び外レール３１２は、遊技球発射機構３２から発射された遊技球を遊技盤３１の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール３１１及び外レール３１２から発射された後、各種入賞口（一般入賞口３１３、第１始動口３１４、第２始動口３１５又は可変入賞口３１６ｂ）に入球しなかった遊技球はアウト口３１７から排出される。

【００２５】

ここで、遊技球発射機構３２は、図２に示すように、発射レール３２１、球送り装置３２２、及びソレノイド３２３を備える。発射レール３２１は、遊技球発射機構３２から遊技盤３１の内レール３１１及び外レール３１２に向けて形成されており、遊技球発射機構３２から発射される遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に導くものである。球送り装置３２２は、ソレノイド等の駆動手段を有しており、上皿２３に貯留されている遊技球を１球ずつ発射レール３２１上に供給する。ソレノイド３２３は、発射レール３２１上

に供給された遊技球を内レール３１１及び外レール３１２に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機１０では、遊技者による発射ハンドル２２の操作に応じてソレノイド３２３が駆動制御され、遊技球が遊技球発射機構３２から遊技盤３１に発射される。なお、遊技球発射機構３２は、ソレノイド３２３に代えてモーター等の他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【００２６】

図４の説明に戻り、一般入賞口３１３、第１始動口３１４、第２始動口３１５、可変入賞口３１６ｂ、及びアウト口３１７には、遊技盤３１を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、一般入賞口３１３、左第１始動口３１４Ｌ、右第１始動口３１４Ｒ、第２始動口３１５、及び可変入賞口３１６ｂ各々は、遊技球の通過を個別に検出可能な入球センサ３１３ａ，３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，３１５ａ，３１６ａ（図１０参照）を備える。入球センサ３１３ａ，３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，３１５ａ，３１６ａは、例えば貫通孔を有する近接センサである。

【００２７】

スルーゲート３１８，３１９は、遊技球が通過し得るゲートである。スルーゲート３１８，３１９は、スルーゲート３１８，３１９を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ３１８ａ，３１９ａ（図１０参照）を有する。入球センサ３１８ａ，３１９ａは、例えば貫通孔を有する近接センサである。スルーゲート３１８，３１９を遊技球が通過した場合には、第２始動口３１５への入賞をサポートする普通電動役物としての電動サポート部材３６を作動させるか否かの普通図柄当たり抽選（普通判定）が行われる。但し、普通図柄当たり抽選は、大当たり遊技状態では実行されない。なお、普通図柄当たり抽選での抽選結果は、後述の普通図柄表示器３７３でのＬＥＤランプ対の点灯及び消灯の組み合わせである普通図柄によって明示される。以下、「普通図柄」を「普図」と略称することがあり、例えば「普図乱数記憶エリア」は「普通図柄保留エリア」の略称である。

【００２８】

ここで、第１スルーゲート３１８は、遊技盤３１の下部中央に配置された振分装置３５の第２通路３５２に設けられ、入球センサ３１８ａによって第２通路３５２での遊技球の通過を検知する。遊技盤３１では、遊技盤３１に送り出された遊技球が遊技盤３１の左側を通過する場合、即ち左打ちしている場合に遊技球が第１スルーゲート３１８を通過する可能性がある。なお、第１スルーゲート３１８は、振分装置３５における右第１始動口３１４Ｒに至る経路での電動サポート部材３６の上流側であればよく、例えば振分部材３８の上方の導入口３５０付近に配置してもよい。また、第１スルーゲート３１８は、振分装置３５の外部において、命釘（へそ釘）３１Ｈの近傍に配置することも考えられ、命釘（へそ釘）３１Ｈを省略し、命釘（へそ釘）３１Ｈが設けられていた部分に配置することも考えられる。さらに、入球センサ３１８ａによって特定領域（本実施形態では振分装置３５の第２通路３５２）での遊技球の通過を検知できればよく、スルーゲートとして構成する必要はない。この場合、入球センサ３１８ａの位置に特定領域であることを示す目印を振分装置３５に付すことも考えられる。

【００２９】

一方、第２スルーゲート３１９は、遊技盤３１の右側において、可変入賞装置３１６の右部上方に設けられている。遊技盤３１では、遊技盤３１に送り出された遊技球が遊技盤３１の右側を通過する場合、即ち右打ちしている場合に遊技球が第２スルーゲート３１９を通過する可能性がある。

【００３０】

入球センサ３１３ａ，３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，３１５ａ，３１６ａ，３１８ａ，３１９ａ（図１０参照）はメイン制御ユニット３３１に電気的に接続されており、入球センサ３１３ａ，３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，３１５ａ，３１６ａ，３１８ａ，３１９ａの検出結果はメイン制御ユニット３３１に入力される。以下、入球センサ３１３ａ，３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，３１５ａ，３１６ａ，３１８ａ，３１９ａにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。なお、入球センサ３１３ａ，３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，

３１５ａ，３１６ａ，３１８ａ，３１９ａは、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

【００３１】

可変入賞装置３１６は、可変入賞口３１６ｂの他に、可変入賞口３１６ｂへの遊技球の入球の制限の有無を切り換える開閉扉３１６ｃを有する。開閉扉３１６ｃは、遊技盤３１の背面側に設けられたソレノイド等の駆動手段によって開閉される。そして、可変入賞装置３１６では、開閉扉３１６ｃが開くことにより可変入賞口３１６ｂへの遊技球の入球が可能となり、開閉扉３１６ｃが閉じることにより可変入賞口３１６ｂへの遊技球の入球が制限される。可変入賞装置３１６は遊技盤３１の右側に配置されており、開閉扉３１６ｃは大当たり遊技の開閉実行モードでのラウンド遊技において開放される。そのため、遊技者は、大当たり遊技での抽選結果が大当たりであることを契機として大当たり遊技状態に移行した場合に、開閉扉３１６ｃが開放するラウンド遊技において右打ちをすることで可変入賞口３１６ｂへ遊技球を入賞させることができる。これにより、遊技者は、大当たり遊技において、特図遊技よりも多くの賞球を得ることが可能になる。

【００３２】

遊技機１０では、左第１始動口３１４Ｌ、右第１始動口３１４Ｒ又は第２始動口３１５への遊技球の入球が入球センサ３１４Ｌａ，３１４Ｒａ又は入球センサ３１５ａによって検出されると、メイン制御ユニット３３１により大当たり抽選（特別判定）が行われる。そして、メイン制御ユニット３３１は、大当たり抽選での抽選結果に従ってメイン表示部３７の表示を制御する。また、メイン制御ユニット３３１による抽選結果は、サブ制御ユニット３３２に送信され、サブ制御ユニット３３２は、抽選結果に従って可変表示ユニット３４の表示等を制御する。

【００３３】

また、遊技機１０では、一般入賞口３１３、左第１始動口３１４Ｌ、右第１始動口３１４Ｒ、第２始動口３１５、及び可変入賞口３１６ｂへの遊技球の入賞が、入球センサ３１３ａ，３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，３１５ａ，３１６ａによって検出されると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口３１３に入球した場合の賞球数は１０個、第１始動口３１４又は第２始動口３１５に入球した場合の賞球数は３個、可変入賞口３１６ｂに入球した場合の賞球数は１３個である。特に、遊技機１０では、メイン制御ユニット３３１で行われた抽選結果が大当たりである場合に大当たり遊技状態（特別遊技状態）に移行し、可変入賞口３１６ｂが開放される後述のラウンド遊技（単位遊技）が所定回数（例えば２回、５回、１６回）繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【００３４】

また、第１始動口３１４又は第２始動口３１５に遊技球が入賞すると、上述のように大当たり抽選が実行される。そして、大当たり抽選結果が大当たり（第１判定結果及び第２判定結果）である場合は特図遊技状態よりも遊技者にとって有利な予め定められた大当たり遊技状態に移行する。なお、本実施形態では、大当たり遊技状態には、２Ｒ通常大当たり遊技状態、２Ｒ確変大当たり遊技状態、５Ｒ通常大当たり遊技状態、５Ｒ確変大当たり遊技状態、及び１６Ｒ確変大当たり遊技状態が含まれる。２Ｒ通常大当たり遊技状態及び２Ｒ確変大当たり遊技状態は、可変入賞口３１６ｂが、所定時間が経過するまで、又は可変入賞口３１６ｂに所定数以上の遊技球が入賞するまで開放されるラウンド遊技が２回行われる開閉実行モードを含む遊技状態である。５Ｒ通常大当たり遊技状態及び５Ｒ確変大当たり遊技状態は開閉実行モードにおいてラウンド遊技が５回行われる遊技状態であり、１６Ｒ確変大当たり遊技状態は開閉実行モードにおいてラウンド遊技が１６回行われる遊技状態である。本実施形態では、いずれの遊技状態でのラウンド遊技も同程度の遊技球の獲得が可能であり、獲得可能な遊技球の点からは、開閉実行モードでのラウンド遊技数が多いほど遊技者に有利な遊技状態である。そのため、本実施形態では、獲得可能な遊技球数の点からは、１６Ｒ確変大当たりが遊技者とって最も有利であり、次いで５Ｒ通常大当

たり遊技状態及び５Ｒ確変大当たり遊技状態が遊技者とって有利であり、２Ｒ通常大当たり遊技状態及び２Ｒ確変大当たり遊技状態が遊技者にとって最も不利である。

【００３５】

可変表示ユニット３４は、遊技盤３１の略中央部に形成されている開口３１Ａを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイ等の図柄表示部３４１を有している。この図柄表示部３４１は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部３４１の表示内容は、サブ制御ユニット３３２によって制御される。具体的に、図柄表示部３４１では、第１始動口３１４又は第２始動口３１５への入球に応じてメイン制御ユニット３３１により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄変動表示及び特図遊技演出表示のような種々の表示が行われる。また、図柄表示部３４１は、ドットマトリクス、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイ等であってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ＥＬディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。さらに、図柄表示部３４１とは別に、１又は複数のサブ表示部を設けることも考えられる。サブ表示部は、例えば図柄表示部３４１の上部や下部、又は左部や右部に配置される。サブ表示部は図柄表示部３４１を覆う位置と図柄表示部３４１を覆わない位置との間を移動可能なものでもよい。また、サブ表示部は上皿２３に配置してもよい。

【００３６】

例えば、図柄表示部３４１における図柄変動表示は、例えば「１」～「９」の数字が付された複数種類の主図柄が縦方向、横方向、斜め方向等に順にスクロールすることにより行われる。なお、主図柄の間には、他の文字又は図柄等の副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、主図柄の種類が「１」～「９」の９種類であるとする。

【００３７】

遊技機１０では、特図遊技において、図柄表示部３４１における図柄変動表示の開始から予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての主図柄の変動が停止するように図柄変動表示が実行される。より具体的に、図柄変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向等）に沿って主図柄が全て変動し、複数の主図柄の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける主図柄の変動が停止して所定時間が経過すると、当該図柄変動表示が終了する。

【００３８】

メイン表示部３７では、遊技盤３１の右上部に配置され、第１特別図柄表示器３７１（第１特別図柄表示部）、第２特別図柄表示器３７２（第２特別図柄表示部）、普通図柄表示器３７３、及び保留数表示器３７４を備える。なお、メイン表示部３７の配置は、遊技盤３１の左下部や右下部であってもよい。

【００３９】

第１特別図柄表示器３７１は、第１始動口３１４への入賞に対する大当たり抽選での抽選結果を表示する７セグメント表示器である。第１特別図柄表示器３７１としての７セグメント表示器で表示される図柄は、第１特別図柄と称される。なお、第１始動口３１４への入賞に対して、大当たり抽選での抽選結果を表示するために第１特別図柄表示器３７１において第１特別図柄が変動表示した後に停止表示することを第１特別図柄遊技という。

【００４０】

第２特別図柄表示器３７２は、第２始動口３１５への入賞に対する大当たり抽選での抽選結果を表示する７セグメント表示器である。第２特別図柄表示器３７２としての７セグメント表示器で表示される図柄は、第２特別図柄と称される。なお、第２始動口３１５への入賞に対して、大当たり抽選での抽選結果を表示するために第２特別図柄を変動させた後に停止させることで表示することを第２特別図柄遊技という。

【００４１】

なお、第１特別図柄及び第２特別図柄を総称して、単に特別図柄と称することがある。また、「特別図柄」を「特図」と略称することがある。例えば、「第１特図」及び「第２特図」は、それぞれ「第１特別図柄」及び「第２特別図柄」の略称であり、「第１特図遊

技」及び「第２特図遊技」は、それぞれ「第１特別図柄遊技」及び「第２特別図柄遊技」の略称である。さらに、第１特別図柄表示器３７１及び第２特別図柄表示器３７２は、７セグメント表示器に限らず、例えば複数のＬＥＤが直線状、円状、円弧状、マトリックス状等に配置されたＬＥＤ群であってもよい。

【００４２】

普通図柄表示器３７３は、スルーゲート３１８，３１９への入賞に対して、メイン制御ユニット３３１における電動サポート部材３６（普通電動役物）を作動させるか否か（サポート状態とするか否か）の普通図柄当たり抽選での抽選結果を明示する。普通図柄表示器３７３は、ＬＥＤランプ対を含み、これらのＬＥＤランプの点灯及び消灯の組み合わせである普通図柄によって抽選結果を明示する。なお、普通図柄表示器３７３は、ＬＥＤランプ対に代えて、７セグメントＬＥＤ等を含む他の表示器によって構成してもよい。

【００４３】

保留数表示器３７４では、第１始動口３１４及び第２始動口３１５への入賞により生じた特別図柄の変動表示の保留数Ｎが、列状に複数のＬＥＤランプ（本実施形態では８個）の点灯数によって表示される。このような保留数Ｎに対する表示処理は、図１１を参照して後述するＲＡＭ４１２の特図保留格納エリア４１２ｂにおける特図保留数記憶エリアＮＡに記憶された保留数Ｎに基づいて実行される。

【００４４】

振分装置３５は、遊技盤３１の中央下部に設けられている。図４及び図５（Ａ）に示すように、振分装置３５は、導入口３５０、振分部材３８、第１通路３５１及び第２通路３５２を備える。この振分装置３５では、導入口３５０を介して入球した遊技球９９が振分部材３８の左方向（図４及び図５（Ａ）の反時計回り方向）及び右方向（図４及び図５（Ａ）の時計回り方向）への回動動作によって第１通路３５１及び第２通路３５２に交互に振り分けられる。

【００４５】

導入口３５０は、振分装置３５への遊技球の入球を許容する部分である。この導入口３５０は、遊技盤３１の命釘（へそ釘）３１Ｈの直下に配置されている。そのため、導入口３５０には、命釘３１Ｈを通過した遊技球が導入される。命釘３１Ｈには、主に風車３１Ｆから道釘３１Ｍによって遊技球が導かれる。また、命釘３１Ｈの上方には、遊技盤３１の左側に設けられたワープ口３１Ｗを介してステージ３１Ｓに落下した遊技球を命釘３１Ｈに誘導する誘導部３１Ｅが設けられている。そのため、命釘３１Ｈには、ステージ３１Ｓに落下した遊技球も導かれる。ここで、風車３１Ｆ及びワープ口３１Ｗは、遊技盤３１の左側に設けられている。そのため、遊技機１０では、遊技盤３１に送り出された遊技球が遊技盤３１の左側を通過するように発射ハンドル２２の操作を行う、いわゆる左打ちにより命釘３１Ｈに遊技球を集め、導入口３５０を介して振分装置３５に遊技球を導入させることができる。なお、遊技機１０では、遊技盤３１に送り出された遊技球が遊技盤３１の右側を通過するように発射ハンドル２２の操作を行う、いわゆる右打ちをした場合、可変入賞口３１６ｂに遊技球が集まり、命釘３１Ｈには遊技球が集まらないように釘が配設されており、右打ちの場合には振分装置３５の導入口３５０からの遊技球の導入が期待できない。従って、右打ちを行うよりも振分装置３５を利用したほうが大当たり抽選を受け易く、右打ちに比べて左打ちのほうが遊技者に有利な遊状態（本実施形態では後述のモードＡ～モードＣ（図１３（Ｂ）参照））では、左打ちで遊技を行うことが奨励される。

【００４６】

振分部材３８は、導入口３５０から導入された遊技球を第１通路３５１又は第２通路３５２に振り分ける。第１通路３５１は、下方に開放しており、第１通路３５１に振り分けられた遊技球は、第１通路３５１の直下に設けられた左第１始動口３１４Ｌに向けた方向に放出される。第２通路３５２は、下方に開放しており、第２通路３５２に振り分けられた遊技球は、第２通路３５２の直下に設けられた右第１始動口３１４Ｒに向けた方向に放出される。

【００４７】

図５（Ａ）及び図５（Ｂ）に示すように、振分部材３８は、回転軸３８１、仕切片３８２、球受誘導片３８３及び偏心部３８４を有する。振分部材３８では、回転軸３８１を中心として、仕切片３８２、球受誘導片３８３及び偏心部３８４が一体的に回動する。仕切片３８２は、球受誘導片３８３の中央から球受誘導片３８３に対して垂直に延出する。球受誘導片３８３は、仕切片３８２よりも左側の左球受誘導片３８５、及び仕切片３８２よりも右側の右球受誘導片３８６を有する。

【００４８】

また、偏心部３８４は、振分部材３８の重心を変えるものであり、移動部材３８７、及びこの移動部材３８７を収容する収容部３８８を有する。移動部材３８７は、例えば球体、円柱体等であり、振分部材３８の姿勢に応じて、収容部３８８を左右に移動する。振分部材３８は、仕切片３８２が鉛直方向に対して右側に傾斜した右傾斜姿勢である場合（図５（Ａ）及び図５（Ｂ）の実線の状態）、移動部材３８７が収容部３８８の右側に位置し、移動部材３８７によって振分部材３８の重心が中央よりも右側に偏心される。これにより、振分部材３８は、右傾斜姿勢を維持できる。一方、振分部材３８は、仕切片３８２が鉛直方向に対して左側に傾斜した左傾斜姿勢である場合（図５（Ａ）及び図５（Ｂ）の仮想線の状態）、移動部材３８７が収容部３８８の左側に位置し、振分部材３８の重心が中央よりも左側に偏心される。これにより、振分部材３８は、左傾斜姿勢を維持できる。

【００４９】

このような振分部材３８では、振分装置３５に入球された遊技球９９が、仕切片３８２と左球受誘導片３８５との間、及び仕切片３８２と右球受誘導片３８６との間のいずれかに受け止められる。例えば、図６（Ａ）及び図６（Ｂ）に示すように、振分部材３８が右傾斜姿勢である場合、仕切片３８２と左球受誘導片３８５との間で遊技球９９を受け止める。また、図６（Ｃ）及び図６（Ｄ）に示すように、振分部材３８は、仕切片３８２と左球受誘導片３８５との間で遊技球９９を受け止めた場合、遊技球の荷重により左側（反時計周り方向）に回動し、左傾斜姿勢に変化する。これにより、仕切片３８２と左球受誘導片３８５とによって受け止められた遊技球９９は、左球受誘導片３８５に沿って左側（第１通路３５１側）に誘導される。

【００５０】

図７（Ａ）及び図７（Ｂ）に示すように、左球受誘導片３８５に沿って左側に誘導された遊技球９９は、第１通路３５１に沿って落下し、第１通路３５１の直下に配置された左第１始動口３１４Ｌに容易に入賞できる。なお、図４等では、第１通路３５１が直線状であるが、第１通路３５１は、屈曲形状、湾曲形状、傾斜形状、又はこれらの２以上の組み合わせた形状等のように、非直線状であってもよい。このような非直線状の第１通路３５１の場合、左第１始動口３１４Ｌは、第１通路３５１の出口の位置や形状に応じて、第１通路３５１を通過した遊技球が入賞容易な位置に配置される。

【００５１】

一方、図８（Ａ）に示すように、振分部材３８が左傾斜姿勢である場合、仕切片３８２と右球受誘導片３８６との間で遊技球９９を受け止められる。また、図８（Ｂ）に示すように、振分部材３８は、遊技球９９を受け止めた場合、遊技球の荷重により右側（時計周り方向）に回動し、右傾斜姿勢に変化する。これにより、仕切片３８２と右球受誘導片３８６とによって受け止められた遊技球９９は、右球受誘導片３８６に沿って右側に誘導され、第２通路３５２に沿って落下する。このとき、遊技球９９は、第１スルーゲート３１８を通過する。遊技球９９が第１スルーゲート３１８を通過したことは、入球センサ３１８ａ（図１０参照）によって検知される。これにより、電動サポート部材３６（普通電動役物）を作動させるか否かの普通図柄当たり抽選を行う契機が与えられ、この普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に電動サポート部材３６が作動される。なお、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率、及び普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりの場合の電動サポート部材３６の作動時間は、後述するように遊技状態（モード）に応じた値に設定されている（図１３（Ｂ）～図１３（Ｄ）参照）。

【００５２】

図８（Ｂ）及び図８（Ｃ）に示すように、右球受誘導片３８６に沿って右側に誘導された遊技球９９は、第２通路３５２に沿って落下し、第２通路３５２の直下に配置された右第１始動口３１４Ｒに向けて移動する。

【００５３】

ここで、左第１始動口３１４Ｌと右第１始動口３１４Ｒとの間には、第２始動口３１５が配置されている。この第２始動口３１５は、左第１始動口３１４Ｌと右第１始動口３１４Ｒとの間に形成された球受部３９１の中央に設けられており、球受部３９１に落下した遊技球９９が第２始動口３１５に入賞する。また、第２通路３５２と右第１始動口３１４Ｒとの間には、普通電動役物としての板状の電動サポート部材３６が配設されている。この電動サポート部材３６は、遊技盤３１の背面側に設けられたソレノイド等の駆動手段（不図示）によって、右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入賞を制限すると共に第２始動口３１５への遊技球の入賞をサポートする作動位置（第１位置）と、第２始動口３１５への遊技球の入賞を制限すると共に右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入賞を許容する待機位置（第２位置）との間で、遊技盤３１に設けられた開口３６０において前後方向に移動される。

【００５４】

図８（Ｃ）に示すように、電動サポート部材３６が待機位置にある場合、電動サポート部材３６が遊技盤３１から突出していないことから、右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入賞が電動サポート部材３６によって制限されることもないため、第２通路３５２に沿って落下する遊技球は、右第１始動口３１４Ｒに容易に入賞できる。なお、第２通路３５２は、第１通路３５１と同様な設計変更が可能であり、右第１始動口３１４Ｒの配置も第２通路３５２の形状等に応じて適宜変更される。

【００５５】

これに対して、図９（Ａ）及び図９（Ｂ）に示すように、電動サポート部材３６が作動位置にある場合、電動サポート部材３６が遊技盤３１から突出しており、右第１始動口３１４Ｒが電動サポート部材３６の開閉部３６２によって塞がれることで、右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入賞が制限される。また、電動サポート部材３６が作動位置にある場合、第２通路３５２に沿って落下した遊技球９９は、電動サポート部材３６のガイド部３６３によって球受部３９１の上方に誘導された後、球受部３９１に落下する。球受部３９１に落下した遊技球９９は、第２始動口３１５に入賞する。また、第２始動口３１５には、可変入賞装置３１６の下方に設けられたステージ３１０や電動サポート部材３６の上方から流下し、電動サポート部材３６によって受け止められた遊技球も入賞し得る。即ち、本実施形態では、振分装置３５の第２通路３５２を通過する遊技球９９、及び遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９のいずれも、１つの電動サポート部材３６によって第２始動口３１５に入球させることができる。

【００５６】

ここで、図４及び図９（Ｃ）に示すように、電動サポート部材３６は、可変入賞装置３１６の下方に設けられたステージ３１０の左方から右第１始動口３１４Ｒの上方の間において左下がり配置される板状部材である。また、図９（Ｃ）に示すように、幅方向の縁部上方に突出する一対の壁部３６１が設けられている。これらの壁部３６１は、右側（上流側）の上流側の端部から左側（下流側）の下流側の端部に遊技球９９を導くガイドとして機能する。そして、電動サポート部材３６の中央部よりも左側（下流側）の領域には、複数の遅延ガイド３６４（本実施形態では４つ）が設けられている。複数の遅延ガイド３６４は、壁部３６１から千鳥状に延出しており、先端部が基端部に比べて左側（下流側）に位置する傾斜状に形成されている。そのため、複数の遅延ガイド３６４（遅延部）は、前後に蛇行した経路で右側（上流側）から左側（下流側）に遊技球９９を移動させる。ここで、電動サポート部材３６に遅延ガイド３６４を設けた場合、遊技機１０において予定された以上の利益を得られることを防止できるが、この点については後述する。

【００５７】

なお、電動サポート部材３６の構成は、種々に変更可能である。例えば、電動サポート

部材３６の遅延部は、複数の傾斜状の遅延ガイド３６４が千鳥状に配置された構成に限定されず、電動サポート部材３６は必ずしも板状部材である必要はない。なお、電動サポート部材３６の代表的な変形例については、図５５～図６３を参照して第１３～第２９の実施形態として後述する。

【００５８】

ところで、上述のように、電動サポート部材３６は、特図遊技が実行される特図遊技状態において、スルーゲート３１８，３１９での遊技球の通過が検出されることを契機に行われる普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりであることで作動される。また、電動サポート部材３６の作動時間（電動サポート部材３６が待機位置ではない時間、又は電動サポート部材３６の作動開始から復帰開始までの時間）は、遊技球がスルーゲート３１８，３１９を通過したときの特図遊技状態のモード種別（後述のモードＡ～モードＥ（図１３（Ｂ）参照））に応じて決定され、モードＡ～モードＣでの電動サポート部材３６の作動時間が短く（例えば０．６秒）、モードＤ及びモードＥでは電動サポート部材３６の作動時間が長い（例えば６秒）。モードＡ～モードＣでの電動サポート部材３６の作動時間は、第２通路３５２を通過する遊技球が電動サポート部材３６によって第２始動口３１５に誘導可能である一方、右打ち時にステージ３１０から電動サポート部材３６に移動した遊技球や後述の第１退避誘導釘３９３及び第２退避誘導釘３９４によって誘導されて電動サポート部材３６に受け取られる遊技球が第２始動口３１５に入賞できない時間（例えば０．６秒）に設定される。なお、第１スルーゲート３１８及び第２スルーゲート３１９の一方又は両方について、遊技球の通過が検出された場合に普通図柄当たり抽選を行うことなく電動サポート部材３６を作動させるようにしてもよい。

【００５９】

ここで、左打ちにより振分装置３５に導入される遊技球は、第１通路３５１又は第２通路３５２に振り分けられ、第１通路３５１の遊技球は左第１始動口３１４Ｌに入賞し、第２通路３５２の遊技球は右第１始動口３１４Ｒに向けて落下する。第２通路３５２から落下する遊技球は、電動サポート部材３６が作動していなければ右第１始動口３１４Ｒに入球し、電動サポート部材３６が作動すれば電動サポート部材３６によるサポートによって第２始動口３１５に誘導される。これに対して、右打ちを行った場合などのように振分装置３５の右側を流下する遊技球は、振分装置３５に導入されないため第１始動口３１４には入賞せず、電動サポート部材３６に作動により受け取られた場合でも電動サポート部材３６の作動時間が短い場合（モードＡ～モードＣ）には第２始動口３１５に遊技球が到達する前に電動サポート部材３６が待機位置に復帰し、第２始動口３１５に入賞しない。具体的には、電動サポート部材３６は、ステージ３１０と右第１始動口３１４Ｒとの間に延びる板状であると共に遅延ガイド３６４を有するものであるため、ステージ３１０から電動サポート部材３６に移動したサポート部材３６の右端の遊技球がサポート部材３６の左端に到達する時間は、モードＡ～モードＣでの電動サポート部材３６の作動時間よりも長くなる。そのため、電動サポート部材３６の作動時間が短いモードＡ～モードＣでは、遊技者は、命釘３１Ｈに遊技球を集め、振分装置３５を利用して第１始動口３１４又は第２始動口３１５に遊技球を入賞させるために左打ちが奨励される。その一方で、モードＤ及びモードＥでは、ステージ３１０から電動サポート部材３６に移動したサポート部材３６の右端の遊技球がサポート部材３６の左端に到達する時間よりも電動サポート部材３６の作動時間が長いため、第２スルーゲート３１９に遊技球を通過させると共に電動サポート部材３６によって第２始動口３１５に遊技球を入賞させるほうが、第１始動口３１４に遊技球が入賞する可能性のある振分装置３５を利用するよりも遊技者に有利である。そのため、電動サポート部材３６の作動時間が長いモードＤ及びモードＥでは、右打ちが奨励される。

【００６０】

ところで、従来の遊技機としては、第１始動部と、この第１始動部とは機能が異なる第２始動部とに交互に遊技球を振り分ける振分装置を備えるものがある。しかしながら、振分装置によって第１始動部と第２始動部とに交互に遊技球を振り分ける場合、遊技が単調

になり、遊技の興趣が低下することが懸念される。

【００６１】

これに対して、本実施形態に係る遊技機１０では、第１通路３５１と第２通路３５２とに交互に遊技球を振り分ける振分装置３５を備えると共に、従来の遊技機とは異なり、第１通路３５１及び第２通路３５２のそれぞれの出口に下方に同一の機能を有する第１始動口３１４が設けられている。また、振分装置３５では、第１通路３５１及び第２通路３５２のうちの第２通路３５２にのみ第１スルーゲート３１８が設けられている。そして、第２通路３５２への遊技球の通過がスルーゲート３１８によって検知されることを契機として、ＭＰＵ４１によって電動サポート部材３６を作動させるか否かの普通判定が行われる。そのため、振分装置３５を利用するために左打ちを行った場合、第１通路３５１によって左第１始動口３１４Ｌに遊技球が導かれて左第１始動口３１４Ｌに遊技球が入賞する状態、第２通路３５２によって右第１始動口３１４Ｒに遊技球が入賞する状態、第２通路３５２及び電動サポート部材３６によって第２始動口３１５に遊技球が導かれる状態になりうる。また、右打ちを行った場合、振分装置３５に遊技球が入賞することはなく、第２スルーゲート３１９への遊技球の通過を契機として電動サポート部材３６が作動されることで、第２始動口３１５に遊技球が導かれる状態になり得る。このように、本実施形態に係る遊技機１０は、従来の遊技機のように機能の異なる２種類の始動部（第１始動部及び第２始動部）に遊技球を振り分ける単調なものとは異なり、振分装置３５と電動サポート部材３６との協働によって、第１始動口３１４又は第２始動口３１５に遊技球が入賞可能な複数の状態を達成することができ、遊技が単調になり難く、遊技の興趣を向上させることができる。

【００６２】

また、従来の遊技機としては、第１始動部が左打ち時に入賞可能な位置に配置される一方で、第２始動部がスルーゲート、電動サポート部材などの普通電動役物と共に遊技盤の右側に配置されたものが多く見受けられる。このような遊技機は、左打ちを行った場合に第１始動部に遊技球が入賞可能である一方で、遊技盤の右側に配置された第２始動部に遊技球が入賞しないのに対して、右打ちを行った場合に遊技盤の右側に配置された第２始動部に遊技球が入賞可能である一方で、第１始動部に遊技球が入賞しない。一般に、第１始動部への遊技球の入賞に比べて、第２始動部への遊技球の入賞を契機として行われる大当たり抽選での大当たりのほうが有利である。例えば、第２始動部への遊技球の入賞を契機として行われる大当たり抽選での大当たりでは、大当たり遊技でのラウンド数が多い大当たりなどのような遊技者に有利な大当たり種別の比率が高い。そして、左打ちの場合と右打ちの場合とで入賞可能な始動部の機能が異なる遊技機では、遊技状態として、大当たり当選確率及び普通図柄当たり当選確変が低く、特図変動時間及び普図変動時間が長い通常モードと、大当たり当選確率及び普通図柄当たり確率が高く、特図変動時間及び普図変動時間が短い時短確変モードとを有する。また、通常モードでは、普通図柄当たり当選確率が低い上に普図変動時間が長いだけでなく、普通図柄当たりの場合の普通電動役物のサポート時間が短い。そのため、通常モードでは、スルーゲートへの遊技球の通過を契機とする第２始動部への遊技球の入賞に対する普通電動役物のサポート時間が短い上に、普通電動役物のサポートを低頻度でしか受けることができない。即ち、通常モードでは、右打ちを行っても普通電動役物のサポートによる恩恵をほとんど受けることができないだけでなく、第１始動部への遊技球の入賞が望めないため、左打ちで遊技を行うことが得策である。これに対して、時間確変モードでは、普通図柄当たり当選確率が高い上に普図変動時間が短いだけでなく、普通図柄当たりの場合の普通電動役物のサポート時間が長い。そのため、時短確変モードでは、スルーゲートへの遊技球の通過を契機とする第２始動部への遊技球の入賞に対する普通電動役物のサポート時間が長い上に、普通電動役物のサポートを高頻度で受けることができる。即ち、時短確変モードでは、左打ちにより第１始動部に遊技球を入賞させる場合に比べて、右打ちを行うことで第２始動部への入賞させるほうが得策である。つまり、通常モードにおいて左打ちを行うことで第１始動部に遊技球を入賞させて第１特図遊技を行う一方、時短確変モードにおいて右打ちを行うことで第２特図遊技

を行うことが遊技者にとっての利益が最大になる。また、確変モードとして、時短確変モードに加えて、確変モードであることが明示されない、いわゆる潜伏確変モードを有する遊技機もある。潜伏確変モードは、時短確変モードと同様に大当たり当選確率が高いが、一般に普通電動役物のサポートに関しては通常モードと同様である。即ち、潜伏確変モードでは、スルーゲートへの遊技球の通過を契機とする普通図柄抽選に対する普通図柄の変動時間が長く、普通図柄抽選での普通電動役物作動の当選確率が低いため、第２始動部への遊技球の入賞に対する普通電動役物のサポートを低時間かつ低頻度でしか受けることができない。そのため、潜伏確変モードでは、右打ちを行った場合に第２始動部への入賞がほとんど期待できないことから、通常モードと同様に左打ちにより第１始動部に遊技球を入賞させることで第１特図遊技を行うことが奨励される。通常モードや潜伏確変モードに限らず、左打ちが奨励される遊技状態では、例えば普通電動役物によるサポートを受け難くするなどの右打ちによる利点を無くすことが好ましい。

【００６３】

これに対して、遊技機１０では、振分装置３５を備えるものの、特図遊技状態として従来の遊技機と同様に確変モード（高確率モード）であることが明示されず、左打ちが奨励される潜伏確変に相当するモードＣを含むものであり、モードＣでは普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に電動サポート部材３６が短時間ながら作動する。そのため、遊技機１０でも、モードＣにおいて右打ちにより電動サポート部材３６が作動した場合であっても第２始動口３１５に遊技球が入賞しないようにすることが好ましい。そして、遊技機１０では、普通電動役物としての電動サポート部材３６に遅延部としての複数の遅延ガイド３６４が設けられている。ここで、電動サポート部材３６に遅延部としての複数の遅延ガイド３６４が設けられていない場合、電動サポート部材３６の遊技球９９は、直線的な経路で右側（上流側）から左側（下流側）に向けた方向に移動する。これに対して、本実施形態のように電動サポート部材３６に遅延ガイド３６４を設けた場合、電動サポート部材３６の遊技球９９は、電動サポート部材３６において蛇行しながら右側（上流側）から左側（下流側）に向けて移動する。そのため、電動サポート部材３６に遅延ガイド３６４を設けることで、電動サポート部材３６での移動距離が大きくなり、電動サポート部材３６での遊技球９９の滞留時間を長く確保できる結果、電動サポート部材３６の遊技球が第２始動口３１５に到達するまでの時間を、モードＣでの電動サポート部材３６の作動時間よりも長くできる。これにより、特図遊技状態が上述のモードＣである場合、またモードＣと同様に左打ちが奨励されるモードＡ及びモードＢである場合、即ち電動サポート部材３６の作動時間が短いモードである場合、遊技者が右打ちを行うなどして電動サポート部材３６に遊技球が受け取られたとしても、電動サポート部材３６によって第２始動口３１５に遊技球が誘導される前に電動サポート部材３６が待機状態に復帰するため、遊技球を第２始動口３１５に入賞させることが困難になる。これにより、奨励される打ち方（左打ち）以外の打ち方（右打ち）を行った場合に、第２始動口３１５に遊技球が入賞され難くなる。即ち、遊技機１０では、左打ちが奨励される遊技状態で右打ちを行うことの利点を無くすことで、遊技者に対して積極的に左打ちを行わせることができる。

【００６４】

また、図４及び図５（Ａ）に示すように、電動サポート部材３６の上方には、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０と振分装置３５との間に、複数の釘により構成される第１退避誘導釘３９３及び第２退避誘導釘３９４（退避誘導部）が設けられている。これらの退避誘導釘３９３，３９４は、振分装置３５の右方領域である電動サポート部材３６の上方を流下する遊技球９９を振分装置３５から退避する方向に誘導する。即ち、退避誘導釘３９３，３９４は、振分装置３５の右方領域を流下する遊技球９９を第２始動口３１５からより遠い位置に誘導する。そのため、第１退避誘導釘３９３及び第２退避誘導釘３９４を設けた場合、上方から流下する遊技球を電動サポート部材３６における第２始動口３１５から離れた位置で受け取らせるができ、遊技球が第２始動口３１５に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、電動サポート部材３６に遅延ガイド３６４を設ける場合と同様に、電動サポート部材３６によって受け取られた遊技球が、モードＡ～モー

ドＣにおいて、電動サポート部材３６の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で第２動始動口３１５に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に電動サポート部材３６によるサポートを受け難くすることができる。また、遊技機１０では、遊技盤３１に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に第１退避誘導釘３９３及び第２退避誘導釘３９４を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部（第１退避誘導釘３９３及び第２退避誘導釘３９４）を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、電動サポート部材３６が短時間作動する場合に電動サポート部材３６によるサポートを受け難くすることができる。

【００６５】

なお、退避誘導部としては、退避誘導釘３９３，３９４に代えて、樹脂成形、金属加工、これらの組み合わせ等により形成されたブロック状部材等を採用することも考えられる。

【００６６】

一方、モードＤ及びモードＥで遊技球がスルーゲート３１８，３１９を通過することを契機とする普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりである場合、電動サポート部材３６の作動時間が長い（例えば６秒）。例えば、第１スルーゲート３１８を通過した遊技球は、第１スルーゲート３１８から電動サポート部材３６の最下流端までの距離が短く、モードＣのように電動サポート部材３６が短時間作動される場合でも第２始動口３１５に入賞可能であるため、電動サポート部材３６が長時間作動されるモードＤ及びモードＥにおいても第２始動口３１５に入賞される。一方、第２スルーゲート３１９を通過した遊技球、又は当該遊技球の前後に発射された遊技球は、第２スルーゲート３１９から電動サポート部材３６の最下流端までの距離が長いが、電動サポート部材３６の作動時間が長いために、たとえ電動サポート部材３６に遅延部３６４が設けられる場合であっても、第２始動口３１５に入賞される。このように電動サポート部材３６の長時間作動が実行される場合、振分装置３５の第２通路３５２を通過して落下する遊技球だけでなく、振分装置３５の右側領域を流下する遊技球や可変入賞口３１６ｂの下方のステージ３１０に落下した遊技球が電動サポート部材３６によって第２始動口３１５に誘導され得る。但し、振分装置３５に導入された遊技球は、上述のように第１通路３５１と第２通路３５２とに交互に遊技球を振り分けるため、電動サポート部材３６が長時間作動する遊技状態であるモードＤ及びモードＥにおいて左打ちを行うことは電動サポート部材３６のサポートによる恩恵を十分に受けることができない。従って、電動サポート部材３６が長時間作動される遊技状態であるモードＤ及びモードＥでは、遊技者は、遊技盤３１に配置された第２スルーゲート３１９に遊技球を通過させることで電動サポート部材３６を作動させるべく、右打ちで遊技を行うように発射ハンドル２２を操作することが奨励される。

【００６７】

［裏パックユニット１３］

図３に示すように、裏パックユニット１３は、払出機構１３０及び周辺制御ユニット１４０を備える。

【００６８】

払出機構１３０は、遊技ホールの島設備（不図示）から供給される球技球を貯留するタンク１３１と、タンク１３１から上皿２３に向けて遊技球を払い出す払出装置１３２とを備える。なお、上皿２３の遊技球が飽和している場合、払出装置１３２から払い出される遊技球は下皿２４に払い出される。

【００６９】

図１０に示すように、周辺制御ユニット１４０は、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９を備える。払出制御装置７は、払出装置１３２による遊技球の払出数等を制御する。発射制御装置８は、発射ハンドル２２の操作に応じて遊技球発射機構３２を制御する。電源制御装置９は、遊技機１０が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機１０内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。

【００７０】

［遊技機１０のシステム構成］
次に、図１０を参照しつつ、遊技機１０のシステム構成について説明する。
【００７１】
［メイン制御ユニット３３１］
メイン制御ユニット３３１は、遊技機１０における遊技の主たる制御を実行する主制御装置４を備える。主制御装置４は、予め設定された大当たり遊技状態への移行の抽選として、大当たり抽選を実行する。主制御装置４には、ＭＰＵ４１及び入出力Ｉ／Ｆ４２等が搭載されている。ＭＰＵ４１は、１チップマイコンとして構成された演算装置であり、本発明の主制御手段の一例である。また、ＭＰＵ４１には、ＲＯＭ４１１及びＲＡＭ４１２が内蔵されている。ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１等に記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、主制御装置４で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。
【００７２】
入出力Ｉ／Ｆ４２は、主制御装置４に信号を入力し、主制御装置４から制御信号を出力する入出力インターフェースである。また、入出力Ｉ／Ｆ４２には、入球センサ３１３ａ，３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，３１５ａ，３１６ａ，３１８ａ，３１９ａ及びメイン表示部３７等が接続されている。そして、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ，３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，３１５ａ，３１６ａ，３１８ａ，３１９ａからの検出信号に基づいて一般入賞口３１３、左第１始動口３１４Ｌ、右第１始動口３１４Ｒ、第２始動口３１５、可変入賞口３１６ｂ、スルーゲート３１８，３１９への入球の有無を判断する。また、入出力Ｉ／Ｆ４２には、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７、発射制御装置８及び電源制御装置９等が接続されている。
【００７３】
そして、ＭＰＵ４１は、音声ランプ制御装置５に、変動パターンコマンド、シフトコマンド等のコマンドを出力する。
【００７４】
変動パターンコマンドは、変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。変動パターンコマンドは、図柄表示部３４１及びメイン表示部３７による図柄変動表示を開始する際に、後述の特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている情報に基づいて、図２２の特図変動開始処理でのステップＳ１８０８において設定される。なお、変動パターンコマンドは、変動表示時間のみを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであってもよい。この場合、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドは、変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。
【００７５】
シフトコマンドは、保留数Ｎが減少する場合に、第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。シフトコマンドは、図２１のデータ設定処理でのステップＳ１７０４において設定される。
【００７６】
なお、前述のコマンド以外のコマンドが主制御装置４から音声ランプ制御装置５に出力されることがあるがそれらの説明は省略する。
【００７７】
また、主制御装置４には、ＭＰＵ４１に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路等も搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更してＭＰＵ４１に入力する。具体的に、ＭＰＵ４１によって実行される後述の主タイマ割込処理の実行周期は、分周回路から出力されるクロック信号によって定まる。
【００７８】

本実施形態では、分周回路からＭＰＵ４１に、予め設定された間隔（例えば４ｍｓｅｃ）でクロック信号が供給され、ＭＰＵ４１が、クロック信号の立ち上がり（又は立下り）が発生するごとに後述の主タイマ割込処理を起動して実行するものとする。なお、発振回路及び分周回路は、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０における制御主体の動作クロックを供給する。また、メイン制御ユニット３３１からサブ制御ユニット３３２及び周辺制御ユニット１４０にクロック信号が供給されてもよい。

【００７９】

ＲＯＭ４１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。ＲＡＭ４１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ４１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、ＲＡＭ４１２は、音声ランプ制御装置５等に送信されるコマンドの設定等に用いられる。なお、ＲＡＭ４１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【００８０】

ここで、図１１を参照しつつ、遊技機１０の主制御装置４のＭＰＵ４１が大当たり抽選等を行うための記憶領域について説明する。具体的には、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の抽選用カウンタ４１２ａ、及び特図保留格納エリア４１２ｂに格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選及び変動表示時間の設定等を実行する。

【００８１】

抽選用カウンタ４１２ａには、大当たり当選の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判断する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、外れ種別を判断する際に使用するリーチ乱数カウンタＣ３とが含まれる。また、抽選用カウンタ４１２ａには、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１と、メイン表示部３７及び図柄表示部３４１における変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳ１とが含まれる。さらに、抽選用カウンタ４１２ａには、普通電動役物としての電動サポート部材３６を作動させるか否かの抽選に使用する普通図柄当たり乱数カウンタＣ４と、普通図柄当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用する普通図柄当たり初期値カウンタＣＩＮ２とが含まれる。以下、これらの複数種類のカウンタをまとめて説明する場合は単にカウンタと略称する。

【００８２】

そして、カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１は、ＭＰＵ４１によって短時間間隔で前回値に１が加算され、予め設定された最大値に達した後に０に戻るループカウンタとして用いられる。カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮ１，ＣＩＮ２，ＣＳ１には更新後の値が記録され、大当たり抽選及び変動表示時間の設定等の際にＭＰＵ４１によって参照される。

【００８３】

大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～７３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１のカウンタ値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同様の範囲内（０～７３８）で更新されるループカウンタである。大当たり乱数カウンタＣ１は、定期的に更新され、遊技球が第１始動口３１４又は第２始動口３１５に入賞したタイミングでのカウンタ値（乱数値）が特図保留格納エリア４１２ｂに格納される。一方、カウンタ値（乱数値）を取得した場合、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１のカウンタ値を大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として設定する。

【００８４】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４１１における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率の低い低確率モード（後述のモードＡ、モードＢ及びモードＤ（図１３（Ｂ）参照））、及び大当たりとなる確率が高い高確率モード（後述のモードＣ及びモードＥ（図１３（Ｂ）参照））

に対応して２種類設定されている。ここで、図１２（Ａ）は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図１２（Ｂ）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。図１２（Ａ）及び図１２（Ｂ）に示す例では、低確率モード（モードＡ、モードＢ及びモードＤ）において大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は３個（０～２）であり、大当たり確率は３／７３９（＝約１／２４６．３）である。一方、高確率モード（モードＣ及びモードＥ）において大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなるカウンタ値（乱数値）の数は３０個（０～２９）であり、大当たり確率は低確率モードの１０倍である３０／７３９（＝約１／２４．６）である。ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる３つの乱数値（０～３）が共通するが、共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数値は、連続した値である必要はなく、一部又は全部が離散した値であってもよい。なお、大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）が大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなるカウンタ値（乱数値）以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。

【００８５】

大当たり種別カウンタＣ２は、０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１始動口３１４又は第２始動口３１５に入賞したタイミングでの大当たり種別カウンタＣ２のカウンタ値が特図保留格納エリア４１２ｂに格納される。遊技機１０では、ＲＯＭ４１１における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技のそれぞれの大当たりに対して個別に大当たり種別カウンタＣ２の値が設定されている。即ち、遊技機１０では、第１始動口３１４への遊技球の入賞での大当たり（第１特図大当たり）と、第２始動口３１５への遊技球の入賞での大当たり（第２特図大当たり）とで大当たり種別の振り分け異なる。ここで、図１２（Ｃ）及び図１２（Ｄ）は大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。図１２（Ｃ）に示す例では、第１始動口３１４への入賞を契機とする第１特別図柄遊技での大当たりの場合、大当たり種別として２Ｒ確変大当たり（第１判定結果）及び２Ｒ通常大当たり（第２判定結果）のいずれかに振り分けられる。そして、２Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～１４の１５個、２Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個であり、５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりとなる乱数は存在しない。一方、図１２（Ｄ）に示す例では、第２始動口３１５への入賞を契機とする第２特別図柄遊技での大当たりの場合、５Ｒ確変大当たり（第１判定結果）、１６Ｒ確変大当たり（第１判定結果）及び５Ｒ通常大当たり（第２判定結果）のいずれかに振り分けられる。そして、５Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は０～４の５個、１６Ｒ確変大当たりとなる乱数の数は５～１４の１０個、５Ｒ通常大当たりとなる乱数の数は１５～１９の５個であり、２Ｒ通常大当たり及び２Ｒ確変大当たりとなる乱数は存在しない。また、本実施形態では、第１特別図柄遊技における確変大当たり（２Ｒ確変大当たり）の確率が７５％（１５／２０）であり、第２特別図柄遊技における確変大当たり（５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たり）の確率が７５％（１５／２０）である。即ち、遊技機１０は、第１特別図柄遊技と第２特別図柄遊技とで、確変大当たりの確率が同じである、いわゆるループ確変機である。

【００８６】

このように、遊技機１０では、第１特図大当たりと第２特図大当たりとで大当たり種別の振り分け異なるが、大当たり遊技でのラウンド遊技数は、第２特図大当たりのほうが第１特図大当たりに比べて多く、ラウンド遊技数の点から、第２特図大当たりのほうが遊技者にとって有利である。

【００８７】

なお、本実施形態では、第１特別図柄遊技を実行する契機となる第１始動口３１４への遊技球の入賞、第２特別図柄遊技を実行する契機となる第２始動口３１５への遊技球の入賞のそれぞれに対して個別の大当たり種別振分テーブルが設定されており、遊技球が第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分

け確率が異なるが、第１特別図柄遊技と第２特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機１０は、ループ確変機に限らず、いわゆるリミット機、ＳＴ機、Ｖ－ＳＴ機、一種二種混合機等のループ確変機とは異なるスペックの遊技機として構成することも考えられる。なお、遊技機１０をリミット機、ＳＴ機、Ｖ－ＳＴ機、及び一種二種混合機に適用した例については、図２８～図５０を参照し、第３～第６の実施形態として後述する。

【００８８】

そして、ＭＰＵ４１は、特図実行エリアＡＥに記憶されている大当たり乱数カウンタＣ１及び大当たり種別カウンタＣ２のカウンタ値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が２Ｒ通常大当たり（第２判定結果）、２Ｒ確変大当たり（第１判定結果）、５Ｒ確変大当たり（第１判定結果）、５Ｒ通常大当たり（第２判定結果）、１６Ｒ確変大当たり（第１判定結果）及び外れのいずれであるかを判定する。具体的には、ＭＰＵ４１は、第１始動口３１４に対する入賞に対しては、大当たり抽選での抽選結果が２Ｒ通常大当たり、２Ｒ確変大当たり及び外れのいずれであるかを判定し、第２始動口３１５に対する入賞に対しては、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり及び外れのいずれであるかを判定する。

【００８９】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が２Ｒ確変大当たり又は２Ｒ通常大当たりの場合は、可変入賞口３１６ｂが開放されるラウンド遊技が２回繰り返される開閉実行モードが実行される。大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりの場合は、可変入賞口３１６ｂが開放されるラウンド遊技が５回繰り返される開閉実行モードが実行される。大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりの場合は、ラウンド遊技が１６回繰り返される開閉実行モードが実行される。

【００９０】

そして、大当たり遊技が終了した場合、大当たり遊技状態から大当たり種別に応じたモード（遊技状態）に移行する。ここで、図１３（Ａ）は大当たり遊技の終了後の移行先モードを規定するモード移行テーブルである。図１３（Ａ）に示す例では、大当たり抽選での抽選結果が２Ｒ通常大当たりの場合に大当たり遊技の終了後にモードＢに移行する。抽選結果が２Ｒ確変大当たりの場合に大当たり遊技の終了後にモードＣに移行する。抽選結果が５Ｒ通常大当たりの場合に大当たり遊技の終了後にモードＤに移行する。抽選結果が５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりの場合に大当たり遊技の終了後にモードＥに移行する。即ち、第１始動口３１４Ｌ，３１４Ｒに対する入賞での大当たりの場合の大当たり種別が２Ｒ通常大当たり又は２Ｒ確変大当たりであるため（図１２（Ｃ）参照）、第１始動口３１４Ｌ，３１４Ｒに対する入賞での大当たりでは大当たり遊技の終了後にモードＢ又はモードＣに移行する。一方、第２始動口３１５に対する入賞での大当たりの場合の大当たり種別が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりであるため（図１２（Ｄ）参照）、第２始動口３１５に対する入賞での大当たりでは大当たり遊技の終了後にモードＤ又はモードＥに移行する。

【００９１】

ここで、図１３（Ｂ）は、遊技機１０での始動口３１４Ｌ，３１４Ｒ，３１５への遊技球の入賞により特別図柄が変動する特図遊技状態でのモード種別（モードＡ～モードＥ）の内容を規定するモードデータテーブルである。

【００９２】

モードＡは、後述する回数限定時短モードであるモードＢ又はモードＤにおいて、上限数の特図遊技が終了した場合、即ち時短が終了する場合に移行するモードであり、後述の説明からも明らかになるが、モードＡ～モードＥのうちで最も遊技者に不利な遊技状態である。また、遊技機１０では、主電源のオン時にＲＡＭ４１２の内容がクリアされた場合にも遊技状態がモードＡとなる。なお、主電源のオン時にＲＡＭ４１２の内容がクリアされなかった場合の遊技状態は、主電源のオフ時にＲＡＭ４１２に記憶された遊技状態になる。

【００９３】
モードＡ（第１遊技状態）は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が低い大当たり低確率モードであり、大当たり抽選が低確率モード当否テーブル（図１２（Ａ）参照）に基づいて行われる。また、モードＡは、普通図柄の変動表示時間の短縮（時短）が無く、普通図柄の変動表示時間が通常変動表示時間（例えば３０秒）である非時短モードである。そのため、モードＡでは、第１スルーゲート３１８を通過した遊技球が電動サポート部材３６の位置を通過する際には普通図柄が変更表示中であり、普通図柄抽選での抽選結果が当たりとなって電動サポート部材３６が作動したとしても、電動サポート部材３６のサポートによる第２始動口３１５への入賞は期待できない。さらに、モードＡは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が低い普通図柄低確率当否テーブルに基づいて普通図柄当たり抽選が行われる普図当たり低確率モードである。従って、モードＡでは、電動サポート部材３６の作動タイミングに偶発的に遊技球が第２通路３５２を通過する等のイレギュラーなケースを除いて第１特図遊技が実行され、第２特図遊技は実質的に実行されない。

【００９４】
ここで、図１３（Ｃ）は、普通図柄低確率当否テーブルの一例を示す。図１３（Ｃ）に示す普通図柄低確率当否テーブルでは、０～１９９の２００個のカウンタ値（乱数値）からなる普通図柄当たり乱数カウンタＣ４（図１１参照）のうちの１個のカウンタ値（１９９）が普通図柄当たり抽選での抽選結果の当たりに対応し、残りの１９９個のカウンタ値（０～１９８）が抽選結果の外れに対応する。つまり、普通図柄低確率当否テーブルでは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が０．５％（１／２００）に設定されている。そのため、モードＡでは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりになる確率が低く、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりになることでの電動サポート部材３６のサポートによる第２始動口３１５への遊技球の入賞に対する期待度が低い。なお、普通図柄低確率当否テーブルに基づく普通当たり抽選での抽選結果が当たりになる確率は、後述の普通図柄高確率当否テーブルに基づく抽選結果が当たりになる確率と明確な確率差があれば特に制限はなく、抽選結果が当たりになる確率が０％であってもよく、またモードＡでは普通図柄当たり抽選を行わないことも考えられる。また、モードＡでは、第１スルーゲート３１８を遊技球が通過した場合に普通図柄当たり抽選を行う一方で、第２スルーゲート３１９を遊技球が通過した場合には普通図柄当たり抽選を行わないようにすることも考えられる。

【００９５】
また、図１３（Ｂ）に示すように、モードＡでは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりである場合の電動サポート部材３６の作動時間が短い（例えば０．６秒）。そして、上述のように電動サポート部材３６の上方には、電動サポート部材３６の上方から流下する遊技球を振分装置３５（第２始動口３１５）から退避する方向に誘導する退避誘導釘３９３，３９４（図４及び図５（Ａ）参照）が設けられている。そのため、モードＡでは、上述ように普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりである場合であっても、右打ちにより遊技盤３１の右側を流下する遊技球については、電動サポート部材３６の作動時間が短いため、右打ちの場合には電動サポート部材３６によって第２始動口３１５への入賞をサポートさせることは困難である。このことに加え、上述の普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりになる確率が低いことで、モードＡでは、遊技者に有利な大当たり種別に振り分けられる第２始動口３１５への遊技球の入賞が殆ど期待できない。また、右打ちでは、電動サポート部材３６のサポートが期待できないだけでなく、振分装置３５への遊技球の導入も期待できない。そのため、モードＡでは、左打ちにより遊技盤３１の左側で遊技球を流下させ、振分装置３５に遊技球を導入させて第１始動口３１４Ｌ，３１４Ｒへの遊技球の入賞により大当たり抽選を受けることが奨励される。

【００９６】
このように、モードＡでは、左打ちが奨励され、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が低い上に、電動サポート部材３６の作動タイミングが遊技球の通過タイ

ミングとはズレているため、電動サポート部材３６のサポートによる第２始動口３１５への遊技球の入賞が殆ど期待できない。そのため、モードＡでは、大当たり抽選の殆どが第１始動口３１４Ｌ，３１４Ｒへの遊技球の入賞に対して行われ、モードＡでの大当たり種別は殆どが２Ｒ通常大当たり又は２Ｒ確変大当たりになる。その結果、モードＡからは、大当たり遊技の終了後にモードＢ又はモードＣに極めて移行しやすく、モードＤ及びモードＥには実質移行しない。

【００９７】

モードＢ（第４遊技状態）は、上述のように２Ｒ通常大当たり遊技の終了後に移行するモードであり（図１３（Ａ）参照）、モードＡよりも遊技者にとって有利なモード（遊技状態）である。

【００９８】

モードＢは、モードＡと同様に大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が低い大当たり低確率モードであり、大当たり抽選が低確率モード当否テーブル（図１２（Ａ）参照）に基づいて行われる。また、モードＢは、モードＡとは異なり、普通図柄の変動表示時間が非時短モードの通常変動表示時間（例えば３０秒）よりも短縮される短縮変動表示時間である時短モードであり、この時短モードは、最大で、特図遊技の実行回数が予め定められる上限数（例えば５０回）に到達するまで継続される。つまり、モードＢは、時短回数に上限が設けられる回数限定時短モードであるものの、時短モードであるためにモードＡよりも有利なモードである。ここで、短縮変動表示時間は、第１スルーゲート３１８を通過した遊技球が電動サポート部材３６のサポートによって第２始動口３１５に入賞できる時間に設定され、第１スルーゲート３１８と電動サポート部材３６との位置関係（距離等）、及び電動サポート部材３６の作動時間に応じて設定され、例えば０．００４秒～０．２秒程度とされる。なお、本実施形態では、図柄表示部３４１等の演出手段においてモードＢ（時短モード）であることを明示する演出を実行してもよい。この場合、確変であることの可能性を示唆するチャンスゾーンとして演出手段において演出を行ってもよい。なお、モードＢにおいて大当たり抽選での抽選結果が大当たりになることなく上限数の特図遊技が行われた場合にはモードＡに移行する。

【００９９】

さらに、モードＢは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が高い普通図柄高確率当否テーブルに基づいて普通図柄当たり抽選が行われ、この点においてもモードＡよりも有利なモードである。ここで、図１３（Ｄ）は、普通図柄高確率当否テーブルの一例を示す。図１３（Ｄ）に示す普通図柄高確率当否テーブルでは、普通図柄当たり乱数カウンタＣ４（図１１参照）のカウンタ値（乱数値）のうちの１９９個（０～１９８）が普通図柄当たり抽選での抽選結果の当たりに対応し、残りの１個（１９９）が抽選結果の外れに対応する。つまり、普通図柄高確率当否テーブルでは、普通図柄低確率当否テーブルとは当たりと外れのカウンタ値（乱数値）が反対であり、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が９９．５％（１９９／２００）に設定されている。そのため、モードＢでは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりであることによる電動サポート部材３６のサポートで第２始動口３１５へ遊技球が入賞することを期待できる。なお、普通図柄低確率当否テーブルに基づく普通当たり抽選での抽選結果が当たりになる確率は、９９．５％である必要はなく、他のパーセンテージであってもよい。また、モードＢでは、第１スルーゲート３１８を遊技球が通過した場合に普通図柄当たり抽選を行う一方で、第２スルーゲート３１９を遊技球が通過した場合には普通図柄当たり抽選を行わないようにすることも考えられる。また、モードＢでは、第１スルーゲート３１８を遊技球が通過した場合の普通図柄当たり抽選での当選確率を１００％としてもよく、また第１スルーゲート３１８を遊技球が通過した場合に普通図柄当たり抽選を行うことなく、電動サポート部材３６が短時間作動するようにしてもよい。この場合、モードＢでは、第１通路３５１と第２通路３５２とに交互に遊技球が振り分けられることで、左第１始動口３１４Ｌと第２始動口３１５との入球比率が５０％：５０％になる。

【０１００】

また、図１３（Ｂ）に示すように、モードＢでは、モードＡと同様に普通図柄当たり抽選に当選した場合の電動サポート部材３６の作動時間が短く（例えば０．６秒）、右打ちでの電動サポート部材３６のサポートによる第２始動口３１５への遊技球の入賞が期待できない。そのため、モードＢでは、モードＡと同様に左打ちが奨励される。

【０１０１】

このように、モードＢでは、電動サポート部材３６の作動時間が短いために右打ちではなく左打ちが奨励されるが、モードＡとは異なり、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が高いため、振分装置３５の第２通路３５２を通過する遊技球については、電動サポート部材３６のサポートによる第２始動口３１５への遊技球の入賞が期待できる。具体的には、上述のように振分装置３５に遊技球が導入された場合、遊技球が第１通路３５１と第２通路３５２とに交互に振り分けられる。第１通路３５１に振り分けられた遊技球は、左第１始動口３１４Ｌに入賞する。一方、第２通路３５２に振り分けられた遊技球は、第１スルーゲート３１８を通過する。このとき、モードＢでは、第１スルーゲート３１８を遊技球が通過することを契機として普通図柄当たり抽選が普図当たり普通図柄高確率当否テーブルに基づいて行われる。そのため、第２通路３５２に振り分けられて第１スルーゲート３１８を通過した遊技球は、高確率（本実施形態では９９．５％）で電動サポート部材３６のサポートを受けて第２始動口３１５に入賞する。なお、普通図柄当たり抽選での抽選結果が外れである場合、第２通路３５２に振り分けられた遊技球は、右第１始動口３１４Ｒに入賞する。

【０１０２】

そして、モードＢでは、大当たり抽選が、５０％の確率で左第１始動口３１４Ｌへの遊技球の入賞に対して、４９．７５％の確率で第２始動口３１５への遊技球の入賞に対して、０．２５％の確率で右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入賞に対して行われる。その結果、モードＢでの大当たりでは、約半数（５０．２５％）が２Ｒ通常大当たり又は２Ｒ確変大当たりとなり、これらの大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードＢ又はモードＣに移行する。また、モードＢでの大当たりでは、約半数（４９．７５％）が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりとなり、５Ｒ通常大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードＤに移行し、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードＥに移行する（図１３（Ａ）参照）。即ち、モードＢでは、電動サポート部材３６のサポートによって特図遊技のうちの約半数で第２始動口３１５への遊技球の入賞に対する大当たり抽選が受けられるため、獲得期待数の多い５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりに当選することが期待でき、これらの大当たりに対する大当たり遊技の終了後は後述するように電動サポート部材３６の作動時間が長いモードＤ及びモードＥに移行する。そのため、モードＢでは、モードＡとは異なり、遊技者とって有利な大当たりに当選する可能性があると共に、有利な大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードＢよりも有利なモードに移行するため、この点においてもモードＡに比べて遊技者とって有利なモード（遊技状態）である。

【０１０３】

モードＣ（第２遊技状態）は、上述のように２Ｒ確変大当たり遊技の終了後に移行するモードであり（図１３（Ａ）参照）、モードＡ及びモードＢよりも遊技者に有利なモード（遊技状態）である。モードＣは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が高い大当たり高確率モード（確変遊技状態）であり、大当たり抽選が高確率モード当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）に基づいて行われ、この点においてモードＡ及びモードＢよりも遊技者に有利なモード（遊技状態）である。また、モードＣは、モードＢと同様に時短モードであるが、モードＢとは異なり、時短モードが大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなるまで継続される。つまり、モードＣは、次回大当たりが保証される大当たり保証時短モードであり、この点においてもモードＢよりも有利なモード（遊技状態）である。なお、本実施形態では、モードＣ（高確率モード）であることが特図遊技や大当たり遊技に対する図柄表示部３４１等の演出手段での演出において明示されない。即ち、モードＣは、いわゆる潜伏確変モードである。もちろん、モードＣでは、高確率モードであること

を演出手段において明示してもよく、またモードＢと同様に時短モードであることを演出手段において明示し、確変であることの可能性を示唆するチャンスゾーンとして演出手段において演出を行ってもよい。

【０１０４】

さらに、モードＣは、モードＢと同様に、普通図柄当たり抽選が普通図柄高確率当否テーブルに基づいて行われるが、モードＡ及びモードＢと同様に、普通図柄当たり抽選に当選した場合の電動サポート部材３６の作動時間が短いことから（例えば０．６秒）、右打ちでの電動サポート部材３６のサポートによる第２始動口３１５への遊技球の入賞が期待できない。そのため、モードＣでも左打ちが奨励される。なお、モードＣでは、第１スルーゲート３１８を遊技球が通過した場合に普通図柄当たり抽選を行う一方で、第２スルーゲート３１９を遊技球が通過した場合には普通図柄当たり抽選を行わないようにすることも考えられる。また、モードＣでは、第１スルーゲート３１８を遊技球が通過した場合の普通図柄当たり抽選での当選確率を１００％としてもよく、また第１スルーゲート３１８を遊技球が通過した場合に普通図柄当たり抽選を行うことなく、電動サポート部材３６が短時間作動するようにしてもよい。この場合、モードＣでは、第１通路３５１と第２通路３５２とに交互に遊技球が振り分けられることで、左第１始動口３１４Ｌと第２始動口３１５との入球比率が５０％：５０％になる。

【０１０５】

このように、モードＣでは、モードＡ及びモードＢと同様に、電動サポート部材３６の作動時間が短いために左打ちが奨励されるが、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が高いため、振分装置３５の第２通路３５２を通過する遊技球については、電動サポート部材３６のサポートによる第２始動口３１５への遊技球の入賞が期待でき、この点においてもモードＡよりも有利なモード（遊技状態）である。そして、モードＣでは、モードＢと同様に、大当たり抽選が、５０％の確率で左第１始動口３１４Ｌへの遊技球の入賞に対して、４９．７５％の確率で第２始動口３１５への遊技球の入賞に対して、０．２５％の確率で右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入賞に対して行われる。そのため、モードＣでの大当たりで期待される大当たり種別及び大当たり遊技の終了後の移行先のモードは、モードＢと同様である。即ち、モードＣでは、モードＢと同様に、特図遊技のうちの約半数で第２始動口３１５への遊技球の入賞に対する大当たり抽選が受けられるため、獲得期待数の多い５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりに当選することが期待でき、これらの大当たりに対する大当たり遊技の終了後は後述するように電動サポート部材３６の作動時間が長いモードＤ及びモードＥに移行する。そのため、モードＣでは、モードＡとは異なり、またモードＢと同様に、遊技者とって有利な大当たりに当選する可能性がある。

【０１０６】

モードＤ（第４遊技状態）は、上述のように５Ｒ通常大当たり遊技の終了後に移行するモードであり（図１３（Ａ）参照）、モードＡ及びモードＢよりも遊技者にとって有利なモード（遊技状態）である。モードＤは、モードＡ及びモードＢと同様に大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が低い大当たり低確率モードであり、大当たり抽選が低確率モード当否テーブル（図１２（Ａ）参照）に基づいて行われる。また、モードＤは、モードＢと同様に回数限定時短モードであり、上限数の特図遊技が行われた場合にモードＡに移行する。さらに、モードＤは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が高い高確率当否テーブルに基づいて行われ、この点においてもモードＣと同様である。なお、モードＤでは、図柄表示部３４１等の演出手段での演出において時短モードであることが明示される。この場合、確変であることの可能性を示唆するチャンスゾーンとして演出手段において演出を行ってもよい。

【０１０７】

但し、モードＤは、モードＡ～モードＣとは異なり、普通図柄当たり抽選に当選した場合の電動サポート部材３６の作動時間が長く（例えば６秒）、この点においてモードＡ～モードＣよりも有利なモード（遊技状態）である。そして、モードＤでは、電動サポート

部材３６の作動時間が長いため、上述のように振分装置３５の右側領域を流下する遊技球や可変入賞口３１６ｂの下方のステージ３１０に落下した遊技球が電動サポート部材３６によって第２始動口３１５に誘導され得る。そのため、遊技盤３１の右側に配置された第２スルーゲート３１９に遊技球を通過させることで電動サポート部材３６を作動させるべく、右打ちが奨励される。また、モードＤでは、右打ちをした場合には振分装置３５へ遊技球が導入され難いため、殆ど第１始動口３１４Ｌ，３１４Ｒに遊技球が入賞することなく、高確率（略１００％）で第２始動口３１５に遊技球が入賞して大当たり抽選が行われる。そのため、モードＤでの大当たりは、高確率（略１００％）で５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりとなる。そして、大当たり種別が５Ｒ通常大当たりである場合、この大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードＤに移行し、大当たり種別が５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりである場合、これらの大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードＥに移行する（図１３（Ａ）参照）。即ち、モードＤでは、上述のようにモードＡ～モードＣとは異なり、電動サポート部材３６の作動時間が長く、専ら第２始動口３１５への遊技球の入賞に対して大当たり抽選を受けることができる。そのため、モードＤは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の大当たり種別が、遊技球の獲得期待数の多い５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかであり、これらの大当たりに対する大当たり遊技の終了後は電動サポート部材３６の作動時間が長いモードＤ又はモードＥに移行するため、これらの点でモードＡ～モードＣよりも有利なモード（遊技状態）である。

【０１０８】

モードＥ（第３遊技状態）は、上述のように５Ｒ確変大当たり遊技又は１６Ｒ確変大当たり遊技の終了後に移行するモードであり（図１３（Ａ）参照）、モードＡ～モードＥのうちも最も遊技者に有利なモードである。モードＥは、モードＣと同様に、大当り抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が高い大当たり高確率モード（確変遊技状態）であり、大当たり抽選が高確率モード当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）に基づいて行われると共に、次回大当たりが保証される大当たり保証時短モードでもある。なお、モードＥでは、図柄表示部３４１等の演出手段での演出において確変遊技状態（高確率モード）であることが明示される。

【０１０９】

但し、モードＥは、モードＣとは異なり、モードＤと同様に普通図柄当たり抽選に当選した場合の電動サポート部材３６の作動時間が長い（例えば６秒）。そのため、モードＥは、モードＤと同様に右打ちが奨励される。そして、モードＥでは、右打ちをした場合には振分装置３５へ遊技球が導入され難いため、殆ど第１始動口３１４Ｌ，３１４Ｒに遊技球が入賞することなく、高確率（略１００％）で第２始動口３１５に遊技球が入賞して大当たり抽選が行われる。そのため、モードＥでの大当たりで期待される大当たり種別及び大当たり遊技の終了後の移行先のモードは、モードＤと同様である。即ち、モードＥでは、専ら第２始動口３１５への遊技球の入賞に対して大当たり抽選が受けられるため、獲得期待数の多い５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかに高確率（略１００％）で当選する。

【０１１０】

なお、電動サポート部材３６は、一度の普通図柄当たり抽選での当たりに対して複数回作動することも考えられる。例えば、モードＤ及びモードＥにおいて、電動サポート部材３６を１．２秒間の作動させる動作を５回行うことで、電動サポート部材３６の合計作動時間を６秒とすることも考えられる。但し、先に説明した電動役物３６の１回の作動時間及び作動回数は例示であり、適宜変更可能である。もちろん、モードＤ及びモードＥでの電動サポート部材３６の作動時間も６秒に限らず、適宜変更可能である。また、モードＥにおいて５Ｒ通常大当たりのような通常大当たりに当選した場合には、モードＤではなく、非時短モードであるモードＡ、又は電動役物３６の作動時間が短いモードＢに移行するようにしてもよい。これらの場合、モードＤは省略される。

【０１１１】

ところで、従来の遊技機としては、電動サポート部材などの普通電動役物が高頻度かつ長時間作動することで第２始動口に入賞しやすい時短モードと、普通電動役物が低頻度かつ短作動する非時短モードとを有するものがある。この種の遊技機では、大当たり抽選確率が低い通常遊技状態では非時短モードとされ、大当たり抽選確率が高い確変遊技状態において時短モードされる。

【０１１２】

しかしながら、従来の遊技機は、時短モードにおける普通電動役物によるサポートを受けることができる可能性の理論確率は一定であり、時短モードにおける遊技性に乏しく、新規な遊技性を創出が困難である。

【０１１３】

これに対して、遊技機１０では、特図遊技状態として、モードＡ、モードＣ及びモードＥを含む。これらのモードＡ、モードＣ及びモードＥは、第１始動部と第２始動部との入球比率の期待値が異なる。具体的には、モードＡでは第１始動口３１４に対する入球比率が略１００％であり、モードＣでは第１始動部と第２始動部との入球比率が略５０％：５０％であり、モードＥでは第２始動口３１５に対する入球比率が略１００％である。そのため、遊技機１０によれば、第１始動部と第２始動部との入球比率の期待値が異なる３つモードＡ、モードＣ及びモードＥに基づいて、遊技性が向上された新規な遊技性を創出することが可能になる。

【０１１４】

例えば、本実施形態の遊技機１０は、ループ確変機であるが、従来のループ確変機では、第１始動口３１４に対する入球比率が略１００％のモードと、第２始動口３１５に対する入球比率が略１００％のモードとを有していたが、本実施形態の遊技機１０のモードＣのような第１始動口３１４と第２始動口３１５との入球比率が略５０％：５０％のモードを有するものではなかった。一方、多量の遊技価値が付与される大当たりに当選する最も遊技者に有利なモードＥへは、典型的にはモードＡでの初当たりによって高確率モードのモードＣに移行させ、このモードＣにおいて略５０％の確率の第２始動口３１５への入賞を契機とする大当たり抽選で大当たりを獲得する必要がある。即ち、遊技機１０では、モードＥに移行するまでにモードＣにおいて第２始動口３１５での大当たりを獲得するという段階を経る必要があり、最も有利なモードＥに移行させるために乗り越えるべき障壁を有するという新規な遊技性がループ確変機に付与される。これにより、遊技が単調となることを抑制しつつ遊技性及び興趣を向上させることができる。

【０１１５】

また、遊技機１０では、特図遊技状態として回数限定の時短モードであるモードＢ及びモードＤをさらに含むため、遊技性が向上された新規な遊技性を創出しやすくなる。具体的には、モードＥには、上述のように典型的には高確率モードのモードＣから移行されるが、低確率モードのモードＢ及びモードＤからも移行される。即ち、大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであることで移行されるモードＢ及びモードＤからもモードＥに移行される可能性がある。そして、モードＢ及びモードＤが低確率モードであるために、モードＣに比べて大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が低いため、モードＢ及びモードＤからモードＥに移行されるためには、モードＣからモードＥに移行される場合に比べてより高い障壁を乗り越える必要がある。また、モードＤは電動サポート部材３６の作動時間が長いのに対し、モードＢは電動サポート部材３６の作動時間が短いため、モードＢとモードＤとでは第２始動口３１５への入賞のし易さが異なるため、モードＢとモードとでモードＥに移行させるために乗り越えるべき障壁の高さが異なる。このように、特図遊技状態としてモードＢ及びモードＤを有することで、モードＥに移行させるために乗り越えるべき困難さの異なる複数の障壁（本実施形態では３種類の障壁）を有する遊技性がループ確変機に付与される。これにより、遊技が単調となることを抑制しつつ遊技性及び興趣をより向上させることができる。

【０１１６】

図１１の説明に戻り、リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１

ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。リーチ乱数カウンタＣ３は、定期的に更新され、遊技球が第１始動口３１４又は第２始動口３１５に入賞したタイミングで特図保留格納エリア４１２ｂに格納される。

【０１１７】

遊技機１０では、リーチ乱数カウンタＣ３によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部３４１での変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、ＲＯＭ４１１における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの３種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタＣ３の値が設定されている。ここで、リーチとは、図柄表示部３４１における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す主図柄の図柄組み合わせになりやすい状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部３４１における有効ライン上の３つの停止位置のうち２つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの１つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部３４１におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタ等の動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン２０の操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理等が実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部３４１における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【０１１８】

変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻される。具体的に、変動種別カウンタＣＳ１は、特図遊技演出として、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ等の大まかな変動種別を決定するものである。変動種別カウンタＣＳ１は、ＭＰＵ４１により図１７を参照して後述するメイン処理が１回実行されるごとに１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、変動種別カウンタＣＳ１の値は、遊技球が第１始動口３１４又は第２始動口３１５に入賞したタイミングで特図保留格納エリア４１２ｂに格納される。

【０１１９】

そして、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１と予め設定された変動テーブルとに基づいて変動表示時間を示す変動パターンを決定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１の変動テーブル記憶エリアに、抽選結果に応じて予め記憶されている低確率モード大当たり変動テーブル、高確率モード大当たり変動テーブル、又は外れ変動テーブルを参照しつつ変動パターンの種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、現在の遊技状態が低確率モードであるか高確率モードであるかに応じて設けられていてもよく、モードＡ～モードＥごとに個別に設けられてもよい。

【０１２０】

そして、ＭＰＵ４１は、メイン表示部３７の第１特別図柄表示器３７１、第２特別図柄表示器３７２及び図柄表示部３４１による変動表示時間を示す変動パターンを特定すると、その変動パターン及び大当たり抽選での抽選結果を示す変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する。これにより、音声ランプ制御装置５は、変動パターンコマンドに基づいて、変動パターン（変動表示時間）及び抽選結果を判断することが可能であり、その変動パターン及び抽選結果に基づいて、図柄表示部３４１で表示される変動種別及び演出種別等の変動態様の詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置５は、決定した変動態様の詳細に基づいて図柄表示部３４１に変動表示を実行させ、スピーカ２６から変動表示に合わせて音声を再生し、電飾部２７を点灯、点滅、消灯させる。

【０１２１】

従って、遊技機１０では、主制御装置４のＭＰＵ４１は、図柄表示部３４１における変動表示について、変動種別カウンタＣＳ１及び変動テーブルに基づいて変動パターン（変

動表示時間）を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機１０のＭＰＵ４１が８ビットマイコンで構成される場合であっても、そのＭＰＵ４１により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部３４１に表示される変動態様の詳細は音声ランプ制御装置５で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【０１２２】

普通図柄当たり乱数カウンタＣ４は、電動サポート部材３６を所定時間作動させるか否かの普通図柄当たり抽選に使用するものであり、例えば０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に０に戻されるループカウンタである。普通図柄当たり乱数カウンタＣ４は、後述の図１４の主タイマ割込処理でのステップＳ１００３において定期的に更新され、スルーゲート３１８，３１９を遊技球が通過したタイミングでカウンタ値（乱数値）が取得され、このカウンタ値（乱数値）に基づいて、普通図柄当たり抽選が行われる。普通図柄当たり抽選は、スルーゲート３１８，３１９を遊技球が通過したタイミングで、普通図柄が変動表示されていないこと（普通図柄表示器３７３のＬＥＤランプ対が点滅していないこと）、大当たり遊技を実行していないこと、電動サポート部材３６が作動していないことを条件に、スルーゲート３１８，３１９を遊技球が通過するたびに行われる。即ち、遊技機１０では、普通図柄当たり抽選が大当たり抽選のように保留されることはない。一方、普通当たり抽選のために普通図柄当たり乱数カウンタＣ４のカウント値（乱数値）を取得した場合、普通図柄当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２のカウンタ値を普通図柄当たり乱数カウンタＣ４の初期値として設定する。

【０１２３】

特図保留格納エリア４１２ｂは、第１特図保留エリアＲＥ１、第２特図保留エリアＲＥ２、第３特図保留エリアＲＥ３、第４特図保留エリアＲＥ４、第５特図保留エリアＲＥ５、第６特図保留エリアＲＥ６、第７特図保留エリアＲＥ７、第８特図保留エリアＲＥ８、特図保留数記憶エリアＮＡ、及び特図実行エリアＡＥを含む。

【０１２４】

そして、第１始動口３１４又は第２始動口３１５に遊技球が入球した場合には、特図当否情報が第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８のいずれかに、第１始動口３１４に対する遊技球の入賞と第２始動口３１５に対する遊技球の入賞とで区別なく、入賞順に格納される。特図当否情報は、始動口３１４，３１５への遊技球の入賞時に取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値である数値情報と、第１始動口３１４への入賞に対するものであるか、第２始動口３１５への入賞に対するものであるかを区別できる始動口情報（特図情報）と、特図当否情報を取得したときのモード種別（モードＡ～モードＥ）に対するモード情報とを含む。

【０１２５】

なお、第１始動口３１４に対する入賞、及び第２始動口３１５に対する入賞のそれぞれに対応して、抽選用カウンタ４１２ａ（大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１等）が個別に設けられてもよい。

【０１２６】

このように、遊技機１０では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、及びリーチ乱数カウンタＣ３に加えて、変動種別カウンタＣＳ１が第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８のいずれかに格納される。第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８に格納されている特図当否情報に基づいて実行される特図遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、図柄表示部３４１で表示される図柄変動表示の変動パターン（変動表示時間）を事前に判断することが可能である。

【０１２７】

具体的に、始動口３１４，３１５に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第１特図保留エリアＲＥ１、第２特図保留エリアＲＥ２、第３特図保留エリアＲＥ３、第４特図保

留エリアＲＥ４、第５特図保留エリアＲＥ５、第６特図保留エリアＲＥ６、第７特図保留エリアＲＥ７、第８特図保留エリアＲＥ８の優先順位で空いている領域に格納される。特図保留数記憶エリアＮＡには、第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８のうち特図当否情報が記憶されている数が保留数Ｎとして格納される。即ち、遊技機１０では、第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８の最大保留数に対応する合計８つの記憶領域により、始動口３１４，３１５への遊技球の入賞履歴としての特図当否情報を入賞順に最大８つまで保留することが可能である。

