(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-5780
(P2023-5780A)
(43)公開日　令和5年1月18日(2023.1.18)

(51)国際特許分類	FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全1152頁）

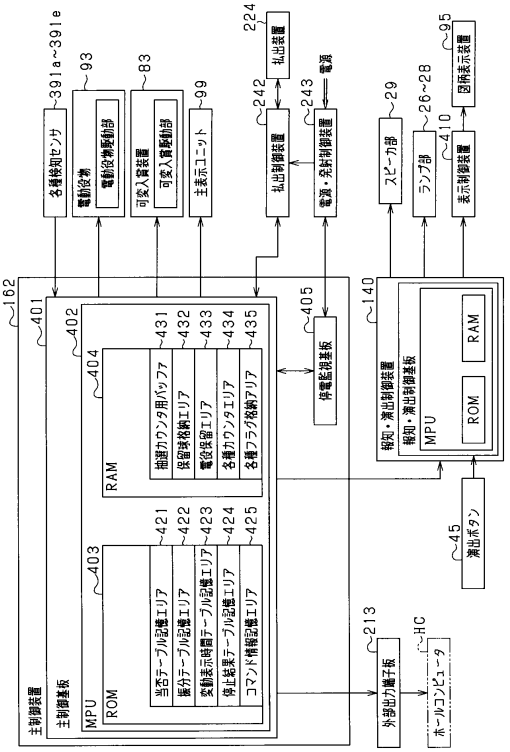
(21)出願番号　特願2021-107954(P2021-107954)
(22)出願日　令和3年6月29日(2021.6.29)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100121821
弁理士　山田 強
(72)発明者　安藤 健志
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA26 CA43 CA52

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技への注目度を好適に向上させることができる遊技機を提供する。
【解決手段】パチンコ機は、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、遊技盤の中央開口を通じて視認可能となるように構成された図柄表示装置９５とを備えている。遊技領域へ発射された遊技球が作動口へ入賞した場合には、大当たり等の抽選が実行される。そして、図柄表示装置９５の表示画面では、当該入賞に基づいて図柄のスクロール表示が実行され、抽選結果に対応した図柄組合せが表示画面の有効ライン上に停止表示されることで当該抽選結果が遊技者に報知される。表示画面の変動表示領域にてスクロール表示されている図柄を停止表示させる場合には、停止表示時の図柄のアクションに基づいて表示態様と変更可能となっており、且つ、再び図柄の変動表示を開始させる場合には、変動表示開始時の図柄のアクションに基づいて表示態様を変更可能となっている。
【選択図】　図５０４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域が形成されている遊技盤と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段と
を備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部への入球が発生した場合に特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面を有する表示装置と、
前記表示画面にて、複数の絵柄からなる絵柄群を所定方向に変動表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを所定位置に最終停止表示させるようにして前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段と
を有し、
前記表示画面に表示される前記絵柄は、第１の画像及び当該第１の画像よりも大きい第２の画像を用いて構成されており、
前記第１の画像及び前記第２の画像のうち少なくとも前記第１の画像は各絵柄で固有となる画像であり、
前記表示制御手段は、
前記絵柄を前記所定位置に停止表示させる場合に、当該絵柄を構成する前記第１の画像の表示態様を前記所定位置における前記絵柄の第１特殊動作の前後で同様とする一方、当該絵柄を構成する前記第２の画像の表示態様を前記第１特殊動作に伴って第１表示態様から当該第１表示態様よりも装飾の多い第２表示態様に変更する第１の変更手段と、
前記絵柄を前記所定位置に停止表示させる場合に、当該絵柄を構成する前記第２の画像の表示態様を前記第１特殊動作に伴うことなく前記第１表示態様から前記第２表示態様に変更する第２の変更手段と、
前記所定位置に停止表示されている前記絵柄の変動表示を開始する場合に、当該絵柄を構成する前記第１の画像の表示態様を前記所定位置における前記絵柄の第２特殊動作の前後で同様とする一方、当該絵柄を構成する前記第２の画像の表示態様を前記第２表示態様から前記第１表示態様に変更する第２変更手段と
を有し、
前記第１特殊動作及び前記第２特殊動作の動作方向は、何れも前記所定方向とは異なる方向となるように規定されており、前記第１特殊動作の動作時間は前記第２特殊動作の動作時間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】

本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備え、この絵柄表示装置の表示画面にて各種演出を行うことにより、入球部への入球に基づく抽選結果等が報知されるものがある。また、例えば表示画面の周辺に可動体等を有する演出手段を設け、絵柄の変動表示による演出と演出用手段による演出とに所定の対応関係をもたせることにより、遊技への注目度の向上を図った遊技機が提案されている（例えば特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００２－７８９０４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。
【０００５】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に向上させることができる遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、
遊技領域が形成されている遊技盤と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段と
を備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部への入球が発生した場合に特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面を有する表示装置と、
前記表示画面にて、複数の絵柄からなる絵柄群を所定方向に変動表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを所定位置に最終停止表示させるようにして前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段と
を有し、
前記表示画面に表示される前記絵柄は、第１の画像及び当該第１の画像よりも大きい第

２の画像を用いて構成されており、
　前記第１の画像及び前記第２の画像のうち少なくとも前記第１の画像は各絵柄で固有となる画像であり、
　前記表示制御手段は、
　前記絵柄を前記所定位置に停止表示させる場合に、当該絵柄を構成する前記第１の画像の表示態様を前記所定位置における前記絵柄の第１特殊動作の前後で同様とする一方、当該絵柄を構成する前記第２の画像の表示態様を前記第１特殊動作に伴って第１表示態様から当該第１表示態様よりも装飾の多い第２表示態様に変更する第１の変更手段と、
　前記絵柄を前記所定位置に停止表示させる場合に、当該絵柄を構成する前記第２の画像の表示態様を前記第１特殊動作に伴うことなく前記第１表示態様から前記第２表示態様に変更する第２の変更手段と、
　前記所定位置に停止表示されている前記絵柄の変動表示を開始する場合に、当該絵柄を構成する前記第１の画像の表示態様を前記所定位置における前記絵柄の第２特殊動作の前後で同様とする一方、当該絵柄を構成する前記第２の画像の表示態様を前記第２表示態様から前記第１表示態様に変更する第２変更手段と
を有し、
　前記第１特殊動作及び前記第２特殊動作の動作方向は、何れも前記所定方向とは異なる方向となるように規定されており、前記第１特殊動作の動作時間は前記第２特殊動作の動作時間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００７】
　本発明によれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】第１の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図２】パチンコ機を前方から見た斜視図である。
【図３】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図４】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図５】内枠の構成を示す正面図である。
【図６】遊技盤ユニットの構成を示す正面図である。
【図７】遊技盤ユニットを背面側から見た斜視図である。
【図８】内枠の構成を示す背面図である。
【図９】パチンコ機の背面図である。
【図１０】裏パックユニットを示す正面図である。
【図１１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
【図１３】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
【図１４】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図１５】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１６】（ａ）大当たり用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）特殊外れ用の振分テーブルを示す概略図である。
【図１７】（ａ）大当たりの種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図、（ｂ）特殊外れの種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図である。
【図１８】（ａ）低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルを示す概略図、（ｂ）高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブルを示す概略図、（ｃ）高頻度サポートモードＢ用のサポート抽選テーブルを示す概略図である。
【図１９】サポートモードの概要を示す概略図である。
【図２０】主制御装置のＭＰＵにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図２１】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２２】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２３】主制御装置のＭＰＵにより実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図２４】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２５】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２７】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図２８】大当たり対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図２９】特殊外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図３０】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３１】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３２】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３３】スルーゲート用制御処理を示すフローチャートである。
【図３４】スルーゲート用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３５】スルーゲート用表示部における絵柄の表示時間を対比した概略図である。
【図３６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３７】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図３８】確定表示用処理を示すフローチャートである。
【図３９】サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図４０】報知・演出制御装置及び表示制御装置に係る電気的構成を示すブロック図である。
【図４１】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される変動表示制御処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１変動表示制御処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図４４】遊技回演出の概要を例示した概略図である。
【図４５】（ａ）大当たり対応の図柄組合せを示す概略図、（ｂ）特殊外れ対応の図柄組合せを示す概略図である。
【図４６】特殊外れを契機として第４通常遊技状態へ移行する場合の遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図４７】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図４８】持ち球の変化を例示したタイミングチャートである。
【図４９】（ａ）第２の実施の形態におけるサポートモードを対比した概略図、（ｂ）高頻度サポートモードＡ１へ移行する場合の表示内容を示す概略図、（ｃ）高頻度サポートモードＡ２へ移行する場合の表示内容を示す概略図である。
【図５０】主制御装置のＭＰＵにより実行されるサポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図５１】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１，第４通常遊技状態用の設定処理を示すフローチャートである。
【図５３】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図５４】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図５５】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図５６】第３の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図５７】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図５８】第１作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図５９】第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図６０】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図６１】第２作動口用の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図６２】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図６３】第４の実施の形態における作動口用の振分テーブルを示す概略図である。

【図６４】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される第１変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図６５】（ａ）第１特殊演出の流れを示す概略図、（ｂ）第２特殊演出の流れを示す概略図である。
【図６６】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図６７】第５の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図６８】可変入賞装置の内部構造を示す概略図である。
【図６９】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図７０】（ａ）第１作動口用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図７１】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の振分テーブルを示す概略図である。
【図７２】（ａ）特別当たり結果となった場合の挙動を示す概略図、（ｂ）遊技状態の移行パターンを示す概略図である。
【図７３】主制御装置のＭＰＵにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７４】主制御装置のＭＰＵにより実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図７５】サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図７６】特別当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
【図７７】特別当たり用開始処理を示すフローチャートである。
【図７８】特別当たり遊技の終了処理を示すフローチャートである。
【図７９】Ｖ振分設定処理を示すフローチャートである。
【図８０】Ｖ入賞処理を示すフローチャートである。
【図８１】大当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
【図８２】大当たり終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図８３】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図８４】主制御装置のＭＰＵにより実行される事前確認処理を示すフローチャートである。
【図８５】第２作動口用の特殊変動表示時間テーブルを示すフローチャートである。
【図８６】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図８７】第６の実施の形態における作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図８８】遊技状態の移行パターンを示す概略図である。
【図８９】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図９０】第７の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図９１】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図９２】第１作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図９３】第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図９４】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の振分テーブルを示す概略図である。
【図９５】当たり種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図である。
【図９６】サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図９７】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図９８】第８の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図９９】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図１００】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１０１】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１０２】当たり種別と抽選モード及びサポートモードの関係を示す概略図である。
【図１０３】主制御装置のＭＰＵにより実行される開閉実行モード終了時の移行処理を示

すフローチャートである。
【図１０４】主制御装置のＭＰＵにより実行されるサポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第９の実施の形態における当否テーブルを示す概略図である。
【図１０６】（ａ）大当たり用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）当たり種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図である。
【図１０７】（ａ）サポートモードを対比した概略図、（ｂ）スルーゲート用表示部における絵柄の表示時間を対比した概略図である。
【図１０８】主制御装置のＭＰＵにより実行される開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１０９】主制御装置のＭＰＵにより実行される遊技回終了処理を示すフローチャートである。
【図１１０】持ち球の変化を例示したタイミングチャートである。
【図１１１】（ａ）第１０の実施の形態におけるサポートモードを対比した概略図、（ｂ）高頻度サポートモードＡ１へ移行する場合の表示内容を示す概略図、（ｃ）高頻度サポートモードＡ２へ移行する場合の表示内容を示す概略図である。
【図１１２】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図１１３】第１１の実施の形態における抽選結果と作動口用表示部に表示される絵柄との関係を示す概略図である。
【図１１４】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図１１５】特殊外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図１１６】表示画面における図柄の変動表示態様を示す概略図である。
【図１１７】第１２の実施の形態におけるサポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図１１８】主制御装置のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１９】（ａ）報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊報知用処理を示すフローチャート、（ｂ）（ｃ）特殊報知を示す概略図である。
【図１２０】主制御装置のＭＰＵにより実行される特殊報知制御処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第１３の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図１２２】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図１２３】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１２４】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１２５】当たり種別と抽選モード及びサポートモードの関係を示す概略図である。
【図１２６】遊技状態の移り変わりを示す概略図である。
【図１２７】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される第１変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図１２８】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図１２９】第１４の実施の形態における特別外れ結果用の振分テーブルを示す概略図である。
【図１３０】遊技盤ユニットの正面図である。
【図１３１】図柄表示に係る構成を示す概略図である。
【図１３２】図柄表示装置の表示画面に表示される図柄を示す概略図である。
【図１３３】図柄表示装置の表示画面に表示される図柄の配列を示す概略図である。
【図１３４】（ａ）大当たり結果に対応する図柄組合せを示す概略図、（ｂ）特殊外れ結果に対応する図柄組合せを示す概略図である。
【図１３５】（ａ）報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊外れ用設定処理を

示すフローチャート、（ｂ）特殊外れ結果の種別と回転数との関係を示す概略図である。
【図１３６】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊外れ用後半パート用処理を示すフローチャートである。
【図１３７】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊外れ用変動終了処理を示すフローチャートである。
【図１３８】終了基準回数の報知の流れを示すタイミングチャートである。
【図１３９】第１５の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図１４０】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図１４１】第１作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１４２】第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１４３】主制御装置のＭＰＵにより実行される事前確認処理を示すフローチャートである。
【図１４４】主制御装置のＭＰＵにより実行される保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。
【図１４５】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される大当たり予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１４６】大当たり予告演出詳細決定処理を示すフローチャートである。
【図１４７】保留予告演出を示す概略図である。
【図１４８】表示制御装置のＭＰＵにより実行される保留表示制御用コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１４９】表示制御装置のＭＰＵにより実行される保留表示処理を示すフローチャートである。
【図１５０】（ａ）第１種予告演出の流れを例示した概略図、（ｂ）第２種予告演出の流れを例示した概略図である。
【図１５１】特殊演出装置の正面図である。
【図１５２】特殊演出装置の各種表示態様を示す概略図である。
【図１５３】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊外れ予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５４】特殊外れ予告演出詳細決定処理を示すフローチャートである。
【図１５５】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊外れ予告演出実行処理を示すフローチャートである。
【図１５６】特殊外れ予告演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図１５７】第１６の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図１５８】特殊演出装置の縦断面図である。
【図１５９】（ａ）特殊演出装置の正面図、（ｂ）発光体の通過経路と光拡散部及び非光拡散部との位置関係を示す概略図である。
【図１６０】発光態様を比較した概略図である。
【図１６１】発光体の位置と発光態様との関係を示す概略図である。
【図１６２】発光態様の変化を例示した概略図である。
【図１６３】第１７の実施の形態における特殊演出装置の断面図である。
【図１６４】特殊演出装置の正面図である。
【図１６５】特殊演出装置の各種表示態様を示す概略図である。
【図１６６】第１８の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図１６７】変入賞装置の内部構造を示す概略図である。
【図１６８】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図１６９】作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１７０】作動口用の振分テーブルを示す概略図である。
【図１７１】各種大当たり結果を対比した概略図である。
【図１７２】Ｖ振分設定処理を示すフローチャートである。
【図１７３】Ｖ入賞処理を示すフローチャートである。

【図１７４】大当たり終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１７５】主制御装置のＭＰＵにより実行される事前確認処理を示すフローチャートである。
【図１７６】主制御装置のＭＰＵにより実行される保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。
【図１７７】保留予告演出を示す概略図である。
【図１７８】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される天井到達確定演出用処理を示すフローチャートである。
【図１７９】天井到達確定演出が実行される場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。
【図１８０】第１９の実施の形態における作動口ユニット及びその周辺を示す遊技盤ユニットの部分拡大図である。
【図１８１】遊技盤ユニットの部分断面図である。
【図１８２】遊技球の動きを示す概略図である。
【図１８３】可動片の斜視図である。
【図１８４】主制御装置のＭＰＵにより実行される電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１８５】電役用開閉処理を示すフローチャートである。
【図１８６】（ａ）サポートモードを対比した概略図、（ｂ）スルーゲート用表示部における絵柄の表示時間を対比した概略図である。
【図１８７】遊技球の通過所要時間の関係を示す概略図である。
【図１８８】遊技球の排出の流れを示す概略図である。
【図１８９】電動役物の変形例を示す概略図である。
【図１９０】第２０の実施の形態における作動口ユニットを示す概略図である。
【図１９１】第２１の実施の形態における電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１９２】開放パターンを対比した概略図である。
【図１９３】主制御装置のＭＰＵにより実行される電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図１９４】サポートモードを対比した概略図である。
【図１９５】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。
【図１９６】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。
【図１９７】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。
【図１９８】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを対比したタイミングチャートである。
【図１９９】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを対比したタイミングチャートである。
【図２００】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを対比したタイミングチャートである。
【図２０１】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを対比したタイミングチャートである。
【図２０２】第２２の実施の形態における開放パターンを対比した概略図である。
【図２０３】第２４の実施の形態において当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図２０４】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｃ）転落テーブルを示す概略図である。
【図２０５】大当たり用の振分テーブルを示す概略図である。

【図２０６】主制御装置のＭＰＵにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２０７】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２０８】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２０９】主制御装置のＭＰＵにより実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図２１０】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２１１】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２１２】第１通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図２１３】第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図２１４】確定表示用処理を示すフローチャートである。
【図２１５】サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図２１６】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２１７】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図２１８】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２１９】遊技の流れを示す概略図である。
【図２２０】報知・演出制御装置及び表示制御装置に係る電気的構成を示すブロック図である。
【図２２１】（ａ）報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される変動表示制御処理を示すフローチャート、（ｂ）特殊ステージにおける表示態様を示す概略図である。
【図２２２】（ａ）遊技状態と特殊ステージとの関係を示す概略図、（ｂ）第２／第３変動表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２２３】第２／第３変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２２４】遊技状態と発生する演出の種類との関係を示す概略図である。
【図２２５】特殊ステージにて発生する演出を示す概略図である。
【図２２６】（ａ）特殊ステージにおける演出の流れを示すタイミングチャート、（ｂ）規定回数到達時の演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２２７】表示される味方キャラクタと当選期待度との関係を示す概略図である。
【図２２８】味方キャラクタ決定テーブルを示す概略図である。
【図２２９】第２種特殊演出の流れを示す概略図である。
【図２３０】第２５の実施の形態における規定回数到達時の演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３１】味方キャラクタ決定テーブルを示す概略図である。
【図２３２】第２６の実施の形態における特殊ステージの表示態様を示す概略図である。
【図２３３】規定回数到達時の演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２３４】敵キャラクタ決定テーブルを示す概略図である。
【図２３５】敵キャラクタ及び味方キャラクタの組合せと当選期待度との関係を示す概略図である。
【図２３６】第２種特殊演出の流れを示す概略図である。
【図２３７】第２７の実施の形態における遊技状態と発生する演出の種類との関係を示す概略図である。
【図２３８】第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態用の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図２３９】特別バトル演出用の設定処理を示すフローチャートである。
【図２４０】味方キャラクタ用のランクアップ抽選テーブルを示す概略図である。
【図２４１】味方キャラクタ用のランクアップ振分テーブルを示す概略図である。
【図２４２】第２８の実施の形態における特別バトル演出用の設定処理を示すフローチャートである。
【図２４３】敵キャラクタ用のランクアップ抽選テーブルを示す概略図である。

【図２４４】敵キャラクタ用のランクアップ振分テーブルを示す概略図である。
【図２４５】第２９の実施の形態における特殊ステージ用の画面を示す概略図である。
【図２４６】特別バトル演出の流れを示す概略図である。
【図２４７】特別バトル演出の流れを示す概略図である。
【図２４８】敵キャラクタ変更時の特別バトル演出の流れを示す概略図である。
【図２４９】味方キャラクタ変更時の特別バトル演出の流れを示す概略図である。
【図２５０】第３０の実施の形態における特別バトル演出の流れを示すフローチャートである。
【図２５１】表示領域の違いを示す概略図である。
【図２５２】特別演出の流れを示す概略図である。
【図２５３】第３１の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図２５４】パチンコ機を前方から見た斜視図である。
【図２５５】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図２５６】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図２５７】内枠の構成を示す正面図である。
【図２５８】（ａ）遊技盤ユニットの構成を示す正面図、（ｂ）主表示ユニットの正面図である。
【図２５９】遊技盤ユニットを背面側から見た斜視図である。
【図２６０】内枠の構成を示す背面図である。
【図２６１】パチンコ機の背面図である。
【図２６２】裏パックユニットを示す正面図である。
【図２６３】可変表示ユニットの概略図である。
【図２６４】（ａ）図柄表示装置の正面図、（ｂ）図柄表示装置の斜視図である。
【図２６５】図柄表示装置の分解斜視図である。
【図２６６】（ａ）保留表示装置の正面図、（ｂ）保留絵柄の表示態様を示す概略図である。
【図２６７】補助表示装置の正面図である。
【図２６８】（ａ）可動演出装置の正面図、（ｂ）可動演出装置の発光態様を示す概略図である。
【図２６９】可動演出装置の動きを示す概略図である。
【図２７０】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２７１】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図２７２】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。
【図２７３】（ａ）大当たり用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）大当たりの種別を示す概略図である。
【図２７４】図柄表示装置における表示内容を説明するための概略図である。
【図２７５】各種図柄を示す概略図である。
【図２７６】図柄列を示す概略図である。
【図２７７】主制御装置のＭＰＵにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２７８】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２７９】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２８０】主制御装置のＭＰＵにより実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図２８１】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２８２】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２８３】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２８４】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２８５】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

【図２８６】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図２８７】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図２８８】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図２８９】報知・演出制御装置に係る電気的構成を示すブロック図である。
【図２９０】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される変動表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２９１】変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図２９２】図柄の変動表示の概要を例示した概略図である。
【図２９３】（ａ）報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される保留表示制御用コマンド対応処理を示すフローチャート、（ｂ）保留表示の概要を示す概略図である。
【図２９４】主制御装置のＭＰＵにより実行される事前確認処理を示すフローチャートである。
【図２９５】主制御装置のＭＰＵにより実行される保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。
【図２９６】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される保留予告演出用設定処理を示すフローチャートである。
【図２９７】明示保留予告演出パターン決定処理を示すフローチャートである。
【図２９８】各種保留予告演出を対比した概略図である。
【図２９９】（ａ）第１保留予告演出Ａの流れを例示した概略図、（ｂ）第１保留予告演出Ｂの流れを例示した概略図である。
【図３００】第２種保留予告演出Ａの流れを示すタイミングチャートである。
【図３０１】第２種保留予告演出Ａの流れを示す概略図である。
【図３０２】第２種保留予告演出Ａの流れを示す概略図である。
【図３０３】第３種保留予告演出Ａの流れを示すタイミングチャートである。
【図３０４】第３種保留予告演出Ａの流れを示す概略図である。
【図３０５】第３種保留予告演出Ａの流れを示す概略図である。
【図３０６】特殊変動表示演出を対比した概略図である。
【図３０７】第１種特殊変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３０８】第１種特殊変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３０９】第２種特殊変動表示演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図３１０】第２種特殊変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３１１】第２種特殊変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３１２】第３種特殊変動表示演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図３１３】第３種特殊変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３１４】第３種特殊変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３１５】第２種保留予告演出Ｂの流れを示すタイミングチャートである。
【図３１６】第２種保留予告演出Ｂの流れを示す概略図である。
【図３１７】第２種保留予告演出Ｂの流れを示す概略図である。
【図３１８】第３種保留予告演出Ｂの流れを示すタイミングチャートである。
【図３１９】第３種保留予告演出Ｂの流れを示す概略図である。
【図３２０】第３種保留予告演出Ｂの流れを示す概略図である。
【図３２１】第３２の実施の形態における第３種保留予告演出Ｂの流れを示すタイミングチャートである。
【図３２２】第３種保留予告演出Ｂの流れを示す概略図である。
【図３２３】第３種保留予告演出Ｂの流れを示す概略図である。
【図３２４】第３種保留予告演出Ｂの流れを示す概略図である。
【図３２５】第３３の実施の形態における可動演出装置を示す概略図である。
【図３２６】第３４の実施の形態における第３種保留予告演出用テーブルを示す概略図である。
【図３２７】第３５の実施の形態における特殊明示保留予告演出の流れを示す概略図であ

る。
【図３２８】特殊明示保留予告演出の流れを示す概略図である。
【図３２９】第３６の実施の形態における可動演出装置を示す概略図である。
【図３３０】第１チャンスアップ演出を示す概略図である。
【図３３１】第１チャンスアップ演出を示す概略図である。
【図３３２】第２チャンスアップ演出を示す概略図である。
【図３３３】第２チャンスアップ演出を示す概略図である。
【図３３４】可動演出装置の変形例を示す概略図である。
【図３３５】第３７の実施の形態における各種保留予告演出を対比した概略図である。
【図３３６】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される明示保留予告演出パターン書替用処理を示すフローチャートである。
【図３３７】第２チャンスアップ演出の流れを示す概略図である。
【図３３８】第２チャンスアップ演出の流れを示す概略図である。
【図３３９】第２チャンスアップ演出と第４種保留予告演出とが複合する場合の演出の流れを示す概略図である。
【図３４０】可変表示ユニットの変形例を示す概略図である。
【図３４１】可変表示ユニットの変形例を示す概略図である。
【図３４２】第３８の実施の形態における可変表示ユニットを示す概略図である。
【図３４３】（ａ）可動演出装置の突出部が第１伸長状態となっている場合を例示した概略図、（ｂ）可動演出装置の突出部が第２伸長状態となっている場合を例示した概略図である。
【図３４４】可動装飾体の回動位置と連携対象との関係を示す概略図である。
【図３４５】（ａ）連続変動演出に対応する図柄組合せを例示した概略図、（ｂ）連続回数と大当たり期待度との関係を示す概略図である。
【図３４６】可動演出装置非対応の連続変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３４７】可動演出装置非対応の連続変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３４８】連続回数と連携対象との関係を示す概略図である。
【図３４９】可動演出装置と連携した連続変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３５０】可動演出装置と連携した連続変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３５１】可動演出装置と連携した連続変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３５２】可動演出装置と連携した第５種保留予告演出の流れを示す概略図である。
【図３５３】可動演出装置と連携した第５種保留予告演出の流れを示す概略図である。
【図３５４】第３９の実施の形態における停止対象と連続確率との関係とを示す概略図である。
【図３５５】可動演出装置と連携した連続変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３５６】可動演出装置と連携した連続変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３５７】可動演出装置と連携した連続変動表示演出の流れを示す概略図である。
【図３５８】可動演出装置と連携した第５種保留予告演出の流れを示す概略図である。
【図３５９】可動演出装置と連携した第５種保留予告演出の流れを示す概略図である。
【図３６０】第４０の実施の形態における可変表示ユニットを示す概略図である。
【図３６１】メッセージ特殊表示演出にて表示されるメッセージとその示唆内容との関係を示す概略図である。
【図３６２】メッセージ特殊表示演出が実行される場合の補助表示装置と可動演出装置との関係を示す概略図である。
【図３６３】連続変動表示演出対応のメッセージ特殊表示演出の流れを示す概略図である。
【図３６４】連続変動表示対応のメッセージ特殊表示演出の流れを示す概略図である。
【図３６５】連続変動表示対応のメッセージ特殊表示演出の流れを示す概略図である。
【図３６６】可動演出装置と連携した第２停止時連携演出を示す概略図である。
【図３６７】第２停止時連携演出Ａの流れを示す概略図である。

【図３６８】第２停止時連携演出Ａの流れを示す概略図である。
【図３６９】第２停止時連携演出Ａの流れを示す概略図である。
【図３７０】（ａ）第４１の実施の形態における第１停止予告演出と第６種保留予告演出との関係を示す概略図、（ｂ）第１停止の対象となる図柄列と大当たり期待度等との関係を示す概略図である。
【図３７１】第１停止予告演出の流れを示す概略図である。
【図３７２】第１停止予告演出の流れを示す概略図である。
【図３７３】第６種保留予告演出の流れを示す概略図である。
【図３７４】第６種保留予告演出の流れを示す概略図である。
【図３７５】第４２の実施の形態における演出モード切替用処理を示すフローチャートである。
【図３７６】特殊演出モードにて実行される演出の概要を示す概略図である。
【図３７７】特殊演出モードにおける示唆演出の流れを示す概略図である。
【図３７８】特殊演出モードにおける示唆演出の流れを示す概略図である。
【図３７９】特殊演出モードにおける示唆演出の流れを示す概略図である。
【図３８０】特殊演出モードにおける示唆演出の流れを示す概略図である。
【図３８１】特殊演出モードにおける示唆演出の流れを示す概略図である。
【図３８２】第４３の実施の形態における示唆演出の流れを示す概略図である。
【図３８３】第４４の実施の形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。
【図３８４】パチンコ機の主要な構成を分解して示す斜視図である。
【図３８５】遊技盤の構成を示す正面図である。
【図３８６】（ａ）閉鎖状態である場合の右第１作動口の概略図であり、（ｂ）開放状態である場合の右第１作動口の概略図である。
【図３８７】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
【図３８８】（ａ）閉鎖状態である第１可変入賞装置の概略図であり、（ｂ）開放状態である第１可変入賞装置の概略図である。
【図３８９】（ａ）第２可変入賞装置の側面側から見た縦断面図であり、（ｂ）第２可変入賞装置の背面側から見た縦断面図である。
【図３９０】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３９１】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を示すブロック図である。
【図３９２】当否テーブルを示す概略図である。
【図３９３】振分テーブルを示す概略図である。
【図３９４】変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図３９５】変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図３９６】変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図３９７】主制御装置のＭＰＵにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３９８】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図３９９】主制御装置のＭＰＵにより実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図４００】第１遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４０１】第１データ設定処理を示すフローチャートである。
【図４０２】第１変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図４０３】第１変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図４０４】強制終了処理を示すフローチャートである。
【図４０５】第２遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４０６】第２データ設定処理を示すフローチャートである。
【図４０７】第２変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図４０８】第２変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図４０９】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図４１０】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図４１１】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４１２】遊技の概要の説明図である。
【図４１３】払出ベースの説明図である。
【図４１４】第４５の実施の形態における当否テーブルを示す概略図である。
【図４１５】遊技の概要の説明図である。
【図４１６】第４６の実施の形態における図柄表示装置の表示内容を説明するための概略図である。
【図４１７】各種図柄を示す概略図である。
【図４１８】遊技状態及び大当たり結果と最終停止表示される図柄組合せとの関係を示す概略図である。
【図４１９】特別当たり結果となった場合に表示される図柄組合せを示す概略図である。
【図４２０】図柄コンバート演出の流れを示す概略図である。
【図４２１】図柄コンバート演出の流れを示す概略図である。
【図４２２】基本図柄列を示す概略図である。
【図４２３】特殊図柄列を示す概略図である。
【図４２４】第４７の実施の形態における図柄表示装置の表示内容を説明するための概略図である。
【図４２５】各種図柄を示す概略図である。
【図４２６】（ａ）遊技状態及び大当たり結果と最終停止表示される図柄組合せとの関係を示す概略図、（ｂ）特別当たり結果となった場合に表示される図柄組合せを示す概略図である。
【図４２７】（ａ）履歴表示エリアの概略図、（ｂ）前回エリアに表示される図柄を示す概略図である。
【図４２８】履歴表示変更演出の流れを示す概略図である。
【図４２９】履歴表示変更演出の流れを示す概略図である。
【図４３０】履歴表示変更演出の変形例を示す概略図である。
【図４３１】履歴表示変更演出の変形例を示す概略図である。
【図４３２】第４８の実施の形態における図柄表示装置の表示内容を説明するための概略図である。
【図４３３】各種図柄を示す概略図である。
【図４３４】（ａ）特別当たり結果となった場合に表示される図柄組合せを示す概略図、（ｂ）第２確変状態にて特別当たり結果となった場合に最終停止図柄組合せを第４種図柄組合せとする条件を示す概略図である。
【図４３５】（ａ）Ｖストック表示エリアの概略図、（ｂ）Ｖストック表示を示す概略図である。
【図４３６】大当たり時に実行されるＶストック獲得演出の流れを示す概略図である。
【図４３７】特別当たりＢ時に実行されるＶストック獲得演出の流れを示す概略図である。
【図４３８】特別当たりＡ時に実行されるＶストック獲得演出の流れを示す概略図である。
【図４３９】（ａ）第４９の実施の形態における遊技状態及び大当たり結果と最終停止表示される図柄組合せとの関係を示す概略図、（ｂ）特別当たり結果となった場合に表示される図柄組合せを示す概略図である。
【図４４０】Ｖストック獲得演出の流れを示す概略図である。
【図４４１】（ａ）第５０の実施の形態における各ホールド演出を対比した概略図、（ｂ）ホールド演出を示す概略図である。
【図４４２】（ａ）第５１の実施の形態における滞在ステージと移行契機との関係を示す概略図、（ｂ）ステージ変更演出の流れを示す概略図である。
【図４４３】（ａ）第５２の実施の形態における特殊報知を示す概略図、（ｂ）解除演出

の種類と実行契機との関係を示す概略図である。
【図４４４】解除演出の流れを示す概略図である。
【図４４５】解除演出の流れを示す概略図である。
【図４４６】第５３の実施の形態における保留表示を示す概略図、（ｂ）滞在ステージと表示候補となる保留アイコンとの関係を示す概略図である。
【図４４７】第５４の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図４４８】パチンコ機を前方から見た斜視図である。
【図４４９】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図４５０】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図４５１】内枠の構成を示す正面図である。
【図４５２】遊技盤ユニットの構成を示す正面図である。
【図４５３】遊技盤ユニットを背面側から見た斜視図である。
【図４５４】内枠の構成を示す背面図である。
【図４５５】パチンコ機の背面図である。
【図４５６】裏パックユニットを示す正面図である。
【図４５７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４５８】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
【図４５９】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
【図４６０】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図４６１】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。
【図４６２】（ａ）大当たり用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）大当たりの種別を示す概略図である。
【図４６３】主制御装置のＭＰＵにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４６４】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図４６５】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図４６６】主制御装置のＭＰＵにより実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図４６７】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図４６８】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図４６９】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４７０】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図４７１】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図４７２】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図４７３】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図４７４】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図４７５】報知・演出制御装置に係る電気的構成を示すブロック図である。
【図４７６】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される変動表示制御処理を示すフローチャートである。
【図４７７】変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図４７８】可動演出装置の正面図である。
【図４７９】連動演出時の可動装飾体の動きを示す概略図である。
【図４８０】連動演出時の可動装飾体の動きを示す概略図である。
【図４８１】連動演出時の可動装飾体の動きを示す概略図である。
【図４８２】連動演出時の可動装飾体の動きを示すタイミングチャートである。
【図４８３】第５５の実施の形態における２つの連動演出を比較した概略図である。
【図４８４】第１連動演出の流れを示す概略図である。
【図４８５】第２連動演出の流れを示す概略図である。
【図４８６】第５６の実施の形態における右側可動装飾体と表示画面との関係を示す概略

図である。
【図４８７】（ａ）右側可動装飾体を示す概略図、（ｂ）右側可動装飾体の発光制御パターンを例示した概略図である。
【図４８８】右側可動装飾体の復帰時に実行される連携演出の流れを示す概略図である。
【図４８９】第５７の実施の形態における滞在ステージの関係を示す概略図である。
【図４９０】主制御装置のＭＰＵにより実行される事前確認処理を示すフローチャートである。
【図４９１】主制御装置のＭＰＵにより実行される保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。
【図４９２】ステージ通常変更演出の流れを示す概略図である。
【図４９３】ステージ特殊変更演出の流れを示す概略図である。
【図４９４】ステージ特殊変更演出の流れを示す概略図である。
【図４９５】第５８の実施の形態におけるパチンコ機を前方から見た斜視図である。
【図４９６】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図４９７】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図４９８】内枠の構成を示す正面図である。
【図４９９】遊技盤ユニットの構成を示す正面図である。
【図５００】遊技盤ユニットを背面側から見た斜視図である。
【図５０１】内枠の構成を示す背面図である。
【図５０２】パチンコ機の背面図である。
【図５０３】裏パックユニットを示す正面図である。
【図５０４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５０５】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
【図５０６】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
【図５０７】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図５０８】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。
【図５０９】（ａ）大当たり用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）大当たりの種別を示す概略図である。
【図５１０】主制御装置のＭＰＵにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５１１】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図５１２】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図５１３】主制御装置のＭＰＵにより実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図５１４】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図５１５】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図５１６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５１７】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図５１８】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図５１９】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図５２０】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図５２１】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図５２２】報知・演出制御装置に係る電気的構成を示すブロック図である。
【図５２３】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される変動表示制御処理を示すフローチャートである。
【図５２４】変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図５２５】第２種変動表示態様を対比した概略図である。
【図５２６】（ａ）図柄を示す概略図、（ｂ）図柄を構成画像毎に分解した概略図である。

【図５２７】ライブラリＲＯＭの各種記憶エリアを示す概略図である。
【図５２８】第１特殊変動表示となる遊技回の流れを例示したタイミングチャートである。
【図５２９】第１特殊変動表示となる遊技回の流れを例示したタイミングチャートである。
【図５３０】第１特殊変動表示となる遊技回の流れを例示したタイミングチャートである。
【図５３１】第１特殊変動表示となる遊技回の流れを例示した概略図である。
【図５３２】第１特殊変動表示となる遊技回の流れを例示した概略図である。
【図５３３】第１特殊変動表示となる遊技回の流れを例示した概略図である。
【図５３４】第１特殊変動表示となる遊技回の流れを例示した概略図である。
【図５３５】第１特殊変動表示となる遊技回の流れを例示した概略図である。
【図５３６】第１特殊変動表示となる遊技回の流れを例示した概略図である。
【図５３７】第１特殊変動表示となる遊技回の流れを例示した概略図である。
【図５３８】第２特殊変動表示となる遊技回の流れを例示した概略図である。
【図５３９】第３特殊変動表示となる遊技回の流れを例示した概略図である。
【図５４０】変形例を示す概略図である。
【図５４１】変形例を示す概略図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
＜第１の実施の形態＞
以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第１の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はパチンコ機１０の正面図、図２はパチンコ機１０を正面側から見た斜視図、図３及び図４はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図３では便宜上パチンコ機１０における遊技領域内の構成を省略している。
【００１０】
図１に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に取り付けられた遊技機主部１２とにより構成されている。
【００１１】
図２に示すように、外枠１１は長尺状のフレーム材を四辺に連結し構成されるものであって全体として矩形枠状をなすように形成されている。この外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機１０が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備等に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。
【００１２】
遊技機主部１２は、外枠１１によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠１１における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具１７が固定されており、さらに外枠１１における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具１８が設けられている。これら上側支持用金具１７及び下側支持用金具１８により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠１１に対して遊技機主部１２がパチンコ機１０の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機１０の前方へ回動可能とされている（図３及び図４参照）。
【００１３】
図３及び図４に示すように、遊技機主部１２は、ベース体としての内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。なお、遊技機主部１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。
【００１４】

内枠１３により前扉枠１４が回動可能に支持されており、前扉枠１４は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３により裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、裏パックユニット１５は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

【００１５】

（前扉枠１４）

次に、前扉枠１４について説明する。図１に示すように、前扉枠１４は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体２０を主体に構成されており、内枠１３における前面のほぼ全域を覆っている。枠体２０の中央部分には後述する遊技領域ＰＥのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部２１が形成されており、その窓部２１はガラスユニット２２によって同前扉枠１４の背面側から塞がれている。

【００１６】

ガラスユニット２２は、透明性を有する複数のガラスパネル２３と、それらガラスパネル２３を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル２３の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル２３は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル２３の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル２３同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル２３によって遊技領域ＰＥをパチンコ機１０の正面側から２重に覆った状態となっている。

【００１７】

なお、必ずしも両ガラスパネル２３をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル２３を枠体２０に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、１枚としてもよいし、３枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上に鑑みれば、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

【００１８】

ガラスユニット２２（詳しくは窓部２１）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部２１の周縁に沿ってＬＥＤ等の発光手段を内蔵した環状電飾部２６が設けられている。環状電飾部２６では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、環状電飾部２６の中央であってパチンコ機１０の最上部にはエラー等の不具合が発生した場合に点灯するエラー表示ランプ部２７が設けられ、さらにその左右には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部２８が設けられている。また、左右の賞球ランプ部２８に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音やＢＧＭ等などが出力されるスピーカ部２９が設けられている（図３参照）。

【００１９】

前扉枠１４（枠体２０）における窓部２１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部３１と下側膨出部３２とが上下に並設されている。上側膨出部３１内側には上方に開口した上皿３３が設けられており、下側膨出部３２内側には同じく上方に開口した下皿３４が設けられている（図２参照）。上皿３３は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構へ導くための機能を有する。また、下皿３４は、上皿３３内にて余剰となった遊技球を貯留する機能及び遊技球発射機構によって発射された遊技球のうち遊技領域ＰＥ（図３参照）に到達しなかった遊技球が遊技者に戻された場合に当該排出された遊技球を貯留する受け皿としての機能を有する。

【００２０】

上側膨出部３１において上皿３３の前方となる部分には、遊技者により操作される演出ボタン３５が配設されている。この演出ボタン３５については報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０では演出ボタン３５の操作に基づいて操作対応演出等を実行する。

【００２１】

下側膨出部３２の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル４１が設けられている。遊技球発射ハンドル４１が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。なお、遊技球の発射速度は、遊技球発射ハンドル４１の操作量（回動量）が大きくなるに従って速くなり、この操作量が遊技者により調整されて所定の量となった場合に遊技球が遊技領域ＰＥへ到達することとなる。また、この操作量を遊技者が調整することで、後述する右ルートと左ルートへの遊技球の打ち分けが可能となる。

【００２２】

図３に示すように、前扉枠１４の背面には、通路形成ユニット４５が取り付けられている。通路形成ユニット４５は、合成樹脂により成形されており、上皿３３に通じる前扉側上皿通路と、下皿３４に通じる前扉側下皿通路とを有してなる。通路形成ユニット４５において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路及び前扉側下皿通路は上流側が後述する遊技球分配部に通じており、前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿３３に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿３４に導かれる。

【００２３】

前扉枠１４の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠１３に対する組付機構を構成する。

【００２４】

次に、図５を参照して内枠１３について詳細に説明する。図５は内枠１３の正面図である。なお、図５においても図３と同様に便宜上パチンコ機１０の遊技領域ＰＥ内の構成を省略している。

【００２５】

（内枠１３）

内枠１３は、外形が外枠１１と同様に略矩形状をなす内枠ベース体５０を主体に構成されている。内枠ベース体５０の高さ寸法は、外枠１１の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、内枠ベース体５０は外枠１１の上枠部に寄せて配置され、外枠１１の下枠部と内枠ベース体５０との間には若干の隙間が形成されている。外枠１１にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、内枠ベース体５０（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠１３が外枠１１に対して閉じられた状態では内枠ベース体５０が幕板の上に載ることとなる。なお、幕板と内枠ベース体５０との間に相互干渉の防止等を目的として若干のクリアランスを設けてもよい。

【００２６】

内枠ベース体５０の前面における回動基端側（図５の左側）には、その上端部及び下端部に支持金具７１，７２が取り付けられている。図示は省略するが、支持金具７１，７２は軸部を有しており、それら軸部に前扉枠１４に設けられた軸受け部が挿入されることにより、内枠１３に対して前扉枠１４が回動可能に支持されている。

【００２７】

内枠ベース体５０の回動先端側（図５の右側）には、内枠１３や前扉枠１４を施錠状態とするための施錠装置７５が配設されている。施錠装置７５は内枠ベース体５０の右端部（後述する縦フレーム部材）に沿うようにして上下に延びており、その長手方向（上下方向）に散在して配置された前扉用鉤部材７６を有している。内枠ベース体５０には前扉枠１４の背面に設けられた鉤受け部材４９（図３参照）内枠１３の正面側に突出させるためのスリットが各前扉用鉤部材７６にそれぞれ対応するようにして形成されている。それらスリットを通じて突出した前扉用鉤部材７６が、前扉枠１４に各前扉用鉤部材７６に１対１で対応させて設けられた前扉用鉤部材７６に係止されることによって、前扉枠１４が内枠１３に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置７５は、内枠１３の後方側に延出する内枠用鉤部材７７を有している。これら内枠用鉤部材７７が外枠１１に固定された鉤受け部材１９に引っ掛かることにより遊技機主部１２が外枠１１に対して閉じた状態で施

錠される。
【００２８】
内枠ベース体５０（施錠装置７５）には、施錠装置７５の解錠操作を行うためのシリンダ錠７８が設置されている。シリンダ錠７８は施錠装置７５の主要部分を構成する施錠ユニット（各鉤部材７６，７７や連動杆等）とは別体で設けられており、当該施錠ユニットと隣接して配置されている。シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを右（時計回り）に回すと内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解除され、シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを左（反時計回り）に回すと外枠１１に対する内枠１３の施錠が解除されるように構成されている。
【００２９】
内枠ベース体５０の中央部分には遊技盤ユニット８０を収容する収容凹部５１が形成されている。収容凹部５１は遊技盤ユニット８０の外形に合わせて遊技機後方に窪んでおり、遊技盤ユニット８０はこの収容凹部５１に遊技機前方から嵌まった状態で手動式のロック機構によって固定されている。収容凹部５１の底部には、略矩形状の窓孔５２が形成されており、この窓孔５２を通じて遊技盤ユニット８０の背面構成（後述する背面ブロック８０ｂ）が内枠１３の後方に突出している。なお、この窓孔５２については、内枠ベース体５０に装着された遊技盤ユニット８０によってそのほぼ全域が遊技機前方から覆われた状態となっている。
【００３０】
（遊技盤ユニット８０）
遊技盤ユニット８０は、木製の板材を主体として形成された遊技盤８０ａと、遊技盤８０ａの背面側に設けられ、後述する各種遊技部品（可変表示装置、制御装置、可動式の演出機構等）がベース体２５１に搭載されてなる背面ブロック８０ｂとが一体化されてなる。
【００３１】
遊技盤８０ａの前面には遊技球が流下する上述した遊技領域ＰＥが形成されている。既に説明したように遊技領域ＰＥはガラスユニット２２（詳しくは後側のガラスパネル２３）によって覆われている。ガラスユニット２２は、後側のガラスパネル２３と遊技盤８０ａの前面との隙間が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように、すなわち遊技領域ＰＥを流下する遊技球が同遊技領域ＰＥの同一箇所にて前後に並ばないように配置されている。これにより、遊技領域ＰＥでの球詰まりを抑制している。なお、遊技盤８０ａは木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。
【００３２】
以下、図６及び図７に基づき遊技盤ユニット８０（特に遊技盤８０ａの遊技領域ＰＥに配された各種構成）について説明する。図６は遊技盤ユニット８０の正面図、図７は遊技盤ユニット８０を後方から見た斜視図である。
【００３３】
遊技盤８０ａには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。図６に示すように、各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２、可変入賞装置８３、スルーゲート８４等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２及び可変入賞装置８３に遊技球が入ると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサにより検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａ（遊技領域ＰＥ）の最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。以下の説明では、アウト口８６への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口８１、作動口ユニット８２、可変入賞装置８３への遊技球の入球を「入賞」とも表現する。
【００３４】
また、遊技盤８０ａには、遊技球の流下経路を適宜分散等するために多数の遊技釘８７や風車９４等の各種遊技部品が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成に

よって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生する。

【００３５】

遊技盤８０ａの中央には中央開口が形成されており、この中央開口を遊技盤ユニット８０の背面側から覆うようにして透明な開口カバーが取り付けられている。この中央開口の背後には、背面ブロック８０ｂに属する可変表示ユニット８５等が位置しており、遊技機前方から中央開口（開口カバー）を通じて可変表示ユニット８５等を視認可能となっている。

【００３６】

中央開口の周辺に作動口ユニット８２やスルーゲート８４等が配設されている。作動口ユニット８２には、可変表示ユニット８５の下方に配設された第１作動口９１と、第１作動口９１の下方に配設された第２作動口９２とが設けられている。これら２つの作動口９１，９２のうち第２作動口９２には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３が併設されている。電動役物９３は、可動片と同可動片を駆動させるソレノイド式の駆動部とを有してなり、第２作動口９２への入球を許容する開状態（補助状態）と、同入球を不可とする閉状態（非補助状態）とに切替可能となっている。

【００３７】

なお、電動役物９３については、閉状態となっている場合には第２作動口９２への入球が困難となり、開状態に切り替わることで閉状態よりも当該第２作動口９２への入球が容易となるように構成してもよい。

【００３８】

第２作動口９２よりも上流側、詳しくは可変表示ユニット８５の側方には上記スルーゲート８４が配置されており、遊技球のスルーゲート８４の通過をトリガとしたサポート抽選に当選した場合には、電動役物９３が所定時間だけ閉状態から開状態に切り替えられることとなる。

【００３９】

なお、第１作動口９１への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、第２作動口９２への入球が発生した場合には４個の遊技球の払出が実行されるが、遊技球の払出個数は上記のものに限定されることはない。

【００４０】

可変入賞装置（特別入球装置又は特別入球手段）８３には、大入賞口と、当該大入賞口への入球を許容する許容状態及び入球を不可とする阻止状態とに切替可能なシャッタとが設けられている。以下の説明では、シャッタが許容状態となっている場合の可変入賞装置８３の状態を「開状態」、シャッタが阻止状態となっている場合の可変入賞装置８３の状態を「閉状態」と称する。

【００４１】

なお、可変入賞装置８３については、閉状態となっている場合には当該可変入賞装置８３への入球が困難となり、開状態に切り替わることで閉状態よりも当該可変入賞装置８３への入球が容易となるように構成してもよい。

【００４２】

後述する通常遊技状態においては作動口９１，９２への入賞に基づいて内部抽選が実行され、この内部抽選に当選した場合（例えば大当たりとなった場合）に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行する。可変入賞装置８３は閉状態に維持され、特別遊技状態へ移行した場合に開状態に切り替えられる構成となっている。特別遊技状態においては、例えば所定時間（例えば３０ｓｅｃ）の経過又は所定個数（例えば１０個）の入賞を１ラウンドとして、複数ラウンド（例えば６ラウンド）を上限とした開状態への切り替え繰り返されるように設定されている。

【００４３】

次に、可変表示ユニット８５について補足説明する。可変表示ユニット８５は、作動口

９１，９２への入賞をトリガとして図柄を可変表示（変動表示）する図柄表示装置９５を有している。図柄表示装置９５は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置によりその表示内容が制御される。図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおいては、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が横方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。そして、大当たりに当選した場合には、予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示され、上記開閉実行モード（特別遊技状態又は大当たり）に移行することとなる。なお、図柄表示装置９５については必ずしも液晶表示装置である必要はなく、ドットマトリクスや７セグタイプの表示装置であってもよい。

【００４４】

遊技盤８０ａには、上記中央開口を囲むようにしてセンターフレーム９６が設けられている。センターフレーム９６は、遊技盤８０ａに対してその前面側から固定されており、このように固定された状態では遊技盤８０ａの前面から起立した状態となることで当該センターフレーム９６と上記ガラスユニット２２との間の隙間寸法が遊技球の直径寸法よりも小さくなるように構成されている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球が図柄表示装置９５に衝突することが回避され、且つ遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路が可変表示ユニット８５（詳しくはセンターフレーム９６）を右側から迂回する上記右ルートと、左側から迂回する上記左ルートに大別されている。本実施の形態では、遊技領域ＰＥに設けられた各種遊技部品が左右対称となるように配置されており（所謂左右対称ゲージ）、右ルートと左ルートとに有利不利の差等は設けられておらず、右ルート及び左ルートの何れに発射された遊技球についても作動口９１，９２、スルーゲート８４、可変入賞装置８３に入賞し得る構成となっている。

【００４５】

センターフレーム９６の下部を構成している枠部の上面には、遊技球が左右に転動可能なステージが形成されている。センターフレーム９６の左枠部に形成された流入口から流入した遊技球は、同じくセンターフレーム９６に形成されたワープ通路を通じてステージ上に排出される。ステージについては、当該ステージに到達した遊技球が比較的第１作動口９１へと流入しやすくなるように、具体的にはステージを経由しない遊技球と比較して第１作動口９１へと流入しやすくなるように構成されており、このステージ上での遊技球の動きに対する遊技者の注目度向上に貢献している。本実施の形態においては上述したように透明な開口カバーによって中央開口を覆っており、ステージ上に到達した遊技球が背面ブロック８０ｂ（可変表示ユニット８５）側へ移動しないように規制されている。

【００４６】

作動口９１，９２は、可変表示ユニット８５寄りとなる位置に配置されている。作動口９１，９２への入賞をトリガとして特別遊技状態に移行し得るため、遊技者は作動口９１，９２に入賞するか否かに注目するとともに、特別遊技状態に移行するか否かを把握べく図柄表示装置９５に注目するものと考えられる。作動口９１，９２を可変表示ユニット８５寄りに設けたことは、遊技者が注目したい箇所を可変表示ユニット８５周辺に集中させるための工夫である。

【００４７】

遊技盤８０ａにおける右側の端部には後述する誘導レール１００とともに遊技領域ＰＥを区画形成する遊技領域区画部材９８が配設されている。遊技領域区画部材９８には、誘導レール１００に沿って飛翔した遊技球が衝突するストッパ部材や主表示ユニット９９が配設されている。ストッパ部材は誘導レール１００の先端付近に配置された緩衝部材であり、当該ストッパ部材に衝突した遊技球はその勢いが弱められた後、遊技領域ＰＥを流下することとなる。つまり、ストッパ部材には衝突した遊技球の勢いを弱める減勢機能が付与されている。

【００４８】

ここで、主表示ユニット９９について補足説明する。主表示ユニット９９は遊技領域区画部材９８に埋設されており、その一部がガラスユニット２２と対向するように配置され

ている。この対向している部分には、所定の絵柄等が表示される主表示部Ｄが設けられている。主表示ユニット９９については、後述する主制御装置に電気的に接続されており、主表示部Ｄの表示内容は当該主制御装置によって制御される構成となっている。

【００４９】

図６（ｂ）に示すように、主表示部Ｄは、第１作動口９１への入賞に基づいた抽選結果を表示する第１作動口用表示部Ｄ１と、第２作動口９２への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第２作動口用表示部Ｄ２とを有してなる。第１作動口用表示部Ｄ１では、第１作動口９１への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第１作動口９１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第１作動口９１への入賞に基づく内部抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応した当選結果であった場合には、第１作動口用表示部Ｄ１にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記特別遊技状態へ移行される。

【００５０】

第２作動口用表示部Ｄ２では、第２作動口９２への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第２作動口９２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第２作動口９２への入賞に基づく内部抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応した当選結果であった場合には、第２作動口用表示部Ｄ２にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、その結果に応じて上記特別遊技状態へ移行される。

【００５１】

ここで、いずれかの作動口９１，９２への入賞に基づいて、対応する作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止され（確定表示され）、その状態を維持したまま確定表示時間が経過するまでが遊技回の１回に相当する。但し、遊技回の１回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口９１，９２への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止され（確定表示され）、その状態を維持したまま確定表示時間が経過するまでを遊技回の１回とすることも可能である。

【００５２】

本実施の形態においては遊技球が第１作動口９１及び第２作動口９２を通過した回数は各々４回まで（合計で８個まで）保留される構成が採用されており、主表示ユニット９９の主表示部Ｄにはそれら作動口９１，９２の保留個数を各々表示する第１作動口用保留数表示部Ｓ１及び第２作動口用保留数表示部Ｓ２が設けられている。

【００５３】

また、主表示ユニット９９の主表示部Ｄには上記作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２以外に、スルーゲート８４への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部ＤＳが併設されている。スルーゲート用表示部ＤＳでは、スルーゲート８４への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート８４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示（確定表示が実行）される。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の結果がサポート当選結果であった場合には、スルーゲート用表示部ＤＳにて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止され確定表示が終了した後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、第２作動口９２に併設の上記電動役物９３が所定の態様で開放される。

【００５４】

更に、本実施の形態においては遊技球がスルーゲート８４を通過した回数は最大４回まで保留される構成が採用されているが、主表示ユニット９９の主表示部Ｄにはその保留個数を表示する保留数用表示部ＳＳが設けられている。

【００５５】

以上詳述した主表示部Ｄについては、前扉枠１４のガラスユニット２２を通じてパチン

コ機１０前方から視認可能となっているとともに、これら各種表示部の前方を遊技球が移動することが回避されているため、その視認性が担保されている。

【００５６】

再び図５を用いて内枠１３の構成について説明すれば、内枠ベース体５０における遊技盤ユニット８０の下方には、上記遊技球発射ハンドル４１の操作に基づいて遊技領域ＰＥへ遊技球を発射する遊技球発射機構１１０が設けられている。

【００５７】

（遊技球発射機構１１０）

遊技球発射機構１１０は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド１１１と、同ソレノイド１１１によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール１１２と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置１１３と、それら各種構成１１１～１１３が装着されているベースプレート１１４とを主要な構成として備えており、同ベースプレート１１４が内枠ベース体５０に固定されることで、同内枠ベース体５０に対して一体化されている。

【００５８】

発射レール１１２は、遊技盤ユニット８０側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート１１４に固定されている。発射レール１１２には断面略Ｖ字状の溝部が形成されており、その溝状部分に遊技球が嵌ることにより当該遊技球の前後位置が規定されるように構成されている。

【００５９】

発射レール１１２の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置１１３から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが配されている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド１１１が配置されている。

【００６０】

ソレノイド１１１は、後述する電源・発射制御装置に対して電気的に接続されている。その電源・発射制御装置からの電気的な信号の出力に基づいてソレノイド１１１の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤ユニット８０側、詳しくは遊技盤ユニット８０に装着された誘導レール１００に向けて打ち出される。

【００６１】

誘導レール１００は、遊技盤ユニット８０（詳しくは板体の前面）に固定された遊技領域区画部材９８とともに遊技領域ＰＥを同遊技領域ＰＥの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール１００は、遊技球の直径よりも大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール１０１及び外レール１０２からなり、それら両レール１０１，１０２によって一条の誘導通路１０３が区画形成されている。誘導通路１０３は、発射レール１１２の先端側（斜め下方）に開放された入口部分１０４と、遊技領域ＰＥの上部に位置する出口部分１０５とを有している。ソレノイド１１１の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール１１２→誘導レール１００（入口部分１０４→出口部分１０５）の順に移動することにより遊技領域ＰＥに導かれる。なお、遊技盤ユニット８０において出口部分１０５の先側、詳しくは内レール１０１の先端付近には、遊技領域ＰＥに到達した遊技球の同誘導通路１０３内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材１０６が取り付けられており、先んじて遊技領域ＰＥに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

【００６２】

誘導レール１００を構成している各レール１０１，１０２は、遊技領域ＰＥの略中央部分を中心とする円弧状をなしている。このため、誘導通路１０３を通過する遊技球は、自身に発生する遠心力により外レール１０２に沿って、すなわち外レール１０２に接触したまま移動（摺動又は転動）しやすくなっている。つまり、遊技領域ＰＥへと遊技球を届けるようにして遊技球を発射した場合には誘導通路１０３において外レール１０２に沿った領域が実質的に遊技球が通過する通過領域（通過経路）を構成し、内レール１０１に沿う

領域については実質的に遊技球が通過しない領域となる。

【００６３】

同図５に示すように、誘導レール１００及び発射レール１１２は、同誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール１００，１１２は、同誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより両レール１００，１１２を遊技盤ユニット８０の下端縁に近づけつつ、誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２との間には所定間隔の隙間を形成している。

【００６４】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路が配設されている。ファール球通路は前扉枠１４の通路形成ユニット４５に一体成形されている。仮に遊技球発射機構１１０から発射された遊技球が遊技領域ＰＥまで至らずファール球として誘導通路１０３内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路内に入ることとなる。ファール球通路は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路に入った遊技球は図１に示した下皿３４に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

【００６５】

内枠ベース体５０において発射レール１１２の左方（詳しくは前扉枠１４を支持している側）には内枠ベース体５０を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材１２１が配設されている。通路形成部材１２１は、内枠ベース体５０に対してネジ止めされており、本体側上皿通路１２２と本体側下皿通路１２３とを有している。それら本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材１２１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニット４５の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路１２２の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路１２３の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

【００６６】

内枠ベース体５０において通路形成部材１２１の下方には、本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を開閉する開閉部材１２４が取り付けられている。開閉部材１２４は本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を閉鎖する前方位置に付勢されており、前扉枠１４が開放された場合には、この付勢力によって各開閉部材１２４が閉状態となることで、各通路１２２，１２３からの遊技球の脱落が回避されることとなる。これに対し、前扉枠１４を閉じた状態では、前扉枠１４の通路形成ユニット４５に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材１２４が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路１２２と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路１２３と前扉側下皿通路とが連通する。

【００６７】

次に、図７及び図８に基づき内枠１３（内枠ベース体５０及び遊技盤ユニット８０）の背面構成について説明する。図８は内枠１３の背面図である。

【００６８】

図８に示すように内枠ベース体５０の背面における回動基端側（図８の右側）には、軸受け金具１３２が取り付けられている。軸受け金具１３２には、上下に離間させて軸受け部１３３が形成されており、これら軸受け部１３３により内枠１３に対して裏パックユニット１５が回動可能に取り付けられている。また、内枠ベース体５０の背面には、裏パックユニット１５を閉じた状態で同内枠ベース体５０に固定するための固定レバー１３４が複数設けられている。

【００６９】

既に説明したように内枠ベース体５０における収容凹部（遊技盤収容部）５１の底部分には内枠ベース体５０の厚さ方向に貫通し同内枠ベース体５０の背面側に開放された窓孔

５２が形成されており、その窓孔５２が収容凹部５１に収容された遊技盤ユニット８０によって内枠１３の正面側から覆われている。遊技盤ユニット８０（背面ブロック８０ｂ）の背面には制御装置等の各種構成が搭載されており、それら各種構成は窓孔５２を通じて内枠１３の背側に露出した状態となっている。ここで、図７を参照して遊技盤ユニット８０の背面の構成について説明する。

【００７０】

既に説明したように遊技盤８０ａの背面には、背面ブロック８０ｂが取り付けられている。背面ブロック８０ｂは、遊技盤８０ａ側に開放された略箱状のベース体２５１を有してなり、このベース体２５１が遊技盤ユニット８０の背面に固定されることで、遊技盤８０ａと背面ブロック８０ｂとが一体化されている。

【００７１】

ベース体２５１の前面側は、可動式の演出機構等の配置領域となっており、その背面側はそれら各種構成を制御する制御装置や上記可変表示ユニット８５（図柄表示装置９５）の配置領域となっている。

【００７２】

より具体的には、ベース体２５１の一部が内枠ベース体５０の背面側に突出しており、その突出した部分に対して上述した図柄表示装置９５（図６参照）と、その図柄表示装置９５を駆動するための表示制御装置とが取り付けられている。これら図柄表示装置９５及び表示制御装置は前後方向（内枠ベース体５０の厚さ方向）に図柄表示装置９５が前側且つ表示制御装置が後側となるように重ねて配置されている。さらに、ベース体２５１の背面部には、表示制御装置の後方に位置するようにして報知・演出制御装置１４０が搭載されている。

【００７３】

報知・演出制御装置１４０は、後述する主制御装置からの指示に従い音声の出力やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る報知・演出制御基板を具備しており、報知・演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１４１に収容されて構成されている。

【００７４】

報知・演出制御装置１４０の下方には、ベース体２５１を後方から覆うようにして主制御装置ユニット１６０が設けられている。主制御装置ユニット１６０は、遊技盤ユニット８０（詳しくは背面ブロック８０ｂ）の背面に固定された合成樹脂製の取付台１６１と、その取付台１６１に搭載された主制御装置１６２とを有している。主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１６３に収容されて構成されている。

【００７５】

基板ボックス１６３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としてのボックス封印部１６４によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス１６３が封印されている。ボックス封印部１６４は、基板ボックス１６３の短辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも１つが用いられて封印処理が行われる。

【００７６】

ボックス封印部１６４はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス封印部１６４を構成する係止孔部に係止ピンを挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。ボックス封印部１６４による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス封印部１６４のうち、少なくとも１つの係止孔部に係止ピンを挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の

検査の際など基板ボックス１６３を開封する場合には、係止ピンが挿入されたボックス封印部と基板ボックス１６３本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス１６３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の係止孔部に係止ピンを挿入する。基板ボックス１６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス１６３に残しておけば、基板ボックス１６３を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

【００７７】

基板ボックス１６３と取付台１６１とは台座封印部１６５によって開封不能に連結されている。詳しくは、台座封印部１６５は、ボックス封印部１６４と同様に係止孔部及び係止ピンを有しており、係止孔部に対して係止ピンが挿入されることで基板ボックス１６３と取付台１６１とが分離不能に結合されるようになっている。これにより、基板ボックス１６３の不正な取り外しが行われた場合に、その事実を把握しやすくなっている。

【００７８】

ベース体２５１の前面部において遊技盤ユニット８０の背面下部と対向している部分には、前記一般入賞口８１，作動口ユニット８２、可変入賞装置８３の遊技盤開口部に対応し且つ下流側で１カ所に集合する回収通路（図示略）が形成されている。これにより、一般入賞口８１等に入賞した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤ユニット８０の下方に集合する構成となっている。つまり、ベース体２５１には各種入賞口に入賞した遊技球を回収する機能が付与されている。

【００７９】

遊技盤ユニット８０の下方には後述する排出通路が配されており、回収通路によって遊技盤ユニット８０の下方に集合した遊技球は排出通路内に導出される。なお、アウト口８６についても同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球はアウト口８６を介して排出通路内に導出される。

【００８０】

また、背面ブロック８０ｂを構成するベース体２５１には、上述した各入球部用の検知センサとして、上記一般入賞口８１に入賞した遊技球を検知する一般入賞口用検知センサと、作動口９１，９２に入った遊技球を検知する作動口用検知センサとが装着されており、それら各種検知センサによって入賞検知機構が構成されている。これら各種検知センサは主制御装置１６２に対して電気的に接続されており、各検知センサから検知情報（検知信号）が同主制御装置１６２に出力される構成となっている。

【００８１】

次に、図９及び図１０に基づき裏パックユニット１５について説明する。図９はパチンコ機１０の背面図、図１０は裏パックユニット１５の正面図である。

【００８２】

図９に示すように、内枠１３は裏パックユニット１５によって後方から覆われている。裏パックユニット１５は、裏パックユニット１５の本体部としての裏パック２０１を備えており、当該裏パック２０１に対して、払出機構部２０２、排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。

【００８３】

裏パック２０１は、透明性を有する合成樹脂により成形されており、図１０に示すように払出機構部２０２等が取り付けられるベース部２１１と、パチンコ機１０後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部２１２とを有してなる。保護カバー部２１２は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット８５を囲むのに十分な大きさを有する。

【００８４】

ベース部２１１には、外部端子板が設けられている。外部端子板には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種信号が出力される。また、図１０に示すように、ベース部２１１にはパチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン２１４が設けられており、掛

止ピン２１４を内枠１３に設けられた前記軸受け部１３３に挿通させることで、裏パックユニット１５が内枠１３に対して回動可能に支持されている。ベース部２１１には、内枠１３に設けられた固定レバー１３４が挿通される複数の挿通部が形成されており、固定レバー１３４が挿通部に挿通された状態にてベース部２１１に後方から当接することにより内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。

【００８５】

ベース部２１１には、保護カバー部２１２を迂回するようにして払出機構部２０２が配設されている。払出機構部２０２には、裏パック２０１の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク２２１が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク２２１に逐次補給される。タンク２２１の側方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール２２２が連結され、タンクレール２２２の下流側には上下方向に延びるケースレール２２３が連結されている。ケースレール２２３の最下流部には払出装置２２４が設けられている。払出装置２２４より払い出された遊技球は、当該払出装置２２４の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、裏パック２０１のベース部２１１に設けられた遊技球分配部２２５に供給される。

【００８６】

遊技球分配部２２５は、払出装置２２４より払い出された遊技球を上皿３３、下皿３４又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路１２２及び前扉側上皿通路を介して上皿３３に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路１２３及び前扉側下皿通路を介して下皿３４に通じるように形成されている。

【００８７】

ベース部２１１の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。排出通路盤には、制御装置集合ユニット２０４と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット２０４によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。

【００８８】

制御装置集合ユニット２０４は、横長形状をなす取付台２４１を有し、取付台２４１に払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とが搭載されている。これら払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とは、払出制御装置２４２がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【００８９】

払出制御装置２４２においては基板ボックス２４４内に払出装置２２４を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチ２４５が基板ボックス２４４外に突出している。例えば、払出装置２２４における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ２４５が押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

【００９０】

電源・発射制御装置２４３は、基板ボックス２４６内に電源・発射制御基板が収容されている。電源・発射制御基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル４１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。具体的には、遊技球発射機構１１０を構成しているソレノイド１１１の駆動制御や球送装置１１３の駆動制御が実行される。

【００９１】

また、電源・発射制御装置２４３には電源スイッチ２４７が設けられている。電源スイッチ２４７を操作することにより、パチンコ機１０の電源を投入状態（オン状態）又は遮断状態（オフ状態）に切り替え可能となっている。

【００９２】

ここで、本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生

した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。一方、主制御装置１６２に設けられたリセットスイッチ１６６を押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている。

【００９３】

これら各種スイッチについては、遊技機主部１２（内枠１３）を開放して内枠１３の背面部を露出させることで遊技機正面側から操作可能となる。一方で、上記施錠装置７５によって遊技機主部１２の開放が規制されている状態では、遊技機正面側からそれら各種スイッチを操作することができない。つまり、上記各種スイッチについては遊技機主部１２を閉じた状態では操作されにくくなっており、施錠装置７５用のキーを所有していないもの（例えば不正行為者）による遊技機正面側からの操作を困難なものとしている。

【００９４】

（パチンコ機１０の電気的構成）

次に、図１１のブロックを参照してパチンコ機１０の電気的構成について説明する。

【００９５】

主制御装置１６２に設けられた主制御基板４０１には、ＭＰＵ４０２が搭載されている。ＭＰＵ４０２は、当該ＭＰＵ４０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ４０３と、そのＲＯＭ４０３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ４０４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵された素子である。なお、ＭＰＵ４０２が有する機能の一部、例えば、ＲＯＭ４０３の機能やＲＡＭ４０４の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。

【００９６】

ＭＰＵ４０２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ４０２の入力側には、主制御装置１６２に設けられた停電監視基板４０５、払出制御装置２４２及び各種検知センサなどが接続されている。停電監視基板４０５には電源・発射制御装置２４３が接続されており、ＭＰＵ４０２には停電監視基板４０５を介して電力が供給される。

【００９７】

各種検知センサの一部として、一般入賞口８１への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ａ、可変入賞装置８３への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｂ、第１作動口９１への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｃ、第２作動口９２への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｄ、スルーゲート８４への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｅが接続されており、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、ＭＰＵ４０２では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート８４への入賞に基づいてサポート抽選を実行する。

【００９８】

ＭＰＵ４０２の出力側には、停電監視基板４０５、払出制御装置２４２及び報知・演出制御装置１４０が接続されている。払出制御装置２４２には、例えば、上述した作動口９１，９２等の入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ４０３のコマンド情報記憶エリア４２５が参照される。そして、一般入賞口８１への入賞を特定した場合には１０個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置８３への入賞を特定した場合には１５個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第１作動口９１への入賞を特定した場合には３個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第２作動口９２への入賞を特定した場合には４個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。

【００９９】

報知・演出制御装置１４０には、主制御装置１６２から変動開始コマンド、種別コマン

ド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ４０３のコマンド情報記憶エリア４２５が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【０１００】

また、ＭＰＵ４０２の出力側には、可変入賞装置８３のシャッタを開閉動作させる可変入賞駆動部、第２作動口９２の電動役物９３を開閉動作させる電動役物駆動部及び主表示ユニット９９が接続されている。主制御基板４０１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ４０２は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【０１０１】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置８３が開閉されるように、ＭＰＵ４０２において可変入賞駆動部の駆動制御が実行される。また、電動役物９３のサポート抽選に当選した場合には、電動役物９３が開閉されるように、ＭＰＵ４０２において電動役物駆動部の駆動制御が実行される。また、ＭＰＵ４０２によって主表示ユニット９９の主表示部Ｄの表示制御が実行される。

【０１０２】

さらには、ＭＰＵ４０２の出力側に外部出力端子板２１３が接続されており、この外部出力端子板２１３を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータにてパチンコ機１０の状態や遊技状況等を把握可能となっている。

【０１０３】

停電監視基板４０５は主制御基板４０１と電源・発射制御装置２４３とを中継しており、同停電監視基板４０５には電源・発射制御装置２４３から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視する機能が付与されている。払出制御装置２４２は、主制御装置１６２から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２４により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【０１０４】

電源・発射制御装置２４３は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板４０１や払出制御装置２４２等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を所定の電力経路を通じて供給する。また、電源・発射制御装置２４３は、遊技球発射機構１１０の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【０１０５】

報知・演出制御装置１４０には、ＭＰＵが搭載された報知・演出制御基板が設けられている。ＭＰＵには、当該ＭＰＵにより実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭと、そのＲＯＭ内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭと、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、ＭＰＵに対してＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。報知・演出制御装置１４０のＭＰＵは、主制御装置１６２から入力された各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９を駆動制御するとともに、表示制御装置４１０を制御するものである。

【０１０６】

表示制御装置４１０では、報知・演出制御装置１４０から入力されたコマンドに基づいて、図柄表示装置９５の表示制御を実行する。この場合に、報知・演出制御装置１４０では、主制御装置１６２から入力された各種コマンドに基づいて、図柄表示装置９５における図柄の変動表示態様（例えばリーチ発生の有無及びリーチ演出の内容等）や図柄の停止表示態様（変動表示の終了に伴い最終的に停止表示させる図柄組合せの種類）を決定する

。
【０１０７】
ここで、各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び同変動表示の内容について説明する。なお、以下の説明においては適宜図１２及び図１３を参照する。図１２及び図１３は図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおける表示内容を説明するための概略図であり、説明の便宜上、図１３等においては表示画面９５ａにて表示される背景画像等の図示を省略している。
【０１０８】
表示制御装置４１０には、キャラクタＲＯＭが設けられている。当該キャラクタＲＯＭには、「１」～「９」の数字が付された９種類の主図柄のデータ（図１２（ａ）～（ｉ）参照）と、数字が付されていない副図柄のデータ（図１２（ｊ）参照）とが予め記憶されている。
【０１０９】
図１３（ａ）に示すように、図柄表示装置９５の表示画面９５ａには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。そして、表示画面９５ａでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、右から左）にスクロールするように変動表示される。
【０１１０】
上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。
【０１１１】
また、図１３（ｂ）に示すように、表示画面９５ａは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。また、表示画面９５ａには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに所定の図柄組合せ（例えば同一の数字が付された図柄組合せ）が形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、通常大当たり結果又は確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。
【０１１２】
なお、上記のように各図柄列の変動表示が停止されることに鑑みれば、上図柄列Ｚ１を第１図柄列（又は第１絵柄列）、下図柄列Ｚ３を第２図柄列（又は第２絵柄列）、中図柄列Ｚ２を第３図柄列（又は第３絵柄列）と称することができる。
【０１１３】
上記各主図柄のうち、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当する。確変大当たり結果となった場合には、例えば同一の特定図柄組合せや同一の非特定図柄組合せが停止表示される。また、通常大当たり結果となった場合には、例えば同一の非特定図柄組合せが停止表示される。
【０１１４】
なお、図柄表示装置９５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。例えば、複数の図柄列を横並びとなるように設定し、図柄

列における図柄の変動表示の方向を縦方向に設定してもよい。
【０１１５】
表示画面９５ａの下部、詳しくは上図柄列用の変動表示領域と中図柄列用の変動表示領域と下図柄列用の変動表示領域とによって構成された変動表示領域ＭＥの下方には、保留表示領域が設定されている。保留表示領域は、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示領域が左右方向に並ぶようにして区画表示された保留数表示領域Ｄａと、変動表示領域ＭＥにて実行中の遊技回に対応した保留用画像（保留アイコン）を表示可能な実行対象表示領域Ｄｃとによって構成されている。
【０１１６】
より詳しくは、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数は８個であり、これに対応させて保留数表示領域Ｄａには、第１単位保留表示領域、第２単位保留表示領域、第３単位保留表示領域、第４単位保留表示領域、第５単位保留表示領域、第６単位保留表示領域、第７単位保留表示領域、第８単位保留表示領域が設定されている。
【０１１７】
例えば、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域のみにて所定の保留用画像（保留アイコン）が表示され、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域～第４単位保留表示領域に所定の保留用画像（保留アイコン）が各々表示される構成となっている。図１３（ｂ）においては、作動口９１，９２における保留個数が３個である場合について例示している。なお、以下の説明では「保留個数」を単に「保留数」とも称する。
【０１１８】
（各種カウンタについて）
次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。
【０１１９】
ＭＰＵ４０２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の表示の設定、図柄表示装置９５の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図１４に示すように、大当たり抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の当たり種別を判定する際に使用する種別カウンタＣ２と、図柄表示装置９５が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示時間及び図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおける図柄の変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口９２に付属の電動役物９３を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。
【０１２０】
各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ４０４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ４３１に適宜格納される。ＲＡＭ４０４には、作動口用保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥと、総保留数記憶領域とからなる保留球格納エリア４３２が設けられている。
【０１２１】
作動口用保留エリアＲＥは、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリア、第５エリア、第６エリア、第７エリア、第８エリアを備えており、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ４３１に格納されている当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が、上述した保留情報として第１エリア～第８エリアの何れかに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。
【０１２２】
この場合、第１エリア～第８エリアには、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞

が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。そして、第１作動口９１又は第２作動口９２への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア４３２には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【０１２３】

実行エリアＡＥは、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示を開始する際に、作動口用保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【０１２４】

ここで、各種カウンタについて補足説明する。

【０１２５】

当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。

【０１２６】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア４２１に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。図１５に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機１０は、当否抽選手段における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設定されている。

【０１２７】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１５（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１５（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。因みに、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、大当たりとなる乱数の数及び値は任意である。

【０１２８】

本実施の形態では、大当たり当選となる乱数の値は外れ結果に対応している。外れ結果については、通常外れ結果と特殊外れ結果とに大別される。詳細については後述するが、特殊外れ結果については、電動役物９３によるサポートモードが後述の高頻度サポートモードＡに切り替わる契機となっている点で通常外れ結果よりも優遇されており、所定の条件下にて特殊外れとなった場合には当該特殊外れに係る遊技回が終了した後にサポートモードが高頻度サポートモードに切り替わる構成となっている。なお、以下の説明では、通常外れ結果を単に「外れ結果」とも称する。

【０１２９】
上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１５（ａ））が参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は「１１１」，「３３３」，「５５５」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１１１」，「３３３」，「５５５」が特殊外れ結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１５（ｂ））が参照されることとなる遊技状態下においても、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は「１１１」，「３３３」，「５５５」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１１１」，「３３３」，「５５５」が大当たり結果に対応している。つまり、低確率モード及び高確率モードの何れにおいても特殊外れとなる確率は同一となっている。

【０１３０】
次に、種別カウンタＣ２について説明する。種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９）に達した後０に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（２）開閉実行モード終了後の電動役物９３によるサポートモードという２つの条件に差異が設けられている。

【０１３１】
第２作動口９２に付属の電動役物９３によるサポートモードとしては、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口９２の電動役物９３が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。高頻度サポートモードについては、上述した特殊外れ等を契機として移行する高頻度サポートモードＡと、大当たりを契機として移行する高頻度サポートモードＢとに大別される。これらサポートモードの違いについては後述する。

【０１３２】
種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が、第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。

【０１３３】
種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ４０３における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア４２２に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。ここで、振分テーブルの内容について図１６の概略図を用いて説明する。振分テーブルとしては、図１６（ａ）に示す大当たり用の振分テーブル（第１振分情報群）と、図１６（ｂ）に示す特殊外れ用の振分テーブル（第２振分情報群）とが設定されている。

【０１３４】
図１６（ａ）に示すように、大当たり用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～１４」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１５～２９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【０１３５】
図１７（ａ）に示すように、６Ｒ通常大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが低確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードＢは、当該高頻度サポートモードＢ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了となり、低頻度

サポートモードに切り替わる。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として４０回が設定される。

【０１３６】

６Ｒ確変大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが高確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードＢは、次回大当たり結果となって特別遊技状態へ移行するまで継続され、特別遊技状態の開始に伴って低頻度サポートモードに切り替わる。

【０１３７】

次に、図１６（ｂ）に示すように、特殊外れ用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、特殊外れ結果Ａ及び特殊外れ結果Ｂが設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２３」が特殊外れ結果Ａに対応しており、「２４～２９」が特殊外れ結果Ｂに対応している。

【０１３８】

図１７（ｂ）に示すように、特殊外れ結果Ａ及び特殊外れ結果Ｂについては何れも、抽選モードの切替契機とはなっておらず、電動役物９３によるサポートモードの切替契機となっている。

【０１３９】

具体的には、特殊外れ結果Ａは、当該特殊外れ結果Ａとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードＡを切り替える契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに移行する。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として２０回が設定される。

【０１４０】

特殊外れ結果Ｂについても、当該特殊外れ結果Ｂとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードＡを切り替える契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに移行する。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として４０回が設定される。

【０１４１】

リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３８）に達した後０に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。そして、ＲＯＭ４０３のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。

【０１４２】

但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、ＭＰＵ４０２では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数が多く設定された構成としてもよい。

【０１４３】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）を備え、遊技結果が開閉実行モード対応の遊技結果となった遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となり得る遊技機において、図柄表示装置９５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い

変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。
【０１４４】
換言すれば、図柄表示装置９５の表示画面９５ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性があるリーチ図柄組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。
【０１４５】
より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置９５の表示画面９５ａ内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。
【０１４６】
表示画面９５ａにおける表示内容について更に詳しく説明すると、最初に上図柄列において図柄の変動表示が終了され、さらに下図柄列において図柄の変動表示が終了された状態において、いずれかの有効ラインに当たり図柄組合せを構成する数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において中図柄列にて図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、大当たり発生時には、リーチラインを形成している主図柄とともに当たり図柄組合せを構成する数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列における図柄の変動表示が終了される。
【０１４７】
また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面９５ａの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。
【０１４８】
変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示時間と、図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間とをＭＰＵ４０２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示の開始時及び図柄表示装置９５による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。
【０１４９】
電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート８４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の電役保留エリア４３３に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタＣ４の値によって第２作動口９２の電動役物９３を開放状態に制御するか否かのサポート抽選が行われる。以下、図１８及び図１９の概略図を参照してサポートモードについて補足説明する。
【０１５０】
サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当

否テーブル記憶エリア４２１にサポート抽選テーブル（当否情報群）として記憶されている。図１８に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）と、高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）と、高頻度サポートモードＢ用のサポート抽選テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。

【０１５１】

上記抽選に際して低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（図１８（ａ））が参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」の計３００個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」がサポート当選結果に対応している。それ以外の値についてはサポート非当選結果に対応している。

【０１５２】

上記抽選に際して高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブル（図１８（ｂ））が参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」の計３００個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」がサポート当選結果に対応している。それ以外の値についてはサポート非当選結果に対応している。つまり、高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブルについては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルと共用となっている。

【０１５３】

一方、上記抽選に際して高頻度サポートモードＢ用の当否テーブル（図１８（ｃ））が参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「４」，「３０４」を除く全ての計５９８個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「４」，「３０４」以外が全てサポート当選結果に対応している。つまり、高頻度サポートモードＢにおいてはサポート抽選のほぼすべてにおいてサポート当選となる点で、上記高頻度サポートモードＡや低頻度サポートモードと差別化されている。

【０１５４】

図１９に示すように、低頻度サポートモードにおいては、サポート当選確率が１／２となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「１回」となるように規定され、電動役物９３が開状態に維持される時間（開放時間）は「０．１ｓｅｃ」となるように規定されている。このように、開放時間を極端に短くすることにより、低頻度サポートモード中は第２作動口９２への入賞が実質的に回避されている。

【０１５５】

高頻度サポートモードＡにおいては、サポート当選確率が１／２となっている点では、低頻度サポートモードと同様であるものの、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「２回」となるように規定され、電動役物が開状態に維持される時間（開放時間）は「２ｓｅｃ」、閉状態に維持されるインターバル時間は「０．２ｓｅｃ」となるように規定されている。このように低頻度サポートモードと比べて開放時間を拡張することにより、高頻度サポートモードＡ中は第２作動口９２への入賞が許容されている。このようにして第２作動口９２への入賞が適宜発生することにより、持ち球の減り（投資）を抑えながら遊技を進めることが可能となっている。つまり、低頻度サポートモードと比較して、高頻度サポートモードＡは、発射した遊技球の数に対する賞球の数の割合い（所謂ベース）が高くなるように構成されている。

【０１５６】

高頻度サポートモードＢにおいては、サポート当選確率が１／１．１となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「

２回」となるように規定され、電動役物が開状態に維持される時間（開放時間）は「２ｓｅｃ」、閉状態に維持されるインターバル時間は「０．２ｓｅｃ」となるように規定されている。このように低頻度サポートモードと比べて開放時間を拡張することにより、高頻度サポートモードＢ中は第２作動口９２への入賞が許容されている。高頻度サポートモードＢにおいては高頻度サポートモードＡと比べて第２作動口９２への入賞頻度が高くなることにより、持ち球の減り（投資）を一層抑えながら遊技を進めることが可能となっている。つまり、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードＡと比較して、高頻度サポートモードＢは、発射された遊技球の数に対する賞球の数の割合い（所謂ベース）が高くなるように構成されている。

【０１５７】

既に説明したように、本実施の形態における遊技状態については作動口９１，９２への入球に基づく遊技回が繰り返されるようにして遊技が進行する通常遊技状態と大当たりを契機として移行し可変入賞装置８３が開閉される特別遊技状態（開閉実行モード）とに大別される。通常遊技状態は、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが低頻度サポートモードとなる第１通常遊技状態と、抽選モードが高確率モード且つサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる第２通常遊技状態と、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる第３通常遊技状態と、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが高頻度サポートモードＡとなる第４通常遊技状態とで構成されている。遊技者の有利度については、第１通常遊技状態　＜　第４通常遊技状態，第３通常遊技状態　＜　第２通常遊技状態の順に高くなるように差が設けられている。

【０１５８】

（主制御装置１６２にて実行される各種処理について）

次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ４０２にて遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ４０２では、上記タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理やＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理が実行されるが、これらの各種処理については説明を省略する。

【０１５９】

（タイマ割込み処理）

先ず、図２０のフローチャートを参照し、タイマ割込み処理について説明する。本処理はＭＰＵ４０２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【０１６０】

ステップＳ１０１では、各種入賞検知センサ（例えば上記検知センサ３９１ａ～３９１ｅ）の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞検知センサの状態を読み込み、当該入賞検知センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０１６１】

その後、ステップＳ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際に０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【０１６２】

続くステップＳ１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４をそれぞれ１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【０１６３】

続くステップＳ１０４では、スルーゲート８４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実

行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には電役保留エリア４３３に記憶されているスルーゲート８４用の保留情報の数（以下、役物保留記憶数ＳＮともいう）が４未満であることを条件として、上記ステップＳ１０３にて更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電役保留エリア４３３に格納する。そして、各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【０１６４】

ステップＳ１０４のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップＳ１０５に進み、当該ステップＳ１０５にて作動口９１，９２への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。

【０１６５】

（作動口用の入賞処理）

ここで、図２１及び図２２のフローチャートを参照して作動口用の入賞処理について説明する。

【０１６６】

ステップＳ２０１では、遊技球が第１作動口９１に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第１作動口９１に入球したと判定した場合には、ステップＳ２０２に進み、払出制御装置２４２に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【０１６７】

続くステップＳ２０３では、第１作動口９１に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第１作動口９１への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップＳ２０４では、保留数記憶領域から第１作動口９１に対応する値を読み出し、この値を第１作動口用保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１作動口用保留記憶数ＲａＮともいう）。その後は、ステップＳ２０５にて、当たり乱数カウンタＣ１や種別カウンタＣ２等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【０１６８】

一方、ステップＳ２０１にて遊技球が第１作動口９１に入賞していないと判定した場合にはステップＳ２０６に進む。ステップＳ２０６では、遊技球が第２作動口９２に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第２作動口９２に入球したと判定した場合には、ステップＳ２０７に進み、払出制御装置２４２に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。なお、ステップＳ２０２，Ｓ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理Ｓ４０１にて払出制御装置２４２に対して送信される。

【０１６９】

続くステップＳ２０８では、第２作動口９２に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第２作動口９２への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップＳ２０９では、保留数記憶領域から第２作動口９２に対応する値を読み出し、この値を第２作動口用保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２作動口用保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後は、ステップＳ２０５にて、当たり乱数カウンタＣ１や種別カウンタＣ２等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【０１７０】

なお、ステップＳ２０１，Ｓ２０６の両処理にてそれぞれ否定判定をした場合、すなわち第１作動口９１及び第２作動口９２のいずれにも入球がなかった場合には、そのまま本入賞処理を終了する。

【０１７１】

ここで、図２２を参照して、ステップＳ２０５の情報取得処理について説明する。

【０１７２】

（情報取得処理）
情報取得処理においては先ずステップＳ３０１にて、保留球格納エリア４３２の保留数記憶領域に格納された作動保留記憶数Ｎ、詳しくは第１作動口９１及び第２作動口９２のうち当該情報取得処理の契機となった入球部に係る作動保留記憶数Ｎ（上記ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳ３０２にて対応する作動口の作動保留記憶数Ｎを１加算するとともに、ステップＳ３０３にて保留数記憶領域に格納された総保留数（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【０１７３】
続くステップＳ３０４では、上記ステップＳ１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２にて１加算した共通保留数ＣＲＮと対応する記憶エリアに格納する。

【０１７４】
つまり、第１作動口用保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、上記ステップＳ１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２にて１加算した作動保留記憶数Ｎと対応するエリアに格納する。

【０１７５】
また、第２作動口用保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、上記ステップＳ１０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２にて１加算した作動保留記憶数Ｎと対応するエリアに格納する。

【０１７６】
保留情報を格納した後は、ステップＳ３０５に進む。ステップＳ３０５では、主表示ユニット９９の保留数表示部について表示更新処理を実行する。表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口９１の場合には第１作動口用保留数表示部Ｓ１の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口９２の場合には第２作動口用保留数表示部Ｓ２の表示を更新する。

【０１７７】
各保留数表示部Ｓ１，Ｓ２については４つのＬＥＤによって構成されており、それら保留数表示部Ｓ１，Ｓ２にて点灯しているＬＥＤの数と第１作動口９１に係る保留数及び第２作動口９２に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって第１作動口９１に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第１作動口用保留数表示部Ｓ１にて点灯しているＬＥＤの数を増やす処理を行い、第２作動口９２に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第２作動口用保留数表示部Ｓ２にて点灯しているＬＥＤの数を増やす処理を行う。

【０１７８】
続くステップＳ３０６及びステップＳ３０７では、作動口９１，９２への入賞が発生したことをサブ側（副側）の制御装置である報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に認識させるとともに後述する保留予告等を実行させるための処理である事前確認処理及び保留コマンドの設定処理を実行し、本情報取得処理を終了する。なお、保留コマンドには第１作動口９１及び第２作動口９２のうち何れへの入賞に基づくものであるかの情報が含まれる。

【０１７９】
ステップＳ３０７の保留コマンドの設定処理にて設定された保留コマンドは後述する通常処理の外部出力処理（ステップＳ４０１）にて報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に送信されることとなる。

【０１８０】
（通常処理）
次に、通常処理の流れを図２３のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ４０１～Ｓ４０７の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ４０９，Ｓ４１０のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【０１８１】
通常処理においては先ず、ステップＳ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置及びホールコンピュータに送信する。
【０１８２】
具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置２４２に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンド、保留コマンドや後述するシフトコマンド等の各種コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置１４０に対して送信する。
【０１８３】
また、詳細については後述するが、例えば主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示が終了する毎にホールコンピュータに図柄確定を示す外部信号を出力し、開閉実行モード中は開閉実行モード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力し、高頻度サポートモード中である場合には高頻度サポートモード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力する。
【０１８４】
次に、ステップＳ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。
【０１８５】
続くステップＳ４０３では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置９５による図柄の変動表示の設定、主表示ユニット９９の表示制御などを行う。
【０１８６】
ステップＳ４０３の遊技回制御処理を実行した後は、ステップＳ４０４に進み、遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が特別遊技状態（開閉実行モード）、高確率モード、高頻度サポートモードＢなどに移行する。なお、ステップＳ４０３の遊技回制御処理及びステップＳ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。
【０１８７】
続くステップＳ４０５ではスルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選処理を含むスルーゲート用制御処理を実行し、ステップＳ４０６では、第２作動口９２に併設された電動役物９３を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳ４０５のスルーゲート用処理及びステップＳ４０６の電役サポート用処理についての詳細は後述する。
【０１８８】
その後、ステップＳ４０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置２４３から発射許可信号を入力していることを条件として、所定のインターバル期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイド１１１を励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。
【０１８９】
続くステップＳ４０８にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前

回の通常処理の開始から１周期（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。

【０１９０】

ステップＳ４０１～Ｓ４０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【０１９１】

（遊技回制御処理）

次に、ステップＳ４０３の遊技回制御処理を図２４～図２７のフローチャート等を参照して説明する。

【０１９２】

遊技回制御処理においては先ず、図２４のフローチャートに示すように、ステップＳ５０１にて特別遊技状態中（開閉実行モード中）か否かを判定する。開閉実行モード中である場合には、ステップＳ５０２以降の処理、すなわちステップＳ５０３～ステップＳ５０６の遊技回開始用処理及びステップＳ５０７～ステップＳ５０９の遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。

【０１９３】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳ５０２，Ｓ５０３にて遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２が変動表示中であるか否かを判定する。変動表示中である場合には、ステップＳ５０２にて否定判定をしてステップＳ５０３に進む。ステップＳ５０３では、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における確定表示が終了したか否かを判定する。ステップＳ５０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５０４～Ｓ５０６の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップＳ５０４にて、始動保留球の総数（共通保留数ＣＲＮ）が「０」か否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、保留球格納エリア４３２に保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【０１９４】

一方、共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳ５０５にて保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳ５０６にて主表示ユニット９９における作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の変動表示及び図柄表示装置９５の変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【０１９５】

ここで、ステップＳ５０５のデータ設定処理及びステップＳ５０６の変動開始処理について詳細に説明する。先ず、ステップＳ５０５のデータ設定処理について、図２５のフローチャートを参照して説明する。

【０１９６】

（データ設定処理）

データ設定処理では、先ずステップＳ６０１にて、保留数記憶領域に記憶されている作動保留記憶数Ｎのうち今回の設定処理の対象となっているもの及び共通保留数ＣＲＮを１減算する。そして、作動口用保留エリアＲＥ（図１４参照）に保留記憶されている保留情報の数、すなわち作動保留記憶数Ｎが「０」か否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが「０」である場合にはそのまま本データ設定処理を終了する。これに対して、作動保留記憶数Ｎが「０」でない場合には、作動口用保留エリアＲＥの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を実行エリアＡＥへ移動させる。そして、作動口用保留エリアＲＥの第２

エリア～第８エリアに記憶されているデータ（保留情報）を下位エリア側に順にシフトさせる。これにより、例えば第１エリアのデータの実行エリアＡＥへの移動に伴って、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリア、第５エリア→第４エリア、第６エリア→第５エリア、第７エリア→第６エリア、第８エリア→第７エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０１９７】

続くステップＳ６０４では、作動口用保留エリアＲＥのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置１４０に認識させるための情報であるシフトコマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。ステップＳ６０４にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。そして、このシフトコマンドについては報知・演出制御装置１４０を経由して表示制御装置４１０にも送信されることとなる。

【０１９８】

（変動開始処理）

次に、ステップＳ５０６の変動開始処理について、図２６のフローチャートを参照して説明する。

【０１９９】

変動開始処理においては先ず、ステップＳ７０１にてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの更新処理を実行する。遊技回数カウンタについては、特別遊技状態への移行に伴って０クリアされ、当該ステップＳ７０１の更新処理が実行される毎に「１」加算される。ＭＰＵ４０２ではこの遊技回数カウンタの値を参照することで特別遊技状態終了後に実行された遊技回を特定可能となっている。

【０２００】

続くステップＳ７０２では作動口９１，９２への入賞に基づく当否判定処理を実行する。この当否判定処理は、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が大当たり当選に対応しているか否かを判定するための処理である。具体的には、実行エリアＡＥに格納された情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１から取得した情報を把握する。そして、当否抽選モードが低確率モードである場合には、ＲＯＭ４０３の当否テーブル記憶エリア４２１に記憶された低確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定し、当否抽選モードが高確率モードである場合には、ＲＯＭ４０３の当否テーブル記憶エリア４２１に記憶された高確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定する。

【０２０１】

続くステップＳ７０３では、ステップＳ７０２における当否判定処理の結果が大当たりに対応した結果であるか否かを判定する。大当たりに対応した結果である場合には、ステップＳ７０４にて大当たり種別の判定処理を実行する。

【０２０２】

この種別判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち種別カウンタＣ２から取得した情報を把握する。また、ＲＯＭ４０３の振分テーブル記憶エリア４２２に記憶された大当たり用の振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が６Ｒ通常大当たり結果及び６Ｒ確変大当たり結果の何れに対応しているかを特定する。

【０２０３】

６Ｒ確変大当たりである場合にはステップＳ７０５にて肯定判定をしてステップＳ７０６に進み、当該ステップＳ７０６にて６Ｒ確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。６Ｒ通常大当たりである場合にはステップＳ７０５にて否定判定をしてステップＳ７０７に進み、当該ステップＳ７０７にて６Ｒ通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。

【０２０４】

ステップＳ７０３の説明に戻り、当該ステップＳ７０３にて否定判定をした場合、すなわち大当たりではない場合にはステップＳ７０８に進む。今回の抽選結果が上述した通常外れである場合にはステップＳ７０８にて否定判定をしてステップＳ７１３に進む。ステップＳ７１３では通常外れ用の停止結果設定処理を実行する。今回の抽選結果が上述した特殊外れである場合には、ステップＳ７０８にて肯定判定をしてステップＳ７０９に進み、特殊外れの種別判定処理を実行する。

【０２０５】

この種別判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち種別カウンタＣ２から取得した情報を把握する。また、ＲＯＭ４０３の振分テーブル記憶エリア４２２に記憶された特殊外れ用の振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が特殊外れ結果Ａ及び特殊外れ結果Ｂの何れに対応しているかを特定する。

【０２０６】

特殊外れ結果Ａである場合にはステップＳ７１０にて肯定判定をしてステップＳ７１１に進み、当該ステップＳ７１１にて特殊外れＡ用の停止結果設定処理を実行する。特殊外れ結果Ｂである場合にはステップＳ７１０にて否定判定をしてステップＳ７１２に進み、当該ステップＳ７１２にて特殊外れＢ用の停止結果設定処理を実行する。

【０２０７】

ステップＳ７０６，Ｓ７０７，Ｓ７１１～Ｓ７１３の各停止結果設定処理では、主表示ユニット９９に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ＲＯＭ４０３の停止結果テーブル記憶エリア４２４に記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をＲＡＭ４０４に記憶する。

【０２０８】

ステップＳ７０６及びステップＳ７０７では、今回の遊技回の当否判定結果が、６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果であることをＭＰＵ４０２にて特定するための情報をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。具体的には、ステップＳ７０６では６Ｒ確変大当たりフラグを格納し、ステップＳ７０７では６Ｒ通常大当たりフラグを格納する。

【０２０９】

また、ステップＳ７１１及びステップＳ７１２では、今回の遊技回の当否判定結果が、特殊外れ結果Ａ又は特殊外れ結果Ｂであることをｍｐｕ４０２にて特定するための情報をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。具体的には、ステップＳ７１１では特殊外れＡフラグを格納し、ステップＳ７１２では特殊外れＢフラグを格納する。

【０２１０】

ステップＳ７０６，Ｓ７０７，Ｓ７１１～Ｓ７１３のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ７１４にて、変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタＣＳの値等に対応した変動表示時間情報を取得する。その後、取得した変動表示時間情報をＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた変動表示時間カウンタ（変動表示時間計測手段）にセットする。

【０２１１】

ステップＳ７１４にて変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップＳ７１５に進み、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、６Ｒ確変大当たり結果の情報、６Ｒ通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果Ａの情報、特殊外れ結果Ｂの情報などが含まれる。なお、ステップＳ７１３では遊技回数カウンタの値を参照して天井到達の有無を特定しており、この情報についても上記変動開始コマンドに含まれる。

【０２１２】

ステップＳ７１５にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図

２３）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回におけるランプ部２６の発光パターンやスピーカ部２９からの音（ＢＧＭや効果音）の出力パターンを決定し、その決定した演出の内容が実行されるようにランプ部２６及びスピーカ部２９を制御する。また、報知・演出制御装置１４０は、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における図柄表示装置９５での図柄の変動表示パターン等の遊技演出の詳細を決定し、それら決定した情報を上記変動開始コマンド及び種別コマンドに付加して表示制御装置４１０に送信する。表示制御装置４１０では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、報知・演出制御装置１４０にて決定された態様にて遊技演出（表示演出）が実行されるように図柄表示装置９５を表示制御する。

【０２１３】

その後、ステップＳ７１６にて主表示ユニット９９の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２のうち該当する一方にて絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。なお、絵柄等の変動表示を上記抽選が実行される前に開始させる構成とすることも可能である。

【０２１４】

（変動表示時間の設定処理）

次に、図２７～２９を参照して変動表示時間の設定処理（ステップＳ７１４）の概要について説明する。既に説明したように、本実施の形態においては第１作動口９１及び第２作動口９２への入球に基づいて保留情報が取得され、それら取得された保留情報に基づいて遊技回における絵柄や図柄の変動表示～確定表示が実行される構成となっている。ここで、絵柄や図柄の変動表示時間については、現在の遊技状態、作動口Ｄ１，Ｄ２への入球に基づく今回の当否抽選の結果、作動口用保留エリアＲＥに格納されている保留情報の数等に応じて設定される。なお、変動表示時間については、大当たり結果と外れ結果とを比較した場合には後者よりも前者の方が長くなりやすい構成となっており、外れ結果の場合であってリーチ表示が発生しない場合には記憶されている保留情報の数が多くなるほど短くなるように構成されている。

【０２１５】

変動表示時間の設定処理では先ず、上述したステップＳ７０２の抽選にて大当たり又は特殊外れとなったか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に６Ｒ確変大当たりフラグ、６Ｒ通常大当たりフラグ、特殊外れＡフラグ、特殊外れＢフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。

【０２１６】

（通常外れ対応の変動表示時間テーブル）

抽選結果が天井到達非対応（未到達）の通常外れ（完全外れ）となった場合には、今回の遊技回において図柄表示装置９５にてリーチ表示を発生させるか否かを判定する。具体的には、実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３の値と、ＲＯＭ４０３のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルとを参照して、リーチ表示を発生させるか否かを決定する。そして、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている各種変動表示時間テーブルから完全外れ対応の変動表示時間テーブルを参照し、現在の遊技状態、作動口用保留エリアＲＥに記憶されている保留情報の数、リーチ発生の有無に応じて変動表示時間を設定する。

【０２１７】

図２７（ａ１）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何

れかが設定される。なお、第１通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２１８】

図２７（ａ２）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第４通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。つまり、第４通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第１通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。

【０２１９】

図２７（ａ３）においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２２０】

図２７（ａ４）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第３通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第２通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。なお、第３通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２２１】

因みに、第１通常遊技状態～第４通常遊技状態の何れについても、外れ結果対応のリーチ表示（外れリーチ）が発生する遊技回においては、記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間については大当たり結果に対応する遊技回にて設定される変動表示時間と同じ範囲となっており（図２８参照）、大当たり結果である場合には当該範囲において相対的に長い時間が設定されやすく且つ外れ結果である場合には当該範囲において相対的に短い時間が設定されやすくなっている。つまり、変動表示時間が長いリーチ表示の方が短いリーチ表示よりも大当たりの期待度が高くなるように差が設けられている。

【０２２２】

ここで、本実施の形態に示すパチンコ機１０には、大当たりとなることなく遊技が進行し通常遊技状態における遊技回数が予め設定された上限（以下、天井ともいう）に達した場合に、当該天井到達を契機としてサポートモードが高頻度サポートモードＡに強制的に切り替えられる場合がある。天井到達となる遊技回においては、大当たり時、特殊外れとなる遊技回等と同様にリーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは２０～３０ｓｅｃ）が設定されることとなる。

【０２２３】

なお、これに限定されるものではなく、天井到達となる遊技回においてはリーチ表示に対応しない変動表示時間が設定される構成とすることも可能である。例えば、天井到達の有無に関係なく天井到達となる遊技回と天井未到達となる遊技回とで変動表示時間の設定態様を統一する構成としてもよい。

【０２２４】

因みに、以下の説明に示す「完全外れ」とは、大当たり、特殊外れ、天井到達非対応の通常外れの何れにも該当しない遊技結果の総称である。

【０２２５】

（大当たり対応の変動表示時間テーブル）

抽選結果が大当たり（６Ｒ確変大当たり又は６Ｒ通常大当たり）となった場合には、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている各種変動表示時間テーブルから大当たり対応の変動表示時間テーブルを参照し、現在の遊技状態、作動口用保留エリアＲＥに記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間を設定する。

【０２２６】

図２８においては、第１通常遊技状態～第４通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れの場合であっても、変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」が設定される。この変動表示時間の範囲については上述した外れリーチが発生する場合と同様の範囲となっており、当該範囲において相対的に短い時間と比べて相対的に長い時間が設定されやすくなっている。なお、第１通常遊技状態，第３通常遊技状態，第４通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となり、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となる。

【０２２７】

（特殊外れ対応の変動表示時間テーブル）

抽選結果が特殊外れ（特殊外れＡ又は特殊外れＢ）となった場合には、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている各種変動表示時間テーブルから特殊外れ対応の変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間を設定する。

【０２２８】

図２９（ｃ１）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した外れリーチが発生する場合と同様の範囲となっており、当該範囲において相対的に短い時間と比べて相対的に長い時間が設定されやすくなっている。なお、第１通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２２９】

図２９（ｃ２）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した外れリーチが発生する場合と同様の範囲となっており、当該範囲において相対的に短い時間と比べて相対的に長い時間が設定されやすくなっている。なお、第１通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２３０】

図２９（ｃ３）においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報

の数が「０」～「８」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した完全外れとなる場合と同様の範囲となっており、変動表示時間から特殊外れを識別することは困難となっている。なお、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２３１】

図２９（ｃ４）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した完全外れとなる場合と同様の範囲となっており、変動表示時間から特殊外れを識別することは困難となっている。なお、第３通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２３２】

既に説明したように、本実施の形態に示すパチンコ機１０には、大当たりとなることなく遊技が進行し通常遊技状態における遊技回数が予め設定された上限（天井）に達した場合に、当該天井到達を契機としてサポートモードが高頻度サポートモードＡに強制的に切り替えられる場合がある。天井到達は高頻度サポートモードＢ中には発生しないものの、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態や低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態においては発生し得る。第１通常遊技状態や第４通常遊技状態にて天井到達となる遊技回では、変動表示時間としてリーチ表示等と同様の変動表示時間（詳しくは２０～３０ｓｅｃ）が設定されることとなる。つまり、天井到達となる遊技回においてはリーチ表示が実行される構成となっている。

【０２３３】

遊技回制御処理（図２４）の説明に戻り、主表示ユニット９９において作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２が変動表示中である場合又は確定表示中である場合には、ステップＳ５０７に進む。ステップＳ５０７では変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の変動表示時間カウンタの値（変動表示時間情報）が「０」となったか否かを判定する。当該値は、タイマ割込み処理（図２０）が起動される度に、１減算（減算）される。

【０２３４】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳ５０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２のうち該当する一方における表示態様を変更する。その後、本遊技回制御処理を終了する。変動表示時間が経過している場合には、ステップＳ５０９にて確定表示用処理を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。この確定表示用処理についての詳細は後述する。

【０２３５】

（遊技状態移行処理）

次に、ステップＳ４０４の遊技状態移行処理を図３０のフローチャートを参照して説明する。

【０２３６】

遊技状態移行処理においては先ず、ステップＳ８０１にて開閉実行モード中（特別遊技状態中）であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳ８０２に進み、１の遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。具体的には、主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の何れかにて変動表示が終了してから予め設定された確定表示時間（停止表示時間）が経過しているか否かを判定する。遊技回が終了したタイミングではない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２３７】

遊技回が終了したタイミングである場合には、ステップＳ８０２にて肯定判定をしてステップＳ８０３に進む。ステップＳ８０３では、今回の遊技回の遊技結果（上記当否抽選の結果）が開閉実行モード（特別遊技状態）への移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に、６Ｒ確変大当たりフラグ、６Ｒ通常大当たりフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。上記各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２３８】

上記各フラグのいずれかが格納されている場合には、ステップＳ８０４にて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理により、ロック装置による可変入賞装置８３の動作規制が解除され、開閉実行モードが終了するまで当該可変入賞装置８３の開閉動作が許容されることとなる。また、ステップＳ８０４の開始処理においてはＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に開閉実行モードフラグをセットするとともに、開閉実行モードにおけるオープニング用の待機時間を設定する。なお、上記ステップＳ８０１においてはこの開閉実行モードフラグの有無によって開閉実行モード中であるか否かを判定する。

【０２３９】

続くステップＳ８０５ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ１に「６」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ１は、可変入賞装置８３が開放された回数を把握する手段として機能する。ステップＳ８０５の処理を実行した後はステップＳ８０６に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグＡ，Ｂを消去する。これにより、開閉実行モード中のサポートモードは低頻度サポートモードに強制的に切り替わることとなる。その後は、ステップＳ８０７にてオープニングコマンドの設定処理を実行し、ステップＳ８０８にて外部信号の設定処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【０２４０】

ステップＳ８０７にて設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置９５における表示態様が含まれており、この決定された表示態様は報知・演出制御装置１４０から表示制御装置４１０に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置４１０では、主制御装置１６２から受信したオープニングコマンドや報知・演出制御装置１４０から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示、例えば大当たりに対応する表示内容としてのキャラクタ等の動画表示、背景画像等の切り替えがなされるように図柄表示装置９５の表示制御を実行する。

【０２４１】

また、ステップＳ８０８にて設定された外部信号についても、通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１にて、遊技ホールのホールコンピュータへ送信され、ホールコンピュータはこの外部信号に基づいて開閉実行モード中であることを特定可能となる。

【０２４２】

ステップＳ８０１の説明に戻り、当該ステップＳ８０１にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ８０９に進む。ステップＳ８０９では、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ８１０にて大入賞口開閉処理を実行する。ここで、図３１を参照して、大入賞口開閉処理について説明する。

【０２４３】

（大入賞口開閉処理）

大入賞口開閉処理においては先ず、ステップＳ９０１にて可変入賞装置８３（大入賞口

）が開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞装置８３の可変入球装置用駆動部の駆動状態に基づいて係る判定を行う。大入賞口が開放中でない場合には、ステップＳ９０２にてラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」か否かを判定する。ステップＳ９０２にて肯定判定をした場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【０２４４】

ステップＳ９０２にて否定判定をした場合にはステップＳ９０３に進む。ステップＳ９０３ではタイマカウンタＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ１は、大入賞口の開放時間又はインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ９０３にて否定判定をした場合には、本大入賞口開閉処理を終了する。

【０２４５】

ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」ではなく且つタイマカウンタＴＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ９０４に進み、可変入賞装置８３（大入賞口）の開放処理を実行する。具体的には、大入賞口を開放すべく可変入球装置用駆動部を駆動状態とする。

【０２４６】

その後、可変入賞装置８３（大入賞口）対応の閉鎖条件の設定処理（開放時用設定処理）として、ステップＳ９０５及びステップＳ９０６の処理を実行する。具体的には、ステップＳ９０５にてタイマカウンタＴＣ１に「１５０００」（３０ｓｅｃに相当）をセットし、続くステップＳ９０６にて第１入賞カウンタＰＣ１に「１０」をセットする。

【０２４７】

ステップＳ９０６の処理を実行した後は、ステップＳ９０７にて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放されたことを示す開放コマンド設定して、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図２３参照）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、上記受信した開放コマンドに基づいて、開放に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【０２４８】

ステップＳ９０１の説明に戻り、当該ステップＳ９０１にて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であると判定した場合にはステップＳ９０８に進み、タイマカウンタＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ１の値が「０」でない場合にはステップＳ９０９に進み、大入賞口に遊技球が入賞したか否かを可変入賞装置８３に配設された検知センサからの検知信号に基づいて判定する。

【０２４９】

入賞が発生している場合には、ステップＳ９１０にて入賞コマンドの出力処理を実行する。当該入賞コマンドは、報知・演出制御装置１４０に出力され、当該入賞コマンドにより例えば図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて実行される開閉実行モード中の演出が変化する構成となっている。

【０２５０】

ステップＳ９１０にてコマンドの出力処理を実行した後は、ステップＳ９１１に進む。ステップＳ９１１では第１入賞カウンタＰＣ１の値を１減算し、続くステップＳ９１２にて第１入賞カウンタＰＣ１の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【０２５１】

ステップＳ９１２にて肯定判定をした場合、すなわち第１入賞カウンタＰＣ１の値が「０」である場合、又はステップＳ９０８にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ１の値が「０」であると判定した場合）には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ９１３にて可変入賞装置８３（大入賞口）を閉鎖すべく可変入球装置用駆動部を非駆動状態とする。

【０２５２】

続くステップＳ９１４ではラウンドカウンタＲＣ１の更新処理を実行する。具体的には

、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ１を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ１の値を「０」のまま維持する。

【０２５３】

その後、ステップＳ９１５では更新されたラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ９１５にて否定判定をした場合にはステップＳ９１６に進み、タイマカウンタＴＣ１に「１０００」（２．０ｓｅｃに相当）をセットする。

【０２５４】

ステップＳ９１６の処理を実行した後は、ステップＳ９１７にて閉鎖コマンドを設定し、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した閉鎖コマンドに基づいて当該閉鎖コマンドに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【０２５５】

ステップＳ９１５の説明に戻り、当該ステップＳ９１５にて、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ９１８に進む。ステップＳ９１８では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。

【０２５６】

その後、ステップＳ９１９にて、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。

【０２５７】

遊技状態移行処理（図３０）の説明に戻り、ステップＳ８１０にて大入賞口開閉処理を実行した後はステップＳ８１１に進み、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」か否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本遊技状態移行処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ８１２に進む。ステップＳ８１２では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。エンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２５８】

エンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ８１３にて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。以下、図３２のフローチャートを参照して、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。

【０２５９】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップＳ１００１にて、今回の開閉実行モードが６Ｒ確変大当たりを契機としているか否かを判定する。ステップＳ１００１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１００２に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高確率モードフラグをセットする。このようにしてセットされた高確率モードフラグに基づいて、その後の遊技回における当否抽選においては高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる。

【０２６０】

その後は、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードＢフラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモードＢ用のＤサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時

間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモードＢ用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。

【０２６１】

ステップＳ１００１の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりが６Ｒ通常大当たりである場合には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットし（ステップＳ１００４）、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタに「４０」をセットする。その後は、ステップＳ１００３に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。

【０２６２】

継続回数カウンタの値は、遊技回が実行される毎に「１」ずつ減算され、継続回数カウンタの値が「０」になることで高頻度サポートモードＢが終了する。つまり、継続回数カウンタの値により高頻度サポートモードＢ中に実行可能な遊技回数である上限（上記終了基準回数）が規定されている。

【０２６３】

ステップＳ１００３の処理を実行した後は、ステップＳ１００６に進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの値を０クリア（リセット）する。その後は、ステップＳ１００７にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。

【０２６４】

次に、図３３及び図３４のフローチャートを参照して、通常処理におけるステップＳ４０５のスルーゲート用制御処理について説明する。

【０２６５】

（スルーゲート用制御処理）

スルーゲート用制御処理においては先ず、ステップＳ１１０１にて電動役物９３によるサポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポートフラグは、電動役物９３によるサポート開始時に各種フラグ格納エリア４３５に格納され、サポート終了時に各種フラグ格納エリア４３５から消去されるフラグである。

【０２６６】

サポートフラグが格納されている場合には、そのまま本スルーゲート用制御処理を終了する。サポートフラグが格納されていない場合には、ステップＳ１１０１にて否定判定をしてステップＳ１１０２に進む。ステップＳ１１０２では、主表示部Ｄにおけるスルーゲート用表示部ＤＳにおいて絵柄の変動表示又は確定表示が行われている最中であるか否かを判定する。ステップＳ１１０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ１１０３に進む。

【０２６７】

既に説明したように本実施の形態においては遊技球がスルーゲート８４を通過した回数は最大４回まで保留される構成、すなわちスルーゲート８４への入賞に基づく保留情報（電役保留）が最大で４個まで電役保留エリア４３３に格納される構成となっている。ステップＳ１１０３では役物保留記憶数ＳＮが「０」となっているか否かを判定する。役物保留記憶数ＳＮが「０」である場合には、ステップＳ１１０３にて肯定判定をして本スルーゲート用制御処理を終了する。役物保留記憶数ＳＮが「０」ではない場合には、ステップＳ１１０３にて否定判定をしてステップＳ１１０４に進む。ステップＳ１１０４では、電役保留エリア４３３に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行する。

【０２６８】

このデータ設定処理では、役物保留記憶数ＳＮを１減算する。そして、電役保留エリア４３３に保留記憶されている保留情報の数が「０」か否かを判定する。役物保留記憶数Ｓ

Ｎが「０」である場合にはそのまま本データ設定処理を終了する。これに対して、役物保留記憶数ＳＮが「０」でない場合には、電役保留エリア４３３の第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を実行エリアへ移動させる。そして、電役保留エリア４３３の第２エリア～第４エリアに記憶されているデータ（保留情報）を下位エリア側に順にシフトさせる。これにより、例えば第１エリアのデータの実行エリアへの移動に伴って、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０２６９】

ステップＳ１１０４にてデータ設定処理を実行した後は、ステップＳ１１０５にてスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動開始処理を実行した後、本スルーゲート用制御処理を終了する。ここで、図３４のフローチャートを参照して、ステップＳ１１０５の変動開始処理について説明する。

【０２７０】

（変動開始処理）

変動開始処理においては先ず、ステップＳ１２０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。現在のサポートモードが低頻度サポートモード又は高頻度サポートモードＡの何れかである場合には、ステップＳ１２０１にて否定判定をしてステップＳ１２０２に進む。ステップＳ１２０２では、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードＡに対応するサポート抽選テーブル（図１８（ａ），（ｂ）参照）を参照してサポート抽選処理（低確率サポート抽選処理）を実行する。現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢである場合には、ステップＳ１２０１にて肯定判定をしてステップＳ１２０３に進む。ステップＳ１２０３では、高頻度サポートモードＢに対応するサポート抽選テーブル（図１８（ｃ）参照）を参照してサポート抽選処理（高確率サポート抽選処理）を実行する。

【０２７１】

ステップＳ１２０２，Ｓ１２０３のサポート抽選処理においてサポート当選となった場合には、ステップＳ１２０４にて肯定判定をしてステップＳ１２０５に進み、サポート当選用の停止結果設定処理を実行する。ステップＳ１２０２，Ｓ１２０３のサポート抽選処理においてサポート非当選となった場合には、ステップＳ１２０４にて否定判定をしてステップＳ１２０６に進み、サポート非当選用の停止結果設定処理を実行する。

【０２７２】

ステップＳ１２０５，Ｓ１２０６の停止結果設定処理を実行した後は、ステップＳ１２０７に進み、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間の設定処理を行う。ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３には、低頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルと高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルとが各々記憶されている。現在のサポートモードが低頻度サポートモードとなっている場合には、低頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルを参照して絵柄の変動表示時間を設定する。本実施の形態においては低頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルを参照して設定される変動表示時間は、「１０～２０ｓｅｃ」となるように規定されている（図３５参照）。これに対して、現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂとなっている場合には、高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルを参照して絵柄の変動表示時間を設定する。本実施の形態においては高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルを参照して設定される変動表示時間は、「０．５ｓｅｃ」となるように規定されている（図３５参照）。つまり、高頻度サポートモードＡ，Ｂにおいては、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間が低頻度サポートモードと比較して大幅に短縮されることとなる。

【０２７３】

なお、何れのサポートモードにおいてもスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間については「０．５ｓｅｃ」で統一されている。

【０２７４】

ステップＳ１２０７の設定処理を実行した後は、ステップＳ１２０８にてスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示を開始して、本スルーゲート用制御処理を終了する。

【０２７５】

（電役サポート用処理）

次に、図３６及び図３７のフローチャートを参照して、通常処理の一環として実行されるステップＳ４０６の電役サポート用処理について説明する。

【０２７６】

電役サポート用処理においては先ず、ステップＳ１３０１にて電動役物９３によるサポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポート中ではない場合には、ステップＳ１３０１に否定判定をしてステップＳ１３０２に進む。ステップＳ１３０２では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて絵柄の確定表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。絵柄の確定表示が終了したタイミングではない場合には、ステップＳ１３０２にて否定をして、本電役サポート用処理を終了する。絵柄の確定表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳ１３０２にて肯定判定をしてステップＳ１３０３に進む。

【０２７７】

ステップＳ１３０３では、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっているか否かを判定する。サポート非当選である場合にはステップＳ１３０３にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっている場合には、ステップＳ１３０３にて肯定判定をしてステップＳ１３０４に進む。ステップＳ１３０４では現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂであるか否かを判定する。低頻度サポートモードある場合にはステップＳ１３０５に進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ２に「１」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ２は、電動役物９３の開放回数を把握する手段として機能する。高頻度サポートモードＡ，Ｂである場合にはステップＳ１３０６に進み、ラウンドカウンタＲＣ２に「２」をセットする。

【０２７８】

ステップＳ１３０５，Ｓ１３０６の処理を実行した後は、ステップＳ１３０７に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグをセットする。その後は、ステップＳ１３０８にてオープニング開始処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。オープニング開始処理ではオープニング用の待機時間を設定する。この待機時間を経過した後に電動役物９３の開閉動作が開始されることとなる。

【０２７９】

ステップＳ１３０１の説明に戻り、当該ステップＳ１３０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１３０９に進む。ステップＳ１３０９では、ステップＳ１３０８にて設定したオープニング用の待機時間を経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、ステップＳ１３０９にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。オープニング用の待機時間を経過している場合には、ステップＳ１３０９にて肯定判定をしてステップＳ１３１０に進む。ここで、図３７を参照して、ステップＳ１３１０の電役開閉処理について説明する。

【０２８０】

（電役開閉処理）

電役開閉処理においては先ず、ステップＳ１４０１にて電動役物９３が開放中（開状態）であるか否かを判定する。電動役物９３が開放中であるか否かは、電動役物駆動部が駆動状態であるか否かで判定する。電動役物９３が開放されている場合にはステップＳ１４０２に進み、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。

ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ１４０３に進む。ステップＳ１４０３ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたタイマカウンタＴＣ２の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２は、電動役物９３の開放時間やインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ１４０３にて否定判定をした場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ステップＳ１４０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１４０４に進む。

【０２８１】

ステップＳ１４０４では、電役開放処理を実行する。具体的には、電動役物駆動部（ソレノイド）への駆動信号の出力を開始し、電動役物９３を閉状態から開状態に切り替える。その後は、ステップＳ１４０５にて第２入賞カウンタＰＣ２に「１０」をセットする。続くステップＳ１４０６では現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂであるか否かを判定する。高頻度サポートモードＡ，Ｂである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「１０００」（２ｓｅｃに相当）をセットし（ステップＳ１４０７）、低頻度サポートモードである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。

【０２８２】

ステップＳ１４０１の説明に戻り、当該ステップＳ１４０１にて肯定判定をした場合、すなわち電動役物９３が開放中である場合には、ステップＳ１４０９に進む。ステップＳ１４０９では、タイマカウンタＴＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ１４１０に進む。ステップＳ１４１０では、第２作動口９２に遊技球が入賞したか否かを第２作動口９２用の検知センサからの検知信号に基づいて判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。入賞が発生している場合には、ステップＳ１４１１にて第２入賞カウンタＰＣ２の値を１減算し、続くステップＳ１４１２にて第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本電役開閉処理を終了する。

【０２８３】

ステップＳ１４１２にて肯定判定をした場合、すなわち第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」である場合、又はステップＳ１４０９にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ２の値が「０」であると判定した場合）には、電動役物９３の開放終了条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ１４１３にて電動役物９３（第２作動口９２）を閉鎖すべく電動役物駆動部への駆動信号の出力を停止する。

【０２８４】

続くステップＳ１４１４ではラウンドカウンタＲＣ２の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ２を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ２の値を「０」のまま維持する。

【０２８５】

その後は、ステップＳ１４１５では更新されたラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１４１５にて否定判定をした場合にはステップＳ１４１６に進み、タイマカウンタＴＣ２に「１００」（０．２ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳ１４１５にて、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ１４１７に進む。ステップＳ１４１７では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、電役サポートのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。

【０２８６】

図３６の説明に戻り、ステップＳ１３１０の電役開閉処理を実行した後は、ステップＳ１３１１に進む。ステップＳ１３１１では、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１３１１にて否定判定をした場合にはそのまま本電

役サポート用処理を終了する。ステップＳ１３１１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１３１２に進み、上記ステップＳ１４１７にて設定されたエンディング用待機時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ１３１２にて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ１３１２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１３１３に進む。ステップＳ１３１３ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されているサポートフラグを消去して本電役サポート用処理を終了する。これにより、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の規制が解除されることとなる。

【０２８７】

以上詳述したように、電動役物９３によるサポートモードは、主として特別遊技状態経由で低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる構成となっているが、上記特殊外れとなった場合や天井到達となった場合には特別遊技状態を経由することなく低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる場合がある。以下、図３８及び図３９のフローチャートを参照して、サポートモードの切り替えに係る構成、具体的には通常処理の一環として実行される遊技回制御処理（図２４）の確定表示用処理（ステップＳ５０９）について補足説明する。

【０２８８】

（確定表示用処理）

図３８に示すように、確定表示用処理においては先ず、ステップＳ１５０１にて作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて確定表示を行っている最中であるか否かを判定する。ステップＳ１５０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ１５０２に進む。ステップＳ１５０２では、確定表示時間の設定処理を実行する。本実施の形態においては、第１通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態においては確定表示時間として「１ｓｅｃ」を設定し、第２通常遊技状態においては確定表示時間として「０．５ｓｅｃ」を設定する。

【０２８９】

続くステップＳ１５０３では確定表示の開始処理を実行する。当該開始処理では、ステップＳ７０６，Ｓ７０７，Ｓ７１１～Ｓ７１３の各処理にて決定された絵柄を停止させるべく作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の表示制御を行う。その後は、ステップＳ１５０４にて変動終了コマンドを設定して、本確定表示用処理を終了する。変動終了コマンドは、通常処理のステップＳ４０１にて報知・演出制御装置１４０等に出力され、報知・演出制御装置１４０は当該変動終了コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置９５等にて実行中の図柄の変動表示等を終了する（確定表示へ移行する）。

【０２９０】

ステップＳ１５０１の説明に戻り、当該ステップＳ１５０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１５０５に進む。ステップＳ１５０５では、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間が経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ１５０５にて否定判定をした場合には、そのまま本確定表示用処理を終了する。ステップＳ１５０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１５０６にてサポートモードの切替用処理を実行して本確定表示用処理を終了する。ここで、図３９を参照して、サポートモードの切替用処理について説明する。

【０２９１】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ１６０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ１６０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ１６０２に進む。ステップＳ１６０２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ１６０２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ１６０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１６０３に進む。ステップＳ１６０３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ１６０４では、継続

回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１６０４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ１６０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ１６０５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０２９２】

ステップＳ１６０１の説明に戻り、当該ステップＳ１６０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ１６０６に進む。ステップＳ１６０６では、現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡであるか否かを判定する。ステップＳ１６０６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１６０７に進む。ステップＳ１６０７では遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ１６０７にて否定判定をした場合には、ステップＳ１６０８に進む。ステップＳ１６０８では、継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ１６０９では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１６０９にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ１６０９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１６０５にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が上限に達した場合に、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０２９３】

ステップＳ１６０６の説明に戻り、当該ステップＳ１６０６にて否定判定をした場合、すなわち現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ステップＳ１６１０に進む。ステップＳ１６１０では、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ１６１０にて否定判定をした場合には、ステップＳ１６１１に進む。ステップＳ１６１１では今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。特殊外れに対応していない場合にはステップＳ１６１１にて否定判定をして、本切替用処理を終了する。ステップＳ１６１１にて肯定判定をした場合（特殊外れに対応している場合）又はステップＳ１６１０にて肯定判定をした場合（天井に到達した場合）には、ステップＳ１６１２に進む。ステップＳ１６１２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。そして、続くステップＳ１６１３ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットする。その後は、ステップＳ１６１４に進み、継続回数カウンタの設定処理を実行した後、本切替用処理を終了する。

【０２９４】

継続回数カウンタの設定処理では、今回の遊技回において遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、継続回数カウンタに「４００」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れＡである場合には継続回数カウンタに「２０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が２０回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れＢである場合には継続回数カウンタに「４０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４０回となるまで継続されることとなる。

【０２９５】

ステップＳ１６０７の説明に戻り、高頻度サポートモードＡ中に遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、ステップＳ１６１４にて継続回数カウ

ンタに「４００」をセット（上書き）して、本切替用処理を終了する。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されるように延長されることとなる。つまり、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡ中に天井到達となった場合には、高頻度サポートモードＡが継続される遊技回数が再設定（上書き）され、他の通常遊技状態等を経由することなく第４通常遊技状態の上限が引き上げられることとなる。

【０２９６】

（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に係る電気的構成について）

次に、図４０のブロック図を参照して、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に係る電気的構成について補足説明する。

【０２９７】

報知・演出制御装置１４０に設けられた報知・演出制御基板４４１には、ＭＰＵ４４２が搭載されている。ＭＰＵ４４２には、当該ＭＰＵ４４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ４４３と、そのＲＯＭ４４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ４４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、ＭＰＵ４４２に対してＲＯＭ４４３及びＲＡＭ４４４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、他の制御装置のＭＰＵにおいても同様である。

【０２９８】

ＭＰＵ４４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ４４２の入力側には主制御装置１６２が接続されており、当該主制御装置１６２から上述した変動開始コマンド、種別コマンド及び変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、シフトコマンドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、更には、オープニングコマンドやエンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）等を受信する。

【０２９９】

ＭＰＵ４４２の出力側には、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８及びスピーカ部２９、表示制御装置４１０が接続されている。主制御装置１６２から報知・演出制御装置１４０に入力された各種コマンドの一部は、情報形態を維持した状態で表示制御装置４１０に送信（転送）される。

【０３００】

表示制御装置４１０は、プログラムＲＯＭ４７３及びワークＲＡＭ４７４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ４７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）４７５と、キャラクタＲＯＭ４７６と、ビデオＲＡＭ４７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板４７１を備えている。なお、ＭＰＵ４７２に対してプログラムＲＯＭ４７３及びワークＲＡＭ４７４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

【０３０１】

表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２は、報知・演出制御装置１４０を経由して主制御装置１６２から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ４７５の制御（具体的にはＶＤＰ４７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。より具体的には、ＭＰＵ４７２では、報知・演出制御装置１４０から送信されたコマンドに基づいて図柄表示装置９５における各遊技回の変動表示パターンを特定する処理を実行するとともに保留予告等に係る処理を実行し、その処理結果に対応してＶＤＰ４７５に対する描画処理を実行する。これにより、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて各種画像が表示されることとなる。

【０３０２】

プログラムＲＯＭ４７３は、ＭＰＵ４７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せ

て記憶保持されている。ワークＲＡＭ４７４は、ＭＰＵ４７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ４７４の各エリアに記憶される。

【０３０３】

ＶＤＰ４７５は、図柄表示装置９５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ４７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ４７５は、ＭＰＵ４７２、ビデオＲＡＭ４７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ４７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ４７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置９５に表示させる。

【０３０４】

キャラクタＲＯＭ４７６は、図柄表示装置９５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ４７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【０３０５】

なお、キャラクタＲＯＭ４７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ４７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ４７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ４７６に記憶する構成とすることも可能である。

【０３０６】

ビデオＲＡＭ４７７は、図柄表示装置９５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ４７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置９５の表示内容が変更される。

【０３０７】

既に説明したように本実施の形態では、表示画面９５ａにおける図柄の変動表示態様の概要が主制御装置１６２からのコマンドを参照して報知・演出制御装置１４０により特定され、その特定結果に基づいて変動表示態様の詳細が表示制御装置４１０によって決定される構成となっている。具体的には、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２では、所定の周期（例えば２ｍｓｅｃ）で起動される定期処理の一環として変動表示制御処理が実行され、この変動表示制御処理にて図柄の変動表示態様の概要等が特定される。ここで、図４１のフローチャートを参照して変動表示制御処理について説明する。

【０３０８】

（変動表示制御処理）

変動表示制御処理においては、遊技状態が第１通常遊技状態である場合にはステップＳ１７０１にて肯定判定をし、ステップＳ１７０２にて第１通常遊技状態用の第１変動表示制御処理を実行する。遊技状態が第２通常遊技状態である場合にはステップＳ１７０１にて否定判定且つステップＳ１７０３にて肯定判定をし、ステップＳ１７０４にて第２通常遊技状態用の第２変動表示制御処理を実行する。遊技状態が第３通常遊技状態である場合には、ステップＳ１７０１及びステップＳ１７０３にて否定判定をし、ステップＳ１７０５にて第３通常遊技状態用の第３変動表示制御処理を実行する。遊技状態が第４通常遊技状態である場合には、ステップＳ１７０１及びステップＳ１７０３にて否定判定をし且つステップＳ１７０７にて肯定判定をし、ステップＳ１７０８にて第４通常遊技状態用の第４変動表示制御処理を実行する。

【０３０９】

（第１変動表示制御処理）

ここで、図４２のフローチャートを参照して、第１通常遊技状態にて実行される第１変動表示制御処理について説明する。

【０３１０】

第１変動表示制御処理においては先ず、ステップＳ１８０１にて１遊技回の実行中であるか否か、すなわち図柄表示装置９５にて１遊技回分の図柄の変動表示又は確定表示が実行されているか否かを判定する。遊技回中でないと判定した場合にはステップＳ１８０２に進み、主制御装置１６２から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【０３１１】

ステップＳ１８０２にて否定判定をした場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、ステップＳ１８０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８０３にて後述の第１変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。

【０３１２】

ステップＳ１８０１の説明に戻り、当該ステップＳ１８０１にて肯定判定をした場合、すなわち遊技回中であると判定した場合には、ステップＳ１８０４に進む。ステップＳ１８０４では主制御装置１６２から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１８０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ１８０５にて変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動中用処理は、変動開始用処理によって開始された遊技回において各種演出の実行や決定された演出の変更を行う処理である。

【０３１３】

ステップＳ１８０４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８０６に進み変動終了用処理を実行した後に本変動表示制御処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示や実行されている演出を当該遊技回に係る保留情報に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。かかる処理では、スピーカ部２９やランプ部２６を駆動制御することで確定停止に対応する演出を行う。そして、確定コマンドを表示制御装置４１０に出力してから、本変動終了用処理を終了する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、受信した確定コマンドに基づき図柄表示装置９５にて図柄を確定停止させるよう制御する。

【０３１４】

（第１変動開始用処理）

ここで、図４３のフローチャートを参照して、ステップＳ１８０３の第１変動開始用処理について補足説明する。第１変動開始用処理は、主制御装置１６２から変動開始コマンドを受信したことに基づき、遊技回用の演出を開始させるための処理である。第１変動開始用処理では、遊技回用の演出としてリーチ表示等の設定を行う。

【０３１５】

第１変動開始処理においては、先ずステップＳ１９０１にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置１６２から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップＳ１６０１では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果の情報、通常外れ結果の情報、天井到達の情報といった遊技結果に関連する各種情報を特定する。そして、ステップＳ１９０１では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、特殊外れの有無の情報、特殊外れである場合には特殊外れの種別の情報、大当たり非当選且つ特殊外れではない場合にはリーチ発生の有無の情報、天井到達の有無の情報、変動表示時間の情報等を把握し、その把握した情報をＭＰＵ４４２のレジスタに記憶する。

【０３１６】

続くステップＳ１９０２では、ステップＳ１９０１にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が大当たり結果（６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果）である場合には、続くステップＳ１９０３にて大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理は、停止表示させる大当たり用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停

止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０３１７】

大当たり用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０３１８】

本実施の形態においては、「１」図柄、「１」図柄、「１」図柄の組合せ、「２」図柄、「２」図柄、「２」図柄の組合せ、「３」図柄、「３」図柄、「３」図柄の組合せ、「４」図柄、「４」図柄、「４」図柄の組合せ、「５」図柄、「５」図柄、「５」図柄の組合せ、「６」図柄、「６」図柄、「６」図柄の組合せ、「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の組合せ、「８」図柄、「８」図柄、「８」図柄の組合せ、「９」図柄、「９」図柄、「９」図柄の組合せが大当たりに対応する図柄組合せとして規定されている（例えば図４５（ａ）参照）。

【０３１９】

既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。大当たり用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０３２０】

ステップＳ１９０２にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップＳ１９０４に進む。ステップＳ１９０４では、今回の遊技回にて天井到達となるか否かを判定する。天井到達となる場合にはステップＳ１９０４にて肯定判定をしてステップＳ１９０７に進む。ステップＳ１９０７では、天井到達用の演出設定処理を実行する。天井到達用の演出設定処理は、停止表示させる天井到達用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、天井到達用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０３２１】

天井到達用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に天井到達用の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０３２２】

本実施の形態においては、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが天井到達に対応する図柄組合せとして規定されている（図４５（ｂ）参照）。

【０３２３】

天井到達となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。天井到達用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０３２４】
なお、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回にて大当たりとなった場合には、大当たりが優先される。つまり、当該遊技回にて停止表示される図柄組合せ及び変動表示態様についてはステップＳ１９０３の設定処理により設定される。
【０３２５】
ステップＳ１９０４にて否定判定をした場合にはステップＳ１９０６に進む。ステップＳ１９０６では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。ステップＳ１９０６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１９０７に進む。ステップＳ１９０７では、特殊外れ用の演出設定処理を実行する。特殊外れ用の演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０３２６】
特殊外れ用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０３２７】
本実施の形態においては、天井到達時と同様に、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが特殊外れに対応する図柄組合せとして規定されている（図４５（ｂ）参照）。
【０３２８】
特殊外れとなった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。特殊外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０３２９】
ステップＳ１９０６にて否定判定をした場合には、ステップＳ１９０８に進み完全外れ用の演出設定処理を実行する。完全外れ用の演出設定処理では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはリーチ発生用の演出設定処理を実行し、リーチが発生しない場合にはリーチ非発生用の演出設定処理を実行する。
【０３３０】
リーチ発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０３３１】
リーチ対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０３３２】
リーチ対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信してい

る変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０３３３】

リーチ非発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ非対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ非対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０３３４】

リーチ非対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０３３５】

リーチ非対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ非対応外れ用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応した演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０３３６】

ステップＳ１９０３，Ｓ１９０５，Ｓ１９０７，Ｓ１９０８のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ１９０９に進む。ステップＳ１９０９では、ステップＳ１９０３，Ｓ１９０５，Ｓ１９０７，Ｓ１９０８にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置４１０へ出力する処理を実行する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置９５の表示制御を行う。

【０３３７】

ステップＳ１９０９の処理を実行した後は、続くステップＳ１９１０にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップＳ１９０３，Ｓ１９０５，Ｓ１９０７，Ｓ１９０８にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９やランプ部２６の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【０３３８】

ここで、図４４の概略図に基づき図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて表示される図柄の表示態様について補足説明する。

【０３３９】

（表示態様）

表示画面９５ａの変動表示領域ＭＥにて実行される図柄の変動表示態様は、リーチ非対応外れ，ノーマルリーチＡ，ノーマルリーチＢ，スーパーリーチＡ，スーパーリーチＢ，スーパーリーチＣの５つに大別される。これら変動表示態様については、変動表示時間が異なるように設定されており、主制御装置１６２からのコマンドに付与され変動表示時間に係る情報に基づいて遊技回毎の変動表示態様の概要を把握可能となっている。

【０３４０】

具体的には、リーチ非対応外れの変動表示時間については「１ｓｅｃ～１４ｓｅｃ」（遊技状態や保留数等に応じて差が設定されている）、ノーマルリーチＡの変動表示時間については「２０ｓｅｃ」、ノーマルリーチＢの変動表示時間についてはノーマルリーチＡ

の変動表示時間よりも長い「２５ｓｅｃ」、スーパーリーチＡ～Ｃの変動表示時間についてはノーマルリーチＡ，Ｂの変動表示時間よりも長い「３０ｓｅｃ」となっている。例えば、主制御装置１６２からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「２０ｓｅｃ」である場合には、報知・演出制御装置１４０にてノーマルリーチＡを実行すべき旨が把握され、主制御装置１６２からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「２５ｓｅｃ」である場合には、報知・演出制御装置１４０にてノーマルリーチＢを実行すべき旨が把握されることとなる。これに対して、主制御装置１６２からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「３０ｓｅｃ」である場合には、スーパーリーチＡ～Ｃの何れを実行するかについての決定は報知・演出制御装置１４０に委ねられることとなる。

【０３４１】

当該決定においては、大当たりに対応する遊技回では、スーパーリーチＣ　＞　スーパーリーチＢ　＞　スーパーリーチＡの順に選択されやすくなるようになっており、完全外れに対応する遊技回では、スーパーリーチＡ　＞　スーパーリーチＢ　＞　スーパーリーチＣの順に選択されやすい構成となっている。つまり、大当たり結果に対応する遊技回では、スーパーリーチＣ　＞　スーパーリーチＢ　＞　スーパーリーチＡ　＞　ノーマルリーチＢ　＞　ノーマルリーチＡ　の順に選択されやすくなるようになっており、外れに対応する遊技回では、完全外れ　＞　ノーマルリーチＡ　＞　ノーマルリーチＢ　＞　スーパーリーチＡ　＞　スーパーリーチＢ　＞　スーパーリーチＣ　の順に選択されやすい構成となっている。つまり、変動表示時間が長くなるにつれて大当たりの当選期待度が高くなるように設定されており、且つ当該期待度については、スーパーリーチＡ　＜　スーパーリーチＢ　＜　スーパーリーチＣの順に高くなるように設定されている。

【０３４２】

また、特殊外れに対応する遊技回についても、スーパーリーチＣ　＞　スーパーリーチＢ　＞　スーパーリーチＡ　＞　ノーマルリーチＢ　＞　ノーマルリーチＡ　の順に選択されやすくなるようになっており、天井到達となる遊技回では、スーパーリーチＣ　＝　スーパーリーチＢ　＝　スーパーリーチＡとなるように選択率が等分となっている。

【０３４３】

ここで、図４４（ａ）を参照してノーマルリーチＡ，Ｂの変動表示態様について説明する。ノーマルリーチＡ，Ｂが選択された場合には、先ず停止表示されている全ての図柄列の変動表示（スクロール表示）を開始し、その後、上段の図柄列（上図柄列Ｚ１）において図柄の変動表示を終了し（停止表示させ）、さらに下段の図柄列（下図柄列Ｚ３）において図柄の変動表示を終了する（停止表示させる）。このようにして上下の図柄列Ｚ１，Ｚ３を停止表示した状態において、いずれかの有効ラインＬ１～Ｌ５（図１３（ａ）参照）に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成される。そして、当該リーチラインが形成されている状況下において中段の図柄列（中図柄列Ｚ２）の変動表示が行われることでリーチ表示（リーチ変動表示）となる。リーチ表示となった後、中図柄列Ｚ２を停止表示することにより、変動表示が終了する。そして、リーチライン上に当該リーチ表示を構成している図柄と同一の図柄が停止することで大当たりに当選した旨が報知され、同リーチライン上にそれ以外の図柄が停止することで大当たりに当選していない旨が報知されることとなる。このようにして、最終停止表示された図柄の組み合わせについては所定期間に亘ってそのまま維持される。つまり、停止表示期間が経過するまでは今回の遊技回が続いており、当該停止表示期間が経過することにより次の遊技回への移行が許容されることとなる。

【０３４４】

本実施の形態においてはリーチラインが形成された後の中図柄列Ｚ２の変動表示時間に差を設定することにより、ノーマルリーチＡとノーマルリーチＢとの変動表示時間の差が確保されているが、両者の差の設定の仕方については任意である。例えば、変動表示が開始されてからリーチラインが形成されるまでの時間に差を設定することにより、上記変動表示時間の差を確保することも可能である。

【０３４５】
次に、上述したノーマルリーチＡ，Ｂの変動表示態様を踏まえてスーパーリーチＡ，Ｂ，Ｃの変動表示態様について説明する。図４４（ｂ）～（ｃ）に示すように、スーパーリーチＡ，Ｂ，Ｃについては、ノーマルリーチＡ，Ｂと同様の過程を経て上述したリーチラインを形成する。そして、リーチラインを形成した後、中図柄列Ｚ２の変動表示に併せて、所定のキャラクタを動画として表示することによりリーチ演出を行う構成となっている。具体的には、スーパーリーチＡにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Ｚ２の変動表示領域の中央（変動表示領域ＭＥの中央）に妖精を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチＢにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Ｚ２の変動表示領域の中央（変動表示領域ＭＥの中央）に男の子を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチＣにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Ｚ２の変動表示領域の中央（変動表示領域ＭＥの中央）に女の子を模したキャラクタが表示されることとなる。
【０３４６】
次に、図４６を参照して、特殊外れ又は天井到達を契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する場合の遊技の流れについて説明する。図４６は、特殊外れを契機として第４通常遊技状態へ移行する場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。
【０３４７】
低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態中のｔａ１のタイミングでは、作動口への入賞に基づいて作動口用表示部における絵柄の変動表示及び図柄表示装置９５における図柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れに対応しているため、絵柄及び図柄の変動表示が開始されてから所定の期間が経過したｔａ２のタイミングにて図柄の変動表示態様がリーチ表示へ移行している。その後、ｔａ３のタイミングでは、作動口用表示部における絵柄の確定表示に先行して特殊外れに対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。直後のｔａ４のタイミングでは、図柄表示装置９５の表示画面９５ａが暗転し、ｔａ５のタイミングでは作動口用表示部にて特殊外れに対応する絵柄が停止表示されるとともに表示画面９５ａにて高頻度サポートモードＡへの移行を示すメッセージ（例えば「チャンスゾーン突入」の文字）が表示されている。
【０３４８】
ｔａ５のタイミングから確定表示時間を経過したｔａ６のタイミングでは、サポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わり、これに併せて表示画面９５ａの背景が高頻度サポートモードＡに対応する背景に切り替わっている。また、表示画面９５ａの隅部には高頻度サポートモードＡ継続となる残り遊技回数が表示される。
【０３４９】
上述の如く、作動口用表示部における絵柄の確定表示に先行して特殊外れに対応する図柄組合せを表示し、高頻度サポートモードＡへの移行を示す報知時間を稼ぐことにより、当該報知が見逃されることを抑制している。
【０３５０】
なお、高頻度サポートモードＡへの移行契機が天井到達であった場合の遊技の流れについても、基本的には特殊外れを移行契機とする場合の遊技の流れと同様である。但し、特殊外れの場合とは異なり天井到達を契機として移行した高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態中は、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおける残り遊技回数の表示が省略される。
【０３５１】
（遊技の概要）
次に、本パチンコ機１０の遊技の概要ついて図４７及び図４８を参照して説明する。図４７は各遊技状態の関係を示すブロック図、図４８は遊技進行に伴う持ち球の変化を例示したタイミグチャートである。
【０３５２】
既に説明したように、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが低頻度サポート

モードとなる第１通常遊技状態は、遊技者にとって最も不利な遊技状態であり、当該第１通常遊技状態においては第１作動口９１への入賞を発生させて特別遊技状態等の他の遊技状態への移行を目指すこととなる。上述の如く本実施の形態に示す遊技盤８０ａは所謂左右対称ゲージとなっており（図６参照）、右ルート及び左ルートに何れに向けて遊技球を発射した場合であっても第１作動口９１への入賞が発生し得る。また、右ルート及び左ルートにはスルーゲート８４が各々配設されており、第１作動口９１を狙って発射された遊技球の一部がスルーゲート８４に入賞し得る構成となっている。但し、低頻度サポートモード中にスルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選にてサポート当選となった場合の電動役物９３の開放時間については極めて短くなっており、第２作動口９２への入賞が実質的に不可となっている。つまり、第１通常遊技状態中は、電動役物９３による恩恵を受けることができず、遊技進行に伴う持ち球の減りが速くなる（図４８参照）。

【０３５３】

図４７に示すように、第１通常遊技状態にて６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。

【０３５４】

第２通常遊技状態においては電動役物９３が高頻度で開放され且つその開放時間は第２作動口９２への入賞が実質的に許容される長さとなるように規定されている。このため、第１作動口９１への入賞に加えて第２作動口９２への入賞が発生し、当該第２作動口９２への入賞に基づいて所定数（本実施の形態においては４つ）の賞球が遊技者に付与されることとなる。これにより、第２通常遊技状態中は、第１通常遊技状態と比べて遊技進行に伴う持ち球の減りが緩和され、投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。また、第２通常遊技状態は次の大当たりまで継続されるため、特別遊技状態へ連続して移行することで持ち球を大きく増やすことができる。なお、第２通常遊技状態にて６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て第２通常遊技状態に復帰する。このようにして第２通常遊技状態と特別遊技状態とをループさせることで持ち球が大幅に増加する（図４８参照）。

【０３５５】

第１通常遊技状態又は第２通常遊技状態にて６Ｒ通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。

【０３５６】

第３通常遊技状態においては電動役物９３が高頻度で開放され且つその開放時間は第２作動口９２への入賞が実質的に許容する長さとなるように規定されている。このため、第１作動口９１への入賞に加えて第２作動口９２への入賞が発生し、当該第２作動口９２への入賞に基づいて所定数（本実施の形態においては４つ）の賞球が遊技者に付与されることとなる。これにより、第３通常遊技状態中は、第２通常遊技状態と同様に持ち球の減りが緩和され、投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。但し、第３通常遊技状態における高頻度サポートモードＢについては終了基準回数（上限：４０回）が設定されている。第３通常遊技状態中に実行された遊技回数が当該上限に達した場合には第１通常遊技状態へ移行することとなる。

【０３５７】

ここで、第１通常遊技状態の滞在が長くなることは遊技の単調化を招き、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になると懸念される。この点、本実施の形態においては、第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。

【０３５８】

第４通常遊技状態中の大当たり確率については第１通常遊技状態と同様であるものの、電動役物９３の開放頻度が高くなり、第２作動口９２への入賞が頻発することとなる。これにより、第４通常遊技状態中は、第１通常遊技状態と比べて持ち球の減りが緩和され、

投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる（図４８参照）。また、第４通常遊技状態においては、第１通常遊技状態と同様に、各遊技回の変動表示時間が保留数の数が多くなるほど大きく短縮される構成となっている。このため、第４通常遊技状態へ移行することで、第２作動口９２への入賞が頻発する結果として遊技の進行スピードも速くなる。

【０３５９】

なお、第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には特別遊技状態を経由することなく第４通常遊技状態へ移行する。このため、特殊外れとなってから高頻度サポートモードＡによる恩恵を遊技者が享受できるようになるまでの所要時間を極力短くできる。このようにして高頻度サポートモードの恩恵を速やかに享受できる構成を実現することは、状態移行の間延びを抑制し、遊技の軽快さを強調する上で好ましい。また、高頻度サポートモード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）へ特別遊技状態経由及び特別遊技状態非経由の２つの異なるルートで移行し得る構成として移行パターンを多様化することは、遊技の多様化を実現する上でも好ましい。

【０３６０】

ここで、第１通常遊技状態においては大当たりとなる確率が低く且つベースも低い。このため、遊技を進める上で投資が過度に嵩む可能性がある。これは、遊技機に対する印象を悪化させる要因になるだけでなく、遊技の健全性を低下させる要因にもなり得る。この点、本実施の形態に示す構成では、第１通常遊技状態には天井（遊技回数の上限）が設定されており、この天井に到達した場合には低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。第４通常遊技状態においては、大当たりの当選確率自体は第１通常遊技状態と同様ではあるものの、電動役物９３が頻繁に開放されることで第２作動口９２への入賞が頻発する。これにより、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることができる（図４８参照）。

【０３６１】

以上詳述した第１の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０３６２】

作動口９１，９２への入球に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経由してサポートモードが変更され、特殊外れ結果となった場合には特別遊技状態を経由することなくサポートモードが変更される。このような構成とすれば、サポートモードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本実施の形態に示す構成においては、サポートモードを上位のものに切り替える場合には、その契機が大当たり結果であるか、それとも特殊外れ結果であるかによって電動役物９３が開状態となる頻度が相違することとなる。高頻度サポートモードＢによるサポートの優位性を確保しつつ高頻度サポートモードＡによる遊技補助を行うことにより、遊技の多様化を好適に実現できる。特に、不利側の高頻度サポートモードＢについては特別遊技状態を経由することなく速やかにサポートモードが切り替わる。このような構成は、遊技者の満足度の向上を図る上で好ましい。

【０３６３】

第１通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第４通常遊技状態へ移行する。この際、抽選モードは低確率モードが引き継がれるもののサポートモードは低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに変更される。これにより、投資を抑えながら大当たり結果を目指すことが可能となり、ある種の遊技者救済機能が発揮されることとなる。このような救済機能を発揮させる際には上述の如く特別遊技状態を非経由となるため、当該機能が発揮されるまでの所要時間を極力短くすることができるため、遊技が無駄に遅延されているかのような印象を遊技者に与えにくくすることができる。

【０３６４】

本実施の形態に示すように、低頻度サポートモード→高頻度サポートモードＢとなる場合にはスルーゲート８４の通過に基づくサポート抽選の当選確率が変更され、低頻度サポ

ートモード→高頻度サポートモードＡとなる場合には当該当選確率を変更することなく、当選から電動役物９３が開状態となるまでの所要時間が短くなる。このように異なるパラメータを用いて高頻度サポートモードＡと高頻度サポートモードＢとの差別化を図る構成とすれば、２つの高頻度サポートモードを好適に共存させることができる。

【０３６５】

高頻度サポートモードＢは高頻度サポートモードＡと比較して、発射された遊技球の数に対する払出手段により払い出された遊技球の数の割合い、すなわち遊技球の払出数を遊技球の発射数で除した値（以下、ベースという）が高くなり、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となる。つまり、大当たり結果となって特別遊技状態経由で高頻度サポートモードＢへ移行した場合には、大量出球を獲得するチャンスとなる。これに対して、高頻度サポートモードＡにおいては、低頻度サポートモードよりは上記ベースが優遇されるものの、その程度については高頻度サポートモードＢよりも低く抑えられることで、救済機能が過剰になることを抑制できる。このような構成とすれば、複数のサポートモードの併用によって遊技のメリハリを強化できる。

【０３６６】

高頻度サポートモードＡにおける遊技回数に上限（終了基準回数）を設けることにより、高頻度サポートモードＡ→低頻度サポートモードへの復帰が発生し得ることとなり、高頻度サポートモードＡとなった後の遊技の緊張感の低下を好適に抑制できる。

【０３６７】

通常大当たり結果となった場合に移行する第３通常遊技状態においては高頻度サポートモードＢの終了基準回数が４０回となり、特殊外れ結果となった場合に移行する第４通常遊技状態においては高頻度サポートモードＡの終了基準回数が高頻度サポートモードＢの終了基準回数以下（具体的には２０回又は４０回）となるように規定されている。これは、第４通常遊技状態への移行頻度を引き上げて、遊技状態の移行頻度を高くする上で有利である。なお、特殊外れ結果となった場合に移行する第４通常遊技状態において設定される終了基準回数の一部を高頻度サポートモードＢの終了基準回数と同じ回数とすることにより、見かけ上、１の遊技状態（第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）への移行ルートがあたかも複数設けられているかのように見せることができる。これは、遊技の多様化を実現しつつそれが遊技者の困惑を招く要因になることを回避する上で好ましい。

【０３６８】

また、第２通常遊技状態及び第４通常遊技状態には終了基準回数が各々設定される。遊技回数に上限が設けられた限定的な有利状態への移行ルートを特別遊技状態経由／非経由で各々設けることにより遊技の多様化に寄与できる。なお、このような構成とする上では、高頻度サポートモードＡにおけるベースを、低頻度サポートモードにおけるベースとの差よりも高頻度サポートモードＢにおけるベースとの差の方が小さくなるように構成することにより実用上好ましい構成が実現できる。

【０３６９】

本実施の形態によれば、第１通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合、また、第１通常遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井）となった場合に、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。このように、第４通常遊技状態への移行契機を特別遊技状態への移行に対応しない判定結果や天井到達として、当該第４通常遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。特に、天井到達を契機として設定される終了基準回数を相対的に多く且つ特殊外れ結果を契機として設定される終了基準回数を相対的に少なくすることにより、遊技の多様化と救済機能の強化とを好適に実現させることができる。

【０３７０】

＜変形例１＞

特殊外れ及び天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様を、大当たりを契機とした高頻度サポートモードＢのサポート態様よりも遊技者に有利となるように、すなわち第２作動口９２への入賞頻度が高くなるように優遇してもよい。

【０３７１】
＜変形例２＞
高頻度サポートモードＡのベース（恩恵）を低頻度サポートモードのベース（恩恵）及び高頻度サポートモードＢのベース（恩恵）のうち後者に近くなるように設定したが、これを変更し、前者に近くなるように設定してもよい。また、高頻度サポートモードＡのベース（恩恵）を低頻度サポートモードのベース（恩恵）と高頻度サポートモードＢのベース（恩恵）との中間となるように設定してもよい。
【０３７２】
＜変形例３＞
第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に設定される変動表示時間と、第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に設定される変動表示時間とを相違させてもよい。例えば、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に設定される変動表示時間が第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に設定される変動表示時間よりも長くなるように差を設けてもよいし、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に設定される変動表示時間が第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に設定される変動表示時間よりも短くなるように差を設けてもよい。
【０３７３】
＜変形例４＞
特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様と、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様とに差を設けてもよい。例えば、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様の方が天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様よりも第２作動口９２への入賞頻度が高くなるように差を設けてもよいし、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様の方が天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様よりも第２作動口９２への入賞頻度が低くなるように差を設けてもよい。
【０３７４】
＜変形例５＞
特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を天井到達となった場合に設定される終了基準回数よりも大きくしてもよいし、それら終了基準回数を同数としてもよい。
【０３７５】
＜変形例６＞
天井到達を契機として移行した高頻度サポートモードＡが終了する場合に遊技回数カウンタがリセット（０クリア）される構成としてもよい。
【０３７６】
＜変形例７＞
特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡ中に再び特殊外れとなった場合に継続回数カウンタが再設定（上書き）される構成とすることも可能である。但し、特殊外れが連続することで本来であれば高頻度サポートモードＡが継続し得たはずの遊技回数よりも実際に継続し得る遊技回数の方が少なくなることを遊技者の満足度を低下させる要因になると想定される。そこで、このような事情に配慮して、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡ中に特殊外れとなった場合に継続回数カウンタに設定される値を「４０」に固定するとよい。具体的には、特殊外れの種類を１つに統一し当該特殊外れとなった場合には継続回数カウンタに「４０」が設定される構成とするとよい。
【０３７７】
＜変形例８＞
上記第１の実施の形態では、特別遊技状態終了時の移行処理において遊技回数カウンタの値をリセット（０クリア）する構成としたが、大当たり結果となったことを契機として遊技回数カウンタの値がリセットされるのであれば、当該リセットの具体的なタイミングについては任意である。例えば、大当たり結果対応の遊技回が終了する際に遊技回数カウンタの値をリセットしたり、特別遊技状態の開始時やラウンド遊技中に遊技回数カウンタ

の値をリセットしたりすることも可能である。

【０３７８】

＜第２の実施の形態＞

上記第１の実施の形態では、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態中に遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井到達した場合）には、継続回数カウンタの値が天井到達を契機とする値（詳しくは「４００」）に上書きされる構成とした。天井到達時には速やかに天井到達を契機とする第４通常遊技状態に引継ぎがなされる構成、すなわち他の通常遊技状態を経由することなくシームレスに天井到達の恩恵が発揮される構成とした。言い換えれば、特殊外れに係る第４通常遊技状態よりも天井到達に係る第４通常遊技状態が優先させる構成とした。本実施の形態では、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の遊技状態の移行に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【０３７９】

図４９（ａ）の概略図に示すように、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードＡにおいては図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が青色となり、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡにおいては図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が緑色となるように差別化されている。つまり、表示画面９５ａの背景色によって高頻度サポートモードＡへの移行契機が明示され得る構成となっている。以下の説明では、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードＡを「高頻度サポートモードＡ１」、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡを「高頻度サポートモードＡ２」として適宜区別する。因みに、高頻度サポートモードＡ１，Ａ２のサポート態様については共通であり、ベース（遊技球の発射数に対する払い出される遊技球の数の割合い）については両者に差が生じない構成となっている点では、第１の実施の形態と同様である。

【０３８０】

ここで、図４９（ｂ）～（ｃ）の概略図を参照して、高頻度サポートモードＡの開始報知の流れについて補足説明する。

【０３８１】

特殊外れとなって高頻度サポートモードＡ１へ移行する遊技回においては、図４９（ｂ）に示すように、当該遊技回にて特殊外れに対応した図柄組合せが表示画面９５ａに停止表示（確定表示）される。具体的には、リーチ表示を経て何れかの有効ライン上に「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが停止表示（確定表示）される。そして、次の遊技回の開始に併せて表示画面９５ａの背景色が白色から青色に変更され、表示画面９５ａの隅部に高頻度サポートモードＡ１の残り遊技回数が表示される。

【０３８２】

これに対して、天井到達を契機として高頻度サポートモードＡ２に移行する遊技回においては、図４９（ｃ）に示すように、当該遊技回にて天井到達に対応した図柄組合せが表示画面９５ａに停止表示（確定表示）される場合がある。具体的には、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示経由で何れかの有効ライン上に「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せが停止表示（確定表示）される。これに対して、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示非経由で完全外れに対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。この際、表示画面９５ａの背景色についても青色に維持される。

【０３８３】

次に、図５０のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて通常処理の一環として実行される遊技回制御処理を構成するサポートモードの切替用処理について説明する。

【０３８４】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ２００１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ２００１にて肯定判定をした場合にはステップＳ２００２に進む。ステップＳ２００２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ２００２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ２００２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２００３に進む。ステップＳ２００３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ２００４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ２００４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ２００４にて肯定判定をした場合にはステップＳ２００５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０３８５】

ステップＳ２００１の説明に戻り、当該ステップＳ２００１にて否定判定をした場合には、ステップＳ２００６に進む。ステップＳ２００６では、現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡであるか否かを判定する。ステップＳ２００６にて肯定判定をした場合にはステップＳ２００７に進む。ステップＳ２００７では、継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ２００８では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ２００８にて肯定判定をした場合には、上記ステップＳ２００５にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が上限に達した場合には、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０３８６】

ステップＳ２００８にて否定判定をした場合には、ステップＳ２００９に進み、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否か（天井到達となったか否か）を判定する。ステップＳ２００９にて否定判定をした場合にはそのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ２００９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２０１０に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に準備フラグをセットして本切替用処理を終了する。

【０３８７】

ステップＳ２００６の説明に戻り、当該ステップＳ２００６にて否定判定をした場合には、ステップＳ２０１１に進む。ステップＳ２０１１では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。特殊外れに対応している場合には、ステップＳ２０１１にて肯定判定をしてステップＳ２０１２に進む。ステップＳ２０１２では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。続くステップＳ２０１３ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットする。そして、ステップＳ２０１４にて継続回数カウンタの設定処理を実行した後、本切替用処理を終了する。

【０３８８】

継続回数カウンタの設定処理では、今回の遊技結果が特殊外れＡである場合には継続回数カウンタに「２０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡ１が当該高頻度サポートモードＡ１中に実行された遊技回が２０回となるまで継続されることとなる。一方、今回の遊技結果が特殊外れＢである場合には継続回数カウンタに「４０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡ１が当該高頻度サポートモードＡ１中に実行された遊技回が４０回となるまで継続されることとなる。

【０３８９】

ステップＳ２０１１の説明に戻り、当該ステップＳ２０１１にて否定判定をした場合、

すなわち特殊外れに対応していない場合には、ステップＳ２０１５に進む。ステップＳ２０１５では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に上述した準備フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ２０１５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２０１６にて当該準備フラグを消去し、ステップＳ２０１２～Ｓ２０１４の各処理を実行する。なお、今回のステップＳ２０１４の継続回数カウンタの設定処理では、継続回数カウンタに「４００」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡ２が当該高頻度サポートモードＡ２中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されることとなる。