【０１２８】

特図実行エリアＡＥは、メイン表示部３７及び図柄表示部３４１における図柄変動表示が開始される際に、第１特図保留エリアＲＥ１に格納された特図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、ＭＰＵ４１は、１回の第１特図遊技又は第２特図遊技の開始に際して、特図実行エリアＡＥに特図当否情報として記憶されている数値情報及びモード情報に基づいて大当たり抽選を行い、抽選結果が大当たりである場合には、特図当否情報として記憶されている始動口情報（特図情報）に基づいて大当たり種別の振分抽選を行う。また、第１特図保留エリアＲＥ１の特図当否情報が特図実行エリアＡＥに移動された場合、第２特図保留エリアＲＥ２～第８特図保留エリアＲＥ８の特図当否情報を、それぞれ優先順位が一つ高い第１特図保留エリアＲＥ１～第７特図保留エリアＲＥ７にシフトする。即ち、本実施形態の遊技機１０では、第１始動口３１４に対する遊技球の入賞と第２始動口３１５に対する遊技球の入賞とで区別なく入賞順に特図当否情報が第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８に記憶されると共に、第１始動口３１４に対する遊技球の入賞と第２始動口３１５に対する遊技球の入賞とで区別なく入賞順に特図当否情報が特図実行エリアＡＥにシフトされることで特図当否情報に対する特図遊技が実行される。このように、本実施形態の遊技機１０は、特図当否情報の保留及び保留消化（特図遊技の実行）に関して、いわゆるＭＡＸ８と称されるものである。

【０１２９】

普図乱数記憶エリア４１２ｃは、スルーゲート３１８，３１９を遊技球が通過した場合に、入球センサ３１８ａ，３１９ａによって遊技球の通過が検出されたタイミングでＭＰＵ４１によって取得される普通図柄当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値（乱数値）が記憶される記憶エリアである。普図乱数記憶エリア４１２ｃには、複数の普通図柄当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値（乱数値）が記憶されることはなく、スルーゲート３１８，３１９を遊技球が通過したタイミングで、普通図柄が変動表示されていないこと（普通図柄表示器３７３のＬＥＤランプ対が点滅していないこと）、大当たり遊技を実行していないこと、及び電動サポート部材３６が作動していないことを条件に、スルーゲート３１８，３１９を遊技球が通過するたびに普通図柄当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値（乱数値）が記憶される。即ち、遊技機１０では、普通図柄当たり抽選が大当たり抽選のように保留されることはない。また、普通図柄当たり乱数カウンタＣ４のカウント値（乱数値）を取得した場合、普通図柄当たり乱数値初期値カウンタＣＩＮ２のカウンタ値を普通図柄当たり乱数カウンタＣ４の初期値として設定する。

【０１３０】

［サブ制御ユニット３３２］

図１０に示すように、サブ制御ユニット３３２は、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６を備えており、主制御ユニット３３１から入力される制御信号に基づいて図柄表示部３４１における図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【０１３１】

［音声ランプ制御装置５］

音声ランプ制御装置５は、ＭＰＵ５１及び入出力Ｉ／Ｆ５２等を備える。ＭＰＵ５１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ５１には、ＲＯＭ５１１及びＲＡＭ５１２が内蔵されている。

【０１３２】

ＲＯＭ５１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶

部である。また、ＲＯＭ５１１には、特図遊技演出、大当たり遊技演出等で使用される音声、ランプ点滅パターン等の情報も記憶されている。ＲＡＭ５１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ５１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ５１２は、不揮発性の記憶部であってもよい。

【０１３３】

音声ランプ制御装置５は、ＲＯＭ５１１に記憶されている制御プログラムに従った処理をＭＰＵ５１によって実行することにより、主制御装置４から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて、表示制御装置６にコマンド（制御信号）を出力し、図柄表示部３４１の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置５は、図柄表示部３４１の表示に合わせてスピーカ２６からの音声出力、及び電飾部２７の点滅態様も制御する。例えば、ＭＰＵ５１は、遊技演出を実行する場合に、図柄表示部３４１での画像表示、スピーカ２６からの音声出力、及び電飾部２７の点滅態様を制御する。

【０１３４】

入出力Ｉ／Ｆ５２は、音声ランプ制御装置５に信号を入力し、音声ランプ制御装置５から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力Ｉ／Ｆ５２には、主制御装置４及び表示制御装置６が接続されている。そして、主制御装置４から音声ランプ制御装置５には、変動パターンコマンド、保留コマンド、シフトコマンド等のコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置５は、表示制御装置６に表示変動パターンコマンド等を出力する。なお、表示制御装置６が、主制御装置４からのコマンドを受信し、そのコマンドを音声ランプ制御装置５に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット３３２が、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。

【０１３５】

また、入出力Ｉ／Ｆ５２には、スピーカ２６、電飾部２７、及びモータードライバ３９ｃが接続されている。そして、音声ランプ制御装置５では、ＭＰＵ５１が、主制御装置４から入力されるコマンドに基づいて、スピーカ２６からの音声出力、電飾部２７の点滅態様等を制御することが可能である。さらに、入出力Ｉ／Ｆ５２には、操作スイッチ２０ａが接続されている。これにより、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０に対して操作が行われたことを検出し、その検出結果に基づいて、図柄表示部３４１で実行される遊技演出、スピーカ２６からの音声出力、電飾部２７の点滅態様等を制御することも可能である。

【０１３６】

ＭＰＵ５１は、主制御装置４から入力される変動パターンコマンド、保留コマンド、シフトコマンド等のコマンドに基づいて所定の演算処理を実行する。

【０１３７】

具体的に、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドが入力された場合に、例えば変動パターンコマンドに基づいて変動パターン、演出種別を決定し、その変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に送信し、図柄表示部３４１における主図柄の変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部３４１では、変動パターンコマンドが大当たり抽選で抽選結果が外れを示すものである場合には外れに対応する主図柄の組み合わせが表示される。一方、変動パターンコマンドが大当たり抽選で抽選結果が大当たりを示す場合には大当たり種別に応じた主図柄の組み合わせが表示され。なお、ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドに大当たり種別に関する情報が含まれている場合、この大当たり種別に関する情報をＲＡＭ５１２に記憶し、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合に大当たり遊技演出を決定する際にＲＡＭ５１２に記憶された大当たり種別に関する情報を参照する。

【０１３８】

［表示制御装置６］

表示制御装置６は、音声ランプ制御装置５から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて図柄表示部３４１の表示を制御する。具体的に、表示制御装置６は、音声ランプ制御

装置５から入力される表示変動パターンコマンド等に基づいて図柄表示部３４１の表示を制御することにより主図柄の変動表示、及び演出表示を実行する。

【０１３９】

表示制御装置６は、ＭＰＵ６１及び入出力Ｉ／Ｆ６２等を備え、入出力Ｉ／Ｆ６２には音声ランプ制御装置５及び図柄表示部３４１が接続されている。なお、音声ランプ制御装置５及び表示制御装置６の間は双方向通信可能であってよい。

【０１４０】

ＭＰＵ６１は、１チップマイコンとして構成された演算装置であり、ＭＰＵ６１には、ＲＯＭ６１１及びＲＡＭ６１２が内蔵されている。また、表示制御装置６には、時間を計時するタイマ回路、割込を受け付ける割込回路等の他の回路も内蔵されている。ＭＰＵ６１は、ＲＯＭ６１１等に記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、表示制御装置６で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【０１４１】

ＲＯＭ６１１には、制御プログラムの他、図柄表示部３４１の図柄変動表示で用いられる主図柄等の変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像、大当たり遊技演出で用いられるオープニング演出画像、開閉実行演出画像、エンディング演出画像等の画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部３４１に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。また、ＲＯＭ６１１には、変動表示パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、表示スケジュールには、使用する画像の種類や表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置６では、ＭＰＵ６１が、変動表示パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って画像を図柄表示部３４１に表示させることにより主図柄の変動表示及び演出表示が実現される。

【０１４２】

ＲＡＭ６１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ６１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ６１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【０１４３】

［払出制御装置７］

払出制御装置７には、ＭＰＵ７１及び入出力Ｉ／Ｆ７２等が搭載されている。ＭＰＵ７１は、１チップマイコンとして構成された演算装置である。また、ＭＰＵ７１には、ＲＯＭ７１１及びＲＡＭ７１２が内蔵されている。

【０１４４】

ＲＯＭ７１１は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ＲＡＭ７１２は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、ＭＰＵ７１によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、ＲＡＭ７１２は不揮発性の記憶部であってもよい。

【０１４５】

入出力Ｉ／Ｆ７２は、払出制御装置７に信号を入力し、払出制御装置７から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力Ｉ／Ｆ７２には、払出装置１３２及び球貸装置１００が接続されている。

【０１４６】

払出装置１３２は、前述したように、タンク１３１から上皿２３に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーター等の駆動部１３２ａと、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ１３２ｂとを備える。払出制御装置７は、払出センサ１３２ｂによる検出結果に基づいて駆動部１３２ａを制御することにより任意の数の遊技球を払い出す。

【０１４７】

球貸装置１００は、遊技機１０と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置１００は、遊技機１０の前面枠１１に設けられている不図示の球貸操作装置の操作に応じて、球

貸装置１００に挿入されているカード等の記録媒体に記憶されている金額の範囲内で予め設定された金額に相当する数の遊技球を払い出して遊技者に貸し出すことが可能である。具体的には、球貸装置１００から払出制御装置７に、所定数の遊技球を払い出す旨の制御信号が入力されることにより、ＭＰＵ７１により払出装置１３２が制御されて所定数の遊技球が払い出される。なお、記録媒体はカードに限らず、例えばＩＣチップを内蔵するコイン型、スティック型の記憶媒体であってもよい。また、球貸装置１００は、現金の挿入によりその現金に応じた所定数の遊技球を貸し出すことが可能なものであってもよい。

【０１４８】

［発射制御装置８］

発射制御装置８は、遊技球発射機構３２の駆動を制御する発射制御ＩＣ８１を備える。具体的に、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２が回転操作されている間、遊技球発射機構３２の球送り装置３２２を駆動させることにより、上皿２３に貯留されている遊技球を発射レール３２１上に供給させる。そして、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構３２のソレノイド３２３を駆動させることにより、発射レール３２１上の遊技球を遊技盤３１に向けて発射させる。このとき、発射制御ＩＣ８１は、予め設定された周期（例えば０．６ｓｅｃ）でＯＮ／ＯＦＦが切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置３２２及びソレノイド３２３を駆動させる。これにより、遊技機１０では、０．６ｓｅｃごとに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

【０１４９】

また、発射ハンドル２２には、遊技者による回転操作量を検出するための可変抵抗が設けられており、発射ハンドル２２の回転操作量に応じて電圧が発射制御ＩＣ８１に入力される。これにより、発射制御ＩＣ８１は、発射ハンドル２２の回転操作量に応じて入力される電圧値に基づいて、発射ハンドル２２の回転操作量が多いほど遊技球発射機構３２からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド３２３への印加電圧を調整する。

【０１５０】

さらに、発射ハンドル２２には、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることを検出するためのタッチセンサ２１ａ、及び遊技者が任意に遊技球の発射を停止させるための操作を行う球止めスイッチ２１ｂが設けられている。発射制御ＩＣ８１は、タッチセンサ２１ａ及び球止めスイッチ２１ｂを用いて、タッチセンサ２１ａにより遊技者が発射ハンドル２２に触れていないことを検出した場合、又は球止めスイッチ２１ｂが遊技者によって操作されていることを検出した場合に、遊技球発射機構３２による遊技球の発射を停止させる。これにより、例えば発射ハンドル２２が回転操作された状態で固定され、遊技者が発射ハンドル２２に触れていない状況における遊技が防止される。また、遊技者は、発射ハンドル２２を回転操作したまま親指等で球止めスイッチ２１ｂを任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。

【０１５１】

［電源制御装置９］

電源制御装置９は、種々のセンサ、駆動部等を駆動するための＋１２Ｖ電圧、制御装置で使用されるロジック用の＋５Ｖ電圧等を生成する。そして、電源制御装置９は、生成した＋１２Ｖ又は＋５Ｖの電圧を、主制御装置４、音声ランプ制御装置５、表示制御装置６、払出制御装置７、発射制御装置８等に供給する。

【０１５２】

なお、電源制御装置９には、遊技機１０の電源をＯＮ／ＯＦＦするための電源スイッチ９０、遊技機１０を初期状態に戻す際に操作されるＲＡＭ消去スイッチ９１が設けられている。遊技機１０は、ＲＡＭ消去スイッチ９１がＯＮの状態で電源スイッチ９０が操作されて電源が投入された場合に初期化される。

【０１５３】

また、電源制御装置９には、電源設備から供給される電力により充電される充電手段としてコンデンサ及び二次電池が設けられている。これにより、遊技機１０では、電源設備

からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置に設けられたＲＡＭの情報が、前記コンデンサから放電される電力によって所定期間保持される。また、遊技機１０では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置が、二次電池から放電される電力により所定期間の間は駆動可能である。

【０１５４】

さらに、電源制御装置９は、電力供給が遮断されたと判断した場合に、主制御装置４、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７等に停電信号を入力する。例えば、電源制御装置９は、電源設備から供給される電力に基づいて予め設定された２４Ｖの直流電圧を出力する場合、その直流電圧が予め設定された２２Ｖ未満に達した場合に停電状態であると判断する。なお、主制御装置４、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７等は、電源制御装置９から停電信号を受信すると、実行中の制御を中断して所定のＮＭＩ割込処理を実行する。

【０１５５】

［主制御装置４の処理］

次に、図１４～図２４を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機１０において、ＭＰＵ４１は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるＮＭＩ割込処理等を実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、ＮＭＩ割込処理等については説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。

【０１５６】

［主制御装置４の主タイマ割込処理］

ここで、図１４は、主制御装置４のＭＰＵ４１により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば２ｍｓｅｃごとに実行される。

【０１５７】

＜ステップＳ１００１＞

まず、ステップＳ１００１では、ＭＰＵ４１は、主制御装置４に接続されているセンサ又はスイッチの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ３１３ａ，３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，３１５ａ，３１６ａ，３１８ａ，３１９ａ等の検出状態を判断する。このとき、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ，３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，３１５ａ，３１６ａ，３１８ａ，３１９ａのいずれかによって遊技球の通過が検出された場合には、その情報を入賞検知情報としてＲＡＭ４１２に保存する。

【０１５８】

＜ステップＳ１００２＞

ステップＳ１００２では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通図柄当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通図柄当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にする。

【０１５９】

＜ステップＳ１００３＞

ステップＳ１００３では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び普通図柄当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、及び普通図柄当たり乱数カウンタＣ４でのカウンタ値にそれぞれ１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にする。

【０１６０】

＜ステップＳ１００４及びＳ１００５＞

ＭＰＵ４１は、第１始動口３１４又は第２始動口３１５への入賞に伴う始動入賞処理を

実行し（ステップＳ１００４）、発射制御処理を実行する（ステップＳ１００５）。なお、始動入賞処理の詳細は、図１５を参照して後述する。

【０１６１】

発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていることがタッチセンサ２１ａにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ２１ｂが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。一方、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル２２に触れていないことがタッチセンサ２１ａにより検出されている場合、又は球止めスイッチ２１ｂが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。ＭＰＵ４１は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置８に対して遊技球の発射指示をする。

【０１６２】

＜ステップＳ１００６＞

ステップＳ１００６では、ＭＰＵ４１は、スルーゲート処理を実行する。スルーゲート処理では、ＭＰＵ４１は、スルーゲート３１８，３１９を遊技球が通過したか否かの監視を行い、スルーゲート３１８，３１９を遊技球が通過した場合に、ＲＡＭ４１２の普図乱数記憶エリア４１２ｃに格納された情報の更新を行う。なお、スルーゲート処理の詳細は、図１６を参照して後述する。

【０１６３】

［始動入賞処理］

ここで、図１５を参照しつつ、図１４のステップＳ１００４でＭＰＵ４１により実行される始動入賞処理を説明する。

【０１６４】

＜ステップＳ１１０１＞

まず、ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，３１５ａでの検出結果に基づいて、始動口３１４，３１５に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、遊技球が始動口３１４，３１５に入賞したと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１１０２に移行し、遊技球が始動口３１４，３１５に入賞していないと判断すると（ステップＳ１１０１：Ｎｏ）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図１４のステップＳ１００５に移行する。

【０１６５】

＜ステップＳ１１０２及びＳ１１０３＞

ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の特図保留数記憶エリアＮＡに記憶されている保留数Ｎが最大保留数（本実施形態では８）であるか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、保留数Ｎが最大保留数であれば（ステップＳ１１０２：Ｙｅｓ）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図１４のステップＳ１００５に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、保留数Ｎが最大保留数でなければ（ステップＳ１１０２：Ｎｏ）、保留数Ｎに１を加算する（ステップＳ１１０３）。

【０１６６】

＜ステップＳ１１０４＞

ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４１は、特図当否情報をＲＡＭ４１２における特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８のうちの優先順位の高い空き保留エリアに格納する。具体的には、ＭＰＵ４１は、図１４のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３と、後述の図１７のメイン処理におけるステップＳ１３０２で更新される変動種別カウンタＣＳ１とのカウンタ値を取得し、それらのカウンタ値（数値情報）をＲＡＭ４１２における第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８のうちの優先順位の高い空き保留エリアに特図当否情報として格納する。また、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１４Ｌａ，３１４Ｒａ，３１５ａでの検出結果に基づいて、今回の始動入賞が左第１始動口３１４Ｌ、右第１始動口３１４Ｒ及び第２始動口３１５のいずれに対するものであるかを特定すると共に、特定した始動口３１４，３１５に対する始動口情報を、

特図当否情報として第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８に格納する。さらに、ＭＰＵ４１は、数値情報を取得した保留遊技での遊技状態（モードＡ～モードＥ）を後述の図２３及び図２４の遊技状態移行処理のステップＳ１９１２、Ｓ１９１９、Ｓ１９２３、Ｓ１９２８及びＳ１９３１でオンに設定されるモード種別フラグ（モードＡフラグ～モードＥフラグ）に基づいてモードを特定すると共に、特定されたモードに対するモード情報を、特図当否情報として第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８に格納する。

【０１６７】

＜ステップＳ１１０５＞

ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１１０４で取得された特図当否情報が後述の図２２の特図変動開始処理のＳ１８０２又はＳ１８０３における大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて保留コマンドを設定する保留コマンド設定処理を実行する。なお、ステップＳ１１０５での処理が終了した場合、当該始動入賞処理を終了し、処理を図１４のステップＳ１００５に移行する。

【０１６８】

［スルーゲート処理］

ここで、図１６を参照しつつ、図１４のステップＳ１００６でＭＰＵ４１により実行されるスルーゲート処理を説明する。スルーゲート処理では、スルーゲート３１８，３１９を遊技球が通過したか否かの監視を行い、スルーゲート３１８，３１９を遊技球が通過した場合に、ＲＡＭ４１２の普図乱数記憶エリア４１２ｃに普通図柄当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値（乱数値）の記憶を行う。

【０１６９】

＜ステップＳ１２０１＞

まず、ステップＳ１２０１では、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１７ａ、３１８ａの検知結果に基づいて、スルーゲート３１８，３１９を遊技球が通過したか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、遊技球がスルーゲート３１８，３１９を通過したと判断した場合（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１２０２に移行し、遊技球がスルーゲート３１８，３１９を通過していないと判断した場合（Ｓ１２０１：Ｎｏ）、当該スルーゲート処理を終了する。

【０１７０】

＜ステップＳ１２０２＞

ステップＳ１２０２では、ＭＰＵ４１は、後述の図１８の普通図柄制御処理のステップＳ１４１２でオンに設定される普図変動表示中フラグに基づいて、普通図柄が変動表示中（普通図柄表示器３７３のＬＥＤランプ対が点滅中）であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中であると判断した場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示中には普通図柄当たり抽選を実行せず、電動サポート部材３６の作動を開始することもない。一方、ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動表示中でないと判断した場合（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１２０３に移行する。

【０１７１】

＜ステップＳ１２０３＞

ステップＳ１２０３では、ＭＰＵ４１は、後述の図１９の普通電動役物制御処理のステップＳ１５０８でオンに設定される電動役物作動中フラグに基づいて、電動サポート部材３６が作動中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動サポート部材３６が作動中であると判断した場合（Ｓ１２０３：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、電動サポート部材３６が作動中には普通図柄当たり抽選を実行しない。一方、ＭＰＵ４１は、電動サポート部材３６が作動中でないと判断した場合（Ｓ１２０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１２０４に移行する。

【０１７２】

＜ステップＳ１２０４＞
　ステップＳ１２０４では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中であるか否かを判断する。大当たり遊技中であるか否かは、例えば図２３の遊技状態移行処理のステップＳ１９０７でオンに設定される大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かに基づいて判断する。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中であると判断した場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、当該スルーゲート処理を終了する。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中には普通図柄当たり抽選を実行せず、電動サポート部材３６の作動を開始することもない。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技中でないと判断した場合（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ１２０５に移行する。
【０１７３】
　なお、本実施形態では、大当たり遊技中での普通図柄当たり抽選及び電動サポート部材３６の作動を停止しているが、大当たり遊技のうちの開閉実行モードにおいてのみ普通図柄当たり抽選及び電動サポート部材３６の作動を停止してもよく、またオープニング及び開閉実行モードにおいて普通図柄当たり抽選及び電動サポート部材３６の作動を停止してもよい。即ち、エンディングでは、普通図柄当たり抽選及び電動サポート部材３６の作動を行うようにしてもよい。
【０１７４】
＜ステップＳ１２０５及びＳ１２０６＞
　普通図柄が変動表示中でなく（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、電動サポート部材３６が作動中でなく（Ｓ１２０３：Ｎｏ）、かつ大当たり遊技中でもない場合（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、普通図柄当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値（乱数値）を取得し（ステップＳ１２０５）、このカウンタ値（乱数値）を普図乱数記憶エリア４１２ｃに記憶し（ステップＳ１２０６）、当該スルーゲート処理を終了する。即ち、普通図柄が変動表示中でなく、電動サポート部材３６が作動中でなく、かつ大当たり遊技中でもないことを条件に、電動サポート部材３６を作動させるか否か決定する普通図柄当たり抽選を行うための乱数値を取得し、その乱数値を記憶する。
【０１７５】
［主制御装置４のメイン処理］
　次に、図１７を参照しつつ、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では変動遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップＳ１３０１～Ｓ１３０８の処理が、例えば４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、ステップＳ１３０９～Ｓ１３１１のカウンタ更新処理がステップＳ１３０１～Ｓ１３０８の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。
【０１７６】
＜ステップＳ１３０１＞
　まず、ステップＳ１３０１では、ＭＰＵ４１は、図１４の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンド等の出力データをサブ制御ユニット３３２や周辺制御ユニット１４０等の制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、ＲＡＭ４１２において変動パターンコマンド、保留コマンド、シフトコマンド等のコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置５にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップＳ１３０３の賞球コマンド設定処理においてＲＡＭ４１２に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置７に対して送信する。
【０１７７】
＜ステップＳ１３０２＞
　ステップＳ１３０２では、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にする。
【０１７８】
＜ステップＳ１３０３＞

ステップＳ１３０３では、ＭＰＵ４１は、払出制御装置７及びサブ制御ユニット３３２に出力する賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。具体的に、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口３１３、可変入賞口３１６ｂ等に入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。また、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２に記憶されている入賞検知情報に基づいて、可変入賞口３１６ｂに入賞が発生していると判断した場合、可変入賞口入賞コマンドをＲＡＭ４１２に設定する。この可変入賞口入賞コマンドは、当該メイン処理のステップＳ１３０１の外部出力処理において音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、大当たり遊技において、図柄表示部３４１に遊技球の払い出し数の表示（出玉表示）を行わせることができる。

【０１７９】

＜ステップＳ１３０４＞

ステップＳ１３０４では、ＭＰＵ４１は、普通図柄制御処理を実行する。普通図柄制御処理では、ＭＰＵ４１は、普図乱数記憶エリア４１２ｃに記憶されている普通図柄当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値（乱数値）に基づいて、電動サポート部材３６を作動させるか否かの普通図柄当たり抽選を行う。なお、普通図柄制御処理の詳細は、図１８を参照して後述する。

【０１８０】

＜ステップＳ１３０５＞

ステップＳ１３０５では、ＭＰＵ４１は、普通電動役物制御処理を実行する。普通電動役物制御処理では、ＭＰＵ４１は、特図遊技状態のモード種別（モードＡ～モードＥ）に応じた作動時間だけ電動サポート部材３６を作動させる処理を実行する。なお、普通電動役物制御処理の詳細は、図１９を参照して後述する。

【０１８１】

＜ステップＳ１３０６＞

ステップＳ１３０６では、ＭＰＵ４１は、変動遊技における遊技を制御するための特図遊技制御処理を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については後述するが、特図遊技制御処理では、前述の大当たり抽選が実行され、図柄表示部３４１による図柄変動表示に必要な変動パターンコマンドが設定される。このとき、ＭＰＵ４１は、図１４の主タイマ割込処理のステップＳ１００３で更新される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、並びにステップＳ１３０２及びＳ１３１１で更新される変動種別カウンタＣＳ１の各値に基づいて、変動表示時間及び大当たり抽選の抽選結果を示す変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定すると共に、メイン表示部３７の第１特別図柄表示器３７１及び第２特別図柄表示器３７２の変動表示及び停止表示の制御を行う。

【０１８２】

＜ステップＳ１３０７＞

ステップＳ１３０７では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技における遊技の進行を制御するための大当たり遊技制御処理を実行する。大当たり遊技制御処理では、開閉扉３１６ｃの開閉を制御する開閉実行モードを実行する。この開閉実行モードでは、可変入賞口３１６ｂへの遊技球の入球が可能なラウンド遊技が、大当たり種別に応じて複数回実行される。これにより、遊技者は、大当たり遊技において多くの遊技球の獲得が可能になる。また、大当たり遊技制御処理では、大当たり遊技の開始時（オープニングの開始時）、開閉実行モードの開始時、開閉実行モードの終了時（エンディングの開始時）、大当たり遊技の終了時（エンディングの終了時）等に各種のフラグ及びコマンドを設定する。例えば、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の進行に応じて、大当たり遊技開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、開閉実行モード終了コマンド等のコマンドをＲＡＭ４１２にセットし、大当たり遊技開始フラグ、大当たり遊技終了フラグ、開閉実行モード開始フラグ、開閉実行モード終了フラグ等のフラグのオンオフを制御する。

【０１８３】
＜ステップＳ１３０８＞
ステップＳ１３０８では、ＭＰＵ４１は、後述の図２２の特図変動開始処理におけるステップＳ１８０４での大当たり抽選の判断結果などに基づいて、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、ＭＰＵ４１は、所定の条件を満たす場合に遊技状態を大当たり遊技状態、及びモードＡ～モードＥに移行させる。なお、遊技状態移行処理の詳細は、図２３及び図２４を参照して後述する。
【０１８４】
＜ステップＳ１３０９＞
ステップＳ１３０９では、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングであるか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判断する。ここで、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングであると判断した場合（ステップＳ１３０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１３０１に移行させ、前述したＳ１３０１以降の各処理を実行する。一方、ＭＰＵ４１は、次のメイン処理の実行タイミングでないと判断した場合（ステップＳ１３０９：Ｎｏ）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングであると判断するまで（ステップＳ１３０９：Ｙｅｓ）、ステップＳ１３０９～Ｓ１３１１を繰り返し実行する。
【０１８５】
＜ステップＳ１３１０＞
ステップＳ１３１０では、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通図柄当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２を更新する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ１及び普通図柄当たり乱数初期値カウンタＣＩＮ２でのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にする。
【０１８６】
＜ステップＳ１３１１＞
ステップＳ１３１１では、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１を更新する。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１でのカウンタ値に１を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を０にする。そして、ＭＰＵ４１は、変動種別カウンタＣＳ１を更新した後、処理をステップＳ１３０９に戻す。
【０１８７】
［普通図柄制御処理］
ここで、図１８は、図１７のメイン処理でのステップＳ１３０４において実行される普通図柄制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普通図柄制御処理では、ＭＰＵ４１は、普図乱数記憶エリア４１２ｃに格納されている普通当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値（乱数値）に基づいて、電動役物３６を作動させるか否かの普通図柄当たり抽選を行うと共に、普通図柄の変動表示を制御する。
【０１８８】
＜ステップＳ１４０１及びＳ１４０２＞
まず、ステップＳ１４０１では、ＭＰＵ４１は、普図乱数記憶エリア４１２ｃに普通当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値（乱数値）が記憶されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、電動サポート部材３６を作動させるか否かの普通図柄当たり抽選を行うか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、普図乱数記憶エリア４１２ｃに普通当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値（乱数値）が記憶されている場合（ステップＳ１４０１：Ｙｅｓ）、普図乱数記憶エリア４１２ｃに記憶されたカウンタ値（乱数値）を消去し（ステップＳ１４０２）、処理をステップＳ１４０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図乱数記憶エリア４１２ｃに普通当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値（乱数値）が記憶されていない場合（ステップＳ１４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４１３に移行する。
【０１８９】

＜ステップＳ１４０３＞
　ステップＳ１４０３では、ＭＰＵ４１は、モード種別がモードＡであるか否か、即ち普通図柄当たり抽選を普通図柄低確率当否テーブル（図１３（Ｃ）参照）に基づいて行うか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、モード種別がモードＡであると判断した場合（ステップＳ１４０３：Ｙｅｓ）、即ち普通図柄当たり抽選を普通図柄低確率当否テーブル（図１３（Ｃ）参照）に基づいて行うと判断した場合、処理をステップＳ１４０４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、モード種別がモードＡでないと判断した場合（ステップＳ１４０３：Ｎｏ）、即ちモードＢ～モードＥのいずれかであり、普通図柄当たり抽選を普通図柄高確率当否テーブル（図１３（Ｄ）参照）に基づいて行うと判断した場合、処理をステップＳ１４０７に移行する。
【０１９０】
＜ステップＳ１４０４～Ｓ１４０６＞
　モード種別がモードＡであると判断した場合（ステップＳ１４０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、普通図柄変動表示カウンタに非時短モードのカウンタ値を設定する（ステップＳ１４０４）。このカウンタ値は、非時短モードでの普通図柄の変動表示時間を規定するものであり、例えば３０秒に対応する値として設定される。そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄低確率当否テーブル（図１３（Ｃ）参照）に基づいて普通図柄当たり抽選を行い（ステップＳ１４０５）、抽選結果が当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１４０６）。具体的には、ＭＰＵ４１は、普図乱数記憶エリア４１２ｃに記憶されたカウンタ値（乱数）が１９９であるか否かによって抽選結果が当たりであるか否かを判断する。
【０１９１】
　ここで、ＭＰＵ４１は、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりであると判断した場合（ステップＳ１４０６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４１０に移行し、抽選結果が外れであると判断した場合（ステップＳ１４０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４１１に移行する。
【０１９２】
＜ステップＳ１４０７～Ｓ１４０９＞
　モード種別がモードＡでないと判断した場合（ステップＳ１４０３：Ｎｏ）、即ち遊技状態がモードＢ～モードＥのいずれかであると判断した場合、ＭＰＵ４１は、普通図柄変動表示カウンタに時短モードのカウンタ値を設定する（ステップＳ１４０７）。このカウンタ値は、時短モードでの普通図柄の変動表示時間を規定するものであり、第１スルーゲート３１８を通過した遊技球が電動サポート部材３６のサポートによって第２始動口３１５に入賞できる時間、例えば０．００４秒～０．２秒程度に設定される。そして、ＭＰＵ４１は、普通図柄高確率当否テーブル（図１３（Ｄ）参照）に基づいて普通図柄当たり抽選を行い（ステップＳ１４０８）、抽選結果が当たりであるか否かを判断する（ステップＳ１４０９）。具体的には、ＭＰＵ４１は、普図乱数記憶エリア４１２ｃに記憶されたカウンタ値（乱数）が０～１９８であるか否かによって抽選結果が当たりであるか否かを判断する。
【０１９３】
　ここで、ＭＰＵ４１は、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりであると判断した場合（ステップＳ１４０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４１０に移行し、抽選結果が外れであると判断した場合（ステップＳ１４０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４１１に移行する。
【０１９４】
＜ステップＳ１４１０＞
　普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりであると判断した場合（ステップＳ１４０６又はステップＳ１４０９でＹｅｓ）、ＭＰＵ４１は、抽選結果が当たりであることを示す普図当たりフラグをオンに設定する（ステップＳ１４１０）。普図当たりフラグは、後述の図１９の普通電動役物制御処理のステップＳ１５０３において、電動サポート部材３６を作動させるか否かを判断するために参照される。

【０１９５】
＜ステップＳ１４１１及びＳ１４１２＞
ステップＳ１４１１では、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示（普通図柄表示器３７３のＬＥＤランプ対の点滅）を開始し、さらに普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップＳ１４１２）、当該普通図柄制御処理を終了する。ここで開始された普通図柄変動表示は、ステップＳ１４０４又はステップＳ１４０７で設定された普通図柄の変動表示時間カウンタのカウンタ値が０になった場合、即ちモード種別に応じて設定される普通図柄の変動表示時間の経過後に、後述のステップＳ１４１５において停止表示される。
【０１９６】
＜ステップＳ１４１３＞
普図乱数記憶エリア４１２ｃに普通当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値（乱数値）が記憶されていない場合（ステップＳ１４０１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１４０４又はステップＳ１４０７で設定される普通図柄の変動表示時間カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１４１３）。変動表示時間カウンタの値が０である場合（ステップＳ１４１３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４１４に移行し、変動表示時間カウンタの値が０でない場合（ステップＳ１４１３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１４１８に移行する。
【０１９７】
＜ステップＳ１４１４＞
普通図柄の変動表示時間カウンタのカウンタ値が０であると判断した場合（ステップＳ１４１３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１４１４）。普図変動表示中フラグは、普通図柄が変動中であるか否かを示すものであり、ステップＳ１４１２でオンに設定される。換言すれば、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示時間カウンタのカウンタ値が０である場合に（ステップＳ１４１４：Ｙｅｓ）、普図変動表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、普通図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、普図変動表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１４１４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１４１５に移行し、普図変動表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１４１４：Ｎｏ）、当該普通図制御処理を終了する。
【０１９８】
＜ステップＳ１４１５～Ｓ１４１７＞
普通図柄の変動カウンタのカウンタ値が０で（ステップＳ１４１３：Ｙｅｓ）、普図変動表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１４１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の停止表示タイミングであるので、ＭＰＵ４１は、普通図柄表示器３７３のＬＥＤランプ対を点灯又は消灯させることで普通図柄を停止表示させる（ステップＳ１４１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１４０５又はＳ１４０８における普通図柄当たり抽選での抽選結果を普通図柄の停止表示図柄によって明示する。また、ＭＰＵ４１は、普通図柄が変動中であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１４１６）、普図変動停止フラグをオンに設定する（ステップＳ１４１７）。普図変動停止フラグは、普通図柄の変動表示が停止されたことを示すフラグであり、後述の普通電動役物制御処理のステップＳ１５０１において、電動サポート部材３６を作動させるタイミングであるか否かを判断するために参照される。
【０１９９】
＜ステップＳ１４１８＞
普通図柄の変動カウンタのカウンタ値が０でない場合（ステップＳ１４１３：Ｎｏ）、普通図柄の停止表示タイミングではないので、ＭＰＵ４１は、普通図柄の変動表示時間カウンタのカウンタ値を１減算し、当該普通図柄制御処理を終了する。
【０２００】
［普通電動役物制御処理］
ここで、図１９は、図１７のメイン処理でのステップＳ１３０５において実行される普

通電動役物制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普通電動役物制御処理では、ＭＰＵ４１は、モード種別（モードＡ～Ｅ）に応じた作動時間だけ普通電動役物としての電動サポート部材３６を作動させる処理を実行する。

【０２０１】

＜ステップＳ１５０１＞

まず、ステップＳ１５０１では、ＭＰＵ４１は、図１８の普通図柄制御処理のステップＳ１４１７でオンに設定される普図変動停止フラグがオンに設定されているか否か、即ち電動サポート部材３６を作動させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、普図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、普通変動停止フラグをオフに設定し（ステップＳ１５０２）、処理をステップＳ１５０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、普図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１５０９に移行する。

【０２０２】

＜ステップＳ１５０２及びＳ１５０３＞

普図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１５０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、普通変動停止フラグをオフに設定し（ステップＳ１５０２）、普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１５０３）。普図当たりフラグは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりであることを示すものであり、図１８の普通図柄制御処理のステップＳ１４１０でオンに設定される。ＭＰＵ４１は、普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１５０４に移行し、普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、当該普通電動役物制御処理を終了する。

【０２０３】

＜ステップＳ１５０４～Ｓ１５０６＞

普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１５０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、モード種別がモードＡ～モードＣのいずれかであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、モード種別がモードＡ～モードＣのいずれかであると判断した場合（ステップＳ１５０４：Ｙｅｓ）、電動役物作動カウンタのカウンタ値の初期値として、電動サポート部材３６をショート作動させるための値を設定し（ステップＳ１５０５）、処理をステップＳ１５０７に移行する。ショート作動の場合の初期値は、例えば０．６秒に対応する値とされる。一方、モード種別がモードＡ～モードＣのいずれでもないと判断した場合（ステップＳ１５０４：Ｎｏ）、即ちモードＤ又はモードＥである場合、電動役物作動カウンタのカウンタ値の初期値として、電動サポート部材３６をロング作動させるための値を設定し（ステップＳ１５０６）、処理をステップＳ１５０７に移行する。ロング作動の場合の初期値は、例えば６秒に対応する値とされる。

【０２０４】

＜ステップＳ１５０７及びＳ１５０８＞

ステップＳ１５０７では、ＭＰＵ４１は、電動サポート部材３６の作動を開始し、さらに電動役物作動中フラグをオンに設定する（ステップＳ１５０８）。電動役物作動中フラグは、電動サポート部材３６が作動中であることを示すものであり、後述のステップＳ１５１１において電動サポート部材３６を作動位置から待機位置に復帰させるか否かを判断するために参照される。

【０２０５】

ここで、電動サポート部材３６の作動を開始されることで電動サポート部材３６が遊技盤３１から突出した作動位置に移動し、電動サポート部材３６によって右第１始動口３１４Ｒが覆われる（図９（Ｂ）参照）。この状態では、振分装置３５の第２通路３５２から放出された遊技球は、右第１始動口３１４Ｒへの入賞が制限される。一方、振分装置３５の第２通路３５２から放出された遊技球は、電動サポート部材３６によって受け取り可能である。電動サポート部材３６によって第２通路３５２から放出された遊技球が受け取られた場合、その遊技球は電動サポート部材３６によって第２始動口３１５に誘導される。

また、振分装置３５の右側を流下する遊技球に関しても、電動サポート部材３６によって受け取り可能である。

【０２０６】

＜ステップＳ１５０９及びＳ１５１０＞

ＭＰＵ４１は、普図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１５０１：Ｎｏ）、ステップＳ１５０５又はＳ１５０６で初期値が設定される電動役物作動カウンタのカウンタ値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１５０９）。電動役物作動カウンタは、電動サポート部材３６が作動する残り時間を示す。即ち、ＭＰＵ４１は、電動サポート部材３６が作動しておらず、電動サポート部材３６が待機位置にあるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物作動カウンタのカウンタ値が０である場合（ステップＳ１５０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１５１１に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、電動役物作動カウンタのカウンタ値が０でない場合（ステップＳ１５０９：Ｎｏ）、電動役物作動カウンタのカウンタ値を１減算し（ステップＳ１５１０）、当該普通電動役物制御処理を終了する。

【０２０７】

＜ステップＳ１５１１＞

電動役物作動カウンタのカウンタ値が０である場合（ステップＳ１５０９：Ｙｅｓ）、即ち普通電動役物である電動サポート部材３６が作動していない場合、ＭＰＵ４１は、電動役物作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１５１１）。電動役物作動中フラグは、電動サポート部材３６が作動中であることを示すものであり、ステップＳ１５０８でオンに設定される。換言すれば、ＭＰＵ４１は、電動役物作動カウンタのカウンタ値が０である場合に（ステップＳ１５０９：Ｙｅｓ）、電動役物作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、電動サポート部材３６の作動を終了させるタイミングであるか否か、即ち電動サポート部材３６を作動位置から待機位置に復帰させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、電動役物作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１５１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１５１２に移行し、電動役物作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１５１１：Ｎｏ）、当該普通電動役物制御処理を終了する。

【０２０８】

＜ステップＳ１５１２及びＳ１５１３＞

電動役物作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１５１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、電動サポート部材３６を作動位置から待機位置に復帰させる（ステップＳ１５１２）。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技球が第２始動口３１５に入賞することを制限する。さらに、ＭＰＵ４１は、電動サポート部材３６が作動していることを示す電動役物作動中フラグをオフに設定し（ステップＳ１５１３）、当該普通図柄制御処理を終了する。

【０２０９】

ここで、電動サポート部材３６の待機位置に復帰されることで、電動サポート部材３６によって右第１始動口３１４Ｒが開放される（図８（Ｃ）参照）。この状態では、振分装置３５の第２通路３５２から放出された遊技球は、右第１始動口３１４Ｒへの入賞が許容される一方、電動サポート部材３６によって受け取り不能である。そのため、第２通路３５２から放出された遊技球は、第２始動口３１５への入球が制限される。また、振分装置３５の右側を流下する遊技球に関しても、電動サポート部材３６によって受け取り不能であり、第２始動口３１５への入球が制限される。

【０２１０】

ところで、従来の遊技機では、大当たり遊技に移行させるための大当たり抽選を行う契機となる始動部として、普通電動役物のサポートを受けることなく遊技球の入球が可能な第１始動部と、普通電動役物のサポートを受けて遊技球の入球が可能になる第２始動部とを有するものがある。また、遊技機としては、振分装置によって第１始動部と第２始動部とに交互に遊技球を振り分けるものもある。

【０２１１】

これに対して、本実施形態の遊技機１０では、振分装置３５によって第１通路３５１と第２通路３５２とに遊技球が振り分けられ、振分装置３５によって第２通路３５２に遊技球が振り分けられた場合には電動サポート部材３６の作動の有無に応じて、右第１始動口３１４Ｒ及び第２始動口３１５への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第２通路３５２に振り分けられた遊技球は、電動サポート部材３６が作動せずに待機位置にある場合（図８（Ｃ）参照）、右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入球が許容される一方で第２始動口３１５への遊技球の入球が制限される。また、電動サポート部材３６が作動して作動位置にある場合（図９（Ｂ）参照）、右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入球が制限される一方で第２始動口３１５への遊技球の入球が許容される。また、電動サポート部材３６は、作動位置にある場合に、遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球に加えて、振分装置３５から放出される遊技球も第２始動口３１５に誘導することができる。このように、遊技機１０は、従来の振分装置によって第１始動口と第２始動口とに遊技球を振り分けるものとは異なる。また、遊技機１０の電動サポート部材３６は、従来の普通電動役物とは異なり、第２始動口３１５への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、第２通路３５２に振り分けられた遊技球の右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。また、１つの電動サポート部材３６によって、第２通路３５２の遊技球と、右打ちされた遊技球とを第２始動口３１５に誘導できる。そして、遊技機１０は、振分装置３５と電動サポート部材３６とが協働することで、右第１始動口３１４Ｒと第２始動口３１５との入球比率を可変化することができる。これにより、遊技機１０では、遊技の単調さを低減し、電動サポート部材３６の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣が向上された遊技機を提供できる。例えば、モードＡ～モードＣにおいて電動サポート部材３６をショート作動する一方、モードＤ及びモードＥにおいてロング作動することで（図１３（Ｂ）参照）、上述のように遊技者に最も有利なモードＥに移行させるために、困難性の異なる複数の障壁を有する遊技性を遊技機１０に付与できる。また、電動サポート部材３６は、板状部材であり、樹脂成形等によって簡易に形成できる。そのため、本実施形態では、前述の効果を簡易な構成によって安価に実現可能である。

【０２１２】

［特図遊技制御処理］

ここで、図２０を参照しつつ、図１７のメイン処理でのステップＳ１３０６でＭＰＵ４１により実行される特図遊技制御処理について説明する。特図遊技制御処理では、第１特別図柄表示器３７１又は第２特別図柄表示器３７２での特別図柄の変動表示及び停止表示の制御、特図保留格納エリア４１２ｂのデータの設定、時短回数の管理等を行う処理が実行される。

【０２１３】

＜ステップＳ１６０１＞

ステップＳ１６０１では、ＭＰＵ４１は、遊技機１０が大当り遊技中であるか否かを判断し、大当り遊技中である場合は（ステップＳ１６０１：Ｙｅｓ）、当該変動遊技制御処理を終了し、大当り遊技中でない場合は（ステップＳ１６０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１６０２に移行する。例えば、大当り遊技の実行の有無は、ＭＰＵ４１が大当り遊技の開始時にオンに設定し、大当り遊技の終了時にオフに設定する大当り遊技実行フラグに基づいて判断される。

【０２１４】

＜ステップＳ１６０２＞

ステップＳ１６０２では、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄又は第２特別図柄が変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップＳ１６０２：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１６０３に移行させ、図柄変動表示中でない場合は（ステップＳ１６０２：Ｎｏ）、処理をステップＳ１６０７に移行させる。例えば、特別図柄が変動表示中であるか否かは、後述の図２２の特図変動開始処理でのステップＳ１８１０においてオンに設定され、変動表示時間が経過した場合に（ステップＳ１６０３：Ｙｅｓ）、ステップＳ１６０５でオフに設定される特図変動表示中フラグがオンに設定されているか否かに基づ

いて判断される。
【０２１５】
＜ステップＳ１６０３＞
　ステップＳ１６０３では、ＭＰＵ４１は、特別図柄の変動表示が開始してからの時間が、特別図柄大当たり抽選での抽選結果に応じて決定される変動表示時間を経過したか否かを判断し、変動表示時間が経過したと判断した場合は（ステップＳ１６０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１６０４に移行し、変動表示時間が経過していないと判断した場合は（ステップＳ１６０３：Ｎｏ）、当該特図遊技制御処理を終了する。
【０２１６】
＜ステップＳ１６０４～Ｓ１６０６＞
　変動表示時間が経過した場合（ステップＳ１６０３：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、第１特別図柄表示器３７１及び第２特別図柄表示器３７２のうちの変動表示中である特別図柄表示器３７１，３７２において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄を停止表示させる（ステップＳ１６０４）。さらに、ＭＰＵ４１は、特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップＳ１６０５）、特別図柄の変動が停止されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定する（ステップＳ１６０６）。
【０２１７】
＜ステップＳ１６０７＞
　特別図柄が変動表示中でない場合（ステップＳ１６０２：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの特図保留数記憶エリアＮＡに記憶されている保留数Ｎが０であるか否かを判断する（ステップＳ１６０７）。ここで、ＭＰＵ４１は、保留数Ｎが０である場合（ステップＳ１６０７：Ｙｅｓ）、当該特別遊技制御処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、保留数Ｎが０でない場合は（ステップＳ１６０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ１６０８に移行する。
【０２１８】
＜ステップＳ１６０８＞
　ステップＳ１６０８では、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている特図当否情報についてデータ設定処理を実行する。ＭＰＵ４１は、ステップＳ１６０８の処理を終了した場合、処理をステップＳ１６０９に移行する。なお、データ設定処理の詳細は図２１を参照して後述する。
【０２１９】
＜ステップＳ１６０９＞
　ステップＳ１６０９では、ＭＰＵ４１は、特図実行エリアＡＥに格納された特図当否情報に基づく変動表示を特別図柄表示器３７１，３７２に実行させ、特図当否情報に基づく変動表示を図柄表示部３４１に実行させるため変動パターンコマンドを設定する変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図２２を参照して後述する。
【０２２０】
［データ設定処理］
　ここで、図２１を参照しつつ、図２０のステップＳ１６０８においてＭＰＵ４１によって実行されるデータ設定処理の一例について説明する。データ設定処理では、ＲＡＭ４１２の特図保留格納エリア４１２ｂのデータの更新を行い処理が実行される。
【０２２１】
＜ステップＳ１７０１及びＳ１７０２＞
　まず、ＭＰＵ４１は、特図保留格納エリア４１２ｂの特図保留数記憶エリアＮＡに記憶されている保留数Ｎを１減算し（ステップＳ１７０１）、さらに特図保留格納エリア４１２ｂの第１特図保留エリアＲＥ１から特図実行エリアＡＥに特図当否情報を移動させる（ステップＳ１７０２）。
【０２２２】
＜ステップＳ１７０３＞

ステップＳ１７０３では、ＭＰＵ４１は、第２特図保留エリアＲＥ２～第８特図保留エリアＲＥ８の特図当否情報を１つずつシフトさせる。具体的に、ステップＳ１７０３では、第２特図保留エリアＲＥ２の特図当否情報を第１特図保留エリアＲＥ１に移動させ、第３特図保留エリアＲＥ３の特図当否情報を第２特図保留エリアＲＥ２に移動させ、第４特図保留エリアＲＥ４の特図当否情報を第３特図保留エリアＲＥ３に移動させ、第５特図保留エリアＲＥ５の特図当否情報を第４特図保留エリアＲＥ４に移動させ、第６特図保留エリアＲＥ６の特図当否情報を第５特図保留エリアＲＥ５に移動させ、第７特図保留エリアＲＥ７の特図当否情報を第６特図保留エリアＲＥ６に移動させ、第８特図保留エリアＲＥ８の特図当否情報を第７特図保留エリアＲＥ７に移動させる。

【０２２３】

＜ステップＳ１７０４＞

ステップＳ１７０４では、ＭＰＵ４１は、第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８の特図当否情報がシフトした旨を示すシフトコマンドをＲＡＭ４１２に設定する。そして、このステップＳ１７０４で設定されたシフトコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理（図１７参照）のステップＳ１３０１の外部出力処理で音声ランプ制御装置５に送信される。これにより、図柄表示部３４１に表示される保留図柄の表示数等が変更されることになる。ステップＳ１７０４の処理が終了した場合、ＭＰＵ４１は、当該データ設定処理を終了し、処理を図２０のステップＳ１６０９の特図変動開始処理に移行する。

【０２２４】

［特図変動開始処理］

ここで、図２２を参照しつつ、図２０のステップＳ１６０９においてＭＰＵ４１によって実行される特図変動開始処理の一例について説明する。

【０２２５】

＜ステップＳ１８０１～Ｓ１８０３＞

まず、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２の特図保留格納エリア４１２ｂの特図実行エリアＡＥに記憶されている特図当否情報中のモード情報に基づき、当該当否情報の取得時の遊技状態がモードＣ又はモードＥであるか否かを判断する（ステップＳ１８０１）。ここで、モードＣ及びモードＥは、高確率モード当否テーブルに基づいて、特図実行エリアＡＥに記憶されている特図当否情報に数値情報として含まれる大当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行うモードである（図１２（Ｂ）及び図１３（Ｂ）参照）。即ち、ステップＳ１８０１では、当否判定を高確率モード当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）に基づいて行うモードであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、特図遊技状態がモードＣ又はモードＥである場合（ステップＳ１８０１：Ｙｅｓ）、高確率モード当否テーブル（図１２（Ｂ）参照）に基づいて、当否判定を行う（ステップＳ１８０２）。一方、遊技状態がモードＣ又はモードＥでない場合（ステップＳ１８０１：Ｎｏ）、即ち遊技状態がモードＡ、モードＢ又はモードＤである場合、低確率モード当否テーブル（図１２（Ａ）参照）に基づいて当否判定を行う（ステップＳ１８０３）。

【０２２６】

＜ステップＳ１８０４及びＳ１８０５＞

ステップＳ１８０４では、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１８０２又はＳ１８０３での当否判定の結果が大当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が大当たりである場合（ステップＳ１８０４：Ｙｅｓ）、特図実行エリアＡＥに記憶されている特図当否情報に数値情報として含まれる大当たり種別カウンタＣ２のカウンタ値、及び特図当否情報に含まれる始動口情報（特図情報）に基づいて大当たり種別の振り分けを行い、処理をステップＳ１８０６に移行する。例えば、始動口情報（特図情報）が第１始動口（第１特図）を示すものである場合、大当たり種別カウンタＣ２のカウンタ値に応じて、２Ｒ通常大当たり及び２Ｒ確変大当たりのいずれかに大当たり種別を振り分ける。また、始動口情報（特図情報）が第２始動口（第２特図）を示すものである場合、大当たり種別カ

ウンタＣ２のカウンタ値に応じて、５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかに大当たり種別を振り分ける。一方、ＭＰＵ４１は、当否判定の結果が大当たりでない場合（ステップＳ１８０４：Ｎｏ）、即ち抽選結果が外れである場合、大当たり種別の振り分け（ステップＳ１８０５）を行うことなく、処理をステップＳ１８０６に移行する。

【０２２７】

＜ステップＳ１８０６＞

ステップＳ１８０６では、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果、即ちステップＳ１８０２又はＳ１８０３での当否判定、及びステップＳ１８０５での大当たり種別の振り分け結果に応じた抽選結果フラグの設定を行う抽選結果フラグ設定処理を実行する。この抽選結果フラグ設定処理では、大当たり抽選での抽選結果が大当たり２Ｒ通常大当たりである場合に２Ｒ通常大当たりフラグが、２Ｒ確変大当たりである場合に２Ｒ確変大当たりフラグが、５Ｒ通常大当たりである場合に５Ｒ通常大当たりフラグが、５Ｒ確変大当たりである場合に５Ｒ確変大当たりフラグが、１６Ｒ確変大当たりである場合に１６Ｒ確変大当たりフラグが、外れである場合に外れフラグがそれぞれ設定される。ここで、２Ｒ通常大当たりフラグ、２Ｒ確変大当たりフラグ、５Ｒ通常大当たりフラグ、５Ｒ確変大当たりフラグ及び１６Ｒ確変大当たりフラグは、抽選結果が大当たりであると共に大当たり種別を示すフラグであり、図２３及び図２４の遊技状態移行処理において、大当たり遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態からモードＢ～モードＥに移行させる場合に参照され、大当たり遊技の終了後に目的とするモードに移行された場合にオフに設定される。また、外れフラグは、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを示すものであり、後述のステップＳ１８１３でオフに設定される。そして、本ステップＳ１８０６では、抽選結果フラグを設定する際に大当たり抽選での抽選結果に応じてメイン表示部３７の特図表示器３７１，３７２の停止表示図柄も設定される。

【０２２８】

＜ステップＳ１８０７及びＳ１８０８＞

ステップＳ１８０７では、ＭＰＵ４１は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果に応じて、特別図柄表示器３７１，３７２での特別図柄の変動表示時間を示す変動パターンをリーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値に基づいて決定する。そして、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１８０７で決定された変動パターンに基づいて、変動パターンコマンドをＲＡＭ４１２に設定する（ステップＳ１８０８）。この変動パターンコマンドには、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果を含ませてもよい。もちろん、大当たり抽選での抽選結果は、変動パターンコマンドに含ませることなく、変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定してもよい。なお、ステップＳ１８０８で設定された変動パターンコマンドは、ＭＰＵ４１により実行される次回のメイン処理のステップＳ１３０１（図１７参照）において音声ランプ制御装置５に送信される。これに対し、音声ランプ制御装置５は、変動パターンコマンドに基づいて図柄表示部３４１による図柄変動表示等を実行する。

【０２２９】

＜ステップＳ１８０９及びＳ１８１０＞

ＭＰＵ４１は、変動パターンを設定した場合、特別図柄表示器３７１，３７２での特別図柄の変動表示を開始させ（ステップＳ１８０９）、特図変動表示中フラグをオンに設定する（ステップＳ１８１０）。ここで変動表示が開始された特別図柄は、図２０の特図遊技制御処理において、ステップＳ１８０７で設定された変動表示時間（変動パターン）の経過後に停止される（図２０のステップＳ１６０３：Ｙｅｓ及びＳ１６０４）。このとき、特別図柄は、大当たり抽選での抽選結果に応じてステップＳ１８０６で設定された停止表示図柄で停止する。

【０２３０】

＜ステップＳ１８１１＞

ステップＳ１８１１では、ＭＰＵ４１は、後述の図２３及び図２４の遊技状態移行処理

でのＳ１９１７又はＳ１９２６でオンに設定される時短フラグがオンに設定されているか否かを判断し、時短フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１８１２に移行し、時短フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１１：Ｎｏ）、当該特図変動開始処理を終了する。

【０２３１】

＜ステップＳ１８１２＞

ＭＰＵ４１は、時短フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１１：Ｙｅｓ）、外れフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１８１２：Ｙｅｓ）。ＭＰＵ４１は、外れフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１２：Ｙｅｓ）、即ちステップＳ１８０２又はＳ１８０３での当否判定の結果が外れである場合、処理をステップＳ１８１３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、外れフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１２：Ｎｏ）、即ちステップＳ１８０２又はＳ１８０３での当否判定の結果が大当たりである場合、処理をステップＳ１８１７に移行する。

【０２３２】

＜ステップＳ１８１３～Ｓ１８１６＞

ＭＰＵ４１は、外れフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１８１２：Ｙｅｓ）、外れフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ１８１３）、後述の図２３及び図２４の遊技状態移行処理でのＳ１９１７又はＳ１９２６でオンに設定される時短フラグをオンに設定する際にセットされる時短カウンタのカウンタ値を１減算し（ステップＳ１８１４）、減算後の時短カウンタのカウンタ値が０であるか否かを判断する（ステップＳ１８１５）。なお、時短カウンタのカウンタ値は、残りの時短回数を示す。ＭＰＵ４１は、減算後の時短カウンタのカウンタ値が０である場合（ステップＳ１８１５：Ｙｅｓ）、即ち残りの時短回数が０であり時短モードを終了する必要がある場合、時短終了フラグをオンに設定し（ステップＳ１８１６）、処理をステップＳ１８１７に移行する。時短終了フラグは、時短モードを終了か否かを判断するために、図２３の遊技状態移行処理のステップＳ１９０９でＭＰＵ４１によって参照される。一方、ＭＰＵ４１は、減算後の時短カウンタのカウンタ値が０でない場合（ステップＳ１８１５：Ｎｏ）、当該特図変動開始処理を終了する。

【０２３３】

＜ステップＳ１８１７＞

ＭＰＵ４１は、外れフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１８１２：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合、又は時短終了フラグをオンにセットした場合（ステップＳ１８１６）、時短フラグをオフに設定し（ステップＳ１８１７）、当該特図変動開始処理を終了する。

【０２３４】

［遊技状態移行処理］

ここで、図２３及び図２４を参照しつつ、図１７のメイン処理でのステップＳ１３０８でＭＰＵ４１により実行される遊技状態移行処理を説明する。遊技状態移行処理では、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に遊技状態をモードＡ～モードＥからなる特図遊技状態から開閉実行モードを含む大当たり遊技状態に移行させ、当該大当たり遊技状態での大当たり遊技の終了後に、大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たりの種別に応じて、大当たり遊技状態から特図遊技状態のモードＢ～モードＥのいずれかに移行させる処理を実行する（図１３（Ａ）参照）。また、遊技状態移行処理では、特図遊技状態のモードＢ又はモードＤにおいて、上限回数の特図遊技を実行した後に、モードＡに移行させる処理を実行する（図１３（Ａ）参照）。なお、モードＡ～モードＥの詳細については既に説明済みであるため、ここでのモードＡ～モードＥの説明は省略する。

【０２３５】

＜ステップＳ１９０１及びＳ１９０２＞

まず、ステップＳ１９０１では、ＭＰＵ４１は、図２０の特図遊技制御処理のステップＳ１６０６でオンに設定される特図変動停止フラグがオンに設定されているか否か、即ち

特図遊技が終了したことで遊技状態を他の遊技状態に移行するタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップＳ１９０１：Ｙｅｓ）、特図変動停止フラグをオフに設定し（ステップＳ１９０２）、処理をステップＳ１９０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ１９１４に移行する。

【０２３６】

＜ステップＳ１９０３＞

ステップＳ１９０３では、ＭＰＵ４１は、変動表示が停止された特別図柄を変動表示させる契機となった大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるか否かを判断する。抽選結果が大当たりであるか否かは、図２２の特図変動開始処理のステップＳ１８０６でオンに設定される２Ｒ通常大当たりフラグ、２Ｒ確変大当たりフラグ、５Ｒ通常大当たりフラグ、５Ｒ確変大当たりフラグ及び１６Ｒ確変大当たりフラグのうちのいずれかのフラグがオンに設定いるか否かにより判断される。

【０２３７】

ＭＰＵ４１は、抽選結果が大当たりであると判断した場合（ステップＳ１９０３：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１９０４に移行し、抽選結果が大当たりではない（外れである）と判断した場合（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ１９０９に移行する。

【０２３８】

＜ステップＳ１９０４及びＳ１９０５＞

ステップＳ１９０４では、ＭＰＵ４１は、後述のステップＳ１９１７又はＳ１９２６でオンに設定される時短フラグがオンに設定されているか否かを判断する。時短フラグは、回数限定の時短モードであることを示すものである。ＭＰＵ４１は、時短フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップＳ１９０４：Ｙｅｓ）、即ちモードＢ又はモードＤでの大当たりである場合、回数限定の時短モードを終了するために時短フラグをオフに設定し（ステップＳ１９０５）、処理をステップＳ１９０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短フラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップＳ１９０４：Ｎｏ）、即ちモードＡ、モードＣ又はモードＥでの大当たりである場合、処理をステップＳ１９０６に移行する。

【０２３９】

＜ステップＳ１９０６及びＳ１９０７＞

ステップＳ１９０６では、ＭＰＵ４１は、遊技状態を大当たり遊技状態に移行し、さらに大当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップＳ１９０７）。大当たり遊技状態フラグは、大当たり遊技中であることを示すものであり、例えば図１６のスルーゲート処理でのステップＳ１２０４において大当たり遊技中であるか判断するために参照される。

【０２４０】

＜ステップＳ１９０８＞

ステップＳ１９０８では、ＭＰＵ４１は、モード種別フラグをオフに設定し（ステップＳ１９０８）、モード種別フラグをオフに設定する（ステップＳ１９０８）。モード種別フラグは、特図遊技状態でのモード種別がモードＡ～モードＥのいずれのモードであるかを示すものであり、本ステップＳ１９０８では、大当たり遊技状態に移行する場合にオンに設定されているモード種別フラグをオフに設定する。

【０２４１】

なお、モード種別フラグは、ステップＳ１９１２でオンに設定されると共にモードＡであることを示すモードＡフラグ、ステップＳ１９１９でオンに設定されると共にモードＢであることを示すモードＢフラグ、ステップＳ１９２３でオンに設定されると共にモードＣであることを示すモードＣフラグ、ステップＳ１９２８でオンに設定されると共にモードＤであることを示すモードＤフラグ（図２４参照）、及びステップＳ１９３１でオンに設定されると共にモードＥであることを示すモードＥフラグ（図２４参照）を含む。

【０２４２】
＜ステップＳ１９０９＞
大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（ステップＳ１９０３：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、図２２の特図変動開始処理のステップＳ１８１６でオンに設定される時短終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ１９０９）。時短終了フラグは、回数限定の時短モードにおいて上限数の特別図柄遊技を実行したこと（残りの時短回数が０であること）を示すものであり、時短モードを終了させるためのフラグである。
【０２４３】
ＭＰＵ４１は、時短終了フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップＳ１９０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１９１０に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、時短終了フラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップＳ１９０９：Ｎｏ）、モードＡへの移行を行うことなく、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０２４４】
＜ステップＳ１９１０～Ｓ１９１３＞
時短終了フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップＳ１９０９：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、時短終了フラグをオフに設定する（ステップＳ１９１０）。そして、ＭＰＵ４１は、モード種別を時短モードであるモードＢ又はモードＤからモードＡに移行させる（ステップＳ１９１１）。このとき、ＭＰＵ４１は、モードＡフラグをオンに設定すると共に（ステップＳ１９１２）、モードＡに移行する前のモードを示すモードＢフラグ又はモードＤフラグをオフに設定し（ステップＳ１９１３）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０２４５】
＜ステップＳ１９１４及びＳ１９１５＞
ステップＳ１９１４では、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されていると判断した場合に（ステップＳ１９０１：Ｎｏ）、図１７のメイン処理におけるステップＳ１３０７の大当たり遊技制御処理でオンに設定される大当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否か、即ち大当たり遊技が終了することでモードＢ～モードＥのいずれかに移行させるタイミングであるか否かを判断する。
【０２４６】
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップＳ１９１４：Ｙｅｓ）、大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ１９１５）、処理をステップＳ１９１６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップＳ１９１４：Ｎｏ）、モードＢ～モードＥへの移行を行うことなく、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０２４７】
＜ステップＳ１９１６＞
ステップＳ１９１６では、ＭＰＵ４１は、図２２の特図変動開始処理のステップＳ１８０６でオンに設定される２Ｒ通常大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した大当たり遊技の種別が２Ｒ通常大当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、２Ｒ通常大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１９１７に移行し、２Ｒ通常大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９１６：Ｎｏ）、処理をステップＳ１９２１に移行する。
【０２４８】
＜ステップＳ１９１７～Ｓ１９２０＞
ステップＳ１９１７では、ＭＰＵ４１は、回数限定の時短モードであることを示す時短フラグをオンに設定する。このとき、ＭＰＵ４１は、時短回数の上限数を時短カウンタとしてセットする。時短回数は、例えば５０回であり、この場合、時短カウンタとして「５０」がセットされる。そして、ＭＰＵ４１は、遊技状態をモードＢに移行すると共に（ステップＳ１９１８）、モードＢフラグをオンに設定する（ステップＳ１９１９）。さらに

、ＭＰＵ４１は、２Ｒ通常大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１９２０）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０２４９】

＜ステップＳ１９２１＞

ステップＳ１９２１では、ＭＰＵ４１は、図２２の特図変動開始処理のステップＳ１８０６でオンに設定される２Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した大当たり遊技の種別が２Ｒ確変大当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、２Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１９２２に移行し、２Ｒ確変大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９２１：Ｎｏ）、処理を図２４のステップＳ１９２５に移行する。

【０２５０】

＜ステップＳ１９２２～Ｓ１９２４＞

ステップＳ１９２２では、ＭＰＵ４１は、遊技状態をモードＣに移行させ、さらにモードＣフラグをオンに設定する（ステップＳ１９２３）。そして、ＭＰＵ４１は、２Ｒ確変大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１９２４）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０２５１】

＜ステップＳ１９２５＞

図２４に示すステップＳ１９２５では、ＭＰＵ４１は、図２２の特図変動開始処理のステップＳ１８０６でオンに設定される５Ｒ通常大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、終了した大当たり遊技の種別が５Ｒ通常大当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、５Ｒ通常大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９２５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ１９２６に移行し、５Ｒ通常大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９２５：Ｎｏ）、処理をステップＳ１９３０に移行する。

【０２５２】

＜ステップＳ１９２６～Ｓ１９２９＞

ステップＳ１９２６では、ＭＰＵ４１は、回数限定の時短モードであることを示す時短フラグをオンに設定する。このとき、ＭＰＵ４１は、時短回数の上限数を時短カウンタとしてセットする。時短回数は、例えば５０回であり、この場合、時短カウンタとして「５０」がセットされる。そして、ＭＰＵ４１は、遊技状態をモードＤに移行させると共に（ステップＳ１９２７）、モードＤフラグをオンに設定する（ステップＳ１９２８）。さらに、ＭＰＵ４１は、５Ｒ通常大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１９２９）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０２５３】

＜ステップＳ１９３０～Ｓ１９３２＞

ステップＳ１９３０では、ＭＰＵ４１は、遊技状態をモードＥに移行させ、さらにモードＥフラグをオンに設定する。即ち、大当たり遊技終了フラグがオンに設定され（ステップＳ１９１４：Ｙｅｓ）、２Ｒ通常大当たりフラグ、２Ｒ確変大当たりフラグ及び５Ｒ通常大当たりフラグのいずれもがオフに設定されている場合（ステップＳ１９１６、Ｓ１９２１及びＳ１９２５のいずれもＮｏ）、５Ｒ確変大当たりフラグ及び１６Ｒ確変大当たりフラグのいずれかがオンに設定されていると判断できる。そのため、ステップＳ１９３０では、ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たり遊技及び１６Ｒ確変大当たり遊技の終了後の移行先モードであるモードＥに移行させ、モードＥフラグをオンに設定する。そして、ＭＰＵ４１は、オンに設定されている５Ｒ確変大当たりフラグ又は１６Ｒ確変大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ１９３２）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０２５４】

［音声ランプ制御装置５の副タイマ割込処理］

ここで、図２５は、ＭＰＵ５１によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示

すフローチャートである。ＭＰＵ５１は、例えば副タイマ割込処理を１ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行する。

【０２５５】

図２５に示すように、ＭＰＵ５１は、副タイマ割込処理において、操作ボタン操作検出処理（ステップＳ２００１）、操作検出パターン判定処理（ステップＳ２００２）、カウンタ更新処理（ステップＳ２００３）、コマンド判定処理（ステップＳ２００４）、特図遊技演出処理（ステップＳ２００５）、及び大当たり遊技演出処理（ステップＳ２００６）を実行する。

【０２５６】

［操作検出処理］

ステップＳ２００１の操作検出処理では、ＭＰＵ５１は、操作ボタン２０の操作状態を検出し、例えば過去３回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機１０では、ＭＰＵ５１によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では１ｍｓｅｃ間隔）で操作ボタン２０の操作の有無が判断されることになる。

【０２５７】

［操作検出パターン判定処理］

ステップＳ２００２の操作検出パターン判定処理では、ＭＰＵ５１は、例えば過去３回分の操作履歴から操作ボタン２０に対する操作状態に応じた操作パターンフラグを設定する。この操作パターンフラグにより、操作ボタン２０に対する操作状態を判定できる。操作状態としては、操作ボタン２０に対する操作の開始状態、操作ボタン２０に対する操作の継続状態、操作ボタン２０に対する操作の終了状態、及び操作ボタン２０に対する操作がなされていない非操作状態が挙げられる。

【０２５８】

［カウンタ更新処理］

ステップＳ２００３のカウンタ更新処理では、ＭＰＵ５１は、演出種別カウンタ、変動表示カウンタ等の更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ５１は、演出種別カウンタでのカウンタ値に１を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を０にする。ここで更新される演出種別カウンタは、主制御装置４から受信する変動パターンコマンドに基づいて変動種別及び演出種別を決定するために使用される。一方、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタを１減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が０になる場合に０になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、飾り図柄が変動中であること、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示が終了したこと等を把握できる。

【０２５９】

［コマンド判定処理］

ステップＳ２００４のコマンド判定処理では、ＭＰＵ５１は、主制御装置４から受信するコマンドを判定し、そのコマンドに対応する処理を実行する。例えば、主制御装置４から受信するコマンドとしては、変動パターンコマンド、保留コマンド、シフトコマンド等が挙げられる。これらのコマンド以外のコマンドが主制御装置４から音声ランプ制御装置５に出力されることがあるが、それらのコマンドの説明は省略する。

【０２６０】

変動パターンコマンドは、変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。変動パターンコマンドは、特別図柄表示器３７１，３７２で特別図柄の変動表示を開始する際に、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている情報に基づいて、図２２の特図変動開始処理でのステップＳ１８０８において設定される。ＭＰＵ５１は、変動パターンコマンドを受信した場合、変動パターンコマンドによって特定される内容に従い、図柄表示部３４１等に実行させる特図遊技演出、大当たり遊技演出を決定する。

【０２６１】
保留コマンドは、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている保留数Ｎが増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、変動パターン、及び保留数Ｎを示すコマンドである。保留コマンドは、保留数Ｎの増加があった場合に、特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている情報に基づいて、図１５の始動入賞処理でのステップＳ１１０５において設定される。
【０２６２】
シフトコマンドは、保留数Ｎが減少する場合に、第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたことを示すコマンドである。シフトコマンドは、図２１のデータ設定処理でのステップＳ１７０４において設定される。
【０２６３】
［特図遊技演出処理］
ステップＳ２００５の特図遊技演出処理では、特図遊技において、例えばコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に決定される特図遊技演出を図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７等に実行させる。
【０２６４】
［大当たり遊技演出処理］
ステップＳ２００６の大当たり遊技演出処理では、大当たり遊技において、例えばコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に決定される大当たり遊技演出（オープニング演出、開閉実行モード演出及びエンディング演出）を図柄表示部３４１、スピーカ２６、電飾部２７等に実行させる。
【０２６５】
以上、説明したように、本実施形態に係る遊技機１０では、第１始動部とこの第１始動部とは機能の異なる第２始動とに遊技球を振り分ける振分装置を備えた従来の遊技機とは異なり、振分装置３５の第１通路３５１と第２通路３５２との下方に同じ機能を有する第１始動口３１４が配置されている。また、遊技機１０では、従来の遊技機と同様に普通電動役物（電動サポート部材３６）が設けられているものの、この電動サポート部材３６が、右打ち時に遊技球が集められるステージ３１０の下流側と第２通路３５２の遊技球の出口の下方（右第１始動口３１４Ｒの上方）との間で一連に延び、遅延部３６４を有する板状に形成されている。これにより、電動サポート部材３６は、左打ち時に振分装置３５に導入されて第２通路３５２に振り分けられた遊技球を第２始動口３１５に入賞させることを可能にすると共に、右打ち時にステージ３１０に集められた遊技球を第２始動口３１５に入賞させることを可能にする。換言すれば、電動サポート部材３６は、作動の有無応じて、第２始動口３１５への遊技球の入賞を許容又は制限し、同時に、右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入賞を制限又は許容する。つまり、電動サポート部材３６は、従来の遊技機の普通電動役物とは異なり、第２始動口３１５への遊技球の入賞を制限することで右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入賞を許容する一方で、第２始動口３１５への遊技球の入賞を許容することで右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入賞を制限する。また、遊技機１０は、特図遊技状態として、従来の遊技機において採用されている通常モード（モードＡ）、潜伏確変モード（モードＣ）及び時短確変モード（モードＥ）を含むが、振分装置３５及び電動サポート部材３６と協働することで、潜伏確変モード（モードＣ）での遊技性が向上する。
【０２６６】
具体的には、遊技機１０では、モードＡ及びモードＣにおいて左打ちが奨励され、左打ちを行った場合に振分装置３５に遊技球が入球し、それらの遊技球が第１通路３５１と第２通路３５２に交互に振り分けられる。一方、モードＥでは、右打ちが奨励され、右打ちを行うことで電動サポート部材３６によるサポートを長時間かつ高頻度で受けることができ、大当たり遊技状態に移行するまでの特図遊技として第２特図遊技のみが実行される。つまり、モードＥは、振分装置３５を利用することなく右打ちで高確率モードが実行され

る従来の遊技機の時短確変モードと同様に、第２始動口３１５への入球比率が１００％である。

【０２６７】

そして、モードＡでは、第１通路３５１に振り分けられた遊技球は、左第１始動口３１４Ｌに入賞する。また、モードＡが時短モードではないため、第２通路３５２に振り分けられた遊技球は、電動サポート部材３６が作動する前に右第１始動口３１４Ｒに入賞する。つまり、モードＡでは、振分装置３５によって遊技球が第１通路３５１と第２通路３５２とに交互に振り分けられるものの、振分装置３５に導入された遊技球は、第１始動口３１４（左第１始動口３１４Ｌ又は右第１始動口３１４Ｒ）に入賞する。そのため、モードＡは、実質的に従来の遊技機の通常モードと同様に、第１始動口３１４への入球比率が１００％である。

【０２６８】

これに対して、モードＣでは、モードＡと同様に、左打ちが奨励され、左打ちを行った場合に振分装置３５に遊技球が入球し、それらの遊技球が第１通路３５１と第２通路３５２に交互に振り分けられ、第１通路３５１に遊技球が振り分けられた場合に左第１始動口３１４Ｌに遊技球が入賞する。また、モードＣは、モードＡとは異なり時短モードであるため、第２通路３５２に振り分けられた遊技球は、電動サポート部材３６が作動して右第１始動口３１４Ｒへの入球を制限することで第２始動口３１５に入賞する。つまり、モードＣでは、左打ちを行うことで、振分装置３５によって第１始動口３１４（左第１始動口３１４Ｌ）と第２始動口３１５とに交互に遊技球が振り分けられる。そのため、モードＣは、潜伏確変モードでありながら、第１始動口３１４（左第１始動口３１４Ｌ）と第２始動口３１５とに交互に遊技球が振り分けられ、第１始動口（左第１始動口３１４Ｌ）と第２始動口３１５との入球比率が普図当たり抽選の結果が外れとならない限り５０％：５０％である。

【０２６９】

このように、遊技機１０では、第１始動口３１４と第２始動口３１５との入球比率の期待値が異なるモードＡ（期待値が０％）、モードＣ（期待値が５０％）及びモードＥ（期待値が１００％）の３つの遊技状態を有する。そのため、第１始動口３１４と第２始動口３１５との入球比率の期待値が異なる３つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。特に、遊技機１０は、ＭＡＸ８として構成されているため入賞順に保留が消化されることから、モードＣでは、第１始動口３１４での大当たり抽選と第２始動口３１５での大当たり抽選とを交互に受けることになり、１／２の確率で第２始動口３１５への入賞による大当たり種別の振り分けを受けることができ、１／２の確率で第１始動口３１４への入賞による大当たり種別の振り分けを受けることができる。

【０２７０】

また、本実施形態に係る遊技機１０では、第２通路３５２に振り分けられた遊技球は、モードＡでは右第１始動口３１４Ｒに入球する一方で、モードＣでは第２始動口３１５に入球する。これは、第２通路３５２に振り分けられた遊技球は、電動サポート部材３６が作動していない待機位置にある場合に右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入球が許容される一方で第２始動口３１５への遊技球の入球が制限され、電動サポート部材３６が作動する作動位置にある場合に右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入球が制限される一方で第２始動口３１５への遊技球の入球が許容されるように電動サポート部材３６を配置し、モードＡとモードＣとで電動サポート部材３６の作動時間を異ならせていることに起因することで実現する。このように、電動サポート部材３６は、第２始動口３１５への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、第２通路３５２に振り分けられた遊技球の右第１始動口３１４Ｒへの遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。つまり、振分装置３５と電動サポート部材３６とが協働することで、モードＡ及びモードＣにおいて、右第１始動口３１４Ｒと第２始動口３１５との遊技球の入球比率を可変化することができる。これにより、遊技の単調さを低減し、電動サポート部材３６の動作を制御態様に応じて新たな遊技性

を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【０２７１】

そして、遊技機１０では、第２始動口３１５に遊技球を導く電動サポート部材３６に遅延ガイド３６４が設けられることで、例えば左打ちが奨励される遊技状態（モードＡ又はモードＣ）において遊技者が右打ちを行うなどして電動サポート部材３６に遊技球が受け取られたとしても、遅延ガイド３６４によって遊技球が第２始動口３１５に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、電動サポート部材３６の作動開始から待機位置に復帰するまでに電動サポート部材３６によって受け取られた遊技球が第２始動口３１５に到達することを防止できるため、左打ちが奨励される遊技状態で右打ちを行うことの利点を無くすことで、遊技者に対して積極的に左打ちを行わせることができる。

【０２７２】

［他の実施形態］

以下、本発明に係る遊技機１０の他の実施形態について説明する。また、下記の他の実施形態において、前述の第１の実施形態で説明した遊技機１０と同様の構成、及び処理手順と同様のステップについては、同一の符号及び同一のステップ番号を付し、以下での説明を省略する。なお、前述の第１の実施形態及び下記の他の実施形態の各構成及び各処理手順を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【０２７３】

［第２～第６の実施形態］

前述の第１の実施形態では、遊技機１０のループ確変機として構成され、モードＡ～モードＥの５つの遊技状態のいずれかにおいて特別図柄遊技が実行される場合について説明した。一方、第２～第６の実施形態は、遊技機１０のスペックが前述の第１の実施形態とは異なる。以下、第２～第６の実施形態について、個別に説明する。

【０２７４】

＜第２の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、モードＡ～モードＥの５つの遊技状態のいずれかにおいて特別図柄遊技が実行される場合を説明した。一方、本実施形態に係る遊技機１０では、モードＡ、モードＣ及びモードＥの３つの遊技状態のいずれかにおいて特別図柄遊技が実行される。即ち、本実施形態の遊技機１０では特図遊技状態として、回数限定の時短モードであるモードＢ及びモードＤを含まない点で前述の第１の実施形態とは異なる。また、特図遊技状態がモードＡ～モードＣの３つから構成されるために、モードの移行についても前述の第１の実施形態とは異なる。

【０２７５】

以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図２６及び図２７を参照して具体的に説明する。ここで、図２６（Ａ）は大当たり種別振分テーブルの一例を示す図、図２６（Ｂ）はモードデータテーブルの一例を示す図、図２６（Ｃ）はモード移行テーブルの一例を示す図、図２６（Ｄ）はモード移行例を示す図、図２７は図１７のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０２７６】

図２６（Ａ）に示す大当たり種別振分テーブルは、前述の第１実施形と同様である。即ち、本実施形態においても、第１始動口３１４への入賞による第１特図遊技での大当たりは２Ｒ確変大当たり及び２Ｒ通常大当たりのいずれかに振り分けられ、第２始動口３１５への入賞による第２特図遊技での大当たりは５Ｒ確変大当たり、１６Ｒ確変大当たり、及び５Ｒ通常大当たりのいずれかに振り分けられる。もちろん、大当たり種別の振り分けは、前述の第１の実施形態とは異なるものとしてもよく、例えば大当たりの種別数や大当たり遊技の開閉実行モードのラウンド数は適宜変更可能である。

【０２７７】

図２６（Ｂ）に示すように、モードデータテーブルは、特図遊技状態のモード種別を規定するものである。この大当たり種別振分テーブルは、モードＡ、モードＣ及びモードＥ

の３つのモードの内容を規定しているが、これらのモードＡ、モードＣ及びモードＥの内容は、前述の第１の実施形態と同様であり、モードＥ、モードＣ及びモードＡの順に遊技者に有利な遊技状態である。

【０２７８】

図２６（Ｃ）に示すモード移行テーブルは、大当たり遊技の終了後の移行先モードを規定する。大当たり抽選での抽選結果が２Ｒ通常大当たり及び５Ｒ通常大当たりの場合、当該大当たりを契機として実行される大当り遊技の終了後にモードＡに移行される。抽選結果が２Ｒ確変大当たりの場合、当該大当たりを契機として実行される大当たり遊技の終了後にモードＣに移行される。抽選結果が５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりの場合、当該大当たりを契機として実行される大当たり遊技の終了後にモードＥに移行される。即ち、抽選結果が大当たりであることを契機として実行される大当たり遊技の終了後に、通常大当たりの場合にはモードＡに移行され、第１始動口３１４Ｌ，３１４Ｒに対する入賞での確変大当たりの場合にはモードＣに移行され、第２始動口３１５に対する入賞での確変大当たりの場合にはモードＥに移行される。

【０２７９】

図２６（Ｄ）は、各モードからのモード移行例を示す。モードＡでは、イレギュラーなケースを除いて、左打ちを行うことで第１特図遊技が実行され、第１特図遊技での大当たり種別の振り分けは２Ｒ通常大当たりが２５％、２Ｒ確変大当たりが７５％である。そのため、モードＡからは、大当たり遊技の終了後に基本的にモードＡ又はモードＣに移行され、モードＡへの移行確率が２５％、モードＣへの移行確率は７５％となる。

【０２８０】

モードＣでは、左打ちを行うことで第１特図遊技と第２特図遊技とが交互に実行される。また、上述のように第１特図遊技での大当たり種別の振り分けは２Ｒ通常大当たりが２５％、２Ｒ確変大当たりが７５％である。一方、第２特図遊技での大当たり種別の振り分けは５Ｒ確変大当たりが２５％、１６Ｒ確変大当たりが５０％、５Ｒ通常大当たりが２５％である。そのため、モードＣからは、大当たり遊技の終了後にモードＡ、モードＣ及びモードＥのいずれにも移行可能であり、モードＡへの移行確率が２５％、モードＣへの移行確率は３７．５％、モードＥへの移行確率が３７．５％となる。

【０２８１】

モードＥでは、右打ちを行うことで第２特図遊技が実行され、第２特図遊技での大当たり種別の振り分けは５Ｒ確変大当たりが２５％、１６Ｒ確変大当たりが５０％、５Ｒ通常大当たりが２５％である。そのため、モードＣからは、大当たり遊技の終了後に基本的にモードＡ又はモードＥに移行され、モードＡへの移行確率が２５％、モードＥへの移行確率は７５％となる。

【０２８２】

［遊技状態移行処理］

ここで、遊技機１０では回数限定の時短モードであるモードＢ及びモードＤを実行しないため、図２７に示す本実施形態の遊技状態移行処理では、図２０の特図遊技制御処理のステップＳ１６０６でオンに設定される特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ１９００：Ｙｅｓ）、前述の第１の実施形態の遊技状態移行処理での時短フラグに関するステップＳ１９０３及びＳ１９０４（図２３参照）が省略され、抽選結果が外れである場合にモード移行を行うことなく当該遊技状態移行処理を終了する。

【０２８３】

一方、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９００：Ｎｏ）、図１７のメイン処理のステップＳ１３０７でオンに設定される大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合に（ステップＳ１９１４：Ｙｅｓ）、大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップＳ１９１５）、大当たり種別に応じて、大当たり遊技状態からモードＡ、モードＣ及びモードＥのいずれかに移行させる処理を実行する（ステップＳ２００１～Ｓ２００９）。以下、ステップＳ２００１～Ｓ２００９について説明する。

【０２８４】

＜ステップＳ２００１～Ｓ２００３＞
ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合に大当たり遊技フラグをオフにした場合（ステップＳ１９１４：Ｙｅｓ、ステップＳ１９１５）、当該大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たり抽選での抽選結果が通常大当たり（２Ｒ通常大当たり又は５Ｒ通常大当たり）であるか否かを判断する（ステップＳ２００１）。抽選結果が通常大当たりであるか否かは、図２２の特図変動開始処理のステップＳ１８０６においてオンに設定される２Ｒ通常大当たりフラグ又は５Ｒ通常大当たりがオンに設定されているか否かによって判断される。
【０２８５】
ＭＰＵ４１は、抽選結果が通常大当たりである場合（ステップＳ２００１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技状態から特図遊技状態のうちのモードＡに移行させ（ステップＳ２００２）、モードＡフラグをオンに設定し（ステップＳ２００３）、処理をステップＳ２００９に移行する。一方、抽選結果が通常大当たりでない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２００４に移行する。
【０２８６】
＜ステップＳ２００４～Ｓ２００６＞
ＭＰＵ４１は、抽選結果が通常大当たりでない場合（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、当該大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たり抽選での抽選結果が２Ｒ確変大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ２００４）。抽選結果が２Ｒ確変大当たりであるか否かは、図２２の特図変動開始処理のステップＳ１８０６においてオンに設定される５Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かによって判断される。
【０２８７】
ＭＰＵ４１は、抽選結果が２Ｒ確変大当たりである場合（ステップＳ２００４：Ｙｅｓ）、大当たり遊技状態から特図遊技状態のうちのモードＣに移行させ（ステップＳ２００５）、モードＣフラグをオンに設定し（ステップＳ２００６）、処理をステップＳ２００９に移行する。一方、抽選結果が２Ｒ確変大当たりでない場合（ステップＳ２００４：Ｎｏ）、処理をステップＳ２００７に移行する。
【０２８８】
＜ステップＳ２００７及びＳ２００８＞
ＭＰＵ４１は、抽選結果が通常大当たりでなく（ステップＳ２００１：Ｎｏ）、２Ｒ確変大当たりでもない場合（ステップＳ２００４：Ｎｏ）、抽選結果が５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりであると判断できる。そのため、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技状態から特図遊技状態のうちのモードＥに移行させ（ステップＳ２００７）、モードＥフラグをオンに設定し（ステップＳ２００８）、処理をステップＳ２００９に移行する。
【０２８９】
＜ステップＳ２００９＞
ＭＰＵ４１は、モード種別フラグをオンに設定した場合（ステップＳ２００３、Ｓ２００６及びＳ２００８）、大当たり種別フラグをオフに設定する（ステップＳ２００９）。即ち、ＭＰＵ４１は、２Ｒ通常大当たりフラグ、２Ｒ確変大当たりフラグ、５Ｒ通常大当たりフラグ、５Ｒ確変大当たりフラグ及び１６Ｒ確変大当たりフラグのうちのオンに設定されている大当たり種別フラグをオフに設定する。ＭＰＵ４１は、大当たり種別フラグをオフに設定した場合、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０２９０】
このように、本実施形態では、特図遊技状態がモードＡ、モードＢ及びモードＥの３モードからなり、時短モードとしては、回数限定の時短モード（モードＢ、モードＤ）がない。また、抽選結果が通常大当たりの場合には、当該大当たりに対する大当たり遊技の終了後に非時短モードであるモードＡに移行する。そのため、本実施形態では、前述の第１の実施形態に比べて、時短モードの滞在割合が低くなる。一方、時短モードは、電動サポート部材３６のサポートによる第２始動口３１５への遊技球の入賞が期待できるモードであるため、モードＥへの移行の契機となる５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりが期

待できる。そのため、時短モードの滞在割合が低くなることで時短モードであるモードＥに移行し難く、モードＡに転落し易いゲーム性を有することとなる。これにより、モード移行に対するメリハリがあり、遊技者が得られる賞球についてもメリハリのある遊技機を提供できる。

【０２９１】

なお、本実施形態では、モードＡ、モードＣ及びモードＥの３モードである場合を説明したが、３モードとする場合、モードＡ、モードＢ及びモードＤの３モード、モードＡ、モードＢ及びモードＥの３モード、又はモードＡ、モードＣ及びモードＤの３モードであってもよい。また、特別遊技状態は、４モードであっても、６モード以上であってもよい。特別遊技状態が４モードである場合の例として、モードＡ、モードＢ、モードＣ及びモードＤの４モード、モードＡ、モードＢ、モードＣ及びモードＥの４モード、モードＡ、モードＢ、モードＤ及びモードＥの４モードが挙げられる。

【０２９２】

また、特図遊技状態は、モードＡ～モードＥ以外のモードを含んでいてもよい。例えば、特図遊技状態は、モードＡ及びモードＥに加えて、時短回数が少なく制限された、例えば時短回数が大当たり確率の１／４０～１／１０程度の微時短モードを含むものであってもよい。微時短モードとしては、電動サポート部材３６のサポートを受け難い難サポ微時短モードと、電動サポート部材３６のサポートを受け易い易サポ微時短モードとを含んでいてもよい。難サポ微時短モードにはモードＡでの大当たりに対する大当たり遊技後に移行し、易サポ微時短モードには難サポ微時短モードでの大当たりに対する大当たり遊技後に移行する。また、モードＡには微時短モードにおいて所定回数の特図遊技を消化した後に移行し、モードＥには第２始動口３１５に対する遊技球の入賞を契機とする大当たり抽選で抽選結果が大当たりである場合に、当該大当たりに対する大当たり遊技の終了後に移行する。このような難サポ微時短モードと易サポ微時短モードとを含む特別遊技状態が４モードの遊技機１０は、例えばモードＥからモードＡに転落可能なように、大当たり当否テーブルとして高確率モード当否テーブルに基づいて大当たり抽選を行う回数に上限のあるＳＴ又はＶ－ＳＴとして構成することが好ましい。

【０２９３】

＜第３の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、特図遊技状態がモードＡ～モードＥの５モードからなり、確変大当たりの継続数に上限がない場合について説明した。一方、本実施形態は、第２の実施形態と同様に特図遊技状態がモードＡ、モードＣ及びモードＥの３モードであると共に、低確率モード当否テーブル（図１２（Ａ）参照）での大当たりである、いわゆる初当たりからの大当たり数が予め定められた上限数まで継続する点で前述の第１の実施形態とは異なる。即ち、本実施形態に係る遊技機１０は、特図遊技状態がモードＡ、モードＣ及びモードＥの３モードとして構成されたリミット機である。

【０２９４】

以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図２８～図３０を参照して具体的に説明する。ここで、図２８（Ａ）は大当たり種別振分テーブルの一例を示す図、図２８（Ｂ）はモードデータテーブルの一例を示す図、図２８（Ｃ）はモード移行テーブルの一例を示す図、図２８（Ｄ）はモード移行例を示す図、図２９は図２０の特図遊技制御処理のステップＳ１６０９で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート、図３０は図１７のメイン処理のステップＳ１３０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０２９５】

図２８（Ａ）に示す大当たり種別振分テーブルは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合の大当たり種別を規定する。本実施形態の大当たり種別は、前述の第１実施形とは異なり、２Ｒ確変大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりの３種であり、全ての大当たりが確変大当たりである。但し、初当たりからの大当たり回数が上限数に達した場合、その大当たりは通常大当たりとして扱われ、当該大当たり遊技の終了後に

、低確率モード当否テーブル（図１２（Ａ）参照）に基づいて大当たり抽選が行われるモードＡに強制的に移行される。

【０２９６】

また、第１始動口３１４への入賞による第１特図遊技での大当たりは２Ｒ確変大当たり及び５Ｒ確変大当たりのいずれかに振り分けられ、２Ｒ確変大当たりと５Ｒ確変大当たりとの振り分け比率は７５：２５である。即ち、第１特図遊技での大当たりでは、多量の遊技球の獲得が期待できる１６Ｒ確変大当たりの振り分けがなく、獲得される遊技球の期待値が小さい２Ｒ確変大当たりの振り分けが大きくなっており、多量の遊技球の獲得が期待できない。一方、第２始動口３１５への入賞による第２特図遊技での大当たりは５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかに振り分けられ、５Ｒ確変大当たりと１６Ｒ確変大当たりとの振り分け比率は５０：５０である。即ち、第２特図遊技での大当たりでは、２Ｒ確変大当たりの振り分けがなく、多量の遊技球の獲得が期待できる。

【０２９７】

図２８（Ｂ）に示すように、モードデータテーブルは、特図遊技状態のモード種別を規定するものである。この大当たり種別振分テーブルは、モードＡ、モードＣ及びモードＥの３つのモードの内容を規定しているが、これらのモードＡ、モードＣ及びモードＥの内容は、前述の第１の実施形態と同様であり、モードＥ、モードＣ及びモードＡの順に遊技者に有利な遊技状態である。

【０２９８】

図２８（Ｃ）に示すモード移行テーブルは、大当たり遊技の終了後の移行先モードを規定する。本実施形態では、初当たり時にセットされる大当たり回数分の大当たりに当選し、最後の大当たり遊技の終了後にモードＡに移行する。なお、初当たり時にセットされる大当たり回数分の大当たりに当選するまでは、ＲＡＭ４１２に記憶された残りの大当たり回数が消去されない限り、モードＡに転落することはない。また、最後の大当たり遊技の終了後を除き、第１始動口３１４への入賞による第１特図遊技での大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードＣに移行し、第２始動口３１５への入賞による第２特図遊技での大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードＥに移行する。

【０２９９】

図２８（Ｄ）は、各モードからのモード移行例を示す。モードＡでは、上述のように第２始動口３１５への入賞が期待できず、第１始動口３１４への入賞による第１特図遊技が実行されるため、モードＡからは、イレギュラーなケースを除いて、１００％モードＣに移行する。なお、モードＡには最後の大当たり遊技の終了後に移行することから、モードＡでの大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードＡに移行することはない。

【０３００】

モードＣでは、左打ちを行うことで第１始動口３１４への入賞による第１特図遊技と第２始動口３１５への入賞による第２特図遊技とが交互に実行される。そのため、最後の大当たり遊技の終了後を除き、第１特図遊技での大当たりの場合には大当たり遊技の終了後にモードＣに移行し、第２始動口３１５への入賞による第２特図遊技での大当たりの場合には大当たり遊技の終了後にモードＥに移行する。また、モードＣでは、第１特図遊技と第２特図遊技とが交互に実行されるため、イレギュラーなケースを除いて、モードＣへの移行確率が５０％、モードＥへの移行確率が５０％となる。

【０３０１】

モードＥでは、右打ちを行うことで第２特図遊技が実行されるため、モードＥからは、大当たり遊技の終了後にモードＥに移行する。

【０３０２】

［特図変動開始処理］

本実施形態に係る遊技機１０がリミット機として構成されているため、特図変動開始処理が、前述の第１の実施形態における特図変動開始処理（図２２）とは相違点を有する。図２９に示すように、本実施形態の特図変動開始処理は、前述の第１の実施形態における特図変動開始処理（図２２参照）において、時短フラグや時短カウンタに関するステップ

Ｓ１８１１～Ｓ１８１７が省略され、特図変動表示中フラグをオンに設定した場合に（ステップＳ１８１０）、当該遊技状態移行処理を終了する。また、本実施形態の特図変動開始処理は、前述の第１の実施形態における特図変動開始処理（図２２参照）において、大当たり種別を振り分けるステップＳ１８０５と、変動パターン設定処理（ステップＳ１８０７）との間で、抽選結果フラグ設定処理（ステップＳ１８０７）に代えて大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に大当たり種別フラグ、及び当該大当たり抽選の対象となった特図種別を設定する特図種別フラグを設定し（ステップＳ２１０１及びＳ２１０２）、さらに確変大当たり回数を監視するステップ（ステップＳ２１０３～Ｓ２１０７）を実行する点で異なる。また、本実施形態では、特図遊技状態として回数限定の時短モードであるモードＢ及びモードＤを含まないため、本実施形態の特図変動開始処理では、前述の第１の実施形態の特図変動開始処理での以下、ステップＳ２１０１～Ｓ２１０７について説明する。

【０３０３】

＜ステップＳ２１０１＞

ＭＰＵ４１は、大当たり種別の振り分けを行った場合（ステップＳ１８０５）、大当たり種別フラグを設定する（ステップＳ２１０１）。具体的には、ＭＰＵ４１は、ステップＳ１８０５において振分られた大当たり種別に応じて、２Ｒ確変大当たりフラグ、５Ｒ確変大当たりフラグ及び１６Ｒ確変大当たりフラグのいずれかをオンに設定する。なお、本ステップＳ２１０１では、前述の第１の実施形態における図２２の特図変動開始処理でのステップＳ１８０６の抽選結果フラグ設定処理とは異なり、時短回数のカウントに必要とされた外れフラグは設定されない。

【０３０４】

＜ステップＳ２１０２＞

ＭＰＵ４１は、大当たり抽選の対象となった特図種別を特定する特図種別フラグを設定する（ステップＳ２１０２）。具体的には、ＭＰＵ４１は、第１特図遊技において大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に第１特図大当たりフラグをオンに設定し、第２特図遊技において大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に第２特図大当たりフラグをオンに設定する。

【０３０５】

＜ステップＳ２１０３～Ｓ２１０７＞

ステップＳ２１０３では、ＭＰＵ４１は、次のステップＳ２１０４でセットされる大当たり上限数（初期セット数Ｍｍａｘ）に対する残りのセット数Ｍが０であるか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、今回の大当たりが初当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、残りのセット数Ｍが０である場合（ステップＳ２１０３：Ｙｅｓ）、残りのセット数Ｍとして初期セット数Ｍｍａｘをセットし（ステップＳ２１０４）、処理をステップＳ１８０７に移行する。初期セット数Ｍｍａｘは、例えば３回～１０回の範囲から予め決定されたセット数とされる。

【０３０６】

一方、ＭＰＵ４１は、残りのセット数Ｍが０でない場合（ステップＳ２１０３：Ｎｏ）、残りのセット数Ｍから１を減算し（ステップＳ２１０５）、減算後の残りのセット数Ｍが０であるか否かを判断する（ステップＳ２１０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、今回の大当たりが初期セットされた大当たりでの最終の大当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後の残りのセット数Ｍが０である場合（ステップＳ２１０６：Ｙｅｓ）、即ち今回の大当たりが初期セットされた大当たりでの最終の大当たりである場合、大当たりリミットフラグをオンに設定し（ステップＳ２１０７）、処理をステップＳ１８０７に移行する。大当たりリミットフラグは、ステップＳ２１０４でセットされる初期セット数Ｍｍａｘに相当する回数の大当たりに当選したこと、即ち今回の大当たりが初期セットされた大当たりでの最終の大当たりであることを示すフラグである。この大当たりリミットフラグは、後述の図３０の遊技状態移行処理でのステップＳ２２０２において、モードＡに移行させるか否かを判断するために参照される。また、ＭＰＵ４１は、減算後の残りのセッ

ト数Ｍが０でない場合（ステップＳ２１０６：Ｎｏ）、即ち今回の大当たりが初期セットされた大当たりでの最終の大当たりでない場合、大当たりリミットフラグをオンに設定することなく、処理をステップＳ１８０７に移行する。

【０３０７】

［遊技状態移行処理］

ここで、本実施形態の遊技機１０では、特図遊技状態として回数限定の時短モードであるモードＢ及びモードＤを含まないため、図３０に示す本実施形態の遊技状態移行処理では、前述の第１の実施形態の遊技状態移行処理（図２３参照）において、時短モードに関するステップが省略され、モードＢ及びモードＤに移行させるステップが省略される。また、本実施形態の遊技状態移行処理では、初期セットされた大当たりでの最終の大当たりである場合にモードＡに移行し、大当たり遊技状態への移行の契機となる大当たり抽選を行った特図種別に応じてモードＣ又はモードＥに移行する点で（ステップＳ２２０１～Ｓ２２１２）、前述の第１の実施形態とは異なる。以下、ステップＳ２２０１～Ｓ２２１２について説明する。

【０３０８】

＜ステップＳ２２０１＞

ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合に大当たり遊技フラグをオフにした場合（ステップＳ１９１４：Ｙｅｓ、ステップＳ１９１５）、図２９の特図変動開始処理のステップＳ２１０１でオンに設定される大当たり種別フラグをオフに設定する（ステップＳ２００１）。即ち、ＭＰＵ４１は、２Ｒ確変大当たりフラグ、５Ｒ確変大当たりフラグ及び１６Ｒ確変大当たりフラグのうちのオンに設定されている大当たり種別フラグを、大当たり遊技の終了を契機としてオフに設定する。

【０３０９】

＜ステップＳ２２０２～Ｓ２２０５＞

ＭＰＵ４１は、図２９の特図変動開始処理のステップＳ２１０５でオンに設定される大当たりリミットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２０２）。即ち、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技が図２９の特図変動開始処理のステップＳ２１０４でセットされる初期セット数Ｍｍａｘに対する最後の大当たりであり、当該大当たり遊技の終了後に特図遊技状態のうちのモードＡに移行させるための大当たりリミットフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、大当たりリミットフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２０２：Ｙｅｓ）、大当たりリミットフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２２０３）、大当たり遊技状態からモードＡに移行させ（ステップＳ２２０４）、モードＡフラグをオンに設定し（ステップＳ２２０５）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０３１０】

＜ステップＳ２２０６～Ｓ２００９＞

ＭＰＵ４１は、大当たりリミットフラグがオフに設定されている（ステップＳ２２０２：Ｎｏ）、図２９の特図変動開始処理でのステップＳ２１０２でオンに設定される第１特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２２０６）。即ち、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技の移行の契機となった大当たり抽選が第１特図遊技に対するものか否かを判断する。

【０３１１】

ＭＰＵ４１は、第１特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２２０６：Ｙｅｓ）、第１特図大当たりフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２２０７）、特図遊技状態のうちのモードＣに移行させ（ステップＳ２２０８）、モードＣフラグをオンに設定し（ステップＳ２２０９）、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、第１特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２０６：Ｎｏ）、処理をステップＳ２０１０に移行する。

【０３１２】

＜ステップＳ２２１０～Ｓ２２１２＞

ＭＰＵ４１は、第１特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２２０６：Ｎｏ）、第２特図大当たりフラグがオン設定されていると判断できるため、第２特図大当たりフラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２２１０）、特図遊技状態のうちのモードＥに移行させ（ステップＳ２２１１）、モードＥフラグをオンに設定し（ステップＳ２２１２）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０３１３】

このように、本実施形態に係る遊技機１０は、特図遊技状態が遊技者にとっての有利さの異なるモードＡ、モードＣ及びモードＥの３モードであると共に、初当たりからの大当たり数が予め定められた上限数まで継続する。そして、本実施形態に係る遊技機１０は、第１特図遊技での大当たりであるか、第２特図遊技での大当たりであるかによってモード移行先が異なる。そのため、本実施形態では、初当たり後の残りのセット数（初期セット数Ｍａｘ－１）で、多量の遊技球の獲得が期待できるモードＥに、如何に多くのセット数の大当たりを残したままで移行させるか、またモードＥに移行後は１６Ｒ大当たり遊技に如何に多く振り分けられるかというゲーム性を有する遊技機１０を提供できる。

【０３１４】

なお、本実施形態では、モードＡにおいて第１特図遊技で大当たりとなった場合に大当たり遊技の終了後にモードＣに１００％移行するが、モードＡでの第１特図遊技での大当たりの場合に一定割合、例えば５０％でモードＣに移行し、残りの割合でモードＡがループするようにしてもよい。このようにすることで、遊技者とって不利なモードＡがループすることのあるゲーム性を提供でき、その結果、モードＣに移行した場合に如何に多くのセット数の大当たりを残したまま多量の遊技球の獲得が期待できるモードＥに移行させるかというゲーム性だけでなく、如何に多くのセット数の大当たりを残したままモードＥへの移行が期待できるモードＣに移行させるかというゲーム性を有する遊技機１０を提供できる。

【０３１５】

＜第４の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、モードＡ～モードＥの５つの遊技状態のいずれかにおいて特別図柄遊技が実行される場合を説明した。一方、本実施形態は、特図遊技状態として、モードＡに加え、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が高い高確率モードかつ回数限定の時短モードであるモードＣ’及びモードＥ’を含む３モードである。また、本実施形態に係る遊技機１０は、大当たり種別の全てが確変大当たりあると共に、大当たり遊技の終了後に回数限定の時短モード（モードＣ’又はモードＥ’）に移行するＳＴ機である。

【０３１６】

以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図３１～図３３を参照して具体的に説明する。ここで、図３１（Ａ）は大当たり種別振分テーブルの一例を示す図、図３１（Ｂ）はモードデータテーブルの一例を示す図、図３１（Ｃ）はモード移行テーブルの一例を示す図、図３１（Ｄ）はモード移行例を示す図、図３２及び図３３は図１７のメイン処理のステップＳ１３０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０３１７】

図３１（Ａ）に大当たり種別振分テーブルとして示すように、第１始動口３１４への入賞による第１特図遊技での大当たりは２Ｒ確変大当たりに振り分けられ、第２始動口３１５への入賞による第２特図遊技での大当たりは１６Ｒ確変大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、全ての大当たりが確変大当たりであり、特図種別に応じて大当たり種別が振り分けられる。もちろん、大当たり種別の振り分けは、大当たりの種別数や大当たり遊技の開閉実行モードのラウンド数は適宜変更可能であり、例えば全ての大当たりが確変大当たりである必要はなく、確変大当たりと通常大当たりとが所定の割合で振り分けられることも考えられる。

【０３１８】

図３１（Ｂ）に示すように、モードデータテーブルは、特図遊技状態のモード種別を規定するものである。この大当たり種別振分テーブルは、モードＡ、モードＣ’及びモードＥ’の３つのモードの内容を規定している。モードＡの内容は、前述の第１の実施形態と同様である。モードＣ’及びモードＥ’は、回数限定の時短モードである点を除いて、前述の第１の実施形態のモードＣ及びモードＥと同様である。即ち、モードＣ’及びモードＥ’は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が高い高確率モードかつ回数限定の時短モードである。ここで、モードＣ’及びモードＥ’の時短回数の上限数は、前述の第１の実施形態のモードＢ及びモードＤの時短回数の上限数と同程度に設定され、例えば５０回である。そして、モードＥ’、モードＣ’及びモードＡの順に遊技者に有利な遊技状態である。

【０３１９】

図３１（Ｃ）に示すモード移行テーブルは、大当たり遊技の終了後の移行先モードを規定する。モードＣ’及びモードＥ’において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合には、モードＡに移行する。抽選結果が２Ｒ確変大当たりの場合、当該大当たりを契機として実行される大当り遊技の終了後にモードＣ’に移行される。抽選結果が１６Ｒ確変大当たりの場合、当該大当たりを契機として実行される大当り遊技の終了後にモードＥ’に移行される。即ち、回数限定の時短モードの終了後にモードＣ’又はモードＥ’からモードＡに転落し、第１始動口３１４Ｌ，３１４Ｒに対する入賞での２Ｒ確変大当たりの場合にモードＣ’に移行され、第２始動口３１５に対する入賞での１６Ｒ確変大当たりの場合にモードＥ’に移行される。

【０３２０】

図３１（Ｄ）は、各モードからのモード移行例を示す。モードＡでは、イレギュラーなケースを除いて、左打ちを行うことで第１特図遊技が実行され、第１特図遊技での大当たり種別の振り分けは２Ｒ確変大当たりが１００％である。そのため、モードＡからは、当該大当たりを契機として実行される大当り遊技の終了後にモードＣ’に移行する。

【０３２１】

モードＣ’では、左打ちを行うことで第１特図遊技と第２特図遊技とが交互に実行される。また、上述のように第１特図遊技では２Ｒ確変大当たりに１００％振り分けられ、第２特図遊技では１６Ｒ確変大当たりに１００％振り分けられる。そのため、モードＣ’からは、時短モードが終了するまでに抽選結果が大当たりとなった場合に当該大当たりを契機として実行される大当り遊技の終了後にモードＣ’及びモードＥ’のいずれかに移行される。なお、上述のように、モードＣ’において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、モードＣ’からモードＡに移行される。

【０３２２】

モードＥ’では、右打ちを行うことで第２特図遊技が実行され、第２特図遊技での大当たり種別の振り分けは１６Ｒ確変大当たりが１００％であるため、モードＥ’からは、当該大当たりを契機として実行される大当り遊技の終了後にモードＥ’に移行する。なお、上述のように、モードＥ’において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、モードＥ’からモードＡに移行する。

【０３２３】

［遊技状態移行処理］

ここで、本実施形態では、大当たり種別が２Ｒ確変大当たりと１６Ｒ確変大当たりとの２つである点で前述の第１の実施形態とは異なるため、図２２の特図変動開始処理のステップＳ１８０６では、大当たり抽選での抽選結果に応じて、抽選結果フラグとして２Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグ及び外れフラグのいずれかが設定される。また、本実施形態では、特図遊技状態がモードＡ、モードＣ’及びモードＥ’の３モードであるため、図３２及び図３３に示す本実施形態の遊技状態移行処理では、前述の第１の実施形態の遊技状態移行処理（図２３及び図２４参照）とは、モード移行に対する処理が異なる（ステップＳ２３０１～Ｓ２３０８）。以下、ステップＳ２３０１～Ｓ２３０８について説明する。

【０３２４】

＜ステップＳ２３０１＞
図３２に示すステップＳ２３０１では、ＭＰＵ４１は、時短モードが終了してモードＣ’又はモードＥ’からモードＡに移行した場合（ステップＳ１９０８～Ｓ１９１２）、オンに設定されているモードＣ’フラグ又はモードＥ’フラグをオフに設定する。
【０３２５】
＜ステップＳ２３０２～Ｓ２３０５＞
図３３に示すステップＳ２３０２では、ＭＰＵ４１は、図１７のメイン処理のステップＳ１３０７での大当たり遊技制御処理でオンに設定される大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合に大当たり遊技状態フラグ及び時短フラグをオフに設定した場合（ステップＳ１９１４：Ｙｅｓ、ステップＳ１９１５及びＳ１９１７）、図２２の特図変動開始処理のステップＳ１８０６で設定される２Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たり抽選での抽選結果が２Ｒ確変大当たりであるか否かを判断する。
【０３２６】
ＭＰＵ４１は、２Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２３０２：Ｙｅｓ）、即ち当該大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たり抽選での抽選結果が２Ｒ確変大当たりである場合、特図遊技状態のうちのモードＣ’に移行させ（ステップＳ２３０３）、モードＣ’フラグをオンに設定する（ステップＳ２３０４）。次いで、ＭＰＵ４１は、２Ｒ確変大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ２３０５）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０３２７】
＜ステップＳ２３０６～Ｓ２３０８＞
ＭＰＵ４１は、２Ｒ確変大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２３０２：Ｎｏ）、即ち当該大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たり抽選での抽選結果が１６Ｒ確変大当たりである場合、特図遊技状態のうちのモードＥ’に移行させ（ステップＳ２３０６）、モードＥ’フラグをオンに設定する（ステップＳ２３０７）。次いで、ＭＰＵ４１は、１６Ｒ確変大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ２３０８）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０３２８】
このように、本実施形態では、遊技者に最も有利なモードＥ’に移行させるためには、モードＣ’を経由する必要がある。即ち、モードＥ’に移行させるためには、初当たりでモードＣ’に移行させた後に、時短モード終了するまでに第２特図遊技で大当たりとなる必要がある。そして、モードＡでの初当たり及びモードＣ’での第１特図遊技での大当たりは２Ｒ確変大当たりであるため、大当たり遊技で獲得できる遊技球が少量で、モードＡ及びモードＣ’に滞在する間は、遊技球の増加が期待できない。一方、右打ち時のモードＥ’では、１００％１６Ｒ確変大当たりとなるため、大当たり遊技で多量の遊技球の獲得が期待できる。そのため、本実施形態では、初当たり後にモードＣ’に移行させた後に、如何に早く第２特図遊技で大当たりを獲得し、多量の遊技球の獲得が期待できるモードＥ’に移行させるかというゲーム性を有し、さらにモードＥ’に移行した後に時短モードで如何に多くの大当たりを獲得して多量の遊技球を獲得するかというゲーム性を有する遊技機を提供できる。
【０３２９】
＜第５の実施形態＞
前述の第１の実施形態では、モードＡ～モードＥの５つの遊技状態のいずれかにおいて特別図柄遊技が実行される場合を説明した。一方、本実施形態は、前述の第１の実施形態とは異なり、前述の第４の実施形態と同様に特図遊技状態がモードＡ、モードＣ’及びモードＥ’の３モードである。また、本実施形態に係る遊技機は、確変大当たり遊技の特定ラウンドにおいて特別可変入賞装置のＶ入賞口に遊技球が入賞することを条件に確変大当たり遊技の終了後に回数限定の時短モードに移行するＶ－ＳＴ機である。
【０３３０】
以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違

点を中心に図３４～図４１を参照して具体的に説明する。ここで、図３４は、図１に示す遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図３５（Ａ）、図３５（Ｃ）及び図３５（Ｅ）は図３４に示す遊技機１０の特別可変入賞装置８２の要部を示す断面図、図３５（Ｂ）及び図３５（Ｄ）は特別可変入賞装置８２の要部を示す平面図、図３６（Ａ）は大当たり種別振分テーブルの一例を示す図、図３６（Ｂ）はモードデータテーブルの一例を示す図、図３６（Ｃ）はモード移行テーブルの一例を示す図、図３６（Ｄ）はモード移行例を示す図、図３７は図１７のメイン処理のステップＳ１３０７で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート、図３８及び図３９は図３７の大当たり遊技制御処理で実行される開閉実行モード制御処理の手順の一例を示すフローチャート、図４０及び図４１は図１７のメイン処理のステップＳ１３０８で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０３３１】

図３４に示すように、本実施形態に係る遊技機１０は、遊技盤３１に設けられた特別可変入賞装置８２を備える。特別可変入賞装置８２は、可変入賞口３１６ｂの下方に設けられている。

図３５（Ａ）～図３５（Ｄ）に示すように、特別可変入賞装置８２は、遊技球９９を特別可変入賞装置８２の内部に導入する導入口８２１、及びこの導入口８２１を閉鎖する閉鎖位置と導入口８２１を開放する開放位置との間で、遊技盤３１の背面に設けられるソレノイド等の駆動手段（不図示）によって、遊技盤３１に対して進退される可動舌部８２２を備える。図３５（Ａ）及び図３５（Ｂ）に示すように、可動舌部８２２が待機位置にあることで可動舌部８２２によって導入口８２１が閉鎖された状態では、遊技球９９が特別可変入賞装置８２の内部に導入されることはない。一方、図３５（Ｃ）及び図３５（Ｄ）に示すように、可動舌部８２２が開放位置にあることで導入口８２１が開放された状態では、遊技球９９が特別可変入賞装置８２の内部に導入され得る。なお、特別可変入賞口３９が作動されていない状態では、可動舌部８２２によって導入口８２１が閉鎖されている。一方、導入口８２１は、大当たり遊技における後述のＶ入賞ラウンドにおいて、可動舌部８２２が作動されることで開放される。

【０３３２】

図３５（Ｃ）及び図３５（Ｅ）に示すように、特別可変入賞装置８２の内部には、可動爪部８２３、Ｖ入賞口８２４及び通常入賞口８２５が設けられている。Ｖ入賞口８２４及び通常入賞口８２５には、それぞれ入球センサ（不図示）が設けられており、これらの入球センサによってＶ入賞口８２４又は通常入賞口８２５に遊技球が入賞したことが検知される。可動爪部８２３は、Ｖ入賞口８２４に遊技球９９を導く左傾斜位置と、通常入賞口８２５に遊技球９９を導く右傾斜位置との間でソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される。特別可変入賞口３９が作動されていない状態では、可動爪部８２３は、左傾斜状態とされてＶ入賞口８２４に遊技球９９を導く状態で待機している。そして、可動爪部８２３は、特別可変入賞装置８２を作動させる後述のＶ入賞ラウンドにおいて、Ｖ入賞口８２４に遊技球９９が入賞したことが検知された場合に、左傾斜状態から右傾斜状態に回動される。また、特別可変入賞装置８２を作動させるＶ入賞ラウンドが終了した場合、可動爪部８２３は左傾斜状態に復帰し、Ｖ入賞口８２４に遊技球９９を導く状態で待機する。

【０３３３】

図３６（Ａ）に大当たり種別振分テーブルとして示すように、第１始動口３１４への入賞による第１特図遊技での大当たりは４Ｒ通常大当たり又は５Ｒ確変大当たりに振り分けられる。４Ｒ通常大当たり遊技では、第１～第４ラウンド遊技が可変入賞口３１６ｂに対して遊技球を入賞される遊技として実行され、特別可変入賞装置８２が遊技球を入賞させるＶ入賞ラウンド遊技は実行されない。そのため、４Ｒ通常大当たり遊技では、Ｖ入賞口８２４に遊技球を入賞させることができず、時短モードに移行することもない。これに対して、５Ｒ確変大当たり遊技では、例えば第１～第４ラウンドまでは可変入賞口３１６ｂ（図４参照）に対して遊技球を入賞される遊技として実行され、第５ラウンド遊技がＶ入

賞ラウンド遊技として実行される。そのため、遊技者は、５Ｒ確変大当たり遊技では、第５ラウンド遊技において特別可変入賞装置８２のＶ入賞口８２４に遊技球９９を入賞させることで、当該大当たり遊技の終了後に時短モードに移行させることができる。また、第５ラウンド遊技がＶ入賞ラウンド遊技として実行されることで、第４ラウンド遊技の終了後にＶ入賞ラウンド遊技である第５ラウンド遊技が実行される否かによって、４Ｒ通常大当たりであるか５Ｒ確変大当たりであるかを知り得ることができる。そのため、４ラウンド遊技の終了後に昇格演出（失敗演出を含む）を実行するなどして遊技の興趣を高めることができる。

【０３３４】

一方、第２始動口３１５への入賞による第２特図遊技での大当たりは１０Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりに振り分けられる。１０Ｒ確変大当たり遊技、及び１６Ｒ確変大当たり遊技では、特定のラウンド遊技がＶ入賞ラウンド遊技とされる。特定のラウンド遊技は、少なくとも１つあればよく、２つ以上であってもよい。また、モードＥ’での大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりの場合、例えば１０ラウンドが特定のラウンド遊技とされる。このようにすることで、Ｖ入賞ラウンド遊技を実行した後に１１ラウンドがあるか否か、即ち大当たり種別が１０Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれであるかをＶ入賞ラウンド遊技の終了後に知り得ることができる。そのため、１０ラウンド遊技の実行又は終了後に１０Ｒ確変大当たりから１６Ｒ確変大当たりへの昇格演出を実行するなどして遊技の興趣を高めることができる。なお、大当たり種別の振り分けは、大当たりの種別数や大当たり遊技の開閉実行モードのラウンド数は適宜変更可能である。

【０３３５】

図３６（Ｂ）に示すように、モードデータテーブルは、特図遊技状態のモード種別を規定するものである。この大当たり種別振分テーブルは、モードＡ、モードＣ’及びモードＥ’の３つのモードの内容を規定している。モードＡの内容は、前述の第１の実施形態と同様である。また、モードＡでは、左打ちを行うことで第１特図遊技が実行されるため、モードＡにおいて抽選結果が大当たりとなる場合の確変期待度は５０％である。モードＣ’及びモードＥ’は、回数限定の時短モードである点を除いて、前述の第１の実施形態のモードＣ及びモードＥと同様であり、前述の第４の実施形態と同様である。また、モードＣ’では、左打ちを行うことで第１始動口３１４と第２始動口３１５に遊技球が交互に振り分けられるため、モードＣ’において抽選結果が大当たりとなる場合の確変期待度は７５％である。モードＥ’では、右打ちを行うことで第２特図遊技が実行されるため、モードＥ’において抽選結果が大当たりとなる場合の確変期待度は１００％である。このように、本実施形態では、確変期待度の異なる３つのモードを有し、モードＥ’、モードＣ’及びモードＡの順に遊技者に有利な遊技状態である。

【０３３６】

図３６（Ｃ）に示すモード移行テーブルは、大当たり遊技の終了後の移行先モードを規定する。モードＣ’及びモードＥ’において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、抽選結果が４Ｒ確変大当たりの場合に大当たり遊技の終了した場合、及び抽選結果が確変大当たりの場合にＶ入賞口８２４に遊技球９９が入賞することなく大当たり遊技が終了した場合にモードＡに移行する。抽選結果が５Ｒ確変大当たりの場合、大当たり遊技のＶ入賞ラウンド遊技においてＶ入賞口８２４に遊技球９９が入賞することを条件に大当たり遊技の終了後にモードＣ’に移行する。抽選結果が１０Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりの場合、大当たり遊技のＶ入賞ラウンド遊技においてＶ入賞口８２４に遊技球９９が入賞することを条件に大当たり遊技の終了後にモードＥ’に移行する。

【０３３７】

図３６（Ｄ）は、各モードからのモード移行例を示す。モードＡでは、イレギュラーなケースを除いて、左打ちを行うことで第１特図遊技が実行され、第１特図遊技での大当たり種別の振り分けは４Ｒ通常大当たりが５０％、５Ｒ確変大当たりが５０％である。その

ため、モードＡからは、大当たり遊技の終了後にモードＡに５０％、モードＣ’に５０％の割合で移行する。

【０３３８】

モードＣ’では、左打ちを行うことで第１特図遊技と第２特図遊技とが交互に実行される。また、上述のように第１特図遊技では４Ｒ通常大当たりに５０％、５Ｒ確変大当たりに５０％の割合で振り分けられ、第２特図遊技では１０Ｒ確変大当たりに２５％、１６Ｒ確変大当たりに７５％の割合で振り分けられる。そのため、モードＣ’からは、時短モードが終了するまでに抽選結果が大当たりとなった場合に大当たり遊技の終了後にモードＡ、モードＣ’及びモードＥ’のいずれかに移行する。なお、上述のように、モードＣ’において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、モードＣ’からモードＡに移行する。

【０３３９】

モードＥ’では、右打ちを行うことで第２特図遊技が実行され、第２特図遊技での大当たり種別の振り分けは１０Ｒ確変大当たりが２５％、１６Ｒ確変大当たりが７５％であるため、モードＥ’からは、大当たり遊技のＶ入賞ラウンド遊技においてＶ入賞口８２４に遊技球９９が入賞することを条件に大当たり遊技の終了後にモードＥ’に移行する。なお、上述のように、モードＥ’において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、及び大当たり遊技のＶ入賞ラウンド遊技においてＶ入賞口８２４に遊技球９９が入賞することなく大当たり遊技が終了した場合、モードＥ’からモードＡに移行する。

【０３４０】

［大当たり遊技制御処理］

ここで、本実施形態では、大当たり種別が４Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり、１０Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりの４つであり、前述の第１の実施形態とは異なるため、図２２の特図変動開始処理でのステップＳ１８０６の抽選結果フラグ設定処理では、大当たり抽選での抽選結果に応じて、抽選結果フラグとして４Ｒ通常大当たりフラグ、５Ｒ確変大当たりフラグ、１０Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグ及び外れフラグのいずれかが設定される。そして、図３７に示す大当たり遊技制御処理では、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に大当たり種別に応じて、可変入賞口３１６ｂ又は特別可変入賞装置８２への遊技球の入球が可能なラウンド遊技を複数回実行する大当たり遊技を行うための制御を実行する。

【０３４１】

＜ステップＳ２４０１＞

ステップＳ２４０１では、ＭＰＵ４１は、後述の図４０の遊技状態移行処理のステップＳ２６００でオンに設定される大当たり遊技開始フラグがオンであるか否か、即ち大当たり遊技を開始するタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を開始するタイミングであると判断した場合（ステップＳ２４０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０２に移行し、大当たり遊技を開始するタイミングでないと判断した場合（ステップＳ２４０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４０７に移行する。

【０３４２】

＜ステップＳ２４０２～Ｓ２４０４＞

大当たり遊技を開始するタイミングである場合に（ステップＳ２４０１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、大当たり種別を特定し（ステップＳ２４０２）、大当たり種別が確変大当たりであるか否かを判断する（ステップＳ２４０３）。大当たり種別は、図２２の特図変動開始処理でのステップＳ１８０６の抽選結果フラグ設定処理でオンに設定される大当たり種別フラグ（４Ｒ通常大当たりフラグ、５Ｒ確変大当たりフラグ、１０Ｒ確変大当たりフラグ及び１６Ｒ確変大当たりフラグ）がオンに設定されているか否かに基づいて特定される。

【０３４３】

ここで、ＭＰＵ４１は、大当たり種別が確変大当たりであると判断した場合（ステップＳ２４０３：Ｙｅｓ）、確変大当たりのラウンド数に応じて、特別可変入賞装置８２を作

動させるＶ入賞ラウンドをセットし（ステップＳ２４０４）、処理をステップＳ２４０５に移行する。例えば、ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たりの場合にＶ入賞ラウンドとして５ラウンドをセットし、１０Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりの場合にＶ入賞ラウンドとして１０ラウンドをセットする。一方、ＭＰＵ４１は、大当たり種別が確変大当たりでないと判断した場合（ステップＳ２４０３：Ｎｏ）、特別可変入賞装置８２を作動させるＶ入賞ラウンドをセットすることなく処理をステップＳ２４０５に移行する。

【０３４４】

＜ステップＳ２４０５及びＳ２４０６＞

ステップＳ２４０５において、ＭＰＵ４１は、図２２の特図変動開始処理のステップＳ１８０６でオンに設定される大当たり種別フラグ（４Ｒ通常大当たりフラグ、５Ｒ確変大当たりフラグ、１０Ｒ確変大当たりフラグ及び１６Ｒ確変大当たりフラグ）に基づいて、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて実行するラウンド遊技数Ｒをセットする。具体的には、ＭＰＵ４１は、４Ｒ通常大当たりフラグがオンである場合にラウンド遊技数Ｒを「４」として、５Ｒ確変大当たりフラグがオンである場合にラウンド遊技数Ｒを「５」として、１０Ｒ確変大当たりフラグがオンである場合にラウンド遊技数Ｒを「１０」として、１６Ｒ確変大当たりフラグがオンである場合にラウンド遊技数Ｒを「１６」としてＲＡＭ４１２に記憶させる。これにより、ＭＰＵ４１は、後述のステップＳ２４１６の開閉実行モード制御処理において、大当たり種別に応じたラウンド遊技数Ｒのラウンド遊技が実行される。次いで、ＭＰＵ４１は、オープニングフラグをオンに設定し（ステップＳ２４０６）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニングフラグは、後述のステップＳ２４０７においてオープニング時間の計時を開始するか否かを判断するために参照される。

【０３４５】

＜ステップＳ２４０７＞

ステップＳ２４０７において、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２４０６においてオンに設定されるオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、オープニングが開始されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２４０７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４０８に移行し、オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２４０７：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４１５に移行する。

【０３４６】

＜ステップＳ２４０８＞

オープニングフラグがオンに設定されている場合に（ステップＳ２４０７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、後述のステップＳ２４０９で計時が開始されるオープニング時間の計時中であるか否かを判断する（ステップＳ２４０８）。ＭＰＵ４１は、オープニング時間の計時中である場合（ステップＳ２４０８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４１０に移行し、オープニング時間の計時中でない場合（ステップＳ２４０８：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４０９に移行する。

【０３４７】

＜ステップＳ２４０９＞

ステップＳ２４０９において、ＭＰＵ４１は、オープニングの実行時間の計時を開始し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。このステップＳ２４０９において計時が開始されるオープニング時間は、後述のステップＳ２４１０においてオープニングを終了して開閉実行モードに移行させるか否かを判断する際にＭＰＵ４１によって参照される。

【０３４８】

＜ステップＳ２４１０＞

ステップＳ２４１０において、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２４０９において計時が開始されるオープニング時間がオープニングの実行に必要な予め定められる所定時間に達したか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、オープニング時間が所定時間に達している場合（ステップＳ２４１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４１１に移行し、オープニング時間が所定時間に達していない場合（ステップＳ２４１０：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を

終了する。
【０３４９】
＜ステップＳ２４１１～Ｓ２４１４＞
　ＭＰＵ４１は、オープニング時間が所定時間に達している場合（ステップＳ２４１０：Ｙｅｓ）、オープニング時間の計時を終了し（ステップＳ２４１１）、オープニングフラグをオフに設定する（ステップＳ２４１２）。次いで、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードフラグをオンに設定し（ステップＳ２４１３）、１ラウンド開始フラグをオンに設定する（ステップＳ２２１４）。開閉実行モードフラグは、後述のステップＳ２４１５において開閉実行モード処理に移行させるか否かを判断する際に参照される。また、１ラウンド開始フラグは、後述の図３８の開閉実行モード処理のステップＳ２５０１において、開閉実行モードの１ラウンド目を開始するか否かを判断する際に参照される。
【０３５０】
＜ステップＳ２４１５＞
　ステップＳ２４１５において、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２４１３でオンに設定される開閉実行モードフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、開閉実行モードフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２４１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４１６に移行し、開閉実行モードフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２４１５：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４１７に移行する。
【０３５１】
＜ステップＳ２４１６＞
　ステップＳ２４１６において、ＭＰＵ４１は、開閉実行モード制御処理を実行する。開閉実行モード制御処理では、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３１６又は特別可変入賞装置８２を作動するラウンド遊技を大当たり種別に応じて複数回実行する。なお、開閉実行モード制御処理の詳細は、図３８及び図３９を参照して後述する。
【０３５２】
＜ステップＳ２４１７＞
　ステップＳ２４１７において、ＭＰＵ４１は、後述の図３９の開閉実行モード制御処理でのステップＳ２５２４でオンに設定されるエンディングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、エンディングフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２４１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４１８に移行し、エンディングフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２４１７：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。
【０３５３】
＜ステップＳ２４１８＞
　エンディングフラグがオンに設定されている場合に（ステップＳ２４１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、後述のステップＳ２４１９で計時が開始されるエンディング時間の計時中であるか否かを判断する（ステップＳ２４１８）。ＭＰＵ４１は、エンディング時間の計時中である場合（ステップＳ２４１８：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４２０に移行し、エンディング時間の計時中でない場合（ステップＳ２４１８：Ｎｏ）、処理をステップＳ２４１９に移行する。
【０３５４】
＜ステップＳ２４１９＞
　ステップＳ２４１９において、ＭＰＵ４１は、エンディングを開始してからのエンディング時間の計時を開始し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。このステップＳ２４１９において計時されるエンディング時間は、後述のステップＳ２４２０においてエンディング（大当たり遊技）を終了するか否かを判断する際にＭＰＵ４１によって参照される。
【０３５５】
＜ステップＳ２４２０＞
　ステップＳ２４２０において、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２４１９で計時が開始されるエンディング時間がエンディングの実行に必要な予め定められる所定時間に達したか否か

を判断する。ＭＰＵ４１は、エンディング時間が所定時間に達している場合（ステップＳ２４２０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２４２１に移行し、エンディング時間が所定時間に達していない場合（ステップＳ２４２０：Ｎｏ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【０３５６】

＜ステップＳ２４２１～Ｓ２４２３＞

ＭＰＵ４１は、エンディング時間が所定時間に達している場合（ステップＳ２４２０：Ｙｅｓ）、後述の図３９の開閉実行モード制御処理でのステップＳ２５２４でオンに設定されるエンディングフラグをオフに設定する（ステップＳ２４２１）。さらに、ＭＰＵ４１は、エンディング時間の計時を終了し（ステップＳ２４２２）、大当たり遊技終了フラグをオンに設定し（ステップＳ２４２３）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。これにより、ＭＰＵ４１は、エンディング、即ち大当たり遊技を終了させることができる。なお、大当たり遊技終了フラグは、図４１の遊技状態移行処理でのステップＳ１９１４でＭＰＵ４１によって参照され、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合に（ステップＳ１９１４：Ｙｅｓ）、大当たり種別に応じて遊技状態を大当たり遊技状態からモードＡ，モードＣ’及びモードＥ’のいずれかに移行させる。

【０３５７】

［開閉実行モード制御処理］

図３８及び図３９に示す開閉実行モード制御処理では、上述のように可変入賞装置３１６又は特別可変入賞装置８２を作動するラウンド遊技を大当たり種別に応じて複数回実行する。

【０３５８】

＜ステップＳ２５０１及びＳ２５０２＞

ステップＳ２５０１において、ＭＰＵ４１は、図３７の大当たり遊技制御処理のステップＳ２４１４でオンに設定される１ラウンド開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、開閉実行モードを開始するか否か（ラウンド遊技での１ラウンド目を開始するか否か）を判断する。ＭＰＵ４１は、１ラウンド開始フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５０１：Ｙｅｓ）、１ラウンド開始フラグをオフに設定した後に（ステップＳ２５０２）、処理をステップＳ２５０６に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、１ラウンド開始フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５０３に移行する。

【０３５９】

＜ステップＳ２５０３＞

ステップＳ２５０３において、ＭＰＵ４１は、当該開閉実行モード制御処理のステップＳ２５１０でオンに設定される可変入賞口開放フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、可変入賞装置３１６の可変入賞口３１６ｂが開放中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、可変入賞口開放フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５０３：Ｙｅｓ）、処理を図３９のステップＳ２５１１に移行し、可変入賞口開放フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５０３：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５０４に移行する。

【０３６０】

＜ステップＳ２５０４＞

ステップＳ２５０４において、ＭＰＵ４１は、当該開閉実行モード制御処理のステップＳ２５０８でオンに設定される特別可変入賞装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、特別可変入賞装置８２が作動中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、特別可変入賞装置作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５０４：Ｙｅｓ）、処理を図３９のステップＳ２５１４に移行し、可変入賞口開放フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５０４：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５０５に移行する。

【０３６１】

＜ステップＳ２５０５＞
可変入賞口開放フラグがオフに設定され（ステップＳ２５０３：Ｎｏ）、特別可変入賞装置作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２５０４：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、図３９のステップＳ２５２２で計時が開始されるインターバル時間が予め定められた所定時間を超えたか否かを判断する（ステップＳ２５０５）。ここで、インターバル時間は、ラウンド遊技を終了してから次のラウンド遊技を開始するまでの休止時間である。即ち、本ステップＳ２５０５において、ＭＰＵ４１は、インターバルを終了してラウンド遊技を開始させるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、インターバル時間が所定時間を超えたと判断した場合（ステップＳ２５０５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５０６に移行し、インターバル時間が所定時間を超えていないと判断した場合（ステップＳ２５０５：Ｎｏ）、インターバルを継続すべく、当該開閉実行モード制御処理を終了する。

【０３６２】
＜ステップＳ２５０６～Ｓ２５０８＞
インターバル時間が所定時間を超えた場合（ステップＳ２５０５：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、開始予定のラウンド遊技が図３７の大当たり遊技制御処理のステップＳ２４０４でセットされるＶ入賞ラウンドであるか否か判断する（ステップＳ２５０６）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞ラウンドであると判断した場合（ステップＳ２５０６：Ｙｅｓ）、特別可変入賞装置８２を作動させる（ステップＳ２５０７）。具体的には、ＭＰＵ４１は、特別可変入賞装置８２の可動舌部８２２を、導入口８２１を閉鎖する待機位置から導入口８２１を開放する開放位置に移動させる。さらに、ＭＰＵ４１は、特別可変入賞装置作動フラグをオンに設定し（ステップＳ２５０８）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。なお、特別可変入賞装置作動フラグは、上述のステップＳ２５０４において特別可変入賞装置８２が作動であるか否かを判断する際にＭＰＵ４１によって参照される。

【０３６３】
＜ステップＳ２５０９及びＳ２５１０＞
開始予定のラウンド遊技がＶ入賞ラウンドでない場合（ステップＳ２５０６：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、開始予定のラウンド遊技が可変入賞口３１６ｂを開放するラウンド遊技であると判断できるため、可変入賞装置３１６の開閉扉３１６ｃを作動させることで可変入賞口３１６ｂを開放する（ステップＳ２５０９）。さらにＭＰＵ４１は、可変入賞口開放フラグをオンに設定し（ステップＳ２５１０）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。なお、可変入賞口開放フラグは、上述のステップＳ２５０３において可変入賞装置３１６が作動しているか否か（可変入賞口３１６ｂが開放しているか否か）を判断する際にＭＰＵ４１によって参照される。

【０３６４】
＜ステップＳ２５１１＞
可変入賞口開放フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２５０３：Ｙｅｓ）、図３９のステップＳ２５１１において、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６ｂを閉鎖するための条件が成立しているか否かを判断する。具体的には、ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６ｂが開放されてから所定時間（例えば３０秒）が経過したか、可変入賞口３１６ｂに入賞した遊技球数が所定数（例えば９個）を超えたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、可変入賞口３１６ｂを閉鎖するための条件が成立している場合（ステップＳ２５１１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５１２に移行し、可変入賞口３１６ｂを閉鎖するための条件が成立していない場合（ステップＳ２５１１：Ｎｏ）、可変入賞口３１６ｂの開放状態を維持すべく、当該開閉実行モード制御処理を終了する。

【０３６５】
＜ステップＳ２５１２及びＳ２５１３＞
可変入賞口３１６ｂを閉鎖するための条件が成立している場合（ステップＳ２５１１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、開閉扉３１６ｃを復帰させることで可変入賞口３１６ｂを閉鎖し（ステップＳ２５１２）、さらに可変入賞口開放フラグをオフに設定する（ステップＳ２５１３）。

【０３６６】
＜ステップＳ２５１４～Ｓ２５１６＞
特別可変入賞装置作動フラグがオンに設定されている場合（図３８のステップＳ２５０４：Ｙｅｓ）、ステップＳ２５１４において、ＭＰＵ４１は、特別可変入賞装置８２のＶ入賞口８２４に遊技球が入賞したか否かを判断する。Ｖ入賞口８２４に遊技球が入賞したか否かは、Ｖ入賞口８２４に設けられる入球センサ（不図示）での検出結果に基づいて判断される。なお、特別可変入賞装置８２では、作動開始時において可変爪部３９３が左傾斜状態とされているため、最初に特別可変入賞装置８２に導入される遊技球は、左傾斜状態の可変爪部３９３によってＶ入賞口８２４に誘導される。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口８２４に遊技球が入賞したと判断した場合（ステップＳ２５１４：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグをオンに設定し（ステップＳ２５１５）、特別可変入賞装置８２の可変爪部３９３を左傾斜状態から右傾斜状態に回動させる（ステップＳ２５１６）。即ち、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口８２４への遊技球の入賞が確認された場合、特別可変入賞装置８２に導入された遊技球が右傾斜状態の可変爪部３９３によって通常入賞口８２５に誘導される。
【０３６７】
＜ステップＳ２５１７＞
Ｖ入賞口８２４に遊技球が入賞していない場合（ステップＳ２５１４：Ｎｏ）、又はＶ入賞口８２４に遊技球が入賞することで、Ｖ入賞フラグをオンに設定して可動爪部８２３を右傾斜状態に作動させた場合（ステップＳ２５１４：ＹｅｓかつステップＳ２５１５及びＳ２５１６）、ＭＰＵ４１は、特別可変入賞装置８２の作動を停止するための条件が成立しているか否かを判断する（ステップＳ２５１７）。具体的には、ＭＰＵ４１は、特別可変入賞装置８２の作動が開始されてから（可動舌部８２２の作動が開始されることで導入口８２１が開放されてから）所定時間（例えば３０秒）が経過したか、特別可変入賞装置８２に導入された遊技球数（Ｖ入賞口８２４及び通常入賞口８２５に入賞した合計遊技球数）が所定数（例えば９個）を超えたか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、特別可変入賞装置８２の作動を停止するための条件が成立している場合（ステップＳ２５１７：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５１８に移行し、特別可変入賞装置８２の作動を停止するための条件が成立していない場合（ステップＳ２５１７：Ｎｏ）、特別可変入賞装置８２の作動を継続すべく、当該開閉実行モード制御処理を終了する。
【０３６８】
＜ステップＳ２５１８～Ｓ２５２０＞
特別可変入賞装置８２の作動を停止するための条件が成立している場合（ステップＳ２５１７：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、特別可変入賞装置８２の作動を停止する（ステップＳ２５１８）。具体的には、ＭＰＵ４１は、可動舌部８２２を復帰させることで導入口８２１を閉鎖すると共に、可動爪部８２３を左傾斜状態に復帰させ、次回の特別可変入賞装置８２の作動開始時に、遊技球がＶ入賞口８２４に誘導される状態にする。さらに、ＭＰＵ４１は、特別可変入賞装置作動フラグをオフに設定し（ステップＳ２５１９）、処理をステップＳ２５２０に移行する。
【０３６９】
＜ステップＳ２５２０及びＳ２５２１＞
可変入賞口開放フラグをオフに設定した場合（ステップＳ２５１３）、又は特別可変入賞装置作動フラグをオフに設定した場合（ステップＳ２５１９）、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２に記憶されたラウンド遊技数Ｒを１だけ減算した後（ステップＳ２５２０）、減算後のラウンド遊技数Ｒが「０」であるか否かを判断する（ステップＳ２５２１）。即ち、ＭＰＵ４１は、先に終了したラウンド遊技が開閉実行モードでの最終のラウンド遊技であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、減算後のラウンド遊技数Ｒが「０」である場合（ステップＳ２５２１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２５２３に移行し、減算後のラウンド遊技数Ｒが「０」でない場合（ステップＳ２５２１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２５２２に移行する。
【０３７０】

＜ステップＳ２５２２＞
減算後のラウンド遊技数Ｒが「０」でない場合（ステップＳ２５２１：Ｎｏ）、ＭＰＵ４１は、次のラウンド遊技を実行するまでのインターバル時間の計時を開始し（ステップＳ２５２２）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。このステップＳ２５２２において計時が開始されるインターバル時間は、可変入賞装置３１６又は特別可変入賞装置８２を作動させるタイミングであるか否かを判断するために図３８のステップＳ２５０５においてＭＰＵ４１によって参照される。
【０３７１】
＜ステップＳ２５２３及びＳ２５２４＞
減算後のラウンド遊技数Ｒが「０」である場合（ステップＳ２５２１：Ｙｅｓ）、ＭＰＵ４１は、先に終了したラウンド遊技が開閉実行モードでの最終のラウンド遊技であると判断できるために、開閉実行モードを終了すべく開閉実行モードフラグをオフに設定し（ステップＳ２５２３）、さらにエンディングフラグをオンに設定し（ステップＳ２５２４）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。このエンディングフラグは、エンディングを開始するかを判断するために図３７の大当たり遊技制御処理でのステップＳ２４１７においてＭＰＵ４１によって参照される。
【０３７２】
［遊技状態移行処理］
ここで、本実施形態では、大当たり種別が２Ｒ確変大当たりと１６Ｒ確変大当たりとの２つであるため、図２２の特図変動開始処理のステップＳ１８０６では、大当たり抽選での抽選結果に応じて、抽選結果フラグとして２Ｒ確変大当たりフラグ、１６Ｒ確変大当たりフラグ及び外れフラグのいずれかが設定される。なお、本実施形態では、特図変動開始処理の手順に関するフローチャートは省略する。また、本実施形態の遊技状態移行処理では、ステップＳ１９０６において大当たり遊技状態フラグをオンに設定した後に大当たり遊技開始フラグがオンに設定される（図４０のステップＳ２６００）。大当たり遊技開始フラグは、大当たり遊技が開始されることを示すものであり、図３７に示す大当たり遊技制御処理のステップＳ２４０１においてＭＰＵ４１によって参照される。
【０３７３】
さらに、本実施形態では、特図遊技状態がモードＡ、モードＣ’及びモードＥ’の３モードであるため、図４０及び図４１に示す本実施形態の遊技状態移行処理では、前述の第１の実施形態の遊技状態移行処理（図２３及び図２４参照）とは、モード移行のための処理が異なる（ステップＳ２６０１～Ｓ２６１０）。以下、ステップＳ２６０１～Ｓ２６１０について説明する。
【０３７４】
＜ステップＳ２６０１＞
図４０に示すステップＳ２６０１では、ＭＰＵ４１は、時短モードが終了してモードＣ’又はモードＥ’からモードＡに移行した場合（ステップＳ１９０８～Ｓ１９１２）、オンに設定されているモードＣ’フラグ又はモードＥ’フラグをオフに設定する。
【０３７５】
＜ステップＳ２６０２～Ｓ２６０４＞
図４１に示すステップＳ２６０２では、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技を終了する場合に（ステップＳ１９１４：ＹｅｓかつステップＳ１９１５及びＳ１９１７）、図３９の開閉実行モード制御処理のステップＳ２５１５でオンに設定されるＶ入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２６０２）。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ２６０２：Ｎｏ）、特図遊技状態のうちのモードＡに移行させ（ステップＳ２６０３）、さらにモードＡフラグをオンに設定し（ステップＳ２６０４）、処理をステップＳ２６１０に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、４Ｒ通常大当たりの場合、又は確変大当たり遊技におけるＶ入賞ラウンドにおいてＶ入賞口８２４への遊技球の入賞がなかった場合、大当たり遊技の終了後に時短モードでも高確率モードでもないモードＡに移行させる。

【０３７６】
＜ステップＳ２６０５～Ｓ２６０７＞
ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンである場合（ステップＳ２６０２：Ｙｅｓ）、図２２の特図変動開始処理でのステップＳ１８０６の抽選結果フラグ設定処理でオンに設定される５Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２６０５）。即ち、ＭＰＵ４１は、当該大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、５Ｒ確変大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２６０５：Ｙｅｓ）、特図遊技状態のうちのモードＣ’に移行させ（ステップＳ２６０６）、さらにモードＣ’フラグをオンに設定し（ステップＳ２６０７）、処理をステップＳ２６１０に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が５Ｒ確変大当たりであり、大当たり遊技のＶ入賞ラウンドにおいてＶ入賞口８２４への遊技球の入賞があった場合、大当たり遊技の終了後に時短モードかつ高確率モードであるモードＣ’に移行させる。
【０３７７】
＜ステップＳ２６０８及びＳ２６０９＞
ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞フラグがオンで５Ｒ確変大当たりフラグがオフである場合（ステップＳ２６０２：ＹｅｓかつステップＳ２６０５：Ｎｏ）、図２２の特図変動開始処理でのステップＳ１８０６の抽選結果フラグ設定処理でオンに設定される１０Ｒ確変大当たりフラグ及び１６Ｒ確変大当たりフラグのいずれかがオンに設定されていると判断できるため、大当たり遊技状態から特図遊技状態のうちのモードＥ’に移行させ（ステップＳ２６０８）、さらにモードＥ’フラグをオンに設定し（ステップＳ２６０９）、処理をステップＳ２６１０に移行する。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が１０Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たりであり、大当たり遊技のＶ入賞ラウンドにおいてＶ入賞口８２４への遊技球の入賞があった場合、大当たり遊技の終了後に時短モードかつ高確率モードであるモードＥ’に移行させる。
【０３７８】
＜ステップＳ２６１０＞
ＭＰＵ４１は、図２２の特図変動開始処理でのステップＳ１８０６の抽選結果フラグ設定処理でオンに設定される大当たり種別フラグ、即ち４Ｒ通常大当たりフラグ、５Ｒ確変大当たりフラグ、１０Ｒ確変大当たりフラグ又は１６Ｒ確変大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ２６１０）、当該遊技状態移行処理を終了する。
【０３７９】
このように、本実施形態では、遊技者に最も有利なモードＥ’に移行させるためには、初当たりにおいて５０％の確率で振り分けられるモードＣ’に移行させた後に、モードＣ’で時短モード終了するまでに、振分装置３５によって５０％の確率で振り分けられる第２特図遊技で大当たりを獲得する必要がある。即ち、本実施形態では、時短モードの終了によりモードが転落する場合を除き、確変大当たりの確率がモードＡでは５０％、モードＣ’では７５％、モードＥ’では１００％であり、３段階の確変割合を有する遊技機を提供できる。
【０３８０】
なお、本実施形態では、可変入賞装置３１６とは別に、Ｖ入賞口８２４を有する特別可変入賞装置８２を設ける場合を説明したが、開閉可能なＶ入賞口８２４を可変入賞装置３１６に設け、大当たり遊技のＶ入賞ラウンドにおいてＶ入賞口８２４を開放する構成であってもよい。
【０３８１】
＜第６の実施形態＞
前述の第１の実施形態では、モードＡ～モードＥの５つの遊技状態のいずれかにおいて特別図柄遊技が実行される場合を説明した。一方、本実施形態は、前述の第２の実施形態と同様に特図遊技状態がモードＡ、モードＣ’及びモードＥ’の３モードである。また、本実施形態に係る遊技機は、第１始動口３１４及び第２始動口３１５による特図遊技である

１種遊技と、羽役物装置による２種遊技とを行う１種２種混合機である。
【０３８２】
以下、本実施形態に係る遊技機１０を前述の第１の実施形態に係る遊技機１０との相違点を中心に図４２～図５０を参照して具体的に説明する。ここで、図４２は、図１に示す遊技機１０の遊技盤３１の一例を示す正面図、図４３及び図４４は図４２に示す遊技機１０の羽役物装置８３の要部を示す断面図、図４５（Ａ）は大当たり当否テーブルの一例を示す図、図４５（Ｂ）は１種大当たり時の大当たり種別振分テーブルの一例を示す図、図４５（Ｃ）は２種大当たり時の大当たり種別振分テーブルの一例を示す図、図４５（Ｄ）はモードデータテーブルの一例を示す図、図４５（Ｅ）はモード移行テーブルの一例を示す図、図４６は主制御装置４で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート、図４７は図４６のメイン処理で実行される羽役物装置制御処理の手順の一例を示すフローチャート、図４８は図２０の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート、図４９及び図５０は図４６のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０３８３】
図４２に示すように、本実施形態に係る遊技機１０は、遊技盤３１に設けられた羽役物装置８３を備える。羽役物装置８３は、可変入賞装置３１６の上方かつ図柄表示部３４１の右側に設けられている。図４３に示すように、羽役物装置８３は、遊技球９９を羽役物装置８３の内部に導入する導入口８３１、及びこの導入口８３１を閉鎖とする閉鎖位置（図４３の実線の位置）と導入口８３１を開放する開放位置（図４３の仮想線の位置）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される可動羽部８３２を有する。可動羽部８３２が待機位置にあることで可動羽部８３２によって導入口８３１が閉鎖された状態では、遊技球９９が羽役物装置８３の内部に導入されることはない。一方、図４４（Ａ）及び図４４（Ｂ）に示すように、可動羽部８３２が開放位置にあることで導入口８３１が開放された状態では、可動羽部８３２によって遊技球の受け取りが可能である。可動羽部８３２によって受け取られた遊技球は、導入口８３１を介して羽役物装置８３の内部に導入され得る。可動羽部８３２は、第２始動口３１５の入賞を契機とする大当たり抽選での抽選結果が小当たり（図４５（Ａ）参照）である場合に開放位置に作動され、導入口８３１を所定時間、例えば羽役物装置８３に１～３個の遊技球が入球する時間（０．５秒～１．５秒程度）だけ開放する。もちろん、小当たり時の導入口８３１の開放時間は、適宜設定すればよく、先に示した時間には限定されない。
【０３８４】
羽役物装置８３の内部には、Ｖ入賞口８３３、通常入賞口８３４及びＶ入賞口開閉部８３５が設けられている。Ｖ入賞口８３３及び通常入賞口８３４には、それぞれ入球センサ（不図示）が設けられており、これらの入球センサによってＶ入賞口８３３又は通常入賞口８３４に遊技球が入賞したことが検知される。Ｖ入賞口開閉部８３５は、Ｖ入賞口８３３を閉鎖状態とする閉鎖位置（図４４（Ａ））とＶ入賞口８３３を開放する開放位置（図４４（Ｂ））との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される。Ｖ入賞口開閉部８３５は、通常はＶ入賞口８３３を閉鎖する閉鎖位置で待機しており、例えば大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に可動羽部８３２が開放位置に作動されるタイミングに同期して可動羽部８３２の作動時間よりも短い所定時間、例えばＥモードにおいて時短回数と同数だけ羽役物装置８３を作動させた場合に５０％～８０％の確率でＶ入賞口８２４に遊技球が入賞する時間だけＶ入賞口８３３を開放する。
【０３８５】
図４５（Ａ）に大当たり当否テーブルとして示すように、本実施形態の大当たり当否テーブルは、前述の第１の実施形態のように高確率モードと低確率モードとで分類されるものではなく（図１２（Ａ）及び図１２（Ｂ）参照）、第１始動口３１４への入賞による第１特図遊技と、第２始動口３１５への入賞による第２特図遊技とで分類される。第１特図遊技では、０～７３８の大当たり乱数カウンタのカウンタ値（乱数値）のうちの０～２の３個が大当たりで、残りの３～７３８の７３６個が外れであり、第１特図遊技での大当た

り確率は前述の第１の実施形態に低確率モードと同様に３／７３９（＝約１／２４６．３）である。一方、第２特図遊技では、第１特図遊技と同様に０～７３８の大当たり乱数カウンタのカウンタ値（乱数値）のうちの０～２の３個のカウンタ値（乱数値）が大当たりであり、大当たり確率が３／７３９（＝約１／２４６．３）である。即ち、第１特図遊技及び第２特図遊技を問わず、大当たり抽選での大当たりは、１種遊技での大当たりとなる。また、３～７３５の７２３個が小当たり、７３６～７３８の３個が外れである。ここで、小当たりとは、羽役物装置８３の可動羽部８３２を所定時間開放させる２種遊技を実行する当たりである。そして、小当たりにより羽役物装置８３が作動された場合に羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入賞した場合、２種遊技での大当たりとなる。即ち、第２特図遊技では、２種遊技での大当たりがメインであり、第２特図遊技と同様に１種遊技で大当たりとなる確率は低い。以下、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる１種遊技での大当たりを「１種大当たり」、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入賞することによる大当たりを「２種大当たり」と呼称することがある。

【０３８６】

図４５（Ｂ）に大当たり種別振分テーブルとして示すように、１種大当たりでは、４Ｒ時短大当たり又は８Ｒ時短大当たりに振り分けられる。また、図４５（Ｃ）に大当たり種別振分テーブルとして示すように、２種大当たりでは、４Ｒ時短大当たり、８Ｒ時短大当たり、又は１６Ｒ時短大当たりに振り分けられる。ここで、各時短大当たりでの時短回数は、大当たり抽選での抽選確率、小当たり確率、小当たり時の羽役物装置８３の作動時間やＶ入賞口開閉部８３５の作動時間等に応じて設定され、本実施形態では、例えば５０回とされる。また、本実施形態では、１種大当たり及び２種大当たり共に全ての大当たりが時短大当たりであるが、一定の割合（例えば２０％～５０％）で非時短大当たりとなるように大当たり種別を振り分けるようにしてもよい。この場合、モードＥ’において時短モードが終了するまでに羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入賞する確率が、止め打ちや捻り打ちなどの特殊な打ち方をすることなく右打ちを行う限り、９０％以上、好ましくは実質的に１００％となるようにＶ入賞口開閉部８３５を作動させるようにしてもよい。また、モードＥ’において時短モードが終了するまでに羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入賞する確率を実質的に１００％とすると共に、初当たりからの大当たり回数に上限を設けてもよい。即ち、本実施形態に係る１種２種混合機としての遊技機１０は、前述の第３の実施形態に係るリミット機のスペックを組み合わせてもよい。

【０３８７】

図４５（Ｄ）に示すように、モードデータテーブルは、特図遊技状態のモード種別を規定するものである。この大当たり種別振分テーブルは、モードＡ、モードＣ’及びモードＥ’の３つのモードの内容を規定している。モードＡ、モードＣ’及びモードＥ’の内容は、前述の第４の実施形態と同様であり、モードＥ’、モードＣ’及びモードＡの順に遊技者に有利な遊技状態である。

【０３８８】

図４５（Ｅ）に示すモード移行テーブルは、大当たり遊技の終了後の移行先モードを規定する。時短モードであるモードＣ’及びモードＥ’において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合にモードＡに移行する。また、１種大当たりの場合には大当たり遊技の終了後にモードＣ’に移行し、２種大当たりの場合には大当たり遊技の終了後にモードＥ’に移行する。

【０３８９】

ここで、モードＡでは、イレギュラーなケースを除いて、左打ちを行うことで第１特図遊技が実行され、第１特図遊技での大当たりは１種大当たりであるため、モードＡからは大当たり遊技の終了後にモードＣ’に移行する。

【０３９０】

モードＣ’では、左打ちを行うことで第１特図遊技と第２特図遊技とが交互に実行される。即ち、モードＣ’では、１種大当たりが１００％の第１特図遊技と、２種大当たりがメインとなる第２特図遊技とが交互に実行される。そのため、モードＣ’からは、時短モードが

終了しないことを条件に、大当たり遊技の終了後に概ね５０％の確率（正確には５０％を少し上回る確率）でモードＣ’に移行し、概ね５０％の確率（正確には５０％を少し下回る確率）でモードＥ’に移行する。なお、上述のように、モードＣ’において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、モードＣ’からモードＡに移行する。

【０３９１】

モードＥ’では、右打ちを行うことで第２特図遊技が実行され、２種大当たりがメインとなり、低い確率（本実施形態では約１／２４６．３）で１種大当たりとなる。そのため、モードＥ’からは、大当たり遊技の終了後に概ねモードＥ’に移行し、低い確率でモードＣ’に転落する。なお、上述のように、モードＥ’において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、モードＥ’からモードＡに移行する。また、モードＥ’での１種大当たりの場合に、モードＣ’に転落することなく、モードＥ’をループするようにしてもよい。

【０３９２】

本実施形態に係る遊技機１０は、大当たり当否テーブルが前述の第１の実施形態とは異なり（図４５（Ａ）参照）、羽役物装置８３を作動させる２種遊技を実行可能であるため、前述の第１の実施形態とは、メイン処理の一部が異なり、メイン処理として実行される特図遊技制御処理での特図変動開始処理、及び遊技状態移行処理が異なる。

［メイン処理］

図４６に示すように、本実施形態のメイン処理では、ステップＳ１３０６の特図遊技制御処理とステップＳ１３０７の大当たり遊技制御処理との間において、羽役物装置制御処理を実行する（ステップＳ２７０１）。なお、羽役物装置制御処理の詳細は、図４７を参照して後述する。

【０３９３】

［羽役物装置制御処理］

＜ステップＳ２８０１＞

図４７に示すように、羽役物装置制御処理では、まずＭＰＵ４１は、図２０の特図遊技制御処理のステップＳ１６０６でオンに設定される特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２８０１）。即ち、ＭＰＵ４１は、特図遊技が終了したことで２種遊技を実行するタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップＳ２８０１：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２８０２に移行し、羽役物装置作動フラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップＳ２８０１：Ｎｏ）、処理をステップＳ２８０９に移行する。

【０３９４】

＜ステップＳ２８０２＞

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップＳ２８０１：Ｙｅｓ）、後述の図４８の特図変動開始処理のステップＳ２９０７でオンに設定される羽役物装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２８０２）。ＭＰＵ４１は、羽役物装置作動フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップＳ２８０２：Ｙｅｓ）、羽役物装置８３を作動させるタイミングであると判断できるため、処理をステップＳ２８０３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップＳ２８０１：Ｎｏ）、羽役物装置８３を作動させるタイミングでないと判断できるため、当該羽役物装置制御処理を終了する。

【０３９５】

＜ステップＳ２８０３～Ｓ２８０８＞

ＭＰＵ４１は、羽役物装置作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２８０２：Ｙｅｓ）、羽役物装置作動フラグをオフに設定すると共に（ステップＳ２８０３）、羽役物装置８３の可動羽部８３２の作動を開始し（ステップＳ２８０４）、可動羽部作動中フラグをオンに設定する（ステップＳ２８０５）。これにより、羽役物装置８３では、

導入口８３１が開放され、可動羽部８３２によって羽役物装置８３の内部に遊技球を導入可能な状態とされる。次いで、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動を開始し（ステップＳ２８０６）、Ｖ入賞口開閉部作動中フラグをオンに設定する（ステップＳ２８０７）。これにより、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３が開放され、羽役物装置８３の内部に導入口８３１を介して導入された遊技球がＶ入賞口８３３に入賞可能な状態とされる。さらに、ＭＰＵ４１は、作動時間の計時を開始する（ステップＳ２８０８）。このステップＳ２８０８での計時時間は、後述のステップＳ２８１０においてＶ入賞口開閉部８３５を待機状態に復帰させてＶ入賞口８３３を閉鎖させるタイミングであるか否かを判断するために、又はステップＳ２８１４において可動羽部８３２を復帰させて導入口８３１を閉鎖するタイミングであるか否かを判断するためにＭＰＵ４１によって参照される。

【０３９６】

＜ステップＳ２８０９＞

ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２８０１：Ｎｏ）、即ち羽役物装置８３を作動させるタイミングではない場合、ステップＳ２８０７でオンに設定されるＶ入賞口開閉部作動中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２８０９）。即ち、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口８３３が開放中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２８０９：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２８１０に移行し、Ｖ入賞口開閉部作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２８０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ２８１５に移行する。

【０３９７】

＜ステップＳ２８１０＞

ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２８０９：Ｙｅｓ）、ステップＳ２８０８で計時が開始される計時時間が予め定められる第１所定時間に対しているか否かを判断する（ステップＳ２８１０）。即ち、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部８３５を待機位置に復帰させてＶ入賞口８３３を閉鎖させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、計時時間が第１所定時間に達していると判断した場合（ステップＳ２８１０：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２８１３に移行し、計時時間が第１所定時間に達していないと判断した場合（ステップＳ２８１０：Ｎｏ）、処理をステップＳ２８１１に移行する。

【０３９８】

＜ステップＳ２８１１及びＳ２８１２＞

ＭＰＵ４１は、計時時間が第１所定時間に達していないと判断した場合（ステップＳ２８１０：Ｎｏ）、Ｖ入賞口８３３に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップＳ２８１１）。Ｖ入賞口８３３に遊技球が入賞したか否かは、例えばＶ入賞口８３３に設けられる入球センサ（不図示）によって遊技球が検知されたか否かによって判断される。ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口８３３に遊技球が入賞したと判断した場合（ステップＳ２８１１：Ｙｅｓ）、２種大当たりフラグをオンに設定し（ステップＳ２８１２）、当該羽役物装置制御処理を終了する。ここで、２種大当たりフラグは、Ｖ入賞口８３３への遊技球の入賞に基づく大当たり遊技を実行するかを示すものであり、後述の図４９の遊技状態移行処理でのステップＳ３００５において大当たり遊技状態に移行させるか否かを判断するためにＭＰＵ４１によって参照される。一方、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口８３３に遊技球が入賞していない判断した場合（ステップＳ２８１１：Ｎｏ）、２種大当たりフラグをオンに設定することなく、当該羽役物装置制御処理を終了する。

【０３９９】

＜ステップＳ２８１３及びＳ２８１４＞

ＭＰＵ４１は、計時時間が第１所定時間に達していると判断した場合（ステップＳ２８１０：Ｙｅｓ）、即ちＶ入賞口８３３を閉鎖させるタイミングであると判断した場合、Ｖ入賞口開閉部８３５を待機位置に復帰させると共に（ステップＳ２８１３）、Ｖ入賞口開閉部作動中フラグをオフに設定し（ステップＳ２８１４）、当該羽役物装置制御処理を終