【０３９０】

因みに、上記準備フラグが格納されたまま特別遊技状態へ移行した場合には、当該特別遊技状態の終了時に当該準備フラグが消去される。

【０３９１】

ステップＳ２０１５の説明に戻り、当該ステップＳ２０１５にて否定判定をした場合、すなわちＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に準備フラグが格納されていない場合には、ステップＳ２０１７に進む。ステップＳ２０１７では、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否か（天井に到達しているか否か）を判定する。ステップＳ２０１７にて否定判定をした場合には、そのまま切替用処理を終了する。ステップＳ２０１７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２０１２～Ｓ２０１４の処理を実行した後、本切替用処理を終了する。なお、今回のステップＳ２０１４の継続回数カウンタの設定処理では、継続回数カウンタに「４００」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡ２が当該高頻度サポートモードＡ２中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されることとなる。

【０３９２】

以上詳述した構成によれば高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、第１通常遊技状態における１の遊技回を経て高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態に移行することとなる。つまり、第１通常遊技状態における１の遊技回を経て第４通常遊技状態に復帰することとなる。ここで、第４通常遊技状態への復帰が確定しているにも関わらず上記１の遊技回が長くなることは、有利な状態への移行が無暗に遅延されている等の印象を遊技者に与える要因になると懸念される。本実施の形態では、このような事情に配慮して、第４通常遊技状態への速やかな復帰を実現するための工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、図５１～図５４を参照して当該工夫について説明する。先ず、図５１～図５２のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行される変動表示時間の設定処理（図２６のステップＳ７１４）について説明する。

【０３９３】

（変動表示時間の設定処理）

変動表示時間の設定処理においては先ず、ステップＳ２１０１にて現在の遊技状態が第１通常遊技状態及び第４通常遊技状態の何れかであるか否かを判定する。ステップＳ２１０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２１０２に進み、第１，第４通常遊技状態用の設定処理を実行した後、本変動表示時間の設定処理を終了する。ステップＳ２１０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ２１０３にて現在の遊技状態が第２通常遊技状態であるか否かを判定する。ステップＳ２１０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２１０４にて第２通常遊技状態用の設定処理を実行した後、本変動表示時間の設定処理を終了する。ステップＳ２１０３にて否定判定をした場合、すなわち現在の遊技状態が第３通常遊技状態である場合にはステップＳ２１０５にて第３通常遊技状態用の設定処理を実行した後、本変動表示時間の設定処理を終了する。ここで、図５２を参照して、第１，第４通常遊技状態用の設定処理について説明する。

【０３９４】

（第１，第４通常遊技状態用の設定処理）

第１，第４通常遊技状態用の設定処理においては先ず、ステップＳ２２０１にて今回の

遊技回が大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ２２０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２２０２にて大当たり用設定処理を実行した後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。ステップＳ２２０２の処理では、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている大当たり用の変動表示時間テーブル（図２８参照）を参照して今回の遊技回における変動表示時間を決定する。

【０３９５】

ステップＳ２２０１にて否定判定をした場合にはステップＳ２２０３に進む。ステップＳ２２０３では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。ステップＳ２２０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２２０４に進み特殊外れ用設定処理を実行し、その後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。ステップＳ２２０４の処理では、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図２７参照）を参照して今回の遊技回における変動表示時間を決定する。

【０３９６】

ステップＳ２２０３にて否定判定をした場合にはステップＳ２２０５に進む。ステップＳ２２０５では、今回の遊技回が天井到達となる遊技回であるか否かを判定する。ステップＳ２２０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２２０６にて天井到達用設定処理を実行した後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。

【０３９７】

ステップＳ２００５の説明に戻り、当該ステップＳ２００５にて否定判定をした場合にはステップＳ２２０７に進む。ステップＳ２２０７ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に準備フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ２２０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２２０８にて連続移行用設定処理を実行した後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。ステップＳ２２０７にて否定判定をした場合には、ステップＳ２２０９にて完全外れ用設定処理を実行した後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。

【０３９８】

ここで、ステップＳ２２０６及びステップＳ２２０８については何れも通常外れに対応の変動表示時間テーブルが参照されるものの、当該変動表示時間テーブルは準備フラグの有無に応じて個別に設けられている。以下、図５３及び図５４を参照して、それら変動表示時間テーブルについて補足説明する。

【０３９９】

低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態中に準備フラグが格納されていない状況下にて天井到達となった場合には、作動口用表示部の変動表示時間としてリーチ表示に対応する変動表示時間「２０～３０ｓｅｃ」が設定される。つまり、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示を経て天井到達を示す図柄組合せ（図４９（ｃ）参照）が図柄表示装置９５の表示画面９５ａに停止表示（確定表示）されることとなる。

【０４００】

一方、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に準備フラグが格納されていない状況下にて天井到達となった場合には、作動口用表示部の変動表示時間として完全外れの場合と同様の変動表示時間（図２７参照）が設定される。そして、この遊技回では天井到達に対応した図柄以外の図柄、詳しくは完全外れに対応する図柄組合せが停止表示される。つまり、停止表示される図柄には上記「ＣＨＡＮＣＥ」図柄は含まれない。これにより、第４通常遊技状態中に天井到達となったことは図柄組合せや図柄の変動表示時間（変動表示態様）からは識別困難となるように構成されている。

【０４０１】

準備フラグが格納されている状況下にて低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行した場合であって、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない遊技結果（通常外れ）となった場合には、作動口用表示部の変動表示時間として「３ｓｅ

ｃ」が設定される。この変動表示時間は、第１通常遊技状態における完全外れとなる遊技回にて設定され得る最短の変動表示時間と一致している（図２７参照）。つまり、第４通常遊技状態中に天井到達となって準備フラグが格納された場合には、第４通常遊技状態終了後に第１通常遊技状態を経由して再び第４通常遊技状態に復帰することとなるが、この第１通常遊技状態における滞在時間が間延びしないように抑制されている。

【０４０２】

なお、第４通常遊技状態中は、準備フラグが格納されたまま遊技回が繰り返される場合がある。このような場合に設定される変動表示時間については準備フラグが格納されていない遊技回にて設定される変動表示時間と同様となる（図２７及び図５３参照）。

【０４０３】

（連続移行の流れ）

次に、図５５のタイミングチャートを参照して、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の挙動について説明する。

【０４０４】

特殊外れを契機として第４通常遊技状態へ移行した後のｔｂ１のタイミングでは、特別遊技状態終了後の２９９回目の遊技回が開始している。特殊外れを契機とした第４通常遊技状態においては、図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が青色となっている。

【０４０５】

続くｔｂ２のタイミングでは特別遊技状態終了後の３００回目の遊技回が開始しており、ｔｂ３のタイミングで当該３００回目の遊技回に対応する図柄組合せが確定表示されている。現在は第４通常遊技状態中であるため、天井到達に対応する図柄組合せではなく完全外れ（通常外れ）に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。図５５に示す例では、ｔｂ２のタイミングで開始された遊技回においても第４通常遊技状態における終了基準回数（上限）に達していないため、当該第４通常遊技状態が継続されるとともに上記準備フラグが格納されることとなる。

【０４０６】

ｔｂ４のタイミングで開始された遊技回についても終了基準回数（上限）に到達とならないため、上述した青色の背景が維持される。但し、当該第４通常遊技状態が終了した後は、再び第４通常遊技状態に復帰することを示唆するメッセージ（「ＳＴＡＮＤＢＹ」の文字）が表示画面９５ａの上部に表示され、残り継続回数を示すカウンタが非表示となる。

【０４０７】

ｔｂ５のタイミングでは当該第４通常遊技状態において終了基準回数到達となる最終遊技回が開始されている。図５５に示す例では、当該遊技回は完全外れ（通常外れ）に対応しており、絵柄及び図柄の確定表示が完了したｔｂ６のタイミングでは第４通常遊技状態から第１通常遊技状態に移行するとともに、新たな遊技回が開始されている。この遊技回については第１通常遊技状態に対応してはいるものの、表示画面９５ａの背景色は青色のまま維持され且つ表示画面９５ａの上部に表示されている「ＳＴＡＮＤＢＹ」の文字も表示されたままとなる。変動開始から所定の時間が経過したｔｂ７のタイミングでは、表示画面９５ａがブラックアウトする。そして、確定表示が開始されるｔｂ８のタイミングでは、表示画面９５ａの上隅部に天井到達に対応する図柄組合せが停止表示（縮小表示）されるとともに表示画面９５ａの中央には天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行を明示するメッセージとして「スーパーチャンスゾーン突入」の文字が表示されることとなる。

【０４０８】

確定表示時間を経過したｔｂ９のタイミングでは、遊技状態が第１通常遊技状態から低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する。これに伴い、表示画面９５ａの背景色が青色から緑色に変更されることとなる。

【０４０９】

以上詳述した第２の実施の形態によれば、特別遊技状態への移行契機（大当たり結果）

が不成立のまま遊技が進む場合であっても、特殊外れ結果や天井到達によって高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する場合がある。高頻度サポートモードＡとなることで第２作動口９２への入賞頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第４通常遊技状態への移行契機として特殊外れ結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第４通常遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化されたり、特殊外れ結果を契機とした第４通常遊技状態が強制終了されたりした場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本実施の形態においては、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には少なくとも当該第４通常遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となるまで当該天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行が遅延されることとなる。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

【０４１０】

上述したように、第４通常遊技状態中に天井到達となり当該天井到達を契機とした第４通常遊技状態へ移行する場合には、電動役物９３の挙動（切替態様）を同一となるように揃えることにより、天井到達の恩恵がそれまでの挙動に対して見劣りすることを抑制することができる。

【０４１１】

上記遅延機能を有している場合には、大きく遅延した後に天井到達による恩恵が即座に終了してしまっては遊技者の遊技意欲を損なう要因になると想定される。そこで、本実施の形態に示したように、特殊外れ結果に係る終了基準回数　＜　天井到達に係る第２終了基準回数とすることにより、過剰な遅延を抑制するとともに天井到達後の恩恵が陳腐であるとの印象となることを抑制することができる。

【０４１２】

第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させた後に第４通常遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。

【０４１３】

第１通常遊技状態を経由して第４通常遊技状態に復帰する構成においては、第１通常遊技状態中に実行される遊技回の遊技回用動作の動作期間がばらつくことで以下の不都合が生じ得る。すなわち動作期間が比較的短い場合には第４通常遊技状態への移行を遊技者に報知するための時間が不十分となり、動作期間が比較的長い場合には第４通常遊技状態への移行が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与えやすくなったりする。そこで、本実施の形態に示すように、第４通常遊技状態への移行が遅延されている第１通常遊技状態中の遊技回については、保留数に関係なく所定の動作期間を設定する構成として、動作期間を一定とすることで上記懸念を解消できる。

【０４１４】

本実施の形態に示したように天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行が控えている状況下にて大当たり結果となった場合に、天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行が無効となる。このような構成とすることは、遊技者の救済機能が過剰になることを抑制する上で好ましい。

【０４１５】

第１遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回にて特殊演出（「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の組合せの停止表示）を実行することで第４通常遊技状態へ移行する旨が速やかに報知される。これに対して、第４通常遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回では上記特殊演出（「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の組合せの停止表示）が回避される。このように、天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行が遅延されている場合には、敢えて特殊演出を行わない構成とすることにより、特殊外れ結果を契機として移行した第４通常遊技状態への注目度が当該第４通常遊技状態の終了前に低下することを抑制できる。

【０４１６】
＜変形例１＞
上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には第１通常遊技状態を経て高頻度サポートモードＡ２に対応する第４通常遊技状態へ移行する構成とした。つまり、第１通常遊技状態に対応する１の遊技回を挟んで第４通常遊技状態が連続する構成とした。これに限定されるものではなく、以下のように変更してもよい。すなわち、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には当該第４通常遊技状態の終了後に第１通常遊技状態を経由することなく直ちに高頻度サポートモードＡ２に対応する第４通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。つまり、第４通常遊技状態が途切れることなく継続される構成としてもよい。この場合であっても、特殊外れを契機とする高頻度サポートモードＡ１が途中で強制的に終了されることがない（高頻度サポートモードＡ１を満了可能である）ため、遊技者の満足度が低下することがない。
【０４１７】
＜変形例２＞
上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態と高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態とで表示画面９５ａの背景色を相違させる構成としてとしたが、これに限定されるものではない。両第４通常遊技状態において背景色を同一とすることも可能である。
【０４１８】
＜変形例３＞
上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、次の遊技回にて第４通常遊技状態の継続を示唆するメッセージの表示を開始する構成としたが、これに代えて、天井到達となった遊技回にて当該メッセージの表示を開始する構成とすることも可能である。また、天井到達となった遊技回又はその次の遊技回から第４通常遊技状態の継続を示唆するメッセージを表示する構成に代えて又は加えて第４通常遊技状態の継続を示唆しない構成とすることも可能である。つまり、特殊外れを契機とした第４通常遊技状態が終了するまで天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行の有無を非明示とすることも可能である。
【０４１９】
＜変形例４＞
電動役物９３を開状態としている最中に第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した場合には、当初に設定された電動役物９３の開放時間を経過した後に当該電動役物９３を閉状態に切り替える構成としてもよいし、開放を即時中止すべく電動役物９３を速やかに閉状態に切り替える構成としてもよい。
【０４２０】
＜変形例５＞
上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する場合に、当該第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置９５の図柄の変動表示時間として、低頻度サポートモード中に設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１０～２０ｓｅｃ）よりも短い時間が設定される構成としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する場合に、当該第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置９５の図柄の変動表示時間として、低頻度サポートモード中に設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１０～２０ｓｅｃ）よりも長い時間が設定される構成とすることも可能である。
【０４２１】
＜変形例６＞

上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する場合に、当該第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置９５の図柄の変動表示時間として完全外れに対応する変動表示時間である「３ｓｅｃ」を設定する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する場合に、当該第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置９５の図柄の変動表示時間としてリーチ表示に対応する変動表示時間である「３０～４０ｓｅｃ」を設定する構成とすることも可能である。

【０４２２】

＜変形例７＞

上記第２の実施の形態では、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第４通常遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となった場合に、一旦第１通常遊技状態へ移行し、その後第４通常遊技状態へ復帰させる構成とした。この際、第１通常遊技状態中に実行される遊技回の回数は１回となる構成としたが、これに限定されるものではない。少なくとも記憶可能な保留数の上限（望ましくは第２作動口９２に係る保留数の上限）以下となるように第１遊技状態中の遊技回数が規定されていればよい。

【０４２３】

本変形例に示すように、第４通常遊技状態中の天井到達となった場合には、第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させた後に第４通常遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。また、第１通常遊技状態を介在させる構成においては、当該第１通常遊技状態における遊技回が繰り返されることで恩恵の享受が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。特に、第１通常遊技状態の介在によって記憶されている特別情報の数が０となって遊技回の連続進行が途切れることでそのような印象が強くなると想定される。この点、介在する第１通常遊技状態にて実行される遊技回数を特別情報の記憶上限よりも少なくなるように制限することで、第４通常遊技状態への復帰時に遊技回の連続が途切れることを回避し、上記懸念を好適に払拭することができる。

【０４２４】

＜変形例８＞

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が大当たり結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、第４通常遊技状態への移行する旨を示す特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を設け、第４通常遊技状態中に上限回数到達となり且つ当該第４通常遊技状態中における遊技回の実行回数が所定回数よりも多い場合には、上限回数到達となった遊技回において特殊演出を実行する一方、第４通常遊技状態中に上限回数到達となり且つ当該第４通常遊技状態中における遊技回の実行回数が上記所定回数よりも少ない場合には、上限回数到達となった遊技回よりも後に実行される遊技回において上記特殊演出を実行する構成としてもよい。

【０４２５】

特種外れ結果を契機として移行した第４通常遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合には、そのタイミングによって遊技者の印象に違いが生じ得る。例えば、移行直後に天井到達となった場合には特殊外れ結果が無駄引きであったかのような印象となる可能性がある。そこで、本変形例に示すように、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第４通常遊技状態中の遊技回の実行回数（それまでに実行された遊技回数）に応じて特殊演出の発生タイミング、すなわち天井到達の報知タイミングを相違させることにより、上記懸念を払しょくできる。

【０４２６】

＜第３の実施の形態＞

本実施の形態においては上述した特殊外れを用いた遊技性が上記第１の実施の形態及び第２の実施の形態と相違している。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の

形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図５６を参照して遊技盤ユニットの基本構成の違いについて説明する。図５６は遊技盤ユニットの正面図である。

【０４２７】

（遊技盤ユニット）

上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ａ（遊技盤８０ａＡ）を左右非対称ゲージとしている。以下、遊技盤８０ａＡについて詳しく説明する。

【０４２８】

遊技盤８０ａＡには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａＡの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。

【０４２９】

また、遊技盤８０ａＡには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【０４３０】

作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとによって構成されており、特に第２作動口９２Ａには開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。

【０４３１】

遊技盤８０ａＡには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＡの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。

【０４３２】

但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ａ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ａに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【０４３３】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【０４３４】

（保留球格納エリア）

また、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図５７の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【０４３５】

本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【０４３６】

第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【０４３７】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【０４３８】

上記第１の実施の形態では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選の何れについても特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選の一方についてのみ特殊外れとなり得る構成となっている点で第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図５８及び図５９を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０４３９】

（作動口用の当否テーブル）

図５８に示すように、第１作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。

【０４４０】

第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図５８（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図５８（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（通常外れ結果）に対応している。つまり、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【０４４１】

図５９に示すように、第２作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。

【０４４２】

第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図５

９（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図５９（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。

【０４４３】

また、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル及び高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は、何れも「２」，「４」，「６」，「１２」，「１４」・・・「５９６」の計１５０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「２」，「４」，「６」，「１２」，「１４」・・・「５９６」が特殊外れ結果に対応している。そして、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ結果（通常外れ結果）に対応している。

【０４４４】

（遊技の流れ）

ここで、図６０を参照して、遊技の流れ（ゲームフロー）について説明する。図６０は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【０４４５】

低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態については、メインステージと、特殊ステージ（ミッションステージ）とで構成されている。メインステージは第１作動口９１Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージであり、特殊ステージは第２作動口９２Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージである。

【０４４６】

特殊ステージについては、高頻度サポートモード対応の他の通常遊技状態、詳しくは低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態又は低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態への移行時に一時的に滞在するステージであり、実行される遊技回の上限数が上記第２作動口用保留エリアＲｂにおける保留情報の記憶上限数に一致している。つまり、第３通常遊技状態や第４通常遊技状態から第１通常遊技状態への移行直後は、第２作動口９２Ａに係る保留情報が記憶されていることを条件に特殊ステージに移ることとなる。そして、この特殊ステージにて大当たりや特殊外れとならなかった場合には、特殊ステージからメインステージに移る。

【０４４７】

上述の如く第１通常遊技状態は低頻度サポートモードに対応している。このため、仮に右ルートへ遊技球を発射してサポート当選となったとしても第２作動口９２Ａへの入賞が実質的に回避される。そして、右ルートへ発射された遊技球は第１作動口９１Ａへも入賞不可となっているため、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選を受けることが困難となる。一方、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が回避される一方、第１作動口９１Ａへの入賞が発生し得る。以上の理由から、第１通常遊技状態においては右ルートを狙うよりも左ルートを狙った方が遊技者に有利となるようにして遊技を進めることができる。なお、第１遊技状態中に右ルートへ遊技球が発射された場合には、発射先を左ルートへ戻すように促す警告がなされる。

【０４４８】

第１通常遊技状態中の抽選にて６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。第２通常遊技状態は高頻度サポートモードＢに対応しており、遊技者は右ルートへ遊技球を発射

することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。第２通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第２作動口９２Ａへ入賞し、第２作動口９２Ａに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においてはおよそ１／４の確率で特殊外れとなるが、第２通常遊技状態中の特殊外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。つまり、第２通常遊技状態中に特殊外れとなったとしても当該特殊外れを契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することはない。

【０４４９】

第１通常遊技状態及び第２通常遊技状態中の抽選にて６Ｒ通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。第３通常遊技状態は高頻度サポートモードＢに対応しており、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。

【０４５０】

第３通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第２作動口９２Ａへ入賞し、第２作動口９２Ａに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においてはおよそ１／４の確率で特殊外れとなるが、第３通常遊技状態中の特殊外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。つまり、第３通常遊技状態中に特殊外れとなったとしても当該特殊外れを契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することはない。

【０４５１】

第３通常遊技状態中に大当たりとなることなく遊技が進み、実行された遊技回（詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回）の回数が終了基準回数（２０回）に達した場合には、第１通常遊技状態へ移行する。詳しくは、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」である場合にメインステージに移行し、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」以外である場合には特殊ステージに移行する。

【０４５２】

特殊ステージにおいては、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選が保留数分だけ実行されることとなる。第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選にて特殊外れとなった場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。第４通常遊技状態中は、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。第４通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第２作動口９２Ａへ入賞し、第２作動口９２Ａに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においてはおよそ１／４の確率で特殊外れとなるが、第４通常遊技状態中の特殊外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。

【０４５３】

第４通常遊技状態中に大当たりとなることなく遊技が進み、実行された遊技回（詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回）の回数が終了基準回数（２０回）に達した場合には、第１通常遊技状態へ移行する。詳しくは、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」である場合にメインステージに移行し、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」以外である場合には特殊ステージに移行する。このようにして、第４通常遊技状態と特殊ステージとをループさせることができれば、遊技者は遊技を有利に進めることができる。

【０４５４】

ここで、第３通常遊技状態や第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行する場合には、第２作動口９２Ａに係る保留数によって有利度が大きく変化することになる。本実施の形態においては、第３通常遊技状態や第４通常遊技状態における最終遊技回においては第２作動口用表示部Ｄ２における絵柄の変動表示時間を第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態における他の遊技回よりも長くすることにより、当該最終遊技回中に第２作動口９２Ａに係る保留を上限までためやすい構成が実現されている。

【０４５５】
（作動口用の変動表示時間テーブル）
具体的には、図６１（ａ）に示すように、第３通常遊技状態における２０回目の遊技回において参照される第２作動口用の変動表示時間テーブルについては、保留数に関係なく変動表示時間として「４０ｓｅｃ」が設定されるように構成されている。これに対して、第３通常遊技状態における１～１９回目の各遊技回において参照される第２作動口用の変動表示時間テーブルについては、何れの場合であっても２０回目の遊技回よりも設定される変動表示時間が短くなるように構成されている。例えば、図６１（ｂ）に示すように、リーチ表示非対応外れ（特殊外れ又は通常外れ）の場合には保留数に応じて「１２～１４ｓｅｃ」又は「１～２ｓｅｃ」が設定され、リーチ表示対応外れ（特殊外れ又は通常外れ）の場合には「２０～３０ｓｅｃ」が設定されるように構成されている。一方、大当たりの場合には、図６１（ｃ）に示すように、保留数に関係なく「２０～３０ｓｅｃ」が設定されるように構成されている。
【０４５６】
このようにして、２０回目の最終遊技回においては、１～１９回目の遊技回と比べて変動表示時間が拡大される構成とすることにより、第２作動口９２Ａに係る保留数が記憶上限に達することなく第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行（降格）する機会を減らすことが可能となっている。
【０４５７】
なお、第１通常遊技状態中に参照される第２作動口用の変動表示時間テーブルについては、特殊外れ及び通常外れとなる場合に参照される変動表示時間テーブルと、大当たりである場合に参照される変動表示時間テーブルとに大別される。第１通常遊技状態中に参照される特殊外れ及び通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、保留数が「０」である場合には変動表示時間として「１０ｓｅｃ」が設定され、保留数が「１」～「４」である場合には変動表示時間として「０．５ｓｅｃ」が設定される構成となっている。第１通常遊技状態中に参照される大当たり用の変動表示時間テーブルでは、保留数及び遊技結果に関係なく何れの遊技回についても変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」が設定される構成となっている。
【０４５８】
次に、図６２を参照して、第４通常遊技状態へ移行する際の演出の流れについて説明する。図６２においては、第３通常遊技状態中に大当たりとなることなく終了基準回数に到達し、第２作動口９２Ａに係る残り保留に特殊外れが含まれていた場合について例示している。
【０４５９】
第３通常遊技状態においては、図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が青色とナットており、表示画面９５ａの上隅部には高頻度サポートモードが継続される残り遊技回数が表示されている。第２作動口９２Ａに係る１９回目の遊技回が開始されたｔｃ１のタイミングでは保留数が「４」→「３」に減少し、２０回目の遊技回（最終遊技回）が開始されたｔｃ２のタイミングでは保留数が「３」→「２」に減少している。
【０４６０】
最終遊技回が開始されると、表示画面９５ａにはループ分岐演出の動画が表示される。この動画の冒頭では「Ｍｉｓｓｉｏｎ　妖精を捕まえろ」が表示され、その後、表示画面に妖精のキャラクタと女の子のキャラクタとが表示される。上述しように最終遊技回の変動表示時間は、１～１９回目の遊技回の変動表示時間よりも長くなる。これにより、最終遊技回中の第２作動口９２Ａへの入賞が発生しやすくなっている。図６２の例では、ｔｃ３のタイミング及びｔｃ４のタイミングにて第２作動口９２Ａへの入賞が連続して発生し、当該最終遊技回の終了前に第２作動口９２Ａに係る保留数が記憶上限に達している。
【０４６１】
本実施の形態におけるループ分岐演出については、第３通常遊技状態における最終遊技回と第１通常遊技状態の特殊ステージ中に実行される遊技回とに亘って実行される一連の

演出であり、最終遊技回が大当たりに対応している場合、特殊ステージ中に実行される遊技回に特殊外れ又は大当たりに対応している場合には妖精の捕獲に成功した演出が実行され、最終遊技回が特殊外れ又は通常外れに対応し且つ特殊ステージ中に実行される遊技回が全て通常外れに対応している場合に妖精の捕獲に失敗した演出が実行される。

【０４６２】

図６２に示す例では、第３通常遊技状態における最終遊技回において第２作動口用表示部Ｄ２の絵柄の確定表示が実行されるｔｃ５のタイミングにて妖精の捕獲に成功した演出が実行され、その後は特殊ステージが完了するまで表示画面９５ａに高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）への移行を示すメッセージとして「ＳＴＡＮＤＢＹ」の文字が表示される。この間に、遊技状態が第３通常遊技状態から第１通常遊技状態に移行することとなる。

【０４６３】

なお、第３通常遊技状態から第１通常遊技状態への移行に際して電動役物９３Ａが開状態となっている場合には、当該電動役物９３Ａが強制的に閉状態に切り替えられることとなり、第１通常遊技状態への移行後に第２作動口９２Ａへの入賞が発生することが回避される。

【０４６４】

ｔｃ７のタイミングでは、特殊外れに対応する遊技回が開始し、ｔｃ８のタイミングでは特殊外れに対応する図柄組合せが確定表示されている。そして、ｔｃ９のタイミングでは、第１通常遊技状態から高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行している。当該第４通常遊技状態では、表示画面９５ａの背景色が青色となり且つ表示画面９５ａの上部には高頻度サポートモードのループ回数と残りの遊技回数とが表示される。

【０４６５】

その後、大当たりとなることなく高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態における最終遊技回に達した場合には、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態に移行する。詳しくは、第２作動口９２Ａに係る保留が記憶されていることを条件として特殊ステージに移行する。第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行する場合にも第４通常遊技状態における最終遊技回と第１通常遊技状態の特殊ステージにて実行される各遊技回とに亘って上記ループ分岐演出（詳しくは妖精と女の子の追いかけっこが一部省略された動画）が実行されることとなる。

【０４６６】

以上詳述した第３の実施の形態によれば、第１通常遊技状態において通常大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態に移行する。第３通常遊技状態では、電動役物９３Ａが頻繁に開状態に切り替わり、第２作動口９２Ａへの入賞機会が増えることで持ち球の減りが抑制される。第３通常遊技状態には回数制限が設けられており、当該第３通常遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数（２０回）に達した場合には、低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。これにより、第２作動口９２Ａへの入賞が困難となる。

【０４６７】

ここで、第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて取得された保留情報については第２作動口用保留エリアＲｂに記憶され、第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている保留情報に基づいて遊技回が実行される。第２作動口９２Ａに係る残りの遊技回においては特殊外れ結果となり得る。それら残りの遊技回にて特殊外れ結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら大当たりを目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【０４６８】

上述したように第３通常遊技状態や第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した場合には、第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報の数を上限として第２

作動口９２Ａに係る遊技回が実行される。第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選では、大当たり結果となる確率（１／１００）よりも特殊外れ結果となる確率（１／４）の方が高くなっており、上記高頻度サポートモードをループさせながら大当たりを目指すことが可能となっている。このような構成とすれば、大当たり結果となる確率を無暗に高くすることなく遊技の興趣向上に貢献できる。

【０４６９】

第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態中に、特殊外れ結果となった場合には当該結果が無効となる一方、第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した際の第２作動口９２Ａに係る残り遊技回にて特殊外れ結果となった場合には当該特殊外れ結果を契機として第４通常遊技状態へ移行又は第４通常遊技状態がループする。このような構成によれば、上記ループの有無は第２作動口９２Ａに係る保留情報の記憶上限数に左右されることとなる。故に、第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態における終了基準回数を多くしたり少なくしたりする等して有利度を調整する場合に、ループ確率にその影響が及ぶことを回避し、終了基準回数の設定自由度を好適に向上させることができる。

【０４７０】

高頻度サポートモードＡにおける電動役物９３Ａの開閉態様は、低頻度サポートモードにおける電動役物９３Ａの開閉態様よりも、高頻度サポートモードＢにおける電動役物９３Ａの開閉態様に近い構成となっている。このような構成は、第３通常遊技状態→第１通常遊技状態→第４通常遊技状態となる場合に、遊技者に第１通常遊技状態を挟んだ前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。特に、第４通常遊技状態における終了基準回数（２０回）と、第３通常遊技状態における終了基準回数（２０回）とは同じ回数となっている。このような構成とすることで、上記認識を好適に促すことができる。

【０４７１】

第３通常遊技状態や第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した直後は、第２作動口９２Ａに係る残り保留分の遊技回が実行される。そして、これらの遊技回にて特殊外れ結果となった場合には第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行することとなる。ここで、本実施の形態に示したように、第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態では上記残り保留分の遊技回が特殊外れ結果となるか否かを事前に特定し、その結果に基づいて継続演出を行うことにより、上述したループの発生の有無への注目度を向上させることができる。

【０４７２】

上述した事前特定（先特定）は、第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行する場合に、それら第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態における最終遊技回において実行される。このように、第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態における最終遊技回において上記特定を行う構成とすれば、第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報の数が記憶上限に達している状態で継続演出が実行されることとなり、継続演出によって上記ループの継続示唆を行う機能を好適に発揮させることができる。

【０４７３】

なお、第３通常遊技状態及び第４通常遊技状態における最終遊技回にて上記事前特定の前に継続演出を開始させる構成によれば、継続演出の実行期間に係る制約を緩和し、当該継続演出の陳腐化を好適に抑制できる。

【０４７４】

＜変形例１＞

上記第３の実施の形態では、一部の遊技状態（例えば第２通常遊技状態等）において特殊外れとなった場合にこれを無効とし通常外れとして取り扱う構成としたが、これに限定されるものではない。遊技結果に特殊外れが含まれない当否テーブルを参照する等して、特殊外れの抽選自体を行わない構成とすることも可能である。

【０４７５】

＜変形例２＞

上記第３の実施の形態では、第３遊技状態における終了基準回数（２０回）と、特殊外れを契機とした第４通常遊技状態における終了基準回数（２０回）とを同一としたが、これに限定されるものではなく、第３遊技状態における終了基準回数と、特殊外れを契機とした第４通常遊技状態における終了基準回数とを相違させる構成としてもよい。

【０４７６】

例えば、第３遊技状態における終了基準回数（４０回）が特殊外れを契機とした第４通常遊技状態における終了基準回数（２０回）よりも多くなるように差を設けてもよいし、第３遊技状態における終了基準回数（２０回）が特殊外れを契機とした第４通常遊技状態における終了基準回数（４０回）よりも少なくなるように差を設けてもよい。

【０４７７】

＜変形例３＞

上記第３の実施の形態では、第１通常遊技状態における第２作動口９２Ａに係る遊技回の変動表示時間を保留数及び遊技結果の何れにも関係なく「０．５ｓｅｃ」となるように設定する構成としたが、これに限定されるものではない。第１通常遊技状態における第２作動口９２Ａに係る遊技回の変動表示時間についても第１作動口９１Ａに係る遊技回の変動表示時間と同様に保留数及び遊技結果に応じて各々設定する構成としてもよい。

【０４７８】

＜変形例４＞

上記第３の実施の形態では、第３通常遊技状態における最終遊技回の変動表示時間を拡大することにより、第１通常遊技状態への移行時に第２作動口９２Ａに係る保留数が上限未満となることを抑制したが、これに代えて又は加えて、以下の構成とすることも可能である。すなわち、第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行する場合に当該第４通常遊技状態における最終遊技回の変動表示時間を拡大することにより、第１通常遊技状態への移行時に第２作動口９２Ａに係る保留数が上限未満となることを抑制することも可能である。

【０４７９】

＜変形例５＞

上記第３の実施の形態では、ループ分岐演出が高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態と第１通常遊技状態とに亘って実行される構成としたが、当該ループ分岐演出が高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態、第１通常遊技状態、高頻度サポートモードＡ対応の第３通常遊技状態に亘って実行される構成とすることも可能である。このように演出実行時間を稼ぐことにより、高頻度サポートモードＡ対応の第３通常遊技状態へ速やかに移行させつつループ分岐演出の充実を図ることができる。

【０４８０】

＜第４の実施の形態＞

上記第１の実施の形態では、特別遊技状態の終了時に実行された遊技回数が上限（天井）に達した場合（天井到達となった場合）に高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態に移行する構成とした。本実施の形態においては当該天井を疑似的に可変させる構成となっている点で上記第１の実施の形態と構成が相違している。以下、本実施の形態における疑似可変機能に係る構成を第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。先ず、図６３を参照して、本実施の形態における特殊外れ用の振分テーブルについて説明する。

【０４８１】

（特殊外れ用の振分テーブル）

本実施の形態における特殊外れ用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、特殊外れ結果Ａ、特殊外れ結果Ｂ、特殊外れ結果Ｃが設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２３」が特殊外れ結果Ａに対応しており、「２４～２８」が特殊外れ結果Ｂに対応しており、「２９」が特殊外れ結果Ｃに対応している。

【０４８２】

特殊外れ結果Ａ～特殊外れ結果Ｃについては何れも、抽選モードの切替契機とはなって

はおらず、サポートモードの切替契機として機能している。
【０４８３】
具体的には、特殊外れ結果Ａは、当該特殊外れ結果Ａとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードＡに切り替える契機、すなわち第４通常遊技状態への移行契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに切り替わる（第１通常遊技状態へ移行する）。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として「２０回」が設定される。
【０４８４】
特殊外れ結果Ｂについても、当該特殊外れ結果Ｂとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードＡに切り替える契機、すなわち第４通常遊技状態への移行契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに切り替わる（第１通常遊技状態へ移行する）。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として「４０回」が設定される。
【０４８５】
特殊外れ結果Ｃについても、当該特殊外れ結果Ｃとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードＡに切り替える契機、すなわち第４通常遊技状態への移行契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに切り替わる（第１通常遊技状態へ移行する）。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として「２６０回」が設定される。
【０４８６】
本実施の形態においても、第１の実施の形態と同様に、天井＝３００回、且つ第３通常遊技状態における遊技回数の上限＝４０回となっている。つまり、特殊外れ結果Ａとなった場合に設定される終了基準回数と特殊外れ結果Ｂとなった場合に設定される終了基準回数とは何れも上記天井到達までに第１通常遊技状態にて実行される最大遊技回数よりも少なくなっているのに対して、特殊外れ結果Ｃとなった場合に設定される終了基準回数については上記天井到達までに第１通常遊技状態にて実行される最大遊技回数と同数となっている。
【０４８７】
なお、特殊外れ結果Ｃにおける終了基準回数については、上記天井到達までに第１通常遊技状態にて実行される最大遊技回数よりも多くすることも可能である。
【０４８８】
つまり、本実施の形態においては、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果Ｃとなった場合には実質的に天井到達までの高頻度サポートモードＡによるサポートが確定し、特殊外れ結果Ａ及び特殊外れ結果Ｂとなった場合に天井到達までの残り遊技回数が特殊外れ結果Ａ，Ｂの終了基準回数よりも少ない場合には天井到達までの高頻度サポートモードＡによるサポートが確定することとなる。
【０４８９】
本実施の形態においては、特殊外れ結果となった場合に終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数を上回っている場合と上回っていない場合とで図柄表示装置９５等の挙動が異なる構成となっている。具体的には、第１の実施の形態と同様に、特殊外れ結果となった場合にはその旨が特殊外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示されることで遊技者に報知（明示）され得る構成となっているものの、終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数を上回っている場合には当該報知が行われない構成となっている。以下、このような挙動とするための具体的構成、すなわち報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて定

期処理の一環として実行される第１変動開始用処理を図６４のフローチャートを参照して説明する。

【０４９０】

（第１変動開始用処理）

第１変動開始用処理においては先ず、ステップＳ２３０１にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置１６２から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップＳ２３０１では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果の情報、通常外れ結果の情報、天井到達の情報といった遊技結果に関連する各種情報を特定する。そして、ステップＳ２３０１では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、特殊外れの有無の情報、特殊外れである場合には特殊外れの種別の情報、大当たり非当選且つ特殊外れではない場合にはリーチ発生の有無の情報、天井到達の有無の情報、変動表示時間の情報等を把握し、その把握した情報をＭＰＵ４４２のレジスタに記憶する。

【０４９１】

続くステップＳ２３０２では遊技回数特定用の各種カウンタの更新処理を行う。具体的には、ＲＡＭ４４４の各種カウンタエリア４６５に設けられた天井到達までの残り遊技回数を特定するための残り回数カウンタを更新（「１」減算）する。なお、この残り回数カウンタには、特別遊技状態終了時に「３００」がセットされる構成となっている。

【０４９２】

続くステップＳ２３０３では、ステップＳ２３０１にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が大当たり結果（６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果）である場合には、続くステップＳ２３０４にて大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理は、停止表示させる大当たり用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０４９３】

大当たり用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０４９４】

本実施の形態においては、「１」図柄、「１」図柄、「１」図柄の組合せ、「２」図柄、「２」図柄、「２」図柄の組合せ、「３」図柄、「３」図柄、「３」図柄の組合せ、「４」図柄、「４」図柄、「４」図柄の組合せ、「５」図柄、「５」図柄、「５」図柄の組合せ、「６」図柄、「６」図柄、「６」図柄の組合せ、「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の組合せ、「８」図柄、「８」図柄、「８」図柄の組合せ、「９」図柄、「９」図柄、「９」図柄の組合せが大当たりに対応する図柄組合せとして規定されている。

【０４９５】

既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。大当たり用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶す

る処理を実行する。
【０４９６】
ステップＳ２３０３にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップＳ２３０５に進む。ステップＳ２３０５では、ステップＳ２３０１にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が特殊外れ結果である場合には、ステップＳ２３０５にて肯定判定をしてステップＳ２３０６に進む。ステップＳ２３０６では回数対比処理を実行する。
【０４９７】
回数対比処理においては、上述した残り回数カウンタを参照し、今回の特殊外れにて設定される終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数よりも少なくなっているか否かを判定する。今回の特殊外れにて設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数よりも少なくなっている場合には、ステップＳ２３０７にて肯定判定をしてステップＳ２３０８に進む。ステップＳ２３０８では特殊外れ用の演出設定処理である第１特殊演出設定処理を実行する。
【０４９８】
第１特殊演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０４９９】
第１特殊演出設定処理を構成している停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０５００】
本実施の形態においては、第１の実施の形態と同様に、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが特殊外れに対応する図柄組合せとして規定されている。
【０５０１】
第１特殊演出設定処理を構成している変動表示態様決定処理においては、特殊外れとなった旨がリーチ表示を経て遊技者に報知すべく変動表示態様を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０５０２】
ここで、図６５（ａ）の概略図を参照して第１特殊演出設定処理により設定される第１特殊演出について補足説明する。
【０５０３】
第１特殊演出に対応する遊技回においては、表示画面９５ａに停止表示されている全ての図柄列の変動表示が開始されてから所定の時間が経過したタイミングでリーチ表示へ移行する。リーチ表示へ移行した後の所定のタイミングでは、表示画面９５ａに特殊外れに対応する図柄組合せ（「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せ）が停止表示される。その後は、表示画面９５ａに高頻度サポートモードＡへの切り替えを示すメッセージ（例えば「チャンスタイム突入」等）が表示され、表示画面９５ａの背景色が青色に変更される。
【０５０４】
図６４の説明に戻り、ステップＳ２３０７にて否定判定をした場合、すなわち今回の特

殊外れにて設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は多くなっている場合には、ステップＳ２３０９に進む。ステップＳ２３０９では特殊外れ用の演出設定処理である第２特殊演出設定処理を実行する。

【０５０５】

第２特殊演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０５０６】

第２特殊演出設定処理を構成している停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。この停止結果決定処理にて決定される図柄組合せは「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む。つまり、第２特殊演出においては何れかの有効ライン上に「ＣＨＡＮＣＥ」図柄が停止表示されることとなる。

【０５０７】

第２特殊演出設定処理を構成している変動表示態様決定処理においては、特殊外れとなった旨がリーチ表示を経て遊技者に報知すべく変動表示態様を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０５０８】

ここで、図６５（ｂ）の概略図を参照して第２特殊演出設定処理により設定される第２特殊演出について補足説明する。

【０５０９】

第２特殊演出に対応する遊技回においては、表示画面９５ａに停止表示されている全ての図柄列の変動表示が開始されてから所定の時間が経過したタイミングでリーチ表示へ移行する。リーチ表示へ移行した後の所定のタイミングでは、表示画面９５ａに「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含んだ図柄組合せが停止表示される。その後は、表示画面９５ａに高頻度サポートモードＡへの切り替えを示すメッセージ（例えば「救済発動」等）が表示され、表示画面９５ａの背景色が緑色に変更される。

【０５１０】

図６４の説明に戻り、ステップＳ２３０５にて否定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が特殊外れ結果に対応していない場合には、ステップＳ２３１０に進む。ステップＳ２３１０では、今回の遊技回にて天井到達となるか否かを判定する。天井到達となる場合にはステップＳ２３１０にて肯定判定をしてステップＳ２３１１に進む。ステップＳ２３１１では天井到達用の演出設定処理を実行する。この天井到達用の演出設定処理についての詳細は後述する。

【０５１１】

ステップＳ２３１０にて否定判定をした場合には、ステップＳ２３１２にて完全外れ用の演出設定処理を実行する。完全外れ用の演出設定処理では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはリーチ発生用の演出設定処理を実行し、リーチが発生しない場合にはリーチ非発生用の演出設定処理を実行する。

【０５１２】

リーチ発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ対

応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０５１３】

リーチ対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０５１４】

リーチ対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０５１５】

リーチ非発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ非対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ非対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０５１６】

リーチ非対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０５１７】

リーチ非対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ非対応外れ用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応した演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０５１８】

ステップＳ２３０４，Ｓ２３０８，Ｓ２３０９，Ｓ２３１１，Ｓ２３１２のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ２３１３に進む。ステップＳ２３１３では、ステップＳ１９０３，Ｓ１９０５，Ｓ１９０７，Ｓ１９０８にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置４１０へ出力する処理を実行する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置９５の表示制御を行う。

【０５１９】

ステップＳ１９０９の処理を実行した後は、続くステップＳ１９１０にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップＳ２３０４，Ｓ２３０８，Ｓ２３０９，Ｓ２３１１，Ｓ２３１２にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９やランプ部２６の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【０５２０】
ここで、上記ステップＳ２３１１の天井到達用の演出設定処理について説明する。天井到達用の演出設定処理は、現在の遊技状態が第１通常遊技状態である場合に実行される通常設定処理と、現在の遊技状態が第１通常遊技状態以外の通常遊技状態（例えば第４通常遊技状態）である場合に実行される特殊設定処理とで構成されている。
【０５２１】
ステップＳ２３１１を構成している通常設定処理は、停止表示させる天井到達用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、天井到達用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０５２２】
上記通常設定処理における停止結果決定処理では、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に天井到達用の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。本実施の形態においては、「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せが天井到達に対応する図柄組合せとして規定されている。
【０５２３】
天井到達となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０５２４】
ここで、図６５（ｂ）の概略図を参照して第１通常遊技状態中に天井到達となる遊技回にて実行される演出について補足説明する。
【０５２５】
第１通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、表示画面９５ａに停止表示されている全ての図柄列の変動表示が開始されてから所定の時間が経過したタイミングでリーチ表示へ移行する。リーチ表示へ移行した後の所定のタイミングでは、表示画面９５ａに「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含んだ図柄組合せが停止表示される。その後は、表示画面９５ａに高頻度サポートモードＡへの切り替えを示すメッセージ（例えば「救済発動」等）が表示され、表示画面９５ａの背景色が緑色に変更される。
【０５２６】
つまり、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合の演出は上記ステップＳ２３０９にて設定される第２特殊演出と同様であり、特殊外れを契機として設定される終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数に一致している場合又は上回っている場合と演出態様や停止表示される図柄組み合わせが同一となるように構成されている。言い換えれば、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合、特殊外れを契機として設定される終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数に一致している場合又は上回っている場合には何れも第２特殊演出が実行されることとなり、当該演出（演出態様や停止表示される図柄組合せ）の契機が特殊外れ及び天井到達の何れであるかを遊技者が識別不可となるように構成されている。
【０５２７】
ステップＳ２３１１を構成している特殊設定処理は、停止表示させる図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０５２８】
この停止結果決定処理においては、通常外れに対応する図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０５２９】
また、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したリーチ非対応の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０５３０】
つまり、第１通常遊技状態以外の通常遊技状態（詳しくは第４通常遊技状態）中に天井到達となった場合には、リーチ非対応完全外れの場合と同様の演出が実行される。これにより、天井到達となった旨を演出内容等から識別することが困難となっている。言い換えれば、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合、完全外れ（大当たり、特殊外れ、天井到達の何れにも該当無し）となった場合には、何れも完全外れに対応する演出が実行されることとなり、当該演出（演出態様や停止表示される図柄組合せ）からその契機が天井到達及び完全外れの何れであるかを遊技者が識別不可となるように構成されている。
【０５３１】
次に、図６６を参照して遊技の流れについて説明する。図６６（ａ）は特殊外れを契機とする第４通常遊技状態の終了後に天井到達となった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図６６（ｂ）は特殊外れを契機とする第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。
【０５３２】
図６６（ａ）に示す例では、第１通常遊技状態中のｔｄ１のタイミングに特殊外れとなっている。この特殊外れについては特殊外れ結果Ａであり、終了基準回数として「２０」回が設定される。天井到達となる残り回数については今回設定される終了基準回数よりも多くなっている。つまり、図６６（ａ）に示す例では、特殊外れを契機として移行する第４通常遊技状態中に天井到達となることはない。
【０５３３】
特殊外れとなった遊技回では第１特殊演出（図６５（ａ）参照）が実行され、特殊外れを契機として高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する旨が明示される。そして、第４通常遊技状態への移行に伴って図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が白色から青色に変更される。また、表示画面９５ａの上隅部において当該第４通常遊技状態における残り遊技回数のカウントダウン表示が開始され、残り遊技回数が明示される。
【０５３４】
この第４通常遊技状態中に実行された遊技回の回数が終了基準回数に到達したｔｄ２のタイミングでは、第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行している。これに合せて、表示画面９５ａの背景色が青色から白色へ変更されている。
【０５３５】
その後は、大当たりとなることなく遊技が進み、ｔｄ３のタイミングにて特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に達したことを契機として、第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行している。天井到達となる最終遊技回においては、上述した第２特殊演出（図６５（ｂ）参照）が実行され、天井到達となった旨が遊技者に明示されている。ｔｄ３のタイミングの第４通常遊技状態への移行に合わせて表示画面９５

ａの背景色が緑色に変更されている。

【０５３６】

これに対して、図６６（ｂ）に示す例では、第１通常遊技状態中のｔｅ１のタイミングにて特殊外れとなっている。この特殊外れについては特殊外れ結果Ｂであり、終了基準回数として「４０」回が設定される。天井到達となる残り回数については今回設定される終了基準回数よりも多くなっている。つまり、図６６（ｂ）に示す例では、特殊外れを契機として移行する第４通常遊技状態中に天井到達となり得る。ｔｅ１のタイミングでは第２特殊演出が実行され、表示画面９５ａの背景色が白色から緑色に変更されている。但し、この表示画面９５ａにおいては残り遊技回数のカウントダウン表示は実行されず、残り遊技回数が非明示となる。

【０５３７】

第４通常遊技状態中のｔｅ２のタイミングにて特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に達している。この遊技回ではリーチ非対応の通常外れ（完全外れ）の演出が実行され通常外れ（完全外れ）対応の図柄組合せが停止表示されている。

【０５３８】

その後のｔｅ３のタイミングでは今回の第４通常遊技状態中に実行された遊技回の回数が終了基準回数に達しており、遊技状態が第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行している。第１通常遊技状態へ移行した最初の遊技回では、リーチ非対応の通常外れ（完全外れ）の演出が実行され完全外れ対応の図柄組合せが停止表示され、当該遊技回が終了したｔｅ４のタイミングでは速やかに第４通常遊技状態へ復帰している。このように、第４通常遊技状態→第１通常遊技状態→第４通常遊技状態に連続して移行する間も、表示画面９５ａにおける背景色は緑色に維持されたままとなる。

【０５３９】

以上詳述した第４の実施の形態によれば、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が大当たり結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。高頻度サポートモードＡにおいては第２作動口９２への入賞が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本実施の形態に示した構成においては、特殊外れ結果となった場合にも高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する場合がある。この場合には特殊演出が実行される。特殊外れ結果となり且つ当該特殊外れ結果を契機として移行する第４通常遊技状態中に天井到達となる場合には、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に実行される特殊演出と、同じ演出が実行される。このような構成とすることにより、あたかも天井が可変であるかのように見せることができる。そして、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には天井到達用の上記演出を実行せず天井到達を非明示とすることにより、上述した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。なお、特殊外れ結果となって第４通常遊技状態に移行する際に、設定される終了基準回数　＜　天井到達までの遊技回数となる場合には上記演出とは異なる演出が実行される。これは、上述した擬態効果を発揮させる上で好ましい。

【０５４０】

高頻度サポートモードＡ→低頻度サポートモード→高頻度サポートモードＡとなる場合には少なくとも先の高頻度サポートモードＡ～低頻度サポートモードに亘って一連のモードの示唆用の表示を継続することにより、上述した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。

【０５４１】

＜変形例１＞

上記第４の実施の形態では、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は残り回数よりも多い場合には、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合と同様の演出（第２特殊演出）を実行する構成としたが、これに限定されるものではない。特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数が天井到

達までの残り回数よりも多い場合にのみ、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合と同様の演出（第２特殊演出）を実行する構成としてもよい。

【０５４２】

＜変形例２＞

上記第４の実施の形態では、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は残り回数よりも多い場合には、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合と同様の演出（第２特殊演出）を実行する構成としたが、両演出を完全に共通化する必要は必ずしもない。特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は残り回数よりも多い場合には、第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に実行される演出と、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に実行される演出とのうち後者と同一であると遊技者に認識されるような演出が実行されるのであれば足りる。

【０５４３】

＜変形例３＞

上記第４の実施の形態では、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合にはその旨を明示しない構成としたが、天井到達を明示する構成とすることも可能である。例えば、表示画面９５ａに天井到達を示すメッセージを表示したり、スピーカ部２９から出力されるＢＧＭを変更したりすることで天井到達を明示する構成としてもよい。

【０５４４】

＜変形例４＞

上記第４の実施の形態では、特殊外れを契機とした第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、第１通常遊技状態を経て第４通常遊技状態へ復帰させる構成としたが、この第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄の変動表示時間をリーチ表示対応の変動表示時間とすることも可能である。このようにして、第１通常遊技状態における遊技回の変動表示時間を確保することは、当該遊技回にて第４通常遊技状態の継続演出（昇格演出）等を実行する上で好ましい。

【０５４５】

＜変形例５＞

上記第４の実施の形態では、特別遊技状態の終了時に遊技回数カウンタがリセット（０クリア）される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、特別遊技状態への移行時に遊技回数カウンタがリセットされる構成としてもよいし、特別遊技状態中に遊技回数カウンタがリセットされる構成としてもよい。また、高頻度サポートモード終了時に遊技回数カウンタがリセットされる構成とすることも可能である。

【０５４６】

＜変形例６＞

特殊外れ結果Ａとなった場合に設定される終了基準回数（２０回）は高頻度サポートモードＢ終了～天井到達となるまでに実行される遊技回数よりも少なく、特殊外れ結果Ｃとなった場合に設定される終了基準回数（２６０回）は、高頻度サポートモードＢ終了～天井到達となるまでに実行される遊技回数よりも多くなるように規定した。つまり、特殊外れ結果Ａとなった場合にはそのタイミングによって天井到達まで高頻度サポートモードＡが継続され得るか否かが分かれる一方、特殊外れ結果Ｃとなった場合には天井到達まで高頻度サポートモードＡが継続され得る構成とした。これを変更し、特殊外れ結果Ａとなった場合に設定される終了基準回数（２０回）は天井到達となる遊技回数（３００回）よりも少なく、特殊外れ結果Ｃとなった場合に設定される終了基準回数（例えば３１０回）は、天井到達となる遊技回数（３００回）よりも多くなるように規定してもよい。

【０５４７】

＜第５の実施の形態＞

上記第１の実施の形態では、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に到達した場合に高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態に移行させて遊技者の過度の投資を抑制する構成とした。このような構成においては、第４通常遊技状態へ

の移行によって遊技者の救済を図るにしても、救済による恩恵（大当たりによる出球等）を享受できるまでに時間がかかることで、遊技が間延びしているかのような印象が強くなり得る。第４通常遊技状態では第２作動口９２への入賞が多発して保留数が多くなることで変動表示時間を短縮されやすくはなるものの、この第４通常遊技状態については低確率モードに対応しており、作動口９１，９２への入賞に基づいて大当たりとなる確率自体は変更されないため、上述した懸念を完全に払拭することは困難になると想定される。

【０５４８】

そこで、本実施の形態では、特別遊技状態（本実施の形態においては後述する大当たり遊技状態又はＶ大当たり遊技状態）終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に到達した場合には、大当たりとなる確率が実質的に上昇する回数限定のチャンスゾーン（後述する特殊遊技状態）へ移行させる構成とすることにより、上述した懸念を解消していることを特徴の１つとしている。以下、当該機能を発揮させるための具体的構成を第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０５４９】

上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ｂ（遊技盤８０ａＢ）を左右非対称ゲージとしており、遊技領域ＰＥに設けられた各種遊技部品の配置が変更されている。以下、図６７を参照して、本実施の形態における遊技盤ユニット８０Ｂについて詳しく説明する。図６７は遊技盤ユニット８０Ｂの正面図である。

【０５５０】

（遊技盤ユニット８０Ｂ）

遊技盤８０ａＢには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ｂ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ｂに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。

【０５５１】

また、遊技盤８０ａＢには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。なお、遊技盤８０ａＢの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。

【０５５２】

作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとを有している。それら第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａのうち後者には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。電動役物９３Ａによるサポートモードが低頻度サポートモードとなっている場合には実質的に第２作動口９２Ａへの入賞が不可となり、高頻度サポートモードへ移行することで当該第２作動口９２Ａへの入賞が許容されることとなる。

【０５５３】

遊技盤８０ａＢには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＢの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ｂ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となり、

右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ｂに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ｂ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【０５５４】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【０５５５】

本実施の形態においては、可変入賞装置８３Ｂに係る構成が第１の実施の形態に示した可変入賞装置８３と相違している。以下、図６８を参照して可変入賞装置８３Ｂの具合的な構成について補足説明する。図６８は可変入賞装置８３Ｂの内部構造を示す概略図である。

【０５５６】

（可変入賞装置８３Ｂ）

可変入賞装置８３Ｂの内部には、当該可変入賞装置８３Ｂの入口（大入賞口３３１Ｂ）に流入した遊技球が通過する球通路３３２Ｂが形成されている。球通路３３２Ｂはその途中位置にて第１分岐通路３３４Ｂ及び第２分岐通路３３５Ｂに分岐しており、この分岐部分には遊技球の流下先を第１分岐通路３３４Ｂ側及び第２分岐通路３３５Ｂ側に切替可能な流路切替部材３３６Ｂが配設されている。流路切替部材３３６Ｂ用の駆動部（詳しくはソレノイド）は主制御装置１６２に接続されており、主制御装置１６２からの駆動信号に基づいて動作する。流路切替部材３３６Ｂは、主制御装置１６２から駆動信号が入力されていない状態（非励磁状態）では球通路３３２Ｂへ突出する突出位置にて待機し、駆動信号が入力されている状態（励磁状態）では球通路３３２Ｂへの突出が回避された退避位置にて待機する構成となっている。

【０５５７】

流路切替部材３３６Ｂが突出位置に配置されている状態では、当該流路切替部材３３６Ｂによって第１分岐通路３３４Ｂの入口部分が塞がれている。この状態では、分岐部分に到達した遊技球の第１分岐通路３３４Ｂへの流入が回避され、それら遊技球は第２分岐通路３３５Ｂへ流入することとなる。

【０５５８】

主制御装置１６２から流路切替部材３３６Ｂ用の駆動部駆動信号が出力され上記駆動部が励磁状態となると、流路切替部材３３６Ｂが球通路３３２Ｂへの突出が回避された退避位置へ移動し、第１分岐通路３３４Ｂの入口部分が開放される。これにより、遊技球の流入先が変更される。この状態では、分岐部分に到達した遊技球の第２分岐通路３３５Ｂへの流入が回避され、それら遊技球は第１分岐通路３３４Ｂへ流入することとなる。なお、流路切替部材３３６Ｂの動きは、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選の結果によって予め規定されている。

【０５５９】

球通路３３２Ｂにて分岐部分よりも上流側となる部分には上流側検知センサ３９１ｄが配設されており、分岐部分よりも下流側となる部分、具体的には第１分岐通路３３４Ｂ及び第２分岐通路３３５Ｂには下流側検知センサ３３８Ｂ，３３９Ｂが配設されている。上流側検知センサ３９１ｄ及び下流側検知センサ３３８Ｂ，３３９Ｂは主制御装置１６２に接続されており、主制御装置１６２では上流側検知センサ３９１ｄからの検知情報（検知信号）に基づいて可変入賞装置８３Ｂへの入賞の有無を特定し、入賞が発生した場合には所定数の遊技球の払い出しを行う。また、上流側検知センサ３９１ｄ及び下流側検知センサ３３８Ｂ，３３９Ｂからの検知情報（検知信号）に基づいて遊技球の残存状況を監視している。

【０５６０】

本実施の形態に示す主制御装置１６２においては、第１分岐通路３３４Ｂに付属の下流側検知センサ３３８Ｂからの検知情報（検知信号）により第１分岐通路３３４Ｂへの入球が発生したことを特定した場合には、特別遊技状態（詳しくは後述するＶ大当たり遊技状態）終了後のサポートモードが高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＢ）に切り替わる構成となっている。本実施の形態では、第１分岐通路３３４Ｂが「有利入球部」又は「Ｖ」に相当し、第１分岐通路３３４Ｂへの入賞を「Ｖ入賞」とも称する。

【０５６１】

（保留球格納エリア）

次に、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図６９の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【０５６２】

本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【０５６３】

第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【０５６４】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【０５６５】

上記第１の実施の形態では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選を行う抽選モードとして大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モードと大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モードとを設けた。言い換えれば、参照する作動口用の当否テーブルを抽選モードに応じて切り替える構成とした。これに対して、本実施の形態では、何れの遊技状態においても同一の当否テーブルを参照して作動口用の当否抽選が実行される構成となっている点で第１の実施の形態と構成が相違している。また、遊技球の入賞先に応じて異なる当否テーブルを参照する構成となっている点でも第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図７０を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０５６６】

（作動口用の当否テーブル）

図７０（ａ）に示すように、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」，「５０７」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たりに対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／２００となっている。

【０５６７】

図７０（ｂ）に示すように、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」，「５０７」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たりに対応している。また、この当否テーブルでは、「５」，「１５」，「２５」，「３５」，「４５」・・・「５７５」，「５８５」，「５９５」の計６０個が特別当たりに対応している。そして、大当たり及び特別当たりの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／２００且つ特別当たり確率が１／１０となっている。

【０５６８】

なお、本実施の形態においては、第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選結果に第１の実施の形態に示した特殊外れは含まれていない。但し、これに限定されるものではなく、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選及び第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選の何れにおいても特殊外れとなり得るように構成してもよい。

【０５６９】

次に、図７１を参照して、各作動口９１Ａ，９２Ａ用の振分テーブルについて説明する。

【０５７０】

（作動口用の振分テーブル）

第１作動口９１Ａ用の振分テーブルでは、「０」～「２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０」～「２６」の計２７個が６Ｒ大当たりに対応しており、「２７」～「２９」の計３個が１０Ｒ大当たりに対応している。つまり、大当たり当選となった場合には、そのおよそ９０％が６Ｒ大当たりとなり、残り１０％が１０Ｒ大当たりとなる。

【０５７１】

これに対して、第２作動口９２Ａ用の振分テーブルでは、「０」～「２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０」～「１４」の計１５個が６Ｒ大当たりに対応しており、「１５」～「２９」の計１５個が１０Ｒ大当たりに対応している。つまり、大当たり当選となった場合には、６Ｒ大当たり及び１０Ｒ大当たりとなる確率が各々５０％となっている。

【０５７２】

６Ｒ大当たり及び１０Ｒ大当たりについては、開閉実行モード中のラウンド数に差が設けられている。前者のラウンド数が「６」であるのに対して、後者のラウンド数は「１０」となっている。つまり、１０Ｒ大当たりに当選した場合には、持ち球を一気に増やすチャンスとなる。

【０５７３】

また、６Ｒ大当たり及び１０Ｒ大当たりとなった場合には、大当たり遊技状態の終了後に電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる遊技状態（第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態）へと移行する。この高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態は、大当たり遊技状態終了後に実行された遊技回の回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に高頻度サポートモードＢによるサポートが終了する。６Ｒ大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「６回」が設定され、１０Ｒ大当たりとなった場合には終了基準回数として「１００回」が設定される。

【０５７４】

第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選にて上記特別当たりとなった場合には、特別当たり遊技状態へ移行し、可変入賞装置８３Ｂが所定時間に亘って開放されるとともに可変入賞装置８３Ｂの流路切替部材３３６Ｂが突出位置から退避位置へと移動する。これにより、有利入球部３３４Ｂへの入賞（Ｖ入賞）が許容される。そして、この有利入球部３３４Ｂへの入賞（Ｖ入賞）が発生することで５ＲＶ大当たりとなり、特別当たり遊技状態の

終了後にＶ大当たり遊技状態へ移行するように構成されている（図７２（ａ）参照）。
【０５７５】
Ｖ大当たり遊技状態の終了後は、高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態へ移行することとなる。この高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態は、Ｖ大当たり遊技状態終了後に実行された遊技回の回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に高頻度サポートモードＢによるサポートが終了する。５ＲＶ大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「６回」が設定される。
【０５７６】
ここで、本実施の形態においては、高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態（第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態）中は第２作動口９２Ａへの入賞に基づく遊技回がメインとなるようにして遊技が進行し、終了基準回数に達して低頻度サポートモード対応の遊技状態へ移行した後も、第２作動口９２Ａに係る残り保留分だけ当該第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行されることとなる。
【０５７７】
なお、本実施の形態においては、作動口への入賞に基づいて遊技回が実行される遊技状態のうち低頻度サポートモード対応の遊技状態であって後述する特殊遊技状態を除く遊技状態を「通常遊技状態」と称する。また、特別当たり遊技状態、Ｖ大当たり遊技状態、大当たり遊技状態を「特別遊技状態」と称する。
【０５７８】
つまり、５ＲＶ大当たり又は６Ｒ大当たりとなった場合には、終了基準回数（６回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計１０回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率は約６５％である。また、１０Ｒ大当たりとなった場合には、終了基準回数（１００回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計１０回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率はほぼ１００％である（図７２（ｂ）参照）。
【０５７９】
本実施の形態においては、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に到達した場合には、高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態（第３特殊遊技状態）へ移行する点で第１の実施の形態と同様の構成となっている。この高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態は、開閉実行モードの終了後に実行された遊技回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数（時短回数：本実施の形態では１回）となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に低頻度サポートモード対応の遊技状態（通常遊技状態）に移行する。
【０５８０】
天井到達を契機とした移行する高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態においては終了基準回数（１回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計５回は当たり確率が引き上げられた高確率状態（チャンスゾーン）となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率は約４０％であり、天井到達によって当選確率が一時的に引き上げられることとなる。
【０５８１】
なお、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回数については「２００回」が設定される構成となっており、天井到達によって高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態へ移行した場合には、当該遊技状態が終了した際に天井が再設定される（遊技回数カウンタが０クリアされる）。つまり、２００遊技回周期で上記チャンスゾーンに移行するように構成されている。
【０５８２】
本実施の形態における高頻度サポートモードについても、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡと大当たり又はＶ入賞を契機として移行する高頻度サポートモ

ードＢとに大別され、高頻度サポートモードＢについては高頻度サポートモードＡよりも電動役物９３Ａによるサポートが優遇されるように差が設けられている。但し、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡについては終了基準回数が１回であり、第２作動口９２Ａに係る保留数が上限に達することでそれ以上の遊技球の発射が不要となる。これにより、天井到達による救済機能が発揮されている状況下にて投資が大きく嵩むことを抑制している。

【０５８３】

次に、図７３及び図７４のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行される定期処理（タイマ割込み処理、通常処理）について第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０５８４】

（タイマ割込み処理）

図７３に示すように、本実施の形態におけるタイマ割込み処理については、第１の実施の形態に示したタイマ割込み処理（図２０参照）にステップＳ２４０６のＶ入賞用処理が追加されたものとなっている。詳細については後述するが、このＶ入賞用処理により、可変入賞装置８３Ｂの有利入球部３３４Ｂへの入賞（Ｖ入賞）の有無が監視されている。

【０５８５】

（通常処理）

図７４に示すように、通常処理においては先ずステップＳ２５０１にて外部信号出力処理を実行する。続くステップＳ２５０２では変動種別カウンタＣＳの更新を実行し、ステップＳ２５０３にて遊技回制御処理を実行する。ステップＳ２５０３の遊技回制御処理についてはその一部（サポートモードの切替用処理）が第１の実施の形態から変更されている。本実施の形態におけるサポートモードの切替用処理についての詳細は後述する。

【０５８６】

その後は、ステップＳ２５０４にて特別当たり遊技状態への移行処理を実行し、ステップＳ２５０５にてＶ振分設定処理を実行し、ステップＳ２５０６にて大当たり遊技状態への移行処理を実行する。これらステップＳ２５０４～Ｓ２５０６の各処理についての詳細は後述する。

【０５８７】

続くステップＳ２５０７ではスルーゲート用制御処理を実行し、ステップＳ２５０８では電役サポート用処理を実行する。そして、ステップＳ２５０９では遊技球発射制御処理を実行する。これらステップＳ２５０７～Ｓ２５０９の各処理については第１の実施の形態と同様であるため説明を省略する。

【０５８８】

ステップＳ２５１０では次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から１周期（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する（ステップＳ２５１１～Ｓ２５１２）。

【０５８９】

ここで、図７５のフローチャートを参照して、ステップＳ２５０３の遊技回制御処理の一環として実行されるサポートモードの切替用処理について説明する。

【０５９０】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ２６０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂであるか否かを判定する。ステップＳ２６０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ２６０２に進む。ステップＳ２６０２では今回の遊技回が第２作動口９２Ａに係る遊技回であるか否かを判定する。ステップＳ２６０２にて否定判定をした場合にはそのまま本サポートモードの切替用処理を終了する。ステップＳ２６０２にて肯定判定をした場合にはステップＳ２６０３に進む。

【０５９１】
ステップＳ２６０３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ２６０４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ２６０４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ２６０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ２６０５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ又は高頻度サポートモードＢフラグ）を消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、電動役物９３Ａのサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０５９２】
ステップＳ２６０１の説明に戻り、当該ステップＳ２６０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ２６０６に進む。ステップＳ２６０６では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に格納されている遊技回数カウンタの値が上限（２００遊技回に相当）に達したか否かを判定する。ステップＳ２６０６にて否定判定をした場合にはそのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ２６０６にて肯定判定をした場合にはステップＳ２６０７に進む。

【０５９３】
ステップＳ２６０７では継続回数カウンタに「１」をセットする。そして、続くステップＳ２６０８ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットして本切替用処理を終了する。つまり、天井到達となった場合には、特別遊技状態を経由することなくサポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに速やかに切り替わることとなる。

【０５９４】
次に、図７６及び図７７のフローチャートを参照して、ステップＳ２５０４の特別当たり遊技状態への移行処理について説明する。

【０５９５】
（特別当たり遊技状態への移行処理）
図７６に示すように、特別当たり遊技状態への移行処理においては先ず、ステップＳ２７０１にて大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に大当たり遊技フラグが格納されているか否かを判定する。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技の開始に際して格納され、大当たり遊技が終了する場合に消去される。

【０５９６】
大当たり遊技の実行中でない（大当たり遊技フラグが格納されていない）と判定した場合には、ステップＳ２７０２に進み、特別当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア４３５に特別当たり遊技フラグが格納されているか否かを判定する。特別当たり遊技フラグは、特別当たり遊技の実行中であることを示すフラグである。

【０５９７】
特別当たり遊技の実行中でない（特別当たり遊技フラグが格納されていない）と判定した場合には、ステップＳ２７０３に進み、上記各種フラグ格納エリア４３５に特別当たりフラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、特別当たりの当選状態であるか否かを判定する。特別当たりフラグは上述した遊技回制御処理における当否抽選にて特別当たりとなった場合に各種フラグ格納エリア４３５に格納されるフラグである。

【０５９８】
特別当たりフラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ２７０４にて、遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。遊技回の終了タイミングでない場合には、そのまま本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。また、上記ステップＳ２７０１にて肯定判定（大当たり遊技の実行中であると判定）した場合、ステップＳ２７０３に

て否定判定（特別当たりフラグが格納されていないと判定）した場合にも、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０５９９】

一方、遊技回の終了タイミングであると判定した場合には、ステップＳ２７０５にて、特別当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア４３５に特別当たり遊技フラグを格納したり、特別当たり遊技の開始前において可変入賞装置８３Ｂが閉状態であることをチェックしたりする。また、本開始処理では、特別当たり遊技の開始に際して可変入賞装置８３Ｂの開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたオープニング用タイマカウンタに、オープニング期間に対応した値をセットする。このセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【０６００】

続くステップＳ２７０６では、特別当たり遊技におけるラウンド遊技の実行回数を設定するものとして、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ１に「１」をセットする処理を実行する。

【０６０１】

続くステップＳ２７０７では、オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図７４）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【０６０２】

続くステップＳ２７０８にて、外部信号設定処理を実行した後、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子板２１３に設けられた特別当たり信号用の出力端子の信号出力状態を特別当たり信号出力状態とする。これにより、特別当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に特別当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて特別当たりが発生したことを把握することができる。

【０６０３】

一方、上記ステップＳ２７０２で肯定判定（特別当たり遊技の実行中であると判定）した場合には、ステップＳ２７０９に進み、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０６０４】

オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ２７１０に進み、可変入賞装置８３Ｂの大入賞口３３１Ｂを開閉するための特別当たり用開閉処理を実行する。ここで、特別当たり用開閉処理について、図７７のフローチャートを参照しながら説明する。

【０６０５】

（特別当たり用開閉処理）

特別当たり用開閉処理では先ずステップＳ２８０１にて、可変入賞装置８３Ｂの大入賞口３３１Ｂを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞装置８３Ｂのシャッタ３３３Ｂ用の駆動部（可変入賞駆動部）の駆動状態に基づいて当該判定を行う。大入賞口３３１Ｂを開放中でない場合には、ステップＳ２８０２にてラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定し、ステップＳ２８０３にてＲＡＭ４０４の第１タイマカウンタＴＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。

【０６０６】

ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合又は第１タイマカウンタＴＣ１の値が「０」でない場合には、そのまま本開閉処理を終了する。一方、ラウンドカウンタＲＣ１

の値が「０」でなく且つ第１タイマカウンタＴＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ２８０４に進み、可変入賞装置８３Ｂを開状態とすべく、シャッタ３３３Ｂ用の駆動部を駆動状態とする。

【０６０７】

続くステップＳ２８０５では、可変入賞装置８３Ｂの開放時間として、第１タイマカウンタＴＣ１に「５０００」（１０ｓｅｃに相当）をセットする。そして、ステップＳ２８０６では、特別当たり遊技における可変入賞装置８３Ｂへの上限入賞個数の設定処理を行う。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた第１入賞カウンタＰＣ１に「１０」をセットする。

【０６０８】

その後は、ステップＳ２８０７にて、開放コマンドを設定し、本特別当たり用開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図７４）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。

【０６０９】

ステップＳ２８０１の説明に戻り、当該ステップＳ２８０１にて大入賞口３３１Ｂが開状態であると判定した場合には、ステップＳ２８０８に進み、第１タイマカウンタＴＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１タイマカウンタＴＣ１の値が「０」ではない場合、ステップＳ２８０９にて、可変入賞装置８３Ｂへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本特別当たり用開閉処理を終了する。

【０６１０】

一方、入賞が発生している場合には、ステップＳ２８１０にて入賞コマンドを設定する。この入賞コマンドについては通常処理（図７４）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。続くステップＳ２８１１では第１入賞カウンタＰＣ１の値を「１」減算する。そして、ステップＳ２８１２では、第１入賞カウンタＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本特別当たり用開閉処理を終了する。

【０６１１】

ステップＳ２８１２又は上記ステップＳ２８０８にて肯定判定した場合には、大入賞口３３１Ｂの閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ２８１３にて大入賞口３３１Ｂを閉鎖すべくシャッタ３３３Ｂ用の駆動部を非駆動状態とする。

【０６１２】

続くステップＳ２８１４ではラウンドカウンタＲＣ１の値を「１」減算し、ステップＳ２８１５にてエンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、特別当たり遊技のエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたエンディング用のタイマカウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間をセットする。エンディング用のタイマカウンタの値は、タイマ割込み処理が実行される度に「１」減算される。

【０６１３】

その後、ステップＳ２８１６にて、エンディングコマンドを設定した後に、本開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図７４）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。

【０６１４】

図７６の特別当たり遊技状態への移行処理の説明に戻り、ステップＳ２７１０の特別当たり用開閉処理を実行した後は、ステップＳ２７１１にてラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。また、ステップＳ２７１２では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。一方、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ２７１３にて特別当たり遊技の

終了処理を実行してから本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。ここで、ステップＳ２７１３の特別当たり遊技の終了処理について図７８のフローチャートを参照して説明する。

【０６１５】

（特別当たり遊技の終了処理）

特別当たり遊技の終了処理では先ずステップＳ２９０１にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグが格納されているか否かを判定する。このＶ入賞フラグは、図７３のタイマ割込み処理におけるステップＳ２４０６のＶ入賞用処理にて格納されるものである。

【０６１６】

ここで、ステップＳ２４０６のＶ入賞用処理とＶ入賞に関連する処理として通常処理におけるステップＳ２５０５のＶ振分設定処理とについて説明する。先ず、図７９のフローチャートを参照してステップＳ３０７のＶ振分設定処理について説明する。

【０６１７】

（Ｖ振分設定処理）

Ｖ振分設定処理では先ずステップＳ３００１にて、特別当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判定する。開始タイミングである場合には、ステップＳ３００２にてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた第２タイマカウンタＴＣ２に「５００」（１ｓｅｃに相当）をセットする。第２タイマカウンタＴＣ２にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【０６１８】

続くステップＳ３００３では、上記各種カウンタエリア４３４に設けられた振分回数カウンタＨＣに「１」をセットする。振分回数カウンタＨＣに記憶されるデータ値（カウンタ値）は、流路切替部材３３６Ｂの動作回数をＭＰＵ４０２が特定するためのものである。

【０６１９】

ステップＳ３００１にて否定判定した場合、又はステップＳ３００３の処理を実行した後は、ステップＳ３００４に進む。ステップＳ３００４では、振分部材用の駆動部の駆動状態を把握することにより、流路切替部材３３６Ｂが有利入球部３３４Ｂへの振り分け側（Ｖ入賞側）である退避位置に位置しているか否かを判定する。流路切替部材３３６Ｂが退避位置に位置していない場合、すなわち突出位置に位置している場合には、ステップＳ３００５に進み第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」であるか否かを判定する。第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」でない場合には、本振分設定処理を終了する。これに対して、第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」である場合には、ステップＳ３００６にて振分回数カウンタＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。

【０６２０】

ステップＳ３００６にて否定判定した場合、すなわち、振分回数カウンタＨＣの値が「１」である場合は、ステップＳ３００７にて、流路切替部材３３６Ｂを退避位置（Ｖ入賞側）に変位させる。続くステップＳ３００８にて第３タイマカウンタＴＣ３に「４０００」（８ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳ３００８の実行後又はステップＳ３００６にて肯定判定した場合は本振分設定処理を終了する。

【０６２１】

ステップＳ３００４の説明に戻り、当該ステップＳ３００４にて肯定判定した場合、すなわち、流路切替部材３３６Ｂが退避位置（Ｖ入賞側）に位置している場合は、ステップＳ３００９にて第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」であるか否かを判定する。すなわち、流路切替部材３３６Ｂを退避位置（Ｖ入賞側）に待機させる期間が経過したか否かを判定する。ステップＳ３００９にて肯定判定した場合は、ステップＳ３０１０にて流路切替部材３３６Ｂを突出位置に変位させた後、ステップＳ３０１１にて振分回数カウンタＨＣの値を「１」減算する処理を実行する。ステップＳ３０１１の実行後又はステップＳ３

００９にて否定判定した場合は、本振分設定処理を終了する。
【０６２２】
次に、図８０のフローチャートを参照してＶ入賞用処理について説明する。
【０６２３】
（Ｖ入賞用処理）
Ｖ入賞用処理では先ずステップＳ３１０１にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグが格納されているか否かを判定する。Ｖ入賞フラグが格納されていない場合には、ステップＳ３１０２に進み、可変入賞装置８３Ｂに設けられたＶ入賞用の検知センサ３３８Ｂの検知状態に基づき、Ｖ入賞が発生したか否か（当該検知センサ３３８Ｂの検知領域を遊技球が通過したか否か）を判定する。
【０６２４】
Ｖ入賞が発生したと判定した場合には、ステップＳ３１０３にて、Ｖ入賞の有効期間中であるか否かを判定する。当該有効期間は予め定められる所定期間であり、例えば、特別当たり遊技を実行している期間や流路切替部材３３６ＢのＶ側振分期間が上記有効期間として設定される。有効期間中でない判定した場合には、ステップＳ３１０４に進み、報知・演出制御装置１４０への送信対象としてエラーコマンドを設定し、その後、本Ｖ入賞用処理を終了する。設定されたエラーコマンドは、通常処理（図７４）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信され、報知・演出制御装置１４０では、所定のエラー報知が実行されるように、表示制御装置４１０、ランプ部２６及びスピーカ部２９を制御する。
【０６２５】
一方、有効期間中であると判定した場合には、ステップＳ３１０５に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグを格納する。続くステップＳ３１０６ではＶ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞が発生したことを報知・演出制御装置１４０に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ入賞コマンドは、通常処理（図７４）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、Ｖ入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置９５やランプ部２６、スピーカ部２９にてＶ入賞の発生を報知したり、Ｖ入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置４１０等を制御する。
【０６２６】
ステップＳ３１０６の実行後、ステップＳ３１０１で肯定判定した場合又はステップＳ３１０２で否定判定した場合には、本Ｖ入賞用処理を終了する。
【０６２７】
図７８の特別当たり遊技の終了処理の説明に戻り、ステップＳ２９０１にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ２９０２に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ当選フラグをセットする。Ｖ当選フラグは、Ｖ大当たり遊技を開始すべきことをＭＰＵ４０２にて把握するためのフラグである。
【０６２８】
続くステップＳ２９０３では、各種フラグ格納エリア４３５に格納されているＶ入賞フラグ、特別当たりフラグ及び特別当たり遊技フラグを消去する処理を実行する。続くステップＳ２９０４では、Ｖ当選コマンドを設定し、その後、本特別当たり遊技の終了処理を終了する。Ｖ当選コマンドは、Ｖ大当たり遊技が開始されること及びＶ大当たり遊技の種別を報知・演出制御装置１４０に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ当選コマンドは、通常処理（図７４）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、Ｖ当選コマンドを受信した場合、Ｖ大当たり遊技が開始されることを報知する演出が図柄表示装置９５等にて実行されるように、表示制御装置４１０等を制御する。
【０６２９】
一方、上記ステップＳ２９０１で否定判定（Ｖ入賞フラグが格納されていないと判定）

した場合には、ステップＳ２９０５にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている特別当たりフラグ及び特別当たり遊技フラグを消去し、その後、本特別当たり遊技の終了処理を終了する。

【０６３０】

次に、通常処理（図７４）におけるステップＳ２５０６の大当たり遊技状態への移行処理について図８１のフローチャーを参照して説明する。なお、本移行処理に含まれる各種処理のうち、前述した特別当たり遊技状態への移行処理に含まれる処理と同様のものについては、適宜説明を簡略化する。

【０６３１】

（大当たり遊技状態への移行処理）

大当たり遊技状態への移行処理においては先ずステップＳ３２０１にて、特別当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。特別当たり遊技の実行中であると判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する一方、特別当たり遊技の実行中でないと判定した場合には、ステップＳ３２０２に進み、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。

【０６３２】

大当たり遊技の実行中でないと判定した場合には、ステップＳ３２０３にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ当選フラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、Ｖ大当たり遊技を開始すべきか否かを判定する。Ｖ当選フラグが格納されていないと判定した場合には、ステップＳ３２０４に進み、上記各種フラグ格納エリア４３５に各種大当たりフラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、Ｖ大当たり遊技ではない通常の大当たり遊技を開始すべきか否かを判定する。

【０６３３】

各種大当たりフラグが格納されていないと判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する一方、各種大当たりフラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ３２０５に進み、遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。遊技回の終了タイミングでないと判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０６３４】

ステップＳ３２０５で遊技回の終了タイミングであると判定した場合、又は上記ステップＳ３２０３でＶ当選フラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ３２０６に進み、大当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に大当たり遊技フラグを格納したり、オープニング期間の設定処理を実行したりする。

【０６３５】

続くステップＳ３２０７では、ラウンド設定処理を実行する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア４３５に６Ｒ大当たりフラグ、１０Ｒ大当たりフラグ、５ＲＶ大当たりフラグの何れが格納されているかを判定する。これらのフラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ３２０８に進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ１の設定を行う。具体的には、６Ｒ大当たりフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタＲＣ１に「６」をセットし、１０Ｒ大当たりフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタＲＣ１に「１０」をセットし、５ＲＶ大当たりフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタＲＣ１に「５」をセットする。

【０６３６】

ステップＳ３２０７の実行後は、ステップＳ３２０８にてオープニングコマンドを設定し、さらに、ステップＳ３２０９にて外部信号設定処理を実行し、その後、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０６３７】

また、上記ステップＳ３２０２で大当たり遊技の実行中であると判定した場合には、ステップＳ３２１０に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０６３８】
一方、オープニング期間が経過していると判定した場合には、ステップＳ３２１１に進み、可変入賞装置８３Ｂの大入賞口３３１Ｂを開閉制御するための大当たり用開閉処理を実行する。大当たり用開閉処理では、可変入賞装置８３Ｂの大入賞口３３１Ｂが閉鎖中である場合には、ラウンドカウンタＲＣ１が「１」以上であることを条件として、シャッタ３３３Ｂ用の駆動部を駆動状態とすることで大入賞口３３１Ｂを開放させる。また、大入賞口３３１Ｂが開放中である場合には、当該大入賞口３３１Ｂの開放から所定時間（３０ｓｅｃ）が経過していること又は所定個数（１０個）の遊技球が入賞していることを条件として、シャッタ３３３Ｂ用の駆動部の駆動を停止し、大入賞口３３１Ｂを閉鎖させる。
【０６３９】
ステップＳ３２１１の大当たり用開閉処理を実行した後は、ステップＳ３２１２にて、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。また、ステップＳ３２１３では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【０６４０】
一方、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ３２１４にて、大当たり遊技終了時の移行処理を実行し、その後、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。ここで、ステップＳ３２１４の大当たり遊技終了時の移行処理を、図８２のフローチャートを参照しながら説明する。
【０６４１】
（大当たり遊技終了時の移行処理）
大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップＳ３３０１にて、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢに切り替わることとなる。
【０６４２】
続くステップＳ３３０２では、今回の大当たりが６Ｒ大当たり又は５ＲＶ大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に６Ｒ大当たりフラグ又は５ＲＶ大当たりフラグが格納されているか否かを判定する。
【０６４３】
ステップＳ３３０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３３０３に進み、各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタに「６」をセットする。これにより、大当たり遊技終了後に実行された遊技回数（詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数）が６回となるまで高頻度サポートモードＢが継続されることとなる。
【０６４４】
一方、ステップＳ３３０２にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たり遊技が１０Ｒ大当たりを契機としている場合には、ステップＳ３３０４に進み、継続回数カウンタに「１００」をセットする。これにより、大当たり遊技終了後に実行された遊技回数（詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数）が１００回となるまで高頻度サポートモードＢが継続されることとなる。
【０６４５】
ステップＳ３３０３，Ｓ３３０４の各処理を実行した後は、ステップＳ３３０５に進む。ステップＳ３３０５では、各種カウンタエリア４３４の遊技回数カウンタをリセット（０クリア）する。その後は、ステップＳ３３０６に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている大当たり遊技状態用の各種フラグを消去して本大当たり終了時の移行処理を終了する。
【０６４６】
（基本的な遊技の流れについて）
次に、本パチンコ機１０の基本的な遊技の流れについて図８３を参照して説明する。図８３は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【０６４７】
既に説明したように、サポートモードが低頻度サポートモードとなる通常遊技状態では、第２作動口９２Ａへの入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は左ルートに遊技球を打ち出し（所謂左打ち）、第１作動口９１Ａへの入賞を狙って遊技を行うことになる。
【０６４８】
第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合には、当該入賞に基づいて当否抽選が実行される。当該当否抽選により６Ｒ大当たり又は１０Ｒ大当たりとなった場合には、可変入賞装置８３Ｂが複数ラウンドに亘って開閉される大当たり遊技状態へと移行する。可変入賞装置８３Ｂには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、遊技球発射ハンドル４１の回動操作量を増大させ、右ルートに遊技球を打ち出して遊技することになる（所謂右打ち）。大当たり遊技状態の終了後は、通常遊技状態と比較して遊技者に有利な上記チャンスゾーン（以下、特殊遊技状態という）へ移行する。
【０６４９】
特殊遊技状態には、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなり第２作動口９２Ａに係る遊技回の終了基準回数が「６」回となる第１特殊遊技状態と、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなり第２作動口９２Ａに係る遊技回の終了基準回数が「１００」回となる第２特殊遊技状態とが含まれており、６Ｒ大当たりを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は第１特殊遊技状態に移行し、１０Ｒ大当たりを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は第２特殊遊技状態に移行する。
【０６５０】
第１特殊遊技状態においては、サポートモードが高頻度サポートモードＢとなることで第２作動口９２Ａへの入賞を発生させやすくなる。第２作動口９２Ａには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。このため、第１特殊遊技状態への移行に際しては、大当たり遊技の終了後も引き続き右打ちを行うよう促す報知が実行される。
【０６５１】
第１特殊遊技状態及び第２特殊遊技状態は、第２作動口９２Ａに係る遊技回の実行回数が上記終了基準回数（６回又は１００回）となるまで継続されることとなるが、既に説明したように、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選よりも特別当たりとなる確率が高くなるように優遇されており、特別当たりを含めた実質的な当選確率は１／２００→１／１０に大幅に上昇することとなる。
【０６５２】
また、特殊遊技状態には、サポートモードが低頻度サポートモードとなる一方で第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態中に取得された第２作動口９２Ａに係る保留によって当該第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行される第４特殊遊技状態が含まれている。第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態中の遊技回が何れも大当たり及び特別当たりの何れにも当選しなかた場合（全て外れ結果となった場合）には、第４特殊遊技状態へ移行する。
【０６５３】
本実施の形態では、第２作動口９２Ａについて保留数の記憶上限を４個とする保留機能を有している。このため、高頻度サポートモードＢの終了時において第２作動口９２Ａに係る保留情報が４個記憶されていれば、高頻度サポートモードＢの終了後も４回に亘って第２作動口９２Ａへの入賞に基づく当否抽選を受けることが可能になる。つまり、サポートモードが低頻度サポートモードに移行し、内部的には通常遊技状態であっても、高頻度サポートモードＢ終了時点での第２作動口９２Ａに係る保留数分だけ、上記特殊遊技状態が延長（継続）される。ちなみに、第２作動口９２Ａに係る当否抽選を４回行う中で特別当たり又は大当たりとなる確率（継続率）は、約３５％となっている。そして、第１特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率は約６５％、第２特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率はほぼ１００％となる。
【０６５４】

第４特殊遊技状態中の４回の遊技回が何れも通常外れとなり、第２作動口９２Ａに係る保留情報が全て消化された場合には、上記通常遊技状態に復帰することとなる。つまり、特別当たり及び大当たりのいずれも発生することなく第２作動口９２Ａに係る保留を使い切ってしまった場合には、特殊遊技状態から通常遊技状態に降格する。つまり、実質的な当選確率は、１／１０→１／２００に低下する。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第１作動口９１Ａへの入賞に基づく大当たりを目指して遊技することになる。

【０６５５】

これに対して、第１特殊遊技状態、第２特殊遊技状態、第４特殊遊技状態の何れかにおいて特別当たりとなった場合には、特別当たり遊技状態に移行する。特別当たり遊技状態においては、上述した高頻度入賞態様で可変入賞装置８３Ｂが開閉される特別当たり遊技が実行される。可変入賞装置８３Ｂには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、特別当たりが発生した場合、遊技者は右打ちを行って遊技することになる。そして、当該特別当たり遊技においてＶ入賞を発生させた場合には、特別当たり遊技の終了後、当該可変入賞装置８３Ｂが複数ラウンド（５ラウンド）に亘って開閉されるＶ大当たり遊技状態に移行する。

【０６５６】

因みに、高頻度入賞態様で特別当たり遊技が実行される場合の可変入賞装置８３Ｂの開放時間及びＶ入賞が許容される期間は、遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも長く、右ルートへ向けた遊技球の発射を継続してさえいれば、Ｖ入賞を簡単に発生させることが可能となっている。

【０６５７】

Ｖ大当たり遊技状態が終了した後は上記第１特殊遊技状態へ移行する。また、第１特殊遊技状態、第２特殊遊技状態、第４特殊遊技状態の何れかにおいて大当たりとなった場合には、大当たり遊技状態に移行する。そして、大当たり遊技状態終了後は、当該大当たり遊技状態が６Ｒ大当たりを契機としている場合には第１特殊遊技状態へ移行し、当該大当たり遊技状態が１０Ｒ大当たりを契機としている場合には第２特殊遊技状態へ移行する。このように、特殊遊技状態中に大当たりや特別当たりを繰り返すことにより、遊技者は持ち球を大きく増やすチャンスとなる。

【０６５８】

本実施の形態に示す特殊遊技状態には、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡとなり第２作動口９２Ａに係る遊技回の終了基準回数が「１」回となる第３特殊遊技状態が含まれている。第３特殊遊技状態においては、サポートモードが高頻度サポートモードＡとなることで第２作動口９２Ａへの入賞を発生させやすくなる。第２作動口９２Ａには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。このため、第３特殊遊技状態への移行に際しては、右打ちを行うよう促す報知が実行される。

【０６５９】

ここで、上記Ｖ大当たり遊技状態や大当たり遊技状態が終了した際に遊技回数カウンタがリセットされることで天井が再設定される構成となっている。そして、第１通常遊技状態においては、実行された遊技回が上記天井に到達した場合に、第３特殊遊技状態へ移行する。

【０６６０】

第３特殊遊技状態は、第２作動口９２Ａに係る遊技回の実行回数が上記終了基準回数（１回）となるまで継続されることとなるが、既に説明したように、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選よりも特別当たりとなる確率が高くなるように優遇されており、特別当たりを含めた実質的な当選確率は１／２００→１／１０に大幅に上昇することとなる。

【０６６１】

第３特殊遊技状態中に特別当たりとなった場合には上記特別当たり遊技状態へ移行し、この特別当たり遊技状態中にＶ入賞が発生することでＶ大当たり遊技状態へ移行する。そ

して、Ｖ大当たり遊技状態の終了後は第１特殊遊技状態へ移行することとなる。また、第３特殊遊技状態中に大当たりとなった場合には上記大当たり遊技状態へ移行し、この大当たり遊技状態の終了後は第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態へ移行する。

【０６６２】

これに対して、第３特殊遊技状態の遊技回が何れも大当たり及び特別当たりの何れにも当選しなかた場合（全て外れ結果となった場合）には、第４特殊遊技状態へ移行する。既に説明したように、本実施の形態では、第２作動口９２Ａについて保留数の記憶上限を４個とする保留機能を有している。このため、高頻度サポートモードＡの終了時において第２作動口９２Ａに係る保留情報が４個記憶されていれば、高頻度サポートモードＡの終了後も４回に亘って第２作動口９２Ａへの入賞に基づく当否抽選を受けることが可能になる。つまり、サポートモードが低頻度サポートモードに移行し、内部的には通常遊技状態であっても、高頻度サポートモードＡ終了時点での第２作動口９２Ａに係る保留数分だけ、上記特殊遊技状態が延長（継続）される。ちなみに、第２作動口９２Ａに係る当否抽選を４回行う中で特別当たり又は大当たりとなる確率（継続率）は、約３５％となっている。そして、第３特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率は約４０％となる。

【０６６３】

第４特殊遊技状態中の４回の遊技回が何れも外れとなり、第２作動口９２Ａに係る保留情報が全て消化された場合には、上記通常遊技状態に復帰することとなる。つまり、特別当たり及び大当たりのいずれも発生することなく第２作動口９２Ａに係る保留を使い切ってしまった場合には、特殊遊技状態から通常遊技状態に降格する。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第１作動口９１Ａへの入賞に基づく大当たりを目指して遊技することになる。

【０６６４】

なお、右ルートへ遊技球を発射している場合には、第１作動口９１Ａへの入賞が回避される構成となっている。但し、特殊遊技状態への移行直後には通常遊技状態中に取得された第１作動口９１Ａに係る保留情報が残り、且つ第２作動口９２Ａに係る保留情報が未取得となっている可能性がある。第１作動口９１Ａに係る保留情報よりも第２作動口９２Ａに係る保留情報の方が優先的に消化される構成とはなっているものの、第２作動口９２Ａに係る保留情報が取得されていない場合には特殊遊技状態において第１作動口９１Ａに係る遊技回が実行され得る。第２作動口９２Ａに係る抽選については第１作動口９１Ａに係る抽選よりも遊技者に有利となるように有利度に差が設けられているものの、第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行されることなく又は実行される回数が不十分なまま高頻度サポートモードが終了することは遊技者にとって大きな不利益になると懸念される。この点、本実施の形態においては、既に説明したように高頻度サポートモードの終了基準回数が作動口毎に設定されており、特殊遊技状態中は第１作動口９１Ａに係る遊技回が実行されたとしても、それによって第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行される前に高頻度サポートモードが終了することを回避している。

【０６６５】

本実施の形態においては、上記チャンスゾーン（特殊遊技状態）においては、複数の遊技回に亘って実行されるチャンスゾーン用特殊演出が実行される構成となっている。ここで、当該チャンスゾーン用特殊演出の前提となる構成、具体的には主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において作動口用の入賞処理（図７３のステップＳ２４０３参照）の一環として実行される事前確認処理を図８４のフローチャートを参照して説明する。

【０６６６】

（事前確認処理）

事前確認処理においては先ず、ステップＳ３４０１にて作動口用の当否判定テーブルと上記ステップＳ２４０３にて取得した当たり乱数カウンタＣ１の値とを参照して当否確認処理を行う。具体的には、今回取得した保留情報が大当たり及び特別当たりに対応しているかを判定する。

【０６６７】
大当たりに対応している場合には、ステップＳ３４０２にて肯定判定をしてステップＳ３４０３に進み、ＲＡＭ４０４に大当たりである旨を示す情報を記憶し、報知・演出制御装置１４０へ送信予定の保留コマンドに大当たりである旨を示す情報を記憶させる。
【０６６８】
特別当たりに対応している場合には、ステップＳ３４０２にて否定判定をし且つステップＳ３４０４にて肯定判定をしてステップＳ３４０５に進む。ステップＳ３４０５ではＲＡＭ４０４に特別当たりである旨を示す情報を記憶し、報知・演出制御装置１４０へ送信予定の保留コマンドに特別当たりである旨を示す情報を記憶させる。
【０６６９】
外れに対応している場合には、ステップＳ３４０２及びステップＳ３４０４にて各々否定判定をして、そのまま本事前確認処理を終了する。
【０６７０】
報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２においては、主制御装置１６２から受信した保留コマンドに含まれる情報から大当たりや特別当たりとなる旨を事前に把握可能となっている。
【０６７１】
既に説明したように、本実施の形態においては、特別遊技状態（詳しくは大当たり遊技状態やＶ大当たり遊技状態）が終了した後に実行された遊技回数が上限（天井）に達した場合には、第３特殊遊技状態へ移行することとなる。この第３特殊遊技状態については、高頻度サポートモードＡに対応しており、当該第３特殊遊技状態中に第２作動口９２Ａに係る保留情報を獲得することで上記チャンスゾーン用特殊演出が第３特殊遊技状態～第４特殊遊技状態に亘って実行可能となる。
【０６７２】
チャンスゾーン用特殊演出は、遊技者に第２作動口９２Ａへ向けた遊技球の発射を促すオープニングパートと、第３特殊遊技状態及び直後に移行する第４特殊遊技状態にて実行される遊技回の全ての遊技結果を踏まえて演出内容が決定されるメインパートと、当否結果の明示後に特別遊技状態への繋ぎとして機能するエンディングパートとの３つのパートで構成されている。天井到達となった遊技回が終了したタイミングでオープニングパートが開始され、第３特殊遊技状態における最初の遊技回が開始されるタイミングでメインパートに移行し、当該遊技回が終了するタイミングでエンディングパートに移行する。その後は、第４特殊遊技状態が終了して通常遊技状態へ移行するタイミングでエンディングパートが終了する。
【０６７３】
本実施の形態では、チャンスゾーン用特殊演出のメインパートの実行時間を十分に確保しつつ、エンディングパートが過度に長くなることを回避する工夫がなされている。具体的には、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が天井到達となった後に実行される第２作動口９２Ａに係る遊技回については、変動表示時間を決定するテーブルとして特殊変動表示時間テーブルが参照される。詳しくは、天井到達直後に実行される第２作動口９２Ａに係る遊技回の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルについてそれ以外の場合に変動表示時間を決定する際に参照される変動表示時間テーブルとは別に設けられている。
【０６７４】
図８５の概略図に示すように、天井到達直後に実行される第２作動口９２Ａに係る遊技回（例えば２０１回目の遊技回）においては変動表示時間として「６０ｓｅｃ」が設定される。その後に実行される第２作動口９２Ａに係る４回分（第２作動口９２Ａに係る保留上限と同数）の遊技回（例えば２０２回目～２０５回目の遊技回）においては変動表示時間として「０．５ｓｅｃ」が設定される。つまり、天井到達直後に実行される第２作動口９２Ａに係る遊技回の変動表示時間は、その後に実行される４回分の遊技回における変動表示時間の和よりも長くなっている。これは、動画の再生時間の確保、チャンスゾーン用

特殊演出のデータ量の軽減、第２作動口９２Ａに係る保留不足の回避を実現しつつ、エンディングパートの間延びを抑制するための工夫である。

【０６７５】

次に、図８６を参照して、チャンスゾーン突入時の遊技の流れについて補足説明する。図８６は、チャンスゾーン突入時の遊技の流れを示すタイミングチャートであり、チャンスゾーンにて特別当たりとなった場合を例示している。

【０６７６】

（チャンスゾーン突入時の遊技の流れ）

低頻度サポートモード対応の通常遊技状態中のｔｆ１のタイミングでは特別遊技状態終了後に実行された遊技回数が１９９回目となる遊技回が開始され、ｔｆ２のタイミングでは特別遊技状態終了後の遊技回数が２００回目すなわち天井到達となる遊技回が開始されている。これらの遊技回については何れも外れ結果に対応している。天井到達となる遊技回では、図柄表示装置９５の表示画面９５ａ（有効ライン上）に天井到達に対応する図柄組合せ（「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄）が停止表示され、遊技者に天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する旨が明示される。

【０６７７】

天井到達となる遊技回が終了したｔｆ３のタイミングにてサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わり、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおいてはチャンスゾーン（第３特殊遊技状態）に対応したチャンスゾーン用特殊演出のオープニングパートが開始される。具体的には、ｔｆ３のタイミングでは、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」となっており、チャンスゾーンにおける遊技は第２作動口９２Ａへの入賞が発生するまで待ちの状態となる。上記オープニングパートにおいては、表示画面９５ａにチャンスゾーンの開始を示すメッセージとして「妖精を捕まえることができたらＢＯＮＵＳ確定」が表示され、ＢＧＭがチャンスゾーンに対応するものに切り替わる。そして、ｔｆ３のタイミングでは、右ルートへ向けた遊技球の発射を促すメッセージ（右打ち報知）が開始される。

【０６７８】

その後、第２作動口９２Ａへの入賞が発生したｔｆ４のタイミングでは、チャンスゾーン用特殊演出がオープニングパートからメインパートへ移行している。これにより、表示画面９５ａにおいては妖精のキャラクタと当該妖精のキャラクタを追いかける女の子のキャラクタとが表示される。本実施の形態においてはメインパートへ移行してから所定の待機時間の経過を待ってメインパートにおける最終表示（結果表示）が決定される。つまり、妖精の捕獲に成功した旨を示す結果表示と、妖精の捕獲に失敗した旨を示す結果表示との何れとするかがメインパート中の所定のタイミングにて決定される。

【０６７９】

図８６に示す例では、メインパート中のｔｆ５のタイミング、詳しくは上記所定のタイミングよりも前のタイミングにて第２作動口９２Ａに係る保留数が上限に達しており、これら保留のうち４つ目の保留が特別当たりに対応している。このため、メインパートの終盤では妖精の捕獲に成功した旨を示す結果表示が実行され、遊技者に当たりとなった旨が明示されることとなる。なお、上述した右打ち報知については第２作動口９２Ａに係る保留数が上限に達したｔｆ５のタイミングにて終了する。

【０６８０】

その後は、第３特殊遊技状態における遊技回が終了するｔｆ６のタイミングにて、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わるとともにチャンスゾーン用特殊演出がエンディングパートへ移行する。なお、ｔｆ６のタイミングにて電動役物９３Ａが開状態となっている場合には強制的に閉状態に切り替わり、第２作動口９２Ａへの更なる入賞が回避されることとなる。

【０６８１】

第３特殊遊技状態から第４特殊遊技状態への移行後は、ｔｆ６のタイミング、ｔｆ７のタイミング、ｔｆ８のタイミング、ｔｆ９のタイミングで第２作動口９２Ａに係る残りの

保留が速やかに消化される。図８６に示す例では第２作動口９２Ａに係る最後の遊技回が特別当たりに対応しており、当該遊技回が終了したｔｆ１０のタイミングにて特別当たり遊技状態へ移行している。このｔｆ１０のタイミングでは上記チャンスゾーン用特殊演出（詳しくはエンディングパート）が終了し、特別当たり遊技状態用の演出が実行されることとなる。

【０６８２】

以上詳述した第５の実施の形態によれば、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が当選結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモードＡ対応の第３特殊遊技状態へ移行する。高頻度サポートモードＡにおいては第２作動口９２Ａへの入賞が可能となり、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく判定（抽選）では、大当たり結果だけでなく特別当たり結果となり得る。このため、判定における有利度（当選確率）が大きく引き上げられることとなる。つまり、天井到達によってそれまでの遊技状態よりも有利度の高いチャンスゾーンに移行することとなる。このように天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する構成とすれば、遊技者の遊技意欲を好適に煽ることができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０６８３】

天井到達時には第２作動口９２Ａへの入賞が発生することで単に持ち球の減りが抑制されるだけではなく、特別遊技状態（大当たり遊技状態や特別当たり遊技状態）への移行確率が引き上げられることとなる。このような構成では、高頻度サポートモードＡにおける滞在期間を短くしてもその恩恵を好適に発揮させることができるため、天井到達後の遊技の間延びを好適に抑制できる。

【０６８４】

天井到達となる遊技回数については、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡが終了した際にリセットされる。このような構成は、天井を浅く且つ天井の恩恵を小さくし、短いサイクルで弱めの天井機能が発揮される構成を実現する上で好ましい。すなわち、遊技の単調化を抑制する上で好ましい。

【０６８５】

終了基準回数に係る遊技回数については第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行された場合にカウントされる。このような構成とすることにより、天井到達の恩恵が上手く享受されなくなることを抑制できる。

【０６８６】

第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選にて特別当たり結果となる確率は、１／１０となっており、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報の記憶上限数と上述した終了基準回数との和、上記確率の逆数と同じ数となるように規定されている。このように、記憶上限数及び終了基準回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【０６８７】

＜変形例１＞

上記第５の実施の形態においては、特別当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数（６回）と比べて天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数（１回）の方が少なくなるように構成したが、これに限定されるものではない。特別当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数と比べて天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数の方が多くなるように構成してもよいし、特別当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数と天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数とが同数となるように構成してもよい。

【０６８８】

＜変形例２＞

上記第５の実施の形態においては、大当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数（６回）及び第２特殊遊技状態の終了基準回数（１００回）と比べて天井到

達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数（１回）の方が少なくなるように構成したが、これに限定されるものではない。大当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数及び第２特殊遊技状態の終了基準回数と比べて天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数の方が多くなるように構成してもよいし、大当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数及び第２特殊遊技状態の終了基準回数と天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数とが同数となるように構成してもよい。

【０６８９】

＜変形例３＞

上記第５の実施の形態においては、特別当たりとなった場合には可変入賞装置８３Ｂが高頻度入賞態様で開放され実質的にＶ入賞が確定する構成としたが、特別当たりとして可変入賞装置８３Ｂが高頻度入賞態様で開放され実質的にＶ入賞が確定する第１特別当たりと、可変入賞装置８３Ｂが低頻度入賞態様で開放され実質的にＶ入賞が不可となる第２特別当たりとを設けてもよい。

【０６９０】

＜変形例４＞

上記第５の実施の形態においては、第１作動口への入賞に基づく抽選における大当たりの当選確率＝１／２００且つ天井到達となる遊技回数＝２００回とした。つまり、天井到達となる遊技回数を当選確率の逆数と一致させる構成とした。これを変更し、天井到達となる遊技回数を当選確率の逆数よりも少ない整数（例えば５０回、１００回、１５０回）とすることも可能である。

【０６９１】

＜変形例５＞

低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて遊技が進行する。この場合に、大当たり結果となる確率は１／２００となっており、上述した天井到達となる遊技回数については、当該確率の逆数と同数となるように規定されている。これを変更し、当該確率の逆数よりも少ない数となるように天井到達となる遊技回数を規定することも可能である。このように、天井到達となる遊技回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【０６９２】

＜第６の実施の形態＞

上記第５の実施の形態においては、天井到達を契機として移行する特殊遊技状態（チャンスゾーン）中に大当たり又は特別当たりとなる確率を４０％程度とし、天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行したとしてもそのおよそ半分は大当たり及び特別当たりの何れにも当選することなく当該チャンスゾーンが終了し得る構成とした。つまり、天井を低く設定することで天井到達を契機としたチャンスゾーンへの移行頻度を高める一方、チャンスゾーンにおける有利度が過度に高くならないように抑える構成とすることで、遊技の単調化を抑制する構成とした。本実施の形態においては、天井を高くする一方で、当該天井到達時の恩恵を強くすることにより遊技者の救済機能を強化している点で第５の実施の形態と相違している。以下、第５の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図８７を参照して作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０６９３】

（作動口用の当否テーブル）

図８７（ａ）に示すように、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」，「５０７」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たりに対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率

が１／２００となっている。
【０６９４】
図８７（ｂ）に示すように、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」，「５０７」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たりに対応している。また、この当否テーブルでは、「３」，「５」，「１３」，「１５」，「２３」，「２５」・・・「５８３」，「５８５」，「５９３」，「５９５」の計１２０個が特別当たりに対応している。そして、大当たり及び特別当たりの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／２００且つ特別当たり確率が１／５となっている。
【０６９５】
なお、本実施の形態においては、第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選結果に第１の実施の形態に示した特殊外れは含まれていない。但し、これに限定されるものではなく、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選及び第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選の何れにおいても特殊外れとなり得るように構成してもよい。
【０６９６】
６Ｒ大当たり及び１０Ｒ大当たりとなった場合には、特別遊技状態（大当たり遊技状態）の終了後に電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる遊技状態（第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態）へと移行する点では第５の実施の形態と同様である。但し、図８８に示すように、６Ｒ大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「１回」が設定され、１０Ｒ大当たりとなった場合には終了基準回数として「３回」が設定される。
【０６９７】
また、特別当たり→特別当たり遊技状態→Ｖ入賞→５ＲＶ大当たりとなった場合には、特別遊技状態（大当たり遊技状態）の終了後に電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる遊技状態（第１特殊遊技状態）へと移行する点でも第５の実施の形態と同様である。但し、５ＲＶ大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「１回」が設定される。
【０６９８】
つまり、５ＲＶ大当たり又は６Ｒ大当たりとなった場合には、終了基準回数（１回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計５回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率は約６７％である。また、１０Ｒ大当たりとなった場合には、終了基準回数（３回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計７回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率はほぼ８０％である。
【０６９９】
本実施の形態においても、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に到達した場合には、高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態（第３特殊遊技状態）へ移行する点で第１の実施の形態と同様の構成となっている。この高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態は、開閉実行モードの終了後に実行された遊技回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数（時短回数：本実施の形態では１００回）となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に低頻度サポートモード対応の遊技状態（通常遊技状態）に移行する。
【０７００】
天井到達を契機とした移行する高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態においては終了基準回数（１００回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計１０

４回は当たり確率が引き上げられた高確率状態（チャンスゾーン）となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率はほぼ１００％であり、天井到達によって当選確率が引き上げられることでチャンスゾーン中の大当たり又は特別当たりが濃厚となる。

【０７０１】

なお、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回数については６００回が設定される構成となっており、天井到達によって高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態へ移行した場合には、当該遊技状態が終了した際に天井が再設定される（遊技回数カウンタが０クリアされる）。つまり、６００遊技回周期で上記チャンスゾーンに移行するように構成されている。

【０７０２】

（基本的な遊技の流れについて）

次に、本パチンコ機１０の基本的な遊技の流れについて図８９を参照して説明する。図８９は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【０７０３】

サポートモードが低頻度サポートモードとなる通常遊技状態では、第２作動口９２Ａへの入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は、左ルートに遊技球を打ち出し（所謂左打ち）、第１作動口９１Ａへの入賞を狙って遊技を行うことになる。

【０７０４】

第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合には、当該入賞に基づいて当否抽選が実行される。当該当否抽選により６Ｒ大当たり又は１０Ｒ大当たりとなった場合には、可変入賞装置８３Ｂが複数ラウンドに亘って開閉される大当たり遊技状態へと移行する。可変入賞装置８３Ｂには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、遊技球発射ハンドル４１の回動操作量を増大させ、右ルートに遊技球を打ち出して遊技することになる（所謂右打ち）。大当たり遊技状態の終了後は、通常遊技状態と比較して遊技者に有利な上記チャンスゾーン（特殊遊技状態）へ移行する。

【０７０５】

特殊遊技状態には、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなり第２作動口９２Ａに係る遊技回の終了基準回数が「１」回となる第１特殊遊技状態と、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなり第２作動口９２Ａに係る遊技回の終了基準回数が「３」回となる第２特殊遊技状態と、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡとなり第２作動口９２Ａに係る遊技回の終了基準回数が「１００」回となる第３特殊遊技状態と、第１特殊遊技状態～第３特殊遊技状態中に取得された第２作動口９２Ａに係る保留によって当該第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行される第４特殊遊技状態とが含まれている。

【０７０６】

６Ｒ大当たりを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は第１特殊遊技状態へ移行し、１０Ｒ大当たりを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は第２特殊遊技状態へ移行し、特別当たりを契機とした特別当たり遊技状態中にＶ入賞が発生し５ＲＶ大当たり遊技状態が終了した後は第１特殊遊技状態へ移行し、特別遊技状態が終了してから実行された遊技回数が上限（天井：６００回）に到達した場合には第３特殊遊技状態へ移行し、第１特殊遊技状態～第３特殊遊技状態において大当たり及び特別当たりの何れにも当選することなく（全て外れ結果となり）実行された遊技回数が上記終了基準回数に達した場合には第４特殊遊技状態へ移行する。

【０７０７】

第１特殊遊技状態～第３特殊遊技状態は、第２作動口９２Ａに係る遊技回の実行回数が上記終了基準回数（１回、３回、１００回）となるまで継続されることとなるが、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選よりも特別当たりとなる確率が高くなるように優遇されており、特別当たりを含めた実質的な当選確率は１／２００→１／５に大幅に上昇することとなる。

【０７０８】

ちなみに、第２作動口９２Ａに係る当否抽選を４回行う中で特別当たり又は大当たりとなる確率（継続率）は、約６０％となっている。そして、第１特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率は約６７％、第２特殊遊技状態中に実行された遊技回を含めたトータルの継続率は約８０％、第３特殊遊技状態中に実行される遊技回を含めたトータルの継続率はほぼ１００％となる。

【０７０９】

以上詳述した第６の実施の形態によれば、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が当選結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には、高頻度サポートモードＡ対応の第３特殊遊技状態へ移行する。ここで、仮に高頻度サポートモードＡとなった場合であっても、実質的に当選結果となる確率が低いままでは、以下の不都合が生じ得る。すなわち、天井到達となったにも関わらず遊技者が期待する十分な恩恵（特別遊技状態への移行）が得られるまでの期間が間延びしたり、当該十分な恩恵を得られる前に高頻度サポートモードＡを含むチャンスゾーンが終了したりする（駆け抜けが発生する）と想定される。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になるため好ましくない。この点、本実施の形態に示す構成では、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードとなることで第２作動口９２Ａへの入賞が可能となり、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく判定（抽選）では大当たり結果だけでなく特別当たり結果ともなり得る。つまり、当選確率（特別遊技状態への移行確率）が天井到達によって大きく引き上げられることとなる。そして、第２作動口用保留エリアＲｂにおける保留情報の記憶上限数（例えば４つ）と終了基準回数（例えば１００回）との和（例えば１０４回）は、当選結果となる確率の逆数以上となるように設定されているため、天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成を好適に実現できる。これにより、上述した不都合の発生を好適に抑制できる。

【０７１０】

なお、例えば天井到達時を契機とした高頻度サポートモードＡにて実行可能な遊技回数に制限がある場合には、上記駆け抜けの懸念が強くなる。この点、上記構成によれば、天井到達時の遊技回数に係る制限の影響を緩和できる。つまり、天井到達によって回数制限付きの高頻度サポートモードＡを採用する場合であっても、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【０７１１】

低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡへ移行した場合に、当選結果となる確率を大きく上昇させることができる。これは、上述した天井到達時の救済機能を発揮させる上で、高頻度サポートモードＡにおける滞在期間を短くして上記十分な恩恵が付与されるまでの期間の間延びを抑制する上で好ましい。

【０７１２】

低頻度サポートモード対応の通常遊技状態において大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経て高頻度サポートモードＢ対応の第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態へ移行する。本特徴に示す構成においては、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＢの終了基準回数が特別当たり結果を契機として移行する高頻度サポートモードＡの終了基準回数よりも多くなっており、天井到達時の特別遊技状態への移行が優遇されている。このような構成とすれば、上述した救済機能を効果を好適に発揮させることができる。

【０７１３】

天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡと当選結果を契機とした高頻度サポートモードＢとが何れも第２作動口９２Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される構成においては、高頻度サポートモード中に当選結果となった場合の特典が同一となる。遊技者の満足度を向上させる上では、当選結果となった場合の特典を大きくすることが好ましいが、その影響で天井到達時に期待できる恩恵も大きくなることで天井到達による救済機能が過度に強力になることが懸念される。特に、上述したように天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成においては上記懸念が大きくなると想定される。

この点、本実施の形態に示したように、上限回数（天井）を大当たり結果となる確率（１／２００）の逆数よりも大きくすれば、天井到達によって期待できる恩恵を大きくしつつ、天井到達となる機会を減らして上記懸念を払拭できる。

【０７１４】

＜変形例１＞

上記第６の実施の形態によれば、天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態においては特殊遊技状態中に大当たり又は特別当たりとなる確率がほぼ１００％となるように終了基準回数を設定したが、これに限定されるものではない。天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態においては特殊遊技状態中に大当たり又は特別当たりとなる確率が９５％以上（望ましくは９９％以上）となるように終了基準回数を設定してもよい。

【０７１５】

＜変形例２＞

天井到達によって次回大当たりが濃厚となる構成を実現する上では、以下の構成とすることも可能である。すなわち、遊技回数カウンタが天井到達時にリセットされる構成とし、天井到達となる遊技回数と天井到達によって移行する第３特殊遊技状態における終了基準回数とが同数、又は天井到達となる遊技回数よりも天井到達によって移行する第３特殊遊技状態における終了基準回数の方が多い構成とすることも可能である。

【０７１６】

＜変形例３＞

天井到達を契機に移行した高頻度サポートモードＡ対応の第３特殊遊技状態において特別当たり結果となった場合には、それ以外の状況下にて特別当たり結果となった場合と比べて、第２作動口用表示部Ｄ２における絵柄の変動表示時間が短くなるように構成してもよい。第４特殊遊技状態中に特別当たり結果となった場合の変動表示時間を短くして特別遊技状態へ移行するまでの所要期間を短縮することにより、遊技者は期待する恩恵を速やかに享受することが可能となる。

【０７１７】

＜変形例４＞

大当たり結果や特別当たり結果を契機として移行する高頻度サポートモードＢ対応の特殊遊技状態（第１特殊遊技状態や第２特殊遊技状態）と比較して、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡ対応の特殊遊技状態（第３特殊遊技状態）の方が、電動役物９３Ａによるサポートが強力（例えば開状態となる期間が長くなる）構成としてもよい。このような構成とすれば、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡでは第２作動口９２Ａへの入賞頻度が高くなり、第２作動口用保留エリアＲｂに記憶される保留情報の数が多くなる。故に、天井到達後の遊技回における作動口用表示部Ｄ２の絵柄の変動表示時間（遊技回用動作の動作期間）が短くなり、天井到達から上記恩恵を享受できるまでの期間が間延びすることを好適に抑制できる。

【０７１８】

＜第７の実施の形態＞

本実施の形態においては６Ｒ通常大当たりとなって低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行した場合の遊技の単調化を抑制する工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【０７１９】

（遊技盤ユニット）

上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ａ（遊技盤８０ａＡ）を左右非対称ゲージとしている。以下、図９０を参照して遊技盤ユニット８０Ａについて詳しく説明する。図９０は遊技盤ユニット８０Ａの正面図である。

【０７２０】

遊技盤８０ａＡには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成さ

れている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａＡの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。

【０７２１】

また、遊技盤８０ａＡには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【０７２２】

作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとによって構成されており、特に第２作動口９２Ａには、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。

【０７２３】

遊技盤８０ａＡには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＡの前面から突出しており当該センターフレーム９６Ａによって、遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ａ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ａに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【０７２４】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【０７２５】

（保留球格納エリア）

ここで、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図９１の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【０７２６】

本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【０７２７】

第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数

回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【０７２８】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【０７２９】

上記第１の実施の形態では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選の何れについても特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選の一方についてのみ特殊外れとなり得る構成となっている点で第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図９２及び図９３を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０７３０】

（作動口用の当否テーブル）

図９２に示すように、第１作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

【０７３１】

第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図９２（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図９２（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【０７３２】

図９３に示すように、第２作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

【０７３３】

第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図９３（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図９３（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。また、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル及

び高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は、何れも「５」，「１５」，「２５」，「３５」・・・「５８５」，「５９５」の計６０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「５」，「１５」，「２５」，「３５」・・・「５８５」，「５９５」が特殊外れ結果に対応している。そして、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。

【０７３４】

このように、本実施の形態においては、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選では特殊外れとはならない構成となっており、特殊外れに対応する入賞先が電動役物９３Ａが付属する第２作動口９２Ａに限定されている。

【０７３５】

なお、振分テーブルとしては、第１作動口用の振分テーブル（図９４（ａ）参照）と、第２作動口用の振分テーブル（図９４（ｂ）参照）とが設けられている。第１作動口用の振分テーブルについては、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～１４」が６Ｒ通常大当たりＡに対応しており、「１５～２９」が６Ｒ確変大当たりに対応している。第２作動口用の振分テーブルについては、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～１４」が６Ｒ通常大当たりＢに対応しており、「１５～２９」が６Ｒ確変大当たりに対応している。

【０７３６】

ここで、図９５の概略図を参照して各種大当たりについて対比する。６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に抽選モードが高確率モード且つサポートモードが高頻度サポートモードＢに対応する第２通常遊技状態へ移行する。この第２通常遊技状態は、次に大当たりとなるまで継続される。

【０７３７】

６Ｒ通常大当たりＡ又は６Ｒ通常大当たりＢとなった場合には、特別遊技状態終了後に低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。既に説明したように第３通常遊技状態への移行後は、当該第３通常遊技状態中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。つまり、第３通常遊技状態には回数制限が設けられている。本実施の形態においては、第３通常遊技状態中の遊技回数のカウントについては、その契機が第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて実行された遊技回となるように限定されている。

【０７３８】

６Ｒ通常大当たりＡとなった場合には上記終了基準回数として「１０回」が設定され、６Ｒ通常大当たりＢとなった場合には上記終了基準回数として「２０回」が設定される。そして、既に説明したように、第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限は「４個」となっている。つまり、６Ｒ通常大当たりＡとなった場合には第２作動口９２Ａに係る遊技回が最大で終了基準回数「１０回」＋保留上限「４回」の計１４回実行され、６Ｒ通常大当たりＢとなった場合には第２作動口９２Ａに係る遊技回が最大で終了基準回数「２０回」＋保留上限「４回」の計２４回実行されるように構成されている。

【０７３９】

本実施の形態においては、回数制限付きの高頻度サポートモード中に特殊外れとなった場合には、高頻度サポートモードの終了基準回数上書き（再設定）され、高頻度サポートモードが実質的に延長される構成となっていることを特徴の１つとしている。以下、図９６を参照して、このような機能を発揮させるための処理、具体的にはサポートモードの切替用処理について第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０７４０】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ３５０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ又は高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ３５０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ３５０２に進む。ステップＳ

３５０２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ３５０２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３５０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３５０３に進む。

【０７４１】

ステップＳ３５０３では、今回の遊技回の抽選結果が特殊外れであるか否かを判定する。ステップＳ３５０３にて否定判定をした場合にはステップＳ３５０６に進む。ステップＳ３５０６では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ３５０７では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ３５０７にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３５０７にて肯定判定をした場合にはステップＳ３５０８に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＡフラグ、高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０７４２】

ステップＳ３５０３の説明に戻り、当該ステップＳ３５０３にて肯定判定をした場合には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。この際、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットされている場合には、当該高頻度サポートモードＢフラグが消去される。なお、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている回数制限フラグについてはそのまま保持される。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡとなる。

【０７４３】

続くステップＳ３５０５では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの上書き（再設定）を行い、本切替用処理を終了する。具体的には、継続回数カウンタに「２０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードが実質的に延長されることとなる。

【０７４４】

ステップＳ３５０１の説明に戻り、当該ステップＳ３５０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ３５０９に進む。ステップＳ３５０９では、今回の遊技回の抽選結果が特殊外れであるか否かを判定する。ステップＳ３５０９にて否定判定をした場合にはそのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３５０９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３５１０に進む。ステップＳ３５１０では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わることとなる。次ぐステップＳ３５１１では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグを格納する。そして、ステップＳ３５１２にて、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの設定を行い、本切替用処理を終了する。具体的には、継続回数カウンタに「２０」をセットする。これにより、第２作動口９２Ａに係る遊技回が２０回実行されるまで高頻度サポートモードＡが継続されることとなる。

【０７４５】

（遊技の流れ）

ここで、図９７を参照して、遊技の流れ（ゲームフロー）について説明する。図９７は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【０７４６】

低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態については、メインステージと、特殊ステージ（ミッションステージ）とで構成されている。メインステージは第１作動口９１Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージであり、

特殊ステージは第２作動口９２Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージである。

【０７４７】

特殊ステージについてより詳しくは、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態及び低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行する際に一時的に滞在するステージであり、実行される遊技回の上限が上記第２作動口用保留エリアＲｂにおける保留情報の格納上限数に一致している。つまり、第３通常遊技状態や第４通常遊技状態から第１通常遊技状態への移行直後は、第２作動口９２Ａに係る保留情報が記憶されていることを条件に特殊ステージに移ることとなる。そして、この特殊ステージにて大当たりや特殊外れとならなかった場合、すなわち第２作動口９２Ａに係る保留が全て通常外れに終わった場合には、特殊ステージからメインステージに移る。

【０７４８】

上述の如く第１通常遊技状態は低頻度サポートモードに対応している。このため、仮に右ルートへ遊技球を発射してサポート当選となったとしても第２作動口９２Ａへの入賞が実質的に回避される。そして、右ルートへ発射された遊技球は第１作動口９１Ａへも入賞不可となっているため、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選を受けることが困難となる。一方、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が回避される一方、第１作動口９１Ａへの入賞が発生し得る。以上の理由から、右ルートを狙うよりも左ルートを狙った方が遊技者に有利となるようにして遊技を進めることができる。なお、第１遊技状態中に右ルートへ遊技球が発射された場合には、発射先を左ルートへ戻すように促す警告がなされる。

【０７４９】

第１通常遊技状態中の抽選にて６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。第２通常遊技状態は高頻度サポートモードＢに対応しており、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。第２通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第２作動口９２Ａへ入賞し、第２作動口９２Ａに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においてはおよそ１／１０の確率で特殊外れとなるが、第２通常遊技状態中の特殊外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。つまり、第２通常遊技状態中に特殊外れとなったとしても当該特殊外れを契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することはない。

【０７５０】

第１通常遊技状態及び第２通常遊技状態中の抽選にて６Ｒ通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。第３通常遊技状態は高頻度サポートモードＢに対応しており、遊技者は右ルートへ遊技球を発射することで投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。

【０７５１】

第３通常遊技状態中は右ルートへ発射された遊技球が第２作動口９２Ａへ入賞し、第２作動口９２Ａに係る遊技回を中心に遊技が進行する。上述したように第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においてはおよそ１／１０の確率で特殊外れとなる。第３通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には、サポートモードが高頻度サポートモードＢから高頻度サポートモードＡに切り替わるとともに終了基準回数として「２０」回が設定される。つまり、第３通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行することとなる。

【０７５２】

第４通常遊技状態中に６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。一方、第４通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には、終了基準回数として「２０」回が再設定され、

第４通常遊技状態が延長されることとなる。このようにして、第４通常遊技状態をループさせることができれば、遊技者は持ち球の減り（投資）を抑えながら遊技を進めることができる。

【０７５３】

第４通常遊技状態中に大当たり及び特殊外れの何れにもなることなく遊技が進み、実行された遊技回（詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回）の回数が終了基準回数（２０回）に達した場合には、第１通常遊技状態へ移行する。詳しくは、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」である場合にメインステージに移行し、第２作動口９２Ａに係る保留数が「０」以外である場合には特殊ステージに移行する。

【０７５４】

特殊ステージにおいては、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選が保留数分だけ実行されることとなる。第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選にて特殊外れとなった場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。

【０７５５】

以上詳述した第７の実施の形態によれば、第１通常遊技状態において通常大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経て第３通常遊技状態に移行する。第３通常遊技状態は、高頻度サポートモードＢに対応しており、第２作動口９２Ａへの入賞が増えることで持ち球の減りが抑制される。第３通常遊技状態には回数制限が設けられており、当該第３通常遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数（第１終了基準回数）に達した場合には、低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。これにより、第２作動口９２Ａへの入球が困難となる。ここで、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、特殊外れ結果となり得る。第３通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第４通常遊技状態へ移行する。第４通常遊技状態は、高頻度サポートモードＡに対応しており、第３通常遊技状態と同様に第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行され、この状態は遊技回の実行回数が終了基準回数（第２終了基準回数）に到達するまで継続されることとなる。ここで、第３通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行した場合には、第２作動口９２Ａに係る遊技回の進行が継続することとなる。これにより、持ち球の減りを抑えながら大当たりを目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【０７５６】

第４通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には終了基準回数（第２終了基準回数）が再設定される。つまり、第４通常遊技状態がループする。このループにおいては、特別遊技状態を経由しないため、ループが繰り返されたとしても遊技が円滑に進行することとなる。

【０７５７】

第２終了基準回数は、第１終了基準回数と同じ回数となるように規定されている。このため、第３通常遊技状態→第４通常遊技状態となる場合に、特殊外れ結果となるタイミング（当該判定結果となる遊技回）によって遊技者が実質的に損することを回避できる。これは、上述したループ機能によって遊技の多様化を実現し、遊技への注目度向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。

【０７５８】

第４通常遊技状態においては、大当たり結果となる確率（１／１００）よりも特殊外れ結果となる確率（１／１０）の方が高くなるように規定されている。このような構成とすれば、大当たりが頻発する等して、上述したループ機能が上手く発揮されなくなるといった不都合を生じにくくすることがきる。

【０７５９】

＜変形例１＞

上記第７の実施の形態では、回数制限付きの高頻度サポートモードＢ中に特殊外れとなった場合には高頻度サポートモードＡに切り替わるとともに、終了基準回数が再設定される構成としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモードＢ中は特殊外れ

の抽選を行わない構成としてもよいし、特殊外れを無効とする（通常外れと同様に取り扱う）構成としてもよい。つまり、高頻度サポートモードＡ中に特殊外れとなった場合には高頻度サポートモードＡを維持するとともに終了基準回数を上書き（再設定）する一方、高頻度サポートモードＢ中に特殊外れとなった場合には高頻度サポートモードＢを維持するとともに終了基準回数の上書き（再設定）しない構成としてもよい。このような構成においては、第３通常遊技状態へ移行した場合には、当該第３通常遊技状態が終了した後に実行される第２作動口９２Ａの残り保留に係る遊技回にて特殊外れとなった場合に第４通常遊技状態へ移行することとなる。

【０７６０】

＜変形例２＞

上記第７の実施の形態では、６Ｒ通常大当たりＡ（初当たり）となった場合に設定される終了基準回数（１０回）よりも、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数（２０回）を多くしたが、これに限定されるものではない。例えば、６Ｒ通常大当たりＡ（初当たり時）となった場合に設定される終了基準回数と、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数とを同数としてもよい。また、６Ｒ通常大当たりＡ（初当たり）となった場合に設定される終了基準回数よりも、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を少なくしてもよい。

【０７６１】

＜変形例３＞

上記第７の実施の形態では、６Ｒ通常大当たりＢ（連荘時）となった場合に設定される終了基準回数（２０回）と、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数（２０回）とを同数としたが、これに限定されるものではない。例えば、６Ｒ通常大当たりＢとなった場合に設定される終了基準回数よりも特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を多くしてもよい。

【０７６２】

＜変形例４＞

上記第７の実施の形態では、特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を一律（２０回）としたが、これに限定されるものではない。特殊外れの種類に応じて設定される終了基準回数が異なる構成とすることも可能である。例えば、特殊外れとして、設定される終了基準回数が第１終了基準回数（例えば「２０回」）となる第１特殊外れと、設定される終了基準回数が第２終了基準回数（例えば「４０回」）となる第２特殊外れとを設けてもよい。

【０７６３】

＜変形例５＞

上記第７の実施の形態では、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選では特殊外れとはならない構成としたが、これに限定されるものではない。第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選においても特殊外れとなり得る構成としてもよい。

【０７６４】

＜変形例６＞

第２作動口９２Ａに係る遊技回にて通常大当たり結果となった場合には、第１作動口９１Ａに係る遊技回にて通常大当たり結果となった場合や、第２作動口９２Ａに係る遊技回にて特殊外れ結果となった場合よりも設定される終了基準回数が多くなるように規定してもよい。このような構成とすれば、上述したループ中に通常大当たり結果となった場合には、遊技者の有利度が増し、ループ中の遊技にアクセントを発生させることができる。

【０７６５】

＜第８の実施の形態＞

本実施の形態においては、確変大当たりの一部を契機として高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（後述する第５通常遊技状態）に移行し、この通常遊技状態において実行された遊技回の回数が上限（天井）に達した場合に、電動役物によるサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替える構成とな

っていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【０７６６】

（遊技盤ユニット）

上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ａ（遊技盤８０ａＡ）を左右非対称ゲージとしている。以下、図９８を参照して遊技盤ユニット８０Ａについて詳しく説明する。図９８は遊技盤ユニット８０Ａの正面図である。

【０７６７】

遊技盤８０ａＡには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａＡの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。

【０７６８】

また、遊技盤８０ａＡには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【０７６９】

作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとによって構成されており、特に第２作動口９２Ａには、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。

【０７７０】

遊技盤８０ａＡには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＡの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ａ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ａに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【０７７１】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【０７７２】

（保留球格納エリア）

ここで、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図９９の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【０７７３】

本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【０７７４】

第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【０７７５】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【０７７６】

上記第１の実施の形態では、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選により特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選結果から特殊外れが省略（除外）されている点で第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図１００を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０７７７】

（作動口用の当否テーブル）

図１００に示すように、作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

【０７７８】

作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１００（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１００（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【０７７９】

作動口用の振分テーブルは、第１作動口用の振分テーブルと、第２作動口用の振分テーブルとに分かれている。ここで、振分テーブルの内容について図１０１の概略図を用いて説明する。

【０７８０】

図１０１（ａ）に示すように、第１作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先と

して、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）、６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）、２Ｒ確変大当たり結果（高確率対応遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１０～１９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応しており、「２０～２９が２Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【０７８１】

図１０１（ｂ）に示すように、第２作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１０～２９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【０７８２】

ここで、図１０２の概略図を参照して、各大当たりについて補足説明する。

【０７８３】

６Ｒ通常大当たり結果となった場合には、特別遊技状態終了後に低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。第１の実施の形態にて説明したように第３通常遊技状態への移行後は、当該第３通常遊技状態中に実行された遊技回数が終了基準回数（詳しくは「４０回」）に達した場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。つまり、第３通常遊技状態には回数制限が設けられている。本実施の形態においては、第３通常遊技状態中の遊技回数のカウントについては、その契機が第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて実行された遊技回となるように限定されている。

【０７８４】

６Ｒ通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態の終了時に上述した天井（上限）として「３００回」が設定される。特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が当該天井に到達した場合には、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わることで投資（持ち球の減り）が抑制されることとなる。

【０７８５】

６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。第１の実施の形態にて説明したように、第２通常遊技状態については次に大当たりとなるまで継続されることとなる。

【０７８６】

６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態の終了時に上述した天井（上限）として「１００回」が設定される。但し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が当該天井に到達した場合であっても電動役物９３Ａによるサポートモードは高頻度サポートモードＢのまま、すなわち第２通常遊技状態のままとなる。

【０７８７】

これに対して、２Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第５通常遊技状態へ移行する。また、２Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態の終了時に上述した天井（上限）として「１００回」が設定される。特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が当該天井に到達した場合には、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わることで投資（持ち球の減り）が抑制されることとなる。

【０７８８】

２Ｒ確変大当たりとなった場合には高確率モードに切り替わることで次の大当たりまでのハードルは引き下げられることとなるが、この遊技状態（第５通常遊技状態）にて遊技回が過度に嵩んだ場合には、投資が嵩むことで遊技者の遊技意欲が低下し得る。この点、第５通常遊技状態においては早期に天井到達となって追加投資が抑制されることにより、そのような不都合の発生を抑制している。また、天井到達によって高頻度サポートモードＡに切り替わることで第２作動口９２Ａに係る遊技回がメインとなって遊技が進行するこ

となり、第２作動口９２Ａに係る遊技回にて大当たりとなった場合には２Ｒ確変大当たりとはならない構成（ある程度の出球が期待できる構成）することで、遊技者の満足度の低下を好適に抑制可能となる。以下、図１０３及び図１０４のフローチャートを参照して、このような機能を発揮させるための処理、具体的には開閉実行モード終了時の移行処理及びサポートモードの切替用処理について第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０７８９】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

図１０３に示すように、開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップＳ３６０１にて、今回の開閉実行モード（特別遊技状態）が６Ｒ確変大当たりを契機としているか否かを判定する。ステップＳ３６０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３６０２に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードＢフラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモードＢ用のサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモードＢ用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。

【０７９０】

続くステップＳ３６０３では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高確率モードフラグをセットする。このようにしてセットされた高確率モードフラグに基づいて、その後の遊技回における当否抽選においては高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる。

【０７９１】

その後は、ステップＳ３６０４にて、天井の判定基準となる遊技回数として「１００回」をセットする。そして、ステップＳ３６０５ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタをリセット（０クリア）し、ステップＳ３６０６にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。

【０７９２】

継続回数カウンタの値は、遊技回が実行される毎に「１」ずつ減算され、継続回数カウンタの値が「０」になることで高頻度サポートモードＢが終了する。つまり、継続回数カウンタの値により高頻度サポートモードＢ中に実行可能な遊技回数である上限（上記終了基準回数）が規定されている。

【０７９３】

ステップＳ３６０１の説明に戻り、当該ステップＳ３６０１にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たりが６Ｒ確変大当たりではない場合には、ステップＳ３６０７に進む。ステップＳ３６０７では今回の大当たりが２Ｒ確変大当たりであるか否かを判定する。ステップＳ３６０７にて肯定判定をした場合には、上述したステップＳ３６０３～ステップＳ３６０６の各処理を実行した後、本移行処理を終了する。

【０７９４】

ステップＳ３６０７にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たりが６Ｒ通常大当たりである場合には、ステップＳ３６０８にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットし、ステップＳ３６０９にて高頻度サポートモードＢフラグをセットする。その後は、ステップＳ３６１０にて継続回数カウンタに「４０」をセットし、続くステップＳ３６１１にて天井の判定基準となる遊技回数として「３００回」をセットする。

【０７９５】

その後は、ステップＳ３６０５にて遊技回数カウンタをリセットし、ステップＳ３６０６にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の

各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。

【０７９６】

次に図１０４を参照して、サポートモードの切替用処理について説明する。

【０７９７】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ３７０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ又は高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ３７０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ３７０２に進む。ステップＳ３７０２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ３７０２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３７０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３７０３に進む。

【０７９８】

ステップＳ３７０３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ３７０４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ３７０４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３７０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ３７０５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＡフラグ、高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０７９９】

ステップＳ３７０１の説明に戻り、当該ステップＳ３７０１にて否定判定をした場合、すなわち低頻度サポートモード中である場合にはステップＳ３７０６に進む。ステップＳ３７０６ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４の遊技回数カウンタの値が上限、すなわち上記ステップＳ３６０４又はステップＳ３６１１にて設定された値となったか否かを判定する。ステップＳ３７０６にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３７０６にて肯定判定をした場合にはステップＳ３７０７に進む。

【０８００】

ステップＳ３７０７では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードＡフラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモードＡ用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。また、サポート当選結果となって電動役物９３Ａが開状態に切り替わる場合の開放時間が高頻度サポートモードＡに対応する時間となる。

【０８０１】

続くステップＳ３７０８では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットする。そして、ステップＳ３７０９にて継続回数カウンタに「４００」をセットして、本切替用処理を終了する。これにより、移行は遊技回数が「４００回」に達するまで又は大当たりとなるまで高頻度サポートモードＡが継続されることとなる。

【０８０２】

以上詳述した第８の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０８０３】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が大当たりに対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモードＡ対応の第４通

常遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、通常大当たり結果となった場合と比べて、確変大当たり結果（詳しくは高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の大当たり結果）となった場合の方が少なくなるように（短縮されるように）構成されている。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

【０８０４】

また、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、高確率モードとなっているにも関わらず、大当たり結果となることなく遊技が進行することで、遊技者の期待に反して投資が大きく嵩むこととなる。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になると想定される。この点、本実施の形態に示したように、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、上記上限回数を引き下げ早いタイミングで高頻度切替モードへ移行して投資を抑制する構成とすることにより遊技の多様化による効果（遊技への注目度向上効果）を好適に発揮させることができる。

【０８０５】

上述した天井到達による救済機能が過度に作用しすぎると、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態を設けた技術的意義（遊技の多様化）が低下し得る。そこで、本実施の形態に示したように各遊技状態において大当たり結果となる確率の逆数以上となるように上限回数を各々設定することにより、遊技の多様化と上記救済機能とを好適に共存させることができる。

【０８０６】

記憶されている保留情報の数が多くなることで作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（遊技回用動作の動作期間）が短くなる。これは、遊技進行の円滑化を図る上で好ましい。しかしながら、このような構成を前提とした場合には、上記救済機能に係る構成を適用することで以下の不都合が生じ得る。すなわち、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態において天井到達となり、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に移行した場合に、当該通常遊技状態における遊技回が速やかに進行し過ぎて天井到達による恩恵を十分に体感する前に当該恩恵が終了するといった事象が発生し得る。これは、救済機能に対する遊技者の注目度を大きく低下させる要因になると懸念される。この点、本実施の形態に示したように、終了基準回数を上限回数よりも多くなるように設定することで、上記懸念の解消に寄与できる。

【０８０７】

第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選は第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選よりも遊技者に有利となるように優遇されている。高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態において天井到達となった場合には、投資が抑制されるだけでなく、上記抽選についても優遇されることで、遊技者を救済機能が二重に発揮されることとなり、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて嵌りが発生した場合には、天井到達への期待が大きくなる。これにより、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【０８０８】

前記第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選では、抽選結果として高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行契機となる抽選結果が含まれており、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選では、抽選結果として高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行契機となる抽選結果が含まれていない。このような構成とすれば、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に天井到達となって救済機能が発揮されている最中に再び高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行契機となる抽選結果となって、天井の恩恵が実質的に消失する（無駄引き）といった事象を回避できる。

【０８０９】
＜変形例１＞
上記第８の実施の形態では、大当たりの種類（通常大当たり、確変大当たり）に応じて天井（上限）を相違させたが、これに限定されるものではない。大当たりの種類に関係なく天井（上限）とを同一とすることも可能である。
【０８１０】
＜変形例２＞
２Ｒ確変大当たり（所謂潜確）として、２Ｒ確変大当たりＡ及び２Ｒ確変大当たりＢを設け、２Ｒ確変大当たりＡとなった場合の天井（上限）と２Ｒ確変大当たりＢとなった場合の天井（上限）とを相違させる構成とすることも可能である。
【０８１１】
＜変形例３＞
上記第８の実施の形態では、大当たりの種類（通常大当たり、確変大当たり）に応じて天井（上限）を設定する構成としたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、大当たりの契機となった作動口に応じて天井（上限）を設定する構成としてもよい。例えば、第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて大当たりとなった場合には上記天井（上限）として第１の天井を設定し、第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて大当たりとなった場合には上記天井（上限）として第２の天井を設定する構成としてもよい。この場合、第１の天井を第２の天井よりも低くすれば遊技者の投資が過度に大きくなることを抑制することができ、第２の天井を第１の天井よりも低く設定すれば、遊技のメリハリを好適に強化できる。
【０８１２】
＜変形例４＞
上記第８の実施の形態では、確変大当たり（詳しくは２Ｒ確変大当たり）となった場合には、通常大当たり（詳しくは６Ｒ通常大当たり）となった場合よりも設定される天井（上限）が低くなるように構成したが、これに限定されるものではない。２Ｒ確変大当たりとなった場合には、６Ｒ通常大当たりとなった場合よりも設定される天井（上限）が高くなるように構成してもよい。
【０８１３】
＜変形例５＞
低確率モード対応の通常遊技状態において天井到達を契機として移行する低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態では終了基準回数として第１終了基準回数が設定され、高確率モード対応の通常遊技状態にて天井到達を契機として移行する高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態では終了基準回数として第２終了基準回数が設定される構成とし、上記第２終了基準回数を上記第１終了基準回数よりも少なくなるように規定することも可能である。このような構成とすれば、救済機能が射幸性を煽る要因になることを抑制できる。
【０８１４】
＜変形例６＞
上記第１の実施の形態と同様に、第１作動口９１Ａと第２作動口９２Ａとを遊技領域ＰＥにおける所定の流路上にまとめて配設し、第１作動口用保留エリアＲａ及び第２作動口用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、遊技回の実行対象として第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を優先させる構成としてもよい。
【０８１５】
本変形例に示す構成によれば、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて天井到達となり高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行した場合であっても、救済機能の恩恵を享受するにあたり遊技球の発射先を変更する必要がない。このため、救済機能が特別遊技状態を経由することなく突如として発揮される構成であっても、遊技球が無駄に消費されることを抑制し、救済機能に対する満足度を好適に向上させることができる。

【０８１６】
＜第９の実施の形態＞
上記第１の実施の形態においては、高確率モード対応の通常遊技状態へ移行した場合には、次に大当たりとなるまで高確率モードに維持される構成とした（所謂確変機）。これに対して、本実施の形態においては、高確率モード対応の通常遊技状態への移行後に当該高確率モードが維持される遊技回数に上限が設けられている点（所謂ＳＴ機）で第１の実施の形態と構成が相違している。
【０８１７】
抽選モードが高確率モードに切り替わった場合には、早期に大当たりとなることに期待して遊技が行われると想定される。このように大当たりへの期待が高まっている状況であるにも関わらず大当たりとなることなく遊技が進むことは、投資が無駄に嵩んでいるかのような印象を遊技者に与える要因となり、遊技が進んで上記上限に近づくにつれて遊技者の遊技意欲が低下すると懸念される。このような事象は、高確率モードにおける当たり確率が低い遊技機ほど顕著になると想定される。本実施の形態においては、このよな事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。
【０８１８】
なお、本実施の形態における遊技盤ユニットに係る構成については上記第１の実施の形態と同様であり、作動口に係る保留機能（保留球格納エリア）については上記第８の実施の形態と同様であるため説明を省略する。なお、第２作動口９２に係る遊技回が第１作動口９１に係る遊技回よりも優先的に実行される点でも第８の実施の形態と同様の構成となっている。
【０８１９】
（作動口用の当否テーブル）
図１００に示すように、作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。
【０８２０】
作動口９１，９２への入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１０５（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」の計２個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１０５（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。
【０８２１】
（作動口用の振分テーブル）
図１０６（ａ）に示すように、作動口９１，９２用の振分テーブルにおいては、遊技結果の振分先として、１０Ｒ確変大当たりＡ（高確率対応特別遊技結果）及び１０Ｒ確変大当たりＢ（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が１０Ｒ確変大当たりＡに対応しており、「１０～２９」が１０Ｒ確変大当たりＢに対応している。
【０８２２】
１０Ｒ確変大当たりＡとなった場合には、特別遊技状態の終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第５通常遊技状態へ移行する。この高確率モードについては特

別遊技状態の終了後に実行された遊技回の回数が上限（高確上限：１００回）に達した場合に終了し、低確率モードに切り替わる。

【０８２３】

１０Ｒ確変大当たりＢとなった場合には、特別遊技状態の終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２通常遊技状態へ移行する。この高確率モードについては特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の回数が上限（高確上限：１００回）に達した場合に終了し、低確率モードに切り替わる。また、高頻度サポートモードについては特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の回数が上限（高サポ上限：５０回）に達した場合に終了する。本実施の形態においては、高サポ上限に達した場合には上述した天井到達となり、高頻度サポートモードＢから高頻度サポートモードＡに切り替わる。この高頻度サポートモードＡの継続回数についても上限（本実施の形態では５０回）が設けられており、高確率モード終了に合せて低頻度サポートモードに切り替わる。

【０８２４】

ここで、上記第１の実施の形態では、高頻度サポートモードＡよりも高頻度サポートモードＢの方がベース（遊技球の発射数に対する賞球の数の割合い）が高くなるように差が設けられていたが、本実施の形態においては高頻度サポートモードＢよりも高頻度サポートモードＡの方がベースが高くなるように差が設けられている。以下、図１０７を参照して、そのような差を発生させるための具体的に構成を第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０８２５】

低頻度サポートモードにおいては、サポート抽選にてサポート当選となる確率が１／２となっており、サポート当選となった場合に電動役物９３を開状態に切り替える回数が「１回」且つ開放時間が「０．１ｓｅｃ」となるように規定されている。そして、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄（普図）の変動表示時間が「１０～２０ｓｅｃ」且つ絵柄の確定表示時間が「０．５ｓｅｃ」となるように規定されている。

【０８２６】

高頻度サポートモードＢにおいては、サポート抽選にてサポート当選となる確率が１／１．１となっており、サポート当選となった場合に電動役物９３を開状態に切り替える回数が「１回」且つ開放時間が「２ｓｅｃ」となるように規定されている。そして、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄（普図）の変動表示時間が「０．５ｓｅｃ」且つ絵柄の確定表示時間が「０．５ｓｅｃ」となるように規定されている。

【０８２７】

高頻度サポートモードＡにおいては、サポート抽選にてサポート当選となる確率が１／２となっており、サポート当選となった場合に電動役物９３を開状態に切り替える回数が「２回」、開放時間が「３ｓｅｃ」且つ開状態に切り替える際のインターバル時間が「０．２ｓｅｃ」となるように規定されている。そして、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄（普図）の変動表示時間が「０．５ｓｅｃ」且つ絵柄の確定表示時間が「０．５ｓｅｃ」となるように規定されている。

【０８２８】

総じて、上述したベースが低頻度サポートモード　＜　高頻度サポートモードＢ　＜　高頻度サポートモードＡの順に高くなり、高頻度サポートモードＢにおいては低頻度サポートモードと比べて持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となり、高頻度サポートモードＡにおいては高頻度サポートモードＢよりも更に持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となっている。

【０８２９】

次に、図１０８のフローチャートを参照して、通常処理の遊技状態移行処理（図２３のステップＳ４０４参照）の一環として実行される開閉実行モード終了時の移行処理について第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０８３０】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

開閉実行モード（特別遊技状態）終了時の移行処理においては先ず、ステップＳ３８０１にて、今回の開閉実行モードが１０Ｒ確変大当たりに対応しているか否かを判定する。ステップＳ３８０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３８０２に進む。ステップＳ３８０２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢに切り替わる。

【０８３１】

続くステップＳ３８０３では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた高サポ継続回数カウンタに「５０」をセットする。高サポ継続回数カウンタは、高頻度サポートモードに対応する遊技回の継続回数を規定するためのカウンタであり、当該高頻度サポートモード中に遊技回が実行される度に「１」ずつ減算される。

【０８３２】

ステップＳ３８０３の設定処理を実行した後、又はステップＳ３８０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ３８０４に進む。ステップＳ３８０４では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高確率モードフラグをセットする。これにより、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選の抽選モードが高確率モードに切り替わる。

【０８３３】

続くステップＳ３８０５では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた高確継続カウンタに「１００」をセットする。高確継続カウンタは、高確率モードに対応する遊技回の継続回数を規定するためのカウンタであり、当該高確率モード中に遊技回が実行される度に「１」ずつ減算される。

【０８３４】

ステップＳ３８０６では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタをリセット（０クリア）する。そして、ステップＳ３８０７にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている特別遊技状態用の各種フラグを消去して、本移行処理を終了する。

【０８３５】

次に、図１０９を参照して、通常処理の遊技回制御処理（図２３のステップＳ４０３）の一環として実行される抽選モード及びサポートモードの切替用処理（図３９のサポートモードの切替用処理に相当）について説明する。

【０８３６】

（抽選モード及びサポートモードの切替用処理）

抽選モード及びサポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ３９０１にて現在の抽選モードが高確率モードとなっているか否かを判定する。ステップＳ３９０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ３９０２に進む。ステップＳ３９０２ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた高確継続回数カウンタの更新処理を実行する。具体的には、高確継続回数カウンタの値を「１」減算する。

【０８３７】

続くステップＳ３９０３では、高確継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ３９０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３９０４に進みＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高確率モードフラグを消去する。これにより、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選の抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替わることとなる。

【０８３８】

ステップＳ３９０４の処理を実行した後、又はステップＳ３９０１，Ｓ３９０３の何れかにて否定判定をした場合には、ステップＳ３９０５に進む。ステップＳ３９０５では現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ又は高頻度サポートモードＢとなっているか否かを判定する。ステップＳ３９０５にて肯定判定をした場合にはステップＳ３９０６に進む。ステップＳ３９０６では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた高サポ継続回数カウンタの更新処理を実行する。具体的には、高サポ継続回数カウンタ

の値を「１」減算する。
【０８３９】
　続くステップＳ３９０７では、高サポ継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ３９０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３９０８に進みＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグＡ又は高頻度サポートモードＢフラグを消去する。これにより、電動役物９３によるサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。
【０８４０】
　ステップＳ３９０８の処理を実行した後、又はステップＳ３９０５，Ｓ３９０７の何れかにて否定判定をした場合には、ステップＳ３９０９に進む。ステップＳ３９０９ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの値が上限（本実施の形態においては「５０」）に達しているか否かを判定する。ステップＳ３９０９にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３９０９にて肯定判定をした場合にはステップＳ３９１０に進む。ステップＳ３９１０では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。これにより、電動役物９３によるサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わる。その後は、ステップＳ３９１１に進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた高サポ継続回数カウンタに「５０」をセットして本切替用処理を終了する。
【０８４１】
　（遊技進行に伴う持ち球の変化）
　次に、図１１０を参照して、遊技進行に伴う持ち球の変化について補足説明する。図１１０（ａ）は１０Ｒ確変大当たりＡとなった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図１１０（ｂ）は１０Ｒ確変大当たりＢとなった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。
【０８４２】
　図１１０（ａ）に示す例では、ｔｇ１のタイミングにて１０Ｒ確変大当たりＡに対応する特別遊技状態へ移行している。この特別遊技状態が終了したｔｇ２のタイミングでは、抽選モードが高確率モードに切り替わり、大当たり確率が１／３００→１／１００に上昇する。以降は、実行された遊技回が１００回に達するまで、高確率モードが維持されることとなる。
【０８４３】
　特別遊技状態が終了した直後はサポートモードが低頻度サポートモードとなる。特別遊技状態終了後に実行された遊技回が５０回となったｔｇ３のタイミングでは、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わる。これにより、遊技進行が加速するとともに、持ち球の減りがほぼ０となるように抑制される。つまり、特別遊技状態の終了後は遊技者に有利な状態となり、大当たりとなることなく遊技回が進んだ場合には更に遊技者に有利な状態に昇格することとなる。
【０８４４】
　そして、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が１００回となったｔｇ４のタイミングでは、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わるとともに抽選モードが低確率モードに切り替わる。これにより、大当たり確率が１／１００→１／３００に復帰する。
【０８４５】
　図１１０（ｂ）に示す例では、ｔｈ１のタイミングにて１０Ｒ確変大当たりＢに対応する特別遊技状態へ移行している。この特別遊技状態が終了したｔｈ２のタイミングでは、抽選モードが高確率モードに切り替わり、大当たり確率が１／３００→１／１００に上昇する。以降は、実行された遊技回が１００回に達するまで、高確率モードが維持されることとなる。
【０８４６】

特別遊技状態が終了した直後はサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる。特別遊技状態終了後に実行された遊技回が５０回となったｔｈ３のタイミングでは、サポートモードが高頻度サポートモードＢから高頻度サポートモードＡに切り替わる。これにより、遊技進行が更に加速するとともに、持ち球の減りがほぼ０となるように抑制される。つまり、特別遊技状態の終了後は遊技者に有利な状態となり、大当たりとなることなく遊技回が進んだ場合には更に遊技者に有利な状態に昇格することとなる。

【０８４７】

そして、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が１００回となったｔｈ４のタイミングでは、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わるとともに抽選モードが低確率モードに切り替わる。

【０８４８】

本実施の形態においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が大当たり結果となることなく５０回となった場合にサポートモードが高頻度サポートモードＡとなる。これにより、第２作動口９２への入賞頻度がアップする。その後は、特別遊技状態終了後の遊技回数が１００回となった場合に抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが低頻度サポートモードとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。

【０８４９】

高確率モード対応の通常遊技状態における遊技回の実行回数に上限が設けられたタイプの遊技機（所謂ＳＴ機）においては、遊技回の実行回数が上限に近づくにつれて大当たり結果となる見込みが低下し、遊技者の期待感が大きく低下し得る。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本実施の形態に示す構成では、天井到達を契機として高頻度サポートモードＡとなることでそれまでよりも第２作動口９２への入賞頻度が高くなり投資が抑制されることとなる。

【０８５０】

また、上記第１の実施の形態と同様に第１作動口９１及び第２作動口９２を遊技領域ＰＥにおける所定の流路にまとめて配設されている一方、第２作動口９２係る遊技回が第１作動口９１に係る遊技回よりも優先的に実行される構成となっている。天井到達を契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態から高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行することで、第２作動口９２に係る遊技回が実行される機会が増える。これにより、天井到達によって遊技者の有利度が大きく上昇し、天井到達後の遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【０８５１】

なお、高頻度サポートモードＡにおいては作動口９２へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に保留球格納エリア（第２作動口用保留エリアＲｂ）に格納されている保留情報の平均数が「３．５」となるように推移し、高頻度サポートモードＢにおいて作動口９２へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に保留球格納エリア（第２作動口用保留エリアＲｂ）に格納されている保留情報の平均数が「２．５」となるように推移する。第２作動口用保留エリアＲｂに格納されている保留情報の数が「３」の場合には「２」の場合と比べて作動口用表示部Ｄ２における絵柄の変動表示時間が短くなる。このような構成によれば、天井到達を契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態から高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行することで、遊技の進行を速度を変化させることが可能となる。これにより、遊技の単調化を一層好適に抑制できる。

【０８５２】

＜変形例１＞

上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態の終了後に切り替わる高頻度サポートモードＡについては抽選モードの低確率モードへの切り替えに合せて終了する（低頻度サポートモードに切り替わる）構成としたが、これに限定され

るものではない。
【０８５３】
高確率モードから低確率モードへの切り替え前に高頻度サポートモードＡから低頻度サポートモードへ切り替わる構成としてもよい。つまり、特別遊技状態→高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）→高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）→高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）→低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）の順に移行する構成としてもよい。
【０８５４】
また、高確率モードから低確率モードへの切り替え後に高頻度サポートモードＡから低頻度サポートモードへ切り替わる構成としてもよい。つまり、特別遊技状態→高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）→高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）→低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）→低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）の順に移行する構成としてもよい。
【０８５５】
＜変形例２＞
上記第９の実施の形態に示した１０Ｒ確変大当たりＡとして１０Ｒ確変大当たりＡ１及び１０Ｒ確変大当たりＡ２を設け、１０Ｒ確変大当たりＡ１となった場合に設定される天井を５０回とし、１０Ｒ確変大当たりＡ２となった場合に設定される天井を２０回とすることも可能である。このような構成とすれば、１０Ｒ確変大当たりＡとなった場合には、その種類によって上記昇格のタイミング（上記ｔｇ３のタイミング）を変化させることができ、遊技の多様化を好適に実現できる。
【０８５６】
＜変形例３＞
上記第９の実施の形態に示した１０Ｒ確変大当たりＢとして１０Ｒ確変大当たりＢ１及び１０Ｒ確変大当たりＢ２を設け、１０Ｒ確変大当たりＢ１となった場合に設定される天井を５０回且つ高頻度サポートモードＢの継続回数を５０回とし、１０Ｒ確変大当たりＢ２となった場合に設定される天井を２０回且つ高頻度サポートモードＢの継続回数を２０回とすることも可能である。このような構成とすれば、１０Ｒ確変大当たりＢとなった場合には、その種類によって上記昇格のタイミング（上記ｔｈ３のタイミング）を変化させることができ、遊技の多様化を好適に実現できる。
【０８５７】
＜変形例４＞
上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（５０回）と高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（５０回）とが一致する構成としたが、これに限定されるものではない。
【０８５８】
１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも多くなるように構成することも可能である。
【０８５９】
また、１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも少なくなるように構成することも可能である。

【０８６０】
＜変形例５＞
上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たりＢを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（５０回）と高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（５０回）とが一致する構成としたが、これに限定されるものではない。
【０８６１】
１０Ｒ確変大当たりＢを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも多くなるように構成することも可能である。
【０８６２】
また、１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも少なくなるように構成することも可能である。
【０８６３】
＜変形例６＞
上記第９の実施の形態では、高頻度サポートモードＢよりも高頻度サポートモードＡの方がベースが高くなるように差を設けたが、これを変更し、高頻度サポートモードＡよりも高頻度サポートモードＢの方がベースが高くなるように差を設けてもよい。
【０８６４】
＜変形例７＞
高頻度サポートモードＡ，Ｂから高頻度サポートモードＡに移行させる場合には、低頻度サポートモード（低頻度サポートモード対応の遊技回）を経由するか否かについては任意である。
【０８６５】
＜変形例８＞
上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たり結果Ａとなった場合には、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて５０回の遊技回が実行されたことを契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に移行し、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が１００回となった場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に移行する構成とした。つまり、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数と、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数とが同数となるように規定した。これを変更し、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも多くなるように規定してもよいし、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも少なくなるように規定してもよい。
【０８６６】
また、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂとなった場合には、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態にて５０回の遊技回が実行されたことを契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に移行し、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が１００回となった場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に移行する構成とした。つまり、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数と、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数とが同数となるように規定した。これを変更し、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が高確率

モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも多くなるように規定してもよいし、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも少なくなるように規定してもよい。

【０８６７】

＜変形例９＞

上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たり結果を契機とした特別遊技状態の終了後に実行された遊技回が１００回となった場合に、抽選モードが低確率モードとなり且つサポートモードが低頻度サポートモードとなるように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、低確率モードへの移行後も高頻度サポートモードＡが継続される構成とすることも可能である。本変形例に示す構成によれば、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態→高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態→低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態→低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態の順に移行する。このような構成とすれば、高確率モード→低確率モードへ移行した際に遊技への注目度が急速に低下することを抑制することができる。

【０８６８】

＜第１０の実施の形態＞

上記第１の実施の形態では、特殊外れ結果を契機とする低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第４通常遊技状態の残り遊技回数を規定する継続回数カウンタの値が「４００」に設定（上書き）され、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態を経由することなく特殊外れ結果を契機とする第４通常遊技状態から天井到達を契機とする第４通常遊技状態へ第１通常遊技状態等の他の遊技状態を契機することなく速やかに移行させる構成、すなわち第４通常遊技状態を速やかに延長させる構成とした。

【０８６９】

本実施の形態では、特殊外れ結果を契機とする低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の挙動が工夫されていることを特徴の１つとしている。以下、図１１１を参照して、第１の実施の形態との相違点を中心に、本実施の形態における特徴的な構成については説明する。

【０８７０】

図１１１（ａ）の概略図に示すように、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードＡにおいては図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が青色となり、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡにおいては図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が緑色となるように差別化されている。このため、遊技者は、表示画面９５ａの背景色を確認することにより、現在の高頻度サポートモードＡが特殊外れ結果及び天井到達の何れを契機としているかを容易に特定することができる。以下の説明では、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードＡを「高頻度サポートモードＡ１」、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡを「高頻度サポートモードＡ２」として適宜区別する。因みに、高頻度サポートモードＡ１，Ａ２のサポート態様については共通であり、ベース（遊技球の発射数に対する払い出される遊技球の数の割合い）については両者に差が生じない構成となっている点では、第１の実施の形態と同様である。

【０８７１】

次に、図１１１（ｂ）～（ｃ）の概略図を参照して、高頻度サポートモードＡの開始報知の流れについて補足説明する。

【０８７２】

特殊外れとなって高頻度サポートモードＡ１へ移行する遊技回においては、図１１１（ｂ）に示すように、当該遊技回にて特殊外れに対応した図柄組合せが表示画面９５ａに停止表示（確定表示）される。具体的には、リーチ表示を経て何れかの有効ライン上に「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが停止表示（確定表示）される。そして、次の

遊技回の開始に併せて表示画面９５ａの背景色が白色から青色に変更され、表示画面９５ａの隅部に高頻度サポートモードＡ１の残り遊技回数が表示される。

【０８７３】

これに対して、天井到達を契機として高頻度サポートモードＡ２に移行する遊技回においては、図１１１（ｃ）に示すように、当該遊技回にて天井到達に対応した図柄組合せが表示画面９５ａに停止表示（確定表示）される場合がある。具体的には、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示経由で何れかの有効ライン上に「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せが停止表示（確定表示）される。これに対して、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示非経由で完全外れに対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。この際、表示画面９５ａの背景色についても青色に維持される。

【０８７４】

なお、第１通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、大当たり結果に対応する遊技回等と同様にリーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは２０～３０ｓｅｃ）が設定される。これに対して、第４通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、図２７（ａ２）に示した変動表示時間テーブルを参照して、リーチ表示に対応しない変動表示時間が設定される。

【０８７５】

ここで、図１１２のタイミングチャートを参照して、特殊外れ結果を契機とした第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の遊技の流れについて補足説明する。

【０８７６】

ｔｉ１のタイミングでは通常外れ結果に対応する遊技回が開始され、ｔｉ２のタイミングでは特殊外れ結果に対応する遊技回が開始されている。特殊外れ結果に対応する遊技回が終了したｔｉ３のタイミングでは、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態へ移行している。これに合せて、継続回数カウンタには「４０」が設定されている。

【０８７７】

その後は、遊技回が進む毎に継続回数カウンタの値が「１」ずつ減算されるとともに遊技回数カウンタの値が「１」ずつ加算される（例えばｔｉ４のタイミング参照）。特殊外れ結果対応の第４通常遊技状態中のｔｉ５のタイミングでは、天井到達となる遊技回が開始されている。つまり、図１１２に示す例では、特殊外れ結果対応の第４通常遊技状態が継続している最中、すなわち継続回数カウンタの値が「０」になる前に天井到達となっている。この遊技回については、リーチ表示非対応の通常外れ結果に対応しており、高頻度サポートモードによる恩恵によって作動口９１，９２に係る保留数についても上限付近を推移している。このため、作動口用表示部における絵柄の変動表示時間や図柄表示装置における図柄の変動表示時間は時間短縮機能の影響によって３～５ｓｅｃ程度となり、天井到達となる遊技回についても速やかに進行している。

【０８７８】

天井到達となる遊技回においては、確定表示のタイミングにて表示画面９５ａに「ＣＨＡＮＣＥ」図柄が停止表示されることで、天井到達の旨が遊技者に明示される。そして、当該遊技回が終了するｔｉ６のタイミングでは、継続回数カウンタの値が「４００」に上書きされ、特殊外れ結果対応の第４通常遊技状態から天井到達対応の第４通常遊技状態に他の遊技状態を経由することなく移行している。これに伴って、表示画面９５ａの背景色が青色→緑色に変更されている。

【０８７９】

ここで、高頻度サポートモードＡ中は、電動役物９３が頻繁に開状態に切り替わることとなる。天井到達となった遊技回が終了するｔｉ６のタイミングでは電動役物９３が開状態となっているが、当該電動役物９３は開状態への切替時に設定された開放時間を経過するまで開状態のまま維持され、開放時間が強制的に短縮されることはない。つまり、上述の如く第４通常遊技状態の契機が特殊外れ結果から天井到達に切り替わった場合であって

も、電動役物９３の挙動が乱れることはない。この第４通常遊技状態における入賞サポートについては、継続回数カウンタの値が「０」となった場合又はそれよりも前に大当たり結果となった場合に終了することとなる。

【０８８０】

＜変形例１＞

上記第１０の実施の形態では、特殊外れ結果を契機とした第４通常遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達となる遊技回にて天井到達を示す図柄組合せ（「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せ）を停止表示することで天井到達を明示する構成と、天井到達となった次の遊技回から表示画面９５ａの背景色を変更することで天井到達を明示する構成とを併用する構成としたが、これに限定されるものではない。天井到達を明示する具体的構成については任意であり、上記２つの構成の一方を省略することも可能である。つまり、第４通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては図柄組合せによって天井到達を明示する機能を省略することも可能である。また、特殊外れ結果を契機とする第４通常遊技状態と天井到達を契機とする第４通常遊技状態とで表示画面９５ａの背景色を統一することも可能である。

【０８８１】

＜変形例２＞

上記第１０の実施の形態では、特殊外れ結果を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数（「２０」回又は「４０」回）よりも天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数（「４００」回）よりも少なくしたが、これに限定されるものではない。特殊外れ結果を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数よりも天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数よりも多くしてもよいし、特殊外れ結果を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数と天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数とを同数としてもよい。

【０８８２】

＜変形例３＞

特殊外れ結果を契機とする第４通常遊技状態中に天井到達となったタイミングにて電動役物９３が開状態となっている場合には、当該電動役物９３を強制的に閉状態に切り替える構成とすることも可能である。

【０８８３】

＜第１１の実施の形態＞

高頻度サポートモード中に特殊外れ結果となった場合に当該特殊外れ結果が無効となる等して、その恩恵を享受できなくなることは遊技者に当該特殊外れ結果が所謂無駄引きであったとの印象を与える要因になる。これは、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になるため好ましくない。特に、このような事象が高頻度サポートモードの終了間際に発生し、それが遊技者の目にとまった場合には、上記懸念が大きくなる。本実施の形態においては、このような事情に配慮した工夫がされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に当該工夫について説明する。

【０８８４】

主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に停止表示（確定表示）される絵柄は、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果毎に個別となるように設けられている。すなわち、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が６Ｒ通常大当たり結果である場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に６Ｒ通常大当たり結果対応の絵柄が停止表示され、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が６Ｒ確変大当たり結果である場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に６Ｒ確変大当たり結果対応の絵柄が停止表示され、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が特殊外れ結果Ａである場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に特殊外れ結果Ａ対応の絵柄が停止表示され、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が特殊外れ結果Ｂである場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に特殊外れ結果Ｂ対応の絵柄が停止表示され、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が通常外れ

結果である場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に通常外れ結果対応の絵柄が停止表示される構成となっている（図１１３（ａ）参照）。

【０８８５】

以上詳述したように、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２においては停止表示される図柄組合せが遊技状態によって相違しない構成となっている。これに対して、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に停止表示される図柄組合せのうち特殊外れ結果に対応する図柄組合せについては遊技状態によって相違する構成となっている。

【０８８６】

具体的には、図１１３（ｂ），（ｃ）に示すように、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に特殊外れ結果対応の図柄組合せである「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の図柄組合せが停止表示される一方、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態～第４通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に上記図柄組合せ以外の図柄組合せ、具体的には通常外れ結果対応の図柄組合せが停止表示される構成となっている。

【０８８７】

次に、図１１４～図１１５を参照して本実施の形態における作動口用の変動表示時間テーブルについて補足説明する。図１１４は通常外れ結果対応の変動表示時間テーブルを示す概略図、図１１５は特殊外れ結果対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。

【０８８８】

通常外れ結果対応の変動表示時間テーブルについては第１の実施の形態と同様である。具体的には、図１１４（ａ１）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第１通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８８９】

図１１４（ａ２）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第４通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。つまり、第４通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第１通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。

【０８９０】

図１１４（ａ３）においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９１】
図１１４（ａ４）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第３通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第２通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。なお、第３通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９２】
因みに、第１通常遊技状態～第４通常遊技状態の何れについても、外れ結果対応のリーチ表示（外れリーチ）が発生する遊技回においては、記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間については大当たり結果に対応する遊技回にて設定される変動表示時間と同じ範囲となっており（図２８参照）、大当たり結果である場合には当該範囲において相対的に長い時間が設定されやすく且つ外れ結果である場合には当該範囲において相対的に短い時間が設定されやすくなっている。つまり、変動表示時間が長いリーチ表示の方が短いリーチ表示よりも大当たりの期待度が高くなるように差が設けられている。

【０８９３】
なお、本実施の形態においても、天井到達となる遊技回においては、リーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは２０～３０ｓｅｃ）が設定されることとなる。

【０８９４】
次に、特殊外れ結果対応の変動表示時間テーブルについて説明する。図１１５（ａ１）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。第１通常遊技状態にて特殊外れとなった場合には、記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間については大当たり結果に対応する遊技回にて設定される変動表示時間と同じ範囲となっている。

【０８９５】
図１１５（ａ２）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第４通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、通常外れの場合（図１１４（ａ２）参照）と同様となっている。なお、第４通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９６】
図１１５（ａ３）においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第２通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、通常外れの場合（図１１４（ａ３）参照）と同様となっている。なお、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９７】
図１１５（ａ４）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第３通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、通常外れの場合（図１１４（ａ４）参照）と同様となっている。なお、第３通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。
【０８９８】
なお、第１通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、大当たり結果に対応する遊技回等と同様にリーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは２０～３０ｓｅｃ）が設定される。これに対して、第２通常遊技状態～４通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、図１１４（ａ２）、図１１５（ａ２）に示した変動表示時間テーブルを参照して、リーチ表示に対応しない変動表示時間が設定される。
【０８９９】
次に図１１６の概略図を参照して、各遊技回における図柄の変動表示態様について説明する。
【０９００】
図１１６（ａ）に示すように、リーチ表示非対応の通常外れ結果（完全外れ結果）となる遊技回では、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に停止表示されている各図柄列の変動表示が遊技回の開始に合せて開始される。その後は、リーチ表示に移行することなく、上図柄列→下図柄列→中図柄列の順に停止し、リーチ表示非対応の通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。この変動表示態様については第１通常遊技状態～第４通常遊技状態において同様となっている。
【０９０１】
図１１６（ｂ）に示すように、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）において特殊外れ結果となる遊技回では、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に停止表示されている各図柄列の変動表示が遊技回の開始に合せて開始される。その後は、上図柄列→下図柄列の順に停止してリーチ表示へ移行する。リーチ表示への移行後は、特殊外れ結果対応の図柄組合せ（「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の図柄組合せ）が停止表示（確定表示）されるようにして中図柄列が停止される。この図柄組合せにより、特殊外れ結果である旨が遊技者に明示されることとなる。
【０９０２】
図１１６（ｃ）に示すように、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態～第４通常遊技状態）において特殊外れ結果となる遊技回では、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に停止表示されている各図柄列の変動表示が遊技回の開始に合せて開始される。その後は、リーチ表示に移行することなく、上図柄列→下図柄列→中図柄列の順に停止し、リーチ表示非対応の通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。つまり、図柄組合せから今回の遊技回が特殊外れ結果であるか否かを特定することが困難となっている。
【０９０３】
本実施の形態に示した構成によれば、大当たり結果となることなく遊技が進む場合であっても、特殊外れ結果や天井到達となることで高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行し得る。第４通常遊技状態へ移行することで第２作動口９２Ａへの入賞頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、第４通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合には当該特殊外れ結果が無効となり通常外れ結果と同様の扱いとなる。これは、射幸性の高まりを抑える上では好ましいものの、当該特殊外れ結果と

なった旨を遊技者が把握してしまった場合には、無駄に運を使ってしまったかの印象を遊技者に与えることになると懸念される。これは、遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本実施の形態に示した構成によれば、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には図柄表示装置９５の表示画面９５ａに当該特殊外れ結果を明示する図柄組合せが停止表示される一方、第４通常遊技状態（第２通常遊技状態や第３通常遊技状態についても同様）中に特殊外れ結果となった場合には通常外れ結果となった場合と同様の図柄組合せが停止表示される。このような構成とすれば、第４通常遊技状態（第２通常遊技状態や第３通常遊技状態も同様）中に特殊外れ結果となった場合であっても、それを目立ちにくくすることができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０９０４】

また、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、変動表示時間がリーチ表示対応の変動表示時間となり、第４通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、変動表示時間がリーチ表示非対応の変動表示時間となる。このように高頻度サポートモード中に特殊外れ結果となった場合であってもその遊技回を目立ちにくく進行させることで上記効果を一層好適に発揮させることができる。特に、第４通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、第４通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に通常外れ結果（リーチ表示非対応）となった場合と同様の変動表示時間テーブルが参照され、共通の態様で変動表示時間が設定される。これにより、特殊外れ結果となった遊技回を通常外れ結果となった遊技回に紛らわせることができ、上記効果を好適に強化できる。

【０９０５】

＜変形例１＞

上記第１１の実施の形態では、特殊外れ結果Ａとなった場合に図柄表示装置９５に停止表示（確定表示）させる図柄組合せと、特殊外れ結果Ｂとなった場合に図柄表示装置９５に停止表示（確定表示）させる図柄組合せとを統一したが、これに限定されるものではない。特殊外れ結果Ａとなった場合に図柄表示装置９５に停止表示させる図柄組合せ（特殊外れ結果Ａ対応の図柄組合せ）と、特殊外れ結果Ｂとなった場合に図柄表示装置９５に停止表示させる図柄組合せ（特殊外れ結果Ｂ対応の図柄組合せ）とを相違させてもよい。

【０９０６】

また、特殊外れ結果Ａ用の図柄組合せと特殊外れ結果Ｂ用の図柄組合せとを個別に設け、特殊外れ結果の種別を図柄組合せから識別可能とする場合には、相対的に有利度の高い特殊外れ結果Ｂとなった場合には特殊外れ結果Ｂ対応の図柄組合せ以外の図柄組合せ（通常外れ結果対応の図柄組合せ）を停止表示させることで特殊外れ結果Ｂであることを非明示とする一方、相対的に有利度の低い特殊外れ結果Ａとなった場合には特殊外れ結果Ａ対応の図柄組合せを停止表示させることで特殊外れ結果Ａであることを明示する構成としてもよい。また、相対的に有利度の高い特殊外れ結果Ｂとなった場合には特殊外れ結果Ｂ対応の図柄組合せを停止表示させることで特殊外れ結果Ｂであることを明示する一方、相対的に有利度の低い特殊外れ結果Ａとなった場合には特殊外れ結果Ａ対応の図柄組合せ以外の図柄組合せ（通常外れ結果対応の図柄組合せ）を停止表示させることで特殊外れ結果Ａであることを非明示とする構成としてもよい。

【０９０７】

＜変形例２＞

上記第１１の実施の形態では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態～第４通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５に通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示させる構成としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第３通常遊技状態～第４通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５に通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示させる一方、特殊外れ結果を契機として移行する高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態よりも有利な遊技状態である高確率モード且つ高頻度サポート

モードＢ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）中にて特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５に特殊外れ結果に対応する「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の組合せを停止表示させる構成とすることも可能である。

【０９０８】

＜変形例３＞

特殊外れ結果を毎度非明示としてしまった場合には、遊技者が把握する特殊外れ結果の確率と実際に特殊外れ結果となった確率との乖離が大きくなる。これは、「遊技機との相性が悪い」、「流れが悪い」等のネガティブな印象を遊技者に与える要因になると懸念される。このような事象に鑑みれば、第４通常遊技状態の残り回数に応じて図柄表示装置９５に特殊外れ結果対応の図柄組合せを停止表示させるか否かを分ける構成、具体的には残りの遊技回数が所定回数以上である場合には特殊外れ結果対応の図柄組合せを停止表示させる一方、所定回数よりも少ない場合には特殊外れ結果対応の図柄組合せを停止表示させない構成とすることが好ましい。

【０９０９】

＜変形例４＞

保留球格納エリア４３２に格納されている保留情報が当否判定の対象となる前に、当該保留情報が特殊外れ結果に対応しているか否かを先特定する構成とし、当該先特定の結果に応じて予告演出（所謂先読み演出）を実行する構成とすることも可能である。本実施の形態に示す構成では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に当該予告演出が発生することで遊技者に違和感を与える可能性が高くなる。故に、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては上述した先特定及び予告演出の少なくとも何れかを規制して、予告演出を控える構成とすることが望ましい。

【０９１０】

＜第１２の実施の形態＞

上記第１の実施の形態に示したように天井到達を契機として移行する第４通常遊技状態に上限（終了基準回数）が設けられている構成においては、当該第４通常遊技状態中に大当たり結果となることなく同第４通常遊技状態が終了する可能性が生じる。天井機能を左右する遊技回数カウンタの値が大当たりを契機としてのみリセット（０クリア）される構成、すなわち上記事象（以下、駆け抜けともいう）が発生した場合に天井が再設定されない構成においては、次に大当たりとなるまで天井が再設定されないため、上記駆け抜け後は投資が大きく嵩む可能性ある。ここで、遊技機は遊技ホールに設けられたデータ表示装置に接続され、当該データ表示装置にて大当たり後の遊技回数が表示されることが一般的であり、遊技ホールの管理者はこのデータ表示装置を参照して天井未達であるか否かを判断できる。但し、遊技ホールでは営業時間の終了後に遊技機やデータ表示装置の電源がＯＦＦにされ、営業日の朝に電源がＯＮとされる。このような電源操作（ＯＦＦ→ＯＮ）により、上記遊技回数がリセット（０クリア）されるため、電源操作後は天井未達であるかの判断は困難となる。このように遊技機の状態を把握困難となることは、管理者の利便性を低下させる要因になると想定される。本実施の形態においてはこのような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図１１７のフローチャートを参照して、本実施の形態におけるサポートモードの切替処理について説明する。

【０９１１】

（サポートモードの切替処理）

サポートモードの切替処理においては先ず、ステップＳ９００１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ９００１にて肯定判定をした場合にはステップＳ９００２に進む。ステップＳ９００２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ９００２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ９００２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９００３に進む。ステップＳ９００

３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ９００４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ９００４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ９００４にて肯定判定をした場合にはステップＳ９００５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０９１２】

ステップＳ９００１の説明に戻り、当該ステップＳ９００１にて否定判定をした場合には、ステップＳ９００６に進む。ステップＳ９００６では、現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡであるか否かを判定する。ステップＳ９００６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９００７に進む。ステップＳ９００７では遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ９００７にて否定判定をした場合には、ステップＳ９００８に進む。ステップＳ９００８では、継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ９００９では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１６０９にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。

【０９１３】

ステップＳ９００９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９０１５に進む。ステップＳ９０１５では、今回の高頻度サポートモードＡが天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡであったか否かを判定する。ステップＳ９０１５にて否定判定をした場合には、ステップＳ９００５にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が上限に達した場合に、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０９１４】

一方、ステップＳ９０１５にて肯定判定をした場合にはステップＳ９０１６に進む。ステップＳ９０１６ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に特殊報知準備フラグをセットする。その後は、ステップＳ９００５にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が上限に達した場合に、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０９１５】

ステップＳ９００６の説明に戻り、当該ステップＳ９００６にて否定判定をした場合、すなわち現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ステップＳ９０１０に進む。ステップＳ９０１０では、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ９０１０にて否定判定をした場合には、ステップＳ９０１１に進む。ステップＳ９０１１では今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。特殊外れに対応していない場合にはステップＳ９０１１にて否定判定をして、本切替用処理を終了する。ステップＳ９０１１にて肯定判定をした場合（特殊外れに対応している場合）又はステップＳ９０１０にて肯定判定をした場合（天井に到達した場合）には、ステップＳ９０１２に進む。ステップＳ９０１２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。そして、続くステップＳ９０１３ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットする。その後は、ステップＳ９０１４に進み、継続回数カウンタの設定処理を実行した後、本切替用処理を終了する。

【０９１６】

継続回数カウンタの設定処理では、今回の遊技回において遊技回数カウンタの値が上限

に達した場合（天井に到達した場合）には、継続回数カウンタに「４００」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れＡである場合には継続回数カウンタに「２０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が２０回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れＢである場合には継続回数カウンタに「４０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４０回となるまで継続されることとなる。

【０９１７】

ステップＳ９００７の説明に戻り、高頻度サポートモードＡ中に遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、ステップＳ９０１４にて継続回数カウンタに「４００」をセット（上書き）して、本切替用処理を終了する。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されるように延長されることとなる。つまり、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡ中に天井到達となった場合には、高頻度サポートモードＡが継続される遊技回数が再設定（上書き）され、他の通常遊技状態等を経由することなく第４通常遊技状態の上限が引き上げられることとなる。

【０９１８】

次に、図１１８のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行されるメイン処理について説明する。第１の実施の形態に示したように、メイン処理は電源投入に伴い起動される処理であり、当該メイン処理を実行した後に上記通常処理（図２３参照）へと移行する。

【０９１９】

（メイン処理）

メイン処理においては先ず、ステップＳ９１０１にて電源投入に伴う立ち上げ処理を実行する。具体的には、従側の制御基板（払出制御装置２４２等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば５００ｍｓｅｃ程度待機する。

【０９２０】

続くステップＳ９１０２では、ステップＳ９１０１の立ち上げ処理後から許可禁止用期間である１ｓｅｃが経過したか否かを判定する。１ｓｅｃ経過していない場合にはステップＳ９１０２の処理を再度実行する。この時間の測定は、ステップＳ９１０２の処理回数をカウントすることにより行われる。例えば、ステップＳ９１０２にて否定判定してから再度ステップＳ９１０２の処理を実行するまでに要する時間が０．１ｍｓｅｃである場合には、カウント値が１００００回となることで、ステップＳ９１０１の立ち上げ処理後から１ｓｅｃ経過したと判定する。なお、時間の測定の具体的な構成は任意であり、例えばリアルタイムクロックを用いて時間の測定を行うようにしてもよい。ステップＳ９１０２にて１ｓｅｃ経過したと判定した場合には、ステップＳ９１０３に進む。

【０９２１】

ステップＳ９１０３では、ＲＡＭ４０４のアクセスを許可する。その後、ステップＳ９１０４では、電源・発射制御装置２４３に設けられたリセットスイッチ１６６がＯＮとなっているか否かを判定し、続くステップＳ９１０５ではＲＡＭ４０４の停電フラグ格納エリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。また、ステップＳ９１０６ではＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ９１０７では、そのＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ４０４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ４０４の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより記憶保持されたデータの有効性を判断することも可能である。

【０９２２】

本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはリセットスイッチ１６６を押しながら電源が投入される。リセットスイッチ１６６が押されていれば（ＯＮとなっていれば）、ステップＳ９１０８～Ｓ９１０９の処理に移行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）により記憶保持されたデータの異常が確認された場合も同様にステップＳ９１０８～Ｓ９１０９の処理に移行する。ステップＳ９１０８では、ＲＡＭ４０４の使用領域を０にクリアし、ステップＳ９１０９ではＲＡＭ４０４の初期化処理を実行する。ステップＳ９１０８の処理では、各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタや継続回数カウンタの値がリセット（０クリア）される。また、各種フラグ格納エリアに特殊報知準備フラグが格納されている場合には当該特殊報知準備フラグが消去される。

【０９２３】

一方、リセットスイッチ１６６が押されていない場合には、停電フラグが格納されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、ステップＳ９１１５にて停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。

【０９２４】

ステップＳ９１１５又はステップＳ９１０９の処理を実行した後は、ステップＳ９１１０に進む。ステップＳ９１１０では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に特殊報知準備フラグが格納されているか否かを判定する。特殊報知準備フラグが格納されていない場合には、ステップＳ９１１１にて払出制御装置２４２に初期コマンドを出力すべく初期コマンド設定処理を実行する。その後、ステップＳ９１１２にて割込み許可を設定し、通常処理に移行する。払出制御装置２４２のＭＰＵでは主制御装置１６２から初期コマンドを入力することで、主制御装置１６２との通信が正常に行われていることを認識する。

【０９２５】

ステップＳ９１１０にて肯定判定をした場合にはステップＳ９１１３に進む。ステップＳ９１１３では特殊報知開始処理を実行する。続くステップＳ２５１４ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている特殊報知準備フラグを消去する。その後は、ステップＳ２５１１及びステップＳ２５１２の各処理を実行して通常処理へ移行する。ステップＳ９１１３の特殊報知開始処理では、特殊報知開始コマンドをセットする。この特殊報知開始コマンドは通常処理のステップＳ４０１（図２３参照）にて報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、この特殊報知開始コマンドを受信したことに基づいて特殊報知を開始する。

【０９２６】

ここで、図１１９（ａ）のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される特殊報知用処理について説明する。特殊報知用処理は、ＭＰＵ４４２において定期処理の一環として実行される処理である。

【０９２７】

（特殊報知用処理）

特殊報知用処理においては先ず、ステップＳ９２０１にて特殊報知の実行中であるか否かを判定する。ステップＳ９２０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ９２０２にて主制御装置１６２から上記特殊報知開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ９２０２にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊報知用処理を終了する。ステップＳ９２０２にて肯定判定をした場合にはステップＳ９２０３に進み特殊報知開始処理を実行した後、本特殊報知用処理を終了する。ステップＳ９２０３の特殊報知用開始処理では、図１１９（ｂ）→図１１９（ｃ）に示すように、前扉枠１４の環状電飾部２６を全点灯させる。遊技ホールのホール管理者は、環状電飾部２６の発光の有無から当該遊技機が天井駆け抜け後の状態であるか否かを容易に特定可能となる。

【０９２８】

ステップＳ９２０１の説明に戻り、当該ステップＳ９２０１にて肯定判定をした場合、

すなわち特殊報知の実行中である場合には、ステップＳ９２０４～Ｓ９２０６において特殊報知の解除用の処理を実行する。ここで、先ず図１２０のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて通常処理（図２３参照）の一環として実行される特殊報知制御処理について説明する。

【０９２９】

（特殊報知制御処理）

特殊報知制御処理においては先ず、ステップＳ９３０１にて上記リセットスイッチ１６６がＯＮとなっているか否かを判定する。ステップＳ９３０１にて否定判定をした場合にはそのまま本特殊報知制御処理を終了する。ステップＳ９３０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９３０２にて特殊報知解除処理を実行する。特殊報知解除処理では特殊報知解除コマンドセットする。この特殊報知解除コマンドは、通常処理のステップＳ４０１（図２３参照）にて報知・演出制御装置１４０に送信される。続くステップＳ９３０２では各種カウンタエリア４３４の遊技回数カウンタをリセット（０クリア）して本特殊報知制御処理を終了する。

【０９３０】

図１１９（ａ）の特殊報知用処理の説明に戻り、ステップＳ９２０４では、主制御装置１６２から特殊報知解除コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ９２０４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９２０５にて特殊報知解除処理を実行する。特殊報知解除処理においては、図１１９（ｃ）→図１１９（ｂ）に示すように、上述した環状電飾部２６を消灯させる。

【０９３１】

ステップＳ９２０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ９２０６に進み前扉枠１４に設けられた演出ボタン３５が操作されたか否か（ＯＮとなったか否か）を判定する。ステップＳ９２０６にて否定判定をした場合にはそのまま本特殊報知用処理を終了する。ステップＳ９２０６にて肯定判定をした場合にはステップＳ９２０５の特殊報知解除処理を実行した後、本特殊報知用処理を終了する。

【０９３２】

以上詳述したように、特殊報知が実行されている状況下にてリセットスイッチ１６６が操作された場合（ＯＮとなった場合）には、遊技回数カウンタがリセット（０クリア）されるとともに特殊報知が解除される。これに対して、特殊報知が実行されている状況下にて演出ボタン３５が操作された場合（ＯＮとなった場合）には、遊技回数カウンタがリセット（０クリア）されることなく特殊報知が解除されるのみとなる。

【０９３３】

なお、特殊報知が解除されることなく遊技が実行される場合には、遊技進行に伴って環状電飾部２６における発光演出が優先的に実行される構成となっている。但し、遊技進行が停止した場合には環状電飾部２６における発光態様は上記特殊報知に対応した態様（全点灯）に復帰する。また、遊技進行中に操作対応演出が実行される場合には、演出ボタン３５が遊技者によって操作される場合があるが、遊技進行に伴う発光演出が優先されている状況下にて演出ボタン３５が操作されたとしても特殊報知が解除されることはなく一時中断された状態が維持される。

【０９３４】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が大当たり結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモード（高頻度サポートモードＡ）対応の第４通常遊技状態へ移行する。第４通常遊技状態においては作動口９１，９２への入賞が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、天井到達によって移行した第４通常遊技状態には終了基準回数（４００回）が設けられており、天井到達となった場合であっても当該第４通常遊技状態中に大当たり結果となることなく当該第４通常遊技状態が終了する可能性がある（天井駆け抜け）。これは、天井到達による恩恵が過剰となって射幸性を過度に煽る要因になることを回避する上で好ましい。しかしながら、天井駆け

抜け後は遊技回数カウンタにより記憶されている遊技回の実行回数がリセットされないままとなり、再度の天井到達が不可となる。ここで、天井駆け抜け後の状態のままリセットスイッチ１６６を操作することなく電源スイッチがＯＦＦ→ＯＮとなった場合には特殊報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は天井駆け抜け後の状態であるか否かを把握することができる。このように電源投入によって天井駆け抜け後の状態の把握をサポートすることは、管理者の利便性の向上を図る上で好ましい。

【０９３５】

上記特殊報知が実行されている状況下にて演出ボタン３５及びリセットスイッチ１６６の何れかが操作された場合には、当該特殊報知が解除される。これに対して、特殊報知が実行されている状況下にてリセットスイッチ１６６が操作された場合には遊技回数カウンタにより記憶されている遊技回の実行回数がリセットされる。このような構成によれば、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの営業形態等に応じて特殊報知が実行されている遊技機への対応を簡易に選択できる。つまり、上述した特殊報知のみを解除して天井駆け抜けの状態のまま放置するか、それとも天井を再設定するかを選択できる。このような構成とすることで上記効果を一層好適に発揮させることができる。

【０９３６】

「第１操作手段」としての演出ボタン３５を遊技機前面側に配設し、「第２操作手段」としてのリセットスイッチ１６６を遊技機背面側に配設している。このような配置とすれば、管理者の利便性の向上を図りつつ遊技者によって実行回数がリセットされるといった不都合を好適に回避できる。

【０９３７】

＜変形例１＞

上記第１２の実施の形態では、特殊報知解除用の操作手段（演出ボタン３５）を遊技機前面側（詳しくは前扉枠１４）に配設し、特殊報知解除及び天井再設定用の操作手段（リセットスイッチ１６６）を遊技機背面側（詳しくは主制御装置１６２）に配設したが、これに限定されるものではない。特殊報知解除用の操作手段と、特殊報知解除及び天井再設定用の操作手段とを何れも遊技機背面側に配設してもよい。

【０９３８】

なお、特殊報知解除及び天井再設定用の操作手段については遊技者が操作不可となる位置、例えば前扉枠１４や内枠１３を開放することで遊技機前方からアクセス可能となる位置に配設されているのであれば足り、必ずしも主制御装置１６２に配設する必要はない。

【０９３９】

＜変形例２＞

上記第１２の実施の形態では、演出ボタン３５が操作対応演出用の操作手段としての機能と特殊報知解除用の操作手段としての機能とを兼ねる構成としたが、これに限定されるものではない。特殊報知解除用の操作手段を演出ボタン３５とは別に設けてもよい。

【０９４０】

＜変形例３＞

特殊報知が解除されることなく継続されている状況下にて遊技が実行された場合には、環状電飾部２６において遊技進行に伴う発光演出が実行されないように規制される構成とすることも可能である。

【０９４１】

＜変形例４＞

特殊報知として環状電飾部２６を用いた第１特殊報知と図柄表示装置９５を用いた第２特殊報知（例えば、天井到達までの残り遊技回数を示すカウンタ表示であり天井駆け抜け時はカウンタが「９９９９」や「００００」等の特定の値で固定される構成）を並列となるように実行する構成とし、特殊報知の実行中に演出ボタン３５やリセットスイッチ１６６が操作された場合には第１特殊報知が解除される一方、第２特殊報知が継続される構成とすることも可能である。

【０９４２】

＜変形例５＞
上記第１２の実施の形態では、特殊報知の実行中に演出ボタン３５が操作された場合には、特殊報知を解除させる構成としたが、これに限定されるものでは無い。演出ボタン３５が操作されることで特殊報知の態様を識別力が相対的に高い態様（目立ちやすい態様）から相対的に低い態様（目立ちにくい態様）に切り替える構成とすることも可能である。このような構成とする場合には、特殊報知を実行する機器を環状電飾部２６から他の機器（例えば図柄表示装置９５や遊技機背面側に設けられたランプ部等）に変更してもよい。
【０９４３】
＜変形例６＞
上記第１２の実施の形態では、前扉枠１４の環状電飾部２６を全点灯させることで特殊報知を実行する構成としたが、特殊報知の具体的態様については任意である。少なくとも特殊報知を実行している遊技機と、特殊報知を実行していない遊技機との識別が可能であれば足り、例えば環状電飾部２６を特殊な発光態様とすることで特殊報知を実行する構成としてもよい。また、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて特殊報知を実行する構成としたり、スピーカ部２９から出力される音声によって特殊報知を実行する構成としたりすることも可能である。
【０９４４】
＜変形例７＞
遊技ホールにおいては個々の遊技機について電源ＯＮ／ＯＦＦ操作を個別に行うのではなく、島設備毎にまとめて電源ＯＮ／ＯＦＦを行うことで作業時間の短縮が図られている。そこで、特殊報知が実行されている状況下にて電源ＯＦＦ→電源ＯＮ（再起動）となった場合には、当該特殊報知が解除される構成とすることにより以下の効果が期待できる。すなわち、特殊報知を解除する上で上記演出ボタン３５やリセットスイッチ１６６の操作が必須とはならない構成とすれば、各遊技機について解除操作を個別に行う必要がなくなるため、作業効率の向上に寄与できる。
【０９４５】
また、特殊報知が実行されている状況下にて作動口９１，９２等の入球部への入球が発生したり遊技回が開始されたりした場合には当該特殊報知を一時的に規制したり、解除したりする構成とすることも可能である。
【０９４６】
＜変形例８＞
上記第１２の実施の形態では、演出ボタン３５を報知・演出制御装置１４０に接続したが、これに限定されるものではない。演出ボタン３５を主制御装置１６２に接続することも可能である。
【０９４７】
＜第１３の実施の形態＞
本実施の形態においては、天井到達と大当たりとが重複した場合の挙動が特徴的なものとなっている。以下、本実施の形態における特徴的な構成について第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。
【０９４８】
（遊技盤ユニット）
上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ａ（遊技盤８０ａＡ）を左右非対称ゲージとしている。以下、図１２１を参照して遊技盤ユニット８０Ａについて詳しく説明する。図１２１は遊技盤ユニット８０Ａの正面図である。
【０９４９】
遊技盤８０ａＡには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設け

られた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａＡの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。

【０９５０】

また、遊技盤８０ａＡには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【０９５１】

作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとによって構成されており、特に第２作動口９２Ａには、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。

【０９５２】

遊技盤８０ａＡには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＡの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ａ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ａに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【０９５３】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【０９５４】

（保留球格納エリア）

ここで、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図１２２の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【０９５５】

本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【０９５６】

第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【０９５７】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【０９５８】

上記第１の実施の形態では、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選により特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選結果から特殊外れが省略（除外）されている点で第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図１２３を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０９５９】

（作動口用の当否テーブル）

図１２３に示すように、作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

【０９６０】

作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１２３（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１２３（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【０９６１】

作動口用の振分テーブルは、第１作動口用の振分テーブルと、第２作動口用の振分テーブルとに分かれている。ここで、振分テーブルの内容について図１２４の概略図を用いて説明する。

【０９６２】

図１２４（ａ）に示すように、第１作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）、６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）、２Ｒ確変大当たり結果（高確率対応遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１０～１９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応しており、「２０～２９が２Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【０９６３】

図１２４（ｂ）に示すように、第２作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１０～２９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【０９６４】

ここで、図１２５の概略図を参照して、各大当たりについて補足説明する。

【０９６５】
６Ｒ通常大当たり結果となった場合には、特別遊技状態終了後に低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。第１の実施の形態にて説明したように第３通常遊技状態への移行後は、当該第３通常遊技状態中に実行された遊技回数が終了基準回数（詳しくは「４０回」）に達した場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。つまり、第３通常遊技状態には回数制限が設けられている。本実施の形態においては、第３通常遊技状態中の遊技回数のカウントについては、その契機が第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて実行された遊技回となるように限定されている。
【０９６６】
６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。第１の実施の形態にて説明したように、第２通常遊技状態については次に大当たりとなるまで継続されることとなる。これに対して、２Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第５通常遊技状態へ移行する。
【０９６７】
ここで、図１２６を参照して、天井到達と大当たりとが重複した場合の遊技の流れについて補足説明する。
【０９６８】
図１２６（ａ）に示す例では、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技にて大当たり結果となることなく遊技が進行し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限（天井）に到達している。この天井到達となる遊技回（４００回目の遊技回）にて６Ｒ通常大当たり結果となっており、天井到達を契機とした低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することなく特別遊技状態へ移行している。特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。
【０９６９】
図１２６（ｂ）に示す例では、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技にて大当たり結果となることなく遊技が進行し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限（天井）に到達している。この天井到達となる遊技回（４００回目の遊技回）にて６Ｒ確変大当たり結果となっており、天井到達を契機とした高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することなく特別遊技状態へ移行している。特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。
【０９７０】
図１２６（ｃ）に示す例では、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技にて大当たり結果となることなく遊技が進行し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限（天井）に到達している。この天井到達となる遊技回（４００回目の遊技回）にて２Ｒ確変大当たり結果となっており、天井到達を契機とした高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することなく特別遊技状態へ移行している。特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第５通常遊技状態へ移行する。
【０９７１】
以上詳述したように天井到達と６Ｒ通常大当たり結果、６Ｒ確変大当たり結果、２Ｒ確変大当たり結果の何れかとが重複した場合には、天井到達の恩恵が遊技者に付与されることはない。このような構成では、天井到達となったにも関わらずその恩恵がかき消されることで遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。本実施の形態では、このような事情に配慮した工夫がなされている。ここで、図１２７（ａ）のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２において変動表示制御処理（図４１参照）の一環として実行される第１変動開始用処理について説明する。第１変動開始用処理は、主

制御装置１６２から変動開始コマンドを受信したことに基づいて遊技回用の演出を開始させるための処理であり、遊技回用の演出としてリーチ表示等の図柄の変動表示態様を設定する。

【０９７２】

（第１変動開始処理）

第１変動開始処理においては、先ずステップＳ９４０１にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置１６２から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップＳ９４０１では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果の情報、通常外れ結果の情報、天井到達の情報といった遊技結果に関連する各種情報を特定する。そして、ステップＳ９４０１では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、特殊外れの有無の情報、特殊外れである場合には特殊外れの種別の情報、大当たり非当選且つ特殊外れではない場合にはリーチ発生の有無の情報、天井到達の有無の情報、変動表示時間の情報等を把握し、その把握した情報をＭＰＵ４４２のレジスタに記憶する。

【０９７３】

続くステップＳ９４０２では、ステップＳ９４０１にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が大当たり結果（６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果）である場合には、続くステップＳ９４１１にて今回の遊技回が天井到達となる遊技回であるかを判定する。ステップＳ９４１１にて否定判定をした場合には、続くステップＳ９４０３にて大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理は、停止表示させる大当たり用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０９７４】

大当たり用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０９７５】

本実施の形態においては、「１」図柄、「１」図柄、「１」図柄の組合せ、「２」図柄、「２」図柄、「２」図柄の組合せ、「３」図柄、「３」図柄、「３」図柄の組合せ、「４」図柄、「４」図柄、「４」図柄の組合せ、「５」図柄、「５」図柄、「５」図柄の組合せ、「６」図柄、「６」図柄、「６」図柄の組合せ、「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の組合せ、「８」図柄、「８」図柄、「８」図柄の組合せ、「９」図柄、「９」図柄、「９」図柄の組合せが大当たりに対応する図柄組合せとして規定されている（例えば図４５（ａ）参照）。

【０９７６】

既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。大当たり用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０９７７】
ステップＳ９４１１にて肯定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が天井到達となる遊技回であり且つ大当たり結果に対応している場合にはステップＳ９４１２に進む。ステップＳ９４１２では重複時演出設定処理を実行する。この重複時演出設定処理についての詳細は後述する。
【０９７８】
ステップＳ９４０２にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップＳ９４０４に進む。ステップＳ９４０４では、今回の遊技回にて天井到達となるか否かを判定する。天井到達となる場合にはステップＳ９４０４にて肯定判定をしてステップＳ９４０７に進む。ステップＳ９４０７では、天井到達用の演出設定処理を実行する。天井到達用の演出設定処理は、停止表示させる天井到達用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、天井到達用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０９７９】
天井到達用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に天井到達用の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０９８０】
本実施の形態においては、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが天井到達に対応する図柄組合せとして規定されている（図４５（ｂ）参照）。
【０９８１】
天井到達となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。天井到達用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０９８２】
ステップＳ９４０４にて否定判定をした場合にはステップＳ９４０６に進む。ステップＳ９４０６では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。ステップＳ９４０６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９４０７に進む。ステップＳ９４０７では、特殊外れ用の演出設定処理を実行する。特殊外れ用の演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０９８３】
特殊外れ用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０９８４】
本実施の形態においては、天井到達時と同様に、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが特殊外れに対応する図柄組合せとして規定されている（図４５（ｂ）参照）。
【０９８５】
特殊外れとなった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。特

殊外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０９８６】

ステップＳ９４０６にて否定判定をした場合には、ステップＳ９４０８に進み完全外れ用の演出設定処理を実行する。完全外れ用の演出設定処理では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはリーチ発生用の演出設定処理を実行し、リーチが発生しない場合にはリーチ非発生用の演出設定処理を実行する。

【０９８７】

リーチ発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０９８８】

リーチ対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０９８９】

リーチ対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０９９０】

リーチ非発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ非対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ非対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０９９１】

リーチ非対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０９９２】

リーチ非対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ非対応外れ用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応した演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０９９３】

ステップＳ９４０３，Ｓ９４０５，Ｓ９４０７，Ｓ９４０８，Ｓ９４１２のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ９４０９に進む。ステップＳ９４０９では、ステップＳ９４０３，Ｓ９４０５，Ｓ９４０７，Ｓ９４０８，Ｓ９４１２にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置４１０へ出力する処理を実行する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置９５の表示制御を行う。

【０９９４】

ステップＳ９４０９の処理を実行した後は、続くステップＳ９４１０にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップＳ９４０３，Ｓ９４０５，Ｓ９４０７，Ｓ９４０８，Ｓ９４１２にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９やランプ部２６の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【０９９５】

ここで、図１２７（ｂ）のフローチャートを参照してステップＳ９４１２の重複時設定処理について説明する。重複時設定処理においては、ステップＳ９５０１にて今回の大当たり結果が２Ｒ確変大当たり結果及び６Ｒ通常大当たり結果の何れかであるか否かを判定する。ステップＳ９５０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ９５０２にて通常設定処理を実行する。通常設定処理については上記ステップＳ９４０３に示した大当たり用の演出設定処理と同様である。

【０９９６】

すなわち、通常設定処理を構成する停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０９９７】

６Ｒ通常大当たり結果である場合には、「２」図柄、「２」図柄、「２」図柄の組合せ、「４」図柄、「４」図柄、「４」図柄の組合せ、「６」図柄、「６」図柄、「６」図柄の組合せ、「８」図柄、「８」図柄、「８」図柄の組合せの何れかを停止表示（確定表示）させる図柄組合せとして設定する。

【０９９８】

２Ｒ確変大当たり結果である場合には、「１」図柄、「１」図柄、「１」図柄の組合せ、「３」図柄、「３」図柄、「３」図柄の組合せ、「５」図柄、「５」図柄、「５」図柄の組合せ、「９」図柄、「９」図柄、「９」図柄の組合せの何れかを停止表示（確定表示）させる図柄組合せとして設定する。

【０９９９】

大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。通常設定処理を構成する変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【１０００】

ステップＳ９５０１にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たり結果が６Ｒ確変大当たり結果である場合には、ステップＳ９５０３にて特殊設定処理を実行する。特殊設定処理についてもステップＳ９５０２の通常設定処理と同様に停止結果決定処理及び変動

表示態様決定処理で構成されている。
【１００１】
特殊設定処理を構成する停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。そして、停止結果アドレス記憶エリアに記憶された最終停止ライン上に停止表示（確定表示）させる図柄組合せとして「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の図柄組合せを設定する。
【１００２】
大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。特殊設定処理を構成する変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【１００３】
以下の説明においては、上記ステップＳ９５０３にて決定される図柄の変動表示態様を特殊変動表示態様と称し、上記ステップＳ９４０３，Ｓ９４０５，Ｓ９４０７，Ｓ９４０８，ステップＳ９５０２にて決定される図柄の変動表示態様（通常変動表示態様）と区別する。
【１００４】
（変動表示態様の対比）
ここで、図１２８を参照して、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の変動表示態様（通常変動表示態様）と、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の変動表示態様（特殊変動表示態様）との違いについて説明する。図１２８（ａ）は天井到達と２Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図１２８（ｂ）は天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。
【１００５】
天井到達と２Ｒ確変大当たり結果とが重複した遊技回においては、図１２８（ａ）に例示しているように、遊技回が開始するｔｊ１のタイミングにて作動口用表示部における絵柄の変動表示と図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）における図柄の変動表示とが開始される。変動開始から所定時間が経過したｔｊ２のタイミングではリーチ表示に移行しており、ｔｊ３のタイミングでは作動口用表示部にて２Ｒ確変大当たり結果に対応する絵柄が停止表示されるとともに、図柄表示装置９５に２Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。これにより、遊技者に２Ｒ確変大当たり結果となった旨が明示される。この変動表示態様においては天井到達となった旨は明示されることなく特別遊技状態へ移行する。
【１００６】
なお、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果とが重複した場合の遊技の流れについては基本的に図１２８（ａ）と同様であり、最終的に停止表示（確定表示）される図柄組合せが６Ｒ通常大当たり結果に対応した図柄組合せとなる点で相違するため説明を省略する。
【１００７】
天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した遊技回においては、図１２８（ｂ）に例示しているように、遊技回が開始するｔｋ１のタイミングにて作動口用表示部における絵柄の変動表示と図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）における図柄の変動表示とが開始さ

れる。変動開始から所定時間が経過したｔｋ２のタイミングではリーチ表示に移行しており、ｔｋ３のタイミングでは図柄表示装置９５に天井到達に対応する図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されている。これにより、遊技者に天井到達となった旨が明示される。但し、このｔｋ３のタイミングでは作動口用表示部における絵柄の変動表示についてはいまだ継続中となっている。ｔｋ３のタイミングから上記確定表示時間と同じ長さの時間が経過したｔｋ４のタイミングでは図柄表示装置９５における図柄の変動表示が再開されることとなる。ｔｋ１のタイミング～ｔｋ４のタイミングまでが特殊変動表示態様における前半パートを構成しており、この前半パートにて天井到達となった旨が明示される点に鑑みれば当該前半パートは「天井到達明示用パート」であるとも言える。

【１００８】

ｔｋ４のタイミングにて特殊変動表示態様における後半パートが開始された後のｔｋ５のタイミングでは、作動口用表示部にて６Ｒ確変大当たり結果に対応する絵柄が停止表示されるとともに、図柄表示装置９５に６Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。後半パートについては、前半パートと比較して、実行時間が短くなっており、６Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せについてはリーチ表示を経由することなく停止表示（確定表示）される。ｔｋ４のタイミング～ｔｋ５のタイミングまでが特殊変動表示態様における後半パートを構成しており、この後半パートにて６Ｒ確変大当たり結果となった旨が明示される点に鑑みれば当該後半パートは「６Ｒ確変大当たり結果明示用パート」であるとも言える。

【１００９】

なお、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の何れかとが重複した場合の作動口用表示部における絵柄の変動表示時間と、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の作動口用表示部における絵柄の変動表示時間とは基本的に同じ長さとなるように変動表示時間テーブルが設定されている。上述の如くリーチ表示対応の前半パートを相対的に長くし且つリーチ表示非対応の後半パートを短くすることで、特殊変動表示態様が実行される場合に２度の変動表示が繰り返されることで生じる違和感を軽減している。

【１０１０】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が大当たり結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。第４通常遊技状態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。

【１０１１】

ここで、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回にて大当たり結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が６Ｒ確変大当たり結果であるかそれとも２Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において６Ｒ確変大当たり結果（ロング継続の高頻度サポートモードへの移行契機となる大当たり結果）となった場合には上限回数到達を明示する演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において２Ｒ確変大当たり結果（低頻度サポートモードへの移行契機となる大当たり結果）又は６Ｒ通常大当たり結果（ショート継続の高頻度サポートモードへの移行契機となる大当たり結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、６Ｒ確変大当たり結果となって特別遊技状態→高頻度サポートモードとなる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、２Ｒ確変大当たり結果となって特別遊技状態→低頻度切替モードとなる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメ

ージさせることができ、６Ｒ確変大当たり結果となって天井到達時よりもはるかに短い高頻度サポートモードへ移行する場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

【１０１２】

＜変形例１＞

上記第１３の実施の形態では、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態への移行契機となる６Ｒ通常大当たり結果が天井到達と重複した場合には、通常設定処理が実行される構成としたが、これに限定されるものではない。６Ｒ通常大当たり結果が天井到達と重複した場合には、特殊設定処理が実行される構成とすることも可能である。つまり、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果とが重複する遊技回においては、天井到達に対応する図柄組合せを停止表示（一旦停止表示）させる前半パートと６Ｒ通常大当たり結果に対応する図柄組合せを停止表示（確定表示）させる後半パートとで構成される特殊変動表示態様にて図柄の変動表示が実行される構成とすることも可能である。

【１０１３】

＜変形例２＞

上記第１３の実施の形態では、６Ｒ通常大当たり結果となった場合に設定される終了基準回数よりも天井到達となった場合に設定される終了基準回数の方が多くなる構成としたが、これに限定されるものではない。６Ｒ通常大当たり結果となった場合に設定される終了基準回数と天井到達となった場合に設定される終了基準回数とを同数とすることも可能であるし、天井到達となった場合に設定される終了基準回数よりも６Ｒ通常大当たり結果となった場合に設定される終了基準回数の方が多くなるように構成してもよい。これらの構成を上記変形例１に示した構成と組み合わせることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

【１０１４】

＜変形例３＞

上記第１３の実施の形態では、特殊変動表示態様における前半パート（天井到達を明示するパート）と比べて後半パート（大当たり結果を明示するパート）が短くなるように構成したが、これに限定されるものではない。前半パートと後半パートとを同じ長さとなるように構成してもよいし、前半パートと比べて後半パートが長くなるように構成してもよい。

【１０１５】

また、後半パートにおいてはリーチ表示を経由することなく６Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せ（「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の図柄組合せ）が停止表示（確定表示）される構成としたが、後半パートにおいても前半パートと同様にリーチ表示を経由して６Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される構成としてもよい。

【１０１６】

＜変形例４＞

上記第１３の実施の形態では、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルと、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルとを同一とした。つまり、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合と、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合とでは作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間）が共通となるように構成した。これを以下のように変更してもよい。すなわち、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルと、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルとを個別に設け、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合と、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合とで作動口用表

示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間）を相違させる構成としてもよい。例えば、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合よりも、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の方が作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間）が長くなるように構成してもよい。例えば上記変形例３に示したように前半パート及び後半パートの各々にてリーチ表示が実行される構成とする上では、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合よりも、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の方が作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間）が長くなるように構成することには技術的意義がある。

【１０１７】

＜変形例５＞

上記第１３の実施の形態においては、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複する場合には天井到達を示す図柄組合せと６Ｒ確変大当たり結果を示す図柄組合せとを各々停止表示させる構成とすることで、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とを明示する構成としたが、少なくとも天井到達を示すための具体的構成については任意である。例えば、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複する遊技回において、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に天井到達を示すための動画や静止画（キャラクタ等のカットイン画像）を表示する構成としたり、スピーカ部２９から天井到達を示す効果音やＢＧＭを出力する構成したりすることも可能である。

【１０１８】

＜変形例６＞

上記第１３の実施の形態においては、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複する場合には、前半パートにて天井到達を明示し且つ後半パートにて６Ｒ確変大当たり結果を明示する構成とした。すなわち、天井到達→６Ｒ確変大当たり結果の順に明示する構成としが、これに限定されるものではない。天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複する場合には、前半パートにて６Ｒ確変大当たり結果を明示し且つ後半パートにて天井到達を明示する構成、すなわち６Ｒ確変大当たり結果→天井到達の順に明示する構成とすることも可能である。

【１０１９】

＜変形例７＞

上記第１３の実施の形態では、６Ｒ確変大当たり結果となった場合に移行する第２通常遊技状態については次に大当たり結果となるまで継続される構成としたが、これに限定されるものではない。第２通常遊技状態についても第３通常遊技状態と同様に回数制限を設けてもよい。例えば、６Ｒ確変大当たり結果となって第２通常遊技状態へ移行した場合には特別遊技状態終了後に大当たり結果となることなく実行された遊技回の実行回数が所定の終了基準回数となった場合に第１通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。この所定の終了基準回数については、例えば天井到達によって設定される終了基準回数と同数としてもよいし、当該終了基準回数よりも多くしてもよい。

【１０２０】

＜第１４の実施の形態＞

上記第１の実施の形態においては、特殊外れ結果を契機として移行した第４通常遊技状態では当該第４通常遊技状態における残り遊技回数が報知される構成とした。本実施の形態では残り遊技回数の報知に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図１２９を参照して、本実施の形態における特殊外れ結果の種別について説明する。

【１０２１】

本実施の形態では、特殊外れ結果として、特殊外れ結果Ａ、特殊外れ結果Ｂ、特殊外れ結果Ｃが設けられている。特殊外れ結果Ａ～特殊外れ結果Ｃについては、何れも高頻度サポートモードＡへの移行契機となってはいるものの、高頻度サポートモードＡ中に実行可

能な遊技回数、すなわち終了基準回数に差が設けられている。
【１０２２】
具体的には、特殊外れ結果Ａとなった場合には終了基準回数として「２０回」が設定され、特殊外れ結果Ｂとなった場合には終了基準回数として「４０回」が設定され、特殊外れ結果Ｃとなった場合には終了基準回数として「１００回」が設定される。つまり、特殊外れ結果Ａ　＜　特殊外れ結果Ｂ　＜　特殊外れ結果Ｃの順に終了基準回数が多くなるように優遇されている。このような構成においては、特殊外れ結果となった場合にはそれが特殊外れ結果Ｃであることに遊技者の期待が向くこととなる。
【１０２３】
（遊技盤ユニット８０Ｃ）
図１３０の概略図に示すように、図柄表示装置９５Ｃの表示画面９５ａＣの下部、保留表示領域が設定されている。保留表示領域は、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示領域が左右方向に並ぶようにして区画表示された保留数表示領域Ｄａと、実行中の遊技回に対応した保留用画像（保留アイコン）を表示可能な実行対象表示領域Ｄｃとによって構成されている。
【１０２４】
遊技盤ユニット８０Ｃのセンターフレーム９６Ｃにおいて表示画面９５ａＣの下側となる部分（下枠部）、詳しくは保留数表示領域Ｄａを構成する第１単位保留表示領域寄りとなる位置（実行対象表示領域Ｄｃの直下となる位置）には、高頻度サポートモードＡ終了までの残り遊技回数を表示するカウンタである回数表示部８８Ｃが設けられている。回数表示部８８Ｃは報知・演出制御装置１４０に接続されたセグメント表示器であり、報知・演出制御装置１４０による表示制御の対象となっている。報知・演出制御装置１４０は、高頻度サポートモードＡへ移行する場合に回数表示部８８Ｃに終了基準回数に対応する回数を表示し、遊技回が進む毎に当該回数が「１」ずつ減算されるように表示制御を行う。言い換えれば、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態において保留アイコンＭＰが上記保留数表示領域Ｄａ（詳しくは第１単位保留表示領域）から実行対象表示領域Ｄｃへシフトする度に回数表示部８８Ｃに表示されている残り遊技回数が「１」ずつ減算される構成となっている。
【１０２５】
なお、本実施の形態では、回数表示部８８Ｃにおける残り遊技回数の表示は、第４通常遊技状態以外の遊技状態においては実行されない構成となっているが、これに限定されるものでは無い。例えば、第３通常遊技状態等の他の遊技状態（遊技回数に制限が設けられている遊技状態）においても回数表示部８８Ｃに残り遊技回数が表示される構成としてもよい。
【１０２６】
次に、図１３１～図１３３を参照して、各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び当該変動表示の概要について説明する。図１３１は図柄表示装置９５Ｃ（表示画面９５ａＣ）における表示の概要を説明するための概略図である。
【１０２７】
図柄表示装置９５Ｃに表示される図柄列として、左・中・右の３つの図柄列が設定されている。表示画面９５ａにおける図柄の変動表示領域は、それら各図柄列に対応させて左変動表示領域ＤＬ、中変動表示領域ＤＭ、右変動表示領域ＤＲに大別され、各図柄列の図柄が周期性をもって所定の向き（例えば上から下）にスクロールするように変動表示される。各変動表示領域ＤＬ，ＤＭ，ＤＲには、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として変動表示領域に３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。
【１０２８】
図１３２の（ｊ）～（ｔ）に示すように、上記図柄として、「１」～「９」の数字及びハートの計１０種類の主図柄と、貝殻を模した絵図柄である副図柄とにより構成されている。

【１０２９】
図１３３（各図柄列を示した概略図）に示すように、左図柄列及び中図柄列は、１０個の主図柄が副図柄を挟んで昇順に配列されている。これに対して、右図柄列は、１０個の主図柄が副図柄を挟んで降順に配列されている。なお、「ハート」図柄については「１」図柄と「９」図柄との間に配設されている。
【１０３０】
図１３１の説明に戻り、図柄表示装置９５Ｃの表示画面９５ａＣには、５つの有効ライン、すなわち上ラインＬ１、中ラインＬ２、下ラインＬ３、左上がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、毎回の遊技に際しては、左図柄列→右図柄列→中図柄列の順に図柄の変動表示が停止され、全図柄列の変動表示が終了すること（確定表示されること）により、大当たり結果、特殊外れ結果、通常外れ結果の何れの結果となったかが遊技者に明示される。具体的には、「１」図柄～「９」図柄は大当たり用の図柄であり、同一の大当たり図柄の組合せが上記有効ラインＬ１～Ｌ５の何れかに停止表示（確定表示）されることで大当たり結果である旨が明示される（図１３４（ａ）参照）。「ハート」図柄は特殊外れ用の図柄であり、それら「ハート」図柄の組合せが上記有効ラインＬ１～Ｌ５の何れかに停止表示（確定表示）されることで特殊外れ結果である旨が明示される（図１３４（ｂ）参照）。
【１０３１】
なお、図１３３に示した図柄配列と図１３１に示す有効ラインとの関係によれば、後述する再変動表示が実行されている状況下にて「ハート」図柄の図柄組合せが変位した場合であっても、大当たり結果に対応する図柄組合せが有効ライン上を通過するといった事象が回避される。これは、遊技者により特殊外れ結果と大当たり結果とが誤認されることを抑制する上で好ましい。
【１０３２】
上述したリーチ表示が行われる場合には、最初に左変動表示領域ＤＬにおいて図柄の変動表示が終了され、さらに右変動表示領域ＤＲにおいて図柄の変動表示が終了された状態において、有効ラインＬ１～Ｌ５の少なくともいずれかに同一の数字が付された図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において中変動表示領域ＤＭにおいて図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、開閉実行モードが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列における図柄の変動表示が終了される。
【１０３３】
本実施の形態では、リーチ表示を経て特殊外れ結果に対応する「ハート」図柄の組合せが停止表示された後に、今回設定される終了基準回数が当該図柄組合せを用いて遊技者に報知される構成となっていることを特徴の１つとしている。具体的には、特殊外れ結果に対応する遊技回において図柄表示装置９５Ｃにより実行される遊技回演出については、図柄の変動表示開始→リーチ演出→特殊外れ結果に対応する図柄組合せの仮停止表示が実行される前半パートと、終了基準回数を報知する後半パートとの２部構成となっている。特殊外れ結果となった遊技回においては、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される特殊外れ用の演出設定処理（図４３のステップＳ１９０７参照）の一部である特殊外れ用設定処理により演出の概要等が決定される構成となっている。以下、図１３６を参照して、殊外れ用設定処理について説明する。
【１０３４】
（特殊外れ用設定処理）
図１３５（ａ）に示すように、特殊外れ用設定処理においては先ず、ステップＳ４００１にて特殊外れ結果に対応する図柄組合せを仮停止させる仮停止ラインを決定する。具体的には、有効ラインＬ１～Ｌ５のうち「ハート」図柄の組合せを仮停止表示させるラインを決定する。
【１０３５】

続くステップＳ４００２では、特殊外れ結果に対応する図柄組合せを仮停止表示させるまでの図柄の変動表示パターン、すなわち前半パートにおける演出の概要を決定する。具体的には、前半パートにおける図柄の変動表示パターンとして、上記ノーマルリーチＡ～Ｂ、スーパーリーチＡ～Ｃの何れかを決定する。

【１０３６】

続くステップＳ４００３では、仮停止後の図柄の変動表示パターン（後半パートにおける図柄の変動表示パターン）と、確定表示への移行時に「ハート」図柄の組合せを最終停止表示（確定表示）させる最終停止ラインとを決定する。後半パートにおける図柄の変動表示については、「ハート」図柄の組合せを維持したまま全ての図柄列が同期スクロールするようにして変動表示（以下、再変動表示ともいう）され、「ハート」図柄の組合せが仮停止ラインに到達する度に上記回数表示部８８Ｃにおいて終了基準回数が加算表示される構成となっている。

【１０３７】

但し、このような回転表示がどの程度継続するかが特殊外れ結果の種類すなわち設定される終了基準回数によって相違する。また、確定表示時に「ハート」図柄組合せが停止表示される最終停止ラインについては必ずしも仮停止ラインと一致するとは限らず、仮停止ラインとは異なる有効ラインが最終停止ラインとして決定される場合もある。ここで、図１３５（ｂ）を参照して、特殊外れ結果と変動表示パターンとの関係について補足説明する。

【１０３８】

今回の遊技結果が終了基準回数として２０回が設定される特殊外れ結果Ａである場合には、後半パートにおける回転数が２回転以上３回転未満となるように設定される。例えば回転数＝２回転である場合には、「ハート」図柄の組合せが２回転したタイミングで回転表示が終了することとなる。つまり、仮停止ラインと最終停止ラインとが一致する。これに対して、回転数＝２回転＋αとなった場合には、「ハート」図柄の組合せが２回転して仮停止ラインに到達した後も回転表示が継続され、「ハート」図柄の組合せが再び仮停止ラインに到達する前に回転表示が終了することとなる。つまり、仮停止ラインと最終停止ラインとが不一致となる。

【１０３９】

今回の遊技結果が終了基準回数として４０回が設定される特殊外れ結果Ｂである場合には、後半パートにおける回転数が４回転以上５回転未満となるように設定される。例えば回転数＝４回転である場合には、「ハート」図柄の組合せが４回転したタイミングで回転表示が終了することとなる。つまり、仮停止ラインと最終停止ラインとが一致する。これに対して、回転数＝４回転＋αとなった場合には、「ハート」図柄の組合せが４回転して仮停止ラインに到達した後も回転表示が継続され、「ハート」図柄の組合せが再び仮停止ラインに到達する前に回転表示が終了することとなる。つまり、仮停止ラインと最終停止ラインとが不一致となる。

【１０４０】

今回の遊技結果が終了基準回数として１００回が設定される特殊外れ結果Ｃである場合には、後半パートにおける回転数が１０回となるように設定される。この場合には、「ハート」図柄の組合せが１０回転したタイミングで回転表示が終了することとなる。つまり、仮停止ラインと最終停止ラインとが一致する。

【１０４１】

なお、ステップＳ４００２の決定に際しては、設定される終了基準回数が多い特殊外れ結果ほど、ノーマルリーチＡ～Ｂが実行される確率が高くなるように差が設けられている。言い換えれば、ノーマルリーチを経て特殊外れ結果となった場合には、スーパーリーチを経て特殊外れ結果となった場合よりも多めの終了基準回数が設定されることへの期待が増すように差が設けられている。これは、後半パートにおける回転数が多くなる場合であっても、遊技回の変動表示時間が無暗に長くならないようにして、円滑な遊技進行を実現するための工夫である。

【１０４２】
次に、図１３６のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される特殊外れ結果に係る遊技回の演出進行用の処理のうち後半パート進行用の処理（以下、特殊外れ用後半パート処理という）について説明する。特殊外れ用後半パート処理は、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される第１変動中用処理（図４２のステップＳ１８０５参照）の一部を構成する処理であり、後半パート中に実行される。
【１０４３】
（特殊外れ用後半パート処理）
特殊外れ用後半パート処理においては先ず、後半パートにおける図柄組合せの再変動表示中であるか否かを判定する。再変動表示中ではない場合にはステップＳ４１０１にて否定判定をしてステップＳ４１０２に進む。ステップＳ４１０２では「ハート」図柄の組合せが仮停止表示されている有効ライン（仮停止ライン）を発光表示させるタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４１０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４１０３に進み、有効ライン発光処理を実行した後、本後半パート処理を終了する。有効ライン発光処理では、表示制御装置４１０に有効ライン発光コマンドを送信するとともにスピーカ部２９から有効ライン発光用の効果音を出力させる。表示制御装置４１０は有効ライン発光コマンドを受信したことに基づいて、仮停止ラインを明るく発光させるべく図柄表示装置９５Ｃを制御する。これにより、図柄組合せが停止表示されているラインが遊技者に明示されることとなる。
【１０４４】
ステップＳ４１０２にて否定判定をした場合にはステップＳ４１０４に進む。ステップＳ４１０４では再変動表示の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４１０４にて否定判定をした場合にはそのまま本後半パート処理を終了する。ステップＳ４１０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ４１０５に進み、再変動表示開始処理を実行した後、本後半パート用処理を終了する。再変動表示開始処理では、表示制御装置４１０に再変動開始コマンドを送信するとともにスピーカ部２９から出力されているＢＧＭを再変動に対応するものに切り替える。表示制御装置４１０は再変動開始コマンドを受信したことに基づいて、仮停止表示中の図柄組合せの再変動表示を開始する。
【１０４５】
ステップＳ４１０１の説明に戻り、再変動表示中である場合には当該ステップＳ４１０１にて肯定判定をしてステップＳ４１０６に進む。ステップＳ４１０６では、再変動表示中の図柄列を同期状態を維持したまま加速又は減速させるタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４０１６にて肯定判定をした場合にはステップＳ４１０７に進み、変動速度変更処理を実行した後、本後半パート処理を終了する。
【１０４６】
本実施の形態では、上記仮停止ラインに「ハート」図柄の組合せが近づくことでスクロール速度が低下し、仮停止ラインから遠ざかることでスクロール速度が速くなるように変動速度が変更される。ＲＯＭ４４３には変動速度と図柄のスクロール位置との関係を規定した速度変更テーブルが記憶されており、ステップＳ４１０７の処理では当該速度変更テーブルを参照して変動速度が決定される。表示制御装置４１０は報知・演出制御装置１４０にて決定された変動速度となるようにして図柄の変動表示速度を変更する。
【１０４７】
ステップＳ４１０６の説明に戻り、当該ステップＳ４１０６にて否定判定をした場合には、ステップＳ４１０８に進む。ステップＳ４１０８では「ハート」図柄の組合せが発光表示中の有効ライン（仮停止ライン）に到達したタイミングである否かを判定する。ステップＳ４１０８にて否定判定をした場合には、そのまま本後半パート処理を終了する。ステップＳ４１０８にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４１０９に進みカウントアップ処理を実行する。このカウントアップ処理においては、回数表示部８８Ｃに表示される数字を「１０」加算する。つまり、本実施の形態では、「ハート」図柄の組合せが発光表

示中の有効ラインに到達する度に回数表示部８８Ｃに表示される残り遊技回数が「１０」ずつ加算される構成となっている。

【１０４８】

次に、図１３７のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される特殊外れ結果に係る遊技回の演出進行用の処理のうち特殊外れ用の変動終了処理（以下、特殊外れ用変動終了処理という）について説明する。特殊外れ用変動終了処理は、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される第１変動終了用処理（図４２のステップＳ１８０６参照）の一部を構成する処理である。

【１０４９】

（特殊外れ用変動終了処理）

特殊外れ用変動終了処理においては先ず、ステップＳ４２０１にて確定表示処理を実行する。具体的には、表示制御装置４１０に確定表示コマンドを送信するとともにスピーカ部２９から確定表示（最終停止表示）に対応する効果音を出力させる。表示制御装置４１０は確定表示コマンドを受信したことに基づいて、ステップＳ４００３にて決定された最終停止ラインに「ハート」図柄の図柄組合せを最終停止表示させる。

【１０５０】

「ハート」図柄の図柄組合せを発光表示中の有効ライン以外の有効ライン上に最終停止表示させた場合、すなわち仮停止ラインと最終停止ラインとが一致していない場合には、ステップＳ４２０２にて否定判定をして、そのまま本特殊外れ用変動終了処理を終了する。「ハート」図柄の図柄組合せを発光表示中の有効ライン上に最終停止表示させた場合、すなわち仮停止ラインと最終停止ラインとが一致している場合には、ステップＳ４２０２にて肯定判定をしてステップＳ４２０２に進む。ステップＳ４２０２ではカウントアップ処理を実行する。このカウントアップ処理においては、回数表示部８８Ｃに表示される数字を「１０」加算する。つまり、本実施の形態では、「ハート」図柄の組合せが発光表示中の有効ラインに最終停止表示されたタイミングで回数表示部８８Ｃに表示される残り遊技回数が「１０」加算される。

【１０５１】

次に、図１３８を参照して、特殊外れ結果となる遊技回の遊技回演出の流れについて説明する。図１３８は、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果Ｂとなった遊技回の遊技回演出の流れを例示したタイミングチャートである。

【１０５２】

遊技回開始となるｔｉ１のタイミングでは、作動口用表示部における絵柄の変動表示と、図柄表示装置９５Ｃにおける図柄の変動表示とが開始されている。この遊技回については特殊外れ結果Ｂに対応しており、ｔｉ１のタイミングから所定の期間を経過したｔｉ２のタイミングでは、左図柄列の「ハート」図柄と右図柄列の「ハート」図柄とが有効ラインＬ２上に停止表示（仮停止表示）されリーチ表示へ移行している。

【１０５３】

その後のｔｉ３のタイミングでは、有効ラインＬ２上に特殊外れ結果Ｂに対応する図柄組合せとして「ハート」図柄の図柄組合せが停止表示（仮停止表示）されている。これにより、遊技者に特殊外れ結果となった旨が明示される。但し、本実施の形態では、特殊外れ結果Ａ～Ｃの何れとなった場合であっても同様に「ハート」図柄の図柄組合せが停止表示される。故に、遊技者はこの時点で停止表示された図柄組合せから設定される終了基準回数を特定することは困難となっている。なお、ｔｉ３のタイミングでは作動口用表示部における絵柄の変動表示は継続されている。

【１０５４】

有効ラインＬ２上に「ハート」図柄の図柄組合せが停止表示された後のｔｉ４のタイミングでは、有効ラインＬ２が発光表示されるとともに、回数表示部８８Ｃ（残り回数カウンタ）に「０」が表示される。続くｔｉ５のタイミングでは、停止表示（仮停止表示）されていた各図柄列が、「ハート」図柄の図柄組合せを維持するようにして、図柄列が同期スクロールを開始する。つまり、仮停止表示から上記再変動表示へと移行する。

【１０５５】
「ハート」図柄の図柄組合せが１周して、再び有効ラインＬ２に到達したｔｉ６のタイミングでは、残り回数カウンタの値が加算され「０」→「１０」となる。その後も図柄列の同期スクロールが継続され、「ハート」図柄の図柄組合せが有効ラインＬ２に到達した都度、残り回数カウンタの値が加算され「１０」→「２０」→「３０」となる（ｔｉ７のタイミング、ｔｉ８のタイミング）。「ハート」図柄の図柄組合せが最後の周回を終えて有効ラインＬ２に停止表示（最終停止表示）されたｔｉ９のタイミングでは、残り回数カウンタの値が加算され「３０」→「４０」となるとともに、作動口用表示部における絵柄の変動表示が終了して、特殊外れ結果Ｂに対応する絵柄が停止表示される。そして、確定表示期間を経過したｔｉ１０のタイミングにて低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態から高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行している。
【１０５６】
以上詳述した第１４の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【１０５７】
本実施の形態に示したように、大当たり結果となった場合には特別遊技状態（開閉実行モード）を経由してサポートモードが高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＢ）に変更され、特殊外れ結果となった場合には特別遊技状態（開閉実行モード）を経由することなくサポートモードが高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＡ）に変更される構成とすれば、サポートモードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。
【１０５８】
特に、特殊外れ結果となってサポートモードが高頻度サポートモードＡに変更される場合には当該高頻度サポートモードの終了基準階数として２０回、４０回、１００回のうちの何れかが設定される構成とすることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本実施の形態に示した構成においては、特殊外れ結果となった場合には当該特殊外れ結果に対応する図柄組合せ（「ハート」図柄の図柄組合せ）を一旦停止表示させることで特殊外れ結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に当該図柄組合せを周回表示させる構成となっており、当該周回表示に連動して残り回数カウンタの値が更新（加算）される。遊技者は特殊外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて特殊外れ結果となった旨を把握することができ、その後は、当該図柄組合せの周回に応じて残り回数カウンタの値が更新されることで今回の終了基準回数を把握することができる。このような構成とすることで、特殊外れ結果を契機として高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【１０５９】
なお、「ハート」図柄の図柄組合せが周回する都度、残り回数カウンタの値が加算表示される構成とすれば、遊技者は周回動作がなるべく長く続くことに期待することとなり、当該演出によって高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態への移行が無駄に遅延されているかのような印象となることを好適に抑制できる。
【１０６０】
上述の如く特殊外れ結果に対応する図柄組合せ（「ハート」図柄の図柄組合せ）の周回表示に連動するようにして残り回数カウンタの値を更新する構成においては、周回の過程で当該図柄組合せが崩れるような事情が発生することで、周回が上手く行われない、すなわち残り回数カウンタの値は更新されないとの印象を与え、当該演出への注目度が早期に低下すると懸念される。そこで、本実施の形態に示したように「ハート」図柄の図柄組合せが維持されるようにして周回表示を行う構成、詳しくは各絵柄列を同期させるようにして周回表示を行う構成とすれば、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。なお、このような構成とすることは、「ハート」図柄の図柄組合せが停止表示されたこと自体が見間違えであったと遊技者に誤解されることを回避する上でも好ましい。
【１０６１】

また、本実施の形態においては周回表示中に有効ラインを通過する他の図柄組合せに、大当たり結果に対応する図柄組合せが含まれないように構成されている。このような構成とすれば、大当たりに昇格するかのような無駄な煽りを抑制して、遊技者の誤認を好適に回避できる。これは、特殊周回表示に連動した残り回数カウンタの値の更新に対する注目度の低下を抑制する上で好ましい。

【１０６２】

本実施の形態に示したように、「ハート」図柄の図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）される停止ラインと残り回数カウンタの値の更新契機となる停止ラインとを揃える構成とすれば、演出の多様化に起因して遊技者が困惑することを抑制できる。これは、上述した注目度の向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。本実施の形態においては特に、残り回数カウンタの値の更新契機となる有効ライン（停止ライン）の手前の他の有効ラインに「ハート」図柄の図柄組合せが到達した際に周回表示を終了させることが可能となっている。これは、演出の多様化を実現する上で好ましい。

【１０６３】

本実施の形態に示したように、「ハート」図柄の図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）された際には残り回数カウンタの値を非表示のままとし、当該図柄組合せが可変表示後に上記停止ラインに到達した場合に残り回数カウンタの値の表示を開始する構成とすれば、当該図柄組合せを少なくとも一回は周回させることが可能となる。これは設定される終了基準回数の幅を広げつつ、それに起因した周回表示→残り回数の更新の流れが陳腐化することを抑制する上で好ましい。

【１０６４】

＜変形例１＞

上記第１４の実施の形態では、作動口用表示部における絵柄の変動表示が実行されている最中に図柄表示装置９５Ｃにて特殊外れ結果に対応する図柄組合せを停止表示（仮停止表示）させて後半パートへ移行し、この後半パートにて終了基準回数を報知する特殊演出を実行する構成としたが、当該特殊演出を実行するための時間を確保するための具体的構成については任意であり、以下のように変更することも可能である。

【１０６５】

例えば特殊外れ結果となる遊技回ではそれ以外の遊技回の確定表示時間よりも長い確定表示時間が設定される構成とし、確定表示中に上記特殊演出を実行する構成としてもよい。また、特殊外れ結果Ｂとなった遊技回では上記特殊演出を実行せず、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行した後の最初の遊技回中に上記特殊演出を実行する構成としてもよい。この場合、当該最初の遊技回における変動表示時間を特殊演出を実行するのに十分な時間となるように設定する構成とすることが好ましい。仮に当該最初の遊技回が大当たり結果に対応している場合には、特殊演出の最後に最終停止表示される図柄組合せを特殊外れ結果に対応する図柄組合せから大当たり結果に対応する図柄組合せに変更する（昇格させる）とよい。

【１０６６】

＜変形例２＞

上記第１４の実施の形態では、後半パートにおいて「ハート」図柄の図柄組合せが１周して目標ラインに到達する毎に残り回数カウンタが「１０」ずつ加算される構成としたが、加算される値を１種に限定する必要は必ずしもない。後半パートにおいて「ハート」図柄の図柄組合せが１周して目標ラインに到達した場合に複数の候補の何れかが加算される構成とすることも可能である。例えば、残り回数カウンタが「１０」加算される場合と「２０」加算される場合とを設けてもよい。

【１０６７】

＜変形例３＞

上記第１４の実施の形態では、特殊変動表示中に図柄列のスクロール速度を加減速させる構成としたが、特殊変動表示中は図柄列のスクロール速度が一定となるように構成してもよい。

【１０６８】
＜変形例４＞
特殊変動表示においては各図柄列を同期させるようにして周回する構成としたが、これに限定されるものではない。少なくとも目標ラインに到達する時点で「ハート」図柄の図柄組合せが形成される構成となっていれば足り、その過程では「ハート」図柄の図柄組合せが崩れるように非同期で各図柄列か周回させる構成を否定するものではない。
【１０６９】
＜変形例５＞
上記第１４の実施の形態では、仮停止ラインと残り回数カウンタのカウントアップ契機となる目標ラインとを同じ有効ラインとしたが、仮停止ラインと残り回数カウンタのカウントアップ契機となる目標ラインとを相違させてもよい。
【１０７０】
＜変形例６＞
上記第１４の実施の形態では、特殊変動表示として各図柄列を「ハート」図柄の図柄組合せが維持されるように同期スクロールさせる構成としたが、これに限定されるものではない。少なくとも残り回数カウンタのカウントアップ契機となる目標ラインに到達する際に「ハート」図柄の図柄組合せが形成されるように構成されていれば足り、各図柄列の動きを非同期とすることも可能である。
【１０７１】
＜変形例７＞
上記第１４の実施の形態では、「ハート」図柄の図柄組合せが有効ラインに一旦停止表示された後、周回表示が開始されるタイミング（一旦停止から確定表示時間と同じ長さの期間が経過したタイミング）にて残り回数カウンタに「０」が表示される構成としたが、これに限定されるものではない。「ハート」図柄の図柄組合せが有効ラインに一旦停止表示されたタイミングにて残り回数カウンタに「０」が表示される構成としてもよい。
【１０７２】
また、残り回数カウンタに表示される初期値については「０」に限定されるものではなく、最小値である「１０」とすることも可能である。
【１０７３】
＜変形例８＞
上記第１４の実施の形態では、回数表示部８８Ｃにて残り遊技回数を表示する構成としが、これを変更し、図柄表示装置９５Ｃ（表示画面９５ａＣ）にて残り遊技回数を表示する構成とすることも可能である。
【１０７４】
＜第１５の実施の形態＞
本実施の形態では、第４通常遊技状態への移行条件が成立する遊技回よりも前の遊技回において第４通常遊技状態への移行を予告する特殊予告演出が実行される構成となっていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。
【１０７５】
（遊技盤ユニット）
上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ｄ（遊技盤８０ａＤ）を左右非対称ゲージとしている。以下、図１３９を参照して遊技盤ユニット８０Ｄについて詳しく説明する。図１３９は遊技盤ユニット８０Ｄの正面図である。
【１０７６】
遊技盤８０ａＤには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設け

られた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａＤの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。

【１０７７】

また、遊技盤８０ａＤには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【１０７８】

作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとによって構成されており、特に第２作動口９２Ａには、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。

【１０７９】

遊技盤８０ａＤには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＡの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ａ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ａに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【１０８０】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【１０８１】

図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡの下部、保留表示領域が設定されている。保留表示領域は、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示領域が左右方向に並ぶようにして区画表示された保留数表示領域Ｄａと、実行中の遊技回に対応した保留用画像（保留アイコン）を表示可能な実行対象表示領域Ｄｃとによって構成されている。保留数表示領域Ｄａは、４つの単位保留表示領域で構成した表示態様と８つの単位保留領域で構成した表示態様とで切替可能となっている。

【１０８２】

左ルートを流下する遊技球の入賞先は主として第１作動口９１Ａとなり低頻度サポートモード中は主として第１作動口９１Ａに係る保留に基づいて遊技が進行する。これに対して右ルートを流下する遊技球の入賞先は主として第２作動口９２Ａとなり高頻度サポートモード中は主として第２作動口９２Ａに係る保留に基づいて遊技が進行する。このような事情から、多くの場合には保留数表示領域Ｄａに表示される保留アイコンについては４つ以下となる。このため、保留数表示領域Ｄａの表示態様については、図１３９に例示しているように保留数表示領域Ｄａを４つの単位保留表示領域で構成した表示態様を基本とし、保留アイコンの数が４を超えている場合にのみ８つの単位保留表示領域で構成した表示態様となるように切り替わることとなる。なお、保留数表示領域Ｄａの表示態様を状況に応じて切り替える機能については省略することも可能である。

【１０８３】

遊技盤ユニット８０Ｄのセンターフレーム９６Ａにおいて表示画面９５ａＡの下側となる部分（下枠部）、詳しくは保留数表示領域Ｄａを構成する第１単位保留表示領域寄りとなる位置（実行対象表示領域Ｄｃの直下となる位置）には、高頻度サポートモードＡ終了までの残り遊技回数を表示するカウンタである回数表示部８８Ｄが設けられている。回数表示部８８Ｄは報知・演出制御装置１４０に接続されたセグメント表示器であり、報知・演出制御装置１４０による表示制御の対象となっている。報知・演出制御装置１４０は、高頻度サポートモードＡへ移行する場合に回数表示部８８Ｄに終了基準回数に対応する回数を表示し、遊技回が進む毎に当該回数が「１」ずつ減算されるように表示制御を行う。言い換えれば、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態において保留アイコンＭＰが上記保留数表示領域Ｄａ（詳しくは第１単位保留表示領域）から実行対象表示領域Ｄｃへシフトする度に回数表示部８８Ｃに表示されている残り遊技回数が「１」ずつ減算される構成となっている。

【１０８４】

なお、本実施の形態では、回数表示部８８Ｄにおける残り遊技回数の表示は、第４通常遊技状態以外の遊技状態においては実行されない構成となっているが、これに限定されるものでは無い。例えば、第３通常遊技状態等の他の遊技状態（遊技回数に制限が設けられている遊技状態）においても回数表示部８８Ｄに残り遊技回数が表示される構成としてもよい。

【１０８５】

また、遊技盤８０ａＤの背面側には、特殊外れ結果となる遊技回よりも前に実行される遊技回において当該特殊外れ結果（第４通常遊技状態への移行）の予告演出を行う特殊演出装置５００Ｄが設けられている。特殊演出装置５００Ｄは遊技機正面視において右ルートと重なる位置、詳しくは上述した回数表示部８８Ｄの下方且つ作動口ユニット８２Ａ（詳しくは第１作動口９１Ａ）の側方となる位置に配設されており、遊技盤８０ａＤを通じて遊技機前方から視認可能となっている。特殊演出装置５００Ｄ、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡにおける図柄の変動表示領域ＭＥ、特殊外れが設けられた第１作動口９１Ａによって、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡにおける保留表示領域が囲まれているともいえる。特殊演出装置５００Ｄについての具体的構成についての詳細は後述する。

【１０８６】

（保留球格納エリア）

また、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図１４０の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【１０８７】

本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【１０８８】

第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【１０８９】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留

情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【１０９０】

上記第１の実施の形態では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選の何れについても特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選の一方についてのみ特殊外れとなり得る構成となっている点で第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図５８及び図５９を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【１０９１】

（作動口用の当否テーブル）

図１４１に示すように、第１作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。

【１０９２】

第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１４１（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１４１（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。

【１０９３】

また、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル及び高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は、何れも「２」，「４」，「６」，「１２」，「１４」・・・「５９６」の計１５０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「２」，「４」，「６」，「１２」，「１４」・・・「５９６」が特殊外れ結果に対応している。そして、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ結果（通常外れ結果）に対応している。

【１０９４】

図１４２に示すように、第２作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。

【１０９５】

第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１４２（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１４２（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している

。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（通常外れ結果）に対応している。つまり、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【１０９６】

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてタイマ割込み処理の一環として実行される保留予告（上記予告演出を含む）用の事前確認処理（図２２のステップＳ３０６参照）及び保留コマンドの設定処理（図２２のステップＳ３０７）について説明する。

【１０９７】

（事前確認処理）

図１４３のフローチャートに示すように、事前確認処理においては先ず、ステップＳ４３０１にて、保留球格納エリア４３２Ａの保留数記憶領域に記憶された作動保留記憶数Ｎと共通保留数ＣＲＮとを読み出し、かかる保留個数の情報をＭＰＵ４０２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ４３０２にて今回の入賞によって取得された保留情報に大当たり結果に対応する情報又は特殊外れ結果に対応する情報が含まれているか否かを確認する。この判定についての詳細は、上記ステップＳ７０２の当否判定処理と同様であるため説明を省略する。

【１０９８】

ステップＳ４３０２の確認処理にて大当たりとなる旨を確認した場合には、ステップＳ４３０３にて肯定判定をしてステップＳ４３０４に進む。ステップＳ４３０４では、ＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ４３０４では今回の入賞に基づき上記ステップＳ３０４にて取得した保留情報のうち種別判定用の情報、すなわち取得済みの種別カウンタＣ２の値を把握し、振分テーブルを参照して大当たりの種別を判定する。ステップＳ４３０４にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には大当たりの種別に係る情報が含まれる。

【１０９９】

ステップＳ４３０２の確認処理にて特殊外れとなる旨を確認した場合には、ステップＳ４３０３にて否定判定をし且つステップＳ４３５０にて肯定判定をしてステップＳ４３０６に進む。ステップＳ４３０６では、ＭＰＵ４０２のレジスタに特殊外れ発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ４３０６では今回の入賞に基づき上記ステップＳ３０４にて取得した保留情報のうち種別判定用の情報、すなわち取得済みの種別カウンタＣ２の値を把握し、振分テーブルを参照して特殊外れの種別を判定する。ステップＳ４３０６にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には特別外れの種別に係る情報が含まれる。

【１１００】

ステップＳ４３０２の確認処理にて通常外れとなる旨を確認した場合には、ステップＳ４３０３及びステップＳ４３５０にて否定判定をしてステップＳ４３０７に進む。ステップＳ４３０７では、通常外れ時リーチ確認処理を実行する。具体的には、ステップＳ３０４にて取得済みのリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握し、外れリーチ発生用の抽選テーブルを参照して外れリーチ発生となるか否かを確認する。外れリーチ発生とはならない場合（完全外れとなる場合）にはステップＳ４３０８にて否定判定をして、本事前確認処理を終了する。外れリーチ発生となる場合にはステップＳ４３０８にて肯定判定をしてステップＳ４３０９に進む。ステップＳ４３０９では、ＭＰＵ４０２のレジスタに外れリーチ発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ４３０９にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には外れリーチの大まかな種別（スーパーリーチであるか否か）に係る情報が含まれる。

【１１０１】

次に図１４４のフローチャートを参照して、保留コマンドの設定処理について説明する。

【１１０２】

（保留コマンドの設定処理）

保留コマンドの設定処理においては先ず、ステップＳ４４０１にて、ＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報が記憶されているか否かを判定する。大当たり発生情報が記憶されている場合にはステップＳ４４０２に進み、大当たり対応保留コマンドを設定する。大当たり対応保留コマンドには、大当たりの種別に関する情報が含まれる。

【１１０３】

一方、ステップＳ４４０１にて否定判定をした場合、すなわちＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ４４０３に進み、ＭＰＵ４０２のレジスタに特殊外れ発生情報が記憶されているか否かを判定する。特殊外れ発生情報が記憶されている場合にはステップＳ４４０４に進み、特殊外れ対応保留コマンドを設定する。特殊外れ対応保留コマンドには、特殊外れの種別に関する情報が含まれる。

【１１０４】

ステップＳ４４０３にて否定判定をした場合にはステップＳ４４０５に進み、ＭＰＵ４０２のレジスタに外れリーチ発生情報が記憶されているか否かを判定する。外れリーチ発生情報が記憶されている場合には、ステップＳ４４０５にて肯定判定をしてステップＳ４４０６に進み、外れリーチ対応保留コマンドを設定する。外れリーチ対応保留コマンドには、外れリーチの大まかな種別（スーパーリーチであるか否か）に係る情報が含まれる。ステップＳ４４０５にて否定判定をした場合にはステップＳ４４０７に進む。ステップＳ４４０７では、外れリーチ非対応保留コマンド（完全外れ対応保留コマンド）を設定する。

【１１０５】

ステップＳ４４０２，Ｓ４４０４，Ｓ４４０６にて保留コマンドの設定を行う場合には、変動種別カウンタＣＳの値等を参照して変動表示時間を決定し、同変動表示時間にかかる情報を当該保留コマンドに格納する。変動表示時間の決定に際しては、上記ステップＳ７１４に示した変動表示時間の設定処理と同じように、変動表示時間テーブルが参照される。このようにして設定された保留コマンドが報知・演出制御装置１４０に送信され、同報知・演出制御装置１４０においては同保留コマンドに基づいて図柄の変動表示態様等を把握可能となる。なお、既に説明したように完全外れの場合には、当該保留情報にかかる遊技回を開始する際に記憶されている保留情報の数に応じて変動表示時間が変化し得る。そこで、完全外れ対応保留コマンドを設定する場合には、変動表示時間にかかる情報は格納されない。

【１１０６】

ステップＳ４４０２、ステップＳ４４０４、ステップＳ４４０６，Ｓ４４０７のいずれかのコマンド設定処理を実行した後は、ステップＳ４４０８にて、保留個数の情報を上記保留コマンドに対して設定する処理を実行する。保留コマンドの情報は複数バイトの情報として構成されており、ステップＳ４４０８では、先ず直前の事前確認処理（図１４３）におけるステップＳ４３０１にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶された保留個数の情報を読み出し、その後に、既に設定されている保留コマンドにおける保留個数の情報用のビットに対して上記読み出した保留個数の情報を論理和などの演算処理によって格納する。これにより、ステップＳ４４０２、ステップＳ４４０４、ステップＳ４４０６，Ｓ４４０７のいずれかの処理にて設定された保留コマンドに対して、かかる保留コマンドに対応した保留情報が何個目のものであるかを特定するための情報が含まれることとなる。以上詳述したステップＳ４４０８の処理を実行した後に、本保留コマンド設定処理を終了する。

【１１０７】

ステップＳ４４０８にて保留個数の情報が含められた保留コマンドは、次回の通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１の外部出力処理により、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、かかる保留コマンドを受信することにより、保留情報が増加したことを特定する。また、報知・演出制御装置１４０では、保留コマンドに後述する保留予告用の情報を追加して表示制御装置４１０に送信する。表示制御装置４１０では、その受信した保留コマンドに基づいて保留表示や保留予告用の処理等を

実行する。
【１１０８】
次に、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される保留予告に係る処理について説明する。保留予告に係る処理としては、大別して主制御装置１６２からのコマンドを判定するコマンド対応処理と保留予告の態様を決定する保留予告演出設定処理とが設定されている。
【１１０９】
（保留コマンド対応処理）
保留コマンド対応処理においては、主制御装置１６２が送信した保留コマンドを受信している場合に、その受信している保留コマンドに含まれている情報に対応した処理を実行する。なお、保留コマンド対応処理は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される。
【１１１０】
保留コマンド対応処理においては先ず、保留コマンドを受信しているか否かを判定する。報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて受信したコマンドはＲＡＭ４４４のコマンド格納エリアに一旦格納される。当該コマンド格納エリアは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されており、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行できるようになっている。対応保留コマンドを受信しているか否かの判定に際しては、コマンド格納エリア４６１における今回の読み出し対象のエリアに大当たり対応保留コマンドを受信しているか否かを判定する。なお、かかるコマンドの読み出しの構成は、変動開始用コマンド等の他のコマンドの読み出しにおいても同様である。
【１１１１】
保留コマンドを受信している場合には、当該保留コマンドに含まれる各種情報を保留情報格納エリアに記憶する。保留情報格納エリア４６７は、第１エリアＲｃ１～第８エリアＲｃ８を有しており、各エリアにつき１の保留情報を格納可能な構成となっている。各エリアに格納された保留情報は、主制御装置１６２からシフトコマンドを受信することにより、すなわち遊技回が開始された場合に、下位エリア側に順にシフトされることとなる。具体的には、第１エリアＲｃ１のデータをクリアするとともに、第２エリアＲｃ２→第１エリアＲｃ１、第３エリアＲｃ３→第２エリアＲｃ２、第４エリアＲｃ４→第３エリアＲｃ３　・・・　第８エリアＲｃ８→第７エリアＲｃ７といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。報知・演出制御装置１４０の保留情報格納エリアにおいても、主制御装置１６２の保留球格納エリア４３２（詳しくは作動口用保留エリアＲＥ）と同様に入球先に関係なく保留情報が時系列的にまとめて記憶される構成となっている。詳しくは今回受信したコマンドに含まれる保留数の情報を特定し、第１エリアＲｃ１～第８エリアＲｃ８のうちその特定した保留数の情報に対応するエリアに上記各種情報を記憶する。
【１１１２】
なお、上述した保留コマンドを受信した場合にはＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリアに保留コマンド受信フラグがセットされ、シフトコマンドを受信した場合には各種フラグ格納エリアにシフトコマンド受信フラグがセットされる。これら各フラグは、以下に説明する保留予告演出用の設定処理（保留予告演出用設定処理）の契機となり、当該保留予告演出用設定処理が終了した際に消去される。
【１１１３】
報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２においては、保留情報格納エリアに記憶された情報に基づいて大当たり予告演出設定処理を行う。ここで、図１４５のフローチャートを参照して大当たり予告演出設定処理について説明する。なお、大当たり予告演出設定処理は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される処理であり、上述した保留コマンド又はシフトコマンドを受信したことを条件として実行される処理である。つまり、本実施の形態においては大当たり予告演出を実行する契機は作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に伴って保留情報が取得された場合又は遊技

進行に伴って保留情報が消化された場合となっている。
【１１１４】
（大当たり予告演出設定処理）
大当たり予告演出設定処理においては先ず、ステップＳ４５０１にて大当たり予告演出を行っている最中であるか否かを判定する。ステップＳ４５０１にて肯定判定をした場合には、そのまま本大当たり予告演出設定処理を終了する。ステップＳ４５０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ４５０２に進む。
【１１１５】
ステップＳ４５０２では、ＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に後述する大当たり予告演出規制フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ４５０２にて肯定判定をした場合にはそのまま本大当たり予告演出設定処理を終了する。ステップＳ４５０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４５０３に進む。
【１１１６】
ステップＳ４５０３では主制御装置１６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ４５０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４５０４にて保留コマンド受信時の抽選処理を実行し、大当たり予告演出を行うか否かを決定する。ステップＳ４５０３にて否定判定をした場合には、ステップＳ４５０５に進む。ステップＳ４５０５では主制御装置１６２からシフトコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ４５０５にて否定判定をした場合、すなわち保留コマンド及びシフトコマンドの何れも受信していないと判定した場合には、そのまま本大当たり予告演出設定処理を終了する。ステップＳ４５０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４５０６にてシフトコマンド受信時の抽選処理を実行し、大当たり予告演出を行うか否かを決定する。
【１１１７】
ステップＳ４５０４又はステップＳ４５０６の抽選処理を実行した後は、ステップＳ４５０７に進む。ステップＳ４５０７では、大当たり予告演出に当選したか否かを判定する。ステップＳ４５０７にて否定判定をした場合には、そのまま本大当たり予告演出設定処理を終了する。ステップＳ４５０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４５０８に進む。ステップＳ４５０８では、大当たり予告演出詳細決定処理を実行する。続くステップＳ４５０９ではＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に大当たり予告演出フラグをセットし、ステップＳ４５１０ではＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に特殊外れ予告演出規制フラグをセットする。ステップＳ４５０９にてセットされた大当たり予告演出フラグについては、大当たり予告演出が終了した際に消去されることとなる。なお、上記ステップＳ４５０１においては、この大当たり予告演出フラグがセットされているか否かに基づいて大当たり予告演出中であるか否かを判定する。その後は、ステップＳ４５１１にて大当たり予告選出開始処理を実行し、本大当たり予告演出設定処理を終了する。
【１１１８】
次に、図１４６及び図１４７を参照して、ステップＳ４５０８の大当たり予告演出詳細決定処理について説明する。図１４６は大当たり予告演出詳細決定処理を示すフローチャート、図１４７は大当たり予告演出を示す概略図である。
【１１１９】
（大当たり予告演出詳細決定処理）
図１４６に示すように、大当たり予告演出詳細決定処理においては先ずステップＳ４６０１にて表示態様の変更対象を決定する。
【１１２０】
本実施の形態に示す大当たり予告演出は、図柄表示装置９５Ａ（表示画面９５ａＡ）の保留表示領域ＮＥに表示おける保留表示の態様等を大当たり予告演出に対応するものに変化させることにより実行される。具体的には、保留数表示領域Ｄａに表示された保留アイコンＭＰのうち該当遊技回（該当保留）に対応するものを変化させる（本実施の形態では色を変化させる）。具体的には、保留アイコンＭＰの色が複数パターン、詳しくは白色（

レベル０）、青色（レベル１）、黄色（レベル２）、赤色（レベル３）の３つのパターンが設けられており、該当する保留アイコンＭＰの色が白色以外の色に変化させる。

【１１２１】

該当保留が大当たり結果に対応している場合には、レベル３　＞　レベル２　＞　レベル１の順に選択されやすくなっており、該当保留が通常外れ結果に対応している場合にはレベル１　＞　レベル２　＞　レベル３の順に選択されやすくなっている。つまり、大当たり予告演出が実行される場合には、最終的なレベルが高くなる程、大当たり結果に繋がる期待度が高くなる。

【１１２２】

なお、大当たり予告演出については、変化した保留アイコンＭＰの色が実行対象表示領域Ｄｃへシフトするまで維持される固定式の予告演出と、実行対象表示領域Ｄｃへシフトするまでに色が変化するステップアップ式の予告演出とに大別される。

【１１２３】

ステップＳ４６０１においては色の変更対象となる保留アイコンが決定される。続くステップＳ４６０２では該当する保留アイコンが実行対象表示領域Ｄｃに移った後の最終的な色（表示態様）を決定する。そして、その結果を踏まえてステップＳ４６０３では、初期の色（表示態様）を決定する。

【１１２４】

その後は、ステップＳ４６０４にて残りの該当する保留アイコンＭＰが実行対象表示領域Ｄｃに移るまでの残りシフト回数を把握し、その把握したシフト回数に基づいて上述したステップアップパターンを決定する。なお、初期の色と最終的な色とが一致している場合にはステップアップは発生しない。

【１１２５】

表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、報知・演出制御装置１４０を経由して主制御装置１６２から受信した保留コマンド及びシフトコマンドに基づいて保留表示領域ＮＥ等の表示制御を行う。以下、図１４８のフローチャートを参照して、表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２にて実行される保留表示制御用コマンド対応処理について説明する。保留表示制御用コマンド対応処理は、所定の周期（本実施の形態では２ｍｓｅｃ）で起動される定期処理（コマンド対応処理）の一環として実行される処理である。

【１１２６】

（保留表示制御用コマンド対応処理）

保留表示制御用コマンド対応処理においては先ず、ステップＳ４７０１にて報知・演出制御装置１４０から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４７０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ４７０２に進む。ステップＳ４７０２では、ワークＲＡＭ４７４の各種カウンタエリアに設けられた保留数カウンタの値（保留記憶数ＳＮ）を１加算する。

【１１２７】

ステップＳ４７０２にてカウンタ更新処理を実行した後はステップＳ４７０３に進む。ステップＳ４７０３ではワークＲＡＭ４７４に追加フラグをセットする。後述する保留表示制御処理においてはこの追加フラグに基づいて保留数表示領域Ｄａに保留アイコンＭＰを追加する処理を行う。その後、本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。

【１１２８】

ステップＳ４７０１の説明に戻り、当該ステップＳ４７０１にて否定判定をした場合、すなわち保留コマンドを受信していない場合には、ステップＳ４７０４に進む。ステップＳ４７０４では報知・演出制御装置１４０からシフトコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４７０４にて否定判定をした場合にはそのまま本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。ステップＳ４７０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ４７０５に進む。ステップＳ４７０５では、ワークＲＡＭ４７４の各種カウンタエリアに設けられた保留数カウンタの値（保留記憶数ＳＮ）を１減算する。

【１１２９】

ステップＳ４７０５にてカウンタ更新処理を実行した後はステップＳ４７０６に進む。ステップＳ４７０６ではワークＲＡＭ４７４にシフトフラグをセットする。後述する保留表示制御処理においてはこのシフトフラグに基づいて保留アイコンＭＰをシフトさせる処理を行う。その後、本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。

【１１３０】

次に、図１４９のフローチャートを参照し、表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２にて定期処理の一環として実行される保留表示処理について説明する。

【１１３１】

（保留表示処理）

保留表示処理においては先ず、ステップＳ４８０１にてワークＲＡＭ４７４の各種フラグ格納エリアに追加フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ４８０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ４８０２に進む。ステップＳ４８０２では、今回追加表示する保留アイコンの色を変化させるか否かを判定する。具体的には、図１４６の大当たり予告演出詳細決定処理にて決定された事項から、今回追加する保留アイコンの色を白色以外とするか否かを判定する。

【１１３２】

ステップＳ４８０２にて否定判定をした場合にはステップＳ４８０３にて通常追加処理を実行する。具体的には、実行対象表示領域Ｄｃが空いている場合には、実行対象表示領域Ｄｃに白色の保留アイコンＭＰを追加表示する。実行対象表示領域Ｄｃが埋まっている場合には、単位保留表示エリアにて保留アイコンＭＰが表示されていない（空きとなっている）もののうち最も若い（実行対象表示領域Ｄｃに最も近い）単位保留表示エリアに白色の保留アイコンＭＰを追加表示する。

【１１３３】

ステップＳ４８０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４８０４にて特殊追加処理を行う。具体的には、実行対象表示領域Ｄｃが空いている場合には、実行対象表示領域Ｄｃにステップ４６０３にて決定された色（青色、黄色、赤色の何れか）の保留アイコンＭＰを追加表示する。実行対象表示領域Ｄｃが埋まっている場合には、単位保留表示エリアにて保留アイコンＭＰが表示されていない（空きとなっている）もののうち最も若い（実行対象表示領域Ｄｃに最も近い）単位保留表示エリアにステップＳ４６０３にて決定された色（青色、黄色、赤色の何れか）の保留アイコンＭＰを追加表示する。

【１１３４】

ステップＳ４８０３又はステップＳ４８０４の処理を実行した後は、ステップＳ４８０５にてワークＲＡＭ４７４の各種フラグ格納エリアに記憶されている追加フラグを消去して、本保留表示処理を終了する。

【１１３５】

ステップＳ４８０１の説明に戻り、当該ステップＳ４８０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ４８０６に進む。ステップＳ４８０６では、ワークＲＡＭ４７４の各種フラグ格納エリアにシフトフラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ４８０６にて否定判定をした場合には、そのまま本保留表示処理を終了する。ステップＳ４８０６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４８０７に進む。ステップＳ４８０７では、図１４６の大当たり予告演出詳細決定処理にて決定された事項から、今回のシフト時に表示中の保留アイコンの色を変化させるか否かを判定する。

【１１３６】

ステップＳ４８０７にて否定判定をした場合にはステップＳ４８０８にて通常シフト処理を実行し、ステップＳ４８０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４８０７にて特殊シフト処理を行う。これら通常シフト処理及び特殊シフト処理については、実行対象表示領域Ｄｃに表示されている保留アイコンＭＰを非表示とした後、保留数表示領域Ｄａに表示されている保留アイコンＭＰを実行対象表示領域Ｄｃ側にシフトさせる。詳しくは、第１単位保留表示エリアに表示されている保留アイコンＭＰを実行対象表示領域Ｄｃに移動させるとともに、他の単位保留表示エリアに表示されている保留アイコンＭＰを左隣

の単位保留表示エリアに各々移動させる。このような動きを繰り返すことにより、表示されている保留アイコンＭＰが古い順に実行対象表示領域Ｄｃに移り、当該実行対象表示領域Ｄｃを経由して消去される。ここで、通常シフト処理では全ての保留アイコンの色をシフト前後で変化させない構成となっているのに対して、特殊シフト処理では保留アイコンのうち該当する保留アイコンの色をシフトに伴って変化させる構成となっている点で異なる。

【１１３７】

ステップＳ４８０８又はステップＳ４８０９のシフト処理を実行した後は、ステップＳ４８１０にてワークＲＡＭ４７４の各種フラグ格納エリアに記憶されているシフトフラグを消去して本保留表示処理を終了する。

【１１３８】

ここで、図１５０を参照して、大当たり予告演出の流れについて説明する。図１５０（ａ）はステップアップ非対応となる第１大当たり予告演出の流れを示す概略図、図１５０（ｂ）はステップアップ対応となる第２大当たり予告演出の流れを示す概略図である。なお、図１５０においては、保留数表示領域Ｄａの表示態様が４つの単位保留表示領域（第１単位保留表示領域Ｄａ１～第４単位保留表示領域Ｄａ４）で構成した表示態様となっている場合について例示している。

【１１３９】

図１５０（ａ）に示す例では、第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて保留アイコンＭＰが第３単位保留表示領域Ｄａ３に追加されている。この保留については大当たり結果に対応しており、大当たり予告演出に当選することで第３単位保留表示領域Ｄａ３に追加される保留アイコンＭＰの色は赤色となっている。今回の大当たり予告演出についてはステップアップ非対応の第１大当たり予告演出に対応しており、図１２０（ａ２）→図１２０（ａ３）→図１２０（ａ４）→図１２０（ａ５）の順に保留アイコンＭＰがシフトする過程でその色は赤色に維持されることとなる。当該する保留アイコンＭＰに係る遊技回が開始される前の遊技回中に大当たり予告演出が開始されることで遊技者に遊技への注目を促すことができる。

【１１４０】

図１５０（ｂ）に示す例では、第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて保留アイコンＭＰが第３単位保留表示領域Ｄａ３に追加されている。この保留については大当たり結果に対応しており、大当たり予告演出に当選することで第３単位保留表示領域Ｄａ３に追加される保留アイコンＭＰの色は青色となっている。今回の大当たり予告演出についてはステップアップ対応の第２大当たり予告演出に対応しており、図１２０（ｂ２）→図１２０（ｂ３）→図１２０（ｂ４）→図１２０（ｂ５）の順に保留アイコンＭＰがシフトする過程でその色が、青色→黄色→赤色に変化している。

【１１４１】

図１２０（ｂ）に示すように、保留アイコンＭＰの色が遊技進行に伴って複数回変化する。例えば、最終的に変化する色が赤色の場合であっても、先ずはそれよりも期待度の低い下位の色（青色又は黄色）に変化させて、保留アイコンＭＰがシフトするタイミングにてより期待度の高い上位の色へステップアップ（昇格）させる。これら２種の大当たり予告演出を併用することにより、期待度の低い色となった場合であっても、該当遊技回となるまでにより期待度の高い色へ変化する可能性が生じる。これにより、大当たり予告演出への注目度が早期に低下することを抑制している。

【１１４２】

以上詳述したように大当たり予告演出は図柄表示用の図柄表示装置９５Ａにて実行される。これに対して、特殊外れ予告演出については図柄表示装置９５Ａとは別に設けられた特殊演出装置５００Ｄにて実行される。以下、図１５１を参照して特殊演出装置５００Ｄについて補足説明する。図１５１は特殊演出装置５００Ｄの正面図である。

【１１４３】

（特殊演出装置５００Ｄ）

特殊演出装置５００Ｄは、透明性を有する遊技盤８０ａＤを通じて遊技機前方へ光を照射する発光演出装置であり、当該特殊演出装置５００において遊技盤８０ａＡの背面と対向する部分（対向部５０１Ｄ）には、特殊外れ予告演出を実行する予告用装飾部５１１Ｄと、特殊外れ結果である旨を報知する報知用装飾部５１２Ｄとが設けられている。

【１１４４】

予告用装飾部５１１Ｄ及び報知用装飾部５１２Ｄは、前者が左側且つ後者が右側となるように左右に並べて設けられており、予告用装飾部５１１Ｄの方が報知用装飾部５１２Ｄよりも上記保留数表示領域Ｄａ、実行対象表示領域Ｄｃ、作動口ユニット８２Ａに近くなるように配置されている。なお、特殊外れ結果となり得る第１作動口９１Ａから特殊演出装置５００Ｄ（詳しくは予告用装飾部５１１Ｄ）までの距離は、当該第１作動口９１Ａから図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡにおける図柄の変動表示領域ＭＥまでの距離よりも短くなっている。

【１１４５】

報知用装飾部５１２Ｄは、点灯状態及び消灯状態に切替可能となっており、特殊外れ結果を契機とした高頻度サポートモードＡとなる場合に消灯状態→点灯状態に切り替わることにより上記報知を行う構成となっている。そして、高頻度サポートモードＡ中は点灯状態に維持され、高頻度サポートモードＡにて実行された遊技回数が上記終了基準回数に達して当該高頻度サポートモードＡが終了する場合に消灯状態に切り替わる構成となっている。

【１１４６】

予告用装飾部５１１Ｄは、青色の第１発光部５２１Ｄと、黄色の第２発光部５２２Ｄと、赤色の第３発光部５２３Ｄとからなり、それら第１発光部５２１Ｄ、第２発光部５２２Ｄ、第３発光部５２３Ｄについては個別に点灯状態／消灯状態に切替可能となっている。

【１１４７】

特殊外れ予告演出は、第１発光部５２１Ｄのみが点灯状態となるステップ１（図１５２（ａ）参照）、第２発光部５２２Ｄが点灯状態となるステップ２（図１５２（ｂ）参照）、第３発光部５２３Ｄが点灯状態となるステップ３（図１５２（ｃ）参照）を有しており、遊技回の進行に伴ってステップアップすることで特殊外れ結果となる期待度が変化する構成となっている。例えば、ステップ１となった場合に特殊外れ結果となる期待度は３０％となり、ステップ２となった場合に特殊外れ結果となる期待度は５０％となり、ステップ３となった場合に特殊外れ結果となる期待度は８０％となるように設定されている。特殊外れ結果対応の特殊外れ予告演出においては最終的に報知用装飾部５１２Ｄが点灯状態となることで特殊外れ結果となった旨が明示され（例えば図１５２（ｄ）参照）、通常外れ結果対応の特殊外れ予告演出においては予告用装飾部５１１Ｄ及び報知用装飾部５１２Ｄが消灯状態となることで特殊外れ結果とならなかった旨が明示されることとなる。

【１１４８】

なお、本実施の形態に示す特殊外れ予告演出においては、遊技回が進んだ場合に必ず上記ステップが進むとは限らず、遊技回が進んだ場合であってもステップが進まない場合もある。また、ステップが１段階ずつ進むとは限らず、一部のステップを飛ばしてステップが進む場合もある。因みに、詳細については後述するが、特殊外れ結果である場合であっても必ず特殊外れ予告演出が発生するとは限らず、特殊外れ予告演出を経由することなく報知用装飾部５１２Ｄが点灯状態に切り替わる場合もある。

【１１４９】

報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２においては、保留情報格納エリアに記憶された情報に基づいて特殊外れ予告演出設定処理を行う。ここで、図１５３のフローチャートを参照して特殊外れ予告演出設定処理について説明する。なお、特殊外れ予告演出設定処理は、第１通常遊技状態中に所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される処理である。

（特殊外れ予告演出設定処理）

特殊外れ予告演出設定処理においては先ず、ステップＳ４９０１にて通常外れ対応の遊

技回において確定表示を開始するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４９０１にて否定判定をした場合には、そのまま特殊外れ予告演出設定処理を終了する。ステップＳ４９０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４９０２に進む。

【１１５０】

ステップＳ４９０２では、大当たり予告演出を実行している最中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に大当たり予告演出フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ４９０２にて肯定判定をした場合にはそのまま本特殊外れ予告演出設定処理を終了する。ステップＳ４９０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ４９０３に進む。

【１１５１】

ステップＳ４９０３では記憶されている後続の保留に特殊外れに対応する保留が含まれているか否かを判定する。ステップＳ４９０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４９０４に進む。ステップＳ４９０４では、特殊外れに対応する保留に対して先行する保留に外れリーチに対応するものが含まれているか否かを判定する。ステップＳ４９０４にて否定判定をした場合にはステップＳ４９０５に進む。ステップＳ４９０５では特殊外れに対応する保留に対して先行する保留に大当たりに対応するものが含まれているか否かを判定する。ステップＳ４９０５にて否定判定をした場合には、ステップＳ４９０６に進む。ステップＳ４９０６では、特殊外れ結果対応の特殊外れ予告演出を実行するか否かを決定する抽選処理（本前兆対応の抽選処理）を実行する。この抽選処理では、ＲＯＭ４４３の抽選用テーブル記憶エリア４５１に記憶されている本前兆用の特殊外れ予告演出抽選テーブルを参照して、特殊外れ予告演出を実行するか否かを決定する。この抽選処理にて当選する確率は５０％となっている。つまり、特殊外れ結果となった場合の凡そ半分は特殊外れ予告演出を経由して特殊外れ結果となった旨が報知されるのに対して、残り半分は特殊外れ予告演出を経由することなく特殊外れ結果となった旨が報知される構成となっている。

【１１５２】

ステップＳ４９０３の説明に戻り、当該ステップＳ４９０３にて否定判定をした場合には、ステップＳ４９０７に進む。ステップＳ４９０７では、最新の保留を特殊外れ予告演出の対象となる保留として仮設定し、当該仮設定された保留に対して先行する保留に外れリーチに対応するものが含まれているか否かを判定する。ステップＳ４９０７にて否定判定をした場合にはステップＳ４９０８に進む。ステップＳ４９０８では仮設定された保留に対して先行する保留に大当たりに対応するものが含まれているか否かを判定する。ステップＳ４９０５にて否定判定をした場合には、ステップＳ４９０９に進む。ステップＳ４９０９では、特殊外れ結果非対応の特殊外れ予告演出を実行するか否かを決定する抽選処理（ガセ前兆対応の抽選処理）を実行する。この抽選処理では、ＲＯＭ４４３の抽選用テーブル記憶エリア４５１に記憶されているガセ前兆用の特殊外れ予告演出抽選テーブルを参照して、特殊外れ予告演出を実行するか否かを決定する。この抽選処理にて当選する確率は仮設定された保留の変動表示態様によって異なる。具体的には、変動表示態様がノーマルリーチＡ～Ｂである場合には当選確率が１％となり、変動表示態様がスーパーリーチＡ～Ｃである場合には当選確率が３％となる。

【１１５３】

ステップＳ４９０６，Ｓ４９０９の抽選処理にて特殊外れ予告演出に当選した場合には、ステップＳ４９１０にて肯定判定をしてステップＳ４９１１に進み、特殊外れ予告演出詳細決定処理を実行する。ステップＳ４９０６，Ｓ４９０９の抽選処理にて特殊外れ予告演出に非当選となった場合、又はステップＳ４９０４，Ｓ４９０５，Ｓ４９０７，Ｓ４９０８にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４９１０にて否定判定をしてそのまま本特殊外れ予告演出設定処理を終了する。

【１１５４】

ここで、図１５４のフローチャートを参照して特殊外れ予告演出詳細決定処理について説明する。

【１１５５】
特殊外れ予告演出詳細決定処理においては先ず、ステップＳ５００１にて特殊演出装置５００Ｄの最終的な表示態様を決定する。すなわち、上記ステップ１～ステップ３の何れとするかを決定する。具体的には、今回の特殊外れ予告演出の開始契機となった保留（以下、該当保留という）が特殊外れ結果に対応しているか否かと、特殊外れ結果に対応していない場合には該当保留に係る変動表示態様と、該当保留に先行する保留の数とに基づいてステップ１～ステップ３の何れとするかを決定する。例えば、今回の特殊外れ予告の開始契機となった該当保留が特殊外れ結果に対応している場合にはステップ１＜ステップ２＜ステップ３の順に選択される確率が高くなるように構成されている。該当保留が特殊外れ結果に対応していない場合にはステップ３＜ステップ２＜ステップ１の順に選択される確率が高くなるように設定されている。なお、特殊外れ予告演出が実行される場合の該当保留がリーチ表示に対応している場合には、図柄表示装置９５Ａにて実行されるリーチ表示においては、少なくとも何れかの有効ライン上に「ハート」図柄によるリーチラインが形成される構成となっている。
【１１５６】
続くステップＳ５００２では該当保留が実行されるまでの残りシフト回数を把握する。そして、ステップＳ５００３では、ステップＳ５００１にて決定した最終的な表示態様（ステップ１～ステップ３）と、ステップＳ５００２にて把握した残りシフト回数とに基づいてステップアップパターンを決定する。
【１１５７】
例えば、該当遊技回が特殊外れ結果に対応しており、最終的な表示態様がステップ３である場合には、ステップアップパターンとして、ステップ１（第１発光部５２１Ｄ＝発光状態）→ステップ２（第２発光部５２２Ｄ＝発光状態）→ステップ３（第３発光部５２３Ｄ＝発光状態）となるパターンと、ステップ１（第１発光部５２１Ｄ＝発光状態）→ステップ３（第３発光部５２３Ｄ＝発光状態）となるパターンと、ステップ２（第２発光部５２２Ｄ＝発光状態）→ステップ３（第３発光部５２３Ｄ＝発光状態）となるパターンと、最初からステップ３（第３発光部５２３Ｄ＝発光状態）となるパターンとのうち何れを実行するかが残りシフト回数を参照して決定される。
【１１５８】
図１５３の説明に戻り、ステップＳ４９１１にて特殊外れ予告演出詳細決定処理を実行した後は、ステップＳ４９１２に進む。ステップＳ４９１２では、ＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に特殊外れ予告演出フラグをセットする。特殊外れ予告演出フラグはＭＰＵ４４２にて特殊外れ予告演出を実行中であるか否かを把握するためのフラグである。続くステップＳ４９１３では、ＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に大当たり予告演出規制フラグをセットする。ステップＳ４９１３にてセットされた大当たり予告演出規制フラグについては、特殊外れ予告演出が終了した際に消去される。その後は、ステップＳ４９１４にて特殊外れ予告演出開始処理を実行し、本特殊外れ予告演出設定処理を終了する。以上詳述したように、本実施の形態においては通常外れ結果となる遊技回にて特殊外れ予告演出が開始される構成となっており、その開始タイミングは当該遊技回における図柄組合せの確定表示タイミングとなっている。
【１１５９】
次に、図１５５のフローチャートを参照して、ＭＰＵ４４２にて定期処理の一環として実行される特殊外れ予告演出実行処理について説明する。
【１１６０】
（特殊外れ予告演出実行処理）
特殊外れ予告演出実行処理においては先ず、ステップＳ５１０１にてＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に特殊外れ予告演出フラグがセットされているか否かを判定する。ステップＳ５１０１にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊外れ予告演出実行処理を終了する。ステップＳ５１０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５１０２に進む。ステップＳ５１０２では図柄表示装置９５Ａにおいて図柄組合せを停止表示（確

定表示）させたタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ５１０２にて肯定判定をした場合にはステップＳ５１０３に進む。

【１１６１】

ステップＳ５１０３では、上記ステップＳ５００３にて決定したステップアップパターンを参照して今回のタイミングにてステップアップを発生させるか否かを判定する。ステップＳ５１０３にて肯定判定をした場合にはステップＳ５１０４に進む。ステップＳ５１０４ではステップＳ５００３にて決定したステップアップパターンを参照して発光対象追加処理を実行する。例えば、今回の特殊外れ予告演出の開始契機となった特殊外れ結果に対応する該当遊技回においては、報知用装飾部５１２Ｄを消灯状態から点灯状態に切り替える。ステップＳ５１０４にて発光対象追加処理を実行した後、又はステップＳ５１０３にて否定判定をした場合には、本特殊外れ予告演出実行処理を終了する。

【１１６２】

ステップＳ５１０２の説明に戻り、当該ステップＳ５１０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ５１０５に進む。ステップＳ５１０５では、図柄表示装置９５Ａにおける図柄組合せの確定表示が完了となるタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ５１０５にて否定判定をした場合には、ステップＳ５１０６に進む。ステップＳ５１０６では、特殊演出装置５００Ｄの予告用装飾部５１１Ｄを消灯させる消灯処理を実行する。つまり、該当遊技回が特殊外れ結果に対応しているか否かにかかわらず、確定表示が完了となるタイミングで予告用装飾部５１１Ｄによる特殊外れ予告演出は終了することとなる。

【１１６３】

その後は、ＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に格納されている特殊外れ予告演出フラグ及び大当たり予告演出規制フラグを消去して、本特殊予告演出実行処理を終了する。大当たり予告演出規制フラグが消去されることで、以降は大当たり予告演出を実行可能となる。

【１１６４】

ここで、図１５６のタイミングチャートを参照して、特殊外れ予告演出の流れについて例示する。なお、図１５６の例では、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果となったことを契機として第４通常遊技状態へ移行しており、当該特殊外れ結果となる旨が該当遊技回よりも先の遊技回にて特殊演出装置５００Ｄにより予告されている。

【１１６５】

ｔｊ１のタイミングでは、第１作動口用表示部Ｄ１において絵柄の変動表示及び図柄表示装置９５Ａにおける図柄の変動表示が開始されている。この遊技回中のｔｊ２のタイミングでは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生し、保留数が「２」→「３」に増加している。この追加された保留については特殊外れ結果に対応している。

【１１６６】

ｔｊ１のタイミングにて開始された遊技回については通常外れ結果に対応しており、この結果が明示される確定表示のタイミング（ｔｊ３のタイミング）では、特殊外れ予告演出が開始されている。具体的には、特殊演出装置５００Ｄ（予告用装飾部５１１Ｄ）の第１発光部５２１Ｄが消灯状態から点灯状態に切り替わっている（ステップ１）。

【１１６７】

ｔｊ４のタイミングにて開始された遊技回についても通常外れ結果に対応しており、この結果が明示される確定表示のタイミング（ｔｊ５のタイミング）では、特殊外れ予告演出がステップ１→ステップ２にステップアップしている。具体的には、特殊演出装置５００Ｄ（予告用装飾部５１１Ｄ）の第２発光部５２２Ｄが消灯状態から点灯状態に切り替わっている。

【１１６８】

ｔｊ６のタイミングにて開始された遊技回についても通常外れ結果に対応しており、この結果が明示される確定表示のタイミング（ｔｊ７のタイミング）では、特殊外れ予告演出がステップ２→ステップ３にステップアップしている。具体的には、特殊演出装置５００Ｄ（予告用装飾部５１１Ｄ）の第３発光部５２３Ｄが消灯状態から点灯状態に切り替わ

っている。
【１１６９】
　続くｔｊ８のタイミングでは、今回の特殊外れ予告演出の契機となった特殊外れ結果対応の遊技回（該当遊技回）が開始されている。この遊技回はリーチ表示に対応しており、ｔｊ１０のタイミングではリーチ表示に移行している。具体的には、図柄表示装置９５Ａにおいて「ハート」図柄によりリーチラインが形成されている。その後は、特殊外れ結果が明示される確定表示のタイミング（ｔｊ１１のタイミング）にて特殊演出装置５００Ｄの報知用装飾部５１２Ｄが消灯状態から点灯状態に切り替わる。
【１１７０】
　確定表示時間が経過してｔｊ１２のタイミングでは、第４通常遊技状態へ移行するとともに、予告用装飾部５１１Ｄ（発光部５２１Ｄ～５２３Ｄ）が点灯状態から消灯状態に切り替わっている。つまり、報知用装飾部５１２Ｄを点灯状態に維持したまま特殊外れ予告演出が終了している。
【１１７１】
　以上詳述した第１５の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。
【１１７２】
　本実施の形態に示したように、大当たり結果となった場合には特別遊技状態（開閉実行モード）を経由してサポートモードが高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＢ）に変更され、特殊外れ結果となった場合には特別遊技状態を経由することなくサポートモードが高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＡ）に変更される構成とすれば、高頻度サポートモードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。
【１１７３】
　ここで、本実施の形態において、大当たり結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定（先特定）され、その先特定の結果に基づいて大当たり予告演出（「第１特別演出」に相当）が実行される構成となっておいる、また、特殊外れ結果であるか否かについても該当遊技回が開始される前に特定（先特定）され、その先特定の結果に基づいて特殊外れ予告演出（「第２特別演出」に相当）が実行される構成となっている。このような構成とすることで該当遊技回よりも前の遊技回から遊技への注目度を好適に向上させることができる。しかしながら、大当たり結果を契機として特別遊技状態へ移行する構成においては、特別遊技状態への移行に期待する遊技者は大当たり予告演出に注目することとなる。仮に特殊外れ予告演出が実行されている最中に大当たり予告演出が開始された場合には、遊技者の注目が特殊外れ予告演出から大当たり予告演出に移る可能性が高くなると想定される。これは特殊外れ予告演出によって遊技への注目度の向上を図る効果を上手く発揮させる上で妨げになると懸念される。この点、本実施の形態に示すように、特殊外れ予告演出が実行されている場合には新たなに大当たり予告演出が開始されないように規制する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭できる。これは、上述した２種の予告演出の共存を図る上で好ましい。
【１１７４】
　本実施の形態に示したように、特殊外れ予告演出が実行される場合に大当たり予告演出が規制される構成とすることは、特殊外れ予告演出の演出態様に係る制約を緩和する上で好ましい。つまり、特殊外れ予告演出が実行条件成立後直ちに開始される態様とする場合だけでなく、内部的に特殊外れ予告演出の実行条件が成立している状況下にて敢えて開始を遅らせる態様とする場合であっても、大当たり予告演出と特殊外れ予告演出との競合を好適に抑制することができ、第２特別演出の演出態様に係る制約を好適に緩和できる。
【１１７５】
　本実施の形態に示したように、大当たり予告演出の実行中に特殊外れ予告演出の実行条件が成立し得る構成とすれば、特殊外れ予告演出の実行機会を好適に確保することができる。そして、大当たり予告演出の実行中に特殊外れ予告演出の実行条件が成立した場合には大当たり予告演出を中止させることにより、遊技者に特殊外れ予告演出への注目を促す

ことができる。上述の如く大当たり予告演出を中止させる場合には、特殊外れ予告演出の開始後に大当たり予告演出を中止させることにより中止の挙動自体を演出の一環とすることができ、遊技への注目度の向上を図る上で実用上好ましい構成を実現できる。

【１１７６】

上述したように該当遊技回よりも前の遊技回にて予告演出が開始される構成においては、当該予告演出の開始時に遊技者の期待感が増すと想定される。そこで、大当たり予告演出と特殊外れ予告演出とを併用する上で、遊技回において各予告演出が開始されるタイミングを相違させる構成とすれば、各予告演出の開始（冒頭）が見逃されることを好適に抑制できる。本実施の形態においては特に、大当たり予告演出については遊技回の開始時（シフト時）に開始される構成となっているのに対して、特殊外れ予告演出については遊技回における確定表示への移行時に開始される構成となっている。このようなタイミングの違いによって、遊技回の前半～後半の各パートにおける遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１１７７】

特殊外れ結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行するため、大当たり結果となった場合と比較して、サポートモードの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、実施の形態においては、大当たり結果となった場合にはその旨を示す図柄組合せが図柄表示装置９５Ａに停止表示される構成となっているのに対して、特殊外れ結果となることは図柄表示装置９５Ａとは別に設けられた特殊演出装置５００Ｄにより示唆等される。このような構成とすれば、大当たり結果と特殊外れ結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。

【１１７８】

本実施の形態においては特に、特殊外れ結果となるか否かについては事前に特定（先特定）される構成となっており、その先特定の結果に応じて特殊外れ予告演出が実行される。この特殊外れ予告演出は少なくとも先特定の対象となった保留情報に係る遊技回よりも前の遊技回にて実行されるため、遊技者は特殊外れ結果となる可能性があることを事前に予測することが可能となる。このような構成とすれば、上述した唐突感を軽減して、上記各種不都合の発生の更なる抑制に貢献できる。

【１１７９】

図柄表示装置９５Ａに停止表示された図柄組合せによって抽選結果が報知される構成においては、非当選（通常外れ結果）となった旨が報知されることでその遊技回への注目度が急速に低下し得る。そこで、このような状況下にて特殊外れ予告演出が開始される構成、すなわち通常外れ結果に対応した確定表示中に特殊外れ予告演出が開始される構成とすれば、当該特殊外れ予告演出によって上述した注目度の急速な低下を好適に抑制できる。

【１１８０】

また、図柄表示装置９５Ａにて大当たり結果が報知される構成においては、遊技者の注目が図柄表示装置９５Ａに向きやすい。そこで、当該図柄表示装置９５Ａに注目する必要性が低下する確定表示中に特殊外れ予告演出を開始する構成とすることは、当該予告演出の見逃しを抑制する上で好ましい。

【１１８１】

作動口９１Ａ（作動口ユニット８２Ａ）への入球に基づいて保留情報が取得される構成においては、遊技者が作動口９１Ａに注目し得る。そこで、特殊演出装置５００Ｄを図柄表示装置９５Ａ（詳しくは変動表示領域ＭＥ）と比較して作動口９１Ａ寄りとなるように配置することで、特殊外れ予告演出が見逃される機会を好適に減らすことができる。

【１１８２】

また、作動口９１Ａ（作動口ユニット８２Ａ）への入球に基づいて保留情報が取得される構成においては、遊技者が作動口９１Ａや当該作動口９１Ａに向けた遊技球の動きに注目し得る。そこで、特殊演出装置５００Ｄを作動口９１Ａへ向けて遊技球が流下する流下経路（左ルート）において作動口９１Ａ寄りとなる部分の後方に配設することで、特殊外

れ予告演出が見逃される機会を好適に減らすことができる。
【１１８３】
特殊演出装置５００Ｄの報知用装飾部５１２Ｄにおいて特殊外れ結果である旨が報知（明示）される前に、予告用装飾部５１１Ｄにて当該判定結果である可能性が示唆される構成とすることにより、報知用装飾部５１２Ｄにおける報知が見逃される機会を好適に減らすことができる。
【１１８４】
上述したように、作動口９１Ａへの入球に基づいて遊技が進行するタイプの遊技機においては、遊技者の注目が作動口９１Ａに向きやすい。そこで、本実施の形態に示したように、予告用装飾部５１１Ｄ及び報知用装飾部５１２Ｄのうち予告用装飾部５１１Ｄを作動口９１Ａ（特殊外れ結果となり得る作動口）寄りとなるようにして特殊演出装置５００Ｄを形成することにより、上述した見逃し抑制効果を一層好適に発揮させることができる。
【１１８５】
図柄表示装置９５Ａにて図柄が可変表示されている場合には、遊技者の注目は図柄表示装置９５Ａに向きやすい。そこで、図柄組合せが確定表示（停止表示）されている状況下にて予告用装飾部５１１Ｄの表示をステップアップさせる構成（表示態様を切り替える構成）とすれば、当該ステップアップが見逃されることを好適に抑制できる。
【１１８６】
また、図柄組合せが停止表示されることで遊技への注目度が瞬間的に低下する可能性があるが、本実施の形態に示したように、図柄組合せが確定表示（停止表示）されている状況下にて予告用装飾部５１１Ｄの表示態様が切り替わる構成とすれば、遊技への注目度の低下を好適に抑制できる。
【１１８７】
作動口９１Ａ（作動口ユニット８２Ａ）への入球に基づいて取得→記憶される保留情報の数に上限（４つ）が設けられているタイプの遊技機においては、無駄な入球を回避すべく発射操作が一時的に控えられるといった調整が行われる場合がある。このような調整を行う遊技者は、作動口９１Ａやその周辺における遊技球の動きに注目したり、保留数表示領域の表示に注目したりする。そこで、本実施の形態に示したように予告用装飾部５１１Ｄ及び報知用装飾部５１２Ｄのうち予告用装飾部５１１Ｄを保留数表示領域寄りとなるようにして特殊演出装置５００Ｄを形成することにより、上述した見逃し抑制効果を一層好適に発揮させることができる。
【１１８８】
＜変形例１＞
上記第１５の実施の形態では、図柄表示装置９５Ａにおいて図柄組合せの確定表示へ移行するタイミング（開始タイミング）にて特殊外れ予告演出を行うか否かを決定する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、大当たり予告演出を行うか否かを決定する場合と同様に、第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて保留が新たに取得された（追加された）タイミングで特殊外れ予告演出を行うか否かを決定する構成してもよい。
【１１８９】
また、特殊外れ予告演出の可否を決定するタイミングと特殊外れ予告演出を開始させるタイミングとについては必ずしも一致させる必要はなく、特殊外れ予告演出の可否を決定するタイミングと特殊外れ予告演出を開始させるタイミングとがずれる構成、すなわち特殊外れ予告演出を実行する旨を決定してから遅れて当該特殊外れ予告演出が開始され得る構成とすることも可能である。例えば、図柄表示装置９５Ａにおける図柄の変動表示中に特殊外れ予告演出を実行するか否かを決定し、図柄表示装置９５Ａにて確定表示中に特殊外れ予告演出を開始する構成とすることも可能である。
【１１９０】
＜変形例２＞
上記第１５の実施の形態では、図柄表示装置９５Ａにおける図柄（図柄組合せ）の確定表示中に予告演出装置００Ｄによる特殊予外れ予告演出のステップアップが発生する構成

としたが、これに代えて又は加えて、図柄表示装置９５Ａにおける図柄の変動表示中に特殊外れ予告演出のステップアップが発生する構成とすることも可能である。

【１１９１】

＜変形例３＞

上記第１５の実施の形態では、所定の遊技回よりも前にリーチ表示対応の遊技回が実行され得る場合には当該所定の遊技回を該当遊技回とした特殊外れ予告演出が回避される構成としたが、これに限定されるものではない。所定の遊技回よりも前にリーチ表示対応の遊技回が実行されるか否かに関係なく当該所定の遊技回を該当遊技回とした特殊外れ予告演出が実行され得る構成としてもよい。

【１１９２】

これに代えて又は加えて、所定の遊技回よりも前に大当たり結果対応の遊技回が実行され得る場合には当該所定の遊技回を該当遊技回とした特殊外れ予告演出が回避される構成としたが、これに限定されるものではない。所定の遊技回よりも前に大当たり結果対応の遊技回が実行されるか否かに関係なく当該所定の遊技回を該当遊技回とした特殊外れ予告演出が実行され得る構成としてもよい。

【１１９３】

＜変形例４＞

上記第１５の実施の形態では、大当たり予告演出の実行期間と特殊外れ予告演出の実行期間とが一部重複し得る構成としたが、これに限定されるものでない。大当たり予告演出の実行期間と特殊外れ予告演出の実行期間とが重複しない構成とすることも可能である。

【１１９４】

＜変形例５＞

大当たり予告演出及び特殊外れ予告演出の一方を実行している最中に他方が開始され得る構成とすることも可能である。例えば、大当たり予告演出を実行している最中には特殊外れ予告演出が開始され得る一方、特殊外れ予告演出を実行している最中には大当たり予告演出が開始されない構成としてもよし、特殊外れ予告演出を実行している最中には大当たり予告演出が開始され得る一方、大当たり予告演出を実行している最中には特殊外れ予告演出が開始されない構成としてもよい。

【１１９５】

＜変形例６＞

上記第１５の実施の形態では、特殊演出装置５００Ｄにより第４通常遊技状態への移行契機の１つである特殊外れ結果となることを先行する遊技回にて予告する構成とした。これに代えて又は加えて、特殊演出装置５００Ｄにより第４通常遊技状態への移行契機の１つである天井到達となることを先行する遊技回にて予告する構成とすることも可能である。具体的には、第１通常遊技状態において天井到達となる遊技回よりも前に実行される遊技回において遊技回が進む毎に第１発光部５２１Ｄ→第２発光部５２２Ｄ→第３発光部５２３Ｄの順に点灯させて第４通常遊技状態へ移行する直前の遊技回（例えば確定表示タイミング）にて報知用装飾部５１２Ｄを点灯状態に切り替える構成とすることも可能である。

【１１９６】

＜変形例７＞

上記第１５の実施の形態に示した特殊外れ予告演出については、専用の演出装置である特殊演出装置５００Ｄにて実行される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、大当たり予告演出と同様に当該特殊外れ予告演出が図柄表示装置９５Ａにて実行される構成とすることも可能である。例えば、特殊演出装置５００Ｄにて実行される演出と同様の演出を図柄表示装置９５Ａにて実行してもよい。具体的には、図柄表示装置９５Ａに特殊演出装置５００Ｄを模した画像を表示し、この画像の表示態様をステップ１～ステップ３等に変化させることで特殊外れ予告演出を実行する構成とすることも可能である。

【１１９７】

＜変形例８＞

上記第１５の実施の形態では、特殊外れ予告演出中は大当たり予告演出の開始条件成立が回避される構成とし、大当たり予告演出中は特殊外れ予告演出の開始条件成立が回避される構成としたが、これに限定されるものではない。特殊外れ予告演出中も大当たり予告演出の開始条件成立となり得る構成とし、大当たり予告演出中も特殊外れ予告演出の開始条件成立となり得る構成としてもよい。例えば、先に開始されている一方の予告演出中に他方の予告演出の開始条件成立となった場合には、水面下にて他方の予告演出が進行したと仮定した場合に一方の予告演出終了タイミングで到達する最新のステップにて他方の予告演出が開始される構成とするとよい。

【１１９８】

＜変形例９＞

上記第１５の実施の形態では、大当たり予告演出よりも特殊外れ予告演出を優遇する構成としたが、これに限定されるものではない。特殊外れ予告演出が実行されている場合には大当たり予告演出が規制され、大当たり予告演出が実行されている場合には特殊外れ予告演出が規制される構成としてもよい。

【１１９９】

＜変形例１０＞

上記第１５の実施の形態では、大当たり予告演出中に特殊外れ予告演出が開始された場合には当該大当たり予告演出が途中で中止される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば特殊外れ予告演出が開始された時点で大当たり予告演出が中止される構成としてもよいし、当該大当たり予告演出については中止されない一方、新たな大当たり予告演出については実行されないように規制される構成としてもよい。

【１２００】

＜変形例１１＞

特殊外れ予告演出の開始契機となった保留情報だけではなく当該保留情報に後続となる他の保留情報（記憶済みの他の保留情報）を契機として上記大当たり予告演出が開始されないように規制する構成としてもよい。

【１２０１】

＜変形例１２＞

上記第１５の実施の形態では、遊技回の開始時（シフト時）に大当たり予告演出が開始され、確定表示への移行時に特殊外れ予告演出が開始される構成について例示したが、遊技回における大当たり予告演出の開始タイミング及び特殊外れ予告演出の開始タイミングについては任意に変更してもよい。但し、タイミングの違いによって注目度の向上効果を効果的に発揮させる上では、遊技回の前半部分と後半部分とで各予告演出の開始タイミングが分かれる構成とすることが好ましい。

【１２０２】

＜変形例１３＞

上記第１５の実施の形態では、特殊演出装置５００Ｄを用いて特殊外れ結果である旨を示唆する演出を実行する構成としたが、これに代えて又は加えて特殊演出装置５００Ｄを用いて天井到達となる旨を示唆する演出を実行する構成としてよい。このような構成とする場合には、天井到達となる遊技回数を他の実施の形態と同様に複数設けることで実用上好ましい構成を実現できる。

【１２０３】

＜第１６の実施の形態＞

上記第１５の実施の形態では、特殊外れ結果となる遊技回よりも前の遊技回において特殊予告演出（特殊外れ予告演出）を実行する構成とした。本実施の形態においては、この特殊外れ予告演出に係る構成が上記１５の実施の形態と相違している。具体的には、第１５の実施の形態に示した特殊外れ予告演出については当該特殊外れ予告演出が発生した場合であっても通常外れ結果に終わり必ずしも特殊外れ結果が確定しない構成としたが、本実施の形態に示す特殊外れ予告演出については当該特殊外れ予告演出が発生した時点で特殊外れ結果が確定する構成（確定演出）となっている点で相違している。また、特殊外れ

予告演出を確定演出として機能させるにあたり、演出のインパクトを強化すべく予告演出装置に係る構成が変更されている。以下、図１５７及び図１５８を参照して本実施の形態における予告演出装置について説明する。図１５７は遊技盤ユニットの正面図、図１５８は予告演出装置の縦断面図である。

【１２０４】

（特殊演出装置５００Ｅ）

図１５７に示すように、遊技盤ユニット８０Ｅの正面視において、特殊演出装置５００Ｅは、遊技領域ＰＥに形成された右ルートと重なる位置、詳しくは上述した回数表示部８８Ｄの下方であって且つ作動口ユニット８２Ａ（詳しくは第１作動口９１Ａ）の側方となる位置に配設されている。

【１２０５】

特殊演出装置５００Ｅは、図１５８に示すように、特殊外れ予告演出を行う演出機構６００Ｅと、当該演出機構６００Ｅを遊技盤ユニット８０Ｅの背面ブロックに固定する台座とを有してなり、遊技盤８０ａＥと背面ブロックとが組み合された状態（図７参照）では演出機構６００Ｅが遊技盤８０ａＥの背面に僅かな隙間を隔てて対峙している。遊技盤８０ａＥは透明性を有しており、遊技者は遊技機前方から当該遊技盤８０ａＥを通じて演出機構６００Ｅを視認可能となっている。

【１２０６】

演出機構６００Ｅは、発光ユニット６３０Ｅと、当該発光ユニット６３０Ｅを収容するケース６６０Ｅとを備えている。発光ユニット６３０Ｅは、複数の発光体６４１Ｅ（詳しくはＬＥＤ）が実装された発光基板６４０Ｅと、発光体６４１Ｅの実装面が遊技機前方を向くようにして発光基板６４０Ｅを保持するホルダ６５１Ｅとで構成されている。詳しくは、発光基板６４０Ｅ及びホルダ６５１Ｅは何れも円板状をなしており、発光基板６４０Ｅはホルダ６５１Ｅの中央に形成された凹部に嵌った状態で当該ホルダ６５１Ｅに固定されている。発光基板６４０Ｅはスリップリング等の接続端子を介して報知・演出制御装置１４０に接続されており、当該報知・演出制御装置１４０によって発光体６４１Ｅの発光制御（点灯状態／消灯状態の切替制御）が実行される。

【１２０７】

ケース６６０Ｅは、発光ユニット６３０Ｅを後方から覆う背面カバー６８０Ｅと、発光ユニット６３０Ｅを前方から覆う前面カバー６７０Ｅとが前後に組み合わされてなる。前面カバー６７０Ｅは透明な合成樹脂製であり、発光体６４１Ｅからの光は前面カバー６７０Ｅ→遊技盤８０ａＥを通じて遊技機前方へ射出される。

【１２０８】

前面カバー６７０Ｅは、発光基板６４０Ｅ及び遊技盤８０ａＥの背面に対向する円板状の対向部６７１Ｅと、当該対向部６７１Ｅから後方に起立する円柱状の軸部６７３Ｅとを有している。発光ユニット６３０Ｅ（発光基板６４０Ｅ及びホルダ６５１Ｅ）の中心部分には前後に貫通する軸受け孔６５２Ｅが形成されている。軸部６７３Ｅが当該軸受け孔６５２Ｅに挿通されることで、当該軸部６７３Ｅを中心に発光ユニット６３０Ｅが回転可能となっている。つまり、発光ユニット６３０Ｅはケース６６０Ｅに回転可能な状態で収容されている。以下、発光ユニット６３０Ｅの回転中心となる中心軸線を「中心軸線ＣＬ１」と称する。

【１２０９】

対向部６７１Ｅの背面部には、発光ユニット６３０Ｅのホルダ６５１Ｅに前方から当接する円環状のストッパ部６７２Ｅが形成されている。このストッパ部６７２Ｅによって発光ユニット６３０Ｅの前方への変位が規制されている。このように発光ユニット６３０Ｅがストッパ部６７２Ｅに当接した状態では、発光基板６４０Ｅと対向部６７１Ｅの背面との間に隙間が確保され、発光体６４１Ｅと対向部６７１Ｅとの接触が回避される構成となっている。また、ホルダ６５１Ｅの中心部分に形成された凸部は、背面カバー６８０Ｅに当接しており、背面カバー６８０Ｅによって発光ユニット６３０Ｅの後方への変位が規制されている。

【１２１０】
背面カバー６８０Ｅには、発光ユニット６３０Ｅを回転させる駆動機構６９０Ｅが搭載されている。駆動機構６９０Ｅは、駆動部としてのモータ６９１Ｅと、モータ６９１Ｅの動力を発光ユニット６３０Ｅに伝達するためのギア６５３Ｅ，６９２Ｅとで構成されている。モータ６９１Ｅは報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０によってモータ６９１Ｅが駆動制御される構成となっている。
【１２１１】
本実施の形態における前面カバー６７０Ｅは、対向部６７１Ｅの前面部分に複数の装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅが形成された装飾カバーとなっている。装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅは、発光ユニット６３０Ｅの回転方向に並んでおり、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転することでそれら装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅと発光体６４１Ｅとの位置関係が変化する構成となっている。以下、図１５９及び図１６０を参照して、前面カバー６７０Ｅに形成された装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅについて補足説明する。図１５９（ａ）は特殊演出装置５００Ｅの正面図、図１５９（ｂ）は発光体６４１Ｅの通過経路と光拡散部及び非光拡散部との位置関係を示す概略図、図１６０は発光ユニット６３０Ｅの水平断面図である。なお、図１６０においては装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅの図示を省略している。
【１２１２】
図１５９（ａ）に示すように、対向部６７１Ｅは、平面部７０１Ｅと、上記装飾部である第１装飾部７１１Ｅ、第２装飾部７２１Ｅ、第３装飾部７３１Ｅとで構成されている。
【１２１３】
第１装飾部７１１Ｅは、平面部７０１Ｅから前方に凸となる環状凸部７１３Ｅを複数（４つ）を有している。環状凸部７１３Ｅは何れも、前後に延びる中心軸線ＣＬ５を中心とする円形状となっており、中心軸線ＣＬ５の放射方向に並べて配列されている。各環状凸部７１３Ｅの間には小さな隙間（環状溝部７１４Ｅ）が設けられており、これらの隙間については中心軸線ＣＬ５から遠いものほど大きくなるように差が設けられている。
【１２１４】
第２装飾部７２１Ｅは、平面部７０１Ｅから前方に凸となる環状凸部７２３Ｅを複数（４つ）を有している。環状凸部７２３Ｅは何れも、前後に延びる中心軸線ＣＬ６を中心とする円形状となっており、中心軸線ＣＬ６の放射方向に並べて配列されている。各環状凸部７２３Ｅの間には小さな隙間（環状溝部７２４Ｅ）が設けられており、これらの隙間については中心軸線ＣＬ５から遠いものほど大きくなるように差が設けられている。
【１２１５】
第３装飾部７３１Ｅは、平面部７０１Ｅから前方に凸となる環状凸部７３３Ｅを複数（４つ）を有している。環状凸部７３３Ｅは何れも、前後に延びる中心軸線ＣＬ７を中心とする円形状となっており、中心軸線ＣＬ６の放射方向に並べて配列されている。各環状凸部７３３Ｅの間には小さな隙間（環状溝部７３４Ｅ）が設けられており、これらの隙間については中心軸線ＣＬ６から遠いものほど大きくなるように差が設けられている。
【１２１６】
なお、第１装飾部７１１Ｅ、第２装飾部７２１Ｅ、第３装飾部７３１Ｅについては、中心軸線ＣＬ１から各中心軸線ＣＬ５～ＣＬ７までの距離が相違するように配設されている点、第１装飾部７１１Ｅの環状凸部７１３Ｅの直径（内径及び外径）、第２装飾部７２１Ｅの環状凸部７２３Ｅの直径（内径及び外径）、第３装飾部７３１Ｅの環状凸部７３３Ｅの直径（内径及び外径）が相違するように形成されている点で構成が相違してはいるものの、基本構造が同様となっている。以下の説明では第１装飾部７１１Ｅを中心に詳細な構造について説明するが第２装飾部７２１Ｅ及び第３装飾部７３１Ｅの詳細な構造についても同様である。
【１２１７】
図１６０に示すように、環状凸部７１３Ｅの側面７１８Ｅ（中心軸線ＣＬ５側を向く内面及び中心軸線ＣＬ５側とは反対を向く外面）は何れも中心軸線ＣＬ５と交差する方向を

向いており、環状凸部７１３Ｅは先端（前端）に向けて先細りとなるように形成されている。発光体６４１Ｅからの光が第１装飾部７１１Ｅの環状凸部７１３Ｅに照射された場合には、当該光の少なくとも一部が他の環状凸部７１３Ｅや環状溝部７１４Ｅへ拡散された後にそれら環状凸部７１３Ｅや環状溝部７１４Ｅを通じて遊技機前方へ射出される（図１６０（ｂ）参照）。

【１２１８】

この拡散方向については中心軸線ＣＬ５の放射方向（直交する方向）となるため、遊技機前方から見た場合の発光模様は中心軸線ＣＬ５の放射方向に延びる線状（詳しくは帯状）となる（図１６１の領域ＢＥ参照）。これに対して、発光体６４１Ｅからの光が平面部７０１Ｅ（環状凸部７１３Ｅによって区画された区画部７１５Ｅを含む）に照射された場合には、当該光がそのまま対向部６７１Ｅを通過し拡散が抑制された状態で遊技機前方へ射出される（図１６０（ａ）参照）。つまり、遊技機前方から見た場合の発光模様は点状となる（図１６１の領域ＳＥ参照）。以下の説明では、環状凸部７１３Ｅ，７２３Ｅ，７３３Ｅ及び環状溝部７１４Ｅ，７２４Ｅ，７３４Ｅを「光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ」と称し、平面部７０１Ｅや区画部７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅを適宜「非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅ」と称する。

【１２１９】

発光体６４１Ｅは、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って周回（変位）することとなる。発光体６４１Ｅが周回する軌道ＰＬは中心軸線ＣＬ１を中心とする円となり且つ中心軸線ＣＬ１は第１装飾部７１１Ｅの中心軸線ＣＬ５から離れている。このため、発光ユニット６３０Ｅの回転により中心軸線ＣＬ５から発光体６４１Ｅの光軸ＬＡまでの距離が変化し、発光体６４１Ｅは発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って光拡散部７１２Ｅを跨ぐように（後方を横切るように）変位する。これにより、第１装飾部７１１Ｅに浮かび上がる線状（詳しくは帯状）の発光模様は第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅにおける位置及び向きを変えるように変化することとなる（図１６１参照）。

【１２２０】

ここで、図１５９（ｂ）を参照して、発光体６４１Ｅの軌道ＰＬと光拡散部及び非光拡散部との位置関係について説明する。なお、図１５９（ｂ）においてはドットハッチングが付与されている部分が光拡散部、ドットハッチングが付与されていない部分が非光拡散部である。

【１２２１】

先ず、本実施の形態に示す発光体６４１Ｅは、中心軸線ＣＬ１からの距離に応じて、第１発光体６４１ａＥ、第２発光体６４１ｂＥ、第３発光体６４１ｃＥ、第４発光体６４１ｄＥ、第５発光体６４１ｅＥ、第６発光体６４１ｆＥに大別される。具体的には、第１発光体６４１ａＥ　＜　第２発光体６４１ｂＥ　＜　第３発光体６４１ｃＥ　＜　第４発光体６４１ｄＥ　＜　第５発光体６４１ｅＥ　＜　第６発光体６４１ｆＥの順に中心軸線ＣＬ１からの距離が大きくなっている。

【１２２２】

第１発光体６４１ａＥは、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第１発光体６４１ａＥが周回する軌道ＰＬａが、遊技機前方から見て第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅ及び非光拡散部７１５Ｅと、非光拡散部７０１Ｅとに重なるように配置されている。第１発光体６４１ａＥによる光の照射先（供給先）は、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７１５Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化することとなる。

【１２２３】

第２発光体６４１ｂＥは、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第２発光体６４１ｂＥが周回する軌道ＰＬｂが、遊技機前方から見て第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅ及び非光拡散部７１５Ｅと、第３装飾部７３１Ｅの光拡散部７３２Ｅと、非光拡散部７０１Ｅとに重なる位置に配置されている。第２発光体６４１ｂＥによる光の照射先（供給先）は、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って非光拡散部７０

１Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７１５Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化することとなる。

【１２２４】

第３発光体６４１ｃＥは、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第３発光体６４１ｃＥが周回する軌道ＰＬｃが、遊技機前方から見て第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅ及び非光拡散部７１５Ｅと、第２装飾部７２１Ｅの光拡散部７２２Ｅと、第３装飾部７３１Ｅの光拡散部７３２Ｅ及び非光拡散部７３５Ｅと、非光拡散部７０１Ｅとに重なる位置に配置されている。第３発光体６４１ｃＥによる光の照射先（供給先）は、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７１５Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７２２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７３５Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り替えし変化することとなる。

【１２２５】

第４発光体６４１ｄＥは、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第４発光体６４１ｄＥが周回する軌道ＰＬｄが、遊技機前方から見て第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅ及び非光拡散部７１５Ｅと、第２装飾部７２１Ｅの光拡散部７２２Ｅ及び非光拡散部７２５Ｅと、第３装飾部７３１Ｅの光拡散部７３２Ｅ及び非光拡散部７３５Ｅと、非光拡散部７０１Ｅとに重なる位置に配置されている。第４発光体６４１ｄＥによる光の照射先（供給先）は、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７１５Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７２２Ｅ→非光拡散部７２５Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７３５Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化することとなる。

【１２２６】

第５発光体６４１ｅＥは、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第５発光体６４１ｅＥが周回する軌道ＰＬｅが、遊技機前方から見て第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅと、第２装飾部７２１Ｅの光拡散部７２２Ｅと、第３装飾部７３１Ｅの光拡散部７３２Ｅと、非光拡散部７０１Ｅとに重なる位置に配置されている。第５発光体６４１ｅＥによる光の照射先（供給先）は、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７２２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化することとなる。

【１２２７】

第６発光体６４１ｆＥは、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第６発光体６４１ｆＥが周回する軌道ＰＬｆが、遊技機前方から見て第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅと、第２装飾部７２１Ｅの光拡散部７２２Ｅと、第３装飾部７３１Ｅの光拡散部７３２Ｅと、非光拡散部７０１Ｅとに重なる位置に配置されている。第５発光体６４１ｅＥによる光の照射先（供給先）は、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７２２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化することとなる。

【１２２８】

なお、第１装飾部７１１Ｅ（光拡散部７１２Ｅ）への光の供給対象となる発光体のうち少なくとも一部（第４発光体６４１ｄＥ、第５発光体６４１ｅＥ、第６発光体６４１ｆＥ）については軌道ＰＬｄ，ＰＬｅ，ＰＬｆの直径が第１装飾部７１１Ｅの直径（内径及び外径）よりも大きくなっており、第２装飾部７２１Ｅ（光拡散部７２２Ｅ）への光の供給対象となる発光体の全て（第３発光体６４１ｃＥ、第４発光体６４１ｄＥ、第５発光体６４１ｅＥ、第６発光体６４１ｆＥ）については軌道ＰＬｃ，ＰＬｄ，ＰＬｅ，ＰＬｆの直径が第２装飾部７２１Ｅの直径（内径及び外径）よりも大きくなっており、第３装飾部７３１Ｅ（光拡散部７３２Ｅ）への光の供給対象となる発光体のうち少なくとも一部（第３

発光体６４１ｃＥ、第４発光体６４１ｄＥ、第５発光体６４１ｅＥ、第６発光体６４１ｆＥ）については軌道ＰＬｃ，ＰＬｄ，ＰＬｅ，ＰＬｆの直径が第３装飾部７３１Ｅの直径（内径及び外径）よりも大きくなっている。

【１２２９】

次に、図１６２の概略図を参照して、特殊演出装置５００Ｅによる特殊外れ予告演出について説明する。第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて特殊外れ結果に対応する保留が取得された場合には、当該保留に対応した遊技回に先行する遊技回にて特殊外れ結果となる旨が特殊外れ予告演出により遊技者に報知される場合がある。特殊外れ予告演出においては、先行する遊技回における図柄組合せの確定表示タイミングにて発光ユニット６３０Ｅの回転を開始する。確定表示中にその回転速度が定常回転速度となった後に全ての発光体６４１Ｅを消灯状態から点灯状態に切り替える。これにより、特殊演出装置５００Ｅには、点状の発光模様と線状（詳しくは帯状）の発光模様とが表示される。この特殊外れ予告演出については、第４通常遊技状態へ移行するまで継続されることとなる。なお、発光体６４１Ａと装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅとの位置関係については、１の発光体６４１Ａにより点状の発光模様が表示される状況下においては他の発光体６４１Ａの少なくとも何れかにより線状（詳しくは帯状）の発光模様が表示されるように規定されている。つまり、特殊外れ予告演出中は、何れの回転角度においても点状の発光模様と線状（詳しくは帯状）の発光模様とが混在するようにして表示される構成となっている。

【１２３０】

ここで、発光体６４１Ａが点灯状態に切り替わった後は、発光体６４１Ｅを点灯状態に維持したまま発光ユニット６３０Ｅの回転角度の変化に伴って、例えば図１６２（ａ）→図１６２（ｂ）→図１６２（ｃ）→図１６２（ｄ）に示すように、発光模様の位置や形が変化することとなる。特に、中心軸線ＣＬ１から発光体６４１Ｅまでの距離が大きくなるほど、模様の変位速度が高くなるが、中心軸線ＣＬ１から遠い模様については近い模様と比べて表示が継続される距離が長くなるように構成されており、中心軸線ＣＬ１に近い位置に表示される発光模様と比較して視認性が大きく低下することを抑制している。

【１２３１】

本実施の形態に示した構成によれば、発光ユニット６３０Ｅを回転させることにより、前面カバー６７０Ｅ（「装飾カバー」及び「カバー」に相当）の光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅに光が照射される位置と、前面カバー６７０Ｅの非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅに光が照射される位置とを含む所定の軌道ＰＬを通過するようにして発光体６４１Ｅが変位することとなる。発光ユニット６３０Ｅ（発光体６４１Ｅ）からの光が非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅに照射されている場合と光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅに照射されている場合とで発光演出装置である特殊演出装置５００Ｄの外観（発光態様）を大きく変化させることができる。これにより、特殊演出装置５００Ｄを用いた発光演出に対する注目度を好適に向上させることができる。このような発光演出を行う場合には、装飾が施された前面カバー６７０Ｅの位置自体が変化することは特殊演出装置５００Ｄの見栄えを低下させたり発光演出のインパクトを低下させたりする要因になると想定される。この点、本実施の形態に示した構成では、前面カバー６７０Ｅ及び発光ユニット６３０Ｅのうち発光ユニット６３０Ｅを回転させることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。また、発光ユニット６３０Ｅを回転式とすることにより、発光態様を切れ目なく繰り返し変化させることができるため、発光演出の実行期間をある程度長く確保して注目度向上効果の持続性を好適に強化する上でも好ましい。

【１２３２】

本実施の形態に示したように、発光体６４１Ｅが点灯状態に維持されている状況下にて発光ユニット６３０Ｅを回転させる構成とすれば、発光模様の変化に加えて発光箇所（位置）についてもシームレスに変化させることができ、上述した演出効果を一層強化できる。

【１２３３】

前面カバー６７０Ｅにおいては凹凸状の装飾によって光拡散部が構成されている。このような構成とすれば、光拡散部の存在が前面カバー６７０Ｅの見栄えを低下させる要因になることを好適に抑制できる。光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅは、回転方向における配置が異なっており、発光体６４１Ｅは、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って複数の光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅのうちいずれかの光拡散部に光を照射する位置から他の光拡散部に光を照射する他の位置へ、非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅに光を照射する位置を経由して変位するように構成されている。このように、１の光拡散部から他の光拡散部へ変位する場合には非光拡散部に対応する位置を経由する構成とすることにより、発光模様を変化させる際のメリハリを強化できる。

【１２３４】

発光ユニット６３０Ｅは、複数の発光体６４１Ｅの何れかが非光拡散部へ光を照射している場合には、他の発光体６４１Ｅの何れかが光拡散部へ光を照射するように構成されている。このような構成とすれば、光拡散を伴う発光模様と光拡散を伴わない発光模様との同時表示が可能となる。これは、発光演出の見栄えを向上させて上述した注目度向上効果を好適に発揮させる上で有利である。

【１２３５】

本実施の形態に示したように前面カバー６７０Ｅの対向部６７１Ｅの前面側に光拡散及び装飾の各機能が付与された凹凸を形成し且つ背面側を平面状とすれば、発光ユニット６３０Ｅと前面カバー６７０Ｅ（詳しくは対向部６７１Ｅ）との間の動作隙を減縮して特殊演出装置５００Ｄの薄型化を促進できる。

【１２３６】

光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅに照射された光は線状をなす光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅの配列方向（所定の軸線と交差する方向）に拡散されることとなる。これにより、発光模様が所定の軸線と交差する方向に延びる帯状となる。この帯状の発光模様については発光ユニット６３０Ｅが動作することで変位し、帯状の発光模様が変位することで発光演出の見た目のインパクトを強化できる。これにより、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【１２３７】

本実施の形態に示したように、光軸が複数の環状凸部７１３Ｅ等を跨ぐようにして変位する構成とすれば、光軸と交わっている環状凸部７１３Ｅによって光の拡散態様（発光模様）に変化を生じさせることができる。このようにして発光模様の多様化を図ることは発光演出の単調化を抑制する上で好ましい。

【１２３８】

凹凸状の装飾である環状凸部７１３Ｅ等が光拡散部としての機能を兼ねる構成においては、前面カバー６７０Ｅが動作することで、見た目のインパクトが低下すると想定される。この点、本実施の形態では、前面カバー６７０Ｅではなくその背後に位置する発光ユニット６３０Ｅを動作させる構成となるため、そのような不都合の発生を回避できる。

【１２３９】

発光ユニット６３０Ｅは回転式となっており、発光態様を切れ目なく繰り返し変化させることができる。これは、発光演出の実行期間をある程度長く確保して注目度向上効果の持続性を好適に強化する上で好ましい。特に、本実施の形態に示したように、発光ユニット６３０Ｅの回転中心軸線である中心軸線ＣＬ１を中心軸線ＣＬ５～ＣＬ７から離間させて且つそれら軸線ＣＬ５～ＣＬ７に対して平行となるように構成することは、回転に伴う発光模様の変化を生じさせる上で好ましい。

【１２４０】

本実施の形態に示したように環状凸部７１３Ｅ等の側面７１８Ｅを中心軸線ＣＬ５等に対して傾斜させる構成とすれば、発光体６４１Ｅからの光の一部を反射させて他の環状凸部７１３Ｅへ導くことができる。これは、発光模様を帯状とした場合の全長を長くして、見た目の違い（点状／帯状）を強調する上で好ましい。

【１２４１】

環状凸部７１３Ｅの間には、「平面部」としての環状溝部７１４Ｅの底部が形成されており、発光体６４１Ｅが通過する回転軌道と環状溝部７１４Ｅとが遊技機正面視にて重なるように形成されている。このような構成によれば、発光体６４１Ｅからの光が側面７１８Ｅに照射される場合と、発光体６４１Ｅからの光が環状溝部７１４Ｅの底部に照射される場合とで発光模様の形（例えば全長）を変化させることができる。つまり、発光模様についてはその位置の変化に伴って形も変化することとなる。このような構成は、発光演出の単調化を抑制する上で好ましい。

【１２４２】

本実施の形態に示したように、各環状溝部７１４Ｅの底部の幅（溝幅）を相違させる構成とすれば、光の照射対象に応じて発光模様の形（例えば全長）の変化を一層好適に発生させることができる。

【１２４３】

また、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って１の発光体が通過する軌道と光拡散部とが重なる部分の長さと、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って他の発光体が通過する軌道と光拡散部とが重なる部分の長さとが相違している。このような構成とすれば、１の光拡散部において発光模様が表示される回転範囲（角度）を相違させる構成を好適に実現できる。カバーの装飾が光拡散部として機能する構成においては、装飾としての機能を発揮させる上で当該光拡散部の形状や大きさに係る制約が強くなり得る。そこで、本実施の形態に示したように１の光拡散部の背後を複数の発光体が通過し得る構成とした上で、上記回転範囲を相違させる構成とすれば発光演出の見栄えを向上させつつ、それに起因した不都合を好適に解消できる。

【１２４４】

＜変形例１＞

上記第１６の実施の形態では、発光ユニット６３０Ｅを回転させることで当該発光ユニット６３０Ｅとケース６６０Ｅ（詳しくは対向部６７１Ｅ）との回転位置（位相）を変化させる構成としたが、これを変更し、ケース６６０Ｅを回転させることで発光ユニット６３０Ｅとケース６６０Ｅ（詳しくは対向部６７１Ｅ）との回転位置（位相）を変化させる構成を否定するものではない。