了する。
【０４００】
＜ステップＳ２８１５＞
ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口開閉部作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２８０９：Ｎｏ）、ステップＳ２８０５でオンに設定される可動羽部作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２８１５）。即ち、ＭＰＵ４１は、Ｖ入賞口８３３が開放中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３の導入口８３１が開放中であるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、可動羽部作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２８１５：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２８１６に移行し、可動羽部作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２８１５：Ｎｏ）、当該羽役物装置制御処理を終了する。
【０４０１】
＜ステップＳ２８１６＞
ＭＰＵ４１は、可動羽部作動中フラグがオンに設定されている（ステップＳ２８１５：Ｙｅｓ）、ステップＳ２８０８で計時が開始される計時時間が予め定められる第２所定時間に達したか否かを判断する（ステップＳ２８１６）。即ち、ＭＰＵ４１は、可動羽部８３２を待機位置に復帰させて導入口８３１を閉鎖させるタイミングであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、計時時間が第２所定時間に達していると判断した場合（ステップＳ２８１６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２８１７に移行し、計時時間が第２所定時間に達していないと判断した場合（ステップＳ２８１６：Ｎｏ）、羽役物装置８３の導入口８３１の開放状態を維持すべく、当該羽役物装置制御処理を終了する。
【０４０２】
＜ステップＳ２８１７～Ｓ２８２０＞
ＭＰＵ４１は、計時時間が第２所定時間に達している場合（ステップＳ２８１６：Ｙｅｓ）、可動羽部８３２を待機位置に復帰させて導入口８３１を閉鎖し（ステップＳ２８１７）、可動羽部作動中フラグをオフに設定する（ステップＳ２８１８）。これにより、第２始動口３１５への遊技球の入賞を契機とする大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合の２種遊技を終了する。さらに、ＭＰＵ４１は、ステップＳ２８０８で開始された羽役物装置８３の作動時間の計時を終了すると共に（ステップＳ２８１９）、羽役物装置作動終了フラグをオンに設定し（ステップＳ２８２０）、当該羽役物装置制御処理を終了する。羽役物装置作動終了フラグは、羽役物装置８３の作動が終了したこと、即ち２種遊技が終了したことを示すものであり、後述の図４９の遊技状態移行処理のステップＳ３００３において２種遊技の終了後に大当たり遊技状態に移行させるか否かを判断するためにＭＰＵ４１によって参照される。
【０４０３】
［特図変動開始処理］
本実施形態に係る遊技機１０が１種２種混合機として構成されているため、特図変動開始処理は、前述の第１の実施形態における特図変動開始処理（図２２参照）とは相違点を有する。図４８に示すように、本実施形態の特図変動開始処理は、前述の第１の実施形態における特図変動開始処理（図２２参照）とは、抽選結果フラグを設定するまでの処理が異なる（ステップＳ２９０１～Ｓ２９０８）。また、本実施形態では、第２特図遊技での大当たり抽選での大当たり以外の抽選結果として、外れに加えて小当たりがあるため、本実施形態の特図変動開始処理では、前述の第１の実施形態の特図変動開始処理での外れに関するステップＳ１８１１及びＳ１８１７（図２２参照）が小当たりの場合を考慮したものとされている（ステップＳ２９０９及びＳ２９１０）。以下、ステップＳ２９０１～Ｓ２９１０について説明する。
【０４０４】
＜ステップＳ２９０１～Ｓ２９０３＞
本実施形態の特図変動開始処理では、まずＭＰＵ４１は、特図の変動を開始する場合、開始予定の特図遊技が第１特図遊技であるか否かを判断する（ステップＳ２９０１）。Ｍ

ＰＵ４１は、第１特図遊技を開始すると判断した場合（ステップＳ２９０１：Ｙｅｓ）、第１特図大当たり当否テーブル（図４５（Ａ）参照）に基づいて当否判定を行い（ステップＳ２９０２）、処理をステップＳ２９０４に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第１特図遊技を開始しないと判断した場合（ステップＳ２９０１：Ｎｏ）、即ち第２特図遊技を開始すると判断した場合、第２特図大当たり当否テーブル（図４５（Ａ）参照）に基づいて当否判定を行い（ステップＳ２９０３）、処理をステップＳ２９０４に移行する。

【０４０５】

＜ステップＳ２９０４＞

ステップＳ２９０４では、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、抽選結果が大当たりである場合（ステップＳ２９０４：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ２９０５に移行し、抽選結果が大当たりでない場合（ステップＳ２９０４：Ｎｏ）、即ち抽選結果が小当たり又は外れである場合、処理をステップＳ２９０６に移行する。

【０４０６】

＜ステップＳ２９０５＞

ＭＰＵ４１は、抽選結果が大当たりである場合（ステップＳ２９０４：Ｙｅｓ）、特図大当たりテーブル（図４５（Ｂ）参照）に基づいて大当たり種別の振り分けを行い（ステップＳ２９０５）、処理をステップＳ２９０８に移行する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり種別カウンタのカウンタ値に応じて、４Ｒ時短大当たり又は８Ｒ時短大当たりのいずれかに大当たり種別を振り分ける。

【０４０７】

＜ステップＳ２９０６及びＳ２９０７＞

ＭＰＵ４１は、抽選結果が大当たりでない場合（ステップＳ２９０４：Ｎｏ）、即ち抽選結果が小当たり又は外れである場合、抽選結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップＳ２９０６）。ＭＰＵ４１は、抽選結果が小当たりである場合（ステップＳ２９０６：Ｙｅｓ）、羽役物装置作動フラグをオンに設定し（ステップＳ２９０７）、処理をステップＳ２９０８に移行する。羽役物装置作動フラグは、羽役物装置８３を作動させるためのフラグであり、図４７の羽役物装置制御処理のステップＳ２８０２において、羽役物装置８３を作動させるか否かを判断するためにＭＰＵ４１によって参照される。一方、ＭＰＵ４１は、抽選結果が小当たりでない場合（ステップＳ２９０６：Ｎｏ）、即ち抽選結果が外れである場合、羽役物装置作動フラグをオンに設定することなく、処理をステップＳ２９０８に移行する。

【０４０８】

＜ステップＳ２９０８＞

ＭＰＵ４１は、抽選結果に応じた処理を実行した場合（ステップＳ２９０４～Ｓ２９０７）、抽選結果フラグをオンに設定する。具体的には、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が４Ｒ時短大当たり又は８Ｒ時短大当たりである場合に１種大当たりフラグをオンに設定し、小当たりである場合に小当たりフラグをオンに設定し、外れである場合に外れフラグをオンに設定する。

【０４０９】

＜ステップＳ２９０９及びＳ２９１０＞

ＭＰＵ４１は、抽選結果フラグをオンに設定した場合（ステップＳ２９０８）、前述の第１の形態と同様に所定の処理（ステップＳ１８０７～Ｓ１８１１）を実行した後に、ステップＳ２９０８でオンに設定される外れフラグ又は小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ２８０９）。ＭＰＵ４１は、外れフラグ又は小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ２９０９：Ｙｅｓ）、外れフラグ又は小当たりフラグがオンをオフに設定し（ステップＳ２８１０）、処理をステップＳ１８１５に移行する。一方、外れフラグ又は小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ２９０９：Ｎｏ）、処理をステップＳ１８１８に移行する。以下、前述の第１の実施形態の特図変動開始処理（図２２参照）のステップＳ１８１５～Ｓ１８１８の処理を実行

し、当該特図変動開始処理を終了する。
【０４１０】
［遊技状態移行処理］
前述の第１の実施形態に係る遊技機は、ループ確変機として構成されているため、前述の第１の実施形態の遊技状態移行処理では、特図遊技の終了時（１種遊技の終了時）に時短モードが終了するか否かを判断し、時短モードの終了後にモードＡに移行させている（図２３のステップＳ１９０９～Ｓ１９１３参照）。これに対して、本実施形態の遊技機１０は１種２種混合機として構成されているため、特図遊技の終了時（１種遊技の終了時）だけでなく、羽役物装置の作動終了時（２種遊技の終了時）にも時短モードが終了するか否かを判断し、時短モードの終了後にモードＡに移行させる点で（図４９のステップＳ３００１及びＳ３００２）、前述の第１の実施形態の遊技状態移行処理とは異なる。また、前述の第１の実施形態では、特図遊技の大当り（１種大当たり）を契機として大当たり遊技状態に移行させているが、本実施形態では、１種大当りだけでなく、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊技球の入賞に基づく２種大当たりによって大当たり遊技状態に移行する点で（図４９のステップＳ３００３～Ｓ３００５）、前述の第１の実施形態とは異なる。さらに、前述の第１の実施形態では、大当たり種別に応じてモードの移行先が決定されていたが（図１３（Ａ）、図２３のステップＳ１９１４～Ｓ１９３２参照）、本実施形態では、１種大当たりか２種大当たりかによってモードの移行先が決定される点で（図４５（Ｅ）、図５０のステップＳ３００６～Ｓ３０１２）、前述の第１の実施形態とは異なる。以下、図４９及び図５０を参照してステップＳ３００１～Ｓ３０１２について説明する。
【０４１１】
＜ステップＳ３００１＞
図４９に示すステップＳ３００１では、ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合に特図変動停止フラグをオフに設定した場合（ステップＳ１９００：Ｙｅｓかつステップ Ｓ１９０１）、図４８の特図変動開始処理のステップＳ２９０８でオンに設定される１種大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００１）。１種大当たりフラグは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示すものである。ＭＰＵ４１は、１種大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技状態に移行させるために処理を実行する（ステップＳ１９０３～Ｓ１９０７）。一方、ＭＰＵ４１は、１種大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３００１：Ｎｏ）、即ち大当たり抽選での抽選結果が小当たり又は外れである場合、処理をステップＳ３００２に移行する。
【０４１２】
＜ステップＳ３００２＞
ステップＳ３００２では、ＭＰＵ４１は、図４８の特図変動開始処理のステップＳ２９０７でオンに設定される羽役物装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。羽役物装置作動フラグは、大当たり抽選での抽選結果が小当たりであること、即ち羽役物装置８３を作動させることを示すものである。ＭＰＵ４１は、羽役物装置作動フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００２：Ｙｅｓ）、羽役物装置８３を作動する必要があるために遊技状態を移行するタイミングではないと判断できるため、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、ＭＰＵ４１は、羽役物装置作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３００２：Ｎｏ）、モードＡ、モードＣ’又はモードＥ’のいずれかに移行させるか否かの処理を実行する（ステップＳ１９０８～Ｓ１９１１、Ｓ３０１３、図５０のステップＳ１９１４、Ｓ１９１５、Ｓ１９１７、Ｓ３００６～Ｓ３０１２）。
【０４１３】
＜ステップＳ３００３～Ｓ３００４＞
ＭＰＵ４１は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ１９００：Ｎｏ）、図４７の羽役物装置制御処理のステップＳ２８２０でオンに設定される羽役物装置作動終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００３）。

羽役物装置作動終了フラグは、羽役物装置８３の作動を終了させるタイミングであること、即ち可動羽部８３２を待機位置に復帰させて導入口８３１を閉鎖させるタイミングであることを示すものである。ＭＰＵ４１は、羽役物装置作動終了フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００３：Ｙｅｓ）、羽役物装置作動終了フラグをオフに設定し（ステップＳ３００４）、処理をステップＳ３００５に移行する。一方、羽役物装置作動終了フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３００３：Ｎｏ）、図５０のステップＳ１９１４に処理を移行する。

【０４１４】

＜ステップＳ３００５＞

ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３の作動を終了させるタイミングである場合（ステップＳ３００３：ＹｅｓかつステップＳ３００４）、図４７の羽役物装置制御処理のステップＳ２８１２でオンに設定される２種大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３００５）。即ち、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３の作動終了後に大当たり遊技状態に移行させるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、２種大当たりフラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップＳ３００５：Ｙｅｓ）、１種当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００１：Ｙｅｓ）と同様に、大当たり遊技状態に移行させるために処理を実行する（ステップＳ１９０３～Ｓ１９０７）。一方、ＭＰＵ４１は、２種大当たりフラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップＳ３００５：Ｎｏ）、羽役物装置作動フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３００２：Ｎｏ）と同様に、モードＡ、モードＣ’又はモードＥ’のいずれかに移行させるか否かの処理を実行する（ステップＳ１９０８～Ｓ１９１１、Ｓ３０１３、図５０のステップＳ１９１４、Ｓ１９１５、Ｓ１９１７、Ｓ３００６～Ｓ３０１２）。

【０４１５】

＜ステップＳ３００６＞

図５０に示すステップＳ３００６では、ＭＰＵ４１は、図１７のメイン処理のステップＳ１３０７での大当たり遊技制御処理でオンに設定される大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合に大当たり遊技状態を終了する処理を実行した場合（ステップＳ１９１４：Ｙｅｓ、ステップＳ１９１５及びＳ１９１７）、図４８の特図変動開始処理のステップＳ２９０８でオンに設定される１種大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり遊技の終了後の移行先が特図遊技状態のうちのモードＣ’及びモードＥ’のいずれであるか否かを判断する。ＭＰＵ４１は、１種大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００６：Ｙｅｓ）、処理をステップＳ３００７に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、１種大当たりフラグがオンに設定されていない場合（ステップＳ３００２：Ｎｏ）、即ち２種大当たりフラグがオンに設定されている場合、処理をステップＳ３０１０に移行する。

【０４１６】

＜ステップＳ３００７～Ｓ３００９＞

ＭＰＵ４１は、１種大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３００６：Ｙｅｓ）、特図遊技状態のうちのモードＣ’に移行させ（ステップＳ３００７）、さらにモードＣ’フラグをオンに設定する（ステップＳ３００８）。即ち、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである１種大当たりの場合に、大当たり遊技の終了後に時短モードかつ高確率モードであり、第１始動口３１４と第２始動口３１５に交互に遊技球が入球し得るモードＣ’に移行させる。そして、ＭＰＵ４１は、１種大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３００９）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０４１７】

＜ステップＳ３０１０～Ｓ３０１２＞

ＭＰＵ４１は、１種大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３００６：Ｎｏ）、即ち２種大当たりフラグがオンに設定されている場合、特図遊技状態のうちのモードＥ’に移行させ（ステップＳ３０１０）、さらにモードＥ’フラグをオンに設定する（ステップＳ３０１１）。即ち、ＭＰＵ４１は、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３への遊

技球の入賞による２種大当たりの場合に、大当たり遊技の終了後に時短モードかつ高確率モードであり、電動サポート部材３６によるサポートで遊技球が第２始動口３１５に入賞し易いモードＥ’に移行させる。そして、ＭＰＵ４１は、２種大当たりフラグをオフに設定し（ステップＳ３０１２）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【０４１８】

＜ステップＳ３０１３＞

なお、１種大当たりの場合に大当たり遊技の終了後にモードＣ’に移行されてモードＣ’フラグがオンに設定され（ステップＳ３００７及びＳ３００８）、２種大当たりの場合に大当たり遊技の終了後にモードＥ’に移行されてモードＥ’フラグがオンに設定されるため（ステップＳ３０１０及びＳ３０１１）、時短モードの終了によりモードＡに移行される場合には（図４９のステップＳ１９０８～Ｓ１９１０）、ステップＳ３００８でオンに設定されるモードＣ’フラグ、又はステップＳ３０１０でオンに設定されるモードＥ’フラグがオフに設定される。

【０４１９】

このように、本実施形態の遊技機１０は、特図遊技状態において、モードＡからモードＣ’に、モードＣ’からモードＡ、モードＣ’及びモードＥ’のいずれかに、モードＥ’からモードＡ及びモードＥ’のいずれかに移行する。即ち、モードＡでの初当たり後、時短終了によるモードＡへの転落の前に時短モードであるモード’Ｃ及びモードＥ’において如何に１種大当たり又は２種大当たりによって時短モードを継続するかというゲーム性を有する。即ち、本実施形態では、１種２種混合機でありながら、ＳＴ機のようなゲーム性を有する遊技機１０を提供できる。また、モードＣ’では、左打ちにより第１特図遊技と第２特図遊技とが交互に実行され得る一方で、モードＥ’では、右打ちにより基本的に第２特図遊技が実行されると共に、第１特図遊技及び第２特図遊技での１種大当たりとなる確率に比べて、第２特図遊技での小当たりによる羽役物装置の作動により２種大当たりとなる期待度が高い。そのため、本実施形態の遊技機１０では、モードＥ’では、モードＣ’に比べて時短モードの終了によりモードＡへ転落する可能性が低く、その結果、大当たりとなる期待度ひいては遊技者に有利なモードＣ’及びモードＥ’が継続する期待度が異なる２種類のモードを有することになり、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【０４２０】

［第７～第１２の実施形態］

前述の第１の実施形態では、遊技球によって時計回り方向及び反時計周り方向に交互に回動される振分部材３８によって第１通路３５１と第２通路３５２とに交互に遊技球が振り分けられる振分装置３５を備える遊技機１０について説明した。一方、第７～第１２の実施形態は、振分装置の振分部の構成が第１の実施形態とは異なる。以下、第７～第１２の実施形態について、図５１～図５４を参照して個別に説明する。

【０４２１】

＜第７の実施形態＞

本実施形態の振分装置は、時計回り方向及び反時計周り方向に交互に回動される振分部を備える点で前述の第１の実施形態と共通するが、振分部がソレノイド等の駆動手段（不図示）によって時計回り方向及び反時計周り方向に交互に回動される点で前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４２２】

図５１（Ａ）及び図５１（Ｂ）に示すように、本実施形態の振分装置３５Ａは、導入口３５０の直下に回動可能に固定された振分部材３８Ａ（振分部）を備える。この振分部材３８Ａは、爪状に形成されており、図５１（Ａ）に示す右傾斜位置と、図５１（Ｂ）に示す左傾斜位置との間で、駆動手段（不図示）によって回動駆動される。図５１（Ａ）に示す右傾斜位置に振分部材３８Ａが位置する場合に、導入口３５０を介して導入された遊技球９９は、振分部材３８Ａによって第１通路３５１に誘導される。これにより、遊技球９９は、左第１始動口３１４Ｌに入賞する。これに対して、図５１（Ｂ）に示す左傾斜位置に振分部材３８Ａが位置する場合に、導入口３５０を介して導入された遊技球９９は、振

分部材３８Ａによって第２通路３５２に誘導される。これにより、遊技球９９は、電動サポート部材３６のサポートを受ける場合には第２始動口３１５に入賞し、電動サポート部材３６のサポートを受けない場合には右第１始動口３１４Ｒに入賞する。なお、本実施形態の振分装置３５Ａでは、第２通路３５２に遊技球が入球されるように遊技球が打ち出されるのを防止するために、例えば振分装置３５Ａを不透明にするなどして振分部材３８Ａを外部から視認不能にすることが好ましい。

【０４２３】

また、振分部材３８Ａは、例えば一定時間（例えば０．５秒～２秒程度）ごとに左傾斜位置と右傾斜位置との間で交互に回動するように駆動手段によって駆動されることが考えられる。もちろん、振分部材３８Ａは、必ずしも一定周期で回動させる必要はなく、パターン化された不規則な回動動作を行うように駆動してもよく、複数の異なる回動パターンで一定時間又は不定時間ごとに変更して動作させてもよい。例えば、第１通路３５１に入球し易い回動パターンと第２通路３５２に入球し易い回動パターンとを一定時間又は不定時間ごとに変更してもよい。第１通路３５１に入球し易い回動パターンとしては、振分部材３８Ａが右傾斜位置で停止する時間が左傾斜位置で停止する時間よりも長いパターン、振分部材３８Ａが右傾斜位置から左傾斜位置に回動する速度（時間）が左傾斜位置から右傾斜位置に回動する速度（時間）よりも遅い（長い）パターンなどが考えられる。複数の回動パターンを併用する場合、最終的に１：１の理論値で第１通路３５１と第２通路３５２とに遊技球９９が振分られるように振分部材３８Ａを回動駆動させるのが好ましい。但し、第１通路３５１と第２通路３５２との遊技球の理論振分比率が１：１以外となるように振分部材３８Ａを回動駆動させるようにしてもよい。この場合、遊技状態に応じて、第１通路３５１と第２通路３５２との遊技球の理論振分比率を変更するようにしてもよい。例えば、モードＢに比べてモードＣのほうが第２通路３５２に遊技球が誘導され易いように構成することができ、その逆に構成することも考えられる。また、導入口３５０の近傍に入球センサを設け、この入球センサによって導入口３５０への遊技球９９の入球が検知された場合、振分部材３８Ａが左傾斜位置にある場合は振分部材３８Ａを右傾斜位置に回動させる一方で、振分部材３８Ａが右傾斜位置にある場合は振分部材３８Ａを左傾斜位置に回動させることも考えられる。

【０４２４】

このように、本実施形態では、振分部材３８Ａが駆動手段によって予め定められたタイミングで回動されるため、遊技球９９が第１通路３５１と第２通路３５２とに振り分けられる比率について、一時的に偶発的又は意図的に偏りを持たせることができる。これにより、特図遊技状態がモードＢ又はモードＣである場合に、遊技球９９が第１通路３５１及び第２通路３５２のいずれに誘導されるか、即ち遊技球９９が電動サポート部材３６のサポートを受けて第２始動口３１５に入賞するか否かについて一喜一憂しつつ遊技を楽しむことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４２５】

＜第８の実施形態＞

本実施形態に係る遊技機１０は、前述の第７の実施形態に係る遊技機１０と同様に、ソレノイド等の駆動手段によって振分部が右傾斜位置と左傾斜位置との間で回動される点で前述の第１の実施形態に係る遊技機１０とは異なる。また、本実施形態に係る遊技機は、振分部の形状が前述の第７の実施形態に係る遊技機とは異なる。

【０４２６】

図５２（Ａ）及び図５２（Ｂ）に示すように、本実施形態の振分装置３５Ｂは、導入口３５０の直下に回動可能に固定された振分部材３８Ｂ（振分部）を備える。この振分部材３８Ｂは、円弧部３８２Ｂ及びシャフト部３８３Ｂを有する略Ｔ字状ないし錨状に形成されており、図５２（Ａ）に示す右傾斜位置と、図５２（Ｂ）に示す左傾斜位置との間で、不図示の駆動手段によって回動駆動される。なお、本実施形態の振分部材３８Ｂは、形状のみが前述の第７の実施形態の振分部材３８Ａとは異なり、その他の点では前述の第７の実施形態の振分部材３８Ａと同様であり、前述の第７の実施形態に係る遊技機１０と同様

の作用効果を奏する。また、本実施形態の振分部材３８Ｂは、前述の第７の実施形態の振分部材３８Ａと同様な設計変更が可能である。

【０４２７】

さらに、駆動手段によって回動されることで遊技球９９を第１通路３５１又は第２通路３５２に振り分ける振分部の形状等は、図５１に示す第７の実施形態の振分部材３８Ａや図５２に示す第８の実施形態の振分部材３８Ｂには限定されず、種々に設計変更可能である。例えば、前述の第１の実施形態の振分部材３８と同一又は類似の形状としてもよく、第８の実施形態の振分部材３８Ｂにおいて、円弧部３８２Ｂに代えて平板部や屈曲部を設けた構成であってもよい。

【０４２８】

＜第９及び第１０の実施形態＞

第９及び第１０の実施形態の振分装置３５は、振分部として、遊技球９９が干渉することで、時計回り方向又は反時計周り方向に回転することで遊技球９９を第１通路３５１又は第２通路３５２のいずれかに振り分ける回転体を備える点で前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４２９】

図５３（Ａ）に示すように、第９の実施形態に係る遊技機１０では、振分装置３５Ｃの振分部が、時計周り方向及び反時計周り方向の双方に自由回転可能な円柱状のローラ３８Ｃ（回転体）として構成されて、導入口３５０の直下に配置されている。

【０４３０】

一方、図５３（Ｂ）に示すように、第１０の実施形態に係る遊技機１０では、振分装置３５Ｄの振分部が、時計周り方向及び反時計周り方向の双方に自由回転可能な風車３８Ｄとして構成され、導入口３５０の直下に配置されている。風車３８Ｄは、回転体３８２Ｄが釘３８１Ｄ（固定部）によって自由回転可能に固定されたものである。釘３８１Ｄは、端部が遊技盤３１に打設されており、前記端部が固定端部、前記端部の反対側の端部が自由端とされている。また、釘３８１Ｄは、例えば金属により形成されており、塑性変形が可能である。そのため、風車３８Ｄの釘３８１Ｄが塑性変化可能とされていることで、釘３８１Ｄの位置が初期設定位置からズレ、ひいては回転体３８２Ｄの位置が初期設定位置からズレた場合に釘３８１Ｄを初期設定位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを釘３８１Ｄの位置を調整することで改善することが可能になる。

【０４３１】

また、第９及び第１０の実施形態に係る遊技機１０においても、遊技球９９が干渉することで時計回り方向又は反時計周り方向に自由回転するローラ３８Ｃや風車３８Ｄなどの回転体が振分部として採用されているため、遊技球９９が第１通路３５１と第２通路３５２とに振り分けられる比率について、一時的かつ偶発的に偏りを持たせることができる。これにより、前述の第７の実施形態や第８の実施形態に係る遊技機１０と同様に、特図遊技状態がモードＢ又はモードＣである場合に、遊技球９９が第１通路３５１及び第２通路３５２のいずれに誘導されるか、即ち遊技球９９が電動サポート部材３６のサポートを受けて第２始動口３１５に入賞するか否かについて一喜一憂しつつ遊技を楽しむことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、振分部がローラ３８Ｃや風車３８Ｄなどの回転体である場合、遊技者は振分部としての回転体による第１通路３５１と第２通路３５２との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、発射ハンドル２２の回転操作量を調整して遊技球の発射強度（発射ストローク）を調整することで、第２通路３５２に遊技球が振り分けられやすい発射ストロークを見つけ出すことも可能になるため、第２通路３５２に遊技球が振り分られやすい発射強度を模索する楽しみ、あるいは複数ある遊技機１０から第２通路３５２に遊技球が振り分られやすい遊技機１０を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【０４３２】

なお、振分部としての回転体の構成は、図５３（Ａ）に示す円柱状のローラ３８Ｃや図５３（Ｂ）に示す風車３８Ｄに限定されず、設計変更可能である。例えば、回転体として

は、三角柱や四角柱等の角柱状の回転体、楕円柱部材や平板状部材等の断面扁平状部材、歯車等の外周面に凹凸を有する回転体、複数の羽を有するプロペラ状部材等であってもよい。

【０４３３】

また、円柱状のローラ３８Ｃや風車３８Ｄ等の回転体は、当該回転体に接続されたソレノイド等の駆動手段によって時計周り方向及び反時計周り方向に回転可能に構成してもよい。この場合の回転体の回転駆動は、例えば一定時間（例えば０．５秒～２秒程度）ごとに時計周り方向と反時計周り方向とを交互に切り替えることが考えられる。もちろん、回転体は、必ずしも一定時間ごとに回転方向を切り替える必要はなく、パターン化された不規則な時間間隔で回転方向を切り替えてもよい。この場合、１：１の理論値で第１通路３５１と第２通路３５２とに遊技球９９が振分られるように回転体の回転方向を切り替えるのが好ましいが、第１通路３５１と第２通路３５２との遊技球の理論振分比率が１：１以外となるように回転体の回転方向を切り替えるようにしてもよい。この場合、遊技状態に応じて、第１通路３５１と第２通路３５２との遊技球の理論振分比率を変更するようにしてもよい。例えば、モードＢに比べてモードＣのほうが第２通路３５２に遊技球が誘導され易いように回転体を駆動するように構成することができ、その逆に構成することも考えられる。また、導入口３５０の近傍に入球センサを設け、この入球センサによって導入口３５０への遊技球９９の入球が検知された場合、前回の回転方向とは逆方向に回転体を回転させることも考えられる。

【０４３４】

＜第１１及び第１２の実施形態＞

第１１及び第１２の実施形態の振分装置は、回動や回転によらず、不動かつ回転不能な振分部（固定振分部）によって遊技球９９を第１通路３５１又は第２通路３５２のいずれかに振り分ける点で前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４３５】

図５４（Ａ）に示すように、第１１の実施形態に係る遊技機１０の振分装置３５Ｅでは、導入口３５０の直下に頂部３８９Ｅを有し、左右対称な山状固定部３８Ｅとして振分部が形成されている。この山状固定部３８Ｅでは、頂部３８９Ｅ又はその近傍に干渉した遊技球９９が左右に振り分けられるため、第１通路３５１及び第２通路３５２に遊技球９９が振り分けられる。

【０４３６】

一方、図５４（Ｂ）に示すように、第１２の実施形態に係る遊技機１０の振分装置３５Ｆでは、頂点釘３８９Ｆ（固定部）が導入口３５０の直下に位置し、左右対称な三角釘３８Ｆによって構成された振分部が形成されている。この三角釘３８Ｆでは、頂点釘３８９Ｆに干渉した遊技球９９が左右に振り分けられるため、第１通路３５１及び第２通路３５２に遊技球９９が振り分けられる。三角釘３８Ｆは、それぞれ端部が遊技盤３１に打設されており、前記端部が固定端部、前記端部の反対側の端部が自由端とされている。また、三角釘３８Ｆは、例えば金属により形成されており、塑性変形が可能である。そのため、三角釘３８Ｆのそれぞれが塑性変化可能とされていることで、三角釘３８Ｆの位置が初期設定位置からズレた場合に三角釘３８Ｆを初期設定位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを三角釘３８Ｆの位置を調整することで改善することが可能になる。

【０４３７】

また、第１１及び第１２の実施形態に係る遊技機１０においても、振分部が山状固定部３８Ｅや三角釘３８Ｆなどの不動かつ回転不能な固定振分部であるため、遊技球９９が第１通路３５１と第２通路３５２とに振り分けられる比率について、一時的かつ偶発的に偏りを持たせることができる。これにより、前述の第７の実施形態や第８の実施形態に係る遊技機１０と同様に、特図遊技状態がモードＢ又はモードＣである場合に、遊技球９９が第１通路３５１及び第２通路３５２のいずれに誘導されるか、即ち遊技球９９が電動サポート部材３６のサポートを受けて第２始動口３１５に入賞するか否かについて一喜一憂し

つつ遊技を楽しむことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、振分部が山状固定部３８Ｅや三角釘３８Ｆなどの不動かつ回転不能な固定振分部である場合、遊技者は固定振分部による第１通路３５１と第２通路３５２との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、発射ハンドル２２の回転操作量を調整して遊技球の発射強度（発射ストローク）を調整することで、第２通路３５２に遊技球が振り分けられやすい発射ストロークを見つけ出すことも可能になるため、第２通路３５２に遊技球が振り分られやすい発射強度を模索する楽しみ、あるいは複数ある遊技機１０から第２通路３５２に遊技球が振り分られやすい遊技機１０を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【０４３８】

なお、遊技球９９を第１通路３５１及び第２通路３５２に振り分ける振分部の構成は、図５４（Ａ）に示す山状固定部３８Ｅや図５４（Ｂ）に示す三角釘３８Ｆに限定されず、設計変更可能である。例えば、振分部としては、ドーム状山部等の左右対称な他の形状であってもよく、また頂点釘が導入口３５０の直下に位置する四角釘（菱形釘）等の４本以上の釘からなるものや、１本の釘からなるものであってもよい。もちろん、左右非対称な形状とすることで、第１通路３５１と第２通路３５２との遊技球の振り分け比率に偏りを持たせてもよい。

【０４３９】

［第１３～第２９の実施形態］

前述の第１の実施形態では、普通電動役物としての電動サポート部材３６に、先端部が基端部に比べて左側（下流側）に位置する傾斜状に壁部３６１から複数の遅延ガイド３６４を設け、これらの複数の遅延ガイド３６４を千鳥状に配置することで、電動役物３６における遊技球９９の滞留時間を長く確保できるように構成されていた。これに対して、第１３～第２９の実施形態では、前述の第１の実施形態とは異なる構成によって電動サポート部材３６における遊技球９９の滞留時間を長く確保している。以下、第１３～第２９の実施形態について、図５５～図６３を参照して個別に説明する。

【０４４０】

＜第１３～第１５の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、普通電動役物である電動サポート部材３６の遅延部として、壁部３６１から千鳥状に延出し、先端部が基端部に比べて左側（下流側）に位置する複数の傾斜状の遅延ガイド３６４を設け、電動サポート部材３６において遊技球９９を蛇行した経路で移動させることで、電動サポート部材３６における遊技球９９の滞留時間を長く確保していた。これに対して、第１３の実施形態～第１５の実施形態においても、前述の第１の実施形態と同様に電動サポート部材において遅延部によって遊技球９９を蛇行した経路で移動させるように構成されているが、遅延部の構成が前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４４１】

以下、図５５（Ａ）～図５５（Ｃ）を参照して第１３～第１５の実施形態を説明する。ここで、図５５（Ａ）は第１３の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ａの平面図、図５５（Ｂ）は第１４の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｂの平面図、図５５（Ｃ）は第１５の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｃの平面図である。

【０４４２】

図５５（Ａ）に示すように、第１３の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ａでは、遅延部としての複数の遅延ガイド３６４Ａのそれぞれが、平面視において正三角形であり、右側（上流側）に傾斜辺が位置し、全体で千鳥状に配置されている。一方、図５５（Ｂ）に示すように、第１４の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｂでは、遅延部としての複数の遅延ガイド３６４Ｂのそれぞれが、平面視において半円形であり、全体で千鳥状に配置されている。図５５（Ａ）及び図５５（Ｂ）に示す複数の遅延ガイド３６４Ａ，３６４Ｂでは、電動サポート部材３６Ａ，３６Ｂにおいて、遊技球９

９が各遅延ガイド３６４Ａ，３６４Ｂに干渉することで、遊技球９９が蛇行しながら右側（上流側）から左側（下流側）に移動する。

【０４４３】

なお、遅延部としての複数の遅延ガイドは、平面視形状が正三角形や半円形のものに限らず、遊技球９９を蛇行させることができる形状であれば特に制限はない。例えば、複数の遅延ガイドは、それぞれを２等辺三角形、直角三角形、台形、平行四辺形等の角形に形成し、傾斜辺が右側（上流側）に位置するように千鳥状に配置したもの、それぞれを４分円、半楕円、４分楕円等の放物線状や円弧状の外周部を有する形状に形成し、放物線状や円弧状の外周部が右側（上流側）に位置するように千鳥状に配置したもの等であってもよい。

【０４４４】

図５５（Ｃ）に示すように、第１５の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｃでは、遅延部が蛇行溝３６４Ｃとして形成されている。このような蛇行溝３６４Ｃによっても、電動サポート部材３６Ｃにおいて遊技球９９が蛇行しながら右側（上流側）から左側（下流側）に移動する。なお、遅延部としての蛇行溝３６４Ｃの形状は、遊技球９９を蛇行させることができる溝形状であるある限り、種々に可能である。

【０４４５】

このように第１３～第１５の実施形態の電動サポート部材３６Ａ～３６Ｃでは、前述の第１の実施形態に係る遊技機１０と同様に、電動サポート部材３６Ａ～３６Ｃにおいて遊技球９９を蛇行させながら右側（上流側）から左側（下流側）に移動させることで、電動サポート部材３６Ａ～３６Ｃにおける遊技球９９の滞留時間を長く確保できる。これにより、第１３～第１５の実施形態においても、前述の第１の実施形態と同様に、特図遊技状態がモードＢ又はモードＣであるときに遊技者が右打ちを行った場合、電動サポート部材３６Ａ～３６Ｃによるサポートを受けることが困難になる。そのため、左打ちが奨励される状況下で右打ちをした場合に、遊技機１０において予定される利益を超えた異常な利益が得られることを防止できる。

【０４４６】

＜第１６～第２９の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、電動サポート部材３６の遅延部として、壁部３６１から千鳥状に延出し、先端部が基端部に比べて左側（下流側）に位置する複数の傾斜状の遅延ガイド３６４を設けて電動サポート部材３６において遊技球９９を蛇行した経路で移動させることで、電動サポート部材３６での遊技球の移動距離を大きくし、電動サポート部材３６における遊技球９９の滞留時間を長く確保していた。これに対して、第１６の実施形態～第２９の実施形態では、電動サポート部材の遅延部として、電動サポート部材において遊技球を直線的に移動させつつも、電動サポート部材における遊技球の滞留時間を長く確保できるように構成されている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４４７】

以下、図５６～図６３を参照して第１６～第２９の実施形態を具体的に説明するが、これらの実施形態の電動サポート部材においても遊技球の滞留時間を長く確保できるため、前述の第１の実施形態と同様の効果を奏する。即ち、特図遊技状態がモードＢ又はモードＣであるときに遊技者が右打ちを行った場合に電動サポート部材によるサポートを受けることが困難になるため、左打ちが奨励される状況下で右打ちをした場合に遊技機１０において予定される利益を超えた異常な利益が得られることを防止できる。

【０４４８】

（第１６の実施形態）

ここで、図５６（Ａ）は第１６の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｄの斜視図、図５６（Ｂ）は図５６（Ａ）のＡ１－Ａ１切断線に沿う断面図である。

【０４４９】

図５６（Ａ）及び図５６（Ｂ）に示すように、第１６の実施形態では、電動サポート部材３６Ｄの遅延部として、壁部３６１の間で一連に延びる複数の線状凸部３６４Ｄが設け

られている。複数の線状凸部３６４Ｄは、一定間隔を隔てて互いに平行に延びている。各線状凸部３６４Ｄは、水平面３６５Ｄと垂直面３６６Ｄとを有し、三角形の一様断面を有する。本実施形態の電動サポート部材３６Ｄでは、水平面３６５Ｄが設けられることで、この水平面３６５Ｄにおいて遊技球９９の移動が遅延される。

【０４５０】

なお、水平面３６５Ｄは、滑面であっても、粗面であってもよいが、遊技球を遅延させる観点からは移動抵抗の大きい粗面が好ましい。ここで、粗面には、シボによる梨地面の他、エンボスなどによる凹凸を有する面などが含まれる。また、水平面に弾性部材を配置し、あるいは水平面を弾性材料により形成することで、遊技球の移動抵抗を大きくするようにしてもよい。

【０４５１】

線状凸部３６４Ｄは、水平面３６５Ｄに代えて、左側（下流側）が右側（上流側）に比べて若干低位又は高位である微傾斜面を設けたものであってもよい。この場合の微傾斜面の水平に対する傾斜角度は、電動サポート部材３６Ｄの水平に対する傾斜角度よりも小さければ遅延機能を奏するため、例えば水平面に対して－１０°～＋１０°（０°を除く）が好ましい。また、遅延部としての線状凸部は、必ずしも複数設ける必要はなく、１つであってもよい。

【０４５２】

（第１７～第１９の実施形態）

ここで、図５７（Ａ）は第１７の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｅの要部を示す断面図、図５７（Ｂ）は第１８の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｆの要部を示す断面図、図５７（Ｃ）は第１９の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｇの要部を示す断面図である。

【０４５３】

第１７～第１９の実施形態の電動サポート部材３６Ｅ～３６Ｇは、水平面３６５Ｅ～３６５Ｇを有する線状凸部３６４Ｅ～３６４Ｇが複数設けられている点で、前述の第１６の実施形態の電動サポート部材３６Ｄと共通する。一方、図５７（Ａ）に示すように、第１７の実施形態の線状凸部３６４Ｅは、前述の第１６の実施形態の垂直面３６６Ｄに代えて傾斜面３６６Ｅが設けられている点で、図５７（Ｂ）に示すように、第１８の実施形態の線状凸部３６４Ｆは、水平面３６５Ｆを有するが、前述の第１６の実施形態の垂直面３６６Ｄに代えて円弧面３６６Ｆが設けられている点で、前述の第１６の実施形態とは異なる。なお、第１６の実施形態の電動サポート部材３６Ｄの垂直面３６６Ｄの代替となる面は、傾斜面３６６Ｅや円弧面３６６Ｆに限らず、他の形状の面であってもよい。

【０４５４】

また、図５７（Ｃ）に示すように、第１８の実施形態では、複数の線状凸部３６４Ｇが隣接して設けられ、水平面３６５Ｇと垂直面３６６Ｇとが交互に連続している点で、前述の第１６の実施形態の線状凸部３６４Ｄとは異なる。もちろん、第１８の実施形態においても、垂直面３６６Ｇに代えて、傾斜面や円弧面等の他の形状の面を採用してもよい。

【０４５５】

なお、第１７～第１９の実施形態の線状凸部３６４Ｅ，３６４Ｆ，３６４Ｇにおいても、前述の第１６の実施形態と同様な変更が可能である。

【０４５６】

（第２０の実施形態）

ここで、図５８（Ａ）は第２０の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材３６Ｈの斜視図、図５８（Ｂ）は図５８（Ａ）のＡ２－Ａ２切断線に沿う断面図である。

【０４５７】

図５８（Ａ）及び図５８（Ｂ）に示す第２０の実施形態の電動サポート部材３６Ｈは、複数の線状凹部として設けられている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４５８】

図５８（Ａ）及び図５６（Ｂ）に示すように、第２０の実施形態では、電動サポート部

材３６Ｈの遅延部として、壁部３６１の間で一連に延びる複数の線状凹部３６４Ｈが設けられている。複数の線状凹部３６４Ｈは、一定間隔を隔てて互いに平行に延びている。各線状凹部３６４Ｈは、水平面３６５Ｈと垂直面３６６Ｈとを有し、三角形の一様断面を有する。本実施形態の電動サポート部材３６Ｈでは、水平面３６５Ｈが設けられることで、この水平面３６５Ｈにおいて遊技球９９の移動が遅延される。なお、線状凹部３６４Ｈは、水平面３６５Ｈ及び垂直面３６６Ｈに代えて、前述の第１６～第１９の実施形態と同様に他の形状の面を採用してもよい。また、遅延部としての線状凹部は、必ずしも複数設ける必要はなく、１つであってもよい。

【０４５９】

（第２１～第２６の実施形態）

ここで、図５９（Ａ）は第２１の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｉの斜視図、図５９（Ｂ）は第２２の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｊの斜視図、図６０（Ａ）は第２３の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｋの要部を示す斜視図、図６０（Ｂ）は第２４の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｌの要部を示す斜視図、図６１（Ａ）は第２５の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｍの要部を示す斜視図、図６１（Ｂ）は第２６の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｎの要部を示す斜視図である。

【０４６０】

図５９～図６１に示す第２１～第２６の実施形態の電動サポート部材３６Ｉ～３６Ｎは、遅延部が離散的に配置された複数の凸部３６４Ｉ～３６４Ｎとして設けられている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４６１】

図５９（Ａ）に示すように、第２１の実施形態では、電動サポート部材３６Ｉの遅延部が複数の凸部３６４Ｉとして形成され、これらの凸部３６４Ｉが矩形格子状に配置されている。各凸部３６４Ｉは、電動サポート部材３６Ｉの長手方向に沿った断面形状が前述の第１６の実施形態の線状凸部３６４Ｄの長手方向に沿った断面形状（図５６（Ａ）のＡ１－Ａ１切断線に沿った断面形状（図５６（Ｂ）参照））と同様な形状とされている。

【０４６２】

図５９（Ｂ）に示すように、第２２の実施形態では、前述の第２１の実施形態と同様な形状を有する複数の凸部３６４Ｊが、斜方格子状（菱形格子状、三角格子状、二等辺格子状）に配置されている。

【０４６３】

図６０（Ａ）に示すように、第２３の実施形態では、複数の凸部３６４Ｋが四角柱状に形成され、これらの凸部３６４Ｋが矩形格子状に配置されている。複数の凸部３６４Ｋは、三角柱状、五角柱状等の四角柱状以外に多角柱状に形成してもよく、千鳥状（斜方格子状（菱形格子状、三角格子状、二等辺格子状））に配置してもよい。

【０４６４】

図６０（Ｂ）に示すように、第２４の実施形態では、複数の凸部３６４Ｌが四角錐状に形成され、これらの凸部３６４Ｌが矩形格子状に配置されている。複数の凸部３６４Ｌは、三角錐状、五角錐状等の四角錐状以外に多角錐状に形成してもよく、斜方格子状（菱形格子状、三角格子状、二等辺格子状）に配置してもよい。

【０４６５】

図６１（Ａ）に示すように、第２５の実施形態では、複数の凸部３６４Ｍが円柱状に形成され、これらの凸部３６４Ｍが矩形格子状に配置されている。

【０４６６】

図６１（Ｂ）に示すように、第２６の実施形態では、複数の凸部３６４Ｎが半球状に形成され、これらの凸部３６４Ｎが矩形格子状に配置されている。

【０４６７】

第２５の実施形態の複数の凸部３６４Ｍ及び第２６の実施形態の複数の凸部３６４Ｎは、斜方格子状（菱形格子状、三角格子状、二等辺格子状）に配置してもよい。また、複数

の凸部３６４Ｍ及び複数の凸部３６４Ｎに代えて、円錐状、円錐台形状等の底面が円形の他の形状の複数の凸部を離散的に配置してもよい。

【０４６８】

なお、遅延部としての複数の凸部は、全てが同一の形状である必要はなく、複数の異なる形状の凸部を組み合わせて配置してもよく、線状凸部や線状凹部と組み合わせて配置してもよい。また、遅延部としての複数の凸部は、必ずしも格子状に配置する必要はなく、格子状以外に規則性を有するように配置し、又は規則性を有しないランダム配置等であってもよい。

【０４６９】

（第２７及び第２８の実施形態）

ここで、図６２（Ａ）は第２７の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｏの斜視図、図６２（Ｂ）は第２８の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｐの斜視図である。

【０４７０】

図６２（Ａ）及び図６２（Ｂ）に示す第２７及び第２８の実施形態の電動サポート部材３６Ｏ，３６Ｐは、遅延部が離散的に配置された複数の凹部３６４Ｏ，３６４Ｐとして設けられている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４７１】

図６２（Ａ）に示すように、第２７の実施の形態の電動サポート部材３６Ｏでは、遅延部として複数の凹部３６４Ｏが形成され、これらの凹部３６４Ｏが矩形格子状に配置されている。各凹部３６４Ｏは、電動サポート部材３６Ｏの長手方向に沿った断面形状が前述の第１６の実施形態の線状凸部３６４Ｄの長手方向に沿った断面形状（図５６（Ａ）のＡ１－Ａ１切断線に沿った断面形状（図５６（Ｂ）参照））と同様な形状とされている。

【０４７２】

図６２（Ｂ）に示すように、第２８の実施の形態の電動サポート部材３６Ｐでは、遅延部として、前述の第２７の実施形態の凹部３６４Ｏと同様な形状を有する複数の凹部３６４Ｐが、斜方格子状（菱形格子状、三角格子状、二等辺格子状）に配置されている。

【０４７３】

なお、遅延部としての複数の凹部の形状は、種々に変更可能であり、例えば四角柱状等の多角柱状、四角錐状等の多角錐状、円柱状、半球状、円錐状、円錐台形状等の底面が円形形状のもの等であってもよい。

【０４７４】

また、遅延部としての複数の凹部は、全てが同一の形状である必要はなく、複数の異なる形状の凹部を組み合わせて配置してもよく、線状凸部、線状凹部、複数の凸部と組み合わせて配置してもよい。さらに、遅延部としての複数の凹部は、必ずしも格子状に配置する必要はなく、格子状以外に規則性を有するように配置し、又は規則性を有しないランダム配置等であってもよい。

【０４７５】

（第２９の実施形態）

ここで、図６３（Ａ）は第２９の実施形態に係る遊技機１０の電動サポート部材３６Ｑの斜視図、図６３（Ｂ）は図６３（Ａ）のＡ３－Ａ３切断線に沿う断面図である。

【０４７６】

図６３（Ａ）及び図６３（Ｂ）に示す第２９の実施形態の電動サポート部材３６Ｑは、遅延部が回転駆動される複数のローラ３６４Ｑとして設けられている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４７７】

図６３（Ａ）及び図６３（Ｂ）に示すように、第２９の実施形態の電動サポート部材３６Ｑは、遅延部としての複数のローラ３６４Ｑ（本実施形態では５つ）を備える。但し、ローラ３６４Ｑは、必ずしも複数設ける必要はなく、少なくとも１つあればよい。各ローラ３６４Ｑは、回転軸が電動サポート部材３６Ｑの短手方向（遊技球９９の移動方向に交

差する方向）に沿うように配置され、回転可能に支持されている。また、各ローラ３６４Ｑは、ソレノイド等の駆動手段（不図示）によって、遊技球の移動方向とは逆方向である時計周り方向に回転駆動される。そのため、電動サポート部材３６Ｑを移動する遊技球９９は、複数のローラ３６４Ｑと干渉することで、右側（上流側）に向けら負荷が作用される。これにより、右側（上流側）から左側（下流側）に移動する遊技球９９の勢いが減ぜられることで、電動サポート部材３６Ｑを移動する遊技球９９の滞留時間が長く確保される。

【０４７８】

なお、ローラ３６４Ｑは、外表面が滑面であっても、粗面であってもよいが、遊技球を遅延させる観点からは移動抵抗の大きい粗面が好ましい。ここで、粗面には、シボによる梨地面の他、エンボスなどによる凹凸を有する面などが含まれる。また、ローラ３６４Ｑの外表面に弾性部材を配置し、あるいはローラ３６４Ｑは、外表面を弾性材料により形成することで、遊技球の移動抵抗を大きくするようにしてもよい。

【０４７９】

また、遅延部をローラとして構成する場合、ローラを介して遊技球９９に対して磁力又は電磁力を与える構成としてもよい。これにより、遊技球９９がローラに吸引されることで、遊技球９９の勢いを減じることができる。この場合、ローラが、第２９の実施形態のように反時計周り方向に回転駆動してもよいが、駆動手段によって回転駆動することなく、自由回転可能な構成としてもよい。

【０４８０】

さらに、ローラ３６４Ｑは、前述の第１６～第２８の実施形態の電動サポート部材３６Ｄ～３６Ｐのように、線状凸部３６４Ｄ～３６４Ｇ、線状凹部３６４Ｈ、格子状に配置された複数の凸部３６４Ｉ～３６４Ｎや凹部３６４Ｏ，３６４Ｐを設ける構成に付加して使用することも考えられる。

【０４８１】

［第３０～第３８の実施形態］

前述の第１の実施形態では、機能が同一である２つの第１始動口３１４（３１４Ｌ，３１４Ｒ）を有し、左第１始動口３１４Ｌが振分装置３５の第１通路３５１の直下に設けられ、右第１始動口３１４Ｒが振分装置３５の第２通路３５２の直下に設けられ、また第１始動口３１４とは機能が異なる第２始動口３１５が左第１始動口３１４Ｌと右第１始動口３１４Ｒとの間における振分装置３５の導入口３５０の直下領域である球受部３９１の中央に設けられる場合を説明した。これに対して、第３０～第３８の本実施形態では、第１始動口及び第２始動口のそれぞれが１つずつ設けられる点で前述の第１の実施形態とは異なる。以下、図面を参照し、第３０～第３８の実施の形態を個別に説明する。

【０４８２】

＜第３０の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材３６によって第２始動口３１５への遊技球９９の入賞がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、電動サポート部材が逆への字状に形成されている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。また、電動サポート部材が逆への字状に形成されているため、第１始動口及び第２始動口の構成も前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４８３】

以下、図６４～図６６を参照して第３０の実施形態を具体的に説明する。ここで、図６４（Ａ）は本実施形態に係る遊技機１０の振分装置３５及び電動サポート部材３６Ｒを含む遊技盤３１の要部を示す図、図６４（Ｂ）は電動サポート部材３６Ｒの斜視図、図６５（Ａ）は図６４（Ａ）において電動サポート部材３６Ｒが待機状態にある場合の図、図６５（Ｂ）は図６５（Ａ）のＡ３－Ａ３切断線に沿う断面図、図６６（Ａ）は図６４（Ａ）において電動サポート部材３６Ｒが作動位置にある場合の図、図６６（Ｂ）は図６６（Ａ）のＡ４－Ａ４切断線に沿う断面図である。

【０４８４】

前述の第１の実施形態では、機能が同一の２つの第１始動口３１４（３１４Ｌ，３１４Ｒ）を有し、左第１始動口３１４Ｌが振分装置３５の第１通路３５１の直下に設けられ、右第１始動口３１４Ｒが振分装置３５の第２通路３５２の直下に設けられている。また、前述の第１の実施形態では、第１始動口３１４とは機能が異なる第２始動口３１５は、左第１始動口３１４Ｌと右第１始動口３１４Ｒとの間において、振分装置３５の導入口３５０の直下領域に設けられた球受部３９１の中央に設けられている。さらに、前述の第１の実施形態では、電動サポート部材３６は、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０の左方と、振分装置３５の第２通路３５２の出口下方（第２始動口３１５の上方）との間に一連に延びており、第２始動口３１５への遊技球の入球を制限する待機位置と、第２始動口３１５への遊技球の入球を許容する作動位置との間で遊技盤３１の前後に移動可能である。

【０４８５】

これに対して、本実施形態では、図６４（Ａ）に示すように、第１始動口３１４が１つであり、この第１始動口３１４が振分装置３５の導入口３５０の直下領域である球受部３９１の中央に設けられている。即ち、本実施形態の第１始動口３１４は、前述の第１の実施形態の第２始動口３１５の位置に設けられており、第１通路３５１に振り分けられる遊技球９９及び第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９のいずれも、同一の第１始動口３１４に入賞可能である。また、本実施形態の第２始動口３１５は、後述の振分装置３５の第２通路３５２の直下から右側にオフセットした位置に設けられており、第２通路３５２から放出される遊技球９９がダイレクトに第２始動口３１５に入球されることはない。

【０４８６】

図６４（Ａ）及び図６４（Ｂ）に示すように、電動サポート部材３６Ｒは、左誘導部３６１Ｒ（第１部分）及び右誘導部３６２Ｒ（第２部分）を有する逆への字状である。左誘導部３６１Ｒは、振分装置３５の第２通路３５２の下方かつ第２始動口３１５の左方に位置し、第２始動口３１５に向けて右下がりに傾斜している。そのため、左誘導部３６１Ｒは、第２通路３５２から放出される遊技球９９を右側に誘導可能である。右誘導部３６２Ｒは、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０の左方と第２始動口３１５の右方との間に一連に延び、第２始動口３１５に向けて左下がりに傾斜している。そのため、右誘導部３６２Ｒは、ステージ３１０から移動する遊技球を第２始動口３１５に向けて左側に誘導可能である。また、右誘導部３６２Ｒには、前述の第１の実施形態と同様に遅延部を設けるのが好ましい。これにより、電動サポート部材３６Ｒが短時間動作される遊技状態において、奨励される打ち方（左打ち）以外の打ち方（右打ち）を行った場合に、第２始動口３１５に遊技球が入賞され難くなる。即ち、遊技機１０では、左打ちが奨励される遊技状態で右打ちを行うことの利点を無くすことで、遊技者に対して積極的に左打ちを行わせることができる。

【０４８７】

左誘導部３６１Ｒと右誘導部３６２Ｒとの間には、第２始動口３１５の上方に位置するように貫通部３６３Ｒが設けられている。この貫通部３６３Ｒは、前方に開放する切欠状であり、遊技球９９を通過させることが可能な形態に形成されている。そのため、左誘導部３６１Ｒから誘導される遊技球９９は、貫通部３６３Ｒを通過して第２始動口３１５に入球可能であり、右誘導部３６２Ｒから誘導される遊技球９９は、貫通部３６３Ｒを通過して第２始動口３１５に入球可能である。また、電動サポート部材３６Ｒは、遊技球の第２始動口３１５への入球を制限する待機位置と、遊技球の第２始動口３１５への入球を許容する作動位置との間で前後方向に移動可能である。電動サポート部材３６Ｒの前後方向への移動は、ソレノイド等の駆動手段（不図示）により実現される。また、電動サポート部材３６Ｒは、前述の第１の実施形態の電動サポート部材３６とは形状が異なるものの、作動条件及び作動パターンなどは前述の第１の実施形態と同様である。具体的には、モードＡ～モードＣでは、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に第１スルーゲート３１８を通過する遊技球９９が第２始動口３１５に入球可能に短時間駆動され、モードＤ及びモードＥでは、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合にステージ３１０

から移動してくる遊技球９９が第２始動口３１５に入球可能に長時間駆動される。なお、電動サポート部材３６Ｒは、普図当たり抽選を行うことなく、第１スルーゲート３１８において振分装置３５の第２通路３５２での遊技球の通過が検知されることを条件に作動させるようにしてもよい。

【０４８８】

図６５（Ａ）及び図６５（Ｂ）に示すように、電動サポート部材３６Ｒが待機位置にある場合、電動サポート部材３６Ｒは、遊技盤３１から突出することはなく、全体が遊技盤３１の内部に位置する。そのため、振分装置３５の第２通路３５２から放出される遊技球９９は、左誘導部３６１Ｒによって第２始動口３１５に誘導されることなく、第１始動口３１４に入球される。また、ステージ３１０から移動してくる遊技球９９は、右誘導部３６２Ｒによって第２始動口３１５に誘導されることなく、ステージ３１０の左方で遊技盤３１に沿って落下してアウト口３１７から排出される。即ち、電動サポート部材３６Ｒは、前述の第１の実施形態の電動サポート部材３６と同様に、待機位置にある場合に第１始動口３１４への遊技球９９の入球を許容する一方で、第２始動口３１５への遊技球９９の入球を制限する。

【０４８９】

図６６（Ａ）及び図６６（Ｂ）に示すように、電動サポート部材３６Ｒが作動位置にある場合、電動サポート部材３６Ｒは、遊技盤３１から突出する。そのため、振分装置３５の第２通路３５２を通過する遊技球９９は、左誘導部３６１Ｒによって貫通部３６３Ｒに向けて誘導され、遊技球９９が貫通部３６３Ｒに到達するまで電動サポート部材３６Ｒが作動位置にある場合に、貫通部３６３Ｒを通過して第２始動口３１５に入球される。また、ステージ３１０から移動してくる遊技球９９は、右誘導部３６２Ｒによって貫通部３６３Ｒに向けて誘導され、遊技球９９が貫通部３６３Ｒに到達するまで電動サポート部材３６Ｒが作動位置にある場合に、貫通部３６３Ｒを通過して第２始動口３１５に入球される。即ち、電動サポート部材３６Ｒは、前述の第１の実施形態の電動サポート部材３６と同様に、作動位置にある場合に第１始動口３１４への遊技球９９の制限を許容する一方で、第２始動口３１５への遊技球９９の入球を許容する。また、電動サポート部材３６Ｒは、作動位置にある場合に振分装置３５の第２通路３５２を通過する遊技球９９、及び遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９のいずれもが第２始動口３１５に入球されることを許容する。

【０４９０】

また、本実施形態においても前述の第１の実施形態と同様に、振分装置３５の右側に退避誘導釘３９３，３９４（退避誘導部）が設けられている。退避誘導釘３９３，３９４は、電動サポート部材３６Ｒの上方を流下する遊技球９９を振分装置３５から退避する方向に誘導する。即ち、退避誘導釘３９３，３９４は、振分装置３５の右方領域を流下する遊技球９９を第２始動口３１５からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材３６Ｒが短時間開放する場合に振分装置３５の右方領域する遊技球９９が電動サポート部材３６Ｒによって第２始動口３１５に誘導されることを防止できる。

【０４９１】

このように、本実施形態では、前述の第１の実施形態と同様に、第１通路３５１の下方に第１始動口３１４が設けられているため、第１通路３５１に振り分けられる遊技球９９は、第１始動口３１４に入球される。一方、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９は、電動サポート部材３６Ｒが作動されることで電動サポート部材３６Ｒのサポートを受けた場合に第２始動口３１５に入球され、電動サポート部材３６Ｒによるサポートを受けることができなかった場合には第１始動口３１４に入球される。そのため、本実施形態では、第１通路３５１によって第１始動口３１４に遊技球が入球される状態と、第２通路３５２によって第１始動口３１４に遊技球９９が入球される状態と、第２通路３５２又は電動サポート部材３６Ｒによって第２始動口３１５に遊技球が入球される状態との３つの状態をとり得る。また、第２通路３５２に振り分けられた遊技球９９が第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれかに入球するかは電動サポート部材３６Ｒの作動の有無に依

存し、電動サポート部材３６Ｒの作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態では、振分装置３５と電動サポート部材３６Ｒとの協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第２通路３５２に振り分けられた遊技球９９の第２始動口３１５への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【０４９２】

また、本実施形態の電動サポート部材３６Ｒは、前述の第１の実施形態と同様に、第２始動口３１５への遊技球９９の入球の制限の有無だけでなく、振分装置３５の第２通路３５２を通過する遊技球９９の第１始動口３１４への入球の制限の有無を同時に切り替える。そのため、本実施形態の遊技機１０では、前述の第１の実施形態と同様に、振分装置３５と電動サポート部材３６Ｒとが協働することで、第１始動口３１４と第２始動口３１５との入球比率を可変化することができる。これにより、第１始動口３１４と第２始動口３１５との入球比率の期待値が異なるモードＡ（期待値が０％）、モードＣ（期待値が５０％）及びモードＥ（期待値が１００％）の３つの遊技状態を実現し、入球比率の期待値が異なる３つ遊技状態に基づいて遊技の単調さを低減し、電動サポート部材３６Ｒの動作を制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【０４９３】

ところで、前述の第１の実施形態では、電動サポート部材３６のように右打ち時の遊技球が第１始動口３１４Ｒの上方を通過して第２始動口３１５に入球する。この場合、第１始動口３１４Ｒの上方を遊技球が通過するタイミングで電動サポート部材３６が待機位置に復帰した場合、右打ち時の遊技球が第１始動口３１４に入球する可能性がある。これに対して、本実施形態では、右打ち時の遊技球が電動サポート部材３６Ｒの右誘導部３６２Ｒによって第２始動口３１５に誘導されるため、右打ち時の遊技球が第１始動口３１４の上方を通過することがない。そのため、右打ち時の遊技球が第１始動口３１４に入球されることを防止できる。

【０４９４】

なお、電動サポート部材３６Ｒの貫通部は、前方に開放した切欠状に限らず、水平方向に開放することなく、上方及び下方にのみ開放する貫通孔であってもよい。

【０４９５】

＜第３１の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材３６によって第２始動口３１５への遊技球９９の入賞がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、普通電動役物が電動チューリップとして構成されている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。また、普通電動役物が電動チューリップとして構成されているため、第１始動口及び第２始動口の構成も前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４９６】

以下、図６７（Ａ）及び図６７（Ｂ）を参照して第３１の実施形態を具体的に説明する。ここで、図６７（Ａ）及び図６７（Ｂ）は本実施形態に係る遊技機１０の振分装置３５及び電動チューリップ役物装置３６Ｓを含む遊技盤３１の要部を示す図であり、図６７（Ａ）は電動チューリップ役物装置３６Ｓが閉鎖された状態を、図６７（Ｂ）は電動チューリップ役物装置３６Ｓが開放された状態をそれぞれ示している。

【０４９７】

前述の第１の実施形態では、機能が同一の２つの第１始動口３１４（３１４Ｌ，３１４Ｒ）を有し、左第１始動口３１４Ｌが振分装置３５の第１通路３５１の直下に設けられ、右第１始動口３１４Ｒが振分装置３５の第２通路３５２の直下に設けられている。また、前述の第１の実施形態では、第１始動口３１４とは機能が異なる第２始動口３１５は、左第１始動口３１４Ｌと右第１始動口３１４Ｒとの間において、振分装置３５の導入口３５０の直下領域に設けられた球受部３９１の中央に設けられている。

【０４９８】

これに対して、本実施形態では、図６７（Ａ）及び図６７（Ｂ）に示すように、第１始

動口３１４が１つであり、この第１始動口３１４が振分装置３５の導入口３５０の直下領域に設けられた球受部３９１の中央に設けられている。即ち、本実施形態の第１始動口３１４は、前述の第１の実施形態の第２始動口３１５の位置に設けられており、第１通路３５１に振り分けられた遊技球９９及び第２通路３５２に振り分けられた遊技球９９のいずれも、同一の第１始動口３１４に入賞可能である。また、本実施形態の第２始動口３１５は、後述の電動チューリップ役物装置３６Ｓの内部に設けられている。

【０４９９】

電動チューリップ役物装置３６Ｓは、振分装置３５の第２通路３５２の直下領域から右側にオフセットした位置に設けられ、遊技盤３１に固定されたハウジング３６７Ｓ、及び回動可能な左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓを有する。

【０５００】

ハウジング３６７Ｓは、左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓの回動及び遊技球９９の入球を許容する上部開口３６９Ｓを有する。この上部開口３６９Ｓは、電動チューリップ役物装置３６Ｓの内部に遊技球９９を導入する部分であり、振分装置３５の第２通路３５２の直下領域よりも右側にオフセットした位置に設けられている。即ち、第２通路３５２に誘導された遊技球は、上部開口３６９Ｓに直接導入されることが制限されている。また、上部開口３６９Ｓの直下には、第２始動口３１５が設けられている。第２始動口３１５は、上部開口３６９Ｓと同様に、第２通路３５２に対して右側にオフセットしている。

【０５０１】

また、上部開口３６９Ｓの上方には３本の釘により構成される三角釘３１Ｓが設けられている。この三角釘３１Ｓは、左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓが閉鎖された状態（図６７（Ａ）参照）において、電動チューリップ役物装置３６Ｓの内部への遊技球９９の入球を制限する。なお、三角釘３１Ｓに代えて、１本の釘により遊技球９９の入球を制限してもよく、釘以外のもので遊技球の入球を制限してもよい。また、閉鎖状態での左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓの先端部間の距離を小さくするなどして、左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓが閉鎖された状態での電動チューリップ役物装置３６Ｓへの遊技球９９の入球を制限できる場合、三角釘３１Ｓを省略してもよい。

【０５０２】

電動チューリップ役物装置３６Ｓの右側には、遊技球９９の通過を許容する隙間を介して、複数の釘により構成される道釘３１Ｍ’（誘導部）が設けられている。道釘３１Ｍ’は、左下がりに傾斜するように設けられており、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて右側領域を流下する遊技球９９を電動チューリップ役物装置３６Ｓに向けて誘導する。そのため、後述の左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓが開放された状態（図６７（Ｂ）参照）では、道釘３１Ｍ’に誘導されることで、遊技球９９が上部開口３６９Ｓを介して電動チューリップ役物装置３６Ｓの内部に導入され、第２始動口３１５に遊技球９９が入球される。一方、後述の左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓが閉鎖された状態（図６７（Ａ）参照）では、道釘３１Ｍ’に誘導された遊技球９９は、右羽部材３６８２Ｓによって上部開口３６９Ｓへの入球が制限され、電動チューリップ役物装置３６Ｓと道釘３１Ｍ’の間の隙間を通過し、アウト口３１７から排出される。なお、本実施形態においても、ステージ３１０の寸法を大きくすることで、道釘３１Ｍ’に代替し、ステージ３１０を誘導部として構成してもよい。

【０５０３】

左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓは、遊技盤３１の背面に設けられたソレノイド等の駆動手段（不図示）によって回動可能であり、駆動手段によって、左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓの先端部が近接する閉鎖状態（図６７（Ａ）参照）と、左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓの先端部が離間する開放状態（図６７（Ｂ）参照）とが切り替えられる。なお、左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓは、ＭＰＵ４１によって、前述の第１の実施形態の電動サポート部材３６と同様に駆動される。即ち、前述の第１の実施形態での普通電動役物制御処理（図１９参照）において、普通電動役物（電動サポート部材３６）の作動が本実施形態の左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓの開放に相当し、普通電動役物（電動

サポート部材３６）の復帰が本実施形態の左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓの閉鎖に相当する。

【０５０４】

図６７（Ａ）に示す左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓの閉鎖状態では、第２通路３５２を通過した遊技球９９は、左羽部材３６８１Ｓの側面に衝突し、電動チューリップ役物装置３６Ｓの内部に入球できない。即ち、左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓの閉鎖状態では、第２通路３５２から放出される遊技球９９の第２始動口３１５への入球が、左羽部材３６８１Ｓによって阻害される。このとき、左羽部材３６８１Ｓの側面に衝突した遊技球９９は、左側に弾かれて球受部３９１に落下し、球受部３９１によって第１始動口３１４に誘導されることで第１始動口３１４に入賞する。また、遊技盤３１の右側領域に打ち出されて道釘３１Ｍ’によって電動チューリップ役物装置３６Ｓに向けて誘導される遊技球９９は、電動チューリップ役物装置３６Ｓの側面に衝突し、電動チューリップ役物装置３６Ｓの内部に入球できない。このとき、電動チューリップ役物装置３６Ｓの側面に衝突した遊技球９９は、上述のように電動チューリップ役物装置３６Ｓと道釘３１Ｍ’との間の隙間を通過し、アウト口３１７から排出される。

【０５０５】

図６７（Ｂ）に示す左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓの開放状態では、第２通路３５２から放出される遊技球９９は、左羽部材３６８１Ｓに拾われて電動チューリップ役物装置３６Ｓの内部に入球し、第２始動口３１５に入賞される。また、遊技盤３１の右側領域を流下して道釘３１Ｍ’によって電動チューリップ役物装置３６Ｓに向けて誘導される遊技球９９は、第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間を橋渡しする右羽部材３６８２Ｓに拾われて電動チューリップ役物装置３６Ｓの内部に入球し、第２始動口３１５に入賞される。即ち、電動チューリップ役物装置３６Ｓは、左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓの閉鎖状態である場合に、振分装置３５の第２通路３５２を通過した遊技球９９、及び遊技盤３１の右側領域に打ち出された遊技球９９のいずれもが第２始動口３１５に入球されることを許容する。

【０５０６】

また、本実施形態においても前述の第１の実施形態と同様に、振分装置３５の右側に、電動サポート部材３６Ｔの上方を流下する遊技球９９を振分装置３５から退避する方向に誘導する退避誘導釘３９３，３９４（退避誘導部）が設けられており、振分装置３５の右方領域を流下する遊技球９９を電動サポート部材３６Ｕや第２始動口３１５からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材３６Ｕが短時間開放する場合に振分装置３５の右方領域する遊技球９９が電動サポート部材３６Ｕによって第２始動口３１５に誘導されることを防止できる。

【０５０７】

このように、本実施形態の電動チューリップ役物装置３６Ｓは、前述の第１の実施形態と同様に、第２始動口３１５への遊技球９９の入球の制限の有無だけでなく、振分装置３５の第２通路３５２から放出される遊技球９９の第１始動口３１４への入球の制限の有無を同時に切り替える。そのため、本実施形態の遊技機１０では、前述の第１の実施形態と同様に、振分装置３５と電動チューリップ役物装置３６Ｓ（左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓ）とが協働することで、第１始動口３１４と第２始動口３１５との入球比率を可変化することができる。これにより、第１始動口３１４と第２始動口３１５との入球比率の期待値が異なるモードＡ（期待値が０％）、モードＣ（期待値が５０％）及びモードＥ（期待値が１００％）の３つの遊技状態を実現し、入球比率の期待値が異なる３つ遊技状態に基づいて遊技の単調さを低減し、電動チューリップ役物装置３６Ｓ（左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓ）の動作を制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。特に、電動チューリップ役物装置３６Ｓとして構成する場合、例えば遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励される遊技状態（例えばモードＡやモードＣ）において、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが行われた場合に電動チューリップ役物装置３６Ｓに遊技球９９が入球するのを防止するため遅延部（前述の第

１の実施形態の電動サポート部材３６の遅延ガイド３６４）を設ける必要はなく、公知の電動チューリップ役物装置３６Ｓを採用できる。そのため、本実施形態の遊技機１０は、前述の第１の実施形態に比べて設計が容易になるといった利点を有する。また、本実施形態では、第１始動口３１４が一つでよいことから、前述の第１の実施形態に比べて第１始動口及び入球センサを一つ省略できるため、この点においても前述の第１の実施形態に比べて設計が容易であり、また製造コスト的に有利である。

【０５０８】

＜第３２の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、振分装置３５の第２通路３５２の直下に右第１始動口３１４Ｒが設けられる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、振分装置の第２通路の直下に第１始動口とは機能の異なる一般入賞口が設けられている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。

【０５０９】

以下、図６８（Ａ）を参照して第３２の実施形態を具体的に説明する。ここで、図６８（Ａ）は本実施形態に係る遊技機１０の振分装置３５及び電動サポート部材３６を含む遊技盤３１の要部を示す図である。

【０５１０】

図６８（Ａ）に示すように、本実施形態では、第１始動口３１４が１つである点で前述の第１の実施形態とは異なるが、この第１始動口３１４が振分装置３５の第１通路３５１の直下に設けられている点で前述の第１の実施形態と共通する。なお、第１始動口３１４とは機能が異なる第２始動口３１５は、前述の第１の実施形態と同様に、導入口３５０の直下領域である球受部３９１の中央に設けられている。また、電動サポート部材３６は、前述の第１の実施形態と同様に、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０の左側と、振分装置３５の第２通路３５２の出口下方との間に一連に延びており、待機位置と作動位置との間で遊技盤３１の前後方向に移動可能である。さらに、第２通路３５２の下方には、第１始動口ではなく、第１始動口３１４及び第２始動口３１５とは機能が異なる一般入賞口３１３’が設けられている。即ち、電動サポート部材３６は、待機位置において一般入賞口３１３’が開放された状態とする一方で、作動位置において一般入賞口３１３’が閉鎖された状態とする。また、電動サポート部材３６は、待機位置において一般入賞口３１３’を開放した状態では第２始動口３１５への遊技球の入球を制限する一方、作動位置において一般入賞口３１３’を閉鎖した状態では第２始動口３１５へ誘導し、第２始動口３１５への遊技球の入球を許容する。

【０５１１】

本実施形態では、前述の第１の実施形態と同様に、第１通路３５１の下方に第１始動口３１４が設けられているため、第１通路３５１に振り分けられた遊技球９９は、第１始動口３１４に入球される。一方、第２通路３５２に振り分けられた遊技球９９は、電動サポート部材３６が作動されることで電動サポート部材３６のサポートを受けた場合に第２始動口３１５に入球され、電動サポート部材３６によるサポートを受けることができなかった場合には一般入賞口３１３’に入球される。

【０５１２】

ここで、従来の遊技機の振分装置は、第１始動部と第２始動部とに遊技球を振り分けるものであり、遊技が単調になる欠点があった。これに対して、本実施形態では、左打ちにより振分装置３５に遊技球を導入させた場合、第１通路３５１の遊技球が第１始動口３１４に入球される状態と、第２通路３５２の遊技球が一般入賞口３１３’に入球される状態と、第２通路３５２及び電動サポート部材３６によって第２通路３５２の遊技球が第２始動口３１５に入球される状態との３つの状態をとり得る。また、第２通路３５２に振り分けられた遊技球９９が一般入賞口３１３’及び第２始動口３１５のいずれに入球されるかは電動サポート部材３６の作動の有無に依存し、電動サポート部材３６の作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態では、振分装置３５と電動サポート部材３６との協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態の

モード種別に応じて第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９の第２始動口３１５への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【０５１３】

特に、本実施形態では、第２通路３５２の遊技球９９が一般入賞口３１３’に入球し得ることで、従来の遊技機では実現し得ない新規な遊技性を有する遊技機１０が提供される。具体的には、例えばモードＡでは、第１通路３５１に振り分けられる遊技球９９は第１始動口３１４に入球されるが、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９は第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれにも入球されることなく一般入賞口３１３’に入球される。一方、潜伏確変としてのモードＣでは、第１通路３５１に振り分けられる遊技球９９は第１始動口３１４に入球され、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９は第２始動口３１５に入球する。即ち、振分装置３５に導入された遊技球９９は、モードＡでは半分が始動口（第１始動口３１４）に入球されると共に半分が一般入賞口３１３’に入球される一方で、モードＣでは全ての遊技球９９が始動口（半部が第１始動口３１４、半分が第２始動口３１５）に入球される。そのため、モードＣでは、モードＡでは実行されない第２特図遊技が実行されるだけでなく、振分装置３５に入球される遊技球数を基準とすれば、モードＡの２倍数の特図遊技が実行される。換言すれば、モードＣ（潜伏確変）では、モードＡに比べて大当たり抽選を受ける機会が２倍になる。このように、本実施形態では、従来の遊技機では実現し得なかった新たな遊技機の遊技機１０が提供される。

【０５１４】

また、第１始動口３１４と一般入賞口３１３’とで賞球数を異なったものとずれば、特図遊技における遊技球の増減を前述の第１の実施形態とは異なったものとすることもできる。例えば、一般入賞口３１３’に対する賞球数を第１始動口３１４に対する賞球数よりも多くすることで、特図遊技における遊技球の減少が緩やかな遊技性を付与できる。一方、一般入賞口３１３’に対する賞球数を第１始動口３１４に対する賞球数よりも少なくすることで、特図遊技における遊技球の減少が激しい遊技性を付与できる。この場合、大当たり遊技での獲得遊技球数を多くすることで、遊技球の増減の激しい遊技機１０とすることもできる。

【０５１５】

＜第３３の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、振分装置３５の第２通路３５２の直下に右第１始動口３１４Ｒが設けられる場合を説明した。また、前述の第３２の実施形態では、第２通路３５２の直下に一般入賞口３１３’が設けられる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、振分装置の第２通路の直下に第１始動口及び一般入賞口のいずれも設けられていない点で、前述の第１の実施形態及び第３２の実施形態とは異なる。なお、本実施形態では、振分装置の第２通路の直下に第２始動口も設けられていない。

【０５１６】

以下、図６８（Ｂ）を参照して第３３の実施形態を具体的に説明する。ここで、図６８（Ｂ）は本実施形態に係る遊技機１０の振分装置３５及び電動サポート部材３６を含む遊技盤３１の要部を示す図である。

【０５１７】

図６８（Ｂ）に示すように、本実施形態では、第１始動口３１４が１つである点で前述の第１の実施形態とは異なるが、この第１始動口３１４が振分装置３５の第１通路３５１の直下に設けられている点で前述の第１の実施形態と共通し、さらには第３２の実施形態と共通する。また、本実施形態は、第２始動口３１５及び電動サポート部材３６についても前述の第１の実施形態及び第３２の実施形態と共通する。一方、本実施形態では、振分装置３５の第２通路３５２の直下には、第１始動口及び一般入賞口のいずれも設けられていない。また、振分装置３５の第２通路３５２の直下には、第１始動口及び一般入賞口とは機能の異なる第２始動口やスルーゲート等の入賞口等も設けられていない。そして、本実施形態では、電動サポート部材３６が作動位置にある場合に遊技球９９を第２始動口３

１５へ誘導し、第２始動口３１５への遊技球の入球を許容する点で前述の第１の実施形態及び第３２の実施形態と共通するが、電動サポート部材３６が待機位置にある場合には、第２通路３５２の遊技球９９は遊技盤３１に沿って落下し、各種入賞口に入賞することなくアウト口３１７から排出される点で、前述の第１の実施形態及び第３２の実施形態とは異なる。

【０５１８】

本実施形態では、前述の第１の実施形態と同様に、第１通路３５１の下方に第１始動口３１４が設けられているため、第１通路３５１に振り分けられる遊技球９９は、第１始動口３１４に入球される。一方、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９は、電動サポート部材３６が作動されることで電動サポート部材３６のサポートを受けた場合に第２始動口３１５に入球され、電動サポート部材３６によるサポートを受けることができなかった場合にはアウト口３１７から排出される。そのため、本実施形態では、左打ちにより振分装置３５に遊技球を導入させた場合、第１通路３５１の遊技球が第１始動口３１４に入球する状態と、第２通路３５２の遊技球がアウト口３１７から排出される状態と、第２通路３５２及び電動サポート部材３６によって第２通路３５２の遊技球が第２始動口３１５に入球する状態との３つの状態をとり得る。また、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９がアウト口３１７から排出されるか、第２始動口３１５に入球されるかは電動サポート部材３６の作動の有無に依存し、電動サポート部材３６の作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態においても、振分装置３５と電動サポート部材３６との協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第２通路３５２に振り分けられた遊技球９９の第２始動口３１５への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【０５１９】

特に、本実施形態では、第２通路３５２の遊技球９９が第１始動口３１４にも第２始動口３１５にも入球されないことで、従来の遊技機ではなし得ない新規な遊技性を有する遊技機１０が提供される。具体的には、例えばモードＡでは、第１通路３５１に振り分けられる遊技球９９は第１始動口３１４に入球されるが、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９はアウト口３１７から排出される。一方、潜伏確変であるモードＣでは、第１通路３５１に振り分けられる遊技球９９は第１始動口３１４に入球され、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９は第２始動口３１５に入球される。即ち、振分装置３５に導入された遊技球９９は、モードＡでは半分が始動口（第１始動口３１４）に入球されると共に半分がアウト口３１７から排出される一方で、モードＣでは全ての遊技球９９が始動口（半部が第１始動口３１４、半分が第２始動口３１５）に入球される。そのため、モードＣでは、モードＡでは実行されない第２特図遊技が実行されるだけでなく、振分装置３５に入球される遊技球数を基準とすれば、モードＡの２倍数の特図遊技が実行される。換言すれば、モードＣ（潜伏確変）では、モードＡに比べて大当たり抽選を受ける機会が２倍になる。このように、本実施形態では、従来の遊技機では実現し得なかった新たな遊技機の遊技機１０が提供される。

【０５２０】

なお、本実施形態では、第２通路３５２を通過した遊技球は、電動サポート部材３６によるサポートがない場合にアウト口３１７から排出されるが、振分装置３５の下方において、第２通路３５２から離れた位置に入賞口を設け、第２通路３５２を通過した遊技球が当該入賞口に入球し得るようにしてもよい。

【０５２１】

＜第３４の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材３６が遊技盤３１に対して待機位置と作動位置との間で前後方向に移動されることによって第２始動口３１５への遊技球９９の入球がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、電動サポート部材が待機位置と作動位置との間で遊技盤３１に沿ってスライド移動される

点で、前述の第１の実施形態とは異なる。また、第１始動口３１４が振分装置３５の第１通路３５１の直下に１つ設けられ、第２始動口３１５が振分装置３５の第２通路３５２の直下に設けられている点でも、前述の第１の実施形態とは異なる。

【０５２２】

以下、図６９及び図７０を参照して第３４の実施形態を具体的に説明する。ここで、図６９（Ａ）は本実施形態に係る遊技機１０の振分装置３５及び待機状態にある電動サポート部材３６Ｔを含む遊技盤３１の要部を示す図、図６９（Ｂ）は図６９（Ａ）の要部の斜視図、図７０（Ａ）は図６９（Ａ）において電動サポート部材３６Ｔが作動位置にある場合の要部を示す図、図７０（Ｂ）は図７０（Ａ）の要部を示す斜視図である。

【０５２３】

前述の第１の実施形態では、２つの第１始動口３１４（３１４Ｌ，３１４Ｒ）を有し、左第１始動口３１４Ｌが振分装置３５の第１通路３５１の直下に設けられ、右第１始動口３１４Ｒが振分装置３５の第２通路３５２の直下に設けられている。また、前述の第１の実施形態では、第２始動口３１５は、左第１始動口３１４Ｌと右第１始動口３１４Ｒとの間において、振分装置３５の導入口３５０の直下領域である球受部３９１の中央に設けられている。

【０５２４】

これに対して、本実施形態では、図６９（Ａ）に示すように、第１始動口３１４が１つであり、この第１始動口３１４が振分装置３５の直下に設けられている。一方、第２始動口３１５は、第２通路３５２の直下に設けられている。また、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０の左方には、道釘３１Ｍ’が設けられ、この道釘３１Ｍ’の左方には電動サポート部材３６Ｔが設けられている。道釘３１Ｍ’は、ステージ３１０から移動してくる遊技球９９を電動サポート部材３６Ｔに向けて導くものである。なお、本実施形態においても、ステージ３１０の寸法を大きくすることで、道釘３１Ｍ’に代替し、ステージ３１０を誘導部として構成してもよい。