【１２４５】

また、装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅを遊技機前方から視認可能となるように構成したが、これら装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅについては遊技機前方から視認不可となるように形成してもよい。例えば、遊技盤８０ａＥの前面又は背面に光透過性を有する半透明なシール等を配設し、当該シールによって装飾７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅの視認を妨げる構成とする一方、発光体６４１Ｅかの光を遊技機前方から視認可能とすることも可能である。なお、上述の如くケース６６０Ｅを回転させる構成とする場合には、装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅの視認を不可とすることで、特殊外れ予告演出（発光演出）が開始される前に、当該特殊外れ予告演出が開始することが察知されて演出のインパクトが低下することを好適に抑制できる。

【１２４６】

＜変形例２＞

上記第１６の実施の形態では、装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅを遊技機前方から見て円形となるように形成したが、発光模様を線状としその向き及び位置の少なくとも何れかを変化させることができるのであれば装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅの具体的な形状については任意に変更してもよい。例えば、装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅを遊技機前方から見て楕円形や多角形とすることも可能である。

【１２４７】

なお、装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅの中央部分に非光拡散部７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅを設けたが、これに限定されるものではない。これら非光拡散部７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅについては省略することも可能である。

【１２４８】

＜変形例３＞
上記第１６の実施の形態では、環状溝部７１４Ｅの溝幅（隙間）が中心軸線ＣＬ５から遠いものほど大きくなるように形成したが、これに限定されるものではない。例えば、環状溝部７１４Ｅの溝幅（隙間）が中心軸線ＣＬ５から遠いものほど小さくなるように形成してもよいし、中心軸線ＣＬ５からの距離に関係なく環状溝部７１４Ｅの溝幅（隙間）が一定となるように形成してもよい。他の環状溝部７２４Ｅ，７３４Ｅについても同様の変更を行ってもよいし、環状溝部７１４Ｅ、環状溝部７２４Ｅ、環状溝部７３４Ｅで溝幅の設定パターンを相違させてもよい。

【１２４９】
＜変形例４＞
上記第１６の実施の形態では、環状凸部７１３Ｅ，７２３Ｅ，７３３Ｅをそれら環状凸部７１３Ｅ，７２３Ｅ，７３３Ｅの断面が略三角形となるように形成したが、これに限定されるものではない。環状凸部７１３Ｅ，７２３Ｅ，７３３Ｅの断面については、少なくとも発光体６４１Ｅからの光の一部を後方に反射させることで隣接する他の環状凸部へ誘導する機能を発揮させることができるのであれば任意に変更してもよい。例えば略半円となるように形成することも可能である。

【１２５０】
＜第１７の実施の形態＞
本実施の形態では、第１５の実施の形態に示した特殊演出装置５００Ｄに第１６の実施の形態に示した演出機構６００Ｅの構成を適用して新たな特殊演出装置５００Ｆを構築している。以下、図１６３及び図１６４を参照し、本実施の形態における特殊演出装置５００Ｆについて第１５の実施の形態との相違点を中心に説明する。図１６３は特殊演出装置５００Ｆの水平断面図、図１６４は特殊演出装置５００Ｆの正面図である。

【１２５１】
（特殊演出装置５００Ｆ）
図１６３に示すように、特殊演出装置５００Ｆは、演出機構６００Ｆと、当該演出機構６００Ｆを遊技盤ユニット８０Ｆの背面ブロックに固定する台座と、遊技盤８０ａＦの背面に固定された装飾シール５０１Ｆとを有してなり、遊技盤８０ａＦと背面ブロックとが組み合された状態（図７参照）では演出機構６００Ｆが遊技盤８０ａＦの装飾シール５０１Ｆに僅かな隙間を隔てて対峙している。遊技盤８０ａＦは透明性を有しており、遊技者は遊技機前方から当該遊技盤８０ａＦを通じて特殊演出装置５００Ｆ、詳しくは装飾シール５０１Ｆを視認可能となっている。

【１２５２】
演出機構６００Ｆは、発光ユニット６３０Ｆと、当該発光ユニット６３０Ｆを収容する合成樹脂製のケース６６０Ｆとを備えている。発光ユニット６３０Ｆは、複数の発光体６４１Ｆ（詳しくはＬＥＤ）が実装された発光基板６４０Ｆと、発光体６４１Ｆの実装面が遊技機前方を向くようにして発光基板６４０Ｆを保持するホルダ６５１Ｆとで構成されている。詳しくは、発光基板６４０Ｆ及びホルダ６５１Ｆは何れも円板状をなしており、発光基板６４０Ｆはホルダ６５１Ｆの中央に形成された凹部に嵌った状態で当該ホルダ６５１Ｆに固定されている。発光基板６４０Ｆはスリップリング等の接続端子を介して報知・演出制御装置１４０に接続されており、当該報知・演出制御装置１４０によって発光体６４１Ｆの発光制御（点灯状態／消灯状態の切替制御）が実行される。

【１２５３】
ケース６６０Ｆは、発光ユニット６３０Ｆを後方から覆う背面カバー６８０Ｆと、発光ユニット６３０Ｆを前方から覆う前面カバー６７０Ｆとが前後に組み合わされてなる。前面カバー６７０Ｆは光透過性を有しており、発光体６４１Ｆからの光は前面カバー６７０Ｆ→装飾シール５０１Ｆ→遊技盤８０ａＦを通じて遊技機前方へ射出される。

【１２５４】
前面カバー６７０Ｆは、発光基板６４０Ｆ及び装飾シール５０１Ｆに対向する円板状の対向部６７１Ｆと、当該対向部６７１Ｆから後方に起立する円柱状の軸部６７３Ｆとを有

している。発光ユニット６３０Ｆ（発光基板６４０Ｆ及びホルダ６５１Ｆ）の中心部分には前後に貫通する軸受け孔６５２Ｆが形成されている。軸部６７３Ｆが当該軸受け孔６５２Ｆに挿通されることで、当該軸部６７３Ｆを中心に発光ユニット６３０Ｆが回転可能となっている。つまり、発光ユニット６３０Ｆはケース６６０Ｆに回転可能な状態で収容されている。以下、発光ユニット６３０Ｆの回転中心軸線を「中心軸線ＣＬ１」と称する。

【１２５５】

対向部６７１Ｆの背面には、発光ユニット６３０Ｆのホルダ６５１Ｆに前方から当接する円環状のストッパ部６７２Ｆが形成されている。このストッパ部６７２Ｆによって発光ユニット６３０Ｆの前方への変位が規制されている。このように発光ユニット６３０Ｆがストッパ部６７２Ｆに当接した状態では、発光基板６４０Ｆと対向部６７１Ｆの背面との間に隙間が確保され、発光体６４１Ｆと対向部６７１Ｆとの接触が回避される構成となっている。また、ホルダ６５１Ｆの中心部分に形成された凸部は、背面カバー６８０Ｆに当接しており、背面カバー６８０Ｆによって発光ユニット６３０Ｆの後方への変位が規制されている。

【１２５６】

背面カバー６８０Ｆには、発光ユニット６３０Ｆを回転させる駆動機構６９０Ｆが搭載されている。駆動機構６９０Ｆは、駆動部としてのモータ６９１Ｆと、モータ６９１Ｆの動力を発光ユニット６３０Ｆに伝達するためのギア６５３Ｆ，６９２Ｆとで構成されている。モータ６９１Ｆは報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０によってモータ６９１Ｆが駆動制御される構成となっている。

【１２５７】

図１６４に示すように、本実施の形態においては、前面カバー６７０Ｆにおける対向部６７１Ｆの前面に装飾シール５０１Ｆ側へ膨出する複数の膨出部７１１Ｆ，７２１Ｆ，７３１Ｆが形成されている。つまり、対向部６７１Ｆの前面は、平面部７０１Ｆと、当該平面部７０１Ｆから膨出する膨出部７１１Ｆ，７２１Ｆ、７３１Ｆとに大別される。膨出部７１１Ｆ，７２１Ｆ，７３１Ｆは、発光ユニット６３０Ｆの回転方向に並んでおり、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転することでそれら膨出部７１１Ｆ，７２１Ｆ，７３１Ｆと発光体６４１Ｆとの位置関係が変化する構成となっている。以下、前面カバー６７０Ｆに形成された膨出部７１１Ｆ，７２１Ｆ，７３１Ｆについて補足説明する。なお、図１６３においては膨出部７１１Ｆ，７２１Ｆ，７３１Ｆの図示を省略している。

【１２５８】

第１膨出部７１１Ｆは、平面部７０１Ｆから前方に凸となる環状凸部７１３Ｆを複数（４つ）を有している。環状凸部７１３Ｆは何れも、前後に延びる中心軸線ＣＬ５を中心とする円形状となっており、中心軸線ＣＬ５の放射方向に並べて配列されている。各環状凸部７１３Ｆの間には小さな隙間（環状溝部７１４Ｆ）が設けられており、これらの隙間については中心軸線ＣＬ５から遠いものほど大きくなるように差が設けられている。

【１２５９】

第２膨出部７２１Ｆは、平面部７０１Ｆから前方に凸となる環状凸部７２３Ｆを複数（４つ）を有している。環状凸部７２３Ｆは何れも、前後に延びる中心軸線ＣＬ６を中心とする円形状となっており、中心軸線ＣＬ６の放射方向に並べて配列されている。各環状凸部７２３Ｆの間には小さな隙間（環状溝部７２４Ｆ）が設けられており、これらの隙間については中心軸線ＣＬ５から遠いものほど大きくなるように差が設けられている。

【１２６０】

第３膨出部７３１Ｆは、平面部７０１Ｆから前方に凸となる環状凸部７３３Ｆを複数（４つ）を有している。環状凸部７３３Ｆは何れも、前後に延びる中心軸線ＣＬ７を中心とする円形状となっており、中心軸線ＣＬ６の放射方向に並べて配列されている。各環状凸部７３３Ｆの間には小さな隙間（環状溝部７３４Ｆ）が設けられており、これらの隙間については中心軸線ＣＬ６から遠いものほど大きくなるように差が設けられている。

【１２６１】

なお、第１膨出部７１１Ｆ、第２膨出部７２１Ｆ、第３膨出部７３１Ｆについては、中心軸線ＣＬ１から各中心軸線ＣＬ５～ＣＬ７までの距離が同一となるように配設されており、その外形についても統一されている。以下の説明では第１膨出部７１１Ｆを中心に詳細な構造について説明するが第２膨出部７２１Ｆ及び第３膨出部７３１Ｆの詳細な構造についても同様である。

【１２６２】

環状凸部７１３Ｆの側面（中心軸線ＣＬ５側を向く内面及び中心軸線ＣＬ５側とは反対を向く外面）は何れも中心軸線ＣＬ５と交差する方向を向いており、環状凸部７１３Ｆは先端（前端）に向けて先細りとなるように形成されている。発光体６４１Ｆからの光が第１膨出部７１１Ｆの環状凸部７１３Ｆに照射された場合には、当該光の少なくとも一部が他の環状凸部７１３Ｆや環状溝部７１４Ｆへ拡散された後にそれら環状凸部７１３Ｆや環状溝部７１４Ｆを通じて遊技機前方へ射出される。

【１２６３】

この拡散方向については中心軸線ＣＬ５の放射方向（直交する方向）となるため、遊技機前方から見た場合の発光模様は中心軸線ＣＬ５の放射方向に延びる線状（帯状）となる。これに対して、発光体６４１Ｆからの光が平面部７０１Ｆ（環状凸部７１３Ｆによって区画された区画部７１５Ｆを含む）に照射された場合には、当該光がそのまま対向部６７１Ｆを通過し拡散が抑制された状態で遊技機前方へ射出される。つまり、遊技機前方から見た場合の発光模様は点状となる。このような発光模様の変化の原理については第１６の実施の形態と同様である。

【１２６４】

以下の説明では、環状凸部７１３Ｆ，７２３Ｆ，７３３Ｆ及び環状溝部７１４Ｆ，７２４Ｆ，７３４Ｆを「光拡散部７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ」と称し、平面部７０１Ｆや区画部７１５Ｆ，７２５Ｆ，７３５Ｆを適宜「非光拡散部７０１Ｆ，７１５Ｆ，７２５Ｆ，７３５Ｆ」と称する。

【１２６５】

発光体６４１Ｆは、発光ユニット６３０Ｆの回転に伴って周回（変位）することとなる。発光体６４１Ｆが周回する軌道ＰＬは中心軸線ＣＬ１を中心とする円となり且つ中心軸線ＣＬ１は第１膨出部７１１Ｆの中心軸線ＣＬ５から離れている。このため、発光ユニット６３０Ｆの回転により中心軸線ＣＬ５から発光体６４１Ｆの光軸までの距離が変化し、発光体６４１Ｆは発光ユニット６３０Ｆの回転に伴って光拡散部７１２Ｆを跨ぐように（後方を横切るように）変位する。これにより、第１膨出部７１１Ｆに浮かび上がる線状の発光模様は第１膨出部７１１Ｆの光拡散部７１２Ｆにおける位置及び向きを変えるように変化することとなる。

【１２６６】

（装飾シール５０１Ｆ）

ここで、遊技盤８０ａＦの背面に取り付けられた装飾シール５０１Ｆについて補足説明する。装飾シール５０１Ｆは光透過性を有する透明なシール材であり、特殊外れ予告演出を実行する予告用装飾部５１１Ｆと、特殊外れ結果である旨を報知する報知用装飾部５１２Ｆとが設けられている。予告用装飾部５１１Ｆは第１５の実施の形態における予告用装飾部５１１Ｄに相当し、報知用装飾部５１２Ｆは第１５の実施の形態における報知用装飾部５１２Ｄに相当する。

【１２６７】

予告用装飾部５１１Ｆ及び報知用装飾部５１２Ｆは、前者が左側且つ後者が右側となるように左右に並べて設けられており、予告用装飾部５１１Ｆの方が報知用装飾部５１２Ｆよりも上記保留数表示領域Ｄａ、実行対象表示領域Ｄｃ、作動口ユニット８２Ａに近くなるように配置されている。なお、特殊外れ結果となり得る第１作動口９１Ａから特殊演出装置５００Ｆ（詳しくは予告用装飾部５１１Ｆ）までの距離は、当該第１作動口９１Ａから図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡにおける図柄の変動表示領域ＭＥまでの距離よりも短くなっている。

【１２６８】
報知用装飾部５１２Ｆは、点灯状態及び消灯状態に切替可能となっており、特殊外れ結果を契機である場合に消灯状態→点灯状態に切り替わることにより上記報知を行う構成となっている。そして、高頻度サポートモードＡ中は点灯状態に維持され、高頻度サポートモードＡにて実行された遊技回数が上記終了基準回数に達して当該高頻度サポートモードＡが終了する場合に消灯状態に切り替わる構成となっている。
【１２６９】
予告用装飾部５１１Ｆは、青色の第１予告部５２１Ｆと、黄色の第２予告部５２２Ｆと、赤色の第３予告部５２３Ｆとからなり、それら第１予告部５２１Ｆ、第２予告部５２２Ｆ、第３予告部５２３Ｆについては個別に点灯状態／消灯状態に切替可能となっている。なお、第１予告部５２１Ｆ、第２予告部５２２Ｆ、第３予告部５２３Ｆが第１５の実施の形態に示した第１発光部５２１Ｄ、第２発光部５２２Ｄ，第３発光部５２３Ｄに相当する。
【１２７０】
特殊外れ予告演出は、第１予告部５２１Ｆのみが点灯状態となるステップ１、第２予告部５２２Ｆが点灯状態となるステップ２、第３予告部５２３Ｆが点灯状態となるステップ３を有しており、遊技回の進行に伴ってステップアップすることで特殊外れ結果となる期待度が変化する構成となっている。例えば、ステップ１となった場合に特殊外れ結果となる期待度は３０％となり、ステップ２となった場合に特殊外れ結果となる期待度は５０％となり、ステップ３となった場合に特殊外れ結果となる期待度は８０％となるように設定されている。特殊外れ結果対応の特殊外れ予告演出においては最終的に報知用装飾部５１２Ｆが点灯状態となることで特殊外れ結果となった旨が明示され、通常外れ結果対応の特殊外れ予告演出においては予告用装飾部５１１Ｆ及び報知用装飾部５１２Ｆが消灯状態となることで特殊外れ結果とならなかった旨が明示されることとなる。
【１２７１】
なお、本実施の形態に示す特殊外れ予告演出の具体的な構成については、第１５の実施の形態と同様である。例えば遊技回が進んだ場合に必ず上記ステップが進むとは限らず、遊技回が進んだ場合であってもステップが進まない場合もある。また、ステップが１段階ずつ進むとは限らず、一部のステップを飛ばしてステップが進む場合もある。因みに、特殊外れ結果である場合であっても必ず特殊外れ予告演出が発生するとは限らず、特殊外れ予告演出を経由することなく報知用装飾部５１２Ｆが点灯状態に切り替わる場合もある。
【１２７２】
本実施の形態においては、上記第１６の実施の形態に示した特殊外れ結果の確定演出と見た目が同様となる演出が特殊外れ予告演出が開始される旨（前兆である旨）を示す煽り演出として実行される構成となっている点で当該第１６の実施の形態と相違している。以下、図１６４を参照して、特殊演出装置５００Ｆを用いて２種の演出（特殊外れ予告演出及び煽り演出）を実行するための工夫について説明する。
【１２７３】
本実施の形態に示す発光体６４１Ｆは、中心軸線ＣＬ１からの距離に応じて、第１発光体６４１ａＦ、第２発光体６４１ｂＦ、第３発光体６４１ｃＦ、第４発光体６４１ｄＦ、第５発光体６４１ｅＦ、第６発光体６４１ｆＦに大別される。具体的には、第１発光体６４１ａＦ　＜　第２発光体６４１ｂＦ　＜　第３発光体６４１ｃＦ　＜　第４発光体６４１ｄＦ　＜　第５発光体６４１ｅＦ　＜　第６発光体６４１ｆＦの順に中心軸線ＣＬ１からの距離が大きくなっている。
【１２７４】
第１発光体６４１ａＦは、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第１発光体６４１ａＦが周回する軌道ＰＬａの全体が、遊技機前方からみて前面カバー６７０の非光拡散部７０１Ｅに重なるように配置されている。
【１２７５】
また、第１発光体６４１ａＦは、遊技機前方から見て軌道ＰＬａの一部が報知用装飾部

５１２Ｆに重なるように配置されており、発光ユニット６３０Ｆが予め定められた回転位置である待機位置にて待機している場合には、第１発光体６４１ａＦが報知用装飾部５１２Ｆの背後に位置する構成となっている。なお、発光ユニット６３０Ｆは、上述した煽り演出が実行されていない状況下においては、待機位置に留まる構成となっている。

【１２７６】

第２発光体６４１ｂＦは、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第２発光体６４１ｂＦが周回する軌道ＰＬｂが、遊技機前方から見て第１膨出部７１１Ｆの光拡散部７１２Ｆと、第２膨出部７２１Ｆの光拡散部７２２Ｆと、第３膨出部７３１Ｆの光拡散部７３２Ｆと、非光拡散部７０１Ｆとに重なる位置に配置されている。第２発光体６４１ｂＦを点灯させたまま発光ユニット６３０Ｆを回転させることにより、当該第２発光体６４１ｂＦによる光の照射先（供給先）を、非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化させることができる。

【１２７７】

また、第２発光体６４１ｂＦは、遊技機前方から見て軌道ＰＬｂの一部が報知用装飾部５１２Ｆ、第２予告部５２２Ｆ、第３予告部５２３Ｆに重なるように配置されており、発光ユニット６３０Ｆが上記待機位置にて待機している場合には、第２発光体６４１ｂＦが第３予告部５２３Ｆの背後に位置する構成となっている。待機位置に配置された状態にて第２発光体６４１ｂＦを点灯させることで第３予告部５２３Ｆが点灯状態となる。

【１２７８】

第３発光体６４１ｃＦは、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第３発光体６４１ｃＦが周回する軌道ＰＬｃが、遊技機前方から見て第１膨出部７１１Ｆの光拡散部７１２Ｆ及び非光拡散部７１５Ｆと、第２膨出部７２１Ｆの光拡散部７２２Ｆ及び非光拡散部７２５Ｆと、第３膨出部７３１Ｆの光拡散部７３２Ｆ及び非光拡散部７３５Ｆと、非光拡散部７０１Ｆとに重なる位置に配置されている。第３発光体６４１ｃＦを点灯させたまま発光ユニット６３０Ｆを回転させることにより、当該第３発光体６４１ｃＦによる光の照射先（供給先）を、非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７１５Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７２５Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７３５Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化させることができる。

【１２７９】

また、第３発光体６４１ｃＦは、遊技機前方から見て軌道ＰＬｃの一部が報知用装飾部５１２Ｆ、第２予告部５２２Ｆ、第３予告部５２３Ｆに重なるように配置されており、発光ユニット６３０Ｆが上記待機位置にて待機している場合には、第３発光体６４１ｃＦが第２予告部５２２Ｆの背後及び報知用装飾部５１２Ｆの背後に位置する構成となっている。待機位置に配置された状態にて第２予告部５２２Ｆ側の第３発光体６４１ｃＦを点灯させることで第２予告部５２２Ｆが点灯状態となる。また、報知用装飾部５１２Ｆを点灯状態とする場合には、発光ユニット６３０Ｆを待機位置に配置した状態にて報知用装飾部５１２Ｆ側の第３発光体６４１ｃＦが点灯される構成となっている。

【１２８０】

第４発光体６４１ｄＦは、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第４発光体６４１ｄＦが周回する軌道ＰＬｄが、遊技機前方から見て第１膨出部７１１Ｆの光拡散部７１２Ｆ及び非光拡散部７１５Ｆと、第２膨出部７２１Ｆの光拡散部７２２Ｆ及び非光拡散部７２５Ｆと、第３膨出部７３１Ｆの光拡散部７３２Ｆ及び非光拡散部７３５Ｆと、非光拡散部７０１Ｆとに重なる位置に配置されている。第４発光体６４１ｄＦを点灯させたまま発光ユニット６３０Ｆを回転させることにより、当該第４発光体６４１ｄＦによる光の照射先（供給先）を、非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７１５Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７２５Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部

７３５Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化させることができる。

【１２８１】

また、第４発光体６４１ｄＦは、遊技機前方から見て軌道ＰＬｄの一部が報知用装飾部５１２Ｆ、第２予告部５２２Ｆ、第３予告部５２３Ｆに重なるように配置されており、発光ユニット６３０Ｆが上記待機位置にて待機している場合には、第４発光体６４１ｄＦが報知用装飾部５１２Ｆの背後に位置する構成となっている。報知用装飾部５１２Ｆが点灯状態とする場合には、発光ユニット６３０Ｆを待機位置に配置した状態にて第４発光体６４１ｄＦが点灯される構成となっている。

【１２８２】

第５発光体６４１ｅＦは、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第５発光体６４１ｅＦが周回する軌道ＰＬｅが、遊技機前方から見て第１膨出部７１１Ｆの光拡散部７１２Ｆと、第２膨出部７２１Ｆの光拡散部７２２Ｆと、第３膨出部７３１Ｆの光拡散部７３２Ｆと、非光拡散部７０１Ｆとに重なる位置に配置されている。第５発光体６４１ｅＦを点灯させたまま発光ユニット６３０Ｆを回転させることにより、当該第５発光体６４１ｅＦによる光の照射先（供給先）を、非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆの順に繰り返し変化させることができる。

【１２８３】

また、第５発光体６４１ｅＦは、遊技機前方から見て軌道ＰＬｅの一部が報知用装飾部５１２Ｆ、第１予告部５２１Ｆに重なるように配置されており、発光ユニット６３０Ｆの回転位置が上記待機位置にて待機している場合には、第５発光体６４１ｅＦが報知用装飾部５１２Ｆの背後に位置する構成となっている。報知用装飾部５１２Ｆを点灯状態とする場合には、発光ユニット６３０Ｆを待機位置に配置した状態にて第５発光体６４１ｅＦが点灯される構成となっている。

【１２８４】

第６発光体６４１ｆＦは、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第６発光体６４１ｆＦが周回する軌道ＰＬｆが、遊技機前方から見て第１膨出部７１１Ｆの光拡散部７１２Ｆと、第２膨出部７２１Ｆの光拡散部７２２Ｆと、第３膨出部７３１Ｆの光拡散部７３２Ｆと、非光拡散部７０１Ｆとに重なる位置に配置されている。第６発光体６４１ｆＦを点灯させたまま発光ユニット６３０Ｆを回転させることにより、当該第６発光体６４１ｆＦによる光の照射先（供給先）を、非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆの順に繰り返し変化させることができる。

【１２８５】

また、第６発光体６４１ｆＦは、遊技機前方からみて軌道ＰＬｆの一部が報知用装飾部５１２Ｆ、第１予告部５２１Ｆに重なるように配置されており、発光ユニット６３０Ｆの回転位置が上記待機位置にて待機している場合には、第６発光体６４１ｆＦが第１予告部５２１Ｆの背後及び報知用装飾部５１２Ｆの背後に位置する構成となっている。待機位置に配置された状態にて第１予告部５２１Ｆ側の第６発光体６４１ｆＦを点灯させることで第１予告部５２１Ｆが点灯状態となる。また、報知用装飾部５１２Ｆを点灯状態とする場合には、発光ユニット６３０Ｆを待機位置に配置した状態にて報知用装飾部５１２Ｆ側の第６発光体６４１ｆＦが点灯される構成となっている。

【１２８６】

上記第１５の実施の形態では、確定表示への移行タイミングにて特殊外れ予告演出を実行するか否かを決定し且つ実行する旨が決定された場合には当該移行タイミングにて当該特殊外れ予告演出を開始する構成とした。本実施の形態では、特殊外れ予告演出の開始タイミングについては第１５の実施の形態と同様であるものの、特殊外れ予告演出を実行するか否かについてはそれよりも前のタイミング（詳しくは保留が取得されたタイミング）にて決定される構成となっている点で第１５の実施の形態と構成が相違している。

【１２８７】
次に、図１６５（ａ）及び図１６５（ｂ）を参照して、特殊外れ予告演出の流れについて説明する。
【１２８８】
特殊外れ予告演出においては、今回設定されたステップアップパターンに応じて第１予告部５２１Ｆ、第２予告部５２２Ｆ、第３予告部５２３Ｆを消灯状態／点灯状態に切り替えるべく、発光ユニット６３０Ｆを上記待機位置に停止させた状態で各発光体６４１Ｆの発光制御が実行される。
【１２８９】
例えば、ステップ１→ステップ２→ステップ３の順にステップアップした後に特殊外れ結果である旨が明示される場合には、該当遊技回よりも前の遊技回における確定表示のタイミングにて第６発光体６４１ｆＦのうち第１予告部５２１Ｆの背後に位置しているものを点灯させる。これにより、第１予告部５２１Ｆが点灯状態となる（ステップ１）。ステップ１の完了後に実行される遊技回の確定表示のタイミングでは、第３発光体６４１ｃＦのうち第２予告部５２２Ｆの背後に位置しているものを点灯させる。これにより、第２予告部５２２Ｆが点灯状態となる（ステップ２）。ステップ２の完了後に実行される遊技回の確定表示のタイミングでは、第２発光体６４１ｂＦを点灯させる。これにより、第３予告部５２３Ｆが点灯状態となる（ステップ３）。
【１２９０】
ステップアップが完了した後に実行される該当遊技回においては、確定表示のタイミングにて、第１発光体６４１ａＦ、第４発光体６４１ｄＦ、第５発光体６４１ｅＦと、第２発光体６４１ｂＦ、第３発光体６４１ｃＦ及び第６発光体６４１ｆＦのうち報知用装飾部５１２Ｆの背後に位置しているものとを新たに点灯させる。これにより、報知用装飾部５１２Ｆが点灯状態となる（図１６５（ｂ）参照）。
【１２９１】
既に説明したように、特殊外れ予告演出が実行される前には当該特殊外れ予告演出の前兆となる煽り演出が実行される場合がある。この煽り演出においては先ず、遊技回における図柄の変動表示中（図柄組合せの確定表示タイミングよりも前のタイミング）にて発光ユニット６３０Ｅの回転を開始する。変動表示中にその回転速度が定常回転速度となった後に、第１発光体６４１ａＦ、第３発光体６４１ｃＦの一部（上記待機位置に配置されている状態にて第２予告部５２２Ｆの背後に位置するもの）、第４発光体６４１ｄＦ、第６発光体６４１ｆＦの一部（上記待機位置に配置されている状態にて第１予告部５２１Ｆの背後に位置するもの）を点灯させる。これにより、特殊演出装置５００Ｅには、点状の発光模様と線状の発光模様とが動的に表示される。このように、特殊外れ予告演出が開始される前に、煽り演出によって特殊演出装置５００Ｆに対する遊技者の注目を促すことにより、特殊外れ予告演出の見逃しを抑制している。
【１２９２】
＜第１８の実施の形態＞
上記第１の実施の形態では天井到達となった場合に高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）へ移行することで更なる投資が抑制される構成とした。このような構成とすることは遊技の健全性を向上させる上で好ましいものの、天井到達によって遊技の流れが変化することに対して注目を促す上では改善の余地がある。本実施の形態は、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。
【１２９３】
上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ｂ（遊技盤８０ａＢ）を左右非対称ゲージとしており、遊技領域ＰＥに設けられた各種遊技部品の配置が変更されている。以下、図１６６を参照して、本実施の形態における遊技盤ユニット８０Ｂ

について詳しく説明する。図１６６は遊技盤ユニット８０Ｂの正面図である。

【１２９４】

（遊技盤ユニット８０Ｂ）

遊技盤８０ａＢには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ｂ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ｂに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。

【１２９５】

また、遊技盤８０ａＢには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。なお、遊技盤８０ａＢの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。

【１２９６】

作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとを有している。それら第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａのうち後者には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。電動役物９３Ａによるサポートモードが低頻度サポートモードとなっている場合には実質的に第２作動口９２Ａへの入賞が不可となり、高頻度サポートモードへ移行することで当該第２作動口９２Ａへの入賞が許容されることとなる。

【１２９７】

遊技盤８０ａＢには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＢの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ｂ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となり、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ｂに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ｂ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。

【１２９８】

遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。

【１２９９】

図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡの下部、保留表示領域が設定されている。保留表示領域は、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示領域が左右方向に並ぶようにして区画表示された保留数表示領域Ｄａと、実行中の遊技回に対応した保留用画像（保留アイコン）を表示可能な実行対象表示領域Ｄｃとによって構成されている。保留数表示領域Ｄａは、４つの単位保留表示領域で構成した表示態様と８つの単位保留領域で構成した表示態様とで切替可能となっている。

【１３００】

左ルートを流下する遊技球の入賞先は主として第１作動口９１Ａとなり低頻度サポート

モード中は主として第１作動口９１Ａに係る保留に基づいて遊技が進行する。これに対して右ルートを流下する遊技球の入賞先は主として第２作動口９２Ａとなり高頻度サポートモード中は主として第２作動口９２Ａに係る保留に基づいて遊技が進行する。このような事情から、多くの場合には保留数表示領域Ｄａに表示される保留アイコンについては４つ以下となる。このため、保留数表示領域Ｄａの表示態様については、図１３９に例示しているように保留数表示領域Ｄａを４つの単位保留表示領域で構成した表示態様を基本とし、保留アイコンの数が４を超えている場合にのみ８つの単位保留表示領域で構成した表示態様となるように切り替わることとなる。なお、保留数表示領域Ｄａの表示態様を状況に応じて切り替える機能については省略することも可能である。

【１３０１】

本実施の形態においては、可変入賞装置８３Ｂに係る構成が第１の実施の形態に示した可変入賞装置８３と相違している。以下、図１６７を参照して可変入賞装置８３Ｂの具合的な構成について補足説明する。図１６７は可変入賞装置８３Ｂの内部構造を示す概略図である。

【１３０２】

（可変入賞装置８３Ｂ）

可変入賞装置８３Ｂの内部には、当該可変入賞装置８３Ｂの入口（大入賞口３３１Ｂ）に流入した遊技球が通過する球通路３３２Ｂが形成されている。球通路３３２Ｂはその途中位置にて第１分岐通路３３４Ｂ及び第２分岐通路３３５Ｂに分岐しており、この分岐部分には遊技球の流下先を第１分岐通路３３４Ｂ側及び第２分岐通路３３５Ｂ側に切替可能な流路切替部材３３６Ｂが配設されている。流路切替部材３３６Ｂ用の駆動部（詳しくはソレノイド）は主制御装置１６２に接続されており、主制御装置１６２からの駆動信号に基づいて動作する。流路切替部材３３６Ｂは、主制御装置１６２から駆動信号が入力されていない状態（非励磁状態）では球通路３３２Ｂへ突出する突出位置にて待機し、駆動信号が入力されている状態（励磁状態）では球通路３３２Ｂへの突出が回避された退避位置にて待機する構成となっている。

【１３０３】

流路切替部材３３６Ｂが突出位置に配置されている状態では、当該流路切替部材３３６Ｂによって第１分岐通路３３４Ｂの入口部分が塞がれている。この状態では、分岐部分に到達した遊技球の第１分岐通路３３４Ｂへの流入が回避され、それら遊技球は第２分岐通路３３５Ｂへ流入することとなる。

【１３０４】

主制御装置１６２から流路切替部材３３６Ｂ用の駆動部駆動信号が出力され上記駆動部が励磁状態となると、流路切替部材３３６Ｂが球通路３３２Ｂへの突出が回避された退避位置へ移動し、第１分岐通路３３４Ｂの入口部分が開放される。これにより、遊技球の流入先が変更される。この状態では、分岐部分に到達した遊技球の第２分岐通路３３５Ｂへの流入が回避され、それら遊技球は第１分岐通路３３４Ｂへ流入することとなる。なお、流路切替部材３３６Ｂの動きは、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選の結果によって予め規定されている。

【１３０５】

球通路３３２Ｂにて分岐部分よりも上流側となる部分には上流側検知センサ３９１ｄが配設されており、分岐部分よりも下流側となる部分、具体的には第１分岐通路３３４Ｂ及び第２分岐通路３３５Ｂには下流側検知センサ３３８Ｂ，３３９Ｂが配設されている。上流側検知センサ３９１ｄ及び下流側検知センサ３３８Ｂ，３３９Ｂは主制御装置１６２に接続されており、主制御装置１６２では上流側検知センサ３９１ｄからの検知情報（検知信号）に基づいて可変入賞装置８３Ｂへの入賞の有無を特定し、入賞が発生した場合には所定数の遊技球の払い出しを行う。また、上流側検知センサ３９１ｄ及び下流側検知センサ３３８Ｂ，３３９Ｂからの検知情報（検知信号）に基づいて遊技球の残存状況を監視している。

【１３０６】

本実施の形態に示す主制御装置１６２においては、第１分岐通路３３４Ｂに付属の下流側検知センサ３３８Ｂからの検知情報（検知信号）により第１分岐通路３３４Ｂへの入球が発生したことを特定した場合には、特別遊技状態（詳しくは後述するＶ大当たり遊技状態）終了後の抽選モードが高確率モードに切り替わる構成となっている（所謂Ｖ確機）。本実施の形態では、第１分岐通路３３４Ｂが「有利入球部」又は「Ｖ」に相当し、第１分岐通路３３４Ｂへの入賞を「Ｖ入賞」とも称する。

【１３０７】

（保留球格納エリア）

次に、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図１６８の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【１３０８】

本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【１３０９】

第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。

【１３１０】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【１３１１】

上記第１の実施の形態では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選を行う抽選モードとして大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モードと大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モードとを設けた。言い換えれば、参照する作動口用の当否テーブルを抽選モードに応じて切り替える構成とした。これに対して、本実施の形態では、何れの遊技状態においても同一の当否テーブルを参照して作動口用の当否抽選が実行される構成となっている点で第１の実施の形態と構成が相違している。また、遊技球の入賞先に応じて異なる当否テーブルを参照する構成となっている点でも第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図１７０を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【１３１２】

（作動口用の当否テーブル）

図１６９（ａ）に示すように、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される低確率モード用の当否テーブルでは、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たりに対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／１００となっている。

【１３１３】
図１６９（ｂ）に示すように、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される高確率モード用の当否テーブルでは、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たりに対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／２０となっている。
【１３１４】
なお、本実施の形態においては、第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選結果に第１の実施の形態に示した特殊外れは含まれていない。但し、これに限定されるものではなく、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選において特殊外れとなり得るように構成してもよいし、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選及び第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選の何れにおいても特殊外れとなり得るように構成してもよい。
【１３１５】
次に、図１７０を参照して、各作動口９１Ａ，９２Ａ用の振分テーブルについて説明する。
【１３１６】
（作動口用の振分テーブル）
第１作動口９１Ａ用の振分テーブルでは、「０」～「２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０」～「１４」の計１５個が３Ｒ大当たりＡ（３Ｒ大当たり結果Ａ）に対応しており、「１５」～「２９」の計１５個が３Ｒ大当たりＢ（３Ｒ大当たり結果Ｂ）に対応している。つまり、大当たり当選となった場合には、３Ｒ大当たり結果Ａ及び３Ｒ大当たり結果Ｂとなる確率が各々５０％となっている。
【１３１７】
これに対して、第２作動口９２Ａ用の振分テーブルでは、「０」～「２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０」～「５」の計６個が６Ｒ大当たりＡ（６Ｒ大当たり結果Ａ）に対応しており、「６」～「２９」の計２４個が６Ｒ大当たりＢ（６Ｒ大当たり結果Ｂ）に対応している。つまり、大当たり当選となった場合には、そのおよそ２０％が６Ｒ大当たり結果Ａとなり、残り８０％が６Ｒ大当たり結果Ｂとなる。
【１３１８】
図１７１に示すように、３Ｒ大当たり結果及び６Ｒ大当たり結果については、開閉実行モード中のラウンド数に差が設けられている。前者のラウンド数が「３」であるのに対して、後者のラウンド数は「６」となっている。つまり、６Ｒ大当たり結果となった場合には、持ち球を一気に増やすチャンスとなる。
【１３１９】
ここで、本実施の形態においては大当たりの種別に応じて、可変入賞装置８３Ｂにおける流路切替部材３３６Ｂの振分態様が異なる。この振分態様として低頻度入賞態様と高頻度入賞態様とが設けられている。
【１３２０】
低頻度入賞態様では、可変入賞装置８３Ｂのシャッタ３３３Ｂが閉状態→開状態に切り替わった直後に流路切替部材３３６Ｂが突出位置→退避位置に切り替わり、その直後（詳しくは大入賞口に流入した遊技球が分岐位置に到達する前）に流路切替部材３３６Ｂを突出位置に復帰する。詳しくは、シャッタ３３３Ｂが開状態に切り替わったタイミングで大入賞口３３１Ｂに流入した遊技球が振分位置に到達するのに要する所要時間よりもシャッタ３３３Ｂが開状態に切り替わってから流路切替部材３３６Ｂが突出位置に復帰するまでの時間の方が短くなっている。これにより、有利入球部３３４Ｂへの入賞が実質的に回避される構成が実現されている。

【１３２１】
これに対して、高頻度入賞態様では、可変入賞装置８３Ｂのシャッタが閉状態→開状態に切り替わった直後に流路切替部材３３６Ｂが突出位置→退避位置に切り替わる点では上記低頻度入賞態様と同様であるものの、流路切替部材３３６Ｂはその後も所定の時間（８ｓｅｃ）に亘って退避位置に留まることとなる。この時間については、遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）×入賞上限数（１０個）＝６ｓｅｃよりも長くなっており、右ルートへ発射された遊技球のほとんどが可変入賞装置８３Ｂに到達することから、右ルートへの遊技球の発射を続けてさえいれば有利入球部３３４Ｂへの入賞が実質的に確定する構成が実現されている。
【１３２２】
３Ｒ大当たり結果Ａ及び６Ｒ大当たり結果Ａについては流路切替部材３３６Ｂの振分態様が低頻度入賞態様となる大当たり結果であり、３Ｒ大当たり結果Ｂ及び６Ｒ大当たり結果Ｂについては流路切替部材３３６Ｂの振分態様が高頻度入賞態様となる大当たり結果である。つまり、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選では特別遊技状態終了後の抽選モードが５０％の確率で高確率モードへ移行する抽選結果となり、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選では特別遊技状態終了後の抽選モードが８０％の確率で高確率モードへ移行する抽選結果となるように構成されている（図１７０参照）。
【１３２３】
また、３Ｒ大当たり結果Ａ及び６Ｒ大当たり結果Ａとなった場合には、特別遊技状態の終了後に電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる遊技状態へと移行する。この高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態は、特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に高頻度サポートモードＢによるサポートが終了する。３Ｒ大当たり結果Ａとなった場合には上記終了基準回数として「１００回」が設定される。
【１３２４】
これに対して、３Ｒ大当たり結果Ｂおよび６Ｒ大当たり結果Ｂとなった場合には、特別遊技状態の終了後に電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる遊技状態へと移行する。この高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態は、次に大当たり結果となるまで継続されることとなる。
【１３２５】
次に、図１７２のフローチャートを参照し、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行される流路切替部材３３６Ｂ用の制御処理であるＶ振分設定処理について説明する。本実施の形態に示すＶ振分設定処理は、大入賞口開閉処理（図３１）の一環として実行される処理である。
【１３２６】
（Ｖ振分設定処理）
Ｖ振分設定処理では先ずステップＳ５２０１にて、特別遊技状態における第３ラウンド（Ｖチャレンジラウンド）の開始タイミングであるか否かを判定する。第３ラウンドの開始タイミングである場合には、ステップＳ５２０２にてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた第３タイマカウンタＴＣ３に、「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。第３タイマカウンタＴＣ３にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【１３２７】
続くステップＳ５２０３では、上記各種カウンタエリア４３４に設けられた振分回数カウンタＨＣに「１」をセットして、本Ｖ振分設定処理を終了する。振分回数カウンタＨＣに記憶されるデータ値（カウンタ値）は、流路切替部材３３６Ｂの動作回数をＭＰＵ４０２が特定するためのものである。
【１３２８】
ステップＳ５２０１の説明に戻り、当該ステップＳ５２０１にて否定判定をした場合に

はステップＳ５２０４に進む。ステップＳ５２０４では、振分回数カウンタＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。振分回数カウンタＨＣの値が「０」である場合にはステップＳ５２０４にて肯定判定をしてそのまま本Ｖ振分設定処理を終了する。振分回数カウンタＨＣの値が「０」ではない場合にはステップＳ５２４０にて否定判定をしてステップＳ５２０５に進む。

【１３２９】

ステップＳ５２０５では、振分部材用の駆動部の駆動状態から、流路切替部材３３６Ｂが有利入球部３３４Ｂへの振り分け側（Ｖ入賞側）である退避位置に位置しているか否かを判定する。流路切替部材３３６Ｂが退避位置に位置していない場合、すなわち突出位置に位置している場合には、ステップＳ５２０６に進み第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」であるか否かを判定する。第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」でない場合には、本振分設定処理を終了する。これに対して、第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」である場合には、ステップＳ５２０７に進む。

【１３３０】

ステップＳ５２０７では、流路切替部材３３６Ｂを突出位置から退避位置へ移動させる処理を行う。これにより、可変入賞装置８３Ｂ内の流路がＶ入賞側に切り替わることとなる。続くステップＳ５２０８では、今回の振分態様が高頻度入賞態様であるか否かを判定する。ステップＳ５２０８にて肯定判定をした場合にはステップＳ５２０９に進み、第３タイマカウンタＴＣ３に「４０００」（８ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳ５２０８にて否定判定をした場合にはステップＳ５２１０に進み、第３タイマカウンタＴＣ３に「４０」（０．０８ｓｅｃに相当）をセットする。

【１３３１】

ステップＳ５２０５の説明に戻り、当該ステップＳ５２０５にて肯定判定をした場合、すなわち流路切替部材３３６Ｂが退避位置に配置されている場合にはステップＳ５２１１に進む。ステップＳ５２１１では第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」であるか否かを判定する。すなわち、流路切替部材３３６Ｂを退避位置（Ｖ入賞側）に待機させる期間が経過したか否かを判定する。ステップＳ５２１１にて否定判定をした場合には、そのまま本Ｖ振分設定処理を終了する。ステップＳ５２１１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５２１２に進み、流路切替部材３３６Ｂを突出位置に変位させる。これにより、以降は有利入球部３３４Ｂへの入賞（Ｖ入賞）が不可となる。その後は、ステップＳ５２１３にて振分回数カウンタＨＣの値を「１」減算する処理を実行し、本振分設定処理を終了する。

【１３３２】

次に、図１７３のフローチャートを参照し、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行されるＶ入賞用処理について説明する。本実施の形態に示すＶ入賞処理は、遊技状態移行処理（図３０）の一環として実行される処理である。

【１３３３】

（Ｖ入賞用処理）

Ｖ入賞用処理では先ずステップＳ５３０１にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグが格納されているか否かを判定する。Ｖ入賞フラグが格納されていない場合には、ステップＳ５３０２に進み、可変入賞装置８３Ｂに設けられたＶ入賞用の検知センサ３３８Ｂの検知状態に基づき、Ｖ入賞が発生したか否か（当該検知センサ３３８Ｂの検知領域を遊技球が通過したか否か）を判定する。

【１３３４】

Ｖ入賞が発生したと判定した場合には、ステップＳ３３０３にて、Ｖ入賞の有効期間中であるか否かを判定する。当該有効期間は流路切替部材３３６Ｂの退避位置への変位に伴って計測（カウント）が開始される期間であり、その長さは流路切替部材３３６Ｂが退避位置に維持される期間よりも僅かに長くなっている。

【１３３５】

有効期間中でない判定した場合には、ステップＳ５３０４に進み、報知・演出制御装置

１４０への送信対象としてエラーコマンドを設定し、その後、本Ｖ入賞用処理を終了する。設定されたエラーコマンドは、通常処理（図２３）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信され、報知・演出制御装置１４０では、所定のエラー報知が実行されるように、表示制御装置４１０、ランプ部２６及びスピーカ部２９を制御する。

【１３３６】

一方、有効期間中であると判定した場合には、ステップＳ５３０５に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグを格納する。続くステップＳ５３０６ではＶ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞が発生したことを報知・演出制御装置１４０に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ入賞コマンドは、通常処理（図２３）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、Ｖ入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置９５やランプ部２６、スピーカ部２９にてＶ入賞の発生を報知したり、Ｖ入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置４１０等を制御する。

【１３３７】

ステップＳ５３０６の実行後、ステップＳ５３０１で肯定判定した場合又はステップＳ５３０２で否定判定した場合には、本Ｖ入賞用処理を終了する。

【１３３８】

次に、図１７４のフローチャートを参照し、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行される開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。本実施の形態に示す開閉実行モード終了時の移行処理は、遊技状態移行処理（図３０）の一環として実行される処理である。

【１３３９】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップＳ５４０１にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢに切り替わることとなる。続くステップＳ５４０２では、今回の開閉実行モードが３Ｒ大当たり結果Ｂ及び６Ｒ大当たり結果Ｂの何れかを契機としているか否かを判定する。ステップＳ５４０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ５４０３に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットする。続くステップＳ５４０４では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタに「１００」をセットする。

【１３４０】

継続回数カウンタの値は、遊技回が実行される毎に「１」ずつ減算され、継続回数カウンタの値が「０」になることで高頻度サポートモードＢが終了する。つまり、継続回数カウンタの値により高頻度サポートモードＢ中に実行可能な遊技回数である上限（上記終了基準回数）が規定されている。

【１３４１】

ステップＳ５４０４の処理を実行した後、又はステップＳ５４０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５４０５に進む。ステップＳ５４０５では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に上述したＶ入賞フラグが格納されているか否か判定する。Ｖ入賞フラグが格納されている場合にはステップＳ５４０５にて肯定判定をしてステップＳ５４０６に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高確率モードフラグをセットする。これにより、以降の抽選モードが高確率モードとなる。

【１３４２】

ステップＳ５４０６の処理を実行した後、又はステップＳ５４０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ５４０７に進む。ステップＳ５４０７ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタを０クリア（リセット）する。その後は、ステップＳ５４０８にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応

した外部信号の出力を停止する。
【１３４３】
次に、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてタイマ割込み処理の一環として実行される保留予告（上記予告演出を含む）用の事前確認処理（図２２のステップＳ３０６参照）及び保留コマンドの設定処理（図２２のステップＳ３０７）について説明する。
【１３４４】
（事前確認処理）
図１７５のフローチャートに示すように、事前確認処理においては先ず、ステップＳ５５０１にて、保留球格納エリア４３２Ａの保留数記憶領域に記憶された作動保留記憶数Ｎと共通保留数ＣＲＮとを読み出し、かかる保留個数の情報をＭＰＵ４０２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ５５０２にて今回の入賞によって取得された保留情報に大当たり結果に対応する情報が含まれているか否かを確認する。この判定についての詳細は、上記ステップＳ７０２の当否判定処理と同様であるため説明を省略する。
【１３４５】
ステップＳ５５０２の確認処理にて大当たりとなる旨を確認した場合には、ステップＳ５５０３にて肯定判定をしてステップＳ５５０４に進む。ステップＳ５５０４では、ＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ５５０４では今回の入賞に基づき上記ステップＳ３０４にて取得した保留情報のうち種別判定用の情報、すなわち取得済みの種別カウンタＣ２の値を把握し、振分テーブルを参照して大当たりの種別を判定する。ステップＳ５５０４にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には大当たりの種別に係る情報が含まれる。
【１３４６】
ステップＳ５５０２の確認処理にて外れ結果（通常外れ結果）となる旨を確認した場合には、ステップＳ５５０３にて否定判定をしてステップＳ５５０５に進む。ステップＳ５５０５では、通常外れ時リーチ確認処理を実行する。具体的には、ステップＳ３０４にて取得済みのリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握し、外れリーチ発生用の抽選テーブルを参照して外れリーチ発生となるか否かを確認する。外れリーチ発生とはならない場合（完全外れとなる場合）にはステップＳ５５０６にて否定判定をして、本事前確認処理を終了する。外れリーチ発生となる場合にはステップＳ５５０６にて肯定判定をしてステップＳ５５０７に進む。ステップＳ５５０７では、ＭＰＵ４０２のレジスタに外れリーチ発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ５５０７にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には外れリーチの大まかな種別（スーパーリーチであるか否か）に係る情報が含まれる。
【１３４７】
次に図１７６のフローチャートを参照して、保留コマンドの設定処理について説明する。
【１３４８】
（保留コマンドの設定処理）
保留コマンドの設定処理においては先ず、ステップＳ５６０１にて、ＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報が記憶されているか否かを判定する。大当たり発生情報が記憶されている場合にはステップＳ５６０２に進み、大当たり対応保留コマンドを設定する。大当たり対応保留コマンドには、大当たりの種別に関する情報が含まれる。
【１３４９】
一方、ステップＳ５６０１にて否定判定をした場合、すなわちＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５６０３に進み、ＭＰＵ４０２のレジスタに外れリーチ発生情報が記憶されているか否かを判定する。外れリーチ発生情報が記憶されている場合には、ステップＳ５６０３にて肯定判定をしてステップＳ５６０４に進み、外れリーチ対応保留コマンドを設定する。外れリーチ対応保留コマンドには、外れリーチの大まかな種別（スーパーリーチであるか否か）に係る情報が含まれる。ステップＳ５６０３にて否定判定をした場合にはステップＳ５６０５に進む。

ステップＳ５６０５では、外れリーチ非対応保留コマンド（完全外れ対応保留コマンド）を設定する。

【１３５０】

ステップＳ５６０２，Ｓ５６０４，Ｓ５６０５にて保留コマンドの設定を行う場合には、変動種別カウンタＣＳの値等を参照して変動表示時間を決定し、同変動表示時間にかかる情報を当該保留コマンドに格納する。変動表示時間の決定に際しては、上記ステップＳ７１４に示した変動表示時間の設定処理と同じように、変動表示時間テーブルが参照される。このようにして設定された保留コマンドが報知・演出制御装置１４０に送信され、同報知・演出制御装置１４０においては同保留コマンドに基づいて図柄の変動表示態様等を把握可能となる。なお、既に説明したように完全外れの場合には、当該保留情報にかかる遊技回を開始する際に記憶されている保留情報の数に応じて変動表示時間が変化し得る。そこで、完全外れ対応保留コマンドを設定する場合には、変動表示時間にかかる情報は格納されない。

【１３５１】

ステップＳ５６０２、ステップＳ５６０４、ステップＳ５６０５のいずれかのコマンド設定処理を実行した後は、ステップＳ５６０６にて、保留個数の情報を上記保留コマンドに対して設定する処理を実行する。保留コマンドの情報は複数バイトの情報として構成されており、ステップＳ４４０８では、先ず直前の事前確認処理（図１７５）におけるステップＳ５５０１にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶された保留個数の情報を読み出し、その後に、既に設定されている保留コマンドにおける保留個数の情報用のビットに対して上記読み出した保留個数の情報を論理和などの演算処理によって格納する。これにより、ステップＳ５６０２、ステップＳ５６０４、ステップＳ５６０５のいずれかの処理にて設定された保留コマンドに対して、かかる保留コマンドに対応した保留情報が何個目のものであるかを特定するための情報が含まれることとなる。以上詳述したステップＳ５６０６の処理を実行した後に、本保留コマンド設定処理を終了する。

【１３５２】

ステップＳ５６０６にて保留個数の情報が含められた保留コマンドは、次回の通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１の外部出力処理により、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、かかる保留コマンドを受信することにより、保留情報が増加したことを特定する。また、報知・演出制御装置１４０では、保留コマンドに後述する保留予告用の情報を追加して表示制御装置４１０に送信する。表示制御装置４１０では、その受信した保留コマンドに基づいて保留表示や保留予告用の処理等を実行する。

【１３５３】

次に、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される保留予告に係る処理について説明する。保留予告に係る処理としては、大別して主制御装置１６２からのコマンドを判定するコマンド対応処理と保留予告の態様を決定する保留予告演出設定処理とが設定されている。

【１３５４】

（保留コマンド対応処理）

保留コマンド対応処理においては、主制御装置１６２が送信した保留コマンドを受信している場合に、その受信している保留コマンドに含まれている情報に対応した処理を実行する。なお、保留コマンド対応処理は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される。

【１３５５】

保留コマンド対応処理においては先ず、保留コマンドを受信しているか否かを判定する。報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて受信したコマンドはＲＡＭ４４４のコマンド格納エリアに一旦格納される。当該コマンド格納エリアは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されており、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応し

た処理を良好に実行できるようになっている。対応保留コマンドを受信しているか否かの判定に際しては、コマンド格納エリア４６１における今回の読み出し対象のエリアに大当たり対応保留コマンドを受信しているか否かを判定する。なお、かかるコマンドの読み出しの構成は、変動開始用コマンド等の他のコマンドの読み出しにおいても同様である。

【１３５６】

保留コマンドを受信している場合には、当該保留コマンドに含まれる各種情報を保留情報格納エリアに記憶する。保留情報格納エリア４６７は、第１エリアＲｃ１～第８エリアＲｃ８を有しており、各エリアにつき１の保留情報を格納可能な構成となっている。各エリアに格納された保留情報は、主制御装置１６２からシフトコマンドを受信することにより、すなわち遊技回が開始された場合に、下位エリア側に順にシフトされることとなる。具体的には、第１エリアＲｃ１のデータをクリアするとともに、第２エリアＲｃ２→第１エリアＲｃ１、第３エリアＲｃ３→第２エリアＲｃ２、第４エリアＲｃ４→第３エリアＲｃ３　・・・　第８エリアＲｃ８→第７エリアＲｃ７といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。報知・演出制御装置１４０の保留情報格納エリアにおいても、主制御装置１６２の保留球格納エリア４３２（詳しくは作動口用保留エリアＲＥ）と同様に入球先に関係なく保留情報が時系列的にまとめて記憶される構成となっている。詳しくは今回受信したコマンドに含まれる保留数の情報を特定し、第１エリアＲｃ１～第８エリアＲｃ８のうちその特定した保留数の情報に対応するエリアに上記各種情報を記憶する。

【１３５７】

なお、上述した保留コマンドを受信した場合にはＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリアに保留コマンド受信フラグがセットされ、シフトコマンドを受信した場合には各種フラグ格納エリアにシフトコマンド受信フラグがセットされる。これら各フラグは、以下に説明する保留予告演出用の設定処理の契機となり、当該保留予告演出用設定処理が終了した際に消去される。

【１３５８】

報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２においては、保留情報格納エリアに記憶された情報に基づいて大当たり予告演出設定処理を行う。大当たり予告演出設定処理は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される処理であり、上述した保留コマンド又はシフトコマンドを受信したことを条件として実行される処理である。つまり、本実施の形態においては大当たり予告演出を実行する契機は作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に伴って保留情報が取得された場合又は遊技進行に伴って保留情報が消化された場合となっている。

【１３５９】

本実施の形態に示す大当たり予告演出は、図柄表示装置９５Ａ（表示画面９５ａＡ）の保留表示領域ＮＥに表示おける保留表示の態様等を大当たり予告演出に対応するものに変化させることにより実行される。具体的には、図１７７に示すように、保留数表示領域Ｄａに表示された保留アイコンＭＰのうち該当遊技回（該当保留）に対応するものを変化させる（本実施の形態では色を変化させる）。具体的には、保留アイコンＭＰの色が複数パターン、詳しくは白色（レベル０）、青色（レベル１）、黄色（レベル２）、赤色（レベル３）の３つのパターンが設けられており、該当する保留アイコンＭＰの色が白色以外の色に変化させる。

【１３６０】

該当保留が大当たり結果に対応している場合には、レベル３　＞　レベル２　＞　レベル１の順に選択されやすくなっており、該当保留が通常外れ結果に対応している場合にはレベル１　＞　レベル２　＞　レベル３の順に選択されやすくなっている。つまり、大当たり予告演出が実行される場合には、最終的なレベルが高くなる程、大当たり結果に繋がる期待度が高くなる。

【１３６１】

なお、大当たり予告演出については、変化した保留アイコンＭＰの色が実行対象表示領域Ｄｃへシフトするまで維持されるステップアップ非対応の予告演出（第１大当たり予告

演出）と、実行対象表示領域Ｄｃへシフトするまでに色が変化するステップアップ対応の予告演出（第２大当たり予告演出）とに大別される。

【１３６２】

第１大当たり予告演出においては、当該する保留アイコンＭＰに係る遊技回が開始される前の遊技回中に大当たり予告演出が開始されることで遊技者に遊技への注目を促すことができる。これに対して、第２大当たり予告演出においては、保留アイコンＭＰの色が遊技進行に伴って変化する。例えば、最終的に変化する色が赤色の場合であっても、先ずはそれよりも期待度の低い下位の色（青色又は黄色）に変化させて、保留アイコンＭＰがシフトするタイミングにてより期待度の高い上位の色へステップアップ（昇格）させる。これら２種の大当たり予告演出を併用することにより、期待度の低い色となった場合であっても、該当遊技回となるまでにより期待度の高い色へ変化する可能性が生じる。これにより、大当たり予告演出への注目度が早期に低下することを抑制している。

【１３６３】

以上詳述した遊技機においては、基本的には大当たりを目指して遊技が行われることとなるが、大当たりとなることなく天井到達となった場合には、高頻度サポートモードＡによって投資が抑制されるだけでなく、大当たりとなった場合に高確率モードへ移行する確率及び大当たりとなった場合に獲得できる賞球の数が引き上げられることとなる。つまり、天井目前（間近）となった場合には天井到達前に大当たりとなるよりも天井到達後に大当たりとなった方が大量出球への期待が膨らむこととなる。このような事情から天井目前における遊技の緊張感が増すと想定される。遊技において適度な緊張感は遊技への注目度を高める上で好ましいものの、このような緊張状態が長く続くことは遊技者の疲労を招く要因になると懸念される。本実施の形態においては、天井目前となった場合の一部においては天井到達となる遊技回よりも前の遊技回にて天井到達確定演出が実行される構成とすることで上記懸念を緩和していることを特徴の１つとしている。以下、図１７８のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２により定期処理の一環てとして実行される天井到達確定演出用処理について説明する。

【１３６４】

（天井到達確定演出用処理）

天井到達確定演出用処理においては先ず、ステップＳ５７０１にてＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に天井到達確定演出フラグが格納されているか否かを判定する。詳細については後述するが、天井到達確定演出フラグは天井到達確定演出が開始される際に格納され、天井到達確定演出が終了する際に消去されるフラグである。ステップＳ５７９１にて否定判定をした場合にはステップＳ５７０２に進む。

【１３６５】

ステップＳ５７０２では、主制御装置１６２から保留コマンドを受信したか否かを判定する。保留コマンドを受信していない場合にはステップＳ５７０２にて否定判定をしてそのまま本天井到達確定演出用処理を終了する。保留コマンドを受信している場合には、ステップＳ５７０２にて肯定判定をしてステップＳ５７０３に進む。ステップＳ５７０３では天井到達までの保留（残り遊技回数分の保留）が確保されているかを判定する。保留が不足している場合にはステップＳ５７０３にて否定判定をして、本天井到達確定演出用処理を終了する。保留が確保されている場合にはステップＳ５７０３にて肯定判定をしてステップＳ５７０４に進む。

【１３６６】

ステップＳ５７０４では、天井到達までに消化される保留に大当たり結果に対応する保留が含まれているか否かを判定する。大当たり結果に対応する保留が含まれていない場合には、ステップＳ５７０４にて否定判定をしてステップＳ５７０５に進む。ステップＳ５７０５では確定演出用抽選処理を実行する。確定演出用抽選処理では、ＲＯＭ４４３の抽選用テーブル記憶エリア４５１に記憶されている確定演出用抽選テーブルを参照して、天井到達確定演出を実行するか否かを決定する。なお、当該抽選にて当選する確率は５０％となっている。

【１３６７】
ステップＳ５７０５の抽選にて当選した場合には、ステップＳ５７０６にて肯定判定をしてステップＳ５７０７に進む。ステップＳ５７０７では天井到達確定演出開始処理を実行する。具体的には、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡの外周部分に金色のエフェクトを表示させるとともにスピーカ部２９から出力されるＢＧＭを天井到達確定演出に対応したＢＧＭに切り替える。
【１３６８】
天井到達確定演出を開始した後は、ステップＳ５７０８にてＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に大当たり予告演出規制フラグをセットする。これにより、以降は天井到達確定演出が終了するまで大当たり予告演出が新たに開始されることが回避されることとなる。なお、大当たり予告演出が未開始のまま控えている状況下にて予告演出規制フラグがセットされた場合には、当該大当たり予告演出が実行されることなく中止される。
【１３６９】
続くステップＳ５７０９では、ＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に天井到達確定演出フラグをセットする。その後は、ステップＳ５７１０にて発射停止示唆の開始処理を実行して、本天井到達確定演出用処理を終了する。発射停止示唆の開始処理により、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡに「発射停止」の文字が表示されることとなる。なお、天井到達までの保留が確保された場合には、大当たり結果対応の保留が含まれているか、更には天井到達確定演出が発生するか否かに関係なく、ステップＳ５７１０にて発射停止示唆の開始処理を実行した後、本天井到達確定演出用処理を終了する。
【１３７０】
ステップＳ５７０１の説明に戻り、当該ステップＳ５７０１にて肯定判定をした場合、すなわちＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に天井到達確定演出フラグが格納されている場合には、ステップＳ５７１１に進む。ステップＳ５７１１では、天井到達となったか否かを判定する。具体的には、天井到達となる最終遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ５７１１にて否定判定をした場合にはステップＳ５７１２に進む。ステップＳ５７１２では、大当たり予告演出を実行している最中であるか否かを判定する。ステップＳ５７１２にて否定判定をした場合には、そのまま本天井到達確定演出用処理を終了する。ステップＳ５７１２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ７１３に進む。
【１３７１】
ステップＳ５７１３では、大当たり予告演出を解除（中止）するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、遊技回における確定表示中のタイミングである解除タイミングとなったか否かを判定する。ステップＳ５７１３にて否定判定をした場合には、そのまま本天井到達確定演出用処理を終了する。ステップＳ５７１３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５７１４にて大当たり予告演出解除処理を実行した後、本天井到達確定演出用処理を終了する。
【１３７２】
大当たり予告演出解除処理においては、スピーカ部２９から大当たり予告演出の解除用の効果音を出力させるとともに、青色、黄色、赤色に色が変更されている保留アイコンＭＰの色を白色に変更させる。より詳しくは、表示画面９５ａＡの外周に表示されている金色のエフェクトから色が変更された保留アイコンＭＰに向けて白色のエフェクトを収束させる動的表示を行った後に当該保留アイコンＭＰの色を白色に変更させる。
【１３７３】
ステップＳ５７１１の説明に戻り、当該ステップＳ５７１１にて肯定判定をした場合、すなわち天井到達となった場合にはステップＳ５７１に進む。ステップＳ５７１５では、発射停止示唆の終了処理を実行する。これにより、表示画面９５ａＡに表示されていた「発射停止」の文字が非表示となる。続くステップＳ５７１６では、天井到達確定演出の終了処理を実行する。これにより、スピーカ部２９から出力されている天井到達確定演出用のＢＧＭがＯＦＦとなる。具体的には、天井到達を契機として高頻度サポートモードＡ対

応の通常遊技状態に移行するため、スピーカ部２９から出力されるＢＧＭは移行先の通常遊技状態に対応したＢＧＭに切り替わる。また、表示画面９５ａＡの外周に表示されていた金色のエフェクトが非表示となる。

【１３７４】

天井到達確定演出終了処理を実行した後は、ステップＳ５７１７にてＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に格納されている大当たり予告演出規制フラグを消去する。これにより、大当たり予告演出の規制が解除される。その後は、ステップＳ５７１８にてＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に格納されている天井到達確定演出フラグを消去して本天井到達確定演出用処理を終了する。

【１３７５】

ここで、図１７９を参照して、天井到達確定演出の流れについて例示する。図１７９は天井到達確定演出の流れを示すタイミングチャートであり、外れ結果（通常外れ結果）対応の大当たり予告演出中に天井到達確定演出が開始された場合を例示している。

【１３７６】

ｔｋ１のタイミングでは、特別遊技状態終了後の３９５回目の遊技回の開始に伴って、第１作動口９１Ａに係る保留数が「３」→「２」に減少している。３９５回目の遊技回中のｔｋ２のタイミングでは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生し、第１作動口９１Ａに係る保留数が「２」→「３」に増加している。但し、ｔｋ２のタイミングでは、保留数が増加してはいるものの、天井到達となる保留が確保されてはいない（保留が不足している）。

【１３７７】

ｔｋ３のタイミングでは、特別遊技状態終了後の３９６回目の遊技回の開始に伴って、第１作動口９１Ａに係る保留数が「３」→「２」に減少している。３９６回目の遊技回中のｔｋ４のタイミングでは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生し、第１作動口９１Ａに係る保留数が「２」→「３」に増加している。直後のｔｋ５のタイミングでも、第１作動口９１Ａへの入賞が発生し、第１作動口９１Ａに係る保留数が「３」→「４」に増加している。

【１３７８】

ｔｋ５のタイミングでは、保留数が増加して天井到達となる保留が確保され、天井到達までに消化される保留については何れも外れ結果（通常外れ結果）に対応している。これらの条件に基づいて天井到達確定演出を実行するか否かの抽選が実行されている。図１７９に示す例では当該抽選に当選しており、当該ｔｋ５のタイミングにて天井到達確定演出が開始されている。なお、天井到達確定演出の開始に併せて、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡにて発射停止の示唆が開始されている。

【１３７９】

ここで、ｔｋ５のタイミングでは３９７回目の遊技回を該当遊技回とした大当たり予告演出の実行中となっている。この大当たり予告演出は本来であれば、３９７回目の遊技回が終了するｔｋ８のタイミングまで継続される予定となっているものの、天井到達確定演出が実行されるこを契機として中止（解除）の決定がなされる。そして、ｔｋ８のタイミングよりも前のタイミング、詳しくは３９６回目の遊技回における確定表示中のｔｋ６のタイミングにて大当たり予告演出が解除（中止）されている。

【１３８０】

ｔｋ７のタイミングでは特別遊技状態終了後の３９７回目の遊技回の開始に伴って第１作動口９１Ａに係る保留数が「４」→「３」に減少し、ｔｋ８のタイミングでは特別遊技状態終了後の３９８回目の遊技回の開始に伴って第１作動口９１Ａに係る保留数が「３」→「２」に減少し、ｔｋ９のタイミングでは特別遊技状態終了後の３９９回目の遊技回の開始に伴って第１作動口９１Ａに係る保留数が「２」→「１」に減少している。そして、ｔｋ１０のタイミングでは特別遊技状態終了後の４００回目の遊技回の開始に伴って第１作動口９１Ａに係る保留数が「１」→「０」に減少している。この４００回目の遊技回については天井到達となる遊技回であり、当該遊技回が終了するｔｋ１１のタイミングでは

天井到達確定演出及び発射停止示唆が終了し、高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）へ移行している。

【１３８１】

本実施の形態に示した構成によれば、特別遊技状態（開閉実行モード）への移行契機である大当たり結果となることなく遊技が進んだ場合には、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数に到達すること（天井到達）により高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＡ）対応の通常遊技状態へ移行する。高頻度サポートモードにおいては第２作動口９２Ａに併設された電動役物９３Ａが頻繁に開状態（受入状態）となることで第２作動口９２Ａへの入球頻度が高くなり、それ以上の投資が抑制されることとなる。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。

【１３８２】

ここで、第２作動口９２Ａへの入球に基づく判定では、第１作動口９１Ａへの入球に基づく判定よりも遊技者に有利となるように優遇されている。つまり、高頻度サポートモードへ移行して第２作動口９２Ａへの入球→判定となることで、天井到達の恩恵が強化されている。このような構成においては、天井到達目前で大当たり結果となることで当該恩恵を享受することができなくなる。故に、天井到達に期待する遊技者は少なくとも天井到達目前においては大当たり結果とならないことを期待して遊技を行うものと想定される。本特徴に示す構成においては特に、天井到達による高頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行が発生するか否かが事前に特定（先特定）され、その特定結果に基づいて天井到達となる遊技回よりも前に判定され、当該移行が発生すると判定された場合には天井到達となる遊技回よりも前に高頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行を示す演出が実行される。このような構成とすれば、天井目前に緊張感が過度に高くなることを抑制し、天井到達に期待する遊技者に対して安心感を与えることができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の更なる向上を図る上で好ましい。

【１３８３】

本実施の形態に示したように保留情報の記憶数が天井到達となる残り回数に対応する数となった場合に天井到達による高頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行が発生するか否かを判定する構成とすれば、特殊な演出の実装に起因した制御負荷の増大を抑制できる。例えば保留情報が追加される度に上記移行が発生するか否かを判定する構成と比較して、制御負荷を好適に軽減できる。なお、本実施の形態に示したように、保留情報が追加された場合に上記移行が発生するか否かを判定する構成とすることは、特殊な演出を速やかに開始させる上でも好ましい。

【１３８４】

電動役物９３Ａが付属する第２作動口９２Ａへの入球に基づく判定が第１作動口９１Ａへの入球に基づく判定よりも優遇されている構成においては、事前に天井到達が確定した後も遊技球が発射されることで第１作動口９１Ａへの更なる入球が発生する可能性を否定できない。このような入球によって保留情報が取得された場合には天井到達による恩恵を実質的に享受できないといった事象が発生し得る。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になると懸念される。そこで、天井到達を示す演出を開始した場合には当該演出が少なくとも天井到達となる遊技回まで継続される構成とすれば、当該演出が見逃される等して、上記不都合が発生することを好適に抑制できる。

【１３８５】

＜変形例１＞

上記第１８の実施の形態では、天井到達となる遊技回よりも前の遊技回において天井到達が確定した場合には、天井到達が確定した旨を遊技者に教示する演出として天井到達確定演出を実行する構成としたが、これに限定されるものではない。これに代えて、天井到達となる遊技回よりも前の遊技回（但し、保留の記憶上限数以内）において天井到達に係る演出として天井到達示唆演出が発生した場合には、天井到達濃厚（又は可能性あり）となる構成とすることも可能である。この場合、天井到達の期待度が相違する複数の演出から１つを選択的に実行する構成としてもよい。つまり、天井到達分の保留が確保された際

にそれら保留に大当たり結果に対応するものが含まれている場合の一部においても天井到達濃厚となる演出が実行される構成とすることも可能である。

【１３８６】

＜変形例２＞

上記第１８の実施の形態に示したように天井到達によって高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行することで、第１作動口９１Ａに係る遊技回がメインとなるパターンから第２作動口９２Ａに係る遊技回がメインとなるパターンに変化する構成においては、高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態への移行後も第１作動口９１Ａに係る残り保留が消化される可能性がある。このような残り保留内に大当たり結果に対応するものが含まれている場合には、遊技者は天井到達による恩恵を十分に享受できない可能性が高くなる。このような事情に鑑みれば、天井到達確定演出を実行するか否かを決定する場合には、高頻度サポートモードＡへの移行後に実行される第１作動口９１Ａに係る遊技回について大当たり結果に対応するものが含まれているか否かを判定し、大当たり結果に対応するものが含まれている場合には天井到達確定演出が回避される構成とすることで実用上好ましい構成を実現できる。なお、このような構成に代えて、天井到達確定演出を実行するか否かを決定する場合には、高頻度サポートモードＡへの移行後に実行される第１作動口９１Ａに係る遊技回について不利側の大当たり結果である３Ｒ大当たり結果Ａに対応するものが含まれているか否かを判定し、３Ｒ大当たり結果Ａに対応するものが含まれている場合には天井到達確定演出が回避される構成とすることも可能である。因みに、このような構成とする上では、高頻度サポートモードＡへの移行後に実行される第１作動口９１Ａに係る遊技回について有利側の大当たり結果である３Ｒ大当たり結果Ｂに対応するものが含まれている場合には天井到達確定演出が実行され得る構成とすることが好ましい。

【１３８７】

＜変形例３＞

上記第１８の実施の形態では、天井到達分の保留が取得されたタイミングで天井到達確定演出が開始され得る構成としたが、天井到達確定演出の開始タイミングについては、当該天井到達確定演出の実行が決定されたの後のタイミングであれば任意に変更してもよい。例えば、天井到達分の保留が確保された後に実行される遊技回（例えば直後の遊技回）の開始タイミングに合わせて天井到達確定演出を開始する構成としてもよい。

【１３８８】

＜変形例４＞

上記第１８の実施の形態では、大当たり予告演出中に天井到達確定演出が開始される場合には、当該大当たり予告演出が途中で解除（中止）される構成とした。これに限定されるものではなく、大当たり予告演出中に天井到達確定演出が開始される場合には、当該大当たり予告演出が途中で解除（中止）されない構成とすることも可能である。

【１３８９】

また、大当たり予告演出の解除タイミングについては遊技回における確定表示中としたが、解除タイミングについては任意である。例えば、天井到達確定演出の開始に合せて大当たり予告演出を解除（中止）する構成とすることも可能である。

【１３９０】

＜変形例５＞

上記第１８の実施の形態では、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選にて高確率モードへの移行に対応した大当たり結果（３Ｒ大当たり結果Ｂ）となる確率を５０％とし、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選にて高確率モードへの移行に対応した大当たり結果（６Ｒ大当たり結果Ｂ）となる確率を８０％とした。つまり、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選よりも第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選では高確率モードへの移行確率及び特別遊技状態（開閉実行モード）における賞球数の２つの要素について有利度が高くなるように差を設けた。少なくとも天井到達によって遊技者の有利度が高くすることができるのであれば、その具体的構成については任意である。例えば、上記２つの要素（確変確率及び賞球数）のうち一方については有利度の差を設けない構成とすることも可能で

ある。
【１３９１】
＜変形例６＞
上記第１８の実施の形態では、天井到達分の保留が確保されたタイミングで遊技球の発射を控える旨の報知（発射停止示唆）を開始する構成としたが、当該報知の機能については省略することも可能である。
【１３９２】
＜変形例７＞
リーチ表示によって当否抽選の結果を示唆する構成においては、天井到達確定演出が開始されることで当該リーチ表示が所謂ガセ演出であること自明となり当該リーチ表示によって遊技への注目度を向上させる効果が上手く発揮されなくなると懸念される。このような事情に配慮して、天井到達が確定した場合であっても当該天井到達までに実行される何れかの遊技回にてリーチ表示が実行される場合には天井到達確定演出を控える構成とすることも可能である。
【１３９３】
＜変形例８＞
大当たりとなる期待度の高いスーパーリーチ表示によって当否抽選の結果を示唆可能な構成においては、天井到達確定演出中に期待度の高いスーパーリーチ表示が実行されることで、遊技者の不安を無駄に煽ることになると懸念される。これは、遊技者の満足度を低下させる要因になると想定される。そこで、天井到達が確定した場合であって上記天井到達確定演出が実行される場合には当該天井到達確定演出中に実行されるスーパーリーチ表示の態様を期待度の高い表示態様（例えばスーパーリーチＣ）から期待度の低い表示態様（スーパーリーチＡ）に変更（格下げ）することで、上記不都合の発生を好適に抑制できる。また、天井到達が確定した場合であって上記天井到達確定演出が実行される場合には当該天井到達確定演出中に実行されるスーパーリーチ表示をそれよりも期待度の低い表示態様であるノーマルリーチに変更（格下げ）することも可能である。
【１３９４】
＜第１９の実施の形態＞
上記第１の実施の形態に示したように、大当たり結果、特殊外れ結果、天井到達を契機として高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態～第４通常遊技状態）へ移行する構成として高頻度サポートモードへの移行契機を増やすことは、遊技の多様化を実現する上で好ましい。ここで、大当たり結果を契機として移行する高頻度サポートモードＢにおいては低頻度サポートモードと比較してサポート抽選における当選確率が約２倍（詳しくは１／２→１／１．１）になるように変更される。これに対して、特殊外れ結果や天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡにおいてはサポート抽選における当選確率が変更されず低頻度サポートモードと同一のままとなる（詳しくは１／２→１／２）。このような構成においては、低頻度サポートモード中の作動口への過度の入賞を回避しつつ、高頻度サポートモードＡ中のサポート機能を強化する上で改善の余地がある。本実施の形態においてはこのような課題を解決するための工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図１８０～１８１を参照して、本実施の形態における作動口ユニット８２Ｇについて説明する。図１８０は作動口ユニット８２Ｇ及びその周辺を示す遊技盤ユニット８０Ｇの部分拡大図、図１８１は遊技盤ユニット８０Ｇの部分断面図（作動口ユニット８２Ｇの縦断面図）である。
【１３９５】
（作動口ユニット８２Ｇ）
図１８０に示すように、本実施の形態に示す作動口ユニット８２Ｇは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ｇと、当該第１作動口９１Ｇの下方に配設された第２作動口９２Ｇとを備えている。第２作動口９２Ｇには開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ｇが併設され

ている。電動役物９３Ｇは、左右一対のシャッタ部材としての可動片９０１Ｇと、可動片９０１Ｇを閉位置へ付勢する付勢手段としてのバネ部材（図示略）と、当該可動片９０１Ｇを駆動させるソレノイド式の駆動部９１１Ｇとを有してなる。可動片９０１Ｇは、駆動部９１１Ｇが励磁状態となることでバネ部材の付勢力に抗して閉位置から開位置へ変位し、駆動部９１１Ｇが非励磁状態となることでバネ部材の付勢力によって開位置から閉位置へ変位する。図１８０（ａ）に示すように可動片９０１Ｇが開位置に配置された状態では第２作動口９２Ｇへの入球が許容される一方（以下、開状態又は補助状態という）、図１８０（ｂ）に示すように可動片９０１Ｇが閉位置に配置された状態では第２作動口９２Ｇへの入球が不可となる（以下、閉状態又は非補助状態という）。

【１３９６】

ここで、作動口ユニット８２Ｇの具体的構造について補足説明する。作動口ユニット８２Ｇは、遊技盤８０ａＧに形成された開口部９７Ｇ（図１８１参照）を遊技機前方から覆う平板状のベース部８５１Ｇを有し、このベース部８５１Ｇが遊技盤８０ａにネジ等の固定具を用いて固定されることにより当該遊技盤８０ａに一体化されている。

【１３９７】

図１８１に示すように、作動口ユニット８２Ｇには、ベース部８５１Ｇから前後に膨出する第１膨出部８６１Ｇが形成されている。第１膨出部８６１Ｇにおいてベース部８５１Ｇよりも前側に膨出している前側膨出部分には、上側を向くようにして遊技球の流入口が形成されている。この流入口が上記第１作動口９１Ｇとして機能している。また、第１膨出部８６１Ｇには、第１作動口９１Ｇに流入した遊技球を背面ブロック８０ｂのベース体２５１Ｇに形成された回収通路（詳しくは第１回収通路８０２Ｇ）へ案内する第１案内通路部８６５Ｇが形成されている。

【１３９８】

第１回収通路８０２Ｇには当該第１回収通路８０２Ｇにおける所定の検知位置（入賞検知位置）に到達した遊技球を検知する検知センサ（図示略）が配設されている。この検知センサは主制御装置１６２に接続されており、主制御装置１６２は当該検知センサからの検知情報（検知信号）に基づいて第１作動口９１Ｇに係る入賞判定を行う。

【１３９９】

第１膨出部８６１Ｇの下方には、当該第１膨出部８６１Ｇから離して第２膨出部８７１Ｇが形成されている。第２膨出部８７１Ｇについても第１膨出部８６１Ｇと同様に、ベース部８５１Ｇから前後に膨出している。第２膨出部８７１Ｇにおいてベース部８５１Ｇよりも前側に膨出している前側膨出部分は、ベース部８５１Ｇに対して遊技球の直径寸法よりも僅かに大きな隙間を隔てて対向する対向部８７２Ｇと、当該対向部８７２Ｇ及びベース部８５１Ｇを連結する左右一対の連結部８７３Ｇとで構成されており、上下両方向に開放されている。

【１４００】

ベース部８５１Ｇにおいて対向部８７２Ｇにより遊技機前方から覆われている部分には、遊技球の流入口が形成されている。当該流入口は遊技機前方を向いており、この流入口が上記第２作動口９２Ｇとして機能している。第２膨出部８７１Ｇには、第２作動口９２Ｇに流入した遊技球を背面ブロック８０ｂのベース体２５１Ｇに形成された第２回収通路８０３Ｇへ案内する第２案内通路部８７５Ｇが形成されている。

【１４０１】

第２回収通路８０３Ｇには当該第２回収通路８０３Ｇにおける所定の検知位置（入賞検知位置）に到達した遊技球を検知する検知センサ８０５Ｇが配設されている。検知センサ８０５Ｇは主制御装置１６２に接続されており、主制御装置１６２は当該検知センサ８０５Ｇからの検知情報（検知信号）に基づいて第２作動口９２Ｇに係る入賞判定を行う。

【１４０２】

なお、第１作動口９１Ｇへ流入した遊技球については何れも第１案内通路部８６５Ｇを通じて第１回収通路８０１Ｇへ案内され、第２作動口９２Ｇへ流入した遊技球については何れも第２案内通路部８７５Ｇを通じて第２回収通路８０３Ｇへ案内される。

【１４０３】
ベース部８５１Ｇと対向部８７２Ｇとの間には第２作動口９２Ｇの左右に分けて上記可動片９０１Ｇが配設されている。具体的には、ベース部８５１Ｇにおいて第２作動口９２Ｇの左右両側となる部分にはベース部８５１Ｇの厚さ方向に貫通する貫通孔が形成されている。そして、それら貫通孔にはベース部８５１Ｇと対向部８７２Ｇとの隙間に突出するようにして軸体９０２Ｇが挿通されており、軸体９０２Ｇの突出部分（先端部）に可動片９０１Ｇが固定されている。軸体９０２Ｇは遊技盤８０ａＧの厚さ方向（前後方向）に延びており、中心軸線が上記貫通孔の中心軸線と一致するようにしてベース部８５１Ｇにより軸支されている。これにより、可動片９０１Ｇは軸体９０２Ｇ及び貫通孔の中心軸線ＣＬ１０を中心として回動可能となっている。

【１４０４】
軸体９０２Ｇはリンク機構を介して上記駆動部９１１Ｇに接続されており、駆動部９１１Ｇの駆動力が当該リンク機構及び軸体９０２Ｇを介して可動片９０１Ｇに伝達される。具体的には、駆動部９１１Ｇの駆動力により可動片９０１Ｇが中心軸線ＣＬ１０を中心に第１所定方向に回動し、可動片９０１Ｇの位置が開位置（図１８２（ａ）参照）から閉位置（図１８２（ｂ）参照）に切り替わることとなる。

【１４０５】
因みに、電動役物９３Ｇを構成する上記リンク機構には、開状態／閉状態の切り替えに際して両可動片９０１Ｇの動きを同期させるべくそれら可動片９０１Ｇを相互に連結させる連結部が含まれている。但し、この連結部については任意であり、当該連結部を不具備とし、開状態／閉状態の切り替えに際して両可動片９０１Ｇが非同期となるようにして動作し得る構成とすることも可能である。つまり、一方の可動片９０１Ｇに駆動部９１１Ｇの動力以外の外力が加わった場合にその影響か他方に及ぶことを抑制し、両可動片９０１Ｇの動きが非同期となることを許容する構成としてもよい。

【１４０６】
図１８２（ａ）に示すように、可動片９０１Ｇは中心軸線ＣＬ１０と交差（詳しくは直交）する方向、例えば閉位置に配置された状態では上下方向に延びている。可動片９０１Ｇが閉位置に配置された状態ではそれら可動片９０１Ｇの一端部が第２膨出部８７１Ｇの上側開口を通じて上方に突出しており、当該一端部が第２膨出部８７１Ｇに近接している。この状態では、可動片９０１Ｇ（上記一端部）と第２膨出部８７１Ｇとの隙間は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。すなわち、第１膨出部８６１Ｇと第２膨出部８７１Ｇとの隙間が可動片９０１Ｇによって左右から覆われており、第１膨出部８６１Ｇ、第２膨出部８７１Ｇ及び可動片９０１Ｇによって囲まれた特定領域ＦＥへの遊技球の流入が左右の可動片９０１Ｇによって規制されている。

【１４０７】
左右の各可動片９０１Ｇには、閉位置に配置された状態にて遊技球の直径寸法よりも僅かに大きな隙間を隔てて相対向する平面部９０５Ｇが形成されている。それら平面部９０５Ｇによって特定領域ＦＥにおいて第２作動口９２Ｇの前方を縦断する縦通路の側壁が構成されている。当該縦通路は、第２膨出部８７１Ｇの下側開口８７４Ｇに繋がっており、第２作動口９２Ｇの前方を縦断（素通り）した遊技球は、当該第２作動口９２Ｇに流入することなく下側開口８７４Ｇからを通じて特定領域ＦＥから遊技領域ＰＥへ返却される構成となっている。

【１４０８】
なお、下側開口８７４Ｇは可変入賞装置８３の直上に位置しており、下側開口８７４Ｇを通過した遊技球は可変入賞装置８３に向かって流下（落下）する（図１８０参照）。つまり、下側開口８７４Ｇから遊技領域ＰＥへ返却された遊技球については可変入賞装置８３に入賞し得る。

【１４０９】
図１８２（ａ）→図１８２（ｂ）に示すように、両可動片９０１Ｇの上端部（以下、第１端部９０８Ｇという）については可動片９０１Ｇの第１所定方向への回動に伴って互い

に遠ざかる側に変位し、第１端部９０８Ｇと第１膨出部８６１Ｇとの隙間が拡張される。そして、可動片９０１Ｇが開位置（ストッパにより規定された最大回動位置を含む）へ到達した状態では、可動片９０１Ｇ（詳しくは第１端部９０８Ｇ）と第１膨出部８６１Ｇとの隙間が特定領域ＦＥへの遊技球の流入を許容する大きさとなる。つまり、可動片９０１Ｇ（詳しくは第１端部９０８Ｇ）と第１膨出部８６１Ｇとの間に特定領域ＦＥへの遊技球の流入を許容する流入口９２１Ｇが出現することとなる。

【１４１０】

また、両可動片９０１Ｇの下端部（以下、第２端部９０９Ｇという）については可動片９０１Ｇの閉位置から開位置への回動に伴って互いに近づく側に変位し、第２端部９０９Ｇ間の隙間が遊技球の直径寸法よりも小さくなるように減縮される。図１８２（ｂ）に示すように、可動片９０１Ｇが閉位置に配置された状態では、平面部９０５Ｇが第２作動口９２Ｇに向けて下り傾斜した状態となり、流入口９２１Ｇから特定領域ＦＥに流入した遊技球は平面部９０５Ｇの傾斜に沿うようにして（詳しくは遊技盤８０ａの前面と平行に）第２端部９０９Ｇ側へ移動する（以下、この移動を単に「平行移動」ともいう）。

【１４１１】

なお、以下の説明においては、遊技球が上記平行移動をする流路に鑑みて平面部９０５Ｇにおいて第１端部９０８Ｇ側を「上流側」、平面部９０５Ｇにおいて第２端部９０９Ｇ側を「下流側」ともいう。

【１４１２】

ここで、可動片９０１Ｇが閉位置へ配置された状態であっても第２端部９０９Ｇについては互いに離間したままとなってはいるものの、その隙間については遊技球の直径寸法、詳しくは半径寸法よりも小さくなるように減縮されている。つまり、平面部９０５Ｇに沿って平行移動した遊技球については、平面部９０５Ｇの下端側へ移動した後は、両可動片９０１Ｇの隙間に嵌った状態（両可動片９０１Ｇに跨った状態）でそれら可動片９０１Ｇによって下方から支持され且つそれ以上の平行移動が両可動片９０１Ｇによって規制されることとなる。以下の説明では、両可動片９０１Ｇによって支持される遊技球の位置を「下限位置」ともいう。

【１４１３】

電動役物９３Ｇを開状態に切り替えてから（詳しくは駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力を開始してから）所定の開放時間を経過すると、駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力が停止され、駆動部９１１Ｇが励磁状態から非励磁状態に切り替わる（復帰する）。駆動部９１１Ｇからの駆動力が消失することにより、可動片９０１Ｇは上記バネ部材の付勢力によって上記第１所定方向とは反対の方向（第２所定方向）に回動し、閉位置へ復帰する。

【１４１４】

なお、可動片９０１Ｇの回動範囲については、待機位置用のストッパと最大回動位置用のストッパとによって規定されている。具体的には、駆動部９１１Ｇが励磁状態となっている場合には最大回動位置用のストッパによって可動片９０１Ｇの第１所定方向へのそれ以上の回動が規制され、駆動部９１１Ｇが非励磁状態となっている場合には待機位置用のストッパによって可動片９０１Ｇの第２所定方向へのそれ以上の回動が規制される。因みに、なお、可動片９０１Ｇを開位置／閉位置に回動させ場合の第１端部９０８Ｇの動作範囲は中心軸線ＣＬ１０よりも上側、第２端部９０９Ｇの動作範囲は中心軸線ＣＬ１０よりも上側及び下側となるように規定されている。

【１４１５】

可動片９０１Ｇにおける上記軸体９０２Ｇの固定箇所は第２端部９０９Ｇ側に偏倚している。つまり、中心軸線ＣＬ１０から第１端部９０８Ｇまでの距離よりも中心軸線ＣＬ１０から第２端部９０９Ｇまでの距離の方が小さくなるように偏っている。これは、閉状態／開状態の切り替えを行う際の第２端部９０９Ｇの変位量を少なくする工夫である。

【１４１６】

可動片９０１Ｇが待機位置（閉位置）から第１所定方向に回動する場合には、先ず第２端部９０９Ｇ間の隙間が遊技球の直径寸法よりも小さくなり、その後、第１端部９０８Ｇ

と第１膨出部８６１Ｇとの隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなる。つまり、閉状態に維持されている状況下にて特定領域ＦＥからの遊技球の流出が規制されることとなる。これに対して、可動片９０１Ｇが最大回動位置（開位置）から第２所定方向に回動する場合には、先ず第２端部９０９Ｇ間の隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなり、その後、第１端部９０８Ｇと第１膨出部８６１Ｇとの隙間が遊技球の直径寸法よりも小さくなる。つまり、開状態に維持されている状況下にて特定領域ＦＥからの遊技球の流出が許容されることとなる。

【１４１７】

なお、このような構成については必須ではなく、可動片９０１Ｇが待機位置（閉位置）から第１所定方向に回動する場合に、先ず第２端部９０９Ｇ間の隙間が遊技球の直径寸法よりも小さくなるタイミングと、第１端部９０８Ｇと第１膨出部８６１Ｇとの隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなるタイミングとを揃える（一致する）構成としてもよいし、可動片９０１Ｇが最大回動位置（開位置）から第２所定方向に回動する場合に、第２端部９０９Ｇ間の隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくるタイミングと、第１端部９０８Ｇと第１膨出部８６１Ｇとの隙間が遊技球の直径寸法よりも小さくなるタイミングとを揃える構成としてもよい。

【１４１８】

ここで、図１８３に示すように、平面部９０５Ｇは、後方へ傾斜していない（すなわち遊技盤８０ａＧの前面に対して垂直となる）第１面部９０３Ｇと、後方へ傾斜する（すなわち遊技盤８０ａＧの前面に対して垂直とならない）第２面部９０４Ｇとで構成されている。具体的には、平面部９０５Ｇにおいて当該平面部９０５Ｇの縁部（下端縁）を含む所定の範囲が後方へ傾斜する第２面部９０４Ｇとなっており、上記下限位置に到達した遊技球は各可動片９０１Ｇの第２面部９０４Ｇによって支持された状態となる（図１８２（ｂ）参照）。流入口９２１Ｇから流入した遊技球は、平面部９０５Ｇに沿うようにして遊技盤８０ａの前面と平行に第２端部９０９Ｇ側へ平行移動し、下限位置への到達後は第２面部９０４Ｇの傾斜に沿って後方、すなわち第２作動口９２Ｇへ向けて移動する。

【１４１９】

なお、既に説明したように、第２面部９０４Ｇについては平面部９０５Ｇにおける第２端部９０９Ｇ側の縁部（下端縁）を含むようにして形成されている。詳細については後述するが、第２面部９０４Ｇの形成範囲については、第１面部９０３Ｇの形成範囲よりも小さくなっており、且つ、中心軸線ＣＬ１０を平面部９０５Ｇに対して垂直に投影した仮想線ＦＬ１よりも第２端部９０９Ｇ寄りとなるように限定されている。

【１４２０】

次に、図１８４～１８５を参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２により通常処理（図２３のステップＳ４０６参照）の一環として実行される電動役物９３Ｇの駆動用処理としての電役サポート用処理について説明する。図１８４は電役サポート用処理を示すフローチャート、図１８５は電役開閉処理を示すフローチャートである。

【１４２１】

（電役サポート用処理）

電役サポート用処理においては先ず、ステップＳ５８０１にて電動役物９３Ｇによるサポートが実行されている最中（サポート中）であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポート中ではない場合には、ステップＳ５８０１に否定判定をしてステップＳ５８０２に進む。ステップＳ５８０２では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて絵柄の確定表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。絵柄の確定表示が終了したタイミングではない場合には、ステップＳ５８０２にて否定をして、本電役サポート用処理を終了する。絵柄の確定表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳ５８０２にて肯定判定をしてステップＳ５８０３に進む。

【１４２２】

ステップＳ５８０３では、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサ

ポート当選となっているか否かを判定する。サポート非当選である場合にはステップＳ５８０３にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっている場合には、ステップＳ５８０３にて肯定判定をしてステップＳ５８０４に進む。ステップＳ５８０４ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ２に「２」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ２は、電動役物９３Ｇの開放回数を把握する手段として機能する。

【１４２３】

続くステップＳ５８０５では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグをセットする。その後は、ステップＳ５８０６にてオープニング開始処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。オープニング開始処理ではオープニング用の待機時間を設定する。この待機時間を経過した後に電動役物９３Ｇの開閉動作が開始されることとなる。

【１４２４】

ステップＳ５８０１の説明に戻り、当該ステップＳ５８０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５８０７に進む。ステップＳ５８０７では、ステップＳ５８０６にて設定したオープニング用の待機時間を経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、ステップＳ５８０７にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。オープニング用の待機時間を経過している場合には、ステップＳ５８０７にて肯定判定をしてステップＳ５８０８に進む。ここで、図１８５を参照して、ステップＳ５８０８の電役開閉処理について説明する。

【１４２５】

（電役開閉処理）

電役開閉処理においては先ず、ステップＳ５９０１にて電動役物９３Ｇが開放中（開状態）であるか否かを判定する。電動役物９３Ｇが開放中であるか否かは、電動役物用の駆動部９１１Ｇが駆動状態であるか否かで判定する。電動役物９３Ｇが開放されている場合にはステップＳ５９０２に進み、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ５９０３に進む。ステップＳ５９０３ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたタイマカウンタＴＣ２の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２は、電動役物９３Ｇの開放時間やインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ５９０３にて否定判定をした場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ステップＳ５９０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５９０４に進む。

【１４２６】

ステップＳ５９０４では、電役開放処理を実行する。具体的には、電動役物用の駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力を開始し、電動役物９３Ｇを閉状態から開状態に切り替える。その後は、ステップＳ５９０５にて第２入賞カウンタＰＣ２に「１０」をセットする。続くステップＳ５９０６では現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂであるか否かを判定する。高頻度サポートモードＡ，Ｂである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「１０００」（２ｓｅｃに相当）をセットし（ステップＳ５９０７）、低頻度サポートモードである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする（ステップＳ５９０８）。

【１４２７】

ステップＳ５９０１の説明に戻り、当該ステップＳ５９０１にて肯定判定をした場合、すなわち電動役物９３Ｇが開放中である場合には、ステップＳ５９０９に進む。ステップＳ５９０９では、タイマカウンタＴＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ５９１０に進む。ステップＳ５９１０では、第２作動口９２Ｇに遊技球が入賞したか否かを第２作動口９２Ｇ用の

検知センサ８０５Ｇからの検知信号に基づいて判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。入賞が発生している場合には、ステップＳ５９１１にて第２入賞カウンタＰＣ２の値を１減算し、続くステップＳ５９１２にて第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本電役開閉処理を終了する。

【１４２８】

ステップＳ５９１２にて肯定判定をした場合、すなわち第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」である場合、又はステップＳ５９０９にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ２の値が「０」であると判定した場合）には、電動役物９３Ｇの開放終了条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ５９１３にて電動役物９３Ｇを閉状態に切り替えるべく駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力を停止する。

【１４２９】

続くステップＳ５９１４ではラウンドカウンタＲＣ２の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ２を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ２の値を「０」のまま維持する。

【１４３０】

その後は、ステップＳ５９１５では更新されたラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ５９１５にて否定判定をした場合にはステップＳ５９１６に進み、タイマカウンタＴＣ２に「５００」（１ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳ５９１５にて、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ５９１７に進む。ステップＳ５９１７では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、電役サポートのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。

【１４３１】

図１８４の説明に戻り、ステップＳ５８０８の電役開閉処理を実行した後は、ステップＳ５８０９に進む。ステップＳ５８０９では、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ５８０９にて否定判定をした場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ５８０９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５８１０に進み、上記ステップＳ５９１７にて設定されたエンディング用待機時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ５８１０にて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ５８１０にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５８１１に進む。ステップＳ５８１１ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されているサポートフラグを消去して本電役サポート用処理を終了する。これにより、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の規制が解除されることとなる。

【１４３２】

図１８６に示すように、低頻度サポートモードにおいてはサポート当選確率が１／２、サポート当選となった場合に電動役物８３Ｇを開状態に切り替える回数（開放回数）が２回となるように設定されている。但し、１度の開放につき開状態に維持される時間（開放時間）については０．２ｓｅｃ、開状態→閉状態→開状態となる場合のインターバル時間は１ｓｅｃとなるように規定されている。また、低頻度サポートモードにおいてはスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄（普通図柄）の変動表示時間が１０～２０ｓｅｃ且つ絵柄の確定表示時間が０．５ｓｅｃとなるように規定されている。

【１４３３】

一方、高頻度サポートモードＢにおいては、サポート当選確率が１／１．１、サポート当選となった場合に電動役物８３Ｇを開状態に切り替える回数（開放回数）が２回となるように設定されている。但し、１度の開放につき開状態に維持される時間（開放時間）については２ｓｅｃ、開状態→閉状態→開状態となる場合のインターバル時間は１ｓｅｃと

なるように規定されている。また、高頻度サポートモードＢにおいてはスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄（普通図柄）の変動表示時間が０．１ｓｅｃ且つ絵柄の確定表示時間が０．５ｓｅｃとなるように規定されている。

【１４３４】

これに対して、高頻度サポートモードＡにおいては、サポート当選確率が１／２、サポート当選となった場合に電動役物８３Ｇを開状態に切り替える回数（開放回数）が２回となるように設定されている。但し、１度の開放につき開状態に維持される時間（開放時間）については２ｓｅｃ、開状態→閉状態→開状態となる場合のインターバル時間は１ｓｅｃとなるように規定されている。また、高頻度サポートモードＡにおいてはスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄（普通図柄）の変動表示時間が０．１ｓｅｃ且つ絵柄の確定表示時間が０．５ｓｅｃとなるように規定されている。

【１４３５】

つまり、作動口ユニット８２Ｇに向けて遊技球を発射している場合の持ち球の減りについては低頻度サポートモード　＞　高頻度サポートモードＡ　＞　高頻度サポートモードＢの順に少なくなるように構成されている。

【１４３６】

ここで、再び図１８０を参照して、第２作動口９２Ｇへの入賞ルートについて補足説明する。遊技領域ＰＥには、第２作動口９２Ｇへの入賞ルートとして、第１膨出部８６１Ｇの側方を左右から迂回する第１ルートＲ１と、第２膨出部８７１Ｇに向けて下り傾斜となるように複数の遊技釘が配列されてなる第２ルートＲ２とが設けられている。遊技領域ＰＥにおいて第１ルートＲ１を構成している遊技釘等の遊技部品については流入速度（平面部９０５に沿った移動速度）が過度に高くならないように遊技球を減勢させる機能を有しており、第１ルートＲ１経由で流入口９２１Ｇへ流入する場合の遊技球の流入速度が第１所定速度（ある程度のばらつきを含む）となるように規定されている。また、遊技領域ＰＥにおいて第２ルートＲ２を構成している遊技釘等の遊技部品についても流入速度が過度に高くならないように遊技球を減勢させる機能を有しており、第２ルートＲ２経由で流入口９２１Ｇへ流入する場合の遊技球の流入速度についても上記第１所定速度と同等（詳しくは第１所定速度よりも若干速い第２所定速度）となるように規定されている。なお、本実施の形態においては上記第１所定速度が「所定速度」に相当する。

【１４３７】

本実施の形態においては第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する遊技球の数は、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する遊技球の数よりも多くなっている。つまり、第１ルートＲ１が流入口９２１Ｇへの流入のメインルートとなっている。但し、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇに流入した遊技球の移動速度（上記第１所定速度）については第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇに流入した遊技球の移動速度（上記第２所定速度）よりも遅くなっており、詳細については後述するがこの速度差によって各ルートを経由して流入口９２１Ｇに流入した遊技球が第２作動口９２Ｇに入賞する確率は第２ルートＲ２の方が優遇されている。言い換えれば、低頻度サポートモードにおける第２作動口９２Ｇへの入賞のメインルートは第２ルートＲ２となっている。

【１４３８】

なお、これに限定されものではなく、低頻度サポートモードにおける第２作動口９２Ｇへの入賞のメインルートを第１ルートＲ１としてもよいし、流入口９２１Ｇへの流入確率と第２作動口９２Ｇへの入賞確率との積を各ルートＲ１，Ｒ２で同一として、優劣の差を設けない構成としてもよい。

【１４３９】

本実施の形態においては、流入口９２１Ｇを通過した遊技球については、必ずしも第２作動口９２Ｇへ入賞するとは限らず、それら遊技球の少なくとも一部については第２作動口９２Ｇへ入賞することなく上記特定領域ＦＥから遊技領域ＰＥへ戻る構成となっている。このような構成を利用して、低頻度サポートモード中にサポート当選となる確率をある程度高く設定しつつも、低頻度サポートモード中に第２作動口９２Ｇへの入賞が多発する

等して高頻度サポートモードとの差が希薄となることを抑制している。具体的には、作動口ユニット８２Ｇの流入口９２１Ｇへ上記第１所定速度で流入した遊技球が可動片９０１Ｇに沿って移動する場合の所要時間に基づいて低頻度サポートモードにおける駆動部９１１Ｇの駆動時間と高頻度サポートモード（特に高頻度サポートモードＡ）における駆動部９１１Ｇの駆動時間とを規定している。ここで、図１８７を参照して、これら各種時間の関係について説明する。図１８７（ａ）は可動片９０１Ｇが開位置（詳しくは最大回動位置）に配置された状態を示す概略図、図１８７（ｂ）は可動片９０１Ｇが閉位置（詳しくは待機位置）に配置された状態を示す概略図である。

【１４４０】

（通過所要時間と駆動時間との関係）

平面部９０５Ｇ上に位置する遊技球の自重が可動片９０１Ｇに対してどのように作用するかについては、平面部９０５Ｇ上のどの部分に遊技球が位置しているかによって、すなわち平面部９０５Ｇにおける遊技球の支持箇所（接触箇所）によって、大きく異なる。具体的には、図１８７（ａ）に示すように可動片９０１Ｇが最大回動位置に配置されている状況下においては、平面部９０５Ｇ上における第２仮想線ＦＬ２よりも上流側（第１端部９０８Ｇ側）に遊技球が位置している場合には当該遊技球の自重が可動片９０１Ｇを第１所定方向に押すように作用し、平面部９０５Ｇにおける第２仮想線ＦＬ２よりも下流側（第２端部９０９Ｇ側）に遊技球が位置している場合には当該遊技球の自重が可動片９０１Ｇを第２所定方向に押すように作用する。

【１４４１】

なお、第２仮想線ＦＬ２については、平面部９０５Ｇに対して中心軸線ＣＬ１０を垂直に投影した線であり、可動片９０１Ｇが最大回動位置に配置されている状態にて平面部９０５Ｇに対して中心軸線ＣＬ１０を鉛直に投影した線である。可動片９０１Ｇが開位置（最大回動位置）に配置されている状態では、第２仮想線ＦＬ２は第１仮想線ＦＬ１よりも下流側（第２端部９０９Ｇ側）に位置している。

【１４４２】

因みに、本実施の形態においては、上述した第１ルートＲ１及び第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇに流入する遊技球のほとんどは、第１面部９０３Ｇにおける所定の範囲ＬＥ、詳しくは第１端部９０８Ｇ側の縁部（上端縁）を含む所定の範囲ＬＥに着地する構成となっている。そして、当該所定の範囲ＬＥに着地した遊技球の第１面部９０３Ｇに沿った移動速度は上記第１所定速度となるように規定されている。以下の説明では、このような流入態様である場合を前提として、通過所要時間と駆動時間との関係について説明する。

【１４４３】

流入口９２１Ｇに上記第１所定速度で流入した遊技球が当該流入口９２１Ｇから上記第２仮想線ＦＬ２まで移動するのに要する所要時間Ｔ２は、低頻度サポートモードにおいて電動役物９３Ｇが開放される時間（開放時間ＴＸ１：０．２ｓｅｃ）よりも短くなっている。このため、電動役物９３Ｇが開状態となった直後に流入口９２１Ｇを上記第１所定速度で通過した遊技球は、開放時間ＴＸ１が経過する前に第２仮想線ＦＬ２よりも下流側へ移動し得る。

【１４４４】

これに対して、流入口９２１Ｇに上記第１所定速度で流入した遊技球が当該流入口９２１Ｇから第１面部９０３Ｇと第２面部９０４Ｇとの境界部位ＢＬまで移動するのに要する所要時間Ｔ３については、低頻度サポートモードにおける電動役物９３Ｇの開放時間ＴＸ１よりも長くなっている。このため、電動役物９３Ｇが開状態となった直後に流入口９２１Ｇを上記第１所定速度で通過した遊技球については、開放時間ＴＸ１が経過した後に境界部位ＢＬに到達することとなる。つまり、低頻度サポートモード中は、タイミングよく流入口９２１Ｇへ遊技球が流入したとしても、当該遊技球が第２仮想線ＦＬ２を通過した直後に開放時間ＴＸ１が経過し、電動役物９３Ｇの駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力が停止される。そして、第２仮想線ＦＬ２よりも下流側に位置する遊技球の自重が可動片９

０１Ｇを第２所定方向へ押すように作用することとなる。当該遊技球については、その後も上記下限位置に向けて移動を続け、第２面部９０４Ｇに到達する。そして、可動片９０１Ｇの最大回動位置から待機位置へ回動に伴って第２面部９０４Ｇ上に位置する遊技球は支えを失い、特定領域ＦＥから遊技領域ＰＥへ戻ることとなる。

【１４４５】

なお、流入口９２１Ｇへの流入した際の遊技球の移動速度が上記所定速度を大きく上回っている場合には、当該遊技球は可動片９０１Ｇによる支えが失われる前に第２面部９０４Ｇを経由して第２作動口９２Ｇへ入賞することとなる。つまり、低頻度サポートモード中であっても、一部の遊技球については第２作動口９２Ｇへ入賞する余地がある。

【１４４６】

流入口９２１Ｇに流入した遊技球が特定領域ＦＥから排出されるまでの所要時間Ｔ５については、低頻度サポートモード中に再び可動片９０１Ｇが最大回動位置に向けた回動を開始するまでの待機時間ＴＹ１よりも短くなっている。具体的には、所要時間Ｔ５は低頻度サポートモード中に可動片９０１Ｇが開位置へ繰り返し配置される場合のインターバル時間（１ｓｅｃ）や、低頻度サポートモード中のサポート抽選に連続して当選した場合に先の開放から次の開放まで可動片９０１Ｇが待機位置（閉位置）に維持される待ち時間すなわち低頻度サポートモード中のスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間、確定表示時間、電動役物９３Ｇ開放のオープニング時間及びエンディング時間の和（およそ１０ｓｅｃ）については上記所要時間Ｔ５よりも十分に長くなっている。このため、低頻度サポートモード中に連続してサポート抽選に当選した場合であっても特定領域ＦＥを通過中の遊技球が電動役物９３Ｇを開状態に切り替える上で妨げになることはない。

【１４４７】

因みに、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇを第２所定速度で通過した遊技球が第２面部９０４Ｇに到達する所要時間は、低頻度サポートモード中の駆動信号の出力時間よりも僅かに長くなっている。このため、電動役物９３Ｇが開状態となった直後に第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇに流入した遊技球が第２面部９０４Ｇ上に位置するタイミングで駆動信号の出力が停止されることとなる。このため、第２ルートＲ２を経由している遊技球については第２作動口９２Ｇへの入賞する確率が高くなっている。但し、当該遊技球が第２作動口９２Ｇに到達するまでの所要時間よりも駆動信号の出力時間は若干短くなっているため、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇに流入した遊技球の全てが第２作動口９２Ｇへ入賞するわけではない。

【１４４８】

上述した遊技球の移動に要する所要時間については、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢについても同様である。但し、流入口９２１Ｇに上記第１所定速度で流入した遊技球が当該流入口９２１Ｇから上記第２仮想線ＦＬ２まで移動するのに要する所要時間Ｔ２、流入口９２１Ｇに上記第１所定速度で流入した遊技球が当該流入口９２１Ｇから第１面部９０３Ｇと第２面部９０４Ｇとの境界部位ＢＬまで移動するのに要する所要時間Ｔ３、流入口９２１Ｇに流入した遊技球が第２作動口９２Ｇまで移動するのに要する所要時間Ｔ４については何れも、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢ中に電動役物９３Ｇが開放される時間（開放時間ＴＸ２：２ｓｅｃ）よりも短くなっている。つまり、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢにおいては、遊技球が第２仮想線ＦＬ２よりも下流側へ移動した場合であっても、駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力が継続され、遊技球の自重によって可動片９０１Ｇが第２所定方向に回動することが抑制される。故に、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢにおいては流入口９２１Ｇに流入した遊技球のほとんどが第２作動口９２Ｇへ入賞することとなる。

【１４４９】

なお、流入口９２１Ｇに流入した遊技球が特定領域ＦＥから排出されるまでの所要時間Ｔ５については、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢ中に再び可動片９０１Ｇが最大回動位置に向けた回動を開始するまでの待機時間ＴＹ２よりも短くなっている。具体的には、所要時間Ｔ５は高頻度サポートモードＡ，Ｂ中に可動片９０１Ｇが開位

置へ繰り返し配置される場合のインターバル時間（１ｓｅｃ）や、高頻度サポートモードＡ，Ｂ中のサポート抽選に連続して当選した場合に先の開放から次の開放まで可動片９０１Ｇが待機位置（閉位置）に維持される待ち時間（１ｓｅｃ）、すなわち高頻度サポートモードＡ，Ｂ中のスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間、確定表示時間、電動役物９３Ｇ開放のオープニング時間及びエンディング時間の和（およそ１ｓｅｃ）については上記所要時間Ｔ５よりも十分に長くなっている。このため、高頻度サポートモードＡ，Ｂ中に連続してサポート抽選に当選した場合であっても特定領域ＦＥを通過中の遊技球が電動役物９３Ｇを開状態に切り替える上で妨げになることはない。

【１４５０】

次に、図１８８を参照して、低頻度サポートモード中の電動役物９３Ｇの動きと流入口９２１Ｇを通過した遊技球の流れについて説明する。

【１４５１】

電動役物９３Ｇが開状態に切り替わった直後に流入口９２１Ｇに流入した遊技球は、図１８８（ａ）→図１８８（ｂ）に示すように、可動片９０１Ｇに沿って下流側へ平行移動する。駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力は、この遊技球が上述した第２仮想線ＦＬ２を跨いで下流側へ移るまで続き、当該遊技球が第１面部９０３Ｇにおいて第２仮想線ＦＬ２よりも下流側となる位置に位置している状況下にて停止する。駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力が停止されることにより、可動片９０１Ｇは上述したバネ部材の付勢力によって最大回動位置から待機位置に向けた回動を開始する。この際、遊技球の自重は当該回動を補助するように作用することとなる（図１８８（ｃ）参照）。

【１４５２】

特に、遊技球が第２面部９０４Ｇへ移り、左右の可動片９０１Ｇによって支えられた状態では、遊技球の自重の影響が大きくなり、可動片９０１Ｇが速やかに回動することとなる。

【１４５３】

遊技球が第２面部９０４Ｇに到達したタイミング、すなわち遊技球が流入口９２１Ｇを通過してから所要時間Ｔ３を経過したタイミングでは、未だ第２面部９０４Ｇと第２案内通路部８７５Ｇとは連通しており、第２面部９０４Ｇから第２作動口９２Ｇへの遊技球の移動が許容されている。しかしながら、当該遊技球が第２面部９０４Ｇ上に位置している間に当該第２面部９０４Ｇの降下が進み第２面部９０４Ｇと第２案内通路部８７５Ｇとの連通が解除（寸断）される。これにより、第２面部９０４Ｇから第２作動口９２Ｇへの遊技球の移動が不可となる。

【１４５４】

図１８８（ｃ）→図１８８（ｄ）に示すように、遊技球に押された可動片９０１Ｇは待機位置にむけて回動を続け、第２面部９０４Ｇ間の隙間が遊技球が通過可能な大きさとなるように拡張される。これにより、第２面部９０４Ｇ上に位置していた遊技球は支えを失い、第２作動口９２Ｇの前方を素通りして、特定領域ＦＥから排出されることとなる。

【１４５５】

以上詳述した第１９の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【１４５６】

大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経由してサポートモードが変更（高頻度サポートモードＢに格上げ）され、特殊外れ結果や天井到達となった場合には特別遊技状態を経由することなくサポートモードが変更（高頻度サポートモードＡに格上げ）される構成とすれば、サポートモードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢについては何れも低頻度サポートモードよりも電動役物９３Ｇが開状態である時間（開放時間）が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の高頻度サポートモードＢにおけるサポート抽選の当選確率が低頻度サポートモードと比べて高くなるのに対して、特別遊技状態非経由の高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選の当選確率は低頻度サポートモードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することな

く低頻度サポートモード→高頻度サポートモードＡとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、仮に高頻度サポートモードＡにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、電動役物９３Ｇを開状態とする期間が短い低頻度サポートモードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて電動役物９３Ｇが開状態となる機会も増えることとなる。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（開放時間が極端に短い態様）で電動役物９３Ｇの開状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【１４５７】

この点、本実施の形態に示した構成においては、高頻度サポートモードＡとなっている状況下にて電動役物９３Ｇを開状態とする場合には、第１ルートＲ１を経由して第１所定速度で流入口９２１Ｇを通過した遊技球が特定領域ＦＥを通じて第２作動口９２Ｇへ案内されるように電動役物９３Ｇが制御され、低頻度サポートモードとなっている状況下にて電動役物９３Ｇを開状態とする場合には、第１ルートＲ１を経由して第１所定速度で流入口９２１Ｇを通過した遊技球が特定領域ＦＥを通じて遊技領域ＰＥへ返却されるように電動役物９３Ｇが制御される。つまり、低頻度サポートモードにおいても開状態に維持する時間（開放時間）をある程度確保して電動役物９３Ｇ（特定領域ＦＥ）への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した第２作動口９２Ｇへの過剰な入賞や、電動役物９３Ｇ（特定領域ＦＥ）への流入数の増加によって他の入球部（可変入賞装置８３）への入賞機会が損なわることを好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【１４５８】

なお、第２面部９０４Ｇ（「振分部」に相当）に遊技球が到達する前に可動片９１０Ｇが開位置へ向けた変位を開始するため、第２面部９０４Ｇを返却通路を形成する位置へ変位させるための時間を稼ぐことができる。これは、第２作動口９２Ｇへの過剰な入球を抑制して、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードＡの優位性を担保する上で好ましい。

【１４５９】

低頻度サポートモードとなっている場合の駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力時間は、第２ルートＲ２を経由して第２所定速度で流入口９２１Ｇを通過した遊技球が第２面部９０４Ｇに到達するまでの所要時間よりも長くなるように規定されている。このようにして、第２作動口９２Ｇへの入賞の余地がある構成とすることは、低頻度サポートモードにおいても可動片９０１Ｇの動き等に対する注目を促す上で好ましい。

【１４６０】

なお、本実施の形態に示したように、電動役物９３Ｇへの主たる流入路である第１ルートＲ１について第２作動口９２Ｇへの入賞を困難とすれば、過剰な入賞を抑制して高頻度サポートモードＡと低頻度サポートモードとのメリハリを担保する上で実用上好ましい構成を実現できる。

【１４６１】

電動役物９３Ｇの可動片９０１Ｇによって形成される遊技球用の通路が第２作動口９２Ｇへの案内通路及び遊技領域ＰＥへの返却通路（排出通路）として機能する構成においては、返却中（排出中）の遊技球によって電動役物９３Ｇの開状態への切り替えが妨げられることは遊技者にとって不利益となる。そこで、本実施の形態に示したように、駆動信号の出力停止～駆動信号の出力開始の時間を、第１所定速度で流入口９２１Ｇを通過した遊技球が上記通路を通じて遊技領域ＰＥへ返却（排出）されるまでの所要時間よりも長くなるように規定することで上記不都合の発生を抑え、上述した注目度の向上効果を発揮させる上で遊技機に対する信頼性が低下することを抑制できる。

【１４６２】

可動片９０１Ｇが返却通路として機能している場合には、可動片９０１Ｇが案内通路として機能している場合よりも通路底面（平面部９０５Ｇ）の傾斜が大きくなるように構成

されている。このような構成によれば、閉状態への切り替えによって特定領域ＦＥ内に位置する遊技球が当該特定領域ＦＥから遊技領域ＰＥへ速やかに返却（排出）されることとなる。これは、当該遊技球が電動役物９３Ｇの次の開放の妨げになることを回避し、開状態が繰り返される場合のインターバルを短くする上で有利である。

【１４６３】

本実施の形態に示した構成においては、駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力を停止して閉状態に切り替える場合には既に第２作動口９２Ｇへ向けた流路を移動している遊技球についても第２作動口９２Ｇへの入賞を抑制できる。具体的には、可動片９０１Ｇの平面部９０５Ｇによって形成される転動面の第２面部９０４Ｇ（詳しくは平面部９０５Ｇにおいて仮想線ＦＬ２よりも下流側となる部分）に遊技球が位置している場合には、当該遊技球によって可動片９０１Ｇの閉位置への変位（復帰）が後押しされる。つまり、可動片９０１Ｇが閉位置へ復帰する場合には付勢手段としてのバネ部材の付勢力と、第２面部９０４Ｇ上に位置する遊技球の自重とを利用して当該可動片９０１Ｇを閉位置に速やかに復帰させることができる。これにより、電動役物９３Ｇを開状態とする期間が短い低頻度サポートモードにおいてサポート抽選における当選機会が多くなったとしても、第２作動口９２Ｇへの入賞が頻発することを抑制し、上記懸念を好適に払拭できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。なお、低頻度サポートモードにおいては電動役物９３Ｇを開状態とする時間（開放時間又は受入時間）を極端に短く（例えば０．０１ｓｅｃ等）して、実質的な入球を不可とするといった対策を講じることも可能ではあるが、このような電動役物（可動片）の挙動が頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。この点、本実施の形態に示した構成によれば、低頻度サポートモード中の開放時間が過度に短くなることを回避しつつ第２作動口９２Ｇへの入賞機会を少なくすることができる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【１４６４】

低頻度サポートモードにおいては遊技球が仮想線ＦＬ２を通過した後に駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力が停止される。これにより、遊技球の自重が可動片の第２位置への変位を妨げるように作用することを抑制し、可動片の第２位置への復帰応答性を好適に向上させることができる。

【１４６５】

本実施の形態に示す構成によれば、第２面部９０４Ｇに到達した遊技球が左右の可動片９０１Ｇ間の隙間に跨る位置にて支持される。このような隙間に遊技球が嵌る構成とすれば、下限位置に到達した遊技球の挙動の乱れを抑制し、可動片９０１Ｇの閉位置への復帰を補助する機能（復帰補助機能）を好適に発揮させることができる。また、中心軸線ＣＬ１０から遊技球との当接箇所までの距離を稼ぐことで、遊技球の自重を好適に利用できる。

【１４６６】

可動片９０１Ｇが隙間に嵌った遊技球に押されることで隙間が拡張される。この際、可動片９０１Ｇによって支えられている遊技球の高さ位置についても変化（降下）する。この隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなることで、当該遊技球は支えを失い、当該隙間から落下することとなる。このような構成においては、隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなる前に第２面部９０４Ｇを通じた第２作動口９２Ｇへの入賞が不可となることにより、入賞を不可とする際の応答性を好適に向上させることができる。

【１４６７】

上述の如く遊技球の自重を利用して可動片９０１Ｇの閉位置への復帰を後押しする構成においては、可動片９０１Ｇ（転動面）における遊技球の挙動が乱れることで復帰補助機能が上手く発揮されなくなると想定される。そこで、本実施の形態に示したように、第２面部９０４Ｇに到達した遊技球の第１面部９０３Ｇへの移動（例えば逆戻り）を規制する構成とすれば、復帰補助機能が上手く発揮されなくなることを抑制できる。

【１４６８】

＜変形例１＞
上記第１９の実施の形態では、流入口９２１Ｇを通過した遊技球が平面部９０５Ｇに沿って第２作動口９２Ｇに向かう際にその移動方向を第２面部９０４Ｇ上（下限位置）にて変化させて当該第２面部９０４Ｇにおける遊技球の滞在時間を稼ぐことにより、低頻度サポートモード中に第１経路を経由して流入口９２１Ｇに流入した遊技球の第２作動口９２Ｇへの入賞が実質的に不可となるように規制したが、これに限定されるものではない。低頻度サポートモード中の第２作動口９２Ｇへの入賞を抑制することができるのであれば、その具体的構成については任意である。例えば、遊技球の自重を利用して可動片９０１Ｇの閉位置への回動（復帰）を後押し（補助）すべく第２面部９０４Ｇにおける遊技球の滞在時間を稼ぐには、第２面部９０４Ｇ上（詳しくは、平面部９０５Ｇが中央側へ下り傾斜している状態にて上記仮想線ＦＬよりも下流側となる部分）を第２作動口９２Ｇへ向かって移動する遊技球の流路を蛇行させる構成とすることも可能である。つまり、低頻度サポートモード中の第２作動口９２Ｇへの入賞を抑制する上では、第２面部９０４Ｇ上（詳しくは、平面部９０５Ｇが中央側へ下り傾斜している状態にて上記仮想線ＦＬよりも下流側となる部分）を第２作動口９２Ｇへ向かって移動する遊技球の移動速度を低減させる減速構造を適用することも可能である。

【１４６９】
＜変形例２＞
上記第１９の実施の形態に示したように、遊技球の自重を利用して可動片の閉位置への回動（復帰）を後押しする構成においては、以下の構成として遊技球の自重を効率よく利用可能とすることにより更なる応答性の向上に寄与できる。具体的には、図１８９（ａ）に示すように、遊技機正面視において可動片９０１Ｈの平面部９０５Ｈを中心軸線ＣＬ１０側に凸となるように屈曲させる等して、第２面部９０４Ｈ上に位置する遊技球の押圧力が中心軸線ＣＬ１０に向かないように、すなわち可動片９０１Ｇを回動させる力として効率よく利用できるように構成するとよい。

【１４７０】
＜変形例３＞
上記第１９の実施の形態に示したように、遊技球の自重を利用して可動片の閉位置への回動（復帰）を後押しする構成においては、下限位置に到達した遊技球の逆流を規制する規制部を設けることにより電動役物の更なる動作安定性の向上に寄与できる。具体的には、図１８９（ｂ）に示すように、第１面部９０３Ｉと第２面部９０４Ｉとの境界部分を段差状（段差部９０６Ｉ）とし、第１面部９０３Ｉから第２面部９０４Ｉへ移った遊技球の第１面部９０３Ｉ側への移動を規制するとよい。

【１４７１】
＜変形例４＞
上記第１９の実施の形態に示した可動片９０１Ｇについては、中心軸線ＣＬ１０から第１端部９０８Ｇまでの距離が中心軸線ＣＬ１０から第２端部９０９Ｇまでの距離も長くなるように中心軸線ＣＬ１０を第２端部９０９Ｇ側に偏倚させる構成としたが、これに限定されるものではない。中心軸線ＣＬ１０から第２端部９０９Ｇまでの距離が中心軸線ＣＬ１０から第１端部９０８Ｇまでの距離も長くなるように中心軸線ＣＬ１０を第１端部９０８Ｇ側に偏倚させる構成としてもよい。

【１４７２】
＜変形例５＞
上記第１９の実施の形態では、可動片９０１Ｇが閉位置に配置されている場合に、それら可動片９０１Ｇの第２端部９０９Ｇの間に隙間が生じる構成としたが、これに限定されるものではない。可動片９０１Ｇが閉位置に配置されている場合に、それら可動片９０１Ｇの第２端部９０９Ｇ同士が当接する構成として上記隙間が生じない構成とすることも可能である。但し、遊技球の自重を利用して可動片９０１Ｇの開位置から閉位置への変位を補助する構成においては、遊技球との接触箇所を中心軸線ＣＬ１０から極力遠ざけて遊技球の自重を効率よく利用する構成を実現することが好ましい。このような事情に鑑みれば

、上述の如く、各可動片９０１Ｇが開位置に配置されている場合に、それら可動片９０１Ｇの第２端部９０９Ｇの間に隙間が生じる構成とすることには技術的意義がある。

【１４７３】

＜変形例６＞

上記第１９の実施の形態では、第２面部９０４Ｇに到達した遊技球が遊技機後方へ向けて移動するように当該遊技球の移動方向を変化させる構成（遊技球を遊技機後方へ案内する案内手段として機能させる構成）としたが、これに代えて又は加えて、可動片９０１Ｇの平面部９０５Ｇにおいて第２端部９０９Ｇ側の縁部に当該平面部９０５Ｇから起立する起立部を設け、当該起立部に接触した遊技球が遊技機後方へ向けて移動するように当該遊技球の移動方向を変化させる構成とすることも可能である。但し、遊技領域ＰＥへの遊技球の返却を円滑に行う上では上記縦通路を流下する遊技球と可動片９０１Ｇにおける凹凸との接触を極力回避することが好ましい。このような事情に鑑みれば、上記第１９の実施の形態に示したように第２面部９０４Ｇを第１面部９０３Ｇの延長面から突出しないように控える構成とすることには技術的意義がある。

【１４７４】

＜変形例７＞

上記第１９の実施の形態では、可動片９０１Ｇを開位置／閉位置に回動させ場合の第１端部９０８Ｇの動作範囲は中心軸線ＣＬ１０よりも上側、第２端部９０９Ｇの動作範囲は中心軸線ＣＬ１０よりも上側及び下側となるように規定したが、第２端部９０９Ｇの動作範囲を中心軸線ＣＬ１０よりも下側とすることも可能である。

【１４７５】

＜変形例８＞

上記第１９の実施の形態では、電動役物９３Ｇの駆動部としてソレノイドを適用した場合について例示したが、ソレノイドに代えてステッピングモータ等のモータを適用してもよい。この場合、モータの出力軸を第１方向に回転させるようにして第１の駆動制御を行うことで電動役物を閉状態→開状態に切り替える一方、モータの出力軸を第２方向に回転させるようにして第２の駆動制御を行うことで電動役物を開状態→閉状態に切り替える構成とすることも可能である。この場合、開状態への切り替え時には、バネ等の付勢手段による付勢力に抗して可動片９０１Ｇを開位置へ変位させるとともに、開状態への切り替え後は通電状態を維持することで閉状態への切り替わりを規制可能な保持トルクを発生させる構成とするとよい。

【１４７６】

＜変形例９＞

上記第１９の実施の形態では、流入口９２１Ｇから特定領域ＦＥに流入した遊技球のうち第２作動口９２Ｇへ入球しなかった遊技球については何れも下側開口８７４Ｇを通じて遊技領域ＰＥに返却される構成としたが、これを変更し、流入口９２１Ｇから特定領域ＦＥに流入した遊技球のうち第２作動口９２Ｇへ入球しなかった遊技球については何れも遊技領域ＰＥに返却されることなく遊技盤８０ａＧの背面側に設けられた回収通路へ案内される構成とすることも可能である。また、例えば流入口９２１Ｇに流入した遊技球のうち第２作動口９２Ｇへ入球しなかった遊技球については何れも一般入賞口等の他の入球部に入賞させる構成としてもよいし、遊技領域ＰＥに返却されることなくそのまま回収通路へ排出される構成（アウト球となる構成）としてもよい。

【１４７７】

＜変形例１０＞

上記第１９の実施の形態では、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度と、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度が同等となるように構成したが、これに限定されるものではない。

【１４７８】

例えば第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度が、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度よりも遅くな

るように構成してもよい。この場合、駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力時間を、第１ルートを経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度、すなわち特定領域ＦＥにおける各位置へ到達するまでの所要時間に基づいて決定するとよい。

【１４７９】

また、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度が、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度よりも速くなるように構成してもよい。この場合、駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力時間を、第２ルートを経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度、すなわち特定領域ＦＥにおける各位置へ到達するまでの所要時間に基づいて決定するとよい。

【１４８０】

＜変形例１１＞

上記第１９の実施の形態では、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する遊技球の数が第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する遊技球の数よりも多くなるように構成したが、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する遊技球の数が第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する遊技球の数よりも少なくなるように構成してもよい。このような構成とする場合には、望ましくは上記変形例１０に示したように、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度が、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度よりも速くなるように構成することが好ましい。

【１４８１】

＜変形例１２＞

上記第１９の実施の形態では、低頻度サポートモード中にサポート抽選に当選して電動役物９３Ｇを受入状態に切り替える場合の駆動信号の出力時間を、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入した遊技球が流入口９２１Ｇを通過してから第２面部９０４Ｇに到達するまでの所要時間よりも短くしたが、これに限定されるものではない。

【１４８２】

例えば、低頻度サポートモード中にサポート抽選に当選して電動役物９３Ｇを受入状態に切り替える場合の駆動信号の出力時間を、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入した遊技球が流入口９２１Ｇを通過してから仮想線ＦＬ２に到達するまでの所要時間よりも短くしてもよい。

【１４８３】

また、低頻度サポートモード中にサポート抽選に当選して電動役物９３Ｇを受入状態に切り替える場合の駆動信号の出力時間を、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入した遊技球が流入口９２１Ｇを通過してから第２面部９０４Ｇに到達するまでの所要時間よりも長く且つ第２作動口９２Ｇへ到達するまでの所要時間よりも短くしてもよい。

【１４８４】

＜変形例１３＞

第１所定速度で流入口９２１Ｇを通過した遊技球が特定領域ＦＥから遊技領域ＰＥへ返却されるまでの所要期間を、第１所定速度で流入口９２１Ｇを通過した遊技球が第２作動口９２Ｇに入賞するまでの所要期間よりも短くするとよい。電動役物９３Ｇに流入した遊技球が第２作動口９２Ｇへの入賞が実質的に不可であるにも関わらず、特定領域ＦＥに長く滞在することは遊技者に不快感を与える要因となり得る。そこで、上記構成とすれば、そのような懸念を好適に払拭できる。

【１４８５】

＜第２０の実施の形態＞

上記第１９の実施の形態に示した作動口ユニット８２Ｇでは、可動片９０１Ｇの平面部９０５Ｇにおける第２端部９０９Ｇ側の縁部に当該可動片９０１Ｇが開位置に配置された状態にて第２作動口９２Ｇ側（遊技機後方）へ下り傾斜する第２面部９０４Ｇを設け、当該第２面部９０４Ｇに到達した遊技球の移動方向を遊技盤８０ａＧの前面と平行となる方向から遊技盤８０ａＧの厚さ方向に変化させる構成とした。本実施の形態においては、遊

技盤の前面に平行となる方向へ移動する遊技球の移動方向を遊技盤の厚さ方向に変化させるための具体的構成が第１９の実施の形態と相違している。以下、図１９０を参照して、本実施の形態における作動口ユニット８２Ｊ（可動片９０１Ｊ）の具体的構成について第１９の実施の形態との相違点を中心に説明する。図１９０は電動役物９３Ｊ及び第２作動口９２Ｊを遊技機正面側から見た概略図である。

【１４８６】

電動役物９３Ｊを構成する左右一対の可動片９０１Ｊには、それら可動片９０１Ｊが最大回動位置（開位置）に配置された状態にて平面部９０５Ｊ全体が後方へ下り傾斜となるように形成されている。流入口９２１Ｊから流入した遊技球については、平面部９０５Ｊによって支持されることで後方に誘導され、ベース部８５１Ｊの前面からの浮き上がりが抑制されることとなる。つまり、本実施の形態では可動片９０１Ｊの平面部９０５Ｊ全体に遊技球を後方へ誘導する機能が付与されている。

【１４８７】

左右の可動片９０１Ｊの間には、それら可動片９０１Ｊが開位置及び閉位置の何れに配置されている場合であっても隙間が確保され、当該隙間の大きさ（隙間寸法）は可動片９０１Ｊが閉位置に位置している場合には遊技球の直径寸法よりも大きく且つ可動片９０１Ｊが開位置に位置している場合には遊技球の直径寸法よりも小さくなる（隙間寸法ＬＹ１参照）。そして、可動片９０１Ｊが開位置に位置している状況下にて平面部９０５Ｊに沿って下限位置に移動した遊技球はこの隙間に嵌ることで両可動片９０１Ｊにより支持され、第２作動口９２Ｊへ向けて移動することとなる。

【１４８８】

平面部９０５Ｊに沿って下限位置へ移動した遊技球については、当該下限位置に到達する過程でベース部８５１Ｊの前面からの浮き上がりが抑制され、下限位置到達後に第２作動口９２Ｊへ速やかに入賞可能となっている。

【１４８９】

ここで、両可動片９０１Ｊによって支持された遊技球が後方へと移動する場合に通過する軌道の下端（以下、仮想案内面ＦＢという）は、可動片９０１Ｊが開位置に位置している場合には第２作動口９２Ｊの下端縁よりも上側に位置する。このような状況下にて後方へ移動する遊技球については、第２作動口９２Ｊへの入賞が許容される。これに対して、可動片９０１Ｊが閉位置に位置している場合には仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｊの下端縁よりも下側に位置し、下限位置に到達した遊技球が後方へ移動しようとした場合には、当該遊技球が当該下端縁に引っ掛かることで第２作動口９２Ｊへの入賞が妨げられることとなる。

【１４９０】

本実施の形態では、低頻度サポートモードにおいては流入口９２１Ｊを上記第１所定速度で通過した遊技球が平面部９０５Ｊにおける仮想線ＦＬ２に到達するまでに要する所要時間は、電動役物９３Ｊの駆動部９１１Ｊへ駆動信号を出力する時間と一致するように規定されている。つまり、電動役物９３Ｊが開状態に切り替わった直後に流入口９２１Ｊに流入した遊技球が仮想線ＦＬ２に到達した際に駆動部９１１Ｊへの駆動信号の出力が停止される構成となっている。つまり、駆動信号の出力が停止された後は遊技球の自重によって可動片９０１Ｊが第２所定方向に押されることとなる。言い換えれば、電動役物９３Ｊが開状態から閉状態に切り替わる場合には、流入口９２１Ｊの大きさが遊技球が通過可能な大きさとなっている状況下にて仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｇの下端縁よりも上側となる位置から下側となる位置に変位する。

【１４９１】

仮想線ＦＬ２を通過した遊技球が第２作動口９２Ｊの左右の縁部に到達するまでの間は可動片９０１Ｊの第２所定方向への回動が進む。そして、遊技球が第２作動口９２Ｊの左右の縁部に到達するまでの間に可動片９０１Ｊの角度は所定角度（ＡＮＧ１参照）変化し、上述した仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｊの下端縁よりも下側へ降下する。これにより、当該遊技球の第２作動口９２Ｊへの入賞が回避されることとなる。その後は、可動片

９０１Ｊの第２所定方向への回動が進むことで、流入口９２１Ｊが遊技球の通過を不可とする大きさとなり（閉状態）、可動片９１０Ｊ間の隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなることで特定領域ＦＥに位置する遊技球は第２作動口９２Ｊに入賞することなく当該特定領域ＦＥから排出されることとなる。

【１４９２】

＜変形例１＞

上記第２０の実施の形態では、平面部９０５Ｊにおける後方への傾斜角度を第１端部９０８Ｊ～第２端部９０９Ｊ間で一定となるように構成したが、これに限定されるものではなく、部分によって傾斜角度に大小の差を設けてもよい。例えば、平面部９０５Ｊにおいて第２端部９０９Ｊ側となる部分の傾斜角度を第１端部９０８Ｊ側となる部分の傾斜角度よりも大きくしてもよい。

【１４９３】

＜変形例２＞

上記第２０の実施の形態では、可動片９０１Ｊが開位置に配置されている状態では、仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｊの下端縁よりも上側に位置し、可動片９０１Ｊが開位置から閉位置に変位する過程で仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｊの下端縁よりも下側へ変位する構成とすることにより、低頻度サポートモード中の第２作動口９２Ｊへの入賞を抑制した。しかしながら、このような構成については必須の構成ではなく、可動片９０１Ｊが開位置及び閉位置の何れの位置に配置されている場合であっても仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｊの下端縁よりも上側に位置する構成とすることも可能である。

【１４９４】

＜変形例３＞

上記第２０の実施の形態では、電動役物９３Ｊが開状態から閉状態に切り替わる場合には、流入口９２１Ｊの大きさが遊技球が通過可能な大きさとなっている状況下にて仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｇの下端縁よりも上側となる位置から下側となる位置に変位する構成としたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、電動役物９３Ｊが開状態から閉状態に切り替わる場合には、流入口９２１Ｊの大きさが遊技球が通過不可となる大きさとなった後に仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｊの下端縁よりも上側となる位置から下側となる位置に変位する構成とすることも可能である。

【１４９５】

＜第２１の実施の形態＞

上述したように「特殊外れ結果」や「天井到達」を契機として特別遊技状態非経由で高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）へ移行させる構成においては、当該高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行したにもかかわらずその恩恵を実質的に享受できるようになるまでの待ち時間が極端に長くなることが遊技者の満足度を低下させる要因になると懸念される。本実施の形態においては「特殊外れ結果」や「天井到達」を契機として特別遊技状態非経由で高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）へ移行する場合にその恩恵を実質的に享受できるようになるまでの待ち時間が極端に長くなることを回避する工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に当該工夫について説明する。先ず、図１９１のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２により通常処理の一環として実行される電役サポート用処理について説明する。

【１４９６】

（電役サポート用処理）

電役サポート用処理においては先ず、ステップＳ６００１にて電動役物９３によるサポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポート中ではない場合には、ステップＳ６００１に否定判定をしてステップＳ６００２に進む。ステップＳ６００２では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて絵柄の確定表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。絵柄の確定表示が終了したタイミングではない場合には、ステップＳ６０

０２にて否定をして、本電役サポート用処理を終了する。絵柄の確定表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳ６００２にて肯定判定をしてステップＳ６００３に進む。

【１４９７】

ステップＳ６００３では、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっているか否かを判定する。サポート非当選である場合にはステップＳ６００３にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっている場合には、ステップＳ６００３にて肯定判定をしてステップＳ６００４に進む。ステップＳ６００４では現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂであるか否かを判定する。

【１４９８】

現在のサポートモードが低頻度サポートモードある場合には、ステップＳ６００５にてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ２に「１」をセットし、続くステップＳ６００６にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にショートサポートフラグをセットする。

【１４９９】

現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂである場合には、ステップＳ６００７にてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ２に「２」をセットし、続くステップＳ６００６にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にロングサポートフラグをセットする。

【１５００】

ステップＳ６００６，Ｓ６００８の処理を実行した後は、ステップＳ６００９に進み、オープニング開始処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。オープニング開始処理ではオープニング用の待機時間（０．５ｓｅｃ）を設定する（図１９２参照）。この待機時間を経過した後に電動役物９３の開閉動作が開始されることとなる。

【１５０１】

なお、オープニング用の待機時間については必須の構成ではない。この待機時間を省略し、サポート当選となった場合には直ちに電動役物９３を開状態に切り替える構成とすることも可能である。また、ショートサポートフラグがセットされた場合と、ロングサポートフラグがセットされた場合とでオープニング用の待機時間を相違させる構成とすることも可能である。

【１５０２】

ステップＳ６００１の説明に戻り、当該ステップＳ６００１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６０１０に進む。ステップＳ６１０１では、ステップＳ６００９にて設定したオープニング用の待機時間を経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、ステップＳ６０１０にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。オープニング用の待機時間を経過している場合には、ステップＳ６０１０にて肯定判定をしてステップＳ６０１１に進む。ここで、図１９３を参照して、ステップＳ６０１１の電役開閉処理について説明する。

【１５０３】

（電役開閉処理）

電役開閉処理においては先ず、ステップＳ６１０１にて電動役物９３が開放中（開状態）であるか否かを判定する。電動役物９３が開放中であるか否かは、電動役物用の駆動部（ソレノイド）が駆動状態（励磁状態）であるか否か、すなわち駆動信号を出力しているか否かで判定する。電動役物９３が開放されている場合にはステップＳ６１０２に進み、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ６１０３に進む。ステップＳ６１０３ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたタイマカウンタＴＣ２の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２は、電動役物９３の開放時間やイン

ターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。

【１５０４】

ステップＳ６１０３にて否定判定をした場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ステップＳ６１０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６１０４に進む。ステップＳ６１０４では、電役開放処理を実行する。具体的には、電動役物の駆動部への駆動信号の出力を開始し、電動役物９３を閉状態から開状態に切り替える。その後は、ステップＳ６１０５にて第２入賞カウンタＰＣ２に「１０」をセットする。

【１５０５】

ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にロングサポートモードフラグが格納されている場合にはステップＳ６１０６にて肯定判定をしてステップＳ６１０７に進み、タイマカウンタＴＣ２に「１０００」（２ｓｅｃに相当）をセットする。一方、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にショートサポートモードフラグが格納されている場合にはステップＳ６１０６にて否定判定をしてステップＳ６１０８に進み、タイマカウンタＴＣ２に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。

【１５０６】

ステップＳ６１０１の説明に戻り、当該ステップＳ６１０１にて肯定判定をした場合、すなわち電動役物９３が開放中である場合には、ステップＳ６１０９に進む。ステップＳ６１０９では、タイマカウンタＴＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ６１１０に進む。ステップＳ６１１０では、第２作動口９２に遊技球が入賞したか否かを第２作動口９２用の検知センサからの検知信号に基づいて判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。入賞が発生している場合には、ステップＳ６１１１にて第２入賞カウンタＰＣ２の値を１減算し、続くステップＳ６１１２にて第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本電役開閉処理を終了する。

【１５０７】

ステップＳ６１１２にて肯定判定をした場合、すなわち第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」である場合、又はステップＳ６１０９にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ２の値が「０」であると判定した場合）には、電動役物９３の開放終了条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ６１１３にて電動役物９３を閉状態とすべく電動役物９３の駆動部へ出力中の駆動信号を停止する。

【１５０８】

続くステップＳ６１１４ではラウンドカウンタＲＣ２の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ２を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ２の値を「０」のまま維持する。

【１５０９】

その後は、ステップＳ６１１５では更新されたラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１１５にて否定判定をした場合にはステップＳ６１１６に進み、タイマカウンタＴＣ２に「１００」（０．２ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳ６１１５にて、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ６１１７に進む。

【１５１０】

ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にロングサポートフラグが格納されている場合には、ステップＳ６１１７にて肯定判定をしてステップＳ６１１８に進む。ステップＳ６１１８では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたエンディングカウンタＥＣに「２５０」（０．５ｓｅｃに相当）をセットする。一方、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にショートサポートフラグが格納されている場合には、ステップＳ６１１７にて否定判定をしてステップＳ６１１９に進む。ステップＳ６１１９では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたエンディングカウンタＥＣに「７

４５０」（１４．９ｓｅｃに相当）をセットする。
【１５１１】
エンディングカウンタＥＣは、電動役物９３の開放終了後のエンディング時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。
【１５１２】
図１９１の説明に戻り、ステップＳ６０１１の電役開閉処理を実行した後は、ステップＳ６０１２に進む。ステップＳ６０１２では、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ６０１２にて否定判定をした場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ６０１２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６０１３に進み、上記ステップＳ６１１８，Ｓ６１１９にて設定されたエンディング用待機時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ６０１３にて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ６０１３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６０１４に進む。ステップＳ６０１４ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されているサポートフラグ（ショートサポートフラグやロングサポートフラグ）を消去して本電役サポート用処理を終了する。これにより、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の規制やスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示の規制が解除されることとなる。
【１５１３】
以上詳述したようにサポート抽選に当選した場合には電動役物９３が開放されるサポート遊技が開始され、当該サポート遊技が終了するまで次のサポート抽選やスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が規制される。サポート遊技については、電動役物９３の開放待ちとなるオープニングパートと、電動役物９３を開閉させるメインパートと、電動役物９３の開閉終了後のエンディングパートとで構成されており、これら各パートの実行時間については開放パターン（ショート開放／ロング開放）に対応づけられている。ショート開放では、オープニングパートの実行時間であるオープニング時間が０．５ｓｅｃ、メインパートの実行時間である開放時間が０．１ｓｅｃ、エンディングパートの実行時間であるエンディング時間が１４．９ｓｅｃとなる。これに対して、ロング開放では、オープニングパートの実行時間であるオープニング時間が０．５ｓｅｃ、メインパートの実行時間である開閉時間が２ｓｅｃ×２＋０．１ｓｅｃ、エンディングパートの実行時間であるエンディング時間が０．５ｓｅｃとなる。ショート開放及びロング開放の何れとするかについてはサポート遊技の開始タイミングにおけるサポートモード、すなわちＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートモードフラグ（高頻度サポートモードフラグＡ、高頻度サポートモードフラグＢ）が格納されているか否か、またその種類に基づいて決定される。
【１５１４】
ここで、図１９４の概略図を参照して、本実施の形態における低頻度サポートモード、高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢの関係について補足説明する。
【１５１５】
低頻度サポートモードにおいては、低頻度サポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選処理（低確率サポート抽選処理）を実行する。この抽選によりサポート当選となる確率は１／２となっている。この抽選と同時にスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始され、当該抽選の結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されることで、当該結果が遊技者に明示される。低頻度サポートモード中はスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間が「１５ｓｅｃ」、絵柄の確定表示時間が「０．５ｓｅｃ」となる。
【１５１６】
高頻度サポートモードＡにおいては、高頻度サポートモードＡに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選処理（低確率サポート抽選処理）を実行する。このテーブルについては低頻度サポートモード中に参照されるテーブルと同一であり、当該抽選に

よりサポート当選となる確率は１／２となっている。この抽選と同時にスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始され、当該抽選の結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されることで、当該結果が遊技者に明示される。高頻度サポートモードＡ中はスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間が「０．５ｓｅｃ」、絵柄の確定表示時間が「０．５ｓｅｃ」となる。このように、高頻度サポートモードＡにおいてはサポート当選確率については低頻度サポートモードと同一であるものの、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間、すなわちサポート当選となってから電動役物９３が開状態となるまでの待ち時間が大幅に短縮されている。

【１５１７】

高頻度サポートモードＢにおいては、高頻度サポートモードＢに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選処理（低確率サポート抽選処理）を実行する。当該抽選によりサポート当選となる確率は１／１．１となっており、低頻度サポートモードや高頻度サポートモードＡよりも優遇されている。この抽選と同時にスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始され、当該抽選の結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されることで、当該結果が遊技者に明示される。高頻度サポートモードＡ中はスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間が「０．５ｓｅｃ」、絵柄の確定表示時間が「０．５ｓｅｃ」となる。

【１５１８】

このように低頻度サポートモード中は、高頻度サポートモードＡ，Ｂと比べてスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を長くすることで、電動役物９３が繰り返し開状態に切り替わる場合のインターバルを稼ぎ、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードＡ，Ｂとの有利度の差を明確化している。

【１５１９】

既に説明したように、遊技者に最も不利な低頻度サポートモード且つ低確率モード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）において大当たり結果となった場合には、特別遊技状態を経て高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行する。この場合、遊技者は大当たり結果となった恩恵を先ずは特別遊技状態にて享受できる。故に、もう一つの恩恵である高頻度サポートモードへの移行が遅くなったとしても、そのようなタイムラグが遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因にはなりにくい。また、通常遊技状態が特別遊技状態の介入によって途切れることで上記タイムラグが目立ちにくくなると想定される。

【１５２０】

これに対して、第１通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合や天井到達となった場合には、高頻度サポートモードＡへ移行してその恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグが大きくなることは遊技者の満足度の低下を招き遊技意欲を大きく低下させる要因になると懸念される。このような不都合は、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わる場合に特別遊技状態を経由することなく通常遊技状態が続くことから一層顕著になると想定される。本実施の形態においては、上述したサポート遊技に関する工夫によって上記タイムラグが極端に大きくなることが回避されている。以下、図１９５～図１９７のタイミングチャートを参照して、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）から高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）へ移行する場合の遊技の流れを遊技状況に応じて説明する。なお、図１９５～図１９７に示す例では、「特殊外れ結果」を契機として高頻度サポートモードＡに移行する場合を例示している。「天井到達」を契機として高頻度ポートモードＡに移行する場合についても基本的な流れについては図１９５～図１９７に示す例と同様であるため説明を省略する。

【１５２１】

（パターン１：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート非当選に対応した絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図１９５（ａ）には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて外れ結果（サポート非当選）に対応した絵柄を変動表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立とな

った場合の遊技の流れを例示している。
【１５２２】
ｔｍ１のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１において、絵柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れ結果に対応しており、ｔｍ４のタイミングにて特殊外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。確定表示時間が経過したｔｍ５のタイミングでは、当該遊技回が終了し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わっている。
【１５２３】
ここで、ｔｍ５のタイミングよりも前のｔｍ３のタイミングではスルーゲート用表示部ＤＳにて絵柄の変動表示が開始されている。この変動表示については外れ結果（サポート非当選）に対応しており、スルーゲート用表示部ＤＳにはｔｍ５のタイミングの後のｔｍ６のタイミングにてサポート非当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。つまり、図１９５（ａ）に示す例では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいてサポート非当選に対応する絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立している。
【１５２４】
スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示が終了したｔｍ７のタイミングでは、再びサポート抽選が実行され、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて当該サポート抽選の結果に基づく絵柄の変動表示が開始されている。今回のサポート抽選ではサポート当選となっている。ｔｍ７のタイミングでは高頻度サポートモードＡに切り替わっているため、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間は大幅に短縮される。
【１５２５】
ｔｍ７のタイミングから変動表示時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｍ８のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにサポート当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。そして、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示が終了したｔｍ９のタイミングでは電動役物９３によるサポート遊技が開始されている。
【１５２６】
このサポート遊技においては先ず、オープニングパートが実行される。オープニングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｍ１０のタイミングでは、電動役物９３の駆動部へ駆動信号が出力され、当該電動役物９３が閉状態から開状態に切り替わる（メインパートへ移行する）。これにより、第２作動口９２への入賞が許容されることとなる。メインパートにおいては電動役物９３が開状態（２ｓｅｃ）→閉状態（０．１ｓｅｃ）→開状態（２ｓｅｃ）となる。メインパートが終了したｔｍ１１のタイミングでは、エンディングパートへ移行し、エンディングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｍ１２のタイミング、すなわちサポート遊技が終了したｔｍ１２のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始されている。
【１５２７】
このような流れとなる場合には、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｍ５のタイミング）してから遊技者が実際にその恩恵を享受できるまでにタイムラグが生じる。既に説明したように、この恩恵については、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選と、電動役物９３の開状態への切り替え（電動役物９３によるサポート遊技）の２つに大別される。
【１５２８】
高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｍ５のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｍ６のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となっており、低頻度サポートモードにて設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間の最大値が１５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ１＝０．５ｓｅｃ～１５，５ｓｅｃとなる。
【１５２９】
高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｍ５のタイミング）してから電動役物

９３が開状態となるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ２）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となっており、低頻度サポートモードにて設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間の最大値が１５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ２＝２ｓｅｃ～１７ｓｅｃとなる。なお、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選の当選確率については１／２であるため、当該サポート抽選に外れ続けた場合にはその分だけ遅延時間ＴＷ２が長くなる。

【１５３０】

（パターン２：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート当選に対応した絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図１９５（ｂ）には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて当たり結果（サポート当選）に対応した絵柄を変動表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５３１】

ｔｎ１のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１において、絵柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れ結果に対応しており、ｔｎ４のタイミングにて特殊外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。確定表示時間が経過したｔｎ５のタイミングでは、当該遊技回が終了し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わっている。

【１５３２】

ここで、ｔｎ５のタイミングよりも前のｔｎ３のタイミングではスルーゲート用表示部ＤＳにて絵柄の変動表示が開始されている。この変動表示については当たり結果（サポート当選）に対応しており、スルーゲート用表示部ＤＳにはｔｎ５のタイミングの後のｔｎ６のタイミングにてサポート当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。つまり、図１９５（ｂ）に示す例では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいてサポート当選に対応する絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立している。

【１５３３】

ｔｎ６のタイミングから確定表示時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｎ７のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにサポート当選に対応する絵柄の停止表示（確定表示）が終了し、電動役物９３によるサポート遊技が開始されている。

【１５３４】

このサポート遊技においては先ず、オープニングパートが実行される。オープニングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｎ８のタイミングでは、電動役物９３の駆動部へ駆動信号が出力され、当該電動役物９３が閉状態から開状態に切り替わる（メインパートへ移行する）。これにより、第２作動口９２への入賞が許容されることとなる。メインパートにおいては電動役物９３が開状態（２ｓｅｃ）→閉状態（０．１ｓｅｃ）→開状態（２ｓｅｃ）となる。メインパートが終了したｔｎ９のタイミングでは、エンディングパートへ移行し、エンディングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｎ１０のタイミング、すなわちサポート遊技が終了したｔｎ１０のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始されている。

【１５３５】

このような流れとなる場合には、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｍ５のタイミング）してから遊技者が実際にその恩恵を享受できるまでにタイムラグが生じる。既に説明したように、この恩恵については、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選と、電動役物９３の開状態への切り替え（電動役物９３によるサポート遊技）の２つに大別されるが、図１９５（ｂ）に示す例では後者となる。

【１５３６】

高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｎ５のタイミング）してから電動役物

９３が開状態となるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ３）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となっており、低頻度サポートモードにて設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間の最大値が１５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ２＝１ｓｅｃ～１６ｓｅｃとなる。

【１５３７】

（パターン３：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート非当選に対応した絵柄の確定表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図１９６（ａ）には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて外れ結果（サポート非当選）に対応した絵柄を確定表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５３８】

ｔｐ１のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１において、絵柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れ結果に対応しており、ｔｐ４のタイミングにて特殊外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。確定表示時間が経過したｔｐ６のタイミングでは、当該遊技回が終了し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わっている。

【１５３９】

ここで、ｔｐ６のタイミングよりも前のｔｐ３のタイミングではスルーゲート用表示部ＤＳにて絵柄の変動表示が開始されている。この変動表示については外れ結果（サポート非当選）に対応しており、スルーゲート用表示部ＤＳにはｔｐ４のタイミング～ｔｐ６のタイミング間のｔｐ５のタイミングにてサポート非当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。つまり、図１９６（ａ）に示す例では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいてサポート非当選に対応する絵柄の確定表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立している。

【１５４０】

スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示が終了したｔｐ７のタイミングでは、再びサポート抽選が実行され、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて当該サポート抽選の結果に基づく絵柄の変動表示が開始されている。今回のサポート抽選ではサポート当選となっている。ｔｐ７のタイミングでは高頻度サポートモードＡに切り替わっているため、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間は大幅に短縮される。

【１５４１】

ｔｐ７のタイミングから変動表示時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｐ８のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにサポート当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。そして、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示が終了したｔｐ９のタイミングでは電動役物９３によるサポート遊技が開始されている。

【１５４２】

このサポート遊技においては先ず、オープニングパートが実行される。オープニングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｐ１０のタイミングでは、電動役物９３の駆動部へ駆動信号が出力され、当該電動役物９３が閉状態から開状態に切り替わる（メインパートへ移行する）。これにより、第２作動口９２への入賞が許容されることとなる。メインパートにおいては電動役物９３が開状態（２ｓｅｃ）→閉状態（０．１ｓｅｃ）→開状態（２ｓｅｃ）となる。メインパートが終了したｔｐ１１のタイミングでは、エンディングパートへ移行し、エンディングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｐ１２のタイミング、すなわちサポート遊技が終了したｔｐ１２のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始されている。

【１５４３】

このような流れとなる場合には、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｐ６のタイミング）してから遊技者が実際にその恩恵を享受できるまでにタイムラグが生じる。既に説明したように、この恩恵については、高頻度サポートモードＡにおけるサポート

抽選と、電動役物９３の開状態への切り替え（電動役物９３によるサポート遊技）の２つに大別される。

【１５４４】

高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｐ６のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｐ７のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ４）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの確定表示時間となっており、低頻度サポートモードにて設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の確定表示時間の最大値が０．５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ１＝０ｓｅｃ～０．５ｓｅｃとなる。

【１５４５】

高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｐ６のタイミング）してから電動役物９３が開状態となるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ５）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの確定表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となっており、低頻度サポートモードにて設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間の最大値が０．５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ２＝１．５ｓｅｃ～２ｓｅｃとなる。なお、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選の当選確率については１／２であるため、当該サポート抽選に外れ続けた場合にはその分だけ遅延時間ＴＷ５が長くなる。

【１５４６】

（パターン４：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート当選に対応した絵柄の確定表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図１９６（ｂ）には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて当たり結果（サポート当選）に対応した絵柄を確定表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５４７】

ｔｑ１のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１において、絵柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れ結果に対応しており、ｔｑ４のタイミングにて特殊外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。確定表示時間が経過したｔｑ６のタイミングでは、当該遊技回が終了し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わっている。

【１５４８】

ここで、ｔｑ６のタイミングよりも前のｔｑ３のタイミングではスルーゲート用表示部ＤＳにて絵柄の変動表示が開始されている。この変動表示については当たり結果（サポート当選）に対応しており、スルーゲート用表示部ＤＳにはｔｑ４のタイミング～ｔｑ６のタイミング間のｔｑ５のタイミングにてサポート当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。つまり、図１９５（ｂ）に示す例では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいてサポート当選に対応する絵柄の確定表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立している。

【１５４９】

ｔｑ５のタイミングから確定表示時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｑ７のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにサポート当選に対応する絵柄の停止表示（確定表示）が終了し、電動役物９３によるサポート遊技が開始されている。

【１５５０】

このサポート遊技においては先ず、オープニングパートが実行される。オープニングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｑ８のタイミングでは、電動役物９３の駆動部へ駆動信号が出力され、当該電動役物９３が閉状態から開状態に切り替わる（メインパートへ移行する）。これにより、第２作動口９２への入賞が許容されることとなる。メインパートにおいては電動役物９３が開状態（２ｓｅｃ）→閉状態（０．１ｓｅｃ）→開

状態（２ｓｅｃ）となる。メインパートが終了したｔｑ９のタイミングでは、エンディングパートへ移行し、エンディングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｑ１０のタイミング、すなわちサポート遊技が終了したｔｑ１０のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始されている。

【１５５１】

このような流れとなる場合には、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｍ５のタイミング）してから遊技者が実際にその恩恵を享受できるまでにタイムラグが生じる。既に説明したように、この恩恵については、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選と、電動役物９３の開状態への切り替え（電動役物９３によるサポート遊技）の２つに大別されるが、図１９６（ｂ）に示す例では後者となる。

【１５５２】

高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｑ６のタイミング）してから電動役物９３が開状態となるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ６）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの確定表示時間＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となっており、低頻度サポートモードにて設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間の最大値が０．５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ６＝０．５ｓｅｃ～１ｓｅｃとなる。

【１５５３】

（パターン５：電動役物９３の開放中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図１９７には、電動役物９３の開放中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５５４】

ｔｒ１のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１において、絵柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れ結果に対応しており、ｔｒ５のタイミングにて特殊外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。確定表示時間が経過したｔｒ８のタイミングでは、当該遊技回が終了し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わっている。

【１５５５】

ここで、ｔｒ８のタイミングよりも前のｔｒ３のタイミングではスルーゲート用表示部ＤＳにて絵柄の変動表示が開始されている。この変動表示については当たり結果（サポート当選）に対応しており、スルーゲート用表示部ＤＳにはｔｒ５のタイミングよりも前のｔｒ４のタイミングにてサポート当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。ｔｒ４のタイミングから確定表示時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｒ６のタイミング、詳しくはｔｒ５のタイミング～ｔｒ８のタイミングの間のｔｒ６のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにサポート当選に対応する絵柄の停止表示（確定表示）が終了し、電動役物９３によるサポート遊技が開始されている。つまり、図１９７に示す例では、サポート遊技中（詳しくは電動約野の９３の開放中）に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立している。

【１５５６】

このサポート遊技においては先ず、オープニングパートが実行される。オープニングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｒ７のタイミングでは、電動役物９３の駆動部へ駆動信号が出力され、当該電動役物９３が閉状態から開状態に切り替わる（メインパートへ移行する）。これにより、第２作動口９２への入賞が許容されることとなる。メインパートにおいては電動役物９３が開状態（０．１ｓｅｃ）となる。メインパートが終了したｔｒ９のタイミングでは、エンディングパートへ移行し、エンディングパートの実行時間（１４．９ｓｅｃ）が経過したｔｒ１２のタイミング、すなわちサポート遊技が終了したｔｒ１２のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始されている。

【１５５７】

このような流れとなる場合には、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｒ８のタイミング）してから遊技者が実際にその恩恵を享受できるまでにタイムラグが生じる。既に説明したように、この恩恵については、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選と、電動役物９３の開状態への切り替え（電動役物９３によるサポート遊技）の２つに大別される。

【１５５８】

高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｒ８のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｒ１２のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ７）＝サポート遊技の残りの実行時間となっており、低頻度サポートモード（ショート開放）におけるサポート遊技の実行時間の最大値が１５．５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ１＝０ｓｅｃ～１５．５ｓｅｃとなる。

【１５５９】

高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｒ８のタイミング）してから電動役物９３が開状態となるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ８）＝サポート遊技の残りの実行時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となっており、低頻度サポートモード（ショート開放）におけるサポート遊技の実行時間の最大値が１５．５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ２＝１．５ｓｅｃ～１７ｓｅｃとなる。なお、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選の当選確率については１／２であるため、当該サポート抽選に外れ続けた場合にはその分だけ遅延時間ＴＷ８が長くなる。

【１５６０】

本実施の形態において低頻度サポートモード中に電動役物９３が１度開放される場合の平均所要時間は、サポート非当選確率×（スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間）＋サポート当選確率×（スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋サポート遊技の実行時間）となる。つまり、本実施の形態では、上記平均所要時間は「２３．２５ｓｅｃ」となっている。

【１５６１】

仮に上述したエンディングパートやオープニングパートを削除し、これらの代わりにスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を長くすることで上記平均所要時間を担保しようとした場合には、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間が「２３．２ｓｅｃ」となる。言い換えれば、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を「２３．２ｓｅｃ」とすれば、本実施の形態と同様の平均所要時間とすることができる。しかしながら、このような構成と本実施の形態に示した構成とを対比した場合には、上述した遅延時間が極端に長くなることを抑制する上で本実施の形態に示した構成の方が有利となる。

【１５６２】

以下、図１９８～図２０１を参照して、上述したオープニング及びエンディングの代わりにスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を長くすることで時間を稼ぐように構成されたものと比較する。図１９８～図２０１における（ａ）群は比較対象おける遊技の流れを示すタイミングチャート、図１９８～図２０１における（ｂ）群は本実施の形態に示す構成における遊技の流れを示すタイミングチャートである。