【０５２５】

電動サポート部材３６Ｔは、若干左下がりに傾斜した板状であり、遊技盤３１に沿って電動サポート部材３６Ｔにおける遊技球９９の移動方向に沿って移動可能である。具体的には、電動サポート部材３６Ｔは、振分装置３５の第２通路３５２の直下かつ第２始動口３１５の直上の待機位置と、道釘３１Ｍ’の左方側に隣接する作動位置との間で移動可能である。即ち、電動サポート部材３６Ｔは、第２始動口３１５を閉鎖状態とする待機位置と、第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間の隙間を塞ぐ作動位置との間で動作可能である。

【０５２６】

図６９（Ａ）及び図６９（Ｂ）に示すように、電動サポート部材３６Ｔが待機位置にある場合、即ち電動サポート部材３６Ｔが振分装置３５の第２通路３５２の直下かつ第２始動口３１５の直上に位置する場合、電動サポート部材３６Ｔは第２始動口３１５を閉鎖し、第２始動口３１５への遊技球９９の入球を制限する。そのため、振分装置３５の第２通路３５２から放出される遊技球９９は、第２始動口３１５に入球されることなく、電動サポート部材３６Ｔが左下がりに傾斜していることで、電動サポート部材３６Ｔによって第２始動口３１５の左方側に誘導され、アウト口３１７から排出される。また、電動サポート部材３６Ｔは、待機位置にある場合に、道釘３１Ｍ’との間に遊技球９９が通過可能な隙間を形成する。そのため、道釘３１Ｍ’によって第２作動口３１５側に誘導される遊技球９９は、電動サポート部材３６Ｔ（第２始動口３１５）と道釘３１Ｍ’との間の隙間を通過し、アウト口３１７から排出される。

【０５２７】

図７０（Ａ）及び図７０（Ｂ）に示すように、電動サポート部材３６Ｔが作動位置にある場合、即ち電動サポート部材３６Ｔが道釘３１Ｍ’の左方側に隣接する位置する場合、電動サポート部材３６Ｔは、第２始動口３１５を開放して遊技球９９の入球を許容すると共に、道釘３１Ｍ’を左側に移動する遊技球９９の第２始動口３１５への入球が可能なように道釘３１Ｍ’と第２始動口３１５との間を橋渡しする。そのため、振分装置３５の第２通路

３５２から放出される遊技球９９は、第２始動口３１５に入球され、道釘３１Ｍ’を左側に移動する遊技球は、電動サポート部材３６Ｔによって第２始動口３１５に向けて移動し、第２始動口３１５に入球される。なお、第２始動口３１５の左上方には、ガード部としての複数のガード釘３１Ｂ（本実施形態では２本）が配設されている。複数の釘３１Ｂは、電動サポート部材３６Ｔが作動位置にある場合に、電動サポート部材３６Ｔから第２始動口３１５に向かう遊技球９９が第２始動口３１５を飛び超えてしまうことを防止するものである。即ち、電動サポート部材３６Ｔから第２始動口３１５に向かう遊技球９９は、移動速度が大きな場合等には、第２始動口３１５にダイレクトに入球されることなく、複数のガード釘３１Ｂに衝突してから第２始動口３１５に入球される。

【０５２８】

また、本実施形態においても前述の第１の実施形態と同様に、振分装置３５の右側に、電動サポート部材３６Ｔの上方を流下する遊技球９９を振分装置３５から退避する方向に誘導する退避誘導釘３９３，３９４（退避誘導部）が設けられており、振分装置３５の右方領域を流下する遊技球９９を電動サポート部材３６Ｕや第２始動口３１５からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材３６Ｕが短時間開放する場合に振分装置３５の右方領域する遊技球９９が電動サポート部材３６Ｕによって第２始動口３１５に誘導されることを防止できる。

【０５２９】

このように、本実施形態では、前述の第１の実施形態と同様に、第１通路３５１の下方に第１始動口３１４が設けられているため、第１通路３５１に振り分けられる遊技球９９は、第１始動口３１４に入球される。一方、第２通路３５２に振り分けられた遊技球９９は、電動サポート部材３６Ｔが待機位置にある場合に第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれにも入球されない。また、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０から移動する遊技球は、道釘３１Ｍ’を第２始動口３１５に向けて左側に移動し、電動サポート部材３６Ｔが待機位置にある場合に道釘３１Ｍ’と第２始動口３１５との間から落下してアウト口３１７から排出される。これに対して、電動サポート部材３６Ｔが作動位置にある場合、電動サポート部材３６Ｔが第２始動口３１５を開放した状態で第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間を橋渡しするため、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９、及びステージ３１０から道釘３１Ｍ’を第２始動口３１５に向けて左側に移動する遊技球９９は、いずれも第２始動口３１５に入球される。そのため、本実施形態では、左打ちにより振分装置３５に遊技球を導入させた場合、第１通路３５１の遊技球が第１始動口３１４に遊技球が入球される状態と、第２通路３５２の遊技球が第２始動口３１５に入球される状態と、第２通路３５２の遊技球が第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれにも遊技球が入球されず、アウト口３１７から排出される３つの状態をとり得る。また、左打されて第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９、及び右打ちされてステージ３１０を移動する遊技球が、第２始動口３１５に入球されるか、アウト口３１７から排出されるかは電動サポート部材３６Ｔの作動の有無に依存し、電動サポート部材３６Ｔの作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態において、振分装置３５と電動サポート部材３６Ｔとの協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第２通路３５２及びステージ３１０の第２始動口３１５への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【０５３０】

＜第３５の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材３６が遊技盤３１に対して待機位置と作動位置との間で前後方向に移動されることによって第２始動口３１５への遊技球９９の入賞がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、電動サポート部材が待機位置と作動位置との間で遊技盤３１に交差する方向に（略水平面で）回動可能である点で、前述の第１の実施形態とは異なる。また、第１始動口３１４が振分装置３５の第１通路３５１の直下に１つ設けられ、第２始動口３１５が振分装置３５

の第２通路３５２の直下に設けられている点でも、前述の第１の実施形態とは異なる。
【０５３１】
以下、図７１を参照して第３５の実施形態を具体的に説明する。ここで、図７１（Ａ）は本実施形態に係る遊技機１０の振分装置３５及び電動サポート部材３６Ｕを含む遊技盤３１の要部を示す図、図７１（Ｂ）は図７１（Ａ）の要部を示す図である。
【０５３２】
前述の第１の実施形態では、２つの第１始動口３１４（３１４Ｌ，３１４Ｒ）を有し、左第１始動口３１４Ｌが振分装置３５の第１通路３５１の直下に設けられ、右第１始動口３１４Ｒが振分装置３５の第２通路３５２の直下に設けられている。また、前述の第１の実施形態では、第２始動口３１５は、左第１始動口３１４Ｌと右第１始動口３１４Ｒとの間において、振分装置３５の導入口３５０の直下領域に設けられた球受部３９１の中央に設けられている。
【０５３３】
これに対して、本実施形態では、図７１（Ａ）に示すように、第１始動口３１４が１つであり、この第１始動口３１４が振分装置３５の直下に設けられている。一方、第２始動口３１５は、第２通路３５２の直下に設けられている。また、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０の左方には、道釘３１Ｍ’が設けられ、この道釘３１Ｍ’の左方には電動サポート部材３６Ｕが設けられている。道釘３１Ｍ’は、ステージ３１０から移動してくる遊技球９９を電動サポート部材３６Ｕに向けて導くものである。なお、本実施形態においても、ステージ３１０の寸法を大きくすることで、道釘３１Ｍ’に代替し、ステージ３１０を誘導部として構成してもよい。
【０５３４】
図７１（Ａ）及び図７１（Ｂ）に示すように、電動サポート部材３６Ｕは、幅方向の縁部上方に突出する一対の壁部３６１Ｕを有する板状であり、若干左下がりに傾斜して配置されている。一対の壁部３６１Ｕは、右側（上流側）の端部３６２から左側（下流側）の端部３６３に遊技球９９を導くガイドとして機能する。電動サポート部材３６Ｕには、回転軸３６２Ｕが設けられており、この回転軸３６２Ｕにソレノイド等の駆動手段（不図示）から回転力が入力されることで、電動サポート部材３６Ｕが平面視において図７１（Ｂ）の時計回り方向及び反時計回り方向に回転される。電動サポート部材３６Ｕは、若干傾斜した状態であることから、水平面に対して若干傾斜した略水平面において回転される。
【０５３５】
また、電動サポート部材３６Ｕは、ＭＰＵ４１によって駆動手段（不図示）を制御することで略水平面において回転され、振分装置３５の第２通路３５２の直下かつ第２始動口３１５の直上の待機位置（図７１（Ａ）及び図７１（Ｂ）の実線の位置）と、道釘３１Ｍ’の左側に隣接する作動位置（図７１（Ａ）及び図７１（Ｂ）の２点鎖線の位置）との間で移動可能である。即ち、電動サポート部材３６Ｕは、第２始動口３１５を閉鎖状態とする待機位置と、第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間の隙間を塞ぐ作動位置との間で動作可能である。
【０５３６】
図７１（Ａ）及び図７１（Ｂ）に実線で示す待機位置に電動サポート部材３６Ｕがある場合、即ち電動サポート部材３６Ｕが振分装置３５の第２通路３５２の直下かつ第２始動口３１５の直上に位置する場合、電動サポート部材３６Ｕは第２始動口３１５を閉鎖し、第２始動口３１５への遊技球９９の入球を制限する。そのため、振分装置３５の第２通路３５２から放出される遊技球９９は、第２始動口３１５に入球されることなく、電動サポート部材３６Ｕが左下がりに傾斜していることで、電動サポート部材３６Ｕによって第２始動口３１５の左方側に誘導され、アウト口３１７から排出される。また、電動サポート部材３６Ｕは、待機位置にある場合に、道釘３１Ｍ’との間に遊技球９９が通過可能な隙間を形成する。そのため、道釘３１Ｍ’によって第２作動口３１５側に誘導される遊技球９９は、電動サポート部材３６Ｕ（第２始動口３１５）と道釘３１Ｍ’との間の隙間を通過し、アウト口３１７から排出される。

【０５３７】
一方、図７１（Ａ）及び図７１（Ｂ）に２点鎖線で示す作動位置に電動サポート部材３６Ｕがある場合、即ち電動サポート部材３６Ｕが道釘３１Ｍ’の左側に隣接する位置する場合、電動サポート部材３６Ｕは、第２始動口３１５を開放して遊技球９９の入球を許容すると共に、道釘３１Ｍ’を左側に移動する遊技球９９の第２始動口３１５への入球が可能なように道釘３１Ｍ’と第２始動口３１５との間を橋渡しする。そのため、振分装置３５の第２通路３５２から放出される遊技球９９は、第２始動口３１５に入球され、道釘３１Ｍ’を左側に移動する遊技球は、電動サポート部材３６Ｔによって第２始動口３１５に向けて移動し、第２始動口３１５に入球される。なお、本実施形態においても、第２始動口３１５の左上方には、電動サポート部材３６Ｔが作動位置にある場合に、電動サポート部材３６Ｕから第２始動口３１５に向かう遊技球９９が第２始動口３１５を飛び超えてしまうことを防止する複数のガード釘３１Ｂ（ガード部）が配設されている。

【０５３８】
また、本実施形態においても前述の第１の実施形態と同様に、振分装置３５の右側に、電動サポート部材３６Ｔの上方を流下する遊技球９９を振分装置３５から退避する方向に誘導する退避誘導釘３９３，３９４（退避誘導部）が設けられており、振分装置３５の右方領域を流下する遊技球９９を電動サポート部材３６Ｕや第２始動口３１５からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材３６Ｕが短時間開放する場合に振分装置３５の右方領域する遊技球９９が電動サポート部材３６Ｕによって第２始動口３１５に誘導されることを防止できる。

【０５３９】
このように、本実施形態では、前述の第１の実施形態と同様に、第１通路３５１の下方に第１始動口３１４が設けられているため、第１通路３５１に振り分けられる遊技球９９は、第１始動口３１４に入球される。一方、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９は、電動サポート部材３６Ｕが待機位置にある場合に第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれにも入球されない。また、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０から移動する遊技球は、道釘３１Ｍ’を第２始動口３１５に向けて左側に移動し、電動サポート部材３６Ｕが待機位置にある場合に道釘３１Ｍ’と第２始動口３１５との間から落下してアウト口３１７から排出される。これに対して、電動サポート部材３６Ｕが作動位置にある場合、電動サポート部材３６Ｕが第２始動口３１５を開放した状態で第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間を橋渡しするため、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９、及びステージ３１０から道釘３１Ｍ’を第２始動口３１５に向けて左側に移動する遊技球９９は、いずれも第２始動口３１５に入球される。そのため、本実施形態では、左打ちにより振分装置３５に遊技球を導入させた場合、第１通路３５１の遊技球が第１始動口３１４に遊技球が入球される状態と、第２通路３５２の遊技球が第２始動口３１５に入球される状態と、第２通路３５２の遊技球が第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれにも遊技球が入球されず、アウト口３１７から排出される３つの状態をとり得る。また、左打されて第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９、及び右打ちされてステージ３１０を移動する遊技球が、第２始動口３１５に入球されるか、アウト口３１７から排出されるかは電動サポート部材３６Ｕの作動の有無に依存し、電動サポート部材３６Ｔの作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態においても、振分装置３５と電動サポート部材３６Ｕとの協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第２通路３５２及びステージ３１０の第２始動口３１５への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【０５４０】
なお、電動サポート部材３６Ｕは、水平面に対して傾斜させることなく、水平に配置し、水平面に沿って回動可能に構成してもよい。この場合、電動サポート部材３６Ｕの表面に左下がりに傾斜する溝などのガイド部を設け、遊技球９９の第２始動口３１５側への移動を促進してもよい。

【０５４１】
＜第３６の実施形態＞
前述の第１の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材３６が遊技盤３１に対して待機位置と作動位置との間で前後方向に移動されることによって第２始動口３１５への遊技球９９の入賞がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、電動サポート部材が待機位置と作動位置との間で遊技盤３１に沿って鉛直面において回動可能である点で、前述の第１の実施形態とは異なる。また、第１始動口３１４が振分装置３５の第１通路３５１の直下に１つ設けられ、第２始動口３１５が振分装置３５の第２通路３５２の直下に設けられている点でも、前述の第１の実施形態とは異なる。
【０５４２】
以下、図７２を参照して第３６の実施形態を具体的に説明する。ここで、図７２は、本実施形態に係る遊技機１０の振分装置３５及び電動サポート部材３６Ｖを含む遊技盤３１の要部を示す図であり、図７２（Ａ）は電動サポート部材３６Ｖが待機位置にある場合、図７２（Ｂ）は電動サポート部材３６Ｖが待機位置と作動位置の中間位置にある場合、図７２（Ｃ）は電動サポート部材３６Ｖが作動位置にある場合をそれぞれ示している。
【０５４３】
前述の第１の実施形態では、２つの第１始動口３１４（３１４Ｌ，３１４Ｒ）を有し、左第１始動口３１４Ｌが振分装置３５の第１通路３５１の直下に設けられ、右第１始動口３１４Ｒが振分装置３５の第２通路３５２の直下に設けられている。また、前述の第１の実施形態では、第２始動口３１５は、左第１始動口３１４Ｌと右第１始動口３１４Ｒとの間において、振分装置３５の導入口３５０の直下領域に設けられた球受部３９１の中央に設けられている。
【０５４４】
これに対して、本実施形態では、図面上は省略しているが、前述の第３４の実施形態及び第３５の実施形態と同様に、第１始動口３１４が１つであり、この第１始動口３１４が振分装置３５の直下に設けられている。一方、図７２（Ａ）に示すように、第２始動口３１５は、第２通路３５２の直下に設けられている。また、本実施形態においても、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０（不図示）の左側には、道釘３１Ｍ’が設けられ、この道釘３１Ｍ’の左方と、第２始動口３１５の上方との間で回動可能に電動サポート部材３６Ｖが設けられている。道釘３１Ｍ’は、ステージ３１０から移動してくる遊技球９９を電動サポート部材３６Ｖに向けて導くものである。なお、本実施形態においても、ステージ３１０の寸法を大きくすることで、道釘３１Ｍ’に代替し、ステージ３１０を誘導部として構成してもよい。
【０５４５】
電動サポート部材３６Ｖには、回転軸３６２Ｖが設けられており、この回転軸３６２Ｖにソレノイド等の駆動手段（不図示）から回転力が入力されることで、電動サポート部材３６Ｖが遊技盤３１の沿う鉛直面において図７２（Ａ）～図７２（Ｃ）の時計回り方向又は反時計回り方向に回転される。また、電動サポート部材３６Ｖは、ＭＰＵ４１によって駆動手段（不図示）を制御することで鉛直面において回転され、振分装置３５の第２通路３５２の直下かつ第２始動口３１５の直上の待機位置（図７２（Ａ）の実線の位置）と、道釘３１Ｍ’の左側に隣接する作動位置（図７２（Ｃ）の実線の位置）との間で移動可能である。即ち、電動サポート部材３６Ｖは、第２始動口３１５を閉鎖状態とする待機位置（図７２（Ａ）の実線の位置）と、第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間の隙間を塞ぐ作動位置（図７２（Ｃ）の実線の位置）との間で動作可能である。なお、電動サポート部材３６Ｖは、待機位置及び作動位置において若干左下がりに傾斜した状態とされている。これにより、電動サポート部材３６Ｖにおいて、遊技球９９を左側に移動させやすくなる。但し、電動サポート部材３６Ｖは、水平に配置してもよく、この場合には電動サポート部材３６Ｖの表面に左下がりに傾斜する溝などのガイド部を設け、遊技球９９の第２始動口３１５側への移動を促進してもよい。
【０５４６】

図７２（Ａ）に実線で示す待機位置に電動サポート部材３６Ｖがある場合、即ち電動サポート部材３６Ｖが振分装置３５の第２通路３５２の直下かつ第２始動口３１５の直上に位置する場合、電動サポート部材３６Ｖは第２始動口３１５を閉鎖し、第２始動口３１５への遊技球９９の入球を制限する。そのため、振分装置３５の第２通路３５２から放出される遊技球９９は、第２始動口３１５に入球されることなく、電動サポート部材３６Ｖが左下がりに傾斜していることで、電動サポート部材３６Ｖによって第２始動口３１５の左方側に誘導され、アウト口３１７から排出される。また、電動サポート部材３６Ｖは、待機位置にある場合に、道釘３１Ｍ’との間に遊技球９９が通過可能な隙間を形成する。そのため、道釘３１Ｍ’によって第２作動口３１５側に誘導される遊技球９９は、電動サポート部材３６Ｖ（第２始動口３１５）と道釘３１Ｍ’との間の隙間を通過し、アウト口３１７から排出される。

【０５４７】

一方、図７２（Ｃ）に実線で示す待機位置に電動サポート部材３６Ｖがある場合、即ち電動サポート部材３６Ｖが道釘３１Ｍ’の左側に隣接する位置する場合、電動サポート部材３６Ｖは、第２始動口３１５を開放して遊技球９９の入球を許容すると共に、道釘３１Ｍ’を左側に移動する遊技球９９の第２始動口３１５への入球が可能なように道釘３１Ｍ’と第２始動口３１５との間を橋渡しする。そのため、振分装置３５の第２通路３５２から放出される遊技球９９は、第２始動口３１５に入球され、道釘３１Ｍ’を左方に移動する遊技球は、電動サポート部材３６Ｖによって第２始動口３１５に向けて移動し、第２始動口３１５に入球される。なお、本実施形態においても、第２始動口３１５の左上方には、電動サポート部材３６Ｔが作動位置にある場合に、電動サポート部材３６Ｕから第２始動口３１５に向かう遊技球９９が第２始動口３１５を飛び超えてしまうことを防止する複数のガード釘３１Ｂ（ガード部）が配設されている。

【０５４８】

また、本実施形態においても前述の第１の実施形態と同様に、振分装置３５の右側に、電動サポート部材３６Ｔの上方を流下する遊技球９９を振分装置３５から退避する方向に誘導する退避誘導釘３９３，３９４（退避誘導部）が設けられており、振分装置３５の右方領域を流下する遊技球９９を電動サポート部材３６Ｕや第２始動口３１５からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材３６Ｕが短時間開放する場合に振分装置３５の右方領域する遊技球９９が電動サポート部材３６Ｕによって第２始動口３１５に誘導されることを防止できる。

【０５４９】

このように、本実施形態では、前述の第１の実施形態と同様に、第１通路３５１の下方に第１始動口３１４が設けられているため、第１通路３５１に振り分けられる遊技球９９は、第１始動口３１４に入球される。一方、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９は、電動サポート部材３６Ｖが待機位置にある場合に第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれにも入球されない。また、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０から移動する遊技球は、道釘３１Ｍ’を第２始動口３１５に向けて左側に移動し、電動サポート部材３６Ｖが待機位置にある場合に道釘３１Ｍ’と第２始動口３１５との間から落下してアウト口３１７から排出される。これに対して、電動サポート部材３６Ｖが作動位置にある場合、電動サポート部材３６Ｖが第２始動口３１５を開放した状態で第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間を橋渡しするため、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９、及びステージ３１０から道釘３１Ｍ’を第２始動口３１５に向けて左側に移動する遊技球９９は、いずれも第２始動口３１５に入球される。そのため、本実施形態では、左打ちにより振分装置３５に遊技球を導入させた場合、第１通路３５１の遊技球が第１始動口３１４に遊技球が入球される状態と、第２通路３５２の遊技球が第２始動口３１５に入球される状態と、第２通路３５２の遊技球が第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれにも遊技球が入球されず、アウト口３１７から排出される３つの状態をとり得る。また、左打されて第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９、及び右打ちされてステージ３１０を移動する遊技球が、第２始動口３１５に入球されるか、アウト口３１７から排出されるかは電

動サポート部材３６Ｖの作動の有無に依存し、電動サポート部材３６Ｖの作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態においても、振分装置３５と電動サポート部材３６Ｖとの協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第２通路３５２及びステージ３１０の第２始動口３１５への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【０５５０】

なお、本実施形態では、電動サポート部材３６Ｖが第２始動口３１５の上方と道釘３１Ｍ’の左方との２か所を停止位置としているが、これらの停止位置に加えて、図７２（Ｂ）に示す電動サポート部材３６Ｖが起立する位置を作動位置として停止するようにしてもよい。この電動サポート部材３６Ｖが起立する位置では、第２始動口３１５、及び第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間の隙間の双方が同時に開放される。そのため、第２通路３５２の遊技球９９が第２始動口３１５に入球可能であるのに対して、振分装置３５の右側を流下する遊技球９９や道釘３１Ｍ’を移動する遊技球９９の第２始動口３１５への入球が、起立した電動サポート部材３６Ｖによって制限される。これにより、退避誘導釘３９３，３９４などの退避誘導部を設けるまでもなく、電動サポート部材３６Ｖが短時間開放される遊技状態（モードＡ～モードＣ）において、振分装置３５の右方領域する遊技球９９が電動サポート部材３６Ｖによって第２始動口３１５に誘導されることを防止できる。

【０５５１】

＜第３７の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材３６が遊技盤３１に対して待機位置と作動位置との間で前後方向に移動されることによって第２始動口３１５への遊技球９９の入球がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、電動サポート部材が待機位置と作動位置との間で遊技盤３１に交差する方向に（略水平面で）回動可能であり、第２始動口３１５の上方から道釘３１Ｍ’の左方に至る長さ寸法を有する点で、前述の第１の実施形態とは異なる。また、第１始動口３１４が振分装置３５の第１通路３５１の直下に１つ設けられ、第２始動口３１５が振分装置３５の第２通路３５２の直下に設けられている点でも、前述の第１の実施形態とは異なる。

【０５５２】

以下、図７３及び図７４を参照して第３７の実施形態を具体的に説明する。ここで、図７３（Ａ）は本実施形態に係る遊技機１０の振分装置３５及び待機位置にある電動サポート部材３６Ｗを含む遊技盤３１の要部を示す図、図７３（Ｂ）は図７３（Ａ）の要部の斜視図、図７４（Ａ）は図７３（Ｂ）において電動サポート部材３６Ｗが作動位置にある場合を示す図、図７４（Ｂ）は本実施形態における電動サポート部材３６Ｗの変形例を示す平面図である。

【０５５３】

前述の第１の実施形態では、２つの第１始動口３１４（３１４Ｌ，３１４Ｒ）を有し、左第１始動口３１４Ｌが振分装置３５の第１通路３５１の直下に設けられ、右第１始動口３１４Ｒが振分装置３５の第２通路３５２の直下に設けられている。また、前述の第１の実施形態では、第２始動口３１５は、左第１始動口３１４Ｌと右第１始動口３１４Ｒとの間において、振分装置３５の導入口３５０の直下領域に設けられた球受部３９１の中央に設けられている。

【０５５４】

これに対して、本実施形態では、図７３（Ａ）に示すように、第１始動口３１４が１つであり、この第１始動口３１４が振分装置３５の直下に設けられている。一方、第２始動口３１５は、第２通路３５２の直下に設けられている。また、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０の左方には、道釘３１Ｍ’が設けられ、この道釘３１Ｍ’の左方には電動サポート部材３６Ｗが設けられている。道釘３１Ｍ’は、ステージ３１０から移動してくる遊技球９９を電動サポート部材３６Ｗに向けて導くものである。なお、本実施形態においても、ステージ３１０の寸法を大きくすることで、道釘３１Ｍ’に代替し、ステージ３１０

を誘導部として構成してもよい。

【０５５５】

図７３（Ａ）及び図７３（Ｂ）に示すように、電動サポート部材３６Ｗは、平面視において楕円形の板材であり、楕円形の貫通孔３６３Ｗ及び閉鎖部３６４Ｗを有する。電動サポート部材３６Ｗは、第２始動口３１５の上方から道釘３１Ｍ’の左方に至る長さ寸法を有し、若干左下がりに傾斜した状態で配置されている。これにより、電動サポート部材３６Ｗは、作動位置において道釘３１Ｍ’の遊技球９９を第２始動口３１５に適切に移動させることができる。なお、電動サポート部材３６Ｗは、水平に配置してもよく、この場合にはサポート部材３６Ｗの表面に左下がりに傾斜する溝などのガイド部を設け、遊技球９９の第２始動口３１５側への移動を促進してもよい。

【０５５６】

貫通孔３６３Ｗは、短径が遊技球９９の直径よりも大きく、遊技球９９の通過が可能である。また、貫通孔３６３Ｗは、電動サポート部材３６Ｗが待機位置にある場合に第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間に位置し、電動サポート部材３６Ｗが作動位置にある場合に第２始動口３１５の直上に位置することが可能な箇所に形成されている。なお、電動サポート部材３６Ｗ及び貫通孔３６３Ｗの形状は、楕円形に限らず、円形、長円形、長矩形などの他の形状であってもよい。閉鎖部３６４Ｗは、電動サポート部材３６Ｗが待機位置にある場合に第２始動口３１５の上方に位置し、電動サポート部材３６Ｗが作動位置にある場合に第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間に位置する。

【０５５７】

電動サポート部材３６Ｗには、回転軸３６２Ｗが設けられており、この回転軸３６２Ｗにソレノイド等の駆動手段（不図示）から回転力が入力されることで、電動サポート部材３６Ｗが遊技盤３１に交差する方向に（略水平面で）、図７３（Ｂ）の時計回り方向又は反時計回り方向に回転される。また、電動サポート部材３６Ｗは、ＭＰＵ４１によって駆動手段（不図示）を制御することで略水平面において回転され、振分装置３５の第２通路３５２を塞く一方で貫通孔３６３Ｗが第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間に位置する待機位置（図７３（Ｂ）参照）と、貫通孔３６３Ｗが振分装置３５の第２通路３５２の直上に位置して第２始動口３１５を開放する一方で、第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間を橋渡しする作動位置（図７４（Ａ）参照）との間で移動可能である。即ち、電動サポート部材３６Ｗは、第２始動口３１５を閉鎖状態とする待機位置と、第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間の隙間を塞ぐ作動位置との間で動作可能である。

【０５５８】

電動サポート部材３６Ｗが待機位置にある場合、即ち電動サポート部材３６Ｗの閉鎖部３６４Ｗが第２始動口３１５の上方に位置し、貫通孔３６３Ｗが道釘３１Ｍ’の左側に隣接する位置にある場合、電動サポート部材３６Ｗは閉鎖部３６４Ｗによって第２始動口３１５を閉鎖し、第２始動口３１５への遊技球９９の入球を制限する。そのため、振分装置３５の第２通路３５２から放出される遊技球９９は、第２始動口３１５に入球されることなく、電動サポート部材３６Ｗが左下がりに傾斜していることで、電動サポート部材３６Ｗによって第２始動口３１５の左方側に誘導され、アウト口３１７から排出される。また、電動サポート部材３６Ｗは、待機位置にある場合に、道釘３１Ｍ’との間に遊技球９９が通過可能な位置に貫通孔３６３Ｗが位置する。そのため、道釘３１Ｍ’によって左側に誘導される遊技球９９は、貫通孔３６３Ｗを通過し、アウト口３１７から排出される。

【０５５９】

一方、電動サポート部材３６Ｗが作動位置にある場合、即ち電動サポート部材３６Ｗの貫通孔３６３Ｗが振分装置３５の第２通路３５２の直下かつ第２始動口３１５の直上に位置し、閉鎖部３６４Ｗが第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間に位置する場合、電動サポート部材３６Ｗは、貫通孔３６３Ｗによって第２始動口３１５を開放して遊技球９９の入球を許容すると共に、道釘３１Ｍ’を左側に移動する遊技球９９の第２始動口３１５への入賞が可能なように道釘３１Ｍ’と第２始動口３１５との間を閉鎖部３６４Ｗによって橋渡しする。そのため、振分装置３５の第２通路３５２から放出される遊技球９９は、第２始動

口３１５に入球され、道釘３１Ｍ’を左側に移動する遊技球は、電動サポート部材３６Ｗによって第２始動口３１５に向けて移動し、第２始動口３１５に入球される。なお、本実施形態においても、第２始動口３１５の左上方には、電動サポート部材３６Ｔが作動位置にある場合に、電動サポート部材３６Ｕから第２始動口３１５に向かう遊技球９９が第２始動口３１５を飛び超えてしまうことを防止する複数のガード釘３１Ｂ（ガード部）が配設されている。

【０５６０】

また、本実施形態においても前述の第１の実施形態と同様に、振分装置３５の右側に、電動サポート部材３６Ｔの上方を流下する遊技球９９を振分装置３５から退避する方向に誘導する退避誘導釘３９３，３９４（退避誘導部）が設けられており、振分装置３５の右方領域を流下する遊技球９９を電動サポート部材３６Ｕや第２始動口３１５からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材３６Ｕが短時間開放する場合に振分装置３５の右方領域する遊技球９９が電動サポート部材３６Ｕによって第２始動口３１５に誘導されることを防止できる。

【０５６１】

このように、本実施形態では、前述の第１の実施形態と同様に、第１通路３５１の下方に第１始動口３１４が設けられているため、第１通路３５１に振り分けられる遊技球９９は、第１始動口３１４に入球される。一方、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９は、電動サポート部材３６Ｗが待機位置にある場合に第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれにも入球されない。また、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０から移動する遊技球は、道釘３１Ｍ’を第２始動口３１５に向けて左側に移動し、電動サポート部材３６Ｗが待機位置にある場合に貫通孔３６３Ｗを通過して道釘３１Ｍ’と第２始動口３１５との間から落下してアウト口３１７から排出される。これに対して、電動サポート部材３６Ｗが作動位置にある場合、電動サポート部材３６Ｗの貫通孔３６３Ｗが第２始動口３１５を開放した状態で第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間を橋渡しするため、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９、及びステージ３１０から道釘３１Ｍ’を第２始動口３１５に向けて左方に移動する遊技球９９は、いずれも第２始動口３１５に入球される。そのため、本実施形態では、左打ちにより振分装置３５に遊技球を導入させた場合、第１通路３５１の遊技球が第１始動口３１４に遊技球が入球される状態と、第２通路３５２の遊技球が第２始動口３１５に入球される状態と、第２通路３５２の遊技球が第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれにも遊技球が入球されず、アウト口３１７から排出される３つの状態をとり得る。また、左打されて第２通路３５２に振り分けられた遊技球９９、及び右打ちされてステージ３１０を移動する遊技球が、第２始動口３１５に入球されるか、アウト口３１７から排出されるかは電動サポート部材３６Ｗの作動の有無に依存し、電動サポート部材３６Ｗの作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態においても、振分装置３５と電動サポート部材３６Ｗとの協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第２通路３５２及びステージ３１０の第２始動口３１５への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【０５６２】

なお、電動サポート部材３６Ｗは、上下にのみ開放する貫通孔３６３Ｗに代えて、図７４（Ｂ）に示すように、上下だけでなく一部が側方に開放した切欠などの貫通部３６３Ｗ’を設けたものであってもよい。

【０５６３】

＜第３８の実施形態＞

前述の第１の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材３６が遊技盤３１に対して待機位置と作動位置との間で前後方向に移動されることによって第２始動口３１５への遊技球９９の入球がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、水平方向に対して傾斜した回転軸周りに回転可能であり、第２始動口３１５の上方から道釘３１Ｍ’の左方に至る長さ寸法を有する点で、前述の第１の実施形態とは異なる。また、

第１始動口３１４が振分装置３５の第１通路３５１の直下に１つ設けられ、第２始動口３１５が振分装置３５の第２通路３５２の直下に設けられている点でも、前述の第１の実施形態とは異なる。

【０５６４】

以下、図７５から図７８を参照して第３８の実施形態を具体的に説明する。ここで、図７５（Ａ）は本実施形態に係る遊技機１０の振分装置３５及び電動サポート部材３６Ｘを含む遊技盤３１の要部を示す図、図７５（Ｂ）は電動サポート部材３６Ｘの斜視図、図７６（Ａ）は図７５（Ｂ）のＡ５－Ａ５切断線に沿う断面図、図７６（Ｂ）は図７５（Ｂ）のＡ６－Ａ６切断線に沿う断面図、図７７（Ａ）は電動サポート部材３６Ｘが待機位置にある場合の電動サポート部材３６Ｘを含む要部を示す図、図７７（Ｂ）は電動サポート部材３６Ｘが作動位置にある場合の電動サポート部材３６Ｘを含む要部を示す図、図７８は本実施形態における電動サポート部材３６Ｘの変形例を示す斜視図である。

【０５６５】

前述の第１の実施形態では、２つの第１始動口３１４（３１４Ｌ，３１４Ｒ）を有し、左第１始動口３１４Ｌが振分装置３５の第１通路３５１の直下に設けられ、右第１始動口３１４Ｒが振分装置３５の第２通路３５２の直下に設けられている。また、前述の第１の実施形態では、第２始動口３１５は、左第１始動口３１４Ｌと右第１始動口３１４Ｒとの間において、振分装置３５の導入口３５０の直下領域に設けられた球受部３９１の中央に設けられている。

【０５６６】

これに対して、本実施形態では、図７５（Ａ）に示すように、第１始動口３１４が１つであり、この第１始動口３１４が振分装置３５の直下に設けられている。一方、第２始動口３１５は、第２通路３５２の直下に設けられている。また、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０の左側には、道釘３１Ｍ’が設けられ、この道釘３１Ｍ’の左方には電動サポート部材３６Ｘが設けられている。道釘３１Ｍ’は、ステージ３１０から移動してくる遊技球９９を電動サポート部材３６Ｘに向けて導くものである。なお、本実施形態においても、ステージ３１０の寸法を大きくすることで、道釘３１Ｍ’に代替し、ステージ３１０を誘導部として構成してもよい。

【０５６７】

図７５（Ａ）、図７５（Ｂ）、図７６（Ａ）及び図７６（Ｂ）に示すように、電動サポート部材３６Ｘは、第１貫通部３６１Ｘ及び第２貫通部３６２Ｘを有し、第２始動口３１５の上方から道釘３１Ｍ’の左方に至る長さ寸法を有し、若干左下がりに傾斜した状態で配置されている。これにより、電動サポート部材３６Ｘは、作動位置において道釘３１Ｍ’の遊技球９９を第２始動口３１５に適切に移動させることができる。なお、電動サポート部材３６Ｘは、水平に配置してもよく、この場合にはサポート部材３６Ｗの表面に左下がりに傾斜する溝などのガイド部を設け、遊技球９９の第２始動口３１５側への移動を促進してもよい。

【０５６８】

第１貫通部３６１Ｘは、互いに対向する一対の突出片３６１ａＸ，３６１ｂＸによって規定され、左側方に開放している。第１貫通部３６１Ｘは、振分装置３５の第２通路３５２の直下に位置し、電動サポート部材３６Ｘが待機位置にある場合に突出片３６１ａＸによって第２始動口３１５への遊技球９９の入球を制限し（図７７（Ａ）参照）、電動サポート部材３６Ｘが作動位置にある場合に上下方向に貫通した状態となることで第２始動口３１５への遊技球９９の入球を許容する（図７７（Ｂ）参照）。

【０５６９】

第２貫通部３６２Ｘは、互いに対向する一対の突出片３６２ａＸ，３６２ｂＸによって規定され、右側方に開放している。また、第２貫通部３６２Ｘは、第１貫通部３６１Ｘと直交する方向に貫通している。なお、第２貫通部３６２Ｘは、必ずしも第１貫通部３６２Ｘと直交した方向に貫通している必要はなく、第１貫通部３６１Ｘと交差する方向に貫通していればよい。第２貫通部３６２Ｘは、第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間の隙間に

位置し、電動サポート部材３６Ｘが待機位置にある場合に上下方向に貫通した状態となることで第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間の隙間での遊技球９９の通過を許容し（図７７（Ａ）参照）、電動サポート部材３６Ｘが作動位置にある場合に突出片３６２ａＸによって第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間に遊技球９９の通過を制限する（図７７（Ｂ）参照）。

【０５７０】

電動サポート部材３６Ｘは、ＭＰＵ４１によって制御されるソレノイド等の駆動手段（不図示）によって水平方向に対して若干傾斜した略水平方向に沿って延びる回転軸周りに回転可能とされる。また、電動サポート部材３６Ｘは、ＭＰＵ４１によって駆動手段（不図示）を制御することで回転され、第１貫通部３６１Ｘが前後方向に貫通した状態となって振分装置３５の第２通路３５２を塞く一方で、第２貫通部３６３Ｗが第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間で上下方向に貫通した状態となる待機位置（図７７（Ａ）参照）と、第１貫通部３６１Ｘが振分装置３５の第２通路３５２の直下において上下方向に貫通する一方で、第２貫通部３６２Ｗが前後方向に貫通して第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間を橋渡しする作動位置（図７７（Ｂ）参照）との間で移動可能である。即ち、電動サポート部材３６Ｘは、図７７（Ａ）に示す第２始動口３１５を閉鎖状態とする一方で第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間の隙間を開放状態とする待機位置と、図７７（Ｂ）に示す第２始動口３１５を開放状態とする一方で第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間の隙間を閉鎖状態とする作動位置との間で動作可能である。

【０５７１】

図７７（Ａ）に示すように、電動サポート部材３６Ｘが待機位置にある場合、電動サポート部材３６Ｘは第２始動口３１５を閉鎖し、第２始動口３１５への遊技球９９の入球を制限する。そのため、振分装置３５の第２通路３５２から放出される遊技球９９は、第２始動口３１５に入球されることなく、電動サポート部材３６Ｘが左下がりに傾斜していることで、電動サポート部材３６Ｘによって第２始動口３１５の左方側に誘導され、アウト口３１７から排出される。また、電動サポート部材３６Ｘは、待機位置にある場合に、道釘３１Ｍ’との間で第２貫通部３６２Ｘが上下方向に貫通することで遊技球９９が通過可能である。そのため、道釘３１Ｍ’によって左側に誘導される遊技球９９は、第２貫通部３６２Ｘを通過し、アウト口３１７から排出される。

【０５７２】

一方、図７７（Ｂ）に示すように、電動サポート部材３６Ｘが作動位置にある場合、電動サポート部材３６Ｘは、第２始動口３１５を開放して遊技球９９の入球を許容すると共に、道釘３１Ｍ’を左側に移動する遊技球９９の第２始動口３１５への入賞が可能なように道釘３１Ｍ’と第２始動口３１５との間を橋渡しする。そのため、振分装置３５の第２通路３５２から放出される遊技球９９は、第２始動口３１５に入球され、道釘３１Ｍ’を左方に移動する遊技球は、電動サポート部材３６Ｘによって第２始動口３１５に向けて移動し、第２始動口３１５に入球される。なお、本実施形態においても、第２始動口３１５の左上方には、電動サポート部材３６Ｔが作動位置にある場合に、電動サポート部材３６Ｕから第２始動口３１５に向かう遊技球９９が第２始動口３１５を飛び超えてしまうことを防止する複数のガード釘３１Ｂ（ガード部）が配設されている。

【０５７３】

また、本実施形態においても前述の第１の実施形態と同様に、振分装置３５の右側に、電動サポート部材３６Ｔの上方を流下する遊技球９９を振分装置３５から退避する方向に誘導する退避誘導釘３９３，３９４（退避誘導部）が設けられており、振分装置３５の右方領域を流下する遊技球９９を電動サポート部材３６Ｕや第２始動口３１５からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材３６Ｕが短時間開放する場合に振分装置３５の右方領域する遊技球９９が電動サポート部材３６Ｕによって第２始動口３１５に誘導されることを防止できる。

【０５７４】

このように、本実施形態では、前述の第１の実施形態と同様に、第１通路３５１の下方

に第１始動口３１４が設けられているため、第１通路３５１に振り分けられた遊技球９９は、第１始動口３１４に入球される。一方、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９は、電動サポート部材３６Ｘが待機位置にある場合に第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれにも入球されない。また、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０から移動する遊技球は、道釘３１Ｍ’を第２始動口３１５に向けて左側に移動し、電動サポート部材３６Ｘが待機位置にある場合に第２貫通部３６２Ｘを通過して道釘３１Ｍ’と第２始動口３１５との間から落下してアウト口３１７から排出される。これに対して、電動サポート部材３６Ｘが作動位置にある場合、電動サポート部材３６Ｘの第１貫通部３６１Ｘが第２始動口３１５を開放した状態で第２始動口３１５と道釘３１Ｍ’との間を橋渡しするため、第２通路３５２に振り分けられる遊技球９９、及びステージ３１０から道釘３１Ｍ’を第２始動口３１５に向けて左側に移動する遊技球９９は、いずれも第１貫通部３６１Ｘを通過して第２始動口３１５に入球される。そのため、本実施形態では、左打ちにより振分装置３５に遊技球を導入させた場合、第１通路３５１の遊技球が第１始動口３１４に遊技球が入球される状態と、第２通路３５２の遊技球が第２始動口３１５に入球される状態と、第２通路３５２の遊技球が第１始動口３１４及び第２始動口３１５のいずれにも入球されず、アウト口３１７から排出される３つの状態をとり得る。また、左打されて第２通路３５２に振り分けられた遊技球９９、及び右打ちされてステージ３１０を移動する遊技球が、第２始動口３１５に入球されるか、アウト口３１７から排出されるかは電動サポート部材３６Ｘの作動の有無に依存し、電動サポート部材３６Ｘの作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態においても、振分装置３５と電動サポート部材３６Ｘとの協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第２通路３５２及びステージ３１０の第２始動口３１５への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【０５７５】

なお、電動サポート部材３６Ｘは、上下だけでなく一部が側方に開放した第１貫通部３６１Ｘ及び第２貫通部３６２Ｘに代えて、図７８に示すように、上下にだけ開放した貫通孔３６１Ｘ’，３６２Ｘ’を設けたものであってもよく、上下だけでなく一部が側方に開放した貫通部と、上下にだけ開放した貫通孔とを併用してもよい。

【０５７６】

さらに、第３０～第３８の実施形態では、第１始動口３１４が１つ設けられていたが、前述の第１の実施形態と同様に、２つの第１始動口を設け、一方の第１始動口によって第１通路３５１から放出される遊技球９９を入球させ、他方の第１始動口３１４Ｌによって第２通路３５２から放出される遊技球９９を入球させるようにしてもよい。

【０５７７】

また、第３０～第３８の実施形態では、前述の第１の実施形態と同一の構成については、前述の第１の実施形態と同様な変更が可能であり、前述の第２～１２の実施形態の構成（図２６～図５４参照）及びその変形例の構成を採用することもできる。例えば、第３０～第３７の実施形態では、振分部として、第９の実施形態のローラ３８Ｃ（図５３（Ａ）参照）及び第１０の実施形態の風車３８Ｄ（図５３（Ｂ）参照）などの回転体、第１１の実施形態の山状固定部３８Ｅ（図５４（Ａ）参照）、第１２の実施形態の三角釘３８Ｆ（図５３（Ａ）参照）、及び三角釘３８Ｆの頂部釘のみの１本釘などの固定振分部を好適に採用できる。このような回転体や固定振分部を振分部として採用した場合、遊技者は振分部による第１通路３５１と第２通路３５２との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、発射ハンドル２２の回転操作量を調整して遊技球の発射強度（発射ストローク）を調整することで、第２通路３５２に遊技球が振り分けられやすい発射ストロークを見つけ出すことも可能になるため、第２通路３５２に遊技球が振り分られやすい発射強度を模索する楽しみ、あるいは複数ある遊技機１０から第２通路３５２に遊技球が振り分られやすい遊技機１０を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【０５７８】
［発明の概要］
以下、上述の各実施形態から抽出される発明の概要について付記する。なお、各付記と各実施形態との対応関係の理解に供するために便宜上符号等を付して説明することがあるが、当該付記に係る発明はその符号を付した具体的構成に限定されるものではない。また、以下で説明する各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。
【０５７９】
［付記Ａ１］
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）と、
前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が入球可能な第１入賞口（３１４Ｌ）と、
遊技球の入球が可能であり、前記第１入賞口（３１４Ｌ）とは機能が異なる第２入賞口（３１５）と、
遊技球が前記第２通路（３５２）を通過したことを検知する検知手段（３１８）と、
前記検知手段（３１８）によって遊技球が前記第２通路（３５２）を通過したことが検知されることを契機とし、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球が制限される第１位置（待機位置）から、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球が許容される第２位置（作動位置）に動作する可動役物部材（３６）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【０５８０】
付記Ａ１に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第２通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない第１位置にある場合に第２入賞口への遊技球の入球が制限される一方で、可動役物部材が作動する第２位置にある場合に第２入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、振分装置と可動役物部材とが協働することで、第２入賞口への入球比率を可変化することができる。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を実現し、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【０５８１】
［付記Ａ２］
前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第１入賞口（３１４Ｌ）と機能が同一である第３入賞口（３１４Ｒ）をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。
【０５８２】
付記Ａ２に係る遊技機では、振分装置によって第１始動口と、この第１始動口と機能が同一である第３始動口とに遊技球が振り分けられる。これにより、可動役物部材が待機位置にある場合に、同一機能の異なる入賞口（第１入賞口及び第２入賞口）に遊技球が入球ウされることで、遊技の単調さをより低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を実現し、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【０５８３】
［付記Ａ３］
前記可動役物部材（３６）は、第１の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第１の条件とは異なる第２の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記Ａ１又は付記Ａ２に記載の遊技機。
【０５８４】

［付記Ａ４］
遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、
前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第１遊技状態と、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第２遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、
前記第１の条件は、前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）であることであり、
前記第２の条件は、前記第２遊技状態（モードＥ）であることであることを特徴とする付記Ａ３に記載の遊技機。
【０５８５】
付記Ａ３及び付記Ａ４に係る遊技機によれば、第１の条件を満たす場合と第２の条件を満たす場合とで、可動役物部材による第３入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態（有利な打ち出し位置）に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第１の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとしても、右側領域に打ち出された遊技球が第３入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた第３入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、遊技盤の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において、遊技盤の左側領域に遊技球を打ち出す右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において右打ちにより遊技が進行されることを抑制し、左打ちにより遊技が進行されることを促進することが可能になる。
【０５８６】
［付記Ａ５］
前記第２入賞口（３１５）は、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間が、前記検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記Ａ４に記載の遊技機。
【０５８７】
付記Ａ５に係る遊技機によれば、検知手段によって検知される遊技球が第２入賞口に入球するまでに要する時間と、他の検知手段によって検知される遊技球が第２入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が第２入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が第３入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。
【０５８８】
［付記Ａ６］
前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球されることを許容し、前記他の検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記Ａ４又は付記Ａ５に記載の遊技機。
【０５８９】
付記Ａ５に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第１遊技状態において右打ちを行った場合に第２入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可

能になる。
【０５９０】
［付記Ａ７］
前記第２遊技状態（モードＥ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記Ａ４から付記Ａ６のいずれかに記載の遊技機。
【０５９１】
付記Ａ６に係る遊技機によれば、第２遊技状態において右打ちを行うことで第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。そのため、第２遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。
【０５９２】
［付記Ａ８］
可動役物部材（３６，３６Ｒ，３６Ｓ）は、
前記第１位置（待機位置）において、前記第２入賞口（３１５）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）のうちの一方の入賞口（３１４Ｒ）への遊技球の入球を制限し、前記一方の入賞口（３１４Ｒ）とは異なる他方の入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容し、
前記第２位置（作動位置）において、前記一方の入賞口（３１４Ｒ）への遊技球の入球を許容し、前記他方の入賞口（３１５）への遊技球の入球を制限することを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ６のいずれかに記載の遊技機。
【０５９３】
付記Ａ７に係る遊技機では、可動役物部材の作動の有無に応じて、第２入賞口及び第３入賞口のうちの一方の入賞口への遊技球の入球が許容されるのに対して他方の入賞口への遊技球の入球が制限される状態、及び一方の入賞口への遊技球の入球が制限されるのに対して他方の入賞口への遊技球の入球が許容される状態のいずれかが実現される。このように、付記Ａ７に係る遊技機は、可動役物部材が、一方の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、他方の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【０５９４】
［付記Ａ９］
前記可動役物部材（３６）は、
前記第１位置（待機位置）において前記第３入賞口（３１４Ｒ）を前記開放状態とし、前記第２位置（作動位置）において前記第３入賞口（３１４Ｒ）を前記閉鎖状態とする開閉部（３６２）と、
前記開閉部（３６２）に連続し、前記第１位置（待機位置）において前記第３入賞口（３１４Ｒ）の右方の遊技球の前記開閉部（３６２）に向けた移動を制限し、前記第２位置（動作位置）において前記第３入賞口（３１４Ｒ）の右方の遊技球の前記開閉部（３６２）に向けた移動を許容するガイド部（３６３）と、
を有することを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。
【０５９５】
［付記Ａ１０］
前記開閉部（３６２）は、
前記第１位置（待機位置）において、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第３入賞口（３１４Ｒ）への入球を許容し、前記第２入賞口（３１５）への入球を制限し、
前記第２位置（作動位置）において、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第３入賞口（３１４Ｒ）への入球を制限し、前記第２入賞口（３１５）への入球を許容し、
前記ガイド部は、
前記第１位置（待機位置）において、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（３６２）へ向けた移動を制限し、

前記第２位置（作動位置）において、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（３６３）へ向けた移動を許容することを特徴とする付記Ａ９に記載の遊技機。

【０５９６】

付記Ａ９及び付記Ａ１０に係る遊技機によれば、第３入賞口を開閉可能な開閉部と第３入賞口の右方の遊技球を開閉部に向けて移動させるガイド部と有する可動役物部材を設けるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって、複数の経路から遊技球を第３入賞口へ入賞させることができる。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【０５９７】

［付記Ａ１１］

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第２入賞口（３１５）の左方から遊技球を前記第２入賞口（３１５）に入球させる第１部分（３６１Ｒ）と、前記第２入賞口（３１５）の右方から遊技球を前記第２入賞口（３１５）に入球させる第２部分（３６２Ｒ）と、を有することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【０５９８】

［付記Ａ１２］

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、

前記第１位置（待機位置）において、前記第２通路を通過する遊技球の前記第１始動口（３１４）への入球を許容し、

前記第２位置（作動位置）において、前記第１部分（３６１Ｒ）が前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球を許容し、前記第２部分（３６２Ｒ）が遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ａ１１に記載の遊技機。

【０５９９】

付記Ａ１１及び付記Ａ１２に係る遊技機では、可動役物部材が、第２入賞口の左方から遊技球を第２入賞口に入球させる第１部分と、第２入賞口の右方から遊技球を第２入賞口に入球させる第２部分と、を設けるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって、複数の経路から遊技球を第２入賞口へ入賞させることができる。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【０６００】

［付記Ａ１３］

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第１部分（３６１Ｒ）と前記第２部分（３６２Ｒ）との間に設けられ、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容する貫通部（３６３Ｒ）をさらに有し、

前記第１部分（３６１Ｒ）及び前記第２部分（３６２Ｒ）は、前記貫通部（３６３Ｒ）に向かうにしたがって低位となるように傾斜していることを特徴とする付記Ａ１１又は付記Ａ１２に記載の遊技機。

【０６０１】

付記Ａ１３に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第１部分と第２部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第２通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、第２入賞口に入球させることができる。

【０６０２】

［付記Ａ１４］

前記可動役物部材（３６Ｓ）は、回動可能な第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）を含み、

第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）は、前記第１位置（待機位置）において互いの先端部が近接しており、前記第２位置（作動位置）におい

て互いの先端部が離間していることを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。
【０６０３】
付記Ａ１４に係る遊技機では、可動役物部材がいわゆる電動チューリップとして構成されている。そのため、簡易な構成により、可動役物部材によって、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。
【０６０４】
［付記Ａ１５］
前記第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び前記第２可動役物部材（３６８２Ｓ）のうちの一方は、前記第２通路（３５２）の下方に設けられ、前記第１位置（待機位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第１入賞口（３１４）に向けて移動させ、前記第２位置（作動位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第２入賞口（３１５）に向けて移動させることを特徴とする付記Ａ１４に記載の遊技機。
【０６０５】
付記Ａ１５に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球は、可動役物部材としての第１可動役物部材及び第２可動役物部材の作動の有無に応じて、第１入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記Ａ１５に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第２通路に振り分けられた遊技球の第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【０６０６】
［付記Ａ１６］
遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、
前記可動役物部材（３６）は、
前記検知手段（３１８）又は前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第１位置（待機位置）から前記第２位置（作動位置）に動作され、
前記第２位置（作動位置）にある場合に、前記第２通路（３５２）を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ９のいずれかに記載の遊技機。
【０６０７】
付記Ａ１６に係る遊技機によれば、振分装置の第２通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第２入賞口に入球させることができる。そのため、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【０６０８】
［付記Ａ１７］
前記可動役物部材（３６）の上方側に設けられ、前記第２入賞口（３１５）から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部（３９３，３９４）をさらに備えることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ１６のいずれかに記載の遊技機。
【０６０９】
付記Ａ１７に係る遊技機では、可動役物部材の上方側に第２入賞口から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部が設けられている。そのため、付記Ａ１２に係る遊技機によれば、例えば可動役部材の作動時間が短く、遊技盤の左側領域に遊技機を打ち出すことが奨励される遊技状態において、可動役物部材における第２入賞口から離れた位置で遊技球

を受け取ることができるため、遊技球が第２入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で第２入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０６１０】

［付記Ａ１８］

前記退避誘導部（３９３，３９４）は、前記複数の釘を含み、

前記複数の釘は、前記第２入賞口（３１５）に遠い側の釘が前記第２入賞口（３１５）に近い側の釘に比べて下方に位置する傾斜状に配列されていることを特徴とする付記Ａ１１に記載の遊技機。

【０６１１】

付記Ａ１８に係る遊技機によれば、複数の釘を傾斜状に配列するという簡易な構成によって遊技球の移動方向の上流側に遊技球を誘導できる。また、遊技機では、一般に遊技盤に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に退避誘導部を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、可動役物部材が短時間作動する場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０６１２】

［付記Ａ１９］

前記可動役物部材（３６）は、前記第２位置において前記第２入賞口（３１５）に向けて遊技球を移動させるものであり、当該可動役物部材（３６）での遊技球の移動を遅延させる遅延部（３６４）を有することを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ１８のいずれかに記載の遊技機。

【０６１３】

付記Ａ１９に係る遊技機では、第２入賞口に遊技球を導く可動役物部材に遅延部が設けられている。そのため、例えば可動役部材の作動時間が短く、左打ちが奨励される遊技状態において遊技者が右打ちを行うなどして可動役物部材に遊技球が受け取られたとしても、遅延部によって遊技球が第２入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から第１位置に復帰するまでの短時間で第２入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０６１４】

［付記Ａ２０］

前記遅延部（３６４，３６４Ａ～３６４Ｃ）は、前記可動役物部材（３６，３６Ａ～３６Ｃ）において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記Ａ１９に記載の遊技機。

【０６１５】

［付記Ａ２１］

前記遅延部（３６４Ｄ～３６４Ｈ）は、前記可動役物部材（３６Ｄ～３６Ｈ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる１以上の線状凸部（３６４Ｄ～３６４Ｇ）又は線状凹部（３６４Ｈ）であることを特徴とする付記Ａ１９又は付記Ａ２０に記載の遊技機。

【０６１６】

［付記Ａ２２］

前記遅延部（３６４Ｉ～３６４Ｐ）は、離散的に配置された複数の凸部（３６４Ｉ～３６４Ｎ）又は複数の凹部（３６４Ｏ，３６４Ｐ）であることを特徴とする付記Ａ１９から付記Ａ２１のいずれかに記載の遊技機。

【０６１７】

［付記Ａ２３］

複数の凸部（３６４Ｉ～３６４Ｎ）又は複数の凹部（３６４Ｏ，３６４Ｐ）は、格子状

に配置されていることを特徴とする付記Ａ２２に記載の遊技機。
【０６１８】
付記Ａ２２及び付記Ａ２３に係る遊技機によれば、簡易な構成の遅延部よって可動役物部材での遊技球の移動を遅延させることができる。例えば、可動役物部材を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を可動役物部材に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。
【０６１９】
［付記Ａ２４］
前記遅延部（３６４Ｑ）は、前記可動役物部材（３６Ｑ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる回転軸を有する１以上のローラ（３６４Ｑ）であることを特徴とする付記Ａ１９から付記Ａ２３のいずれかに記載の遊技機。
【０６２０】
［付記Ａ２５］
前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球の移動方向とは反対方向である逆方向に回転駆動されることを特徴とする付記Ａ２４に記載の遊技機。
【０６２１】
［付記Ａ２６］
前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球に磁力又は電磁力を作用させることを特徴とする付記Ａ２４又は付記Ａ２５に記載の遊技機。
【０６２２】
付記Ａ２４から付記Ａ２６に係る遊技機によれば、可動役物部材がローラを備えたものとされるため、遊技機の意匠性が向上するばかりか、可動役物部材を移動する遊技球の挙動に着目させやすくなるため、遊技の興趣が向上する。
【０６２３】
［付記Ａ２７］
複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、
前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第２入賞口（３１５）への入球比率の期待値が異なる第３遊技状態（モードＡ）、第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）を含むことを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。
【０６２４】
付記Ａ２７に係る遊技機では、第２入賞口に対する入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する。そのため、付記Ａ２７に係る遊技機によれば、第２入賞口への入球比率の期待値が異なる３つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。
【０６２５】
［付記Ａ２８］
前記第３遊技状態は、
前記左側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｌ）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）に入球され易い一方で前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、
前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｌ）、前記第２入賞口（３１５）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）のいずれにも入球し難く、
前記第４遊技状態は、
前記左側領域に打ち出された遊技球が、右側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第１入賞口（３１４Ｌ）、前記第２入賞口（３１５）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）に入球され易く、
前記第５遊技状態は、
前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｌ）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）に入球され難く、前記左側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第２

入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ａ２７に記載の遊技機。
【０６２６】
付記Ａ２８に係る遊技機では、第３から第５遊技状態のそれぞれで、遊技盤に対する遊技球の打ち出し領域によって第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口への入球し易さが異なる。これにより、第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。
【０６２７】
［付記Ａ２９］
遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、
前記可動役物部材（３６）は、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機とし、前記第１位置から前記第２位置に動作し、
前記第３遊技状態及び前記第４遊技状態は、前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利であり、
前記第５遊技状態は、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記右側領域に打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記左側領域に打ち出す場合に比べて遊技者に有利であることを特徴とする付記Ａ２８に記載の遊技機。
【０６２８】
付記Ａ２９に係る遊技機では、検知手段又は他の検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として可動役物部材が作動することで第２入賞口への遊技球の入球を可能にする。そして、可動役物部材の作動の有無を利用して、第３から第５遊技状態のそれぞれが遊技者に有利な打ち出し領域を有するものとされている。即ち、可動役物部材を利用した簡易な方法により、第３入賞口への入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を実現できる。
【０６２９】
［付記Ａ３０］
前記第１入賞口（３１４Ｌ）及び前記第３始動口（３１４Ｒ）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第１特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、
前記第２入賞口（３１５）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第２特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、
前記特別遊技は、第１特別遊技と、前記第１特別遊技よりも遊技者に有利な第２特別遊技とを含み、
前記第２特別判定は、前記第１特別判定に比べ、前記第２特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記Ａ２９に記載の遊技機。
【０６３０】
付記Ａ３０に係る遊技機では、第１始動口及び第３始動口に対する遊技機の入球と第２始動口に対する遊技球の入球とで、遊技者に有利な第２特別遊技に移行される期待度（機能）が異なる。そのため、第１入賞口及び第２入賞口と第３始動口との入球比率の期待値が異ならせることで、第２特別遊技に移行される期待度が異なる３つの遊技状態を実現できる。これにより、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。
【０６３１】
［付記Ａ３１］
前記第３遊技状態は、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）

に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｌ）に入球され易く、第２始動口（３１５）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）に入球され難く、
　前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｒ）及び前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、前記第３入賞口（３１４Ｒ）に入球され易く、
前記第４遊技状態は、
　前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｌ）に入球され易く、前記第２入賞口（３１５）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）に入球され難く、
　前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｒ）及び前記第３入賞口（３１４Ｌ）に入球され難く、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易く、
前記第５遊技状態は、
　前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４Ｌ）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）に入球され難く、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ａ３０に記載の遊技機。
【０６３２】
［付記Ａ３２］
前記第３遊技状態及の前記第４遊技状態は、前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４Ｌ）、第２入賞口（３１５）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）のいずれにも入球され難いことを特徴とする付記Ａ３１に記載の遊技機。
【０６３３】
［付記Ａ３３］
前記第５遊技状態は、
　前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｌ）に入球され易く、前記第２入賞口（３１５）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）に入球され難く、
　前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｌ）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）に入賞され難く、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ａ３１又は付記Ａ３２に記載の遊技機。
【０６３４】
付記Ａ３１から付記Ａ３３に係る遊技機では、可動役物部材と共に振分装置を採用することで第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる３つの遊技状態が実現される。そのため、左側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用して遊技を進行する第３遊技状態及び第４遊技状態と、右側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用することなく遊技を進行する第５遊技状態とを実現できる。これにより、遊技に幅を持たせることができ、同時に遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。
【０６３５】
［付記Ａ３４］
前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記第１特別判定及び前記第２特別判定において、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ａ３０から付記Ａ３３のいずれかに記載に遊技機。
【０６３６】
［付記Ａ３５］
前記第１入賞口（３１４Ｌ）及び前記第３始動口（３１４Ｒ）への遊技球の入球を契機

とする前記第１特別判定の結果を、第１特別図柄により表示する第１特別図柄遊技を実行する第１特別図柄表示部（３７１）と、
　前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果を、第２特別図柄により表示する第２特別図柄遊技を実行する第２特別図柄表示部（３７２）と、
をさらに備え、
　前記遊技状態移行手段（４１）は、
　前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定に基づく前記第１特別図柄遊技の終了後に前記特別遊技状態に移行させ、
　前記第１入賞口（３１４Ｌ）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）に移行させ、
　前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に移行させることを特徴とする付記Ａ３４に記載の遊技機。
【０６３７】
　付記Ａ３４及び付記Ａ３５に係る遊技機によれば、例えば、多量の遊技価値が付与される特別遊技状態に移行するまでに障壁のある遊技性、実質的に確変継続率を複数持った遊技性といった多様な遊技性を有する遊技機の提供が可能になる。
【０６３８】
［付記Ａ３６］
　前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果として、
　当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に移行される第１判定結果（確変大当たり）と、
　当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）以外の遊技状態に移行される第２判定結果（通常大当たり）と、
を含むことを特徴とする付記Ａ３５に記載の遊技機。
【０６３９】
［付記Ａ３７］
　前記遊技状態移行手段（４１）は、
　前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記第２判定結果である場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に、前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に比べて、前記第１特別判定又は前記第２特別判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が低い第６遊技状態（モードＢ、モードＤ）に移行させ、
　前記第６遊技状態（モードＢ、モードＤ）において前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第１遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ａ３６に記載の遊技機。
【０６４０】
　付記Ａ３６及び付記Ａ３７に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果として、特別遊技の終了後に第５遊技状態に移行される第１判定結果と、特別遊技の終了後に第５遊技状態以外の遊技状態に移行される第２判定結果とを含む。また、第４遊技状態及び第５遊技状態は、第３遊技状態に比べて、第１特別判定又は第２特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高い。そして、第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有すると共に、第１入賞口又は第３入賞口への遊技球の入球を契機とする第１特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第４遊技状態に

移行され、第２入賞口への遊技球の入球を契機とする第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第５遊技状態に移行される。即ち、第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるループ確変機を含めた確変機に適用できる。そして、付記Ａ３６及び付記Ａ３７に係る遊技機によれば、最も遊技者に有利な第５遊技状態には第４遊技状態を経て段階的に移行する。即ち、最も遊技者に有利な第５遊技状態に移行させるためには、まず第４遊技状態に移行させ、第４遊技状態において特別遊技判定において第２入賞口に遊技球を入球させて第２特別判定での結果として第１判定結果となる必要がある。従って、段階的に遊技者に有利な遊技状態に移行させる遊技性の遊技機を提供できる。

【０６４１】

［付記Ａ３８］

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記第２判定結果である場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ａ３７に記載の遊技機。

【０６４２】

付記Ａ３８に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果が第２判定結果である場合に特別遊技の終了後に第３遊技状態に移行するため、第４遊技状態及び第５遊技状態の滞在割合が低くなる。一方、第４遊技状態及び第５遊技状態は、可動役物部材によるサポートによって第２入賞口への遊技球の入球が期待できるだけでなく、第１特別判定又は第２特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高いモードである。そのため、第４遊技状態及び第５遊技状態の滞在割合が低くなることで、第３遊技状態に転落し易い遊技性を有する反面、遊技状態の移行に対するメリハリがあり、遊技者が得られる遊技価値についてもメリハリのある遊技機を提供できる。

【０６４３】

［付記Ａ３９］

前記第３遊技状態（モードＡ）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定に基づく前記特別遊技状態への移行を初回として前記特別遊技状態に移行される移行上限数を設定する移行回数設定手段と、

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記移行回数設定手段（４１）により設定された前記移行上限数の前記特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ａ３５に記載の遊技機。

【０６４４】

付記Ａ３９に係る遊技機では、第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有すると共に、移行上限数まで、初当たりからの特別遊技状態への移行が継続する。即ち、第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるリミット機に適用できる。そして、第１入賞口又は第３入賞口への遊技球の入球を契機とする第１特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第４遊技状態に移行され、第２入賞口への遊技球の入球を契機とする第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第５遊技状態に移行される。即ち、第１入賞口又は第３入賞口への入球を契機とするか、第２入賞口への入球を契機とするかによって特別遊技後の遊技状態の移行先が異なる。従って、初当たり後の残りの特別遊技状態への移行機会において、最も遊技者に有利な第５遊技状態に如何に多くの特別遊技状態への移行機会を残したままで移行させるかという遊技性を有する遊技機を提供できる。

【０６４５】

［付記Ａ４０］

前記遊技状態移行手段は（４１）、前記第４遊技状態（モードＣ’）又は前記第５遊技状態（モードＥ’）において前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の回数が上限数

に達した場合に、前記第３遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ａ３５に記載の遊技機。

【０６４６】

［付記Ａ４１］

前記特別遊技において開放される特別入球部（８２４）を有する特別可変入球装置（８２）をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第３遊技状態（モードＡ）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ’）に移行させ、

前記第４遊技状態（モードＣ’）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部（８２４）に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ’）に移行させることを特徴とする付記Ａ４０に記載の遊技機。

【０６４７】

付記Ａ４０及び付記Ａ４１に係る遊技機では、第４遊技状態又は第５遊技状態において第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、第１遊技状態に移行される。即ち、第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるＶ－ＳＴ機を含めたＳＴ機に適用できる。また、付記Ａ４０及び付記Ａ４１に係る遊技機では、遊技者に最も有利な第５遊技状態に移行させるためには第４遊技状態を経由する必要がある。即ち、第５遊技状態に移行させるためには、まず第４遊技状態に移行させた後に、第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに第２特別図柄遊技で特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものとなる必要がある。従って、第３遊技状態から第４遊技状態に移行させた後に、如何に早く第２特別図柄遊技で特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得し、遊技者に最も有利な第５遊技状態に移行させるかという遊技性を有し、さらに第５遊技状態に移行させた後に第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに如何に多くの特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得するかというゲーム性を有する遊技機を提供できる。

【０６４８】

［付記Ａ４２］

前記第１入賞口（３１４Ｌ）又は前記第３入賞口（３１４Ｒ）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果を、第１特別図柄により表示する第１特別図柄遊技を実行する第１特別図柄表示部（３７１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果を、第２特別図柄により表示する第２特別図柄遊技を実行する第２特別図柄表示部（３７２）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものとは異なる特定の結果（小当たり）である場合に作動されることで遊技球の入球が可能であり、遊技球の入球により前記遊技状態移行手段（４１）による前記特別遊技状態への移行の権利（２種大当たり）が付与される特殊入球部（８３３）を有する羽役物装置（８３）と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるもの（１種大当たり）であることを契機として前記特別遊技状態に移行させ、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ）に移行させ、

前記特殊入球部（８３３）に遊技球が入球することで付与される前記特別遊技状態への移行の権利（２種大当たり）に基づいて、前記羽役物装置（８３）の作動終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記特殊入球部（８３３）への遊技球の入球を契機して移行される前記特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ）に移行させることを特徴とする付記Ａ３４に記載の遊技機。

【０６４９】

［付記Ａ４３］

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第４遊技状態又は前記第５遊技状態において、前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の合計遊技数が上限数に達した場合に、前記第３遊技状態に移行させることを特徴とする付記Ａ４２に記載の遊技機。

【０６５０】

付記Ａ４２及び付記Ａ４３に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであること（１種大当たり）、又は特殊入球部に遊技球が入球することによって特別遊技状態への移行の権利が付与されることで（２種大当たり）、特別遊技状態に移行する。即ち、第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆる１種２種混合機にも適用できる。

【０６５１】

［付記Ａ４４］

前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことが検知されること、又は前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機として、前記可動役物部材（３６）を前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）と間で動作させるか否かの普通判定を行う普通判定手段（４１）をさらに備え、

前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記普通判定手段（４１）による前記普通判定において前記可動役物部材（３６）を作動させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ａ２９から付記Ａ４１のいずれかに記載に遊技機。

【０６５２】

付記Ａ４４に係る遊技機では、第４遊技状態及び第５遊技状態と第３遊技状態とで、普通判定手段による普通判定において可動役物部材を作動させると判定される確率が異なる。これにより、第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０６５３】

［付記Ａ４５］

前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことを検知されてから、前記可動役物部材（３６）の作動が開始されるまでの時間が短いことを特徴とする付記Ａ２７から付記Ａ４４に記載に遊技機。

【０６５４】

付記Ａ４５に係る遊技機では、第４遊技状態では、第３遊技状態に比べて、検知手段によって第２通路を遊技球が通過したことを検知されてから、可動役物部材の作動が開始されるまでの時間が短い。これにより、第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口の入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０６５５】

［付記Ａ４６］

前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）及び前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）に比べて、前記可動役物部材（３６）の作動時間が長いことを特徴とする付記Ａ２７から付記Ａ４５のいずれかに記載に遊技機。

【０６５６】

付記Ａ４６に係る遊技機では、第５遊技状態では、第２遊技状態及び第３遊技状態に比べて、可動役物部材の作動時間が長い。これにより、第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０６５７】

［付記Ａ４７］

前記振分部（３８）は、前記導入口（３５０）から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする付記Ａ１から付記Ａ４０のいずれかに記載の遊技機。

【０６５８】

付記Ａ４７に係る遊技機では、振分装置の振分部が導入口から導入された遊技球が干渉する位置に固定されている。そのため、遊技者は振分部による第１通路と第２通路との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出し位置を調整して試行錯誤することで、第２通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を見つけ出すことも可能になるため、第２通路に遊技球が振り分られやすい遊技球の打ち出し位置を模索する楽しみ、あるいは遊技ホールの島設備に同種の遊技機が複数設置されている場合に、それらの遊技機から第２通路に遊技球が振り分られやすい遊技機を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【０６５９】

［付記Ａ４８］

前記振分部（３８Ｄ，３８Ｆ）は、不動かつ回転不能な固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）有することを特徴とする付記Ａ４７に記載の遊技機。

【０６６０】

付記Ａ４８に係る遊技機では、固定部に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６６１】

［付記Ａ４９］

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、一端部が固定され、前記一端部以外の部分の少なくとも一部が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ａ４８に記載の遊技機。

【０６６２】

［付記Ａ５０］

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、前記一端部と前記一端部以外の部分との境界部分が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ａ４９に記載の遊技機。

【０６６３】

［付記Ａ５１］

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、釘であることを特徴とする付記Ａ４８から付記Ａ５０のいずれかに記載の遊技機。

【０６６４】

付記Ａ４９から付記Ａ５１に係る遊技機では、振分部の固定部の少なくとも一部が塑性変化可能であるため、固定部の位置が初期設定位置からズレた場合に固定部を初期設定位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【０６６５】

［付記Ａ５２］

前記振分部（３８Ｆ）は、複数本の釘を有し、

前記複数本の釘は、正面視において、１本の釘を頂部とし、この１本の釘を通る鉛直線を対称軸する左右対称に配置されていることを特徴とする付記Ａ４８から付記Ａ５１のいずれかに記載の遊技機。

【０６６６】

付記Ａ５２に係る遊技機では、頂部の釘を調整することで、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【０６６７】

［付記Ａ５３］

前記振分部（３８Ｅ）は、前記固定部（３８１Ｄ）により回転可能に固定された回転体（３８２Ｄ）を有し、

前記回転体（３８２Ｄ）は、前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移動させる第２方向に回転可能であることを特徴とする付記Ａ４８から付記Ａ５２のいずれかに記載の遊技機。

【０６６８】

付記Ａ５３に係る遊技機では、回転体の回転方法を選択することで、第１通路及び第２通路への遊技球の振り分けパターンを種々のパターンから選択して設計することが可能になり、第１通路と第２通路との振分割合を調整することも可能になる。

【０６６９】

［付記Ａ５４］

前記回転体（３８２Ｄ）は、前記第１方向及び前記第２方向に自由回転可能であることを特徴とする付記Ａ５３に記載の遊技機。

【０６７０】

［付記Ａ５５］

前記振分部（３８Ｃ）は、前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移動させる第２方向に自由回転可能に固定されたローラであることを特徴とする付記Ａ５４に記載の遊技機。

【０６７１】

付記Ａ５４及び付記Ａ５５に係る遊技機では、振分部として自由回転可能なローラなどの回転体が採用されており、この回転体によっても、回転体に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０６７２】

［付記Ｂ１］

導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）と、

前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球及び前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が入球可能な第１入賞口（３１４）と、

遊技球の入球が可能であり、前記第１入賞口（３１４）とは機能が異なる第２入賞口（３１５）と、

遊技球が前記第２通路（３５２）を通過したことを検知する検知手段（３１８）と、

前記検知手段（３１８）によって遊技球が前記第２通路（３５２）を通過したことが検知されることを契機とし、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球が制限される第１位置から、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球が許容される第２位置に動作する可動役物部材（３６）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【０６７３】

付記Ｂ１に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、

第２通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない待機位置にある場合に第２入賞口への遊技球の入球が制限される一方で、可動役物部材が作動する作動位置にある場合に第２入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、振分装置と可動役物部材とが協働することで、第１入賞口と第２入賞口との入球比率を可変化することができる。これにより、第１通路に振り分けられた遊技球及び第２通路に振り分けられた遊技球のいずれもが同一の第１入賞口に入球可能な遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を実現し、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０６７４】

［付記Ｂ２］

前記可動役物部材（３６）は、第１の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第１の条件とは異なる第２の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【０６７５】

［付記Ｂ３］

遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、

前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第１遊技状態と、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第２遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、

前記第１の条件は、前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）であることであり、

前記第２の条件は、前記第２遊技状態（モードＥ）であることであることを特徴とする付記Ｂ２に記載の遊技機。

【０６７６】

付記Ｂ２及び付記Ｂ３に係る遊技機によれば、第１の条件を満たす場合と第２の条件を満たす場合とで、可動役物部材による第２入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態（有利な打ち出し位置）に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第１の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとして、右側領域に打ち出された遊技球が第２入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた第２入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【０６７７】

［付記Ｂ４］

前記第２入賞口（３１５）は、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間が、前記検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記Ｂ３に記載の遊技機。

【０６７８】

付記Ｂ４に係る遊技機によれば、検知手段によって検知される遊技球が第２入賞口に入球するまでに要する時間と、他の検知手段によって検知される遊技球が第２入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が第２入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が第２入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが

奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。
【０６７９】
［付記Ｂ５］
前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球されることを許容し、前記他の検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記Ｂ３又は付記Ｂ４に記載の遊技機。
【０６８０】
付記Ｂ５に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第１遊技状態において右打ちを行った場合に第２入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。
【０６８１】
［付記Ｂ６］
前記第２遊技状態（モードＥ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記Ｂ３から付記Ｂ５のいずれかに記載の遊技機。
【０６８２】
付記Ｂ６に係る遊技機によれば、第２遊技状態において右打ちを行うことで第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。そのため、第２遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。
【０６８３】
［付記Ｂ７］
可動役物部材（３６，３６Ｒ，３６Ｓ）は、
前記第１位置（待機位置）において、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を許容し、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を制限し、
前記第２位置（作動位置）において、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を制限し、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の許容を制限することを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ６のいずれかに記載の遊技機。
【０６８４】
付記Ｂ７に係る遊技機では、可動役物部材の作動の有無に応じて、第２入賞口及び第３入賞口のうちの一方の入賞口への遊技球の入球が許容されるのに対して他方の入賞口への遊技球の入球が制限される状態、及び一方の入賞口への遊技球の入球が制限されるのに対して他方の入賞口への遊技球の入球が許容される状態のいずれかが実現される。このように、付記Ａ７に係る遊技機は、可動役物部材が、一方の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、他方の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【０６８５】
［付記Ｂ８］
前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第２入賞口（３１５）の左方から遊技球を前記第２入賞口（３１５）に入球させる第１部分（３６１Ｒ）と、前記第２入賞口（３１５）の右方から遊技球を前記第２入賞口（３１５）に入球させる第２部分（３６２Ｒ）と、を有することを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ７のいずれかに記載の遊技機。
【０６８６】
［付記Ｂ９］
前記可動役物部材（３６Ｒ）は、

前記第１位置（待機位置）において、前記第２通路を通過する遊技球の前記第１始動口（３１４）への入球を許容し、
前記第２位置（作動位置）において、前記第１部分（３６１Ｒ）が前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球を許容し、前記第２部分（３６２Ｒ）が遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｂ８に記載の遊技機。
【０６８７】
付記Ｂ８及び付記Ｂ９に係る遊技機では、可動役物部材が、第２入賞口の左方から遊技球を第２入賞口に入球させる第１部分と、第２入賞口の右方から遊技球を第２入賞口に入球させる第２部分と、を設けるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって、複数の経路から遊技球を第２入賞口へ入賞させることができる。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【０６８８】
［付記Ｂ１０］
前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第１部分（３６１Ｒ）と前記第２部分（３６２Ｒ）との間に設けられ、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容する貫通部（３６３Ｒ）をさらに有し、
前記第１部分（３６１Ｒ）及び前記第２部分（３６２Ｒ）は、前記貫通部（３６３Ｒ）に向かうにしたがって低位となるように傾斜していることを特徴とする付記Ｂ８又は付記Ｂ９に記載の遊技機。
【０６８９】
付記Ｂ１０に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第１部分と第２部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第２通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、第２入賞口に入球させることができる。
【０６９０】
［付記Ｂ１１］
前記可動役物部材（３６Ｓ）は、回動可能な第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）を含み、
第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）は、前記第１位置（待機位置）において互いの先端部が近接しており、前記第２位置（作動位置）において互いの先端部が離間していることを特徴とする付記Ｂ７に記載の遊技機。
【０６９１】
付記Ｂ１１に係る遊技機では、可動役物部材がいわゆる電動チューリップとして構成されている。そのため、簡易な構成により、可動役物部材によって、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。
【０６９２】
［付記Ｂ１２］
前記第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び前記第２可動役物部材（３６８２Ｓ）のうちの一方は、前記第２通路（３５２）の下方に設けられ、前記第１位置（待機位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第１入賞口（３１４）に向けて移動させ、前記第２位置（作動位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第２入賞口（３１５）に向けて移動させることを特徴とする付記Ｂ１１に記載の遊技機。
【０６９３】
付記Ｂ１２に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球は、可動役物部材としての第１可動役物部材及び第２可動役物部材の作動の有無に応じて、第１入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記Ｂ１２に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第２通路に振り分けられた遊技球の第

２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【０６９４】

［付記Ｂ１３］

遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、

前記可動役物部材（３６）は、

前記検知手段（３１８）又は前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第１位置（待機位置）から前記第２位置（作動位置）に動作され、

前記第２位置にある場合に、前記第２通路（３５２）を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記第３入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ１２のいずれかに記載の遊技機。

【０６９５】

付記Ｂ１３に係る遊技機によれば、振分装置の第２通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第２入賞口に入球させることができる。そのため、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【０６９６】

［付記Ｂ１４］

前記可動役物部材（３６）の上方側に設けられ、前記第２入賞口（３１５）から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部（３９３，３９４）をさらに備えることを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ１３のいずれかに記載の遊技機。

【０６９７】

付記Ｂ１４に係る遊技機では、可動役物部材の上方側に第２入賞口から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部が設けられている。そのため、付記Ｂ１４に係る遊技機によれば、例えば可動役部材の作動時間が短く、遊技盤の左側領域に遊技機を打ち出すことが奨励される遊技状態において、可動役物部材における第２入賞口から離れた位置で遊技球を受け取ることができるため、遊技球が第２入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で第２入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０６９８】