【１５６３】

（対比１：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート非当選に対応した絵柄の変動表示後半に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図１９８には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて外れ結果（サポート非当選）に対応した絵柄を変動表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合、詳しくは当該変動表示の後半（終了直前）に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５６４】
図１９８（ａ）に示す対比例では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらていない。このため、ｔｓ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｓ１のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｓ２のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１１）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となる。また、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｓ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｓ３のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１２）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の終了間際に成立し、残りの変動表示時間がほぼ０ｓｅｃであるとみれば、遅延時間ＴＷ１１＝約０．５ｓｅｃ、遅延時間ＴＷ１２＝約１．５ｓｅｃとなる。
【１５６５】
これに対して、本実施の形態では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらている。このため、図１９８（ｂ）に示すように、ｔｔ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｔ１のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｔ２のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１３）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となる。また、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｔ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｔ３のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１４）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の終了間際に成立し、残りの変動表示時間がほぼ０ｓｅｃであるとみれば、遅延時間ＴＷ１２＝約０．５ｓｅｃ、遅延時間ＴＷ１３＝約２ｓｅｃとなる。
【１５６６】
つまり、遅延時間ＴＷ１１と遅延時間ＴＷ１３とに差はなく、遅延時間ＴＷ１２と遅延時間ＴＷ１４との差は微小（０．５ｓｅｃ）となる。
【１５６７】
（対比２：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート非当選に対応した絵柄の変動表示前半に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）
図１９９には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて外れ結果（サポート非当選）に対応した絵柄を変動表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合、詳しくは当該変動表示の前半（開始直後）に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。
【１５６８】
図１９９（ａ）に示す対比例では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらていない。このため、ｔｕ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｕ１のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｕ２のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１５）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける

残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となる。また、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｕ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｕ３のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１６）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の開始直後に成立し、残りの変動表示時間がほぼＭＡＸであるとみれば、遅延時間ＴＷ１５＝約２３．７ｓｅｃ、遅延時間ＴＷ１６＝約２４．７ｓｅｃとなる。

【１５６９】

これに対して、本実施の形態では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらている。このため、図１９９（ｂ）に示すように、ｔｖ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｖ１のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｖ２のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１７）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となる。また、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｖ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｖ３のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１８）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の開始直後に成立し、残りの変動表示時間がほぼＭＡＸであるとみれば、遅延時間ＴＷ１７＝約１５．４ｓｅｃ、遅延時間ＴＷ１８＝約１６．９ｓｅｃとなる。

【１５７０】

つまり、遅延時間ＴＷ１５，ＴＷ１６と遅延時間ＴＷ１７，ＴＷ１８との差は顕著（７．８ｓｅｃ，８．３ｓｅｃ）となる。

【１５７１】

（対比３：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート当選に対応した絵柄の変動表示後半に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図２００には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて当たり結果（サポート当選）に対応した絵柄を変動表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合、詳しくは当該変動表示の後半（終了直前）に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５７２】

図２００（ａ）に示す対比例では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらていない。このため、ｔｗ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｗ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｗ２のタイミング）となるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１２）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の終了間際に成立し、残りの変動表示時間がほぼ０ｓｅｃであるとみれば、遅延時間ＴＷ１９＝約０．５ｓｅｃとなる。

【１５７３】

これに対して、本実施の形態では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらている。このため、図２００（ｂ）に示すように、ｔｘ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになる

までのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｘ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｘ２のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ２０）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の終了間際に成立し、残りの変動表示時間がほぼ０ｓｅｃであるとみれば、遅延時間ＴＷ１９＝約１ｓｅｃとなる。

【１５７４】

つまり、遅延時間ＴＷ１８と遅延時間ＴＷ１９との差は微小（０．５ｓｅｃ）となる。

【１５７５】

（対比４：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート当選に対応した絵柄の変動表示前半に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図２０１には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて当たり結果（サポート当選）に対応した絵柄を変動表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合、詳しくは当該変動表示の前半（開始直後）に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５７６】

図２０１（ａ）に示す対比例では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらていない。このため、ｔｙ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｙ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｙ２のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ２１）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の開始直後に成立し、残りの変動表示時間がほぼＭＡＸであるとみれば、遅延時間ＴＷ２１＝約２３．７ｓｅｃとなる。

【１５７７】

これに対して、本実施の形態では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらている。このため、図２０１（ｂ）に示すように、ｔｚ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｚ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｚ２のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ２２）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の開始直後に成立し、残りの変動表示時間がほぼＭＡＸであるとみれば、遅延時間ＴＷ２２＝約１６ｓｅｃとなる。

【１５７８】

つまり、遅延時間ＴＷ２１と遅延時間ＴＷ２２との差は顕著（７．７ｓｅｃ）となる。

【１５７９】

以上詳述した第２１の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【１５８０】

大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経由して高頻度サポートモードへ移行し、特殊外れ結果となった場合には特別遊技状態を経由することなく高頻度サポートモードへ移行する構成とすれば、サポートモードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態から特別遊技状態を経由して高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態や第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態においてまとまった出球を獲得できる。つまり、遊技者は大当たり結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できる。このため、通常遊技状態（特に第３通常遊技状態）へ復帰してからもう一つの恩恵を享

受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、特殊外れ結果となって第１通常遊技状態から高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する場合には、内部的に第４通常遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの時間（遅延時間）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。また、第１通常遊技状態に対する第３通常遊技状態の優位性を担保する上では、第１通常遊技状態において電動役物９３が頻繁に開状態となることは好ましくない。単に開状態となる頻度を引き下げる上では例えばスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の変動表示時間が長くなることで遅延時間の最大値についても大きくなり得る。

【１５８１】

そこで、本実施の形態に示したように、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１通常遊技状態中の開状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延時間を変動表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延時間の最大値を低減できる。故に、第１通常遊技状態中に開状態への切り替えが頻発することを抑制して第４通常遊技状態の優位性を担保しつつ、第４通常遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの時間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本実施の形態においては特に、第１通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行時間が第１通常遊技状態中にスルーゲート用表示部ＤＳにて絵柄の変動表示が開始された場合の変動表示時間及び確定表示時間の和よりも短い期間となっている。このような構成とすれば、上記効果を好適に発揮させることが出来る。

【１５８２】

エンディングパート中は遊技者にあたかもサポート遊技が止まって恩恵を享受可能となるタイミングが無駄に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。これに対して、絵柄の変動表示が実行されている最中はそのような印象を与えにくい。そこで、第１通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行時間が第１通常遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の変動表示時間を超えない構成とすれば、第４通常遊技状態への移行がエンディングパート中に発生する機会がスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示中に発生する機会よりも少なくなる。これにより、上記懸念を緩和できる。

【１５８３】

上記遅延が発生する場合には、それが一部にまとまることで遊技者のストレスが局所的に大きくなると懸念される。そこで、本実施の形態に示したように、メインパートの前後にオープニングパートとエンディングパートを配し、それら各パートで遅延機能を分担する構成とすることにより上記懸念を緩和できる。

【１５８４】

第１通常遊技状態におけるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示中（当選結果に対応）に第４通常遊技状態へ移行した場合には、サポート遊技が第４通常遊技状態に対応するものとなる。次のサポート抽選→当選結果まで第４通常遊技状態に対応した開状態への切り替えが持ち越されない構成とすることにより、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これに対して、既にサポート遊技が開始されている状況下（サポート遊技中）にて第４通常遊技状態へ移行した場合には、その後のサポート抽選に当選してサポート遊技が実行される必要が生じる。このように少なくとも１回のサポート抽選及びスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示を経てサポート遊技が実行されるため、当該絵柄の変動表示中に第４通常遊技状態へ移行する場合と比較して遅延時間が長くなり得る。そこで、本実施の形態に示したように、第１通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエン

ディングパートの実行時間を第１通常遊技状態中に絵柄の変動表示が開始された場合の変動表示時間及び確定表示時間の和よりも短い時間となるように構成することで、サポート遊技中の第３通常遊技状態への移行が発生しその後のサポート抽選に当選してサポート遊技が実行される場合であっても電動役物９３が開状態となるまでの時間（すなわち恩恵を体感できるまでの時間）が極端に長くなることを抑制できる。

【１５８５】

単にエンディングパートを設けた場合には、当該エンディングパートの存在が第４通常遊技状態においては円滑な遊技進行の妨げになると想定される。そこで、本実施の形態に示したように、第４通常遊技状態においてはエンディングパートの実行時間が短縮される構成とすることにより、そのような懸念を払拭できる。

【１５８６】

第１通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合に当該サポート遊技を構成するエンディングパートの実行時間は当該サポート遊技を構成するメインパートの実行時間よりも長く、第４通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合に当該サポート遊技を構成するエンディングパートの実行時間は当該サポート遊技を構成するメインパートの実行時間よりも短くなっている。このように、第４通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合にはメインパートが支配的となり、第１通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合にはエンディングパートが支配的となるように構成することで、上記効果を一層好適に発揮させることができる。

【１５８７】

＜変形例１＞

上記第２１の実施の形態では、低頻度サポートモードにおけるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１５ｓｅｃ）と確定表示時間（０．５ｓｅｃ）の和（１５．５ｓｅｃ）よりも、ショート開放時のエンディングパートの実行時間（１４．９ｓｅｃ）の方が若干短い構成としたが、これに限定されるものではない。少なくとも高頻度サポートモードＡの恩恵を享受可能となるまでの最長時間が、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合とサポート遊技中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合とで遊技者によって同一と認識される程度の差であればよい。例えばその差を１．５ｓｅｃ（上記和の１０％程度）まで拡張することも可能である。また、低頻度サポートモードにおけるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１５ｓｅｃ）と確定表示時間（０．５ｓｅｃ）の和（１５．５ｓｅｃ）と、ショート開放時のエンディングパートの実行時間（１４．９ｓｅｃ）とを同一となるように構成してもよい。

【１５８８】

なお、低頻度サポートモードにおけるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１５ｓｅｃ）と確定表示時間（０．５ｓｅｃ）の和（１５．５ｓｅｃ）と、ショート開放時のサポート遊技の実行時間（１５．５ｓｅｃ）とを同一としたが、低頻度サポートモードにおけるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１５ｓｅｃ）と確定表示時間（０．５ｓｅｃ）の和よりも、ショート開放時のサポート遊技の実行時間の方が短くなるように変更してもよい。

【１５８９】

＜変形例２＞

上記第２１の実施の形態では、サポート抽選に当選することで開始されるサポート遊技をオープニングパート、メインパート、エンディングパートの３つのパートで構成したが、これを変更し、サポート遊技をメインパート及びエンディングパートで構成することも可能である。

【１５９０】

また、サポート遊技をオープニングパート及びメインパートで構成することも可能であるが、このような構成とする場合には、オープニングパートの実行時間を上記第２１の実施の形態に示したオープニングパートの実行時間とエンディングパートの実行時間との和

となるように変更することが好ましい。
【１５９１】
＜変形例３＞
上記第２１の実施の形態では、サポート遊技におけるエンディングパートの実行時間をオープニングパートの実行時間よりも長くなるように偏重させたが、これを変更し、サポート遊技におけるオープニングパートの実行時間をエンディングパートの実行時間よりも長くなるように偏重させてもよいし、サポート遊技におけるエンディングパートの実行時間とオープニングパートの実行時間とを同じ長さとなるように揃えてもよい。
【１５９２】
＜変形例４＞
上記第２１の実施の形態では、低頻度サポートモード中にサポート遊技が実行される場合に当該サポート遊技におけるエンディングパートの実行時間を何れも１４．９ｓｅｃとしたが、これに限定されるものではない。低頻度サポートモード中にサポート遊技が実行される場合に当該サポート遊技におけるエンディングパートの実行時間として複数の候補を設けてもよい。例えば、サポート抽選に当選した場合の種別によってエンディングパートの実行時間を相違させる構成とすることも可能である。
【１５９３】
＜変形例５＞
第２作動口９２への入賞を左右する電動役物９３の具体的な構造については任意である。例えば、開閉部材（シャッタ）としての可動片の数については１つとしてもよい。また、可動片を回動式ではなくスライド式とすることも可能である。更には、可動片の動作方向は遊技盤８０ａの前面に平行な方向から遊技盤８０ａの厚さ方向に変更してもよい。
【１５９４】
＜変形例６＞
上記第２１の実施の形態では、サポート遊技の態様をスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示が終了（完了）したタイミング、すなわちサポート遊技の開始タイミングとしたが、これに限定されるものではない。例えば、オープニングについては全てのサポートモードで共通とした上で、サポート遊技におけるオープニングパートの終了タイミング、すなわちメインパートの開始タイミングにてサポート遊技の態様（開閉態様やエンディングパートの実行時間）を決定する構成とすることも可能である。また、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示が開始されるタイミングや、絵柄の可変表示が開始されたタイミングでサポート遊技の態様を決定する構成とすることも可能である。
【１５９５】
＜変形例７＞
スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が低頻度サポートモード中に開始された場合の当該絵柄の確定表示時間よりも、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が高頻度サポートモードＡ中に開始された場合の当該絵柄の確定表示時間を短くしてもよい。高頻度サポートモードＡにおいてはサポート抽選の当選確率が低頻度サポートモードと同様に１／２であり、高頻度サポートモードＡの移行条件が成立したとしてもサポート非当選が連続する可能性がある。そこで、上述の如く確定表示時間が短縮される構成とすれば高頻度サポートモードＡに切り替わってから電動役物９３が実際に開放されるまでのタイムラグを軽減できる。これは、遊技進行の円滑化を図り遊技者のストレスを軽減する上で好ましい。
【１５９６】
＜変形例８＞
上記第２１の実施の形態では、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードＡとではサポート抽選に当選する確率を同一（何れも１／２）としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選の当選確率を低頻度サポートモードにおけるサポート抽選の当選確率よりも高くすることも可能である。
【１５９７】

＜変形例９＞
上記第２１の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ中にサポート遊技が実行される場合のエンディングパートの実行時間と、高頻度サポートモードＢ中にサポート遊技が実行される場合のエンディングパートの実行時間とを同一としたが、高頻度サポートモードＡ中にサポート遊技が実行される場合のエンディングパートの実行時間と、高頻度サポートモードＢ中にサポート遊技が実行される場合のエンディングパートの実行時間とを個別に規定してもよい。すなわち、エンディングパートの実行時間を高頻度サポートモードＡと高頻度サポートモードＢとで相違させてもよい。この場合、高頻度サポートモードＡの方が高頻度サポートモードＢよりもエンディングパートの実行時間が短くなるようにすることが好ましい。
【１５９８】
＜変形例１０＞
他の実施の形態と同様に、第１作動口９１への入賞に基づく抽選と第２作動口９２への入賞に基づく抽選とに有利度の差を設けてもよい。例えば、電動役物９３が付属する第２作動口９２への入賞に基づく抽選の有利度を第１作動口９１への入賞に基づく抽選の有利度よりも高くすることも可能である。
【１５９９】
＜第２２の実施の形態＞
上記第２１の実施の形態では、低頻度サポートモード中にサポート遊技が開始される場合にはオープニングパートの実行時間として「０．５ｓｅｃ」が設定される構成とした。このオープニングパートについても、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に生じる遅延時間が過度に長くなることを抑制する機能を有している。そして、オープニングパートとエンディングパートとの両方で時間を確保する構成とすることは、局所的なストレスを緩和させる上で好ましい。但し、このようなオープニングパートの存在は、サポート抽選に当選した場合に、一刻も早い開放に期待する遊技者にとっては酷となる。本実施の形態においては、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、図２０２の概略図を参照して、本実施の形態における特徴的な構成を第２１の実施の形態との相違点を中心に説明する。
【１６００】
本実施の形態においても、サポート抽選に当選し、その結果に対応した絵柄の確定表示が終了（完了）したタイミングでサポート遊技に移行する。ここで、低頻度サポートとなっている状況下にてサポート遊技が開始される場合には、オープニングパートの実行時間として「０ｓｅｃ」が設定され、エンディングパートの実行時間として「１５．４ｓｅｃ」が設定される。つまり、本実施の形態では、ショート開放時にはオープニングが発生せず、直ちにメインパートが実行される構成となっている。そして、第２１の実施の形態に示したオープニングパートの実行時間に相当する時間をエンディングパートの実行時間に加算することで、ショート開放時のサポート遊技の実行時間については第２１の実施の形態と同一（１５．５ｓｅｃ）となるように構成されている。
【１６０１】
これに対して、高頻度サポートＡ，Ｂとなっている状況下にてサポート遊技が開始される場合には、オープニングパートの実行時間として「０．８ｓｅｃ」が設定され、エンディングパートの実行時間として「０．２ｓｅｃ」が設定される。つまり、本実施の形態では、ロング開放時にはオープニングパートの実行時間とエンディングパートの実行時間との大小関係が逆となっている。
【１６０２】
＜変形例１＞
上記第２２の実施の形態では、ショート開放対応のサポート遊技においてはオープニングパートの実行時間を０ｓｅｃ、すなわちオープニングパートが実行されない構成としたが、これに限定されるものではない。少なくともエンディングパートの実行時間（１５．４ｓｅｃ）やロング開放対応のサポート遊技におけるオープニングパートの実行時間（０

．８ｓｅｃ）よりも短くなるように規定されているのであれば足り、ショート開放対応のサポート遊技においてもオープニングパートが短時間で実行される構成を否定するものではない。

【１６０３】

＜変形例２＞

上記第２２の実施の形態では、ロング開放対応のサポート遊技においてはエンディングパートの実行時間を０．２ｓｅｃとしたが、これに限定されるものではない。例えば、ロング開放対応のサポート遊技においてはエンディングパートの実行時間を０ｓｅｃ、すなわちエンディングパートが実行されない構成とすることも可能である。

【１６０４】

＜第２３の実施の形態＞

上記第２１の実施の形態及び第２２の実施の形態では、ロング開放時にもオープニングパートが実行される。既に説明したように、内部的には低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わった場合であっても、実際に電動役物９３が開状態となるまでにはサポート抽選に当選する必要があるが、高頻度サポートモードＡにおいてはサポート抽選に当選する確率が低頻度サポートモードと同様に１／２となっている。つまり、サポート抽選に連続して外れた場合には電動役物９３が開状態となるまでの時間が間延びし得る。これは遊技者の満足度を低下させて、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになり得る。本実施の形態においては、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第２１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【１６０５】

本実施の形態では、低頻度サポートモード中にサポート遊技（ショート開放）が開始される場合には、第２１の実施の形態と同様に、オープニングパートが実行される構成となっている。これに対して、高頻度サポートモードＡ，Ｂ中にサポート遊技（ロング開放）が開始される場合にはオープニングパートの実行時間が０ｓｅｃとなり、実質的にオープニングパートが実行されない構成となっている。このような構成とすれば、低頻度サポートモード中は、オープニングパートを利用して上述した遅延時間の最大値が過度に大きくなることを抑制しつつ、サポート遊技中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立し以降のサポート抽選に当選してロング開放対応のサポート遊技が実行される場合に、移行条件成立から電動役物９３が開状態となるまでの時間を短縮できる。

【１６０６】

＜第２４の実施の形態＞

本実施の形態では、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選により大当たり結果となった場合には何れも特別遊技状態を経由して高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２通常遊技状態へ移行し、その後、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選により転落対応の外れ結果（以下、転落結果ともいう）となった場合に特別遊技状態を経由することなく低確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第３通常遊技状態又は低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する構成となっている点を特徴の１つとしている。以下、図２０３～図２０５を参照し、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。図２０３は当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図、図２０４（ａ）は低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、図２０４（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを示す概略図、図２０４（ｃ）は転落テーブルを示す概略図、図２０５は大当たり用の振分テーブルを示す概略図である。

【１６０７】

（各種カウンタについて）

主制御装置１６２のＭＰＵ４０２は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の表示の設定、図柄表示装置９５の図柄表示の設定などを行う。これらの抽選や設定においては、図２０３に示すように、大当たり抽選

に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たりの種別（８Ｒ確変大当たり結果Ａ～８Ｒ確変大当たり結果Ｄ）を判定する際に使用する種別カウンタＣ２と、図柄表示装置９５が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、高確率モードからの転落抽選に使用する転落乱数カウンタＣ５と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示時間及び図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおける図柄の変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳと、第２作動口９２に付属の電動役物９３を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタＣ４とが用いられる。これら各種カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮＩ，ＣＳは、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられており、第１の実施の形態に示したカウンタ群に転落乱数カウンタＣ５が新たに追加されている。

【１６０８】

各カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ４０４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ４３１に適宜格納される。ＲＡＭ４０４には、作動口用保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥと、総保留数記憶領域とからなる保留球格納エリア４３２が設けられている。

【１６０９】

作動口用保留エリアＲＥは、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリア、第５エリア、第６エリア、第７エリア、第８エリアを備えており、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ４３１に格納されている当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、転落乱数カウンタＣ５の各数値情報が、上述した保留情報として第１エリア～第８エリアの何れかに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【１６１０】

第１エリア～第８エリアには、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。そして、第１作動口９１又は第２作動口９２への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア４３２には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【１６１１】

実行エリアＡＥは、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示を開始する際に、作動口用保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【１６１２】

ここで、各種カウンタについて補足説明する。

【１６１３】

当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。

【１６１４】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア４２１に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。図２

０４に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機１０は、当否抽選手段における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設定されている。

【１６１５】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図２０４（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」，「５０７」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たり結果に対応しており、大当たり確率が１／２００となっている。

【１６１６】

一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図２０４（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応しており、大当たり確率が１／１００となっている。

【１６１７】

なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、大当たりとなる乱数の数及び値は任意である。

【１６１８】

因みに、本実施の形態では、大当たり当選となる乱数の値以外の値は全て外れ結果（第１の実施の形態に示した「通常外れ結果」に相当）に対応しており、特殊外れ結果が設けられていない点で当該第１の実施の形態と構成が相違している。

【１６１９】

当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９）に達した後０に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、当たり種別カウンタＣ２を用いた遊技結果の振分先（すなわち当否抽選及び振分抽選による抽選結果）が、ＲＯＭ４０３における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア４２２に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。ここで、振分テーブルの内容について図２０５の概略図を用いて説明する。

【１６２０】

大当たり用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、８Ｒ確変大当たり結果Ａ（高確率対応特別遊技結果）、８Ｒ確変大当たり結果Ｂ（高確率対応特別遊技結果）、８Ｒ確変大当たり結果Ｃ（高確率対応特別遊技結果）、８Ｒ確変大当たり結果Ｄ（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～１７」が８Ｒ確変大当たり結果Ａに対応しており、「１８～２６」が８Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応しており、「２７～２８」が８Ｒ確変大当たり結果Ｃに対応しており、「２９」が８Ｒ確変大当たり結果Ｄに対応している。

【１６２１】

８Ｒ確変大当たり結果Ａ～８Ｒ確変大当たり結果Ｄは何れも、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが高確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードの終了条件として以下の３つが設けられている。（１）高頻度サポートモード中に大当たり結果となった場合、（２）高頻度サポートモード中に転落発生となった後に終了基準回数到達となった場合、（３）終了基準回数到達後の高頻度サポートモード中に転落発生となった場合である。

【１６２２】

つまり、終了基準回数到達前に転落済みとなっている場合には当該終了基準回数到達を契機として低頻度サポートモードに切り替わり、終了基準回数到達前に転落発生となって

いなかった場合には当該終了基準回数到達後に転落発生となった場合に低頻度サポートモードに切り替わる構成となっている。言い換えれば、特別遊技状態への移行後に大当たり結果となることなく遊技が進む場合には、高頻度サポートモード中に実行された遊技回数が少なくとも終了基準回数に達するまで維持される構成となっている。以下の説明では、終了基準回数を「保障回数」又は「保障継続回数」ともいう。

【１６２３】

図２０５に示すように、８Ｒ確変大当たり結果Ａとなった場合には終了基準回数として「１００回」が設定され、８Ｒ確変大当たり結果Ｂとなった場合には終了基準回数として「２００回」が設定され、８Ｒ確変大当たり結果Ｃとなった場合には終了基準回数として「５００回」が設定され、８Ｒ確変大当たり結果Ｄとなった場合には終了基準回数として「１０００回」が設定さる。つまり、遊技者の有利度（連荘となる期待度）は、８Ｒ確変大当たり結果Ａ　＜　８Ｒ確変大当たり結果Ｂ　＜　８Ｒ確変大当たり結果Ｃ　＜　８Ｒ確変大当たり結果Ｄの順に高くなるように差が設けられている。

【１６２４】

抽選モードが高確率モードとなっている場合の方が低確率モードとなっている場合よりも大当たり結果となりやすい。このため、抽選モードが高確率モードであることに期待しながら遊技が行われる。本実施の形態では、抽選モードを識別可能な情報の提供を敢えて控えることにより、遊技者に対して抽選モードが高確率モード又は低確率モードのいずれであるか予測させることが可能となっている。これにより、遊技への注目度の向上を図っている。

【１６２５】

転落乱数カウンタＣ５は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後に０に戻る構成となっている。転落乱数カウンタＣ５は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２に格納される。

【１６２６】

転落発生となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における転落情報群記憶手段としての転落テーブル記憶エリアに転落テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、転落テーブルの内容について説明する。なお、転落テーブルについては、高確率モード／低確率モードや高頻度サポートモード／低頻度サポートモード等の遊技状態に関係なく共通化されているが、これに限定されるものではなく、遊技状態毎に参照テーブルを切り替える構成とすることも可能である。

【１６２７】

上記抽選に際しては、転落発生（転落対応の外れ結果：転落結果）となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「４４４」の１個である。つまり「０～５９９」の転落乱数カウンタＣ５の値のうち「４４４」のみが転落発生に対応している（図２０４（ｃ）参照）。転落発生となった場合には、遊技状態が高確率モードから低確率モードへの移行（転落）へ移行することとなる。なお、低確率モード中においては転落乱数カウンタＣ５の値に関係なく低確率モードに維持され、高確率モード中においては転落乱数カウンタＣ５が「４４４」以外である場合には高確率モードに維持される。つまり、本実施の形態においては、一旦高確率モードへ移行した後は転落抽選により転落発生となるまで高確率モードに維持される構成となっている。

【１６２８】

なお、高確率モードにおいては大当たり確率が１／２００、低確率モードにおいては大当たり確率が１／１００、転落確率が１／６００である点に鑑みれば、８Ｒ確変大当たり結果Ｃや８Ｒ確変大当たり結果Ｄとなった場合には次回大当たりが濃厚となる。

【１６２９】

リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３８）に達した後０に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡ

Ｍ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。そして、ＲＯＭ４０３のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。

【１６３０】

但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、ＭＰＵ４０２では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数が多く設定された構成としてもよい。

【１６３１】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示時間と、図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間とをＭＰＵ４０２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示の開始時及び図柄表示装置９５による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【１６３２】

電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート８４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の電役保留エリア４３３に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタＣ４の値によって第２作動口９２の電動役物９３を開放状態に制御するか否かのサポート抽選が行われる。以下、サポートモードについて補足説明する。

【１６３３】

サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア４２１にサポート抽選テーブル（当否情報群）として記憶されている。サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）と、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）とが設定されている。

【１６３４】

上記抽選に際して低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」の計３００個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」がサポート当選結果に対応している。それ以外の値についてはサポート非当選結果に対応している。

【１６３５】

一方、上記抽選に際して高頻度サポートモード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「４」，「３０４」を除く全ての計５９８個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「４」，「３０４」以外が全てサポート当選結果に対応している。つまり、高頻度サポートモードＢにおいてはサポート抽選のほぼすべてにおいてサポート当選となる点で、上記低頻度サポートモードと差別化されている。

【１６３６】

低頻度サポートモードにおいては、サポート当選確率が１／２となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「１回」

となるように規定され、電動役物９３が開状態に維持される時間（開放時間）は「０．１ｓｅｃ」となるように規定されている。このように、開放時間を極端に短くすることにより、低頻度サポートモード中は第２作動口９２への入賞が実質的に回避されている。

【１６３７】

高頻度サポートモードにおいては、サポート当選確率が１／１．１となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「２回」となるように規定され、電動役物が開状態に維持される時間（開放時間）は「２ｓｅｃ」、閉状態に維持されるインターバル時間は「０．２ｓｅｃ」となるように規定されている。このように低頻度サポートモードと比べて開放時間を拡張することにより、高頻度サポートモード中は第２作動口９２への入賞が許容されており、持ち球の減り（投資）を抑えながら遊技を進めることが可能となっている。つまり、低頻度サポートモードと比較して、高頻度サポートモードは、発射された遊技球の数に対する賞球の数の割合い（所謂ベース）が高くなるように構成されている。

【１６３８】

（主制御装置１６２にて実行される各種処理について）

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技を進行させる上で実行される処理、詳しくはタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ４０２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理やＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理が実行されるが、これらの各種処理については説明を省略する。

【１６３９】

（タイマ割込み処理）

先ず、図２０６のフローチャートを参照し、タイマ割込み処理について説明する。本処理はＭＰＵ４０２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【１６４０】

ステップＳ６２０１では、各種入賞検知センサ（例えば上記検知センサ３９１ａ～３９１ｅ）の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞検知センサの状態を読み込み、当該入賞検知センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【１６４１】

その後、ステップＳ６２０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際に０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【１６４２】

続くステップＳ６２０３では、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、転落乱数カウンタＣ５の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、電動役物開放カウンタＣ４、転落乱数カウンタＣ５をそれぞれ１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【１６４３】

続くステップＳ６２０４では、スルーゲート８４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には電役保留エリア４３３に記憶されているスルーゲート８４用の保留情報の数（以下、役物保留記憶数ＳＮともいう）が４未満であることを条件として、上記ステップＳ６２０３にて更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電役保留エリア４３３に格納する。そして、各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【１６４４】
ステップＳ６２０４のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップＳ６２０５に進み、当該ステップＳ６２０５にて作動口９１，９２への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。
【１６４５】
スルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップＳ６２０５に進み、当該ステップＳ６２０５にて作動口９１，９２への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。ここで、図２０７及び図２０８のフローチャートを参照して作動口用の入賞処理について説明する。
【１６４６】
（作動口用の入賞処理）
作動口用の入賞処理においては先ずステップＳ６３０１にて、遊技球が第１作動口９１に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第１作動口９１に入球したと判定した場合には、ステップＳ６３０２に進み、払出制御装置２４２に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。
【１６４７】
続くステップＳ６３０３では、第１作動口９１に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第１作動口９１への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップＳ６３０４では、保留数記憶領域から第１作動口９１に対応する値を読み出し、この値を第１作動口用保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１作動口用保留記憶数ＲａＮともいう）。その後は、ステップＳ６３０５にて、当たり乱数カウンタＣ１や種別カウンタＣ２等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。
【１６４８】
一方、ステップＳ６３０１にて遊技球が第１作動口９１に入賞していないと判定した場合にはステップＳ６３０６に進む。ステップＳ６３０６では、遊技球が第２作動口９２に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第２作動口９２に入球したと判定した場合には、ステップＳ６３０７に進み、払出制御装置２４２に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。なお、ステップＳ６３０２，Ｓ６３０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理Ｓ６５０１にて払出制御装置２４２に対して送信される。
【１６４９】
続くステップＳ６３０８では、第２作動口９２に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第２作動口９２への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップＳ６３０９では、保留数記憶領域から第２作動口９２に対応する値を読み出し、この値を第２作動口用保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２作動口用保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後は、ステップＳ６３０５にて、当たり乱数カウンタＣ１や種別カウンタＣ２等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。
【１６５０】
なお、ステップＳ６３０１，Ｓ６３０６の両処理にてそれぞれ否定判定をした場合、すなわち第１作動口９１及び第２作動口９２のいずれにも入球がなかった場合には、そのまま本入賞処理を終了する。
【１６５１】
ここで、図２０８を参照して、ステップＳ６３０５の情報取得処理について説明する。
【１６５２】
（情報取得処理）
情報取得処理においては先ずステップＳ６４０１にて、保留球格納エリア４３２の保留数記憶領域に格納された作動保留記憶数Ｎ、詳しくは第１作動口９１及び第２作動口９２のうち当該情報取得処理の契機となった入球部に係る作動保留記憶数Ｎ（上記ＲａＮ又は

ＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳ６４０２にて対応する作動口の作動保留記憶数Ｎを１加算するとともに、ステップＳ６４０３にて保留数記憶領域に格納された総保留数（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【１６５３】

続くステップＳ６４０４では、上記ステップＳ６２０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ、転落乱数カウンタＣ５の各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ６４０２にて１加算した共通保留数ＣＲＮと対応する記憶エリアに格納する。

【１６５４】

つまり、第１作動口用保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、上記ステップＳ６２０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ、転落乱数カウンタＣ５の各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ６４０２にて１加算した作動保留記憶数Ｎと対応するエリアに格納する。

【１６５５】

また、第２作動口用保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、上記ステップＳ６２０３にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ、転落乱数カウンタＣ５の各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ６４０２にて１加算した作動保留記憶数Ｎと対応するエリアに格納する。

【１６５６】

保留情報を格納した後は、ステップＳ６４０５に進む。ステップＳ６４０５では、主表示ユニット９９の保留数表示部について表示更新処理を実行する。表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口９１の場合には第１作動口用保留数表示部Ｓ１の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口９２の場合には第２作動口用保留数表示部Ｓ２の表示を更新する。

【１６５７】

各保留数表示部Ｓ１，Ｓ２については４つのＬＥＤによって構成されており、それら保留数表示部Ｓ１，Ｓ２にて点灯しているＬＥＤの数と第１作動口９１に係る保留数及び第２作動口９２に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって第１作動口９１に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第１作動口用保留数表示部Ｓ１にて点灯しているＬＥＤの数を増やす処理を行い、第２作動口９２に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第２作動口用保留数表示部Ｓ２にて点灯しているＬＥＤの数を増やす処理を行う。

【１６５８】

続くステップＳ６４０６及びステップＳ６４０７では、作動口９１，９２への入賞が発生したことをサブ側（副側）の制御装置である報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に認識させるとともに後述する保留予告等を実行させるための処理である事前確認処理及び保留コマンドの設定処理を実行し、本情報取得処理を終了する。なお、保留コマンドには第１作動口９１及び第２作動口９２のうち何れへの入賞に基づくものであるかの情報が含まれる。

【１６５９】

ステップＳ６４０７の保留コマンドの設定処理にて設定された保留コマンドは後述する通常処理の外部出力処理（ステップＳ６５０１）にて報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に送信されることとなる。

【１６６０】

（通常処理）

次に、通常処理の流れを図２０９のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ６５０１～Ｓ６５０７の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ６５０９，Ｓ６５１０のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【１６６１】

通常処理においては先ず、ステップＳ６５０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳ６５０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置及びホールコンピュータに送信する。

【１６６２】

具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置２４２に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンド、保留コマンドや後述するシフトコマンド等の各種コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置１４０に対して送信する。

【１６６３】

また、詳細については後述するが、例えば主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示が終了する毎にホールコンピュータに図柄確定を示す外部信号を出力し、開閉実行モード中は開閉実行モード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力し、高頻度サポートモード中である場合には高頻度サポートモード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力する。

【１６６４】

次に、ステップＳ６５０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【１６６５】

続くステップＳ６５０３では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置９５による図柄の変動表示の設定、主表示ユニット９９の表示制御などを行う。

【１６６６】

ステップＳ６５０３の遊技回制御処理を実行した後は、ステップＳ６５０４に進み、遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が特別遊技状態（開閉実行モード）、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップＳ６５０３の遊技回制御処理及びステップＳ６５０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【１６６７】

続くステップＳ６５０５ではスルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選処理を含むスルーゲート用制御処理を実行し、ステップＳ６５０６では、第２作動口９２に併設された電動役物９３を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。

【１６６８】

その後、ステップＳ６５０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置２４３から発射許可信号を入力していることを条件として、所定のインターバル期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイド１１１を励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【１６６９】

続くステップＳ６５０８では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から１周期（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。

【１６７０】

ステップＳ６５０１～Ｓ６５０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【１６７１】

（遊技回制御処理）

次に、ステップＳ６５０３の遊技回制御処理を図２１０のフローチャート等を参照して説明する。

【１６７２】

遊技回制御処理においては先ず、ステップＳ６６０１にて特別遊技状態中（開閉実行モード中）か否かを判定する。開閉実行モード中である場合には、ステップＳ６６０２以降の処理、すなわちステップＳ６６０３～ステップＳ６６０６の遊技回開始用処理及びステップＳ６６０７～ステップＳ６６０９の遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。

【１６７３】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳ６６０２，Ｓ６６０３にて遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２が変動表示中であるか否かを判定する。変動表示中である場合には、ステップＳ６６０２にて否定判定をしてステップＳ６６０３に進む。ステップＳ６６０３では、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における確定表示が終了したか否かを判定する。ステップＳ５０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６６０４～Ｓ６６０６の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップＳ６６０４にて、始動保留球の総数（共通保留数ＣＲＮ）が「０」か否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、保留球格納エリア４３２に保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【１６７４】

一方、共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳ６６０５にて保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳ６６０６にて主表示ユニット９９における作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の変動表示及び図柄表示装置９５の変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【１６７５】

ここで、図２１１のフローチャートを参照して、ステップＳ６６０６の変動開始処理について補足説明する。

【１６７６】

（変動開始処理）

変動開始処理においては先ず、ステップＳ６７０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードとなっているか否かを判定する。ステップＳ６７０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６７０２に進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタの値を更新する。具体的には継続回数カウンタの値を「１」減算する。

【１６７７】

ステップＳ６７０２の更新処理を実行した後、又はステップＳ６７０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ６７０３にて転落抽選処理を実行する。転落抽選処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち転落抽選用の情報、すなわち転落乱数カウンタＣ５から取得した情報と転落テーブルとを参照して、低確率モードへの移行条件が成立したか否かを判定する。転落発生となった場合にはステップＳ６７０４にて肯定判定をし、ステップＳ６７０５～ステップＳ６７０６の転落用設定処理を実行する。

【１６７８】
転落用設定処理においては、ステップＳ６７０５にて抽選モードが高確率モードとなっているか否かを判定する。ステップＳ６７０５にて否定判定をした場合には、そのまま本転落用設定処理を終了する。ステップＳ６７０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６７０６に進む。ステップＳ６７０６ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高確率モードフラグを消去する。これにより、以降の当否抽選処理においては、低確率モード用の当否抽選テーブルが参照されることとなる。
【１６７９】
ステップＳ６７０４にて否定判定をした場合（転落が回避された場合）、又は上記転落用設定処理を実行した後は、ステップＳ６７０７に進む。ステップＳ６７０７では当否判定処理を実行する。この当否判定処理は、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が大当たり当選に対応しているか否かを判定するための処理である。具体的には、実行エリアＡＥに格納された情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１から取得した情報を把握する。そして、当否抽選モードが低確率モードである場合には、ＲＯＭ４０３の当否テーブル記憶エリア４２１に記憶された低確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定し、当否抽選モードが高確率モードである場合には、ＲＯＭ４０３の当否テーブル記憶エリア４２１に記憶された高確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定する。
【１６８０】
続くステップＳ６７０８では、ステップＳ６７０７における当否判定処理の結果が大当たりに対応した結果であるか否かを判定する。大当たりに対応した結果である場合には、ステップＳ６７０９にて大当たり種別の判定処理を実行する。
【１６８１】
この種別判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち種別カウンタＣ２から取得した情報を把握する。また、ＲＯＭ４０３の振分テーブル記憶エリア４２２に記憶された大当たり用の振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が８Ｒ確変大当たり結果Ａ～８Ｒ確変大当たり結果Ｄの何れに対応しているかを特定する。
【１６８２】
８Ｒ確変大当たり結果Ａである場合にはステップＳ６７１０にて８Ｒ確変大当たりＡ用の停止結果設定処理を実行する。この設定処理では、主表示ユニット９９に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ＲＯＭ４０３の停止結果テーブル記憶エリア４２４に記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をＲＡＭ４０４に記憶する。
【１６８３】
具体的には、今回の遊技回の当否判定結果が８Ｒ確変大当たり結果Ａであることを ＭＰＵ４０２にて特定するための情報（８Ｒ確変大当たりＡフラグ）をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。８Ｒ確変大当たり結果Ｂである場合にはステップＳ６７１０にて８Ｒ確変大当たりＢ用の停止結果設定処理を実行する。この設定処理では、今回の遊技回の当否判定結果が８Ｒ確変大当たり結果Ｂであることを ＭＰＵ４０２にて特定するための情報（８Ｒ確変大当たりＢフラグ）をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。８Ｒ確変大当たり結果Ｃである場合にはステップＳ６７１０にて８Ｒ確変大当たりＣ用の停止結果設定処理を実行する。この設定処理では、今回の遊技回の当否判定結果が８Ｒ確変大当たり結果Ｃであることを ＭＰＵ４０２にて特定するための情報（８Ｒ確変大当たりＣフラグ）をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。８Ｒ確変大当たり結果Ｄである場合にはステップＳ６７１０にて８Ｒ確変大当たりＤ用の停止結果設定処理を実行する。この設定処理では、今回の遊技回の当否判定結果が８Ｒ確変大当たり結果Ｄであることを ＭＰＵ４０２にて特定するための情報（８Ｒ確変大当たりＤフラグ）をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。

【１６８４】
ステップＳ６７０８の説明に戻り、当該ステップＳ６７０８にて否定判定をした場合、すなわち大当たりではない場合、すなわち外れである場合にはステップＳ６７１１に進む。ステップＳ６７１１では外れ用の停止結果設定処理を実行する。この処理では、主表示ユニット９９に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ＲＯＭ４０３の停止結果テーブル記憶エリア４２４に記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をＲＡＭ４０４に記憶する。
【１６８５】
ステップＳ６７１０又はステップＳ６７１１の処理を実行した後は、ステップＳ６７１２にて、変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタＣＳの値等に対応した変動表示時間情報を取得する。その後、取得した変動表示時間情報をＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた変動表示時間カウンタ（変動表示時間計測手段）にセットする。
【１６８６】
ステップＳ６７１２にて変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップＳ６７１３に進み、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、８Ｒ確変大当たり結果Ａの情報、８Ｒ確変大当たり結果Ｂの情報、８Ｒ確変大当たり結果Ｃの情報、８Ｒ確変大当たり結果Ｄの情報、外れ結果の情報、転落発生の情報などが含まれる。
【１６８７】
ステップＳ６７１３にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２０９）におけるステップＳ６５０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回におけるランプ部２６の発光パターンやスピーカ部２９からの音（ＢＧＭや効果音）の出力パターンを決定し、その決定した演出の内容が実行されるようにランプ部２６及びスピーカ部２９を制御する。また、報知・演出制御装置１４０は、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における図柄表示装置９５での図柄の変動表示パターン等の遊技演出の詳細を決定し、それら決定した情報を上記変動開始コマンド及び種別コマンドに付加して表示制御装置４１０に送信する。表示制御装置４１０では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、報知・演出制御装置１４０にて決定された態様にて遊技演出（表示演出）が実行されるように図柄表示装置９５を表示制御する。
【１６８８】
その後、ステップＳ６７１４にて主表示ユニット９９の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２のうち該当する一方にて絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。なお、絵柄等の変動表示を上記抽選が実行される前に開始させる構成とすることも可能である。
【１６８９】
ここで、図２１２及び図２１３を参照して、ステップＳ６７１２にて設定される変動表示時間について補足説明する。本実施の形態においても上記第１の実施の形態と同様に、遊技状態に応じて変動表示時間の設定態様が異なる。
【１６９０】
図２１２に示すように、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルは、大当たり又は外れリーチとなる遊技回では何れも保留数に関係なく変動表示時間＝「２０～３０ｓｅｃ」となるように構成されている。これに対して、リーチ表示非対応である完全外れとなる遊技回では保留数に応じて変動表示時間が設定される。具体的には、保留数が「０」の場合には変動表示時間＝「１２～１４ｓｅｃ」となり、保留数が「１」の場合には変動表示時間＝「１２～１３ｓｅｃ」と

なり、保留数が「２」の場合には変動表示時間＝「７～９ｓｅｃ」となり、保留数が「３～８」の場合には変動表示時間＝「３～５ｓｅｃ」となる。

【１６９１】

図２１３に示すように、遊技状態が高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２通常遊技状態や低確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第３通常遊技状態である場合には、特別遊技状態終了後の遊技回数によって参照される変動表示時間テーブルが異なる。すなわち、第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルは、遊技回数≠規定回数（本実施の形態では１００回、２００回、５００回）である場合に参照される通常変動表示時間テーブル（図２１３（ａ）参照）と、遊技回数＝規定回数（本実施の形態では１００回、２００回、５００回）である場合に参照される特殊変動表示時間テーブル（図２１３（ｂ）参照）とに大別される。

【１６９２】

通常変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間が設定される場合には、大当たり又は外れリーチとなる遊技回では保留数に関係なく変動表示時間＝「２０～３０ｓｅｃ」となる。これに対して、リーチ表示非対応である完全外れとなる遊技回では保留数に応じて変動表示時間が設定される。保留数が「０」の場合には変動表示時間＝「１０～１２ｓｅｃ」となり、保留数が「１～８」の場合には変動表示時間＝「１～２ｓｅｃ」となる。これに対して、特殊変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間が設定される場合には、保留数や当否等の抽選結果に関係なく何れも変動表示時間＝「３０ｓｅｃ」となる。

【１６９３】

図２１０の遊技回制御処理の説明に戻り、ステップＳ６６０２にて肯定判定をした場合又はステップＳ６６０３にて否定判定をした場合には、ステップＳ６６０７に進む。ステップＳ６６０７では今回の遊技回において変動表示時間が経過しているか否かを判定する。ステップＳ６６０７にて否定判定をした場合にはステップＳ６６０８にて変動表示用処理を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。ステップＳ６６０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６６０９に進み確定表示用処理を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。ここで、図２１４のフローチャートを参照してステップＳ６６０９の確定表示用処理について説明する。

【１６９４】

（確定表示用処理）

確定表示用処理においては先ず、ステップＳ６８０１にて作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて確定表示を行っている最中であるか否かを判定する。ステップＳ６８０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ６８０２に進む。ステップＳ６８０２では、確定表示時間の設定処理を実行する。本実施の形態においては、第１通常遊技状態においては確定表示時間として「１ｓｅｃ」を設定し、第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態においては確定表示時間として「０．５ｓｅｃ」を設定する。

【１６９５】

続くステップＳ６８０３では確定表示の開始処理を実行する。当該開始処理では、ステップＳ６７１０～Ｓ６７１１の各処理にて決定された絵柄を停止させるべく作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の表示制御を行う。その後は、ステップＳ６８０４にて変動終了コマンドを設定して、本確定表示用処理を終了する。変動終了コマンドは、通常処理のステップＳ６５０１にて報知・演出制御装置１４０等に出力され、報知・演出制御装置１４０は当該変動終了コマンドを受信したことに基づいて図柄表示装置９５等にて実行中の図柄の変動表示等を終了する（確定表示へ移行する）。なお、詳細については後述するが、第２通常遊技状態や第３通常遊技状態中（特殊ステージ中）はこの限りではなく、変動終了コマンドを受信する前に図柄組合せの確定表示が実行される場合がある。

【１６９６】

ステップＳ６８０１の説明に戻り、当該ステップＳ６８０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６８０５に進む。ステップＳ６８０５では、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間が経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ６

８０５にて否定判定をした場合には、そのまま本確定表示用処理を終了する。ステップＳ６８０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６８０６にてサポートモードの切替用処理を実行して本確定表示用処理を終了する。ここで、図２１５を参照して、サポートモードの切替用処理について説明する。

【１６９７】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ６９０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ６９０１にて否定判定をした場合にはそのまま本サポートモードの切替用処理を終了する。ステップＳ６９０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ６９０２に進む。

【１６９８】

ステップＳ６９０２ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ６９０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ６９０３に進む。ステップＳ６９０３では今回の遊技結果が転落発生（転落結果）であるか否かを判定する。ステップＳ６９０３にて否定判定をした場合にはそのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ６９０３にて肯定判定をした場合にはステップＳ６９０４に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に終了準備フラグをセットして本切替用処理を終了する。終了準備フラグがセットされたまま上記終了基準回数到達となった場合には、当該終了基準回数到達となった遊技回の終了時にサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。なお、終了準備フラグがセットされている状況下にて大当たり結果となった場合には、特別遊技状態の終了時に当該終了準備フラグが消去される。

【１６９９】

ステップＳ６９０２の説明に戻り、当該ステップＳ６９０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６９０５に進む。ステップＳ６９０５では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に終了準備フラグがセットされているか否かを判定する。ステップＳ６９０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６９０６に進み終了準備フラグを消去する。その後は、ステップＳ６９０７に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にセットされている高頻度サポートモードフラグを消去して本切替用処理を終了する。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【１７００】

ステップＳ６９０５の説明に戻り、当該ステップＳ６９０５にて否定判定をした場合には、ステップＳ６９０８に進む。ステップＳ６９０８では今回の遊技結果が転落発生（転落結果）であるか否かを判定する。ステップＳ６９０８にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了すう。ステップＳ６９０８にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６９０７にて高頻度サポートモードフラグを消去した後、本切替用処理を終了する。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【１７０１】

次に、ステップＳ６５０４（図２０９参照）の遊技状態移行処理を図２１６のフローチャートを参照して説明する。

【１７０２】

（遊技状態移行処理）

遊技状態移行処理においては先ず、ステップＳ７００１にて開閉実行モード中（特別遊技状態中）であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳ７００２に進み、１の遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。具体的には、主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の何れかにて変動表示が終了してから予め設定された確定表示時間（停止表示時間）が経過しているか否かを判定する。遊技回が終了したタイミングではない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【１７０３】
遊技回が終了したタイミングである場合には、ステップＳ７００２にて肯定判定をしてステップＳ７００３に進む。ステップＳ７００３では、今回の遊技回の遊技結果（上記当否抽選の結果）が開閉実行モード（特別遊技状態）への移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に、８Ｒ確変大当たりＡフラグ～８Ｒ確変大当たりＤフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。上記各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１７０４】
上記各フラグのいずれかが格納されている場合には、ステップＳ７００４にて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理により、ロック装置による可変入賞装置８３の動作規制が解除され、開閉実行モードが終了するまで当該可変入賞装置８３の開閉動作が許容されることとなる。また、ステップＳ７００４の開始処理においてはＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に開閉実行モードフラグをセットするとともに、開閉実行モードにおけるオープニング用の待機時間を設定する。なお、上記ステップＳ７００１においてはこの開閉実行モードフラグの有無によって開閉実行モード中であるか否かを判定する。
【１７０５】
続くステップＳ７００５ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ１に「８」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ１は、可変入賞装置８３が開放された回数を把握する手段として機能する。ステップＳ７００５の処理を実行した後はステップＳ７００６に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグを消去する。これにより、開閉実行モード中のサポートモードは低頻度サポートモードに強制的に切り替わることとなる。その後は、ステップＳ７００７にてオープニングコマンドの設定処理を実行し、ステップＳ７００８にて外部信号の設定処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【１７０６】
ステップＳ７００７にて設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２０９）におけるステップＳ６５０１にて、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置９５における表示態様が含まれており、この決定された表示態様は報知・演出制御装置１４０から表示制御装置４１０に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置４１０では、主制御装置１６２から受信したオープニングコマンドや報知・演出制御装置１４０から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示、例えば大当たりに対応する表示内容としてのキャラクタ等の動画表示、背景画像等の切り替えがなされるように図柄表示装置９５の表示制御を実行する。
【１７０７】
また、ステップＳ７００８にて設定された外部信号についても、通常処理（図２０９）におけるステップＳ６５０１にて、遊技ホールのホールコンピュータへ送信され、ホールコンピュータはこの外部信号に基づいて開閉実行モード中であることを特定可能となる。
【１７０８】
ステップＳ７００１の説明に戻り、当該ステップＳ７００１にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ７００９に進む。ステップＳ７００９では、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ７０１０にて大入賞口開閉処理を実行する。ここで、図２１７を参照して、大入賞口開閉処理について説明する。
【１７０９】

（大入賞口開閉処理）
大入賞口開閉処理においては先ず、ステップＳ７１０１にて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞装置８３の可変入球装置用駆動部の駆動状態に基づいて係る判定を行う。大入賞口が開放中でない場合には、ステップＳ７１０２にてラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」か否かを判定する。ステップＳ７１０２にて肯定判定をした場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【１７１０】
ステップＳ７１０２にて否定判定をした場合にはステップＳ７１０３に進む。ステップＳ７１０３ではタイマカウンタＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ１は、大入賞口の開放時間又はインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２０６参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ７１０３にて否定判定をした場合には、本大入賞口開閉処理を終了する。
【１７１１】
ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」ではなく且つタイマカウンタＴＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ９０４に進み、可変入賞装置８３（大入賞口）の開放処理を実行する。具体的には、大入賞口を開放すべく可変入球装置用駆動部を駆動状態とする。
【１７１２】
その後、可変入賞装置８３（大入賞口）対応の閉鎖条件の設定処理（開放時用設定処理）として、ステップＳ７１０５及びステップＳ７１０６の処理を実行する。具体的には、ステップＳ７１０５にてタイマカウンタＴＣ１に「１５０００」（３０ｓｅｃに相当）をセットし、続くステップＳ７１０６にて第１入賞カウンタＰＣ１に「１０」をセットする。
【１７１３】
ステップＳ７１０６の処理を実行した後は、ステップＳ７１０７にて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放されたことを示す開放コマンド設定して、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図２０９参照）におけるステップＳ６５０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、上記受信した開放コマンドに基づいて、開放に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。
【１７１４】
ステップＳ７１０１の説明に戻り、当該ステップＳ７１０１にて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であると判定した場合にはステップＳ７１０８に進み、タイマカウンタＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ１の値が「０」でない場合にはステップＳ７１０９に進み、大入賞口に遊技球が入賞したか否かを可変入賞装置８３に配設された検知センサからの検知信号に基づいて判定する。
【１７１５】
入賞が発生している場合には、ステップＳ９１０にて入賞コマンドの出力処理を実行する。当該入賞コマンドは、報知・演出制御装置１４０に出力され、当該入賞コマンドにより例えば図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて実行される開閉実行モード中の演出が変化する構成となっている。
【１７１６】
ステップＳ７１１０にてコマンドの出力処理を実行した後は、ステップＳ７１１１に進む。ステップＳ７１１１では第１入賞カウンタＰＣ１の値を１減算し、続くステップＳ７１１２にて第１入賞カウンタＰＣ１の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【１７１７】
ステップＳ７１１２にて肯定判定をした場合、すなわち第１入賞カウンタＰＣ１の値が「０」である場合、又はステップＳ９０８にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ１の値が「０」であると判定した場合）には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ９１３にて可変入賞装置８３（大入賞口）を閉鎖す

べく可変入球装置用駆動部を非駆動状態とする。
【１７１８】
続くステップＳ７１１４ではラウンドカウンタＲＣ１の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ１を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ１の値を「０」のまま維持する。
【１７１９】
その後、ステップＳ７１１５では更新されたラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ７１１５にて否定判定をした場合にはステップＳ７１１６に進み、タイマカウンタＴＣ１に「１０００」（２．０ｓｅｃに相当）をセットする。
【１７２０】
ステップＳ７１１６の処理を実行した後は、ステップＳ７１１７にて閉鎖コマンドを設定し、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図２０９）におけるステップＳ６５０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した閉鎖コマンドに基づいて当該閉鎖コマンドに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。
【１７２１】
ステップＳ７１１５の説明に戻り、当該ステップＳ７１１５にて、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ７１１８に進む。ステップＳ７１１８では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。
【１７２２】
その後、ステップＳ７１１９にて、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２０９）におけるステップＳ６５０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。
【１７２３】
遊技状態移行処理（図２１６）の説明に戻り、ステップＳ７０１０にて大入賞口開閉処理を実行した後はステップＳ７０１１に進み、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」か否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本遊技状態移行処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ７１１２に進む。ステップＳ７１１２では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。エンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【１７２４】
エンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ７１１３にて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。以下、図２１８のフローチャートを参照して、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。
【１７２５】
（開閉実行モード終了時の移行処理）
開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップＳ７２０１にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高確率モードフラグをセットする。このようにしてセットされた高確率モードフラグに基づいて、その後の遊技回における当否抽選においては高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる。
【１７２６】
続くステップＳ７２０２では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードＢ

フラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。

【１７２７】

その後は、ステップＳ７２０３に進み、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりが８Ｒ確変大当たり結果Ａであるか否かを判定する。ステップＳ７２０３にて肯定判定をした場合には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタに「１００」をセットする（ステップＳ７２０４）。

【１７２８】

ステップＳ７２０３にて否定判定をした場合には、ステップＳ７２０５に進み、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりが８Ｒ確変大当たり結果Ｂであるか否かを判定する。ステップＳ７２０５にて肯定判定をした場合には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタに「２００」をセットする（ステップＳ７２０６）。

【１７２９】

ステップＳ７２０５にて否定判定をした場合には、ステップＳ７２０７に進み、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりが８Ｒ確変大当たり結果Ｃであるか否かを判定する。ステップＳ７２０７にて肯定判定をした場合には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタに「５００」をセットする（ステップＳ７２０８）。

【１７３０】

ステップＳ７２０７にて否定判定をした場合には、ステップＳ７２０９に進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタに「１０００」をセットする。

【１７３１】

継続回数カウンタの値は、遊技回が実行される毎に「１」ずつ減算され、継続回数カウンタの値が「０」になることで高頻度サポートモードＢが終了する。つまり、継続回数カウンタの値により高頻度サポートモードＢ中に実行可能な遊技回数である上限（上記終了基準回数）が規定されている。

【１７３２】

ステップＳ７２０４，Ｓ７２０６，Ｓ７２０８，Ｓ７２０９の各処理を実行した後は、ステップＳ７２１０に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。

【１７３３】

（遊技の概要）

次に、本パチンコ機１０の遊技の概要ついて図２１９を参照して説明する。図２１９は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【１７３４】

既に説明したように、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが低頻度サポートモードとなる第１通常遊技状態は、遊技者にとって最も不利な遊技状態であり、当該第１通常遊技状態においては第１作動口９１への入賞を発生させて特別遊技状態等の他の遊技状態への移行を目指すこととなる。本実施の形態に示す遊技盤８０ａは所謂左右対称ゲージとなっており（図６参照）、右ルート及び左ルートに何れに向けて遊技球を発射した場合であっても第１作動口９１への入賞が発生し得る。また、右ルート及び左ルートにはスルーゲート８４が各々配設されており、第１作動口９１を狙って発射された遊技球の一部がスルーゲート８４に入賞し得る構成となっている。但し、低頻度サポートモード中にスルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選にてサポート当選となった場合の電動役物９３の開放時間については極めて短くなっており、第２作動口９２への入賞が実質的に不

可となっている。つまり、第１通常遊技状態中は、電動役物９３による恩恵を受けることができず、遊技進行に伴う持ち球の減りが速くなる。

【１７３５】

第１通常遊技状態にて大当たり（８Ｒ確変大当たりＡ～８Ｒ確変大当たりＤ）となった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。

【１７３６】

第２通常遊技状態においては電動役物９３が高頻度で開放され且つその開放時間は第２作動口９２への入賞が実質的に許容される長さとなるように規定されている。このため、第１作動口９１への入賞に加えて第２作動口９２への入賞が発生し、当該第２作動口９２への入賞に基づいて所定数（本実施の形態においては４つ）の賞球が遊技者に付与されることとなる。これにより、第２通常遊技状態中は、第１通常遊技状態と比べて遊技進行に伴う持ち球の減りが緩和され、投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる。第２通常遊技状態は高確率モードに対応しており、大当たりとなる確率が高くなっており、第２通常遊技状態と特別遊技状態とをループさせることで持ち球が大幅に増加することとなる。

【１７３７】

以下の説明では、第２通常遊技状態において特別遊技状態終了後の遊技回数が今回設定された終了基準回数以下となっている場合を「第２通常遊技状態Ａ」、特別遊技状態終了後の遊技回数が終了基準回数を超えている場合を「第２通常遊技状態Ｂ」として区別する。

【１７３８】

第２通常遊技状態Ａ中に転落発生（転落結果）となった場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替わる一方、サポートモードは高頻度サポートモードに維持される。つまり、低確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第３通常遊技状態へ移行する。なお、第３通常遊技状態中に大当たり（８Ｒ確変大当たりＡ～８Ｒ確変大当たりＤ）となった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ復帰する。

【１７３９】

これに対して、第２通常遊技状態Ｂ中に転落発生（転落結果）となった場合には、抽選モードが高確率モードから低確率モードに切り替わるとともにサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わる。つまり、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。

【１７４０】

以上詳述したように、第２通常遊技状態へ移行した後は、終了基準回数となる前に転落発生となった場合であっても高頻度サポートモードが当該終了基準回数消化となるまでは保障され、終了基準回数消化後に転落発生となった場合には高確率モード及び高頻度サポートモードの恩恵が当該転落結果を契機として終了する構成となっている。

【１７４１】

（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に係る電気的構成について）

次に、図２２０のブロック図を参照して、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に係る電気的構成について補足説明する。

【１７４２】

報知・演出制御装置１４０に設けられた報知・演出制御基板４４１には、ＭＰＵ４４２が搭載されている。ＭＰＵ４４２には、当該ＭＰＵ４４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ４４３と、そのＲＯＭ４４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ４４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、ＭＰＵ４４２に対してＲＯＭ４４３及びＲＡＭ４４４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、

他の制御装置のＭＰＵにおいても同様である。
【１７４３】
　ＭＰＵ４４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ４４２の入力側には主制御装置１６２が接続されており、当該主制御装置１６２から上述した変動開始コマンド、種別コマンド及び変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、シフトコマンドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、更には、オープニングコマンドやエンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）等を受信する。
【１７４４】
　ＭＰＵ４４２の出力側には、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８及びスピーカ部２９、表示制御装置４１０が接続されている。主制御装置１６２から報知・演出制御装置１４０に入力された各種コマンドの一部は、情報形態を維持した状態で表示制御装置４１０に送信（転送）される。
【１７４５】
　表示制御装置４１０は、プログラムＲＯＭ４７３及びワークＲＡＭ４７４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ４７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）４７５と、キャラクタＲＯＭ４７６と、ビデオＲＡＭ４７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板４７１を備えている。なお、ＭＰＵ４７２に対してプログラムＲＯＭ４７３及びワークＲＡＭ４７４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【１７４６】
　表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２は、報知・演出制御装置１４０を経由して主制御装置１６２から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ４７５の制御（具体的にはＶＤＰ４７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。より具体的には、ＭＰＵ４７２では、報知・演出制御装置１４０から送信されたコマンドに基づいて図柄表示装置９５における各遊技回の変動表示パターンを特定する処理を実行するとともに保留予告等に係る処理を実行し、その処理結果に対応してＶＤＰ４７５に対する描画処理を実行する。これにより、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて各種画像が表示されることとなる。
【１７４７】
　プログラムＲＯＭ４７３は、ＭＰＵ４７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。ワークＲＡＭ４７４は、ＭＰＵ４７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ４７４の各エリアに記憶される。
【１７４８】
　ＶＤＰ４７５は、図柄表示装置９５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ４７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ４７５は、ＭＰＵ４７２、ビデオＲＡＭ４７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ４７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ４７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置９５に表示させる。
【１７４９】
　キャラクタＲＯＭ４７６は、図柄表示装置９５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ４７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。
【１７５０】
　なお、キャラクタＲＯＭ４７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ４７６に分担して画像

データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ４７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ４７６に記憶する構成とすることも可能である。

【１７５１】

ビデオＲＡＭ４７７は、図柄表示装置９５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ４７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置９５の表示内容が変更される。

【１７５２】

既に説明したように本実施の形態では、表示画面９５ａにおける図柄の変動表示態様の概要が主制御装置１６２からのコマンドを参照して報知・演出制御装置１４０により特定され、その特定結果に基づいて変動表示態様の詳細が表示制御装置４１０によって決定される構成となっている。具体的には、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２では、所定の周期（例えば２ｍｓｅｃ）で起動される定期処理の一環として変動表示制御処理が実行され、この変動表示制御処理にて図柄の変動表示態様の概要等が特定される。ここで、図２２１（ａ）のフローチャートを参照して変動表示制御処理について説明する。

【１７５３】

（変動表示制御処理）

変動表示制御処理においては、遊技状態が第１通常遊技状態である場合にはステップＳ７３０１にて肯定判定をし、ステップＳ７３０２にて第１通常遊技状態用の第１変動表示制御処理を実行する。遊技状態が第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態である場合にはステップＳ７３０１にて否定判定をし且つステップＳ７３０３にて肯定判定をし、ステップＳ７３０４に進む。ステップＳ７３０４では第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態用の第２／第３変動表示制御処理を実行する。

【１７５４】

本実施の形態では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態）においては、図柄表示装置９５の表示画面９５ａの表示態様が低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態と相違し、第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態の何れかとなっている旨が遊技者に明示される構成となっている。具体的には、第１通常遊技状態においては、表示画面９５ａの全域に図柄が表示されるとともに背景画像が海中の画像となる（以下、通常ステージという）。これに対して、第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態では、図２２１（ｂ）に示すように、表示画面９５ａ中の図柄が当該表示画面９５ａの右上隅部（縮小表示領域ＳＥ）に縮小表示され、表示画面９５ａの右下隅部には味方キャラクタＦＣ（以下の説明では単にキャラクタＦＣともいう）の画像が表示されるとともに背景画像が浜辺の画像となる。第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態においては、この表示（以下、特殊ステージという）が特別遊技状態又は第１通常遊技状態に移行するまで継続される。

【１７５５】

具体的には、図２２２（ａ）に示すように、特別遊技状態の終了後は第２通常遊技状態の開始に合わせて特殊ステージへ移行する。図２２２（ａ１）に示す例では、終了基準回数到達後に転落発生（転落結果）となっており、当該転落発生を契機として第１通常遊技状態へ移行する際に、滞在ステージが特殊ステージから通常ステージに切り替わっている。図２２２（ａ２）～（ａ３）に示す例では、終了基準回数到達前に転落結果（外れ結果）となっており、終了基準回数到達による保障の終了に合わせて第１通常遊技状態へ移行している。この状態移行に合わせて、滞在ステージが特殊ステージから通常ステージに切り替わっている。

【１７５６】

ここで、図２２２（ｂ）のフローチャートを参照し、特殊ステージ用の処理、すなわち特殊ステージ中の演出内容を決定／実行するための第２／第３変動表示制御処理（図２２１のステップＳ７３０４）について補足説明する。

【１７５７】

（第２／第３変動表示制御処理）
第２／第３変動表示制御処理においては先ず、ステップＳ７４０１にて１遊技回の実行中であるか否か、すなわち図柄表示装置９５にて１遊技回分の図柄の変動表示又は確定表示が実行されているか否かを判定する。遊技回中でないと判定した場合にはステップＳ７４０２に進み、主制御装置１６２から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。
【１７５８】
ステップＳ７４０２にて否定判定をした場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、ステップＳ７４０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ７４０３にて後述の第２／第３変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。
【１７５９】
ステップＳ７４０１の説明に戻り、当該ステップＳ７４０１にて肯定判定をした場合、すなわち遊技回中であると判定した場合には、ステップＳ７４０４に進む。ステップＳ７４０４では主制御装置１６２から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ７４０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ７４０５にて第２／第３変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。第２／第３変動中用処理は、第２／第３変動開始用処理によって開始された遊技回において各種演出の実行や決定された演出の変更を行う処理である。
【１７６０】
ステップＳ７４０４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ７４０６に進み第２／第３変動終了用処理を実行した後に本変動表示制御処理を終了する。第２／第３変動終了用処理では、図柄の変動表示や実行されている演出を当該遊技回に係る保留情報に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。かかる処理では、スピーカ部２９やランプ部２６を駆動制御することで確定停止に対応する演出を行う。そして、確定コマンドを表示制御装置４１０に出力してから、本第２／第３変動終了用処理を終了する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、受信した確定コマンドに基づき図柄表示装置９５にて図柄を確定停止させるよう制御する。なお、本実施の形態では、後述する第２特殊演出（バトル演出）においては、変動終了コマンドを受信する前に図柄組合せの確定表示が実行される場合がある。
【１７６１】
ここで、図２２３のフローチャートを参照して、ステップＳ７４０３の第２／第３変動開始用処理について補足説明する。第２／第３変動開始用処理は、主制御装置１６２から変動開始コマンドを受信したことに基づき、遊技回用の演出を開始させるための処理である。第２／第３変動開始用処理では、遊技回用の演出としてリーチ表示等の設定を行う。
【１７６２】
（第２／第３変動開始用処理）
第２／第３変動開始処理においては先ず、ステップＳ７５０１にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、リーチ発生の有無を含む変動表示時間の情報を把握する。また、既に説明したように主制御装置１６２から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップＳ１６０１では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、当否や転落の有無といった遊技結果に関する各種情報を把握する。そして、把握した情報をＭＰＵ４４２のレジスタに記憶する。
【１７６３】
続くステップＳ７５０２では、特別遊技状態終了後の遊技回数＝上記規定回数（１００回、２００回、５００回）の何れかであるかを判定する。報知・演出制御装置１４０のＲＡＭ４４（各種カウンタエリア４６５）にも主制御装置１６２の継続回数カウンタと同様に特別遊技状態終了後の遊技回数を特定するための遊技回数カウンタが設けられている。この遊技回数カウンタについては第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態において遊技回が開始される際に更新される構成となっており、ステップＳ７５０２では当該遊技回数カ

ウンタの値と上記規定回数とを対比する。ステップＳ７５０２にて肯定判定をした場合にはステップＳ７５０３に進み、規定回数到達時の演出設定処理を実行する。規定回数到達時の演出設定処理においては、停止表示させる図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、図柄の変動表示態様等の演出パターンを決定する演出パターン決定処理とに大別される。この処理により設定される演出パターンついての詳細は後述する。

【１７６４】

特別遊技状態終了後の遊技回数≠規定回数である場合には、ステップＳ７５０２にて否定判定をしてステップＳ７５０４に進む。ステップＳ７５０４では、上記遊技回数カウンタの値を参照して特別遊技状態終了後の遊技回数が今回設定されている保障回数（終了基準回数）よりも少ないか否かを判定する。ステップＳ７５０４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ７５０５に進む。ステップＳ７５０５では保障回数到達前の演出設定処理を実行する。ステップＳ７５０４にて否定判定をした場合には保障回数到達後の演出設定処理を実行する。規定回数到達前及び規定回数到達後の演出設定処理においては、停止表示させる図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、図柄の変動表示態様等の演出パターンを決定する演出パターン決定処理とに大別される。これらの処理により設定される演出パターンついての詳細は後述する。

【１７６５】

なお、本実施の形態においては、「１」図柄、「１」図柄、「１」図柄の組合せ、「２」図柄、「２」図柄、「２」図柄の組合せ、「３」図柄、「３」図柄、「３」図柄の組合せ、「４」図柄、「４」図柄、「４」図柄の組合せ、「５」図柄、「５」図柄、「５」図柄の組合せ、「６」図柄、「６」図柄、「６」図柄の組合せ、「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の組合せ、「８」図柄、「８」図柄、「８」図柄の組合せ、「９」図柄、「９」図柄、「９」図柄の組合せが大当たり（８Ｒ確変大当たりＡ～８Ｒ確変大当たりＤ）に対応する図柄組合せとして規定されており、大当たりの種別に関係なく図柄組合せが設定される構成となっている。つまり、上記特殊ステージへ移行した場合に、図柄表示装置９５の表示内容からその契機となった大当たりの種別を識別することは困難となっている。

【１７６６】

ステップＳ７５０３，Ｓ７５０５，Ｓ７５０６のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ７５０７に進む。ステップＳ７５０７では、ステップＳ７５０３，Ｓ７５０５，Ｓ７５０６にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置４１０へ出力する処理を実行する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置９５の表示制御を行う。

【１７６７】

ステップＳ７５０７の処理を実行した後は、続くステップＳ７５０８にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップＳ７５０３，Ｓ７５０５，Ｓ７５０６にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９やランプ部２６の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【１７６８】

ここで、図２３４及び図２３５を参照して、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて表示される遊技回毎の演出パターンについて補足説明する。

【１７６９】

（演出パターン）

先ず、第１通常遊技状態となっている場合に滞在する上記通常ステージにおいては、上記第１の実施の形態と同様に、ノーマルリーチＡ～Ｂやスーパーリーチ Ａ～Ｃを経由して大当たりとなった旨が遊技者に報知される構成となっている。つまり、通常ステージにおいて発生する演出の演出パターンについては、完全外れ、ノーマルリーチＡ，Ｂ及びスーパーリーチＡ～Ｃに限定されている（図４４参照）。

【１７７０】
これに対して、第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態となっている場合に滞在する上記特殊ステージにおいては、上記ノーマルリーチＡ，Ｂやスーパーリーチ Ａ～Ｃに代えて当該特殊ステージ固有の演出が発生する構成となっている。既に説明したように、特殊ステージにおいては表示画面９５ａにキャラクタＦＣが常駐しており、上記固有の演出については、当該キャラクタＦＣが主体となって実行されるストーリー演出である第１種特殊演出と、当該キャラクタＦＣが主体となって実行されるバトル演出である第２種特殊演出とに大別される。つまり、特殊ステージにおいて発生する演出の演出パターンについては、完全外れ、第１種特殊演出、第２種特殊演出に限定されている。
【１７７１】
ここで、図２２５（ａ）を参照して、第１種特殊演出の具体例について説明する。特殊ステージにおいて発生する第１種特殊演出は、表示画面９５ａの隅部に表示されているキャラクタＦＣに対応するストーリー演出である。図２２５（ａ）に示す例では、表示画面９５ａの隅部にキャラクタＦＣとして女の子のキャラクタが常駐しており、この女の子のキャラクタに対応するストーリー演出として歌唱演出が実行されている。この演出では、女の子のキャラクタがステージへ移動し、ステージ上で歌を披露する。そして、表示画面９５ａの上部に設けられたスコアボードに採点が表示され、この採点で満点となることで大当たりである旨が報知され、満点意外となることで外れである旨が報知される構成となっている。
【１７７２】
ストーリー演出については第１パート、第２パート、第３パートの３部構成となっており、第１パート→採点、第１パート→第２パート→採点、第１パート→第２パート→第３パート→採点の順に満点となる期待度が高くなるように設定されている。
【１７７３】
次に、図２２５（ｂ）を参照して、第２種特殊演出の具体例について説明する。特殊ステージにおいて発生する第２種特殊演出は、表示画面９５ａの隅部に表示されているキャラクタＦＣに対応するバトル演出である。図２２５（ｂ）に示す例では、表示画面９５ａの隅部にキャラクタＦＣとして女の子のキャラクタが常駐しており、この女の子のキャラクタに対応するバトル演出が実行されている。この演出では、敵キャラクタとバトルを行い、女の子のキャラクタ（味方キャラクタ）が当該バトルに勝利することで大当たりである旨が報知され、女の子のキャラクタが敗北することで外れである旨が報知される構成となっている。
【１７７４】
バトル演出については、バトルが展開される第１パートと、勝敗が明示される第２パートとの２部構成となっており、大当たりである場合及び外れである場合の何れにおいても第１パート→第２パートの順に演出が進む。バトル演出において敗北となった場合には、通常ステージ（第１通常遊技状態）へ移行する場合と、特殊ステージ（但し第３通常遊技状態）が継続される場合との分岐が発生し得る構成となっている。言い換えれば、特殊ステージから通常ステージへ移行する場合には何れも第２種特殊演出を経由する構成となっている。
【１７７５】
図２２４に示すように、特殊ステージにおいても遊技状態や終了基準回数の到達の有無等の条件によって遊技回毎に設定される演出パターンに違いがある。
【１７７６】
特殊ステージにおいては、特別遊技状態終了後の遊技回数＝上記規定回数となる遊技回（１００回目、２００回目、５００回目の遊技回）の演出パターンは上記第２種特殊演出に限定されており、完全外れ及び第１種特殊演出については設定候補から外れている。つまり、特殊ステージ中に規定回数到達となる遊技回においては何れも第２種特殊演出が発生する構成となっている。
【１７７７】

これに対して、特別遊技状態終了後の遊技回数≠上記規定回数である場合の演出パターンは以下の通りとなる。

【１７７８】

終了基準回数到達前となる遊技回の演出パターンは、完全外れ及び第１種特殊演出に限定されており、第２種特殊演出については設定候補から外れている。つまり、終了基準回数到達前の遊技回では上記規定回数に係る遊技回を除き第２種特殊演出は発生しない構成となっている。そして、終了基準回数到達前の遊技回において大当たり結果となった場合には、第１種特殊演出によってその旨が報知される。

【１７７９】

終了基準回数到達となる遊技回の演出パターンは第２種特殊演出に限定されており、完全外れ及び第１種特殊演出については設定候補から外れている。つまり、終了基準回数到達となる遊技回においては何れも第２種特殊演出が発生する構成となっている。

【１７８０】

終了基準回数到達後の遊技回であって転落非発生の外れ結果である遊技回の演出パターンは、完全外れ及び第１種特殊演出に限定されている。つまり、終了基準回数到達後の遊技回であって転落非発生の外れ結果である遊技回では第２種特殊演出は発生しない構成となっている。

【１７８１】

終了基準回数到達後の遊技回であって大当たり結果である遊技回の演出パターンは、第１種特殊演出及び第２種特殊演出に限定されている。つまり、終了基準回数到達後の遊技回であって、大当たり結果である遊技回では第１種特殊演出と第２種特殊演出との何れかが発生する。

【１７８２】

終了基準回数到達後の遊技回であって転落発生の外れ結果（転落結果）である遊技回の演出パターンは、第２種特殊演出に限定されている。つまり、終了基準回数到達後の遊技回であって転落発生の外れ結果である遊技回では何れも第２種特殊演出が発生する構成となっている。

【１７８３】

上述の如く特別遊技状態終了後の遊技回数＝規定回数となってバトル演出である第２種特殊演出が発生した場合には、当該第２種特殊演出が通常ステージへの移行契機となり得るものの、高頻度サポートモードの保障が残っていれば特殊ステージが継続する。本実施の形態においては第２種特殊演出→特殊ステージ継続となる場合に特殊ステージの表示態様が残りの保障回数に応じて変化し得る構成となっている点が特徴の１つとなっている。このような変化については、第２種特殊演出において遊技結果が明示された第２パートにて発生する構成となっている。以下、図２２６（ａ）及び図２２７を参照して、当該変化について説明する。図２２６（ａ）は特別遊技状態終了後の遊技回数が規定回数となる遊技回において第２種特殊演出が実行される場合の流れを示すタイミングチャート、図２２７は味方キャラクタＦＣを示す概略図である。

【１７８４】

図２２６（ａ）に示す例では、ｔａａ１のタイミングにて第２種特殊演出が開始されている。この遊技回は外れ結果に対応しており、ｔａａ２のタイミングでは味方キャラクタＦＣが敗北した旨（すなわち外れ結果である旨）が報知され、第１パートから第２パートへ移行している。味方キャラクタＦＣが敗北となることで第１通常遊技状態へ移行する旨又は第３通常遊技状態となっている旨が遊技者に明示される。図２２６（ａ）に示す例では、当該遊技回よりも前の遊技回にて転落発生→第３通常遊技状態へ移行しているものの、高頻度サポートモードの保障が残っている。このため、第２パートにおいては特殊ステージが継続する旨が明示される。特殊ステージが継続する旨が明示された後のタイミング（第２パート中のｔａａ３のタイミング）では味方キャラクタＦＣが別の味方キャラクタＦＣに変更され、ｔａａ５のタイミングでは当該遊技回が終了し、次の遊技回が開始されている。

【１７８５】
特殊ステージにおいて表示画面９５ａに常駐（待機）する味方キャラクタＦＣとして、女の子のキャラクタ、妖精のキャラクタ、男の子のキャラクタの３つのキャラクタが設けられている（図２２７参照）。特別遊技状態から第２通常遊技状態への移行に伴って特殊ステージの表示が開始される際にはこれら３つのキャラクタのうち女の子のキャラクタが常駐の対象となる。そして、規定回数到達を契機として第２種特殊演出が実行された場合には、女の子のキャラクタから他のキャラクタに変更される場合がある。
【１７８６】
ここで、図２２６（ｂ）のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２により第２／第３変動開始用処理の一環として実行される規定回数到達時の演出設定処理（ステップＳ７５０３）について説明する。
【１７８７】
（規定回数到達時の演出設定処理）
規定回数到達時の演出設定処理においては先ず、ステップＳ７６０１にて今回の遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップＳ７６０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ７６０２にて大当たり結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。
【１７８８】
ステップＳ７６０２の設定処理では、確定表示させる大当たり結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、大当たり結果である場合には特別遊技状態へ移行するため、第２パートでは特別遊技状態への移行を示す動画が表示されキャラクタＦＣの変更は発生しない。
【１７８９】
ステップＳ７６０１にて否定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が外れ結果に対応している場合には、ステップＳ７６０３に進む。ステップＳ７６０３では今回の遊技回で高頻度サポートモードが終了となるか否かを判定する。具体的には、保障回数消化（終了基準回数到達）となり且つ今回の遊技回又はそれよりも前に実行された遊技回にて転落発生となっていたかを判定する。ステップＳ７６０３にて肯定判定をした場合にはステップＳ７６０４にて特殊ステージ非継続（終了）対応の外れ結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。
【１７９０】
ステップＳ７６０４の設定処理では、確定表示させる外れ結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、高頻度サポートモード終了となる場合には通常ステージへ移行するため、第２パートでは通常ステージへの移行を示す動画が表示されキャラクタＦＣの変更は発生しない。
【１７９１】
ステップＳ７６０３の説明に戻り、当該ステップＳ７６０３にて否定判定をした場合には、ステップＳ７６０５に進む。ステップＳ７６０５では今回設定されている終了基準回数到達となるまでの残りの保障回数を算出する。具体的には、設定されている終了基準回数から特別遊技状態移行後の遊技回数（今回の遊技回を含む）を引くことで残りの保障回数を算出する。続くステップＳ７６０６では、以降の遊技回において常駐対象とする味方キャラクタＦＣを決定する。
【１７９２】
ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２には味方キャラクタを決定するキャラクタ決定テーブルが記憶されており、このテーブルを参照して、常駐対象とする味方キャラクタＦＣを決定する。
【１７９３】
特別遊技状態終了後の遊技回数＝第１規定回数（１００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルは、残り保障回数が１００回である場合には女の子のキャラクタが

選択される確率が８０％、妖精のキャラクタが選択される確率が２０％となるように規定されており、残り保障回数が４００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が６０％、妖精のキャラクタが選択される確率が４０％となるように規定されており、残り保障回数が９００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が３０％、妖精のキャラクタが選択される確率が６０％、男の子のキャラクタが選択される確率が１０％となるように規定されている（図２２８（ａ）参照）。

【１７９４】

特別遊技状態終了後の遊技回数＝第２規定回数（２００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルは、残り保障回数が３００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が５０％、妖精のキャラクタが選択される確率が５０％となるように規定されており、残り保障回数が８００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が３０％、妖精のキャラクタが選択される確率が５０％、男の子のキャラクタが選択される確率が２０％となるように規定されている（図２２８（ｂ）参照）。

【１７９５】

特別遊技状態終了後の遊技回数＝第３規定回数（５００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルは、男の子のキャラクタが選択される確率が１００％となるように規定されている（図２２８（ｃ）参照）。

【１７９６】

つまり、味方キャラクタＦＣが女の子のキャラクタから妖精のキャラクタや男の子のキャラクタに変更されることで、残り保障回数が多い旨が示唆される。言い換えれば、女の子のキャラクタ　＜　妖精のキャラクタ　＜　男の子のキャラクタの順に特殊ステージ中に大当たりとなる期待度（連荘発生となる期待度）が高くなる構成となっている。

【１７９７】

図２２６（ｂ）の説明に戻り、ステップＳ７６０６にて常駐表示の対象となる味方キャラクタＦＣを決定した後は、ステップＳ７６０７にて特殊ステージ継続対応の外れ結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。

【１７９８】

ステップＳ７６０７の設定処理では、確定表示させる外れ結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、ステップＳ７６０６にて決定された味方キャラクタＦＣと現在表示中の味方キャラクタＦＣとが相違している場合には第２パートにおけるキャラクタの変更に対応した進行パータンが決定され、ステップＳ７６０６にて決定された味方キャラクタＦＣと現在表示中の味方キャラクタＦＣとが一致している場合には第２パートにおける味方キャラクタＦＣの表示継続に対応した進行パータンが決定される。

【１７９９】

ここで、図２２９を参照して、規定回数到達となる遊技回において第２種特殊演出が実行され、当該第２種特殊演出において味方キャラクタＦＣが変更される場合の流れについて例示する。

【１８００】

第２種特殊演出においては、右上の図柄組合せがリーチ表示へ移行した後に、表示画面９５ａに敵キャラクタが追加され、当該敵キャラクタと表示画面９５ａに常駐している味方キャラクタＦＣ（図２２９においては女の子のキャラクタ）とが会敵してバトル開始となる旨が明示される。バトル中は味方キャラクタＦＣと敵キャラクタの攻防が繰り返される。今回の遊技回が大当たりに対応している場合には当該攻防を経て味方キャラクタＦＣが勝利した旨の表示がなされ、今回の遊技回が外れに対応しており且つ高確率モードが維持されている場合には当該攻防を経て引き分けとなった旨の表示がなされ、今回の遊技回が外れに対応しており且つ低確率モードである場合には当該攻防を経て敵キャラクタが勝利した旨（味方キャラクタＦＣが敗北した旨）の表示がなされる。

【１８０１】

図２２９においては、規定回数到達となる遊技回が外れに対応しており且つ低確率モー

ドであるものの規定回数到達後も第３通常遊技状態が継続される、すなわち特殊ステージが継続される場合が例示されている。このため、上記攻防を経て敵キャラクタが勝利した旨、すなわち味方キャラクタＦＣが敗北した旨を示す表示がなされ、遊技者に外れとなった旨、更には低確率モードへ転落している旨が報知されている。具体的には、味方キャラクタＦＣが敵キャラクタの足元に倒れた後、「ＬＯＳＥ」の文字が表示される。

【１８０２】

味方キャラクタＦＣの敗北によって今回の遊技結果が外れである旨が報知された後は、敵キャラクタ及び味方キャラクタＦＣの画像が非表示となり、特殊ステージが継続する旨を示すメッセージとして「まだまだ！」の文字が表示画面９５ａの中央にカットイン表示される。その後は、表示画面９５ａの中央に表示されている「まだまだ！」の文字に代えて次に常駐表示の対象となる味方キャラクタＦＣが表示される。図２２９に示す例では、残りの保障回数に基づいて決定された味方キャラクタが妖精のキャラクタとなっており、「まだまだ！」に文字に代えて妖精のキャラクタが表示されている。これにより、当該第２種特殊演出を契機として常駐対象となる味方キャラクタＦＣが変更されている。

【１８０３】

表示画面９５ａの中央に表示されている妖精のキャラクタは、当該遊技回中（詳しくは作動口用表示部における絵柄の確定表示中）に表示画面９５ａの右下隅部（常駐位置）へ縮小表示される。以降は、妖精のキャラクタを待機（常駐）させた状態で特殊ステージにおける遊技が継続されることとなる。

【１８０４】

以上詳述した第２４の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１８０５】

本実施の形態に示したタイプの遊技機においては、特別遊技状態終了後は高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２通常遊技状態へ移行し、遊技者は第２通常遊技状態への移行後は転落発生の有無に関係なく終了基準回数到達まで高頻度サポートモードの恩恵を享受することができる。このような構成によれば、遊技者は投資を抑えながら次の特別遊技状態への移行（連チャン）を目指すことができる。ここで、第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態中は滞在ステージが特殊ステージとなる。当該特殊ステージ中に遊技回の実行回数が規定回数に達した場合には第２種特殊演出が発生する。この第２種特殊演出によって、現在の遊技状態が第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態の何れとなっているか、すなわち規定回数到達までの間に転落発生となっていたかが明示される。第３通常遊技状態と比べて第２通常遊技状態の方が遊技者の有利度が高いため、特別遊技状態への移行（連チャン）に期待する遊技者は第２通常遊技状態が続いていることに期待して第２種特殊演出に注目するものと想定される。ここで、第２種特殊演出によって既に転落済みであることが明らかとなることは、その後の遊技への注目度を低下させる要因になると懸念される。この点、本実施の形態に示す構成においては、第２種特殊演出が発生した際に今回の終了基準回数到達となる残りの遊技回数（残り保障回数）に基づいて特殊ステージの表示態様（常駐する味方キャラクタＦＣ）が決定→変更される。つまり、第２種特殊演出を契機として特殊ステージの表示態様が変化し得る。特殊ステージの表示態様によって残りの遊技回数が示唆されることにより、第２種特殊演出後の遊技が単調になることを抑制することができる。これにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１８０６】

本実施の形態においては、上記規定回数として１００回、２００回、５００回が設定されており、上記終了基準回数として１００回、２００回、５００回、１０００回が設けられている。例えば、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が第１の規定回数である１００回となる遊技回にて第２種特殊演出が実行される場合には、残り保障回数＝０回、１００回、４００回、９００回となるパターンが発生し得る。このように、終了基準回数及び規定回数の候補として規定回数　＜　終了基準回数となるものを複数含む構成とすることにより、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【１８０７】

なお、第２特殊演出を契機として滞在ステージ（特殊ステージ）の表示態様が変化し得る構成とする上では、特殊ステージが終了となる場合にその表示態様が変化することは遊技者を困惑させる要因になると懸念される。そこで、特殊ステージが終了となる場合には、第２種特殊演出を契機とした特殊ステージの表示態様の変化が生じない構成とすることにより、上記懸念を払拭することが好ましい。

【１８０８】

本実施の形態に示した構成によれば、特殊ステージとなっている場合に表示画面９５ａに滞在（常駐）する味方キャラクタＦＣとして、女の子のキャラクタ、妖精のキャラクタ、男の子のキャラクタが設けられている。第２種特殊演出を契機として特殊ステージの表示態様（常駐する味方キャラクタ）が男の子のキャラクタに変更された場合には、妖精のキャラクタに変更された場合よりも残り保障回数が多いことへの期待が増すこととなる。このような構成とすれば、遊技者は第２特殊演出後は特殊ステージにて常駐（待機）表示される味方キャラクタＦＣから残り保障回数を推測しながら遊技を進めることができる。このような構成によれば、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【１８０９】

本実施の形態に示したように、第２種特殊演出において判定結果が報知された後（後半パート）に常駐する味方キャラクタＦＣを変更する構成とすれば、特殊ステージの表示態様と第２種特殊演出との連携を強化できる。また、次の遊技回に移る前に味方キャラクタＦＣを変更させておくことで、味方キャラクタＦＣを変更させるための時間を好適に確保することができる。

【１８１０】

上述したように規定回数到達を契機として第２種特殊演出が実行される構成においては、大当たりを契機として当該第２種特殊演出が実行される場合と比較して、第２種特殊演出により大当たりとなった旨が報知される機会は少なくなる。つまり、第２種特殊演出＝ほぼ外れとなることは第２種特殊演出に対する注目度の向上を図る上で妨げになる。

【１８１１】

この点、本実施の形態に示したように、第２種特殊演出が実行される遊技回においては味方キャラクタＦＣが変更される場合には味方キャラクタＦＣの変更に対応して後半パートが実行され、味方キャラクタＦＣが変更されない場合には味方キャラクタＦＣの変更に対応しない後半パートが実行される構成として味方キャラクタＦＣの変更を第２特殊演出の一部として組み込むことにより、当該第２種特殊演出の単調化を好適に抑制することができる。これは、第２種特殊演出に対する注目度の向上を図る上で好ましい。

【１８１２】

本実施の形態に示した構成においては、第２種特殊演出を境に、特別遊技状態への移行、特殊ステージの継続、通常ステージへの降格の分岐が生じる構成とすることで第２種特殊演出への注目度の向上を図っている。このようにして注目度の高くなっていると想定される状況下にて味方キャラクタＦＣを変更することで当該変更の見逃しを好適に抑制できる。

【１８１３】

特殊ステージにおける表示演出と第２種特殊演出とで同じ味方キャラクタＦＣを使用すれば、それらの演出の連携を強化し、第２種特殊演出を契機として味方キャラクタＦＣを変更した場合の違和感を好適に緩和できる。

【１８１４】

終了基準回数の候補として、第２の終了基準回数である２００回、第３の終了基準回数である５００回、第４の終了基準回数である１０００回を含み、規定回数として、第１の規定回数である１００回を含んでいる。そして、第２の終了基準回数と第１の規定回数との差は、当該第１の規定回数以上となるように構成されている。このような構成とすれば、第１の規定回数となる遊技回にて特殊ステージの表示態様（味方キャラクタＦＣ）が変更された場合であっても、変更後の態様で特殊ステージが実行される期間が極端に短くなることを抑制できる。これにより、変更機能によって残り保障回数を示唆する機能が陳腐

化することを好適に抑制できる。なお、第２の終了基準回数と第１の規定回数との差　＞第１の規定回数となるように構成することも可能である。

【１８１５】

＜変形例１＞

上記第２４の実施の形態では、大当たりとなった場合には何れも特別遊技状態を経由して高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２通常遊技状態へ移行する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、大当たりの種類として確変大当たりに加えて通常大当たりを設け、当該通常大当たりとなった場合には、低確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第３通常遊技状態へ移行する構成とすることも可能である。このような構成とする場合には、通常大当たりとして、設定される終了基準回数が異なる複数の通常大当たりを設けることが好ましい。例えば、終了基準回数＝１００回でる通常大当たりＡ、終了基準回数＝２００回である通常大当たりＢ、終了基準回数＝５００回である通常大当たりＣ、終了基準回数＝１０００回である通常大当たりＤを設けるとよい。

【１８１６】

＜変形例２＞

上記第２４の実施の形態では、設定され得る各種終了基準回数の一部を規定回数としたが、規定回数の一部又は全部を終了基準回数とは異なる回数とすることも可能である。

【１８１７】

＜変形例３＞

上記第２４の実施の形態では、規定回数到達となる遊技回にて実行する第２種特殊演出をバトル演出とした場合について例示したが、当該第２種特殊演出の具体的内容については任意である。少なくとも当該第２種特殊演出中に特殊ステージが継続される旨を報知し、且つ残りの保障回数によって以降の特殊ステージの表示態様が変化し得る構成となっているのであれば足りる。例えば、第２種特殊演出として、予め定められたミッションをクリアできるか否かのミッション演出や予め定められたメンバーを集合させる集合演出等を実行する構成とすることも可能である。

【１８１８】

＜変形例４＞

上記第２４の実施の形態では、規定回数到達となる遊技回にて第２特殊演出が実行される場合には、味方キャラクタＦＣが変更される場合と、味方キャラクタＦＣが変更されない場合とが発生する構成としたが、これに限定されるものではない。規定回数到達となる遊技回にて第２特殊演出が実行される場合には、何れも味方キャラクタＦＣが変更される構成を否定するものではない。

【１８１９】

＜変形例５＞

上記第２４の実施の形態では、高頻度サポートモード継続となる残り保障回数をカウンタ値の対比により算出する構成としたが、規定回数到達となる遊技回にて第２種特殊演出が実行される場合に残り保障回数に応じて味方キャラクタＦＣを決定することができるのであれば、その具体的構成については任意である。例えば、今回の特殊ステージへの移行契機となった大当たりの種別に基づいて味方キャラクタＦＣを決定する構成とすることも可能である。

【１８２０】

＜変形例６＞

上記第２４の実施の形態では、規定回数到達となる遊技回にて第２特殊演出が実行される場合には、残りの保障回数に応じて常駐表示の対象となる味方キャラクタＦＣを決定する構成としたが、これに限定されるものではない。

【１８２１】

規定回数到達となる遊技回にて第２特殊演出が実行される場合には、残りの保障回数に応じて背景画像を決定する構成としてもよい。例えば、特殊ステージ用の背景画像として、昼の浜辺の背景画像と、夕方の浜辺の背景画像と、夜の浜辺の背景画像とを設け、残り

の保障回数が判定基準よりも多い場合には、昼の浜辺の背景画像　＜　夕方の浜辺の背景画像　＜　夜の浜辺の背景画像の順に選択されやすくなり、残りの保障回数が判定基準よりも少ない場合には、夜の浜辺の背景画像　＜　夕方の浜辺の背景画像　＜　昼の浜辺の背景画像の順に選択されやすくなる構成とすることも可能である。

【１８２２】

また、残りの保障回数に基づいて表示画面９５ａに追加するエフェクト表示の態様を決定する構成とすることも可能である。例えば、特殊ステージ用のエフェクト画像として、青色のエフェクト画像と、黄色のエフェクト画像と、赤色のエフェクト画像とを設け、残りの保障回数が判定基準よりも多い場合には、青色のエフェクト画像　＜　黄色のエフェクト画像　＜　赤色のエフェクト画像の順に選択されやすくなり、残りの保障回数が判定基準よりも少ない場合には、赤色のエフェクト画像　＜　黄色のエフェクト画像　＜　青色のエフェクト画像の順に選択されやすくなる構成とすることも可能である。

【１８２３】

＜変形例７＞

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が規定回数となる遊技回にて第２種特殊演出が実行される場合であって後続となる保留情報に大当たりに対応する保留情報が含まれている場合には、味方キャラクタＦＣの変更が行われない構成とすることも可能である。味方キャラクタＦＣが変更となった直後に特殊ステージが終了となることは当該味方キャラクタＦＣの変更機能が煩わしいとの印象を遊技者に与える要因になり得る。そこで、本変形例に示すように、後続の保留情報に大当たりに対応するものが含まれている場合には味方キャラクタＦＣの変更を回避する構成とすることで上記不都合の発生を抑制するとよい。

【１８２４】

＜変形例８＞

上記第２４の実施の形態では、第２通常遊技状態への移行に伴って滞在ステージが特殊ステージとなり、第１通常遊技状態へ移行する場合に滞在ステージが通常ステージとなるように構成した。すなわち、第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態となっている全ての遊技回にて滞在ステージが特殊ステージとなるように構成した。これに限定されるものではなく、第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態となっている場合の一部の遊技回では滞在ステージを通常ステージ（フェイク）とすることも可能である。

【１８２５】

＜第２５の実施の形態＞

上記第２４の実施の形態では、規定回数到達となる遊技回にて第２種特殊演出が発生し当該第２特殊演出後も特殊ステージ継続となる場合には、以降の特殊ステージにて表示画面９５ａに常駐させる味方キャラクタＦＣを残りの保障回数に応じて決定する構成とした。本実施の形態においては味方キャラクタＦＣの決定に係る構成及び第２種特殊演出の演出態様が上記第２４の実施の形態と相違している。先ず、特殊ステージにて発生する本実施の形態の第２種特殊演出の演出態様を第２４の実施の形態に示した第２種特殊演出の演出態様との相違点を中心に説明する。

【１８２６】

上記第２４の実施の形態に示した第２種特殊演出においては表示画面９５ａに「ＷＩＮ」の文字を表示することで大当たりとなった旨を報知し、「ＤＲＡＷ」の文字を表示することで外れ且つ高確率モードである旨を報知し、「ＬＯＳＥ」の文字を表示することで外れ且つ低確率モードである旨を報知する構成とした。つまり、転落発生によって抽選モードが低確率モードとなっているか否かを明示する構成とした。これに対して、本実施の形態における第２種特殊演出においては表示画面９５ａに「ＷＩＮ」の文字を表示することで大当たりとなった旨を報知し、「ＬＯＳＥ」の文字を表示することで外れ且つ高確率モード又は外れ且つ低確率モードである旨を報知する構成としている。つまり、転落発生によって抽選モードが低確率モードとなっているか否かについては表示される勝敗の文字から識別することが困難となるように構成されている。

【１８２７】

次に、図２３０及び図２３１を参照して、味方キャラクタＦＣの決定に係る構成について説明する。図２３０は報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２により第２／第３変動開始用処理の一環として実行される規定回数到達時の演出設定処理を示すフローチャート、図２３１は味方キャラクタＦＣの決定に際して参照されるキャラクタ決定テーブルを示す概略図である。

【１８２８】

（規定回数到達時の演出設定処理）

本実施の形態における規定回数到達時の演出設定処理においては先ず、ステップＳ７７０１にて今回の遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップＳ７７０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ７７０２にて大当たり結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。

【１８２９】

ステップＳ７７０２の設定処理では、確定表示させる大当たり結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、大当たり結果である場合には特別遊技状態へ移行するため、第２パートでは特別遊技状態への移行を示す動画が表示され味方キャラクタＦＣの変更は発生しない。

【１８３０】

ステップＳ７７０１にて否定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が外れ結果に対応している場合には、ステップＳ７７０３に進む。ステップＳ７７０３では今回の遊技回で高頻度サポートモードが終了となるか否かを判定する。具体的には、保障回数消化（終了基準回数到達）となり且つ今回の遊技回又はそれよりも前に実行された遊技回にて転落発生となっていたかを判定する。ステップＳ７７０３にて肯定判定をした場合にはステップＳ７７０４にて特殊ステージ非継続（終了）対応の外れ結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。

【１８３１】

ステップＳ７７０４の設定処理では、確定表示させる外れ結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、高頻度サポートモード終了となる場合には通常ステージへ移行するため、第２パートでは通常ステージへの移行を示す動画が表示され味方キャラクタＦＣの変更は発生しない。

【１８３２】

ステップＳ７７０３の説明に戻り、当該ステップＳ７７０３にて否定判定をした場合には、ステップＳ７７０５に進む。ステップＳ７７０５では今回設定されている終了基準回数到達となるまでの残りの保障回数を算出する。具体的には、設定されている終了基準回数から特別遊技状態移行後の遊技回数（今回の遊技回を含む）を引くことで残りの保障回数を算出する。

【１８３３】

続くステップＳ７７０６では、現在の抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ７７０６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ７７０７に進む。ステップＳ７７０７では、ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２に記憶されている高確率モード用の味方キャラクタ決定テーブルを参照して、以降の特殊ステージにおいて常駐（待機）表示の対象とする味方キャラクタＦＣを決定する。

【１８３４】

一方、ステップＳ７７０６にて否定判定をした場合、すなわち現在の抽選モードが低確率モードである場合には、ステップＳ７７０８に進む。ステップＳ７７０８では、ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２に記憶されている低確率モード用の味方キャラクタ決定テーブルを参照して、以降の特殊ステージにおいて常駐対象とする味方キャラクタを決定する。

【１８３５】

ステップＳ７７０７，Ｓ７７０８の処理を実行した後は、ステップＳ７７０９にて特殊

ステージ継続対応の外れ結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。

【１８３６】

ステップＳ７７０９の設定処理では、確定表示させる外れ結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、ステップＳ７７０７，Ｓ７７０８にて決定された味方キャラクタＦＣと現在表示中の味方キャラクタＦＣとが相違している場合には第２パートにおける味方キャラクタＦＣの変更に対応した進行パータンが決定され、ステップＳ７７０７，Ｓ７７０８にて決定された味方キャラクタＦＣと現在表示中の味方キャラクタＦＣとが一致している場合には第２パートにおける味方キャラクタＦＣの表示継続に対応した進行パータンが決定される。

【１８３７】

ここで、図２３１を参照して、低確率モード対応のキャラクタ決定テーブル及び高確率モード対応のキャラクタ決定テーブルについて補足説明する。

【１８３８】

図２３１（ａ）に示すように、低確率モード対応のキャラクタ決定テーブルは、特別遊技状態終了後の遊技回数＝第１規定回数（１００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルと、特別遊技状態終了後の遊技回数＝第２規定回数（２００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルと、特別遊技状態終了後の遊技回数＝第３規定回数（５００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルとに大別される。

【１８３９】

特別遊技状態終了後の遊技回数＝第１規定回数（１００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルについては、残り保障回数が１００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が９０％、妖精のキャラクタが選択される確率が１０％となるように規定されており、残り保障回数が４００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が７０％、妖精のキャラクタが選択される確率が３０％となるように規定されており、残り保障回数が９００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が３０％、妖精のキャラクタが選択される確率が６０％、男の子のキャラクタが選択される確率が１０％となるように規定されている（図２３１（ａ１）参照）。

【１８４０】

特別遊技状態終了後の遊技回数＝第２規定回数（２００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルについては、残り保障回数が３００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が６０％、妖精のキャラクタが選択される確率が４０％となるように規定されており、残り保障回数が８００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が３０％、妖精のキャラクタが選択される確率が５０％、男の子のキャラクタが選択される確率が２０％となるように規定されている（図２３１（ａ２）参照）。

【１８４１】

特別遊技状態終了後の遊技回数＝第３規定回数（５００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルについては、男の子のキャラクタが選択される確率が１００％となるように規定されている（図２３１（ａ３）参照）。

【１８４２】

図２３１（ｂ）に示すように、高確率モード対応のキャラクタ決定テーブルについても、低確率モード対応のキャラクタ決定テーブルと同様に、特別遊技状態終了後の遊技回数＝第１規定回数（１００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルと、特別遊技状態終了後の遊技回数＝第２規定回数（２００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルと、特別遊技状態終了後の遊技回数＝第３規定回数（５００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルとに大別される。

【１８４３】

特別遊技状態終了後の遊技回数＝第１規定回数（１００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルについては、残り保障回数が１００回である場合には女の子のキャ

ラクタが選択される確率が７０％、妖精のキャラクタが選択される確率が３０％となるように規定されており、残り保障回数が４００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が５０％、妖精のキャラクタが選択される確率が５０％となるように規定されており、残り保障回数が９００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が３０％、妖精のキャラクタが選択される確率が６０％、男の子のキャラクタが選択される確率が１０％となるように規定されている（図２３１（ｂ１）参照）。

【１８４４】

特別遊技状態終了後の遊技回数＝第２規定回数（２００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルについては、残り保障回数が３００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が４０％、妖精のキャラクタが選択される確率が６０％となるように規定されており、残り保障回数が８００回である場合には女の子のキャラクタが選択される確率が３０％、妖精のキャラクタが選択される確率が５０％、男の子のキャラクタが選択される確率が２０％となるように規定されている（図２３１（ｂ２）参照）。

【１８４５】

特別遊技状態終了後の遊技回数＝第３規定回数（５００回）である場合に参照されるキャラクタ決定テーブルについては、男の子のキャラクタが選択される確率が１００％となるように規定されている（図２３１（ｂ３）参照）。

【１８４６】

以上詳述したように、味方キャラクタＦＣが女の子のキャラクタから妖精のキャラクタや男の子のキャラクタに変更されることで、残り保障回数が多い旨が示唆され、高確率モードである可能性が高い旨が示唆される。言い換えれば、女の子のキャラクタ　＜　妖精のキャラクタ　＜　男の子のキャラクタの順に特殊ステージ中に大当たりとなる期待度（連荘発生となる期待度）が高くなる構成となっている。

【１８４７】

本実施の形態に示したタイプの遊技機においては、特別遊技状態終了後は高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２通常遊技状態へ移行し、遊技者は第２遊技状態への移行後は転落発生の有無に関係なく終了基準回数到達まで高頻度サポートモードの恩恵を享受することができる。このような構成によれば、遊技者は投資を抑えながら次の特別遊技状態への移行（連チャン）を目指すことができる。ここで、第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態中は滞在ステージが特殊ステージとなる。当該特殊ステージ中に第２種特殊演出が発生した場合には当該第２種特殊演出によって、遊技状態が第２／第３通常遊技状態の何れとなっているか、すなわち当該第２種特殊演出発生までに転落となったか否かが示唆される。第３通常遊技状態と比べて第２通常遊技状態の方が遊技者の有利度が高いため、特別遊技状態への移行（連チャン）に期待する遊技者は第２通常遊技状態（高確率モード）が続いていることに期待して第２種特殊演出に注目するものと想定される。ここで、本実施の形態においては、第２種特殊演出が発生した際に今回の終了基準回数到達となる残りの遊技回数（残り保障回数）及び現在の抽選モードに基づいて特殊ステージの表示態様（味方キャラクタＦＣ）が決定→変更される。つまり、第２種特殊演出を契機として特殊ステージの表示態様（味方キャラクタＦＣ）が変化し得る。遊技者は、味方キャラクタＦＣから残り保障回数や抽選モード、すなわち第１通常遊技状態へ移行するまでに特別遊技状態となる期待度を推測可能となり、第２種特殊演出後の遊技が単調になることを抑制できる。これにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１８４８】

特別遊技状態（大当たり）を目指す上では、抽選モードと残り保障回数との優劣の関係が遊技進行に伴って変化し得る。つまり、残り保障回数が多いことに期待が向く場合と抽選モードが高確率モードであることに期待が向く場合とが発生し得る。そこで、残り保障回数が所定回数よりも少なく且つ抽選モードが高確率モードである場合に決定され得る味方キャラクタＦＣの１つと、残り保障回数が所定回数よりも多く且つ抽選モードが低確率モードである場合に決定され得る味方キャラクタＦＣの１つとが同一となる構成とすれば、特殊ステージの表示態様（味方キャラクタＦＣの種類）が過度に多様化することを抑制

しつつ、上述した注目度向上効果を発揮させることができる。
【１８４９】
残り保障回数が多くなることで男の子のキャラクタとなりやすく、抽選モードが高確率モードである場合には低確率モードである場合と比べて男の子のキャラクタとなりやすい構成となっており、残り保障回数と抽選モードという２つのパラメータを用いて男の子のキャラクタへの変更が後押しされる。味方キャラクタＦＣが女の子のキャラクタや妖精のキャラクタとなるよりも男の子のキャラクタとなる方が遊技者の有利度が高くなり、第２種特殊演出の態様が過度に複雑になることを抑制しつつ、上述した示唆機能のメリハリを強化できる。
【１８５０】
＜変形例１＞
上記第２５の実施の形態では、第１規定回数（１００回）到達時に残り保障回数が９００回である場合には、低確率モード用のキャラクタ決定テーブルと高確率モード用のキャラクタ決定テーブルとで味方キャラクタＦＣの選択確率に差が生じない構成としたがこれに限定されるものではない。残り保障回数が１００回である場合や残り保障回数が４００回である場合と同様に、低確率モード用のキャラクタ決定テーブルよりも高確率モード用のキャラクタ決定テーブルのほうが期待度の高いキャラクタが選択される確率が高くなるように差を設けてもよい。
【１８５１】
同様に、第２規定回数（２００回）到達時に残り保障回数が８００回である場合には、低確率モード用のキャラクタ決定テーブルと高確率モード用のキャラクタ決定テーブルとでキャラクタの選択確率に差が生じない構成としたがこれに限定されるものではない。残り保障回数が３００回である場合と同様に、低確率モード用のキャラクタ決定テーブルよりも高確率モード用のキャラクタ決定テーブルのほうが期待度の高い味方キャラクタＦＣが選択される確率が高くなるように差を設けてもよい。
【１８５２】
＜変形例２＞
上記第２５の実施の形態では、キャラクタ選択における抽選モードの影響が残り保障回数＝３００回の場合と同程度となるように構成したが、これに限定されるものではない。キャラクタ選択における抽選モードの影響が残り保障回数＝１００回の場合と同程度となるように構成してもよいし、キャラクタ選択における抽選モードの影響が残り保障回数＝４００回の場合と同程度となるように構成してもよい。
【１８５３】
＜変形例３＞
低確率モードにおける大当たり確率（１／２００）と、高確率モードにおける大当たり確率（１／１００）との差が２倍である点を考慮して、キャラクタ決定における抽選モードの寄与率を規定してもよい。例えば、同じ残り保障回数（例えば１００回、３００回、４００回）で比較した場合に、高確率モードにおいて有利度が高い妖精のキャラクタが選択される確率が、低確率モードにおいて当該妖精のキャラクタが選択される確率の２倍となるように規定してもよい。
【１８５４】
＜変形例４＞
第２種特殊演出が実行されるにあたり味方キャラクタＦＣを決定する場合の残り保障回数の寄与度を抽選モードの種類の寄与度よりも高くすることで以下の効果が期待できる。抽選モードについては、高確率モードから低確率モードに切り替わった後は特別遊技状態を経由することなく高確率モードへ切り替わることがない。このため、内部的に低確率モードとなっている状況下にて味方キャラクタＦＣを決定する場合に抽選モードの影響が強くなることは好ましくない。そこで、上述の如く抽選モードの種類の寄与度　＜　残り保障回数の寄与度とすれば、残り保障回数によってのみ味方キャラクタＦＣが決定される構成にアクセントを付与しつつも、上記不都合の発生を好適に回避できる。

【１８５５】
　また、第２種特殊演出が実行されるにあたり味方キャラクタＦＣを決定する場合の抽選モードの種類の寄与度を残り保障回数の寄与度よりも高くすることで以下の効果が期待できる。実質的に残り保障回数が少なくなってくれば、残り保障回数に基づいて味方キャラクタＦＣが決定される構成においては、味方キャラクタＦＣの変更パターンがかわり映えのしないものになると懸念される。この点、残り保障回数の寄与度　＜　抽選モードの種類の寄与度とすれば、遊技回が進んで残り保障回数が少なくなってきた際に高期待度の態様に変更されたとしてもそれがガセであるかのような印象を弱めることができる。これは、特殊ステージの表示態様を変更することで遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【１８５６】
　なお、特殊ステージの表示態様（味方キャラクタＦＣ）を決定する際の残り保障回数の寄与度及び抽選モードの種類の寄与度を、残り保障回数に応じて変更する構成とすることも可能である。
【１８５７】
　＜変形例５＞
　第２種特殊演出を契機として味方キャラクタＦＣを変更する場合には、抽選モードに応じて味方キャラクタＦＣの選択候補を絞り込む構成とすることも可能である。このような構成とすれば、変更後の特殊ステージの表示態様（味方キャラクタＦＣ）が実際の遊技の状況からかけ離れた態様となることを好適に回避できる。
【１８５８】
　＜第２６の実施の形態＞
　上記第２４の実施の形態では、特殊ステージ中は表示画面９５ａに常駐表示される味方キャラクタＦＣによって高頻度サポートモードの残り保障回数が示唆される構成、すなわち特殊ステージ滞在中に大当たりとなる期待度が示唆される構成とした。特殊ステージ中に大当たりとなる期待度についてはサポートモードだけでなく抽選モードにも依存している。本実施の形態においては、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。先ず、特殊ステージにて発生する本実施の形態の第２種特殊演出の演出態様を第２４の実施の形態に示した第２種特殊演出の演出態様との相違点を中心に説明する。
【１８５９】
　上記第２４の実施の形態に示した第２種特殊演出においては、表示画面９５ａに「ＷＩＮ」の文字を表示することで大当たりとなった旨を報知し、「ＤＲＡＷ」の文字を表示することで外れ且つ高確率モードである旨を報知し、「ＬＯＳＥ」の文字を表示することで外れ且つ低確率モードである旨を報知する構成とした。つまり、転落発生によって抽選モードが低確率モードとなっているか否かを明示する構成とした。これに対して、本実施の形態における第２種特殊演出においては、表示画面９５ａに「ＷＩＮ」の文字を表示することで大当たりとなった旨を報知する点では第２４の実施の形態と同様であるものの、「ＤＲＡＷ」及び「ＬＯＳＥ」の文字の対応関係が上記第２４の実施の形態と相違している。詳細については後述するが、表示画面９５ａに「ＤＲＡＷ」の文字が表示された場合には、第２通常遊技状態対応の特殊ステージ及び第３通常遊技状態対応の特殊ステージの何れか継続が確定するものの、敵キャラクタ及び味方キャラクタの何れも変更されることはない。これに対して、表示画面９５ａに「ＬＯＳＥ」の文字が表示された場合には、今回の遊技回にて特殊ステージが終了する場合と、第２通常遊技状態対応の特殊ステージ及び第３通常遊技状態対応の特殊ステージの何れかが継続する場合との両方が含まれることとなる。そして、第１通常遊技状態へ移行することなく特殊ステージ継続となった場合には敵キャラクタ及び味方キャラクタの一方が変更される。つまり、「ＤＲＡＷ」や「ＬＯＳＥ」の文字が表示された場合には、それら「ＤＲＡＷ」や「ＬＯＳＥ」の文字から抽選モードが低確率モード及び高確率モードの何れとなっているかを識別することは困難となるように構成されている。
【１８６０】

次に、図２３２を参照して、第２４の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。図２３２は特殊ステージにおける表示画面９５ａの表示内容を示す概略図である。

【１８６１】

図２３２に示すように、特殊ステージにおいては、表示画面９５ａの中央に上下に延びる仕切り画像ＤＧが表示されており、当該仕切り画像ＤＧによって表示領域が図柄群の縮小表示領域ＳＥを含む第１表示領域ＦＥと、当該縮小表示領域ＳＥを含まない第２表示領域ＥＥとに二分されている。第１表示領域ＦＥ及び第２表示領域ＥＥには海辺の背景画像が各々表示されている。

【１８６２】

第１表示領域ＦＥには、特殊ステージにおける残り保障回数に相関のある味方キャラクタＦＣが表示されている。これに対して、第２表示領域ＥＥには、特殊ステージにて発生する上記第２種特殊演出（バトル演出）において味方キャラクタＦＣの相手となる敵キャラクタＥＣが表示されている。詳細については後述するが、第２表示領域ＥＥに表示される敵キャラクタＥＣについては抽選モードに相関があり、第２種特殊演出が発生した場合には、第１表示領域ＦＥに表示されている味方キャラクタＦＣと第２表示領域ＥＥに表示されている敵キャラクタＥＣとの攻防によって当該第２特殊演出が進行する構成となっている。

【１８６３】

敵キャラクタＥＣとして、カメのキャラクタと、カニのキャラクタと、サメのキャラクタとが設けらており、サメのキャラクタ　＜　カニのキャラクタ　＜　カメのキャラクタの順に高確率モードである可能性が高くなるように構成されている。特殊ステージへ移行した当初は、第２表示領域ＥＥにカメのキャラクタが表示される。

【１８６４】

第２表示領域ＥＥに表示される敵キャラクタＥＣについても、第１表示領域ＦＥに表示される味方キャラクタＦＣと同様に、第２種特殊演出発生→特殊ステージ継続となる場合に変更される場合がある。以下、図２３３のフローチャートを参照して報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行されるキャラクタ変更用の処理、具体的には規定回数到達時の演出設定処理について説明する。

【１８６５】

（規定回数到達時の演出設定処理）

規定回数到達時の演出設定処理においては先ず、ステップＳ７８０１にて今回の遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップＳ７８０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ７８０２にて大当たり結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。

【１８６６】

ステップＳ７８０２の設定処理では、確定表示させる大当たり結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、大当たり結果である場合には特別遊技状態へ移行するため、第２パートでは特別遊技状態への移行を示す動画が表示されキャラクタの変更は発生しない。

【１８６７】

ステップＳ７８０１にて否定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が外れ結果に対応している場合には、ステップＳ７８０３に進む。ステップＳ７８０３では今回の遊技回で高頻度サポートモードが終了となるか否かを判定する。具体的には、保障回数消化（終了基準回数到達）となり且つ今回の遊技回又はそれよりも前に実行された遊技回にて転落発生となっていたかを判定する。ステップＳ７８０３にて肯定判定をした場合にはステップＳ７８０４にて特殊ステージ非継続（終了）対応の外れ結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。

【１８６８】

ステップＳ７８０４の設定処理では、確定表示させる外れ結果対応の図柄組合せを決定

するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、高頻度サポートモード終了となる場合には通常ステージへ移行するため、第２パートでは通常ステージへの移行を示す動画が表示されキャラクタの変更は発生しない。

【１８６９】

ステップＳ７８０３の説明に戻り、当該ステップＳ７８０３にて否定判定をした場合には、ステップＳ７８０５に進む。ステップＳ７８０５では今回設定されている終了基準回数到達となるまでの残りの保障回数を算出する。具体的には、設定されている終了基準回数から特別遊技状態移行後の遊技回数（今回の遊技回を含む）を引くことで残りの保障回数を算出する。続くステップＳ７８０６では、以降の遊技回において常駐対象とする味方キャラクタを決定する。

【１８７０】

ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２には味方キャラクタを決定するキャラクタ決定テーブルが記憶されており、このテーブルを参照して、常駐対象とする味方キャラクタを決定する。なお、当該テーブルについては第２４の実施の形態にて説明したテーブル（図２２８参照）と同様であるため、説明を省略する。

【１８７１】

ステップＳ７８０６の処理を実行した後は、ステップＳ７８０７に進む。ステップＳ７８０７では、新たに決定された味方キャラクタＦＣがこれまで常駐対象となっていた味方キャラクタＦＣと異なっているか否かを判定する。新たに決定された味方キャラクタＦＣがこれまで常駐対象となっていた味方キャラクタＦＣと異なっている場合には、ステップＳ７８０７にて肯定判定をしてステップＳ７８０８に進む。詳細については後述するが、ステップＳ７８０７では、以降の遊技回において第２表示領域ＥＥに常駐させる敵キャラクタを決定する敵キャラクタ決定処理を実行する。

【１８７２】

ステップＳ７８０８の決定処理を実行した後、又はステップＳ７８０７にて否定判定をした場合（すなわち新たに決定された味方キャラクタＦＣがこれまで常駐対象となっていた味方キャラクタＦＣと異なっている場合）には、ステップＳ７８０９に進む。その後は、ステップＳ７８０９にて特殊ステージ継続対応の外れ結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。ステップＳ７８０９の設定処理では、確定表示させる外れ結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。

【１８７３】

このように、本実施の形態においては、味方キャラクタＦＣが変更されない場合にのみ敵キャラクタＥＣが変更され得る構成となっており、敵／味方の両キャラクタが１の第２種特殊演出中に変更されることを回避している。

【１８７４】

ここで、ステップＳ７８０８の敵キャラクタの決定処理について説明する。ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２には敵キャラクタを決定する敵キャラクタ決定テーブルが記憶されており、ステップＳ７８０８では、このテーブルを参照して常駐対象とする敵キャラクタを決定する。

【１８７５】

特別遊技状態終了後の遊技回数＝第１規定回数（１００回）である場合に参照される敵キャラクタ決定テーブルは、抽選モードが高確率モードである場合には敵キャラクタとしてカメのキャラクタが選択される確率が６０％、カニのキャラクタが選択される確率が３０％、サメのキャラクタが選択される確率が１０％となるように規定されている。これに対して、抽選モードが低確率モードである場合には敵キャラクタとしてカメのキャラクタが選択される確率が５０％、カニのキャラクタが選択される確率が３０％、サメのキャラクタが選択される確率が２０％となるように規定されている（図２３４（ａ）参照）。

【１８７６】

特別遊技状態終了後の遊技回数＝第２規定回数（２００回）である場合に参照される敵

キャラクタ決定テーブルは、抽選モードが高確率モードである場合には敵キャラクタとしてカメのキャラクタが選択される確率が７０％、カニのキャラクタが選択される確率が２５％、サメのキャラクタが選択される確率が５％となるように規定されている。これに対して、抽選モードが低確率モードである場合には敵キャラクタとしてカメのキャラクタが選択される確率が５％、カニのキャラクタが選択される確率が２５％、サメのキャラクタが選択される確率が７０％となるように規定されている（図２３４（ｂ）参照）。

【１８７７】

特別遊技状態終了後の遊技回数＝第３規定回数（５００回）である場合に参照される敵キャラクタ決定テーブルは、抽選モードが高確率モードである場合には敵キャラクタとしてカメのキャラクタが選択される確率が８０％、カニのキャラクタが選択される確率が２０％となるように規定されており、サメのキャラクタについては候補から外れている。これに対して、抽選モードが低確率モードである場合には敵キャラクタとしてカニのキャラクタが選択される確率が２０％、サメのキャラクタが選択される確率が８０％となるように規定されており、カメのキャラクタについては候補から外れている（図２３４（ｃ）参照）。

【１８７８】

以上の構成により、第２表示領域ＥＥに常駐している敵キャラクタについては、サメのキャラクタ　＜　カニのキャラクタ　＜　カメのキャラクタの順に高確率モードである可能性が高くなるように差が設けられており、特殊ステージへの移行当初は敵キャラクタ＝カメのキャラクタとなる点に鑑みれば、連チャンに期待する遊技者は第２種特殊演出が発生した場合に他の敵キャラクタへ変更されないこと（カメのキャラクタが維持されること）に期待するものと想定される。

【１８７９】

図２３５の概略図に示すように、特殊ステージにおいては味方キャラクタと敵キャラクタとの組合せによって特殊ステージ中に大当たりとなる期待度が示唆される。詳しくは、敵キャラクタ＝カメのキャラクタ且つ味方キャラクタ＝男の子のキャラクタの場合が特殊ステージ中に大当たりとなる期待度が最も高く、敵キャラクタ＝サメのキャラクタ且つ味方キャラクタ＝女の子のキャラクタの場合が特殊ステージ中に大当たりとなる期待度が最も低くなる。

【１８８０】

ここで、図２３６を参照して、本実施の形態における第２種特殊演出の流れについて例示する。

【１８８１】

第２種特殊演出においては、リーチ表示への移行に伴って第１表示領域ＦＥと第２表示領域ＥＥとを仕切る仕切り画像ＤＧが非表示となり、第１表示領域ＦＥに常駐していた味方キャラクタＦＣ（図２３６の例では女の子のキャラクタ）と第２表示領域ＥＥに常駐していた敵キャラクタ（図２３６の例ではカニのキャラクタ）とのバトルが開始される旨が表示される。その後は、第１表示領域ＦＥ及び第２表示領域ＥＥを跨いで移動するようにして味方キャラクタと敵キャラクタとの攻防が繰り返されることとなる。

【１８８２】

今回の遊技回が大当たりに対応している場合には大当たりである旨を示す情報として「ＷＩＮ」の文字が両表示領域ＦＥ，ＥＥに跨る位置に表示された後、特別遊技状態へ移行する。今回の遊技回が外れに対応しており且つ当該遊技回にて特殊ステージ（高頻度サポートモード）が終了となる場合には、特殊ステージが非継続となる旨を示す情報として「ＬＯＳＥ」の文字が両表示領域ＦＥ，ＥＥに跨る位置に表示された後、通常ステージ（低頻度サポートモード）に移行する。

【１８８３】

これに対して、今回の遊技回が外れに対応しており且つ特殊ステージ（高頻度サポートモード）が継続となる場合には、味方キャラクタＦＣや敵キャラクタＥＣの変更の有無によって進行パターンが相違する。

【１８８４】
具体的には、味方キャラクタ及び敵キャラクタの何れについても変更とならない場合、すなわち両キャラクタが当該第２種特殊演出後も引き継がれる場合には、両表示領域ＦＥ，ＥＥに跨る位置に「ＤＲＡＷ」の文字が表示される。その後は、第１表示領域ＦＥと第２表示領域ＥＥとを仕切る仕切り画像ＤＧが再表示されるとともに、味方キャラクタＦＣが第１表示領域ＦＥに、敵キャラクタＥＣが第２表示領域ＥＥに各々表示される。その後は、その表示を維持したまま次の遊技回に移る。
【１８８５】
味方キャラクタ及び敵キャラクタの一方が変更となる場合、すなわち両キャラクタの一方のみが当該第２種特殊演出後も引き継がれる場合には、両表示領域ＦＥ，ＥＥに跨る位置に「ＬＯＳＥ」の文字が表示される。その後は、第１表示領域ＦＥと第２表示領域ＥＥとを仕切る仕切り画像ＤＧが再表示されるとともに、味方キャラクタＦＣが第１表示領域ＦＥに、敵キャラクタＥＣが第２表示領域ＥＥに各々表示される。この際、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの一方がそれまで表示されていたキャラクタとは別のキャラクタに変更されることとなる。
【１８８６】
本実施の形態に示したタイプの遊技機においては、特別遊技状態終了後は高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２通常遊技状態へ移行し、遊技者は第２通常遊技状態への移行後は転落発生の有無に関係なく終了基準回数到達まで高頻度サポートモードの恩恵を享受することができる。このような構成によれば、遊技者は投資を抑えながら次の特別遊技状態への移行（連チャン）を目指すことができる。ここで、第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態中は滞在ステージが特殊ステージとなる。当該特殊ステージ中に第２種特殊演出が発生した場合には当該第２種特殊演出によって、特殊ステージが継続するか否かが報知される。ここで、本実施の形態においては、特殊ステージ中は終了基準回数到達となる残り保障回数に相関のある味方キャラクタＦＣ（「第１演出用画像」に相当）と抽選モードに相関のある敵キャラクタＥＣ（「第２演出用画像」に相当）とが各々表示され、これら味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣによって残り保障回数や抽選モードが示唆される。上記第２種特殊演出は、常駐している味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを用いた表示演出となっている。これにより、特殊ステージ→第２種特殊演出の連携を強化し、第２種特殊演出の唐突感を好適に緩和できる。
【１８８７】
第２種特殊演出は、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを表示画面９５ａの演出実行領域ＢＥ（「所定領域」に相当）において連動させる連動表示（対戦表示）を含む演出である。このように味方キャラクタＦＣと敵キャラクタＥＣとを演出実行領域ＢＥにて連動させる構成とすることで、それら２つの演出用画像の関係性を強化できる。
【１８８８】
第２種特殊演出については、特殊ステージ（第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態）から特別遊技状態へ移行する場合や特殊ステージから第１通常遊技状態へ移行する場合に発生する。このような構成では、当該第２種特殊演出に対する遊技者の注目度は高くなると想定される。このような状況下においては、広い領域で表示演出を実行することで表示演出の多様化やインパクトの強化を好適に実現できるものの、特殊ステージに用いられる味方キャラクタＦＣや敵キャラクタＥＣをそのままとした場合には、それ味方キャラクタＦＣや敵キャラクタＥＣが邪魔になると懸念される。他方で、第２種特殊演出中は味方キャラクタＦＣや敵キャラクタＥＣを非表示とすることで上記懸念は解消できるものの、特殊ステージによる示唆機能がＯＦＦとなることは好ましくない。この点、本実施の形態に示したように、第２種特殊演出を常駐している味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを用いた表示演出とすることで、上記各種懸念を好適に払拭できる。
【１８８９】
第２種特殊演出は、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣのうち予め定められた一方を強調した特別表示を含み、外れや大当たりとなった旨を当該特別表示によって報知す

る構成となっている。このような構成によれば、第２種特殊演出の単調化を抑制しつつ、表示画面９５ａを通じて遊技者に提供される情報が過多となることを好適に抑制できる。特に、残り保障回数＝第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態下での残りの抽選（判定）回数であり、これらの回数は遊技回が進むことで必然的に少なくなる。このため、遊技者の注目は抽選モードに相関のある敵キャラクタＥＣと比べて残り保障回数に相関のある味方キャラクタＦＣに向きやすいと想定される。そこで、第２種特殊演出においては味方キャラクタＦＣを強調した特別表示によって大当たりとなった旨を報知することにより、特別表示の見逃し等によって表示演出のインパクトが低下することを好適に抑制できる。

【１８９０】

表示画面９５ａを仕切り画像ＤＧによって分割し、味方キャラクタＦＣ用の第１表示領域ＦＥと敵キャラクタＥＣ用の第２表示領域ＥＥとを分ける構成とすることは、各演出用画像の表示態様の多様化を図りつつ、それに起因して味方キャラクタＦＣと敵キャラクタＥＣとの識別が困難になることを抑制する上で好ましい。

【１８９１】

上述したように、仕切り画像ＤＧによって味方キャラクタＦＣ用の第１表示領域ＦＥと敵キャラクタＥＣ用の第２表示領域ＥＥとを分けること（画面を分割すること）には技術的意義がある。ここで、第２種特殊演出においては仕切り画像ＤＧを非表示とし各演出用画像が表示される領域を拡張することによりインパクトの強い演出が可能となる。そして、これら拡張された領域については少なくとも一部が重複する構成とすることで、当該効果を一層好適に発揮させることができる。

【１８９２】

仕切り画像ＤＧが非表示となり且つ２つの演出用画像（味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣ）の表示領域が拡張且つ重複している状況下にて、それら演出用画像が他の画像に同時に変更された場合には、ユーザが困惑し得る。そこで、各演出用画像を変更可能としつつもそのタイミングの重なりを回避することで上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【１８９３】

特殊ステージ中に第２種特殊演出が発生した場合には当該第２種特殊演出によって、大当たりとなったか否かが報知される。このような構成においては、第２種特殊演出→外れ報知となった場合に、表示演出に対する遊技者の注目が急激に低下すると懸念される。この点、本実施の形態に示す構成においては、特殊ステージ中は終了基準回数到達となる残り保障回数に相関のある味方キャラクタＦＣ（「第１相関画像」に相当）と抽選モードに相関のある敵キャラクタＥＣ（「第２相関画像」に相当）とが各々表示され、これら味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣによって残り保障回数や抽選モードが示唆される構成となっている。そして、上記第２種特殊演出にて外れが報知される場合には、味方キャラクタＦＣや敵キャラクタＥＣが変更され得る構成となっている。このように、第２種特殊演出後も特殊ステージが続く場合には、味方キャラクタＦＣや敵キャラクタＥＣが変更され得る構成、すなわち推測の根拠となる情報が更新され得る構成とすれば、表示演出の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１８９４】

第２種特殊演出が実行される遊技回においては遊技回用動作の動作期間を長くすることは第２種特殊演出への注目度の向上を図る上で有利となる。そこで、第２種特殊演出が実行される遊技回の変動表示時間を利用して味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを変更する構成とすれば、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの変更を行うための時間を好適に確保できる。これは、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの変更のインパクトの強化等を図る上で好ましい。また、第２種特殊演出が実行される場合には遊技者の注目が表示画面９５ａに向きやすくなる。このような状況下にて上記相関画像である味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを変更する構成とすることは、当該変更の見逃しを抑制する上で好ましい。

【１８９５】

特に、第２種特殊演出において判定結果が報知された後（第２パート）に相関画像である味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを変更する構成とすれば、大当たりとならなかった場合に表示演出に対する注目度が急速に低下することを好適に抑制できる。

【１８９６】

本実施の形態に示したように、第１相関画像である味方キャラクタＦＣ及び第２相関画像である敵キャラクタＥＣの変更を一方のみとなるように制限することは、相関画像の変更の機会を確保しつつ当該変更の見逃しを抑制する上で好ましい。

【１８９７】

特殊ステージが大当たり（連チャン）のチャンスゾーンとなる構成においては、特殊ステージが継続する残り保障回数に対して遊技者の注目が向きやすい。本実施の形態に示すように、第１相関画像である味方キャラクタＦＣの変更が第２相関画像である敵キャラクタＥＣの変更よりも優先的に実行される構成とすれば、残り保障回数に注目する遊技者の期待感を好適に煽ることができる。特に、残り保障回数が遊技回の進行に伴って減る点に鑑みれば、味方キャラクタＦＣの変更を優先して変更機会を確保することには技術的意義がある。

【１８９８】

＜変形例１＞

上記第２６の実施の形態では、特別遊技状態終了を契機として特殊ステージへ移行する場合に第２表示領域ＥＥに表示される敵キャラクタＥＣを高確率モードである期待度が最も高いカメのキャラクタとする構成としたが、これに限定されるものではない。初期に表示される敵キャラクタＥＣをカニのキャラクタやサメのキャラクタとする構成としてもよい。この場合、規定回数到達となる遊技回において第２種特殊演出が実行される場合には、敵キャラクタＥＣ＝維持又はランクアップなり、敵キャラクタＥＣの変更に対する期待感を好適に向上させることができる。

【１８９９】

＜変形例２＞

上記第２６の実施の形態では、規定回数到達となる遊技回にて第２種特殊演出が実行される場合には、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの何れか一方のみが変更され得る構成としたが、これに限定されるものではない。規定回数到達となる遊技回にて第２種特殊演出が実行される場合には、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの両方が変更され得る構成とすることも可能である。但し、このような構成とする場合には、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの両方がランクダウンするような変更が発生することは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になると懸念される。そこで、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの両方を変更する場合には、それら味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの両方がランクダウンする場合には、何れか一方（特に抽選モードに相関のある敵キャラクタＥＣ）については変更を行わない構成とすることが好ましい。

【１９００】

＜変形例３＞

上記第２６の実施の形態では、規定回数到達となる遊技回にて第２種特殊演出が実行される場合のキャラクタの変更において味方キャラクタＦＣの変更が敵キャラクタＥＣの変更に優先される構成としたが、これに限定されるものではない。規定回数到達となる遊技回にて第２種特殊演出が実行される場合のキャラクタの変更において敵キャラクタＥＣの変更が味方キャラクタＦＣの変更に優先される構成とすることも可能である。具体的には、敵キャラクタＥＣが変更されない場合にのみ味方キャラクタＦＣの変更が許容される構成とするとよい。

【１９０１】

＜変形例４＞

上記第２６の実施の形態では、規定回数到達となる遊技回にて第２種特殊演出が実行される場合であって当該第２種特殊演出を契機として味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの一方が変更される場合には表示画面９５ａに「ＬＯＳＥ」の文字が表示された後に

、キャラクタの変更が行われる構成とした。これを変更し、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの一方が変更される場合にも、キャラクタが変更されない場合と同様に「ＤＲＡＷ」の文字が表示される構成とし、当該文字の表示後にキャラクタの変更／継続の分岐を生じさせる構成とすることも可能である。

【１９０２】

＜変形例５＞

表示画面９５ａに「ＤＲＡＷ」の文字が表示された場合には、第２通常遊技状態対応の特殊ステージの継続が確定する構成とすることも可能である。

【１９０３】

＜変形例６＞

上記第２６の実施の形態では、何れの大当たりとなった場合であっても高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２通常遊技状態へ移行する構成としたが、これに限定されるものではない。所定の大当たりとなった場合には低確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第３通常遊技状態へ移行する構成とすることも可能である。この場合、第３通常遊技状態と第２通常遊技状態との識別を困難とすべく設定される終了基準回数については第２通常遊技状態へ移行する場合と共通とすることが好ましい。例えば大当たりの種別として８Ｒ確変大当たり結果Ａ～Ｄ及び８Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄを設け、８Ｒ通常大当たり結果Ａとなった場合の終了基準回数を１００回、８Ｒ通常大当たり結果Ｂとなった場合の終了基準回数を２００回、８Ｒ通常大当たり結果Ｃとなった場合の終了基準回数を５００回、８Ｒ通常大当たり結果Ｄとなった場合の終了基準回数を１０００回とするとよい。このような構成に上記変形例１に示した構成を適用し、特殊ステージへの移行当初に表示される敵キャラクタを多様化することで、遊技の単調化の更なる抑制に寄与できる。

【１９０４】

＜変形例７＞

第２種特殊演出を契機として味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの一方が期待度の低いキャラクタに変更される場合には、今回の第２種特殊演出を契機とした他方の期待度の低いキャラクタへの変更が回避される構成とすることも可能である。本変形例に示すように味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣが１の第２種特殊演出を契機として同時にランクダウンしない構成とすることは、当該第２種特殊演出を契機とした遊技者の遊技意欲を急速な低下を抑制する上で好ましい。

【１９０５】

＜変形例８＞

上記第２６の実施の形態では、表示画面９５ａには複数の図柄を可変表示させた後、作動口用表示部による報知結果に対応した図柄組合せを停止表示させる図柄表示領域として縮小表示領域ＳＥが設けられている。第１相関画像である味方キャラクタＦＣ及び第２相関画像である敵キャラクタＥＣの一方は他方と比べて変更機会が多くなるように差を設けられており、当該他方は当該一方と比べて上記縮小表示領域ＳＥに近い位置に表示される構成とすることにより、以下の効果が期待できる。変更機会の多い相関画像については変更機会の少ない相関画像よりも縮小表示領域ＳＥに近い位置に表示される構成とすることにより、ユーザの満足度を好適に向上させることができる。

【１９０６】

＜第２７の実施の形態＞

上記第２４の実施の形態等においては、特殊ステージにおいて規定回数到達となる遊技回においてのみ味方キャラクタＦＣの変更契機となる第２種特殊演出（バトル演出）が発生する構成とした。本実施の形態においては、当該第２種特殊演出に係る構成が特徴的なものとなっている。先ず、特殊ステージにて発生する本実施の形態の第２種特殊演出の演出態様を第２４の実施の形態に示した第２種特殊演出の演出態様との相違点を中心に説明する。以下、図２３７を参照して、第２４の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。図２３７は遊技の状況と発生し得る演出の種類との関係を示した概略図である。

【１９０７】
特殊ステージにおいては、特別遊技状態終了後の遊技回数＝上記規定回数となる遊技回（１００回目、２００回目、５００回目の遊技回）の演出パターンは上記第２種特殊演出に限定されており、完全外れ及び第１種特殊演出については設定候補から外れている。つまり、特殊ステージ中に規定回数到達となる遊技回においては何れも第２種特殊演出が発生する構成となっている。これに対して、特別遊技状態終了後の遊技回数≠上記規定回数である場合の演出パターンは、完全外れ、第１種特殊演出、第２種特殊演出となっている。つまり、特殊ステージ滞在中は、規定回数到達となる遊技回以外の遊技回においても第２種特殊演出が発生し得る構成となっている。
【１９０８】
ここで、図２３８を参照して、設定される変動表示時間について補足説明する。本実施の形態においても上記第２４の実施の形態と同様に、遊技状態に応じて変動表示時間の設定態様が異なる。なお、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルについては第２４の実施の形態と同様であるため説明を省略する（図２１２参照）。
【１９０９】
図２３８に示すように、遊技状態が高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２通常遊技状態や低確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第３通常遊技状態である場合には、特別遊技状態終了後の遊技回数によって参照される変動表示時間テーブルが異なる。すなわち、第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルは、遊技回数≠規定回数（本実施の形態では１００回、２００回、５００回）である場合に参照される通常変動表示時間テーブル（図２３８（ａ）参照）と、遊技回数＝規定回数（本実施の形態では１００回、２００回、５００回）である場合に参照される特殊変動表示時間テーブル（図２３８（ｂ）参照）とに大別される。
【１９１０】
通常変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間が設定される場合には、大当たり又は外れリーチとなる遊技回では保留数に関係なく変動表示時間＝「２０～３０，３５ｓｅｃ」となる。これに対して、リーチ表示非対応である完全外れとなる遊技回では保留数に応じて変動表示時間が設定される。保留数が「０」の場合には変動表示時間＝「１０～１２ｓｅｃ」となり、保留数が「１～８」の場合には変動表示時間＝「１～２ｓｅｃ」となる。これに対して、特殊変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間が設定される場合には、保留数や当否等の抽選結果に関係なく何れも変動表示時間＝「３５ｓｅｃ」となる。
【１９１１】
本実施の形態においては、特殊ステージ滞在中（第２通常遊技状態や第３通常遊技状態）において変動表示時間＝「３５ｓｅｃ」となった場合に、上記第２種特殊演出が実行されることとなる。つまり、特殊ステージにおいて第２種特殊演出を実行するか否かの決定は主制御装置１６２に委ねられている。以下の説明では、特殊ステージにおいて規定回数到達となる遊技回以外の遊技回にて実行される第２種特殊演出を「特別バトル演出」と称し、規定回数到達となる遊技回において実行される第２種特殊演出と適宜区別する。
【１９１２】
次に、図２３９のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２により特別バトル演出用の設定処理について説明する。特別バトル演出用の設定処理は、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２により第２／第３変動開始用処理（図２２３参照）の一環として実行される処理である。
【１９１３】
（特別バトル演出用の設定処理）
特別バトル演出用の設定処理においては先ず、ステップＳ７９０１にて今回の遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップＳ７９０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ７９０２にて大当たり結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到

達時の演出設定処理を終了する。
【１９１４】
　ステップＳ７９０２の設定処理では、確定表示させる大当たり結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、大当たり結果である場合には特別遊技状態へ移行するため、第２パートでは特別遊技状態への移行を示す動画が表示されキャラクタの変更は発生しない。
【１９１５】
　ステップＳ７９０１にて否定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が外れ結果に対応している場合には、ステップＳ７９０３に進む。ステップＳ７９０３では現在の抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ７９０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ７９０４に進む。ステップＳ７９０４では高頻度サポートモードの保障が終了となるか否かを判定する。具体的には、保障回数消化（終了基準回数到達）となり且つ今回の遊技回又はそれよりも前に実行された遊技回にて転落発生となっていたかを判定する。ステップＳ７９０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ７９０５にて特殊ステージ非継続（終了）対応の外れ結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。
【１９１６】
　ステップＳ７９０５の設定処理では、確定表示させる外れ結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、低確率モード且つ保障終了である場合には通常ステージへ移行するため、第２パートでは通常ステージへの移行を示す動画が表示されキャラクタの変更は発生しない。
【１９１７】
　ステップＳ７９０３にて否定判定をした場合（高確率モードである場合）又はステップＳ７９０４にて否定判定をした場合（保障継続中である場合）には、ステップＳ７９０６に進む。ステップＳ７９０６では、今回設定されている終了基準回数到達となるまでの残りの保障回数を算出する。具体的には、設定されている終了基準回数から特別遊技状態移行後の遊技回数（今回の遊技回を含む）を引くことで残りの保障回数を算出する。続くステップＳ７９０７では、常駐対象とする味方キャラクタのランクアップ抽選処理を実行する。ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２には味方キャラクタＦＣのランクアップ抽選テーブルが記憶されており、このテーブルを参照して、常駐対象とする味方キャラクタＦＣのランクアップ抽選を行う。特別遊技状態終了を契機として特殊ステージへ移行する場合には、味方キャラクタＦＣとして女の子のキャラクタが表示され、ランクアップ抽選に当選した場合には上位の味方キャラクタＦＣ（残り保障回数に対する期待の大きい味方キャラクタＦＣ）に変更されることとなる。
【１９１８】
　現在表示中の味方キャラクタＦＣが女の子のキャラクタである場合に参照されるランクアップ抽選テーブルにおいては、残り保障回数が「０」～「１００」回である場合の当選確率が０％、「１０１」～「２００」回である場合の当選確率が５％、「２０１」～「３００」回である場合の当選確率が１０％、「３０１」～「４００」回である場合の当選確率が２０％、「４０１」～「５００」回である場合の当選確率が４０％、「５００」～「１０００」回である場合の当選確率が８０％となっている（図２４０（ａ）参照）。
【１９１９】
　これに対して、現在表示中の味方キャラクタＦＣが妖精のキャラクタである場合に参照されるランクアップ抽選テーブルにおいては、残り保障回数が「０」～「１００」回である場合の当選確率が０％、「１０１」～「２００」回である場合の当選確率が０％、「２０１」～「３００」回である場合の当選確率が５％、「３０１」～「４００」回である場合の当選確率が１０％、「４０１」～「５００」回である場合の当選確率が２０％、「５００」～「１０００」回である場合の当選確率が４０％となっている（図２４０（ｂ）参照）。
【１９２０】

つまり、何れのランクアップ抽選テーブルにおいても残り保障回数が多いほど、ランクアップ抽選に当選しやすい構成となっている。なお、現在表示中の味方キャラクタが最上位の味方キャラクタである男の子のキャラクタである場合には、それ以上のランクアップは発生しない。

【１９２１】

ステップＳ７９０９のランクアップ抽選において当選した場合には、ステップＳ７９０８にて肯定判定をしてステップＳ７９０９に進む。ステップＳ７９０９では、新たに常駐対象とする味方キャラクタを決定する処理を行う。ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２には味方キャラクタのランクアップ振分テーブルが記憶されており、このテーブルを参照して、常駐対象とする味方キャラクタの振分けを行う。

【１９２２】

図２４１に示すように、現在表示中の味方キャラクタＦＣが女の子のキャラクタである場合にランクアップ抽選に当選した場合には、新たに常駐対象となる味方キャラクタＦＣが妖精のキャラクタ及び男の子のキャラクタの何れかとなる。

【１９２３】

現在表示中の味方キャラクタＦＣが女の子のキャラクタである場合に参照される振分テーブルにおいては、残り保障回数が「１０１」～「２００」回である場合には妖精のキャラクタとなる確率が１００％、「２０１」～「３００」回である場合には妖精のキャラクタとなる確率が９０％且つ男の子のキャラクタとなる確率が１０％、「３０１」～「４００」回である場合には妖精のキャラクタとなる確率が８０％且つ男の子のキャラクタとなる確率が２０％、「４０１」～「５００」回である場合には妖精のキャラクタとなる確率が７０％且つ男の子のキャラクタとなる確率が３０％、「５０１」～「１０００」回である場合には妖精のキャラクタとなる確率が６０％且つ男の子のキャラクタとなる確率が４０％となっている。つまり、残り保障回数が多いほど、１段飛ばしのランクアップが発生しやすい構成となっている。

【１９２４】

図２３９の説明に戻り、ステップＳ７９０９の処理を実行した後、又はステップＳ７９０８にて否定判定をした場合には、ステップＳ７９１０に進み、特殊ステージ継続対応の外れ結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。

【１９２５】

ステップＳ７９１０の設定処理では、確定表示させる外れ結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、ランクアップが発生する場合には第２パートにおけるキャラクタの変更に対応した進行パータンが決定され、ランクアップが発生しない場合には第２パートにおけるキャラクタの表示継続に対応した進行パータンが決定される。

【１９２６】

＜変形例１＞

上記第２７の実施の形態では、規定回数到達となる遊技回にて第２種特殊演出が発生する場合には味方キャラクタＦＣのランクアップ及びランクダウンの何れも発生し得るのに対して、規定回数到達となる遊技回以外の遊技回にて第２種特殊演出（特別バトル演出）が発生する場合には味方キャラクタＦＣのランクアップが発生し得る一方、ランクダウンが発生しない構成としたが、これに限定されるものではない。規定回数到達となる遊技回以外の遊技回にて第２種特殊演出（特別バトル演出）が発生する場合であって、味方キャラクタＦＣのランクアップ及びランクダウンの何れもが発生し得る構成とすることも可能である。つまり、規定回数到達となる遊技回における第２種特殊演出と、それ以外の遊技回における第２種特殊演出とに差を設けない構成とすることも可能である。

【１９２７】

＜変形例２＞

規定回数到達となる遊技回にて第２種特殊演出が発生する場合と、規定回数到達となる遊技回以外の遊技回にて第２種特殊演出が発生する場合とで、味方キャラクタＦＣの変更

が発生する確率を一致させる構成としてもよいし、それらの確率を相違させる構成としてもよい。特に、後者については、規定回数到達となる遊技回にて第２種特殊演出が発生する場合には規定回数到達となる遊技回以外の遊技回にて第２種特殊演出が発生する場合よりも味方キャラクタＦＣの変更が発生する確率が高くなる構成としてもよい。また、規定回数到達となる遊技回にて第２種特殊演出が発生する場合には規定回数到達となる遊技回以外の遊技回にて第２種特殊演出が発生する場合よりも味方キャラクタＦＣの変更が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

【１９２８】

＜変形例３＞

上記第２７の実施の形態では、残り保障回数に応じてランクアップ抽選に当選となる確率を相違させる構成としたが、これに限定されるものではない。残り保障回数に関係なくランクアップ抽選に当選となる確率が一定となる構成としてもよい。

【１９２９】

＜第２８の実施の形態＞

上記第２７の実施の形態に示した特別バトル演出においては、当該特別バトル演出を契機として味方キャラクタＦＣのランクアップが発生し得る構成とした、本実施の形態においては、第２６の実施の形態と同様に、特殊ステージにおいては味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣが常駐表示される構成となっており、特別バトル演出を契機として敵キャラクタＥＣのランクアップが発生し得る構成となっていることを特徴の１つとしている。なお、味方キャラクタＦＣのランクアップ表示に係る構成については上記第２７の実施の形態と同様であり、敵キャラクタＥＣの常駐表示に係る構成については上記第２６の実施の形態と同様であるため説明を省略する。

【１９３０】

上記第２４の実施の形態に示した第２種特殊演出においては、表示画面９５ａに「ＷＩＮ」の文字を表示することで大当たりとなった旨を報知し、「ＤＲＡＷ」の文字を表示することで外れ且つ高確率モードである旨を報知し、「ＬＯＳＥ」の文字を表示することで外れ且つ低確率モードである旨を報知する構成とした。つまり、転落発生によって抽選モードが低確率モードとなっているか否かを明示する構成とした。これに対して、本実施の形態における第２種特殊演出においては、表示画面９５ａに「ＷＩＮ」の文字を表示することで大当たりとなった旨を報知する点では第２４の実施の形態と同様であるものの、「ＤＲＡＷ」及び「ＬＯＳＥ」の文字の対応関係が上記第２４の実施の形態と相違している。詳細については後述するが、表示画面９５ａに「ＤＲＡＷ」の文字が表示された場合には、第２通常遊技状態対応の特殊ステージ及び第３通常遊技状態対応の特殊ステージの何れか継続が確定するものの、敵キャラクタ及び味方キャラクタの何れも変更されることはない。これに対して、表示画面９５ａに「ＬＯＳＥ」の文字が表示された場合には、今回の遊技回にて特殊ステージが終了する場合と、第２通常遊技状態対応の特殊ステージ及び第３通常遊技状態対応の特殊ステージの何れかが継続する場合との両方が含まれることとなる。そして、第１通常遊技状態へ移行することなく特殊ステージ継続となった場合には敵キャラクタ及び味方キャラクタの一方が変更される。つまり、「ＤＲＡＷ」や「ＬＯＳＥ」の文字が表示された場合には、それら「ＤＲＡＷ」や「ＬＯＳＥ」の文字から抽選モードが低確率モード及び高確率モードの何れとなっているかを識別することは困難となるように構成されている。

【１９３１】

次に、図２４２を参照して、本実施の形態における特別バトル演出用の設定処理について説明する。

【１９３２】

（特別バトル演出用の設定処理）

特別バトル演出用の設定処理においては先ず、ステップＳ８００１にて今回の遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップＳ８００１にて肯定判定をした場合にはステップＳ８００２にて大当たり結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到

達時の演出設定処理を終了する。
【１９３３】
ステップＳ８００２の設定処理では、確定表示させる大当たり結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、大当たり結果である場合には特別遊技状態へ移行するため、第２パートでは特別遊技状態への移行を示す動画が表示されキャラクタの変更は発生しない。
【１９３４】
ステップＳ８００１にて否定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が外れ結果に対応している場合には、ステップＳ８００３に進む。ステップＳ８００３では現在の抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ８００３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ８００４に進む。ステップＳ８００４では高頻度サポートモードの保障が終了となるか否かを判定する。具体的には、保障回数消化（終了基準回数到達）となり且つ今回の遊技回又はそれよりも前に実行された遊技回にて転落発生となっていたかを判定する。ステップＳ８００４にて肯定判定をした場合にはステップＳ８００５にて特殊ステージ非継続（終了）対応の外れ結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。
【１９３５】
ステップＳ８００５の設定処理では、確定表示させる外れ結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、低確率モード且つ保障終了である場合には通常ステージへ移行するため、第２パートでは通常ステージへの移行を示す動画が表示されキャラクタの変更は発生しない。
【１９３６】
ステップＳ８００３にて否定判定をした場合（高確率モードである場合）又はステップＳ８００４にて否定判定をした場合（保障継続中である場合）には、ステップＳ８００６に進む。ステップＳ８００６では、今回設定されている終了基準回数到達となるまでの残りの保障回数を算出する。具体的には、設定されている終了基準回数から特別遊技状態移行後の遊技回数（今回の遊技回を含む）を引くことで残りの保障回数を算出する。続くステップＳ８００７では、常駐対象とする味方キャラクタのランクアップ抽選処理を実行する。ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２には味方キャラクタのランクアップ抽選テーブルが記憶されており、このテーブルを参照して、常駐対象とする味方キャラクタのランクアップ抽選を行う。特別遊技状態終了を契機として特殊ステージへ移行する場合には、味方キャラクタＦＣとして女の子のキャラクタが表示され、ランクアップ抽選に当選した場合には上位の味方キャラクタに変更されることとなる。
【１９３７】
現在表示中の味方キャラクタＦＣが女の子のキャラクタである場合に参照されるランクアップ抽選テーブルにおいては、残り保障回数が「０」～「１００」回である場合の当選確率が０％、「１０１」～「２００」回である場合の当選確率が５％、「２０１」～「３００」回である場合の当選確率が１０％、「３０１」～「４００」回である場合の当選確率が２０％、「４０１」～「５００」回である場合の当選確率が４０％、「５００」～「１０００」回である場合の当選確率が８０％となっている（図２４０（ａ）参照）。
【１９３８】
これに対して、現在表示中の味方キャラクタＦＣが妖精のキャラクタである場合に参照されるランクアップ抽選テーブルにおいては、残り保障回数が「０」～「１００」回である場合の当選確率が０％、「１０１」～「２００」回である場合の当選確率が０％、「２０１」～「３００」回である場合の当選確率が５％、「３０１」～「４００」回である場合の当選確率が１０％、「４０１」～「５００」回である場合の当選確率が２０％、「５００」～「１０００」回である場合の当選確率が４０％となっている（図２４０（ｂ）参照）。
【１９３９】
つまり、何れのランクアップ抽選テーブルにおいても残り保障回数が多いほど、ランク

アップ抽選に当選しやすい構成となっている。なお、現在表示中の味方キャラクタが最上位の味方キャラクタである男の子のキャラクタである場合には、それ以上のランクアップは発生しない。

【１９４０】

ステップＳ８００７のランクアップ抽選において当選した場合には、ステップＳ８００８にて肯定判定をしてステップＳ８００９に進む。ステップＳ８００９では、新たに常駐対象とする味方キャラクタを決定する処理を行う。ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２には味方キャラクタのランクアップ振分テーブルが記憶されており、このテーブルを参照して、常駐対象とする味方キャラクタの振分けを行う。

【１９４１】

図２４１に示したように、現在表示中の味方キャラクタＦＣが女の子のキャラクタである場合にランクアップ抽選に当選した場合には、新たに常駐対象となる味方キャラクタＦＣが妖精のキャラクタ及び男の子のキャラクタの何れかとなる。

【１９４２】

現在表示中の味方キャラクタＦＣが女の子のキャラクタである場合に参照される振分テーブルにおいては、残り保障回数が「１０１」～「２００」回である場合には妖精のキャラクタとなる確率が１００％、「２０１」～「３００」回である場合には妖精のキャラクタとなる確率が９０％且つ男の子のキャラクタとなる確率が１０％、「３０１」～「４００」回である場合には妖精のキャラクタとなる確率が８０％且つ男の子のキャラクタとなる確率が２０％、「４０１」～「５００」回である場合には妖精のキャラクタとなる確率が７０％且つ男の子のキャラクタとなる確率が３０％、「５０１」～「１０００」回である場合には妖精のキャラクタとなる確率が６０％且つ男の子のキャラクタとなる確率が４０％となっている。つまり、残り保障回数が多いほど、１段飛ばしのランクアップが発生しやすい構成となっている。

【１９４３】

図２４２の説明に戻り、ステップＳ８００９の処理を実行した後は、ステップＳ８０１３に進み、特殊ステージ継続対応の外れ結果用の設定処理を実行した後、本規定回数到達時の演出設定処理を終了する。

【１９４４】

ステップＳ８０１３の設定処理では、確定表示させる外れ結果対応の図柄組合せを決定するとともに第２種特殊演出の進行パターンの詳細（例えば攻撃の順序や種類）を決定する。なお、ランクアップが発生する場合には第２パートにおけるキャラクタの変更に対応した進行パータンが決定され、ランクアップが発生しない場合には第２パートにおけるキャラクタの表示継続に対応した進行パータンが決定される。

【１９４５】

ステップＳ８００８の説明に戻り、当該ステップＳ８００８にて否定判定をした場合、すなわち味方キャラクタＦＣのランクアップ抽選に非当選となった場合（それ以上のランクアップが発生しない場合を含む）には、ステップＳ８０１０に進む。ステップＳ８０１０１では、敵キャラクタＥＣのランクアップ抽選処理を実行する。ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２には敵キャラクタＥＣのランクアップ抽選テーブルが記憶されており、このテーブルを参照して、常駐対象とする敵キャラクタＥＣのランクアップ抽選を行う。特別遊技状態終了を契機として特殊ステージへ移行する場合には、敵キャラクタＥＣとしてサメのキャラクタが表示され、ランクアップ抽選に当選した場合には上位の敵キャラクタＥＣ（高確率モードの期待の大きい敵キャラクタＥＣ）に変更されることとなる。

【１９４６】

現在の抽選モードが低確率モードである場合には、低確率モード用のランクアップ抽選テーブルが参照される（図２４３（ａ）参照）。このテーブルは、現在表示中の敵キャラクタがカメのキャラクタである場合の当選確率が０％、カニのキャラクタである場合の当選確率が１０％、サメのキャラクタである場合の当選確率が３０％となるように規定され

ている。
【１９４７】
現在の抽選モードが高確率モードである場合には、高確率モード用のランクアップ抽選テーブルが参照される（図２４３（ｂ）参照）。このテーブルは、現在表示中の敵キャラクタがカメのキャラクタである場合の当選確率が０％、カニのキャラクタである場合の当選確率が２０％、サメのキャラクタである場合の当選確率が５０％となるように規定されている。
【１９４８】
つまり、高確率モード中は低確率モード中よりもランクアップが発生しやすい構成となっている。
【１９４９】
ステップＳ８０１０のランクアップ抽選において当選した場合には、ステップＳ８０１１にて肯定判定をしてステップＳ８０１２に進む。ステップＳ８０１２では、新たに常駐対象とする敵キャラクタＥＣを決定する処理を行う。ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２には敵キャラクタＥＣのランクアップ振分テーブルが記憶されており、このテーブルを参照して、常駐対象とする敵キャラクタＥＣの振分けを行う。
【１９５０】
現在表示中の敵キャラクタＥＣがカニのキャラクタである場合にランクアップ抽選に当選した場合には、抽選モードが低確率モード及び高確率モードの何れであっても新たに常駐対象となる敵キャラクタＥＣがカメのキャラクタとなる（図２４４（ａ）参照）。
【１９５１】
現在表示中の敵キャラクタＥＣがサメのキャラクタである場合に参照される振分テーブルにおいては、抽選モードが高確率モードである場合にカメのキャラクタの振分確率が３０％、カニのキャラクタの振分確率が７０％となっている。抽選モードが低確率モードである場合にカメのキャラクタの振分確率が１０％、カニのキャラクタの振分確率が９０％となっている。
【１９５２】
つまり、サメのキャラクタが表示されている状況下にて敵キャラクタＥＣのランクアップ抽選に当選した場合には、低確率モードと比べて高確率モードの方が、１段飛ばしのランクアップが発生しやすい構成となっている。
【１９５３】
ステップＳ８０１２にて敵キャラクタＥＣを決定した後は、上記ステップＳ８０１３の処理を実行した後、本特別バトル演出用の設定処理を終了する。
【１９５４】
＜変形例１＞
上記第２８の実施の形態では、特別遊技状態終了を契機として特殊ステージへ移行する場合に第２表示領域ＥＥに表示される敵キャラクタＥＣを高確率モードである期待度が最も低いサメのキャラクタとする構成としたが、これに限定されるものではない。初期に表示される敵キャラクタＥＣをカメのキャラクタやカニのキャラクタとする構成としてもよい。
【１９５５】
＜変形例２＞
上記第２８の実施の形態では、規定回数到達となる遊技回にて第２種特殊演出が発生する場合には敵キャラクタＥＣのランクアップ及びランクダウンの何れも発生し得るのに対して、規定回数到達となる遊技回以外の遊技回にて第２種特殊演出（特別バトル演出）が発生する場合には敵キャラクタＥＣのランクアップが発生し得る一方、ランクダウンが発生しない構成としたが、これに限定されるものではない。規定回数到達となる遊技回以外の遊技回にて第２種特殊演出（特別バトル演出）が発生する場合であって、敵キャラクタＥＣのランクアップ及びランクダウンの何れもが発生し得る構成とすることも可能である。つまり、規定回数到達となる遊技回における第２種特殊演出と、それ以外の遊技回にお