［付記Ｂ１５］

前記退避誘導部（３９３，３９４）は、前記複数の釘を含み、

前記複数の釘は、前記第２入賞口（３１５）に遠い側の釘が前記第２入賞口（３１５）に近い側の釘に比べて下方に位置する傾斜状に配列されていることを特徴とする付記Ｂ１４に記載の遊技機。

【０６９９】

付記Ｂ１５に係る遊技機によれば、複数の釘を傾斜状に配列するという簡易な構成によって遊技球の移動方向の上流側に遊技球を誘導できる。また、遊技機では、一般に遊技盤に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に退避誘導部を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、可動役物部材が短時間作動する場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０７００】

［付記Ｂ１６］
前記可動役物部材（３６）は、前記第２位置において前記第２入賞口（３１５）に向けて遊技球を移動させるものであり、当該可動役物部材（３６）での遊技球の移動を遅延させる遅延部（３６４）を有することを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ１５のいずれかに記載の遊技機。
【０７０１】
付記Ｂ１６に係る遊技機では、第２入賞口に遊技球を導く可動役物部材に遅延部が設けられている。そのため、例えば可動役部材の作動時間が短く、左打ちが奨励される遊技状態において遊技者が右打ちを行うなどして可動役物部材に遊技球が受け取られたとしても、遅延部によって遊技球が第２入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から第１位置に復帰するまでの短時間で第２入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。
【０７０２】
［付記Ｂ１７］
前記遅延部（３６４，３６４Ａ～３６４Ｃ）は、前記可動役物部材（３６，３６Ａ～３６Ｃ）において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記Ｂ１６に記載の遊技機。
【０７０３】
［付記Ｂ１８］
前記遅延部（３６４Ｄ～３６４Ｈ）は、前記可動役物部材（３６Ｄ～３６Ｈ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる１以上の線状凸部（３６４Ｄ～３６４Ｇ）又は線状凹部（３６４Ｈ）であることを特徴とする付記Ｂ１６又は付記Ｂ１７に記載の遊技機。
【０７０４】
［付記Ｂ１９］
前記遅延部（３６４Ｉ～３６４Ｐ）は、離散的に配置された複数の凸部（３６４Ｉ～３６４Ｎ）又は複数の凹部（３６４Ｏ，３６４Ｐ）であることを特徴とする付記Ｂ１６から付記Ｂ１８のいずれかに記載の遊技機。
【０７０５】
［付記Ｂ２０］
複数の凸部（３６４Ｉ～３６４Ｎ）又は複数の凹部（３６４Ｏ，３６４Ｐ）は、格子状に配置されていることを特徴とする付記Ｂ１９に記載の遊技機。
【０７０６】
付記Ｂ１７から付記Ｂ２０に係る遊技機によれば、簡易な構成の遅延部よって可動役物部材での遊技球の移動を遅延させることができる。例えば、可動役物部材を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を可動役物部材に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。
【０７０７】
［付記Ｂ２１］
前記遅延部（３６４Ｑ）は、前記可動役物部材（３６Ｑ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる回転軸を有する１以上のローラ（３６４Ｑ）であることを特徴とする付記Ｂ１６から付記Ｂ２０のいずれかに記載の遊技機。
【０７０８】
［付記Ｂ２２］
前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球の移動方向とは反対方向である逆方向に回転駆動されることを特徴とする付記Ｂ２１に記載の遊技機。
【０７０９】
［付記Ｂ２３］
前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球に磁力又は電磁力を作用させることを特徴

とする付記Ｂ２１又は付記Ｂ２２に記載の遊技機。
【０７１０】
付記Ｂ２１から付記Ｂ２３に係る遊技機によれば、可動役物部材がローラを備えたものとされるため、遊技機の意匠性が向上するばかりか、可動役物部材を移動する遊技球の挙動に着目させやすくなるため、遊技の興趣が向上する。
【０７１１】
［付記Ｂ２４］
複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、
前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第２入賞口（３１５）への入球比率の期待値が異なる第３遊技状態（モードＡ）、第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）を含むことを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。
【０７１２】
付記Ｂ２４に係る遊技機では、第２入賞口に対する入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する。そのため、付記Ｂ２４に係る遊技機によれば、第２入賞口への入球比率の期待値が異なる３つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。
【０７１３】
［付記Ｂ２５］
前記第３遊技状態は、
前記左側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易い一方で前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、
前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）に入球し難く、
前記第４遊技状態は、
前記左側領域に打ち出された遊技球が、右側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）に入球され易く、
前記第５遊技状態は、
前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され難く、前記左側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｂ２４に記載の遊技機。
【０７１４】
付記Ｂ２５に係る遊技機では、第３から第５遊技状態のそれぞれで、遊技盤に対する遊技球の打ち出し領域によって第１入賞口と第２入賞口への入球し易さが異なる。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。
【０７１５】
［付記Ｂ２６］
遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、
前記可動役物部材（３６）は、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機とし、前記第１位置から前記第２位置に動作し、
前記第３遊技状態及び前記第４遊技状態は、前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利であり、
前記第５遊技状態は、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記右側領域に打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記左側領域に打ち出す場合に比べて遊技者に有利であ

ることを特徴とする付記Ｂ２５に記載の遊技機。
【０７１６】
付記Ｂ２６に係る遊技機では、検知手段又は他の検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として可動役物部材が作動することで第２入賞口への遊技球の入球を可能にする。そして、可動役物部材の作動の有無を利用して、第３から第５遊技状態のそれぞれが遊技者に有利な打ち出し領域を有するものとされている。即ち、可動役物部材を利用した簡易な方法により、第２入賞口への入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を実現できる。
【０７１７】
［付記Ｂ２７］
前記第１入賞口（３１４Ｒ）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第１特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、
前記第２入賞口（３１５）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第２特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、
前記特別遊技は、第１特別遊技と、前記第１特別遊技よりも遊技者に有利な第２特別遊技とを含み、
前記第２特別判定は、前記第１特別判定に比べ、前記第２特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記Ｂ２６に記載の遊技機。
【０７１８】
付記Ｂ２７に係る遊技機では、第１始動口に対する遊技機の入球と第２始動口に対する遊技球の入球とで、遊技者に有利な第２特別遊技に移行される期待度（機能）が異なる。そのため、第１入賞口と第２始動口との入球比率の期待値が異ならせることで、第２特別遊技に移行される期待度が異なる３つの遊技状態を実現できる。これにより、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。
【０７１９】
［付記Ｂ２８］
前記第３遊技状態は、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｌ）に入球され易く、第２始動口（３１４５）に入球され難く、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、
前記第４遊技状態は、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され難く、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第３入賞口（３１５）に入球され易く、
前記第５遊技状態は、
前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４）に入球され難く、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｂ２７に記載の遊技機。
【０７２０】
［付記Ｂ２９］

前記第３遊技状態及の前記第４遊技状態は、前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）に入球され難いことを特徴とする付記Ｂ２８に記載の遊技機。

【０７２１】

［付記Ｂ３０］

前記第５遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入賞され難く、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｂ２８又は付記Ｂ２９に記載の遊技機。

【０７２２】

付記Ｂ２８から付記Ｂ３０に係る遊技機では、可動役物部材と共に振分装置を採用することで第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる３つの遊技状態が実現される。そのため、左側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用して遊技を進行する第３遊技状態及び第４遊技状態と、右側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用することなく遊技を進行する第５遊技状態とを実現できる。これにより、遊技に幅を持たせることができ、同時に遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

【０７２３】

［付記Ｂ３１］

前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記第１特別判定及び前記第２特別判定において、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ｂ２７から付記Ｂ３０のいずれかに記載に遊技機。

【０７２４】

［付記Ｂ３２］

前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果を、第１特別図柄により表示する第１特別図柄遊技を実行する第１特別図柄表示部（３７１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果を、第２特別図柄により表示する第２特別図柄遊技を実行する第２特別図柄表示部（３７２）と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定に基づく前記第１特別図柄遊技の終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）に移行させ、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に移行させることを特徴とする付記Ｂ３１に記載の遊技機。

【０７２５】

付記Ｂ３１及び付記Ｂ３２に係る遊技機によれば、例えば、多量の遊技価値が付与される特別遊技状態に移行するまでに障壁のある遊技性、実質的に確変継続率を複数持った遊

技性といった多様な遊技性を有する遊技機の提供が可能になる。
【０７２６】
［付記Ｂ３３］
前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果として、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に移行される第１判定結果（確変大当たり）と、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）以外の遊技状態に移行される第２判定結果（通常大当たり）と、
を含むことを特徴とする付記Ｂ３２に記載の遊技機。
【０７２７】
［付記Ｂ３４］
前記遊技状態移行手段（４１）は、
前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記第２判定結果である場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に、前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に比べて、前記第１特別判定又は前記第２特別判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が低い第６遊技状態（モードＢ、モードＤ）に移行させ、
前記第６遊技状態（モードＢ、モードＤ）において前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第１遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｂ３３に記載の遊技機。
【０７２８】
付記Ｂ３３及び付記Ｂ３４に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果として、特別遊技の終了後に第５遊技状態に移行される第１判定結果と、特別遊技の終了後に第５遊技状態以外の遊技状態に移行される第２判定結果とを含む。また、第４遊技状態及び第５遊技状態は、第３遊技状態に比べて、第１特別判定又は第２特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高い。そして、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有すると共に、第１入賞口への遊技球の入球を契機とする第１特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第４遊技状態に移行され、第２入賞口への遊技球の入球を契機とする第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第５遊技状態に移行される。即ち、第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるループ確変機を含めた確変機に適用できる。そして、付記Ｂ３３及び付記Ｂ３４に係る遊技機によれば、最も遊技者に有利な第５遊技状態には第４遊技状態を経て段階的に移行する。即ち、最も遊技者に有利な第５遊技状態に移行させるためには、まず第４遊技状態に移行させ、第４遊技状態において特別遊技判定において第２入賞口に遊技球を入球させて第２特別判定での結果として第１判定結果となる必要がある。従って、段階的に遊技者に有利な遊技状態に移行させる遊技性の遊技機を提供できる。
【０７２９】
［付記Ｂ３５］
前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記第２判定結果である場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｂ３４に記載の遊技機。
【０７３０】
付記Ｂ３５に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果が第２判定結果である場合に特別遊技の終了後に第３遊技状態に移行するため、第４遊技状態及び第５遊技状態の滞在割合が低くなる。一方、第４遊技状態及び第５遊技状態は、可動役物部材によるサポートによって第２入賞口への遊技球の入球が期待できるだけでなく、第１特別判定又は第２特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高いモードであ

る。そのため、第４遊技状態及び第５遊技状態の滞在割合が低くなることで、第３遊技状態に転落し易い遊技性を有する反面、遊技状態の移行に対するメリハリがあり、遊技者が得られる遊技価値についてもメリハリのある遊技機を提供できる。

【０７３１】

［付記Ｂ３６］

前記第３遊技状態（モードＡ）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定に基づく前記特別遊技状態への移行を初回として前記特別遊技状態に移行される移行上限数を設定する移行回数設定手段と、

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記移行回数設定手段（４１）により設定された前記移行上限数の前記特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｂ３２に記載の遊技機。

【０７３２】

付記Ｂ３６に係る遊技機では、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有すると共に、移行上限数まで、初当たりからの特別遊技状態への移行が継続する。即ち、第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるリミット機に適用できる。そして、第１入賞口への遊技球の入球を契機とする第１特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第４遊技状態に移行され、第２入賞口への遊技球の入球を契機とする第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第５遊技状態に移行される。即ち、第１入賞口への入球を契機とするか、第２入賞口への入球を契機とするかによって特別遊技後の遊技状態の移行先が異なる。従って、初当たり後の残りの特別遊技状態への移行機会において、最も遊技者に有利な第５遊技状態に如何に多くの特別遊技状態への移行機会を残したままで移行させるかという遊技性を有する遊技機を提供できる。

【０７３３】

［付記Ｂ３７］

前記遊技状態移行手段は（４１）、前記第４遊技状態（モードＣ’）又は前記第５遊技状態（モードＥ’）において前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第３遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｂ３２に記載の遊技機。

【０７３４】

［付記Ｂ３８］

前記特別遊技において開放される特別入球部（８２４）を有する特別可変入球装置（８２）をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第３遊技状態（モードＡ）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ’）に移行させ、

前記第４遊技状態（モードＣ’）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部（８２４）に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ’）に移行させることを特徴とする付記Ｂ３７に記載の遊技機。

【０７３５】

付記Ｂ３７及び付記Ｂ３８に係る遊技機では、第４遊技状態又は第５遊技状態において第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、第１遊技状態に移行される。即ち、第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるＶ－ＳＴ機を含めたＳＴ機に適用できる。また、付記Ｂ３７及び付記Ｂ３８に係る遊技機

では、遊技者に最も有利な第５遊技状態に移行させるためには第４遊技状態を経由する必要がある。即ち、第５遊技状態に移行させるためには、まず第４遊技状態に移行させた後に、第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに第２特別図柄遊技で特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものとなる必要がある。従って、第３遊技状態から第４遊技状態に移行させた後に、如何に早く第２特別図柄遊技で特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得し、遊技者に最も有利な第５遊技状態に移行させるかという遊技性を有し、さらに第５遊技状態に移行させた後に第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに如何に多くの特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得するかというゲーム性を有する遊技機を提供できる。

【０７３６】

［付記Ｂ３９］

前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果を、第１特別図柄により表示する第１特別図柄遊技を実行する第１特別図柄表示部（３７１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果を、第２特別図柄により表示する第２特別図柄遊技を実行する第２特別図柄表示部（３７２）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものとは異なる特定の結果（小当たり）である場合に作動されることで遊技球の入球が可能であり、遊技球の入球により前記遊技状態移行手段（４１）による前記特別遊技状態への移行の権利（２種大当たり）が付与される特殊入球部（８３３）を有する羽役物装置（８３）と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるもの（１種大当たり）であることを契機として前記特別遊技状態に移行させ、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ）に移行させ、

前記特殊入球部（８３３）に遊技球が入球することで付与される前記特別遊技状態への移行の権利（２種大当たり）に基づいて、前記羽役物装置（８３）の作動終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記特殊入球部（８３３）への遊技球の入球を契機して移行される前記特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ）に移行させることを特徴とする付記Ｂ２８に記載の遊技機。

【０７３７】

［付記Ｂ４０］

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第４遊技状態又は前記第５遊技状態において、前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の合計遊技数が上限数に達した場合に、前記第３遊技状態に移行させることを特徴とする付記Ｂ３９に記載の遊技機。

【０７３８】

付記Ｂ３９及び付記Ｂ４０に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであること（１種大当たり）、又は特殊入球部に遊技球が入球することによって特別遊技状態への移行の権利が付与されることで（２種大当たり）、特別遊技状態に移行する。即ち、第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆる１種２種混合機にも適用できる。

【０７３９】

［付記Ｂ４１］

前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことが検知されること、又は前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過し

たことが検知されることを契機として、前記可動役物部材（３６）を前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）と間で動作させるか否かの普通判定を行う普通判定手段（４１）をさらに備え、

前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記普通判定手段（４１）による前記普通判定において前記可動役物部材（３６）を作動させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ｂ２６から付記Ｂ４０のいずれかに記載に遊技機。

【０７４０】

付記Ｂ４１に係る遊技機では、第４遊技状態及び第５遊技状態と第３遊技状態とで、普通判定手段による普通判定において可動役物部材を作動させると判定される確率が異なる。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０７４１】

［付記Ｂ４２］

前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことを検知されてから、前記可動役物部材（３６）の作動が開始されるまでの時間が短いことを特徴とする付記Ｂ２４から付記Ｂ４１に記載に遊技機。

【０７４２】

付記Ｂ４２に係る遊技機では、第４遊技状態では、第３遊技状態に比べて、検知手段によって第２通路を遊技球が通過したことを検知されてから、可動役物部材の作動が開始されるまでの時間が短い。これにより、第１入賞口と第２入賞口の入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０７４３】

［付記Ｂ４３］

前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）及び前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）に比べて、前記可動役物部材（３６）の作動時間が長いことを特徴とする付記Ｂ２４から付記Ｂ４２のいずれかに記載に遊技機。

【０７４４】

付記Ｂ４３に係る遊技機では、第５遊技状態では、第２遊技状態及び第３遊技状態に比べて、可動役物部材の作動時間が長い。これにより、第１入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０７４５】

［付記Ｂ４４］

前記振分部（３８）は、前記導入口（３５０）から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする付記Ｂ１から付記Ｂ４３のいずれかに記載の遊技機。

【０７４６】

付記Ｂ４４に係る遊技機では、振分装置の振分部が導入口から導入された遊技球が干渉する位置に固定されている。そのため、遊技者は振分部による第１通路と第２通路との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出し位置を調整して試行錯誤することで、第２通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を見つけ出すことも可能になるため、第２通路に遊技球が振り分られやすい遊技球の打ち出し位置を模索する楽しみ、あるいは遊技ホールの島設備に同種の遊技機が複数設置されている場合に、それらの遊技機から第２通路に遊技球が振り分られやすい遊技機を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【０７４７】

［付記Ｂ４５］

前記振分部（３８Ｄ，３８Ｆ）は、不動かつ回転不能な固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）を有することを特徴とする付記Ｂ４４に記載の遊技機。

【０７４８】

付記Ｂ４５に係る遊技機では、固定部に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７４９】

［付記Ｂ４６］

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、一端部が固定され、前記一端部以外の部分の少なくとも一部が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ｂ４５に記載の遊技機。

【０７５０】

［付記Ｂ４７］

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、前記一端部と前記一端部以外の部分との境界部分が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ｂ４６に記載の遊技機。

【０７５１】

［付記Ｂ４８］

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、釘であることを特徴とする付記Ｂ４５から付記Ｂ４７のいずれかに記載の遊技機。

【０７５２】

付記Ｂ４６から付記Ｂ４８に係る遊技機では、振分部の固定部の少なくとも一部が塑性変化可能であるため、固定部の位置が初期設定値からズレて来た場合に固定部を初期位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【０７５３】

［付記Ｂ４９］

前記振分部（３８Ｆ）は、複数本の釘を有し、

前記複数本の釘は、正面視において、１本の釘を頂部とし、この１本の釘を通る鉛直線を対称軸する左右対称に配置されていることを特徴とする付記Ｂ４５から付記Ｂ４８のいずれかに記載の遊技機。

【０７５４】

付記Ｂ４９に係る遊技機では、頂部の釘を調整することで、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【０７５５】

［付記Ｂ５０］

前記振分部（３８Ｅ）は、前記固定部（３８１Ｄ）により回転可能に固定された回転体（３８２Ｄ）を有し、

前記回転体（３８２Ｄ）は、前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移動させる第２方向に回転可能であることを特徴とする付記Ｂ４５から付記Ｂ４９のいずれかに記載の遊技機。

【０７５６】

付記Ｂ５０に係る遊技機では、回転体の回転方法を選択することで、第１通路及び第２通路への遊技球の振り分けパターンを種々のパターンから選択して設計することが可能になり、第１通路と第２通路との振分割合を調整することも可能になる。

【０７５７】

［付記Ｂ５１］

前記回転体（３８２Ｄ）は、前記第１方向及び前記第２方向に自由回転可能であることを特徴とする付記Ｂ５０に記載の遊技機。

【０７５８】

［付記Ｂ５２］

前記振分部（３８Ｃ）は、前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移

動させる第２方向に自由回転可能に固定されたローラであることを特徴とする付記Ｂ５１に記載の遊技機。

【０７５９】

付記Ｂ５１及び付記Ｂ５２に係る遊技機では、振分部として自由回転可能なローラなどの回転体が採用されており、この回転体によっても、回転体に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７６０】

［付記Ｃ１］

導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）と、

前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が入球可能な第１入賞口（３１４）と、

前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第１入賞口（３１４）とは機能が異なる第２入賞口（３１５）と、

遊技球が前記第２通路（３５２）を通過したことを検知する検知手段（３１８）と、

前記検知手段（３１８）によって遊技球が前記第２通路（３５２）を通過したことが検知されることを契機とし、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球が制限される第１位置から、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球が許容される第２位置に動作する可動役物部材（３６Ｔ～３６Ｘ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【０７６１】

付記Ｃ１に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第２通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない待機位置にある場合に第２入賞口への遊技球の入球が制限される一方で、可動役物部材が作動する作動位置にある場合に第２入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、振分装置と可動役物部材とが協働することで、第１入賞口と第２入賞口との入球比率を可変化することができる。これにより、第１通路に振り分けられた遊技球と第２通路に振り分けられた遊技球とが機能が異なる入賞口に入球可能な遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を実現し、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０７６２】

［付記Ｃ２］

前記可動役物部材（３６Ｔ～３６Ｘ）は、第１の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第１の条件とは異なる第２の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【０７６３】

［付記Ｃ３］

遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、

前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第１遊技状態と、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第２遊技状態と、を含む複数の遊

技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、
前記第１の条件は、前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）であることであり、
前記第２の条件は、前記第２遊技状態（モードＥ）であることであることを特徴とする付記Ｃ２に記載の遊技機。

【０７６４】

付記Ｃ２及び付記Ｃ３に係る遊技機によれば、第１の条件を満たす場合と第２の条件を満たす場合とで、可動役物部材による第２入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態（有利な打ち出し位置）に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第１の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとして、右側領域に打ち出された遊技球が第２入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた第２入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【０７６５】

［付記Ｃ４］

前記第２入賞口（３１５）は、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間が、前記検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記Ｃ３に記載の遊技機。

【０７６６】

付記Ｃ４に係る遊技機によれば、検知手段によって検知される遊技球が第２入賞口に入球するまでに要する時間と、他の検知手段によって検知される遊技球が第２入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が第２入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が第２入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【０７６７】

［付記Ｃ５］

前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球されることを許容し、前記他の検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記Ｃ３又は付記Ｃ４に記載の遊技機。

【０７６８】

付記Ｃ５に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第１遊技状態において右打ちを行った場合に第２入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【０７６９】

［付記Ｃ６］

前記第２遊技状態（モードＥ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記Ｃ３から付記Ｃ５のいずれかに記載の遊技機。

【０７７０】

付記Ｃ６に係る遊技機によれば、第２遊技状態において右打ちを行うことで第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。そのため、第２遊技状態において右打ちを行う

ことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。
【０７７１】
［付記Ｃ７］
前記第２入賞口（３１５）との間に遊技球の通過が可能な隙間を形成し、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球を前記第２入賞口（３１５）に向けて移動させる誘導部（３１Ｍ’）と、
をさらに備え、
前記可動役物部材（３６Ｔ～３６Ｘ）は、
前記第１位置（待機位置）において、前記第２入賞口（３１５）を閉鎖状態にして、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球、及び遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球を制限し、
前記第２位置（作動位置）において、前記第２入賞口（３１５）を開放状態にし、かつ前記誘導部（３１Ｍ’）と前記第２入賞口（３１５）との間に遊技球の通路を形成し、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球、及び前記右側領域に打ち出された遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ６に記載の遊技機。
【０７７２】
付記Ｃ７に係る遊技機では、可動役物部材が第２位置にある場合に誘導部と第２入賞口との間に遊技球の通路が形成されることで、振分装置の第２通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第２入賞口に入球させることができる。そのため、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【０７７３】
［付記Ｃ８］
前記可動役物部材（３６Ｔ）は、前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）との間でスライド移動可能であり、
前記第１位置（待機位置）は、前記第２入賞口（３１５）を閉鎖し、かつ前記隙間を開放する位置であり、
前記第２位置（作動位置）は、前記第２入賞口（３１５）を開放し、かつ前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記Ｃ７に記載の遊技機。
【０７７４】
付記Ｃ８に係る遊技機では、第２入賞口を閉鎖する第１位置と、誘導部と第２入賞口との隙間を閉鎖する第２位置とで可動役物部材をスライドさせるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。
【０７７５】
［付記Ｃ９］
前記可動役物部材（３６Ｕ，３６Ｖ）は、回転により前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）との間で動作可能であり、
前記第１位置（待機位置）は、前記第２入賞口（３１５）を閉鎖し、かつ前記隙間を開放する位置であり、
前記第２位置（作動位置）は、前記第２入賞口（３１５）を開放し、かつ前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記Ｃ７に記載の遊技機。
【０７７６】
［付記Ｃ１０］
前記可動役物部材（３６Ｕ）は、遊技盤（３１）に沿った方向に延びる回転軸の周りを回転可能であることを特徴とする付記Ｃ９に記載の遊技機。
【０７７７】
［付記Ｃ１１］

前記可動役物部材（３６Ｖ）は、遊技盤（３１）に交差する方向に延びる回転軸の周りを回転可能であることを特徴とする付記Ｃ９に記載の遊技機。

【０７７８】

付記Ｃ９から付記Ｃ１１に係る遊技機では、第２入賞口を閉鎖する第１位置と、誘導部と第２入賞口との隙間を閉鎖する第２位置とで可動役物部材を鉛直方向に沿った回転軸を中心に回転させるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

【０７７９】

［付記Ｃ１２］

前記回転体（３６Ｖ）は、前記第２始動口（３１５）及び前記隙間を開放する第３位置（待機位置）において起立状態で停止可能であることを特徴とする付記Ｃ１１に記載の遊技機。

【０７８０】

付記Ｃ１２に係る遊技機では、退避誘導部を設けるまでもなく、可動役物部材が短時間開放される遊技状態（モードＡ～モードＣ）において、振分装置の右方領域する遊技球が可動役物部材によって第２始動口に誘導されることを防止できる。

【０７８１】

［付記Ｃ１３］

前記可動役物部材（３６Ｗ）は、回転可能であり、前記第２始動口（３１５）及び前記隙間を閉鎖可能な閉鎖部（３６４Ｗ）と、前記第２始動口（３１５）及び前記隙間を開放可能な貫通部（３６３Ｗ）を有し、

前記第１位置（待機位置）は、前記閉鎖部（３６４Ｗ）によって前記第２入賞口（３１５）を閉鎖し、かつ前記貫通孔（３６３Ｗ）によって前記隙間を開放する位置であり、

前記第２位置（作動位置）は、前記貫通孔（３６３Ｗ）によって前記第２入賞口（３１５）を開放し、かつ前記閉鎖部（３６４Ｗ）によって前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記Ｃ７に記載の遊技機。

【０７８２】

付記Ｃ１３に係る遊技機では、閉鎖部及び貫通部を有する可動役物部材を回転させるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

【０７８３】

［付記Ｃ１４］

前記可動役物部材（３６Ｘ）は、前記隙間において前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）との間で水平方向に対して傾斜した方向に延びる回転軸の周りに回転可能な回転体であり、

前記回転体（３６Ｘ）は、

前記回転軸（３６Ｘ）に直交する方向に沿って貫通し、遊技球が通過可能な第１貫通部（３６１Ｘ）と、回転軸方向視における前記第１貫通部（３６１Ｘ）と交差する方向に貫通し、遊技球が通過可能な第２貫通部（３６２Ｘ）とを有し、

前記第１位置（待機位置）は、前記第２貫通部（３６２Ｘ）によって前記隙間で遊技球を落下させる位置であり、

前記第２位置（作動位置）は、前記第１貫通部（３６１Ｘ）が前記第２入賞口（３１５）に連通する位置であることを特徴とする付記Ｃ７に記載の遊技機。

【０７８４】

付記Ｃ１４に係る遊技機では、第３入賞口と誘導部との間で回転体を回転させるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から第３入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

【０７８５】

［付記Ｃ１５］

前記可動役物部材（３６Ｔ～３６Ｘ）が前記第２位置（作動位置）にある場合に、前記

可動役物部材（３６Ｔ～３６Ｘ）を前記第３入賞口（３１５）に向けて移動する遊技球が前記第３入賞口（３１５）を超えることを防止するガード部（３１Ｂ）さらに備えることを特徴とする付記Ｃ７から付記Ｃ１４のいずれかに記載の遊技機。

【０７８６】

付記Ｃ１５に係る遊技機では、ガード部を設けることで、可動役物部材が第２位置にある場合に、第２入賞口に向けて可動役物部材を移動する遊技球を確実に第２入賞口に入球させることができる。

【０７８７】

［付記Ｃ１６］

遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、

前記可動役物部材（３６）は、

前記検知手段（３１８）又は前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第１位置（待機位置）から前記第２位置（作動位置）に動作され、

前記第２位置にある場合に、前記第２通路（３５２）を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記第３入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ１５のいずれかに記載の遊技機。

【０７８８】

付記Ｃ１６に係る遊技機によれば、振分装置の第２通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第２入賞口に入球させることができる。そのため、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【０７８９】

［付記Ｃ１７］

前記可動役物部材（３６）の上方側に設けられ、前記第２入賞口（３１５）から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部（３９３，３９４）をさらに備えることを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ１６のいずれかに記載の遊技機。

【０７９０】

付記Ｃ１７に係る遊技機では、可動役物部材の上方側に第２入賞口から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部が設けられている。そのため、付記Ｃ１７に係る遊技機によれば、例えば可動役部材の作動時間が短く、遊技盤の左側領域に遊技機を打ち出すことが奨励される遊技状態において、可動役物部材における第２入賞口から離れた位置で遊技球を受け取ることができるため、遊技球が第２入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で第２入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０７９１】

［付記Ｃ１８］

前記退避誘導部（３９３，３９４）は、前記複数の釘を含み、

前記複数の釘は、前記第２入賞口（３１５）に遠い側の釘が前記第２入賞口（３１５）に近い側の釘に比べて下方に位置する傾斜状に配列されていることを特徴とする付記Ｃ１７に記載の遊技機。

【０７９２】

付記Ｃ１８に係る遊技機によれば、複数の釘を傾斜状に配列するという簡易な構成によって遊技球の移動方向の上流側に遊技球を誘導できる。また、遊技機では、一般に遊技盤に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に退避誘導部を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの

上昇を抑制しつつ、可動役物部材が短時間作動する場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０７９３】

［付記Ｃ１９］

前記可動役物部材（３６）は、前記第２位置において前記第２入賞口（３１５）に向けて遊技球を移動させるものであり、当該可動役物部材（３６）での遊技球の移動を遅延させる遅延部（３６４）を有することを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ１８のいずれかに記載の遊技機。

【０７９４】

付記Ｃ１９に係る遊技機では、第２入賞口に遊技球を導く可動役物部材に遅延部が設けられている。そのため、例えば可動役部材の作動時間が短く、左打ちが奨励される遊技状態において遊技者が右打ちを行うなどして可動役物部材に遊技球が受け取られたとしても、遅延部によって遊技球が第２入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から第１位置に復帰するまでの短時間で第２入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０７９５】

［付記Ｃ２０］

前記遅延部（３６４，３６４Ａ～３６４Ｃ）は、前記可動役物部材（３６，３６Ａ～３６Ｃ）において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記Ｃ１９に記載の遊技機。

【０７９６】

［付記Ｃ２１］

前記遅延部（３６４Ｄ～３６４Ｈ）は、前記可動役物部材（３６Ｄ～３６Ｈ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる１以上の線状凸部（３６４Ｄ～３６４Ｇ）又は線状凹部（３６４Ｈ）であることを特徴とする付記Ｃ１９又は付記Ｃ２０に記載の遊技機。

【０７９７】

［付記Ｃ２２］

前記遅延部（３６４Ｉ～３６４Ｐ）は、離散的に配置された複数の凸部（３６４Ｉ～３６４Ｎ）又は複数の凹部（３６４Ｏ，３６４Ｐ）であることを特徴とする付記Ｃ１９から付記Ｃ２１のいずれかに記載の遊技機。

【０７９８】

［付記Ｃ２３］

複数の凸部（３６４Ｉ～３６４Ｎ）又は複数の凹部（３６４Ｏ，３６４Ｐ）は、格子状に配置されていることを特徴とする付記Ｃ２２に記載の遊技機。

【０７９９】

付記Ｃ２０から付記Ｃ２３に係る遊技機によれば、簡易な構成の遅延部よって可動役物部材での遊技球の移動を遅延させることができる。例えば、可動役物部材を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を可動役物部材に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。

【０８００】

［付記Ｃ２４］

前記遅延部（３６４Ｑ）は、前記可動役物部材（３６Ｑ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる回転軸を有する１以上のローラ（３６４Ｑ）であることを特徴とする付記Ｃ１９から付記Ｃ２３のいずれかに記載の遊技機。

【０８０１】

［付記Ｃ２５］

前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球の移動方向とは反対方向である逆方向に回転駆動されることを特徴とする付記Ｃ２４に記載の遊技機。

【０８０２】
［付記Ｃ２６］
前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球に磁力又は電磁力を作用させることを特徴とする付記Ｃ２４又は付記Ｃ２５に記載の遊技機。
【０８０３】
付記Ｃ２４から付記Ｃ２６に係る遊技機によれば、可動役物部材がローラを備えたものとされるため、遊技機の意匠性が向上するばかりか、可動役物部材を移動する遊技球の挙動に着目させやすくなるため、遊技の興趣が向上する。
【０８０４】
［付記Ｃ２７］
複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、
前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第２入賞口（３１５）への入球比率の期待値が異なる第３遊技状態（モードＡ）、第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）を含むことを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。
【０８０５】
付記Ｃ２７に係る遊技機では、第２入賞口に対する入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する。そのため、付記Ｃ２７に係る遊技機によれば、第２入賞口への入球比率の期待値が異なる３つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。
【０８０６】
［付記Ｃ２８］
前記第３遊技状態は、
前記左側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易い一方で前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、
前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）に入球し難く、
前記第４遊技状態は、
前記左側領域に打ち出された遊技球が、右側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）に入球され易く、
前記第５遊技状態は、
前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され難く、前記左側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｃ２７に記載の遊技機。
【０８０７】
付記Ｃ２８に係る遊技機では、第３から第５遊技状態のそれぞれで、遊技盤に対する遊技球の打ち出し領域によって第１入賞口と第２入賞口への入球し易さが異なる。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。
【０８０８】
［付記Ｃ２９］
遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、
前記可動役物部材（３６）は、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機とし、前記第１位置から前記第２位置に動作し、
前記第３遊技状態及び前記第４遊技状態は、前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利であり、

前記第５遊技状態は、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記右側領域に打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記左側領域に打ち出す場合に比べて遊技者に有利であることを特徴とする付記Ｃ２８に記載の遊技機。

【０８０９】

付記Ｃ２９に係る遊技機では、検知手段又は他の検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として可動役物部材が作動することで第２入賞口への遊技球の入球を可能にする。そして、可動役物部材の作動の有無を利用して、第３から第５遊技状態のそれぞれが遊技者に有利な打ち出し領域を有するものとされている。即ち、可動役物部材を利用した簡易な方法により、第２入賞口への入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を実現できる。

【０８１０】

［付記Ｃ３０］

前記第１入賞口（３１４Ｒ）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第１特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、

前記第２入賞口（３１５）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第２特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、

前記特別遊技は、第１特別遊技と、前記第１特別遊技よりも遊技者に有利な第２特別遊技とを含み、

前記第２特別判定は、前記第１特別判定に比べ、前記第２特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記Ｃ２９に記載の遊技機。

【０８１１】

付記Ｃ３０に係る遊技機では、第１始動口に対する遊技機の入球と第２始動口に対する遊技球の入球とで、遊技者に有利な第２特別遊技に移行される期待度（機能）が異なる。そのため、第１入賞口と第２始動口との入球比率の期待値が異ならせることで、第２特別遊技に移行される期待度が異なる３つの遊技状態を実現できる。これにより、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

【０８１２】

［付記Ｃ３１］

前記第３遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｌ）に入球され易く、第２始動口（３１４５）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、

前記第４遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され難く、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第３入賞口（３１５）に入球され易く、

前記第５遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４）に入球され難く、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｃ３０に

記載の遊技機。
【０８１３】
［付記Ｃ３２］
前記第３遊技状態及の前記第４遊技状態は、前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）に入球され難いことを特徴とする付記Ｃ３１に記載の遊技機。
【０８１４】
［付記Ｃ３３］
前記第５遊技状態は、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入賞され難く、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｃ３１又は付記Ｃ３２に記載の遊技機。
【０８１５】
付記Ｃ３１から付記Ｃ３３に係る遊技機では、可動役物部材と共に振分装置を採用することで第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる３つの遊技状態が実現される。そのため、左側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用して遊技を進行する第３遊技状態及び第４遊技状態と、右側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用することなく遊技を進行する第５遊技状態とを実現できる。これにより、遊技に幅を持たせることができ、同時に遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。
【０８１６】
［付記Ｃ３４］
前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記第１特別判定及び前記第２特別判定において、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ｃ３０から付記Ｃ３３のいずれかに記載に遊技機。
【０８１７】
［付記Ｃ３５］
前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果を、第１特別図柄により表示する第１特別図柄遊技を実行する第１特別図柄表示部（３７１）と、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果を、第２特別図柄により表示する第２特別図柄遊技を実行する第２特別図柄表示部（３７２）と、
をさらに備え、
前記遊技状態移行手段（４１）は、
前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定に基づく前記第１特別図柄遊技の終了後に前記特別遊技状態に移行させ、
前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）に移行させ、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に移行させることを特徴とする付記Ｃ３４に記載の遊技機。

【０８１８】
付記Ｃ３４及び付記Ｃ３５に係る遊技機によれば、例えば、多量の遊技価値が付与される特別遊技状態に移行するまでに障壁のある遊技性、実質的に確変継続率を複数持った遊技性といった多様な遊技性を有する遊技機の提供が可能になる。
【０８１９】
［付記Ｃ３６］
前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果として、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に移行される第１判定結果（確変大当たり）と、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）以外の遊技状態に移行される第２判定結果（通常大当たり）と、
を含むことを特徴とする付記Ｃ３５に記載の遊技機。
【０８２０】
［付記Ｃ３７］
前記遊技状態移行手段（４１）は、
前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記第２判定結果である場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に、前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に比べて、前記第１特別判定又は前記第２特別判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が低い第６遊技状態（モードＢ、モードＤ）に移行させ、
前記第６遊技状態（モードＢ、モードＤ）において前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第１遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｃ３６に記載の遊技機。
【０８２１】
付記Ｃ３６及び付記Ｃ３７に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果として、特別遊技の終了後に第５遊技状態に移行される第１判定結果と、特別遊技の終了後に第５遊技状態以外の遊技状態に移行される第２判定結果とを含む。また、第４遊技状態及び第５遊技状態は、第３遊技状態に比べて、第１特別判定又は第２特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高い。そして、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有すると共に、第１入賞口への遊技球の入球を契機とする第１特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第４遊技状態に移行され、第２入賞口への遊技球の入球を契機とする第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第５遊技状態に移行される。即ち、第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるループ確変機を含めた確変機に適用できる。そして、付記Ｃ３６及び付記Ｃ３７に係る遊技機によれば、最も遊技者に有利な第５遊技状態には第４遊技状態を経て段階的に移行する。即ち、最も遊技者に有利な第５遊技状態に移行させるためには、まず第４遊技状態に移行させ、第４遊技状態において特別遊技判定において第２入賞口に遊技球を入球させて第２特別判定での結果として第１判定結果となる必要がある。従って、段階的に遊技者に有利な遊技状態に移行させる遊技性の遊技機を提供できる。
【０８２２】
［付記Ｃ３８］
前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記第２判定結果である場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｃ３７に記載の遊技機。
【０８２３】
付記Ｃ３８に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果が第２判定結果である場合に特別遊技の終了後に第３遊技状態に移行するため、第４遊技状態及び第５遊技

状態の滞在割合が低くなる。一方、第４遊技状態及び第５遊技状態は、可動役物部材によるサポートによって第２入賞口への遊技球の入球が期待できるだけでなく、第１特別判定又は第２特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高いモードである。そのため、第４遊技状態及び第５遊技状態の滞在割合が低くなることで、第３遊技状態に転落し易い遊技性を有する反面、遊技状態の移行に対するメリハリがあり、遊技者が得られる遊技価値についてもメリハリのある遊技機を提供できる。

【０８２４】

［付記Ｃ３９］

前記第３遊技状態（モードＡ）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定に基づく前記特別遊技状態への移行を初回として前記特別遊技状態に移行される移行上限数を設定する移行回数設定手段と、

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記移行回数設定手段（４１）により設定された前記移行上限数の前記特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｃ３５に記載の遊技機。

【０８２５】

付記Ｃ３９に係る遊技機では、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有すると共に、移行上限数まで、初当たりからの特別遊技状態への移行が継続する。即ち、第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるリミット機に適用できる。そして、第１入賞口への遊技球の入球を契機とする第１特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第４遊技状態に移行され、第２入賞口への遊技球の入球を契機とする第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第５遊技状態に移行される。即ち、第１入賞口への入球を契機とするか、第２入賞口への入球を契機とするかによって特別遊技後の遊技状態の移行先が異なる。従って、初当たり後の残りの特別遊技状態への移行機会において、最も遊技者に有利な第５遊技状態に如何に多くの特別遊技状態への移行機会を残したままで移行させるかという遊技性を有する遊技機を提供できる。

【０８２６】

［付記Ｃ４０］

前記遊技状態移行手段は（４１）、前記第４遊技状態（モードＣ’）又は前記第５遊技状態（モードＥ’）において前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第３遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｃ３５に記載の遊技機。

【０８２７】

［付記Ｃ４１］

前記特別遊技において開放される特別入球部（８２４）を有する特別可変入球装置（８２）をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第３遊技状態（モードＡ）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ’）に移行させ、

前記第４遊技状態（モードＣ’）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部（８２４）に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ’）に移行させることを特徴とする付記Ｃ４０に記載の遊技機。

【０８２８】

付記Ｃ４０及び付記Ｃ４１に係る遊技機では、第４遊技状態又は第５遊技状態において

第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、第１遊技状態に移行される。即ち、第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるＶ－ＳＴ機を含めたＳＴ機に適用できる。また、付記Ｃ４０及び付記Ｃ４１に係る遊技機では、遊技者に最も有利な第５遊技状態に移行させるためには第４遊技状態を経由する必要がある。即ち、第５遊技状態に移行させるためには、まず第４遊技状態に移行させた後に、第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに第２特別図柄遊技で特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものとなる必要がある。従って、第３遊技状態から第４遊技状態に移行させた後に、如何に早く第２特別図柄遊技で特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得し、遊技者に最も有利な第５遊技状態に移行させるかという遊技性を有し、さらに第５遊技状態に移行させた後に第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに如何に多くの特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得するかというゲーム性を有する遊技機を提供できる。

【０８２９】

［付記Ｃ４２］

前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果を、第１特別図柄により表示する第１特別図柄遊技を実行する第１特別図柄表示部（３７１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果を、第２特別図柄により表示する第２特別図柄遊技を実行する第２特別図柄表示部（３７２）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものとは異なる特定の結果（小当たり）である場合に作動されることで遊技球の入球が可能であり、遊技球の入球により前記遊技状態移行手段（４１）による前記特別遊技状態への移行の権利（２種大当たり）が付与される特殊入球部（８３３）を有する羽役物装置（８３）と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるもの（１種大当たり）であることを契機として前記特別遊技状態に移行させ、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ）に移行させ、

前記特殊入球部（８３３）に遊技球が入球することで付与される前記特別遊技状態への移行の権利（２種大当たり）に基づいて、前記羽役物装置（８３）の作動終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記特殊入球部（８３３）への遊技球の入球を契機して移行される前記特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ）に移行させることを特徴とする付記Ｃ３１に記載の遊技機。

【０８３０】

［付記Ｃ４３］

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第４遊技状態又は前記第５遊技状態において、前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の合計遊技数が上限数に達した場合に、前記第３遊技状態に移行させることを特徴とする付記Ｃ４２に記載の遊技機。

【０８３１】

付記Ｃ４２及び付記Ｃ４３に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであること（１種大当たり）、又は特殊入球部に遊技球が入球することによって特別遊技状態への移行の権利が付与されることで（２種大当たり）、特別遊技状態に移行する。即ち、第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆる１種２種混合機にも適用できる。

【０８３２】

［付記Ｃ４４］
前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことが検知されること、又は前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機として、前記可動役物部材（３６）を前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）と間で動作させるか否かの普通判定を行う普通判定手段（４１）をさらに備え、
前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記普通判定手段（４１）による前記普通判定において前記可動役物部材（３６）を作動させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ｃ２７から付記Ｃ４３のいずれかに記載に遊技機。
【０８３３】
付記Ｃ４４に係る遊技機では、第４遊技状態及び第５遊技状態と第３遊技状態とで、普通判定手段による普通判定において可動役物部材を作動させると判定される確率が異なる。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。
【０８３４】
［付記Ｃ４５］
前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことを検知されてから、前記可動役物部材（３６）の作動が開始されるまでの時間が短いことを特徴とする付記Ｃ２７から付記Ｃ４４に記載に遊技機。
【０８３５】
付記Ｃ４５に係る遊技機では、第４遊技状態では、第３遊技状態に比べて、検知手段によって第２通路を遊技球が通過したことを検知されてから、可動役物部材の作動が開始されるまでの時間が短い。これにより、第１入賞口と第２入賞口の入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。
【０８３６】
［付記Ｃ４６］
前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）及び前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）に比べて、前記可動役物部材（３６）の作動時間が長いことを特徴とする付記Ｃ２７から付記Ｃ４５のいずれかに記載に遊技機。
【０８３７】
付記Ｃ４６に係る遊技機では、第５遊技状態では、第２遊技状態及び第３遊技状態に比べて、可動役物部材の作動時間が長い。これにより、第１入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。
【０８３８】
［付記Ｃ４７］
前記振分部（３８）は、前記導入口（３５０）から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ４６のいずれかに記載の遊技機。
【０８３９】
付記Ｃ４７に係る遊技機では、振分装置の振分部が導入口から導入された遊技球が干渉する位置に固定されている。そのため、遊技者は振分部による第１通路と第２通路との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出し位置を調整して試行錯誤することで、第２通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を見つけ出すことも可能になるため、第２通路に遊技球が振り分られやすい遊技球の打ち出し位置を模索する楽しみ、あるいは遊技ホールの島設備に同種の遊技機が複数設置されている場合に、それらの遊技機から第２通路に遊技球が振り分られやすい遊技機を模索する楽しみを得ることが可能になる。
【０８４０】
［付記Ｃ４８］

前記振分部（３８Ｄ，３８Ｆ）は、不動かつ回転不能な固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）有することを特徴とする付記Ｃ４７に記載の遊技機。
【０８４１】
付記Ｃ４８に係る遊技機では、固定部に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８４２】
［付記Ｃ４９］
前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、一端部が固定され、前記一端部以外の部分の少なくとも一部が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ｃ４８に記載の遊技機。
【０８４３】
［付記Ｃ５０］
前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、前記一端部と前記一端部以外の部分との境界部分が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ｃ４９に記載の遊技機。
【０８４４】
［付記Ｃ５１］
前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、釘であることを特徴とする付記Ｃ４８から付記Ｃ５０のいずれかに記載の遊技機。
【０８４５】
付記Ｃ４９から付記Ｃ５１に係る遊技機では、振分部の固定部の少なくとも一部が塑性変化可能であるため、固定部の位置が初期設定値からズレて来た場合に固定部を初期位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。
【０８４６】
［付記Ｃ５２］
前記振分部（３８Ｆ）は、複数本の釘を有し、
前記複数本の釘は、正面視において、１本の釘を頂部とし、この１本の釘を通る鉛直線を対称軸する左右対称に配置されていることを特徴とする付記Ｃ４８から付記Ｃ５１のいずれかに記載の遊技機。
【０８４７】
付記Ｃ５２に係る遊技機では、頂部の釘を調整することで、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。
【０８４８】
［付記Ｃ５３］
前記振分部（３８Ｅ）は、前記固定部（３８１Ｄ）により回転可能に固定された回転体（３８２Ｄ）を有し、
前記回転体（３８２Ｄ）は、前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移動させる第２方向に回転可能であることを特徴とする付記Ｃ４８から付記Ｃ５２のいずれかに記載の遊技機。
【０８４９】
付記Ｃ５３に係る遊技機では、回転体の回転方法を選択することで、第１通路及び第２通路への遊技球の振り分けパターンを種々のパターンから選択して設計することが可能になり、第１通路と第２通路との振分割合を調整することも可能になる。
【０８５０】
［付記Ｃ５４］
前記回転体（３８２Ｄ）は、前記第１方向及び前記第２方向に自由回転可能であることを特徴とする付記Ｃ５３に記載の遊技機。
【０８５１】

［付記Ｃ５５］
前記振分部（３８Ｃ）は、前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移動させる第２方向に自由回転可能に固定されたローラであることを特徴とする付記Ｃ５４に記載の遊技機。
【０８５２】
付記Ｃ５４及び付記Ｃ５５に係る遊技機では、振分部として自由回転可能なローラなどの回転体が採用されており、この回転体によっても、回転体に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。
【０８５３】
［付記Ｄ１］
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）と、
前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が入球可能な第１入賞口（３１４）と、
前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第１入賞口（３１４）とは機能が異なる第２入賞口（３１３’）と、
前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１３’）とは機能が異なる第３入賞口（３１５）と、
遊技球が前記第２通路（３５２）を通過したことを検知する検知手段（３１８）と、
前記検知手段（３１８）によって遊技球が前記第２通路（３５２）を通過したことが検知されることを契機とし、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１３’）及び前記第３入賞口（３１５）のうちの一方の入賞口への入球が制限され、かつ他方の入賞口への入球が許容される第１位置から、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記一方の入賞口（３１３’）への入球が許容され、かつ前記他方の入賞口（３１５）への入球が制限される第２位置に動作する可動役物部材（３６）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【０８５４】
付記Ｄ１に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、第３入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第２通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない第１位置にある場合に第３入賞口への遊技球の入球が制限される一方で、可動役物部材が作動する第２位置にある場合に第３入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、振分装置と可動役物部材とが協働することで、第３入賞口への入球比率を可変化することができる。これにより、振分装置によって振り分けられる遊技球が機能の異なる３つの入賞口のいずれかに入球可能な遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を実現し、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【０８５５】
［付記Ｄ２］
前記可動役物部材（３６）は、第１の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第１の条件とは異なる第２の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。
【０８５６】
［付記Ｄ３］
遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、
前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技

球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第１遊技状態と、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第２遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、

前記第１の条件は、前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）であることであり、

前記第２の条件は、前記第２遊技状態（モードＥ）であることであることを特徴とする付記Ｄ２に記載の遊技機。

【０８５７】

付記Ｄ２及び付記Ｄ３に係る遊技機によれば、第１の条件を満たす場合と第２の条件を満たす場合とで、可動役物部材による第３入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態（有利な打ち出し位置）に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第１の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとして、右側領域に打ち出された遊技球が第３入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた第３入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【０８５８】

［付記Ｄ４］

前記第３入賞口（３１５）は、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第３入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間が、前記検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第３入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記Ｄ３に記載の遊技機。

【０８５９】

付記Ｄ４に係る遊技機によれば、検知手段によって検知される遊技球が第３入賞口に入球するまでに要する時間と、他の検知手段によって検知される遊技球が第３入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が第３入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が第３入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【０８６０】

［付記Ｄ５］

前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第３入賞口（３１５）に入球されることを許容し、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第３入賞口（３１５）に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記Ｄ３又は付記Ｄ４に記載の遊技機。

【０８６１】

付記Ｄ５に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第１遊技状態において右打ちを行った場合に第３入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【０８６２】

［付記Ｄ６］

前記第２遊技状態（モードＥ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第３入賞口（３１５）

に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記Ｄ３から付記Ｄ５のいずれかに記載の遊技機。

【０８６３】

付記Ｄ６に係る遊技機によれば、第２遊技状態において右打ちを行うことで第３入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。そのため、第２遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。

【０８６４】

［付記Ｄ８］

前記可動役物部材（３６）は、

前記第１位置（待機位置）において前記第２入賞口（３１３’）を前記開放状態とし、前記第２位置（作動位置）において前記第２入賞口（３１３’）を前記閉鎖状態とする開閉部（３６２）と、

前記開閉部（３６２）に連続し、前記第１位置（待機位置）において前記第２入賞口（３１３’）の右方の遊技球の前記開閉部（３６２）に向けた移動を制限し、前記第２位置（動作位置）において前記第２入賞口（３１３’）の右方の遊技球の前記開閉部（３６２）に向けた移動を許容するガイド部（３６３）と、

を有することを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ７のいずれかに記載の遊技機。

【０８６５】

［付記Ｄ９］

前記開閉部（３６２）は、

前記第１位置（待機位置）において、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１３’）への入球を許容し、前記第３入賞口（３１５）への入球を制限し、

前記第２位置（作動位置）において、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１３’）への入球を制限し、前記第３入賞口（３１５）への入球を許容し、

前記ガイド部は、

前記第１位置（待機位置）において、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（３６２）へ向けた移動を制限し、

前記第２位置（作動位置）において、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（３６２）へ向けた移動を許容することを特徴とする付記Ｄ８に記載の遊技機。

【０８６６】

付記Ｄ８及び付記Ｄ９に係る遊技機によれば、第２入賞口を開閉可能な開閉部と第２入賞口の右方の遊技球を開閉部に向けて移動させるガイド部と有する可動役物部材を設けるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって、複数の経路から遊技球を第２入賞口へ入賞させることができる。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【０８６７】

［付記Ｄ１０］

遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、

前記可動役物部材（３６）は、

前記検知手段（３１８）又は前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第１位置（待機位置）から前記第２位置（作動位置）に動作され、

前記第２位置にある場合に、前記第２通路（３５２）を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記第３入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ９のいずれかに記載の遊技機。

【０８６８】

付記Ｄ１０に係る遊技機によれば、振分装置の第２通路を通過する遊技球だけでなく、

遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第３入賞口に入球させることができる。そのため、１つの可動役物部材によって複数の経路から第３入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【０８６９】

［付記Ｄ１１］

前記可動役物部材（３６）の上方側に設けられ、前記第３入賞口（３１５）から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部（３９３，３９４）をさらに備えることを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ１０のいずれかに記載の遊技機。

【０８７０】

付記Ｄ１１に係る遊技機では、可動役物部材の上方側に第３入賞口から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部が設けられている。そのため、付記Ｄ１１に係る遊技機によれば、例えば可動役部材の作動時間が短く、遊技盤の左側領域に遊技機を打ち出すことが奨励される遊技状態において、可動役物部材における第３入賞口から離れた位置で遊技球を受け取ることができるため、遊技球が第３入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で第３入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０８７１】

［付記Ｄ１２］

前記退避誘導部（３９３，３９４）は、前記複数の釘を含み、

前記複数の釘は、前記第３入賞口（３１５）に遠い側の釘が前記第３入賞口（３１５）に近い側の釘に比べて下方に位置する傾斜状に配列されていることを特徴とする付記Ｄ１１に記載の遊技機。

【０８７２】

付記Ｄ１２に係る遊技機によれば、複数の釘を傾斜状に配列するという簡易な構成によって遊技球の移動方向の上流側に遊技球を誘導できる。また、遊技機では、一般に遊技盤に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に退避誘導部を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、可動役物部材が短時間作動する場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０８７３】

［付記Ｄ１３］

前記可動役物部材（３６）は、前記第２位置において前記第３入賞口（３１５）に向けて遊技球を移動させるものであり、当該可動役物部材（３６）での遊技球の移動を遅延させる遅延部（３６４）を有することを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ１２のいずれかに記載の遊技機。

【０８７４】

付記Ｄ１３に係る遊技機では、第３入賞口に遊技球を導く可動役物部材に遅延部が設けられている。そのため、例えば可動役部材の作動時間が短く、左打ちが奨励される遊技状態において遊技者が右打ちを行うなどして可動役物部材に遊技球が受け取られたとしても、遅延部によって遊技球が第３入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から第１位置に復帰するまでの短時間で第３入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０８７５】

［付記Ｄ１４］

前記遅延部（３６４，３６４Ａ～３６４Ｃ）は、前記可動役物部材（３６，３６Ａ～３６Ｃ）において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記Ｄ１３に記載の

遊技機。
【０８７６】
［付記Ｄ１５］
前記遅延部（３６４Ｄ～３６４Ｈ）は、前記可動役物部材（３６Ｄ～３６Ｈ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる１以上の線状凸部（３６４Ｄ～３６４Ｇ）又は線状凹部（３６４Ｈ）であることを特徴とする付記Ｄ１３又は付記Ｄ１４に記載の遊技機。
【０８７７】
［付記Ｄ１６］
前記遅延部（３６４Ｉ～３６４Ｐ）は、離散的に配置された複数の凸部（３６４Ｉ～３６４Ｎ）又は複数の凹部（３６４Ｏ，３６４Ｐ）であることを特徴とする付記Ｄ１３から付記Ｄ１５のいずれかに記載の遊技機。
【０８７８】
［付記Ｄ１７］
複数の凸部（３６４Ｉ～３６４Ｎ）又は複数の凹部（３６４Ｏ，３６４Ｐ）は、格子状に配置されていることを特徴とする付記Ｄ１６に記載の遊技機。
【０８７９】
付記Ｄ１４から付記Ｄ１７に係る遊技機によれば、簡易な構成の遅延部よって可動役物部材での遊技球の移動を遅延させることができる。例えば、可動役物部材を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を可動役物部材に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。
【０８８０】
［付記Ｄ１８］
前記遅延部（３６４Ｑ）は、前記可動役物部材（３６Ｑ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる回転軸を有する１以上のローラ（３６４Ｑ）であることを特徴とする付記Ｄ１３から付記Ｄ１７のいずれかに記載の遊技機。
【０８８１】
［付記Ｄ１９］
前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球の移動方向とは反対方向である逆方向に回転駆動されることを特徴とする付記Ｄ１８に記載の遊技機。
【０８８２】
［付記Ｄ２０］
前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球に磁力又は電磁力を作用させることを特徴とする付記Ｄ１８又は付記Ｄ１９に記載の遊技機。
【０８８３】
付記Ｄ１８から付記Ｄ２０に係る遊技機によれば、可動役物部材がローラを備えたものとされるため、遊技機の意匠性が向上するばかりか、可動役物部材を移動する遊技球の挙動に着目させやすくなるため、遊技の興趣が向上する。
【０８８４】
［付記Ｄ２１］
複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、
前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第３入賞口（３１５）への入球比率の期待値が異なる第３遊技状態（モードＡ）、第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）を含むことを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。
【０８８５】
付記Ｄ２１に係る遊技機では、第３入賞口に対する入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する。そのため、付記Ｄ２１に係る遊技機によれば、第３入賞口への入球比率の期待値が異なる３つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。

【０８８６】
［付記Ｄ２２］
前記第３遊技状態は、
前記左側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１３’）に入球され易く、前記第３入賞口（３１５）に入球され難く、
前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）、前記第２入賞口（３１３’）及び前記第３入賞口（３１５）のいずれにも入球し難く、
前記第４遊技状態は、
前記左側領域に打ち出された遊技球が、右側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第１入賞口（３１４）、前記第２入賞口（３１３’）及び前記第３入賞口（３１５）のいずれにも入球され易く、
前記第５遊技状態は、
前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１３’）に入球され難く、前記左側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第３入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｄ２１に記載の遊技機。
【０８８７】
付記Ｄ２２に係る遊技機では、第３から第５遊技状態のそれぞれで、遊技盤に対する遊技球の打ち出し領域によって第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口への入球し易さが異なる。これにより、第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。
【０８８８】
［付記Ｄ２３］
遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、
前記可動役物部材（３６）は、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機とし、前記第１位置から前記第２位置に動作し、
前記第３遊技状態及び前記第４遊技状態は、前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利であり、
前記第５遊技状態は、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記右側領域に打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記左側領域に打ち出す場合に比べて遊技者に有利であることを特徴とする付記Ｄ２２に記載の遊技機。
【０８８９】
付記Ｄ２３に係る遊技機では、検知手段又は他の検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として可動役物部材が作動することで第３入賞口への遊技球の入球を可能にする。そして、可動役物部材の作動の有無を利用して、第３から第５遊技状態のそれぞれが遊技者に有利な打ち出し領域を有するものとされている。即ち、可動役物部材を利用した簡易な方法により、第３入賞口への入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を実現できる。
【０８９０】
［付記Ｄ２４］
前記第１入賞口（３１４Ｌ）及び前記第２始動口（３１４Ｒ）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第１特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、
前記第３入賞口（３１５）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第２特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、

前記特別遊技は、第１特別遊技と、前記第１特別遊技よりも遊技者に有利な第２特別遊技とを含み、
前記第２特別判定は、前記第１特別判定に比べ、前記第２特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記Ｄ２３に記載の遊技機。
【０８９１】
付記Ｄ２４に係る遊技機では、第１始動口に対する遊技機の入球と第３始動口に対する遊技球の入球とで、遊技者に有利な第２特別遊技に移行される期待度（機能）が異なる。そのため、第１入賞口と第３始動口との入球比率の期待値が異ならせることで、第２特別遊技に移行される期待度が異なる３つの遊技状態を実現できる。これにより、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。
【０８９２】
［付記Ｄ２５］
前記第２始動口（３１３’）は、一般入賞口であることを特徴とする付記Ｄ２４に記載の遊技機。
【０８９３】
付記Ｄ２５に係る遊技機では、第２始動口が一般入賞口であることで、第３から第５遊技状態において、特別判定（第１特別判定及び第２特別判定）を受けることができる頻度が異なる。これにより、遊技状態に応じた頻度で特別判定を受けることができるため、遊技が多様になることで、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。
【０８９４】
［付記Ｄ２６］
前記第３遊技状態は、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、第２始動口（３１３’）及び前記第３入賞口（３１５）に入球され難く、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第３入賞口（３１５）に入球され難く、前記第２入賞口（３１３’）に入球され易く、
前記第４遊技状態は、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、前記第２入賞口（３１３’）及び前記第３入賞口（３１５）に入球され難く、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１３’）に入球され難く、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第３入賞口（３１５）に入球され易く、
前記第５遊技状態は、
前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１３’）に入球され難く、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第３入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｄ２５に記載の遊技機。
【０８９５】
［付記Ｄ２７］
前記第３遊技状態及の前記第４遊技状態は、前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４）、第２入賞口（３１３’）及び前記第３入賞口（３１５）のいずれにも入球され難いことを特徴とする付記Ｄ２６に記載の遊技機。
【０８９６】
［付記Ｄ２８］
前記第５遊技状態は、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）

に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、前記第２入賞口（３１３’）及び前記第３入賞口（３１５）に入球され難く、
　前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１３’）に入賞され難く、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第３入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｄ２６又は付記Ｄ２７に記載の遊技機。
【０８９７】
　付記Ｄ２６から付記Ｄ２８に係る遊技機では、可動役物部材と共に振分装置を採用することで第３入賞口との入球比率の期待値が異なる３つの遊技状態が実現される。そのため、左側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用して遊技を進行する第３遊技状態及び第４遊技状態と、右側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用することなく遊技を進行する第５遊技状態とを実現できる。これにより、遊技に幅を持たせることができ、同時に遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。
【０８９８】
［付記Ｄ２９］
　前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記第１特別判定及び前記第２特別判定において、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ｄ２４から付記Ｄ２８のいずれかに記載に遊技機。
【０８９９】
［付記Ｄ３０］
　前記第１入賞口（３１４）及び前記第２始動口（３１３’）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果を、第１特別図柄により表示する第１特別図柄遊技を実行する第１特別図柄表示部（３７１）と、
　前記第３入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果を、第２特別図柄により表示する第２特別図柄遊技を実行する第２特別図柄表示部（３７２）と、
をさらに備え、
　前記遊技状態移行手段（４１）は、
　前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定に基づく前記第１特別図柄遊技の終了後に前記特別遊技状態に移行させ、
　前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１３’）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）に移行させ、
　前記第３入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に移行させることを特徴とする付記Ｄ２９に記載の遊技機。
【０９００】
　付記Ｄ２９及び付記Ｄ３０に係る遊技機によれば、例えば、多量の遊技価値が付与される特別遊技状態に移行するまでに障壁のある遊技性、実質的に確変継続率を複数持った遊技性といった多様な遊技性を有する遊技機の提供が可能になる。
【０９０１】
［付記Ｄ３１］
　前記振分部（３８）は、前記導入口（３５０）から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ３０のいずれかに記載の遊技機。
【０９０２】

付記Ｄ３１に係る遊技機では、振分装置の振分部が導入口から導入された遊技球が干渉する位置に固定されている。そのため、遊技者は振分部による第１通路と第２通路との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出し位置を調整して試行錯誤することで、第２通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を見つけ出すことも可能になるため、第２通路に遊技球が振り分られやすい遊技球の打ち出し位置を模索する楽しみ、あるいは遊技ホールの島設備に同種の遊技機が複数設置されている場合に、それらの遊技機から第２通路に遊技球が振り分られやすい遊技機を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【０９０３】

［付記Ｄ３２］

前記振分部（３８Ｄ，３８Ｆ）は、不動かつ回転不能な固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）有することを特徴とする付記Ｄ３１に記載の遊技機。

【０９０４】

付記Ｄ３２に係る遊技機では、固定部に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９０５】

［付記Ｄ３３］

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、一端部が固定され、前記一端部以外の部分の少なくとも一部が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ｄ３２に記載の遊技機。

【０９０６】

［付記Ｄ３４］

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、前記一端部と前記一端部以外の部分との境界部分が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ｄ３３に記載の遊技機。

【０９０７】

［付記Ｄ３５］

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、釘であることを特徴とする付記Ｄ３２から付記Ｄ３４のいずれかに記載の遊技機。

【０９０８】

付記Ｄ３３から付記Ｄ３５に係る遊技機では、振分部の固定部の少なくとも一部が塑性変化可能であるため、固定部の位置が初期設定値からズレて来た場合に固定部を初期位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【０９０９】

［付記Ｄ３６］

前記振分部（３８Ｆ）は、複数本の釘を有し、

前記複数本の釘は、正面視において、１本の釘を頂部とし、この１本の釘を通る鉛直線を対称軸する左右対称に配置されていることを特徴とする付記Ｄ３２から付記Ｄ３５のいずれかに記載の遊技機。

【０９１０】

付記Ｄ３６に係る遊技機では、頂部の釘を調整することで、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【０９１１】

［付記Ｄ３７］

前記振分部（３８Ｅ）は、前記固定部（３８１Ｄ）により回転可能に固定された回転体（３８２Ｄ）を有し、

前記回転体（３８２Ｄ）は、前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移動させる第２方向に回転可能であることを特徴とする付記Ｄ３２から付記Ｄ３６のいず

れかに記載の遊技機。
【０９１２】
付記Ｄ３７に係る遊技機では、回転体の回転方法を選択することで、第１通路及び第２通路への遊技球の振り分けパターンを種々のパターンから選択して設計することが可能になり、第１通路と第２通路との振分割合を調整することも可能になる。
【０９１３】
［付記Ｄ３８］
前記回転体（３８２Ｄ）は、前記第１方向及び前記第２方向に自由回転可能であることを特徴とする付記Ｄ３７に記載の遊技機。
【０９１４】
［付記Ｄ３９］
前記振分部（３８Ｃ）は、前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移動させる第２方向に自由回転可能に固定されたローラであることを特徴とする付記Ｄ３８に記載の遊技機。
【０９１５】
付記Ｄ３８及び付記Ｄ３９に係る遊技機では、振分部として自由回転可能なローラなどの回転体が採用されており、この回転体によっても、回転体に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。
【０９１６】
［付記Ｅ１］
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）と、
第１入賞口（３１４）、及び前記第１入賞口（３１４）とは機能が異なる第２入賞口（３１５）を含む複数の入賞口と、
前記複数の入賞口に入球しなかった遊技球を排出する排出口（３１７）と、
遊技球が前記第２通路（３５２）を通過したことを検知する検知手段（３１８）と、
前記検知手段（３１８）によって遊技球が前記第２通路（３５２）を通過したことが検知されることを契機とし、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球が制限される第１位置（待機位置）から、前記第２入賞口（３１４）への遊技球の入球が許容される第２位置（作動位置）に動作可能な可動役物部材（３６）と、
を備え、
前記第１入賞口（３１４）は、前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が入球可能であり、
前記第２通路（３５２）を通過した遊技球は、
前記可動役物部材（３６）が前記第１位置（待機位置）にある場合に前記第２入賞口（３１５）への入球が制限され、かつ前記排出口（３１７）から排出され、
前記可動役物部材（３６）が前記第２位置（作動位置）にある場合に前記第２入賞口（３１５）への入球が許容されることを特徴とする遊技機。
【０９１７】
付記Ｅ１に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第２通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない第１位置にある場合に第２入賞口への遊技球の入球が制限される一方で、可動役物部材が作動する第２位置にある場合に第２入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、振分装置と可動役物部材とが協働することで、第２入賞口への入球比率を可変化することができる。これによ

り、第２通路に振り分けられた遊技球が排出口に排出され得る遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を実現し、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０９１８】

［付記Ｅ２］

前記可動役物部材（３６）は、第１の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第１の条件とは異なる第２の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。

【０９１９】

［付記Ｅ３］

遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、

前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第１遊技状態と、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第２遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、

前記第１の条件は、前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）であることであり、

前記第２の条件は、前記第２遊技状態（モードＥ）であることであることを特徴とする付記Ｅ２に記載の遊技機。

【０９２０】

付記Ｅ２及び付記Ｅ３に係る遊技機によれば、第１の条件を満たす場合と第２の条件を満たす場合とで、可動役物部材による第３入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態（有利な打ち出し位置）に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第１の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとして、右側領域に打ち出された遊技球が第３入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた第３入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【０９２１】

［付記Ｅ４］

前記第２入賞口（３１５）は、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間が、前記検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記Ｅ３に記載の遊技機。

【０９２２】

付記Ｅ４に係る遊技機によれば、検知手段によって検知される遊技球が第２入賞口に入球するまでに要する時間と、他の検知手段によって検知される遊技球が第２入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が第２入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が第２入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【０９２３】

［付記Ｅ５］

前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３

１５）に入球されることを許容し、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記Ｅ３又は付記Ｅ４に記載の遊技機。

【０９２４】

付記Ｅ５に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第１遊技状態において右打ちを行った場合に第２入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【０９２５】

［付記Ｅ６］

前記第２遊技状態（モードＥ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記Ｅ３から付記Ｅ５のいずれかに記載の遊技機。

【０９２６】

付記Ｅ６に係る遊技機によれば、第２遊技状態において右打ちを行うことで第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。そのため、第２遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。

【０９２７】

［付記Ｅ７］

遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、

前記可動役物部材（３６）は、

前記検知手段（３１８）又は前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第１位置（待機位置）から前記第２位置（作動位置）に動作され、

前記第２位置にある場合に、前記第２通路（３５２）を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記第３入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ６のいずれかに記載の遊技機。

【０９２８】

付記Ｅ７に係る遊技機によれば、振分装置の第２通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第３入賞口に入球させることができる。そのため、１つの可動役物部材によって複数の経路から第３入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【０９２９】

［付記Ｅ８］

前記可動役物部材（３６）の上方側に設けられ、前記第２入賞口（３１５）から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部（３９３，３９４）をさらに備えることを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ７のいずれかに記載の遊技機。

【０９３０】

付記Ｅ８に係る遊技機では、可動役物部材の上方側に第２入賞口から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部が設けられている。そのため、付記Ｅ８に係る遊技機によれば、例えば可動役部材の作動時間が短く、遊技盤の左側領域に遊技機を打ち出すことが奨励される遊技状態において、可動役物部材における第２入賞口から離れた位置で遊技球を受け取ることができるため、遊技球が第２入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で第２入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０９３１】
［付記Ｅ９］
前記退避誘導部（３９３，３９４）は、前記複数の釘を含み、
前記複数の釘は、前記第２入賞口（３１５）に遠い側の釘が前記第２入賞口（３１５）に近い側の釘に比べて下方に位置する傾斜状に配列されていることを特徴とする付記Ｅ８に記載の遊技機。
【０９３２】
付記Ｅ９に係る遊技機によれば、複数の釘を傾斜状に配列するという簡易な構成によって遊技球の移動方向の上流側に遊技球を誘導できる。また、遊技機では、一般に遊技盤に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に退避誘導部を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、可動役物部材が短時間作動する場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。
【０９３３】
［付記Ｅ１０］
前記可動役物部材（３６）は、前記第２位置において前記第２入賞口（３１５）に向けて遊技球を移動させるものであり、当該可動役物部材（３６）での遊技球の移動を遅延させる遅延部（３６４）を有することを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ９のいずれかに記載の遊技機。
【０９３４】
付記Ｅ１０に係る遊技機では、第２入賞口に遊技球を導く可動役物部材に遅延部が設けられている。そのため、例えば可動役部材の作動時間が短く、左打ちが奨励される遊技状態において遊技者が右打ちを行うなどして可動役物部材に遊技球が受け取られたとしても、遅延部によって遊技球が第２入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から第１位置に復帰するまでの短時間で第２入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。
【０９３５】
［付記Ｅ１１］
前記遅延部（３６４，３６４Ａ～３６４Ｃ）は、前記可動役物部材（３６，３６Ａ～３６Ｃ）において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記Ｅ１０に記載の遊技機。
【０９３６】
［付記Ｅ１２］
前記遅延部（３６４Ｄ～３６４Ｈ）は、前記可動役物部材（３６Ｄ～３６Ｈ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる１以上の線状凸部（３６４Ｄ～３６４Ｇ）又は線状凹部（３６４Ｈ）であることを特徴とする付記Ｅ１０又は付記Ｅ１１に記載の遊技機。
【０９３７】
［付記Ｅ１３］
前記遅延部（３６４Ｉ～３６４Ｐ）は、離散的に配置された複数の凸部（３６４Ｉ～３６４Ｎ）又は複数の凹部（３６４Ｏ，３６４Ｐ）であることを特徴とする付記Ｅ１０から付記Ｅ１２のいずれかに記載の遊技機。
【０９３８】
［付記Ｅ１４］
複数の凸部（３６４Ｉ～３６４Ｎ）又は複数の凹部（３６４Ｏ，３６４Ｐ）は、格子状に配置されていることを特徴とする付記Ｅ１３に記載の遊技機。
【０９３９】
付記Ｅ１１から付記Ｅ１４に係る遊技機によれば、簡易な構成の遅延部よって可動役物部材での遊技球の移動を遅延させることができる。例えば、可動役物部材を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を可動役物部材に一体的に造り込むことができ

る。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。

【０９４０】

［付記Ｅ１５］

前記遅延部（３６４Ｑ）は、前記可動役物部材（３６Ｑ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる回転軸を有する１以上のローラ（３６４Ｑ）であることを特徴とする付記Ｅ１０から付記Ｅ１４のいずれかに記載の遊技機。

【０９４１】

［付記Ｅ１６］

前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球の移動方向とは反対方向である逆方向に回転駆動されることを特徴とする付記Ｅ１５に記載の遊技機。

【０９４２】

［付記Ｅ１７］

前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球に磁力又は電磁力を作用させることを特徴とする付記Ｅ１５又は付記Ｅ１６に記載の遊技機。

【０９４３】

付記Ｅ１５から付記Ｅ１７に係る遊技機によれば、可動役物部材がローラを備えたものとされるため、遊技機の意匠性が向上するばかりか、可動役物部材を移動する遊技球の挙動に着目させやすくなるため、遊技の興趣が向上する。

【０９４４】

［付記Ｅ１８］

複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第２入賞口（３１５）への入球比率の期待値が異なる第３遊技状態（モードＡ）、第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）を含むことを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。

【０９４５】

付記Ｅ１８に係る遊技機では、第２入賞口に対する入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する。そのため、付記Ｅ１８に係る遊技機によれば、第２入賞口への入球比率の期待値が異なる３つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。

【０９４６】

［付記Ｅ１９］

前記第３遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）のいずれにも入球し難く、

前記第４遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、右側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）のいずれにも入球され易く、

前記第５遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され難く、前記左側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｅ１８に記載の遊技機。

【０９４７】

付記Ｅ１９に係る遊技機では、第３から第５遊技状態のそれぞれで、遊技盤に対する遊技球の打ち出し領域によって第１入賞口と第２入賞口への入球し易さが異なる。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０９４８】
［付記Ｅ２０］
遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、
前記可動役物部材（３６）は、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機とし、前記第１位置から前記第２位置に動作し、
前記第３遊技状態及び前記第４遊技状態は、前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利であり、
前記第５遊技状態は、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記右側領域に打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記左側領域に打ち出す場合に比べて遊技者に有利であることを特徴とする付記Ｅ１９に記載の遊技機。
【０９４９】
付記Ｅ２０に係る遊技機では、検知手段又は他の検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として可動役物部材が作動することで第２入賞口への遊技球の入球を可能にする。そして、可動役物部材の作動の有無を利用して、第３から第５遊技状態のそれぞれが遊技者に有利な打ち出し領域を有するものとされている。即ち、可動役物部材を利用した簡易な方法により、第２入賞口への入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を実現できる。
【０９５０】
［付記Ｅ２１］
前記第１入賞口（３１４）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第１特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、
前記第２入賞口（３１５）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第２特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、
前記特別遊技は、第１特別遊技と、前記第１特別遊技よりも遊技者に有利な第２特別遊技とを含み、
前記第２特別判定は、前記第１特別判定に比べ、前記第２特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記Ｅ２０に記載の遊技機。
【０９５１】
付記Ｅ２１に係る遊技機では、第１始動口に対する遊技機の入球と第２始動口に対する遊技球の入球とで、遊技者に有利な第２特別遊技に移行される期待度（機能）が異なる。そのため、第１入賞口と第２始動口との入球比率の期待値が異ならせることで、第２特別遊技に移行される期待度が異なる３つの遊技状態を実現できる。これにより、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。また、付記Ｅ２１に係る遊技機では、複数の入賞口のいずれにも入賞しなかった遊技球が排出口から排出されるため、第３から第５遊技状態において、特別判定（第１特別判定及び第２特別判定）を受けることができる頻度が異なる。これにより、遊技状態に応じた頻度で特別判定を受けることができるため、遊技が多様になることで、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。
【０９５２】
［付記Ｅ２２］
前記第３遊技状態は、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され難く、前記第２入賞口（３１５）に入球され易く、
前記第４遊技状態は、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され難く、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易く、
前記第５遊技状態は、
前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４）に入球され難く、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｅ２１に記載の遊技機。

【０９５３】

［付記Ｅ２３］

前記第３遊技状態及の前記第４遊技状態は、前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４）、及び前記第２入賞口（３１５）のいずれにも入球され難いことを特徴とする付記Ｅ２２に記載の遊技機。

【０９５４】

［付記Ｅ２４］

前記第５遊技状態は、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入賞され難く、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｅ２２又は付記Ｅ２３に記載の遊技機。

【０９５５】

付記Ｅ２２から付記Ｅ２４に係る遊技機では、可動役物部材と共に振分装置を採用することで第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる３つの遊技状態が実現される。そのため、左側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用して遊技を進行する第３遊技状態及び第４遊技状態と、右側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用することなく遊技を進行する第５遊技状態とを実現できる。これにより、遊技に幅を持たせることができ、同時に遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

【０９５６】

［付記Ｅ２５］

前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記第１特別判定及び前記第２特別判定において、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ｅ２０から付記Ｅ２４のいずれかに記載に遊技機。

【０９５７】

［付記Ｅ２６］

前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果を、第１特別図柄により表示する第１特別図柄遊技を実行する第１特別図柄表示部（３７１）と、

前記第３入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果を、第２特別図柄により表示する第２特別図柄遊技を実行する第２特別図柄表示部（３７２）と、
をさらに備え、
前記遊技状態移行手段（４１）は、
前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定に基づく前記第１特別図柄遊技の終了後に前記特別遊技状態に移行させ、
前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ’）に移行させ、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に移行させることを特徴とする付記Ｅ２５に記載の遊技機。

【０９５８】

付記Ｅ２５及び付記Ｅ２６に係る遊技機によれば、例えば、多量の遊技価値が付与される特別遊技状態に移行するまでに障壁のある遊技性、実質的に確変継続率を複数持った遊技性といった多様な遊技性を有する遊技機の提供が可能になる。

【０９５９】

［付記Ｅ２７］

前記振分部（３８）は、前記導入口（３５０）から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする付記Ｅ１から付記Ｅ２６のいずれかに記載の遊技機。

【０９６０】

付記Ｅ２７に係る遊技機では、振分装置の振分部が導入口から導入された遊技球が干渉する位置に固定されている。そのため、遊技者は振分部による第１通路と第２通路との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出し位置を調整して試行錯誤することで、第２通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を見つけ出すことも可能になるため、第２通路に遊技球が振り分られやすい遊技球の打ち出し位置を模索する楽しみ、あるいは遊技ホールの島設備に同種の遊技機が複数設置されている場合に、それらの遊技機から第２通路に遊技球が振り分られやすい遊技機を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【０９６１】

［付記Ｅ２８］

前記振分部（３８Ｄ，３８Ｆ）は、不動かつ回転不能な固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）有することを特徴とする付記Ｅ２７に記載の遊技機。

【０９６２】

付記Ｅ２８に係る遊技機では、固定部に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０９６３】

［付記Ｅ２９］

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、一端部が固定され、前記一端部以外の部分の少なくとも一部が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ｅ２８に記載の遊技機。

【０９６４】

［付記Ｅ３０］

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、前記一端部と前記一端部以外の部分との境界部分が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ｅ２９に記載の遊技機。

【０９６５】

［付記Ｅ３１］
前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、釘であることを特徴とする付記Ｅ２８から付記Ｅ３０のいずれかに記載の遊技機。
【０９６６】
付記Ｅ２９から付記Ｅ３１に係る遊技機では、振分部の固定部の少なくとも一部が塑性変化可能であるため、固定部の位置が初期設定値からズレて来た場合に固定部を初期位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。
【０９６７】
［付記Ｅ３２］
前記振分部（３８Ｆ）は、複数本の釘を有し、
前記複数本の釘は、正面視において、１本の釘を頂部とし、この１本の釘を通る鉛直線を対称軸する左右対称に配置されていることを特徴とする付記Ｅ２９から付記Ｅ３１のいずれかに記載の遊技機。
【０９６８】
付記Ｅ３２に係る遊技機では、頂部の釘を調整することで、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。
【０９６９】
［付記Ｅ３３］
前記振分部（３８Ｅ）は、前記固定部（３８１Ｄ）により回転可能に固定された回転体（３８２Ｄ）を有し、
前記回転体（３８２Ｄ）は前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移動させる第２方向に回転可能であることを特徴とする付記Ｅ２８から付記Ｅ３２のいずれかに記載の遊技機。
【０９７０】
付記Ｅ３３に係る遊技機では、回転体の回転方法を選択することで、第１通路及び第２通路への遊技球の振り分けパターンを種々のパターンから選択して設計することが可能になり、第１通路と第２通路との振分割合を調整することも可能になる。
【０９７１】
［付記Ｅ３４］
前記回転体（３８２Ｄ）は、前記第１方向及び前記第２方向に自由回転可能であることを特徴とする付記Ｅ３３に記載の遊技機。
【０９７２】
［付記Ｅ３５］
前記振分部（３８Ｃ）は、前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移動させる第２方向に自由回転可能に固定されたローラであることを特徴とする付記Ｅ３４に記載の遊技機。
【０９７３】
付記Ｅ３４及び付記Ｅ３５に係る遊技機では、振分部として自由回転可能なローラなどの回転体が採用されており、この回転体によっても、回転体に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。
【０９７４】
［付記Ｆ１］
遊技球の入球が可能な第１入賞口（３１４）と、
遊技球の入球が可能であり、前記第１入賞口（３１４）とは機能が異なる第２入賞口（３１５）と、

複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）と、
を備え、
前記遊技状態移行手段（４１）は第１遊技状態（モードＡ）、第２遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び第３遊技状態（モードＥ、モードＥ’）を含み、
前記第１遊技状態（モードＡ）、前記第２遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、互いに前記第１入賞口（３１４）と前記第２入賞口（３１５）との入球比率の期待値が異なることを特徴とする遊技機。
【０９７５】
付記Ｆ１に係る遊技機では、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有する。そのため、付記Ｆ１に係る遊技機によれば、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる３つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。
【０９７６】
［付記Ｆ２］
前記第１遊技状態は、
前記左側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易い一方で前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、
前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）のいずれにも入球し難く、
前記第２遊技状態は、
前記左側領域に打ち出された遊技球が、右側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第１入賞口（３５１）及び前記第２入賞口（３１５）に入球され易く、
前記第３遊技状態は、
前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され難い一方で、前記左側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｆ１に記載の遊技機。
【０９７７】
付記Ｆ２に係る遊技機では、第１から第３遊技状態のそれぞれで、遊技盤に対する遊技球の打ち出し領域によって第１入賞口及び第２入賞口への入球し易さが異なる。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。
【０９７８】
［付記Ｆ３］
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、遊技盤（３１）の左側領域に打ち出されて前記導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）と、
前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことを検知する第１検知手段（３１８）と、
遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する第２検知手段（３１９）と、
前記第１検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことが検知されること、又は前記第２検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機とし、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球が制限される第１位置（待機位置）から、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球が許容される第２位置（作動位置）に動作可能な可動役物部材（３６）と、
をさらに備え、
前記第１遊技状態及び前記第２遊技状態は、前記第１検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記第２検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合

に比べて遊技者に有利であり、
　前記第３遊技状態は、前記第２検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記右側領域に打ち出すほうが前記第１検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記左側領域に打ち出す場合に比べて遊技者に有利であることを特徴とする付記Ｆ２に記載の遊技機。
【０９７９】
　付記Ｆ３に係る遊技機では、第１検知手段又は第２検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として可動役物部材が作動することで第２入賞口への遊技球の入球を可能にする。そして、可動役物部材の作動の有無を利用して、第１から第３遊技状態のそれぞれが遊技者に有利な打ち出し領域を有するものとされている。即ち、可動役物部材を利用した簡易な方法により、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を実現できる。
【０９８０】
［付記Ｆ４］
　前記第１入賞口（３１４）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第１特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、
　前記第２入賞口（３１５）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第２特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、
　前記特別遊技は、第１特別遊技と、前記第１特別遊技よりも遊技者に有利な第２特別遊技とを含み、
　前記第２特別判定は、前記第１特別判定に比べ、前記第２特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記Ｆ３に記載の遊技機。
【０９８１】
　付記Ｆ４に係る遊技機では、第１始動口に対する遊技機の入球と第２始動口に対する遊技球の入球とで、遊技者に有利な第２特別遊技に移行される期待度（機能）が異なる。そのため、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異ならせることで、第２特別遊技に移行される期待度が異なる３つの遊技状態を実現できる。これにより、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。
【０９８２】
［付記Ｆ５］
　前記第１遊技状態は、
　　前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易い一方で前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、
　　前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）のいずれにも入球され難く、
　前記第２遊技状態は、
　　前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３５１）に入球され易い一方で前記第２入賞口（３５２）に入球され難く、
　　前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３５１）に入球され難い一方で、前記第１検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易く、
　前記第３遊技状態は、
　　前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４）に入球され難い一方で、前記第２検知手段（３１９）によって前記右側特定領域を遊技球が通過することが検

知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｆ４に記載の遊技機。
【０９８３】
［付記Ｆ６］
前記第１遊技状態及の前記第２遊技状態は、前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）のいずれにも入球され難いことを特徴とする付記Ｆ５に記載の遊技機。
【０９８４】
［付記Ｆ７］
前記第３遊技状態は、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易い一方で前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、
前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入賞され難い一方で、前記第１検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３５２）に入球され易いことを特徴とする付記Ｆ５又は付記Ｆ６に記載の遊技機。
【０９８５】
付記Ｆ５から付記Ｆ７に係る遊技機では、可動役物部材と共に振分装置を採用することで第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる３つの遊技状態が実現される。そのため、左側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用して遊技を進行する第１遊技状態及び第２遊技状態と、右側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用することなく遊技を進行する第３遊技状態とを実現できる。これにより、遊技に幅を持たせることができ、同時に遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。
【０９８６】
［付記Ｆ８］
前記第２遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第１遊技状態（モードＡ）に比べて、前記第１特別判定及び前記第２特別判定において、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ｆ４から付記Ｆ７のいずれかに記載に遊技機。
【０９８７】
［付記Ｆ９］
前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果を、第１特別図柄により表示する第１特別図柄遊技を実行する第１特別図柄表示部（３７１）と、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果を、第２特別図柄により表示する第２特別図柄遊技を実行する第２特別図柄表示部（３７２）と、
をさらに備え、
前記遊技状態移行手段（４１）は、
前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定に基づく前記第１特別図柄遊技の終了後に前記特別遊技状態に移行させ、
前記第１入賞口（３１４Ｌ，３１４Ｒ）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第２遊技状態（モードＣ、モードＣ’）に移行させ、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に移行させることを特徴とする付

記Ｆ８に記載の遊技機。
【０９８８】
付記Ｆ８及び付記Ｆ９に係る遊技機によれば、例えば、多量の遊技価値が付与される特別遊技状態に移行するまでに障壁のある遊技性、実質的に確変継続率を複数持った遊技性といった多様な遊技性を有する遊技機の提供が可能になる。
【０９８９】
［付記Ｆ１０］
前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果として、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に移行される第１判定結果（確変大当たり）と、
当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ’）以外の遊技状態に移行される第２判定結果（通常大当たり）と、
を含むことを特徴とする付記Ｆ９に記載の遊技機。
【０９９０】
［付記Ｆ１１］
前記遊技状態移行手段（４１）は、
前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記第２判定結果である場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に、前記第２遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ’）に比べて、前記第１特別判定又は前記第２特別判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が低い第４遊技状態（モードＢ、モードＤ）に移行させ、
前記第４遊技状態（モードＢ、モードＤ）において前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第１遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｆ１０に記載の遊技機。
【０９９１】
付記Ｆ１０及び付記Ｆ１１に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果として、特別遊技の終了後に第３遊技状態に移行される第１判定結果と、特別遊技の終了後に第３遊技状態以外の遊技状態に移行される第２判定結果とを含む。また、第２遊技状態及び第３遊技状態は、第１遊技状態に比べて、第１特別判定又は第２特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高い。そして、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有すると共に、第１入賞口への遊技球の入球を契機とする第１特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第２遊技状態に移行され、第２入賞口への遊技球の入球を契機とする第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第３遊技状態に移行される。即ち、第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるループ確変機を含めた確変機に適用できる。そして、付記Ｆ１０及び付記Ｆ１１に係る遊技機によれば、最も遊技者に有利な第３遊技状態には第２遊技状態を経て段階的に移行する。即ち、最も遊技者に有利な第３遊技状態に移行させるためには、まず第２遊技状態に移行させ、第２遊技状態において特別遊技判定において第２入賞口に遊技球を入球させて第２特別判定での結果として第１判定結果となる必要がある。従って、段階的に遊技者に有利な遊技状態に移行させる遊技性の遊技機を提供できる。
【０９９２】
［付記Ｆ１２］
前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記第２判定結果である場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｆ９に記載の遊技機。
【０９９３】
付記Ｆ１２に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果が第２判定結果で

ある場合に特別遊技の終了後に第１遊技状態に移行するため、第２遊技状態及び第３遊技状態の滞在割合が低くなる。一方、第２遊技状態及び第３遊技状態は、可動役物部材によるサポートによって第２入賞口への遊技球の入球が期待できるだけでなく、第１特別判定又は第２特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高いモードである。そのため、第２遊技状態及び第３遊技状態の滞在割合が低くなることで、第１遊技状態に転落し易い遊技性を有する反面、遊技状態の移行に対するメリハリがあり、遊技者が得られる遊技価値についてもメリハリのある遊技機を提供できる。

【０９９４】

［付記Ｆ１３］

前記第１遊技状態（モードＡ）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定に基づく前記特別遊技状態への移行を初回として前記特別遊技状態に移行される移行上限数を設定する移行回数設定手段と、

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記移行回数設定手段（４１）により設定された前記移行上限数の前記特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｆ９に記載の遊技機。

【０９９５】

付記Ｆ１３に係る遊技機では、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有すると共に、移行上限数まで、初当たりからの特別遊技状態への移行が継続する。即ち、第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるリミット機に適用できる。そして、第１入賞口への遊技球の入球を契機とする第１特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第２遊技状態に移行され、第２入賞口への遊技球の入球を契機とする第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第３遊技状態に移行される。即ち、第１入賞口への入球を契機とするか、第２入賞口への入球を契機とするかによって特別遊技後の遊技状態の移行先が異なる。従って、初当たり後の残りの特別遊技状態への移行機会において、最も遊技者に有利な第３遊技状態に如何に多くの特別遊技状態への移行機会を残したままで移行させるかという遊技性を有する遊技機を提供できる。

【０９９６】

［付記Ｆ１４］

前記遊技状態移行手段は（４１）、前記第２遊技状態（モードＣ’）又は前記第３遊技状態（モードＥ’）において前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第１遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｆ９に記載の遊技機。

【０９９７】

［付記Ｆ１５］

前記特別遊技において開放される特別入球部（８２４）を有する特別可変入球装置（８２）をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第１遊技状態（モードＡ）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第２遊技状態（モードＣ’）に移行させ、

前記第２遊技状態（モードＣ’）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部（８２４）に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第３遊技状態（モードＥ’）に移行させることを特徴とする付記Ｆ１４に記載の遊技機。

【０９９８】

付記Ｆ１４及び付記Ｆ１５に係る遊技機では、第２遊技状態又は第３遊技状態において第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、第１遊技状態に移行される。即ち、第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるＶ－ＳＴ機を含めたＳＴ機に適用できる。また、付記Ｆ１４及び付記Ｆ１５に係る遊技機では、遊技者に最も有利な第３遊技状態に移行させるためには第２遊技状態を経由する必要がある。即ち、第３遊技状態に移行させるためには、まず第２遊技状態に移行させた後に、第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに第２特別図柄遊技で特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものとなる必要がある。従って、第１遊技状態から第２遊技状態に移行させた後に、如何に早く第２特別図柄遊技で特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得し、遊技者に最も有利な第３遊技状態に移行させるかという遊技性を有し、さらに第３遊技状態に移行させた後に第１特別図柄遊技及び第２特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに如何に多くの特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得するかというゲーム性を有する遊技機を提供できる。

【０９９９】

［付記Ｆ１６］

前記第１入賞口（３１４Ｌ，３１４Ｒ）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果を、第１特別図柄により表示する第１特別図柄遊技を実行する第１特別図柄表示部（３７１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果を、第２特別図柄により表示する第２特別図柄遊技を実行する第２特別図柄表示部（３７２）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものとは異なる特定の結果（小当たり）である場合に作動されることで遊技球の入球が可能であり、遊技球の入球により前記遊技状態移行手段（４１）による前記特別遊技状態への移行の権利（２種大当たり）が付与される特殊入球部（８３３）を有する羽役物装置（８３）と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるもの（１種大当たり）であることを契機として前記特別遊技状態に移行させ、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第２遊技状態（モードＣ）に移行させ、

前記特殊入球部（８３３）に遊技球が入球することで付与される前記特別遊技状態への移行の権利（２種大当たり）に基づいて、前記羽役物装置（８３）の作動終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記特殊入球部（８３３）への遊技球の入球を契機して移行される前記特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第３遊技状態（モードＥ）に移行させることを特徴とする付記Ｆ８に記載の遊技機。

【１０００】

［付記Ｆ１７］

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第２遊技状態又は前記第３遊技状態において、前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の合計遊技数が上限数に達した場合に、前記第１遊技状態に移行させることを特徴とする付記Ｆ１６に記載の遊技機。

【１００１】

付記Ｆ１６及び付記Ｆ１７に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであること（１種大当たり）、又は特殊入球部に遊技球が入球することによって特別遊技状態への移行の権利が付与されることで（２種大当たり）、特別遊技状態に移行する。即ち、第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆる１種２種混合機にも適用できる。

【１００２】
［付記Ｆ１８］
前記第１検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことが検知されること、又は前記第２検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機として、前記可動役物部材（３６）を前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）と間で動作させるか否かの普通判定を行う普通判定手段（４１）をさらに備え、
前記第２遊技状態（モードＣ、モードＣ’）及び前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第１遊技状態（モードＡ）に比べて、前記普通判定手段（４１）による前記普通判定において前記可動役物部材（３６）を作動させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ｆ３から付記Ｆ１７のいずれかに記載に遊技機。
【１００３】
付記Ｆ１８に係る遊技機では、第２遊技状態及び第３遊技状態と第１遊技状態とで、普通判定手段による普通判定において可動役物部材を作動させると判定される確率が異なる。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。
【１００４】
［付記Ｆ１９］
前記第２遊技状態（モードＣ、モードＣ’）は、前記第１遊技状態（モードＡ）に比べて、前記第１検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことを検知されてから、前記可動役物部材（３６）の作動が開始されるまでの時間が短いことを特徴とする付記Ｆ１から付記Ｆ１８に記載に遊技機。
【１００５】
付記Ｆ１９に係る遊技機では、第２遊技状態では、第１遊技状態に比べて、第１検知手段によって第２通路を遊技球が通過したことを検知されてから、可動役物部材の作動が開始されるまでの時間が短い。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。
【１００６】
［付記Ｆ２０］
前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ’）は、前記第１遊技状態（モードＡ）及び前記第２遊技状態（モードＣ、モードＣ’）に比べて、前記可動役物部材（３６）の作動時間が長いことを特徴とする付記Ｆ１から付記Ｆ１９のいずれかに記載に遊技機。
【１００７】
付記Ｆ２０に係る遊技機では、第３遊技状態では、第１遊技状態及び第２遊技状態に比べて、可動役物部材の作動時間が長い。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。
【１００８】
［付記Ｇ１］
遊技球の入球が可能な複数の入賞口と、
複数の入賞口のうちの特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球が制限される第１位置と、前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球が許容される第２位置との間で動作可能な可動役物部材（３６）と、
前記可動役物部材（３６）の上方側に設けられ、前記特定の入賞口（３１５）から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部（３９３，３９４）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１００９】
付記Ｇ１に係る遊技機では、可動役物部材の上方側に第２入賞口から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部が設けられている。そのため、付記Ｇ１に係る遊技機によれば、例えば可動役部材の作動時間が短く、遊技盤の左側領域に遊技機を打ち出すことが奨励される遊技状態において、可動役物部材における特定の入賞口から離れた位置で遊技球を

受け取ることができるため、遊技球が特定の入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で特定の入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【１０１０】

［付記Ｇ２］

前記退避誘導部（３９３，３９４）は、前記複数の釘を含み、

前記複数の釘は、前記特定の入賞口（３１５）に遠い側の釘が前記特定の入賞口（３１５）に近い側の釘に比べて下方に位置する傾斜状に配列されていることを特徴とする付記Ｇ１に記載の遊技機。

【１０１１】

付記Ｇ２に係る遊技機によれば、複数の釘を傾斜状に配列するという簡易な構成によって遊技球の移動方向の上流側に遊技球を誘導できる。また、遊技機では、一般に遊技盤に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に退避誘導部を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、可動役物部材が短時間作動する場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【１０１２】

［付記Ｇ３］

前記複数の入賞口は、前記特定の入賞口（３１５）とは機能が異なる所定の入賞口（３１４Ｒ）をさらに含み、

前記可動役物部材（３６）は、前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容し、かつ前記所定の入賞口（３１４Ｒ）への遊技球の入球を制限する第１位置（待機位置）と、前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球を制限し、かつ前記所定の入賞口（３１４Ｒ）への遊技球の入球を許容する第２位置（作動位置）との間で動作可能であることを特徴とする付記Ｇ１又は付記Ｇ２に記載の遊技機。

【１０１３】

付記Ｇ３に係る遊技機では、可動役物部材の作動の有無に応じて、特定の入賞口及び所定の入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、可動役物部材が作動していない第１位置にある場合に特定の入賞口への遊技球の入球が許容される一方で所定の入賞口への遊技球の入球が制限され、可動役物部材が作動する第２位置にある場合に特定の入賞口への遊技球の入球が制限される一方で所定の入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、付記Ｇ３に係る遊技機は、可動役物部材が、特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【１０１４】

［付記Ｇ４］

前記可動役物部材（３６）は、

前記第１位置（待機位置）において前記所定の入賞口（３１４Ｒ，３１４）を開放状態として前記所定の入賞口（３１４Ｒ，３１４）への遊技球の入球を許容し、

前記第２位置（作動位置）において前記所定の入賞口（３１４Ｒ）を覆うことで前記所定の入賞口（３１４Ｒ）を閉鎖状態として前記所定の入賞口（３１４Ｒ）への遊技球の入球を制限することを特徴とする付記Ｇ３に記載の遊技機。

【１０１５】

付記Ｇ４に係る遊技機によれば、可動役物部材を所定の入賞口を開閉可能な位置に設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を行える。

【１０１６】

［付記Ｇ５］
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、
前記所定の入賞口（３１４Ｒ，３１４）は、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられ、
前記可動役物部材（３６）は、
前記第１位置（待機位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記所定の入賞口（３１４Ｒ，３１４）への入球を許容する一方で前記特定の入賞口（３１５）への入球を制限し、
前記第２位置（作動位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記所定の入賞口（３１４Ｒ，３１４）への入球を制限する一方で前記特定の入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｇ４に記載の遊技機。
【１０１７】
付記Ｇ５に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、特定の入賞口及び所定の入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第２通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない第１位置にある場合に所定の入賞口への遊技球の入球が許容される一方で特定の入賞口への遊技球の入球が制限され、可動役物部材が作動する第２位置にある場合に所定の入賞口への遊技球の入球が制限される一方で特定の入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、付記Ｇ５に係る遊技機では、可動役物部材が、特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、第２通路に振り分けられた遊技球の所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。そして、付記Ｇ５に係る遊技機は、振分装置と可動役物部材とが協働することで、特定の入賞口と所定の入賞口との入球比率を可変化することができる。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【１０１８】
［付記Ｇ６］
前記可動役物部材（３６）は、前記第２通路（３５２）と前記所定の入賞口（３１４Ｒ）との間における前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記所定の入賞口（３１４Ｒ）に向けた移動経路の途中に設けられ、前記第１位置（待機位置）において前記所定の入賞口（３１４Ｒ）を前記開放状態とし、前記第２位置（作動位置）において前記所定の入賞口（３１４Ｒ）を前記閉鎖状態とする開閉部（３６２）を有することを特徴とする付記Ｇ５に記載の遊技機。
【１０１９】
付記Ｇ６に係る遊技機によれば、可動役物部材の一部を開閉部として第２通路と所定の入賞口との間における第２通路を通過した遊技球の所定の入賞口に向けた移動経路の途中、例えば可動役物部材を所定の入賞口の開閉可能な位置に設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行える。
【１０２０】
［付記Ｇ７］
前記可動役物部材（３６）は、前記開閉部（３６２）に連続し、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球を前記開閉部（３６２）に向けて移動させるガイド部（３６３）をさらに有することを特徴とする付記Ｇ６に記載の遊技機。
【１０２１】
付記Ｇ７に係る遊技機によれば、可動役物部材の一部を開閉部に連続するガイド部として右側領域に打ち出された遊技球を開閉部に向けて移動させる位置に設けるという簡易な

構成により、可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行える。

【１０２２】

［付記Ｇ８］

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第２入賞口（３１５）の左方から遊技球を前記第２入賞口（３１５）に入球させる第１部分（３６１Ｒ）と、前記第２入賞口（３１５）の右方から遊技球を前記第２入賞口（３１５）に入球させる第２部分（３６２Ｒ）と、を有することを特徴とする付記Ｇ３に記載の遊技機。

【１０２３】

付記Ｇ８に係る遊技機では、可動役物部材が、第２入賞口の左方から遊技球を第２入賞口に入球させる第１部分と、第２入賞口の右方から遊技球を第２入賞口に入球させる第２部分と、を有する。これにより、可動役物部材に第１部分と第２部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【１０２４】

［付記Ｇ９］

導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、

前記第１位置（待機位置）において、前記第２通路を通過する遊技球の前記第１始動口（３１４）への入球を許容し、

前記第２位置（作動位置）において、前記第１部分（３６１Ｒ）が前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３５２）への入球を許容し、前記第２部分（３６２Ｒ）が遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記第２入賞口（３５２）への入球を許容することを特徴とする付記Ｇ８に記載の遊技機。

【１０２５】

付記Ｇ９に係る遊技機では、可動役物部材の第１部分が、振分装置の第２通路の遊技球の第２入賞口への入球を可能にする。これにより、振分装置を採用した遊技機において、可動役物部材に第１部分と第２部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【１０２６】

［付記Ｇ１０］

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第１部分（３６１Ｒ）と前記第２部分（３６２Ｒ）との間に設けられ、前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容する貫通部（３６３Ｒ）をさらに有し、

前記第１部分（３６１Ｒ）及び前記第２部分（３６２Ｒ）は、前記貫通部（３６３Ｒ）に向かうにしたがって低位となるように傾斜していることを特徴とする付記Ｇ８又は付記Ｇ９に記載の遊技機。

【１０２７】

付記Ｇ１０に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第１部分と第２部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第２通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、特定の入賞口に入球させることができる。

【１０２８】

［付記Ｇ１１］

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、

前記第１部分（３６１Ｒ）において、前記第２通路（３５２）を通過する遊技球の前記特定の入賞口（３５１）への入球を、前記第１位置（作動位置）において制限し、かつ前

記第２位置（作動位置）において許容し、
　前記第２部分（３６２Ｒ）において、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記特定の入賞口（３５１）への入球を、前記第１位置（作動位置）において制限し、かつ前記第２位置（作動位置）において許容することを特徴とする付記Ｇ８から付記Ｇ１０のいずれかに記載の遊技機。
【１０２９】
　付記Ｇ１１に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第１部分と第２部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第２通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、特定の入賞口に入球させることができる。
【１０３０】
［付記Ｇ１２］
　前記可動役物部材（３６Ｓ）は、回動可能な第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）を含み、
　第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）は、前記第１位置（待機位置）において互いの先端部が近接しており、前記第２位置（作動位置）において互いの先端部が離間していることを特徴とする付記Ｇ３に記載の遊技機。
【１０３１】
　付記Ｇ１２に係る遊技機では、可動役物部材がいわゆる電動チューリップとして構成されている。そのため、簡易な構成により、可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を行える。
【１０３２】
［付記Ｇ１３］
　導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、
　前記第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び前記第２可動役物部材（３６８２Ｓ）のうちの一方は、前記第２通路（３５２）の下方に設けられ、前記第１位置（待機位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記所定の入賞口（３１４）に向けて移動させ、前記作動位置において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記特定の入賞口（３１５）に向けて移動させることを特徴とする付記Ｇ１２に記載の遊技機。
【１０３３】
　付記Ｇ１３に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材としての第１可動役物部材及び第２可動役物部材の作動の有無に応じて、所定の入賞口及び特定の入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第２通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材としての第１可動役物部材及び第２可動役物部材が待機位置にある場合に所定の入賞口への遊技球の入球が許容される一方で特定の入賞口への遊技球の入球が制限され、第１可動役物部材及び第２可動役物部材が作動位置にある場合に所定の入賞口への遊技球の入球が制限される一方で特定の入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、付記Ｇ１３に係る遊技機は、第１可動役物部材及び第２可動役物部材が、特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、第２通路に振り分けられた遊技球の所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。そして、付記Ｇ１３に係る遊技機は、振分装置と可動役物部材とが協働することで、所定の入賞口と特定の入賞口との入球比率を可変化することができる。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【１０３４】

［付記Ｇ１４］
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）と、
前記特定の入賞口（３１５）との間に遊技球の通過が可能な隙間を形成し、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球を前記特定の入賞口（３１５）に向けて移動させる誘導部（３１Ｍ’）と、
をさらに備え、
前記可動役物部材（３６Ｓ～３６Ｘ）は、
前記第１位置（待機位置）において、前記特定の入賞口（３１５）を閉鎖状態にして、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球、及び遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記特定の入賞口（３１５）への入球を制限し、
前記第２位置（作動位置）において、前記特定の入賞口（３１５）を開放状態にし、かつ前記誘導部（３１Ｍ’）と前記特定の入賞口（３１５）との間に遊技球の通路を形成し、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球、及び前記右側領域に打ち出された遊技球の前記特定の入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｇ１又は付記Ｇ２に記載の遊技機。
【１０３５】
付記Ｇ１４に係る遊技機では、可動役物部材が第２位置にある場合に誘導部と特定の入賞口との間に遊技球の通路が形成されることで、振分装置の第２通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって特定の入賞口に入球させることができる。そのため、１つの可動役物部材によって複数の経路から特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【１０３６】
［付記Ｇ１５］
前記可動役物部材（３６Ｔ）は、前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）との間でスライド移動可能であり、
前記第１位置（待機位置）は、前記特定の入賞口（３１５）を閉鎖し、かつ前記隙間を開放する位置であり、
前記第２位置（作動位置）は、前記特定の入賞口（３１５）を開放し、かつ前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記Ｇ１４に記載の遊技機。
【１０３７】
付記Ｇ１５に係る遊技機では、特定の入賞口を閉鎖する第１位置と、誘導部と特定の入賞口との隙間を閉鎖する第２位置とで可動役物部材をスライドさせるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。
【１０３８】
［付記Ｇ１６］
前記可動役物部材（３６Ｕ，３６Ｗ）は、回転により前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）との間で動作可能であり、
前記第１位置（待機位置）は、前記特定の入賞口（３１５）を閉鎖し、かつ前記隙間を開放する位置であり、
前記第２位置（作動位置）は、前記特定の入賞口（３１５）を開放し、かつ前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記Ｇ１４に記載の遊技機。
【１０３９】
［付記Ｇ１７］
前記可動役物部材（３６Ｕ）は、遊技盤（３１）に沿った方向に延びる回転軸の周りを回転可能であることを特徴とする付記Ｇ１６に記載の遊技機。
【１０４０】

［付記Ｇ１８］
前記可動役物部材（３６Ｖ）は、遊技盤（３１）に交差する方向に延びる回転軸の周りを回転可能であることを特徴とする付記Ｇ１６に記載の遊技機。
【１０４１】
付記Ｇ１６から付記Ｇ１８に係る遊技機では、特定の入賞口を閉鎖する第１位置と、誘導部と特定の入賞口との隙間を閉鎖する第２位置とで可動役物部材を水平方向に回転させるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。
【１０４２】
［付記Ｇ１９］
前記回転体（３６Ｖ）は、前記第２始動口（３１５）及び前記隙間を開放する第３位置（待機位置）において起立状態で停止可能であることを特徴とする付記Ｇ１８に記載の遊技機。
【１０４３】
付記Ｇ１９に係る遊技機では、退避誘導部を設けるまでもなく、可動役物部材が短時間開放される遊技状態（モードＡ～モードＣ）において、振分装置の右方領域する遊技球が可動役物部材によって第２始動口に誘導されることを防止できる。
【１０４４】
［付記Ｇ２０］
前記可動役物部材（３６Ｗ）は、回転可能であり、前記第２始動口（３１５）及び前記隙間を閉鎖可能な閉鎖部（３６４Ｗ）と、前記第２始動口（３１５）及び前記隙間を開放可能な貫通部（３６３Ｗ）を有し、
前記第１位置（待機位置）は、前記閉鎖部（３６４Ｗ）によって前記第２入賞口（３１５）を閉鎖し、かつ前記貫通孔（３６３Ｗ）によって前記隙間を開放する位置であり、
前記第２位置（作動位置）は、前記貫通孔（３６３Ｗ）によって前記第２入賞口（３１５）を開放し、かつ前記閉鎖部（３６４Ｗ）によって前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記Ｇ１４に記載の遊技機。
【１０４５】
付記Ｇ２０に係る遊技機では、閉鎖部及び貫通部を有する可動役物部材を回転させるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。
【１０４６】
［付記Ｇ２１］
前記可動役物部材（３６Ｘ）は、前記隙間において前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）との間で水平方向に対して傾斜した方向に延びる回転軸の周りに回転可能な回転体であり、
前記回転体（３６Ｘ）は、
前記回転軸に直交する方向に沿って貫通し、遊技球が通過可能な第１貫通部（３６１Ｘ）と、回転軸方向視における前記第１貫通部（３６１Ｘ）と交差する方向に貫通し、遊技球が通過可能な第２貫通部（３６２Ｘ）とを有し、
前記第１位置（待機位置）は、前記第２貫通部（３６２Ｘ）によって前記隙間で遊技球を落下させる位置であり、
前記第２位置（作動位置）は、前記第１貫通部（３６１Ｘ）が前記特定の入賞口（３１５）に連通する位置であることを特徴とする付記Ｇ１４に記載の遊技機。
【１０４７】
付記Ｇ２１に係る遊技機では、特定の入賞口と誘導部との間で回転体を回転させるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。
【１０４８】
［付記Ｇ２２］

前記可動役物部材（３６Ｔ～３６Ｘ）が前記第２位置（作動位置）にある場合に、前記可動役物部材（３６Ｔ～３６Ｘ）を前記特定の入賞口（３１５）に向けて移動する遊技球が前記特定の入賞口（３１５）を超えることを防止するガード部（３１Ｂ）さらに備えることを特徴とする付記Ｇ１４から付記Ｇ２１のいずれかに記載の遊技機。

【１０４９】

付記Ｇ２２に係る遊技機では、ガード部を設けることで、可動役物部材が第２位置にある場合に、特定の入賞口に向けて可動役物部材を移動する遊技球を確実に特定の入賞口に入球させることができる。

【１０５０】

［付記Ｇ２３］

前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことを検知する検知手段（３１８）と、

前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことが検知されることを契機として、前記可動役物部材（３６）を前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）との間で動作させるか否かの普通判定を行う普通判定手段（４１）と、

をさらに備えることを特徴とする付記Ｇ５から付記Ｇ７から付記Ｇ１１、及び付記Ｇ１３から付記Ｇ２２のいずれかに記載の遊技機。

【１０５１】

付記Ｇ２３に係る遊技機では、可動役物部材の作動により特定の入賞口へ遊技球を入球させることが可能な第２通路に遊技球の検知手段を設け、この検知手段によって遊技球が検知されることを契機として、普通判定手段によって可動役物部材を作動させるか否かの普通判定を行う。そのため、付記Ｇ２３に係る遊技機では、第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられるものの、可動役物部材が作動されるか否か、即ち可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球が可能にされる否かは普通判定の結果に応じて決定される。従って、第２通路の遊技球が特定の入賞口に入球するかは普通判定の結果に依存するため、遊技が単調になり難く、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０５２】

［付記Ｇ２４］

前記特定の入賞口（３１５）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与えるものであることを特徴とする付記Ｇ１から付記Ｇ２３のいずれかに記載の遊技機。

【１０５３】

［付記Ｇ２５］

前記特定の入賞口（３１３’）は、一般入賞口であることを特徴とする付記Ｇ１から付記Ｇ２４のいずれかに記載の遊技機。

【１０５４】

［付記Ｈ１］

遊技球の入球が可能な複数の入賞口（３１４，３１５）と、

前記複数の入賞口（３１４，３１５）のうちの特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球が制限される第１位置（待機位置）と前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球が許容される第２位置（作動位置）との間で動作可能であり、前記第２位置において前記特定の入賞口（３１５）に向けて遊技球を移動させる可動役物部材（３６）と、

を備え、

前記可動役物部材（３６）は、当該可動役物部材（３６）での遊技球の移動を遅延させる遅延部（３６４）を有することを特徴とする遊技機。

【１０５５】

付記Ｈ１に係る遊技機では、特定の入賞口に遊技球を導く可動役物部材に遅延部が設けられている。そのため、例えば可動役部材の作動時間が短く、左打ちが奨励される遊技状態において遊技者が右打ちを行うなどして可動役物部材に遊技球が受け取られたとしても

、遅延部によって遊技球が特定の入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で特定の入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【１０５６】

［付記Ｈ２］

前記遅延部（３６４，３６４Ａ～３６４Ｃ）は、前記可動役物部材（３６，３６Ａ～３６Ｃ）において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記Ｈ１に記載の遊技機。

【１０５７】

［付記Ｈ３］

前記遅延部（３６４Ｄ～３６４Ｈ）は、前記可動役物部材（３６Ｄ～３６Ｈ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる１以上の線状凸部（３６４Ｄ～３６４Ｇ）又は線状凹部（３６４Ｈ）であることを特徴とする付記Ｈ１又は付記Ｈ２に記載の遊技機。

【１０５８】

［付記Ｈ４］

前記遅延部（３６４Ｉ～３６４Ｐ）は、離散的に配置された複数の凸部（３６４Ｉ～３６４Ｎ）又は複数の凹部（３６４Ｏ，３６４Ｐ）であることを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０５９】

［付記Ｈ５］

複数の凸部（３６４Ｉ～３６４Ｎ）又は複数の凹部（３６４Ｏ，３６４Ｐ）は、格子状に配置されていることを特徴とする付記Ｈ４に記載の遊技機。

【１０６０】

付記Ｈ２から付記Ｈ５に係る遊技機によれば、簡易な構成の遅延部よって可動役物部材での遊技球の移動を遅延させることができる。例えば、可動役物部材を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を可動役物部材に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。

【１０６１】

［付記Ｈ６］

前記遅延部（３６４Ｑ）は、前記可動役物部材（３６Ｑ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる回転軸を有する１以上のローラ（３６４Ｑ）であることを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ５のいずれかに記載の遊技機。

【１０６２】

［付記Ｈ７］

前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球の移動方向とは反対方向である逆方向に回転駆動されることを特徴とする付記Ｈ６に記載の遊技機。

【１０６３】

［付記Ｈ８］

前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球に磁力又は電磁力を作用させることを特徴とする付記Ｈ６又は付記Ｈ７に記載の遊技機。

【１０６４】

付記Ｈ６から付記Ｈ８に係る遊技機によれば、可動役物部材がローラを備えたものとされるため、遊技機の意匠性が向上するばかりか、可動役物部材を移動する遊技球の挙動に着目させやすくなるため、遊技の興趣が向上する。

【１０６５】

［付記Ｈ９］

導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、遊技盤（３１）の左側領域に打ち出されて導入口（３５０）から導入された遊技球を

、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）と、
前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことを検知する第１検知手段（３１８）と、
遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する第２検知手段（３１９）と、
をさらに備え、
前記可動役物部材（３６）は、
前記第１検知手段（３１８）又は前記第２検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第１位置（待機位置）から前記第２位置（作動位置）に動作され、
前記第２位置にある場合に、前記第２通路（３５２）を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記特定の入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ８のいずれかに記載の遊技機。

【１０６６】

付記Ｈ９に係る遊技機によれば、振分装置の第２通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって特定の入賞口に入球させることができる。そのため、１つの可動役物部材によって複数の経路から特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【１０６７】

［付記Ｈ１０］

前記可動役物部材（３６）は、第１の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第１の条件とは異なる第２の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記Ｈ９に記載の遊技機。

【１０６８】

［付記Ｈ１１］

前記第１検知手段（３１８）によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記第２検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第１遊技状態と、前記第２検知手段（３１９）によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記第１検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第２遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、
前記第１の条件は、前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）であることであり、
前記第２の条件は、前記第２遊技状態（モードＥ）であることであることを特徴とする付記Ｈ１０に記載の遊技機。

【１０６９】

付記Ｈ１０及び付記Ｈ１１に係る遊技機によれば、第１の条件を満たす場合と第２の条件を満たす場合とで、可動役物部材による特定の入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態（有利な打ち出し位置）に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第１の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとして、右側領域に打ち出された遊技球が特定の入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた特定の入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【１０７０】

［付記Ｈ１２］

前記特定の入賞口（３１５）は、前記第２検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間が、前記第１検知手段（３

１８）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記Ｈ１１に記載の遊技機。
【１０７１】
付記Ｈ１２に係る遊技機によれば、第１検知手段によって検知される遊技球が特定の入賞口に入球するまでに要する時間と、第２検知手段によって検知される遊技球が特定の入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が特定の入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が特定の入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。
【１０７２】
［付記Ｈ１３］
前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記第１検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（３１５）に入球されることを許容し、前記第２検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（３１５）に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記Ｈ１１又は付記Ｈ１２に記載の遊技機。
【１０７３】
付記Ｈ１３に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第１遊技状態において右打ちを行った場合に特定の入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。
【１０７４】
［付記Ｈ１４］
前記第２遊技状態（モードＥ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記第２検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（３１５）に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記Ｈ１１から付記Ｈ１３のいずれかに記載の遊技機。
【１０７５】
付記Ｈ１４に係る遊技機によれば、第２遊技状態において右打ちを行うことで特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。そのため、第２遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。
【１０７６】
［付記Ｈ１５］
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、
前記所定の入賞口（３１４Ｒ，３１４）は、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられ、
前記可動役物部材（３６）は、
前記第１位置（待機位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記所定の入賞口（３１４Ｒ，３１４）への入球を許容する一方で前記特定の入賞口（３１５）への入球を制限し、
前記第２位置（作動位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記所定の入賞口（３１４Ｒ，３１４）への入球を制限する一方で前記特定の入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ１４のいずれかに記載の遊技機。
【１０７７】
付記Ｈ１５に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り

分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、特定の入賞口及び所定の入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第２通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない第１位置にある場合に所定の入賞口への遊技球の入球が許容される一方で特定の入賞口への遊技球の入球が制限され、可動役物部材が作動する第２位置にある場合に所定の入賞口への遊技球の入球が制限される一方で特定の入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、付記Ｈ１５に係る遊技機では、可動役物部材が、特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、第２通路に振り分けられた遊技球の所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。そして、付記Ｈ１５に係る遊技機は、振分装置と可動役物部材とが協働することで、特定の入賞口と所定の入賞口との入球比率を可変化することができる。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【１０７８】

［付記Ｈ１６］

前記可動役物部材（３６）は、前記第２通路（３５２）と前記所定の入賞口（３１４Ｒ）との間における前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記所定の入賞口（３１４Ｒ）に向けた移動経路の途中に設けられ、前記第１位置（待機位置）において前記所定の入賞口（３１４Ｒ）を前記開放状態とし、前記第２位置（作動位置）において前記所定の入賞口（３１４Ｒ）を前記閉鎖状態とする開閉部（３６２）を有することを特徴とする付記Ｈ１５に記載の遊技機。

【１０７９】

付記Ｈ１６に係る遊技機によれば、可動役物部材の一部を開閉部として第２通路と所定の入賞口との間における第２通路を通過した遊技球の所定の入賞口に向けた移動経路の途中、例えば可動役物部材を所定の入賞口の開閉可能な位置に設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行える。

【１０８０】

［付記Ｈ１７］

前記可動役物部材（３６）は、前記開閉部（３６２）に連続し、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球を前記開閉部（３６２）に向けて移動させるガイド部（３６３）をさらに有することを特徴とする付記Ｈ１６に記載の遊技機。

【１０８１】

付記Ｈ１７に係る遊技機によれば、可動役物部材の一部を開閉部に連続するガイド部として右側領域に打ち出された遊技球を開閉部に向けて移動させる位置に設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行える。

【１０８２】

［付記Ｈ１８］

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記特定の入賞口（３１５）の左方から遊技球を前記特定の入賞口（３１５）に入球させる第１部分（３６１Ｒ）と、前記特定の入賞口（３１５）の右方から遊技球を前記特定の入賞口（３１５）に入球させる第２部分（３６２Ｒ）と、を有することを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ１７のいずれかに記載の遊技機。

【１０８３】

付記Ｈ１８に係る遊技機では、可動役物部材が、特定の入賞口の左方から遊技球を特定の入賞口に入球させる第１部分と、特定の入賞口の右方から遊技球を特定の入賞口に入球させる第２部分と、を有する。これにより、可動役物部材に第１部分と第２部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【１０８４】

［付記Ｈ１９］

導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、
前記可動役物部材（３６Ｒ）は、
前記第１位置（待機位置）において、前記第２通路を通過する遊技球の前記他の特定の始動口（３１４）への入球を許容し、
前記第２位置（作動位置）において、前記第１部分（３６１Ｒ）が前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記特定の入賞口（３１５）への入球を許容し、前記第２部分（３６２Ｒ）が遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記特定の入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｈ１８に記載の遊技機。
【１０８５】
付記Ｈ１９に係る遊技機では、可動役物部材の第１部分が、振分装置の第２通路の遊技球の特定の入賞口への入球を可能にする。これにより、振分装置を採用した遊技機において、可動役物部材に第１部分と第２部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。
【１０８６】
［付記Ｈ２０］
前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第１部分（３６１Ｒ）と前記第２部分（３６２Ｒ）との間に設けられ、前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容する貫通部（３６３Ｒ）をさらに有し、
前記第１部分（３６１Ｒ）及び前記第２部分（３６２Ｒ）は、前記貫通部（３６３Ｒ）に向かうにしたがって低位となるように傾斜していることを特徴とする付記Ｈ１８又は付記Ｈ１９に記載の遊技機。
【１０８７】
付記Ｈ２０に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第１部分と第２部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第２通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、特定の入賞口に入球させることができる。
【１０８８】
［付記Ｈ２１］
前記可動役物部材（３６Ｒ）は、
前記第１部分（３６１Ｒ）において、前記第２通路（３５２）を通過する遊技球の前記特定の入賞口（３１５）への入球を、前記第１位置（作動位置）において制限し、かつ前記第２位置（作動位置）において許容し、
前記第２部分（３６２Ｒ）において、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記特定の入賞口（３１５）への入球を、前記第１位置（作動位置）において制限し、かつ前記第２位置（作動位置）において許容することを特徴とする付記Ｈ１９又は付記Ｈ２０に記載の遊技機。
【１０８９】
付記Ｈ２１に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第１部分と第２部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第２通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、特定の入賞口に入球させることができる。
【１０９０】
［付記Ｈ２２］
前記特定の入賞口（３１５）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与えるものであることを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ２１のいずれかに記載の遊技機。
【１０９１】

［付記Ｈ２３］
前記複数の入賞口は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第１特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与える第１入賞口（３１４）と、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第２特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与える第２入賞口（３１５）とを含み、
前記特別遊技は、第１特別遊技と、前記第１特別遊技よりも遊技者に有利な第２特別遊技とを含み、
前記第２特別判定は、前記第１特別判定に比べ、前記第２特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高く、
前記特定の入賞口（３１５）は、前記第２入賞口であることを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ２２のいずれかに記載の遊技機。
【１０９２】
［付記Ｉ１］
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）を備え、
前記振分部（３８）は、前記導入口（３５０）から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする遊技機。
【１０９３】
付記Ｉ１に係る遊技機では、振分装置の振分部が導入口から導入された遊技球が干渉する位置に固定されている。そのため、遊技者は振分部による第１通路と第２通路との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出し位置を調整して試行錯誤することで、第２通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を見つけ出すことも可能になるため、第２通路に遊技球が振り分られやすい遊技球の打ち出し位置を模索する楽しみ、あるいは遊技ホールの島設備に同種の遊技機が複数設置されている場合に、それらの遊技機から第２通路に遊技球が振り分られやすい遊技機を模索する楽しみを得ることが可能になる。
【１０９４】
［付記Ｉ２］
前記振分部（３８Ｄ，３８Ｆ）は、不動かつ回転不能な固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）有することを特徴とする付記Ｉ１に記載の遊技機。
【１０９５】
付記Ｉ２に係る遊技機では、固定部に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０９６】
［付記Ｉ３］
前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、一端部が固定され、前記一端部以外の部分の少なくとも一部が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ｉ２に記載の遊技機。
【１０９７】
［付記Ｉ４］
前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、前記一端部と前記一端部以外の部分との境界部分が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ｉ３に記載の遊技機。
【１０９８】
［付記Ｉ５］
前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、釘であることを特徴とする付記Ｉ２から付記Ｉ

４のいずれかに記載の遊技機。
【１０９９】
付記Ｉ３から付記Ｉ５に係る遊技機では、振分部の固定部の少なくとも一部が塑性変化可能であるため、固定部の位置が初期設定値からズレて来た場合に固定部を初期位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを改善することが可能になる。
【１１００】
［付記Ｉ６］
前記振分部（３８Ｆ）は、複数本の釘を有し、
前記複数本の釘は、正面視において、１本の釘を頂部とし、この１本の釘を通る鉛直線を対称軸する左右対称に配置されていることを特徴とする付記Ｉ２から付記Ｉ５のいずれかに記載の遊技機。
【１１０１】
付記Ｉ６に係る遊技機では、頂部の釘を調整することで、経時的な振分比率の偏りを改善することが可能になる。
【１１０２】
［付記Ｉ７］
前記振分部（３８Ｅ）は、前記固定部（３８１Ｄ）により回転可能に固定された回転体（３８２Ｄ）を有し、
前記回転体（３８２Ｄ）は、前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移動させる第２方向に回転可能であることを特徴とする付記Ｉ２から付記Ｉ５のいずれかに記載の遊技機。
【１１０３】
付記Ｉ７に係る遊技機では、回転体の回転方法を選択することで、第１通路及び第２通路への遊技球の振り分けパターンを種々のパターンから選択して設計することが可能になり、第１通路と第２通路との振分割合を調整することも可能になる。
【１１０４】
［付記Ｉ８］
前記回転体（３８２Ｄ）は、前記第１方向及び前記第２方向に自由回転可能であることを特徴とする付記Ｉ７に記載の遊技機。
【１１０５】
［付記Ｉ９］
前記振分部（３８Ｃ）は、前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移動させる第２方向に自由回転可能に固定されたローラであることを特徴とする付記Ｉ１に記載の遊技機。
【１１０６】
付記Ｉ８及び付記Ｉ９に係る遊技機では、振分部として自由回転可能なローラなどの回転体が採用されており、この回転体によっても、回転体に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。
【１１０７】
［付記Ｊ１］
遊技球の入球が可能な第１入賞口（３１４，３１４Ｒ，３１３’）と、
遊技球の入球が可能であり、前記第１入賞口（３１４，３１４Ｒ，３１３’）とは機能が異なる第２入賞口（３１５）と、
前記第１入賞口（３１４，３１４Ｒ，３１３’）及び前記第２入賞口（３１５）のうちの一方の入賞口（３１４，３１４Ｒ，３１３’）への遊技球の入球を制限し、かつ前記一方の入賞口（３１４，３１４Ｒ）とは異なる他方の入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容

する第１位置（待機位置）と、前記一方の入賞口（３１４，３１４Ｒ，３１３’）への遊技球の入球を許容し、かつ前記他方の入賞口（３１５）への遊技球の入球を制限する第２位置（作動位置）との間で動作可能な可動役物部材（３６，３６Ｒ，３６Ｓ）と、
を備えることを特徴とする遊技機。
【１１０８】
付記Ｊ１に係る遊技機では、可動役物部材の作動の有無に応じて、第１入賞口及び第２入賞口のうちの一方の入賞口への遊技球の入球が許容されるのに対して他方の入賞口への遊技球の入球が制限される状態、及び一方の入賞口への遊技球の入球が制限されるのに対して他方の入賞口への遊技球の入球が許容される状態のいずれかが実現される。このように、付記Ｊ１に係る遊技機は、可動役物部材が、一方の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、他方の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【１１０９】
［付記Ｊ２］
前記可動役物部材（３６）は、
前記第１位置（待機位置）において前記第１入賞口（３１４Ｒ，３１３’）を前記開放状態とし、前記第２位置（作動位置）において前記第１入賞口（３１４Ｒ，３１３’）を前記閉鎖状態とする開閉部（３６２）と、
前記開閉部（３６２）に連続し、前記第１位置（待機位置）において前記第１入賞口の右方の遊技球の前記開閉部（３６２）に向けた移動を制限し、前記第２位置（動作位置）において前記第１入賞口の右方の遊技球の前記開閉部（３６２）に向けた移動を許容するガイド部（３６３）と、
を有することを特徴とする付記Ｊ１に記載の遊技機。
【１１１０】
付記Ｊ２に係る遊技機によれば、第１入賞口を開閉可能な開閉部と第１入賞口の右方の遊技球を開閉部に向けて移動させるガイド部と有する可動役物部材を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。
【１１１１】
［付記Ｊ３］
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、
前記開閉部（３６２）は、
前記第１位置（待機位置）において、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第１入賞口（３１４Ｒ，３１３’）への入球を許容するのに対して、前記第２入賞口（３１５）への入球を制限し、
前記第２位置（作動位置）において、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１４Ｒ，３１３’）への入球を制限するのに対して、前記第２入賞口（３１５）への入球を許容し、
前記ガイド部は、
前記第１位置（待機位置）において、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（３６２）へ向けた移動を制限し
前記第２位置（作動位置）において、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（３６２）へ向けた移動を許容することを特徴とする付記Ｊ２に記載の遊技機。
【１１１２】
付記Ｊ３に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分

けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられ遊技球は、可動役物部材の作動の有無に応じて、第１入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記Ｊ３に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第２通路に振り分けられた遊技球の第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【１１１３】

［付記Ｊ４］

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第２入賞口（３１５）の左方から遊技球を前記第２入賞口（３１５）に入球させる第１部分（３６１Ｒ）と、前記第２入賞口（３１５）の右方から遊技球を前記第２入賞口（３１５）に入球させる第２部分（３６２Ｒ）と、を有することを特徴とする付記Ｊ１に記載の遊技機。

【１１１４】

付記Ｊ４に係る遊技機では、可動役物部材が、第２入賞口の左方から遊技球を第２入賞口に入球させる第１部分と、第２入賞口の右方から遊技球を第２入賞口に入球させる第２部分と、を有する。これにより、可動役物部材に第１部分と第２部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【１１１５】

［付記Ｊ５］

導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、

前記第１位置（待機位置）において、前記第２通路を通過する遊技球の前記第１始動口（３１４）への入球を許容し、

前記第２位置（作動位置）において、前記第１部分（３６１Ｒ）が前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３５２）への入球を許容し、前記第２部分（３６２Ｒ）が遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記第２入賞口（３５２）への入球を許容することを特徴とする付記Ｊ４に記載の遊技機。

【１１１６】

付記Ｊ５に係る遊技機では、可動役物部材の第１部分が、振分装置の第２通路の遊技球の第２入賞口への入球を可能にする。これにより、振分装置を採用した遊技機において、可動役物部材に第１部分と第２部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【１１１７】

［付記Ｊ６］

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第１部分（３６１Ｒ）と前記第２部分（３６２Ｒ）との間に設けられ、前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容する貫通部（３６３Ｒ）をさらに有し、

前記第１部分（３６１Ｒ）及び前記第２部分（３６２Ｒ）は、前記貫通部（３６３Ｒ）に向かうにしたがって低位となるように傾斜していることを特徴とする付記Ｊ４又は付記Ｊ５に記載の遊技機。

【１１１８】

付記Ｆ６に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第１部分と第２部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第２通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、特定の入賞口に入球させることができる。

【１１１９】
［付記Ｊ７］
前記可動役物部材（３６Ｓ）は、回動可能な第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）を含み、
第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）は、前記第１位置（待機位置）において互いの先端部が近接しており、前記第２位置（作動位置）において互いの先端部が離間していることを特徴とする付記Ｊ１に記載の遊技機。
【１１２０】
付記Ｊ７に係る遊技機では、可動役物部材がいわゆる電動チューリップとして構成されている。そのため、簡易な構成により、可動役物部材によって、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。
【１１２１】
［付記Ｊ８］
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、
前記第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び前記第２可動役物部材（３６８２Ｓ）のうちの一方は、前記第２通路（３５２）の下方に設けられ、前記第１位置（待機位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第１入賞口（３１４）に向けて移動させ、前記第２位置（作動位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第２入賞口（３１５）に向けて移動させることを特徴とする付記Ｊ７に記載の遊技機。
【１１２２】
付記Ｊ８に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球は、可動役物部材としての第１可動役物部材及び第２可動役物部材の作動の有無に応じて、第１入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記Ｊ８に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第２通路に振り分けられた遊技球の第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【１１２３】
［付記Ｊ９］
遊技盤の左側領域に打ち出された遊技球が通過可能な第１特定領域（３５２）を遊技球が通過したことを検知する第１検知手段（３１８）をさらに備え、
前記可動役物部材（３６）は、前記第１検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されることを契機として、前記第１位置（待機位置）から前記第２位置（作動位置）に動作されることを特徴とする付記Ｊ１からＩ８のいずれかに記載の遊技機。
【１１２４】
付記Ｊ９に係る遊技機では、第１検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として、可動役物部材によって第２入賞口に遊技球が入球されることを許容する。これにより、可動役物部材は、遊技盤の左側領域に打ち出された遊技球を第２入賞口に入賞させることができる。
【１１２５】
［付記Ｊ１０］
遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球が通過可能な第２特定領域を遊技球が通過したことを検知する第２検知手段（３１９）をさらに備え、
前記可動役物部材（３６）は、前記第２検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検

知されることを契機として、前記第１位置（待機位置）から前記第２位置（作動位置）に動作されることを特徴とする付記Ｊ１からＩ９のいずれかに記載の遊技機。
【１１２６】
付記Ｊ１０に係る遊技機では、第２検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として、可動役物部材によって第２入賞口に遊技球が入球されることを許容する。これにより、可動役物部材は、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球を第２入賞口に入賞させることができる。
【１１２７】
［付記Ｊ１１］
前記第１入賞口（３１４Ｒ，３１４）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第１特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与えるものであり、
前記第２入賞口（３１５）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第２特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与えるものであり、
前記特別遊技は、第１特別遊技と、前記第１特別遊技よりも遊技者に有利な第２特別遊技とを含み、
前記第２特別判定は、前記第１特別判定に比べ、前記第２特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記Ｊ１から付記Ｊ１０のいずれかに記載の遊技機。
【１１２８】
［付記Ｊ１２］
前記第１入賞口（３１３’）は、一般入賞口であり
前記第２入賞口（３１５）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与えるものであり、
ることを特徴とする付記Ｊ１から付記Ｊ１０のいずれかに記載の遊技機。
【１１２９】
［付記Ｋ１］
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）と、
遊技球の入球が可能な第１入賞口と、
前記第１通路（３５１）又は前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の入球が可能な第１入賞口（３１４）と、
前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の入球が可能であり、前記第１入賞口とは機能が異なる第２入賞口と、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を制限する第１位置（待機位置）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容する第２位置（作動位置）との間で動作可能な可動役物部材（３６Ｓ～３６Ｘ）と、
前記第２入賞口（３１５）との間に遊技球の通過が可能な隙間を形成し、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球を前記第２入賞口（３１５）に向けて移動させる誘導部（３１Ｍ’）と、
を備え、
前記可動役物部材（３６Ｓ～３６Ｘ）は、
前記第１位置（待機位置）において、前記第２入賞口（３１５）を閉鎖状態にして、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球、及び遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球を制限し、
前記第２位置（作動位置）において、前記第２入賞口（３１５）を開放状態にし、かつ前記誘導部（３１Ｍ’）と前記第２入賞口（３１５）との間に遊技球の通路を形成し、前記

右側領域に打ち出された遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする遊技機。

【１１３０】

付記Ｋ１に係る遊技機では、可動役物部材が第２位置にある場合に誘導部と第２入賞口との間に遊技球の通路が形成されることで、振分装置の第２通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第２入賞口に入球させることができる。そのため、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【１１３１】

［付記Ｋ２］

前記可動役物部材（３６Ｓ）は、回動可能な第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）を含み、

第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）は、前記第１位置（待機位置）において互いの先端部が近接しており、前記第２位置（作動位置）において互いの先端部が離間していることを特徴とする付記Ｋ１に記載の遊技機。

【１１３２】

付記Ｋ２に係る遊技機では、可動役物部材がいわゆる電動チューリップとして構成されている。そのため、簡易な構成により、可動役物部材によって、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【１１３３】

［付記Ｋ３］

前記第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び前記第２可動役物部材（３６８２Ｓ）のうちの一方は、前記第２通路（３５２）の下方に設けられ、前記第１位置（待機位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第１入賞口（３１４）に向けて移動させ、前記第２位置（作動位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第２入賞口（３１５）に向けて移動させることを特徴とする付記Ｋ２に記載の遊技機。

【１１３４】

付記Ｋ３に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球は、可動役物部材としての第１可動役物部材及び第２可動役物部材の作動の有無に応じて、第１入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記Ｋ３に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第２通路に振り分けられた遊技球の第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【１１３５】

［付記Ｋ４］

前記可動役物部材（３６Ｔ）は、前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）との間でスライド移動可能であり、

前記第１位置（待機位置）は、前記第２入賞口（３１５）を閉鎖し、かつ前記隙間を開放する位置であり、

前記第２位置（作動位置）は、前記第２入賞口（３１５）を開放し、かつ前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記Ｋ１に記載の遊技機。

【１１３６】

付記Ｋ４に係る遊技機では、第２入賞口を閉鎖する第１位置と、誘導部と第２入賞口との隙間を閉鎖する第２位置とで可動役物部材をスライドさせるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能

になる。
【１１３７】
［付記Ｋ５］
前記可動役物部材（３６Ｕ，３６Ｖ）は、回転により前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）との間で動作可能であり、
前記第１位置（待機位置）は、前記第２入賞口（３１５）を閉鎖し、かつ前記隙間を開放する位置であり、
前記第２位置（作動位置）は、前記第２入賞口（３１５）を開放し、かつ前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記Ｋ１に記載の遊技機。
【１１３８】
［付記Ｋ６］
前記可動役物部材（３６Ｕ）は、遊技盤（３１）に沿った方向に延びる回転軸の周りを回転可能であることを特徴とする付記Ｋ５に記載の遊技機。
【１１３９】
［付記Ｋ７］
前記可動役物部材（３６Ｖ）は、遊技盤（３１）に交差する方向に延びる回転軸の周りを回転可能であることを特徴とする付記Ｋ５に記載の遊技機。
【１１４０】
付記Ｋ５から付記Ｋ７に係る遊技機では、第２入賞口を閉鎖する第１位置と、誘導部と第２入賞口との間の隙間を閉鎖する第２位置とで可動役物部材を水平方向に回転させるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。
【１１４１】
［付記Ｋ８］
前記回転体（３６Ｖ）は、前記第２始動口（３１５）及び前記隙間を開放する第３位置（待機位置）において起立状態で停止可能であることを特徴とする付記Ｋ７に記載の遊技機。
【１１４２】
付記Ｋ８に係る遊技機では、退避誘導部を設けるまでもなく、可動役物部材が短時間開放される遊技状態（モードＡ～モードＣ）において、振分装置の右方領域する遊技球が可動役物部材によって第２始動口に誘導されることを防止できる。
【１１４３】
［付記Ｋ９］
前記可動役物部材（３６Ｗ）は、回転可能であり、前記第２始動口（３１５）及び前記隙間を閉鎖可能な閉鎖部（３６４Ｗ）と、前記第２始動口（３１５）及び前記隙間を開放可能な貫通部（３６３Ｗ）を有し、
前記第１位置（待機位置）は、前記閉鎖部（３６４Ｗ）によって前記第２入賞口（３１５）を閉鎖し、かつ前記貫通孔（３６３Ｗ）によって前記隙間を開放する位置であり、
前記第２位置（作動位置）は、前記貫通孔（３６３Ｗ）によって前記第２入賞口（３１５）を開放し、かつ前記閉鎖部（３６４Ｗ）によって前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記Ｋ１に記載の遊技機。
【１１４４】
付記Ｋ９に係る遊技機では、閉鎖部及び貫通部を有する可動役物部材を回転させるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。
【１１４５】
［付記Ｋ１０］
前記可動役物部材（３６Ｘ）は、前記隙間において前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）との間で水平方向に対して傾斜した方向に延びる回転軸の周りに回転可能な回転体であり、

前記回転体（３６Ｘ）は、
前記回転軸に直交する方向に沿って貫通し、遊技球が通過可能な第１貫通部（３６１Ｘ）と、回転軸方向視における前記第１貫通部（３６１Ｘ）と交差する方向に貫通し、遊技球が通過可能な第２貫通部（３６２Ｘ）とを有し、
前記第１位置（待機位置）は、前記第２貫通部（３６２Ｘ）によって前記隙間で遊技球を落下させる位置であり、
前記第２位置（作動位置）は、前記第１貫通部（３６１Ｘ）が前記第２始動口（３１５）に連通する位置であることを特徴とする付記Ｋ１に記載の遊技機。
【１１４６】
付記Ｋ１０に係る遊技機では、第２入賞口と誘導部との間で回転体を回転させるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。
【１１４７】
［付記Ｋ１１］
前記可動役物部材（３６Ｔ～３６Ｘ）が前記第２位置（作動位置）にある場合に、前記可動役物部材（３６Ｔ～３６Ｘ）を前記第２入賞口（３１５）に向けて移動する遊技球が前記第２入賞口（３１５）を超えることを防止するガード部（３１Ｂ）さらに備えることを特徴とする付記Ｋ４から付記Ｋ１０のいずれかに記載の遊技機。
【１１４８】
付記Ｋ１１に係る遊技機では、ガード部を設けることで、可動役物部材が第２位置にある場合に、第２始動口に向けて可動役物部材を移動する遊技球を確実に第２入賞口に入球させることができる。
【１１４９】
［付記Ｌ１］
遊技球の入球が可能な複数の入賞口（３１４，３１５）と、
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、遊技盤（３１）の左側領域に打ち出されて導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）と、
前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を制限する第１位置（待機位置）と、前記第２入賞口（３１４Ｒ）への遊技球の入球を許容する第２位置（作動位置）との間で動作可能な可動役物部材（３６）と、
前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことを検知する第１検知手段（３１８）と、
遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する第２検知手段（３１９）と、
をさらに備え、
前記可動役物部材（３６）は、
前記第１検知手段（３１８）又は前記第２検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第１位置（待機位置）から前記第２位置（作動位置）に動作され、
前記第２位置にある場合に、前記第２通路（３５２）を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記特定の入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする遊技機。
【１１５０】
付記Ｌ１に係る遊技機によれば、振分装置の第２通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって特定の入賞口に入球させることができる。そのため、１つの可動役物部材によって複数の経路から特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【１１５１】

［付記Ｌ２］
前記可動役物部材（３６）は、第１の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第１の条件とは異なる第２の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記Ｌ１に記載の遊技機。
【１１５２】
［付記Ｌ３］
前記第１検知手段（３１８）によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記第２検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第１遊技状態と、前記第２検知手段（３１９）によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記第１検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第２遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、
前記第１の条件は、前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）であることであり、
前記第２の条件は、前記第２遊技状態（モードＥ）であることであることを特徴とする付記Ｌ２に記載の遊技機。
【１１５３】
付記Ｌ２及び付記Ｌ３に係る遊技機によれば、第１の条件を満たす場合と第２の条件を満たす場合とで、可動役物部材による特定の入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態（有利な打ち出し位置）に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第１の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとして、右側領域に打ち出された遊技球が特定の入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた特定の入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。
【１１５４】
［付記Ｌ４］
前記特定の入賞口（３１５）は、前記第２検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間が、前記第１検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記Ｌ３に記載の遊技機。
【１１５５】
付記Ｌ４に係る遊技機によれば、第１検知手段によって検知される遊技球が特定の入賞口に入球するまでに要する時間と、第２検知手段によって検知される遊技球が特定の入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が特定の入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が特定の入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。
【１１５６】
［付記Ｌ５］
前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記第１検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（３１５）に入球されることを許容し、前記第２検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（３１５）に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記Ｌ３又は付記Ｌ４に記載の遊技機。
【１１５７】
付記Ｌ５に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第１遊技状態において右打ちを行った場合に特定の入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打

ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【１１５８】

［付記Ｌ６］

前記第２遊技状態（モードＥ）である場合の前記可動役物部材（３６）の前記作動時間は、前記第２検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（３１５）に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記Ｌ３から付記Ｌ５のいずれかに記載の遊技機。

【１１５９】

付記Ｌ６に係る遊技機によれば、第２遊技状態において右打ちを行うことで特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。そのため、第２遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。

【１１６０】

［付記Ｌ７］

前記可動役物部材（３６）は、

前記第１位置（待機位置）において前記第１入賞口（３１４Ｒ，３１３’）を前記開放状態とし、前記第２位置（作動位置）において前記第１入賞口（３１４Ｒ，３１３’）を前記閉鎖状態とする開閉部（３６２）と、

前記開閉部（３６２）に連続し、前記第１位置（待機位置）において前記第１入賞口の右方の遊技球の前記開閉部（３６２）に向けた移動を制限し、前記第２位置（動作位置）において前記第１入賞口の右方の遊技球の前記開閉部（３６２）に向けた移動を許容するガイド部（３６３）と、

を有することを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ６のいずれかに記載の遊技機。

【１１６１】

付記Ｌ７に係る遊技機によれば、第１入賞口を開閉可能な開閉部と第１入賞口の右方の遊技球を開閉部に向けて移動させるガイド部と有する可動役物部材を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【１１６２】

［付記Ｌ８］

導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、

前記開閉部（３６２）は、

前記第１位置（待機位置）において、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第１入賞口（３１４Ｒ，３１３’）への入球を許容するのに対して、前記第２入賞口（３１５）への入球を制限し、

前記第２位置（作動位置）において、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１４Ｒ，３１３’）への入球を制限するのに対して、前記第２入賞口（３１５）への入球を許容し、

前記ガイド部は、

前記第１位置（待機位置）において、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（３６２）へ向けた移動を制限し

前記第２位置（作動位置）において、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（３６２）へ向けた移動を許容することを特徴とする付記Ｌ７に記載の遊技機。

【１１６３】

付記Ｌ８に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分

けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられ遊技球は、可動役物部材の作動の有無に応じて、第１入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記Ｌ８に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第２通路に振り分けられた遊技球の第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【１１６４】

［付記Ｌ９］

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第２入賞口（３１５）の左方から遊技球を前記第２入賞口（３１５）に入球させる第１部分（３６１Ｒ）と、前記第２入賞口（３１５）の右方から遊技球を前記第２入賞口（３１５）に入球させる第２部分（３６２Ｒ）と、を有することを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ６のいずれかに記載の遊技機。

【１１６５】

付記Ｌ９に係る遊技機では、可動役物部材が、第２入賞口の左方から遊技球を第２入賞口に入球させる第１部分と、第２入賞口の右方から遊技球を第２入賞口に入球させる第２部分と、を有する。これにより、可動役物部材に第１部分と第２部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【１１６６】

［付記Ｌ１０］

導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、

前記第１位置（待機位置）において、前記第２通路を通過する遊技球の前記第１始動口（３１４）への入球を許容し、

前記第２位置（作動位置）において、前記第１部分（３６１Ｒ）が前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３５２）への入球を許容し、前記第２部分（３６２Ｒ）が遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球の前記第２入賞口（３５２）への入球を許容することを特徴とする付記Ｌ９に記載の遊技機。

【１１６７】

付記Ｌ１０に係る遊技機では、可動役物部材の第１部分が、振分装置の第２通路の遊技球の第２入賞口への入球を可能にする。これにより、振分装置を採用した遊技機において、可動役物部材に第１部分と第２部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【１１６８】

［付記Ｌ１１］

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第１部分（３６１Ｒ）と前記第２部分（３６２Ｒ）との間に設けられ、前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容する貫通部（３６３Ｒ）をさらに有し、

前記第１部分（３６１Ｒ）及び前記第２部分（３６２Ｒ）は、前記貫通部（３６３Ｒ）に向かうにしたがって低位となるように傾斜していることを特徴とする付記Ｌ９又は付記Ｌ１０に記載の遊技機。

【１１６９】

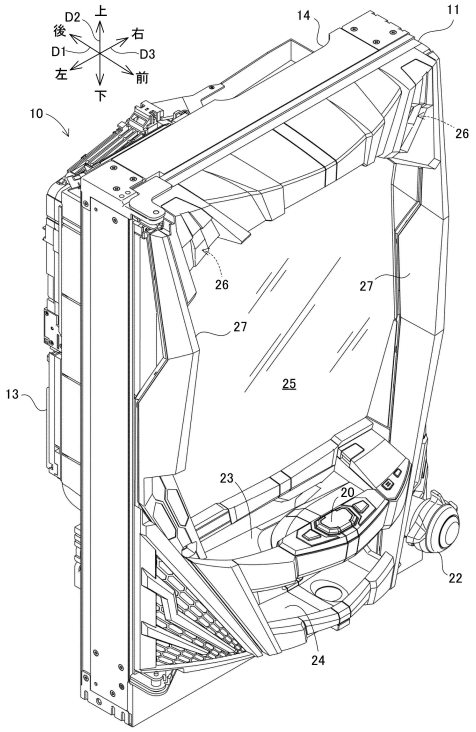
付記Ｌ１１に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第１部分と第２部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第２通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、特定の入賞口に入球させることができる。

【１１７０】
［付記Ｌ１２］
前記可動役物部材（３６Ｓ）は、回動可能な第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）を含み、
第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）は、前記第１位置（待機位置）において互いの先端部が近接しており、前記第２位置（作動位置）において互いの先端部が離間していることを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ６のいずれかに記載の遊技機。
【１１７１】
付記Ｌ１２に係る遊技機では、可動役物部材がいわゆる電動チューリップとして構成されている。そのため、簡易な構成により、可動役物部材によって、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。
【１１７２】
［付記Ｌ１３］
導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、
前記第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び前記第２可動役物部材（３６８２Ｓ）のうちの一方は、前記第２通路（３５２）の下方に設けられ、前記第１位置（待機位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第１入賞口（３１４）に向けて移動させ、前記第２位置（作動位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第２入賞口（３１５）に向けて移動させることを特徴とする付記Ｌ１２に記載の遊技機。
【１１７３】
付記Ｌ１３に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球は、可動役物部材としての第１可動役物部材及び第２可動役物部材の作動の有無に応じて、第１入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記Ｌ１３に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第２通路に振り分けられた遊技球の第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。
【符号の説明】
【１１７４】
１０：遊技機
３１：遊技盤
３１Ｂ：ガード釘
３１４：第１始動口
３１４Ｌ：左第１始動口
３１４Ｒ：右第１始動口
３１５：第２始動口
３１６：可変入賞装置
３１６ｂ：可変入賞口
３１８：第１スルーゲート
３１９：第２スルーゲート
３５，３５Ａ，３５Ｂ，３５Ｃ，３５Ｄ，３５Ｅ，３５Ｆ：振分装置
３５１：第１通路
３５２：第２通路

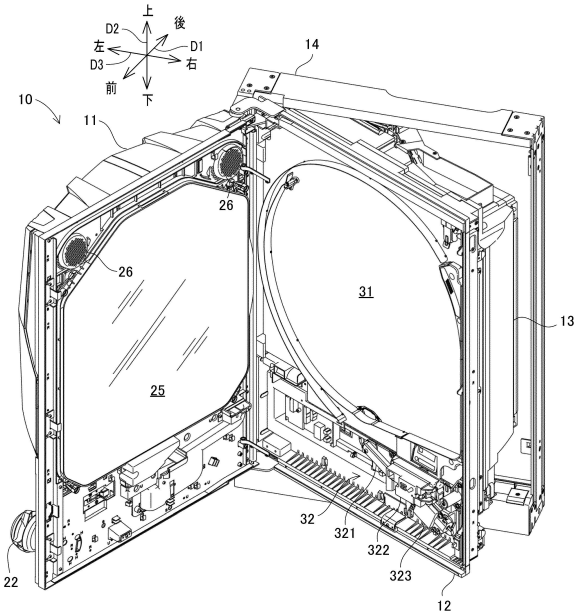
３６，３６Ａ～３６Ｒ，３６Ｔ～３６Ｘ：電動サポート部材
３６Ｓ：電動チューリップ役物装置
３６８１Ｓ：左羽部材
３６８２Ｓ：右羽部材
３６１Ｘ：第１貫通部
３６２Ｘ：第２貫通部
３６１Ｘ’，３６２Ｘ’：貫通孔
３６２：開閉部
３６３；ガイド部
３６３Ｗ：貫通孔
３６３Ｗ’：貫通部
３６４Ｗ：閉鎖部
３６４，３６４Ａ，３６４Ｂ：遅延ガイド
３６４Ｃ：蛇行溝
３６４Ｄ～３６４Ｇ：線状凸部
３６４Ｈ：線状凹部
３６４ＯＩ～３６４Ｎ：凸部
３６４Ｏ，３６４Ｐ：凹部
３６４Ｑ：ローラ
３７１：第１特別図柄表示器
３７２：第２特別図柄表示器
３７３：普通図柄表示器
３７４：保留数表示器
３８，３８Ａ，３８Ｂ：振分部材
３８Ｃ：ローラ
３８Ｄ：風車
３８１Ｄ：釘
３８２Ｄ：回転体
３８Ｅ：山状固定部
３８Ｆ：三角釘
３８９Ｆ：頂点釘
３９３，３９４：退避誘導釘
４１：ＭＰＵ
８２：特別可変入賞装置
８２４：Ｖ入賞口８２４
８３：羽役物装置
８３３：Ｖ入賞口
９９：遊技球

【図面】

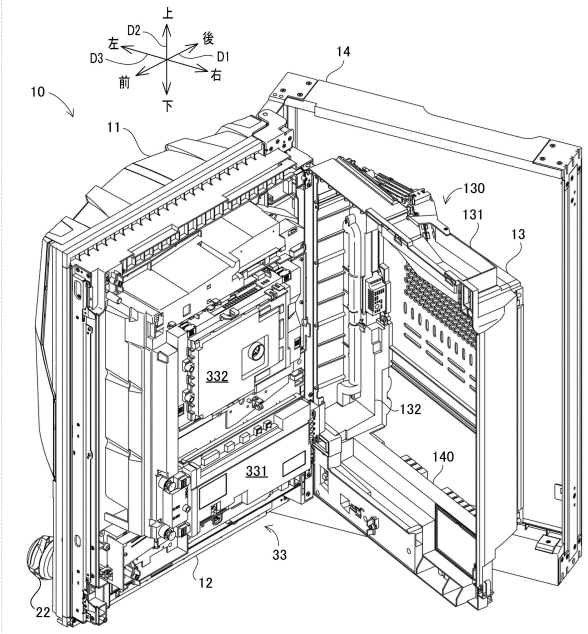
【図１】


上
後
右
D2
D1
D3
左
前
下
10
11
14
26
27
25
13
23
20
22
24

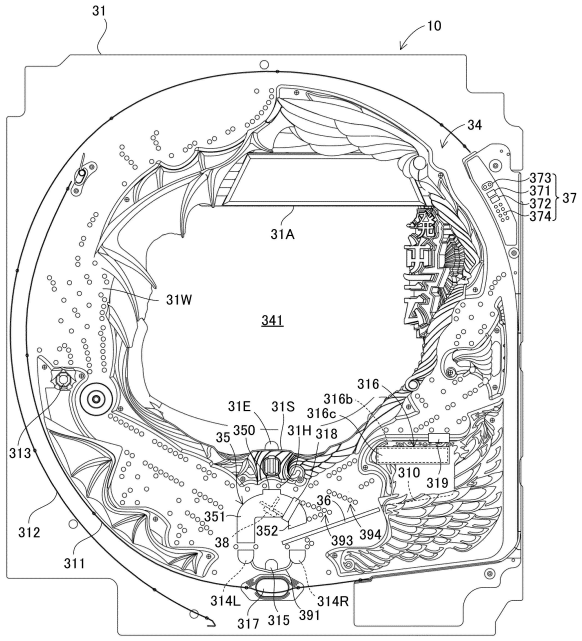
【図２】


上
後
D2
左
D1
D3
右
前
下
10
11
14
26
31
13
25
32
321
322
323
22
12

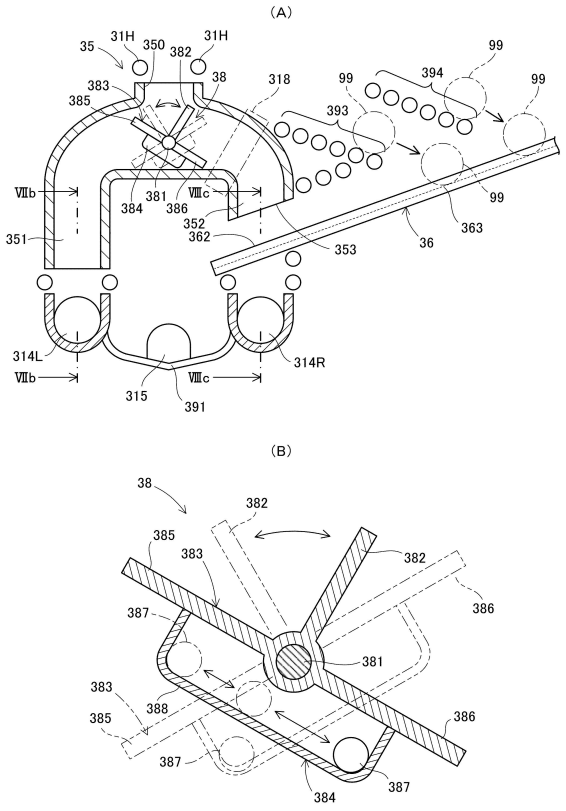
【図３】


上
D2
左
後
D3
D1
前
右
下
10
14
11
130
131
13
332
132
140
331
33
12
22

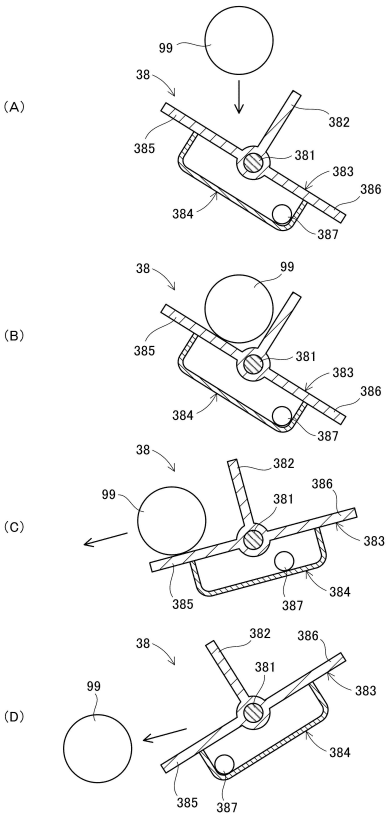
【図４】


31
10
34
373
371
372
374
37
31A
31W
341
316
316b
316c
31E
31S
31H
318
313
35
350
310
319
36
351
352
312
38
393
394
311
314L
314R
317
315
391

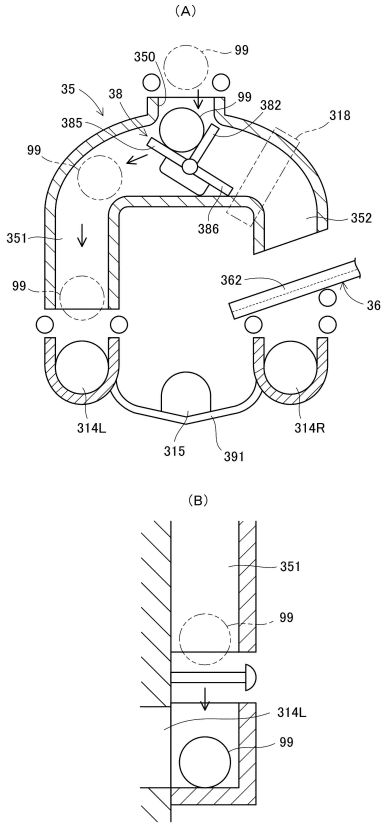
【図５】


(A)
35
31H
350
382
31H
38
383
385
318
99
394
99
393
99
99
363
36
353
362
352
386
384
381
VIIIc
VIIb
351
314L
315
391
314R
(B)
38
382
385
383
382
386
387
381
383
388
385
386
387
384
387

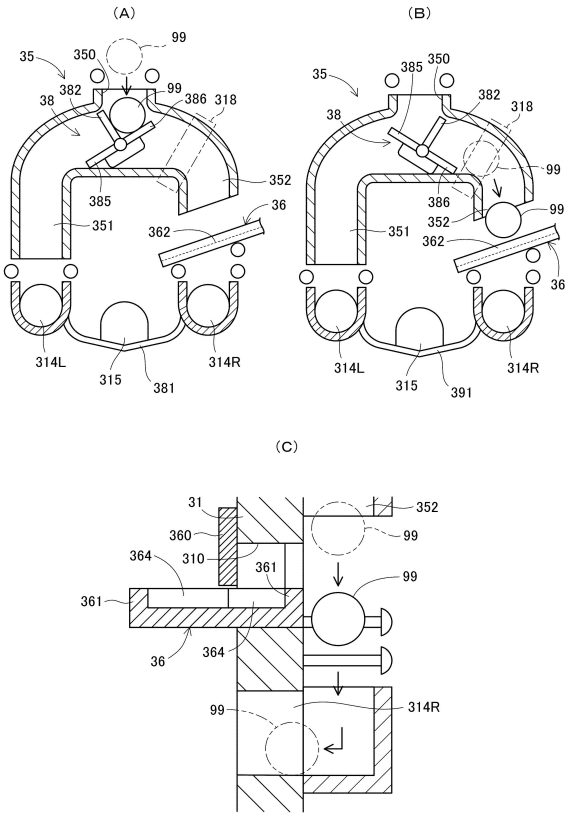
【図６】


(A)
99
38
382
385
381
383
386
384
387
(B)
38
99
385
381
383
386
384
387
(C)
38
382
99
386
381
383
385
387
384
(D)
38
382
386
381
99
383
384
385
387