ける第２種特殊演出とに差を設けない構成とすることも可能である。
【１９５６】
＜変形例３＞
上記第２８の実施の形態では、規定回数到達となる遊技回以外の遊技回にて第２種特殊演出（特別バトル演出）が実行される場合には、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの何れか一方のみが変更され得る構成としたが、これに限定されるものではない。特別バトル演出が実行される場合には、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの両方が変更され得る構成とすることも可能である。
【１９５７】
＜変形例４＞
上記第２８の実施の形態では、規定回数到達となる遊技回以外の遊技回にて第２種特殊演出（特別バトル演出）が実行される場合のキャラクタの変更において味方キャラクタＦＣの変更が敵キャラクタＥＣの変更に優先される構成としたが、これに限定されるものではない。敵キャラクタＥＣの変更が味方キャラクタＦＣの変更に優先される構成とすることも可能である。具体的には、敵キャラクタＥＣが変更されない場合にのみ味方キャラクタＦＣの変更が許容される構成とすることも可能である。
【１９５８】
＜変形例５＞
上記第２８の実施の形態では、何れの大当たりとなった場合であっても高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２通常遊技状態へ移行する構成としたが、これに限定されるものではない。所定の大当たりとなった場合には低確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第３通常遊技状態へ移行する構成とすることも可能である。この場合、第３通常遊技状態と第２通常遊技状態との識別を困難とすべく設定される終了基準回数については第２通常遊技状態へ移行する場合と共通とすることが好ましい。例えば大当たりの種別として８Ｒ確変大当たり結果Ａ～Ｄ及び８Ｒ通常大当たり結果Ａ～Ｄを設け、８Ｒ通常大当たり結果Ａとなった場合の終了基準回数を１００回、８Ｒ通常大当たり結果Ｂとなった場合の終了基準回数を２００回、８Ｒ通常大当たり結果Ｃとなった場合の終了基準回数を５００回、８Ｒ通常大当たり結果Ｄとなった場合の終了基準回数を１０００回とするとよい。このような構成に上記変形例１に示した構成を適用し、特殊ステージへの移行当初に表示される敵キャラクタＥＣを多様化することで、遊技の単調化の更なる抑制に寄与できる。
【１９５９】
＜第２９の実施の形態＞
上記第２６の実施の形態等においては、特殊ステージ滞在中に表示画面９５ａの第１表示領域ＦＥに表示されている味方キャラクタＦＣと第２表示領域ＥＥに表示されている敵キャラクタＥＣとにより第２種特殊演出を実行する構成とした。本実施の形態においては、この第２種特殊演出に係る構成が特徴的なものとなっている。以下、第２６の実施の形態等との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。
【１９６０】
図２４５に示すように、表示画面９５ａの中央部分に設けられた境界ＤＬの右側の第１表示領域ＦＥには味方キャラクタＦＣが常駐表示される常駐表示領域ＦＣＥが含まれており、境界ＤＬの左側の第２表示領域ＥＥには敵キャラクタＥＣが常駐表示される常駐表示領域ＥＣＥが含まれている。
【１９６１】
表示画面９５ａには、第１表示領域ＦＥ及び第２表示領域ＥＥを跨ぐようにしてバトル演出実行領域ＢＥが形成されている。特殊ステージにおいては基本的に、味方キャラクタＦＣは常駐表示領域ＦＣＥに常駐し且つ敵キャラクタＥＣは常駐表示領域ＥＣＥに常駐しており、上記第２種特殊演出（バトル演出）が実行される場合には、各キャラクタＦＣ，ＥＣがバトル演出実行領域ＢＥへ移動してバトルを行う構成となっている。
【１９６２】

ここで、図２４６～図２４９を参照して第２種特殊演出の流れについて説明する。第２種特殊演出が実行される遊技回においては、味方キャラクタＦＣや敵キャラクタＥＣの動き（アクション）によってバトル開始が示唆される。図２４６に示す例では、味方キャラクタＦＣのアクションによって味方キャラクタＦＣにエフェクトが追加されている。このエフェクトについてはバトル決着まで維持される構成となっており、当該バトルにおいて味方キャラクタＦＣ優位となるチャンスアップ要素となっている。

【１９６３】

バトル開始タイミングとなることで、バトル演出実行領域ＢＥには、第１表示領域ＦＥ及び第２表示領域ＥＥに跨るようにしてバトル開始を報知するメッセージ（本実施の形態においては「ＷＡＲＮＩＮＧ」の文字）が表示される。このメッセージの表示が開始されてから所定時間を経過したタイミングでは、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを表示させたまま背景画像が非表示となる。

【１９６４】

背景画像が非表示となった直後のタイミングでは、図２４７に示すように、常駐表示領域ＦＣＥ，ＥＣＥに表示されていた味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣとバトル演出実行領域ＢＥに表示されていたメッセージとが非表示となり、当該バトル演出実行領域ＢＥに味方キャラクタＦＣと敵キャラクタＥＣとが拡大表示される。これにより、バトル開始となる（バトル告知）。

【１９６５】

バトル告知後は、表示画面９５ａに再び背景画像が表示され、第１表示領域ＦＥの常駐表示領域ＦＣＥにはバトル演出実行領域ＢＥに拡大表示されていた味方キャラクタＦＣが縮小表示され、第２表示領域ＥＥの常駐表示領域ＥＣＥにはバトル演出実行領域ＢＥに拡大表示されていた敵キャラクタＥＣが縮小表示される。なお、味方キャラクタＦＣに付加されていたエフェクトについては引き継がれたままとなる。

【１９６６】

この表示状態では、仕切り画像ＤＧは非表示となっており、第１表示領域ＦＥと第２表示領域ＥＥとに表示される背景画像（浜辺）は一連となっている。これにより、各キャラクタＦＣ，ＥＣの境界ＤＬを跨いだ移動を妨げていた障害が取り除かれた旨が明示される。

【１９６７】

その後は、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣが常駐表示領域ＦＣＥ，ＥＣＥからバトル演出実行領域ＢＥへ移動し、当該バトル演出実行領域ＢＥにて攻防を繰り返す。この攻防を経て、大当たり等の遊技結果がバトルの勝敗により明示されることとなる。

【１９６８】

ここで、当該第２種特殊演出が実行される遊技回が外れ結果に対応しており且つ当該遊技回の終了後も特殊ステージが継続される場合には、味方キャラクタＦＣ又は敵キャラクタＥＣが変更になる場合がある。以下、図２４８を参照して敵キャラクタＥＣが変更になる場合を例示し、図２４９を参照して味方キャラクタＦＣが変更になる場合について例示する。

【１９６９】

図２４８に示す例では、バトル演出実行領域ＢＥに「ＬＯＳＥ」の文字が表示されることで外れ結果となった旨が明示されている。この際、バトル演出実行領域ＢＥには勝者となった敵キャラクタＥＣが残り、敗者となった味方キャラクタＦＣについては表示画面９５ａからはじきだされたままとなる。その後、バトル演出実行領域ＢＥには表示画面９５ａ外へはじき出されていた味方キャラクタＦＣ（女の子のキャラクタ）が復帰する。この際、味方キャラクタＦＣは敵キャラクタＥＣに前方から重なる位置に表示され、当該敵キャラクタＥＣは味方キャラクタＦＣの背後に隠れた状態となる。

【１９７０】

その後、表示画面９５ａ外から第２表示領域ＥＥの常駐表示領域ＥＣＥに敵キャラクタＥＣとしてカメのキャラクタが追加表示され、バトル演出実行領域ＢＥに拡大表示されて

いた味方キャラクタＦＣ（女の子のキャラクタ）についても縮小を伴って第１表示領域ＦＥの常駐表示領域ＦＣＥへ戻る。そして、表示画面９５ａの表示領域が仕切り画像ＤＧによって分割された状態となる。これにより、常駐表示されるキャラクタの組合せが第２種特殊演出開始前とは別のキャラクタの組合せに変更された状態で第２種特殊演出が終了する。

【１９７１】

図２４９に示す例では、バトル演出実行領域ＢＥに「ＬＯＳＥ」の文字が表示されることで外れ結果となった旨が明示されている。この表示については図２４８に示した例と同様であり、この時点では特殊ステージの継続の有無や変更されるキャラクタ等を識別することは困難となっている。外れ結果が明示された時点では、バトル演出実行領域ＢＥには勝者となった敵キャラクタＥＣが残り、敗者となった味方キャラクタＦＣについては表示画面９５ａからはじきだされたままとなる。その後、バトル演出実行領域ＢＥには表示画面９５ａ外へはじき出されていた味方キャラクタＦＣ（女の子のキャラクタ）とは別の味方キャラクタＦＣ（男の子のキャラクタ）が表示される。この際、変更された味方キャラクタＦＣは敵キャラクタＥＣに前方から重なる位置に表示され、当該敵キャラクタＥＣは味方キャラクタＦＣの背後に隠れた状態となる。

【１９７２】

その後、味方キャラクタＦＣの背後に隠れていた敵キャラクタＥＣ（カニのキャラクタ）は第２表示領域ＥＥの常駐表示領域ＥＣＥへ移動し、バトル演出実行領域ＢＥに拡大表示されていた味方キャラクタＦＣ（男の子のキャラクタ）についても縮小を伴って第１表示領域ＦＥの常駐表示領域ＦＣＥへ移動する。そして、表示画面９５ａの表示領域が仕切り画像ＤＧによって分割された状態となる。これにより、常駐表示されるキャラクタの組合せが第２種特殊演出開始前とは別のキャラクタの組合せに変更された状態で第２種特殊演出が終了する。

【１９７３】

特殊ステージ中は表示画面９５ａの第１表示領域ＦＥに第１種キャラクタである味方キャラクタＦＣが表示され、第２表示領域ＥＥに第２種キャラクタである敵キャラクタＥＣが表示される。それら味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを表示画面９５ａに各々表示（待機、常駐）させている状況下にて第２種特殊演出が実行される場合には、第１表示領域ＦＥに表示中の味方キャラクタＦＣと第２表示領域ＥＥに表示中の敵キャラクタＥＣとが各々非表示→表示画面９５ａ中央の演出実行領域ＢＥに表示されることとなる。そして、それら味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣは第２種特殊演出の進行に伴って演出実行領域ＢＥを移動等する。このように、常駐（待機）している各キャラクタを演出実行領域ＢＥに移し当該演出実行領域ＢＥにおける動的表示によって第２種特殊演出を進行させる構成とすれば、遊技者は特殊ステージにおいて自身の好みのキャラクタが表示されている状況下にて第２種特殊演出が発生すること（当該キャラクタの動的表示）に期待して遊技に注目することとなり、特殊ステージにおける遊技の単調化を好適に抑制できる。

【１９７４】

本実施の形態では、味方キャラクタＦＣは第１表示領域ＦＥに表示されている状態では、演出実行領域ＢＥに表示されている場合と比べて動きが抑制される又は静止した表示となるように構成されており、敵キャラクタＥＣは第２表示領域ＥＥに表示されている状態では、演出実行領域ＢＥに表示されている場合と比べて動きが抑制される又は静止した表示となるように構成されている。このような構成によれば、第１表示領域ＦＥ／第２表示領域ＥＥから演出実行領域ＢＥへの移動（第２種特殊演出の実行）に伴って各キャラクタＦＣ，ＥＣの動きが活発となる。このような構成とすれば、キャラクタＦＣ，ＥＣのダイナミックな動き等に期待する遊技者に対して注目を促すことができる。

【１９７５】

味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを各々複数設けることにより、それら味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを用いた第２種特殊演出（バトル演出）のバリエーシ

ョンを増やすことができる。これは、第２種特殊演出の多様化によって遊技者の注目度の向上を図る上で好ましい。特殊ステージ中に第２種特殊演出が発生する場合であっても遊技者が期待する味方キャラクタＦＣ×敵キャラクタＥＣの組合せに対応する第２種特殊演出が発生するタイミングが限られることとなる。これは、遊技進行のメリハリを強化する上で好ましい。

【１９７６】

演出実行領域ＢＥの大きさは、第１表示領域ＦＥの味方キャラクタ表示領域である常駐表示領域ＦＣＥ及び第２表示領域ＥＥの敵キャラクタ表示領域である常駐表示領域ＥＣＥを合わせた大きさよりも大きくなっており、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを演出実行領域ＢＥに表示する場合に、それら味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣが拡大される。このように、待機（常駐）表示用の常駐表示領域ＦＣＥ，ＥＣＥから演出実行用の演出実行領域ＢＥへキャラクタＦＣ，ＥＣを移す場合に、それらキャラクタＦＣ，ＥＣを拡大させる構成とすることで第２種特殊演出開始時のインパクトを強化できる。

【１９７７】

演出実行領域ＢＥにおける味方キャラクタＦＣの移動範囲と、演出実行領域ＢＥにおける敵キャラクタＥＣの移動範囲とが重複している。上述の如く演出実行領域ＢＥにおいて味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣの両キャラクタＦＣ，ＥＣを動的に表示させる構成では、当該演出実行領域ＢＥにおける各キャラクタＦＣ，ＥＣの移動範囲を重複させる構成とすることにより、それらキャラクタＦＣ，ＥＣをダイナミックに移動させたり大きく表示させたりすることが可能となる。これは、特別演出に対する注目度の向上を図る上で好ましい。

【１９７８】

第２種特殊演出が開始される場合には表示画面９５ａの演出実行領域ＢＥに開始示唆画像（「ＷＡＲＩＮＩＧ」の文字）が表示されることで、遊技者の注目を味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣから外すことができる。その後、開始示唆画像の表示終了に合せて味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを演出実行領域ＢＥに表示することにより、一時的に各キャラクタＦＣ，ＥＣが非表示となる期間（ブランク）を設けたとしても当該ブランクを目立ちにくくすることができる。これは、各常駐表示領域ＦＣＥ，ＥＣＥにおけるキャラクタ表示と演出実行領域ＢＥにおけるキャラクタ表示とのつながりを強化する上で有利である。

【１９７９】

本実施の形態に示したように、演出実行領域ＢＥを左右の常駐表示領域ＦＣＥ，ＥＣＥの間に設けた上で、第２種特殊演出の開始示唆画像である「ＷＡＲＮＩＮＧ」の文字を当該開始示唆画像の少なくとも一部が当該演出実行領域ＢＥに位置するようにして表示する構成とすれば、開始示唆画像の表示を終了した際に当該開始示唆画像と同様の演出実行領域ＢＥに各キャラクタＦＣ，ＥＣが表示されることとなる。これにより、第２種特殊演出の開始時にキャラクタＦＣ，ＥＣを一時的に非表示とする場合であっても、遊技者がそれらキャラクタＦＣ，ＥＣを見失うことを好適に抑制できる。

【１９８０】

＜変形例１＞

上記第２９の実施の形態に示した開始示唆画像である「ＷＡＲＮＩＮＧ」の文字を両常駐表示領域ＦＣＥ，ＥＣＥに重なるようにして表示させる構成としてもよい。

【１９８１】

＜変形例２＞

表示画面９５ａに表示されている上記開始示唆画像を非表示とする際に当該表示画面９５ａを暗転させる構成とすることも可能である。表示画面９５ａの暗転によって開始示唆画像や背景画像等の各種画像を全て非表示とすることにより、左右の各常駐表示領域ＦＣＥ，ＥＣＥに表示されていた各キャラクタＦＣ，ＥＣが非表示となったことの違和感を好適に軽減できる。

【１９８２】

＜第３０の実施の形態＞

上記第２９の実施の形態では、味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣを常駐表示領域ＦＣＥ，ＥＣＥに常駐表示させる構成とし、それら常駐表示領域ＦＣＥ，ＥＣＥにおけるキャラクタの動作によってバトル開始を示唆する構成とした。本実施の形態では、バトル開始の示唆に係る構成が特徴的なものとなっている。以下、図２５０～図２５２を参照して、本実施の形態における特徴的な構成を第２９の実施の形態との相違点を中心に説明する。図２５０は第２種特殊演出の流れを示すフローチャート、図２５１は各パートにおけるキャラクタの移動範囲を示す概略図、図２５２は第２種特殊演出開始時の表示を示す概略図である。

【１９８３】

既に説明したように、第２種特殊演出は、第１パート及び第２パートで構成されている。図２５０に示すように、第１パートは味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣが対戦相手を探索する探索パートと、両キャラクタＦＣ，ＥＣが会敵する会敵パートと、キャラクタＦＣ，ＥＣが対戦するバトルパートとであ構成されている。探索パートにおいては、味方キャラクタＦＣは第１表示領域ＦＥ内を移動しながら敵キャラクタＥＣを探索し、敵キャラクタＥＣは第２表示領域ＥＥ内を移動しながら味方キャラクタＦＣを探索する。味方キャラクタＦＣが敵キャラクタＥＣを発見した場合には、敵キャラクタＥＣにより味方キャラクタＦＣが発見された場合と比べて大当たり又は特殊ステージ継続のチャンスとなるように差が設けられている。

【１９８４】

図２５１（ａ）に示すように、探索パートにおいては味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣは何れも境界ＤＬを跨いだ移動は回避される。但し、相手を発見する煽り演出の一種として、キャラクタの移動に合わせて仕切り画像ＤＧが境界ＤＬから左右にずれる場合がある。

【１９８５】

バトルパートにおいては、図２５１（ｂ）に示すように、仕切り画像ＤＧが非表示となり、表示画面９５ａにおける分割表示が解除される。この状態では、味方キャラクタＦＣは境界ＤＬを超えて第１表示領域ＦＥ及び第２表示領域ＥＥの両領域を移動可能となるように移動範囲が拡張され、敵キャラクタＥＣについても境界ＤＬを超えて第１表示領域ＦＥ及び第２表示領域ＥＥの両領域を移動可能となるように移動範囲が拡張される。バトルパートについては、複数のアタックパートで構成されているが（最大で第１アタックパート～第３アタックパートの３部構成となっているが）、各アタックパートにおいては攻撃側のキャラクタが境界ＤＬを超えて相手の領域へ侵入することとなる。そして、例えば攻撃を受けて倒れたり、自身の領域から表示画面９５ａ外にはじき出されたりすることで負けとなった旨が明示される。

【１９８６】

ここで、図２５２を参照して、第２種特殊演出における探索パート～バトルパートの流れについて例示する。

【１９８７】

第２種特殊演出に係る遊技回が開始された後の所定のタイミングで、味方キャラクタＦＣが仕切り画像ＤＧに向けて移動している。味方キャラクタＦＣが仕切り画像ＤＧを敵キャラクタＥＣ側へ押すことで、仕切り画像ＤＧが敵キャラクタＥＣ側へ変位し、味方キャラクタＦＣの自陣である第１表示領域ＦＥが拡張され、敵陣である第２表示領域ＥＥが縮小される。つまり、表示画面９５ａにおける占有領域が変化する。

【１９８８】

その後、第２表示領域ＥＥにおける所定位置まで仕切り画像ＤＧが押し込まれることで、当該仕切り画像ＤＧ及び背景画像が非表示となり、味方キャラクタＦＣが表示画面９５ａ（バトル演出実行領域ＢＥ）の中央に拡大表示される（会敵パート）。この際、敵キャラクタＥＣについては常駐表示領域ＥＣＥに待機したままとなる。このようなパターンでバトルパートへ移行した場合には、大当たり又は特殊ステージ継続のチャンスとなる。

【１９８９】
なお、敵キャラクタＥＣが仕切り画像ＤＧを味方キャラクタＦＣ側へ押した場合には、仕切り画像ＤＧが敵キャラクタＥＣ側へ変位し、敵キャラクタＥＣの自陣である第２表示領域ＥＥが拡張され、敵陣である第１表示領域ＦＥが縮小される。つまり、表示画面９５ａにおける占有領域が変化する。
【１９９０】
その後、第１表示領域ＦＥにおける所定位置まで仕切り画像ＤＧが押し込まれることで、当該仕切り画像ＤＧ及び背景画像が非表示となり、敵キャラクタＥＣが表示画面９５ａ（バトル演出実行領域ＢＥ）の中央に拡大表示される。この際、味方キャラクタＦＣについては常駐表示領域ＦＣＥに待機したままとなる。このようなパターンでバトルパートへ移行した場合には、特殊ステージ終了のピンチとなる。
【１９９１】
会敵パートにおいてキャラクタが拡大表示された後は、バトル開始用の告知表示が実行される。この際、拡大表示されていたキャラクタが告知表示位置へ縮小を伴って移動し、常駐表示領域に表示されていたキャラクタは告知表示位置へ拡大を伴って移動することとなる。
【１９９２】
特殊ステージ中は表示画面９５ａの第１表示領域ＦＥに第１種キャラクタである味方キャラクタＦＣが表示され、第２表示領域ＥＥに第２種キャラクタである敵キャラクタＥＣが表示される。特殊ステージにおいてそれらのキャラクタＦＣ，ＥＣが表示される表示領域については、仕切り画像ＤＧによって味方キャラクタＦＣ用の第１表示領域ＦＥと、敵キャラクタＥＣ用の第２表示領域ＥＥとに仕切られている。このような構成とすることで２つのキャラクタＦＣ，ＥＣの識別が困難になることを抑制している。但し、このような仕切り画像ＤＧの存在は両キャラクタＦＣ，ＥＣを用いて実行される第２種特殊演出の自由度を低下させる要因になり得る。ここで、本実施の形態に示した構成においては、特殊ステージ中に第２種特殊演出が実行される場合には、上記仕切り画像ＤＧが非表示となり、各キャラクタＦＣ，ＥＣの移動範囲が何れも第１表示領域ＦＥ及び第２表示領域ＥＥ→表示画面９５ａの全体となるように拡張され、それらキャラクタＦＣ，ＥＣが当該表示画面９５ａの全体にて動的に表示される。このように、特殊ステージ中の第２種特殊演出の実行に伴って仕切り画像ＤＧを非表示とし、これに連動させるようにして各キャラクタＦＣ，ＥＣの動的表示の移動範囲を拡張させる構成とすれば、演出がどのように進行しているかを遊技者に明示しつつ特別演出のインパクトを向上させることができる。これにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【１９９３】
表示画面９５ａに仕切り画像ＤＧが表示されている場合には、表示画面９５ａにおける味方キャラクタＦＣの移動範囲は前記第１表示領域ＦＥとなるように制限され、表示画面９５ａにおける敵キャラクタＥＣの移動範囲は第２表示領域ＥＥとなるように制限される。このようにして、動的表示の範囲を制限する構成とすれば、複数のキャラクタＦＣ，ＥＣを同時に常駐（待機）表示させ且つそれらキャラクタＦＣ，ＥＣを動的に表示させる構成においても、遊技者が注目したいキャラクタＦＣ，ＥＣを見失うことを好適に抑制できる。
【１９９４】
第２種特殊演出開始後すなわち各キャラクタＦＣ，ＥＣの移動範囲の拡張後に、味方キャラクタＦＣが動的に表示される場合の当該味方キャラクタＦＣの移動範囲と、敵キャラクタＥＣが動的に表示される場合の当該敵キャラクタＥＣの移動範囲とは少なくとも各移動範囲の一部が重複する構成となっている。このように移動範囲を重複させる構成とすれば、移動範囲を拡大させた状態にて更に各キャラクタの動きをダイナミックにしたり各キャラクタを大きく表示させたりすることができる。これは、特別演出への注目度の向上を図る上で有利である。
【１９９５】

味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣが第１表示領域ＦＥ及び第２表示領域ＥＥに各々待機（常駐）している状態ではそれらキャラクタＦＣ，ＥＣの動きの相関が弱くなっており、第２種特殊演出が実行されることでそれらキャラクタＦＣ，ＥＣの動きの相関が強くなる。このような構成とすれば、両キャラクタＦＣ，ＥＣの連動に期待する遊技者に対して、特別演出への注目を好適に促すことができる。

【１９９６】

味方キャラクタＦＣに連動した仕切り画像ＤＧの位置の変化を経て第２種特殊演出が開始される場合には当該第２種特殊演出が味方キャラクタＦＣに有利な展開となるようにして当該第２種特殊演出が進行し、敵キャラクタＥＣに連動した仕切り画像ＤＧの位置の変化を経て第２種特殊演出が開始される場合には当該第２種特殊演出が敵キャラクタＥＣに有利な展開となるようにして当該第２種特殊演出が進行する。このような構成とすれば特殊ステージ中に第２種特殊演出が発生する場合の演出パターンが単調になることを好適に抑制できる。なお、仕切り画像ＤＧの位置の変化によって第２種特殊演出を相違させることができるのであれば足り、バトルの内容ではなく第２特殊演出開始時の導入表示の表示態様を相違させる構成とすることも可能である。

【１９９７】

上述したように、仕切り画像ＤＧの位置をキャラクタＦＣ，ＥＣに連動させるようにしてシフトさせる構成においては、仕切り画像ＤＧをシフト後の位置にて非表示とすることにより、どちらのキャラクタＦＣ，ＥＣの動きが起点となって移動範囲が拡張されるかが明確となり、上述した各種効果を好適に発揮させることができる。

【１９９８】

＜変形例１＞

少なくとも第２種特殊演出開始時には味方キャラクタＦＣ及び敵キャラクタＥＣが拡大表示される構成としたが、バトル中も各キャラクタを常駐（待機）時と比べて大きくなるように拡大した状態で表示する構成としてもよい。

【１９９９】

＜変形例２＞

第２種特殊演出が開始される場合に当該第２種特殊演出の開始を示唆する開始示唆画像（上記第２９の実施の形態参照）を仕切り画像ＤＧを跨ぐようにして表示し、当該開始示唆画像が表示されている状況下にて仕切り画像ＤＧを非表示とする構成としてもよい。開始示唆画像を仕切り画像ＤＧを跨ぐようにして表示し、当該開始示唆画像を非表示とする前に仕切り画像ＤＧを非表示とする構成とすれば、仕切り画像ＤＧを非表示として各キャラクタＦＣ，ＥＣの移動範囲を拡張する場合の唐突感を抑制できる。また、開始示唆画像に遊技者も注目を促した状態で仕切り画像ＤＧを非表示とした場合には、仕切り画像ＤＧの表示→非表示の動きの見逃しを抑制できる。

【２０００】

＜第３１の実施の形態＞

以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第３１の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。なお、本実施の形態においてはパチンコ機の主たる構成が第１の実施の形態に示したパチンコ機と同様となっている。これら共通の構成については説明を適宜省略する。図２５３はパチンコ機１０の正面図、図２５４はパチンコ機１０を正面側から見た斜視図、図２５５及び図２５６はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図２５５では便宜上パチンコ機１０における遊技領域内の構成を省略している。

【２００１】

図２５３に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に取り付けられた遊技機主部１２とにより構成されている。

【２００２】

図２５４に示すように、外枠１１は長尺状のフレーム材を四辺に連結し構成されるものであって全体として矩形枠状をなすように形成されている。この外枠１１を島設備に取り

付け固定することにより、パチンコ機１０が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備等に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。

【２００３】

遊技機主部１２は、外枠１１によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠１１における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具１７が固定されており、さらに外枠１１における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具１８が設けられている。これら上側支持用金具１７及び下側支持用金具１８により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠１１に対して遊技機主部１２がパチンコ機１０の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機１０の前方へ回動可能とされている（図２５５及び図２５６参照）。

【２００４】

図２５５及び図２５６に示すように、遊技機主部１２は、ベース体としての内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。なお、遊技機主部１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。

【２００５】

内枠１３により前扉枠１４が回動可能に支持されており、前扉枠１４は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３により裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、裏パックユニット１５は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

【２００６】

（前扉枠１４）

次に、前扉枠１４について説明する。図２５３に示すように、前扉枠１４は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体２０を主体に構成されており、内枠１３における前面のほぼ全域を覆っている。枠体２０の中央部分には後述する遊技領域ＰＥのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部２１が形成されており、その窓部２１はガラスユニット２２によって同前扉枠１４の背面側から塞がれている。

【２００７】

ガラスユニット２２は、透明性を有する複数のガラスパネル２３と、それらガラスパネル２３を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル２３の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル２３は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル２３の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル２３同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル２３によって遊技領域ＰＥをパチンコ機１０の正面側から２重に覆った状態となっている。

【２００８】

なお、必ずしも両ガラスパネル２３をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル２３を枠体２０に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、１枚としてもよいし、３枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上に鑑みれば、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

【２００９】

ガラスユニット２２（詳しくは窓部２１）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部２１の周縁に沿ってＬＥＤ等の発光手段を内蔵した環状電飾部２６が設けられている。環状電飾部２６では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、環状電飾部２６の中央であってパチンコ機１０の最上部にはエラー等の不具合が発生した場合に点灯するエラー表示ランプ部

２７が設けられ、さらにその左右には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部２８が設けられている。また、左右の賞球ランプ部２８に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音やＢＧＭ等などが出力されるスピーカ部２９が設けられている（図２５５参照）。

【２０１０】

前扉枠１４（枠体２０）における窓部２１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部３１と下側膨出部３２とが上下に並設されている。上側膨出部３１内側には上方に開口した上皿３３が設けられており、下側膨出部３２内側には同じく上方に開口した下皿３４が設けられている（図２５４参照）。上皿３３は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構へ導くための機能を有する。また、下皿３４は、上皿３３内にて余剰となった遊技球を貯留する機能及び遊技球発射機構によって発射された遊技球のうち遊技領域ＰＥ（図２５５参照）に到達しなかった遊技球が遊技者に戻された場合に当該排出された遊技球を貯留する受け皿としての機能を有する。

【２０１１】

上側膨出部３１において上皿３３の前方となる部分には、遊技者により操作される演出ボタン３５が配設されている。この演出ボタン３５については報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０では演出ボタン３５の操作に基づいて操作対応演出等を実行する。

【２０１２】

下側膨出部３２の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル４１が設けられている。遊技球発射ハンドル４１が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。なお、遊技球の発射速度は、遊技球発射ハンドル４１の操作量（回動量）が大きくなるに従って速くなり、この操作量が遊技者により調整されて所定の量となった場合に遊技球が遊技領域ＰＥへ到達することとなる。また、この操作量を遊技者が調整することで、後述する右ルートと左ルートへの遊技球の打ち分けが可能となる。

【２０１３】

図２５５に示すように、前扉枠１４の背面には、通路形成ユニット４５が取り付けられている。通路形成ユニット４５は、合成樹脂により成形されており、上皿３３に通じる前扉側上皿通路と、下皿３４に通じる前扉側下皿通路とを有してなる。通路形成ユニット４５において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路及び前扉側下皿通路は上流側が後述する遊技球分配部に通じており、前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿３３に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿３４に導かれる。

【２０１４】

前扉枠１４の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠１３に対する組付機構を構成する。

【２０１５】

次に、図２５７を参照して内枠１３について詳細に説明する。図５は内枠１３の正面図である。なお、図２５７においても図２５５と同様に便宜上パチンコ機１０の遊技領域ＰＥ内の構成を省略している。

【２０１６】

（内枠１３）

内枠１３は、外形が外枠１１と同様に略矩形状をなす内枠ベース体５０を主体に構成されている。内枠ベース体５０の高さ寸法は、外枠１１の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、内枠ベース体５０は外枠１１の上枠部に寄せて配置され、外枠１１の下枠部と内枠ベース体５０との間には若干の隙間が形成されている。外枠１１にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、内枠ベース体５０（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠１３が外枠１１に対して閉じられた状態では内枠ベー

ス体５０が幕板の上に載ることとなる。なお、幕板と内枠ベース体５０との間に相互干渉の防止等を目的として若干のクリアランスを設けてもよい。

【２０１７】

内枠ベース体５０の前面における回動基端側（図２５７の左側）には、その上端部及び下端部に支持金具７１，７２が取り付けられている。図示は省略するが、支持金具７１，７２は軸部を有しており、それら軸部に前扉枠１４に設けられた軸受け部が挿入されることにより、内枠１３に対して前扉枠１４が回動可能に支持されている。

【２０１８】

内枠ベース体５０の回動先端側（図２５７の右側）には、内枠１３や前扉枠１４を施錠状態とするための施錠装置７５が配設されている。施錠装置７５は内枠ベース体５０の右端部（後述する縦フレーム部材）に沿うようにして上下に延びており、その長手方向（上下方向）に散在して配置された前扉用鉤部材７６を有している。内枠ベース体５０には前扉枠１４の背面に設けられた鉤受け部材４９（図２５５参照）内枠１３の正面側に突出させるためのスリットが各前扉用鉤部材７６にそれぞれ対応するようにして形成されている。それらスリットを通じて突出した前扉用鉤部材７６が、前扉枠１４に各前扉用鉤部材７６に１対１で対応させて設けられた前扉用鉤部材７６に係止されることによって、前扉枠１４が内枠１３に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置７５は、内枠１３の後方側に延出する内枠用鉤部材７７を有している。これら内枠用鉤部材７７が外枠１１に固定された鉤受け部材１９に引っ掛かることにより遊技機主部１２が外枠１１に対して閉じた状態で施錠される。

【２０１９】

内枠ベース体５０（施錠装置７５）には、施錠装置７５の解錠操作を行うためのシリンダ錠７８が設置されている。シリンダ錠７８は施錠装置７５の主要部分を構成する施錠ユニット（各鉤部材７６，７７や連動杆等）とは別体で設けられており、当該施錠ユニットと隣接して配置されている。シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを右（時計回り）に回すと内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解除され、シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを左（反時計回り）に回すと外枠１１に対する内枠１３の施錠が解除されるように構成されている。

【２０２０】

内枠ベース体５０の中央部分には遊技盤ユニット８０Ｋを収容する収容凹部５１が形成されている。収容凹部５１は遊技盤ユニット８０Ｋの外形に合わせて遊技機後方に窪んでおり、遊技盤ユニット８０Ｋはこの収容凹部５１に遊技機前方から嵌まった状態で手動式のロック機構によって固定されている。収容凹部５１の底部には、略矩形状の窓孔５２が形成されており、この窓孔５２を通じて遊技盤ユニット８０Ｋの背面構成（後述する背面ブロック８０ｂＫ）が内枠１３の後方に突出している。なお、この窓孔５２については、内枠ベース体５０に装着された遊技盤ユニット８０Ｋによってそのほぼ全域が遊技機前方から覆われた状態となっている。

【２０２１】

（遊技盤ユニット８０Ｋ）

遊技盤ユニット８０Ｋは、木製の板材を主体として形成された遊技盤８０ａＫと、遊技盤８０ａＫの背面側に設けられ、後述する各種遊技部品（可変表示装置、制御装置、可動式の演出機構等）がベース体２５１に搭載されてなる背面ブロック８０ｂＫとが一体化されてなる。

【２０２２】

遊技盤８０ａＫの前面には遊技球が流下する上述した遊技領域ＰＥが形成されている。既に説明したように遊技領域ＰＥはガラスユニット２２（詳しくは後側のガラスパネル２３）によって覆われている。ガラスユニット２２は、後側のガラスパネル２３と遊技盤８０ａＫの前面との隙間が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように、すなわち遊技領域ＰＥを流下する遊技球が同遊技領域ＰＥの同一箇所にて前後に並ばないように配置されている。これにより、遊技領域ＰＥでの球詰まりを抑制している。なお、遊技盤８０ａＫは

木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。
【２０２３】
以下、図２５８及び図２５９に基づき遊技盤ユニット８０Ｋ（特に遊技盤８０ａＫの遊技領域ＰＥに配された各種構成）について説明する。図２５８は遊技盤ユニット８０Ｋの正面図、図２５９は遊技盤ユニット８０Ｋを後方から見た斜視図である。
【２０２４】
遊技盤８０ａＫには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。図２５８に示すように、各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２、可変入賞装置８３、スルーゲート８４等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２及び可変入賞装置８３に遊技球が入ると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサにより検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａＫ（遊技領域ＰＥ）の最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。以下の説明では、アウト口８６への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口８１、作動口ユニット８２、可変入賞装置８３への遊技球の入球を「入賞」とも表現する。
【２０２５】
また、遊技盤８０ａＫには、遊技球の流下経路を適宜分散等するために多数の遊技釘８７や風車９４等の各種遊技部品が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生する。
【２０２６】
遊技盤８０ａＫの中央には中央開口が形成されており、この中央開口を遊技盤ユニット８０Ｋの背面側から覆うようにして透明な開口カバーが取り付けられている。この中央開口の背後には、背面ブロック８０ｂＫに属する可変表示ユニット８５Ｋ等が位置しており、遊技機前方から中央開口（開口カバー）を通じて可変表示ユニット８５Ｋ等を視認可能となっている。
【２０２７】
中央開口の周辺に作動口ユニット８２やスルーゲート８４等が配設されている。作動口ユニット８２には、可変表示ユニット８５Ｋの下方に配設された第１作動口９１と、第１作動口９１の下方に配設された第２作動口９２とが設けられている。これら２つの作動口９１，９２のうち第２作動口９２には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３が併設されている。電動役物９３は、可動片と同可動片を駆動させるソレノイド式の駆動部とを有してなり、第２作動口９２への入球を許容する開状態（補助状態）と、同入球を不可とする閉状態（非補助状態）とに切替可能となっている。
【２０２８】
なお、電動役物９３については、閉状態となっている場合には第２作動口９２への入球が困難となり、開状態に切り替わることで閉状態よりも当該第２作動口９２への入球が容易となるように構成してもよい。
【２０２９】
第２作動口９２よりも上流側、詳しくは可変表示ユニット８５Ｋの側方には上記スルーゲート８４が配置されており、遊技球のスルーゲート８４の通過をトリガとしたサポート抽選に当選した場合には、電動役物９３が所定時間だけ閉状態から開状態に切り替えられることとなる。
【２０３０】
なお、第１作動口９１への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、第２作動口９２への入球が発生した場合には４個の遊技球の払出が実行されるが、遊技球の払出個数は上記のものに限定されることはない。
【２０３１】

可変入賞装置（特別入球装置又は特別入球手段）８３には、大入賞口と、当該大入賞口への入球を許容する許容状態及び入球を不可とする阻止状態とに切替可能なシャッタとが設けられている。以下の説明では、シャッタが許容状態となっている場合の可変入賞装置８３の状態を「開状態」、シャッタが阻止状態となっている場合の可変入賞装置８３の状態を「閉状態」と称する。

【２０３２】

なお、可変入賞装置８３については、閉状態となっている場合には当該可変入賞装置８３への入球が困難となり、開状態に切り替わることで閉状態よりも当該可変入賞装置８３への入球が容易となるように構成してもよい。

【２０３３】

後述する通常遊技状態においては作動口９１，９２への入賞に基づいて内部抽選が実行され、この内部抽選に当選した場合（例えば大当たりとなった場合）に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行する。可変入賞装置８３は閉状態に維持され、特別遊技状態へ移行した場合に開状態に切り替えられる構成となっている。特別遊技状態においては、例えば所定時間（例えば３０ｓｅｃ）の経過又は所定個数（例えば１０個）の入賞を１ラウンドとして、複数ラウンド（例えば６ラウンド）を上限とした開状態への切り替え繰り返されるように設定されている。

【２０３４】

遊技盤８０ａＫには、上記中央開口を囲むようにしてセンターフレーム９６が設けられている。センターフレーム９６は、遊技盤８０ａＫに対してその前面側から固定されており、このように固定された状態では遊技盤８０ａＫの前面から起立した状態となることで当該センターフレーム９６と上記ガラスユニット２２との間の隙間寸法が遊技球の直径寸法よりも小さくなるように構成されている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球が図柄表示装置９５に衝突することが回避され、且つ遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路が可変表示ユニット８５（詳しくはセンターフレーム９６）を右側から迂回する上記右ルートと、左側から迂回する上記左ルートに大別されている。本実施の形態では、遊技領域ＰＥに設けられた各種遊技部品が左右対称となるように配置されており（所謂左右対称ゲージ）、右ルートと左ルートとに有利不利の差等は設けられておらず、右ルート及び左ルートの何れに発射された遊技球についても作動口９１，９２、スルーゲート８４、可変入賞装置８３に入賞し得る構成となっている。

【２０３５】

センターフレーム９６の下部を構成している枠部の上面には、遊技球が左右に転動可能なステージが形成されている。センターフレーム９６の左枠部に形成された流入口から流入した遊技球は、同じくセンターフレーム９６に形成されたワープ通路を通じてステージ上に排出される。ステージについては、当該ステージに到達した遊技球が比較的第１作動口９１へと流入しやすくなるように、具体的にはステージを経由しない遊技球と比較して第１作動口９１へと流入しやすくなるように構成されており、このステージ上での遊技球の動きに対する遊技者の注目度向上に貢献している。本実施の形態においては上述したように透明な開口カバーによって中央開口を覆っており、ステージ上に到達した遊技球が背面ブロック８０ｂＫ（可変表示ユニット８５Ｋ）側へ移動しないように規制されている。

【２０３６】

遊技盤８０ａＫにおける右側の端部には後述する誘導レール１００とともに遊技領域ＰＥを区画形成する遊技領域区画部材９８が配設されている。遊技領域区画部材９８には、誘導レール１００に沿って飛翔した遊技球が衝突するストッパ部材や主表示ユニット９９が配設されている。ストッパ部材は誘導レール１００の先端付近に配置された緩衝部材であり、当該ストッパ部材に衝突した遊技球はその勢いが弱められた後、遊技領域ＰＥを流下することとなる。つまり、ストッパ部材には衝突した遊技球の勢いを弱める減勢機能が付与されている。

【２０３７】

ここで、主表示ユニット９９について補足説明する。主表示ユニット９９は遊技領域区

画部材９８に埋設されており、その一部がガラスユニット２２と対向するように配置されている。この対向している部分には、所定の絵柄等が表示される主表示部Ｄが設けられている。主表示ユニット９９については、後述する主制御装置に電気的に接続されており、主表示部Ｄの表示内容は当該主制御装置によって制御される構成となっている。

【２０３８】

図２５８（ｂ）に示すように、主表示部Ｄは、第１作動口９１への入賞に基づいた抽選結果を表示する第１作動口用表示部Ｄ１と、第２作動口９２への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第２作動口用表示部Ｄ２とを有してなる。第１作動口用表示部Ｄ１では、第１作動口９１への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第１作動口９１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第１作動口９１への入賞に基づく内部抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応した当選結果であった場合には、第１作動口用表示部Ｄ１にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記特別遊技状態へ移行される。

【２０３９】

第２作動口用表示部Ｄ２では、第２作動口９２への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第２作動口９２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第２作動口９２への入賞に基づく内部抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応した当選結果であった場合には、第２作動口用表示部Ｄ２にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、その結果に応じて上記特別遊技状態へ移行される。

【２０４０】

ここで、いずれかの作動口９１，９２への入賞に基づいて、対応する作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止され（確定表示され）、その状態を維持したまま確定表示時間が経過するまでが遊技回の１回に相当する。但し、遊技回の１回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口９１，９２への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止され（確定表示され）、その状態を維持したまま確定表示時間が経過するまでを遊技回の１回とすることも可能である。

【２０４１】

本実施の形態においては遊技球が第１作動口９１及び第２作動口９２を通過した回数は各々４回まで（合計で８個まで）保留される構成が採用されており、主表示ユニット９９の主表示部Ｄにはそれら作動口９１，９２の保留個数を各々表示する第１作動口用保留数表示部Ｓ１及び第２作動口用保留数表示部Ｓ２が設けられている。

【２０４２】

また、主表示ユニット９９の主表示部Ｄには上記作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２以外に、スルーゲート８４への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部ＤＳが併設されている。スルーゲート用表示部ＤＳでは、スルーゲート８４への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート８４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示（確定表示が実行）される。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の結果がサポート当選結果であった場合には、スルーゲート用表示部ＤＳにて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止され確定表示が終了した後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、第２作動口９２に併設の上記電動役物９３が所定の態様で開放される。

【２０４３】

更に、本実施の形態においては遊技球がスルーゲート８４を通過した回数は最大４回まで保留される構成が採用されているが、主表示ユニット９９の主表示部Ｄにはその保留個数を表示する保留数用表示部ＳＳが設けられている。

【２０４４】

以上詳述した主表示部Ｄについては、前扉枠１４のガラスユニット２２を通じてパチンコ機１０前方から視認可能となっているとともに、これら各種表示部の前方を遊技球が移動することが回避されているため、その視認性が担保されている。

【２０４５】

再び図２５７を用いて内枠１３の構成について説明すれば、内枠ベース体５０における遊技盤ユニット８０Ｋの下方には、上記遊技球発射ハンドル４１の操作に基づいて遊技領域ＰＥへ遊技球を発射する遊技球発射機構１１０が設けられている。

【２０４６】

（遊技球発射機構１１０）

遊技球発射機構１１０は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド１１１と、同ソレノイド１１１によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール１１２と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置１１３と、それら各種構成１１１～１１３が装着されているベースプレート１１４とを主要な構成として備えており、同ベースプレート１１４が内枠ベース体５０に固定されることで、同内枠ベース体５０に対して一体化されている。

【２０４７】

発射レール１１２は、遊技盤ユニット８０Ｋ側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート１１４に固定されている。発射レール１１２には断面略Ｖ字状の溝部が形成されており、その溝状部分に遊技球が嵌ることにより当該遊技球の前後位置が規定されるように構成されている。

【２０４８】

発射レール１１２の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置１１３から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが配されている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド１１１が配置されている。

【２０４９】

ソレノイド１１１は、後述する電源・発射制御装置に対して電気的に接続されている。その電源・発射制御装置からの電気的な信号の出力に基づいてソレノイド１１１の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤ユニット８０Ｋ側、詳しくは遊技盤ユニット８０Ｋに装着された誘導レール１００に向けて打ち出される。

【２０５０】

誘導レール１００は、遊技盤ユニット８０Ｋ（詳しくは板体の前面）に固定された遊技領域区画部材９８とともに遊技領域ＰＥを同遊技領域ＰＥの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール１００は、遊技球の直径よりも大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール１０１及び外レール１０２からなり、それら両レール１０１，１０２によって一条の誘導通路１０３が区画形成されている。誘導通路１０３は、発射レール１１２の先端側（斜め下方）に開放された入口部分１０４と、遊技領域ＰＥの上部に位置する出口部分１０５とを有している。ソレノイド１１１の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール１１２→誘導レール１００（入口部分１０４→出口部分１０５）の順に移動することにより遊技領域ＰＥに導かれる。なお、遊技盤ユニット８０Ｋにおいて出口部分１０５の先側、詳しくは内レール１０１の先端付近には、遊技領域ＰＥに到達した遊技球の同誘導通路１０３内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材１０６が取り付けられており、先んじて遊技領域ＰＥに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

【２０５１】

誘導レール１００を構成している各レール１０１，１０２は、遊技領域ＰＥの略中央部分を中心とする円弧状をなしている。このため、誘導通路１０３を通過する遊技球は、自身に発生する遠心力により外レール１０２に沿って、すなわち外レール１０２に接触したまま移動（摺動又は転動）しやすくなっている。つまり、遊技領域ＰＥへと遊技球を届けるようにして遊技球を発射した場合には誘導通路１０３において外レール１０２に沿った

領域が実質的に遊技球が通過する通過領域（通過経路）を構成し、内レール１０１に沿う領域については実質的に遊技球が通過しない領域となる。

【２０５２】

同図２５７に示すように、誘導レール１００及び発射レール１１２は、同誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０Ｋの下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール１００，１１２は、同誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０Ｋの下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより両レール１００，１１２を遊技盤ユニット８０Ｋの下端縁に近づけつつ、誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２との間には所定間隔の隙間を形成している。

【２０５３】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路が配設されている。ファール球通路は前扉枠１４の通路形成ユニット４５に一体成形されている。仮に遊技球発射機構１１０から発射された遊技球が遊技領域ＰＥまで至らずファール球として誘導通路１０３内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路内に入ることとなる。ファール球通路は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路に入った遊技球は図１に示した下皿３４に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

【２０５４】

内枠ベース体５０において発射レール１１２の左方（詳しくは前扉枠１４を支持している側）には内枠ベース体５０を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材１２１が配設されている。通路形成部材１２１は、内枠ベース体５０に対してネジ止めされており、本体側上皿通路１２２と本体側下皿通路１２３とを有している。それら本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材１２１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニット４５の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路１２２の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路１２３の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

【２０５５】

内枠ベース体５０において通路形成部材１２１の下方には、本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を開閉する開閉部材１２４が取り付けられている。開閉部材１２４は本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を閉鎖する前方位置に付勢されており、前扉枠１４が開放された場合には、この付勢力によって各開閉部材１２４が閉状態となることで、各通路１２２，１２３からの遊技球の脱落が回避されることとなる。これに対し、前扉枠１４を閉じた状態では、前扉枠１４の通路形成ユニット４５に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材１２４が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路１２２と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路１２３と前扉側下皿通路とが連通する。

【２０５６】

次に、図２５９及び図２６０に基づき内枠１３（内枠ベース体５０及び遊技盤ユニット８０Ｋ）の背面構成について説明する。図２６０は内枠１３の背面図である。

【２０５７】

図２６０に示すように内枠ベース体５０の背面における回動基端側（図２６０の右側）には、軸受け金具１３２が取り付けられている。軸受け金具１３２には、上下に離間させて軸受け部１３３が形成されており、これら軸受け部１３３により内枠１３に対して裏パックユニット１５が回動可能に取り付けられている。また、内枠ベース体５０の背面には、裏パックユニット１５を閉じた状態で同内枠ベース体５０に固定するための固定レバー１３４が複数設けられている。

【２０５８】

既に説明したように内枠ベース体５０における収容凹部（遊技盤収容部）５１の底部分

には内枠ベース体５０の厚さ方向に貫通し同内枠ベース体５０の背面側に開放された窓孔５２が形成されており、その窓孔５２が収容凹部５１に収容された遊技盤ユニット８０Ｋによって内枠１３の正面側から覆われている。遊技盤ユニット８０Ｋ（背面ブロック８０ｂＫ）の背面には制御装置等の各種構成が搭載されており、それら各種構成は窓孔５２を通じて内枠１３の背側に露出した状態となっている。ここで、図２５９を参照して遊技盤ユニット８０Ｋの背面の構成について説明する。

【２０５９】

既に説明したように遊技盤８０ａＫの背面には、背面ブロック８０ｂＫが取り付けられている。背面ブロック８０ｂＫは、遊技盤８０ａ側に開放された略箱状のベース体２５１を有してなり、このベース体２５１が遊技盤ユニット８０Ｋの背面に固定されることで、遊技盤８０ａＫと背面ブロック８０ｂＫとが一体化されている。

【２０６０】

ベース体２５１の前面側は、可動式の演出機構等の配置領域となっており、その背面側はそれら各種構成を制御する制御装置や上記可変表示ユニット８５Ｋの配置領域となっている。より具体的には、ベース体２５１の一部が内枠ベース体５０の背面側に突出しており、その突出した部分に対して上述した可変表示ユニット８５Ｋ（図２５８参照）と、その可変表示ユニット８５Ｋを駆動するための制御装置（報知・演出制御装置１４０）とが取り付けられている。これら可変表示ユニット８５Ｋ及び報知・演出制御装置１４０は前後方向（内枠ベース体５０の厚さ方向）に可変表示ユニット８５Ｋが前側且つ報知・演出制御装置１４０が後側となるように重ねて配置されている。

【２０６１】

報知・演出制御装置１４０は、後述する主制御装置からの指示に従い音声の出力やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る報知・演出制御基板を具備しており、報知・演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１４１に収容されて構成されている。

【２０６２】

報知・演出制御装置１４０の下方には、ベース体２５１を後方から覆うようにして主制御装置ユニット１６０が設けられている。主制御装置ユニット１６０は、遊技盤ユニット８０Ｋ（詳しくは背面ブロック８０ｂＫ）の背面に固定された合成樹脂製の取付台１６１と、その取付台１６１に搭載された主制御装置１６２とを有している。主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１６３に収容されて構成されている。

【２０６３】

基板ボックス１６３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としてのボックス封印部１６４によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス１６３が封印されている。ボックス封印部１６４は、基板ボックス１６３の短辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも１つが用いられて封印処理が行われる。

【２０６４】

ボックス封印部１６４はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス封印部１６４を構成する係止孔部に係止ピンを挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。ボックス封印部１６４による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス封印部１６４のうち、少なくとも１つの係止孔部に係止ピンを挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス１６３を開封する場合には、係止ピンが挿入されたボックス封印部と基板ボックス１６３本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス１６

３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の係止孔部に係止ピンを挿入する。基板ボックス１６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス１６３に残しておけば、基板ボックス１６３を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

【２０６５】

基板ボックス１６３と取付台１６１とは台座封印部１６５によって開封不能に連結されている。詳しくは、台座封印部１６５は、ボックス封印部１６４と同様に係止孔部及び係止ピンを有しており、係止孔部に対して係止ピンが挿入されることで基板ボックス１６３と取付台１６１とが分離不能に結合されるようになっている。これにより、基板ボックス１６３の不正な取り外しが行われた場合に、その事実を把握しやすくなっている。

【２０６６】

ベース体２５１の前面部において遊技盤ユニット８０Ｋの背面下部と対向している部分には、前記一般入賞口８１，作動口ユニット８２、可変入賞装置８３の遊技盤開口部に対応し且つ下流側で１カ所に集合する回収通路（図示略）が形成されている。これにより、一般入賞口８１等に入賞した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤ユニット８０Ｋの下方に集合する構成となっている。つまり、ベース体２５１には各種入賞口に入賞した遊技球を回収する機能が付与されている。

【２０６７】

遊技盤ユニット８０Ｋの下方には後述する排出通路が配されており、回収通路によって遊技盤ユニット８０Ｋの下方に集合した遊技球は排出通路内に導出される。なお、アウト口８６についても同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球はアウト口８６を介して排出通路内に導出される。

【２０６８】

また、背面ブロック８０ｂＫを構成するベース体２５１には、上述した各入球部用の検知センサとして、上記一般入賞口８１に入賞した遊技球を検知する一般入賞口用検知センサと、作動口９１，９２に入った遊技球を検知する作動口用検知センサとが装着されており、それら各種検知センサによって入賞検知機構が構成されている。これら各種検知センサは主制御装置１６２に対して電気的に接続されており、各検知センサから検知情報（検知信号）が同主制御装置１６２に出力される構成となっている。

【２０６９】

次に、図２６１及び図２６２に基づき裏パックユニット１５について説明する。図２６１はパチンコ機１０の背面図、図２６２は裏パックユニット１５の正面図である。

【２０７０】

図２６１に示すように、内枠１３は裏パックユニット１５によって後方から覆われている。裏パックユニット１５は、裏パックユニット１５の本体部としての裏パック２０１を備えており、当該裏パック２０１に対して、払出機構部２０２、排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。

【２０７１】

裏パック２０１は、透明性を有する合成樹脂により成形されており、図２６２に示すように払出機構部２０２等が取り付けられるベース部２１１と、パチンコ機１０後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部２１２とを有してなる。保護カバー部２１２は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット８５を囲むのに十分な大きさを有する。

【２０７２】

ベース部２１１には、外部端子板が設けられている。外部端子板には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種信号が出力される。また、図２６２に示すように、ベース部２１１にはパチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン２１４が設けられており、掛止ピン２１４を内枠１３に設けられた前記軸受け部１３３に挿通させることで、裏パックユニット１５が内枠１３に対して回動可能に支持されている。ベース部２１１には、内

枠１３に設けられた固定レバー１３４が挿通される複数の挿通部が形成されており、固定レバー１３４が挿通部に挿通された状態にてベース部２１１に後方から当接することにより内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。

【２０７３】

ベース部２１１には、保護カバー部２１２を迂回するようにして払出機構部２０２が配設されている。払出機構部２０２には、裏パック２０１の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク２２１が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク２２１に逐次補給される。タンク２２１の側方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール２２２が連結され、タンクレール２２２の下流側には上下方向に延びるケースレール２２３が連結されている。ケースレール２２３の最下流部には払出装置２２４が設けられている。払出装置２２４より払い出された遊技球は、当該払出装置２２４の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、裏パック２０１のベース部２１１に設けられた遊技球分配部２２５に供給される。

【２０７４】

遊技球分配部２２５は、払出装置２２４より払い出された遊技球を上皿３３、下皿３４又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路１２２及び前扉側上皿通路を介して上皿３３に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路１２３及び前扉側下皿通路を介して下皿３４に通じるように形成されている。

【２０７５】

ベース部２１１の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。排出通路盤には、制御装置集合ユニット２０４と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット２０４によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。

【２０７６】

制御装置集合ユニット２０４は、横長形状をなす取付台２４１を有し、取付台２４１に払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とが搭載されている。これら払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とは、払出制御装置２４２がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【２０７７】

払出制御装置２４２においては基板ボックス２４４内に払出装置２２４を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチ２４５が基板ボックス２４４外に突出している。例えば、払出装置２２４における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ２４５が押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

【２０７８】

電源・発射制御装置２４３は、基板ボックス２４６内に電源・発射制御基板が収容されている。電源・発射制御基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル４１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。具体的には、遊技球発射機構１１０を構成しているソレノイド１１１の駆動制御や球送装置１１３の駆動制御が実行される。

【２０７９】

また、電源・発射制御装置２４３には電源スイッチ２４７が設けられている。電源スイッチ２４７を操作することにより、パチンコ機１０の電源を投入状態（オン状態）又は遮断状態（オフ状態）に切り替え可能となっている。

【２０８０】

ここで、本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断する

と遮断前の状態が記憶保持される。一方、主制御装置１６２に設けられたリセットスイッチ１６６を押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている。

【２０８１】

これら各種スイッチについては、遊技機主部１２（内枠１３）を開放して内枠１３の背面部を露出させることで遊技機正面側から操作可能となる。一方で、上記施錠装置７５によって遊技機主部１２の開放が規制されている状態では、遊技機正面側からそれら各種スイッチを操作することができない。つまり、上記各種スイッチについては遊技機主部１２を閉じた状態では操作されにくくなっており、施錠装置７５用のキーを所有していないもの（例えば不正行為者）による遊技機正面側からの操作を困難なものとしている。

【２０８２】

（可変表示ユニット８５Ｋ）

既に説明したように、本実施の形態においては、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選の結果が遊技盤ユニット８０Ｋに搭載された可変表示ユニット８５Ｋにて報知される構成となっており、この可変表示ユニット８５Ｋに係る構成が特徴的なものとなっている。図２６３に示すように、可変表示ユニット８５Ｋは、作動口９１，９２への入賞をトリガとして図柄を可変表示（変動表示）する図柄表示装置５００Ｋと、作動口９１，９２に係る保留数を表示する保留表示装置６００Ｋと、ドット表示器である補助表示装置７００Ｋと、可動式の演出装置である可動演出装置８００Ｋと、それら各種構成が搭載される枠体とで構成されており、遊技機正面視にて図柄表示装置５００Ｋ→保留表示装置６００Ｋ→補助表示装置７００Ｋ→補助表示装置７００Ｋの順に上から下に並べて配設されている。以下、図２６４及び図２６５を参照して、本実施の形態における図柄表示装置５００Ｋについて説明する。図２６４（ａ）は図柄表示装置５００Ｋの正面図、図２６４（ｂ）は図柄表示装置５００Ｋの斜視図、図２６５は図柄表示装置５００Ｋの分解斜視図である。なお、図２６４等においては便宜上、図柄表示装置５００Ｋの前面部を構成する前面カバー５０１Ｋの図示を省略している。

【２０８３】

（図柄表示装置５００Ｋ）

図２６４に示すように図柄表示装置５００Ｋは遊技機前方に開放された略箱状のハウジング５２１Ｋと、左右に並んだ状態で当該ハウジング５２１Ｋに収容された複数（詳しくは３つ）のドラムユニット５２３Ｋとを有してなる。なお、ハウジング５２１Ｋについては有色不透明となっており、ハウジング５２１Ｋ外部からの光が当該ハウジング５２１Ｋの肉部を通じてその内部へ照射されないように遮光している。

【２０８４】

ドラムユニット５２３Ｋのハウジング５２１Ｋには、遊技機前方に開放された開口５２２Ｋが形成されており、この開口５２２Ｋを覆うようにして前面カバー５０１Ｋが取り付けられている。前面カバー５０１Ｋには、キャラクタ等の装飾が施されており（プリントされており）、その中央部分には無色透明な窓部５０２Ｋが形成されており、この窓部５０２Ｋを通じて各ドラムユニット５２３Ｋの一部を遊技機前方から視認可能となっている（図２６４（ａ）の２点鎖線参照）。

【２０８５】

図２６５に示すように、ドラムユニット５２３Ｋは、ハウジング５２１Ｋへの取付部を構成する板状のベース体５２４Ｋと、ベース体５２４Ｋによって保持された回転体（ドラム）５２５Ｋとを有してなる。ベース体５２４Ｋがハウジング５２１Ｋに固定された状態では、当該ベース体５２４Ｋによってハウジング５２１Ｋの内部領域が各ドラムユニット５２３Ｋに合せて左右に３等分されている。

【２０８６】

回転体５２５Ｋはモータ５２６Ｋを介してベース体５２４Ｋに搭載されている。具体的にはモータ５２６Ｋがベース体５２４Ｋに固定されており、そのモータ５２６Ｋの出力軸に回転体５２５Ｋが固定されている。モータ５２６Ｋの出力軸はドラムユニット５２３Ｋ

の並設方向（左右方向）に延びており、当該出力軸の軸線を中心に回転体５２５Ｋが回転する構成となっている。モータ５２６Ｋは報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０によって駆動制御が行われる構成となっている。モータ５２６Ｋはステッピングモータであり、出力される駆動信号のパルス数によって回転体５２５Ｋの回転位置の調整が可能となっている。

【２０８７】

回転体５２５Ｋは、当該回転体５２５Ｋの骨格を構築する円形のフレーム５３１Ｋ及びフレーム５３１Ｋの外周部分を覆う略円筒状の装飾シート５３２Ｋにより構成されている。ベース体５２４Ｋには、装飾シート５３２Ｋの背後（内側）に位置し装飾シート５３２Ｋへ光を照射するバックライト５８１Ｋと、回転体５２５Ｋの回転位置を検知する位置検知センサ５２７Ｋとが搭載されている。

【２０８８】

バックライト５８１Ｋは報知・演出制御装置１４０に接続されており、当該報知・演出制御装置１４０によって点灯／消灯等の発光制御が実行される。詳細については後述するが、装飾シート５３２Ｋには回転体５２５Ｋの回転方向に複数の図柄が設けられている。これら図柄は光透過性を有しており、バックライト５８１Ｋからの光はそれら図柄を通じて遊技機前方に射出される構成となっている。

【２０８９】

位置検知センサ５２７Ｋについても報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０は位置検知センサ５２７Ｋからの検知情報（検知信号）に基づいて回転体５２５Ｋの回転位置を把握する。外力の影響や動作不良等の発生によって回転体５２５Ｋの回転位置にずれが生じた場合には、把握した位置情報に基づいて回転体５２５Ｋの回転位置が補正される（修正される）。

【２０９０】

（保留表示装置６００Ｋ）

次に、図２６６（ａ）を参照して保留表示装置６００Ｋについて説明する。図２６６（ａ）は保留表示装置６００Ｋの正面図である。

【２０９１】

保留表示装置６００Ｋには、図柄表示装置５００Ｋにて実行中の遊技回に対応した保留表示を行う実行対象表示部６０１Ｋと、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示部が左右方向に並ぶようにして配列された保留数表示部６０２Ｋとからなる保留表示領域ＳＥが設けられている。

【２０９２】

より詳しくは、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数は８個であり、これに対応させて保留表示装置６００Ｋには、第１単位保留表示部６０２ａＫ、第２単位保留表示部６０２ｂＫ、第３単位保留表示部６０２ｃＫ、第４単位保留表示部６０２ｄＫ、第５単位保留表示部６０２ｅＫ、第６単位保留表示部６０２ｆＫ、第７単位保留表示部６０２ｇＫ、第８単位保留表示部６０２ｈＫからなる保留数表示部６０２Ｋが設けられている。実行対象表示部６０１Ｋは、左側の図柄列（左ドラム５２３ＬＫ）の下方に位置しており、実行対象表示部６０１Ｋの右側には、各単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫが、左側から右側へ、第１単位保留表示部６０２ａＫ、第２単位保留表示部６０２ｂＫ、第３単位保留表示部６０２ｃＫ、第４単位保留表示部６０２ｄＫ、第５単位保留表示部６０２ｅＫ、第６単位保留表示部６０２ｆＫ、第７単位保留表示部６０２ｇＫ、第８単位保留表示部６０２ｈＫの順に配列されている。

【２０９３】

実行対象表示部６０１Ｋ、第１単位保留表示部６０２ａＫ～第８単位保留表示部６０２ｈＫは何れも光源として１のＬＥＤ（発光部）を有してなり、保留表示装置６００Ｋの前面部においてそれらＬＥＤと対応する部分には、所定の模様（本実施の形態では矩形）の光透過部が各々形成されている。光透過部は透過する光を拡散する機能を有しており、ＬＥＤからの光は光透過部を通じて拡散された後に遊技機前方へ射出される構成となってい

る。各ＬＥＤは報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０では、保留数に応じて各ＬＥＤの発光制御を行う。具体的には、現在の保留数に対応した数の模様を発光させるべく、ＬＥＤを発光（点灯又は点滅）させる。以下の説明では、ＬＥＤの発光によって各表示部６０１Ｋ，６０２ａＫ～６０２ｈＫに表示される絵柄（矩形の模様）を「保留絵柄」ともいう。

【２０９４】

例えば、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示部６０２ａＫが点灯し、それ以外の単位保留表示部６０２ｂＫ～６０２ｈＫが消灯した状態となる。また、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示部６０２ａＫ～第４単位保留表示部６０２ｄＫが点灯し、それ以外の単位保留表示部６０２ｅＫ～６０２ｈＫが消灯した状態となる。なお、図２６６（ａ）には、作動口９１，９２における保留個数が３個である場合について例示している。なお、以下の説明では「保留個数」を単に「保留数」とも称する。

【２０９５】

詳細については後述するが、本実施の形態に示す保留絵柄の表示色には、基本表示色である「白色」以外にも、「青色」、「黄色」、「赤色」の特殊表示色が設けられている。該当保留に係る遊技回よりも前の遊技回にて保留絵柄の表示色を特殊表示色に変更することにより、大当たり期待度が先行して示唆され得る構成となっている。なお、保留絵柄の表示色については、「白色」→「青色」→「黄色」→「赤色」の順に大当たり期待度が高くなるように差が設けられている（図２６６（ｂ）参照）。因みに、保留絵柄については基本的に点灯表示される構成となっているものの、所定の条件を満たした場合には保留絵柄が点滅する場合がある。このような点滅表示となることで、表示色が変化し得る旨が遊技者に示唆される構成となっている。

【２０９６】

（補助表示装置７００Ｋ）

次に、図２６７を参照して、補助表示装置７００Ｋについて説明する。図２６７は補助表示装置７００Ｋの正面図である。

【２０９７】

補助表示装置７００Ｋは横長の表示画面７０１Ｋを有するドットマトリクス表示器であり、表示画面７０１Ｋが上記保留表示装置６００Ｋの表示面と同一面上に位置するようにして当該保留表示装置６００Ｋと縦に並べて配置されている。表示画面７０１Ｋは縦横に複数のＬＥＤ７０５Ｋが配列されてなり、これらＬＥＤ７０５Ｋは報知・演出制御装置１４０に接続されている。報知・演出制御装置１４０は各ＬＥＤ７０５Ｋを個別に発光制御することで、表示画面７０１Ｋに文字や絵柄等の各種情報を表示する。

【２０９８】

（可動演出装置８００Ｋ）

次に、図２６８（ａ）を参照して可動演出装置８００Ｋについて説明する。図２６８（ａ）は可動演出装置８００Ｋの正面図である。

【２０９９】

可動演出装置８００Ｋは、可変表示ユニット８５Ｋの枠体に固定されるベース体と、当該ベース体によって回動可能に軸支されている可動装飾体８０１Ｋとを有している。ベース体には、可動装飾体８０１Ｋ用の駆動部であるステッピングモータ８１５Ｋが搭載されており、このステッピングモータ８１５Ｋが動作することで可動装飾体８０１Ｋが前後方向（各種装置５００Ｋ，６００Ｋ，７００Ｋの並び方向と直交する方向）に延びる中心軸線ＣＬＫを中心に回動する。以下の説明では、中心軸線ＣＬＫを「回動中心軸線ＣＬＫ」ともいう。

【２１００】

ステッピングモータ８１５Ｋは報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０では当該ステッピングモータ８１５Ｋの駆動制御を行う。具体的には、図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示と連携するようにして可動装飾体８０１Ｋ

の姿勢（回動位置）を変更するように駆動制御を行う。また、詳細については後述するが、本実施の形態に示す可動演出装置８００Ｋは、当該可動演出装置８００Ｋに併設された補助表示装置７００Ｋや保留表示装置６００Ｋと連携する場合もあり、可変表示ユニット８５Ｋにおける表示演出の多様化が実現されている。

【２１０１】

可動装飾体８０１Ｋは、回動可能に軸支されている本体部８１０Ｋと、当該本体部８１０Ｋから突出する突出部８１１Ｋとを有してなる。本体部８１０Ｋの前面部には動物を模した装飾が施されており、突出部８１１Ｋの前面部には杖を模した装飾が施されている。

【２１０２】

可動装飾体８０１Ｋの本体部８１０Ｋには、発光基板８０５Ｋが内蔵されている。発光基板８０５は報知・演出制御装置１４０に接続されており、当該報知・演出制御装置１４０によって発光基板８０５に実装された各発光体の発光制御が実行される。発光基板８０５Ｋに実装された発光体は、光の供給先が相違するようにして、第１発光体、第２発光体、第３発光体に大別される。

【２１０３】

本体部８１０Ｋの前面部（装飾部）は光透過性を有しており、第１発光体からの光によって発光する第１発光部として機能している。以下の説明では、本体部８１０Ｋを「第１発光部８１０Ｋ」ともいう。突出部８１１Ｋの前面部（装飾部）には、当該突出部８１１Ｋの基端側に設けられ発光基板８０５Ｋの第２発光体からの光によって発光する第２発光部８１２Ｋと、当該突出部８１１Ｋの先端側に設けられ発光基板８０５Ｋの第３発光体からの光によって発光する第３発光部８２３Ｋとが設けられている。つまり、可動装飾体８０１Ｋには個別に点灯／消灯を切替可能な３つの発光部８１０Ｋ，８１２Ｋ，８１３Ｋが設けられている。

【２１０４】

第１発光部８１０Ｋ、第２発光部８１２Ｋ、第３発光部８１３Ｋを発光させる場合の発光色として、上記保留表示装置６００Ｋに表示される保留絵柄と同様に、通常発光色である「白色」と特殊発光色である「青色」、「黄色」、「赤色」との計４色が設けられている（図２６８（ｂ）参照）。可動演出装置８００Ｋを用いた演出が実行される場合には、可動装飾体８０１Ｋの発光色によって大当たり期待度が示唆される場合がある。

【２１０５】

ここで、図２６９を参照して、可動演出装置８００Ｋの動きについて補足説明する。図２６９は、可動演出装置８００Ｋと他の表示装置５００Ｋ，６００Ｋ，７００Ｋとの関係を示す概略図である。

【２１０６】

可動演出装置８００Ｋ（可動装飾体８０１Ｋ）の回動位置としては、待機位置、準備位置、演出位置の３つに大別される。待機位置は、可動装飾体８０１Ｋの回動範囲（動作範囲）における右限位置であり、当該待機位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋと他の表示装置５００Ｋ，６００Ｋ，７００Ｋとの重なりが回避される。可動演出装置８００Ｋに係る演出が実行されていない状況下においては基本的に、当該可動装飾体８０１Ｋは当該待機位置にて待機するように構成されている。

【２１０７】

準備位置は、可動装飾体８０１Ｋの回動範囲（動作範囲）における左限位置であり、当該準備位置に配置された状態においても、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋと他の表示装置５００Ｋ，６００Ｋ，７００Ｋとの重なりが回避される。可動演出装置８００Ｋに係る演出の一部では、当該演出のメインパートの実行前に可動装飾体８０１Ｋが第１方向（時計回り方向）に回動して待機位置から準備位置へ移動する場合がある。

【２１０８】

演出位置については、上記待機位置と準備位置とを結ぶ軌道上に設定された位置であり、第１演出位置、第２演出位置、第３演出位置、第４演出位置、第５演出位置、第６演出位置、第７演出位置、第８演出位置、第９演出位置、第１０演出位置、第１１演出位置、

第１２演出位置に大別される。これら第１演出位置～第１２演出位置については回動中心軸線ＣＬＫを中心とした可動装飾体８０１Ｋの回動方向に配列されている。

【２１０９】

第１演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋに前方から重なる一方、左ドラム５２３ＬＫの左変動表示領域ＤＬ、保留表示装置６００Ｋの実行対象表示部６０１Ｋ及び保留数表示部６０２との重なりが回避されるように構成されている。なお、図２６９（ａ）には、可動装飾体８０１Ｋが第１演出位置に配置された状態を例示している。

【２１１０】

第２演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋ、左ドラム５２３ＬＫの左変動表示領域ＤＬ、保留表示装置６００Ｋの実行対象表示部６０１Ｋに各々重なるように構成されている。この状態では、突出部８１１Ｋの先端部分（第３発光部８１３Ｋ）によって実行対象表示部６０１Ｋの大半が覆われることで当該実行対象表示部６０１Ｋに表示される保留絵柄が視認困難となる。これに対して、左変動表示領域ＤＬとの重なりについては当該左変動表示領域ＤＬに表示される図柄との重なりが当該図柄の視認性が担保されるように抑えられている。

【２１１１】

第３演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋ、左ドラム５２３ＬＫの左変動表示領域ＤＬ、保留表示装置６００Ｋの第１単位保留表示部６０２ａＫに各々重なるように構成されている。この状態では、突出部８１１Ｋの先端部分（第３発光部８１３Ｋ）によって第１単位保留表示部６０２ａＫの大半が覆われることで当該第１単位保留表示部６０２ａＫに表示される保留絵柄が視認困難となる。これに対して、左変動表示領域ＤＬとの重なりについては当該左変動表示領域ＤＬに表示される図柄との重なりが当該図柄の視認性が担保されるように抑えられている。

【２１１２】

第４演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋ、左ドラム５２３ＬＫの左変動表示領域ＤＬ、保留表示装置６００Ｋの第２単位保留表示部６０２ｂＫに各々重なるように構成されている。この状態では、突出部８１１Ｋの先端部分（第３発光部８１３Ｋ）によって第２単位保留表示部６０２ｂＫの大半が覆われることで当該第２単位保留表示部６０２ｂＫに表示される保留絵柄が視認困難となる。これに対して、左変動表示領域ＤＬとの重なりについては当該左変動表示領域ＤＬに表示される図柄との重なりが当該図柄の視認性が担保されるように抑えられている。なお、図２６９（ｂ）には、可動装飾体８０１Ｋが第４演出位置に配置されている状態を例示している。

【２１１３】

第５演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋ、中ドラム５２３ＭＫの中変動表示領域ＤＭ、保留表示装置６００Ｋの第３単位保留表示部６０２ｃＫに各々重なるように構成されている。この状態では、突出部８１１Ｋの先端部分（第３発光部８１３Ｋ）によって第３単位保留表示部６０２ｃＫの大半が覆われることで当該第３単位保留表示部６０２ｃＫに表示される保留絵柄が視認困難となる。これに対して、中変動表示領域ＤＭとの重なりについては当該中変動表示領域ＤＭに表示される図柄との重なりが当該図柄の視認性が担保されるように抑えられている。

【２１１４】

第６演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋ、中ドラム５２３ＭＫの中変動表示領域ＤＭ、保留表示装置６００Ｋの第４単位保留表示部６０２ｄＫに各々重なるように構成されている。この状態では、突出部８１１Ｋの先端部分（第３発光部８１３Ｋ）によって第４単位保留表示部６０２ｄＫの大半が覆われることで当該第４単位保留表示部６０２ｄＫに表示される保留絵柄が視認困難となる。これに対して、中変動表示領域ＤＭとの重なりについては当該中変動表示領域ＤＭに表示される図柄との重なりが当該図柄の視認性が担保されるように抑えられている。

【２１１５】
第７演出位置は、待機位置と準備位置との真ん中となる位置であり、当該第７演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋ、中ドラム５２３ＭＫの中変動表示領域ＤＭに各々重なるように構成されている。この状態では、突出部８１１Ｋの先端部分（第３発光部８１３Ｋ）と中変動表示領域ＤＭとの重なりについては当該中変動表示領域ＤＭに表示される図柄の視認性が担保されるように抑えられている。
【２１１６】
第８演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋ、右ドラム５２３ＲＫの右変動表示領域ＤＲ、保留表示装置６００Ｋの第５単位保留表示部６０２ｅＫに各々重なるように構成されている。この状態では、突出部８１１Ｋの先端部分（第３発光部８１３Ｋ）によって第５単位保留表示部６０２ｅＫの大半が覆われることで当該第５単位保留表示部６０２ｅＫに表示される保留絵柄が視認困難となる。これに対して、右変動表示領域ＤＲとの重なりについては当該右変動表示領域ＤＲに表示される図柄との重なりが当該図柄の視認性が担保されるように抑えられている。
【２１１７】
第９演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋ、右ドラム５２３ＲＫの右変動表示領域ＤＲ、保留表示装置６００Ｋの第６単位保留表示部６０２ｆＫに各々重なるように構成されている。この状態では、突出部８１１Ｋの先端部分（第３発光部８１３Ｋ）によって第６単位保留表示部６０２ｆＫの大半が覆われることで当該第６単位保留表示部６０２ｆＫに表示される保留絵柄が視認困難となる。これに対して、右変動表示領域ＤＲとの重なりについては当該右変動表示領域ＤＲに表示される図柄との重なりが当該図柄の視認性が担保されるように抑えられている。
【２１１８】
第１０演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋ、右ドラム５２３ＲＫの右変動表示領域ＤＲ、保留表示装置６００Ｋの第７単位保留表示部６０２ｇＫに各々重なるように構成されている。この状態では、突出部８１１Ｋの先端部分（第３発光部８１３Ｋ）によって第７単位保留表示部６０２ｇＫの大半が覆われることで当該第７単位保留表示部６０２ｇＫに表示される保留絵柄が視認困難となる。これに対して、右変動表示領域ＤＲとの重なりについては当該右変動表示領域ＤＲに表示される図柄との重なりが当該図柄の視認性が担保されるように抑えられている。
【２１１９】
第１１演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋ、右ドラム５２３ＲＫの右変動表示領域ＤＲ、保留表示装置６００Ｋの第８単位保留表示部６０２ｈＫに各々重なるように構成されている。この状態では、突出部８１１Ｋの先端部分（第３発光部８１３Ｋ）によって第８単位保留表示部６０２ｈＫの大半が覆われることで当該第８単位保留表示部６０２ｈＫに表示される保留絵柄が視認困難となる。これに対して、右変動表示領域ＤＲとの重なりについては当該右変動表示領域ＤＲに表示される図柄との重なりが当該図柄の視認性が担保されるように抑えられている。
【２１２０】
第１２演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋに前方から重なる一方、左ドラム５２３ＬＫの左変動表示領域ＤＬ、保留表示装置６００Ｋの実行対象表示部６０１Ｋ及び保留数表示部６０２との重なりが回避されるように構成されている。
【２１２１】
詳細については後述するが、可動演出装置８００Ｋと他の表示装置５００Ｋ，６００Ｋ，７００Ｋとが連携する演出（連携演出）を行う場合には、可動装飾体８０１Ｋが上記第１演出位置～第１２演出位置を通過したり、それら第１演出位置～第１２演出位置に停留したりするようにしてステッピングモータ８１５Ｋの駆動制御が行われることとなる。
【２１２２】

なお、図柄表示装置５００Ｋ、保留表示装置６００Ｋ、補助表示装置７００Ｋの具体的構成については任意であり、例えば液晶ディスプレイを備える液晶表示装置、ドットマトリクスや７セグタイプの表示装置に変更することも可能である。

【２１２３】

（パチンコ機１０の電気的構成）

次に、図２７０のブロックを参照してパチンコ機１０の電気的構成について説明する。

【２１２４】

主制御装置１６２に設けられた主制御基板４０１には、ＭＰＵ４０２が搭載されている。ＭＰＵ４０２は、当該ＭＰＵ４０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ４０３と、そのＲＯＭ４０３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ４０４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵された素子である。なお、ＭＰＵ４０２が有する機能の一部、例えば、ＲＯＭ４０３の機能やＲＡＭ４０４の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。

【２１２５】

ＭＰＵ４０２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ４０２の入力側には、主制御装置１６２に設けられた停電監視基板４０５、払出制御装置２４２及び各種検知センサなどが接続されている。停電監視基板４０５には電源・発射制御装置２４３が接続されており、ＭＰＵ４０２には停電監視基板４０５を介して電力が供給される。

【２１２６】

各種検知センサの一部として、一般入賞口８１への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ａ、可変入賞装置８３への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｂ、第１作動口９１への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｃ、第２作動口９２への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｄ、スルーゲート８４への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｅが接続されており、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、ＭＰＵ４０２では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート８４への入賞に基づいてサポート抽選を実行する。

【２１２７】

ＭＰＵ４０２の出力側には、停電監視基板４０５、払出制御装置２４２及び報知・演出制御装置１４０が接続されている。払出制御装置２４２には、例えば、上述した作動口９１，９２等の入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ４０３のコマンド情報記憶エリア４２５が参照される。そして、一般入賞口８１への入賞を特定した場合には１０個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置８３への入賞を特定した場合には１５個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第１作動口９１への入賞を特定した場合には３個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第２作動口９２への入賞を特定した場合には４個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。

【２１２８】

報知・演出制御装置１４０には、主制御装置１６２から変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ４０３のコマンド情報記憶エリア４２５が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【２１２９】

また、ＭＰＵ４０２の出力側には、可変入賞装置８３のシャッタを開閉動作させる可変入賞駆動部、第２作動口９２の電動役物９３を開閉動作させる電動役物駆動部及び主表示ユニット９９が接続されている。主制御基板４０１には各種ドライバ回路が設けられてお

り、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ４０２は各種駆動部の駆動制御を実行する。
【２１３０】
つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置８３が開閉されるように、ＭＰＵ４０２において可変入賞駆動部の駆動制御が実行される。また、電動役物９３のサポート抽選に当選した場合には、電動役物９３が開閉されるように、ＭＰＵ４０２において電動役物駆動部の駆動制御が実行される。また、ＭＰＵ４０２によって主表示ユニット９９の主表示部Ｄの表示制御が実行される。
【２１３１】
さらには、ＭＰＵ４０２の出力側に外部出力端子板２１３が接続されており、この外部出力端子板２１３を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータにてパチンコ機１０の状態や遊技状況等を把握可能となっている。
【２１３２】
停電監視基板４０５は主制御基板４０１と電源・発射制御装置２４３とを中継しており、同停電監視基板４０５には電源・発射制御装置２４３から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視する機能が付与されている。払出制御装置２４２は、主制御装置１６２から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２４により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。
【２１３３】
電源・発射制御装置２４３は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板４０１や払出制御装置２４２等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を所定の電力経路を通じて供給する。また、電源・発射制御装置２４３は、遊技球発射機構１１０の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。
【２１３４】
報知・演出制御装置１４０には、ＭＰＵが搭載された報知・演出制御基板が設けられている。ＭＰＵには、当該ＭＰＵにより実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭと、そのＲＯＭ内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭと、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、ＭＰＵに対してＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。報知・演出制御装置１４０のＭＰＵは、主制御装置１６２から入力された各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８やスピーカ部２９、遊技盤ユニット８０Ｋに設けられた可変表示ユニット８５Ｋ（図柄表示装置５００Ｋ、保留表示装置６００Ｋ、補助表示装置７００Ｋ、可動演出装置８００Ｋ）を駆動制御する。
【２１３５】
例えば、報知・演出制御装置１４０では、主制御装置１６２から入力されたコマンドに基づいて、図柄表示装置５００Ｋの駆動制御を実行する。この場合に、報知・演出制御装置１４０では、主制御装置１６２から入力された各種コマンドに基づいて、図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示態様（例えばリーチ発生の有無及びリーチ演出の内容等）や図柄の停止表示態様（変動表示の終了に伴い最終的に停止表示させる図柄組合せの種類）を決定する。
【２１３６】
（各種カウンタについて）
次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。
【２１３７】
ＭＰＵ４０２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の表示の設定、図柄表示装置５００Ｋの図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図２７１に示すように、大当たり抽選に使用する当たり乱数

カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の当たり種別を判定する際に使用する当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置５００Ｋが外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示時間及び図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口９２に付属の電動役物９３を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。

【２１３８】

各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ４０４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ４３１に適宜格納される。ＲＡＭ４０４には、作動口用保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥと、総保留数記憶領域とからなる保留球格納エリア４３２が設けられている。

【２１３９】

作動口用保留エリアＲＥは、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリア、第５エリア、第６エリア、第７エリア、第８エリアを備えており、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ４３１に格納されている当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が、上述した保留情報として第１エリア～第８エリアの何れかに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【２１４０】

この場合、第１エリア～第８エリアには、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。そして、第１作動口９１又は第２作動口９２への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア４３２には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【２１４１】

実行エリアＡＥは、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示を開始する際に、作動口用保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【２１４２】

ここで、各種カウンタについて補足説明する。

【２１４３】

当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。

【２１４４】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア４２１に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。図２７２に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機１０は、当否抽選手段における抽選モードとして、大当たりと

なる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設定されている。

【２１４５】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図２７２（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図２７２（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。因みに、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、大当たりとなる乱数の数及び値は任意である。

【２１４６】

次に、当たり種別カウンタＣ２について説明する。当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９）に達した後０に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（２）開閉実行モード終了後の電動役物９３によるサポートモードという２つの条件に差異が設けられている。

【２１４７】

第２作動口９２に付属の電動役物９３によるサポートモードとしては、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口９２の電動役物９３が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

【２１４８】

当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が、第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。

【２１４９】

当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ４０３における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア４２２に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。ここで、振分テーブルの内容について図２７３（ａ）の概略図を用いて説明する。図２７３（ａ）は大当たり用の振分テーブルを示す概略図である。

【２１５０】

図２７３（ａ）に示すように、大当たり用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち「０～１４」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１５～２９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【２１５１】

６Ｒ通常大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが低確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードは、当該高頻度サポートモード中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了となり、低頻度サポートモードに切り替わる。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として４０回が設定される（図２７３（ｂ）参照

）。
【２１５２】
６Ｒ確変大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが高確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードは、次回大当たり結果となって特別遊技状態へ移行するまで継続され、特別遊技状態の開始に伴って低頻度サポートモードに切り替わる（図２７３（ｂ）参照）。
【２１５３】
リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３８）に達した後０に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。そして、ＲＯＭ４０３のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。
【２１５４】
但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、ＭＰＵ４０２では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数が多く設定された構成としてもよい。
【２１５５】
ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置５００Ｋを備え、遊技結果が開閉実行モード対応の遊技結果となった遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となり得る遊技機において、図柄表示装置５００Ｋにおける図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。
【２１５６】
換言すれば、図柄表示装置５００Ｋに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性があるリーチ図柄組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。
【２１５７】
より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置５００Ｋにおける予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。
【２１５８】
ここで、図２７４を参照して各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び当該変動表示の概要について説明する。図２７４は図柄表示装置５００Ｋにおける表示の概要を説明するための説明図である。なお、以下の説明においては、左ドラムに係る構成については識別用の符号の末尾に「Ｌ」、中ドラムに係る構成については識別用の符号の末尾に「Ｍ」、右ドラムに係る構成については識別用の符号の末尾に「Ｒ」を付与して適宜区別する。
【２１５９】
図柄表示装置５００Ｋには、左・中・右の３つの図柄列が設定されており、これら各図柄列に対応させて左変動表示領域ＤＬ、中変動表示領域ＤＭ、右変動表示領域ＤＲが設けられている。図柄表示装置５００Ｋにおいては、各図柄列の図柄が周期性をもって所定の向き（例えば上から下）にスクロールするように変動表示される。各変動表示領域ＤＬ，

ＤＭ，ＤＲには、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【２１６０】

図２７５（ｊ）～図２７５（ｓ）に示すように、上記図柄として、「１」～「９」の数字である９種類の主図柄と、貝殻を模した絵図柄である副図柄とにより構成されている。奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「高確率図柄」に相当し、当該高確率図柄が揃うことで特別遊技状態たる大当たり状態に突入し、さらにその後、高確率時の状態に移行する。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「低確率図柄」に相当し、当該低確率図柄が揃うことで大当たり状態に移行するが、かかる場合には高確率時の状態には移行しない。

【２１６１】

図２７６（各ドラムの装飾シートを平面的に示した概略図）に示すように、左図柄列及び中図柄列は、９個の主図柄が副図柄を挟んで降順に配列されている。これに対して、右図柄列は、９個の主図柄が副図柄を挟んで昇順に配列されている。

【２１６２】

図２７４の説明に戻り、図柄表示装置５００Ｋには、５つの有効ライン、すなわち上ラインＬ１、中ラインＬ２、下ラインＬ３、左上がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、毎回の遊技に際しては、左図柄列→右図柄列→中図柄列の順に図柄の変動表示が停止され、有効ラインＬ１～Ｌ５の何れかに所定の図柄の組み合わせ（例えば同一の数字が付された図柄の組み合わせ）が形成された状態で全図柄列の変動表示が終了すれば、補助表示装置７００Ｋに大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【２１６３】

上述したリーチ表示が行われる場合には、最初に左変動表示領域ＤＬにおいて図柄の変動表示が終了され、さらに右変動表示領域ＤＲにおいて図柄の変動表示が終了された状態において、有効ラインＬ１～Ｌ５の少なくともいずれかに同一の数字が付された図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において中変動表示領域ＤＭにおいて図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、開閉実行モードが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列における図柄の変動表示が終了される。

【２１６４】

なお、図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。例えば、複数の図柄列を横並びとなるように設定し、図柄列における図柄の変動表示の方向を横方向に設定してもよい。

【２１６５】

図２７１の説明に戻り、変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示時間と、図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間とをＭＰＵ４０２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示の開始時及び図柄表示装置９５による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【２１６６】

電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート８４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の

電役保留エリア４３３に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタＣ４の値によって第２作動口９２の電動役物９３を開放状態に制御するか否かのサポート抽選が行われる。

【２１６７】

サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア４２１にサポート抽選テーブル（当否情報群）として記憶されている。サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）と、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）とが設定されている。

【２１６８】

上記抽選に際して低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」の計３００個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」がサポート当選結果に対応している。それ以外の値についてはサポート非当選結果に対応している。

【２１６９】

一方、上記抽選に際して高頻度サポートモード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「４」，「３０４」を除く全ての計５９８個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「４」，「３０４」以外が全てサポート当選結果に対応している。つまり、高頻度サポートモードにおいてはサポート抽選のほぼすべてにおいてサポート当選となる点で、上記低頻度サポートモードと差別化されている。

【２１７０】

低頻度サポートモードにおいては、サポート当選確率が１／２となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「１回」となるように規定され、電動役物９３が開状態に維持される時間（開放時間）は「０．１ｓｅｃ」となるように規定されている。このように、開放時間を極端に短くすることにより、低頻度サポートモード中は第２作動口９２への入賞が実質的に回避されている。

【２１７１】

高頻度サポートモードにおいては、サポート当選確率が１／１．１となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「２回」となるように規定され、電動役物が開状態に維持される時間（開放時間）は「２ｓｅｃ」、閉状態に維持されるインターバル時間は「０．２ｓｅｃ」となるように規定されている。このように低頻度サポートモードと比べて開放時間を拡張することにより、高頻度サポートモード中は第２作動口９２への入賞が許容されている。高頻度サポートモードにおいては低頻度サポートモードと比べて第２作動口９２への入賞頻度が高くなることにより、持ち球の減り（投資）を一層抑えながら遊技を進めることが可能となっている。つまり、低頻度サポートモードと比較して高頻度サポートモードは、発射された遊技球の数に対する賞球の数の割合い（所謂ベース）が高くなるように構成されている。

【２１７２】

（主制御装置１６２にて実行される各種処理について）

次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ４０２にて遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ４０２では、上記タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理やＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理が実行されるが、これらの各種処理については説明を省略する。

【２１７３】

（タイマ割込み処理）

先ず、図２７７のフローチャートを参照し、タイマ割込み処理について説明する。本処

理はＭＰＵ４０２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【２１７４】
ステップＳ１０１Ａでは、各種入賞検知センサ（例えば上記検知センサ３９１ａ～３９１ｅ）の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞検知センサの状態を読み込み、当該入賞検知センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。
【２１７５】
その後、ステップＳ１０２Ａでは、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際に０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。
【２１７６】
続くステップＳ１０３Ａでは、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４をそれぞれ１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。
【２１７７】
続くステップＳ１０４Ａでは、スルーゲート８４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には電役保留エリア４３３に記憶されているスルーゲート８４用の保留情報の数（以下、役物保留記憶数ＳＮともいう）が４未満であることを条件として、上記ステップＳ１０３Ａにて更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電役保留エリア４３３に格納する。そして、各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。
【２１７８】
ステップＳ１０４Ａのスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップＳ１０５Ａに進み、当該ステップＳ１０５Ａにて作動口９１，９２への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。
【２１７９】
（作動口用の入賞処理）
ここで、図２７８及び図２７９のフローチャートを参照して作動口用の入賞処理について説明する。
【２１８０】
ステップＳ２０１Ａでは、遊技球が第１作動口９１に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第１作動口９１に入球したと判定した場合には、ステップＳ２０２Ａに進み、払出制御装置２４２に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。
【２１８１】
続くステップＳ２０３Ａでは、第１作動口９１に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第１作動口９１への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップＳ２０４Ａでは、保留数記憶領域から第１作動口９１に対応する値を読み出し、この値を第１作動口用保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１作動口用保留記憶数ＲａＮともいう）。その後は、ステップＳ２０５Ａにて、当たり乱数カウンタＣ１や当たり種別カウンタＣ２等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。
【２１８２】
一方、ステップＳ２０１Ａにて遊技球が第１作動口９１に入賞していないと判定した場合にはステップＳ２０６Ａに進む。ステップＳ２０６Ａでは、遊技球が第２作動口９２に

入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第２作動口９２に入球したと判定した場合には、ステップＳ２０７Ａに進み、払出制御装置２４２に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。なお、ステップＳ２０２Ａ，Ｓ２０７Ａにてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理Ｓ４０１Ａにて払出制御装置２４２に対して送信される。

【２１８３】

続くステップＳ２０８Ａでは、第２作動口９２に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第２作動口９２への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップＳ２０９Ａでは、保留数記憶領域から第２作動口９２に対応する値を読み出し、この値を第２作動口用保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２作動口用保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後は、ステップＳ２０５Ａにて、当たり乱数カウンタＣ１や当たり種別カウンタＣ２等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【２１８４】

なお、ステップＳ２０１Ａ，Ｓ２０６Ａの両処理にてそれぞれ否定判定をした場合、すなわち第１作動口９１及び第２作動口９２のいずれにも入球がなかった場合には、そのまま本入賞処理を終了する。

【２１８５】

ここで、図２７９を参照して、ステップＳ２０５Ａの情報取得処理について説明する。

【２１８６】

（情報取得処理）

情報取得処理においては先ずステップＳ３０１Ａにて、保留球格納エリア４３２の保留数記憶領域に格納された作動保留記憶数Ｎ、詳しくは第１作動口９１及び第２作動口９２のうち当該情報取得処理の契機となった入球部に係る作動保留記憶数Ｎ（上記ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳ３０２Ａにて対応する作動口の作動保留記憶数Ｎを１加算するとともに、ステップＳ３０３Ａにて保留数記憶領域に格納された総保留数（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【２１８７】

続くステップＳ３０４Ａでは、上記ステップＳ１０３Ａにて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２Ａにて１加算した共通保留数ＣＲＮと対応する記憶エリアに格納する。

【２１８８】

つまり、第１作動口用保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、上記ステップＳ１０３Ａにて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２Ａにて１加算した作動保留記憶数Ｎと対応するエリアに格納する。

【２１８９】

また、第２作動口用保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、上記ステップＳ１０３Ａにて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２Ａにて１加算した作動保留記憶数Ｎと対応するエリアに格納する。

【２１９０】

保留情報を格納した後は、ステップＳ３０５Ａに進む。ステップＳ３０５Ａでは、主表示ユニット９９の保留数表示部について表示更新処理を実行する。表示更新処理では、今

回の入球先（入賞先）が第１作動口９１の場合には第１作動口用保留数表示部Ｓ１の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口９２の場合には第２作動口用保留数表示部Ｓ２の表示を更新する。

【２１９１】

各保留数表示部Ｓ１，Ｓ２については４つのＬＥＤによって構成されており、それら保留数表示部Ｓ１，Ｓ２にて点灯しているＬＥＤの数と第１作動口９１に係る保留数及び第２作動口９２に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって第１作動口９１に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第１作動口用保留数表示部Ｓ１にて点灯しているＬＥＤの数を増やす処理を行い、第２作動口９２に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第２作動口用保留数表示部Ｓ２にて点灯しているＬＥＤの数を増やす処理を行う。

【２１９２】

続くステップＳ３０６Ａ及びステップＳ３０７Ａでは、作動口９１，９２への入賞が発生したことをサブ側（副側）の制御装置である報知・演出制御装置１４０に認識させるとともに後述する保留予告等を実行させるための処理である事前確認処理及び保留コマンドの設定処理を実行し、本情報取得処理を終了する。なお、保留コマンドには第１作動口９１及び第２作動口９２のうち何れへの入賞に基づくものであるかの情報が含まれる。

【２１９３】

ステップＳ３０７Ａの保留コマンドの設定処理にて設定された保留コマンドは後述する通常処理の外部出力処理（ステップＳ４０１Ａ）にて報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に送信されることとなる。

【２１９４】

（通常処理）

次に、通常処理の流れを図２８０のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ４０１Ａ～Ｓ４０７Ａの処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ４０９Ａ，Ｓ４１０Ａのカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【２１９５】

通常処理においては先ず、ステップＳ４０１Ａにて外部信号出力処理を実行する。ステップＳ４０１Ａの外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置及びホールコンピュータに送信する。

【２１９６】

具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置２４２に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンド、保留コマンドや後述するシフトコマンド等の各種コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置１４０に対して送信する。

【２１９７】

また、詳細については後述するが、例えば主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示が終了する毎にホールコンピュータに図柄確定を示す外部信号を出力し、開閉実行モード中は開閉実行モード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力し、高頻度サポートモード中である場合には高頻度サポートモード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力する。

【２１９８】

次に、ステップＳ４０２Ａでは、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【２１９９】

続くステップＳ４０３Ａでは、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理

を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置５００Ｋによる図柄の変動表示の設定、主表示ユニット９９の表示制御などを行う。

【２２００】

ステップＳ４０３Ａの遊技回制御処理を実行した後は、ステップＳ４０４Ａに進み、遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が特別遊技状態（開閉実行モード）、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップＳ４０３Ａの遊技回制御処理及びステップＳ４０４Ａの遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【２２０１】

続くステップＳ４０５Ａではスルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選処理を含むスルーゲート用制御処理を実行し、ステップＳ４０６Ａでは、第２作動口９２に併設された電動役物９３を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳ４０５Ａのスルーゲート用制御処理及びステップＳ４０６Ａの電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【２２０２】

その後、ステップＳ４０７Ａでは、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置２４３から発射許可信号を入力していることを条件として、所定のインターバル期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイド１１１を励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【２２０３】

続くステップＳ４０８Ａにて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から１周期（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。

【２２０４】

ステップＳ４０１Ａ～Ｓ４０７Ａの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【２２０５】

（遊技回制御処理）

次に、ステップＳ４０３Ａの遊技回制御処理を図２８１～図２８３のフローチャート等を参照して説明する。

【２２０６】

遊技回制御処理においては先ず、図２８１のフローチャートに示すように、ステップＳ５０１Ａにて特別遊技状態中（開閉実行モード中）か否かを判定する。開閉実行モード中である場合には、ステップＳ５０２Ａ以降の処理、すなわちステップＳ５０３Ａ～ステップＳ５０６Ａの遊技回開始用処理及びステップＳ５０７Ａ～ステップＳ５０９Ａの遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。

【２２０７】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳ５０２Ａ，Ｓ５０３Ａにて遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２が変動表示中であるか否かを判定する。変動表示中である場合には、ステップＳ５０２Ａにて否定判定をしてステップＳ５０３Ａに進む。ステップＳ５０３Ａでは、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における確定表示が終了したか否かを判定する。ステップＳ５０３Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ５０４Ａ～Ｓ５０６Ａの遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップＳ５０４Ａにて、始動保留球の総数（共通保留数ＣＲＮ）が「０」か否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、保留球格納エリ

ア４３２に保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【２２０８】

一方、共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳ５０５Ａにて保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳ５０６Ａにて主表示ユニット９９における作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の変動表示及び図柄表示装置５００Ｋの変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【２２０９】

ここで、ステップＳ５０５Ａのデータ設定処理及びステップＳ５０６Ａの変動開始処理について詳細に説明する。先ず、ステップＳ５０５Ａのデータ設定処理について、図２８２のフローチャートを参照して説明する。

【２２１０】

（データ設定処理）

データ設定処理では、先ずステップＳ６０１Ａにて、保留数記憶領域に記憶されている作動保留記憶数Ｎのうち今回の設定処理の対象となっているもの及び共通保留数ＣＲＮを１減算する。そして、作動口用保留エリアＲＥ（図２７１参照）に保留記憶されている保留情報の数、すなわち作動保留記憶数Ｎが「０」か否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが「０」である場合にはそのまま本データ設定処理を終了する。これに対して、作動保留記憶数Ｎが「０」でない場合には、作動口用保留エリアＲＥの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を実行エリアＡＥへ移動させる。そして、作動口用保留エリアＲＥの第２エリア～第８エリアに記憶されているデータ（保留情報）を下位エリア側に順にシフトさせる。これにより、例えば第１エリアのデータの実行エリアＡＥへの移動に伴って、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリア、第５エリア→第４エリア、第６エリア→第５エリア、第７エリア→第６エリア、第８エリア→第７エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【２２１１】

続くステップＳ６０４Ａでは、作動口用保留エリアＲＥのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置１４０に認識させるための情報であるシフトコマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。ステップＳ６０４Ａにて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図２８０）におけるステップＳ４０１Ａにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。

【２２１２】

（変動開始処理）

次に、ステップＳ５０６Ａの変動開始処理について、図２８３のフローチャートを参照して説明する。

【２２１３】

変動開始処理においては先ず、ステップＳ７０１ＡにてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの更新処理を実行する。遊技回数カウンタについては、特別遊技状態への移行に伴って０クリアされ、当該ステップＳ７０１Ａの更新処理が実行される毎に「１」加算される。ＭＰＵ４０２ではこの遊技回数カウンタの値を参照することで特別遊技状態終了後に実行された遊技回を特定可能となっている。

【２２１４】

続くステップＳ７０２Ａでは作動口９１，９２への入賞に基づく当否判定処理を実行する。この当否判定処理は、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が大当たり当選に対応しているか否かを判定するための処理である。具体的には、実行エリアＡＥに格納された情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１から取得した情報を把握する。そして、当否抽選モードが低確率モードである場合には、ＲＯＭ４０３の当否テーブル記憶エリア４２１に記憶された低確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定し、当否抽選モードが

高確率モードである場合には、ＲＯＭ４０３の当否テーブル記憶エリア４２１に記憶された高確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定する。

【２２１５】

続くステップＳ７０３Ａでは、ステップＳ７０２Ａにおける当否判定処理の結果が大当たりに対応した結果であるか否かを判定する。大当たりに対応した結果である場合には、ステップＳ７０４Ａにて大当たり種別の判定処理を実行する。

【２２１６】

この種別判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち種別カウンタＣ２から取得した情報を把握する。また、ＲＯＭ４０３の振分テーブル記憶エリア４２２に記憶された大当たり用の振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が６Ｒ通常大当たり結果及び６Ｒ確変大当たり結果の何れに対応しているかを特定する。

【２２１７】

６Ｒ確変大当たりである場合にはステップＳ７０５Ａにて肯定判定をしてステップＳ７０６Ａに進み、当該ステップＳ７０６Ａにて６Ｒ確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。６Ｒ通常大当たりである場合にはステップＳ７０５Ａにて否定判定をしてステップＳ７０７Ａに進み、当該ステップＳ７０７Ａにて６Ｒ通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。

【２２１８】

ステップＳ７０３Ａの説明に戻り、当該ステップＳ７０３Ａにて否定判定をした場合、すなわち大当たりではない場合にはステップＳ７０８Ａに進む。ステップＳ７０８Ａでは外れ用の停止結果設定処理を実行する。

【２２１９】

ステップＳ７０６Ａ，Ｓ７０７Ａ，Ｓ７０８Ａの各停止結果設定処理では、主表示ユニット９９に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ＲＯＭ４０３の停止結果テーブル記憶エリア４２４に記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をＲＡＭ４０４に記憶する。

【２２２０】

ステップＳ７０６Ａ及びステップＳ７０７Ａでは、今回の遊技回の当否判定結果が、６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果であることをＭＰＵ４０２にて特定するための情報をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。具体的には、ステップＳ７０６Ａでは６Ｒ確変大当たりフラグを格納し、ステップＳ７０７Ａでは６Ｒ通常大当たりフラグを格納する。また、ステップＳ７０８Ａでは、今回の遊技回の当否判定結果が、外れ結果であることをＭＰＵ４０２にて特定するための情報をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。具体的には、ステップＳ７０８Ａでは外れフラグを格納する。

【２２２１】

ステップＳ７０６Ａ，Ｓ７０７Ａ，Ｓ７０８Ａのいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ７０９Ａにて、変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタＣＳの値等に対応した変動表示時間情報を取得する。その後、取得した変動表示時間情報をＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた変動表示時間カウンタ（変動表示時間計測手段）にセットする。

【２２２２】

ステップＳ７０９Ａにて変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップＳ７１０Ａに進み、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、６Ｒ確変大当たり結果の情報、６Ｒ通常大当たり結果の情報、外れ結果の情報などが含まれる。

【２２２３】
ステップＳ７１０Ａにて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２８０）におけるステップＳ４０１Ａにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回におけるランプ部２６の発光パターン、スピーカ部２９からの音（ＢＧＭや効果音）の出力パターン、図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示パターン等の遊技演出の詳細を決定し、その決定した演出の内容が実行されるようにランプ部２６、スピーカ部２９、可変表示ユニット８５Ｋを制御する。
【２２２４】
その後、ステップＳ７１１Ａにて主表示ユニット９９の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２のうち該当する一方にて絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。なお、絵柄等の変動表示を上記抽選が実行される前に開始させる構成とすることも可能である。
【２２２５】
（変動表示時間の設定処理）
次に、変動表示時間の設定処理（ステップＳ７０９Ａ）の概要について説明する。既に説明したように、本実施の形態においては第１作動口９１及び第２作動口９２への入球に基づいて保留情報が取得され、それら取得された保留情報に基づいて遊技回における絵柄や図柄の変動表示～確定表示が実行される構成となっている。ここで、絵柄や図柄の変動表示時間については、現在の遊技状態、作動口９１，９２への入球に基づく今回の当否抽選の結果、作動口用保留エリアＲＥに格納されている保留情報の数等に応じて設定される。なお、変動表示時間については、大当たり結果と外れ結果とを比較した場合には後者よりも前者の方が長くなりやすい構成となっており、外れ結果の場合であってリーチ表示が発生しない場合には記憶されている保留情報の数が多くなるほど短くなるように構成されている。
【２２２６】
遊技回制御処理（図２８１）の説明に戻り、主表示ユニット９９において作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２が変動表示中である場合又は確定表示中である場合には、ステップＳ５０７Ａに進む。ステップＳ５０７Ａでは変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の変動表示時間カウンタの値（変動表示時間情報）が「０」となったか否かを判定する。当該値は、タイマ割込み処理（図２７７）が起動される度に、１減算（減算）される。
【２２２７】
変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳ５０８Ａにて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２のうち該当する一方における表示態様を変更する。その後、本遊技回制御処理を終了する。変動表示時間が経過している場合には、ステップＳ５０９Ａにて確定表示用処理を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。この確定表示用処理についての詳細は後述する。
【２２２８】
（遊技状態移行処理）
次に、ステップＳ４０４Ａの遊技状態移行処理を図２８４のフローチャートを参照して説明する。
【２２２９】
遊技状態移行処理においては先ず、ステップＳ８０１Ａにて開閉実行モード中（特別遊技状態中）であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳ８０２Ａに進み、１の遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。具体的には、主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の何れかにて変動表示が終了してから予め設定された確定表示時間（停止表示時間）が経過しているか否かを判定する。遊技回が終了したタイミングではない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【２２３０】

遊技回が終了したタイミングである場合には、ステップＳ８０２Ａにて肯定判定をしてステップＳ８０３Ａに進む。ステップＳ８０３Ａでは、今回の遊技回の遊技結果（上記当否抽選の結果）が開閉実行モード（特別遊技状態）への移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に、６Ｒ確変大当たりフラグ、６Ｒ通常大当たりフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。上記各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２２３１】

上記各フラグのいずれかが格納されている場合には、ステップＳ８０４Ａにて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理により、ロック装置による可変入賞装置８３の動作規制が解除され、開閉実行モードが終了するまで当該可変入賞装置８３の開閉動作が許容されることとなる。また、ステップＳ８０４Ａの開始処理においてはＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に開閉実行モードフラグをセットするとともに、開閉実行モードにおけるオープニング用の待機時間を設定する。なお、上記ステップＳ８０１Ａにておいてはこの開閉実行モードフラグの有無によって開閉実行モード中であるか否かを判定する。

【２２３２】

続くステップＳ８０５ＡではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ１に「６」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ１は、可変入賞装置８３が開放された回数を把握する手段として機能する。ステップＳ８０５Ａの処理を実行した後はステップＳ８０６Ａに進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグを消去する。これにより、開閉実行モード中のサポートモードは低頻度サポートモードに強制的に切り替わることとなる。その後は、ステップＳ８０７Ａにてオープニングコマンドの設定処理を実行し、ステップＳ８０８Ａにて外部信号の設定処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【２２３３】

ステップＳ８０７Ａにて設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２８０）におけるステップＳ４０１Ａにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置５００Ｋにおける表示態様が含まれている。報知・演出制御装置１４０では、主制御装置１６２から受信したオープニングコマンド等に基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示、例えば大当たりに対応する表示（例えばキャラクタ等の動画表示）が実行されるように補助表装置００Ｋの表示制御を実行する。

【２２３４】

また、ステップＳ８０８Ａにて設定された外部信号についても、通常処理（図２８０）におけるステップＳ４０１Ａにて、遊技ホールのホールコンピュータへ送信され、ホールコンピュータはこの外部信号に基づいて開閉実行モード中であることを特定可能となる。

【２２３５】

ステップＳ８０１Ａの説明に戻り、当該ステップＳ８０１Ａにて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ８０９Ａに進む。ステップＳ８０９Ａでは、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ８１０Ａにて大入賞口開閉処理を実行する。ここで、図２８５を参照して、大入賞口開閉処理について説明する。

【２２３６】

（大入賞口開閉処理）

大入賞口開閉処理においては先ず、ステップＳ９０１Ａにて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞装置８３の可変入球装置用

駆動部の駆動状態に基づいて係る判定を行う。大入賞口が開放中でない場合には、ステップＳ９０２Ａにてラウンドカウンタ ＲＣ１の値が「０」か否かを判定する。ステップＳ９０２Ａにて肯定判定をした場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【２２３７】

ステップＳ９０２Ａにて否定判定をした場合にはステップＳ９０３Ａに進む。ステップＳ９０３Ａではタイマカウンタ ＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタ ＴＣ１は、大入賞口の開放時間又はインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２７７参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ９０３Ａにて否定判定をした場合には、本大入賞口開閉処理を終了する。

【２２３８】

ラウンドカウンタ ＲＣ１の値が「０」ではなく且つタイマカウンタ ＴＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ９０４Ａに進み、可変入賞装置８３（大入賞口）の開放処理を実行する。具体的には、大入賞口を開放すべく可変入球装置用駆動部を駆動状態とする。

【２２３９】

その後、可変入賞装置８３（大入賞口）対応の閉鎖条件の設定処理（開放時用設定処理）として、ステップＳ９０５Ａ及びステップＳ９０６Ａの処理を実行する。具体的には、ステップＳ９０５Ａにてタイマカウンタ ＴＣ１に「１５０００」（３０ｓｅｃに相当）をセットし、続くステップＳ９０６Ａにて第１入賞カウンタ ＰＣ１に「１０」をセットする。

【２２４０】

ステップＳ９０６Ａの処理を実行した後は、ステップＳ９０７Ａにて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放されたことを示す開放コマンド設定して、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図２８０参照）におけるステップＳ４０１Ａにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、上記受信した開放コマンドに基づいて、開放に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【２２４１】

ステップＳ９０１Ａの説明に戻り、当該ステップＳ９０１Ａにて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であると判定した場合にはステップＳ９０８Ａに進み、タイマカウンタ ＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタ ＴＣ１の値が「０」でない場合にはステップＳ９０９Ａに進み、大入賞口に遊技球が入賞したか否かを可変入賞装置８３に配設された検知センサからの検知信号に基づいて判定する。

【２２４２】

入賞が発生している場合には、ステップＳ９１０Ａにて入賞コマンドの出力処理を実行する。当該入賞コマンドは、報知・演出制御装置１４０に出力され、当該入賞コマンドにより例えば補助表示装置７００Ｋにて実行される開閉実行モード中の演出が変化する構成となっている。

【２２４３】

ステップＳ９１０Ａにてコマンドの出力処理を実行した後は、ステップＳ９１１Ａに進む。ステップＳ９１１Ａでは第１入賞カウンタ ＰＣ１の値を１減算し、続くステップＳ９１２Ａにて第１入賞カウンタ ＰＣ１の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【２２４４】

ステップＳ９１２Ａにて肯定判定をした場合、すなわち第１入賞カウンタ ＰＣ１の値が「０」である場合、又はステップＳ９０８Ａにて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタ ＴＣ１の値が「０」であると判定した場合）には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ９１３Ａにて可変入賞装置８３（大入賞口）を閉鎖すべく可変入球装置用駆動部を非駆動状態とする。

【２２４５】

続くステップＳ９１４Ａではラウンドカウンタ１の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタ１の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタ１を１減算するとともにラウンドカウンタ１の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタ１の値を「０」のまま維持する。

【２２４６】

その後、ステップＳ９１５Ａでは更新されたラウンドカウンタ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ９１５Ａにて否定判定をした場合にはステップＳ９１６Ａに進み、タイマカウンタＴＣ１に「１０００」（２．０ｓｅｃに相当）をセットする。

【２２４７】

ステップＳ９１６Ａの処理を実行した後は、ステップＳ９１７Ａにて閉鎖コマンドを設定し、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図２８０）におけるステップＳ４０１Ａにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した閉鎖コマンドに基づいて当該閉鎖コマンドに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【２２４８】

ステップＳ９１５Ａの説明に戻り、当該ステップＳ９１５Ａにて、ラウンドカウンタ１の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ９１８Ａに進む。ステップＳ９１８Ａでは、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。

【２２４９】

その後、ステップＳ９１９Ａにて、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２８０）におけるステップＳ４０１Ａにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。

【２２５０】

遊技状態移行処理（図２８４）の説明に戻り、ステップＳ８１０Ａにて大入賞口開閉処理を実行した後はステップＳ８１１Ａに進み、ラウンドカウンタ１の値が「０」か否かを判定する。ラウンドカウンタ１の値が「０」でない場合にはそのまま本遊技状態移行処理を終了する。ラウンドカウンタ１の値が「０」である場合には、ステップＳ８１２Ａに進む。ステップＳ８１２Ａでは、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。エンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【２２５１】

エンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ８１３Ａにて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。以下、図２８６のフローチャートを参照して、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。

【２２５２】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップＳ１００１Ａにて、今回の開閉実行モードが６Ｒ確変大当たりを契機としているか否かを判定する。ステップＳ１００１Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１００２Ａに進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高確率モードフラグをセットする。このようにしてセットされた高確率モードフラグに基づいて、その後の遊技回における当否抽選においては高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる。

【２２５３】

その後は、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードフラグに基づいて、そ

の後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。

【２２５４】

ステップＳ１００１Ａの説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりが６Ｒ通常大当たりである場合には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットし（ステップＳ１００４Ａ）、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタに「４０」をセットする。その後は、ステップＳ１００３Ａに進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードフラグをセットする。

【２２５５】

継続回数カウンタの値は、遊技回が実行される毎に「１」ずつ減算され、継続回数カウンタの値が「０」になることで高頻度サポートモードＢが終了する。つまり、継続回数カウンタの値により高頻度サポートモード中に実行可能な遊技回数である上限（上記終了基準回数）が規定されている。

【２２５６】

ステップＳ１００３Ａの処理を実行した後は、ステップＳ１００６Ａに進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの値を０クリア（リセット）する。その後は、ステップＳ１００７Ａにて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。

【２２５７】

（電役サポート用処理）

次に、図２８７及び図２８８のフローチャートを参照して、通常処理の一環として実行されるステップＳ４０６Ａの電役サポート用処理について説明する。

【２２５８】

電役サポート用処理においては先ず、ステップＳ１１０１Ａにて電動役物９３によるサポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポート中ではない場合には、ステップＳ１１０１Ａにて否定判定をしてステップＳ１１０２Ａに進む。ステップＳ１１０２Ａでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて絵柄の確定表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。絵柄の確定表示が終了したタイミングではない場合には、ステップＳ１１０２Ａにて否定をして、本電役サポート用処理を終了する。絵柄の確定表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳ１１０２Ａにて肯定判定をしてステップＳ１１０３Ａに進む。

【２２５９】

ステップＳ１１０３Ａでは、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっているか否かを判定する。サポート非当選である場合にはステップＳ１１０３Ａにて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっている場合には、ステップＳ１１０３Ａにて肯定判定をしてステップＳ１１０４Ａに進む。ステップＳ１１０４Ａでは現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。低頻度サポートモードある場合にはステップＳ１１０５Ａに進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ２に「１」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ２は、電動役物９３の開放回数を把握する手段として機能する。高頻度サポートモードである場合にはステップＳ１１０６Ａに進み、ラウンドカウンタＲＣ２に「２」をセットする。

【２２６０】

ステップＳ１１０５Ａ，Ｓ１１０６Ａの処理を実行した後は、ステップＳ１１０７Ａに

進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグをセットする。その後は、ステップＳ１１０８Ａにてオープニング開始処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。オープニング開始処理ではオープニング用の待機時間を設定する。この待機時間を経過した後に電動役物９３の開閉動作が開始されることとなる。

【２２６１】

ステップＳ１１０１Ａの説明に戻り、当該ステップＳ１１０１Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１１０９Ａに進む。ステップＳ１１０９Ａでは、ステップＳ１１０８Ａにて設定したオープニング用の待機時間を経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、ステップＳ１１０９Ａにて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。オープニング用の待機時間を経過している場合には、ステップＳ１１０９Ａにて肯定判定をしてステップＳ１１１０Ａに進む。ここで、図２８８を参照して、ステップＳ１１１０Ａの電役開閉処理について説明する。

【２２６２】

（電役開閉処理）

電役開閉処理においては先ず、ステップＳ１２０１Ａにて電動役物９３が開放中（開状態）であるか否かを判定する。電動役物９３が開放中であるか否かは、電動役物駆動部が駆動状態であるか否かで判定する。電動役物９３が開放されている場合にはステップＳ１２０２Ａに進み、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ１２０３Ａに進む。ステップＳ１２０３ＡではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたタイマカウンタＴＣ２の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２は、電動役物９３の開放時間やインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２７７参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ１２０３Ａにて否定判定をした場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ステップＳ１２０３Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１２０４Ａに進む。

【２２６３】

ステップＳ１２０４Ａでは、電役開放処理を実行する。具体的には、電動役物駆動部（ソレノイド）への駆動信号の出力を開始し、電動役物９３を閉状態から開状態に切り替える。その後は、ステップＳ１２０５Ａにて第２入賞カウンタＰＣ２に「１０」をセットする。続くステップＳ１２０６Ａでは現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。高頻度サポートモードである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「１０００」（２ｓｅｃに相当）をセットし（ステップＳ１２０７Ａ）、低頻度サポートモードである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。

【２２６４】

ステップＳ１２０１Ａの説明に戻り、当該ステップＳ１２０１Ａにて肯定判定をした場合、すなわち電動役物９３が開放中である場合には、ステップＳ１２０９Ａに進む。ステップＳ１２０９Ａでは、タイマカウンタＴＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ１２１０Ａに進む。ステップＳ１２１０Ａでは、第２作動口９２に遊技球が入賞したか否かを第２作動口９２用の検知センサからの検知信号に基づいて判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。入賞が発生している場合には、ステップＳ１２１１Ａにて第２入賞カウンタＰＣ２の値を１減算し、続くステップＳ１２１２Ａにて第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本電役開閉処理を終了する。

【２２６５】

ステップＳ１２１２Ａにて肯定判定をした場合、すなわち第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」である場合、又はステップＳ１２０９Ａにて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ２の値が「０」であると判定した場合）には、電動役物９３の開放終了条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ１２１３Ａにて電動役物９３（第

２作動口９２）を閉鎖すべく電動役物駆動部への駆動信号の出力を停止する。
【２２６６】
　続くステップＳ１２１４Ａではラウンドカウンタ ＲＣ２の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタ ＲＣ２の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタ ＲＣ２を１減算するとともにラウンドカウンタ ＲＣ２の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタ ＲＣ２の値を「０」のまま維持する。
【２２６７】
　その後は、ステップＳ１２１５Ａでは更新されたラウンドカウンタ ＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１２１５Ａにて否定判定をした場合にはステップＳ１２１６Ａに進み、タイマカウンタ ＴＣ２に「１００」（０．２ｓｅｃに相当）をセットする。
【２２６８】
　ステップＳ１２１５Ａにて、ラウンドカウンタ ＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ１２１７Ａに進む。ステップＳ１２１７Ａでは、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、電役サポートのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。
【２２６９】
　図２８７の説明に戻り、ステップＳ１１１０Ａの電役開閉処理を実行した後は、ステップＳ１１１１Ａに進む。ステップＳ１１１１Ａでは、ラウンドカウンタ ＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１３１１にて否定判定をした場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ１１１１Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１１１２Ａに進み、上記ステップＳ１２１７Ａにて設定されたエンディング用待機時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ１１１２Ａにて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ１１１２Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１１１３Ａに進む。ステップＳ１１１３ＡではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されているサポートフラグを消去して本電役サポート用処理を終了する。これにより、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の規制が解除されることとなる。
【２２７０】
　（報知・演出制御装置１４０に係る電気的構成について）
　次に、図２８９のブロック図を参照して、報知・演出制御装置１４０に係る電気的構成について補足説明する。
【２２７１】
　報知・演出制御装置１４０に設けられた報知・演出制御基板４４１には、ＭＰＵ４４２が搭載されている。ＭＰＵ４４２には、当該ＭＰＵ４４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ４４３と、そのＲＯＭ４４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ４４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、ＭＰＵ４４２に対してＲＯＭ４４３及びＲＡＭ４４４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、他の制御装置のＭＰＵにおいても同様である。
【２２７２】
　ＭＰＵ４４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ４４２の入力側には主制御装置１６２が接続されており、当該主制御装置１６２から上述した変動開始コマンド、種別コマンド及び変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、シフトコマンドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、更には、オープニングコマンドやエンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）等を受信する。
【２２７３】

ＭＰＵ４４２の出力側には、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８及びスピーカ部２９、遊技盤ユニット８０Ｋに設けられた可変表示ユニット８５Ｋ（詳しくは、図柄表示装置５００Ｋ、保留表示装置６００Ｋ、補助表示装置７００Ｋ、可動演出装置８００Ｋ）が接続されている。

【２２７４】

報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２は、主制御装置１６２から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行って各遊技回の変動表示パターンや保留予告演出のパターンを決定する処理を実行する。以下、図２９０のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２により定期処理の一環として実行される変動表示制御処理について説明する。変動表示制御処理は、図柄の変動表示態様を含む遊技回毎の演出態様の詳細を決定・実行するための処理である。

【２２７５】

（変動表示制御処理）

変動表示制御処理においては、先ずステップＳ１３０１Ａにて遊技回中であるか否か、すなわち図柄表示装置５００Ｋにて１遊技回分の図柄の変動表示が実行されているか否かを判定する。遊技回中でないと判定した場合にはステップＳ１３０２Ａに進み、主制御装置１６２から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１３０２Ａにて否定判定をした場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、ステップＳ１３０２Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１３０３Ａにて変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。

【２２７６】

ステップＳ１３０１Ａの説明に戻り、当該ステップＳ１３０１Ａにて肯定判定をした場合、すなわち遊技回中であると判定した場合には、ステップＳ１３０４Ａに進む。ステップＳ１３０４Ａでは主制御装置１６２から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１３０４Ａにて否定判定をした場合には、ステップＳ１３０５Ａにて変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動中用処理は、変動開始用処理によって開始された遊技回において各種演出を実行するための処理である。

【２２７７】

ステップＳ１３０４Ａにて肯定判定をした場合にはステップＳ１３０６Ａに進み、当該ステップＳ１３０６Ａにて変動終了用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示や実行されている演出を当該遊技回に係る抽選結果に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。具体的には、図柄表示装置５００Ｋに抽選結果に対応する図柄組合せを確定表示（最終停止表示）させるよう制御する。かかる処理では、スピーカ部２９やランプ部２６を駆動制御することで確定表示に対応する演出を行う。その後、本変動終了用処理を終了する。

【２２７８】

（変動開始用処理）

ここで、図２９１のフローチャートを参照して、ステップＳ１３０３Ａの変動開始用処理について補足説明する。変動開始用処理は、主制御装置１６２から送信された変動開始コマンドを受信したことに基づき、遊技回用の演出を開始させるための処理である。変動開始用処理では、遊技回用の演出としてリーチ表示等の変動表示態様や確定表示させる図柄組合せを決定する。

【２２７９】

変動開始用処理においては、先ずステップＳ１４０１Ａにて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置１６２から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップＳ１４０１Ａでは、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報又は外れ結果の情報といった遊技結果の情

報を特定する。そして、ステップＳ１４０１Ａでは、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、大当たり非当選である場合にはリーチ発生の有無の情報、及び変動表示時間の情報を把握し、その把握した情報をＭＰＵ４４２のレジスタに記憶する。

【２２８０】

続くステップＳ１４０２Ａでは、ステップＳ１４０１Ａにて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合、すなわち確変大当たり結果又は通常大当たり結果である場合には、続くステップＳ１４０３Ａにて、大当たり用の演出設定処理を実行する。

【２２８１】

大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の最終停止結果を決定する（最終停止結果決定処理を行う）。最終停止結果決定処理においては、確変大当たり結果である場合に、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の特定図柄（奇数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。また、通常大当たり結果である場合には、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の非特定図柄（偶数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。

【２２８２】

大当たり結果となった場合に停止表示される主図柄の種類や有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選等によってランダムに決定される。ＲＯＭ６５３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには、各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定された最終停止ラインはＲＡＭ６５４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶される。またこの際、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下の説明でも各種停止結果決定処理にて決定した停止結果のアドレス情報がＲＡＭ６５４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶される。

【２２８３】

また、大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する（変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）を行う）。既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。リーチ表示用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２に記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下に示す変動表示態様決定処理においてもＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２から対応する変動表示パターンテーブルを取得して変動表示時間及び遊技結果に対応した演出パターンを決定する。そして、演出パターン決定処理にて決定した演出パターンのアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する。

【２２８４】

ステップＳ１４０２Ａにて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップＳ１４０４Ａに進む。ステップＳ１４０４Ａでは、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはステップＳ１４０５Ａに進み、リーチ発生用の演出設定処理を実行する。リーチ発生用の演出設定処理では演出の概要と最終停止させる図柄の組み合わせ等を決定する。演出の概要を決定する処理の流れについては、上記ステップＳ１４０３Ａの処理と同様であるため説明を省略する。本処理は外れリーチに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せとならないように最終停止させる図柄組合せを決定する。すなわち、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として決定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選などによってランダムに決定される。また、この決

定に際しては、いずれの有効ラインＬ１～Ｌ５上にも同一の図柄の組合せが成立することなく、且つ、リーチラインを形成する図柄と同じ中図柄列の図柄をリーチラインに対して前又は後にずれた停止位置で最終停止させるように有効ライン上の停止結果を決定する。その後、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【２２８５】

ステップＳ１４０４Ａにてリーチ発生ではないと判定した場合は、ステップＳ１４０６Ａに進む。ステップＳ１４０６Ａでは、完全外れ用の演出の概要と最終停止させる図柄の組み合わせ等を決定する。本処理は完全外れに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せが形成されないようにして停止図柄を決定する。

【２２８６】

ステップＳ１４０３Ａ、ステップＳ１４０５Ａ、ステップＳ１４０６Ａのいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ１４０７Ａに進む。ステップＳ１４０７Ａでは、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置５００Ｋの表示制御（変動表示制御）を行う。これにより、各ドラムユニット５２３Ｋが回転を開始する。また、上記ステップＳ１４０３Ａ、ステップＳ１４０５Ａ、ステップＳ１４０６Ａにて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９やランプ部２６等の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【２２８７】

本実施の形態における図柄の変動表示態様は、完全外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの３つに大別される。ノーマルリーチ及びスーパーリーチについてはリーチ表示へ移行するまでの図柄の変動表示態様が共通化されており、少なくともリーチ表示へ移行するまでは、それまでの図柄の変動表示態様からノーマルリーチ及びスーパーリーチの何れに移行するかが非明示となっている。

【２２８８】

ノーマルリーチ及びスーパーリーチを比較した場合、リーチ表示移行後の中図柄のスクロール速度に差が設けられている。詳しくは、ノーマルリーチの場合には、スーパーリーチの場合と比較して中図柄のスクロール速度が低くなるように設定されている。ノーマルリーチと比べてスーパーリーチの方が大当たり結果となって特別遊技状態へ移行する期待度が高い。このため、特別遊技状態への移行に期待する遊技者は、スーパーリーチへ移行することに期待して図柄の変動表示に注目するものと想定される。また、スーパーリーチにおいては、補助表示装置７００Ｋにキャラクタ等の絵柄が表示されたり、可動演出装置８００Ｋが動作したりする場合がある。

【２２８９】

以下、図２９２を参照して、図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示態様について補足説明する。図２９２は外れ結果対応のリーチ表示となる場合の図柄の変動表示態様を例示した概略図である。

【２２９０】

作動口９１，９２への入賞に基づいて遊技回が開始されると、各変動表示領域ＤＬ，ＤＭ，ＤＲにて図柄の変動表示、詳しくは各変動表示領域ＤＬ，ＤＭ，ＤＲを上側から下側へ縦断するようにしたスクロール表示が開始される。

【２２９１】

その後は、左図柄列→右図柄列の順に停止表示される。図２９２に示す例では、図２９２（ｂ）→図２９２（ｃ）に示すように、有効ラインＬ４上に停止表示された「７」図柄及び有効ラインＬ５上に停止表示された「６」図柄によって２つのリーチラインが形成されている。

【２２９２】

リーチラインが形成された直後の所定のタイミングでは、図２９２（ｄ）に示すように、中図柄列のスクロール速度が第１定常速度（低速）となる。その後は、図２９２（ｄ）→図２９２（ｅ）に示すように中変動表示領域ＤＭにて中図柄列のスクロール表示が継続

され、図２９２（ｆ）に示すように最終的に中変動表示領域ＤＭの中段に「４」図柄が停止表示されることで、外れ結果である旨が遊技者に明示される。

【２２９３】

本実施の形態においては、ノーマルリーチ及びスーパーリーチに係る遊技回の一部にて中図柄列が一旦停止した後に再変動表示され、中図柄が入れ替わる場合がある（以下、特殊変動表示という）。このような特殊変動表示が発生した場合には、ノーマルリーチ及びスーパーリーチの何れにおいても大当たり期待度が高くなる。特殊変動表示についての詳細については後述する。

【２２９４】

（保留予告について）

本実施の形態では、ＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２に記憶されている保留情報の内容を示唆する保留予告に係る演出が、当該保留情報に係る遊技回が開始されるよりも前に所定の確率で実行される構成となっている。未だ抽選対象となっていない保留情報に対応した演出が、当該保留情報に係る遊技回となるよりも前のタイミングにおいて実行されることにより、遊技者にとっては、現在進行中の遊技回に対応した保留情報の抽選結果を確認する遊技だけでなく、後に抽選対象となる保留情報が抽選対象となった場合の結果を上記演出の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。これにより、遊技への注目度を高めることができる。

【２２９５】

この保留予告については、図柄表示装置５００Ｋの変動表示領域ＭＥにて特殊な図柄組合せを停止表示させることにより実行されるものと、保留表示装置６００Ｋの保留表示領域ＳＥ（実行対象表示部６０１Ｋ及び保留数表示部６０２Ｋ）にて保留絵柄の表示態様を変化させることにより実行されるものとに大別される。以下、図２９３（ａ）のフローチャート及び図２９３（ｂ）の概略図を参照して、保留予告の前提となる構成、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される保留表示制御用の処理（保留表示制御用コマンド対応処理）について説明する。保留表示制御用コマンド対応処理は、所定の周期（本実施の形態では２ｍｓｅｃ）で起動される定期処理の一環として実行される処理である。

【２２９６】

（保留表示制御用コマンド対応処理）

図２９３（ａ）に示すように、保留表示制御用コマンド対応処理では、先ずステップＳ１５０１Ａにて、主制御装置１６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１５０１Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１５０２Ａにて、ＲＡＭ４４４の各種カウンタエリア４６５に設けられた保留数カウンタの値（保留記憶数ＳＮ）を１加算する。

【２２９７】

ステップＳ１５０２Ａの更新処理を実行した後は、ステップＳ１５０３Ａに進みＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６の追加フラグをセットして、本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。ＭＰＵ４４２は、この追加フラグに基づいて保留表示追加処理を実行する。上述した保留記憶数ＳＮはＲＡＭ４４４の保留情報格納エリア４６７に対応している。保留表示追加処理にて保留絵柄の表示設定を行う場合には、保留情報格納エリア４６７において保留記憶数ＳＮに対応した単位エリアに保留表示情報がセットされる。保留表示装置６００Ｋ（保留表示領域ＳＥ）の実行対象表示部６０１Ｋや保留数表示部６０２Ｋ（各単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫ）では、各単位エリアに書き込まれたデータに応じて保留絵柄が追加表示される。

【２２９８】

例えば、図２９３（ｂ１）に示すように、実行対象表示部６０１Ｋ、第１単位保留表示部６０２ａＫ及び第２単位保留表示部６０２ｂＫに保留絵柄が表示されている状況下にて、すなわち保留記憶数ＳＮ＝「２」となっている状況下にて、保留コマンドを受信した場合には、保留記憶数ＳＮが「２」→「３」となり、保留情報格納エリア４６７の第３単位

エリアに保留表示情報がセットされる。これにより、図２９３（ｂ２）に示すように、第３単位保留表示部６０２ｃＫに保留絵柄が表示されることとなる。

【２２９９】

ステップＳ１５０１Ａの説明に戻り、当該ステップＳ１５０１Ａにて否定判定をした場合にはステップＳ１５０４Ａに進む。ステップＳ１５０４Ａでは、主制御装置１６２からシフトコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１５０４Ａにて否定判定をした場合にはそのまま本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。

【２３００】

ステップＳ１５０４Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１５０５Ａに進む。ステップＳ１５０５Ａでは、ＲＡＭ４４４の保留カウンタエリアに設けられた保留数カウンタの値（保留記憶数ＳＮ）を１減算する。

【２３０１】

その後は、ステップＳ１５０６ＡにてＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６にシフトフラグをセットして、本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。ＭＰＵ４４２は、このシフトフラグに基づいてシフト処理を実行する。シフト処理では、保留情報格納エリア４６７の第１単位エリアＲｃ１にセットされている保留表示情報を実行エリアＢＥに移すとともに、第１単位エリアＲｃ１～第８単位エリアＲｃ８にセットされている保留表示情報を下位エリア側に順にシフトさせる。

【２３０２】

具体的には、第１単位エリアの保留表示情報を実行エリアＢＥに移すとともに、第２単位エリアＲｃ２→第１単位エリアＲｃ１、第３単位エリアＲｃ３→第２単位エリアＲｃ２、第４単位エリアＲｃ４→第３単位エリアＲｃ３、第５単位エリアＲｃ５→第４単位エリアＲｃ４、第６単位エリアＲｃ６→第５単位エリアＲｃ５、第７単位エリアＲｃ７→第６単位エリアＲｃ６、第８単位エリアＲｃ８→第７単位エリアＲｃ７といった具合に各単位エリア内の保留表示情報をシフトさせる。

【２３０３】

例えば、図２９３（ｂ１）に示すように、実行対象表示部６０１Ｋ、第１単位保留表示部６０２ａＫ及び第２単位保留表示部６０２ｂＫに保留絵柄が表示されている状況下にて、すなわち保留記憶数ＳＮ＝「２」となっている状況下にて、シフトコマンドを受信した場合には、保留記憶数ＳＮが「２」から「１」になる。これに伴い、実行エリアＢＥの保留表示情報が消去され、第１単位エリアＲｃ１の保留表示情報が実行エリアＢＥに、第２単位エリアＲｃ２の保留表示情報が第１単位エリアＲｃ１にシフトされる。この結果、図２９３（ｂ３）に示すように、実行対象表示ぶ６０１Ｋ及び第１単位保留表示部６０２ａＫに保留絵柄が表示されることとなる。

【２３０４】

既に説明したように、保留絵柄の表示態様（表示色）として通常表示態様（通常表示色）である「白色」と、特殊表示態様（特殊表示色）である「青色」、「黄色」、「赤色」とが設けられており、保留表示情報の設定に際しては、上述した保留予告の有無等に応じてどの表示色とするかが決定される構成となっている。

【２３０５】

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行される保留予告にかかる処理について説明する。保留予告にかかる処理としては、上記保留予告用の事前確認処理（図２７９のステップＳ３０６Ａ）と保留コマンドの設定処理（図２７９のステップＳ３０７Ａ）とが設けられている。これら各処理はタイマ割込み処理（図２７７参照）の一部の処理として設定された作動口用の入賞処理（図２７８参照）、詳しくはステップＳ２０５Ａの情報取得処理の一環として実行される構成となっている。つまり、事前確認処理及び保留コマンドの設定処理については、作動口９１，９２への入賞に基づいて実行される。

【２３０６】

（事前確認処理）

図２９４のフローチャートに示すように、事前確認処理においては先ず、ステップＳ１

６０１Ａにて、保留球格納エリア４３２の保留数記憶領域に記憶された作動保留記憶数Ｎと共通保留数ＣＲＮとを読み出し、かかる保留個数の情報をＭＰＵ４０２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ１６０２Ａにて今回の入賞によって取得された保留情報に大当たり結果に対応する情報が含まれているか否かを確認する。この判定についての詳細は、上記ステップＳ７０２Ａの当否判定処理と同様であるため説明を省略する。

【２３０７】

ステップＳ１６０２Ａの確認処理にて大当たりとなる旨を確認した場合には、ステップＳ１６０３Ａにて肯定判定をしてステップＳ１６０４Ａに進む。ステップＳ１６０４Ａでは、ＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ１６０４Ａでは今回の入賞に基づき上記ステップＳ３０４Ａにて取得した保留情報のうち種別判定用の情報、すなわち取得済みの当たり種別カウンタＣ２の値を把握し、振分テーブルを参照して大当たりの種別を判定する。ステップＳ１６０４ＡにてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には大当たりの種別に係る情報が含まれる。

【２３０８】

ステップＳ１６０２Ａの当否確認処理にて外れ結果となる旨を確認した場合には、ステップＳ１６０３Ａにて否定判定をし且つステップＳ１６０５Ａに進む。ステップＳ１６０５Ａでは通常外れ時リーチ確認処理を実行する。具体的には、ステップＳ３０４Ａにて取得済みのリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握し、外れリーチ発生用の抽選テーブルを参照して外れリーチ発生となるか否かを確認する。外れリーチ発生とはならない場合（完全外れとなる場合）にはステップＳ１６０６Ａにて否定判定をして、本事前確認処理を終了する。外れリーチ発生となる場合にはステップＳ１６０６Ａにて肯定判定をしてステップＳ１６０７Ａに進む。ステップＳ１６０７Ａでは、ＭＰＵ４０２のレジスタに外れリーチ発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ１６０７ＡにてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には外れリーチの大まかな種別（スーパーリーチであるか否か等）に係る情報が含まれる。

【２３０９】

次に図２９５のフローチャートを参照して、保留コマンドの設定処理について説明する。

【２３１０】

（保留コマンドの設定処理）

保留コマンドの設定処理においては先ず、ステップＳ１７０１Ａにて、ＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報が記憶されているか否かを判定する。大当たり発生情報が記憶されている場合にはステップＳ１７０２Ａに進み、大当たり対応保留コマンドを設定する。大当たり対応保留コマンドには、大当たりの種別に関する情報が含まれる。

【２３１１】

一方、ステップＳ１７０１Ａにて否定判定をした場合、すなわちＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ１７０３Ａに進み、ＭＰＵ４０２のレジスタに外れリーチ発生情報が記憶されているか否かを判定する。外れリーチ発生情報が記憶されている場合には、ステップＳ１７０３Ａにて肯定判定をしてステップＳ１７０４Ａに進み、外れリーチ対応保留コマンドを設定する。外れリーチ対応保留コマンドには、外れリーチの大まかな種別（スーパーリーチであるか否か等）に係る情報が含まれる。

【２３１２】

ステップＳ１７０２Ａ，Ｓ１７０４Ａにて保留コマンドの設定を行う場合には、変動種別カウンタＣＳの値等を参照して変動表示時間を決定し、同変動表示時間にかかる情報を当該保留コマンドに格納する。変動表示時間の決定に際しては、上記ステップＳ７０９Ａに示した変動表示時間の設定処理と同じように、変動表示時間テーブルが参照される。このようにして設定された保留コマンドが報知・演出制御装置１４０に送信され、同報知・演出制御装置１４０においては同保留コマンドに基づいて図柄の変動表示態様等を把握可能となる。

【２３１３】
ステップＳ１７０３Ａにて否定判定をした場合にはステップＳ１７０５Ａに進む。ステップＳ１７０５Ａでは、外れリーチ非対応保留コマンド（完全外れ対応保留コマンド）を設定する。なお、既に説明したように完全外れの場合には、当該保留情報にかかる遊技回を開始する際に記憶されている保留情報の数に応じて変動表示時間が変化し得る。そこで、完全外れ対応保留コマンドを設定する場合には、変動表示時間にかかる情報は格納されない。
【２３１４】
ステップＳ１７０２Ａ、ステップＳ１７０４Ａ、ステップＳ１７０５Ａのいずれかのコマンド設定処理を実行した後は、ステップＳ１７０６Ａにて、保留個数の情報を上記保留コマンドに対して設定する処理を実行する。保留コマンドの情報は複数バイトの情報として構成されており、ステップＳ１７０６Ａでは、先ず直前の事前確認処理（図２９４）におけるステップＳ１６０１ＡにてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶された保留個数の情報を読み出し、その後に、既に設定されている保留コマンドにおける保留個数の情報用のビットに対して上記読み出した保留個数の情報を論理和などの演算処理によって格納する。これにより、ステップＳ１７０２Ａ、ステップＳ１７０４Ａ、ステップＳ１７０５Ａのいずれかの処理にて設定された保留コマンドに対して、かかる保留コマンドに対応した保留情報が何個目のものであるかを特定するための情報が含まれることとなる。以上詳述したステップＳ１７０６Ａの処理を実行した後に、本保留コマンド設定処理を終了する。
【２３１５】
ステップＳ１７０６Ａにて保留個数の情報が含められた保留コマンドは、次回の通常処理（図２８０）におけるステップＳ４０１Ａの外部出力処理により、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、かかる保留コマンドを受信することにより、保留情報が増加したことを特定する。また、報知・演出制御装置１４０では、その受信した保留コマンドに基づいて保留表示や保留予告用の処理等を実行する。
【２３１６】
報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２においては、保留情報格納エリア４６７に記憶された情報に基づいて保留予告演出用の設定処理を行う。ここで、図２９６のフローチャートを参照して保留予告演出用設定処理について説明する。なお、保留予告演出用設定処理は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理である保留表示制御処理（保留絵柄用の発光部の発光制御を行う処理）の一環として実行される処理であり、上述した保留コマンド又はシフトコマンドを受信したことを条件として当該保留表示制御処理における発光制御用のメイン処理を実行する前に実行される。つまり、本実施の形態においては保留予告演出を実行する契機は作動口９１，９２への入賞に伴って保留情報が取得された場合又は遊技進行に伴って保留情報が消化された場合となっている。
【２３１７】
（保留予告演出用設定処理）
保留予告演出用設定処理においては先ず、ステップＳ１８０１Ａにて第２種保留予告演出又は第３種保留予告演出が設定されているか否か、言い換えれば第２種保留予告演出又は第３種保留予告演出が実行中又は実行待ち中であるか否かを判定する。既に説明したように、本実施の形態においては保留予告演出として予告態様の異なる２つの予告演出が設けられている。具体的には、保留予告の契機となった保留情報（以下、該当保留又は該当保留情報という）に係る遊技回（以下、該当遊技回という）を該当遊技回となる前に明示する明示保留予告と、該当保留及び該当遊技回を該当遊技回となるまで非明示とする非明示保留予告とが設けられている。詳細については後述するが、非明示保留予告演出については、可動演出装置８００Ｋと連動しない第１種明示保留予告演出と、可動演出装置８００Ｋと連動する第２種明示保留予告演出及び第３種明示保留予告演出とに大別される。以下の説明では便宜上、第１種明示保留予告演出を「第１種保留予告演出」、第２種明示保留予告演出を「第２種保留予告演出」、第３種明示保留予告演出を「第３種保留予告演出

」とも称する。
【２３１８】
ステップＳ１８０１Ａにて肯定判定をした場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。ステップＳ１８０１Ａにて否定判定をした場合には、ステップＳ１８０２Ａに進む。ステップＳ１８０２ＡではＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に上述した追加フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ１８０２Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８０３Ａにて保留コマンド受信時の抽選処理を実行し、保留予告演出を行うか否かを決定する。
【２３１９】
ステップＳ１８０２Ａにて否定判定をした場合には、ステップＳ１８０４Ａに進む。ステップＳ１８０４ＡではＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６にシフトフラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ１８０４Ａにて否定判定をした場合、すなわち追加フラグ及びシフトフラグの何れも格納されていないと判定した場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。ステップＳ１８０４Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８０５Ａにてシフトコマンド受信時の抽選処理を実行し、保留予告演出を行うか否かを決定する。
【２３２０】
ステップＳ１８０３Ａ又はステップＳ１８０５Ａの抽選処理を実行した後は、ステップＳ１８０６Ａに進む。ステップＳ１８０６Ａでは、保留予告に当選したか否かを判定する。ステップＳ１８０６Ａにて否定判定をした場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。ステップＳ１８０６Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８０７Ａに進む。ステップＳ１８０７Ａでは、保留予告演出の態様（保留予告パターン）を決定する。その後は、ステップＳ１８０８Ａにて保留予告演出パターンの記憶処理を実行した後、本保留予告演出用設定処理を終了する。
【２３２１】
ステップＳ１８０７Ａの保留予告演出パターン決定処理においては先ず、明示保留予告演出と非明示保留予告演出との振分けを行う。そして、非明示保留予告演出を選択した場合には、非明示予告演出パターン決定処理を実行し、明示保留予告演出を選択した場合には明示予告演出パターン決定処理を実行する。ここで、図２９７のフローチャートを参照して、明示保留予告演出パターン決定処理について補足説明する。
【２３２２】
（明示保留予告演出パターン決定処理）
明示保留予告演出パターン決定処理においては先ず、ステップＳ１９０１Ａにて該当保留に係る保留絵柄の最終表示態様（表示色）を決定する。保留絵柄の表示態様（表示色）については通常表示態様である「白色」と特殊表示態様である「青色」、「黄色」、「赤色」とが設けられている。事前確認した該当遊技回の遊技結果が大当たり結果である場合には、保留絵柄の表示態様として「青色」＜「黄色」＜「赤色」の順に決定されやすくなっており、事前確認した該当遊技回の遊技結果が外れ結果である場合には、保留絵柄の表示態様として「赤色」＜「黄色」＜「青色」の順に決定されやすくなっている。
【２３２３】
続くステップＳ１９０２Ａでは、該当遊技回までの残りシフト回数を把握する。そして、ステップＳ１９０３Ａでは該当遊技回（該当保留）までの各遊技回の変動表示パターン（リーチ表示の有無等）を把握する。
【２３２４】
ステップＳ１９０１Ａ～Ｓ１９０３Ａの準備処理を実行した後は、ステップＳ１９０４Ａに進む。ステップＳ１９０４Ａでは該当遊技回までに外れリーチ表示対応のものがあるか否かを判定する。外れリーチ表示対応のものが含まれている場合には、ステップＳ１９０４Ａにて肯定判定をしてステップＳ１９０５Ａに進み、第１抽選処理を実行する。外れリーチ表示対応のものが含まれていない場合には、ステップＳ１９０４Ａにて否定判定をしてステップＳ１９０６Ａに進み、第２抽選処理を実行する。

【２３２５】
ここで、図２９８の概略図を参照して、明示保留予告演出の種類（パターン）について説明する。上述したように、本実施の形態においては明示保留予告演出として、第１種保留予告演出、第２種保留予告演出、第３種保留予告演出が設けられている。第１種保留予告演出、第２種保留予告演出、第３種保留予告演出についてはいずれも、保留表示装置６００Ｋに表示される保留絵柄の表示態様を変化させることにより大当たり結果となる期待度を示唆する構成となっている点では共通している。保留絵柄の表示態様（表示色）については、「白色」、「青色」、「黄色」、「赤色」の４色が設定されている。これらの色のうち「白色」が通常表示色となっており、第１種保留予告演出～第３種保留予告演出が実行される場合には保留絵柄が他の色、すなわち特殊表示色（「青色」、「黄色」、「赤色」）に変更される。
【２３２６】
第１種保留予告演出は、可動演出装置８００Ｋと連動しない保留予告演出であり、第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出は可動演出装置８００Ｋと連動する保留予告演出である。以下の説明では、第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出を第１種保留予告演出と区別すべく特殊保留予告演出とも称する。
【２３２７】
第１種抽選処理及び第２種抽選処理においては何れも該当保留が大当たり結果である場合には、第１種保留予告演出　＜　第２種保留予告演出　＜　第３種保留予告演出の順に選択されやすくなっており、該当保留が外れ結果である場合には第３種保留予告演出　＜　第２種保留予告演出　＜　第１種保留予告演出の順に選択されやすくなっている。つまり、第１種保留予告演出　＜　第２種保留予告演出　＜　第３種保留予告演出の順に期待度が高くなるように構成されている。これに対して、第１抽選処理においては、第２抽選処理よりも特殊保留予告演出となる確率が高くなるように差が設けられている。つまり、該当遊技回が開始される前に外れリーチ表示対応の遊技回が実行される場合には特殊保留予告演出が実行される確率が高くなるように構成されている。
【２３２８】
ステップＳ１９０５Ａ，Ｓ１９０６Ａの抽選処理にて特殊保留予告演出に当選しなかった場合には、ステップＳ１９０８Ａにて第１種保留予告演出パターンの決定処理を実行した後、本明示保留予告演出パターン決定処理を終了する。ステップＳ１９０５Ａ，Ｓ１９０６Ａの抽選処理にて特殊保留予告演出に当選した場合には、ステップＳ１９０９Ａにて第２／第３種保留予告演出パターンの決定処理を実行した後、本明示保留予告演出パターン決定処理を終了する。
【２３２９】
（明示保留予告演出の種類）
ここで、図２９８の概略図を参照して、明示保留予告演出の種類（パターン）について説明する。上述したように、本実施の形態においては明示保留予告演出として、第１種保留予告演出、第２種保留予告演出、第３種保留予告演出が設けられている。第１種保留予告演出、第２種保留予告演出、第３種保留予告演出についてはいずれも、保留表示装置６００Ｋに表示される保留絵柄の表示態様を変化させることにより大当たり結果となる期待度を示唆する構成となっている点では共通している。
【２３３０】
第１種保留予告演出は、可動演出装置８００Ｋと連動しない保留予告演出であり、第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出と比べて大当たり期待度が低くなるように差が設けられている。そして、当該第１種保留予告演出では、新たに保留情報が追加された際又はシフト時に保留絵柄の表示態様が変更されるように構成されている。
【２３３１】
第１種保留予告演出は、保留絵柄の表示態様（表示色）の変化パターンによって第１種保留予告演出Ａと第１種保留予告演出Ｂとに大別される。第１種保留予告演出Ａでは保留絵柄の色が変化した後は、当該保留絵柄の色が該当遊技回となるまで（実行対象表示部６

０１Ｋに移るまで）維持される（図２９９（ａ）群参照）。これに対して第１種保留予告演出Ｂでは、保留絵柄の色が遊技進行に伴って複数回変化する。例えば、最終的に変化する色が赤の場合であっても、先ずはそれよりも期待度の低い低位の色（青又は黄）に変化させて、保留絵柄がシフトする際等に更に期待度の高い上位の色へステップアップ（昇格）させる（図２９９（ｂ）群参照）。これら第１種保留予告演出Ａ及び第１種保留予告演出Ｂを併用することにより、期待度の低い色となった場合であっても、該当遊技回となるまでにより期待度の高い色へ変化する可能性が生じる。これにより、保留予告演出への注目度が早期に低下することを抑制している。

【２３３２】

第２種保留予告演出は、可動演出装置８００Ｋと連動する保留予告演出であり、第１種保留予告演出と比べて大当たり期待度が高く且つ第３種保留予告演出と比べて大当たり期待度が低くなるように設定されている。そして、当該第２種保留予告演出については、その開始タイミングによって第２種保留予告演出Ａと第２種保留予告演出Ｂとに大別される。

【２３３３】

第２種保留予告演出Ａについては、開始タイミングが図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示中となるように規定されており、第２種保留予告演出Ｂについては、開始タイミングが図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の最終停止表示中（確定表示中）となるように規定されている。

【２３３４】

なお、第２種保留予告演出Ａ及び第２種保留予告演出Ｂについても、第１種保留予告演出と同様に、保留絵柄の表示態様が１回のみ変更される場合と複数回変更される場合とがある。保留絵柄の表示態様を複数回変化させる場合には、初回の変化を含む少なくとも１度の変化については可動演出装置８００Ｋと連動する。

【２３３５】

第３種保留予告演出についても可動演出装置８００Ｋと連動する保留予告演出であり、第１種保留予告演出及び第２種保留予告演出と比べて大当たり期待度が高くなるように設定されている。そして、当該第３種保留予告演出については、その開始タイミングによって第３種保留予告演出Ａと第３種保留予告演出Ｂとに大別される。

【２３３６】

第３種保留予告演出Ａについては、開始タイミングが図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示中となるように規定されており、第３種保留予告演出Ｂについては、開始タイミングが図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の最終停止表示中（確定表示中）となるように規定されている。

【２３３７】

なお、第３種保留予告演出Ａ及び第３種保留予告演出Ｂについても、第１種保留予告演出と同様に、保留絵柄の表示態様が１回のみ変更される場合と複数回変更される場合とがある。保留絵柄の表示態様を複数回変化させる場合には、初回の変化を含む少なくとも１度の変化については可動演出装置８００Ｋと連動する。

【２３３８】

（第２種保留予告演出Ａ）

以下、図３００～図３０２を参照して、第２種保留予告演出Ａの流れについて説明する。図３００は第２種保留予告演出Ａが実行される場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図３０１及び図３０２は第２種保留予告演出Ａが実行される場合の可変表示ユニット８５Ｋの様子を示した概略図である。

【２３３９】

図３００に示す例においては、ｔａａ１のタイミングにて、保留数が「３」→「２」となり、作動口用表示部Ｄ１における絵柄の可変表示と図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示とが開始されている（図３０１（ａ）参照）。今回のシフトに際して実行された保留予告演出の抽選において、２つ目の保留について第２種保留予告演出Ａに当選とな

っている。
【２３４０】
ｔａａ１のタイミングから所定の待機時間が経過したｔａａ２のタイミングでは、可変表示ユニット８５Ｋの補助表示装置７００Ｋに、可動演出装置８００Ｋへの注目を促すメッセージ（具体的には「ＬＯＯＫ！」の文字）が表示されている（図３０１（ｂ）参照）。
【２３４１】
続くｔａａ３のタイミングでは、補助表示装置７００Ｋに表示中のメッセージが可動演出装置８００Ｋを示す矢印（具体的には下向きの矢印）に変更される。これに合わせて、可動演出装置８００Ｋの外観が変化する。詳しくは、可動装飾体８０１Ｋの第１発光部８１０Ｋが赤色となるように消灯→点灯に切り替わっている（図３０１（ｃ）参照）。
【２３４２】
本実施の形態においては、可動演出装置８００Ｋが保留予告演出以外にも使用される構成となっており、可動演出装置８００Ｋの第１発光部８１０Ｋが点灯した状態では、今回の演出が図柄表示装置５００Ｋと連携するものであるか、それとも保留表示装置６００Ｋと連携するものであるかは不明となっている。第１発光部８１０Ｋを点灯させた後の所定のタイミング（ｔａａ２のタイミング～ｔａａ３のタイミングの間のタイミング）では、補助表示装置７００Ｋに保留予告演出が開始される旨を明示するメッセージ（具体的には「保留変化！」の文字）が表示される。このメッセージが表示されることにより、今回の可動演出装置８００Ｋの変化が保留予告演出の一部を構成している旨が明示されることとなる。
【２３４３】
続くｔａａ４のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第１回転速度で回転（高速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第１方向（時計回り方向）に回動し、今回の保留予告演出の契機となった該当保留に対応した保留絵柄である該当保留絵柄に対して突出部８１１Ｋが前方から重なる位置で停止している。今回の保留予告演出については２つめの保留が該当保留であり、第２単位保留表示部６０２ｂＫに表示されている保留絵柄に重なる位置に突出部８１１Ｋが停止している（図３０２（ｅ）参照）。このような動きによって、保留変化の対象が２つめの保留絵柄である旨が遊技者に明示される。なお、このような可動演出装置８００Ｋの動作に合わせて補助表示装置７００Ｋに表示されていたメッセージ（「保留変化！」の文字）が非表示となる。
【２３４４】
保留変化の対象となる該当保留絵柄についてはその大部分が可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１Ｋ）の背後に隠れることで視認困難となる。その後のｔａａ５のタイミングでは、該当保留絵柄の色が突出部８１１Ｋの背後で第１発光部８１０Ｋと同じ色（詳しくは赤色）に変更されている（図３０２（ｆ）参照）。なお、このタイミングでは、第１発光部８１０Ｋについても、赤色に点灯した状態に維持されている。
【２３４５】
保留絵柄の色が変更された後のｔａａ６のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第２回転速度で回転（低速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、当該可動装飾体８０１Ｋが待機位置に復帰している。これにより、可動装飾体８０１Ｋと保留絵柄との重なりが回避され、該当保留絵柄の色が赤色となった旨が遊技者に明示される（図３０２（ｇ）参照）。
【２３４６】
可動装飾体８０１Ｋの復帰後であって、図柄組合せが停止表示（確定表示）されるｔａａ８のタイミングよりも前のｔａａ７のタイミングでは、可動装飾体８０１Ｋの第１発光部８１０Ｋが消灯している（図３０２（ｈ）参照）。図柄組合せの確定表示が完了したｔａａ９のタイミングでは、保留絵柄がシフトし、次の遊技回が開始されている。この際、

該当保留絵柄については、赤色に維持されたまま第２単位保留表示部６０２ｂＫから第１単位保留表示部６０２ａＫに移る。

【２３４７】

（第３種保留予告演出Ａ）

次に、図３０３～図３０５を参照して、第３種保留予告演出Ａの流れについて説明する。図３０３は第３種保留予告演出Ａが実行される場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図３０４及び図３０５は第３種保留予告演出Ａが実行される場合の可変表示ユニット８５Ｋの様子を示した概略図である。

【２３４８】

図３０３に示す例においては、ｔａｂ１のタイミングにて、保留数が「３」→「２」となり、作動口用表示部Ｄ１における絵柄の可変表示と図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示とが開始されている（図３０４（ａ）参照）。今回のシフトに際して実行された保留予告演出の抽選において、２つ目の保留について第３種保留予告演出Ａに当選となっている。

【２３４９】

ｔａｂ１のタイミングから所定の待機時間が経過したｔａｂ２のタイミングでは、可変表示ユニット８５Ｋの補助表示装置７００Ｋに、保留予告演出が開始される旨を明示するメッセージ（具体的には「保留変化！」の文字）が表示される（図３０４（ｂ）参照）。

【２３５０】

続くｔａｂ３のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第１回転速度で回転（高速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第１方向（時計回り方向）に回動し、今回の保留予告演出の契機となった該当保留に対応した保留絵柄である該当保留絵柄に対して突出部８１１Ｋが前方から重なる位置で停止している。今回の保留予告演出については２つめの保留が該当保留であり、第２単位保留表示部６０２ｂＫに表示されている保留絵柄に重なる位置に突出部８１１Ｋが停止している（図３０４（ｃ）参照）。このような動きによって、保留変化の対象が２つめの保留絵柄である旨が遊技者に明示される。なお、このような可動演出装置８００Ｋの動作に合わせて補助表示装置７００Ｋに表示されていたメッセージ（「保留変化！」の文字）が非表示となる。

【２３５１】

保留変化の対象となる該当保留絵柄についてはその大部分が可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１Ｋの第３発光部８１３Ｋ）の背後に隠れることで視認困難となる。この時点では、第１発光部８１０Ｋ、第２発光部８１２Ｋ、第３発光部８１３Ｋは何れも消灯したままとなっている。その後のｔａｂ４のタイミングでは、第３発光部８１３Ｋが赤色に点灯する（図３０４（ｄ）参照）。

【２３５２】

続くｔａｂ５のタイミングでは、該当保留絵柄の色が突出部８１１Ｋ（第３発光部８１３Ｋ）の背後で当該第３発光部８１３Ｋと同じ色（詳しくは赤色）に変更されている（図３０５（ｅ）参照）。なお、このタイミングでは、第３発光部８１３Ｋについても、赤色に点灯した状態に維持されている。

【２３５３】

保留絵柄の色が変更された後のｔａｂ６のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第２回転速度で回転（低速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、当該可動装飾体８０１Ｋが待機位置に復帰している。これにより、可動装飾体８０１Ｋと保留絵柄との重なりが回避され、該当保留絵柄の色が赤色となった旨が遊技者に明示される（図３０５（ｆ）参照）。

【２３５４】

可動装飾体８０１Ｋの復帰後であって、図柄組合せが停止表示（確定表示）されるｔａｂ８のタイミングよりも前のｔａｂ７のタイミングでは、可動装飾体８０１Ｋの第３発光

部８１３Ｋが消灯している（図３０５（ｇ）参照）。図柄組合せの確定表示が完了したｔａｂ９のタイミングでは、保留絵柄がシフトし、次の遊技回が開始されている。この際、該当保留絵柄については、赤色に維持されたまま第２単位保留表示部６０２ｂＫから第１単位保留表示部６０２ａＫに移る。

【２３５５】

（特殊変動表示演出）

本実施の形態においては、可動演出装置８００Ｋを用いた第２種保留予告演出Ｂ及び第３種保留予告演出Ｂに関連する演出として、特殊変動表示演出が設けられている。特殊変動表示演出は、１遊技回中に外れ結果に対応する図柄組合せを一旦停止表示（仮停止表示）させた後、図柄を再度変動表示させてから今回の遊技結果に対応する図柄組合せを最終停止表示（確定表示）させる変動表示演出であり、上述したノーマルリーチ及びスーパーリーチの何れにおいても発生し得る。そして、特殊変動表示演出が発生した場合には、多くの場合が大当たりに繋がるため、当該特殊変動表示演出については大当たり期待度の高い演出の１つとなっている。

【２３５６】

図３０６に示すように、特殊変動表示演出は、可動演出装置８００Ｋと連動しない第１特殊変動表示演出と、可動演出装置８００Ｋと連動する第２特殊変動表示演出及び第３特殊変動表示演出とに大別される。先ず、図３０７及び図３０８を参照して、第１特殊変動表示演出について説明する。図３０７及び図３０８は第１特殊変動表示演出が実行される場合の可変表示ユニット８５Ｋの様子を例示した概略図である。

【２３５７】

（第１特殊変動表示演出）

図３０７（ａ）→図３０７（ｂ）に示すように、保留絵柄がシフトするとともに各図柄列の変動表示が開始されることで新たな遊技回が開始された旨が遊技者に明示されている。その後は、左図柄列→右図柄列→中図柄列の順に停止し、有効ライン上に外れ結果に対応する図柄組合せが一旦停止表示（仮停止表示）されている。この一旦停止表示についてはリーチ表示を経由しており、一旦停止表示される図柄組合せは外れリーチ表示に対応した図柄組合せとなっている。具体的には、図３０７（ｃ）に示すように、有効ライン上に「７」図柄、「８」図柄、「７」図柄の組合せが一旦停止表示されている。

【２３５８】

一旦停止表示となってから所定の待機時間（本実施の形態においては確定表示時間と同じ長さの時間）が経過したタイミングでは、補助表示装置７００Ｋに特殊変動表示の発生を示唆するメッセージ（具体的には「！！！」の文字）が表示される（図３０７（ｃ）参照）。当該メッセージが表示された直後には、停止表示されていた中図柄列が変動表示を開始し（図３０８（ｄ）参照）、中図柄列の変動表示が開始した後に当該メッセージが非表示となる（図３０８（ｅ）参照）。図３０８に示す遊技回については大当たり結果に対応しており、大当たり結果に対応する図柄組合せとなるようにして中図柄列が停止表示されることで、大当たり結果となった旨が明示されている（図３０８（ｆ）参照）。

【２３５９】

なお、本実施の形態に示す第１特殊変動表示演出については、中図柄列を再変動表示させる一方、左図柄列及び右図柄列については停止表示状態に維持する（再変動表示させない）構成としたが、これに限定されるものではない。中図柄列に加えて左図柄列及び右図柄列についても当該中図柄列とともに再変動表示させる構成とすることも可能である。因みに、このような技術的思想を第２特殊変動表示演出や第３特殊変動表示演出に適用することも可能である。

【２３６０】

次に、図３０９～図３１１を参照して、第２特殊変動表示演出について説明する。図３０９は第２特殊変動表示演出の流れを例示したタイミングチャート、図３１０及び図３１１は第２特殊変動表示演出が実行される場合の可変表示ユニット８５Ｋの様子を例示した概略図である。

【２３６１】
（第２特殊変動表示演出）
図３０９に示す例においては、ｔａｃ１のタイミングにて、保留数が「３」→「２」となり、作動口用表示部Ｄ１における絵柄の可変表示と図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示とが開始されている（図３１０（ａ）参照）。これにより、新たな遊技回が開始された旨が遊技者に明示されている。
【２３６２】
その後は、左図柄列及び右図柄列が順に停止表示され、ｔａｃ２のタイミングではリーチ表示に移行している。リーチ表示へ移行した後のｔａｃ３のタイミングでは外れ結果に対応する図柄組合せが一旦停止表示（仮停止表示）されている。具体的には、図３１０（ｂ）に示すように、有効ライン上に「７」図柄、「８」図柄、「７」図柄の組合せが一旦停止表示されている。
【２３６３】
一旦停止表示となってから所定の待機時間（本実施の形態においては確定表示時間と同じ長さの時間）が経過したｔａｃ４のタイミングでは、可変表示ユニット８５Ｋの補助表示装置７００Ｋに、可動演出装置８００Ｋへの注目を促すメッセージ（具体的には「ＬＯＯＫ！」の文字）が表示されている（図３１０（ｂ）参照）。
【２３６４】
続くｔａｃ５のタイミングでは、補助表示装置７００Ｋに表示中のメッセージが可動演出装置８００Ｋを示す矢印（具体的には下向きの矢印）に変更される。これに合わせて、可動演出装置８００Ｋの外観が変化する。詳しくは、可動装飾体８０１Ｋの第１発光部８１０Ｋが赤色となるように消灯→点灯に切り替わっている（図３１０（ｃ）参照）。
【２３６５】
既に説明したように、本実施の形態においては、可動演出装置８００Ｋが保留予告演出にも使用される構成となっており、可動演出装置８００Ｋの第１発光部８１０Ｋが点灯した状態では、今回の演出が図柄表示装置５００Ｋと連携するものであるか、それとも保留表示装置６００Ｋと連携するものであるかは不明となっている。第１発光部８１０Ｋを点灯させた後の所定のタイミング（ｔａｃ５のタイミング～ｔａｃ６のタイミングの間のタイミング）では、補助表示装置７００Ｋに保留変化が発生する旨を明示するメッセージ（具体的には「保留変化！」の文字）が表示される。このメッセージが表示されることにより、今回の可動演出装置８００Ｋの変化が保留変化に係る演出の一部を構成している旨が明示されることとなる。
【２３６６】
続くｔａｃ６のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第２回転速度で回転（低速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第１方向（時計回り方向）に回動し、保留表示領域ＳＥを横切って右限位置である準備位置へと移動する。この動きに追従するようにして補助表示装置７００Ｋに表示されるメッセージが当該演出の期待度に相関のあるメッセージに変更される。このメッセージとしては、例えば「ＣＨＡＮＣＥ！」、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」、「激熱！」等が設けられており、「ＣＨＡＮＣＥ！」＜「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」＜「激熱！」の順に大当たり期待度が高くなるように差が設けられている。図３１１（ｅ）に示す例では「保留変化！」→「ＣＨＡＮＣＥ！」に変更されている。
【２３６７】
可動装飾体８０１Ｋは準備位置にて停止した状態となり、その後のｔａｃ７のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第１回転速度で回転（高速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、直後のｔａｃ８のタイミングでは今回の保留変化の契機となった該当保留に対応した保留絵柄である該当保留絵柄に対して突出部８１１Ｋが前方から重なる位置で停止している。今回の演出については現在進行中の遊技回に係る保留が該当保留であり、実行対象表示部６０１Ｋに表示されている保留絵柄に重なる位置に突出部８１１Ｋが停止

している（図３１１（ｆ）参照）。このような動きによって、保留変化の対象が今回の遊技回に対応する保留絵柄である旨が遊技者に明示される。なお、このような可動演出装置８００Ｋの動作に合わせて補助表示装置７００Ｋに表示されていたメッセージ（「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字）が非表示となる。

【２３６８】

保留変化の対象となる該当保留絵柄についてはその大部分が可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１Ｋ）の背後に隠れることで視認困難となる。その後のｔａｃ９のタイミングでは、該当保留絵柄の色が突出部８１１Ｋの背後で第１発光部８１０Ｋと同じ色（詳しくは赤色）に変更されている。なお、このタイミングでは、第１発光部８１０Ｋについても、赤色に点灯した状態に維持されている。

【２３６９】

保留絵柄の色が変更された後のｔａｃ１０のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第１回転速度で回転（高速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、当該可動装飾体８０１Ｋが待機位置に復帰している。これにより、可動装飾体８０１Ｋと保留絵柄との重なりが回避され、該当保留絵柄の色が赤色となった旨が遊技者に明示される（図３１１（ｇ）参照）。直後のｔａｃ１１のタイミングでは、停止表示されていた中図柄列の変動表示が開始される。今回の遊技回については大当たり結果に対応しており、ｔａｃ１２のタイミングでは大当たり結果に対応する図柄組合せとなるようにして中図柄列が停止表示されることで、大当たり結果となった旨が明示されている（図３１１（ｈ）参照）。

【２３７０】

次に、図３１２～図３１４を参照して、第３特殊変動表示演出について説明する。図３１２は第３特殊変動表示演出の流れを例示したタイミングチャート、図３１３及び図３１４は第３特殊変動表示演出が実行される場合の可変表示ユニット８５Ｋの様子を例示した概略図である。

【２３７１】

（第３特殊変動表示演出）

図３１２に示す例においては、ｔａｄ１のタイミングにて、保留数が「３」→「２」となり、作動口用表示部Ｄ１における絵柄の可変表示と図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示とが開始されている（図３１３（ａ）参照）。これにより、新たな遊技回が開始された旨が遊技者に明示されている。

【２３７２】

その後は、左図柄列及び右図柄列が順に停止表示され、ｔａｄ２のタイミングではリーチ表示に移行している。リーチ表示へ移行した後のｔａｄ３のタイミングでは外れ結果に対応する図柄組合せが一旦停止表示（仮停止表示）されている。具体的には、図３１３（ｂ）に示すように、有効ライン上に「７」図柄、「８」図柄、「７」図柄の組合せが一旦停止表示されている。

【２３７３】

一旦停止表示となってから所定の待機時間（本実施の形態においては確定表示時間と同じ長さの時間）が経過したｔａｄ４のタイミングでは、可変表示ユニット８５Ｋの補助表示装置７００Ｋに、保留変化が発生する旨を明示するメッセージ（具体的には「保留変化！」の文字）が表示される（図３１３（ｂ）参照）。

【２３７４】

続くｔａｄ５のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第２回転速度で回転（低速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第１方向（時計回り方向）に回動し、保留表示領域ＳＥを横切って右限位置である準備位置へと移動する。この動きに追従するようにして補助表示装置７００Ｋに表示されるメッセージが当該演出の期待度に相関のあるメッセージに変更される。図３１３（ｃ）に示す例では「保留変化！」→「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」に変更されている。

【２３７５】

可動装飾体８０１Ｋは準備位置にて停止した状態となり、その後のｔａｄ６のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第１回転速度で回転（高速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、直後のｔａｄ７のタイミングでは今回の保留変化の契機となった該当保留に対応した保留絵柄である該当保留絵柄に対して突出部８１１Ｋが前方から重なる位置で停止している。今回の演出については現在進行中の遊技回に係る保留が該当保留であり、実行対象表示部６０１Ｋに表示されている保留絵柄に重なる位置に突出部８１１Ｋが停止している（図３１３（ｄ）参照）。このような動きによって、保留変化の対象が今回の遊技回に対応する保留絵柄である旨が遊技者に明示される。なお、このような可動演出装置８００Ｋの動作に合わせて補助表示装置７００Ｋに表示されていたメッセージ（「ＢＩＧＣＨＡＮＣＥ！」の文字）が非表示となる。

【２３７６】

保留変化の対象となる該当保留絵柄についてはその大部分が可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１Ｋ）の背後に隠れることで視認困難となる。その後のｔａｄ８のタイミングでは可動装飾体８０１Ｋの第３発光部８１３Ｋが赤色に点灯している（図３１４（ｅ）参照）。

【２３７７】

続くｔａｄ９のタイミングでは、該当保留絵柄の色が突出部８１１Ｋの背後で第３発光部８１３Ｋと同じ色（詳しくは赤色）に変更されている（図３１４（ｆ）参照）。なお、このタイミングでは、第１発光部８１０Ｋについても、赤色に点灯した状態に維持されている。

【２３７８】

保留絵柄の色が変更された直後のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第１回転速度で回転（高速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、当該可動装飾体８０１Ｋが待機位置に復帰している。これにより、可動装飾体８０１Ｋと保留絵柄との重なりが回避され、該当保留絵柄の色が赤色となった旨が遊技者に明示される（図３１４（ｇ）参照）。直後のｔａｄ１１のタイミングでは、停止表示されていた中図柄列の変動表示が開始される。今回の遊技回については大当たり結果に対応しており、ｔａｄ１２のタイミングでは大当たり結果に対応する図柄組合せとなるようにして中図柄列が停止表示されることで、大当たり結果となった旨が明示されている（図３１４（ｈ）参照）。

【２３７９】

上述した第２種保留予告演出Ｂについては、該当保留が明示されるまでの流れが上記第２特殊変動表示演出と基本的に同一となるように構成されており、該当保留が明示される前に当該演出が第２種保留予告演出Ｂ及び第２特殊変動表示演出の何れであるかを識別することは困難となっている。同様に、上述した第３種保留予告演出Ｂについては、該当保留が明示されるまでの流れが上記第３特殊変動表示演出と基本的に同一となるように構成されており、該当保留が明示される前に当該演出が第３種保留予告演出Ｂ及び第３特殊変動表示演出の何れであるかを識別することは困難となっている。

【２３８０】

以下、図３１５～図３１７を参照して第２種保留予告演出Ｂについて説明する。図３１５は第２種保留予告演出Ｂの流れを例示したタイミングチャート、図３１６及図３１７は第２種保留予告演出Ｂが実行される場合の可変表示ユニット８５Ｋの様子を例示した概略図である。

【２３８１】

（第２種保留予告演出Ｂ）

図３１５に示す例においては、ｔａｅ１のタイミングにて、保留数が「３」→「２」となり、作動口用表示部Ｄ１における絵柄の可変表示と図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示とが開始されている（図３１６（ａ）参照）。これにより、新たな遊技回が開始された旨が遊技者に明示されている。

【２３８２】
その後は、左図柄列及び右図柄列が順に停止表示され、ｔａｅ２のタイミングではリーチ表示に移行している。リーチ表示へ移行した後のｔａｅ３のタイミングでは外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されている。具体的には、図３１６（ｂ）に示すように、有効ライン上に「７」図柄、「８」図柄、「７」図柄の組合せが最終停止表示（確定表示）されている。
【２３８３】
確定表示となってから所定の待機時間（本実施の形態においては通常の確定表示時間（絵柄の確定表示時間）と同じ長さの時間）が経過したｔａｅ４のタイミングでは、可変表示ユニット８５Ｋの補助表示装置７００Ｋに、可動演出装置８００Ｋへの注目を促すメッセージ（具体的には「ＬＯＯＫ！」の文字）が表示されている（図３１６（ｂ）参照）。
【２３８４】
続くｔａｅ５のタイミングでは、補助表示装置７００Ｋに表示中のメッセージが可動演出装置８００Ｋを示す矢印（具体的には下向きの矢印）に変更される。これに合わせて、可動演出装置８００Ｋの外観が変化する。詳しくは、可動装飾体８０１Ｋの第１発光部８１０Ｋが赤色となるように消灯→点灯に切り替わっている（図３１６（ｃ）参照）。
【２３８５】
既に説明したように、可動演出装置８００Ｋの第１発光部８１０Ｋが点灯した状態では、今回の演出が図柄表示装置５００Ｋと連携するものであるか、それとも保留表示装置６００Ｋと連携するものであるかは不明となっている。第１発光部８１０Ｋを点灯させた後の所定のタイミング（ｔａｅ５のタイミング～ｔａｅ６のタイミングの間のタイミング）では、補助表示装置７００Ｋに保留変化が発生する旨を明示するメッセージ（具体的には「保留変化！」の文字）が表示される。このメッセージが表示されることにより、今回の可動演出装置８００Ｋの変化が保留変化に係る演出の一部を構成している旨が明示されることとなる。
【２３８６】
続くｔａｅ６のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第２回転速度で回転（低速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第１方向（時計回り方向）に回動し、保留表示領域ＳＥを横切って右限位置である準備位置へと移動する。この動きに追従するようにして補助表示装置７００Ｋに表示されるメッセージが当該演出の期待度に相関のあるメッセージに変更される。このメッセージとしては、例えば「ＣＨＡＮＣＥ！」、「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」、「激熱！」等が設けられており、「ＣＨＡＮＣＥ！」＜「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」＜「激熱！」の順に大当たり期待度が高くなるように差が設けられている。図３１７（ｅ）に示す例では「保留変化！」→「ＣＨＡＮＣＥ！」に変更されている。
【２３８７】
可動装飾体８０１Ｋは準備位置にて停止した状態となり、その後のｔａｅ７のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第１回転速度で回転（高速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、直後のｔａｅ８のタイミングでは今回の保留変化の契機となった該当保留に対応した保留絵柄である該当保留絵柄に対して突出部８１１Ｋが前方から重なる位置で停止している。今回の保留予告演出については２つめの保留が該当保留であり、第２単位保留表示部６０２ｂＫに表示されている保留絵柄に重なる位置に突出部８１１Ｋが停止している（図３１７（ｆ）参照）。このような動きによって、保留変化の対象が２つめの保留絵柄である旨が遊技者に明示される。なお、このような可動演出装置８００Ｋの動作に合わせて補助表示装置７００Ｋに表示されていたメッセージ（「保留変化！」の文字）が非表示となる。
【２３８８】
保留変化の対象となる該当保留絵柄についてはその大部分が可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１Ｋ）の背後に隠れることで視認困難となる。その後のｔａｅ９のタイミングでは

、該当保留絵柄の色が突出部８１１Ｋの背後で第１発光部８１０Ｋと同じ色（詳しくは赤色）に変更されている。なお、このタイミングでは、第１発光部８１０Ｋについても、赤色に点灯した状態に維持されている。

【２３８９】

保留絵柄の色が変更された後のｔａｅ１０のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第２回転速度で回転（低速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、当該可動装飾体８０１Ｋが待機位置に復帰している。これにより、可動装飾体８０１Ｋと保留絵柄との重なりが回避され、該当保留絵柄の色が赤色となった旨が遊技者に明示される（図３１７（ｇ）参照）。

【２３９０】

続くｔａｅ１１のタイミングでは第１発光部８１０Ｋが消灯し、ｔａｅ１２のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１にて外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。そして、絵柄及び図柄組合せの確定表示が完了したｔａｅ１３のタイミングでは次の遊技回が開始される。この際、保留絵柄がシフトするが赤色に変更された保留絵柄は赤色のまま第１単位保留表示部６０２ａＫへ移ることとなる。

【２３９１】

次に、図３１８～図３２０を参照して第３種保留予告演出Ｂについて説明する。図３１８は第３種保留予告演出Ｂの流れを例示したタイミングチャート、図３１９及図３２０は第３種保留予告演出Ｂが実行される場合の可変表示ユニット８５Ｋの様子を例示した概略図である。

【２３９２】

（第３種保留予告演出Ｂ）

図３１８に示す例においては、ｔａｆ１のタイミングにて、保留数が「３」→「２」となり、作動口用表示部Ｄ１における絵柄の可変表示と図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示とが開始されている（図３１９（ａ）参照）。これにより、新たな遊技回が開始された旨が遊技者に明示されている。

【２３９３】

その後は、左図柄列及び右図柄列が順に停止表示され、ｔａｆ２のタイミングではリーチ表示に移行している。リーチ表示へ移行した後のｔａｆ３のタイミングでは外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されている。具体的には、図３１９（ｂ）に示すように、有効ライン上に「７」図柄、「８」図柄、「７」図柄の組合せが最終停止表示（確定表示）されている。

【２３９４】

確定表示となってから所定の待機時間（本実施の形態においては通常の確定表示時間（絵柄の確定表示時間）と同じ長さの時間）が経過したｔａｆ４のタイミングでは、可変表示ユニット８５Ｋの補助表示装置７００Ｋに、保留変化が発生する旨を明示するメッセージ（具体的には「保留変化！」の文字）が表示される（図３１９（ｂ）参照）。

【２３９５】

続くｔａｆ５のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第２回転速度で回転（低速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第１方向（時計回り方向）に回動し、保留表示領域ＳＥを横切って右限位置である準備位置へと移動する。この動きに追従するようにして補助表示装置７００Ｋに表示されるメッセージが当該演出の期待度に相関のあるメッセージに変更される。図３１９（ｃ）に示す例では「保留変化！」→「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」に変更されている。

【２３９６】

可動装飾体８０１Ｋは準備位置にて停止した状態となり、その後のｔａｆ６のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第１回転速度で回転（高速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、直後のｔａｆ７のタイミングでは今回の保留変化の契機となった該当保留

に対応した保留絵柄である該当保留絵柄に対して突出部８１１Ｋが前方から重なる位置で停止している。今回の保留予告演出については２つめの保留が該当保留であり、第２単位保留表示部６０２ｂＫに表示されている保留絵柄に重なる位置に突出部８１１Ｋが停止している（図３１９（ｄ）参照）。このような動きによって、保留変化の対象が２つめの保留絵柄である旨が遊技者に明示される。なお、このような可動演出装置８００Ｋの動作に合わせて補助表示装置７００Ｋに表示されていたメッセージ（「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」の文字）が非表示となる。

【２３９７】

保留変化の対象となる該当保留絵柄についてはその大部分が可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋ（詳しくは第３発光部８１３Ｋ）の背後に隠れることで視認困難となる。その後のｔａｆ８のタイミングでは可動装飾体８０１Ｋの第３発光部８１３Ｋが赤色に点灯している（図３２０（ｅ）参照）。

【２３９８】

続くｔａｆ９のタイミングでは、該当保留絵柄の色が突出部８１１Ｋの背後で第３発光部８１３Ｋと同じ色（詳しくは赤色）に変更されている（図３２０（ｆ）参照）。なお、このタイミングでは、第１発光部８１０Ｋについても、赤色に点灯した状態に維持されている。

【２３９９】

保留絵柄の色が変更された直後のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第２回転速度で回転（低速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、当該可動装飾体８０１Ｋが待機位置に復帰している。これにより、可動装飾体８０１Ｋと保留絵柄との重なりが回避され、該当保留絵柄の色が赤色となった旨が遊技者に明示される（図３２０（ｇ）参照）。

【２４００】

続くｔａｅ１０のタイミングでは第３発光部８１３Ｋが消灯し、ｔａｆ１１のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１にて外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。そして、絵柄及び図柄組合せの確定表示が完了したｔａｆ１２のタイミングでは次の遊技回が開始される。この際、保留絵柄がシフトするが赤色に変更された保留絵柄は赤色のまま第１単位保留表示部６０２ａＫへ移ることとなる。

【２４０１】

以上詳述した第３１の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【２４０２】

保留表示装置６００Ｋの主たる機能は記憶されている保留情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、記憶されている保留情報が大当たりに対応しているかを事前に特定（先特定）し、保留絵柄の外観（色や模様等の表示態様）を該当遊技回が開始される前（例えば先の遊技回中）に変化させることにより大当たり結果となる期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、保留絵柄（後に実行される遊技回）への注目度の向上が図られている。但し、保留絵柄についてはユーザに提供される他の情報等との共存を図るべく小さく表示されることが一般的である。このような事情から、保留絵柄の表示態様の変化のインパクトを高める上では限界があるだけでなく、表示態様の変化が見逃されることで上述した注目度の向上効果が上手く発揮されなくなる懸念がある。

【２４０３】

ここで、本実施の形態に示した第２種保留予告演出Ａ，Ｂや第３種保留予告演出Ａ，Ｂにおいては、保留表示装置６００Ｋに併設された可動演出装置８００Ｋを用いて、変化の対象となる保留絵柄を示唆（報知）したり、変化後の保留絵柄の外観を示唆（報知）したりすることにより、上記懸念を好適に解消している。すなわち、可動演出装置８００Ｋを用いて保留予告演出のスケールアップを図ることにより、今までにない斬新な演出を実現することができる。これにより、保留予告演出のインパクトを強化し、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【２４０４】
具体的には、可動装飾体８０１Ｋの発光部８１０Ｋ，８１２Ｋ，８１３Ｋの発光態様（発光色）には、保留絵柄の表示態様（表示色）との相関が付与されている。詳しくは、保留絵柄の表示色としては白色、青色、黄色、赤色の４色が設けられており、この順に大当たりとなる期待度が高くなるように設定されている。一方、発光部８１０Ｋ，８１２Ｋ，８１３Ｋの発光色としても白色、青色、黄色、赤色の４色が設けられており、この順に大当たりとなる期待度が高くなるように設定されている。
【２４０５】
第２種保留予告演出においては、可動装飾体８０１Ｋが待機位置に配置されている状況下にて第１発光部８１０Ｋが青色、黄色、赤色の何れかに発光（点灯）することで、保留絵柄の表示色が青色、黄色、赤色の何れの色となるかが示唆（報知）される。その後、可動装飾体８０１Ｋが何れかの演出位置へ移動することにより今回の保留予告演出の契機となっている該当保留（該当保留絵柄）が示唆（報知）される。そして、該当保留絵柄が示唆された後に、当該保留絵柄の表示色が第１発光部８１０Ｋの発光色と同じ色に変更される。このような流れとすることで、保留絵柄の表示色の変化が見逃されることを回避し、保留予告演出の単調化を抑制している。
【２４０６】
特に、保留絵柄が右側から左側（実行対象表示部６０１Ｋ側）へシフトされる構成においては、実行対象表示部６０１Ｋに近い側と遠い側とで保留絵柄の表示頻度に差が生じる。本実施の形態においては、可動装飾体８０１Ｋが待機位置に配置されている状態では当該可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが保留表示装置６００Ｋの左側に位置している。第２種保留予告演出Ｂ及び第３種保留予告演出Ｂにおいては、保留絵柄の指定前に可動装飾体８０１Ｋを突出部８１１Ｋが保留表示装置６００Ｋの右側に位置することとなる準備位置へ配置し、当該準備位置から各演出位置へ移動する構成となっている。このようにして、保留絵柄を指定する際の突出部８１１Ｋの移動距離を稼ぐことにより、当該指定動作を目立たせている。
【２４０７】
第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出においては何れも、該当保留絵柄を指定する際に、可動装飾体８０１Ｋ（詳しくは突出部８１１Ｋ）が該当保留絵柄に近づくように動作する。このような構成とすれば、可動装飾体８０１Ｋに注目している遊技者の視線を該当保留絵柄に容易に誘導できる。これは、保留絵柄の表示色が変更される瞬間の見逃しを抑制する上で好ましい。
【２４０８】
特に、該当保留絵柄を指定する場合には、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋがその該当保留絵柄に対して遊技機前方から重なる構成となっており、対象が分かりづらくなることを回避している。
【２４０９】
第２種保留予告演出においては、可動装飾体８０１Ｋを演出位置から待機位置へ復帰させる前に第１発光部８１０Ｋを消灯させる構成となっている。このような構成とすれば、待機位置への復帰後に更に第２種保留予告演出が発生するといった誤解が生じることを好適に抑制できる。
【２４１０】
第２種保留予告演出においては、保留絵柄の表示色が変更された後に、第１発光部８１０Ｋを消灯させる構成、すなわち第１発光部８１０Ｋを青色、黄色、赤色の何れかとなるようにして発光させている状況下にて保留絵柄の表示色を変更する構成とすることにより、可動装飾体８０１Ｋ（第１発光部８１０Ｋ）の発光色と保留絵柄の表示色との相関が分かりづらくなることを好適に抑制できる。
【２４１１】
可動装飾体８０１Ｋの動作スピード（回動速度）を高くすることは、第２種保留予告演出や第３種保留予告演出のインパクトを強化する上で好ましい。しかしながら、第１発光

部８１０Ｋの発光色の見逃しを抑制する上では動作スピードに係る制約が強くなると懸念される。この点、本実施の形態では、回動中心となる本体部８１０Ｋを発光部８１０Ｋとすることにより、可動装飾体８０１Ｋが勢いよく回動した場合であっても発光色の見逃しを抑制し、動作スピードに係る制約を好適に緩和できる。

【２４１２】

因みに、発光部８１０Ｋは保留絵柄よりも大きくなっているため、上述した見逃しを抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【２４１３】

第３種保留予告演出においては先ず、可動装飾体８０１Ｋが何れかの演出位置に配置されることで変更対象となっている保留絵柄が遊技者に示唆（報知）される。その後は次の遊技回に移る前（シフト前）に、可動装飾体８０１Ｋが演出位置に配置されている状態で当該可動装飾体８０１Ｋの第３発光部８１３Ｋを青色、黄色、赤色の何れかとなるように発光（点灯）させ、第３発光部８１３Ｋの発光後に当該保留絵柄の表示色が第１発光部８１０Ｋの発光色と同じ色に変更される。このような流れとすることで、保留絵柄の表示色の変化が見逃されることを回避し、保留予告演出の単調化を抑制している。なお、シフト前に保留絵柄の表示色を変更する構成とすることにより、可動装飾体８０１Ｋの第３発光部８１３Ｋの発光色と保留絵柄の表示色との相関が分かりづらくなって遊技者が困惑することを好適に抑制している。

【２４１４】

第３発光部８１３Ｋについて該当保留絵柄の大部分を覆い、演出位置に配置された状態では当該保留絵柄から上下に延出するように構成されている。このため、第３発光部８１３Ｋと保留絵柄とが同じ色となることで疑似的に保留絵柄が十字に拡大されたかのように見せることができる。

【２４１５】

＜変形例１＞

上記第３１の実施の形態に示した第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出が開始された場合には、何れかの保留絵柄の色が必ず変化する構成としたが、これに限定されるものではない。第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出に保留絵柄の色が変化しないガセ演出を設け、それら第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出が開始された場合であっても何れの保留絵柄の色も変化しない場合が発生し得る構成としてもよい。

【２４１６】

＜変形例２＞

上記第３１の実施の形態に示した第２種保留予告演出においては、可動装飾体８０１Ｋの第１発光部８１０Ｋの発光色と、変化後の該当保留絵柄の表示色とを一致させる構成としたが、これに加えて可動装飾体８０１Ｋの第１発光部８１０Ｋの発光色と、変化後の該当保留絵柄の表示色とが一致しない場合（より詳しくは第１発光部８１０Ｋの発光色よりも変化後の該当保留絵柄の表示色の方が更に期待度の高い色となる場合）を発生させる構成とすることも可能である。

【２４１７】

また、上記第３１の実施の形態に示した第３種保留予告演出においては、可動装飾体８０１Ｋの第３発光部８１３Ｋの発光色と、変化後の該当保留絵柄の表示色とを一致させる構成としたが、これに加えて可動装飾体８０１Ｋの第３発光部８１３Ｋの発光色と、変化後の該当保留絵柄の表示色とが一致しない場合（より詳しくは第３発光部８１３Ｋの発光色よりも変化後の該当保留絵柄の表示色の方が更に期待度の高い色となる場合）を発生させる構成とすることも可能である。

【２４１８】

＜変形例３＞

上記第３１の実施の形態に示した第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出については他の保留予告演出（明示保留予告演出や非明示保留予告演出）と重複して発生し得る構成としてもよいし、保留予告演出の重複が回避される構成としてもよい。但し、第２種保

留予告演出及び第３種保留予告演出については可動演出装置８００Ｋの動作を伴う保留予告演出であるため、複数種の保留予告演出について可動演出装置８００Ｋを動作させるタイミングが重ならないようにずらす構成とすることが好ましい。

【２４１９】

＜変形例４＞

上記第３１の実施の形態に示した可動演出装置８００Ｋにおける可動装飾体８０１Ｋの準備位置については任意に変更してもよい。但し、可動装飾体８０１Ｋを一時的に待機させる上では、準備位置を保留数表示部６０２Ｋや実行対象表示部６０１Ｋとの重なりが回避される位置とすることが望ましい。

【２４２０】

＜変形例５＞

上記第３１の実施の形態では、可動演出装置８００Ｋの可動装飾体８０１Ｋが演出位置に停留している場合に、当該可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋによって保留絵柄の大部分を覆う構成とした。この突出部８１１Ｋについては透明な合成樹脂等により構成し、当該突出部８１１Ｋを通じて、その背後に位置する保留絵柄を視認可能となるようにしてもよい。例えば、突出部８１１Ｋを導光板で構成するとともに突出部８１１Ｋ用の光源を本体部８１０Ｋに配設し、当該光源からの光が突出部８１１Ｋ（第２発光部８１２Ｋや第３発光部８１３Ｋ）に供給される構成とすることも可能である。この場合、第２発光部８１２Ｋや第３発光部８１３Ｋを点灯（発光）させた場合の輝度が保留絵柄の輝度よりも高くなるように設定し、第３発光部８１３Ｋが消灯している場合にはその背後の保留絵柄を視認容易とし且つ第３発光部８１３Ｋが点灯している場合にはその背後の保留絵柄を視認困難又は視認不可となるように構成するとよい。

【２４２１】

なお、発光部８１３Ｋを特別色（青色、黄色、赤色の何れか）で発光させた状態とした後に、変更対象となっている保留絵柄の表示色を通常色から特別色とする場合には、特別色となっている発光部８１３Ｋからの光に通常色となっている保留絵柄からの光が混ざることで、発光色が想定とは異なる色になる可能性が高くなる。そこで、発光部８１３Ｋが特別色となっている場合の当該発光部８１３Ｋの輝度は、保留絵柄が通常色（白色）となっている場合の当該保留絵柄の輝度よりも高くすることにより、上記不都合の発生を抑制することが好ましい。

【２４２２】

＜変形例６＞

上記第３１の実施の形態に示した可動演出装置８００Ｋにおいては、第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出を行う際の可動装飾体８０１Ｋの移動経路を往路と復路とで一致する構成としたが、第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出を行う際の可動装飾体８０１Ｋの移動経路を往路と復路とで相違させる構成とすることも可能である。例えば、第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出を終了させる場合には、可動装飾体８０１Ｋを降下させることで往路の移動経路から遠ざけた後、当該可動装飾体８０１Ｋを回動させて向きを変更した後、当該可動装飾体８０１Ｋを上昇させることで待機位置に復帰させる構成とすることも可能である。

【２４２３】

＜変形例７＞

上記第３１の実施の形態に示した第３種保留予告演出においては、該当保留絵柄と重なる位置に可動装飾体８０１Ｋが回動した後に、可動装飾体８０１Ｋの第３発光部８１３Ｋを該当保留絵柄の変更後の色に発光させる構成としたが、これを以下のように変更することも可能である。すなわち、第３発光部８１３Ｋを該当保留絵柄の変更後の色に発光させた後に、該当保留絵柄と重なる位置に可動装飾体８０１Ｋを回動させる構成とすることも可能である。

【２４２４】

＜変形例８＞

上記第３１の実施の形態に示した第２種保留予告演出においては、可動装飾体８０１Ｋの第１発光部８１０Ｋを該当保留の変更後の色に発光させた後に該当保留絵柄と重なる位置に可動装飾体８０１Ｋが回動させ、当該重なる位置への配置が完了した後に該当保留絵柄の色を変更する構成とした。この際、第１発光部８１０Ｋの色に合わせて該当保留絵柄の色が変更される点を視覚的に強調する上では、第１発光部８１０Ｋと保留絵柄との間に別の発光部（例えば第２発光部８１２Ｋ）を設け、第１発光部８１０Ｋ→第２発光部８１２Ｋの順に発光させることで保留絵柄に向けて光が移っている又は延びているように見せる構成とすることも可能である。例えば、第１発光部８１０Ｋを点灯→第２発光部８１２Ｋを点灯→第１発光部８１０Ｋを消灯→第３発光部８１３Ｋを点灯→第２発光部８１２Ｋを消灯→保留絵柄の色を変更→第３発光部８１３Ｋを消灯させる構成とするとよい。

【２４２５】

＜変形例９＞

上記第３１の実施の形態に示した第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出においては、発光部８１０Ｋ，８１３Ｋの発光色と保留絵柄の表示色とを揃える構成としたが、発光態様と表示態様とを揃えることで両者の相関を明示する上では、色に限定されるものではない。例えば発光部８１０Ｋ，８１３Ｋの発光態様として点滅速度（点滅周期）が相違する複数の発光態様を設けるとともに、保留絵柄の表示態様として発光部８１０Ｋ，８１３Ｋの点滅速度（点滅周期）と同じ点滅速度となる複数の表示態様とを設け、点滅速度を揃えることにより両者の相関を明示する構成としてもよい。

【２４２６】

＜変形例１０＞

上記第３１の実施の形態では、可動演出装置８００Ｋの可動装飾体８０１Ｋの回動角度を凡そ１６０度とし、当該可動装飾体８０１Ｋを左右にスイングさせる構成としたが、これに限定されるものではない。可動装飾体８０１Ｋを中心軸線ＣＬＫを中心に周回可能としてもよい。

【２４２７】

＜変形例１１＞

上記第３１の実施の形態では、可動演出装置８００Ｋの可動装飾体８０１Ｋを回動可能としたが、可動装飾体８０１Ｋをスライド移動可能とすることも可能である。この場合のスライド方向については任意であり、図柄表示装置５００Ｋ、保留表示装置６００Ｋ、補助表示装置７００Ｋの配列方向（上下方向）と同じ方向としてもよいし、当該配列方向と交差する方向としてもよい。

【２４２８】

＜変形例１２＞

上記第３１の実施の形態では、図柄表示装置５００Ｋと可動演出装置８００Ｋとの間に保留表示装置６００Ｋ及び補助表示装置７００Ｋを配設したが、各装置５００Ｋ，６００Ｋ，７００Ｋ，８００Ｋの配置については任意である。例えば、保留表示装置６００Ｋと図柄表示装置５００Ｋとの間に補助表示装置７００Ｋを配置することも可能である。また、図柄表示装置５００Ｋの上方や側方に可動演出装置８００Ｋを配置することも可能である。

【２４２９】

＜変形例１３＞

上記第３１の実施の形態に示した保留表示装置６００Ｋや補助表示装置７００Ｋを液晶表示装置とすることも可能である。また、図柄表示装置５００Ｋについても液晶表示装置とすることも可能である。

【２４３０】

＜第３２の実施の形態＞

本実施の形態では、上述した第３種保留予告演出Ｂに係る構成が上記第３１の実施の形態と相違している。以下、図３２１～図３２４を参照して、第３１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。図３２１は第３２の実

施の形態における第３種保留予告演出Ｂの流れを例示したタイミングチャート、図３２２～図３２４は第３種保留予告演出Ｂが実行される場合の可変表示ユニット８５Ｋの様子を例示した概略図である。

【２４３１】

（第３種保留予告演出Ｂ）

図３２１に示す例においては、ｔａｇ１のタイミングにて、保留数が「３」→「２」となり、作動口用表示部Ｄ１における絵柄の可変表示と図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示とが開始されている（図３２２（ａ）参照）。これにより、新たな遊技回が開始された旨が遊技者に明示されている。

【２４３２】

その後は、左図柄列及び右図柄列が順に停止表示され、リーチ表示に移行している。リーチ表示へ移行した後のｔａｇ３のタイミングでは外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されている。具体的には、図３２２（ｂ）に示すように、有効ライン上に「７」図柄、「８」図柄、「７」図柄の組合せが最終停止表示（確定表示）されている。

【２４３３】

確定表示となってから所定の待機時間（本実施の形態においては通常の確定表示時間（絵柄の確定表示時間）と同じ長さの時間）が経過したｔａｇ４のタイミングでは、可変表示ユニット８５Ｋの補助表示装置７００Ｋに、保留変化が発生する旨を明示するメッセージ（具体的には「保留変化！」の文字）が表示される（図３２２（ｂ）参照）。

【２４３４】

続くｔａｇ５のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第２回転速度で回転（低速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第１方向（時計回り方向）に回動し、保留表示領域ＳＥを横切って右限位置である準備位置へと移動する。この動きに追従するようにして補助表示装置７００Ｋに表示されるメッセージが当該演出の期待度に相関のあるメッセージに変更される。図３２２（ｃ）に示す例では「保留変化！」→「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」に変更されている。

【２４３５】

可動装飾体８０１Ｋは準備位置にて停止した状態となり、その後のｔａｇ６のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第１回転速度で回転（高速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、直後のｔａｇ７のタイミングでは今回の保留変化の契機となった該当保留に対応した保留絵柄である該当保留絵柄に対して突出部８１１Ｋが前方から重なる位置で停止している。今回の保留予告演出については２つめの保留が該当保留であり、第２単位保留表示部６０２ｂＫに表示されている保留絵柄に重なる位置に突出部８１１Ｋが停止している（図３２２（ｄ）参照）。このような動きによって、保留変化の対象が２つめの保留絵柄である旨が遊技者に明示される。なお、このような可動演出装置８００Ｋの動作に合わせて補助表示装置７００Ｋに表示されていたメッセージ（「ＢＩＧ　ＣＨＡＮＣＥ！」の文字）が非表示となる。

【２４３６】

保留変化の対象となる該当保留絵柄についてはその大部分が可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋ（詳しくは第３発光部８１３Ｋ）の背後に隠れることで視認困難となる。その後のｔａｇ８のタイミングでは可動装飾体８０１Ｋの第３発光部８１３Ｋが赤色に点灯している（図３２３（ｅ）参照）。

【２４３７】

続くｔａｇ９のタイミングでは、該当保留絵柄の色が突出部８１１Ｋの背後で第３発光部８１３Ｋと同じ色（詳しくは赤色）に変更されている（図３２３（ｆ）参照）。なお、このタイミングでは、第１発光部８１０Ｋについても、赤色に点灯した状態に維持されている。

【２４３８】

保留絵柄の色が変更された後のｔａｇ１０のタイミングにおいては、作動口用表示部Ｄ１に外れ結果に対応する絵柄が確定表示されている。作動口用表示部Ｄ１における絵柄の確定表示及び図柄表示装置５００Ｋにおける図柄組合せの確定表示が完了したｔａｇ１１のタイミングでは次の遊技回が開始される。この際、赤色に変更された該当保留絵柄については第２単位保留表示部６０２ｂＫから第１単位保留表示部６０２ａＫにシフトし、これに合わせて可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第１回転速度で回転（高速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、当該可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが変位する。つまり、該当保留絵柄のシフトに連動して（詳しくは同期するようにして）可動装飾体８０１Ｋが動作する。より詳しくは、突出部８１１Ｋが第２単位保留表示部６０２ｂＫに重なる位置から第１単位保留表示部６０２ａＫに重なる位置へ変位する（図３２３（ｇ）参照）。その後は、次の遊技回に移るまで可動装飾体８０１Ｋが第１単位保留表示部６０２ａＫに重なる位置に停留することとなる。

【２４３９】

新たに開始された遊技回についても外れ結果に対応している。ｔａｇ１２のタイミングでは、図柄表示装置５００Ｋに外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）される（図３２３（ｈ）参照）。

【２４４０】

作動口用表示部Ｄ１における絵柄の確定表示及び図柄表示装置５００Ｋにおける図柄組合せの確定表示が完了したｔａｇ１３のタイミングでは次の遊技回が開始される。この際、赤色に変更された該当保留絵柄については第１単位保留表示部６０２ａＫから実行対象表示部６０１Ｋにシフトし、これに合わせて可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第１回転速度で回転（高速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、当該可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが変位する。つまり、該当保留絵柄のシフトに連動して（詳しくは同期するようにして）可動装飾体８０１Ｋが動作する。より詳しくは、突出部８１１Ｋが第１単位保留表示部６０２ａＫに重なる位置から実行対象表示部６０１Ｋに重なる位置へ変位する（図３２４（ｉ）参照）。

【２４４１】

該当保留に係る遊技回が開始した後のｔａｇ１４のタイミングでは、可動演出装置８００Ｋのステッピングモータ８１５Ｋ（図２６８参照）が第２回転速度で回転（高速回転）することにより可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、当該可動装飾体８０１Ｋが待機位置に復帰している。これにより、可動装飾体８０１Ｋと該当保留絵柄との重なりが回避され、該当保留絵柄の色が赤色となった旨が遊技者に明示される。待機位置への復帰が完了した後のｔａｇ１５のタイミングでは、第３発光部８１３Ｋが消灯する（図３２４（ｊ）参照）。

【２４４２】

そして、ｔａｇ１６のタイミングではリーチ表示に移行し（図３２４（ｋ）参照）、ｔａｇ１７のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１に大当たり結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）され且つ図柄表示装置５００Ｋに大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示される（図３２４（ｌ）参照）。

【２４４３】

＜変形例１＞

上記第３２の実施の形態では、保留予告演出の契機となった該当保留に係る遊技回中に可動装飾体８０１Ｋを待機位置に復帰させる構成としたが、これに限定されるものではない。保留予告演出の契機となった該当保留に係る遊技回が終了するまで可動装飾体８０１Ｋを実行対象表示部６０１Ｋと重なる位置に停留させる構成（待機位置への復帰が回避される構成）とすることも可能である。

【２４４４】

また、上記第３２の実施の形態では、保留予告演出の契機となった該当保留に係る遊技

回におけるリーチ表示への移行前に可動装飾体８０１Ｋを待機位置に復帰させる構成としたが、保留予告演出の契機となった該当保留に係る遊技回におけるリーチ表示への移行時又はリーチ表示への移行後に可動装飾体８０１Ｋを待機位置に復帰させる構成とすることも可能である。

【２４４５】

＜変形例２＞

上記第３２の実施の形態では、実行対象表示部６０１Ｋに到達するまでの間は、該当保留絵柄のシフトに同期するようにして可動演出装置８００Ｋを動作（回動）させる構成とした。可動演出装置８００Ｋの動きについては該当保留絵柄のシフトの動きに完全に追従させる必要は必ずしもなく、可動演出装置８００Ｋの動作（回動）を該当保留絵柄のシフトの動きに若干先行させる構成としたり、可動演出装置８００Ｋの動作（回動）を該当保留絵柄のシフトの動きに対して若干遅れる構成としたりすることも可能である。

【２４４６】

＜変形例３＞

上記第３２の実施の形態では、第３種保留予告演出が開始された遊技回中に、該当保留絵柄の色を変更する構成としたが、これに限定されるものではない。該当保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋへシフトした後にこの該当保留絵柄の色を変更する構成とすることも可能である。つまり、保留変化の対象となった保留絵柄については事前に報知されるものの、変更される色については該当保留に係る遊技回となるまで明示しない構成とすることも可能である。

【２４４７】

＜第３３の実施の形態＞

本実施の形態では、上述した可変表示ユニット８５Ｋに係る構成が上記第３１及び第３２の実施の形態と相違している。以下、図３２５を参照して、第３１の実施の形態に示した可変表示ユニット８５Ｋとの相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。図３２５は本実施の形態における可変表示ユニット８５Ｋを正面から見た概略図である。

【２４４８】

本実施の形態における可動装飾体８０１Ｋについては突出部８１１Ｋの先端部の外形、すなわち第３発光部８１３Ｋの外形が正面視にて円形となっている。第３発光部８１３Ｋの大きさは、保留数表示部６０２Ｋに表示される保留絵柄よりも若干大きくなるように規定されており、各単位保留表示部に対応する各演出位置に可動装飾体８０１Ｋが配置された状態では第３発光部８１３Ｋによって１の保留絵柄全体が覆われる構成となっている。突出部８１１Ｋ（第３発光部８１３Ｋ）については当該突出部８１１Ｋの背後を視認不可となるように構成されている。このため、第３発光部８１３Ｋに覆われた１の保留絵柄については遊技機前方からの視認が不可となる。

【２４４９】

保留表示装置６００Ｋにおける実行対象表示部６０１Ｋ及び保留数表示部６０２Ｋの各単位保留表示部については、回動中心軸線ＣＬＫを中心に可動装飾体８０１Ｋが回動した場合に第３発光部８１３Ｋが通過する軌道ＰＬＫに沿って配置されている。より詳しくは、当該軌道ＰＬＫ上に並べて配置されている。上述した第３種保留予告演出が実行される場合には、該当保留絵柄の全体を覆う位置へ第３発光部８１３Ｋが配置されるようにして可動装飾体８０１Ｋが回動する。なお、この際、該当保留絵柄に隣接する他の保留絵柄については第３発光部８１３Ｋとの重なりが回避される。

【２４５０】

図３２５に示す例では、第２単位保留表示部６０２ｂＫに表示されている保留絵柄を対象として第３種保留予告演出が実行されており、可動演出装置８００Ｋの第３発光部８１３Ｋが２つめの保留絵柄を覆う位置へ配置された後に赤色に点灯（発光）している。つまり、可動演出装置８００Ｋが２つめの単位保留表示部６０２ｂＫによる保留表示を代行している。

【２４５１】
＜変形例１＞
上記第３３の実施の形態では、第３発光部８１３Ｋの外形を円形としたが、第３発光部８１３Ｋについては複数の保留絵柄が表示されている場合に１つの保留絵柄を覆う（隠す）ことができるのであれば、具体的な形状については任意である。例えば、第３発光部の外形を楕円形や多角形（例えば保留絵柄と同じ４角形）としてもよいしハート等としてもよい。
【２４５２】
＜変形例２＞
上記第３３の実施の形態では、突出部８１１Ｋの先端部を発光部（第３発光部８１３Ｋ）とし当該先端部の色を保留絵柄の設定色（白色、青色、黄色、赤色）と同じ色に変更可能としたがこれに限定されるものではない。可動演出装置８００Ｋによって予告の対象となる保留絵柄の色がどの色となるかを示す上では、突出部８１１Ｋの先端部の発光機能を省略し且つ当該先端部を所定の色（例えば赤色）に着色（ペイント）等した構成とすることも可能である。但し、このような構成では可動演出装置８００Ｋが動作によって明示される色が一義的となり、第３種保留予告演出等の実行機会を増やすことが困難となる。故に、望ましくは上記実施の形態に示したように突出部８１１Ｋの先端部を発光部として、発光色を様々に変更可能とすることが好ましい。
【２４５３】
＜第３４の実施の形態＞
本実施の形態では第３種保留予告演出Ｂに係る構成が第３１～第３３の実施の形態と相違している。具体的には、本実施の形態に示す第３種保留予告演出Ｂについては、その開始タイミングが複数パターン設けられており、開始タイミングによって大当たり期待度が変化し得る構成となっていることを特徴の１つとしている。以下、図３２６を参照し、当該特徴的な構成について説明する。
【２４５４】
第３種保留予告演出Ｂについては該当遊技回よりも前に実行される遊技回であって外れリーチ表示に係る遊技回にて開始される構成を基本としている点では第３１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態における第３種保留予告演出Ｂについては、その開始タイミング（具体的には可動演出装置８００Ｋの動作タイミング及び保留絵柄の色の変化タイミング）として、外れリーチ表示に係る遊技回よりも前の遊技回（詳しくは完全外れに係る遊技回）中のタイミング（ａｔ０）、外れリーチ表示に係る遊技回においてリーチ表示への移行前のタイミング（ａｔ１）、外れリーチ表示に係る遊技回においてリーチ表示への移行後であってリーチ表示の前半パート中のタイミング（ａｔ２）、外れリーチ表示に係る遊技回においてリーチ表示への移行後であってリーチ表示の後半パート中のタイミング（ａｔ２）の４つのタイミングが設けられている。
【２４５５】
本実施の形態に示す「前半パート」については図柄表示装置５００Ｋにおいて外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示される前のタイミングであり、「後半パート」については図柄表示装置５００Ｋにおいて外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示された後のタイミングである。
【２４５６】
ａｔ０のタイミングが選択された場合には、完全外れに対応する先の遊技回であって外れリーチ表示に対応する遊技回よりも前に実行される遊技回の遊技回中、詳しくは図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示中に可動演出装置８００Ｋが動作し且つ該当保留絵柄の色が変更される。具体的には、図柄の変動表示中に可動装飾体８０１Ｋが該当保留絵柄に重なる位置へ回動し、第３発光部８１３Ｋが所定の色となるように点灯し、その後、保留絵柄の色が第３発光部８１３Ｋと同じ色となるように変更される。
【２４５７】
ａｔ１のタイミングが選択された場合には、外れリーチ表示に対応する先の遊技回中、

詳しくは図柄表示装置５００Ｋにおいてリーチ表示へ移行する前のパート（全ての図柄列が変動表示中となる期間）にて可動演出装置８００Ｋが動作し且つ該当保留絵柄の色が変更される。具体的には、図柄の変動表示中に可動装飾体８０１Ｋが該当保留絵柄に重なる位置へ回動し、第３発光部８１３Ｋが所定の色となるように点灯し、その後、保留絵柄の色が第３発光部８１３Ｋと同じ色となるように変更される。

【２４５８】

ａｔ２のタイミングが選択された場合には、外れリーチ表示に対応する先の遊技回中、詳しくは図柄表示装置５００Ｋにおいてリーチ表示へ移行した後の前半パート（全ての図柄列が変動表示中となる期間）にて可動演出装置８００Ｋが動作し且つ該当保留絵柄の色が変更される。具体的には、図柄の変動表示中に可動装飾体８０１Ｋが該当保留絵柄に重なる位置へ回動し、第３発光部８１３Ｋが所定の色となるように点灯し、その後、保留絵柄の色が第３発光部８１３Ｋと同じ色となるように変更される。

【２４５９】

ａｔ３のタイミングが選択された場合には、外れリーチ表示に対応する先の遊技回中、詳しくは図柄表示装置５００Ｋにおいてリーチ表示へ移行した後の後半パート（全ての図柄列が停止表示中となる期間）にて可動演出装置８００Ｋが動作し且つ該当保留絵柄の色が変更される。具体的には、図柄の変動表示中に可動装飾体８０１Ｋが該当保留絵柄に重なる位置へ回動し、第３発光部８１３Ｋが所定の色となるように点灯し、その後、保留絵柄の色が第３発光部８１３Ｋと同じ色となるように変更される。

【２４６０】

図３２６に示す例では、外れリーチ表示よりも前に完全外れ対応の遊技回が実行され得る場合に参照される演出態様決定テーブルの概要を示している。当該テーブルにおいては、該当保留絵柄の最終表示色に応じて開始タイミングが振り分けられている。

【２４６１】

保留絵柄の最終表示色として「青色」が設定されている場合には、ａｔ０のタイミングとなる割合いが５０％、ａｔ１のタイミングとなる割合いが３０％、ａｔ２のタイミングとなる割合いが２０％、ａｔ３のタイミングとなる割合いが０％となるように規定されている。

【２４６２】

保留絵柄の最終表示色として「黄色」が設定されている場合には、ａｔ０のタイミングとなる割合いが１０％、ａｔ１のタイミングとなる割合いが３０％、ａｔ２のタイミングとなる割合いが５０％、ａｔ３のタイミングとなる割合いが１０％となるように規定されている。

【２４６３】

保留絵柄の最終表示色として「赤色」が設定されている場合には、ａｔ０のタイミングとなる割合いが０％、ａｔ１のタイミングとなる割合いが２０％、ａｔ２のタイミングとなる割合いが３０％、ａｔ３のタイミングとなる割合いが５０％となるように規定されている。

【２４６４】

本実施の形態における第３種保留予告演出Ｂにおいては、ａｔ０～ａｔ３のタイミングの何れが選択された場合であっても、当該第３種保留予告演出Ｂに当選となったタイミングにて補助表示装置７００Ｋに保留予告演出を示唆するメッセージ（例えば「保留変化」の文字）が表示される。保留絵柄の色については「青色」　＜　「黄色」　＜　「赤色」の順に大当たり期待度が高くなるように規定されている点に鑑みれば、期待度の高い色となる場合ほど開始タイミングが遅くなるように（該当遊技回に近くなるように）、言い換えれば上記メッセージが表示されてから可動演出装置８００Ｋの動作及び該当保留絵柄の色の変更が発生するまでの期間が長くなるように構成されている。

【２４６５】

＜変形例１＞

上記第３４の実施の形態では、第３種保留予告演出Ｂに当選してから（保留予告演出を

示唆するメッセージが表示されてから）可動演出装置８００Ｋの動作及び該当保留絵柄の色の変更が発生するまでの期間が長くなるほど大当たり結果となる期待度が高くなるように構成したが、これに限定されるものではない。第３種保留予告演出Ｂに当選してから（保留予告演出を示唆するメッセージが表示されてから）可動演出装置８００Ｋの動作及び該当保留絵柄の色の変更が発生するまでの期間が短くなるほど大当たり結果となる期待度が高くなるように構成することも可能である。

【２４６６】

＜変形例２＞

上記第３４の実施の形態に示した技術的思想を第３種保留予告演出Ａに適用することも可能である。すなわち、第３種保留予告演出Ｂに当選した場合には、そのタイミングにて補助表示装置７００Ｋに保留予告演出を示唆するメッセージを表示させる構成とし、可動演出装置８００Ｋの動作及び該当保留絵柄の色の変更が発生するまでの期間が長くなるほど大当たり結果となる期待度が高くなるように構成とし、このタイミングから可動演出装置８００Ｋの動作及び該当保留絵柄の色の変更が発生するまでの期間が長くなるほど大当たり結果となる期待度が高くなるように構成することも可能である。

【２４６７】

＜変形例３＞

上記第３４の実施の形態に示した技術的思想を第２種保留予告演出Ｂに適用することも可能である。すなわち、第３種保留予告演出Ｂにした場合には、そのタイミングにて可動演出装置８００Ｋの第１発光部８１０Ｋを点灯（発光）させる構成とし、このタイミングから可動演出装置８００Ｋの動作及び該当保留絵柄の色の変更が発生するまでの期間が長くなるほど大当たり結果となる期待度が高くなるように構成することも可能である。

【２４６８】

＜第３５の実施の形態＞

上記第３１～第３４の実施の形態に示した第２種保留予告演出及び第３種保留予告演出においては、可動演出装置８００Ｋの可動装飾体８０１Ｋを保留絵柄に重なる位置（演出位置）へ配置した状態にて当該保留絵柄の色を変更する構成とした。本実施の形態においては、可動演出装置８００Ｋとの連携によって保留予告演出を行う構成となっている点では第３１～第３４の実施の形態と同様であるものの、具体的な連携態様が第２種保留予告演出や第３種保留予告演出とは異なる保留予告演出が設けられている。この保留予告演出については、演出の開始契機となった該当保留が明示される明示保留予告演出の１つである。以下、図３２７～図３２８の概略図を参照して当該明示保留予告演出について説明する。なお、本実施の形態では、説明の便宜上、当該明示保留予告演出を特殊明示保留予告演出と称する。

【２４６９】

（特殊明示保留予告演出）

特殊明示保留予告演出については、該当保留に係る遊技回（該当遊技回）よりも前の遊技回にて開始される。具体的には、図３２７（ａ）→図３２７（ｂ）に示すように、該当保留絵柄が高速で点滅表示することにより、何れの遊技回を対象としているかが明示される。なお、保留絵柄の変化を予告する表示態様としては上記第３１の実施の形態に示した点滅表示（低速点滅表示）と、高速点滅表示とが設けられている。このうち高速点滅表示については可動演出装置８００Ｋの連携を示唆する表示態様となっている。

【２４７０】

特殊明示保留予告演出においては、可動演出装置８００Ｋによる連携が発生するタイミングとして、（１）該当遊技回よりも前の遊技回、（２）該当遊技回におけるリーチ表示への移行前のタイミング、（３）該当遊技回におけるリーチ表示の前半パート中のタイミング、（４）該当遊技回におけるリーチ表示の後半パート中のタイミングが設けられている。保留絵柄の点滅表示が開始されてから可動演出装置８００Ｋによる連携が発生するまでの期間が長くなるほど大当たり結果となる期待度が高くなるように設定されている。発生タイミングと期待度との関係については、上記第３４の実施の形態（図３２６参照）と

同様であるため詳細な説明を省略する。なお、図３２７～図３２８については該当遊技回におけるリーチ表示の前半パート中に可動演出装置８００Ｋとの連携が発生している場合について例示している。

【２４７１】

図３２７（ｃ）→図３２７（ｄ）に示すように該当遊技回が開始されるタイミングでは、点滅表示中の保留絵柄が保留数表示部６０２Ｋ（詳しくは第１単位保留表示部６０２ａＫ）から実行対象表示部６０１Ｋへシフトしており、これに合わせて図柄表示装置５００Ｋでは停止表示されていた各図柄列の変動表示（スクロール表示）が開始されている。その後は、左図柄列→右図柄列の順に停止表示され、有効ライン上に「７」図柄によるリーチラインが形成される。

【２４７２】

図３２７～図３２８に示す例についてはスーパーリーチに対応しており、リーチ表示へ移行した後の所定のタイミングにて補助表示装置７００Ｋの中央領域（変動表示中の中図柄列の下方となる位置）に当該スーパーリーチに対応したキャラクタ画像（詳しくは女の子のキャラクタ画像）が表示されている。

【２４７３】

図３２８（ｅ）→図３２８（ｆ）に示すように、変動表示中の中図柄列が高速変動表示から低速変動表示に切り替わった後のタイミングにて、可動演出装置８００Ｋの可動装飾体８０１Ｋが補助表示装置７００Ｋを左右に二分する中央位置（詳しくは上記第７演出位置）へ回動している。可動装飾体８０１Ｋが中央位置に配置された状態では、当該可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが中変動表示領域ＤＭに重なっており、中図柄列を指し示した状態となる。これにより、中図柄列の動きに変化が生じることを示唆している。この可動装飾体８０１Ｋの動きに合わせて補助表示装置７００Ｋに表示されていたキャラクタ画像が補助表示装置７００Ｋの中央領域から右側領域へ移動している。その後は、可動装飾体８０１Ｋが当該中央位置にて一時的に停留する。

【２４７４】

図３２８（ｇ）に示すように、可動装飾体８０１Ｋが中央位置に停留している状況下にて右側領域へ移動したキャラクタ画像が中央領域へ向けた移動を開始し、当該キャラクタ画像の移動に合わせて可動装飾体８０１Ｋが中央位置から待機位置へと回動する。つまり、あたかも可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋがキャラクタ画像によって押されることで当該可動装飾体８０１Ｋが回動しているかのように表現されている。

【２４７５】

可動装飾体８０１Ｋの回動によって当該可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが実行対象表示部６０１Ｋに表示されている該当保留絵柄の前方を横切るように変位する。該当保留絵柄については、突出部８１１Ｋが自身の前方を通過するタイミングにて高速点滅→点灯状態となるとともに、色が「白色」から「赤色」に変更されている。これにより、今回の遊技回については大当たり期待度が高い旨が示唆される。

【２４７６】

そして、図３２８（ｈ）に示すように、可動装飾体８０１Ｋが待機位置へ復帰したことに合わせて中図柄列が低速変動表示から高速変動表示に切り替わる。その後は、今回の遊技回における抽選結果に対応した図柄組合せが停止表示されることとなる。

【２４７７】

なお、可動演出装置８００Ｋによる連携が発生するタイミングとして、上記（１）該当遊技回よりも前の遊技回、（２）該当遊技回におけるリーチ表示への移行前のタイミング、（３）該当遊技回におけるリーチ表示の後半パート中のタイミングが設定された場合についても、可動装飾体８０１Ｋが中央位置へと回動し、待機位置へ復帰する過程（復路）で該当保留絵柄の表示態様が変更される。

【２４７８】

＜第３６の実施の形態＞

本実施の形態においては、可動演出装置に係る構成が第３１の実施の形態等に示した可

動演出装置と相違している。以下、本実施の形態における可動演出装置及びそれに関連する特徴的な構成を第３１の実施の形態との相違点を中心に説明する。先ず、図３２９を参照して可動演出装置８００Ｋについて説明する。図３２９は本実施の形態における可変表示ユニット８５Ｋを正面から見た概略図である。

【２４７９】

（可動演出装置８００Ｋ）

可動演出装置８００Ｋは、可動装飾体８０１Ｋと中心軸線ＣＬＫを中心に当該可動装飾体８０１Ｋを回動させるステッピングモータとを有している。可動装飾体８０１Ｋの本体部８１０Ｋについては動物のキャラクタを模した装飾となっており、当該本体部８１０Ｋから突出する突出部８１１Ｋは旗を模した装飾となっている。

【２４８０】

突出部８１１Ｋの旗部分は遊技機前方を向くディスプレイ８１４Ｋ（詳しくは液晶表示装置）となっている。このディスプレイ８１４Ｋは報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０によって当該ディスプレイ８１４Ｋの表示制御が実行される。

【２４８１】

本実施の形態に示す可動演出装置８００Ｋについても、可変表示ユニット８５Ｋを構成する他の装置（図柄表示装置５００Ｋ、保留表示装置６００Ｋ、補助表示装置７００Ｋ）と連携によって遊技への注目度の向上に寄与している。例えば、可動演出装置８００Ｋと図柄表示装置５００Ｋとが連携する連携演出として第１チャンスアップ演出及び第２チャンスアップ演出が設けられている。以下、図３３０～図３３１を参照して、第１チャンスアップ演出について説明する。

【２４８２】

（第１チャンスアップ演出）

遊技回が開始される場合には、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示が開始される際に図柄表示装置５００Ｋにおける図柄の変動表示が開始される。図柄の変動表示の開始パターンとしては、各図柄列が同時に変動表示を開始する通常開始パターンと、各図柄列が順に変動表示を開始する特殊開始パターンとが設けられている。この特殊開始パターンについては、可動演出装置８００Ｋと連動する連動特殊開始パターンと、可動演出装置８００Ｋと連動しない非連動特殊開始パターンとに大別され、連動特殊開始パターンは非連動特殊開始パターンよりも大当たり結果となる期待度が高くなるように設定されている。この連動特殊開始パターンが上記第１チャンスアップ演出である。

【２４８３】

第１チャンスアップ演出に係る遊技回においては、遊技回が開始されたタイミングで直ちに図柄の変動表示が開始されるのではなく、当該変動表示が遅延される。具体的には、図３３０（ａ）では先の遊技回の確定表示が実行されている。この確定表示中に、可動演出装置８００Ｋのディスプレイ８１４Ｋに次の遊技回（該当遊技回）が特殊開始パターンとなることを示唆するメッセージ（具体的には「ＣＨＡＮＣＥ！」の文字）が表示される（図３３０（ｂ）参照）。

【２４８４】

該当遊技回が非連動特殊開始パターンに対応している場合には、可動装飾体８０１Ｋが待機位置に配置されたまま、左図柄列→中図柄列→右図柄列の順に変動表示が開始される。該当遊技回が連動特殊開始パターン（第１チャンスアップ演出）に対応している場合には、この該当遊技回が開始した後も各図柄列を停止表示させたまま維持し、この状態のまま可動装飾体８０１Ｋが第２速度（低速）で時計回り方向に回動を開始する（図３３０（ｃ）参照）。

【２４８５】

図３３０（ｃ）→図３３０（ｄ）に示すように、可動装飾体８０１Ｋ（詳しくはディスプレイ８１４Ｋ）が左図柄列（左変動表示領域ＤＬ）の前方を通過したタイミングで左図柄列の変動表示が開始される。その後は、図３３０（ｄ）→図３３１（ｅ）に示すように

、可動装飾体８０１Ｋ（詳しくはディスプレイ８１４Ｋ）が中図柄列（中変動表示領域ＤＭ）の前方を通過したタイミングで中図柄列の変動表示が開始される。そして、図３３１（ｅ）→図３３１（ｆ）に示すように、可動装飾体８０１Ｋ（詳しくはディスプレイ８１４Ｋ）が右図柄列（右変動表示領域ＤＲ）の前方を通過したタイミングで右図柄列の変動表示が開始される。

【２４８６】

全ての図柄列の変動表示が開始された後は、図３３１（ｆ）→図３３１（ｇ）に示すように、可動装飾体８０１Ｋを第１速度（高速）で反時計回りに回動させて待機位置へ復帰させる。そして、待機位置への復帰が完了した後、ディスプレイ８１４Ｋに表示していたメッセージを非表示とする。

【２４８７】

以上詳述した第１チャンスアップ演出においては、可動装飾体８０１Ｋが保留絵柄（保留表示領域ＳＥ）の前方で停留することなく当該保留表示領域ＳＥの前方を横切ることとなる。このため、一時的に可動装飾体８０１Ｋの背後に隠れることで保留絵柄（保留表示領域ＳＥ）の視認が妨げられるとしても、このような可動装飾体８０１Ｋの動きが実質的に遊技者を困惑させる要因にはならない。これに対して、上記第２チャンスアップ演出においては、可動装飾体８０１Ｋが保留絵柄（保留表示領域ＳＥ）の前方、すなわち保留絵柄（保留表示領域ＳＥ）に重なる位置にて停留する場合がある。保留絵柄にはその表示態様（色等）によって大当たり結果となる期待度を示唆する機能が付与されており、保留絵柄の視認が困難又は不可となる期間が長くなることは遊技者を困惑させる要因になり得る。本実施の形態では、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、図３３２～図３３３を参照して、当該工夫が組み込まれた第２チャンスアップ演出について説明する。

【２４８８】

（第２チャンスアップ演出）

遊技回演出においては、リーチ表示を経て遊技結果に対応する図柄組合せを最終停止表示（確定表示）させる場合には、最後に変動表示を終了する中図柄列を低速変動→停止とする場合と、高速変動→停止とする場合とがある。このうち中図柄列を低速変動→停止とする場合の停止パターンとして、リーチラインを形成している図柄と同じ図柄（大当たり結果に対応する図柄組合せを構成する図柄）が当該リーチラインに到達する直前や当該リーチラインを通り過ぎた後にそのまま停止させる通常停止パターンと、リーチラインを形成している図柄と同じ図柄（大当たり結果に対応する図柄組合せを構成する図柄）が当該リーチラインに到達する直前や当該リーチラインを通りすぎた後に再加速→停止させる特殊停止パターンとが設けられている。この特殊停止パターンについては、可動演出装置８００Ｋと連動する連動特殊停止パターンと、可動演出装置８００Ｋと連動しない非連動特殊停止パターンとに大別され、連動特殊停止パターンは非連動特殊停止パターンよりも大当たり結果となる期待度が高くなるように設定されている。この連動特殊停止パターンが上記第２チャンスアップ演出である。

【２４８９】

第２チャンスアップ演出に係る遊技回においては、遊技回の開始後にリーチ表示に移行する（図３３２（ａ）→図３３２（ｂ）参照）。リーチ表示への移行後は中図柄列が低速変動となる（図３３２（ｃ）参照）。その後、リーチラインを形成している左右の図柄と同じ図柄（大当たり結果に対応する図柄組合せを構成する図柄）が当該リーチラインを素通りしたタイミングで可動装飾体８０１Ｋが第１速度（高速）で時計周り方向へ回動を開始する。

【２４９０】

可動装飾体８０１Ｋは、ディスプレイ８１４Ｋが中図柄列（中変動表示領域ＤＭ）の一部に重なる位置にて停止し、この停止タイミングに合わせてディスプレイ８１４Ｋに炎を模した画像が表示される（図３３２（ｄ）参照）。

【２４９１】

ディスプレイ８１４Ｋについては、図柄表示装置５００Ｋ（中変動表示領域ＤＭ）と保留表示装置６００Ｋ（保留表示領域ＳＥ）とに跨るようにして停留しており、上記炎を模した画像についても図柄表示装置５００Ｋ（中変動表示領域ＤＭ）と保留表示装置６００Ｋ（保留表示領域ＳＥ）とに跨るようにして表示される。

【２４９２】

この際、ディスプレイ８１４Ｋは、保留表示装置６００Ｋにおける保留数表示部６０２Ｋ（保留表示領域ＳＥ）の一部、詳しくは保留絵柄が表示されている単位保留表示部と保留絵柄が表示されていない単位保留表示部とに遊技機前方から重なっている。この重なっている部分についてはディスプレイ８１４Ｋに隠れて視認不可となっている。

【２４９３】

図３３２（ｄ）に示すように、ディスプレイ８１４Ｋの下部には背後に隠れて視認不可となっている保留絵柄を示す疑似画像と、同じく背後に隠れて視認不可となっている単位保留表示部を示す疑似画像とが表示されている。保留絵柄を示す疑似画像については、その表示態様（色等）が、保留絵柄の表示態様（色等）と同一となる。

【２４９４】

ディスプレイ８１４Ｋに炎を模した画像が表示されてから所定の期間を経過したタイミングでは変動表示中の中図柄列が再加速される（図３３３（ｅ）参照）。中図柄列が再加速された後は、炎を模した画像が非表示となる一方、上記疑似画像が表示された状態に維持され、その後、可動装飾体８０１Ｋの復帰動作が開始される直前に疑似画像についても非表示となる（図３３３（ｆ）→図３３３（ｇ）→図３３３（ｈ）参照）。

【２４９５】

その後は、少なくとも可動装飾体８０１Ｋが待機位置に復帰するまで、中図柄列の変動表示が継続され、可動装飾体８０１Ｋの待機位置への復帰が完了した後に、中図柄列の変動表示が終了し、本遊技回の遊技結果に対応した図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されることとなる。

【２４９６】

＜変形例１＞

上記第３６の実施の形態においてディスプレイ８１４Ｋに疑似画像を表示する際の流れを以下のように変更してもよい。すなわち、第２チャンスアップ演出においては、可動装飾体８０１Ｋが待機位置に配置されている状態にて演出開始用画像を可動装飾体８０１Ｋの演出位置への移動後に保留表示領域ＳＥと重なる部分を含む所定の領域（例えばディスプレイ８１４Ｋ全域）に表示し、当該演出位置への配置後に当該所定の演出開始用画像から上記炎の画像及び疑似画像の表示に切り替える構成とすることも可能である。

【２４９７】

なお、演出開始用画像の表示を可動装飾体８０１Ｋが待機位置に配置されている状態にて開始する構成に代えて、可動装飾体８０１Ｋが演出位置へ配置された際に当該演出開始用画像の表示を開始する構成としてもよい。

【２４９８】

＜変形例２＞

上記第３６の実施の形態においてディスプレイ８１４Ｋにおける疑似画像の表示を終了する際の流れを以下のように変更してもよい。すなわち、第２チャンスアップ演出においては、可動装飾体８０１Ｋが演出位置に配置されている状況下にて上記炎の画像及び疑似画像を演出終了用画像に切り替えて、当該演出終了用画像の表示を維持したまま可動装飾体８０１Ｋの待機位置への復帰を開始する構成とすることも可能である。当該演出終了用画像については待機位置への復帰する経路上で非表示としてもよいし、待機位置への復帰後に非表示としてもよい。

【２４９９】

＜変形例３＞

上記第３６の実施の形態においては、疑似画像の上側に炎を模した画像を表示する構成としたが、これに限定されるものではない。疑似画像と炎を模した画像とを重ねて表示す

る構成としてもよい。このような構成とする場合には、疑似画像の画層を炎を模した画像の画層よりも手前側に設定する等して疑似画像の視認性を担保することが好ましい。

【２５００】

＜変形例４＞

上記第３６の実施の形態に示した第２チャンスアップ演出では、可動装飾体８０１Ｋのディスプレイ８１４Ｋが保留数表示部６０２Ｋに重なる位置にて停留する場合について例示した。これを変更し、可動装飾体８０１Ｋのディスプレイ８１４Ｋが実行対象表示部６０１Ｋに重なる位置にて停留する構成とすることも可能である。この場合、ディスプレイ８１４Ｋには実行対象表示部６０１Ｋに表示されている保留絵柄の疑似画像を表示する構成とすることが好ましい。

【２５０１】

＜変形例５＞

上記第３６の実施の形態に示したディスプレイ８１４Ｋの大きさについては任意に変更してもよい。例えば図３３４（ａ）の概略図に示すように、ディスプレイ８１４Ｋを実行対象表示部６０１Ｋ及び保留数表示部６０２Ｋを覆うことができる大きさに拡張してもよい。このような構成とする場合には、ディスプレイ８１４Ｋによって実行対象表示部６０１Ｋ及び保留数表示部６０２Ｋの全体を覆っている状況下にて疑似画像を表示する場合に、保留絵柄用の疑似画像の表示態様（外形：ハート）及び単位保留表示部用の疑似画像の表示態様（外形：ハート）を実際の保留絵柄の表示態様（外形：矩形）及び単位保留表示部の表示態様（外形：矩形）から変更する構成としてもよい（図３３４（ａ）→図３３４（ｂ）参照）。

【２５０２】

＜第３７の実施の形態＞

本実施の形態においては、保留予告の契機となった保留情報（以下、該当保留又は該当保留情報という）に係る遊技回（以下、該当遊技回という）を該当遊技回となる前に明示する明示保留予告演出として上記第３１の実施の形態に示した第１種保留予告～第３種保留予告演出に加えて第４種保留予告演出が設けられており、この第４種保留予告演出に係る構成が特徴的なものとなっている。以下、第３１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【２５０３】

本実施の形態における可動演出装置８００Ｋについては、第３６の実施の形態と同様に可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋにディスプレイ８１４Ｋが配設されてなる。但し、ディスプレイ８１４Ｋについては第３６の実施の形態に示したディスプレイ８１４Ｋよりも横幅が大きくなるように拡大されている。具体的には、可動装飾体８０１Ｋが中図柄列に対応する中央演出位置に配置されることにより保留数表示部６０２Ｋの全体（第１単位保留表示部６０２ａＫ～第８単位保留表示部６０２ｈＫ）が当該ディスプレイ８１４Ｋによって覆われた状態となるように拡大されている。つまり、可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置（図３３７（ｄ）参照）に配置された状態では、当該可動装飾体８０１Ｋによって保留数表示部６０２Ｋの視認が不可となるように規制される。

【２５０４】

因みに、可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置に配置された状態では、可動装飾体８０１Ｋ（詳しくはディスプレイ８１４Ｋ）と実行対象表示部６０１Ｋとの重なりについては回避される。つまり、当該実行対象表示部６０１Ｋに表示される保留絵柄の視認については規制対象とはならない。

【２５０５】

（第４種保留予告演出）

図３３５（ａ）に示すように、第４種保留予告演出は、可動演出装置８００Ｋと連携する保留予告演出の１つであり、第１種保留予告演出～第２種保留予告演出と比べて大当たり期待度が高く、第３種保留予告演出の大当たり期待度と同等となるように設定されている。そして、第４種保留予告演出は、当該第４種保留予告演出の開始タイミングが図柄表

示装置５００Ｋにおける図柄の最終停止表示中（確定表示中）となるように規定されている。

【２５０６】

なお、第４種保留予告演出についても、第１種保留予告演出と同様に、保留絵柄の表示態様が１回のみ変更される場合と複数回変更される場合とがある。保留絵柄の表示態様を複数回変化させる場合には、初回の変化を含む少なくとも１度の変化については可動演出装置８００Ｋと連動する。

【２５０７】

本実施の形態に示す可動演出装置８００Ｋについても、上記第３６の実施の形態と同様に、可変表示ユニット８５Ｋを構成する他の装置である図柄表示装置５００Ｋとの連携によって遊技への注目度の向上に寄与している。例えば、可動演出装置８００Ｋと図柄表示装置５００Ｋとが連携する連携演出として第１チャンスアップ演出及び第２チャンスアップ演出が設けられている。第２チャンスアップ演出は、大当たり結果となる期待度が高い（大当たり濃厚となる）演出の１つであり、第１チャンスアップ演出と比べても遊技者の期待が大きく膨らむと想定される。

【２５０８】

但し、このような期待度の高い演出については、遊技者の期待を煽った挙句、第２チャンスアップ演出→外れ結果明示となることにより、遊技者の遊技意欲を急速に低下させる要因になると懸念される。本実施の形態では、このような事情に配慮して、第２チャンスアップ演出→外れ結果明示となった場合であっても、遊技者の遊技意欲が急速に低下することを抑制する工夫がなされていることを特徴の１つとしている。

【２５０９】

具体的には、図３３５（ｂ）の概略図に示すように、第２チャンスアップ演出においてはリーチ表示への移行後に可動演出装置８００Ｋが動作する。具体的には、可動装飾体８０１Ｋが演出位置の１つである上記中央演出位置へ回動する。その後は、可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置に配置されている状況下にて遊技結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）され、可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置から待機位置へと復帰する。詳細については後述するが、第２チャンスアップ演出を経て外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示される場合には、可動演出装置８００Ｋの可動装飾体８０１Ｋの背後に隠れている保留絵柄の表示態様が通常表示態様から特殊表示態様に変更される場合がある。この保留予告演出が上記第４種保留予告演出であり、外れ結果に対応した第２チャンスアップ演出の一部と連携するようにして実行される。

【２５１０】

ここで、図３３６を参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて定期処理の一環として実行される明示保留予告演出パターン書替用処理について説明する。明示保留予告演出パターン書替用処理は、第３１の実施の形態に示した変動開始用処理（図２９１のステップＳ１３０３Ａ）において所定のタイミング（例えばステップＳ１４０７Ａの直後）にて実行される処理である。

【２５１１】

（明示保留予告演出パターン書替用処理）

明示保留予告演出パターン書替用処理においては先ず、ステップＳ２００１Ａ～Ｓ２００４Ａにて明示保留予告演出パターンを書き替えるための前提条件が成立しているかを判定する。具体的には、ステップＳ２００１Ａでは、第１種保留予告演出Ａ，Ｂが設定されている状況であるか否かを判定する。ステップＳ２００１Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ２００２Ａに進む。

【２５１２】

ステップＳ２００２Ａでは第１種保留予告演出Ａ，Ｂの対象となっている該当保留絵柄の表示色が白色のままであるか、すなわち未だ特殊表示態様に変更されていないかを判定する。ステップＳ２００２Ａにて肯定判定をした場合にはステップＳ２００３Ａに進む。

【２５１３】

ステップＳ２００３Ａでは、今回の遊技回（現在進行中の遊技回）が外れ結果に対応しているか否かを判定する。ステップＳ２００３Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ２００４Ａに進む。

【２５１４】

ステップＳ２００４Ａでは、今回の遊技回（現在進行中の遊技回）が第２チャンスアップ演出に対応しているか否かを判定する。ステップＳ２００４Ａにて否定判定をした場合や上記ステップＳ２００１Ａ～Ｓ２００３Ａの何れかにて否定判定をした場合には、上述した前提条件が不成立となるため、そのまま本明示保留予告演出パターン書替用処理を終了する。ステップＳ２００１Ａ～Ｓ２００４Ａにて何れも肯定判定をした場合には、上述した前提条件が成立となり、ステップＳ２００５Ａに進む。

【２５１５】

ステップＳ２００５Ａでは、第１種保留予告演出の対象となっている該当遊技回（該当保留）が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップＳ２００５Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ２００６Ａにて大当たり結果用の書替抽選処理を実行する。この書替抽選処理では、ＲＯＭ４４３の抽選用テーブル記憶エリア４５１に記憶されている大当たり結果用の書替抽選テーブルを参照して、第１種保留予告演出を第４種保留予告演出に書き替えるか否かを抽選により決定する。この抽選に当選する確率はおよそ６０％である。

【２５１６】

ステップＳ２００５Ａにて否定判定をした場合、すなわち第１種保留予告演出の対象となっている該当遊技回（該当保留）が外れ結果に対応している場合には、ステップＳ２００７Ａにて外れ結果用の書替抽選処理を実行する。この書替抽選処理では、ＲＯＭ４４３の抽選用テーブル記憶エリア４５１に記憶されている外れ結果用の書替抽選テーブルを参照して、第１種保留予告演出を第４種保留予告演出に書き替えるか否かを抽選により決定する。この抽選に当選する確率は該当保留が大当たり結果に対応している場合よりも低く、およそ２０％である。

【２５１７】

ステップＳ２００６Ａ，Ｓ２００７Ａの書替抽選処理を実行した後は、ステップＳ２００８Ａに進む。書替抽選に当選しなかった場合には、そのまま本明示保留予告演出パターン書替用処理を終了する。一方、書替抽選に当選した場合には、ステップＳ２００９Ａにてパターン書替処理を実行した後、本明示保留予告演出パターン書替用処理を終了する。ステップＳ２００９Ａの書替処理では、該当保留を対象とする保留予告演出を第１種保留予告演出Ａ，Ｂから第４種保留予告演出に書き替える。これにより、保留絵柄の表示態様は今回の遊技回（詳しくは第２チャンスアップ演出終盤）にて通常表示態様から特殊表示態様に変更されることとなる。

【２５１８】

なお、第４種保留予告演出においては、そのほとんどで第１種保留予告演出にて設定されたステップアップが省略され、発動時に一気に最終的な表示態様に変化するように構成されている。

【２５１９】

（第２チャンスアップ演出）

ここで、図３３７及び図３３８を参照して第２チャンスアップ演出の流れについて説明する。

【２５２０】

遊技回演出においては、リーチ表示を経て遊技結果に対応する図柄組合せを最終停止表示（確定表示）させる場合には、最後に変動表示を終了する中図柄列を低速変動→停止とする場合と、高速変動→停止とする場合とがある。このうち中図柄列を低速変動→停止とする場合の停止パターンとして、リーチラインを形成している図柄と同じ図柄（大当たり結果に対応する図柄組合せを構成する図柄）が当該リーチラインに到達する直前や当該リーチラインを通り過ぎた後にそのまま停止させる通常停止パターンと、リーチラインを形

成している図柄と同じ図柄（大当たり結果に対応する図柄組合せを構成する図柄）が当該リーチラインに到達する直前や当該リーチラインを通りすぎた後に再加速→停止させる特殊停止パターンとが設けられている。この特殊停止パターンについては、可動演出装置８００Ｋと連動する連動特殊停止パターンと、可動演出装置８００Ｋと連動しない非連動特殊停止パターンとに大別され、連動特殊停止パターンは非連動特殊停止パターンよりも大当たり結果となる期待度が高くなるように設定されている。この連動特殊停止パターンが上記第２チャンスアップ演出であり、当該第２チャンスアップ演出が発生することで大当たり濃厚となる。

【２５２１】

第２チャンスアップ演出に係る遊技回においては、遊技回の開始後にリーチ表示に移行する（図３３７（ａ）→図３３７（ｂ）参照）。具体的には、下ラインＬ３にて同一の図柄が２つ（左図柄及び右図柄）停止表示されることでリーチラインが形成されている。リーチ表示への移行後は中図柄列が低速変動となる（図３３７（ｃ）参照）。その後、リーチラインを形成している左右の図柄と同じ図柄（大当たり結果に対応する図柄組合せを構成する図柄）が当該リーチラインを素通りしたタイミングで可動装飾体８０１Ｋが第１速度（高速）で時計周り方向へ回動を開始する。

【２５２２】

可動装飾体８０１Ｋは、ディスプレイ８１４Ｋが中図柄列（中変動表示領域ＤＭ）の一部に重なる位置（上記中央演出位置）にて停止する。これにより、図柄表示装置５００Ｋの中図柄列（中変動表示領域ＤＭ）の下部、すなわち下ラインＬ３を構成している部分と、保留表示装置６００Ｋにおける保留数表示部６０２Ｋと、補助表示装置７００Ｋの表示画面の一部がディスプレイ８１４Ｋによって覆われることとなる。ディスプレイ８１４Ｋにおいては可動装飾体８０１Ｋの停止タイミングに合わせて炎を模した画像が表示される（図３３７（ｄ）参照）。

【２５２３】

可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置に配置された状態では、ディスプレイ８１４Ｋが図柄表示装置５００Ｋ（中変動表示領域ＤＭ）と保留表示装置６００Ｋ（保留数表示部６０２Ｋ）とに跨るようにして停留しており、上記炎を模した画像についてもそれら図柄表示装置５００Ｋ（中変動表示領域ＤＭ）と保留表示装置６００Ｋ（保留表示領域ＳＥ）とに跨るようにして表示される。

【２５２４】

この際、ディスプレイ８１４Ｋは、保留表示装置６００Ｋにおける保留数表示部６０２Ｋ、詳しくは第１単位保留表示部６０２ａＫ～第８単位保留表示部６０２ｈＫの全てに遊技機前方から重なっている。この重なっている部分についてはディスプレイ８１４Ｋに隠れて視認不可となっている。なお、実行対象表示部６０１Ｋについてはディスプレイ８１４Ｋとの重なりが回避されており、遊技機前方から視認可能となっている。つまり、実行対象表示部６０１Ｋに表示されている保留絵柄（今回の遊技回に対応する保留絵柄）については視認が妨げられない構成となっている。

【２５２５】

ディスプレイ８１４Ｋに炎を模した画像が表示されてから所定の時間が経過したタイミングでは変動表示中の中図柄列が再加速される（図３３８（ｅ）参照）。中図柄列が再加速された後は、ディスプレイ８１４Ｋに表示されていた炎を模した画像が非表示となる一方、当該ディスプレイ８１４Ｋに中図柄列を模した代替画像が中図柄列に同期するようにしてスクロール表示される。つまり、中図柄列においてディスプレイ８１４Ｋに隠れている図柄が、当該ディスプレイ８１４Ｋに表示される。この際、例えば代替画像にエフェクト等を追加することにより当該代替画像を強調してもよい。

【２５２６】

その後は、図３３８（ｆ）に示すように、中図柄列が最終停止表示されるとともに、それに同期するようにしてディスプレイ８１４Ｋに表示されている図柄を模した画像も下ライン（リーチライン）の前方に停止表示される。図３３７～図３３８に示す例では、実行

中の遊技回が外れ結果に対応しており、外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）され、ディスプレイ８１４Ｋにも外れ結果に対応する図柄組合せのうち中図柄列に対応する図柄を模した画像がリーチライン上に停止表示される。これにより、遊技者に外れ結果となった旨が明示されることとなる。

【２５２７】

その後は、図３３８（ｇ）に示すように、ディスプレイ８１４Ｋに表示されていた図柄を模した画像が非表示となるとともに、可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置から待機位置に戻る。これにより、可動装飾体８０１Ｋと図柄表示装置５００Ｋとの重なりが回避され、図柄表示装置５００Ｋに最終停止表示（確定表示）されている外れ結果に対応する図柄組合せが視認可能となる（図３３８（ｈ）参照）。

【２５２８】

（第２チャンスアップ演出×第４種保留予告演出）

次に、図３３７～図３３９を参照して第２チャンスアップ演出及び第４種保留予告演出が連携する場合の流れについて説明する。

【２５２９】

第２チャンスアップ演出及び第４種保留予告演出に係る遊技回においては、遊技回の開始後にリーチ表示に移行する（図３３７（ａ）→図３３７（ｂ）参照）。具体的には、下ラインＬ３にて同一の図柄が２つ（左図柄及び右図柄）停止表示されることでリーチラインが形成されている。リーチ表示への移行後は中図柄列が低速変動となる（図３３７（ｃ）参照）。その後、リーチラインを形成している左右の図柄と同じ図柄（大当たり結果に対応する図柄組合せを構成する図柄）が当該リーチラインを素通りしたタイミングで可動装飾体８０１Ｋが第１速度（高速）で時計周り方向へ回動を開始する。

【２５３０】

可動装飾体８０１Ｋは、ディスプレイ８１４Ｋが中図柄列（中変動表示領域ＤＭ）の一部に重なる位置（上記中央演出位置）にて停止する。これにより、図柄表示装置５００Ｋの中図柄列（中変動表示領域ＤＭ）の下部、すなわち下ラインＬ３を構成している部分と、保留表示装置６００Ｋにおける保留数表示部６０２Ｋと、補助表示装置７００Ｋの表示画面の一部がディスプレイ８１４Ｋによって覆われることとなる。ディスプレイ８１４Ｋにおいては可動装飾体８０１Ｋの停止タイミングに合わせて炎を模した画像が表示される（図３３７（ｄ）参照）。

【２５３１】

可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置に配置された状態では、ディスプレイ８１４Ｋが図柄表示装置５００Ｋ（中変動表示領域ＤＭ）と保留表示装置６００Ｋ（保留数表示部６０２Ｋ）とに跨るようにして停留しており、上記炎を模した画像についてもそれら図柄表示装置５００Ｋ（中変動表示領域ＤＭ）と保留表示装置６００Ｋ（保留表示領域ＳＥ）とに跨るようにして表示される。

【２５３２】

この際、ディスプレイ８１４Ｋは、保留表示装置６００Ｋにおける保留数表示部６０２Ｋ、詳しくは第１単位保留表示部６０２ａＫ～第８単位保留表示部６０２ｈＫの全てに遊技機前方から重なっている。この重なっている部分についてはディスプレイ８１４Ｋに隠れて視認不可となっている。なお、実行対象表示部６０１Ｋについてはディスプレイ８１４Ｋとの重なりが回避されており、遊技機前方から視認可能となっている。つまり、実行対象表示部６０１Ｋに表示されている保留絵柄（今回の遊技回に対応する保留絵柄）については視認が妨げられない構成となっている。

【２５３３】

ディスプレイ８１４Ｋに炎を模した画像が表示されてから所定の時間が経過したタイミングでは変動表示中の中図柄列が再加速される（図３３８（ｅ）参照）。中図柄列が再加速された後は、ディスプレイ８１４Ｋに表示されていた炎を模した画像が非表示となる一方、当該ディスプレイ８１４Ｋに中図柄列を模した代替画像が中図柄列に同期するようにしてスクロール表示される。つまり、中図柄列においてディスプレイ８１４Ｋに隠れてい

る図柄が、当該ディスプレイ８１４Ｋに表示される。この際、例えば代替画像にエフェクト等を追加することにより当該代替画像を強調してもよい。

【２５３４】

その後は、図３３９（ａ）に示すように、中図柄列が最終停止表示されるとともに、それに同期するようにしてディスプレイ８１４Ｋに表示されている図柄を模した画像も停止表示される。図３３９に示す例では、実行中の遊技回が外れ結果に対応しており、外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）され、ディスプレイ８１４Ｋにも外れ結果に対応する図柄組合せのうち中図柄列に対応する図柄を模した画像がリーチライン上に停止表示される。これにより、遊技者に外れ結果となった旨が明示されることとなる。

【２５３５】

外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）された直後のタイミングでは、該当保留絵柄の表示態様が通常表示態様から特殊表示対象に変更されている。図３３９に示す例では、第２単位保留表示部６０２ｂＫに表示されている保留絵柄が該当保留となっており、この保留絵柄の表示態様が赤色に変更されている（図３３９（ｂ）参照）。但し、第２単位保留表示部６０２ｂＫについては、ディスプレイ８１４Ｋによって遊技機前方から覆われているため、上記表示態様の変化をこの時点で視認することは困難となっている。つまり、保留絵柄の表示態様は、ディスプレイ８１４Ｋの背後にて密かに変更される。

【２５３６】

その後は、図３３９（ｇ）に示すように、ディスプレイ８１４Ｋに表示されていた図柄を模した画像が非表示となるとともに、可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置から待機位置に戻る。これにより、可動装飾体８０１Ｋと図柄表示装置５００Ｋとの重なりが回避され、図柄表示装置５００Ｋに最終停止表示（確定表示）されている図柄組合せの全体が視認可能となる（図３３９（ｂ）→図３３９（ｃ）→図３３９（ｄ）参照）。

【２５３７】

また、この動きによってディスプレイ８１４Ｋと保留数表示部６０２Ｋ（第１単位保留表示部６０２ａＫ～第８単位保留表示部６０２ｈＫ）との重なりが順に解消さる。詳しくは、可動装飾体８０１Ｋを中央演出位置から待機位置に復帰させる場合に、第８単位保留表示部６０２ｈＫ→第７単位保留表示部６０２ｇＫ→第６単位保留表示部６０２ｆＫ→第５単位保留表示部６０２ｅＫ→第４単位保留表示部６０２ｄＫ→第３単位保留表示部６０２ｃＫ→第２単位保留表示部６０２ｂＫ→第１単位保留表示部６０２ａＫの順（シフト方向と同じ方向：新しい順）に当該可動装飾体８０１Ｋ（ディスプレイ８１４Ｋ）と単位保留表示部（保留絵柄）との重なりが解消される。この結果、第２単位保留表示部６０２ｂＫに表示されている保留絵柄の表示態様が特殊表示態様に変化している旨が可動装飾体８０１Ｋの復帰の過程で明らかとなる。

【２５３８】

なお、可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置から待機位置へ変位する場合の回動速度は、当該可動装飾体８０１Ｋが待機位置から中央演出位置へ変位する場合の回動速度よりも遅くなっている。

【２５３９】

以上詳述した第３７の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【２５４０】

パチンコ機等の遊技機においては、遊技領域に配設された作動口への入賞を契機として図柄の変動表示（可変表示）を行う図柄表示装置を備え、この図柄表示装置にて様々な演出を行うことにより、遊技に対する注目度の向上が図られている。近年では、図柄表示装置の周辺に可動式の演出装置を配設し、図柄表示装置と可動演出装置とを連動させる連動演出を実行することにより、更なる注目度の向上が図られている。

【２５４１】

ここで、上述した連動演出は発生時に大当たり結果である期待度が大きく上昇する熱め

の演出として位置づけられることが多い。これは、大当たり結果となる場合の遊技者の満足度を向上させたり、遊技への注目度の向上を図ったりする上では好ましい構成である。しかしながら、遊技者の期待を可動演出装置を用いて大いに煽った挙句、連動演出→外れ結果の明示（外れ結果に対応する図柄組合せの最終停止表示）となることは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になり得る。

【２５４２】

この点、本実施の形態においては、連動演出の１つである第２チャンスアップ演出が外れ結果に対応する遊技回にて実行される場合には、第４種保留予告演出が発生し得る。具体的には、可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置に配置されている状況下にて外れ結果に対応した図柄組合せが最終停止表示となる場合に、可動装飾体８０１Ｋの背後にて保留絵柄の表示態様が通常表示態様から特殊表示態様に変更される（変化する）ことがある。この場合、表示態様が変更された保留絵柄については可動装飾体８０１Ｋが演出位置から待機位置に復帰する過程で当該可動装飾体８０１Ｋとの重なりが解除されることで遊技機前方から視認可能となる。つまり、可動装飾体８０１Ｋの復帰に際して保留絵柄との重なりが解除されることで、表示態様が変更された保留絵柄が可動装飾体８０１Ｋに注視している遊技者の視界に飛び込むこととなる。このようにして、後続の遊技回への注目を促すことにより、上述した懸念を好適に払拭することができる。

【２５４３】

なお、可動装飾体８０１Ｋについては、有色不透明となっており、当該可動装飾体８０１Ｋの背後を視認不可となるように形成されている。本構成によれば、可動装飾体８０１Ｋの背後で保留絵柄の表示態様が変更された場合であっても、当該可動装飾体が保留絵柄と重ならない位置へ変位するまで、表示態様が変更された旨を隠すことができる。このような構成とすれば、表示態様が変更された保留絵柄が視界に入る際のインパクトを簡易な構成によって強化できる。

【２５４４】

中央演出位置に配置された可動装飾体８０１Ｋについては、複数（全て）の単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫに重なるように構成されている。このような構成とすれば、可動装飾体８０１Ｋと重なる保留絵柄の候補の数を稼ぎ、第２チャンスアップ演出→外れ結果明示となる場合の保留絵柄の表示態様の変更機会を確保しやすくなる。これは、無理な演出の設定に起因して演出のバランスが崩れることを抑制しつつ、上述した各種効果を発揮させる上で好ましい。

【２５４５】

単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫについては左右横並びとなっており、中央演出位置から待機位置へ復帰する際には可動装飾体８０１Ｋが右から左に回動する構成となっている。これにより、可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置から待機位置へ復帰する場合に、各単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫとの重なりが１つずつ解除されるように構成されている。このような構成とすれば、可動装飾体８０１Ｋの動きに合わせて保留絵柄が１つずつ視界に入ることとなる。すなわち、保留絵柄の表示態様が変更されているかが１つずつ確認されることとなる。これにより、第２チャンスアップ演出→外れ結果となった場合の遊技者の期待感の急速な低下を好適に抑制できる。

【２５４６】

可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置から待機位置へ復帰する際の回動方向は右→左となっており、保留絵柄のシフト方向についても右→左となっている。このような構成とすれば、可動装飾体８０１Ｋが待機位置へ復帰する際には新しい順に保留絵柄が視認可能となる。これは、復帰時点での保留数を遊技者に速やかに明示する上で好ましい。このように保留数が速やかに明示される構成とすれば、今回の復帰時に表示態様の変更対象となり得る保留絵柄が幾つあるかを遊技者が把握しやすくなる。

【２５４７】

可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置から待機位置へ変位する場合の回動速度は、当該可動装飾体８０１Ｋが待機位置から中央演出位置へ変位する場合の回動速度よりも遅くなっ

ている。第２チャンスアップ演出を開始する際（往路）には、可動装飾体８０１Ｋを待機位置から中央演出位置に速やかに移すことで当該演出のインパクトを強化できる。一方、第２チャンスアップ演出の終了に際して可動装飾体８０１Ｋを中央演出位置から待機位置へ復帰させる場合（復路）においては、可動装飾体８０１Ｋの回動速度を往路よりも遅くする。このような構成とすることにより、上記機能（変更対象となる保留絵柄を１つずつ順に確認するように促す機能）を好適に発揮させることができる。

【２５４８】

外れ結果に対応する遊技回にて第２チャンスアップ演出が実行される場合であって当該遊技回よりも後に実行される遊技回にて保留絵柄の表示態様を変更する旨（第１保留予告演出Ａ，Ｂ）が既に決定されている場合に、予め設定されている当該表示態様の変更のタイミングを第２チャンスアップ演出が実行される遊技回（詳しくは中央演出位置に配置された可動装飾体８０１Ｋが待機位置へ復帰する前のタイミング）となるように変更される。このように、第２チャンスアップ演出よりも前に表示態様を変更する旨が決定され且つその変更のタイミングが第２チャンスアップ演出が実行される遊技回よりも後の遊技回中のタイミングである場合に、その変更のタイミングを第２チャンスアップ演出に係る遊技回に前倒しする構成とすることにより、表示態様の他の変更パターンとの共存を好適に実現できる。

【２５４９】

本実施の形態に示したように保留絵柄のシフトと可動装飾体８０１Ｋの復帰とが重なることを回避する構成とすれば、動きが重なることで演出が分かりづらくなることを抑制し、保留絵柄の表示態様の変更による演出効果を好適に発揮させることができる。

【２５５０】

＜変形例１＞

上記第３７の実施の形態においては、第２チャンスアップ演出終了に伴って、可動装飾体８０１Ｋを中央演出位置から待機位置へ途中停止することなく速やかに復帰させる構成としたが、復帰時の可動装飾体８０１Ｋの動きについては任意に変更してもよい。例えば、各単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫとの重なりが１つ解消される毎に可動装飾体８０１Ｋを一旦停止させて、１の保留絵柄が視認可能となってから次の保留絵柄が視認可能となるまでのインターバルを稼ぐ構成としてもよい。

【２５５１】

＜変形例２＞

上記第３７の実施の形態では、ディスプレイ８１４Ｋが中央演出位置に配置されている状況下にて該当保留絵柄の表示色を変化させる構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、ディスプレイ８１４Ｋが中央演出位置に配置されている状況下にて該当保留絵柄を高速点滅表示させる構成とし（表示色が変化する旨を明示する構成とし）、ディスプレイ８１４Ｋの復帰完了時又は復帰完了後の所定のタイミングにて表示色を変化させる構成とすることも可能である。

【２５５２】

＜変形例３＞

上記第３７の実施の形態では、該当保留絵柄の表示態様が通常表示態様であることを条件の１つとして第１種保留予告演出から第４種保留予告演出への書き替えが行われる構成としたが、これに加えて、該当保留絵柄の表示態様が既に特殊表示態様となっている場合であっても、実行予定の残りのステップアップが控えている場合には第４種保留予告演出へ書替可能な構成としてもよい。

【２５５３】

また、第４種保留予告演出については第１種保留予告演出からの書き替えを前提として設定される構成に代えて又は加えて、保留予告演出が設定されていない状況下にて上記第２チャンスアップ演出が発生する場合に、第４種保留予告演出を新たに設定するか否かを決定する構成とすることも可能である。

【２５５４】

＜変形例４＞
上記第３７の実施の形態では、第４種保留予告演出への書替がなされた場合には、該当保留絵柄の表示色が一気に最終表示色に変化する構成とした。これに加えて又は代えて、第４種保留予告演出においては、第１種保留予告演出にて設定されたステップアップを踏襲する構成とし、１回目のステップによる変化を第４種保留予告演出にて発生させる構成とすることも可能である。
【２５５５】
＜変形例５＞
上記第３７の実施の形態では、外れ結果対応の第２チャンスアップ演出が発生することを第４種保留予告演出実行の前提条件としたが、これに限定されるものではない。外れ結果対応の第２チャンスアップ演出が複数回連続して発生することを第４種保留予告演出実行の前提条件としてもよい。また、大当たり結果となる期待度が高い他の演出（例えばスーパーリーチ等）のうち可動演出装置８００Ｋとの連携演出→外れ結果明示となる場合に上記第４種保留予告演出が発生し得る構成とすることも可能である。
【２５５６】
＜変形例６＞
上記第３７の実施の形態では、第２チャンスアップ演出終了に伴って可動装飾体８０１Ｋを中央演出位置から待機位置に復帰させる場合に、第８単位保留表示部６０２ｈＫ→第７単位保留表示部６０２ｇＫ→第６単位保留表示部６０２ｆＫ→第５単位保留表示部６０２ｅＫ→第４単位保留表示部６０２ｄＫ→第３単位保留表示部６０２ｃＫ→第２単位保留表示部６０２ｂＫ→第１単位保留表示部６０２ａＫの順（シフト方向と同じ方向：新しい順）に当該可動装飾体８０１Ｋ（ディスプレイ８１４Ｋ）との重なりが解消される構成とした。これを以下のように変更してもよい。すなわち、図３４０の概略図に示すように、可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置から待機位置へ復帰させる場合には、当該可動装飾体８０１Ｋを真下に降下させることで全ての単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫと可動装飾体８０１Ｋ（ディスプレイ８１４Ｋ）との重なり同時に解消される構成（視認可能となるタイミングを揃える構成）とすることも可能である。すなわち、少なくとも可動装飾体８０１Ｋを待機位置へ復帰させる際には、可動装飾体８０１Ｋが単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫの配列方向（横方向）と直交（交差）する方向（縦方向）に変位する構成とすることも可能である。
【２５５７】
本変形例に示すように、待機位置への復帰に際して複数の単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫが一気に視認可能となる構成とすれば、表示態様が変更されているか否かの確認に要する時間を短くして、可動装飾体８０１Ｋの復帰待ちとなる時間が間延びすることを抑制できる。これは、遊技進行の円滑化を図る上で好ましい構成である。
【２５５８】
＜変形例７＞
図３４１の概略図に示すように、第２チャンスアップ演出終了に伴って可動装飾体８０１Ｋが中央演出位置から待機位置に戻る際の戻り方向と、保留表示装置６００Ｋにおける保留絵柄のシフト方向とが逆の方向となってもよい。すなわち、待機位置と準備位置とを逆とし、第２チャンスアップ演出終了に伴って可動装飾体８０１Ｋを中央演出位置から待機位置に復帰させる場合に、第１単位保留表示部６０２ａＫ→第２単位保留表示部６０２ｂＫ→第３単位保留表示部６０２ｃＫ→第４単位保留表示部６０２ｄＫ→第５単位保留表示部６０２ｅＫ→第６単位保留表示部６０２ｆＫ→第７単位保留表示部６０２ｇＫ→第８単位保留表示部６０２ｈＫの順（シフト方向とは反対方向：古い順）に当該可動装飾体８０１Ｋ（ディスプレイ８１４Ｋ）との重なりが解消される構成とすることも可能である。
【２５５９】
＜変形例８＞
保留絵柄の表示態様が変更される旨（第１保留予告演出Ａ，Ｂ）が既に決定されている遊技回にて第２チャンスアップ演出が実行される場合に、少なくとも可動装飾体８０１Ｋ

が中央演出位置に配置されるまで保留絵柄の表示態様の変更を遅延させる構成とすることも可能である。

【２５６０】

＜変形例９＞

上記第３７の実施の形態に示した第２チャンスアップ演出においては可動装飾体８０１Ｋが図柄組合せの最終停止表示後に中央演出位置から待機位置に復帰させる構成としたが、可動装飾体８０１Ｋの復帰タイミングについてはこれに限定されるものではない。少なくとも１つ（例えば中図柄列）が変動表示しているタイミングにて可動装飾体８０１Ｋを待機位置へ復帰させる構成としてもよい。また、大当たり結果に対応する第２チャンスアップ演出と外れ結果に対応する第２チャンスアップ演出とでは、第２チャンスアップ演出開始から可動装飾体８０１Ｋの復帰開始までの期間が相違する構成（例えば前者よりも後者の方が短い期間となる構成）としてもよい。

【２５６１】

＜変形例１０＞

上記第３７の実施の形態に示した可動装飾体８０１Ｋについては回動式としたが、これを変更し、可動装飾体８０１Ｋをスライド式とすることも可能である。この場合、可動装飾体８０１Ｋのスライド方向（変位方向）を単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫの配列方向と揃える構成とするとよい。より具体的には、可動装飾体８０１Ｋを中央演出位置から待機位置へ復帰させる際の変位方向と、保留絵柄のシフト方向とを一致させる構成とすることが好ましい。

【２５６２】

＜第３８の実施の形態＞

本実施の形態では、上述した可変表示ユニット８５Ｋに係る構成が上記第３１の実施の形態と相違している。以下、図３４２を参照して、第３１の実施の形態に示した可変表示ユニット８５Ｋとの相違点を中心に本実施の形態の可変表示ユニット８５Ｋにおける特徴的な構成について説明する。図３４２は本実施の形態における可変表示ユニット８５Ｋを正面から見た概略図である。

【２５６３】

（図柄表示装置５００Ｋ）

可変表示ユニット８５Ｋを構成する図柄表示装置５００Ｋ、保留表示装置６００Ｋ、補助表示装置７００Ｋ、可動演出装置８００Ｋのうち、図柄表示装置５００Ｋについては、基本構成が第３１の実施の形態に示した図柄表示装置５００Ｋと同様であるものの、左図柄列、中図柄列、右図柄列に「ハート」図柄が追加されている。具体的には、「３」図柄と「４」図柄との間、「６」図柄と「７」図柄との間、「９」図柄と「１」図柄との間に「ハート」図柄が各々追加されている（図示略）。本実施の形態におけるそれら「ハート」図柄の役割についての詳細は後述する。

【２５６４】

（保留表示装置６００Ｋ）

本実施の形態に示す保留表示装置６００Ｋにおいては、実行対象表示部６０１Ｋ及び保留数表示部６０２Ｋの各単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫが、可動装飾体８０１Ｋの回動中心軸線ＣＬＫを中心とした仮想円上に一列に並べて配置されている。つまり、実行対象表示部６０１Ｋ及び保留数表示部６０２Ｋの各単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫが回動中心軸線ＣＬＫを中心とする円弧状をなすように配列されており、実行対象表示部６０１Ｋ等に表示される各保留絵柄から回動中心軸線ＣＬＫまでの距離が一定となるように構成されている。保留表示装置６００Ｋに複数の保留絵柄が表示される場合には、それら保留絵柄が回動中心軸線ＣＬＫを中心とする当該仮想円上に並ぶこととなる。

【２５６５】

（補助表示装置７００Ｋ）

本実施の形態に示す補助表示装置７００Ｋについては、横長の帯状をなしている点で第３１の実施の形態に示した補助表示装置７００Ｋと同様であるもの、その上端縁及び下端

縁が何れも可動装飾体８０１Ｋの回動中心軸線ＣＬＫを中心とした円弧状をなしている。上端縁から実行対象表示部６０１Ｋ及び保留数表示部６０２Ｋの各単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫまでの距離については何れも一定となっており、それら実行対象表示部６０１Ｋ等は当該上端縁に沿って配置されているとも言える。

【２５６６】

（可動演出装置８００Ｋ）

本実施の形態に示す可動演出装置８００Ｋにおいては、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋの長さを演出等の進行状況に応じて複数段階（ＬＶ０，ＬＶ１，ＬＶ２）に変更可能となっている。突出部８１１Ｋが最も短い状態（本体部８１０Ｋからの突出量が最も小さい状態）が当該突出部８１１Ｋの基本状態ＬＶ０であり、この基本状態となっている状況下にて可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に回動した際には、突出部８１１Ｋの先端部８１３Ｋが補助表示装置７００Ｋの前方を当該補助表示装置７００Ｋの上端縁に沿って変位する。つまり、突出部８１１Ｋを基本状態ＬＶ０に維持したまま可動装飾体８０１Ｋを回動させた場合に当該可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１）の先端部８１３Ｋが通過する軌道は、補助表示装置７００Ｋと重なる一方、図柄表示装置５００Ｋ及び保留表示装置６００Ｋとの重なりが回避されるように構成されている。

【２５６７】

突出部８１１Ｋが基本状態ＬＶ０よりも全長が長い第１伸長状態ＬＶ１となっている状況下にて可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に回動した際には、突出部８１１Ｋの先端部８１３Ｋが保留表示装置６００Ｋの前方を保留表示領域ＳＥに沿って変位する（図３４３（ａ）参照）。つまり、突出部８１１Ｋを第１伸長状態ＬＶ１に維持したまま可動装飾体８０１Ｋを回動させた場合に当該可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１）の先端部８１３Ｋが通過する軌道は、保留表示装置６００Ｋと重なる一方、図柄表示装置５００Ｋ及び補助表示装置７００Ｋとの重なりが回避されるように構成されている。

【２５６８】

突出部８１１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１よりも全長が長い第２伸長状態ＬＶ２となっている状況下にて可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に回動した際には、突出部８１１Ｋの先端部８１３Ｋが図柄表示装置５００Ｋの前方を変位する（図３４３（ｂ）参照）。つまり、突出部８１１Ｋを第２伸長状態ＬＶ２に維持したまま可動装飾体８０１Ｋを回動させた場合に当該可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１）の先端部８１３Ｋが通過する軌道は、補助表示装置７００Ｋと重なる一方、保留表示装置６００Ｋの保留表示領域ＳＥ及び補助表示装置７００Ｋとの重なりが回避されるように構成されている。

【２５６９】

本実施の形態においては、可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１Ｋ）の先端部８１３Ｋが重なる対象によって連携対象が遊技者に明示される構成となっている。ここで、図３４４の概略図を参照して、可動装飾体８０１Ｋの回動位置である演出位置と連携対象との関係について補足説明する。なお、本実施の形態に示す可動装飾体８０１Ｋについても上記第３１の実施の形態に示した可動装飾体８０１Ｋと同様に、演出位置として第１演出位置～第１２演出位置が設定されている。

【２５７０】

可動装飾体８０１Ｋが第３演出位置に配置されている場合には、図柄表示装置５００Ｋにおける左図柄列及び第１単位保留表示部６０２ａＫに表示される保留絵柄が連携対象の候補となる。具体的には、突出部８１１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１であれば第１単位保留表示部６０２ａＫに表示される保留絵柄が連携対象となり、突出部８１１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２であれば左図柄列が連携対象となる。

【２５７１】

可動装飾体８０１Ｋが第４演出位置に配置されている場合には、図柄表示装置５００Ｋにおける左図柄列及び第２単位保留表示部６０２ｂＫに表示される保留絵柄が連携対象の候補となる。具体的には、突出部８１１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１であれば第２単位保留表示部６０２ｂＫに表示される保留絵柄が連携対象となり、突出部８１１Ｋが第２伸長状態

ＬＶ２であれば左図柄列が連携対象となる。
【２５７２】
可動装飾体８０１Ｋが第５演出位置に配置されている場合には、図柄表示装置５００Ｋにおける中図柄列及び第３単位保留表示部６０２ｃＫに表示される保留絵柄が連携対象の候補となる。具体的には、突出部８１１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１であれば第３単位保留表示部６０２ｃＫに表示される保留絵柄が連携対象となり、突出部８１１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２であれば中図柄列が連携対象となる。
【２５７３】
可動装飾体８０１Ｋが第６演出位置に配置されている場合には、図柄表示装置５００Ｋにおける中図柄列及び第４単位保留表示部６０２ｄＫに表示される保留絵柄が連携対象の候補となる。具体的には、突出部８１１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１であれば第４単位保留表示部６０２ｄＫに表示される保留絵柄が連携対象となり、突出部８１１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２であれば中図柄列が連携対象となる。
【２５７４】
可動装飾体８０１Ｋが第８演出位置に配置されている場合には、図柄表示装置５００Ｋにおける中図柄列及び第５単位保留表示部６０２ｅＫに表示される保留絵柄が連携対象の候補となる。具体的には、突出部８１１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１であれば第５単位保留表示部６０２ｅＫに表示される保留絵柄が連携対象となり、突出部８１１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２であれば左図柄列が連携対象となる。
【２５７５】
可動装飾体８０１Ｋが第９演出位置に配置されている場合には、図柄表示装置５００Ｋにおける中図柄列及び第６単位保留表示部６０２ｆＫに表示される保留絵柄が連携対象の候補となる。具体的には、突出部８１１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１であれば第６単位保留表示部６０２ｆＫに表示される保留絵柄が連携対象となり、突出部８１１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２であれば中図柄列が連携対象となる。
【２５７６】
可動装飾体８０１Ｋが第１０演出位置に配置されている場合には、図柄表示装置５００Ｋにおける右図柄列及び第７単位保留表示部６０２ｇＫに表示される保留絵柄が連携対象の候補となる。具体的には、突出部８１１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１であれば第７単位保留表示部６０２ｇＫに表示される保留絵柄が連携対象となり、突出部８１１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２であれば右図柄列が連携対象となる。
【２５７７】
可動装飾体８０１Ｋが第１１演出位置に配置されている場合には、図柄表示装置５００Ｋにおける右図柄列及び第８単位保留表示部６０２ｈＫに表示される保留絵柄が連携対象の候補となる。具体的には、突出部８１１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１であれば第８単位保留表示部６０２ｈＫに表示される保留絵柄が連携対象となり、突出部８１１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２であれば右図柄列が連携対象となる。
【２５７８】
なお、可動装飾体８０１Ｋが第２演出位置、第７演出位置、第１２演出位置に配置されている場合には、図柄表示装置５００Ｋにおける図柄列が連携対象の候補となる。具体的には、可動装飾体８０１Ｋが第２演出位置に配置され且つ突出部８１１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２であれば左図柄列が連携対象となり、可動装飾体８０１Ｋが第７演出位置に配置され且つ突出部８１１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２であれば中図柄列が連携対象となり、可動装飾体８０１Ｋが第１２演出位置に配置され且つ突出部８１１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２であれば右図柄列が連携対象となる。
【２５７９】
因みに、何れの可動装飾体８０１Ｋが何れの演出位置に配置される場合であっても、連携対象として補助表示装置７００Ｋが含まれる場合がある。
【２５８０】
本実施の形態においては、可動装飾体８０１Ｋと図柄列とが連携する場合の演出の１つ

として連続変動表示演出（所謂疑似連）が設けられている。連続変動表示演出は、１遊技回中に連続変動表示演出に対応する図柄組合せを一旦停止表示（仮停止表示）させた後、全ての図柄列を再び変動表示させる演出であり、今回の遊技結果に対応する図柄組合せを最終停止表示（確定表示）させるまでに図柄の変動表示を複数回に分けて実行する変動表示演出である。なお、当該連続変動表示演出については、上述したノーマルリーチ及びスーパーリーチの何れにおいても発生し得る。

【２５８１】

図３４５（ａ）に示すように、連続変動表示演出に対応する図柄組合せについては、停止表示された左図柄、中図柄、右図柄の何かが上記「ハート」図柄となる図柄組合せである。既に説明したように、左図柄列、中図柄列、右図柄列には、「１」図柄～「９」図柄の主図柄等に加えて「ハート」図柄が設けられており、遊技回中に「ハート」図柄を含む図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）された場合には、連続変動表示演出の開始又は継続が確定する。なお、図３４５（ａ）には何れも完全外れに対応する図柄組合せに「ハート」図柄が含まれている場合が示されているが、外れリーチに対応する図柄組合せに「ハート」図柄が含まれる構成とすることも可能である。

【２５８２】

連続変動表示演出については、仮停止表示→変動表示からなる単位演出の連続回数が複数パターン（本実施の形態では１回～３回）設けられており、当該連続回数（継続回数）が多くなるほど当該演出を経て大当たり結果が明示される確率、すなわち大当たり結果となる期待度が高くなるように構成されている（図３４５（ｂ）参照）。

【２５８３】

連続変動表示演出については、図柄表示装置５００Ｋと可動演出装置８００Ｋとが連携するパターンと、図柄表示装置５００Ｋと可動演出装置８００Ｋとが連携しないパターンとに大別される。以下、図３４６～図３４７を参照して、図柄表示装置５００Ｋと可動演出装置８００Ｋと連携しない場合の連続変動表示演出の流れについて補足説明する。なお、図３４６及び図３４７においては、連続回数が２回となる連続変動表示演出を経て大当たり結果が明示される遊技回の流れを例示している。

【２５８４】

図３４６（ａ）→図３４６（ｂ）に示すように、遊技回が開始されるタイミングでは、保留表示装置６００Ｋに表示されている保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋ側（左側）にシフトされるとともに図柄表示装置５００Ｋに停止表示されている各図柄列の変動表示が開始される。変動表示開始後の所定のタイミングでは、図３４６（ｃ）に示すように、「ハート」図柄を含む図柄組合せが一旦停止表示されている。停止表示された図柄組合せに「ハート」図柄が含まれていることにより、連続変動表示演出が開始された旨が遊技者に示唆される。また、図柄表示装置５００Ｋに当該図柄組合せが停止表示されたタイミングでは、次の変動表示が初回の変動表示を含めて２回目であることを明示するメッセージとして「×２」の文字が補助表示装置７００Ｋに表示される。

【２５８５】

「ハート」図柄を含む図柄組合せが一旦停止表示されてから所定の停止表示時間（本実施の形態では作動口用表示部における絵柄の確定表示時間と同じ長さ）が経過したタイミングでは、各図柄列の変動表示が再開される（図３４６（ｄ）参照）。変動表示が再開された後の所定のタイミングでは、図３４７（ｅ）に示すように、「ハート」図柄を含む図柄組合せが再び一旦停止表示されている。停止表示された図柄組合せに「ハート」図柄が含まれていることにより、連続変動表示演出が継続する旨が遊技者に示唆される。また、図柄表示装置５００Ｋに当該図柄組合せが停止表示されたタイミングでは、次の変動表示が初回の変動表示を含めて３回目であることを明示するメッセージとして「×３」の文字が補助表示装置７００Ｋに表示される。

【２５８６】

２度目の一旦停止表示から所定の停止表示時間（本実施の形態では作動口用表示部における絵柄の確定表示時間と同じ長さ）が経過したタイミングでは、各図柄列の変動表示が

再開される（図３４７（ｆ）参照）。変動表示が再開されてから所定の変動時間が経過したタイミングでは、図３４７（ｇ）に示すように、リーチ表示へ移行している。図３４７に示す遊技回では、連続回数が２回となる連続変動表示演出を経て大当たり結果が明示される。具体的には、上記リーチ表示を経て、大当たり結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されることで、大当たり結果となった旨が遊技者に明示される。

【２５８７】

ここで、図３４８を参照して、連続変動表示演出が実行される場合の連続回数について補足説明する。なお、連続回数が０回、すなわち上記連続変動表示演出が発生しない場合についての説明は省略する。

【２５８８】

連続回数が１回すなわち１遊技回中の２回目の変動表示である場合は、大当たり結果となる期待度が連続回数が０回の場合の期待度と同じであり、リーチ表示へ移行する場合とリーチ表示へ移行しない場合とが発生する。連続回数が２回すなわち１遊技回中の３回目の変動表示である場合には、リーチ表示への移行が確定する。この場合のリーチ表示については、ノーマルリーチとなる場合とスーパーリーチとなる場合とがある。連続回数が２回の場合の大当たり期待度は連続回数が１回の場合よりも高くなる。連続回数が３回すなわち１遊技回中の４回目の変動表示である場合には、リーチ表示への移行が確定するだけでなく、スーパーリーチへの発展が確定し、大当たり濃厚となる。

【２５８９】

既に説明したように、連続変動表示演出については、可動演出装置８００Ｋと連携する場合と、可動演出装置８００Ｋと連携しない場合とに大別される。以下、図３４９～図３５１を参照して、可動演出装置８００Ｋと連携する場合の連続変動表示演出の流れについて補足説明する。図３４９～図３５１においては、連続回数が１回となる連続変動表示演出を経て大当たり結果が明示される遊技回の流れを例示している。なお、以下の説明においては、可動演出装置８００Ｋと連携する当該連続変動表示演出を適宜「連続変動表示演出Ａ」と称する。

【２５９０】

（連続変動表示演出Ａの流れ）

図３４９（ａ）→図３４９（ｂ）に示すように、遊技回が開始されるタイミングでは、保留表示装置６００Ｋに表示されている保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋ側（左側）にシフトされるとともに図柄表示装置５００Ｋに停止表示されている各図柄列の変動表示が開始される。変動表示開始後の所定のタイミングでは、図３４９（ｃ）に示すように、外れ結果に対応する図柄組合せが一旦停止表示されている。この図柄組合せには連続変動表示演出Ａに対応して上記「ハート」図柄は含まれていない。

【２５９１】

当該図柄組合せが一旦停止表示されてから所定の停止表示時間（本実施の形態では作動口用表示部における絵柄の確定表示時間と同じ長さ）が経過したタイミングでは、補助表示装置７００Ｋに可動演出装置８００Ｋの動作を示唆するメッセージとして「！」が表示される。但し、このメッセージについては可動演出装置８００Ｋの動作を示唆してはいるもの、それが連続変動表示演出Ａ以外の演出（例えば後述する第５種保留予告演出Ａ）にも対応している。このため、この時点で当該メッセージを見た遊技者が、連続変動表示演出Ａ及び第５種保留予告演出Ａの何れが発生するかを特定（識別）することは困難となっている。

【２５９２】

メッセージ表示直後のタイミングでは、突出部８１１Ｋを基本状態ＬＶ０に維持したまま可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第１方向（時計回り方向）に回動し、待機位置から演出位置（具体的には、左図柄列及び第１単位保留表示部６０２ａＫに対応する第３演出位置）へ移動している（図３４９（ｄ）参照）。第３演出位置にて停止した状態でも突出部８１１Ｋは基本状態ＬＶ０のまま維持されている。

【２５９３】

図３４９に示す例では、第３演出位置への移動に伴って補助表示装置７００Ｋにて連携演出が実行されていないため、可動演出装置８００Ｋの連携対象は図柄表示装置５００Ｋ及び保留表示装置６００Ｋの何れかとなる。

【２５９４】

可動装飾体８０１Ｋが第３演出位置に配置された後は、図３４９（ｄ）→図３５０（ｅ）に示すように、突出部８１１Ｋの先端部８１３Ｋが仮停止表示中の左図柄列に向かって変位している。この動きによって、突出部８１１Ｋが基本状態ＬＶ０から第２伸長状態ＬＶ２に変形し、左図柄列の変動表示領域に重なることとなる。

【２５９５】

このような突出部８１１Ｋの変形に連動して左図柄列が上方へスクロールし、有効ラインに停止表示されていた左図柄が「ハート」図柄に変更される（図３５０（ｆ）参照）。なお、左図柄列の変更に際しては中図柄列及び右図柄列は停止表示されたままの状態に維持される。

【２５９６】

停止表示された図柄組合せに「ハート」図柄が含まれていることにより、連続変動表示演出Ａが開始された旨が遊技者に示唆される。また、図柄表示装置５００Ｋに当該図柄組合せが停止表示されたタイミングでは、次の変動表示が初回の変動表示を含めて２回目であることを明示するメッセージとして「×２」の文字が補助表示装置７００Ｋに表示される。

【２５９７】

「ハート」図柄への変更後は、上記メッセージが表示されている状況下にて図３５０（ｇ）に示すように、突出部８１１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２から基本状態ＬＶ０に復帰する。

【２５９８】

突出部８１１Ｋが基本状態ＬＶ０に復帰した後は、突出部８１１Ｋを基本状態ＬＶ０に維持したまま可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第２方向（反時計回り方向）に回動し、演出位置（第３演出位置）から待機位置へ復帰している（図３５０（ｈ）参照）。当該復帰のタイミングに合わせて上記メッセージが非表示となり且つ各図柄列の変動表示が再開される。

【２５９９】

変動表示が再開されてから所定の変動時間が経過したタイミングでは、図３５０（ｉ）に示すように、リーチ表示へ移行している。図３５０に示す遊技回では、連続回数が１回となる連続変動表示演出Ａを経て大当たり結果が明示される。具体的には、上記リーチ表示を経て、大当たり結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されることで、大当たり結果となった旨が遊技者に明示される（図３５１（ｊ）参照）。

【２６００】

以上詳述したように、可動演出装置８００Ｋと連携する連続変動表示演出Ａについては、可動装飾体８０１Ｋが演出位置へ配置された後に、当該可動装飾体８０１Ｋ（詳しくは突出部８１１Ｋ）が変形して第２伸長状態ＬＶ２となることにより、可動演出装置８００Ｋの連携対象が図柄表示装置５００Ｋである旨、すなわち連続変動表示演出Ａが発生又は継続する旨が明示される構成となっている。ここで、可動装飾体８０１Ｋが演出位置へ配置された場合の連携対象を実際に可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１Ｋ）が変形するまで図柄表示装置５００Ｋであるかを特定困難とすべく、可動演出装置８００Ｋと連携する連続変動表示演出Ａに対となる第５種保留予告演出Ａが設けられている。この第５種保留予告演出Ａについては、明示保留予告演出の１つであり、可動装飾体８０１Ｋの変形に合わせて保留絵柄の表示態様が変更されるように構成されている。以下、図３５２～図３５３の概略図を参照して、当該第５種保留予告演出Ａの流れについて説明する。なお、図３５２～図３５３においては、第５種保留予告演出Ａが開始されてから該当遊技回へ移行するまでの流れを例示している。

【２６０１】

（第５種保留予告演出Ａの流れ）
図３５２（ａ）→図３５２（ｂ）に示すように、遊技回が開始されるタイミングでは、保留表示装置６００Ｋに表示されている保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋ側（左側）にシフトされるとともに図柄表示装置５００Ｋに停止表示されている各図柄列の変動表示が開始される。変動表示開始後の所定のタイミングでは、図３５２（ｃ）に示すように、外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されている。但し、この時点では、当該停止表示が最終停止表示であるか一旦停止表示であるかを識別することは困難となっている。
【２６０２】
当該図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されてから所定の停止表示時間（本実施の形態では作動口用表示部における絵柄の確定表示時間と同じ長さ）が経過したタイミングでは、補助表示装置７００Ｋに可動演出装置８００Ｋの動作を示唆するメッセージとして「！」が表示される。但し、このメッセージについては可動演出装置８００Ｋの動作を示唆してはいるもの、それが第５種保留予告演出Ａ以外の演出（例えば上記連続変動表示演出Ａ）にも対応している。このため、この時点で当該メッセージを見た遊技者が、第５種保留予告演出Ａ及び連続変動表示演出Ａの何れが発生するかを特定（識別）することは困難となっている。
【２６０３】
メッセージ表示直後のタイミングでは、突出部８１１Ｋを基本状態ＬＶ０に維持したまま可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第１方向（時計回り方向）に回動し、待機位置から演出位置（具体的には、左図柄列及び第１単位保留表示部６０２ａＫに対応する第３演出位置）へ移動している（図３５２（ｄ）参照）。第３演出位置にて停止した状態でも突出部８１１Ｋは基本状態ＬＶ０のまま維持されている。なお、この時点での保留数は「２」であり、実行対象表示部６０１Ｋ、第１単位保留表示部６０２ａＫ、第２単位保留表示部６０２ｂＫに保留絵柄が表示されている。
【２６０４】
図３５２に示す例では、第３演出位置への移動に伴って補助表示装置７００Ｋにて連携演出が実行されていないため、可動演出装置８００Ｋの連携対象は図柄表示装置５００Ｋ及び保留表示装置６００Ｋの何れかとなる。
【２６０５】
可動装飾体８０１Ｋが第３演出位置に配置された後は、図３５２（ｄ）→図３５３（ｅ）に示すように、突出部８１１Ｋの先端部８１３Ｋが第１単位保留表示部６０２ａＫ（すなわち第１単位保留表示部６０２ａＫに表示されている保留絵柄）に向かって変位している。この動きによって、突出部８１１Ｋが基本状態ＬＶ０から第１伸長状態ＬＶ１に変形し、突出部８１１Ｋの先端部８１３Ｋが第１単位保留表示部６０２ａＫに表示されている保留絵柄に重なることとなる。
【２６０６】
このような突出部８１１Ｋの変形に連動して第１単位保留表示部６０２ａＫに表示されている保留絵柄の表示態様が通常表示態様から特殊表示態様に変化する。図３５３に示す例では、第１単位保留表示部６０２ａＫに表示されている保留絵柄が白色から赤色に変化している。
【２６０７】
その後は、図３５３（ｆ）に示すように、可動装飾体８０１Ｋが第３演出位置に配置されたまま突出部８１１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１から基本状態ＬＶ０に切り替わっている。その後は、突出部８１１Ｋを基本状態ＬＶ０に維持したまま可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第２方向（反時計回り方向）に回動し、演出位置（第３演出位置）から待機位置へ復帰している（図３５３（ｇ）参照）。当該復帰直後に各図柄列の変動表示が再開され、第１単位保留表示部６０１ａＫに表示されていた保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋへシフトし、第２単位保留表示部６０１ｂＫに表示されていた保留絵柄が第１単位保留表示部６０１ａＫにシフトする。この際、該当保留絵柄の色は赤色のまま維持さ

れている。
【２６０８】
なお、図３５２～図３５３には、保留色のステップアップが発生しない場合について例示したが、これに限定されるものではない。第５種保留予告演出Ａにおいても、遊技回が進む際にステップアップが発生する構成とすることも可能である。
【２６０９】
パチンコ機等の遊技機においては、図柄表示装置と可動演出装置との連携（連動演出）によって遊技への注目度の向上が図られているものがある。しかしながら、可動演出装置を用いて行われる連動演出の多くは似かよっており、実行される連動演出が大掛かりとなる反面、単調となりやすい。このような事情から、連動演出が繰り返し実行されることにより当該連動演出による注目度の向上効果が上手く発揮されなくなると想定される。
【２６１０】
この点、本実施の形態に示した構成では、可動演出装置８００Ｋは図柄表示装置５００Ｋ及び保留表示装置６００Ｋに各々連動する。具合的には、保留表示装置６００Ｋに連動する第５種保留予告演出（「連動演出」に相当）が実行される場合には可動装飾体８０１Ｋが基本状態ＬＶ０（「第１形態」に相当）のまま演出位置へ回動した後に当該演出位置において第１伸長状態ＬＶ１（「第２形態」に相当）に切り替わる。これに対して、図柄表示装置５００Ｋに連動する連続変動表示演出（「連動演出」に相当）が実行される場合には可動装飾体８０１Ｋが基本状態ＬＶ０のまま演出位置へ回動した後に当該演出位置において第２伸長状態（「第３形態」に相当）に切り替わる。つまり、待機位置→演出位置へ変位する過程は動きが共通化されており、演出位置到達後に第１伸長状態ＬＶ１となるか（連動対象が保留表示装置６００Ｋとなるか）、それとも第２伸長状態ＬＶ２となるか（連動対象が図柄表示装置５００Ｋとなるか）の分岐が発生する。このように、連動演出の態様化を実現することで、上記懸念を緩和できる。そして、動きを一部で共通化することにより、連動演出の多様化によって可動演出装置８００Ｋに係る構成が過度に複雑化することを抑制できる。これは、図柄表示装置５００Ｋや保留表示装置６００Ｋ等の周辺機器と可動演出装置８００Ｋとを限られた領域で共存させる上で好ましい。
【２６１１】
可動装飾体８０１Ｋは、基本状態ＬＶ０から第２伸長状態ＬＶ２に切り替わる場合に第１伸長状態ＬＶ１を経由する構成となっており、図柄表示装置５００Ｋと連動する連続変動表示演出においては可動装飾体８０１Ｋを第１伸長状態ＬＶ１で静止させることなく基本状態ＬＶ０から第２伸長状態ＬＶ２に切り替える構成となっている。このように、基本状態ＬＶ０から第２伸長状態ＬＶ２に切り替わる途中（過程）で第１伸長状態ＬＶ１を経由する構成とすれば、可動装飾体８０１Ｋの変形（形態切替）に係る構成が過度に複雑化することを抑制しつつ上述した注目度向上効果を発揮させることができる。ここで、可動装飾体８０１Ｋによる連動演出を行う場合には当該可動装飾体８０１Ｋの動きが緩慢になることで演出のインパクトが低下すると想定される。そこで、基本状態ＬＶ０→第２伸長状態ＬＶ２となる場合には、第１伸長状態ＬＶ１で静止（一旦停止）させることなく一気に第２伸長状態ＬＶ２に切り替える構成としたことにより上記懸念を好適に払拭できる。
【２６１２】
可動装飾体８０１Ｋは、演出位置にて基本状態ＬＶ０となっている場合には図柄表示装置５００Ｋ及び保留表示装置６００Ｋの何れとの重なりも回避され、演出位置にて第１伸長状態ＬＶ１となることにより、当該可動装飾体８０１Ｋの先端部８１３Ｋが保留表示装置６００Ｋと重なり、演出位置にて第２伸長状態ＬＶ２となることにより、可動装飾体８０１Ｋの先端部８１３Ｋが図柄表示装置５００Ｋと重なるように構成されている。
【２６１３】
上記構成によれば、第５保留予告演出時は可動装飾体８０１Ｋを演出位置へ移動させた後に第１伸長状態ＬＶ１とすることで当該可動装飾体８０１Ｋの先端部８１３Ｋによって連動対象が保留表示装置６００Ｋである旨が明示され、連続変動表示演出時は可動装飾体８０１Ｋを演出位置へ移動させた後に第２伸長状態ＬＶ２とすることで当該可動装飾体８

０１Ｋの先端部８１３Ｋによって連動対象が図柄表示装置５００Ｋである旨を明示できる。このような構成とすれば、連動演出の多様化が遊技者を困惑させる要因になることを好適に抑制できる。

【２６１４】

可動装飾体８０１Ｋが待機位置から演出位置へ変位する場合の先端部８１３Ｋの変位方向（横方向）と、可動装飾体８０１Ｋが基本状態ＬＶ０から第１伸長状態ＬＶ１及び第２伸長状態ＬＶ２に切り替わる場合の先端部８１３Ｋの変位方向（縦方向）とが異なる方向となるように構成されている。このような構成によれば、先端部８１３Ｋの移動距離を稼ぐことでダイナミックな動きを実現しつつ、それに起因して可動装飾体８１３Ｋの動作範囲が過度に大きくなることを抑制できる。

【２６１５】

可動装飾体８０１Ｋは、待機位置から演出位置に変位させた場合に、基本状態ＬＶ０のまま所定時間に亘って維持される構成となっており、この所定時間は、可動装飾体８０１Ｋを待機位置から演出位置に変位させる場合の動作時間よりも長くなるように構成されている。

【２６１６】

可動演出装置８００Ｋを動作させる場合には、動作開始から動作完了までの時間が短くなるほど、図柄表示装置５００Ｋや保留表示装置６００Ｋにおける連動演出用の表示を実行するまでのタイムラグを小さくできる。つまり演出の速やかな進行が可能となる。他方で、上述した分岐を発生させる場合には、どちらの分岐先となるかに遊技者が注目するため、分岐発生時にある程度の間を確保することには技術的意義がある。そこで、本実施の形態に示したように、待機位置から演出位置へ変位する場合の動作時間を短くして動きのインパクトを強化しつつ、待機位置では基本状態ＬＶ０を維持したまま上記間（所定時間）を長く確保することにより、上記２つの課題を好適に解決できる。

【２６１７】

第５保留予告演出は、保留表示装置６００Ｋに静止表示されている保留絵柄の表示態様を変更する演出であり、連続変動表示演出は、図柄表示装置５００Ｋにて変動表示されている図柄列の変動表示態様を変更する演出である。そして、保留表示装置６００Ｋにおいて連動対象となる絵柄の表示領域は、図柄表示装置５００Ｋにおいて連動対象となる図柄列絵柄の表示領域よりも小さくなっている。静止な表示態様が変更される第５保留予告演出では可動装飾体８０１Ｋの形態変化を小さくし（１段階とし）、動的な表示態様が変更される連続変動表示演出では可動装飾体８０１Ｋの形態変化を大きくする（２段階とする）ことにより、２つの連動演出のメリハリを強化できる。

【２６１８】

上述した形態切替の分岐については演出位置にて発生する。そこで、当該演出位置に可動装飾体８０１Ｋが配置された場合に当該可動装飾体８０１Ｋと重なる位置にて動作開始を示唆する構成とすることにより、分岐が発生する点を明示せずとも当該分岐の見逃しを好適に抑制できる。これは、動作開始示唆の簡略化（情報量の低減）によって当該示唆の理解の容易化を実現する上で好ましい。

【２６１９】

＜変形例１＞

上記第３８の実施の形態では、可動装飾体８０１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１となることで保留表示装置６００Ｋと連携し、第２伸長状態ＬＶ２となることで図柄表示装置５００Ｋと連携する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、可動装飾体８０１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２となることで保留表示装置６００Ｋと連携し、第１伸長状態ＬＶ１となることで図柄表示装置５００Ｋと連携する構成とすることも可能である。この場合、例えば保留表示装置６００Ｋと図柄表示装置５００Ｋとの上下位置を逆にするとよい。

【２６２０】

＜変形例２＞

上記第３８の実施の形態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋの長さを変更する

ことにより当該可動装飾体８０１Ｋを変形させる構成としたが、可動装飾体８０１Ｋを変形させることができるのであれば、その具体的構成については任意である。例えば、本体部８１０Ｋに対して突出部８１１Ｋを当該本体部８１０Ｋと相対変位可能となるようにして搭載し、当該突出部８１１Ｋを本体部８１０Ｋに対して相対変位させることにより可動装飾体８０１Ｋを変形させる構成とすることも可能である。

【２６２１】

＜変形例３＞

上記第３８の実施の形態では１の遊技回中に完結する連続変動表示演出Ａに可動演出装置８００Ｋを連携させる構成としたが、これに限定されるものではない。該当遊技回よりも前の遊技回にて図柄が最終停止表示（確定表示）される場合に、チャンス目を停止させるチャンス目予告演出に可動演出装置８００Ｋを連携させる構成としてもよい。例えば、単なる外れ目を仮停止表示させた後に可動演出装置８００Ｋを動作させて、当該動作に合わせて停止表示されている図柄組合せをチャンス目に変更させる構成とすることも可能である。

【２６２２】

＜変形例４＞

上記第３８の実施の形態では、可動装飾体８０１Ｋが待機位置から演出へ移動した後に、図柄表示装置５００Ｋに連携する場合（連続変動表示演出Ａが開始又は継続する場合）と、保留表示装置６００Ｋに連携する場合（連携保留予告演出Ａが実行される場合）とに分岐する構成としたが、これに限定されるものではない。可動装飾体８０１Ｋが待機位置から演出へ移動した後に、図柄表示装置５００Ｋに連携する場合（連続変動表示演出Ａが開始又は継続する場合）と、補助表示装置７００Ｋに連携する場合とに分岐する構成とすることも可能である。また、可動装飾体８０１Ｋが待機位置から演出へ移動した後に、保留表示装置６００Ｋに連携する場合（保留予告演出が実行される場合）と、補助表示装置７００Ｋに連携する場合とに分岐する構成とすることも可能である。

【２６２３】

＜第３９の実施の形態＞

上記第３８の実施の形態では可動演出装置８００Ｋと連携する連続変動表示演出Ａ及び第５種保留予告演出Ａにおいて、可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１Ｋ）の形態が待機位置から演出位置への移動後に変化する構成とした。つまり、先ず所定の演出位置への移動によって図柄列のうち連携候補となる図柄列、保留絵柄のうち連携候補となる保留絵柄が絞り込まれ、その後、図柄列（図柄表示装置５００Ｋ）及び保留絵柄（保留表示装置６００Ｋ）の何れが連携対象となっているかが明示されるように構成した。本実施の形態では、連続変動表示演出及び第５種保留予告演出が実行される場合の可動装飾体８０１Ｋの動きが第３８の実施の形態と相違しており、連携候補の絞り込み→連携対象の明示の流れが第３８の実施の形態と逆となっている。以下、第３８の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、本実施の形態における連続変動表示演出Ｂについて説明する。

【２６２４】

（連続変動表示演出Ｂ）

本実施の形態における連続変動表示演出Ｂについても、第３８の実施の形態と同様に、連続変動表示演出Ｂが開始又は継続される場合には、有効ライン上に「ハート」図柄（図３４５（ａ）参照）を含む図柄組合せが一旦停止表示される。この連続変動表示において、可動演出装置８００Ｋとの連携が発生する場合には、当該可動演出装置８００Ｋの動作タイミングが第３８の実施の形態と相違している。具体的には、第３８の実施の形態においては、図柄列が停止表示（一旦停止表示）されている状況下にて可動演出装置８００Ｋが動作する構成としたが、本実施の形態においては、少なくとも１つの図柄列（例えば全ての図柄列）が変動表示している最中に可動演出装置８００Ｋが動作する構成となっている。

【２６２５】

また、「ハート」図柄を含む図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されることにより、次の遊技回の前に全ての図柄列の変動表示が開始される点では、第３８の実施の形態と同様であるものの、何れの「ハート」図柄が停止表示されるかによって次の変動表示に移る確率（連続する確率）が示唆される構成となっている点で第３８の実施の形態と構成が相違している。つまり、「ハート」図柄を含む図柄組合せが停止表示される場合であっても、当該「ハート」図柄が停止表示される図柄列によって連続変動表示演出Ｂの継続期待度が示唆される構成となっている点で上記第３８の実施の形態と構成が相違している。

【２６２６】

具体的には、図３５４に示すように、「ハート」図柄が停止表示される図柄列が左図柄列の場合よりも「ハート」図柄が停止表示される図柄列が中図柄列の場合の方が継続期待度は高くなり、「ハート」図柄が停止表示される図柄列が右図柄列の場合の方が継続期待度が更に高くなる。第３８の実施の形態に示したように、連続回数が多くなるほど大当たり結果となる期待度が高くなるように差が設けられている（図３４５（ｂ）参照）。このため、連続変動表示演出Ｂに注目する遊技者は中図柄列や右図柄列に「ハート」図柄が停止表示されることに期待するものと想定される。

【２６２７】

以下、図３５５～図３５７を参照して、可動演出装置８００Ｋと連携する場合の連続変動表示演出Ｂの流れについて補足説明する。図３５５～図３５７においては、連続回数が１回となる連続変動表示演出Ｂを経て大当たり結果が明示される遊技回の流れを例示している。

【２６２８】

（連続変動表示演出Ｂの流れ）

図３５５（ａ）→図３５５（ｂ）に示すように、遊技回が開始されるタイミングでは、保留表示装置６００Ｋに表示されている保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋ側（左側）にシフトされるとともに図柄表示装置５００Ｋに停止表示されている各図柄列の変動表示が開始される。変動表示が開始された後の所定のタイミング、詳しくは全ての図柄列が変動表示中の所定のタイミングでは、補助表示装置７００Ｋに可動演出装置８００Ｋの動作を示唆するメッセージとして「！」が表示される。但し、このメッセージについては可動演出装置８００Ｋの動作を示唆してはいるもの、それが連続変動表示演出Ｂ以外の演出（例えば後述する第５種保留予告演出Ｂ）にも対応している。このため、この時点で当該メッセージを見た遊技者が、連続変動表示演出Ｂ及び第５種保留予告演Ｂの何れが発生するかを特定（識別）することは困難となっている。

【２６２９】

メッセージ表示直後のタイミングでは、図３５５（ｃ）→図３５５（ｄ）に示すように、突出部８１１Ｋの先端部８１３Ｋが伸長している。この動きによって、突出部８１１Ｋが基本状態ＬＶ０から第２伸長状態ＬＶ２に変形し、今回の連携対象が図柄表示装置５００Ｋである旨が示唆される。

【２６３０】

その後は、図３５５（ｄ）→図３５６（ｅ）に示すように、突出部８１１Ｋを第２伸長状態ＬＶ２に維持したまま可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第１方向（時計回り方向）に回動し、待機位置から演出位置（具体的には、中図柄列に対応する第５演出位置）へ移動している。これにより、可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１Ｋ）の先端部８１３Ｋが中図柄列と重なっている。そして、この可動装飾体８０１Ｋの動きに合わせて中図柄列が「ハート」図柄が有効ライン上に位置するようにして停止表示される。「ハート」図柄が中図柄列に停止表示されることにより、左図柄に停止表示される場合と比較して連続変動表示演出Ｂの継続期待度が若干上昇する。

【２６３１】

その直後に右図柄列及び左図柄列が停止表示され、停止表示された図柄組合せに「ハート」図柄が含まれていることにより、連続変動表示演出Ｂが開始された旨が遊技者に示唆される。「ハート」図柄を含む図柄組合せが停止表示された後は、突出部８１１Ｋが第２

伸長状態ＬＶ２から基本状態ＬＶ０に復帰する（図３５６（ｆ）参照）。そして、突出部８１１Ｋを基本状態ＬＶ０に維持したまま可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第２方向（反時計回り方向）に回動し、演出位置（第３演出位置）から待機位置へ復帰している（図３５６（ｇ）参照）。当該復帰のタイミングに合わせて、次の変動表示が初回の変動表示を含めて２回目であることを明示するメッセージとして「×２」の文字が補助表示装置７００Ｋに表示される。このメッセージについては、各図柄列の変動表示が再開されるタイミングにて非表示となる（図３６（ｈ）参照）。

【２６３２】

なお、第３８の実施の形態と同様に、「ハート」図柄を含む図柄組合せが停止表示されたタイミングにて、次の変動表示が初回の変動表示を含めて２回目であることを明示するメッセージとして「×２」の文字を補助表示装置７００Ｋに表示する構成とすることも可能である。また、当該メッセージについては各図柄列の変動表示が再開された後に非表示とする構成としてもよい。

【２６３３】

変動表示が再開されてから所定の変動時間が経過したタイミングでは、図３５７（ｉ）に示すように、リーチ表示へ移行している。図３５７に示す遊技回では、連続回数が１回となる連続変動表示演出Ｂを経て大当たり結果が明示される。具体的には、上記リーチ表示を経て、大当たり結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されることで、大当たり結果となった旨が遊技者に明示される（図３５７（ｊ）参照）。

【２６３４】

以上詳述したように、可動演出装置８００Ｋと連携する連続変動表示演出Ｂについては、可動装飾体８０１Ｋが待機位置に配置されている状況下にて当該可動装飾体８０１Ｋ（詳しくは突出部８１１Ｋ）が変形して第２伸長状態ＬＶ２となることにより、可動演出装置８００Ｋの連携対象が図柄表示装置５００Ｋである旨、すなわち連続変動表示演出Ｂが発生又は継続する旨が明示される構成となっている。但し、この時点では、何れの図柄列に「ハート」図柄が停止表示されるか（チャンスアップ要素）については非明示となっており、可動装飾体８０１Ｋが実際に移動することで「ハート」図柄が停止表示される図柄列が明示される。このような構成とすることにより、連続変動表示演出Ｂの継続に期待する遊技者に対して当該連続変動表示演出Ｂへの更なる注目を促している。

【２６３５】

次に、当該連続変動表示演出Ｂと対となる第５種保留予告演出Ｂについて説明する。第５種保留予告演出Ｂについても明示保留予告演出の１つであり、可動装飾体８０１Ｋの変形に合わせて保留絵柄の表示態様が変更されるように構成されている。以下、図３５８～図３５９の概略図を参照して、当該第５種保留予告演出Ｂの流れについて説明する。なお、図３５８～図３５９においては、第５種保留予告演出Ｂが開始されてから該当遊技回へ移行するまでの流れを例示している。

【２６３６】

（第５種保留予告演出Ｂの流れ）

図３５８（ａ）→図３５８（ｂ）に示すように、遊技回が開始されるタイミングでは、保留表示装置６００Ｋに表示されている保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋ側（左側）にシフトされるとともに図柄表示装置５００Ｋに停止表示されている各図柄列の変動表示が開始される。変動表示が開始された後の所定のタイミング、詳しくは全ての図柄列が変動表示中の所定のタイミングでは、補助表示装置７００Ｋに可動演出装置８００Ｋの動作を示唆するメッセージとして「！」が表示される。但し、このメッセージについては可動演出装置８００Ｋの動作を示唆してはいるもの、それが第５種保留予告演出Ｂ以外の演出（例えば連続変動表示演出Ｂ）にも対応している。このため、この時点で当該メッセージを見た遊技者が、連続変動表示演出Ｂ及び第５種保留予告演Ｂの何れが発生するかを特定（識別）することは困難となっている。

【２６３７】

メッセージ表示直後のタイミングでは、図３５８（ｃ）→図３５８（ｄ）に示すように

、突出部８１１Ｋの先端部８１３Ｋが伸長している。この動きによって、突出部８１１Ｋが基本状態ＬＶ０から第１伸長状態ＬＶ１に変形し、今回の連携対象が保留表示装置６００Ｋである旨が示唆される。

【２６３８】

その後は、図３５８（ｄ）→図３５９（ｅ）に示すように、突出部８１１Ｋを第１伸長状態ＬＶ１に維持したまま可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第１方向（時計回り方向）に回動し、待機位置から演出位置（具体的には、第１単位保留表示部６０２ａＫに対応する第３演出位置）へ移動している。これにより、可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１Ｋ）の先端部８１３Ｋが第１単位保留表示部６０２ａＫ（すなわち第１単位保留表示部６０２ａＫに表示されている保留絵柄）に向かって変位している。この動きによって、突出部８１１Ｋが基本状態ＬＶ０から第１伸長状態ＬＶ１に変形し、突出部８１１Ｋの先端部８１３Ｋが第１単位保留表示部６０２ａＫに表示されている保留絵柄に重なることとなる。

【２６３９】

このような突出部８１１Ｋの変形に連動して第１単位保留表示部６０２ａＫに表示されている保留絵柄の表示態様が通常表示態様から特殊表示態様に変化する。図３５９に示す例では、第１単位保留表示部６０２ａＫに表示されている保留絵柄が白色から赤色に変化している。

【２６４０】

その後は、図３５９（ｇ）に示すように、可動装飾体８０１Ｋが第３演出位置に配置されたまま突出部８１１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１から基本状態ＬＶ０に切り替わっている。その後は、突出部８１１Ｋを基本状態ＬＶ０に維持したまま可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第２方向（反時計回り方向）に回動し、演出位置（第３演出位置）から待機位置へ復帰する。可動装飾体８０１Ｋの待機位置への復帰が完了した後は、外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されている（図３５９（ｈ）参照）。

【２６４１】

以降は、最終停止表示から所定の確定表示時間を経過したタイミングで、各図柄列の変動表示が開始され、第１単位保留表示部６０１ａＫに表示されていた保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋへシフトし、第２単位保留表示部６０１ｂＫに表示されていた保留絵柄が第１単位保留表示部６０１ａＫにシフトする。

【２６４２】

なお、第５種保留予告演出Ｂについても、第５種保留予告演出Ａと同様に、保留色のステップアップが発生し得る構成としてもよいし、ステップアップが発生しない構成としてもよい。

【２６４３】

＜変形例１＞

上記第３９の実施の形態では、可動装飾体８０１Ｋが第１伸長状態ＬＶ１となることで保留表示装置６００Ｋと連携し、第２伸長状態ＬＶ２となることで図柄表示装置５００Ｋと連携する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、可動装飾体８０１Ｋが第２伸長状態ＬＶ２となることで保留表示装置６００Ｋと連携し、第１伸長状態ＬＶ１となることで図柄表示装置５００Ｋと連携する構成とすることも可能である。この場合、例えば保留表示装置６００Ｋと図柄表示装置５００Ｋとの上下位置を逆にするとよい。

【２６４４】

＜変形例２＞

上記第３９の実施の形態では、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋの長さを変更することにより当該可動装飾体８０１Ｋを変形させる構成としたが、可動装飾体８０１Ｋを変形させることができるのであれば、その具体的構成については任意である。例えば、本体部８１０Ｋに対して突出部８１１Ｋを当該本体部８１０Ｋと相対変位可能となるようにして搭載し、当該突出部８１１Ｋを本体部８１０Ｋに対して相対変位させることにより可動

装飾体８０１Ｋを変形させる構成とすることも可能である。

【２６４５】

＜変形例３＞

上記第３９の実施の形態では１の遊技回中に完結する連続変動表示演出Ｂに可動演出装置８００Ｋを連携させる構成としたが、これに限定されるものではない。該当遊技回よりも前の遊技回にて図柄が最終停止表示（確定表示）される場合に、チャンス目を停止させるチャンス目予告演出に可動演出装置８００Ｋを連携させる構成としてもよい。例えば、単なる外れ目を仮停止表示させた後に可動演出装置８００Ｋを動作させて、当該動作に合わせて停止表示されている図柄組合せをチャンス目に変更させる構成とすることも可能である。

【２６４６】

＜第４０の実施の形態＞

本実施の形態においては、図柄表示装置５００Ｋ及び補助表示装置７００Ｋと可動演出装置８００Ｋとの連携に係る構成が第３１の実施の形態と相違している。以下、第３１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図３６０を参照して、本実施の形態における可変表示ユニット８５Ｋについて説明する。

【２６４７】

図３６０に示すように、本実施の形態における可動演出装置８００Ｋについては、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋの全長が拡大されている。これにより、待機位置～準備位置の範囲にて可動装飾体８０１Ｋが回動した際の当該可動装飾体８０１Ｋの動作領域が補助表示装置７００Ｋの表示画面全体に重なる構成が実現されている。

【２６４８】

また、可動装飾体８０１Ｋの演出位置に、実行対象表示部６０１Ｋと第１単位保留表示部６０２ａＫとの間となる第２．５演出位置が設けられている。可動装飾体８０１Ｋが第２．５演出位置に配置されることにより突出部８１１Ｋの先端部８１３Ｋが左図柄列の変動表示領域（左変動表示領域ＤＬ）に重なる。この第２．５演出位置は、左図柄列を連携対象として指定する左図柄指定位置に相当する。可動装飾体８０１Ｋが第６演出位置に配置されることにより突出部８１１Ｋの先端部８１３Ｋが中図柄の変動表示領域（中変動表示領域ＤＭ）に重なる。この第６演出位置は、中図柄列を連携対象として指定する左図柄指定位置に相当する。可動装飾体８０１Ｋが第１２演出位置に配置されることにより突出部８１１Ｋの先端部８１３Ｋが右図柄の変動表示領域（右変動表示領域ＤＲ）に重なる。この第１２演出位置については、右図柄列を連携対象として指定する右図柄列指定位置に相当する。

【２６４９】

本実施の形態における補助表示装置７００Ｋにおいては、可動演出装置８００Ｋと連携するようにしてメッセージ特殊表示演出が実行される場合がある。このメッセージ特殊表示演出については予兆演出（示唆演出）の１つであり、図柄の変動表示態様や大当たり期待度等に係る各種メッセージが補助表示装置７００Ｋの表示画面に表示される。以下、図３６１の概略図を参照して、表示されるメッセージと図柄の変動表示態様や大当たり期待度等との関係について補足説明する。

【２６５０】

メッセージ特殊表示演出により補助表示装置７００Ｋの表示画面に表示されるメッセージとして「激アツ」、「？」、「ＮＥＸＴ！」、「ＮＥＸＴ？」、「リーチ！」、「リーチ？」が含まれている。

【２６５１】

補助表示装置７００Ｋに上記メッセージとして「激アツ」が表示されることにより、当該遊技回における大当たり期待度が高い旨が示唆される。これに対して、補助表示装置７００Ｋに上記メッセージとして「？」が表示されることにより、当該遊技回にて何らかの演出が発生する旨が示唆される。但し、「？」が表示された場合の大当たり期待度は、「

激アツ」が表示された場合の期待度を大きく下回る。
【２６５２】
補助表示装置７００Ｋに上記メッセージとして「ＮＥＸＴ！」が表示された場合には、連続変動表示演出の発生又は継続が確定する。なお、連続変動表示演出については、上記第３８の実施の形態等に示した連続変動表示演出と同様であるため説明を省略する。これに対して、補助表示装置７００Ｋに上記メッセージとして「ＮＥＸＴ？」が表示された場合には、およそ６０％の確率で連続変動表示演出が発生又は継続する。つまり、連続変動表示演出が発生する可能性が高いものの、「ＮＥＸＴ！」の場合とは異なり連続変動表示演出が発生及び継続しない場合もある。
【２６５３】
補助表示装置７００Ｋに上記メッセージとして「リーチ！」が表示された場合には、リーチ表示への移行が確定する。これに対して、補助表示装置７００Ｋに上記メッセージとして「リーチ？」が表示された場合には、およそ６０％の確率リーチ表示へ移行する。つまり、リーチ表示へ移行する可能性が高いものの、「リーチ！」の場合とは異なりリーチ表示が発生しない場合もある。
【２６５４】
ここで、図３６２の概略図を参照して、メッセージ特殊表示演出が実行される場合の補助表示装置７００Ｋと可動演出装置８００Ｋとの挙動について説明する。なお、図３６２には上記メッセージとして「ＮＥＸＴ！」が表示される場合の挙動を例示しているが、「リーチ！」等の他のメッセージの表示の挙動についても同様である。
【２６５５】
図３６２（ａ）→図３６２（ｂ）に示すように、メッセージ特殊表示演出が開始される際には先ず、可動装飾体８０１Ｋ（突出部８１１Ｋ）の第２発光部８１２Ｋ及び第３発光部８１３Ｋが「白色」、「青色」、「黄色」、「赤色」の何れかに発光して発光状態（点灯状態）となる。第２発光部８１２Ｋ及び第３発光部８１３Ｋの発光色については、表示されるメッセージとの間に相関が設けられている。例えば、表示されるメッセージが「激アツ」、「ＮＥＸＴ！」、「リーチ！」の場合には「白色」＜「青色」＜「黄色」＜「赤色」の順に発光色として設定される可能性が高くなるように差が設けられており、表示されるメッセージが「？」、「ＮＥＸＴ？」、「リーチ？」の場合には「赤色」＜「黄色」＜「青色」＜「白色」の順に発光色として設定される可能性が高くなるように差が設けられている。なお、図３６２（ｂ）に示す例では、第２発光部８１２Ｋ及び第３発光部８１３Ｋの発光色が「赤色」となっている。
【２６５６】
第２発光部８１Ｋ及び第３発光部８１３Ｋが発光した後は、その発光状態を維持したまま可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第１方向（時計回り方向）に回動し、待機位置から準備位置へと移動する。この際、可動装飾体８０１Ｋの動きに追従するようにして、補助表示装置７００Ｋの表示画面におけるメッセージの表示範囲（表示領域）が変化する。具体的には、表示画面において突出部８１１Ｋよりも左側となる領域がメッセージの表示領域となり、当該領域が可動装飾体８０１Ｋの動きに追従して拡大されることとなる（図３６２（ｂ）→図３６２（ｃ）→図３６２（ｄ）参照）。つまり、突出部８１１Ｋがメッセージの表示領域と非表示領域との境界を規定しており、（１）突出部８１１Ｋの背後で文字が表示され、（２）当該突出部８１１Ｋの位置がずれることで当該文字が視認可能となるを繰り返すことで表示される文字が増える。例えば、図３６２に示すように、「ＮＥＸＴ！」が表示される場合には、「Ｎ」→「Ｅ」→「Ｘ」→「Ｔ」→「！」の順に表示が追加される。
【２６５７】
突出部８１１Ｋについてはある程度の幅を有しており、文字の追加については当該突出部８１１Ｋの背後で実行される。そして、突出部８１１Ｋが表示された文字との重なりが解消される位置へ移ることで当該文字を遊技機前方から視認可能となるように構成されている。これにより、可動装飾体８０１Ｋの動きとメッセージの表示との連携が強化されて

いる。
【２６５８】
ここで、図３６３～図３６５を参照して、メッセージ特殊表示演出の流れについて補足説明する。図３６３～図３６５においては、メッセージ特殊表示演出を契機として連続変動表示演出に発展し、当該連続変動表示演出を経て大当たり結果となった旨が明示される場合について例示している。
【２６５９】
（メッセージ特殊表示演出の流れ）
図３６３（ａ）→図３６３（ｂ）に示すように、遊技回が開始されるタイミングでは、保留表示装置６００Ｋに表示されている保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋ側（左側）にシフトされるとともに図柄表示装置５００Ｋに停止表示されている各図柄列の変動表示が開始される。
【２６６０】
変動表示開始は、左図柄列、中図柄列、右図柄列のうち左図柄列が停止表示されている。図３６３（ｃ）に示すように、有効ライン上に停止表示された左図柄は、副図柄及び「７」図柄となっており、連続変動表示演出の開始・継続に対応する「ハート」図柄は含まれていない。つまり、この時点では、連続変動表示演出への発展が未確定となっている。
【２６６１】
左図柄列が停止表示された後は、可動装飾体８０１Ｋが待機位置に配置されている状況下にて突出部８１１Ｋ（第２発光部８１２Ｋ及び第３発光部８１３Ｋ）が「赤色」に発光（点灯）している。この点灯によって、メッセージ特殊表示演出が開始される可能性がある旨が遊技者に示唆される。但し、詳細については後述するが本実施の形態においては同様の事象（可動装飾体８０１Ｋが待機位置に配置され且つ突出部８１１Ｋが発光）を経て他の予兆演出（示唆演出）が開始される場合がある。つまり、この時点で当該事象を見た遊技者が、メッセージ特殊表示演出及び他の演出（例えば後述する第２停止時連携演出）の何れが発生するかを特定（識別）することは困難となっている。
【２６６２】
第２発光部８１２Ｋ及び第３発光部８１３Ｋが発光を開始した後の所定のタイミングでは、突出部８１１Ｋを発光させた可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第１方向（時計回り方向）に回動している。これに合わせて、補助表示装置７００Ｋの表示画面にメッセージが表示されている。図３６４（ｅ）においては、可動装飾体８０１Ｋが準備位置に向けた移動の最中であり、突出部８１１Ｋによって補助表示装置７００Ｋ（表示画面）の表示領域が左右に二分されている。これら二分された領域のうち左側の領域にメッセージの一部（「ＮＥＸＴ！」の「Ｎ」の文字）が表示されている。
【２６６３】
その後も、可動装飾体８０１Ｋの動きに合わせて突出部８１１Ｋの左側の領域が徐々に拡大され、表示される文字が増える。そして、可動装飾体８０１Ｋが準備位置に到達する前にメッセージ全体の表示が完了する。図３６４に示す例では当該メッセージとして「ＮＥＸＴ！」の文字が表示されている（図３６４（ｆ）参照）。なお、この時点では、中図柄列及び右図柄列の変動表示が継続されている。
【２６６４】
補助表示装置７００Ｋの表示画面に連続変動表示演出を示唆するメッセージが表示された後のタイミングでは、左図柄列及び中図柄列が停止表示されている（図３６４（ｇ）及び図３６４（ｈ）参照）。図３６４に示す例では、中図柄列を構成している「ハート」図柄が有効ライン上に停止表示され、すなわち有効ライン上に「ハート」図柄を含む図柄組合せが一旦停止表示され、連続変動表示演出の開始が示唆されている。
【２６６５】
図柄組合せが一旦停止表示されてから所定の停止表示時間が経過したタイミングでは、突出部８１１Ｋが発光中の可動装飾体８０１Ｋが準備位置に待機し且つ上記メッセージが表示されたまま、全ての図柄列が変動表示を再開する（図３６５（ｉ）参照）。