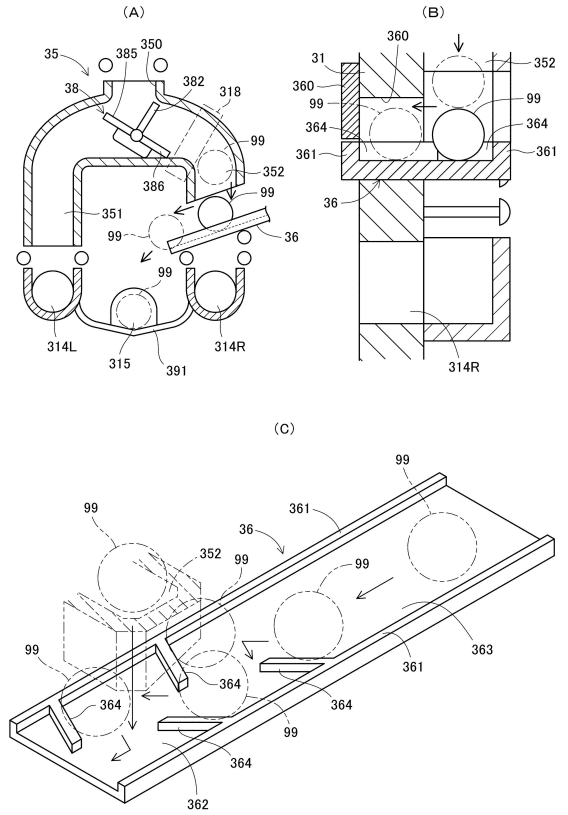
【図７】


(A)
350
99
35
38
99
382
318
385
99
386
352
351
99
362
36
314L
315
391
314R
(B)
351
99
314L
99

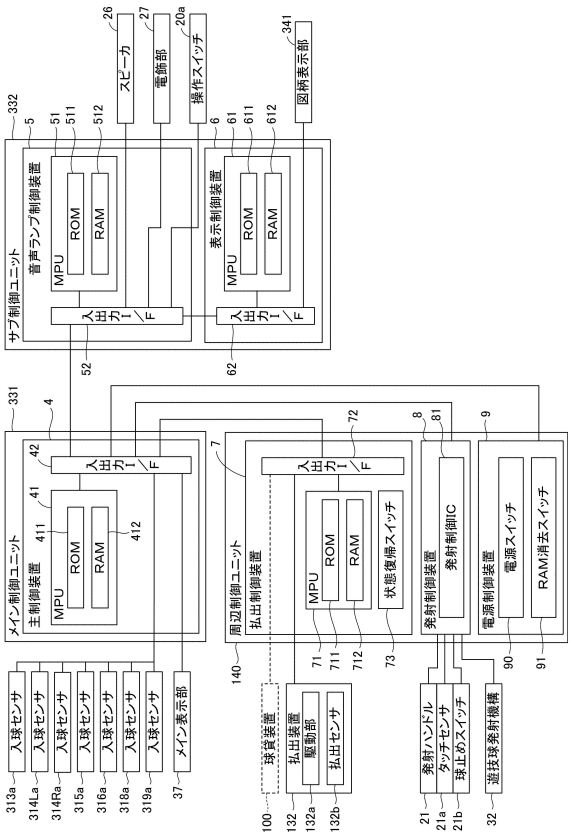
【図８】


(A)
99
35
350
99
38
382
386
318
352
385
36
351
362
314L
315
381
314R
(B)
35
385
350
382
318
38
99
386
352
99
351
362
36
314L
315
391
314R
(C)
31
352
360
99
364
310
361
99
361
36
364
99
314R

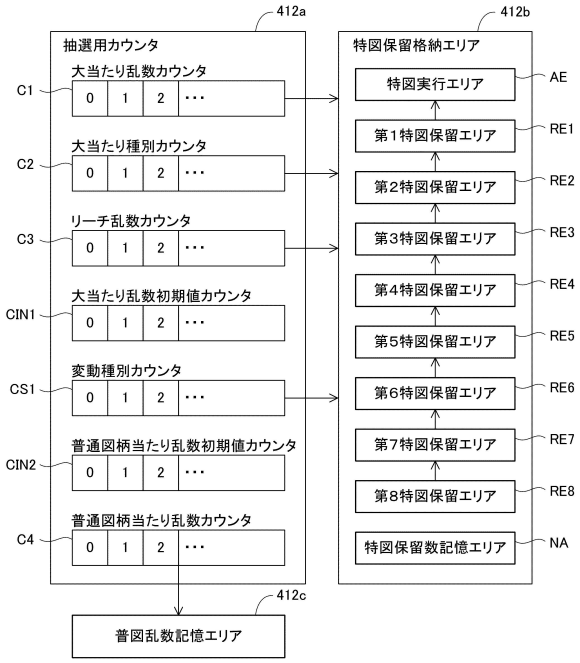
【図９】



【図１０】



【図１１】



【図１２】

低確率モード当否テーブル

(A)

大当たり乱数カウンタ	抽選結果
0～2	大当たり
3～738	外れ

高確率モード当否テーブル

(B)

大当たり乱数カウンタ	抽選結果
0～29	大当たり
30～738	外れ

大当たり種別振分テーブル（第1特図）

(C)

特図種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～14	2R確変大当たり
	15～19	2R通常大当たり

大当たり種別振分テーブル（第2特図）

(D)

特図種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第2特図	0～4	5R確変大当たり
	5～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり

【図１３】

(A)

モード移行テーブル

大当たり種別	移行先モード
時短終了	モードA
2R通常大当たり	モードB
2R確変大当たり	モードC
5R通常大当たり	モードD
5R確変大当たり	モードE
16R確変大当たり	

(B)

モードデータテーブル

モード種別	大当たり当否テーブル	普通電動役物サポート			
		時短	当否テーブル	回数	作動時間
モードA	低確率モード	無し	低確率	ー	ショート
モードB	低確率モード	有り	高確率	上限有り	ショート
モードC	高確率モード	有り	高確率	上限無し	ショート
モードD	低確率モード	有り	高確率	上限有り	ロング
モードE	高確率モード	有り	高確率	上限無し	ロング

(C)

普図当たり低確率当否テーブル

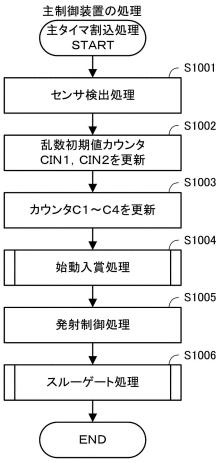
普通図柄当たり乱数カウンタ	抽選結果
199	当たり
0～198	外れ

(D)

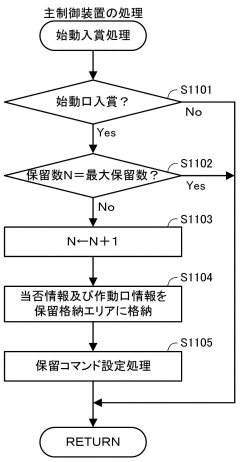
普図当たり高確率当否テーブル

普通図柄当たり乱数カウンタ	抽選結果
0～198	当たり
199	外れ

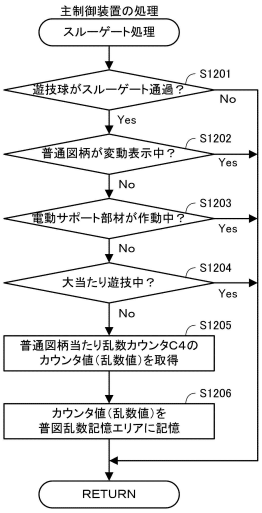
【図１４】



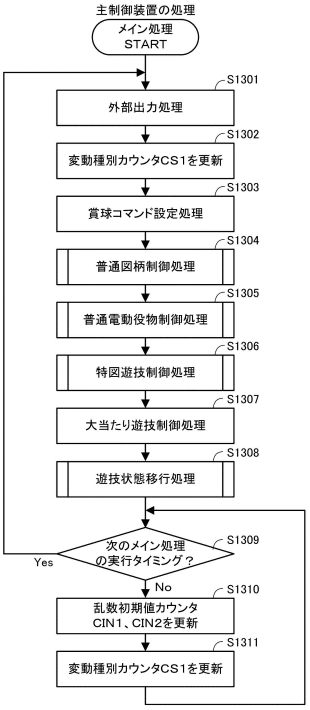
【図１５】



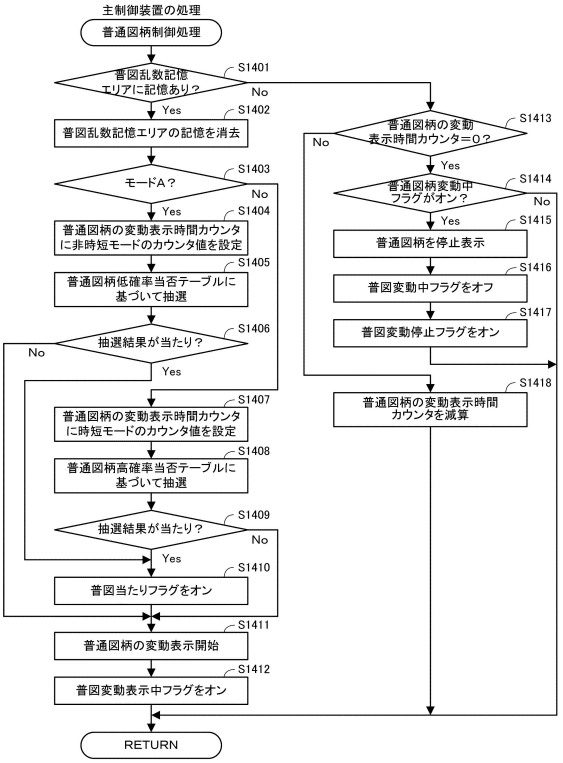
【図１６】



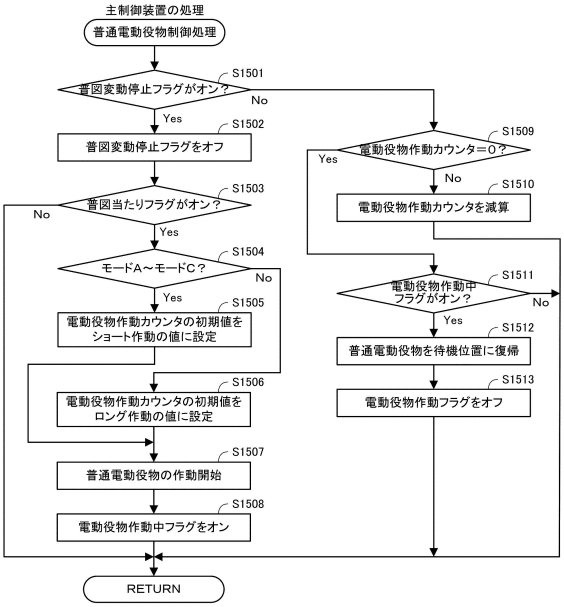
【図１７】



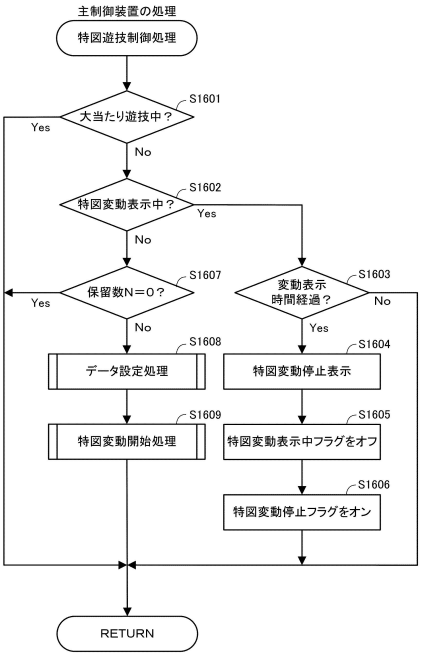
【図１８】



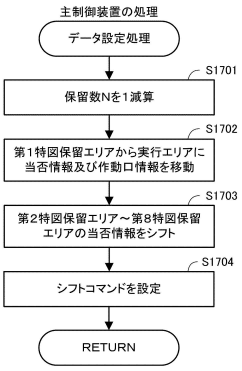
【図１９】



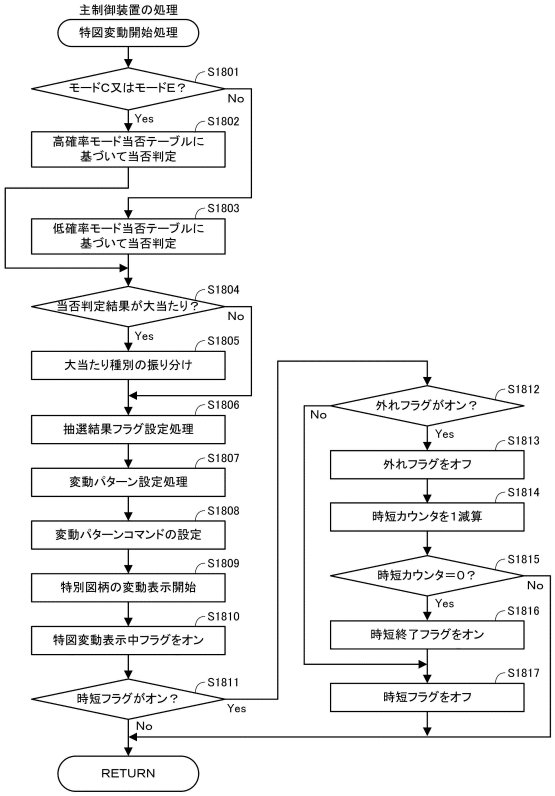
【図２０】



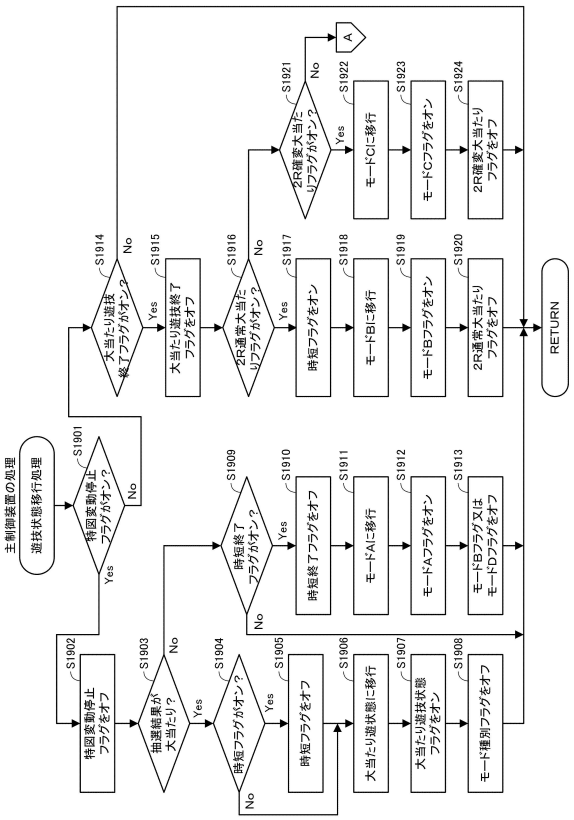
【図２１】



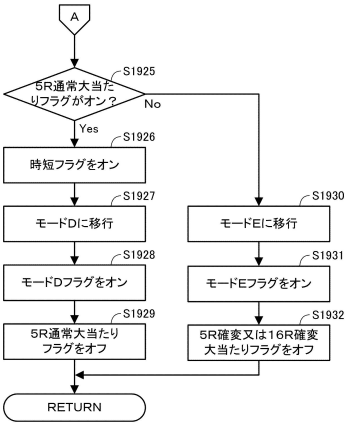
【図２２】



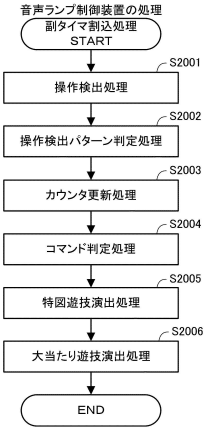
【図２３】



【図２４】



【図２５】



【図２６】

(A) 大当たり種別振分テーブル

特図種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～14	2R確変大当たり
	15～19	2R通常大当たり
第2特図	0～4	5R確変大当たり
	5～14	16R確変大当たり
	15～19	5R通常大当たり

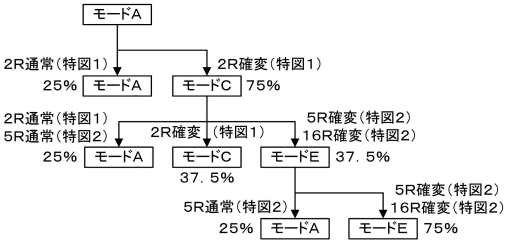
(B) モードデータテーブル

モード種別	大当たり当否テーブル	普通電動役物サポート			
		時短	当否テーブル	回数	作動時間
モードA	低確率モード	無し	低確率	ー	ショート
モードC	高確率モード	有り	高確率	次回当り	ショート
モードE	高確率モード	有り	高確率	次回当り	ロング

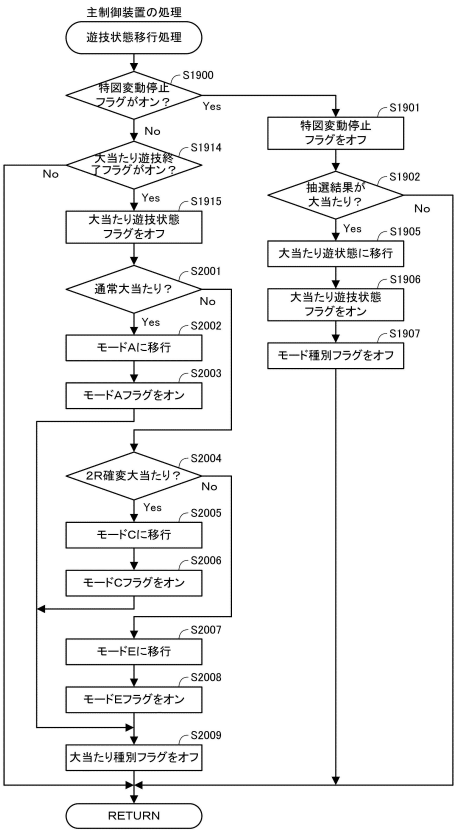
(C) モード移行テーブル

移行条件	移行先モード
2R通常大当たり遊技終了	モードA
5R通常大当たり遊技終了	
2R確変大当たり遊技終了	モードC
5R確変大当たり遊技終了	モードE
16R確変大当たり遊技終了	

(D)



【図２７】



【図２８】

(A) 大当たり種別振分テーブル（第1特図）

特図種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～14	2R確変大当たり
	15～19	5R確変大当たり
第2特図	0～9	5R確変大当たり
	10～19	16R確変大当たり

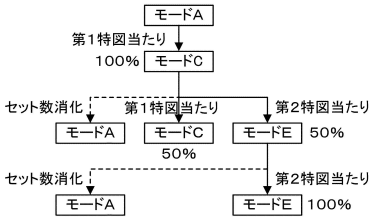
(B) モードデータテーブル

モード種別	大当たり当否テーブル	普通電動役物サポート			
		時短	当否テーブル	回数	作動時間
モードA	低確率モード	無し	低確率	ー	ショート
モードC	高確率モード	有り	高確率	次回当り	ショート
モードE	高確率モード	有り	高確率	次回当り	ロング

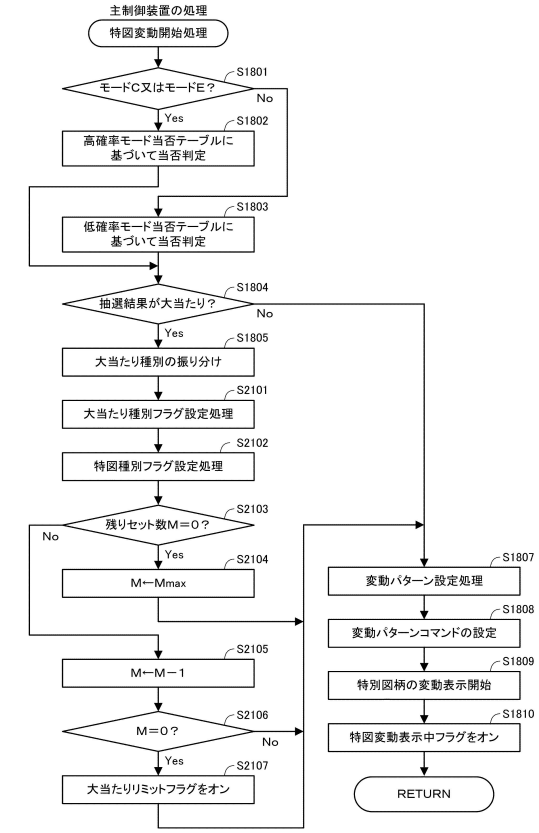
(C) モード移行テーブル

移行条件	移行先モード
大当たりセット数消化	モードA
第1特図での大当たり遊技終了	モードC
第2特図での大当たり遊技終了	モードE

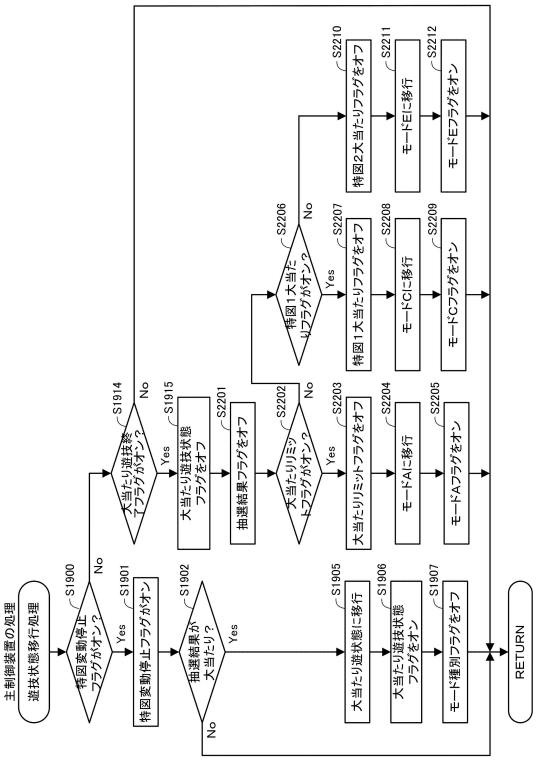
(D)



【図２９】



【図３０】



【図３１】

(A)

大当たり種別振分テーブル

特図種別	大当たり種別
第1特図	2R確変大当たり
第2特図	16R確変大当たり

(B)

モードデータテーブル

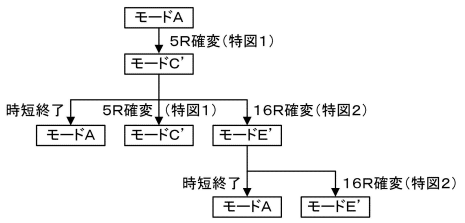
モード種別	大当たり当否テーブル	普通電動役物サポート			
		時短	当否テーブル	回数	作動時間
モードA	低確率モード	無し	低確率	―	ショート
モードC’	高確率モード	有り	高確率	上限有り	ショート
モードE’	高確率モード	有り	高確率	上限有り	ロング

(C)

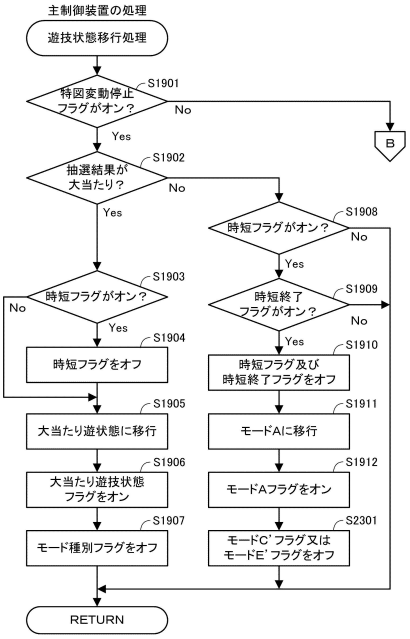
モード移行テーブル

移行条件	移行先モード
時短終了	モードA
2R確変大当たり遊技終了	モードC’
16R確変大当たり遊技終了	モードE’

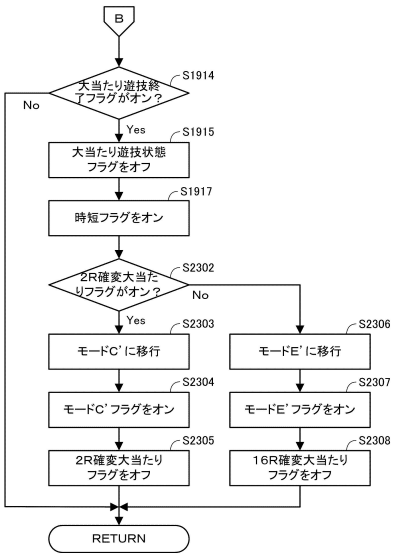
(D)



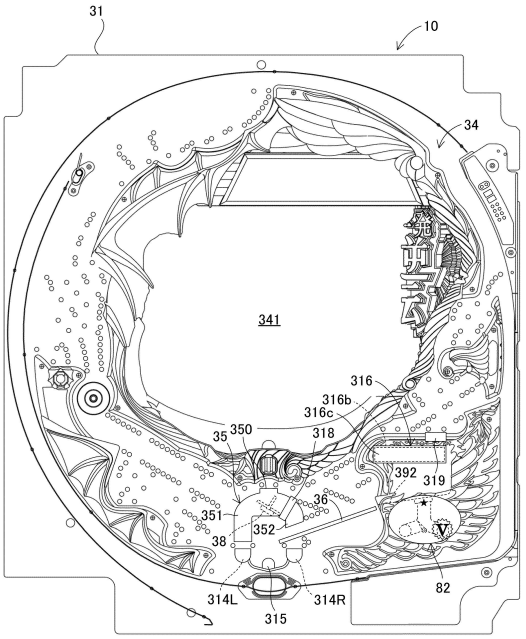
【図３２】



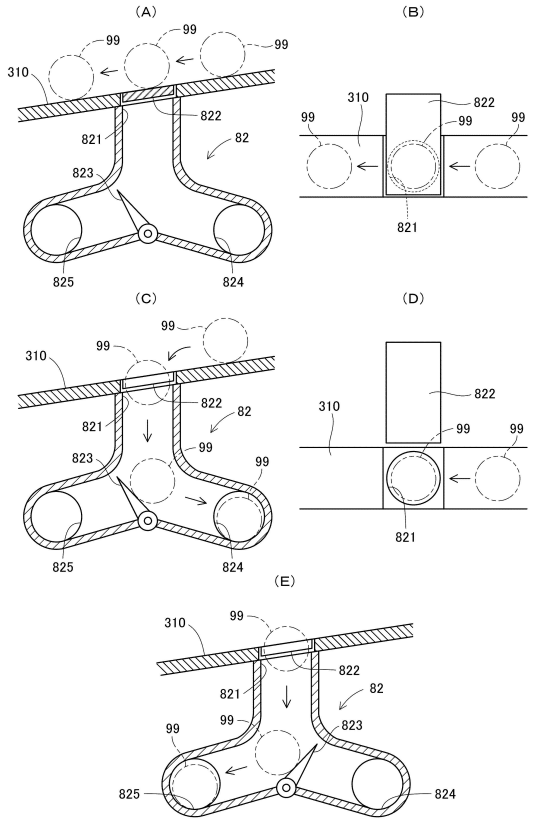
【図３３】



【図３４】



【図３５】



【図３６】

(A) 大当たり種別振分テーブル

特図種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～9	4R通常大当たり
	10～19	5R確変大当たり
第2特図	0～4	10R確変大当たり
	5～19	16R確変大当たり

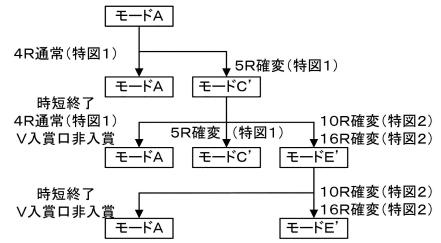
(B) モードデータテーブル

モード種別	大当たり当否テーブル	確変期待度	普通電動役物サポート		
			時短	当否テーブル	作動時間
モードA	低確率	50%	無し	低確率	ショート
モードC'	高確率	75%	回数限定	高確率	ショート
モードE'	高確率	100%	回数限定	高確率	ロング

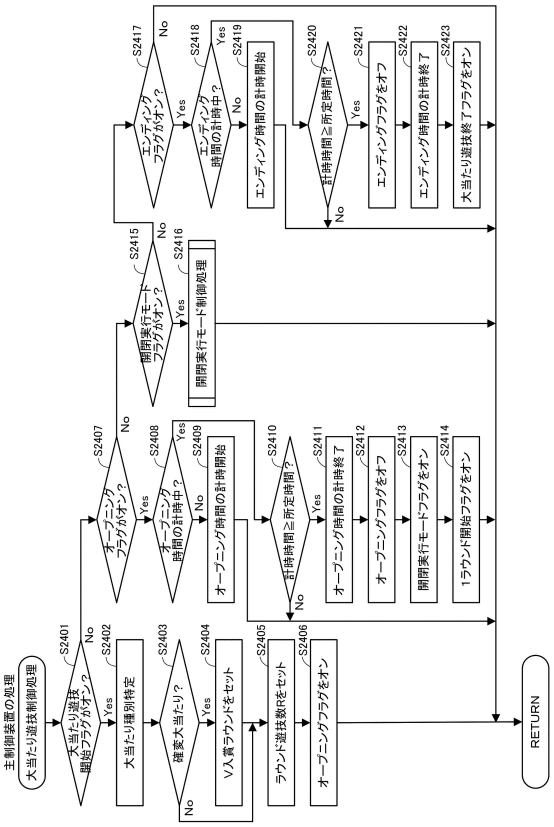
(C) モード移行テーブル

モード移行条件	移行先モード
時短終了	モードA
4R通常大当たり遊技終了	
確変大当たり遊技終了＋V入賞口非入賞	
5R確変大当たり遊技終了＋V入賞口入賞	モードC'
10R確変大当たり遊技終了＋V入賞口入賞	モードE'
16R確変大当たり遊技終了＋V入賞口入賞	

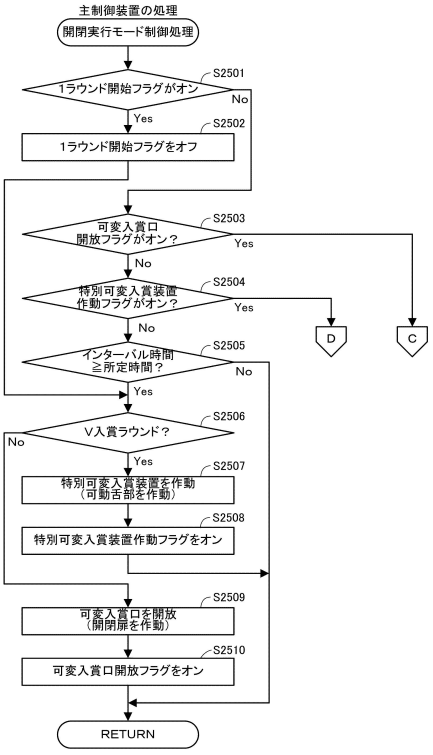
(D)



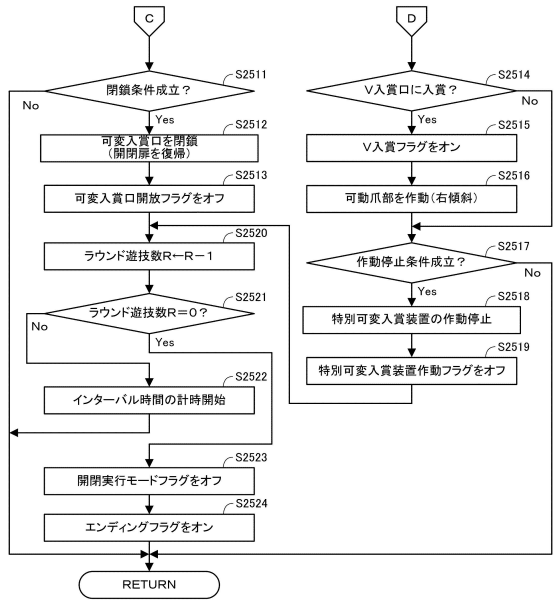
【図３７】



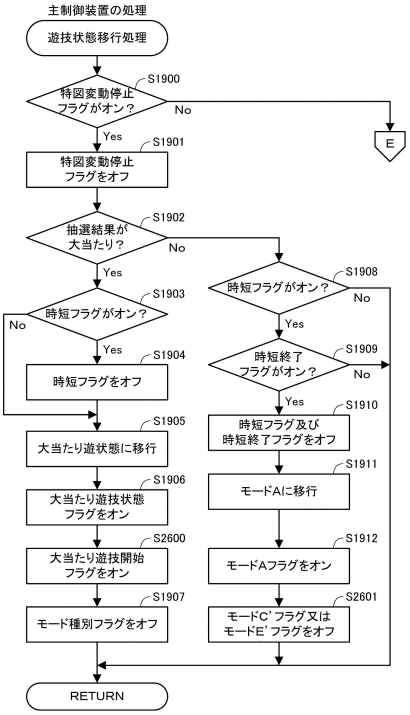
【図３８】



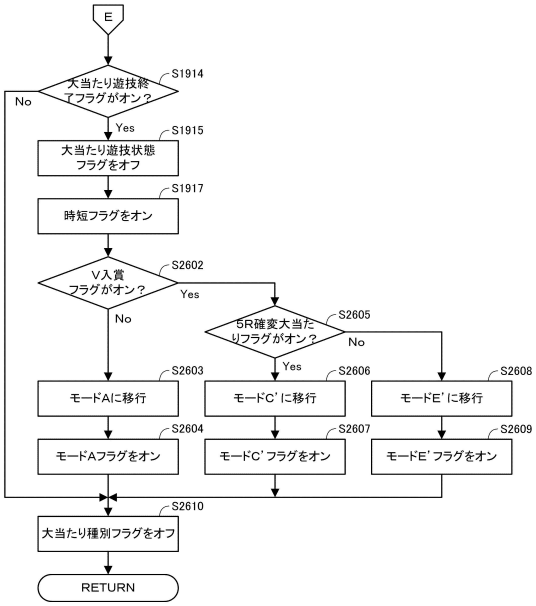
【図３９】



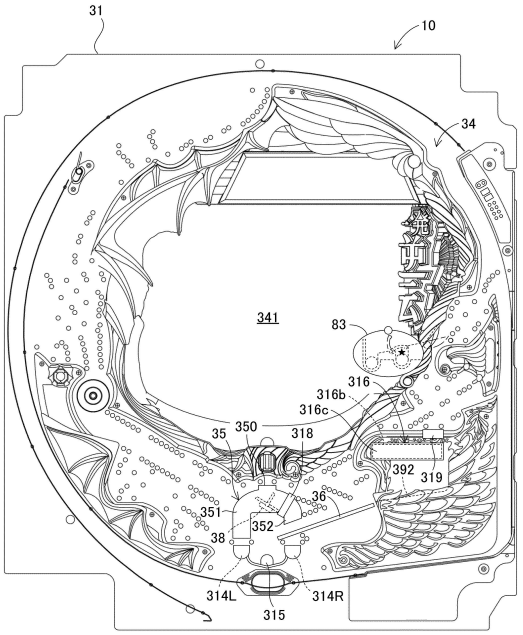
【図４０】



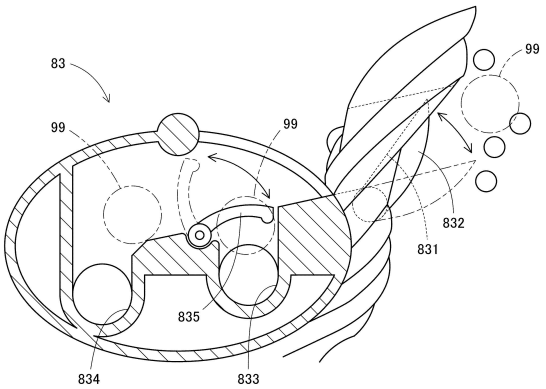
【図４１】



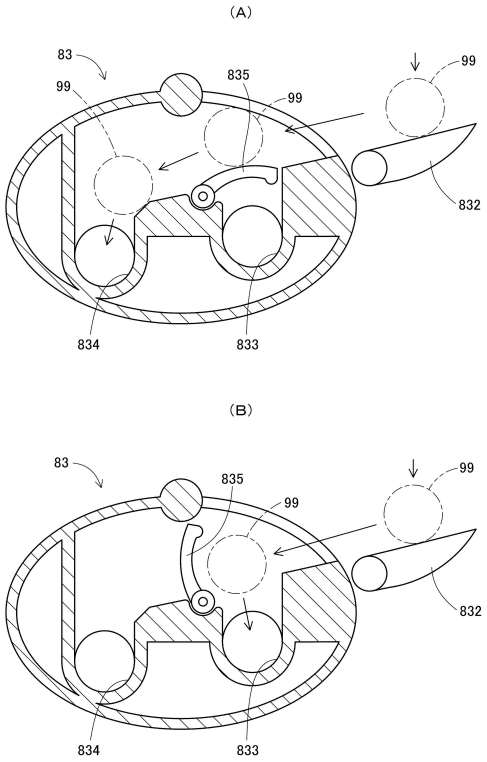
【図４２】



【図４３】



【図４４】



【図４５】

(A) 大当たり当否テーブル

特図種別	大当たり乱数カウンタ	抽選結果
第1特図	0～2	大当たり
	3～738	外れ
第2特図	0～2	大当たり
	3～735	小当たり
	736～738	外れ

(B) 1種大当たり時の大当たり種別振分テーブル（特図大当たり）

大当たり種別カウンタ	大当たり種別
0～4	4R時短大当たり
5～19	8R時短大当たり

(C) 2種大当たり時の大当たり種別振分テーブル（V入賞口入賞）

大当たり種別カウンタ	大当たり種別
0～4	4R時短大当たり
5～9	8R時短大当たり
10～19	16R時短大当たり

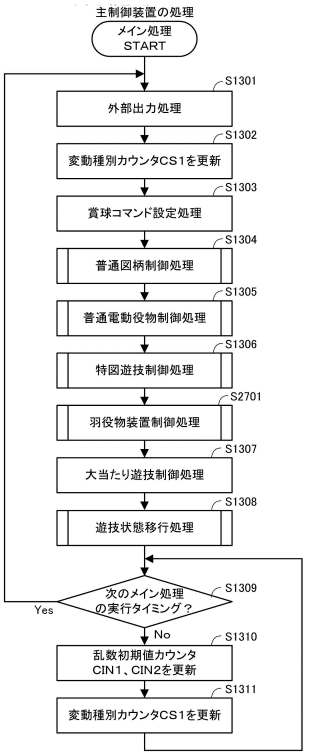
(D) モードデータテーブル

モード種別	普通電動役物サポート		
	時短	当否テーブル	作動時間
モードA	無し	低確率	ショート
モードC'	回数限定	高確率	ショート
モードE'	回数限定	高確率	ロング

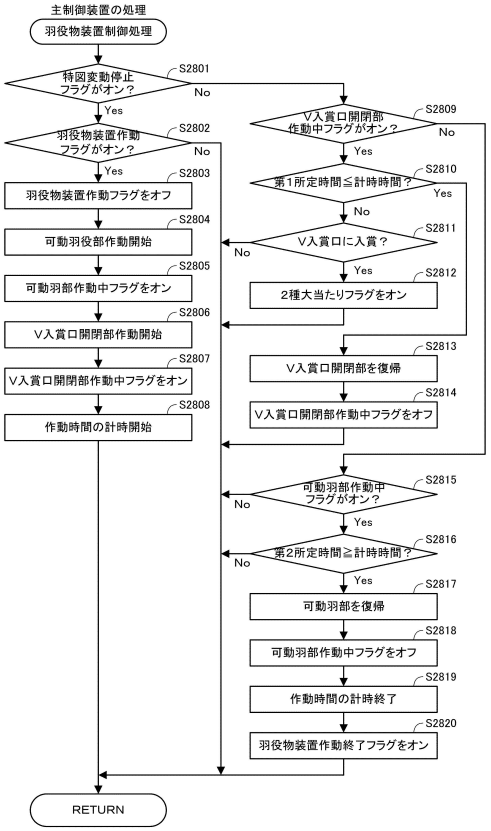
(E) モード移行テーブル

モード移行条件	移行先モード
時短終了	モードA
1種大当たり（特図大当たり）	モードC'
2種大当たり（V入賞口入賞）	モードE'

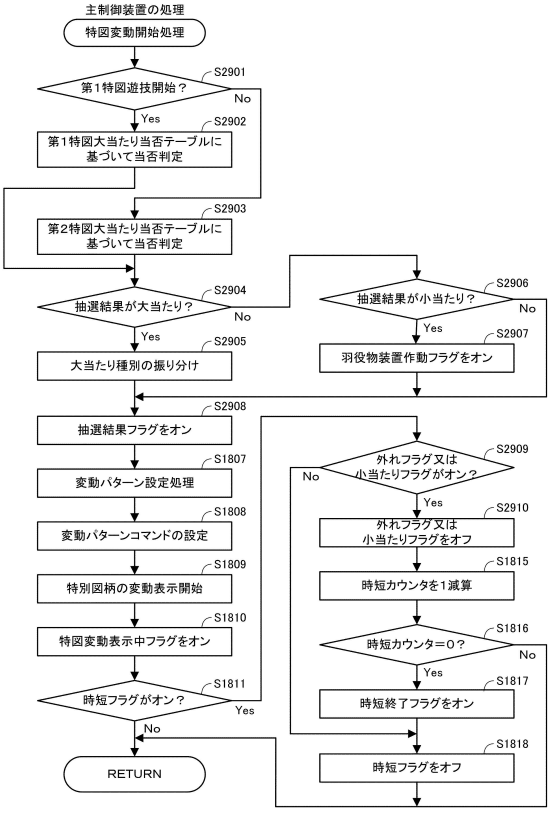
【図４６】



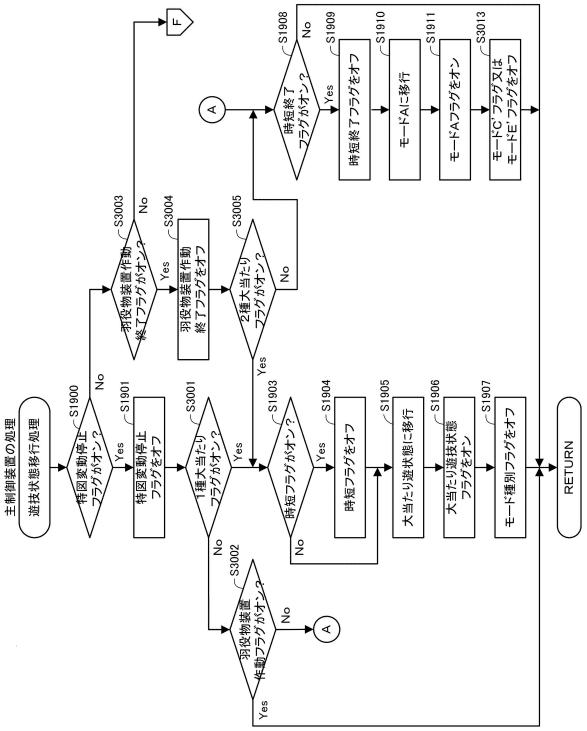
【図４７】



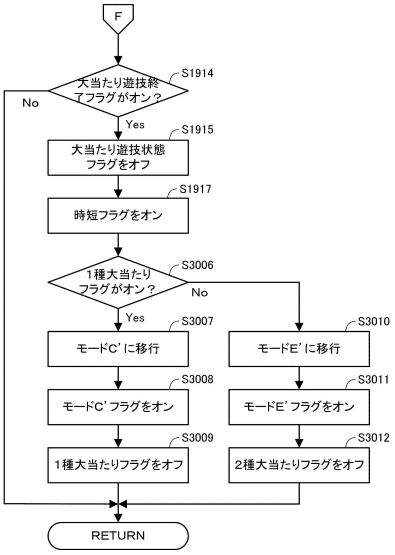
【図４８】



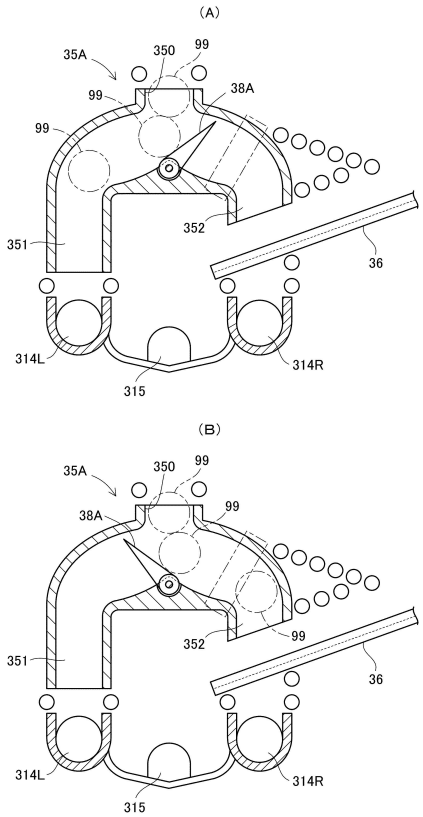
【図４９】



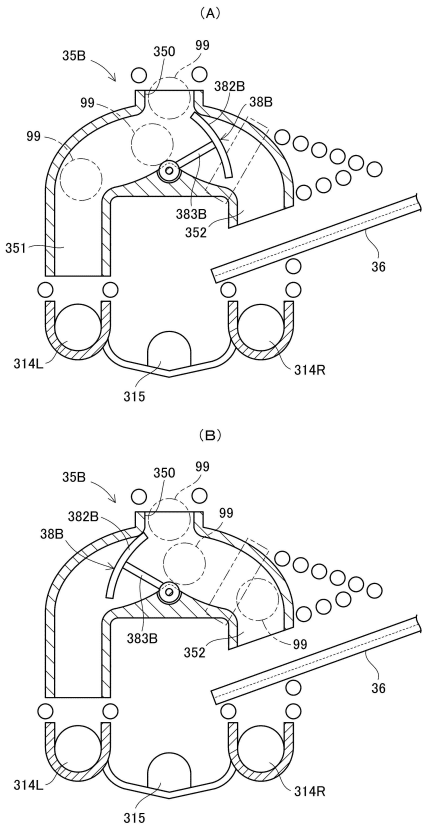
【図５０】



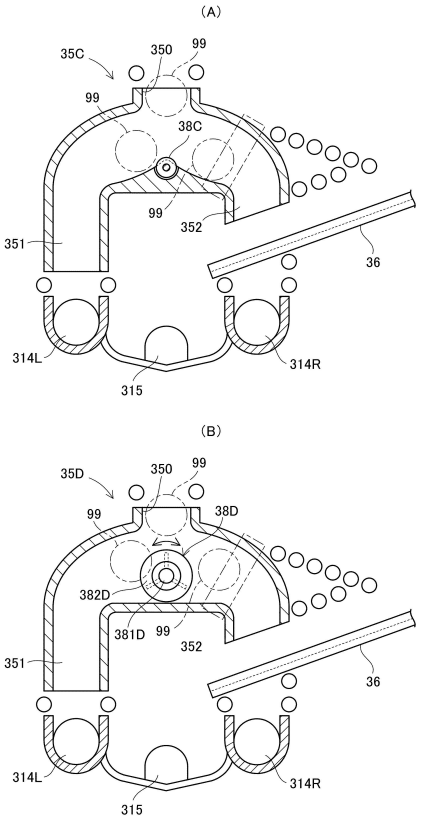
【図５１】



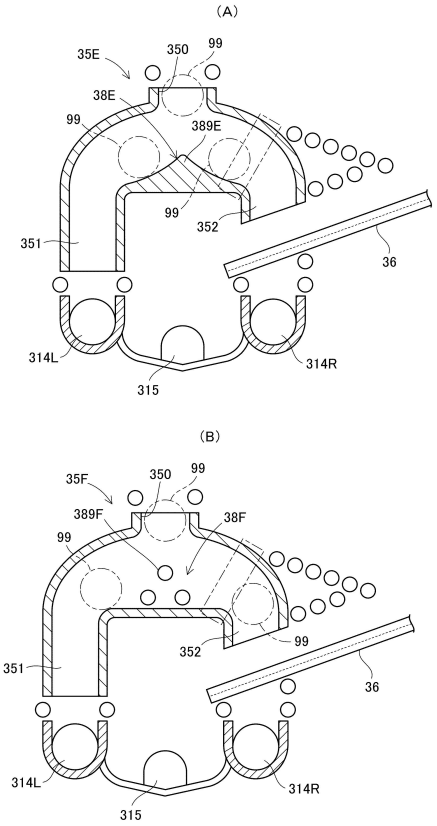
【図５２】



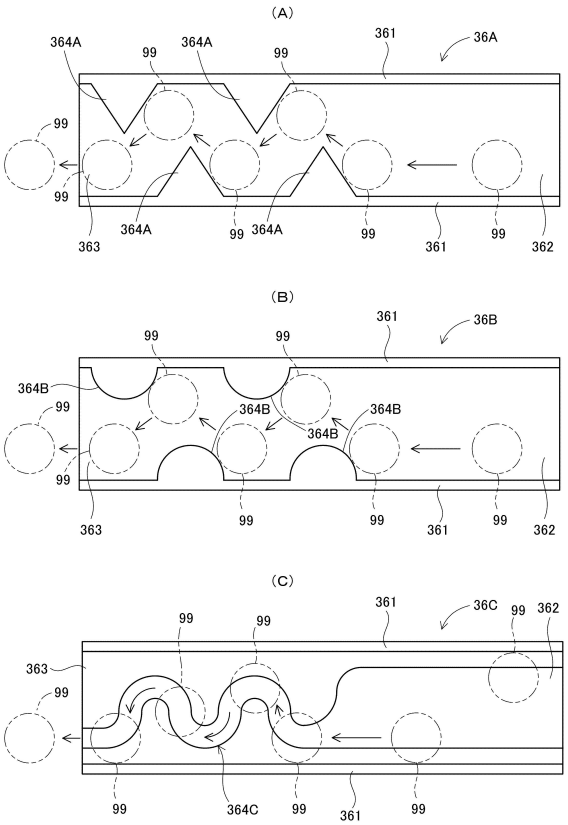
【図５３】



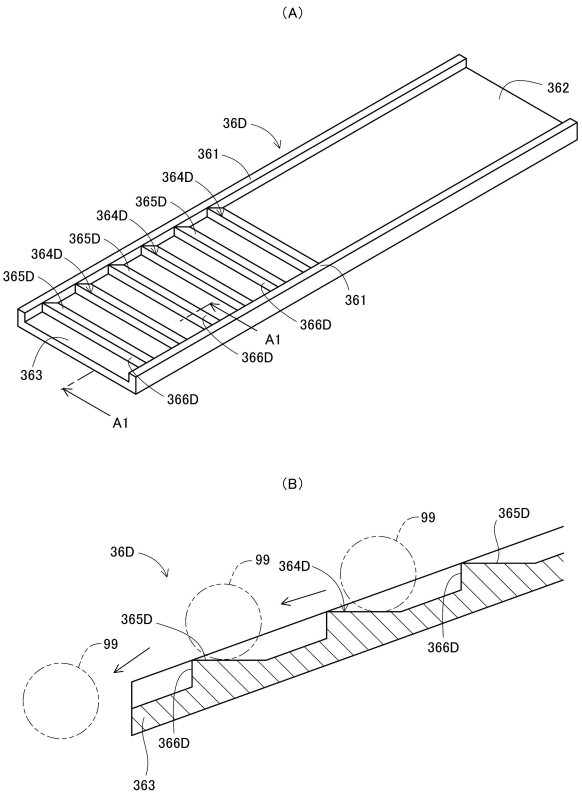
【図５４】



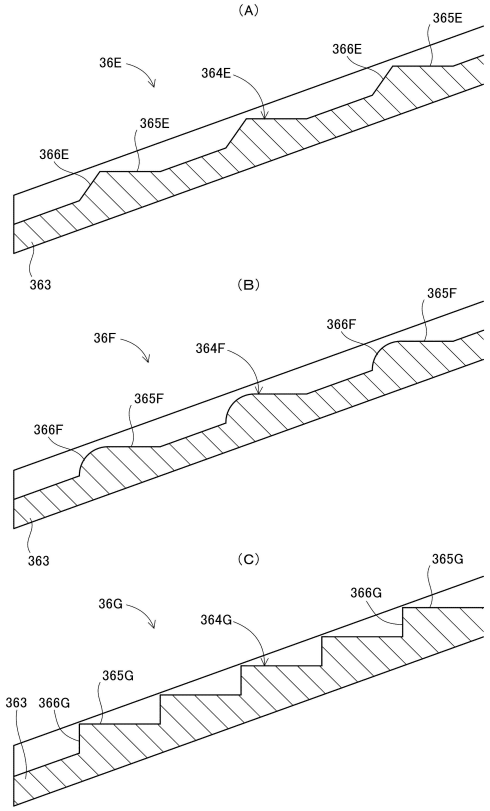
【図５５】



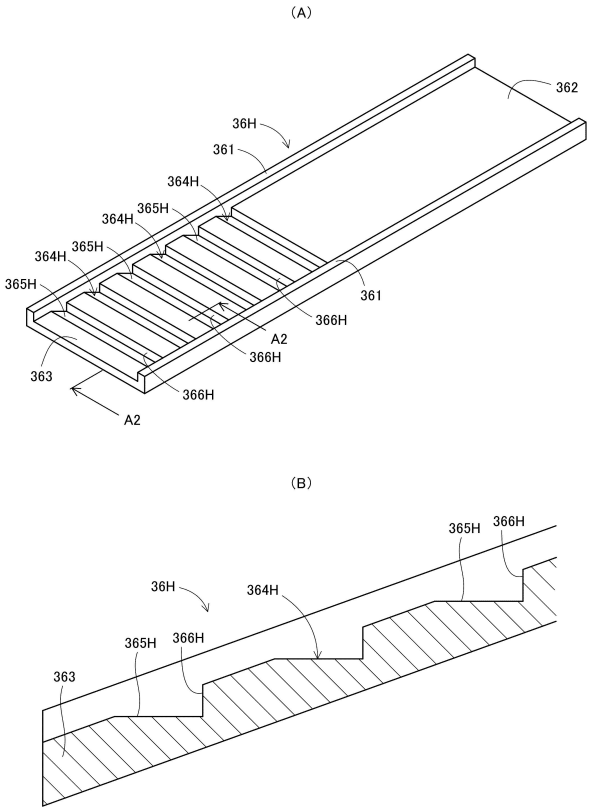
【図５６】



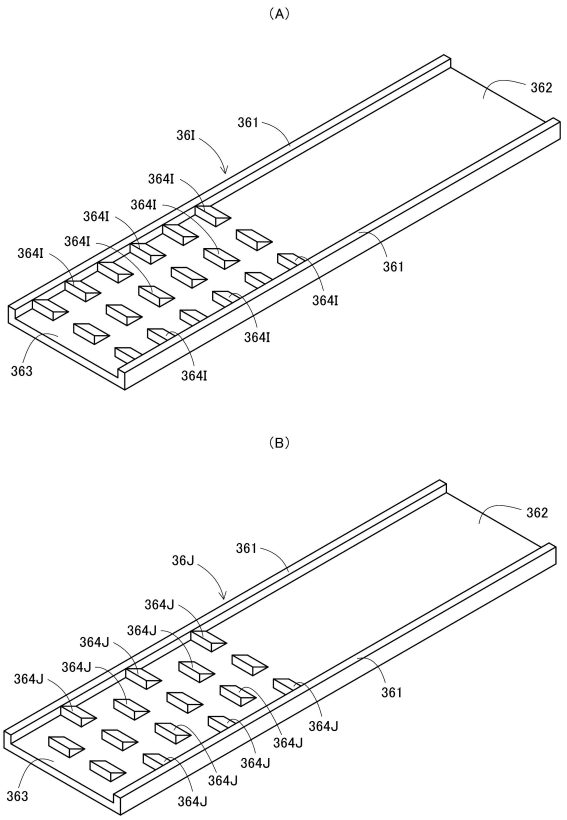
【図５７】



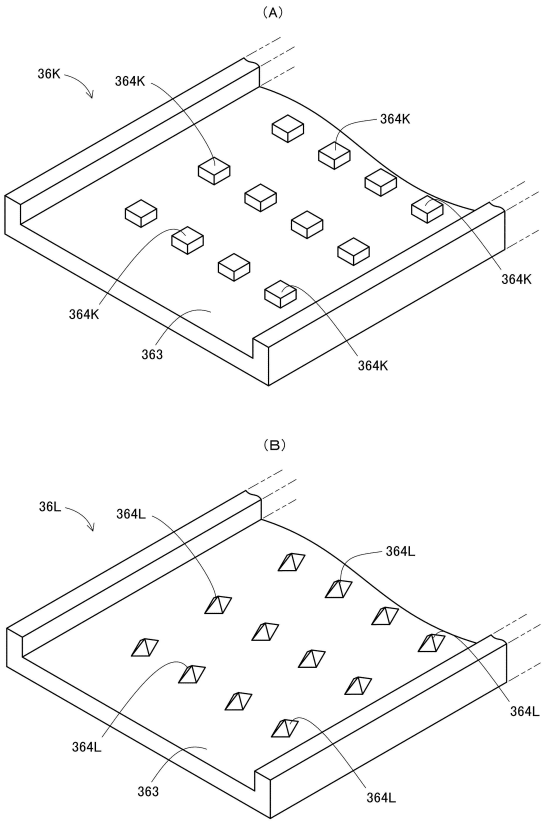
【図５８】



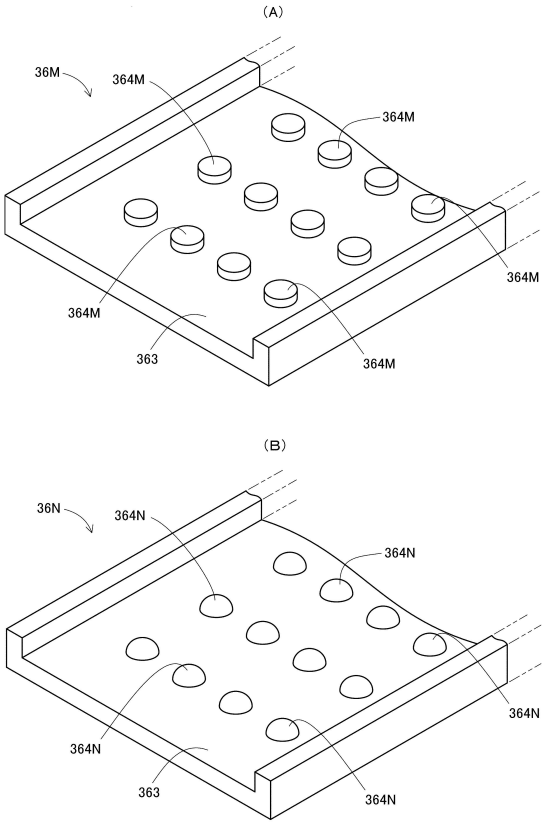
【図５９】



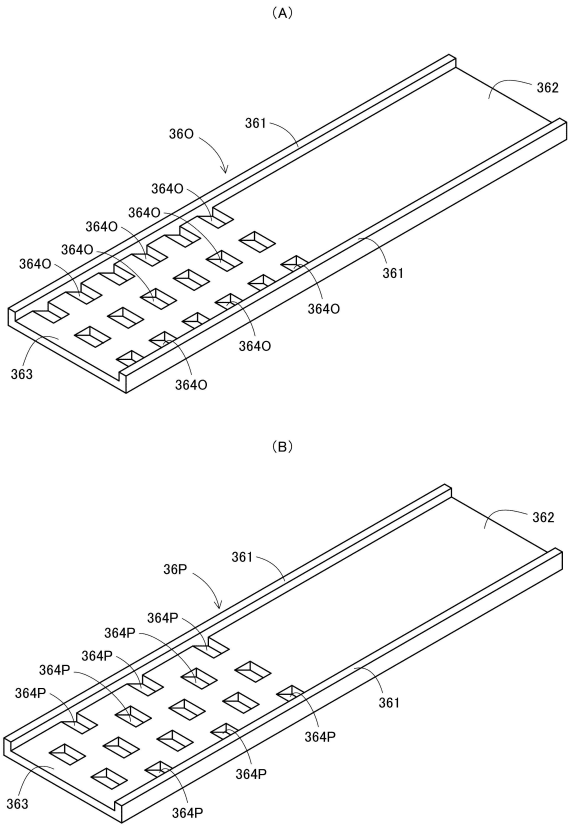
【図６０】



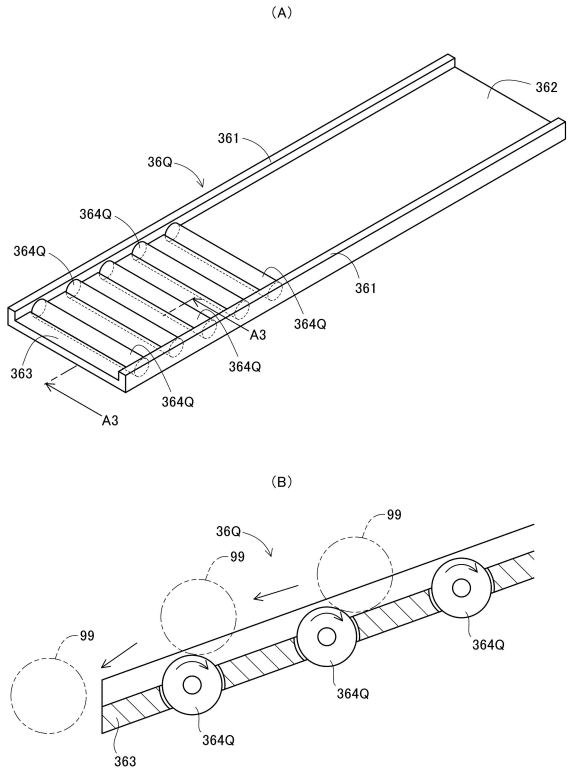
【図６１】



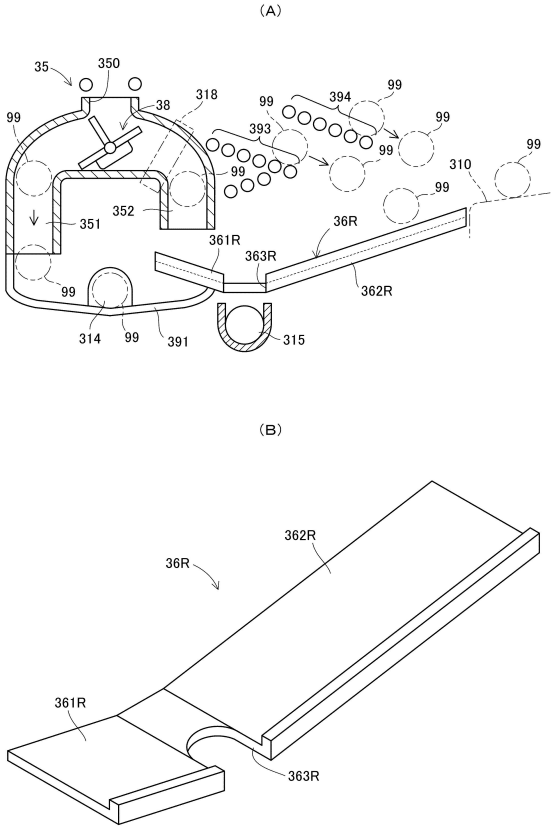
【図６２】



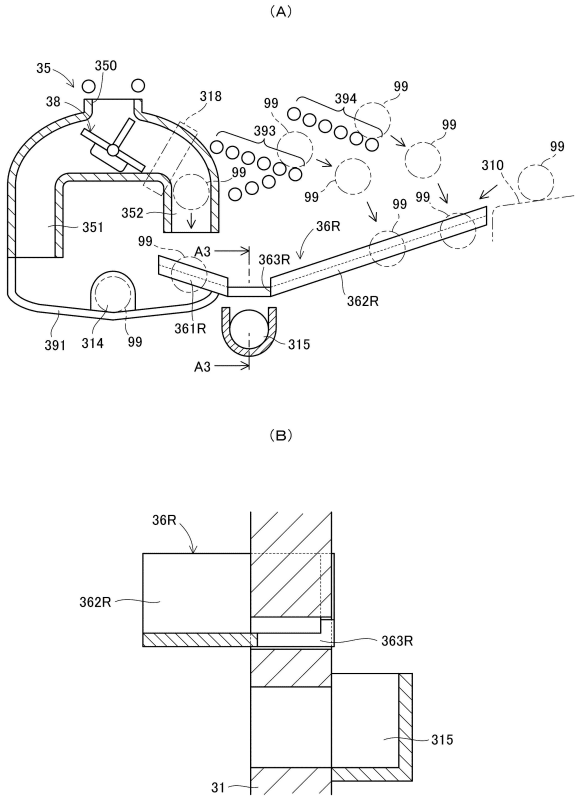
【図６３】



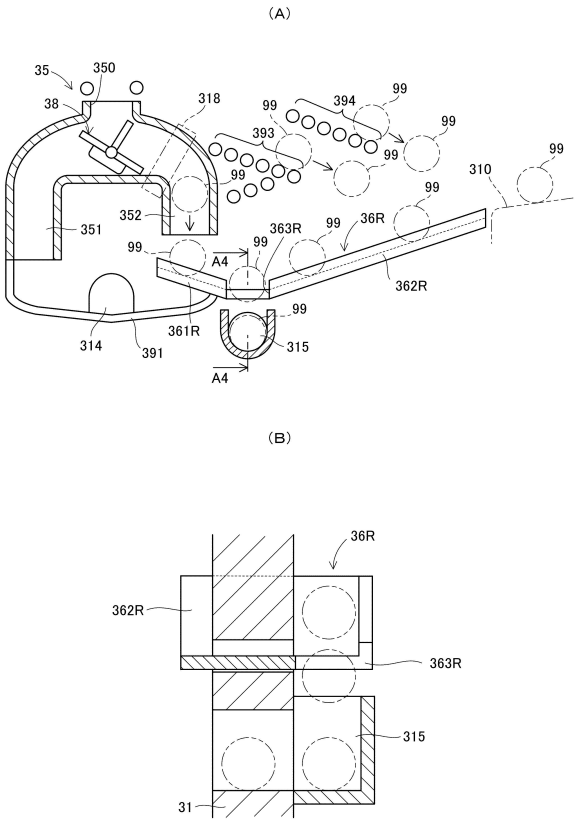
【図６４】



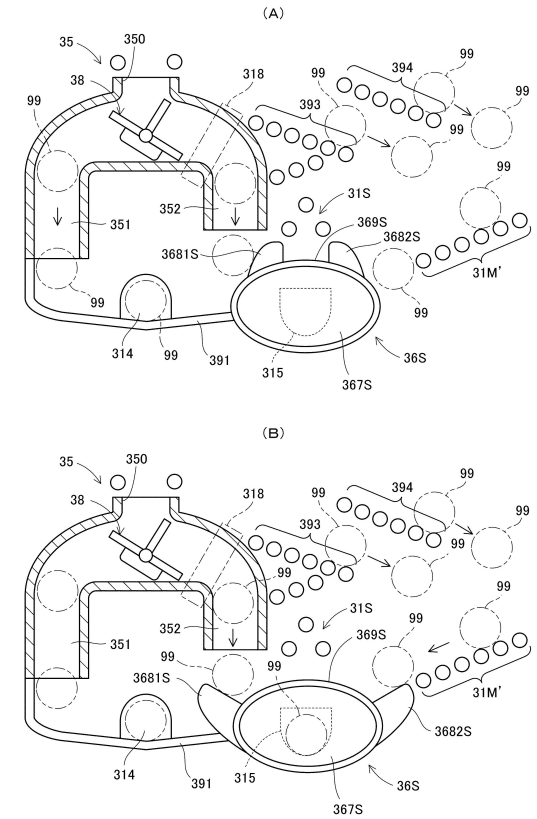
【図６５】



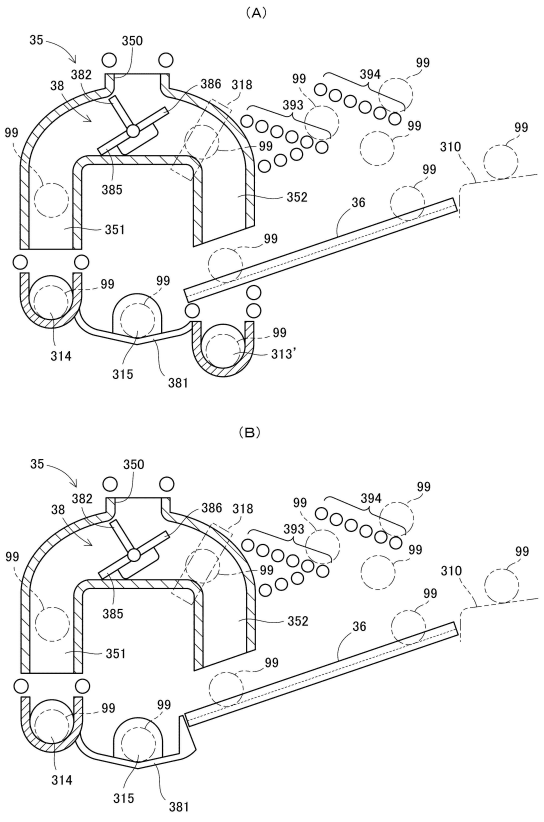
【図６６】



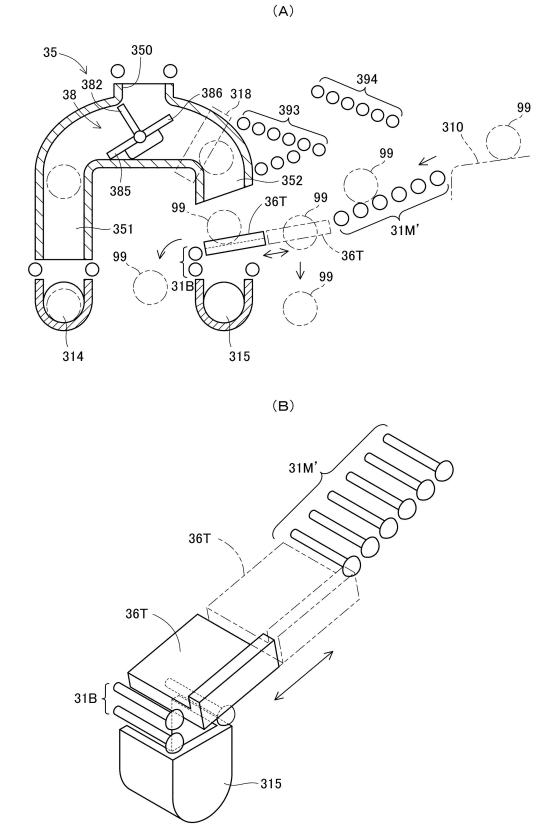
【図６７】



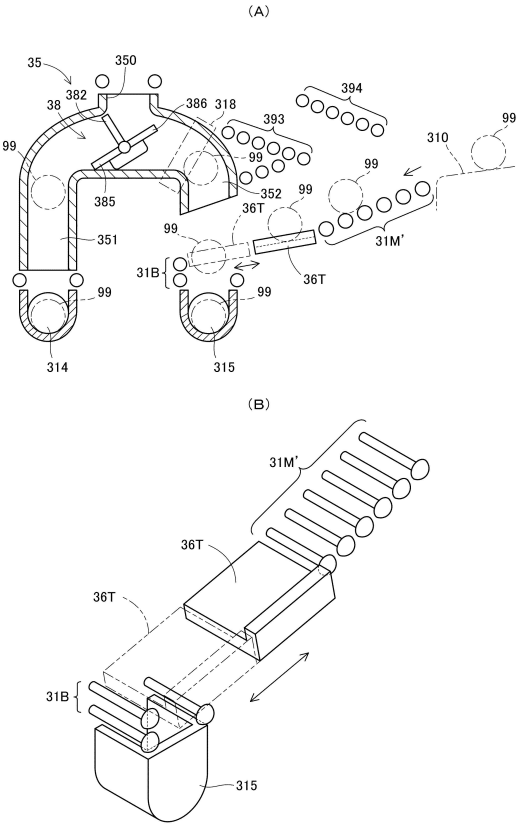
【図６８】



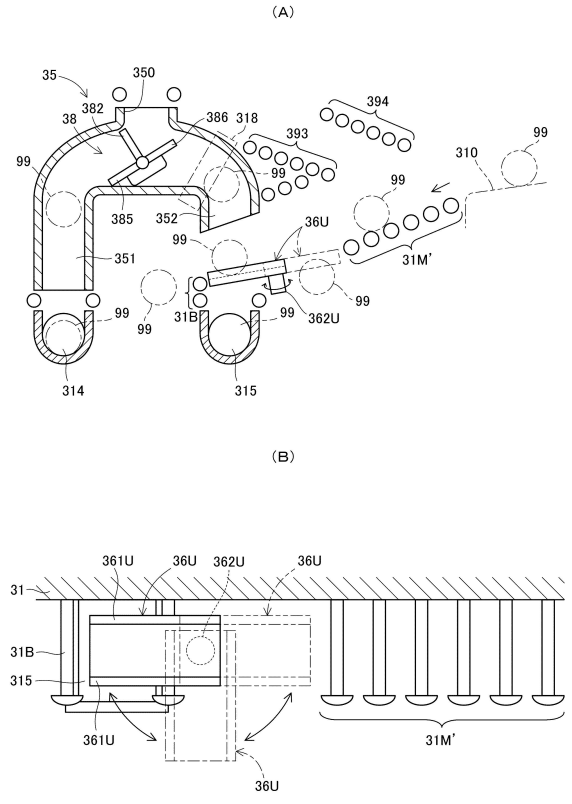
【図６９】



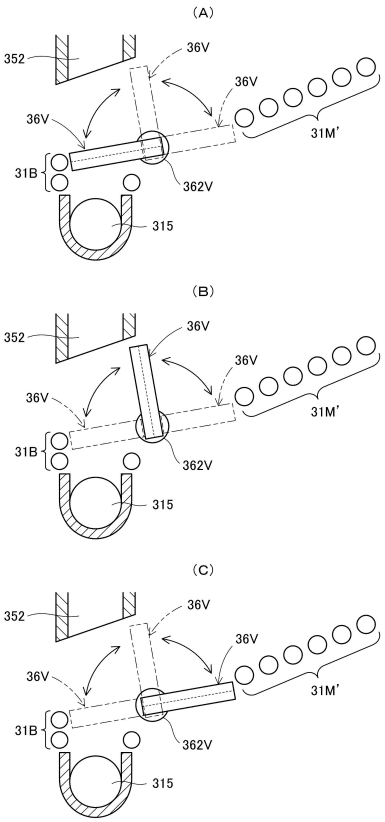
【図７０】



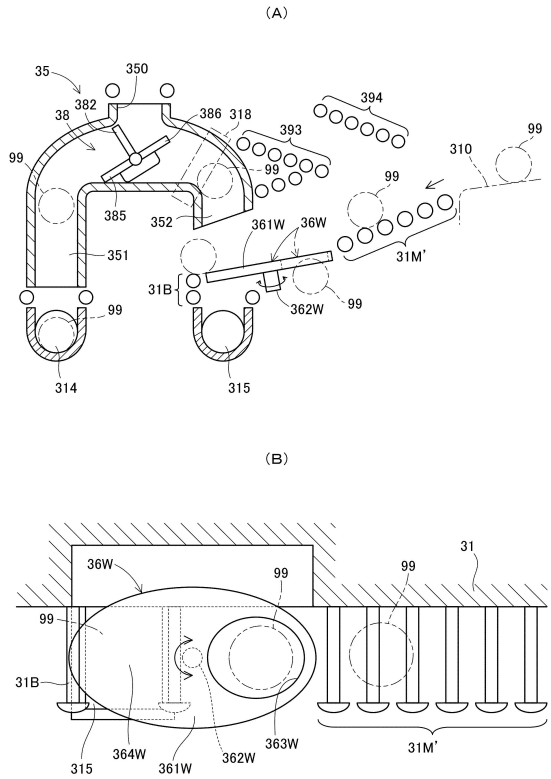
【図７１】



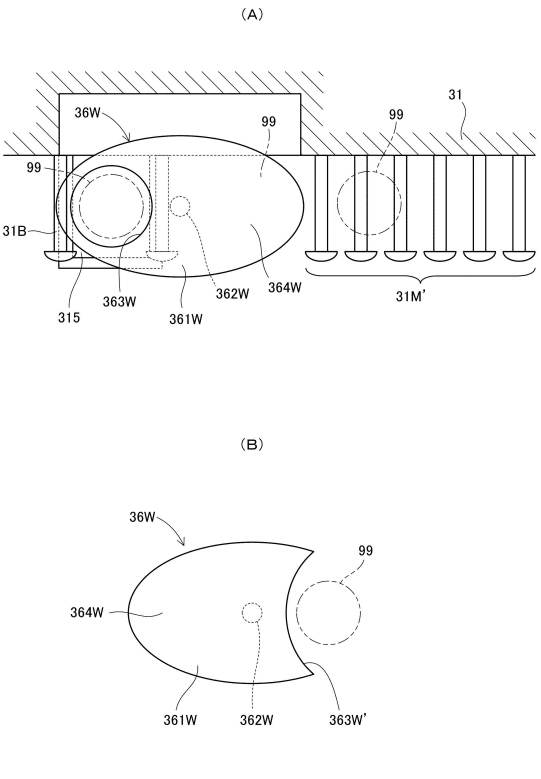
【図７２】



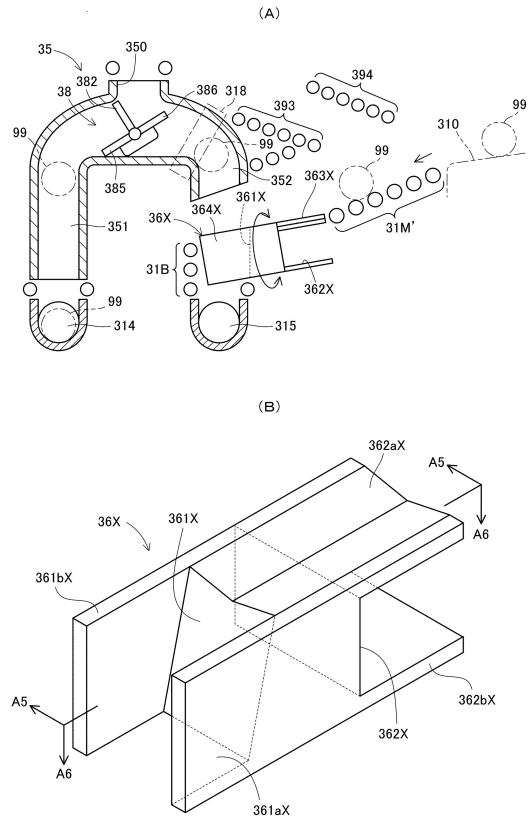
【図７３】



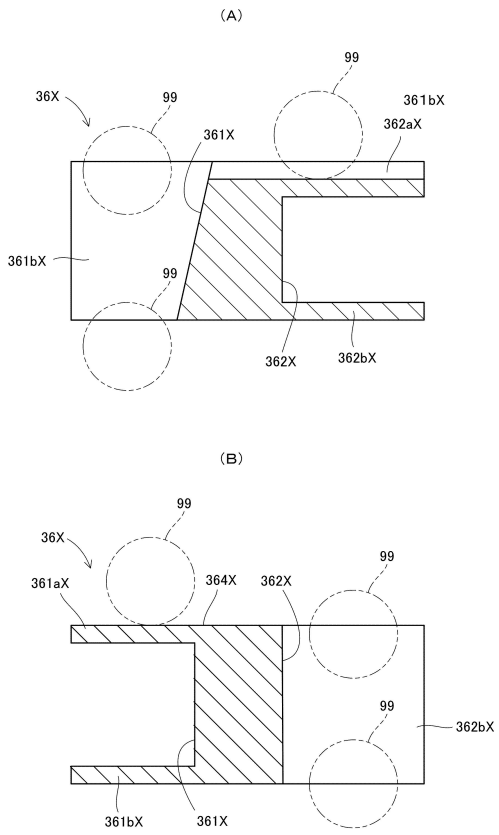
【図７４】



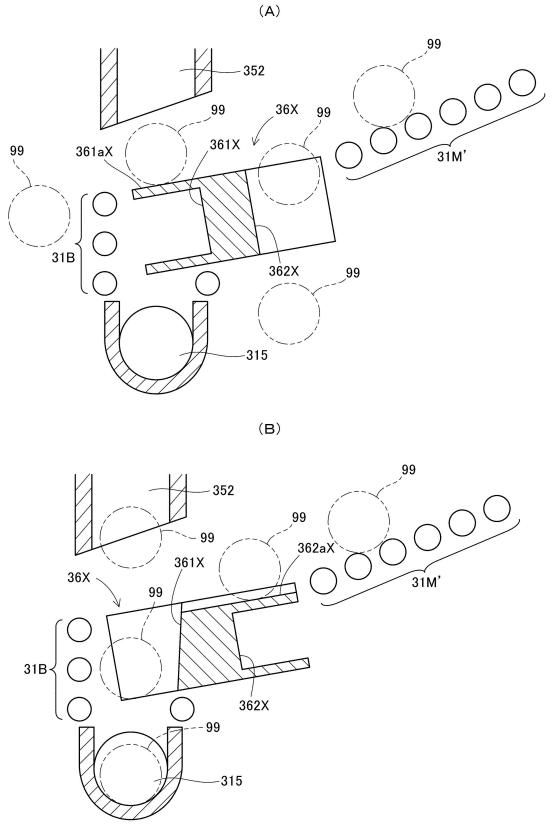
【図７５】



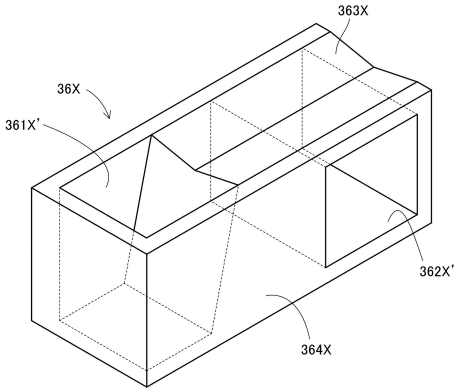
【図７６】



【図７７】


(A)
352
99
99
36X
99
99
361aX
361X
31M'
31B
362X
99
315
(B)
352
99
99
362aX
99
361X
36X
99
31M'
31B
362X
99
315

【図７８】


363X
36X
361X'
362X'
364X

フロントページの続き

(72)発明者　佐藤 真也
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
(72)発明者　益子 直人
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産内
審査官　上田 正樹
(56)参考文献　特許第７０９８８８７（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２２－０８２７３４（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－３４０９９０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０９３５４６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－００６２１６（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２