【２６６６】
その後は、突出部８１１Ｋが消灯し、可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第２方向（反時計回り方向）に回動している。この際、突出部８１１Ｋの動きに合わせて上記表示領域が小さくなるように、上記メッセージを構成する文字が左側から順に非表示となる（図３６５（ｉ）→図３６５（ｊ）→図３６５（ｋ）参照）。
【２６６７】
変動表示が再開されてから所定の変動時間が経過したタイミングでは、図３６５（ｋ）に示すように、リーチ表示へ移行している。図３６５に示す遊技回では、連続回数が１回となる連続変動表示演出を経て大当たり結果が明示される。具体的には、上記リーチ表示を経て、大当たり結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されることで、大当たり結果となった旨が遊技者に明示されている（図３６５（ｌ）参照）。
【２６６８】
以上詳述したように、可動演出装置８００Ｋと連携するメッセージ特殊表示演出については、可動装飾体８０１Ｋが待機位置に配置されている状況下にて当該可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋ（詳しくは第２発光部８１２Ｋ及び第３発光部８１３Ｋ）が発光（点灯）して発光状態となることにより、可動演出装置８００Ｋと図柄表示装置５００Ｋとが連携する演出が実行される可能性が生じる。但し、本実施の形態においては、ここから分岐する他の予兆演出（示唆演出）として図柄表示装置５００Ｋに連携する第２停止時連携演出が設けられている。つまり、この時点では連携候補として図柄表示装置５００Ｋ及び補助表示装置７００Ｋの何れかを特定（識別）することは困難となっている。
【２６６９】
第２停止時連携演出は、上記メッセージ特殊表示演出と対をなし、左図柄列が停止表示される際に発生する予兆演出（示唆演出）の１つであり、可動演出装置８００Ｋの動きに合わせて左図柄列が停止表示される。この動きが、リーチ表示の開始又は連続変動表示演出の開始・継続の契機となるように構成されている（図３６６参照）。ここで、図３６７～図３６９を参照して、第２停止時連携演出の流れについて説明する。なお、図３６７～図３６９においては、第２停止時連携演出を契機として連続変動表示演出に発展し、当該連続変動表示演出を経て大当たり結果となった旨が明示される場合について例示している。
【２６７０】
（第２停止時連携演出の流れ）
図３６７（ａ）→図３６７（ｂ）に示すように、遊技回が開始されるタイミングでは、保留表示装置６００Ｋに表示されている保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋ側（左側）にシフトされるとともに図柄表示装置５００Ｋに停止表示されている各図柄列の変動表示が開始される。
【２６７１】
変動表示開始後は、左図柄列、中図柄列、右図柄列のうち左図柄列が最初に停止表示されている。図３６７（ｃ）に示すように、有効ライン上に停止表示された左図柄は、副図柄及び「７」図柄となっており、連続変動表示演出の開始・継続に対応する「ハート」図柄は含まれていない。つまり、この時点では、連続変動表示演出への発展が未確定となっている。
【２６７２】
左図柄列が停止表示された後は、可動装飾体８０１Ｋが待機位置に配置されている状況下にて突出部８１１Ｋ（第２発光部８１２Ｋ及び第３発光部８１３Ｋ）が「赤色」に発光（点灯）している（図３６７（ｄ）参照）。この点灯によって、上述したメッセージ特殊表示演出や本第２停止時連携演出が開始される可能性がある旨が遊技者に示唆される。但し、この時点で当該事象を見た遊技者が、メッセージ特殊表示演出及び第２停止時連携演出の何れが発生するかを特定（識別）することは困難となっている。
【２６７３】
第２発光部８１２Ｋ及び第３発光部８１３Ｋが発光を開始した後の所定のタイミングで

は、突出部８１１Ｋを発光させた可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第１方向（時計回り方向）に回動している。図３６７（ｄ）→図３６８（ｅ）→図３６８（ｆ）に示すように、可動装飾体８０１Ｋは、第１２演出位置に到達したタイミングで停止する。すなわち、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが左図柄列（左変動表示領域ＤＬ）に重なる位置に停止する。左図柄列については、可動装飾体８０１Ｋの停止タイミングに合わせて変動表示を終了する（停止する）。

【２６７４】

図３６８に示す例については第２停止時連携演出が連続変動表示演出の開始契機となっている。左図柄列については「ハート」図柄が有効ライン上に位置するようにして停止表示される。

【２６７５】

なお、本実施の形態では、第１０演出位置～第１２演出位置が何れも左図柄列を指定する指定位置となっている。そして、第２停止時連携演出においては、左図柄列の「ハート」図柄が有効ライン上に到達するタイミングに合わせて、可動装飾体８０１Ｋを第１０演出位置～第１２演出位置の何れかに停止させるかを決定する構成となっている。具体的には、可動装飾体８０１Ｋを左図柄列に合わせて停止させる場合の可動装飾体８０１Ｋの停止可能位置を複数設けることにより、左図柄列の「ハート」図柄が有効ライン上に停止させるタイミングに合わせやすくしている。これにより、第２停止時連携演出の導入によって図柄の変動表示制御に係る構成が複雑になることを抑制している。

【２６７６】

左図柄列を停止表示させた第２停止後は中図柄列が停止表示され、すなわち有効ライン上に「ハート」図柄を含む図柄組合せが一旦停止表示され、連続変動表示演出の開始が示唆されている（図３６８（ｇ）参照）。

【２６７７】

図柄組合せが一旦停止表示されてから所定の停止表示時間が経過したタイミングでは、突出部８１１Ｋが発光中の可動装飾体８０１Ｋが準備位置に待機したまま、全ての図柄列が変動表示を再開する（図３６８（ｈ）参照）。

【２６７８】

その後は、突出部８１１Ｋが消灯し、可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第２方向（反時計回り方向）に回動している（図３６９（ｉ）→図３６９（ｊ）参照）。

【２６７９】

変動表示が再開されてから所定の変動時間が経過したタイミングでは、図３６９（ｋ）に示すように、リーチ表示へ移行している。図３６５に示す遊技回では、連続回数が１回となる連続変動表示演出を経て大当たり結果が明示される。具体的には、上記リーチ表示を経て、大当たり結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されることで、大当たり結果となった旨が遊技者に明示されている（図３６９（ｌ）参照）。

【２６８０】

本実施の形態に示した構成によれば、可動演出装置８００Ｋは図柄表示装置５００Ｋ及び補助表示装置７００Ｋと各々連動する。連動対象となる表示装置を複数併用して連動演出の単調化を抑制することにより遊技への注目度の向上効果を好適に発揮させることができる。但し、単に連動対象を増やした場合には、限られた領域にて各種装置５００Ｋ，７００Ｋ，８００Ｋを共存させる必要があり、可動演出装置８００Ｋの可動装飾体８０１Ｋの動作範囲に係る制約が強くなる。動作範囲に係る制約が強くなることは、動きのダイナミックさを損ない連動演出のインパクトを低下させる要因になるため好ましくない。ここで、本実施の形態においては、可動装飾体８０１Ｋを図柄表示装置００Ｋ及び補助表示装置７００Ｋの並設方向（縦方向）に対して交差する方向（横方向）に変位可能とし且つ図柄表示装置５００Ｋと連動する第２停止時連携演出を実行する場合に可動装飾体８０１Ｋ（詳しくは突出部８１１Ｋ）を変位させる方向と、補助表示装置７００Ｋと連動するメッセージ特殊表示演出を実行する場合に可動装飾体８０１Ｋ（詳しくは突出部８１１Ｋ）を

変位させる方向とが同じ方向となるように構成している。これにより、各表示装置５００Ｋ，７００Ｋとの連動を考慮して動作経路を別々に設ける場合と比較して動作範囲に係る制約を好適に緩和できる。故に、上記懸念を払拭し、遊技への注目度向上効果を飛躍的に向上させることができる。

【２６８１】

可動装飾体８０１Ｋは、演出位置（例えば第２演出位置～第１２演出位置）に配置された状態にて図柄表示装置５００Ｋ及び補助表示装置７００Ｋの両方に対して重なる構成となっている。可動装飾体と表示装置とを連携させる上では連動演出時にそれらを重ねることで一体感を強化できる。そこで、本実施の形態に示したように、演出位置に配置された可動装飾体８０１Ｋが図柄表示装置５００Ｋ及び補助表示装置７００Ｋの両方に対して重なる構成とすれば、メッセージ特殊表示演出及び第２停止連携演出の何れにおいても上記一体感の強化を実現できる。

【２６８２】

メッセージ特殊表示演出にて可動装飾体８０１Ｋを待機位置から演出位置へ変位させる場合の当該可動装飾体８０１Ｋの駆動態様と、第２停止時連携演出にて可動装飾体８０１Ｋを待機位置から演出位置へ変位させる場合の当該可動装飾体８０１Ｋの駆動態様とを相違させている。メッセージ特殊表示演出及び第２提示時連携演出の併用によって連動演出の多様化を実現する上では、メッセージ特殊表示演出が実行される場合の可動装飾体８０１Ｋの駆動態様（動作態様）と、第２停止時連携演出が実行される場合の可動装飾体８０１Ｋの駆動態様（動作態様）とを差別化することにより、演出位置への変位の過程においても多様性を担保することができる。これは、変位方向の共通化による連動演出の陳腐化を抑制する上で好ましい。

【２６８３】

具体的には、メッセージ特殊表示演出は、可動装飾体８０１Ｋが演出位置に向けて変位する過程で当該可動装飾体８０１Ｋの位置に応じた表示態様となるように補助表示装置７００Ｋの表示を順次変化させる演出であり、第２停止時連携演出は、可動装飾体８０１Ｋが演出位置に到達したタイミングで図柄表示装置５００Ｋの表示を変化させる演出である。第２停止時連携演出が実行される場合の可動装飾体８０１Ｋの回動速度は相対的に速く、メッセージ特殊表示演出が実行される場合の可動装飾体８０１Ｋの回動速度は相対的に遅くなるように規定されている。第２停止時連携演出については可動装飾体８０１が変位完了となる「タイミング」が注目ポイントとなり、メッセージ特殊表示演出については可動装飾体８０１Ｋの変位している「期間」が注目ポイントとなる。前者については、可動装飾体８０１Ｋの回動速度を相対的に遅くして、可動装飾体８０１Ｋの動きと補助表示装置７００Ｋにおける表示の変化との関連性を強調することで演出効果を好適に向上させることができる。これに対して、後者については演出位置へ向けた可動装飾体８０１Ｋの回動速度を相対的に速くして、表示変化のインパクトを強化することで演出効果を好適に向上させることができる。

【２６８４】

＜変形例１＞

上記第４０の実施の形態においては、メッセージ特殊表示演出が実行される場合の可動装飾体８０１Ｋの往路の移動速度（メッセージの表示速度）と、復路の移動速度（メッセージの消去速度）とを同じ速度としたが、これに限定されるものではなく、往路の移動速度と復路の移動速度とを相違させてもよい。例えば、往路の移動速度を復路の移動速度よりも速くしてもよいし、往路の移動速度を復路の移動速度よりも遅くしてもよい。

【２６８５】

＜変形例２＞

上記第４０の実施の形態においては、メッセージ特殊表示演出から連続変動表示演出に発展する場合と、第２停止時連携演出から連続変動表示演出に発展する場合とについて例示したが、発展先については任意である。

【２６８６】

＜変形例３＞
メッセージ特殊表示演出として、可動装飾体８０１Ｋが第２演出位置に配置された場合に補助表示装置７００Ｋに第１のメッセージを表示する特殊表示演出と、可動装飾体８０１Ｋが第７演出位置に配置された場合に補助表示装置７００Ｋに第２のメッセージを表示する特殊表示演出と、可動装飾体８０１Ｋが第１２演出位置に配置さた場合に補助表示装置７００Ｋに第３のメッセージを表示する特殊表示演出を設け、第２停止時連携演出として、可動装飾体８０１Ｋが第２演出位置に配置された場合に図柄表示装置５００Ｋの左図柄列を停止させる連携演出と、可動装飾体８０１Ｋが第７演出位置に配置された場合に図柄表示装置５００Ｋにおける中図柄列を停止させる連携演出と、可動装飾体８０１Ｋが第１２演出位置に配置さた場合に図柄表示装置５００Ｋにおける右図柄列を停止させる連携演出を設けてもよい。本変形例に示すように、図柄表示装置５００Ｋ及び補助表示装置７００Ｋの並設方向（縦方向）と交差する方向（横方向）に第２演出位置、第７演出位置、第１２演出位置を設け、それらの各演出位置にて図柄表示装置５００Ｋ及び補助表示装置７００Ｋと連動可能とすることにより、連動演出の単調化を一層好適に抑制することができる。

【２６８７】
＜第４１の実施の形態＞
本実施の形態においては、図柄表示装置５００Ｋ、保留表示装置６００Ｋ、補助表示装置７００Ｋ、可動演出装置８００Ｋの連携演出に係る構成が特徴的なものとなっている。以下、図３７０～図３７４を参照して、本実施の形態における特徴的な構成を第３１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【２６８８】
図３７０（ａ）に示すように、本実施の形態においては、図柄表示装置５００Ｋ、補助表示装置７００Ｋ、可動演出装置８００Ｋの３者による連携演出として第１停止予告演出が設けられており、保留表示装置６００Ｋ、補助表示装置７００Ｋ、可動演出装置８００Ｋの３者による連携演出として第６種保留予告演出が設けられている。第１停止予告演出及び第６種保留予告演出は何れも、補助表示装置７００Ｋにおける演出カテゴリの教示→可動演出装置８００Ｋによる対象の教示→対象（図柄表示装置５００Ｋ，保留表示装置６００Ｋ）におけるアクションが実行される点で演出の流れが共通となっている。以下、先ず図３７０～図３７２を参照して、第１停止予告演出について説明する。

【２６８９】
（第１停止予告演出）
図柄表示装置５００Ｋにおいては基本的に各遊技回にて左図柄列→右図柄列→中図柄列の順に各図柄列を停止表示される。つまり、最初の停止（第１停止）の対象については基本的に左図柄列となっている。これに対して、一部の遊技回においては最初に右図柄列が停止表示されたり、中図柄列が停止表示されたりする場合ある。つまり、第１停止の対象については左図柄列に限定されず、右図柄列や中図柄列が第１停止の対象となる場合がある。以下の説明においては、第１停止の対象が左図柄列となる場合の停止態様を「通常停止態様」、右図柄列や中図柄列が第１停止の対象となる場合の停止態様を「特殊停止態様」として区別する。

【２６９０】
特殊停止態様は通常停止態様よりも大当たり結果となる期待度が高くなるように設定されている。より詳しくは、第１停止の対象が、左図柄列　＜　右図柄列　＜　右図柄列の順に大当たり結果となる期待度が高くなるように差が設けられている。このため、遊技者は右図柄列や中図柄列が第１停止の対象となること（特殊停止態様となること）に期待して図柄の変動表示に注目するものと想定される。因みに、特殊停止態様のほとんどは第１停止予告演出を経て発生する構成となっている。ここで、図３７１及び図３７２を参照して、第１停止予告演出の流れについて説明する。

【２６９１】
（第１停止予告演出の流れ）

図３７１（ａ）→図３７１（ｂ）に示すように、遊技回が開始されるタイミングでは、保留表示装置６００Ｋに表示されている保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋ側（左側）にシフトされるとともに図柄表示装置５００Ｋに停止表示されている各図柄列の変動表示が開始される。

【２６９２】

変動表示が開始され、全ての図柄列が変動表示を継続している所定のタイミングでは、補助表示装置７００Ｋの表示画面に第１停止予告演出用のメッセージとして何れかの図柄列が停止表示される旨を教示するメッセージ（具体的には「ＳＴＯＰ！」の文字）が表示される（図３７１（ｃ）参照）。

【２６９３】

このメッセージが表示された後は、当該メッセージを表示させた状態を維持したまま、可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第１方向（時計回り方向）に回動する。これにより、可動装飾体８０１Ｋが今回の第１停止予告演出にて第１停止の対象となった図柄列を指定する位置へ配置されている。この配置タイミングに合わせて（同期するようにして）、第１停止の対象となった図柄列が停止表示されている。つまり、可動装飾体８０１Ｋが演出位置にて停止すると同時に当該可動装飾体８０１Ｋによって指定された図柄列の変動表示が停止する。

【２６９４】

図３７１に示す例では、第１停止の対象が右図柄列となっており、可動装飾体８０１Ｋが第１１演出位置へ到達したタイミングで停止するとともに当該可動装飾体８０１Ｋによって指定された右図柄列が停止表示されている。なお、本実施の形態においても図柄列と当該図柄列を指定する演出位置との関係については上記第３９の実施の形態と同様であるため説明を省略する。

【２６９５】

その後、補助表示装置７００Ｋに表示されていたメッセージが非表示となり、可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第２方向（反時計回り方向）に回動する。これにより、可動装飾体８０１Ｋが演出位置から待機位置へ復帰している（図３７２（ｅ）参照）。

【２６９６】

可動装飾体８０１Ｋが待機位置へ復帰した後は、図３７２（ｆ）に示すように、右図柄列が停止表示されリーチ表示へ移行している。図３７２に示す遊技回では、上記リーチ表示を経て、大当たり結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されることで、大当たり結果となった旨が遊技者に明示されている（図３７２（ｇ）参照）。次に第６種保留予告演出について説明する。

【２６９７】

（第６種保留予告演出）

第６種保留予告演出については明示保留予告演出の１つであり、該当保留絵柄の表示態様を変化させることにより該当保留絵柄が明示される。また、第６種保留予告演出については、可動演出装置８００Ｋと保留表示装置６００Ｋとが連携する保留予告演出であり、可動装飾体８０１Ｋによって該当保留絵柄が指定される構成となっている。ここで、図３７３及び図３７４を参照して、第６種保留予告演出の流れについて説明する。

【２６９８】

（第６種保留予告演出の流れ）

図３７３（ａ）→図３７３（ｂ）に示すように、遊技回が開始されるタイミングでは、保留表示装置６００Ｋに表示されている保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋ側（左側）にシフトされるとともに図柄表示装置５００Ｋに停止表示されている各図柄列の変動表示が開始される。

【２６９９】

変動表示が開始され、全ての図柄列が変動表示を継続している所定のタイミングでは、補助表示装置７００Ｋの表示画面に第６種保留予告演出用のメッセージとして何れかの保

留絵柄の表示態様が変化する旨を教示するメッセージ（具体的には「保留変化！」の文字）が表示される（図３７３（ｃ）参照）。

【２７００】

このメッセージが表示された後は、当該メッセージを表示させた状態を維持したまま、可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第１方向（時計回り方向）に回動する。これにより、可動装飾体８０１Ｋが今回の第６種保留予告演出にて変化の対象となった保留絵柄を指定する位置へ配置されている。この配置タイミングに合わせて（同期するようにして）、該当保留絵柄の表示態様が特殊表示態様（具体的には「赤色」）に変化している。つまり、可動装飾体８０１Ｋが演出位置にて停止すると同時に当該可動装飾体８０１Ｋによって指定された保留絵柄の表示態様が変化する。

【２７０１】

図３７３に示す例では、第２単位保留表示部６０２ｂＫに表示中の保留絵柄が該当保留絵柄となっており、可動装飾体８０１Ｋが第４演出位置へ到達したタイミングで停止するとともに当該可動装飾体８０１Ｋによって指定された保留絵柄の表示態様が通常表示態様から特殊表示態様（詳しくは「赤色」）に変化している。なお、本実施の形態においても実行対象表示部６０１Ｋ及び保留数表示部６０２Ｋとそれらを指定する演出位置との関係については上記第３９の実施の形態と同様であるため説明を省略する。

【２７０２】

その後、補助表示装置７００Ｋに表示されていたメッセージが非表示となり、可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第２方向（反時計回り方向）に回動する。これにより、可動装飾体８０１Ｋが演出位置から待機位置へ復帰している（図３７４（ｅ）→図３７４（ｆ）参照）。

【２７０３】

可動装飾体８０１Ｋが待機位置へ復帰した後は、図３７４（ｇ）に示すように、外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されている。確定表示の終了後は、保留表示装置６００Ｋに表示されている保留絵柄が実行対象表示部６０１Ｋ側（左側）にシフトされるとともに図柄表示装置５００Ｋに停止表示されている各図柄列の変動表示が開始される。

【２７０４】

本実施の形態に示したように、連動演出を複数種類設け且つ連動演出毎に連動対象となる構成要素を複数設ける構成とすれば、連動演出が単調になることを抑制し、遊技機の興趣向上に寄与できる。しかしながら、連動演出が多様化となった場合には、連動パターンが多岐となり遊技者が困惑する可能性が生じる。これは、注目度向上効果を発揮させる上で妨げになると懸念される。

【２７０５】

この点、連動演出が実行される場合に先ず当該連動演出の種類（カテゴリ）が教示される。この教示（カテゴリ教示）については可動装飾体８０１の動作前に実行されるため、教示内容から可動装飾体８０１Ｋのある程度の動きを予測する（絞り込む）ことが可能となる。当該教示後は可動装飾体８０１Ｋが動作して今回の連動演出において連動対象となっている構成要素（連動パターン）が教示される。このように、補助表示装置７００Ｋによるカテゴリ教示→可動装飾体８０１Ｋによる構成要素教示が実行される構成とすれば、遊技者は連動演出の流れをある程度の理解のもとに楽しむことが可能であり、上記懸念を好適に払拭できる。故に、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【２７０６】

仮に連動対象となっている構成要素がカテゴリ教示前に明らかとなった場合には、構成要素とカテゴリとの関係から演出の全体像が早期に露呈し得る。これは、連動演出の興趣が低下する要因になると懸念される。そこで、上記効果を発揮させる上では、本実施の形態に示すように、補助表示装置７００Ｋによって連動演出の種類が教示され且つ連動対象となっている構成要素が可動装飾体８０１Ｋによって教示されるまで当該構成要素が明示されない構成とすることが好ましい。

【２７０７】
補助表示装置７００Ｋによる教示内容（カテゴリ）と可動装飾体８０１Ｋによる教示内容（構成要素）とを合わせて確認できる構成とすることにより、遊技者の理解の一助とすることができる。また、１の連動演出にて連動対象となる構成要素と他の連動演出にて連動対象となる構成要素とを完全に分けるのではなく、少なくとも一部を重複させたとしても、補助表示装置７００Ｋによる教示を残存させる構成とすることで、遊技者の誤解を好適に回避できる。言い換えれば、各連動演出にて連動対象となる構成要素を重複させたとしても連動演出の理解が困難になることを好適に抑制できる。
【２７０８】
補助表示装置７００Ｋによってカテゴリを教示した場合に、当該教示を注視する遊技者によって可動装飾体８０１Ｋの動き（例えば構成要素指定の流れ）が見逃されることは好ましくない。そこで、連動演出における可動装飾体８０１Ｋの動作範囲と重なる部分にてカテゴリを教示する構成とすれば、上記懸念を好適に解消できる。
【２７０９】
＜変形例１＞
上記第４１の実施の形態では、補助表示装置７００Ｋに動作カテゴリ（演出カテゴリ）を教示するメッセージを表示している状況下にて可動装飾体８０１Ｋを動作させる構成としたが、これに限定されるものではない。当該メッセージを非表示とした後に可動装飾体８０１Ｋを動作させる構成とすることも可能である。
【２７１０】
＜変形例２＞
上記第４１の実施の形態では、可動装飾体８０１Ｋの動作領域と重なる位置に動作カテゴリ（演出カテゴリ）を教示するメッセージを表示する構成としたが、このメッセージをどの位置に表示するかについては任意であり、可動装飾体８０１Ｋの動作領域と重ならない位置に表示する構成とすることも可能である。なお、当該メッセージを表示する構成に代えて又は加えて同メッセージをスピーカ部２９から出力する構成とすることも可能である。
【２７１１】
＜変形例３＞
第６種保留予告演出にて補助表示装置７００Ｋに表示されるメッセージ（「保留変化！」の文字）の色と、該当保留絵柄の変更後の表示態様（表示色）とに相関を付与してもよい。例えば、第６種保留予告演出において可動装飾体８０１Ｋに連携して該当保留絵柄の色を「赤色」に変化させる場合には表示されるメッセージを「赤色」で表示し、第６種保留予告演出において可動装飾体８０１Ｋに連携して該当保留絵柄の色を「青色」に変化させる場合には表示されるメッセージを「青色」で表示する構成とすることも可能である。
【２７１２】
＜変形例４＞
上記第４１の実施の形態に示した第６種保留予告演出については、実行対象表示部６０１Ｋに表示されている保留絵柄を変化の対象としてもよい。
【２７１３】
＜変形例５＞
上記第４１の実施の形態に示した第１停止予告演出においては、第１停止の対象となる図柄列によって大当たり結果となる期待度が相違する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、第１停止の対象となる図柄列によってリーチ表示への移行確率に差が生じる構成としてもよいし、第１停止の対象となる図柄列によって連続変動表示演出（第３８の実施の形態参照）の開始確率に差が生じる構成としてもよい。
【２７１４】
＜変形例６＞
本実施の形態では補助表示装置７００Ｋによりカテゴリを教示する構成とした。これに代えてに、可動演出装置８００Ｋ（可動装飾体８０１Ｋ）によりカテゴリを教示する構成

とすることも可能である。例えば、上記第３８の実施の形態に示した可動装飾体８０１Ｋと同様に、突出部８１１Ｋを伸縮タイプとし、突出部８１１Ｋを第１伸長状態ＬＶ１とすることにより連動対象が保留表示装置６００Ｋである旨を教示し、突出部８１１Ｋを第２伸長状態ＬＶ２とすることにより連動対象が図柄表示装置５００Ｋである旨を教示する構成とすることも可能である。

【２７１５】

＜第４２の実施の形態＞

上記第３７の実施の形態では、大当たり結果となる期待度の高い遊技回演出、詳しくは可動演出装置８００Ｋとの連携演出でる第２チャンスアップ演出を経て外れ結果である旨が明示される場合には、第４種保留予告演出を発生させることにより、遊技者の遊技意欲の低下を抑制する構成とした。本実施の形態においても大当たり結果となる期待度の高い遊技回演出を経て外れ結果である旨が明示される場合の遊技意欲の低下を抑制するという課題を解決するための工夫がなされている点については第３７の実施の形態と同様であるものの、当該課題を解決するための具体的構成が第３７の実施の形態と相違している。以下、第３７の実施の形態との相違点を中心に上記工夫に係る構成、具体的には図柄表示装置５００Ｋ、補助表示装置７００Ｋ、可動演出装置８００Ｋの連携に係る構成について説明する。

【２７１６】

本実施の形態では、遊技回の演出モードとして、通常演出モードと、特殊演出モードとが設けられている。特殊演出モードにおいては、リーチ表示が発生する何れの遊技回においても当該リーチ表示に相関のある情報（詳しくは発展する可能性のあるリーチ表示の態様、すなわち大当たり期待度）を補助表示装置７００Ｋにて示唆する演出モードである。通常演出モード中に、外れ結果対応のスーパーリーチが実行された場合には、その一部を契機として演出モードが通常演出モードから特殊演出モードに切り替わる構成となっている。以下、図３７５のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される演出モード切替用処理について説明する。演出モード切替用処理は、定期処理である変動終了用処理（図２９０のステップＳ１３０６Ａ参照）の一環として実行される処理である。

【２７１７】

（演出モード切替用処理）

演出モード切替用処理においては先ず、ステップＳ２１０１Ａにて、現在の演出モードが特殊演出モードとなっているか否かを判定する。ステップＳ２１０１Ａにて否定判定をした場合には、ステップＳ２１０２Ａに進む。ステップＳ２１０２Ａでは外れスーパーリーチ表示対応の遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２１０２Ａにて否定判定をした場合には、そのまま本演出モード切替用処理を終了する。ステップＳ２１０２Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ２１０３Ａに進む。ステップＳ２１０３Ａでは、後続となる保留が確保されているか否かを判定する。ステップＳ２１０３Ａにて否定判定をした場合には、そのまま本演出モード切替用処理を終了する。ステップＳ２１０３Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ２１０４Ａに進む。

【２７１８】

ステップＳ２１０４Ａでは、特殊演出モード移行抽選処理を実行する。この抽選処理では、実行されたスーパーリーチ及び後続の保留に大当たり結果に対応するものが含まれているか否かによって当選確率が相違する構成となっている。具体的には、スーパーリーチＡ　＜　スーパーリーチＢ　＜　スーパーリーチＣ　＜　可動演出装置８００Ｋと連携するスーパーリーチ（以下、特殊スーパーリーチという）の順に当選確率が高くなり、且つ、後続の保留に大当たり結果に対応するものが含まれていない場合よりも含まれている場合の方が当選確率が高くなるように構成されている。

【２７１９】

ステップＳ２１０４Ａの抽選処理にて非当選となった場合には、ステップＳ２１０５Ａにて否定判定をしてそのまま本演出モード切替用処理を終了する。ステップＳ２１０４Ａ

の抽選処理にて当選した場合には、ステップＳ２１０５Ａにて肯定判定をしてステップＳ２１０６Ａ～Ｓ２１０７Ａの処理を実行した後、本演出モード切替用処理を終了する。

【２７２０】

ステップＳ２１０６Ａでは特殊演出モードへの移行処理を実行する。この移行処理が実行されることにより、補助表示装置７００Ｋの表示画面に「ＲＥＡＤＹ！」の文字が表示されることとなる（図３７６（ａ）参照）。この表示については所定条件が成立するまで継続され、当該所定条件が成立した場合にすることで青色の魚の群れを模した画像に切り替わる（図３７６（ｂ）参照）。そして、当該魚の群れを模した画像の表示に合わせて、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋ（第２発光部８１２Ｋ及び第３発光部８１３Ｋ）が「赤色」に発光（点灯）する。

【２７２１】

補助表示装置７００Ｋの表示画面に魚の群れを模した画像が表示されることにより、当該遊技回又は記憶済みの後続の保留に係る遊技回の何れかにてリーチ表示が発生することとなる。なお、上記所定条件が成立した場合には、リーチ表示に対応する保留に係る遊技回の開始タイミング又はそれよりも前に実行される遊技回の開始タイミングの何れかにて画像の切り替えがなされるが、そのタイミングの振り分けについてはランダムとなっている。

【２７２２】

補助表示装置７００Ｋの表示画面に表示される魚の群れを模した画像については、表示画面の左側から右側に向けてスクロール表示される。なお、スクロール表示される魚の群れを構成する魚画像の数については、スクロール表示中の何れのタイミングにおいても同数となるように規定されている。

【２７２３】

特殊演出モード中にリーチ表示（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、特殊スーパーリーチ）が発生する場合には、上記スクロール表示が一旦停止され、可動演出装置８００Ｋの可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第１方向（時計回り方向）に回動する。この回動によって、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋの表示画面（詳しくは魚の群れを模した画像を表示している表示領域）を左右に仕切る（二分する）こととなる。この表示領域において突出部８１１Ｋよりも左側に位置している魚画像については、色が青色から可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋと同じ色（「赤色」）に変更されることとなる。つまり、突出部８１１Ｋよりも左側には赤色の魚画像が表示され、突出部８１１Ｋよりも右側には青色の魚画像が表示された状態となる（図３７７（ａ）参照）。本実施の形態においては、補助表示装置７００Ｋの表示画面に表示される多数の魚画像のうち赤色の魚画像の占める割合によって大当たり期待度（詳しくは発展先）が示唆される構成となっている。

【２７２４】

図３７７（ｂ）に示すように、可動装飾体８０１Ｋが回転角度＝第１角度ＡＮＧ１となる位置で停止した場合には表示画面に表示されている魚画像のうちおよそ３０％が赤色となる。この表示態様となった場合には、発展先がノーマルリーチ以上となる。可動装飾体８０１Ｋが、回転角度＝第２角度ＡＮＧ２（第１角度ＡＮＧ１よりも大きい角度）となる位置で停止した場合には表示画面に表示されている魚画像のうちおよそ６５％が赤色となる。この表示態様となった場合には、発展先がスーパーリーチ以上となる。可動装飾体８０１Ｋが、回転角度＝第３角度ＡＮＧ３（第２角度ＡＮＧ２よりも大きい角度）となる位置で停止した場合には表示画面に表示されている魚画像のうちおよそ８０％が赤色となる。この表示態様となった場合には、発展先が特殊スーパーリーチ以上となる。可動装飾体８０１Ｋが、回転角度＝第４角度ＡＮＧ４（第３角度ＡＮＧ３よりも大きい角度）となる位置で停止した場合には表示画面に表示されている魚画像の全てが赤色となる。この表示態様となった場合には、大当たり確定となる。

【２７２５】

図３７５の説明に戻り、ステップＳ２１０７Ａでは、一部連携演出を規制する処理を行

う。上述したように特殊演出モードにおいてリーチ表示が発生する場合には、可動演出装置８００Ｋが動作することとなる。そこで、遊技回が開始されてからスーパーリーチ等へ発展タイミングまでの間に可動演出装置８００Ｋによる連携演出が発生しないように規制する。

【２７２６】

ステップＳ２１０１Ａの説明に戻り、当該ステップＳ２１０１Ａにて肯定判定をした場合、すなわち現在の演出モードが特殊演出モードとなっている場合にはステップＳ２１０８Ａに進む。ステップＳ２１０８Ａでは、リーチ表示対応の遊技回が終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２１０８Ａにて否定判定をした場合には、そのまま本演出モード切替用処理を終了する。ステップＳ２１０８Ａにて肯定判定をした場合には、ステップＳ２１０９Ａに進む。ステップＳ２１０９Ａでは通常演出モードへの移行処理を行う。つまり、特殊演出モード中にリーチ表示に係る遊技回が終了したことを契機として、演出モードが通常演出モードに切り替わることとなる。その後は、ステップＳ２１１０Ａにて連携演出の規を解除した後、本演出モード切替用処理を終了する。

【２７２７】

ここで、図３７８～図３８１の概略図を参照して、特殊演出モードへの移行の流れ及び特殊演出モード中における遊技の流れについて説明する。図３７８～図３８１においては、外れ結果に対応するスーパーリーチが実行されたことを契機として演出モードが通常演出モードから特殊演出モードに切り替わり、当該スーパーリーチが実行された２つ後の遊技回にて大当たり結果となる場合について例示している。

【２７２８】

（特殊演出モードの流れ）

図３７８（ａ）では図柄の変動表示が開始されている。この遊技回については外れ結果に対応しており、図３７８（ｂ）に示すスーパーリーチを経て外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示されている（図３７８（ｃ）参照）。この遊技回における確定表示が終了する直前のタイミングでは、補助表示装置７００Ｋの表示画面に特殊演出モードへの移行を明示すべく「ＲＥＡＤＹ！」の文字が表示されている。なお、この時点では４つの保留が記憶されており、それら４つの保留のうち３つ目の保留がリーチ表示に対応している。

【２７２９】

特殊演出モードへ移行した直後の遊技回については、リーチ表示非対応の外れ結果（完全外れ）に対応している。このため、図３７８（ｄ）→図３７９（ｅ）に示すように、当該遊技回中は「ＲＥＡＤＹ！」の文字の表示が継続される。

【２７３０】

次に実行される遊技回についてもリーチ表示非対応の外れ結果（完全外れ）に対応してはいるものの、この遊技回が開始されるタイミングで補助表示装置７００Ｋの表示が「ＲＥＡＤＹ！」の文字（静止画）から魚の群れの画像（動画）に切り替わっている（図３７９（ｆ）参照）。これにより、当該遊技回又は後続の遊技回にてリーチ表示が発生する旨が示唆される。魚の群れの画像については、左側から右側に所定の速度（低速）でスクロール表示される。

【２７３１】

その後は、図３７９（ｇ）→図３７９（ｈ）に示すように、リーチ表示を経由することなく外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示され、確定表示時間の経過後に、次の遊技回が開始されている。今回開始された遊技回についてはリーチ表示に対応しており、左図柄が停止表示されてからリーチ表示に移行するタイミングにて、可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第１方向（時計回り方向）に回動している（図３８０（ｉ）参照）。この可動装飾体８０１Ｋの動きに合わせて、当該可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋよりも左側に位置する魚の画像の色が青色から赤色に順次変更されている。そして、可動装飾体８０１Ｋの回転角度が第２角度ＡＮＧ２となったタイミングにて可動装飾体８０１Ｋが停止し、且つ、魚の群れを模した画像のスクロール表示が停止される。そして、可動装飾体８０１Ｋが停止したタイミングで右図柄列が停止して、リーチ表示に移行して

いる。
【２７３２】
なお、可動装飾体８０１Ｋの回動速度については、突出部８１１Ｋの移動速度が魚を模した画像のスクロール速度よりも速くなるように規定されている。
【２７３３】
図３８０（ｉ）→図３８０（ｊ）に示すように、リーチ表示への移行後の所定のタイミングにて、可動装飾体８０１Ｋが回動中心軸線ＣＬＫを中心に第１方向（時計回り方向）に更に回動している。この可動装飾体８０１Ｋの動きに合わせて、停止表示中であった魚の群れを模した画像も同方向にスクロールしている。この際、可動装飾体８０１Ｋが準備位置に到達すると、当該可動装飾体８０１Ｋは停止するが、魚を模した画像のスクロール表示は継続され、後続の画像が表示されないことから、補助表示装置７００Ｋにおける魚を模した画像の表示が終了することとなる。なお、待機位置へ向けて回動する際の可動装飾体８０１Ｋの回動速度については、突出部８１１Ｋの移動速度が魚を模した画像のスクロール速度と同じ速度となるように規定されている。
【２７３４】
補助表示装置７００Ｋにおける魚の群れを模した画像の表示が終了した後は、可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、準備位置から待機位置へ復帰する。補助表示装置７００Ｋの表示画面においては、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが表示画面の中央部分を通過したタイミングにて、当該中央部分にスーパーリーチに対応するキャラクタ画像（図３８１（ｍ）においては女の子のキャラクタ画像）を表示する。
【２７３５】
その後は、スーパーリーチを経て大当たり結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されている（図３８１（ｎ）参照）。
【２７３６】
本実施の形態に示した構成では、図柄表示装置５００Ｋに並設された補助表示装置７００Ｋ（「特別表示部」に相当）に魚の群れを模した画像（「特別画像」に相当）が表示される場合がある。この別画像は連動演出時の可動装飾体８０１Ｋの動作領域と重なるようにして表示される構成となっており、当該画像が表示されている状況下にて連動演出が実行される場合には、可動装飾体８０１Ｋの動作に合わせて魚の群れを模した画像が変更されることとなる。つまり、上述した特殊な条件下においては可動装飾体８０１Ｋの連動対象が補助表示装置７００Ｋにまで拡張され得る。このような斬新な連携を図ることにより、遊技への注目度向上効果を好適に発揮させることができる。
【２７３７】
補助表示装置７００Ｋに魚の群れを模した画像が表示されている状況下にて連動演出が実行される場合には、当該画像が大当たり結果である期待度を示唆する画像に変更される。このような構成とすれば、可動装飾体８０１Ｋ、図柄表示装置５００Ｋ、補助表示装置７００Ｋの３者の連携を好適に強化できる。
【２７３８】
魚の群れを模した画像が大きく変更されることで大当たり結果である期待度が高くなる構成によれば、大当たり結果に期待する遊技者は画像が大きく変更されることに期待して演出に注目すると想定される。このように、変更度合いと期待度とをリンクさせる構成とすれば、画像が大きく変更された場合のインパクトを好適に強化できる。
【２７３９】
＜変形例１＞
上記第４２の実施の形態では、補助表示装置７００Ｋの表示画面における表示が「ＲＥＡＤＹ！」の文字から魚の群れを模した画像に変更された場合には、その遊技回又は記憶済みの保留に係る後続の遊技回の何れかにてリーチ表示の発生が確定する構成としたが、これに限定されるものではない。魚の群れを模した画像が表示された場合であってもリーチ表示への移行が確定しない構成とすることも可能である。この場合、魚を模した画像が表示されてからリーチ表示が発生することなく予め設定された回数の遊技回が実行された

場合には「ＲＥＡＤＹ！」の文字に表示を変更する構成とするとよい。
【２７４０】
＜変形例２＞
上記第４２の実施の形態では、補助表示装置７００Ｋの表示画面に表示される魚の群れを模した画像のスクロール方向（右方向）と、魚画像の色を変更する場合の可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋの移動方向（右方向）とを同じ方向となるように規定したが、これに限定されるものではない。補助表示装置７００Ｋの表示画面に表示される魚の群れを模した画像のスクロール方向（右方向）と、魚画像の色を変更する場合の可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋの移動方向（右方向）とを逆方向となるように規定してもよい。
【２７４１】
＜変形例３＞
上記第４２の実施の形態では、補助表示装置７００Ｋの表示画面に表示されている魚画像の色を変更が完了した場合、すなわち可動装飾体８０１Ｋの回動が停止した場合に、魚を模した画像のスクロール表示を停止させる構成としたが、これに限定されるものではない。可動装飾体８０１Ｋの回動が停止した場合であっても、魚の群れを模した画像のスクロール表示が継続される構成としてもよい。
【２７４２】
＜変形例４＞
上記第４２の実施の形態では、魚の群れを模した画像の前方を可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが通過する際の移動速度が魚の群れを模した画像のスクロール速度よりも速くなるように差を設けたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、魚の群れを模した画像の前方を可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが通過する際の移動速度が魚の群れを模した画像のスクロール速度と同じ速度となるようにしてもよい。また、魚の群れを模した画像の前方を可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが通過する際の移動速度が魚の群れを模した画像のスクロール速度よりも遅くなるように速くなるように差を設けてもよい。これらの変形例を採用する場合には、突出部８１１Ｋの動きに合わせて徐々に魚画像の色を変更するのではなく、突出部８１１Ｋが所定の位置にて停止した際に魚画像の色を変更する構成とするとよい。
【２７４３】
＜変形例５＞
上記第４２の実施の形態では、リーチ表示に係る遊技回よりも前の遊技回にて補助表示装置７００Ｋの表示画面の表示を「ＲＥＡＤＹ！」の文字から魚の群れを模した画像に切り替える構成としたが、これに限定されるものではない。リーチ表示に係る遊技回においてのみ補助表示装置７００Ｋの表示画面の表示を「ＲＥＡＤＹ！」の文字から魚の群れを模した画像に切り替える構成とすることも可能である。
【２７４４】
＜変形例６＞
上記第４２の実施の形態に示した特殊演出モードについてはリーチ表示に係る遊技回が実行されることにより終了する構成としたが、これに限定されるものではない。特殊演出モードへの移行後に実行された遊技回の数が上限に達した場合に終了する構成とすることも可能である。
【２７４５】
＜第４３の実施の形態＞
本実施の形態においては、連続変動表示演出に係る構成が第３８の実施の形態と相違している。以下、図３８２を参照して、第３８の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。
【２７４６】
第３８の実施の形態における図柄表示装置５００Ｋにおいては、図柄列が左図柄列、中図柄列、右図柄列の３つの図柄列により構成され、各図柄列の変動表示方向（スクロール方向）が縦方向となるように規定されていた。これに対して、本実施の形態に示す図柄表

示装置５００Ｌの図柄列については、上図柄列、中図柄列、下図柄列の３つの図柄列により構成されており、各図柄列の変動表示方向（スクロール方向）が横方向となるように変更されている。より詳しくは、各図柄列は、左側から右側にスクロール表示される構成となっている。

【２７４７】

本実施の形態においても遊技回中に連続変動表示演出が発生するものの、この連続変動表示演出においては、第３停止となる図柄列（図３８２に示す例では中図柄列）が停止する直前に、可動装飾体８０１Ｋが第１方向（時計回り方向）に回動することで突出部８１１Ｋが図柄表示装置５００Ｌの前方を左側から右側に通過している。より詳しくは、各図柄列については停止前に減速され、高速スクロール表示から低速スクロール表示に切り替わる。可動装飾体８０１Ｋは、中図柄列が低速スクロール表示となって、停止する直前に第１方向に回動するように構成されている。

【２７４８】

突出部８１１Ｋの移動速度については、中図柄列の変動表示速度よりも速くなっている。具体的には、中図柄列が減速される前のスクロール速度と同じ速度となっており、当該突出部８１１Ｋに追従するようにして、各図柄列が加速される。これにより、停止直前であった中図柄列の表示態様と、停止表示中であった上図柄列及び下図柄列の表示態様とが再び高速スクロール表示となる。

【２７４９】

図示は省略するが、本実施の形態における補助表示装置７００Ｋにおいては、複数の遊技回に亘って花畑を模した画像が表示される構成となっている。可動装飾体８０１Ｋが第１方向に回動して、待機位置から準備位置へ動く際に、補助表示装置７００Ｋの表示画面には、花畑を模した画像に代えて青色の「ＮＥＸＴ！」の文字が表示される。つまり、突出部８１１Ｋの動きに合わせて補助表示装置７００Ｋの表示内容が更新される。

【２７５０】

本実施の形態では、連続回数に応じて「ＮＥＸＴ！」の文字の色が変化することにより、連続回数が示唆される構成となっている。具体的には、連続回数＝１回の場合には青色、連続回数＝２回の場合には「黄色」、連続回数＝３回の場合には「赤色」、連続回数＝４回の場合には「虹色」に変化する。

【２７５１】

その後は、全ての図柄列がスクロール表示を行っている最中に、可動装飾体８０１Ｋが第２方向（反時計回り方向）に回動し、準備位置から待機位置へ復帰する。この復路においては、可動装飾体８０１Ｋの突出部８１１Ｋが補助表示装置７００Ｋの表示画面に表示中の「ＮＥＸＴ！」の文字の前方を横切ることとなる。この復路における可動装飾体８０１Ｋの回動速度については、往路における可動装飾体８０１Ｋの回動速度よりも遅くなっている。

【２７５２】

この際、基本的には「ＮＥＸＴ！」の文字の色はそのままとなるものの、「ＮＥＸＴ！」の文字が突出部８１１Ｋの動きに追従して、「！」→「Ｔ」→「Ｘ」→「Ｅ」→「Ｎ」の順に上位の色（図３８２（ｄ）においては「赤色」）に変化する場合がある。このように、連続回数が増える前に文字の色を先行してステップアップさせることにより、連続変動表示がどの程度継続するかが先行して示唆され得る構成となっている。

【２７５３】

なお、「ＮＥＸＴ！」の文字の色が先行して変化する場合には、可動装飾体８０１Ｋの本体部８１０Ｋ（第１発光部８１０Ｋ）が「ＮＥＸＴ！」の文字と同じ色に発光することにより、「ＮＥＸＴ！」の文字の色の変化の見逃しを抑制している。

【２７５４】

＜変形例１＞

上記第４３の実施の形態では、第３停止直前に可動装飾体８０１Ｋを動作させて当該可動装飾体８０１Ｋに連動するようにして全ての図柄列を高速スクロール表示に移行させる

構成としたが、高速スクロール表示への移行前に全ての図柄列を一旦停止表示させる構成とすることも可能である。

【２７５５】

＜変形例２＞

上記第４３の実施の形態では、可動装飾体８０１Ｋを第１方向に回転させる際の突出部８１１Ｋの移動速度が高速スクロール時の図柄列のスクロール速度と同じ速度となるように規定したが、これに限定されるものではない、可動装飾体８０１Ｋを第１方向に回転させる際の突出部８１１Ｋの移動速度については低速スクロール時のスクロール速度よりも速くなるように構成されていれば足り、高速スクロール時のスクロール速度よりも遅くしてもよいし速くしてもよい。

【２７５６】

＜変形例３＞

上記第４３の実施の形態では、往路において可動装飾体８０１Ｋを第１方向に回動させる際の回動速度よりも復路において第２方向に回動させる際の回動速度を遅くしたが、これに限定されるものではない。往路における回動速度と復路における回動速度とを同一としてもよいし、往路における回動速度よりも復路における回動速度を速くしてもよい。

【２７５７】

＜第４４の実施の形態＞

以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第４４の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図３８３はパチンコ機１０の斜視図、図３８４はパチンコ機１０の主要な構成を分解して示す斜視図である。なお、図３８４では便宜上パチンコ機１０の遊技領域内の構成を省略している。因みに、以下の説明においては、上記各実施の形態と同じ符号を付与した構成要素であっても本実施の形態における特有の符号として取り扱うものとする。

【２７５８】

パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機主部１２とを有する。外枠１１は木製の板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機１０は、外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。

【２７５９】

遊技機主部１２は、図３８４に示すように、内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。遊技機主部１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。

【２７６０】

内枠１３には、前扉枠１４が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３には、裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

【２７６１】

なお、遊技機主部１２には、その回動先端部に施錠装置が設けられており、遊技機主部１２を外枠１１に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機１０前面にて露出させて設けられたシリンダ錠７８に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

【２７６２】

次に、遊技機主部１２の前面側の構成について説明する。

【２７６３】
内枠１３は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす樹脂ベース２１を主体に構成されている。樹脂ベース２１の中央部には略楕円形状の窓孔２３が形成されている。樹脂ベース２１には遊技盤２４が着脱可能に取り付けられている。遊技盤２４は合板よりなり、遊技盤２４の前面に形成された遊技領域ＰＥが樹脂ベース２１の窓孔２３を通じて内枠１３の前面側に露出した状態となっている。
【２７６４】
ここで、遊技盤２４の構成を図３８５に基づいて説明する。図３８５は遊技盤２４の正面図である。
【２７６５】
（遊技盤２４）
遊技盤２４には、遊技領域ＰＥの外縁の一部を区画するようにして内レール部２５と外レール部２６とが取り付けられており、これら内レール部２５と外レール部２６とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。樹脂ベース２１において窓孔２３の下方に取り付けられた遊技球発射機構２７から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域ＰＥの上部に案内されるようになっている。
【２７６６】
ちなみに、遊技球発射機構２７は、誘導レールに向けて延びる発射レール２７ａと、後述する上皿６６ａに貯留されている遊技球を発射レール２７ａ上に供給する球送り装置２７ｂと、発射レール２７ａ上に供給された遊技球を誘導レールに向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイド２７ｃと、を備えている。前扉枠１４に設けられた発射操作装置（又は発射ハンドル）２８が回動操作されることによりソレノイド２７ｃが駆動制御され、遊技球が発射される。
【２７６７】
遊技盤２４には、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口３１、可変入賞装置３２、第１作動口（又は第１始動入球部）３３、第２作動口（又は第２始動入球部）３４、スルーゲート３５、可変表示ユニット３６、メイン表示部としての特図表示部３７及び役物表示部としての普図表示部３８等がそれぞれ設けられている。なお、一般入賞口３１、可変入賞装置３２、第１作動口３３はそれぞれ複数設けられている。
【２７６８】
スルーゲート３５への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口３１、可変入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４への入球が発生すると、所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第１作動口３３への入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しが実行され、第２作動口３４への入球が発生した場合には１個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口３１への入球が発生した場合には１０個の賞球の払い出しが実行され、可変入賞装置３２への入球が発生した場合には１０個の賞球の払出しが実行される。
【２７６９】
但し、これら賞球の個数は任意であり、例えば第１作動口３３に係る賞球個数と第２作動口３４に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第１作動口３３に係る賞球個数の方が第２作動口３４に係る賞球個数よりも少ない構成としてもよい。また、複数の第１作動口３３のそれぞれの賞球個数が相違してもよい。さらに、少なくとも１の可変入賞装置３２に係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。複数の可変入賞装置３２のそれぞれの賞球個数が相違してもよい。
【２７７０】
その他に、遊技盤２４の最下部にはアウト口２４ａが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口２４ａを通って遊技領域ＰＥから排出される。また、遊技盤２４には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘２４ｂが植設されていると共に、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

【２７７１】
ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域ＰＥから排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域ＰＥから排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口２４ａへの遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口３１、可変入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びスルーゲート３５への遊技球の入球を、入賞とも表現する。
【２７７２】
遊技領域ＰＥの中央部を含むようにして可変表示ユニット３６が設けられている。当該可変表示ユニット３６の周縁部（センターフレーム３６ａ）が遊技盤２４の表面よりもパチンコ機１０前方に突出していることに起因して、遊技領域ＰＥに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域ＰＥにおいて可変表示ユニット３６の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域ＰＥ１と、当該上側領域ＰＥ１に対してその下方にて連続し可変表示ユニット３６よりも左方の領域である左側領域ＰＥ２と、上側領域ＰＥ１に対してその下方にて連続し可変表示ユニット３６よりも右方の領域である右側領域ＰＥ３と、左側領域ＰＥ２及び右側領域ＰＥ３のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット３６よりも下方の領域である下側領域ＰＥ４とに区画されている。
【２７７３】
遊技者が第１発射操作として基準回動量未満である第１範囲の回動量で発射操作装置２８の操作を行うことで、上側領域ＰＥ１において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、遊技球は上側領域ＰＥ１→左側領域ＰＥ２→下側領域ＰＥ４の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第２発射操作として基準回動量以上である第２範囲の回動量で発射操作装置２８の操作を行うことで、上側領域ＰＥ１において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、遊技球は上側領域ＰＥ１→右側領域ＰＥ３→下側領域ＰＥ４の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置２８の回動操作量を調整することで、左側領域ＰＥ２及び右側領域ＰＥ３のうち左側領域ＰＥ２を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域ＰＥ３を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。
【２７７４】
複数の第１作動口３３のうち、下第１作動口３３Ａは、下側領域ＰＥ４に設置されている。下第１作動口３３Ａは上向きに開放されており、開閉する部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく下第１作動口３３Ａへの入賞確率は一定となっている。また、下第１作動口３３Ａは可変表示ユニット３６に形成されたステージの真下に配置されており、可変表示ユニット３６に形成された誘導通路を介してステージ上に流入した遊技球であってステージの中央から可変表示ユニット３６外に排出される遊技球は下第１作動口３３Ａに入賞し易くなっている。下第１作動口３３Ａには検知センサ３３０が設けられており、当該検知センサ３３０により下第１作動口３３Ａに入賞した遊技球が検知される。
【２７７５】
ここで、上記のように下第１作動口３３Ａが下側領域ＰＥ４に設けられていることにより、左側領域ＰＥ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合及び右側領域ＰＥ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合のいずれにおいても下第１作動口３３Ａへの入賞が可能である。但し、ステージへの誘導通路の入口が左側領域ＰＥ２に対して設けられており、右側領域ＰＥ３に対して設けられていないことにより、左側領域ＰＥ２を流下した方が右側領域ＰＥ３を流下する場合に比べて下第１作動口３３Ａへの入賞が発生し易い。また、左側領域ＰＥ２及び右側領域ＰＥ３における遊技部品や釘２４ｂの配列も、左側領域ＰＥ２を流下した方が右側領域ＰＥ３を流下する場合に比べて下第１作動口３３Ａへの入賞が発生し易いように設定されている。そして、右側領域ＰＥ３を流下した遊技球は下第１作動口３３Ａへの入賞がほとんど発生しないようになっている。つまり、下第１作動口３３Ａは、発射操作装置２８の操作を第１

発射操作にて行うほうが、第２発射操作にて行うよりも入球し易い位置に配置されている。

【２７７６】

複数の第１作動口３３のうち、右第１作動口３３Ｂは、右側領域ＰＥ３に設置されている。右第１作動口３３Ｂは左側領域ＰＥ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域ＰＥ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が可能である。つまり、右第１作動口３３Ｂは、発射操作装置２８の操作を第２発射操作にて行うほうが、第１発射操作にて行うよりも入球し易い位置に配置されている。

【２７７７】

右第１作動口３３Ｂの構成について、図３８６を参照しながら説明する。図３８６（ａ），（ｂ）は、右第１作動口３３Ｂの縦断面を示す概略図である。

【２７７８】

右第１作動口３３Ｂは、前後方向に開放させた遊技球が通過可能な大きさの開口である。右第１作動口３３Ｂには、右第１作動口３３Ｂへ入球し易い開放状態と入球しにくい又は入球できない閉鎖状態とに切替可能な電動役物３３１が設けられている。電動役物３３１についてより詳細には、電動役物３３１は、右第１作動口３３Ｂにおける前後方向の遊技球の動作を規定する開閉役物３３２と、右第１作動口３３Ｂの上方から流下する遊技球を下方から受けるとともに右第１作動口３３Ｂ（遊技機後方）へ誘導する受け役物３３３と、からなる。開閉役物３３２は、右第１作動口３３Ｂを遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り替えられる開閉部材３３４を有し、開閉役物３３２は、駆動部３３５により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態と閉鎖状態とに切り替わる。開閉部材３３４が開放状態となると、当該開閉部材３３４は右第１作動口３３Ｂ（遊技盤２４の前面）よりも後方に配置され、より詳しくは、右第１作動口３３Ｂから通じる球排出通路の上部に配置される。開閉部材３３４が閉鎖状態となると、当該開閉部材３３４は右第１作動口３３Ｂを塞ぎ、遊技盤２４の前面と面一となる。つまり、開閉部材３３４は開放状態及び閉鎖状態のいずれに配置される場合であっても、遊技盤２４の前面よりも前方に突出しない。

【２７７９】

受け役物３３３は、右第１作動口３３Ｂよりも上方から流下してくる遊技球を１球だけ下方から受けるとともに当該受けた遊技球を右第１作動口３３Ｂへ誘導する受け状態と、上方から流下してくる遊技球を下方から受けることができない非受け状態と、に切り替えられる受け部材３３６を備えている。受け部材３３６は、駆動部３３７により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで受け状態と非受け状態とに切り替えられる。受け部材３３６が受け状態となると、受け部材３３６は右第１作動口３３Ｂ（遊技盤２４の前面）よりも前方に突出して上方から流下する遊技球を１球だけ受けることが可能となる。一方、受け部材３３６が非受け状態となると、受け部材３３６は右第１作動口３３Ｂ（遊技盤２４の前面）よりも後方に配置され、より詳しくは、右第１作動口３３Ｂから通じる球排出通路の底部に配置される。つまり、受け部材３３６は、受け状態となると遊技盤２４の前面よりも前方に突出し、非受け状態となると遊技盤２４の前面よりも後方に配置される。

【２７８０】

なお、以下の説明では、開閉役物３３２が開放状態となるとともに受け役物３３３が受け状態となる状態を電動役物３３１のサポート状態ともいい、開閉役物３３２が閉鎖状態となるとともに受け役物３３３が非受け状態となる状態を電動役物３３１の非サポート状態ともいう。そして、電動役物３３１がサポート状態となると右第１作動口３３Ｂへの入球が許容され、電動役物３３１が非サポート状態となると右第１作動口３３Ｂへの入球が規制される。換言すると、電動役物３３１がサポート状態となることで右第１作動口３３Ｂへの入球率が向上し、電動役物３３１が非サポート状態となることで右第１作動口３３Ｂへの入球率が低下する。

【２７８１】
ここで、電動役物３３１がサポート状態となると受け部材３３６は上方から流下する遊技球を１個のみ受けることが可能となり、その遊技球は遊技盤２４後方へと誘導される。すなわち、電動役物３３１がサポート状態となると、右第１作動口３３Ｂへは１個の遊技球の入球が許容され、それ以上の入球は許容されない。このようにすることで、電動役物３３１がサポート状態となることによる右第１作動口３３Ｂへの入球率を高め過ぎないことが可能となる。また、サポート状態時の入球を１個に限定することで、複数個まとめて入球する事象が回避され、設計通りの入球率とすることができるとともに、サポート状態と非サポート状態との入球率の差を小さくすることも可能となる。

【２７８２】
さらに、右第１作動口３３Ｂ及び電動役物３３１における開閉役物３３２や受け役物３３３を上記のような構成としたため、電動役物３３１が非サポート状態である状況においては、右第１作動口３３Ｂの前方において遊技球の流下が右第１作動口３３Ｂや電動役物３３１によって妨げられない。つまり、右第１作動口３３Ｂの前方を流下する遊技球は、電動役物３３１がサポート状態である場合には当該電動役物３３１によって右第１作動口３３Ｂへ誘導されるものの、非サポート状態である場合には電動役物３３１に干渉されることなくそのまま右第１作動口３３Ｂよりも下流側へ流下する。そのため、電動役物３３１が非サポート状態である状況においては、その下流側の入球部における入球率が電動役物３３１に干渉されることなく設計通りの入球率を見込むことが可能となる。

【２７８３】
なお、右第１作動口３３Ｂへの入球率に変化を生じさせるという観点では、上記電動役物３３１の構成に限定されず、他の構成であってもよく、例えば、既存の電動チューリップの構成でもよい。さらに、入球が発生し易い状態とそれよりも入球が発生しにくい状態との切り替えが、右第１作動口３３Ｂ自身の変化によって行われる構成としてもよい。また、右第１作動口３３Ｂを前後方向に開口させた開口部とし、開閉部材の開閉によって遊技球の前後の動作が許容／制限されることで右第１作動口３３Ｂへの入球が許容／制限される構成としてもよい。

【２７８４】
右第１作動口３３Ｂから通じる球排出通路において、遊技球が必ず通過する位置に検知センサ３３８が設けられており、当該検知センサ３３８により右第１作動口３３Ｂに入賞した遊技球が検知される。

【２７８５】
右側領域ＰＥ３において右第１作動口３３Ｂの上流側にはスルーゲート３５が設けられている。つまり、スルーゲート３５は左側領域ＰＥ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合（第１発射操作が行われている場合）には入賞が不可であり、右側領域ＰＥ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合（第２発射操作が行われている場合）には入賞が可能である。スルーゲート３５は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート３５に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域ＰＥを流下する。これにより、スルーゲート３５に入賞した遊技球は、その下流側の入球部（例えば右第１作動口３３Ｂ）へ入賞することが可能となっている。スルーゲート３５には検知センサ３５ａが設けられており、当該検知センサ３５ａによりスルーゲート３５に入賞した遊技球が検知される。

【２７８６】
スルーゲート３５への入賞に基づき右第１作動口３３Ｂの電動役物３３１が非サポート状態からサポート状態に切り替えられる。具体的には、スルーゲート３５への入賞をトリガとして内部抽選が行われるとともに、遊技盤２４における遊技領域ＰＥ外の遊技球が通過しない領域である右下の隅部に設けられた普図表示部３８にて絵柄の変動表示が行われる。そして、内部抽選の結果がサポート当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて変動表示が終了された場合にサポート実行モードへ移行する。サポート実行モードでは、電動役物３３１が所定の態様でサポート状態となる。

【２７８７】
なお、普図表示部３８は、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部３８にて変動表示される絵柄としては、複数種の文字が変動表示される構成、複数種の記号が変動表示される構成、複数種のキャラクタが変動表示される構成又は複数種の色が切り替え表示される構成などが考えられる。
【２７８８】
また、普図表示部３８に隣接した位置には、普図保留表示部４１が設けられている。遊技球がスルーゲート３５を入賞した個数は最大４個まで保留され、普図保留表示部４１の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。
【２７８９】
右側領域ＰＥ３において、右第１作動口３３Ｂの下流側に第２作動口３４が設けられている。第２作動口３４は上向きに開放されており、開閉する部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第２作動口３４への入賞確率は一定となっている。但し、上記のように右第１作動口３３Ｂが第２作動口３４の上流側に配置されていることから、右第１作動口３３Ｂに入賞し易い状態（電動役物３３１がサポート状態）においては、右第１作動口３３Ｂに入賞しにくい状態（電動役物３３１が非サポート状態）と比較して第２作動口３４への入賞確率は低くなる。第２作動口３４には検知センサ３４０が設けられており、当該検知センサ３４０により第２作動口３４に入賞した遊技球が検知される。
【２７９０】
第１作動口３３（下第１作動口３３Ａ，右第１作動口３３Ｂ）又は第２作動口３４への入賞をトリガとして大当たり抽選が行われる。そして、当該抽選結果は特図表示部３７及び可変表示ユニット３６の図柄表示装置４２における表示演出を通じて明示される。
【２７９１】
特図表示部３７について詳細には、特図表示部３７には、第１特図表示部３７ａと、第２特図表示部３７ｂとが設けられている。第１特図表示部３７ａでは、第１作動口３３への入賞（下第１作動口３３Ａ又は右第１作動口３３Ｂへの入賞）をトリガとして大当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる。そして、抽選結果に対応した結果が表示される。また、第２特図表示部３７ｂでは、第２作動口３４への入賞をトリガとして大当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる。そして、抽選結果に対応した結果が表示される。
【２７９２】
なお、第１特図表示部３７ａ及び第２特図表示部３７ｂは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、第１特図表示部３７ａ及び第２特図表示部３７ｂにて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。
【２７９３】
図柄表示装置４２について詳細には、図柄表示装置４２は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４２は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった表示画面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。
【２７９４】
図柄表示装置４２では、いずれかの第１作動口３３（下第１作動口３３Ａ又は右第１作動口３３Ｂ）への入賞に基づき第１特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示又は所定の表示

が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示が行われるとともに、第２作動口３４への入賞に基づき第２特図表示部３７ｂにて絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示が行われる。なお、図柄表示装置４２では、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり当選となった場合の開閉実行モード中の表示演出などが行われる。

【２７９５】

図柄表示装置４２にて図柄の変動表示が行われる場合の表示内容について、図３８７を参照して詳細に説明する。図３８７は図柄表示装置４２の表示画面４２ａを示す図である。

【２７９６】

絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、具形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【２７９７】

図３８７（ａ）に示すように、図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、複数の表示領域として、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。

【２７９８】

つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。

【２７９９】

図３８７（ｂ）に示すように、表示画面４２ａは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。また、表示画面４２ａには、図５（ａ）に示すように、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。

【２８００】

第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞に基づいて表示画面４２ａにおいて図柄の変動表示が行われる場合には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示が開始される。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示から待機表示に切り替えられ、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて所定の図柄を静止表示した状態で終了される。また、図柄の変動表示が終了する場合、後述する開閉実行モードへの移行に対応しているとともに当該開閉実行モード後に後述する高頻度サポートモードに設定される場合には、いずれかの有効ライン上に同一の奇数図柄の組み合わせが形成され、後述する開閉実行モードへの移行に対応しているとともに当該開閉実行モード後に後述する低頻度サポートモードに設定される場合には、いずれかの有効ライン上に同一の偶数図柄の組み合わせが形成される。

【２８０１】

なお、いずれかの作動口３３，３４への入賞に基づいて、いずれかの特図表示部３７ａ，３７ｂ及び図柄表示装置４２にて表示が開始され、所定の結果を表示して終了されるまでが遊技回の１回に相当する。また、図柄表示装置４２における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、図柄表示装置４２にて

変動表示される絵柄は上記のような図柄に限定されることはなく、例えば絵柄として数字のみが変動表示される構成としてもよい。

【２８０２】

表示画面４２ａの下部には、第１作動口３３用の特図保留表示領域Ｇａと第２作動口３４用の特図保留表示領域Ｇｂが設定されている。第１作動口用の特図保留表示領域Ｇａは、遊技球が第１作動口３３に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４が左右方向に並べて区画表示されるようにして設けられている。具体的には、遊技球が第１作動口３３に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて特図保留表示領域Ｇａには、第１単位保留表示領域Ｇａ１、第２単位保留表示領域Ｇａ２、第３単位保留表示領域Ｇａ３、第４単位保留表示領域Ｇａ４が設定されている。

【２８０３】

第２作動口用の特図保留表示領域Ｇｂは、遊技球が第２作動口３４に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４が左右方向に並べて区画表示されるようにして設けられている。具体的には、遊技球が第２作動口３４に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて特図保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２、第３単位保留表示領域Ｇｂ３、第４単位保留表示領域Ｇｂ４が設定されている。

【２８０４】

これら各領域には、保留アイコン（保留絵柄又は保留画像）が１つずつ表示される構成となっている。

【２８０５】

さらに表示画面４２ａの下部には、特図保留表示領域Ｇａ，Ｇｂと並列させて実行対象表示領域ＧＡ，ＧＢが設定されている。第１作動口用の実行対象表示領域ＧＡには、現在実行している第１特図表示部３７ａにおける遊技回の保留情報に対応する情報が表示される。また、第２作動口用の実行対象表示領域ＧＢには、現在実行している第２特図表示部３７ｂにおける遊技回の保留情報に対応する保留アイコンが表示される。

【２８０６】

ここで、本パチンコ機１０においては、第１特図表示部３７ａにおける遊技回と、第２特図表示部３７ｂにおける遊技回と、が並行して実行される場合がある。具体的には、第１作動口３３への入賞に基づく第１特図表示部３７ａにおける遊技回と、第２作動口３４への入賞に基づく第２特図表示部３７ｂにおける遊技回と、が重複している場合には、特図表示部３７における各特図表示部３７ａ，３７ｂの遊技回が並行して実行される。一方、図柄表示装置４２の表示画面４２ａにおける各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示による遊技回は、第１作動口３３及び第２作動口３４のうちの一方の遊技回と対応するように実行される。つまり、各特図表示部３７ａ，３７ｂにおける遊技回は重複して実行されるものの、図柄表示装置４２における遊技回は当該特図表示部３７ａ，３７ｂにおいて重複して実行されている遊技回のうちの一方のみと対応するように実行される。

【２８０７】

また、可変表示ユニット３６の前面側において図柄表示装置４２の下方には、図３８５に示すように、特図保留表示部４３が設けられている。特図保留表示部４３は、第１特図保留表示部４３ａと第２特図保留表示部４３ｂとを備え、第１特図保留表示部４３ａが第１作動口３３に対応し、第２特図保留表示部４３ｂが第２作動口３４に対応する。遊技球が第１作動口３３（下第１作動口３３Ａ又は右第１作動口３３Ｂ）に入賞した個数は最大４個まで保留され、第１特図保留表示部４３ａの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、遊技球が第２作動口３４に入賞した個数は最大４個まで保留され、第２特図保留表示部４３ｂの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【２８０８】

なお、第１作動口３３及び第２作動口３４の最大保留個数は上記４個に限定されず、それよりも多くてもよいし、少なくてもよい。また、第１作動口３３及び第２作動口３４の

最大保留個数が同数であることは必須ではなく、最大保留個数が相違するようにしてもよい。さらに、第１作動口３３及び第２作動口３４の少なくとも一方について、入賞した個数が保留されない構成としてもよい。これらの場合、保留個数（の有無）によって特図保留表示部４３をそれに対応させて設けるとよい。

【２８０９】

第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞に基づく大当たり抽選にて当選となった場合には、可変入賞装置３２への入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。可変入賞装置３２は、右側領域ＰＥ３において、スルーゲート３５の下流側であって、右第１作動口３３Ｂよりも上流側に配置されている。つまり、可変入賞装置３２は左側領域ＰＥ２を流下するように発射操作装置２８が操作されている場合（第１発射操作が行われている場合）には入賞が不可であり、右側領域ＰＥ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合（第２発射操作が行われている場合）には入賞が可能である。可変入賞装置３２は、第１可変入賞装置３２Ａと第２可変入賞装置３２Ｂとが設けられており、開閉実行モードにおいて所定のタイミングで開放される可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂが切り替えられる。第１可変入賞装置３２Ａと第２可変入賞装置３２Ｂとは、第１可変入賞装置３２Ａが第２可変入賞装置３２Ｂよりも上流側となるように配置されている。

【２８１０】

先ず、第１可変入賞装置３２Ａについて図３８８を参照しながら説明する。図３８８（ａ），（ｂ）は第１可変入賞装置３２Ａの縦断面図である。

【２８１１】

第１可変入賞装置３２Ａは、前後方向に開放され遊技球が通過可能な大きさの大入賞口（又は特別入賞口）３２１が形成されているとともに、当該大入賞口３２１を遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り替える開閉部材３２２を備えている。開閉部材３２２は駆動部３２３により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。また、第１可変入賞装置３２Ａには、大入賞口３２１を介して第１可変入賞装置３２Ａ内に入球した遊技球が必ず通過する位置に入賞用通過部３２４が形成されており、さらに当該入賞用通過部３２４の位置に検知領域が存在するようにして大入賞口用の検知センサ３２５が設けられている。当該大入賞口用の検知センサ３２５によって、第１可変入賞装置３２Ａに入賞した遊技球が個別に検知される。

【２８１２】

次に、第２可変入賞装置３２Ｂについて図７を参照しながら説明する。図３８９（ａ）は第２可変入賞装置３２Ｂの側方から見た状態の縦断面図であり、図３８９（ｂ）は第２可変入賞装置３２Ｂの背面側から見た状態の縦断面図である。

【２８１３】

図３８９（ａ）に示すように、第２可変入賞装置３２Ｂは、前後方向に開放され遊技球が通過可能な大きさの振分入口３５１が形成されているとともに、当該振分入口３５１を遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り替える振分部材３５２を備えている。振分部材３５２は振分入口用の駆動部３５３により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。振分入口３５１は案内通路３５４の入口を構成しており、振分入口３５１から流入した遊技球は案内通路３５４を下流側へと流下する。

【２８１４】

案内通路３５４は、図３８９（ｂ）に示すように、その途中位置から二股に分岐しており、分岐位置よりも上流側を構成する上流領域３５５と、分岐位置よりも下流側の一方を構成するＶ入賞用領域（又は有利用領域）３５６と、分岐位置よりも下流側の他方を構成する排出用領域（又は不利用領域）３５７と、を備えている。また、分岐位置には、上流領域３５５から当該分岐位置に到達した遊技球をＶ入賞用領域３５６及び排出用領域３５７のいずれかに振り分ける振分手段としてシャッタ３５８が設けられている。シャッタ３５８がシャッタ用の駆動部３５９により駆動されていない状態では分岐位置に到達した遊技球が排出用領域３５７へ流入することとなり、シャッタ３５８がシャッタ用の駆動部３

５９により駆動されている状態では分岐位置に到達した遊技球がＶ入賞用領域３５６へ流入することとなる。

【２８１５】

上流領域３５５に流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにしてカウント用の検知センサ３６１が設けられている。カウント用の検知センサ３６１にて遊技球が検知されたことに基づき、第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞に対応した賞球の払い出しが実行される。また、Ｖ入賞用領域３５６に流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにしてＶ入賞用の検知センサ３６２が設けられている。Ｖ入賞用の検知センサ３６２にて遊技球が検知されたことに基づき、開閉実行モード後の当否抽選モードが所定の抽選モードに設定される。より詳しくは、開閉実行モードにおいて所定のタイミング（５ラウンド目）において第１可変入賞装置３２Ａによるラウンド遊技から第２可変入賞装置３２Ｂによるラウンド遊技に切り替えられる。そして、第２可変入賞装置３２Ｂによるラウンド遊技に切り替えられた後、Ｖ入賞用の検知センサ３６２にて遊技球が検知されると、当該開閉実行モード後に当否抽選モードが通常よりも当選確率が高い高確率モードに設定される。

【２８１６】

また、排出用領域３５７に流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして排出用の検知センサ３６３が設けられている。排出用の検知センサ３６３の検知結果とＶ入賞用の検知センサ３６２の検知結果とに基づき、第２可変入賞装置３２Ｂ内に遊技球が残存しているか否かが判定される。

【２８１７】

ちなみに、本パチンコ機１０では、第２可変入賞装置３２Ｂに入賞した遊技球が１００％の確率でＶ入賞用領域３５６に誘導されるようにシャッタ用の駆動部３５９の駆動タイミングが設定されているが、誘導される具体的な確率は任意であり、１００％よりも低くてもよい。そして、Ｖ入賞用領域３５６に誘導される確率を異ならせることで開閉実行モード後に高確率モードに設定される確率が異なる構成としてもよい。すなわち、本パチンコ機１０では、開閉実行モードの種類（契機となった大当たり結果の種類）として、開閉実行モード中の所定のタイミングにおいて第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞が発生するモードに切り替えられる開閉実行モードと同切替が発生しない開閉実行モードが設定されている。そして、切替が発生すると、ほぼ１００％の確率（狙えばほぼ入る程度）で第２可変入賞装置３２Ｂへ入賞した遊技球がＶ入賞用領域３５６に誘導される。これを、例えば開閉実行モードの種類によらず切替が発生するとともに、同切替が発生して第２可変入賞装置３２Ｂを狙った場合に、開閉実行モードの種類によってＶ入賞用領域３５６側に誘導される確率が異なる構成とする。このようにしても、開閉実行モードの種類（契機となった大当たり結果の種類）によって開閉実行モード後に高確率モードに設定される確率を異ならせることが可能である。例えば、開閉実行モードにおいて第２可変入賞装置３２Ｂによるラウンドの切り替えが発生し得るものの、Ｖ入賞用領域３５６側に誘導される確率を０％とすれば、実質的に当該開閉実行モード後に高確率モードに設定されない遊技結果とすることができる。また、Ｖ入賞用領域３５６側に誘導される確率を５０％とすれば、開閉実行モードへの移行契機となった遊技結果によらず、その後に高確率モードとなるチャンスが生じるため、開閉実行モード中（特に第２可変入賞装置３２Ｂによるラウンド中）に大いに注目させることが可能となる。

【２８１８】

また、第２可変入賞装置３２Ｂは、入賞した遊技球がＶ入賞用領域３５６及び排出用領域３５７のいずれに振り分けられるのかをパチンコ機１０前方から視認可能となるように形成されていることが好ましく、具体的には第２可変入賞装置３２Ｂの前面側が有色透明又は無色透明に形成されていることが好ましい。

【２８１９】

右側領域ＰＥ３におけるゲージ構成について、再度図３８５を参照しながら、より詳細に説明する。右側領域ＰＥ３において、各入球部３５，３５Ａ，３５Ｂ，３２Ｂ，３４は

、上流から、スルーゲート３５、第１可変入賞装置３２Ａ、第２可変入賞装置３２Ｂ、右第１作動口３３Ｂ、第２作動口３４の順で配設されている。このうち、スルーゲート３５、第１可変入賞装置３２Ａ、第２可変入賞装置３２Ｂ及び右第１作動口３３Ｂは、右側領域ＰＥ３に向けて発射された遊技球が必ず通過する位置に配置されている。具体的には、右側領域ＰＥ３においては、スルーゲート３５、第１可変入賞装置３２Ａ、第２可変入賞装置３２Ｂ及び右第１作動口３３Ｂを左右方向から囲うように釘２４ｂが配設されており、当該釘２４ｂによって遊技球がスルーゲート３５等を迂回することが規制されるように誘導通路Ｗ１が形成されている。なお、釘２４ｂに加えて／代えて、樹脂等により誘導通路Ｗ１を形成してもよい。また、誘導通路Ｗ１は、各入球部３５，３５Ａ，３５Ｂ，３２Ｂ，３４へ遊技球を誘導する機能を有していればよく、こぼれ球が発生し得る構成としてもよい。

【２８２０】

上記のとおり、スルーゲート３５は入賞後に遊技領域ＰＥへ排出される通過型の入球部であり、右側領域ＰＥ３へ向けて発射された遊技球は、スルーゲート３５を通過（入賞）した後、第１可変入賞装置３２Ａ側へ導出される。第１可変入賞装置３２Ａ、第２可変入賞装置３２Ｂ、右第１作動口３３Ｂは、いずれも開放状態（サポート状態）と閉鎖状態（非サポート状態）とに変位可能な構成であり、これらが開放状態であれば入球し、閉鎖状態であれば通過する。すなわち、スルーゲート３５を通過した遊技球が第１可変入賞装置３２Ａへ到達した状況において、第１可変入賞装置３２Ａが開放状態であれば、当該第１可変入賞装置３２Ａへ入賞し、当該遊技球はその下流側である第２可変入賞装置３２Ｂや右第１作動口３３Ｂへは到達しない。一方、第１可変入賞装置３２Ａに遊技球が到達した状況において、当該第１可変入賞装置３２Ａが閉鎖状態であれば、当該到達した遊技球は第１可変入賞装置３２Ａを通過し、第２可変入賞装置３２Ｂ側へ導出される。そして、当該遊技球が第２可変入賞装置３２Ｂへ到達した状況において、第２可変入賞装置３２Ｂが開放状態であれば当該遊技球は第２可変入賞装置３２Ｂへ入賞し、閉鎖状態であれば右第１作動口３３Ｂ側へ導出される。

【２８２１】

右第１作動口３３Ｂの下流側においては、第２作動口３４とアウト口２４ａとに向けて遊技球をそれぞれ誘導するように釘２４ｂが配置されており、当該釘２４ｂによって分岐通路Ｗ２が形成されている。なお、分岐通路Ｗ２において第２作動口３４側へ誘導する通路を右分岐通路Ｗ３といい、アウト口側へ誘導する通路を左分岐通路Ｗ４という。これら分岐通路Ｗ３，Ｗ４を樹脂等によって形成してもよい。右分岐通路Ｗ３は、流下する遊技球が全て第２作動口３４に向けて誘導されるように釘２４ｂが配置されている。既に説明したとおり、第２作動口３４は遊技球の入球可否を切り替える切替部材は設けられていない。そのため、右第１作動口３３Ｂを通過した遊技球が右分岐通路Ｗ３側へ振り分けられると、当該遊技球は遊技状態によらず全て第２作動口３４へ入球する。なお、右分岐通路Ｗ３においてこぼれ球が発生し得る構成としてもよい。

【２８２２】

左分岐通路Ｗ４は、流下する遊技球が主にアウト口２４ａに向けて誘導されるように釘２４ｂが配置されている。そのため、右第１作動口３３Ｂを通過した遊技球が左分岐通路Ｗ４側へ振り分けられると、当該遊技球は主にアウト口２４ａを介して排出される。また、左分岐通路Ｗ４側へ振り分けられた遊技球の一部は、下第１作動口３３Ａへ誘導される。なお、左分岐通路Ｗ４から他の入球部（例えば一般入賞口３１）へ入球し得る構成としてもよい。また、左分岐通路Ｗ４へ振り分けられた遊技球は全てアウト口２４ａに誘導される構成としてもよい。

【２８２３】

分岐通路Ｗ２において、右分岐通路Ｗ３と左分岐通路Ｗ４との振り分け率は、それぞれ５０％となっている。つまり、右第１作動口３３Ｂを通過した遊技球の半数が第２作動口３４へ入球し、もう半数がアウト口２４ａを介して排出される。

【２８２４】

なお、分岐通路Ｗ２において右分岐通路Ｗ３と左分岐通路Ｗ４とのいずれに誘導されるかを振り分ける振分部材を設けてもよい。この場合、振分部材について周期的な動作を行わせて、各分岐通路Ｗ３，Ｗ４の振分率を上記同様のものとするとよい。

【２８２５】

また、分岐通路Ｗ２における振り分け率は上記のものに限定されない。例えば、右分岐通路Ｗ３へ振り分けられる率が５０％よりも多くてもよいし少なくてもよいし、右分岐通路Ｗ３へ１００％振り分けられる構成としてもよい。また、右分岐通路Ｗ３に振り分けられた遊技球が全て第２作動口３４へ入球するのではなく、途中でこぼれ球が発生する構成とし、そのこぼれ率を加味して右第１作動口３３Ｂを通過した遊技球のうち所定割合（例えば７０％）の遊技球が右分岐通路Ｗ３に振り分けられる構成としてもよい（こぼれ球を加味して第２作動口３４への入球は右第１作動口３３Ｂを通過した遊技球の５０％とする）。

【２８２６】

上記構成の遊技盤２４が樹脂ベース２１に取り付けられてなる内枠１３の前面側全体を覆うようにして前扉枠１４が設けられている。前扉枠１４には、図３８３及び図３８４に示すように、遊技領域ＰＥのほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部６１が形成されている。窓部６１は、略楕円形状をなし、窓パネル６２が嵌め込まれている。窓パネル６２は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機１０前方から窓パネル６２を通じて遊技領域ＰＥを視認可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

【２８２７】

窓部６１の周囲には、各種ランプ部等の発光手段が設けられている。各種ランプ部の一部として表示発光部６３が窓部６１の右方に設けられている。また、窓部６１の上方にはエラー発光部６４が設けられている。また、遊技状態に応じた効果音などが出力される左右一対のスピーカ部６５が設けられている。

【２８２８】

前扉枠１４における窓部６１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部６６と下側膨出部６７とが上下に並設されている。上側膨出部６６内側には上方に開口した上皿６６ａが設けられており、下側膨出部６７内側には同じく上方に開口した下皿６７ａが設けられている。上皿６６ａは、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構２７側へ導くための機能を有する。また、下皿６７ａは、上皿６６ａ内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【２８２９】

次に、遊技機主部１２の背面側の構成について説明する。

【２８３０】

図３８４に示すように、内枠１３（具体的には、遊技盤２４）の背面には、遊技の主たる制御を司る主制御装置８１が搭載されている。主制御装置８１は主制御基板が基板ボックスに収容されてなる。

【２８３１】

主制御装置８１を含めて内枠１３の背面側を覆うようにして裏パックユニット１５が設置されている。裏パックユニット１５は、透明性を有する合成樹脂により形成された裏パック７２を備えており、当該裏パック７２に対して、払出機構部７３及び制御装置集合ユニット７４が取り付けられている。

【２８３２】

払出機構部７３は、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク７５と、当該タンク７５に貯留された遊技球を払い出すための払出装置７６と、を備えている。払出装置７６より払い出された遊技球は、当該払出装置７６の下流側に設けられた払出通路を通じて、上皿６６ａ又は下皿６７ａに排出される。なお、払出機構部７３には、例えば交流２４ボルトの主電源が供給されるとともに、電源のＯＮ操作及びＯＦＦ操作を行うための電源スイッチを有する裏パック基板が搭載されている。

【２８３３】
制御装置集合ユニット７４は、払出装置７６を制御する機能を有する払出制御装置７７と、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力されるとともに遊技者による発射操作装置２８の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる電源・発射制御装置７８と、を備えている。これら払出制御装置７７と電源・発射制御装置７８とは、払出制御装置７７がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。
【２８３４】
裏パック７２には、払出機構部７３及び制御装置集合ユニット７４以外にも、外部端子板７９が設けられている。外部端子板７９は、パチンコ機１０の背面において裏パックユニット１５の回動基端側であって上側の隅角部分に設置されている。外部端子板７９は、パチンコ機１０の状態を遊技ホールの管理コンピュータに認識させるために、所定の信号出力を行うための基板である。
【２８３５】
（電気的構成）
次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図３９０のブロック図に基づき説明する。
【２８３６】
主制御装置８１は、遊技の主たる制御を司る主制御基板２０１と、電源を監視する電源監視基板（停電監視基板）２０５と、を具備している。主制御基板２０１には、ＭＰＵ２０２が搭載されている。ＭＰＵ２０２には、ＲＯＭ２０３及びＲＡＭ２０４が内蔵されている。
【２８３７】
ＲＯＭ２０３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリやＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）を、読み出し専用として利用するように構成されている。当該ＲＯＭ２０３は、ＭＰＵ２０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。
【２８３８】
ＲＡＭ２０４は、ＳＲＡＭやＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）を読み書き両用として利用するように構成されており、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合にＲＯＭ２０３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。当該ＲＡＭ２０４は、ＲＯＭ２０３内に記憶されている制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶する。
【２８３９】
また、ＭＰＵ２０２又は主制御基板２０１には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが設けられている。なお、ＭＰＵ２０２に対してＲＯＭ２０３及びＲＡＭ２０４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【２８４０】
ＭＰＵ２０２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ２０２の入力側には、電源監視基板２０５、払出制御装置７７及び各種入賞検知センサ３５ａ、３２５、３３０、３３８、３４０、３６１，３６２、３６３などが接続されている。電源監視基板２０５には電源・発射制御装置７８が接続されており、ＭＰＵ２０２には電源監視基板２０５を介して電力が供給される。また、各種入賞検知センサ３５ａ、３２５、３３０、３３８、３４０、３６１，３６２、３６３の検知結果に基づいて、ＭＰＵ２０２において各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、ＭＰＵ２０２では、第１作動口３３（下第１作動口３３Ａ、右第１作動口３３Ｂ）又は第２作動口３４への入賞に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入賞に基づいてサポート抽選を実行する。
【２８４１】

ＭＰＵ２０２の出力側には、電源監視基板２０５、払出制御装置７７及び演出制御装置８２が接続されている。払出制御装置７７には、例えば、上記入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。演出制御装置８２には、変動用コマンド、種別コマンド、最終停止コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。これら各種コマンドの詳細については後に説明する。

【２８４２】

また、ＭＰＵ２０２の出力側には、可変入賞装置３２（第１可変入賞装置３２Ａ，第２可変入賞装置３２Ｂ）用の各駆動部３２３，３５３，３５９や、電動役物３３１用の各駆動部３３５，３３７、第１特図表示部３７ａ、第２特図表示部３７ｂ及び普図表示部３８が接続されている。主制御基板２０１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ２０２は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【２８４３】

また、ＭＰＵ２０２の出力側には、外部端子板７９が接続されている。外部端子板７９には、複数の外部端子（出力端子）が設けられている。外部端子は例えば８個設けられており、管理コンピュータに向けて外部出力する情報の種類が相違している。これら複数の外部端子には、開閉実行モード中であることを示す開閉実行信号の外部出力を行うための端子と、高頻度サポートモード中であることを示す高頻度信号の外部出力を行うための端子とが含まれている。ＭＰＵ２０２は、ＲＡＭ２０４に設けられた外部出力バッファに対して、遊技の進行に応じた情報の設定を行う。そして、外部出力バッファに設定された情報に応じて、信号出力用の設定を外部端子板７９に対して行い、パチンコ機１０の状態を遊技ホールの管理コンピュータに認識させる。なお、各外部端子は、主制御装置８１から管理コンピュータへ向けた電気信号の送信を可能としながら、その逆の流れを防止すべく、フォトカプラを用いて構成されている。

【２８４４】

電源監視基板２０５は、主制御基板２０１と電源・発射制御装置７８とを中継し、また電源・発射制御装置７８から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視する。払出制御装置７７は、主制御装置８１から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置７６により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【２８４５】

電源・発射制御装置７８は、例えば、遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板２０１や払出制御装置７７等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を所定の電力経路を通じて供給する。また、電源・発射制御装置７８は、遊技球発射機構２７の発射制御を担うものであり、発射操作装置２８に対する所定の発射操作を特定したことに基づいて、遊技球発射機構２７を駆動する。

【２８４６】

演出制御装置８２は、主制御装置８１から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられた表示発光部６３、エラー発光部６４及びスピーカ部６５を駆動制御するとともに、表示制御装置２１２を制御するものである。表示制御装置２１２では、演出制御装置８２から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置４２の表示制御を実行する。

【２８４７】

（ＭＰＵ２０２にて各種抽選を行うための電気的構成）

次に、ＭＰＵ２０２にて各種抽選を行うための電気的な構成について、図３９１を用いて説明する。

【２８４８】

ＭＰＵ２０２は、各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選、電動役物３３１のサポート抽選、第１特図表示部３７ａ及び第２特図表示部３７ｂの表示の設定、図柄表示装置４２の図柄表示の設定、普図表示部３８の表示の設定などを行うこととしている。具体的には、大当たり発生等の抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり結果の種別の抽選に使用する当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置４２が外れ変動する際のリーチ

発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、各特図表示部３７ａ，３７ｂ及び図柄表示装置４２における変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳと、電動役物３３１をサポート状態とするか否かのサポート抽選に使用する電動役物開放カウンタＣ４と、を用いることとしている。なお、上記カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮＩ，ＣＳは、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３３に設けられている。

【２８４９】

各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。

【２８５０】

当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報は、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞が発生した場合に、大当たり抽選用の保留情報の取得情報記憶手段として設けられた保留球格納エリア２３２に格納される。保留球格納エリア２３２は、第１作動口３３への入賞に基づく保留情報を格納等するエリアとしての第１特図用保留エリアＲＡ、第１保留数記憶エリアＮＡ及び第１実行エリアＲＡＥと、第２作動口３４への入賞に基づく保留情報を格納等するエリアとしての第２特図用保留エリアＲＢ、第２保留数記憶エリアＮＢ及び第２実行エリアＲＢＥと、を備えている。

【２８５１】

第１特図用保留エリアＲＡは、第１エリアＲＡ１、第２エリアＲＡ２、第３エリアＲＡ３及び第４エリアＲＡ４を備えており、第１作動口３３への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリアＲＡ１～ＲＡ４に格納される。

【２８５２】

この場合、第１エリアＲＡ１～第４エリアＲＡ４には、第１作動口３３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリアＲＡ１→第２エリアＲＡ２→第３エリアＲＡ３→第４エリアＲＡ４の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリアＲＡ１～ＲＡ４が設けられていることにより、第１作動口３３への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、各エリアＲＡ１～ＲＡ４に記憶されている保留情報の個数は、第１保留数記憶エリアＮＡに数値情報として記憶される。そして、第１保留数記憶エリアＮＡの数値情報は、保留情報の増減に対応させてその数値情報の更新が行われる。

【２８５３】

なお、第１特図用保留エリアＲＡにおいて保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【２８５４】

第１実行エリアＲＡＥは、第１特図表示部３７ａにて変動表示を開始する際に、当否判定や振分判定などを行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第１特図表示部３７ａの変動表示を開始する際には、第１特図用保留エリアＲＡの第１エリアＲＡ１に格納された保留情報が第１実行エリアＲＡＥに移動される。そして、当該第１実行エリアＲＡＥへ移動された保留情報に基づいて１遊技回の当否判定や振分判定が行われる。

【２８５５】

第２作動口３４への入賞に基づく保留情報に関する各エリアＲＢ，ＮＢ，ＲＢＥは上記第１作動口３３への入賞に基づく保留情報に関する各エリアＲＡ，ＮＡ，ＲＡＥと同様の構成となっている。

【２８５６】

すなわち、第２特図用保留エリアＲＢは、第１エリアＲＢ１、第２エリアＲＢ２、第３エリアＲＢ３及び第４エリアＲＢ４を備えており、第２作動口３４への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリアＲＢ１～ＲＢ４に格納される。

【２８５７】

この場合、第１エリアＲＢ１～第４エリアＲＢ４には、第２作動口３４への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリアＲＢ１→第２エリアＲＢ２→第３エリアＲＢ３→第４エリアＲＢ４の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリアＲＢ１～ＲＢ４が設けられていることにより、第２作動口３４への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、各エリアＲＢ１～ＲＢ４に記憶されている保留情報の個数は、第２保留数記憶エリアＮＢに数値情報として記憶される。そして、第２保留数記憶エリアＮＢの数値情報は、保留情報の増減に対応させてその数値情報の更新が行われる。

【２８５８】

なお、第２特図用保留エリアＲＢにおいて保留記憶可能な数も、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【２８５９】

第２実行エリアＲＢＥは、第２特図表示部３７ｂにて変動表示を開始する際に、当否判定や振分判定などを行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第２特図表示部３７ｂの変動表示を開始する際には、第２特図用保留エリアＲＢの第１エリアＲＢ１に格納された保留情報が第２実行エリアＲＢＥに移動される。そして、当該第２実行エリアＲＢＥへ移動された保留情報に基づいて１遊技回の当否判定や振分判定が行われる。

【２８６０】

上記のように、各特図用保留エリアＲＡ，ＲＢに対応させて、それぞれの実行エリアＲＡＥ，ＲＢＥが設けられていることにより、第１作動口３３への入賞に基づく保留情報の当否判定等と、第２作動口３４への入賞に基づく保留情報の当否判定等と、をそれぞれの実行エリアＲＡＥ，ＲＢＥにて並行して実行することができる。

【２８６１】

各カウンタについて詳しくは、当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の保留球格納エリア２３２に格納される。より詳しくは、第１作動口３３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第１特図用保留エリアＲＡに格納され、第２作動口３４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第２特図用保留エリアＲＢに格納される。

【２８６２】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ２０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア２２１に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図３９２を用いて説明する。図３９２に示すように、当否テーブルとしては、図３９２（ａ）の低確率モード時の第１特図用当否テーブル（低確率用第１当否情報群）と、図３９２（ｂ）の高確率モード時の第１特図用当否テーブル（高確率用第１当否情報群）と、図３９２（ｃ）の低確率モード時の第２特図用当否テーブル（低確率用第２当否情報群）と、図３９２（ｄ）の高確率モード時の第２特図用当否テーブル（高確率用第２当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機１０は、

当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されており、各モードに対して、それぞれ第１作動口３３への入賞に基づく保留情報についての第１特図用の当否テーブルと、第２作動口３４への入賞に基づく保留情報についての第２特図用の当否テーブルとが設けられている。

【２８６３】

ここで、いずれの特図用の当否テーブルにおいても、低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、図３９２（ａ）及び図３９２（ｃ）に示すように、大当たり当選となる乱数の値はいずれも２個である。また、いずれの特図用の当否テーブルにおいても、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、図３９２（ｂ）及び図３９２（ｄ）に示すように、大当たり当選となる乱数の値はいずれも２０個である。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。但し、低確率モードと高確率モードとで、各特図における当選確率がいずれも同じ確率であることが好ましい。

【２８６４】

また、各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が特別当たり結果又は外れ結果となるが、特別当たり結果については後に説明する。

【２８６５】

当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９）に達した後０に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モード終了後の右第１作動口３３Ｂの電動役物３３１におけるサポートモードと、（２）開閉実行モードにおける各可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂの開閉制御の態様、という２つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。

【２８６６】

右第１作動口３３Ｂの電動役物３３１におけるサポートモードとしては、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況（右側領域ＰＥ３を流下するように第２発射操作が行われている状況）で比較した場合に、右第１作動口３３Ｂの電動役物３３１が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

【２８６７】

具体的には、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に１／２）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放状態当選となった際に電動役物３３１が開放状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて電役開放状態当選となり電動役物３３１の開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されている。

【２８６８】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも右第１作動口３３Ｂへの入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、右第１作動口３３Ｂよりも下第１作動口３３Ａや第２作動口３４への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、下第１作動口３３Ａや第２作動口３４よりも右第１作動口３３Ｂへの入賞が発生する確率が高くなる。そして、右第１作動口３３Ｂへの入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【２８６９】
なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに電役開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば電動役物開放抽選における電役開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。さらには、回数、開放時間及び当選確率のうち、いずれか１条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成としてもよい。
【２８７０】
当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の保留球格納エリア２３２に格納される。より詳しくは、第１作動口３３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第１特図用保留エリアＲＡに格納され、第２作動口３４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第２特図用保留エリアＲＢに格納される。
【２８７１】
当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ２０３における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア２２２に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。ここで、振分テーブルの内容について図３９３を用いて説明する。振分テーブルとしては、第１振分情報群を構成する第１特図用の振分テーブル（図３９３（ａ）参照）と、第２振分情報群を構成する第２特図用の振分テーブル（図３９３（ｂ）参照）とが設定されている。
【２８７２】
第１特図用の振分テーブルでは、図３９３（ａ）に示すように、遊技結果の振分先として、Ｖなし大当たり結果（高確率非移行結果）と第１Ｖあり大当たり結果（第１高確率移行結果）が設定されている。第２特図用の振分テーブルでは、図３９３（ｂ）に示すように、遊技結果の振分先として、第１Ｖあり大当たり結果（第１高確率移行結果）と第２Ｖあり大当たり結果（第２高確率移行結果）とが設定されている。
【２８７３】
ここで、本パチンコ機１０における開閉実行モードにおける各可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂの開閉制御の態様について説明する。
【２８７４】
本パチンコ機１０の大当たり時の開閉実行モードとしては、第１可変入賞装置３２Ａによる開閉制御のみが行われる通常用開閉実行モードと、第１可変入賞装置３２Ａによる開閉制御と第２可変入賞装置３２Ｂによる開閉制御とが行われるＶ確変用開閉実行モードとが設定されている。通常用開閉実行モードでは、第１可変入賞装置３２Ａにおける大入賞口３２１の開閉が５回行われ、１回の開放は３０ｓｅｃ（第１期間）が経過するまで又は大入賞口３２１への入賞個数が８個（第１個数）となるまで継続される。一方、Ｖ確変用開閉実行モードでは、第１可変入賞装置３２Ａにおける大入賞口３２１の開閉が４回行われ、その後、第２可変入賞装置３２Ｂにおける振分入口３５１の開閉が１回行われ、いずれの開放状態も３０ｓｅｃ（第１期間）が経過するまで又は大入賞口３２１及び振分入口３５１のうち開放状態となっている側への入賞個数が８個（第１個数）となるまで継続される。
【２８７５】
上記のとおり、第１可変入賞装置３２Ａ及び第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞に基づく賞球は、いずれも１０個であり、通常用開閉実行モードとＶ確変用開閉実行モードとで得られる賞球数は同等である。一方、通常用開閉実行モードでは第１可変入賞装置３２Ａにのみ入賞し、Ｖ確変用開閉実行モードでは第１可変入賞装置３２Ａ及び第２可変入賞装置３２Ｂへ入賞する。そのため、Ｖ確変用開閉実行モードでは第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞に基づいてＶ入賞用領域３５６へ流入させる（Ｖ入賞用の検知センサ３６２により検知される）場合がある。そして、本パチンコ機１０では、開閉実行モード後の当否抽選モードを、開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞用の検知センサ３６２により検知されるか否

かによって決定する構成としている。
【２８７６】
より具体的には、開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞用の検知センサ３６２により検知されることで、当該開閉実行モード後の当否抽選モードは高確率モードとなる。当該高確率モードは、当否抽選における抽選結果が大当たり当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。一方、開閉実行モード中に遊技球がＶ入賞用の検知センサ３６２により検知されない場合は、当該開閉実行モード後の当否抽選モードは低確率モードとなる。当該低確率モードは、当否抽選における抽選結果が大当たり当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。
【２８７７】
すなわち、通常用開閉実行モードへ移行する大当たり結果となると、当該開閉実行モード後の当否抽選モードは低確率モードへ移行し、Ｖ確変用開閉実行モードへ移行する大当たり結果となると、当該開閉実行モード後の当否抽選モードは高確率モードへ移行し得る。上記のとおり、本実施形態では、第２可変入賞装置３２Ｂへ入賞した遊技球が１００％の確率でＶ入賞用領域３５６に誘導されるようになっており、Ｖ確変用開閉実行モードへ移行する大当たり結果となり、第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞が発生すれば、１００％の確率でその後は当否抽選モードが高確率モードへ移行するように設定されている。つまり、本パチンコ機１０では、移行する開閉実行モードの種類によって、その後の当否抽選モードの高低が定まり、大当たり結果の種類によっては開閉実行モード後の当否抽選モードが定まらない。
【２８７８】
図１１における振分テーブルにて示した各大当たり結果についてより詳細に説明すると、移行する開閉実行モードと、開閉実行モード後のサポートモードの高低が異なるように設定されている。
【２８７９】
Ｖなし大当たり結果は、通常用開閉実行モードへ移行するとともに、開閉実行モードの終了後には、サポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果である。換言すれば、Ｖなし大当たり結果は、実質的に、開閉実行モード後の遊技状態を、低確率モード及び低頻度サポートモードとなる低確遊技状態へ移行させる遊技結果である。
【２８８０】
第１Ｖあり大当たり結果は、Ｖ確変用開閉実行モードへ移行するとともに、開閉実行モードの終了後には、サポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果である。換言すれば、第１Ｖあり大当たり結果は、実質的に、開閉実行モード後の遊技状態を、高確率モード及び低頻度サポートモードとなる確変遊技状態（以下、第１確変状態という）へ移行させる遊技結果である。
【２８８１】
第２Ｖあり大当たり結果は、Ｖ確変用開閉実行モードへ移行するとともに、開閉実行モードの終了後には、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。換言すれば、第２Ｖあり大当たり結果は、実質的に、開閉実行モード後の遊技状態を、高確率モード及び高頻度サポートモードとなる確変遊技状態（以下、第２確変状態という）へ移行させる遊技結果である。
【２８８２】
上記のとおり、サポートモードが高頻度サポートモードとなると電動役物３３１がサポート状態となり易くなり、その結果、右第１作動口３３Ｂへの入賞確率が高くなる。そのため、高頻度サポートモードとなる第２確変状態においては、第１発射操作にて左側領域ＰＥ２を流下させて下第１作動口３３Ａを狙うよりも、右側領域ＰＥ３を流下するように第２発射操作にて遊技球を発射させたほうが、持ち球をあまり減らさずに第１特図側の当否抽選を受けることが可能であるため、遊技者にとって有利となる。
【２８８３】
一方、サポートモードが低頻度サポートモードであっても、すなわち電動役物３３１が

サポート状態となりにくく、右第１作動口３３Ｂへの入賞確率が低くても、右側領域ＰＥ３を流下するように第２発射操作にて遊技球を発射させると、当該遊技球は第２作動口３４へ入球し得る。上記のとおり、第２発射操作にて遊技球を発射させると、当該遊技球は誘導通路Ｗ１を通過して分岐通路Ｗ２へ到達する。そして、本実施形態における分岐通路Ｗ２では、到達した遊技球の半数を第２作動口３４側の右分岐通路Ｗ３へ分岐させる構成としている。さらに、本実施形態では、各通路Ｗ１～Ｗ３にてこぼれ球が発生しにくいように各通路が形成されている。そのため、低頻度サポートモードであっても、第２発射操作にて発射された遊技球の半数は第２作動口３４へ入球し、第２特図側の当否抽選を受けることが可能となる。

【２８８４】

そのため、低確遊技状態や第１高確率状態のように低確率モードであっても、第１発射操作を行えば下第１作動口３３Ａへの入賞に基づく第１特図側の当否抽選を受けることができ、第２発射操作を行えば第２作動口３４への入賞に基づく第２特図側の当否抽選を受けることができる。

【２８８５】

図３９２に示すように、第１特図用の当否テーブルと第２特図用の当否テーブルとでは、当否抽選モードの高低によらず大当たり結果となる確率は同じ確率となっている。一方で、両当否テーブルでは、特別当たり結果となる確率が異なるように設定されている。

【２８８６】

ここで、特別当たり結果とは、第１可変入賞装置３２Ａによる開閉制御（大入賞口３２１の開閉）が１回行われ、１回の開放が６ｓｅｃ（第２期間）が経過するまで又は大入賞口３２１への入賞個数が３個（第２個数）となるまで継続される開閉実行モードに移行する遊技結果である。すなわち、特別当たり結果では、いずれの大当たり結果の開閉実行モードよりも大入賞口３２１の開放期間が短く、開閉回数も少なく設定されており、得られる賞球が少ない。本実施形態では、発射条件が成立している状態（発射操作装置２８が操作されている状態）で０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＥに向けて発射されるように設定されている。上記のとおり、特別当たり結果に基づく大入賞口３２１の開放時間は、発射周期と入賞限度個数（３個）の積よりも長く設定されている。そのため、特別当たり結果に基づく開閉実行モードでは、入賞限度個数の遊技球の入賞が期待でき、それに伴う賞球を得ることができる。

【２８８７】

図３９２に示すように、第１特図用当否テーブルと第２特図用当否テーブルとでは、当否抽選モードの高低によらず、第２特図用当否テーブルの方が第１特図用当否テーブルよりも特別当たり結果となる確率が高くなるように設定されている。そのため、上記のとおり、低確遊技状態や第１高確率状態のように低確率モードであっても、第２発射操作を行えば第２作動口３４への入賞に基づく第２特図側の当否抽選を受けることができ、それに伴い、特別当たり結果となれば、第１可変入賞装置３２Ａへの入賞による賞球（実質３個の入賞×１０個の賞球で、３０個の賞球）を得ることができる。

【２８８８】

但し、第２特図用当否テーブルにおいて特別当たり結果となる確率は、本実施形態では３０分の１に設定されており、また、第２作動口３４への入賞に基づく賞球は１個に設定されている。低確遊技状態において、第２作動口３４を狙って、すなわち第２発射操作を行って遊技球を発射させる遊技を行った場合を想定すると、第２作動口３４へ入球させて特別当たり結果（３０個の賞球）を得るためには、少なくとも平均して約６０個（２分の１×３０分の１）の遊技球を発射させる必要があり、特別当たり結果により得る賞球数よりもそれ要するまでの発射球数の方が多い。さらに、低確遊技状態において大当たり結果となる確率は３００分の１に設定されており、第２作動口３４へ入球させて大当たり結果（４００個の賞球、５ラウンド×８個入賞×１０個）を得るためには、少なくとも平均して約６００個（２分の１×３００分の１）の遊技球を発射させる必要があり、大当たり結果により得る賞球数よりもそれに要するまでの発射球数の方が多い。そうすると、低確遊

技状態において第２発射操作を操作するメリットは低く、特に発射球数から第２作動口３４への入賞に基づく賞球数（第２作動口３４の賞球数＋開閉実行モードに基づく賞球数）を引いた払出ベースはマイナスとなる。

【２８８９】

さらに、本実施形態では、各当否抽選に基づく変動表示時間を異ならせることで、各当否抽選の消化効率（消化スピード）を異ならせる構成としている。以下、その構成について説明する。

【２８９０】

上記のように、本パチンコ機１０では、第１特図側の当否抽選と第２特図側の当否抽選とが並行して実行可能となっている。そして、両当否抽選の結果は、対応する特図表示部３７ａ，３７ｂによる変動表示及び図柄表示装置４２による各絵柄の変動表示によって報知される。これら変動表示の期間は、当否抽選の契機が発生する度にＲＯＭ２０３に設けられた変動表示時間テーブル記憶エリア２２３に記憶された変動表示時間テーブルを参照することで設定される。そして、本実施形態では、選択される変動表示時間テーブルが、遊技状態及び各当否抽選の契機、及び遊技結果ごとにそれぞれ設定されている。

【２８９１】

図３９４に示すように、低確遊技状態（低確率モード及び低頻度サポートモード）における変動表示時間テーブルでは、遊技結果が外れ結果である場合には、第１特図用の変動表示時間テーブル（図３９４（ｂ））が選択された場合よりも、第２特図用の変動表示時間テーブル（図３９４（ｄ））が選択された場合の方が、長い時間の変動表示時間となるように各テーブルが設定されている。より具体的には、外れ時の第２特図用の変動表示時間テーブルが選択されると、６０００ｓｅｃの変動表示時間が設定され、１回の遊技回に１時間以上（１００分）要することになる。例えば、遊技ホールの営業時間を１０時間とすると、低確遊技状態において第２作動口３４を狙った遊技を行っても、６回の遊技回（抽選）しか行えないことになる。これに対して、第１特図用の変動表示時間テーブルが選択された場合には、大当たり時・特別当たり時（図３９４（ａ））や外れ時（図３９４（ｂ））のいずれであっても、最も長くても９０ｓｅｃが選択される。そのため、低確遊技状態における消化効率は第１特図側の方が第２特図側よりも高く、第１発射操作を行って下第１作動口３３Ａを狙ったほうが、第２発射操作を行って第２作動口３４を狙うよりも消化効率が高くなる。

【２８９２】

一方、第１確変状態時（高確率モード及び低頻度サポートモード）における変動表示時間テーブルでは、図３９５に示すように、遊技結果が外れ結果である場合には、第２特図用の変動表示時間テーブル（図３９５（ｄ））が選択された場合よりも、第１特図用の変動表示時間テーブル（図３９５（ｂ））が選択された場合の方が、長い時間の変動表示時間となるように各テーブルが設定されている。つまり、低確遊技状態と変動表示時間の長さの関係が逆転する。そのため、第１確変状態における消化効率は、第２特図側の方が第１特図側よりも高く、第２発射操作を行って第２作動口３４を狙ったほうが、第１発射操作を行って下第１作動口３３Ａを狙うよりも消化効率が高くなる。そして、第１確変状態時においては、当否抽選モードが高確率モードとなるため、大当たり結果となる確率も高くなる（図３９２参照）。そうすると、第２作動口３４を狙うことで、比較的少ない遊技回数で、大当たり結果となることが期待できる。さらに、上記のとおり、第２作動口３４への入賞に基づく第２特図用の当否テーブルでは、特別当たり結果となる確率が第１特図用の当否テーブルよりも高く設定されている。そのため、第１確変状態時においては、第２発射操作を行って第２作動口３４へ入賞させることで、持ち球をさほど減らさずに第２特図側の当否抽選を受けることが可能となる。

【２８９３】

第２確変状態時（高確率モード及び高頻度サポートモード）における変動表示時間テーブルでは、図３９６に示すように、遊技結果が外れ結果である場合には、第１特図用の変動表示時間テーブル（図３９６（ｂ））が選択された場合よりも、第２特図用の変動表示

時間テーブル（図３９６（ｄ））が選択された場合の方が、長い時間の変動表示時間となるように各テーブルが設定されている。つまり、第１確変状態と第２確変状態とでは、変動表示時間の長さの関係が逆転する。そのため、第２確変状態における消化効率は第１特図側の方が第２特図側よりも高くなる。但し、第２確変状態においてはサポートモードが高頻度サポートモードとなるため、下第１作動口３３Ａを狙うよりも右第１作動口３３Ｂを狙ったほうが、入球率は高くなる。より具体的には、右第１作動口３３Ｂに設けられた電動役物３３１が頻繁にサポート状態となることによって、右第１作動口３３Ｂへの入賞頻度が高まり、当該右第１作動口３３Ｂへの入賞に伴う賞球（３個）を得ることによって、持ち球をさほど減らさずに第１特図側の当否抽選を受けることが可能となる。

【２８９４】

各カウンタの説明（図３９１）に戻り、リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３８）に達した後０に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の保留球格納エリア２３２に格納される。より詳しくは、第１作動口３３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第１特図用保留エリアＲＡに格納され、第２作動口３４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第２特図用保留エリアＲＢに格納される。そして、ＲＯＭ２０３のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている（図３９４～図３９６参照）。

【２８９５】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置４２を備え、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂの開閉実行モードとなる遊技回にて変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となる遊技機において、図柄表示装置４２における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【２８９６】

換言すれば、図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組合せが成立する可能性があるリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【２８９７】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置４２の表示画面内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄の組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【２８９８】

図３８７の表示内容について具体的に説明すると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄が表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が表示されている図柄を認識することが容易な又はできる低速変動表示に切り替わる。そして、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り替わる。その後、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。この場合、いずれかの有効ラインＬ１～Ｌ５に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成される。そして、中図柄列Ｚ２の変動表示が高速変動表示から低速変動表示に切り替わり、開閉実行モードが発生する場合には、リーチラインを形成している主図柄と同一の数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中段の図柄列Ｚ２における図柄の変動表示が終了される。

【２８９９】

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【２９００】

図３９１の説明に戻り、変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図表示部３７の第１特図表示部３７ａ及び第２特図表示部３７ｂにおける変動表示時間と、図柄表示装置４２における図柄の変動表示時間とをＭＰＵ２０２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の保留球格納エリア２３２に格納される。より詳しくは、第１作動口３３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第１特図用保留エリアＲＡに格納され、第２作動口３４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第２特図用保留エリアＲＢに格納される。

【２９０１】

電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後０に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の電役保留エリアＲに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタＣ４の値によって電動役物３３１を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～１９０であれば、電動役物３３１を開放状態に制御し、Ｃ４＝１９１～２５０であれば、電動役物３３１を開放状態に制御しない。

【２９０２】

既に説明したように、ＭＰＵ２０２では、各実行エリアＲＡＥ，ＲＢＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を用いて、第１特図表示部３７ａ及び第２特図表示部３７ｂにおける変動表示時間が決定されるが、その決定に際してはＲＯＭ２０３の変動表示時間テーブル記憶エリア２２３が用いられる。また、ＭＰＵ２０２では、各実行エリアＲＡＥ，ＲＢＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値及び当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１特図表示部３７ａ及び第２特図表示部３７ｂにおける停止結果が決定されるが、その決定に際してはＲＯＭ２０３の停止結果テーブル記憶エリア２２４が用いられる。

【２９０３】

（主制御装置８１にて実行される各種処理について）

次に、主制御装置８１内のＭＰＵ２０２にて各遊技回での遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ２０２では、上記タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【２９０４】

（タイマ割込み処理）

先ず、タイマ割込み処理について、図３９７のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ２０２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【２９０５】

ステップＳ１０１Ｂでは、各種検知センサの読み込み処理を実行する。すなわち、主制

御装置８１に接続されている各種検知センサの状態を読み込むとともに、当該検知センサの状態（検知センサからの検知情報）を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。例えば、大入賞口３２１へ遊技球が入球したと判定した場合には、大入賞口用の入賞検知フラグを格納する。第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞が発生した（カウント用の検知センサ３６１にて遊技球を検知した）場合には、第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞用の入賞検知フラグを格納する。また、Ｖ入賞用領域３５６を遊技球が通過したと判定した場合には、Ｖ入賞用の検知フラグを格納する。そして、排出用領域３５７を遊技球が通過したと判定した場合には、排出用の検知フラグを格納する。なお、第２可変入賞装置３２Ｂを設けない構成等、他のセンサを有さない構成においては、それらのセンサの状態読み込み処理を行わない構成とすればよい。

【２９０６】

その後、ステップＳ１０２Ｂでは、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ２０４の該当するバッファ領域に格納する。

【２９０７】

続くステップＳ１０３Ｂでは、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０４の該当するバッファ領域に格納する。

【２９０８】

続くステップＳ１０４Ｂでは、スルーゲート３５への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ２０４にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には電役保留エリアＲに記憶されている役物保留記憶数が４未満であることを条件として、前記ステップＳ１０３Ｂにて更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電役保留エリアＲに格納する。また、今回の取得により更新された役物保留記憶数に対応させて、普図保留表示部４１の表示（保留数の表示）を更新する処理を行う。そして、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【２９０９】

ステップＳ１０４Ｂのスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップＳ１０５Ｂに進み、当該ステップＳ１０５Ｂにて作動口３３Ａ，３３Ｂ，３４への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。

【２９１０】

（作動口用の入賞処理）

ここで、図３９８のフローチャートを参照して作動口用の入賞処理について説明する。

【２９１１】

ステップＳ２０１Ｂでは、遊技球がいずれかの第１作動口３３Ａ，３３Ｂに入賞（始動入賞）したか否かを下第１作動口３３Ａ及び右第１作動口３３Ｂに対応した検知センサの検知状態により判定する。遊技球がいずれかの第１作動口３３Ａ，３３Ｂに入賞したと判定すると、ステップＳ２０２Ｂでは、払出制御装置７７に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。続くステップＳ２０３Ｂでは、第１特図用保留エリアＲＡの保留数記憶領域（第１保留数記憶エリアＮＡ）に格納された値を読み出し、当該第１特図用保留エリアＲＡに保留記憶されている第１始動保留記憶数ＲａＮが記憶可能な最大数（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。最大数未満である場合には、ステップＳ２０４Ｂにて、第１始動保留記憶数ＲａＮを１加算する処理を実行する。その後、ステップＳ２０５Ｂにて、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行う。続

くステップＳ２０６Ｂでは、第１保留予告用の確認処理を実行する。かかる処理では、第１作動口３３Ａ，３３Ｂへの入賞が発生したことの情報を演出制御装置８２側へ出力するとともに、今回の第１作動口３３Ａ，３３Ｂへの入賞に基づいて取得された保留情報についての遊技回の情報（当否判定、リーチ発生の有無、予告演出の発生の有無等の情報）を、演出制御装置８２側へ出力する処理を行う。

【２９１２】

ステップＳ２０１Ｂ及びステップＳ２０３Ｂのいずれかで否定判定した場合、又はステップＳ２０６Ｂの処理を実行した後は、ステップＳ２０７Ｂへ進む。ステップＳ２０７Ｂでは、遊技球が第２作動口３４に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口３４に入賞したと判定すると、ステップＳ２０８Ｂにて払出制御装置７７に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。続くステップＳ２０９Ｂでは、第２特図用保留エリアＲＢの保留数記憶領域（第２保留数記憶エリアＮＢ）に格納された値を読み出し、当該第２特図用保留エリアＲＢに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが記憶可能な最大数（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。最大数未満である場合には、ステップＳ２１０Ｂにて、第１始動保留記憶数ＲａＮを１加算する処理を実行する。その後、ステップＳ２１１Ｂにて、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を格納する情報取得処理を行う。続くステップＳ２１２Ｂでは、第２保留予告用の確認処理を実行する。かかる処理では、第２作動口３４への入賞が発生したことの情報を演出制御装置８２側へ出力するとともに、今回の第２作動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報についての遊技回の情報（当否判定、リーチ発生の有無、予告演出の発生の有無等の情報）を、演出制御装置８２側へ出力する処理を行う。ステップＳ２０７Ｂ及びステップＳ２０９Ｂのいずれかで否定判定した場合、又はステップＳ２１２Ｂの処理を実行した後は、本作動口用の入賞処理を終了する。

【２９１３】

なお、上記ステップＳ２０２Ｂ，ステップＳ２０８Ｂにてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置７７に対して送信される。また、ステップＳ２０６Ｂ，ステップＳ２１２Ｂにてセットした保留情報のコマンド（保留コマンド）も、通常処理の外部出力処理にて演出制御装置８２に対して送信される。これら保留コマンドには第１作動口３３Ａ，３３Ｂ及び第２作動口３４への入賞のうちいずれの作動口への入賞に基づくものであるかの情報が含まれており、演出制御装置８２においては当該保留コマンドを受信することにより特図保留表示領域Ｇａ，Ｇｂにおける表示を、保留個数の増加に対応させて変更するための処理を実行する。

【２９１４】

具体的には、演出制御装置８２を経由して表示制御装置２１２にて同コマンドを受信したコマンドがいずれかの第１作動口３３Ａ，３３Ｂへの入賞に対応している場合には、表示画面４２ａにて設定された第１作動口用の特図保留表示領域Ｇａに上記保留アイコンを表示させるための処理を実行する。第１作動口用の特図保留表示領域Ｇａにおいては右側から順次保留アイコンが表示されるようになっており、例えば第１作動口用の第１始動保留記憶数ＲａＮが１であれば右端の第１単位保留表示領域Ｇａ１に保留アイコンが表示され、第１始動保留記憶数ＲａＮが４であれば全ての単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４に保留アイコンが表示されるようになっている。また、演出制御装置８２を経由して表示制御装置２１２にて同コマンドを受信したコマンドが第２作動口３４への入賞に対応している場合には、表示画面４２ａにて設定された第２作動口用の特図保留表示領域Ｇｂに保留アイコンを表示させるための処理を実行する。第２作動口用の特図保留表示領域Ｇｂにおいては左側から順次保留アイコンが表示されるようになっており、例えば第２作動口用の第２始動保留記憶数ＲｂＮが１であれば左端の第１単位保留表示領域Ｇｂ１に保留画像が表示され、始動保留記憶数ＲｂＮが４であれば全ての単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４に保留アイコンが表示されるようになっている。

【２９１５】

＜通常処理＞
次に、通常処理の流れを図３９９のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ３０１Ｂ～Ｓ３０７Ｂの処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ３０９Ｂ，Ｓ３１０Ｂのカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【２９１６】
通常処理においては先ず、ステップＳ３０１Ｂにて外部出力処理を実行する。ステップＳ３０１の外部出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置７７に対して送信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドや保留コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置８２に対して送信する。
【２９１７】
次に、ステップＳ３０２Ｂでは、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ２０４の該当するバッファ領域に格納する。
【２９１８】
続くステップＳ３０３Ｂでは、いずれかの第１作動口３３Ａ，３３Ｂへの入賞に基づく各遊技回における遊技を制御するための第１遊技回制御処理を実行する。この第１遊技回制御処理では、第１特図側の大当たり判定、図柄表示装置４２による図柄の変動表示の設定、第１特図表示部３７ａの表示制御などを行う。
【２９１９】
ステップＳ３０３Ｂの第１遊技回制御処理を実行した後は、ステップＳ３０４Ｂに進み、第２作動口３４への入賞に基づく各遊技回における遊技を制御するための第２遊技回制御処理を実行する。この第２遊技回制御処理では、第２特図側の大当たり判定、図柄表示装置４２による図柄の変動表示の設定、第２特図表示部３７ｂの表示制御などを行う。
【２９２０】
ステップＳ３０３Ｂ及びステップＳ３０４Ｂにて各遊技回制御処理を実行した後は、ステップＳ３０５Ｂにて、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップＳ３０３Ｂ～ステップＳ３０５Ｂの処理についての詳細は後述する。
【２９２１】
続くステップＳ３０６Ｂでは、右第１作動口３３Ｂに設けられた電動役物３３１を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、ＲＡＭ２０４の電役保留エリアＲに格納されている電動役物開放カウンタＣ４から取得した数値情報を用いて電動役物３３１を開放状態とするか否かの電役開放抽選を行うとともに、電役開放状態当選となった場合には電動役物３３１の開閉処理を実行する。また、電役開放抽選の抽選結果を教示するように、普図表示部３８の表示制御などを行う。
【２９２２】
ここで、既に説明したとおり、電動役物３３１によるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。
【２９２３】
電役サポート用処理では、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場

合よりも、電役開放状態当選となった際に、電動役物３３１が開放状態となる回数を多く設定するとともに、１回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり電動役物３３１の開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、１回の開放時間よりも短くなるように設定する。

【２９２４】

ちなみに、開閉実行モードに移行した場合には、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に高頻度サポートフラグがセットされていたとしても、サポートモードは強制的に低頻度サポートモードに設定される。

【２９２５】

その後、ステップＳ３０７Ｂでは、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置７８から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構２７のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【２９２６】

続くステップＳ３０８Ｂにて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。

【２９２７】

つまり、ステップＳ３０９Ｂでは、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ２０４の該当するエリアに格納する。また、ステップＳ３１０Ｂでは、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ２０４の該当するエリアに格納する。

【２９２８】

ここで、ステップＳ３０１Ｂ～Ｓ３０７Ｂの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【２９２９】

次に、ステップＳ３０３の第１遊技回制御処理を図４００～図４０４のフローチャートを参照して説明する。

【２９３０】

（第１遊技回制御処理）

第１遊技回制御処理では、先ずステップＳ４０１Ｂにて、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に開閉実行モードフラグ（開閉実行状態情報）が格納（記憶）されているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に格納され、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に消去される。

【２９３１】

開閉実行モード中である場合には、ステップＳ４０２Ｂ以降の処理、すなわちステップＳ４０３Ｂ～ステップＳ４０７Ｂの遊技回開始用処理及びステップＳ４０８Ｂ～ステップＳ４１４Ｂの遊技回進行用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、いずれかの第１作動口３３Ａ，３３Ｂへ

の入賞が発生しているか否かに関係なく、第１特図側の遊技回が開始されることはない。
【２９３２】
開閉実行モード中でない場合には、ステップＳ４０２Ｂにて、第１特図表示部３７ａが変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に第１変動表示中フラグ（第１変動表示中情報）が格納（記憶）されているか否かを判定することにより行う。第１変動表示中フラグは、第１特図表示部３７ａについて変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。
【２９３３】
第１特図表示部３７ａが変動表示中でない場合には、ステップＳ４０３Ｂ～ステップＳ４０７Ｂの遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップＳ４０３Ｂにて、第１始動保留記憶数ＲａＮが「０」か否かを判定する。第１始動保留記憶数ＲａＮが「０」である場合とは、下第１作動口３３Ａ及び右第１作動口３３Ｂのいずれへの入賞も発生していないことを意味する。したがって、そのまま第１遊技回制御処理を終了する。
【２９３４】
第１始動保留記憶数ＲａＮが「０」でない場合には、ステップＳ４０４Ｂにて、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に第２当選フラグ又は特別当たりフラグが格納されているか否かを判定する。第２当選フラグは、第２特図側の抽選にて大当たり当選した場合に格納され、当該大当たりに基づく開閉実行モードの終了時に消去されるフラグである。また、特別当たりフラグは、特別当たり結果となることに基づいて格納され、当該特別当たり結果に基づく開閉実行モードの終了時に消去されるフラグである。第２当選フラグ又は特別当たり結果フラグが格納されている場合には、そのまま第１遊技回制御処理を終了する。
【２９３５】
すなわち、本実施形態では、第１特図側の抽選系と第２特図側の抽選系とを並行して実行可能としつつも、一方の抽選系にて大当たりとなった場合には、他方の抽選系の遊技回の開始を制限する構成としている。このようにすることで、せっかく一方の抽選系にて大当たりとなったのにもかかわらず、他方の抽選系の結果が気になるあまり、当該大当たりに集中できない、といった事象を回避することが可能となる。
【２９３６】
また、他方の抽選系における大当たりだけでなく、特別当たり結果についても、その結果となることに基づいてもう一方の抽選系の遊技回の開始を制限する構成としている。このようにすれば、特別当たり結果となる遊技回の実行中に他方の抽選系にて大当たり結果となる遊技回が開始されてしまって開閉実行モードが重複してしまう、といった事象を回避することが可能となる。
【２９３７】
このように、本実施形態では、複数の抽選系を並行して実施可能な構成としつつも、他方を制限し得る結果を設定する構成としている。つまり、これら複数の抽選系を並行して実施する場合もあれば、独立して実施される場合もあり、並行抽選による抽選の効率化や遊技性の向上を図りつつも、関心を寄せさせたい側の抽選系を際立たせることが可能となっている。
【２９３８】
ステップＳ４０４Ｂにて第２当選フラグ又は特別当たりフラグが格納されていない場合、ステップＳ４０５Ｂにて第１特図用保留エリアＲＡに記憶されているデータを変動表示用に設定するための第１データ設定処理を実行し、さらにステップＳ４０６Ｂにて第１特図表示部３７ａ及び図柄表示装置４２における変動表示を開始させるための第１変動開始処理を実行する。そして、ステップＳ４０７Ｂにてこれら変動表示を開始させるための変動用コマンド及び種別コマンドを送信設定した後、第１遊技回制御処理を終了する。変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理の外部出力処理にて演出制御装置８２へ送信される。演出制御装置８２では、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、表示制御装置２１２を制御して表示画面４２ａにおける図柄の変動表示等の遊技回演出を開

始させる。
【２９３９】
ここで、ステップＳ４０５Ｂの第１データ設定処理及びステップＳ４０６Ｂの第１変動開始処理について、以下に詳細に説明する。先ず、図４０１を参照して第１データ設定処理について説明する。
【２９４０】
（データ設定処理）
データ設定処理では、先ずステップＳ５０１Ｂにて、第１始動保留記憶数ＲａＮを「１」減算する処理を実行する。続くステップＳ５０２Ｂでは、第１特図用保留エリアＲＡの第１エリアＲＡ１に格納されたデータを第１実行エリアＲＡＥに移動する。続くステップＳ５０３Ｂでは、第１特図用保留エリアＲＡの記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１エリアＲＡ１～第４エリアＲＡ４に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第１エリアＲＡ１のデータをクリアすると共に、第２エリアＲＡ２→第１エリアＲＡ１、第３エリアＲＡ３→第２エリアＲＡ２、第４エリアＲＡ４→第３エリアＲＡ３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。その後、ステップＳ５０４にて、第１特図用保留エリアＲＡのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である演出制御装置８２に認識させるための情報である第１シフトコマンド（第１シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１特図用保留エリアＲＡに対応していることの情報、すなわちいずれかの第１作動口３３Ａ，３３Ｂに対応していることの情報を含む第１シフトコマンドを選定し、その選定した第１シフトコマンドを演出制御装置８２への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。
【２９４１】
ステップＳ５０４Ｂにて設定された第１シフトコマンドは、通常処理における外部出力処理にて、演出制御装置８２に送信される。演出制御装置８２では、受信した第１シフトコマンドに基づいて、可変表示ユニット３６の第１特図保留表示部４３ａにおける表示や、図柄表示装置４２の第１特図保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。
【２９４２】
次に、ステップＳ４０６Ｂの第１変動開始用処理について、図４０２のフローチャートを参照して説明する。
【２９４３】
（第１変動開始用処理）
第１変動開始用処理では、先ずステップＳ６０１Ｂにて当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に高確率モードフラグ（高確率状態情報）が格納（記憶）されているか否かを判定する。高確率モードフラグは、Ｖ確変用開閉実行モードにおいて第２可変入賞装置３２ＢにおけるＶ入賞用領域３５６を遊技球が通過したことに基づいて格納され、その後にいずれかの大当たり結果が発生した場合に消去されるフラグである。
【２９４４】
高確率モードでない場合には、ステップＳ６０２Ｂにて低確率モード用の当否テーブルを取得して、ステップＳ６０４Ｂにて当否判定を行う。具体的には、第１実行エリアＲＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、低確率モード時の第１特図用当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップＳ６０２Ｂにて高確率モード用の当否テーブルを取得して、ステップＳ６０４Ｂにて当否判定を行う。具体的には、第１実行エリアＲＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値が、高確率モード時の第１特図用当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【２９４５】
ステップＳ６０４Ｂの処理の後は、ステップＳ６０５Ｂ～ステップＳ６１６Ｂにて、今回の遊技回の遊技結果を設定するための処理を実行するとともに、今回の遊技回において第１特図表示部３７ａにて実行される変動表示を終了させる場合の停止結果を設定するための処理などを実行する。この場合に、停止結果を設定する場合には、ＲＯＭ２０３における停止結果情報群記憶手段としての停止結果テーブル記憶エリア２２４に記憶されている各種停止結果テーブル（停止結果情報群）が参照される。
【２９４６】
具体的には、先ずステップＳ６０５Ｂにて、ステップＳ６０４Ｂにおける抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳ６０６Ｂ～ステップＳ６１２Ｂにおいて、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理などを実行する。
【２９４７】
ステップＳ６０６Ｂでは、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に第１当選フラグを格納する処理を実行する。第１当選フラグは、第１特図側の抽選にて大当たり当選した場合に格納され、当該大当たりに基づく開閉実行モードの終了時に消去されるフラグである。詳細は後述するが、当該第１当選フラグが格納されることにより、第２特図側の遊技回の開始の制限、及び変動表示の中止のための処理が行われる。
【２９４８】
続くステップＳ６０７Ｂでは、第１特図表示部用の振分テーブルを参照して振分判定を行う。具体的には、第１実行エリアＲＡＥに格納されている当たり種別カウンタＣ２の値が、Ｖなし大当たり結果の数値範囲、第１Ｖあり大当たり結果の数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。
【２９４９】
ステップＳ６０８Ｂでは、ステップＳ６０７Ｂの処理結果に基づいて、今回の大当たりが第１Ｖあり大当たり結果であるか否かを判定する。第１Ｖあり大当たり結果である場合には、ステップＳ６０９Ｂへ進み、第１Ｖあり大当たり結果が発生することとなる停止結果が第１特図表示部３７ａにて表示した状態で当該第１特図表示部３７ａの変動表示を終了させるための第１Ｖあり大当たり用の停止結果設定処理を実行する。また、ステップＳ６１０Ｂでは、今回の遊技結果が第１Ｖあり大当たり結果であることを示すための情報である第１Ｖフラグを、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に格納する。
【２９５０】
ステップＳ６０８Ｂにて否定判定した場合とは、今回の大当たり結果がＶなし大当たり結果であることを意味する。この場合、ステップＳ６１１Ｂにて、Ｖなし大当たり結果が発生することとなる停止結果が第１特図表示部３７ａにて表示した状態で当該第１特図表示部３７ａの変動表示を終了させるためのＶなし大当たり用の停止結果設定処理を実行する。また、ステップＳ６１２Ｂでは、今回の遊技結果がＶなし大当たり結果であることを示すための情報である通常フラグを、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に格納する。
【２９５１】
ステップＳ６０５Ｂにて大当たり結果ではないと判定した場合、ステップＳ６１３Ｂに進み、今回の外れ結果が特別当たり結果であるか否かを判定する。特別当たり結果である場合には、ステップＳ６１４Ｂに進み、特別当たり結果が発生することとなる停止結果が第１特図表示部３７ａにて表示した状態で当該第１特図表示部３７ａの変動表示を終了させるための特別当たり用の停止結果設定処理を実行する。また、ステップＳ６１５Ｂでは、今回の遊技結果が特別当たり結果であることを示すための情報である特別当たりフラグを、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に格納する。ステップＳ６１３Ｂにて特別当たり結果ではないと判定した場合は、今回の抽選結果が外れ結果であることを意味する。この場合、ステップＳ６１６Ｂにて、常外れ結果が発生することとなる停止結果が第１特図表示部３７ａにて表示した状態で当該第１特図表示部３７ａの変動表示を終了させ

るための外れ用の停止結果設定処理を実行する。
【２９５２】
ステップＳ６１０Ｂ、ステップＳ６１２Ｂ、ステップＳ６１５Ｂ及びステップＳ６１６Ｂのいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ６１７Ｂに進む。ステップＳ６１７Ｂでは、第１変動表示時間の設定処理を実行する。その後、ステップＳ６１８Ｂにて第１特図表示部３７ａにおける変動表示を開始させてから第１変動開始処理を終了する。
【２９５３】
ここで、ステップＳ６１７Ｂの第１変動表示時間の設定処理について、図４０３を参照しながら説明する。
【２９５４】
（第１変動表示時間の設定処理）
ステップＳ７０１Ｂでは、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。高頻度サポートモードではなく低頻度サポートモードである場合には、ステップＳ７０２Ｂへ進み、現在の当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。ステップＳ７０２Ｂにて高確率モードではなく低確率モードである場合、すなわち、低頻度サポートモード且つ低確率モードである低確遊技状態である場合には、ステップＳ７０３Ｂにて低確遊技状態用の変動表示時間テーブルを取得する。
【２９５５】
低確遊技状態用の変動表示時間テーブルは、図３９４に示したように、いずれかの大当たり結果又は特別当たり結果である場合の変動表示時間テーブル（図３９４（ａ））と、外れ結果である場合の変動表示時間テーブル（図３９４（ｂ））とが設定されており、上記のステップＳ６１０Ｂ、ステップＳ６１２Ｂ及びステップＳ６１５Ｂの各処理の結果に基づいて、対応する変動表示時間テーブルを選択する。すなわち、第１Ｖフラグ、通常フラグ及び特別当たりフラグのいずれかが格納されていれば、図３９４（ａ）の変動表示時間テーブルを取得し、いずれのフラグも格納されていなければ（外れ結果であれば）、図３９４（ｂ）の変動表示時間テーブルを取得する。それぞれの変動表示時間テーブルでは、保留情報のうちのリーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ及び変動開始時の第１始動保留記憶数ＲａＮによって、変動表示時間が異なるように設定されている。より具体的には、リーチ発生の有無は基本的にはリーチ乱数カウンタＣ３によって定まり、リーチ非発生時とリーチ発生時との変動表示時間を比較すると、リーチ発生時の方がリーチ非発生時よりも長い変動表示時間が選択され易くなっている。また、リーチ発生時においては、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの値によってリーチの種類が異なっている。リーチの種類としては、ノーマルリーチＡ，Ｂとスーパーリーチ Ａ～Ｃとが設定されている。ノーマルリーチＡ及びスーパーリーチＡ～Ｃは第１始動保留記憶数ＲａＮの数によらず同一の変動表示時間が設定されるリーチである。そして、その変動表示時間は、ノーマルリーチＡ、スーパーリーチＡ、スーパーリーチＢ、スーパーリーチＣの順で長くなるように設定されており、スーパーリーチＣが最も長い変動表示時間が選択される。一方、ノーマルリーチＢ及びリーチ非発生時においては、基本的には第１始動保留記憶数ＲａＮの値が多いほど短い変動表示時間が選択され易くなっている。なお、本実施形態では、長い変動表示時間が選択されるほど、大当たり結果や特別当たり結果である期待度が高くなるように設定されている。
【２９５６】
ステップＳ７０１Ｂにて否定判定し且つステップＳ７０２Ｂにて肯定判定した場合、すなわち、低頻度サポートモード且つ高確率モードの第１確変状態である場合は、ステップＳ７０４Ｂにて第１確変状態用の変動表示時間テーブルを取得する。
【２９５７】
第１確変状態用の変動表示時間テーブルは、図３９５に示したように、いずれかの大当たり結果又は特別当たり結果である場合の変動表示時間テーブル（図３９５（ａ））と、外れ結果である場合の変動表示時間テーブル（図３９５（ｂ））とが設定されており、上記のステップＳ６１０Ｂ、ステップＳ６１２Ｂ及びステップＳ６１５Ｂの各処理の結果に

基づいて、対応する変動表示時間テーブルを選択する。すなわち、第１Ｖフラグ、通常フラグ及び特別当たりフラグのいずれかが格納されていれば、図３９５（ａ）の変動表示時間テーブルを取得し、いずれのフラグも格納されていなければ（外れ結果であれば）、図３９５（ｂ）の変動表示時間テーブルを取得する。第１確変状態時の変動表示時間テーブルでは、リーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ及び変動開始時の第１始動保留記憶数ＲａＮ等にかかわらず、相対的に長短となる長時間態様と短時間態様とが遊技結果に応じてそれぞれ定められている。すなわち、いずれかの大当たり結果又は特別当たり結果であれば、短時間態様である１０ｓｅｃの変動表示時間が選択され、外れ結果であれば長時間態様である６０００ｓｅｃの変動表示時間が選択される。つまり、第１確変状態においては、いずれかの大当たり結果又は特別当たり結果である場合を除き、第１特図側の消化効率が低くなるように設定されている。

【２９５８】

ステップＳ７０１Ｂにて肯定判定した場合、すなわち高頻度サポートモードである場合は、現在の遊技状態が第２確変状態であることを意味する。この場合、ステップＳ７０５Ｂにて第２確変状態用の変動表示時間テーブルを取得する。

【２９５９】

第２確変状態用の変動表示時間テーブルは、図３９６に示したように、いずれかの大当たり結果又は特別当たり結果である場合の変動表示時間テーブル（図３９６（ａ））と、外れ結果である場合の変動表示時間テーブル（図３９６（ｂ））とが設定されており、上記のステップＳ６１０Ｂ、ステップＳ６１２Ｂ及びステップＳ６１５Ｂの各処理の結果に基づいて、対応する変動表示時間テーブルを選択する。これらの変動表示時間テーブルにおける変動表示時間の振分は、基本的には上記低確遊技状態時の変動表示時間テーブルと同じである。すなわち、保留情報のうちのリーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ及び変動開始時の第１始動保留記憶数ＲａＮによって、変動表示時間が異なるように設定されている。但し、第２確変状態における変動表示時間テーブルでは、低確遊技状態における変動表示時間よりも短い時間が選択され易くなっており、第１特図側の抽選系の消化効率が高くなるように設定されている。

【２９６０】

ステップＳ７０３Ｂ～ステップＳ７０５Ｂのいずれかの処理を実行した後は、各処理にて取得した変動表示時間テーブルを参照して、ステップＳ７０６にて今回の第１特図側の遊技回における変動表示時間を設定する処理を実行してから、第１変動表示時間の設定処理を終了する。ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３３には、第１特図側の遊技回と第２特図側の遊技回との変動表示時間をそれぞれ別々にカウントする第１経過カウンタと第２経過カウンタとが設けられている。これら各経過カウンタは、所定周期（２ｍｓｅｃ）で１ずつ減算されるカウンタであり、ＭＰＵ２０２は当該経過カウンタを参照することで、現状の遊技回の残りの変動表示時間を把握することが可能となっている。そして、ステップＳ７０６Ｂでは、今回選択した変動表示時間に対応する数値情報を、第１特図側の遊技回の変動表示時間のカウントを行う第１経過カウンタに入力する処理を実行する。

【２９６１】

第１遊技回制御処理（図４０２）の説明に戻り、ステップＳ４０２Ｂにて第１特図表示部３７ａの変動表示が行われていると判定した場合には、ステップＳ４０８Ｂへ進む。ステップＳ４０８Ｂでは、上記第１経過カウンタを参照して、今回の第１特図側の遊技回における変動表示時間が経過したか否かを判定する。経過していないと判定した場合には、ステップＳ４０９Ｂにて、ＲＡＭ２０４に第２当選フラグが格納されているか否か、すなわち、第２特図側の抽選系でいずれかの大当たり結果が発生したか否かを判定する。第２当選フラグが格納されていない場合には、ステップＳ４１０Ｂに進み、変動表示用処理を実行してから、第１遊技回制御処理を終了する。変動表示用処理は、第１特図表示部３７ａにおける変動表示（発光部の発光制御）を行う処理である。

【２９６２】

ステップＳ４０９Ｂにて第２当選フラグが格納されていると判定した場合には、ステッ

プＳ４１１Ｂ及びステップＳ４１２Ｂの強制終了用の処理を行う。これらの処理については、後に詳細に説明する。

【２９６３】

ステップＳ４０８Ｂにて変動表示時間が経過して、第１特図側の遊技回の終了タイミングである場合には、ステップＳ４１３Ｂへ進む。ステップＳ４１３Ｂでは、変動終了用処理を実行する。かかる処理では、上記ステップＳ６０９Ｂ、ステップＳ６１１Ｂ、ステップＳ６１４Ｂ及びステップＳ６１６Ｂのいずれかの処理にて設定した停止結果が表示されるように第１特図表示部３７ａを制御する。そして、ステップＳ４１４にて変動終了コマンドを設定してから、第１遊技回制御処理を終了する。変動終了コマンドは、通常処理における外部出力処理にて演出制御装置８２へ送信される。演出制御装置８２では、変動終了コマンドを受信したことに基づいて、実行中の図柄の変動表示を今回の遊技結果に対応する停止結果として終了するように表示制御装置２１２を制御する。

【２９６４】

ここで、ステップＳ４１１Ｂ及びステップＳ４１２Ｂの強制終了用の処理について説明する。本実施形態では、遊技回の開始時に設定する変動表示時間が経過する場合以外に、遊技回が途中で終了する場合が設定されている。上記のとおり、本実施形態では、第１特図及び第２特図の両抽選系が並行して実行される構成であり、上記変動表示時間が経過した場合以外に遊技回が終了する場合とは、他方の抽選系で大当たり結果が発生した場合である。

【２９６５】

すなわち、ステップＳ４１１Ｂの強制終了処理では、図４０４のフローチャートに示すように、ステップＳ８０１Ｂにて変動中の遊技回の遊技結果を外れ結果に書き替える処理を実行する。ここで、本実施形態では、両抽選系が並行して実行されるものの、両抽選系において同時に大当たり結果が発生し得ない構成としている。すなわち、上記ステップＳ４０４Ｂのように、第１特図側の抽選の開始時において他方の第２特図側の抽選系で大当たりが発生しているか否かの判定処理が行われる。そして、大当たりが発生していれば、第１特図側の抽選が実施されないように設定されている。第２特図側の第２遊技回制御処理については後述するが、基本的には第１特図側の処理と同様の処理構成となっており、同様に、第１特図側で大当たりが発生していれば、第２特図側の抽選が実施されないように設定されている。このようにすることで、遊技回を途中で終了させて外れ結果に書き替える場合、すなわち、ステップＳ８０１Ｂの処理が行われる場合に、大当たり結果を消滅させてしまうことがなく、遊技者が不利益を被ることが回避されている。

【２９６６】

ステップＳ８０１Ｂの処理を実行した後は、ステップＳ８０２Ｂにて第１経過カウンタの値を０とする。これにより、第１特図側の遊技回の変動表示時間が０となる。その後、本強制終了処理を終了する。ステップＳ４１１Ｂの強制終了処理を実行した後は、ステップＳ４１２Ｂにて強制終了コマンドを設定してから、第１遊技回制御処理を終了する。強制終了コマンドは、通常処理における外部出力処理にて演出制御装置８２へ出力される。演出制御装置８２では、強制終了コマンドを受信したことに基づいて、実行中の遊技回を強制的に終了させる処理を行う。但し、強制終了コマンドが設定される場合とは、他方（上記であれば第２特図側）の抽選系統で大当たりが発生した場合である。そこで、演出制御装置８２では、強制終了コマンドを受信したことに基づいて、実行中の図柄の変動表示を大当たり結果に対応する停止結果としてから遊技回を終了するように表示制御装置２１２を表示制御する。このようにすることで、遊技回を楽しんでいた遊技者にとって、その楽しみが途中で奪われてしまうことにより遊技への意欲が極端に低下してしまうことを回避することが可能となる。

【２９６７】

（第２遊技回制御処理）

次に、通常処理におけるＳ３０４Ｂの第２遊技回制御処理について図４０５～図４０８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第２遊技回制御処理は、基本的には、

第１遊技回制御処理と同様の処理であるため、相違点を主に説明する。

【２９６８】

図４０５に示すように、第２遊技回制御処理では、先ずステップＳ９０１Ｂにてステップ
Ｓ４０１Ｂと同様に開閉実行モード中であるか否かを判定する。開閉実行モードであれ
ば、そのまま第２遊技回制御処理を終了する。ステップＳ９０２Ｂでは、第２特図表示部
３７ｂの変動表示中であるか否かを判定する。変動表示中ではない場合には、ステップＳ
９０３Ｂにて、第２始動保留記憶数ＲｂＮを参照して、第２特図側の保留情報が記憶され
ている状況であるか否かを判定する。第２特図側の保留情報が記憶されていれば、ステッ
プＳ９０４Ｂにて第１当選フラグ又は特別当たりフラグが格納されているか否かを判定す
る。いずれも格納されていなければ、ステップＳ９０５Ｂにて第２データ設定処理を実行
し、ステップＳ９０６にて第２変動開始用処理を実行し、その後、ステップＳ９０７Ｂに
て変動用コマンド及び種別コマンドを演出制御装置８２への送信対象として設定してから
、第２遊技回制御処理を終了する。

【２９６９】

ステップＳ９０５Ｂの第２データ設定処理は、上記第１データ設定処理に対応するもの
である。すなわち、図４０６のフローチャートに示すように、ステップＳ１００１Ｂにて
第２始動保留記憶数ＲｂＮの減算処理を行い、ステップＳ１００２Ｂにて第２特図用保留
エリアＲＢにおける第１エリアＲＢ１の保留情報を第２実行エリアＲＢＥへ移動する処理
を行う。その後、ステップＳ１００３Ｂにて、各エリアＲＢ１～ＲＢ４のシフト処理を行
い、ステップＳ１００４Ｂにて第２シフトコマンド（第２シフト発生情報）を演出制御装
置８２への送信対象として設定してから、第２データ設定処理を終了する。演出制御装置
８２では、受信した第２シフトコマンドに基づいて、可変表示ユニット３６の第２特図保
留表示部４３ｂにおける表示や、図柄表示装置４２の第２特図保留表示領域Ｇｂにおける
表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【２９７０】

ステップＳ９０６Ｂの第２変動開始用処理は、上記第１変動開始用処理に対応するもの
である。すなわち、図４０７のフローチャートに示すように、ステップＳ１１０１Ｂ～ス
テップＳ１１０５Ｂにて今回の第２特図側の遊技回における遊技結果を判定するための処
理を実行する。この場合、ステップＳ１１０２ＢではステップＳ６０２Ｂとは異なり、低
確率モード時の第２特図用当否テーブルを取得し、ステップＳ１１０３ＢではステップＳ
６０３Ｂとは異なり、高確率モード時の第２特図用当否テーブルを取得する。既に説明し
たとおり、第１特図側と第２特図側の抽選系において、大当たり結果となる確率は同じで
あるものの、特別当たり結果となる確率がそれぞれの抽選系にて異なっている。より具体
的には、第２特図側の方が第１特図側よりも特別当たり結果となる確率が高くなっている
。

【２９７１】

ステップＳ１１０４Ｂにて当否判定処理を行った後は、ステップＳ１１０５Ｂにて、今
回の第２特図側の遊技回の遊技結果が大当たり結果であるか否かを判定する。大当たり結
果である場合には、ステップＳ１１０６Ｂに進み、ＲＡＭ２０４に第２当選フラグを格納
する処理を実行する。この処理によって、上記ステップＳ４０４Ｂにて肯定判定して第１
特図側の遊技回の開始を制限したり、ステップＳ４０９Ｂにて肯定判定して第１特図側の
遊技回を強制終了させることが可能となる。

【２９７２】

ステップＳ１１０７Ｂでは、振分判定処理を実行する。かかる処理では、ステップＳ６
０７Ｂとは異なり、第２特図用の振分テーブルを取得して、今回の大当たり結果の種類を
判定する。既に説明したとおり、第２特図用の振分テーブルでは、Ｖなし大当たり結果に
対応する振分が設定されておらず、第１Ｖあり大当たり結果又は第２Ｖあり大当たり結果
に振り分けられるように設定されている。

【２９７３】

ステップＳ１１０８Ｂでは、今回の大当たり結果が第１Ｖあり大当たり結果であるか否

かを判定する。第１Ｖあり大当たり結果である場合には、ステップＳ１１０９Ｂ及びステップＳ１１１０Ｂにて第１Ｖあり大当たり結果用の処理を行う。ステップＳ１１０９Ｂ及びステップＳ１１１０Ｂの処理は、ステップＳ６０９Ｂ及びステップＳ６１０Ｂの処理と同様である。

【２９７４】

ステップＳ１１０８Ｂにて第１Ｖあり大当たり結果ではないと判定した場合とは、今回の大当たり結果が第２Ｖあり大当たり結果であることを意味する。この場合、ステップＳ１１１１Ｂにて第２Ｖあり大当たり用の停止結果設定処理を実行する。具体的には、第２Ｖあり大当たり結果が発生することとなる停止結果が第２特図表示部３７ｂにて表示した状態で当該第２特図表示部３７ｂの変動表示を終了させるため処理を行う。また、ステップＳ１１１２Ｂでは、今回の遊技結果が第２Ｖあり大当たり結果であることを示すための情報である第２Ｖフラグを、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に格納する。

【２９７５】

ステップＳ１１０５Ｂにて否定判定した場合、ステップＳ１１１３Ｂ～ステップＳ１１１６Ｂにて外れ用の処理を行う。これらの処理は、上記ステップＳ６１３Ｂ～ステップＳ６１６Ｂの処理と同様の処理であるため、説明を省略する。

【２９７６】

ステップＳ１１１０Ｂ、ステップＳ１１１２Ｂ、ステップＳ１１１５Ｂ及びステップＳ１１１６Ｂのいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ１１１７Ｂに進む。ステップＳ１１１７Ｂでは、第２変動表示時間の設定処理を実行する。その後、ステップＳ１１１８Ｂにて変動表示を開始する処理を実行してから、第２変動開始用処理を終了する。

【２９７７】

ステップＳ１１１７Ｂの第２変動表示時間の設定処理は、上記第１変動表示時間の設定処理に対応するものである。すなわち、図４０８のフローチャートに示すように、ステップＳ１２０１Ｂの高頻度サポートモードであるか否かの判定処理、及びステップＳ１２０２Ｂの高確率モードであるか否かの判定処理により、現在の遊技状態を把握する。そして、低確遊技状態であればステップＳ１２０３Ｂにて低確遊技状態時の変動表示時間テーブルを取得し、第１確変状態であればステップＳ１２０４Ｂにて第１確変状態時の変動表示時間テーブルを取得し、第２確変状態であればステップＳ１２０５Ｂにて第２確変状態時の変動表示時間テーブルを取得する。その後、ステップＳ１２０６Ｂにて変動表示時間を第２経過カウンタに設定する処理を実行してから、第２変動表示時間の設定処理を終了する。

【２９７８】

但し、第１特図側と第２特図側とで、各遊技状態において設定され易い変動表示時間の長短が異なっている。すなわち、第２特図側では、低確遊技状態においては、大当たり結果及び特別当たり結果であれば短時間態様である１０ｓｅｃが選択される一方、それ以外の結果（外れ結果）であれば長時間態様である６０００ｓｅｃが選択される。そのため、低確遊技状態においては、いずれかの大当たり結果又は特別当たり結果である場合を除き、第２特図側の消化効率が低くなるように設定されている。

【２９７９】

つまり、低確遊技状態においては第２特図側の遊技よりも第１特図側の遊技の方が遊技の進行が速くなる。また、右第１作動口３３Ｂは低確遊技状態（低頻度サポートモード）における入賞率が低く設定されており、ほとんど入賞しないように設定されている。そのため、第１特図側の遊技として第１発射態様（左打ち）で下第１作動口３３Ａを狙った遊技と、第２発射態様（右打ち）で右第１作動口３３Ｂを狙った遊技とを比較すると、第１発射態様で下第１作動口３３Ａを狙ったほうが、第２発射態様による遊技よりも第１特図側の遊技を進行させるうえで好ましい遊技態様といえる。

【２９８０】

ここで、第２発射態様によれば、右第１作動口３３Ｂへの入球は期待できないものの、第２作動口３４への入球は期待できるものと考えられる。そして、第２作動口３４への入

賞に基づく第２特図側の遊技であれば、大当たりとなる当否抽選の確率は第１特図側の遊技と変わらないものの、特別当たり結果となる確率は第１特図側の遊技よりも高くなっている。そのため、特別当たり結果による開閉実行モードによって、賞球を得つつ第２特図側の遊技又は第１特図側の遊技を進行させようとする行為が行われることも考えられる。しかし、上記のように第２特図側の遊技回の変動表示時間は、外れであれば６０００ｓｅｃが設定されるため、仮に１回目の第２特図側の遊技回にて外れ結果となると、次に第２特図側の当否抽選を受け得る機会は６０００ｓｅｃ後となり、特別当たり結果を狙って第２特図側の当否抽選を受けるメリットは非常に低くなる。その点からも、低確遊技状態であれば、第１発射態様にて下第１作動口３３Ａを狙う遊技が遊技者にとってメリットが生じ易い遊技といえる。

【２９８１】

また、第２特図側の第１確変状態においては、保留情報のうちのリーチ乱数カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ及び変動開始時の第２始動保留記憶数ＲｂＮによって、変動表示時間が異なるように設定されている。但し、第１確変状態における変動表示時間テーブルでは、低確遊技状態における第１特図側の変動表示時間よりも短い時間が選択され易くなっており、低確遊技状態における第１特図側の抽選系の消化効率よりも第１確変状態における第２特図側の抽選系の消化効率の方が高くなるように設定されている。

【２９８２】

つまり、第１確変状態時において第１特図側の遊技を行わせようと第１作動口３３Ａ，３３Ｂへの入賞を発生させる遊技を行うと、変動表示時間は大当たり結果又は特別当たり結果である場合を除き、６０００ｓｅｃが選択されるため、実質的に遊技を進行させることが困難となる。つまり、第１確変状態のように当否抽選の確率が高くなったとしても、遊技ホールの一般的な営業時間（例えば９時から２２時の１３時間）内に確率の分母分の抽選を行わせることが困難となる。そうすると、第１確変状態時において大当たり結果となることを望むのであれば、遊技者は推奨される遊技（第１特図側の遊技ではなく、第２特図側の遊技）を行うものと考えられる。

【２９８３】

また、第１確変状態時においても、例えば低確遊技状態から第１確変状態へ移行して間もない状況等においては、第２作動口３４への入賞が発生しておらず第２特図側の保留情報が存在しない場合も想定される。この場合、第１特図側の遊技回だけが進行することとなるが、上記のように外れ結果であれば長時間（６０００ｓｅｃ）の変動表示時間が設定されることになるため、第２特図側の保留情報が取得されるまでに十分な時間が確保されているといえる。また、第１確変状態時に第２特図側の遊技回で設定される変動表示時間としては、長くても３０ｓｅｃであり、当否抽選の確率の分母分の第２特図側の遊技回の変動表示時間のトータルの時間は、第１特図側の外れ遊技回の変動表示時間よりも短くなっている。そのため、第１確変状態時において、第１特図側の外れ遊技回を実行中に第２特図側の当否抽選にて大当たり結果（特別当たり結果）となり易いように設定されている。

【２９８４】

但し、第１確変状態時に移行してから第１特図側の１回目の遊技回で大当たり結果となった場合、第２特図側の保留情報がなかったりすると、第１特図側の振分テーブルが参照される。その結果、第１確変状態にもかかわらず、Ｖなし大当たり結果に振り分けられる可能性もあり、この場合、第２確変状態を経ずに低確遊技状態へ移行してしまう。そのため、遊技者としては、第１確変状態へ移行したら第１特図側の１回目の遊技回で大当たり結果とならないことを願うとともに、第２特図側の保留情報が存在しない事象を回避するように遊技するものと考えられる。その点、第１確変状態への移行前には、開閉実行モードを経る構成としており、開閉実行モードの推奨遊技は第２発射態様（右打ち）による遊技である。また、第２発射態様にて遊技を行えば第２作動口３４への入賞が期待できる。そうすると、開閉実行モードを推奨遊技通り行えば、当該開閉実行モード中に第２作動口３４への入賞が発生し、第１確変状態へ移行する際には第２特図側の保留情報が貯まって

いることが想定される。
【２９８５】
第２特図側の第２確変状態においては、低確遊技状態と同様に、大当たり結果及び特別当たり結果であれば短時間態様である１０ｓｅｃが選択される一方、それ以外の外れ結果であれば長時間態様である６０００ｓｅｃが選択される。そのため、第２確変状態においては、いずれかの大当たり結果又は特別当たり結果である場合を除き、第２特図側の消化効率が低くなるように設定されている。
【２９８６】
つまり、第２確変状態時において第２発射態様にて右第１作動口３３Ｂへの入賞を発生させる場合に、第２作動口３４への入賞も発生し得るが、この第２作動口３４への入賞に基づく第２特図側の遊技回では、大当たり結果又は特別当たり結果である場合を除き、６０００ｓｅｃの変動表示時間が選択されるため、第２特図側の遊技回は実質的に進行させることが困難となる。つまり、第２確変状態のように当否抽選の確率が高くなったとしても、遊技ホールの一般的な営業時間（例えば９時から２２時の１３時間）内に確率の分母分の第２特図側の抽選を行わせることが困難となる。また、第２確変状態時においても、例えば第１遊技状態から第２確変状態へ移行して間もない状況等においては、右第１作動口３３Ｂへの入賞が発生しておらず第１特図側の保留情報が存在しない場合も想定される。この場合、第２特図側の遊技回だけが進行することとなるが、上記のように外れ結果であれば長時間（６０００ｓｅｃ）の変動表示時間が設定されることになるため、第１特図側の保留情報が取得されるまでに十分な時間が確保されているといえる。また、第２確変状態時に第１特図側の遊技回で設定される変動表示時間としては、長くても３０ｓｅｃであり、当否抽選の確率の分母分の第１特図側の遊技回の変動表示時間のトータルの時間は、第２特図側の外れ遊技回の変動表示時間よりも短くなっている。そのため、第２確変状態時において、第２特図側の外れ遊技回を実行中に第１特図側の当否抽選にて大当たり結果（特別当たり結果）となり易いように設定されている。
【２９８７】
但し、第２確変状態時に移行してから第２特図側の１回目の遊技回で大当たり結果となった場合、第１特図側の保留情報がなかったりすると、第２特図側の振分テーブルが参照される。しかし、そもそも第２特図側の振分テーブルが選択されれば第１特図側の振分テーブルが選択するよりも遊技者にとって有利なものであるため、このような事象は遊技者にとって好ましくなる。そのため、第２確変状態時に仮に第２特図側の遊技回が優先されてしまっても遊技者に与える不都合は生じないものと考えられる。
【２９８８】
第２遊技回制御処理（図４０５）の説明に戻り、ステップＳ９０２Ｂにて第２特図表示部３７ｂによる変動表示中であると判定した場合には、ステップＳ９０８Ｂにて第２経過カウンタを参照して遊技回の開始時に設定した変動表示時間が経過したか否かを判定する。変動表示時間が経過していない場合は、ステップＳ９０９ＢにてＲＡＭ２０４に第１当選フラグが格納されているか否かを判定する。かかる処理は、上記ステップＳ４０９Ｂの処理と対応するものであり、第２特図側の外れ結果となる遊技回の実行中に、第１特図側の抽選にて大当たりが発生したか否かを判定するための処理である。
【２９８９】
ステップＳ９０９Ｂにて第１当選フラグが格納されていないと判定した場合には、ステップＳ９１０Ｂにて第２特図表示部３７ｂの変動表示を行うための変動表示用処理を実行してから、第２遊技回制御処理を終了する。ステップＳ９０９Ｂにて第１当選フラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ９１１Ｂにて強制終了処理を実行する。かかる処理は、図４０４の処理と同様の処理であり、ステップＳ８０１Ｂにて実行中の遊技回（今回であれば第２特図側の遊技回）の遊技結果を外れ結果に書き換える処理を実行し、ステップＳ８０２Ｂにて変動表示時間をクリアする処理を行う。この処理にて、実行中の第２特図側の遊技回が強制的に終了される。そして、ステップＳ９１２Ｂにて強制終了コマンドを演出制御装置８２への送信対象として設定し、第２遊技回制御処理を終了する

。演出制御装置８２では、実行中の第１特図用の図柄の変動表示を強制的に終了させるとともに、大当たり結果に対応する停止結果として当該遊技回が終了するように表示制御装置２１２を表示制御する。

【２９９０】

ステップＳ９０８Ｂにて変動表示時間が経過したと判定した場合には、ステップＳ９１３Ｂにて変動終了用処理を実行してから、ステップＳ９１４Ｂにて変動終了用コマンドを送信設定して、第２遊技回制御処理を終了する。これらステップＳ９１３Ｂ及びステップＳ９１４Ｂの処理は、上記ステップＳ４１３Ｂ及びステップＳ４１４Ｂと同様の処理である。

【２９９１】

以上のように、本実施形態では、第１遊技回制御処理と第２遊技回制御処理とによって、２つの抽選系の遊技回をそれぞれ独立して実行可能とするとともに、一方の抽選系にて大当たりが発生した場合には、他方の抽選系の遊技回の開始を制限したり、実行中の遊技回を強制終了させる構成としている。このようにすることで、複数の抽選系が並行して行われても、各大当たり結果への注目度の低下を抑制することが可能となっている。

【２９９２】

ここで、一方の抽選系において大当たり結果となり、他方の抽選系を強制終了された場合について、補足説明する。上記のとおり、他方の抽選系を強制終了させた場合、変動表示時間の残り時間を０にして、その時点で変動表示が終了する。そして、この場合、強制終了される側の遊技結果は外れ結果に書き替えられる。そのため、第１特図表示部３７ａや第２特図表示部３７ｂにおいては、当該強制終了される側は、変動表示時間の終了を待たずに外れ結果に対応する停止結果が表示されて当該遊技回が終了する。また、その後は、大当たり結果となった側の開閉実行モードへ移行するため、強制終了された側の遊技回は開始されない。そのため、当該強制終了された側の特図表示部３７ａ，３７ｂの表示は外れ結果のままである。

【２９９３】

表示画面４２ａにおいては、強制終了が行われると、実行中の各図柄列Ｚ１～Ｚ３による遊技回は大当たり結果に対応する停止結果に書き替えられて変動表示が終了する。この場合、大当たり結果となった側の変動表示時間が加算されて変動表示が終了する。すなわち、例えば、第１特図側の外れ結果の遊技回を実行中に、第２特図側の大当たり結果となる遊技回の重複が発生した場合、各図柄列Ｚ１～Ｚ３による第１特図側の外れ結果となる遊技回は、第２特図側の大当たり結果となる各図柄列Ｚ１～Ｚ３の遊技回に書き替えられることになる。このようにすれば、両抽選系が重複する構成において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示自体は１つにして、遊技者の注意が分散してしまう事象を回避することができる。

【２９９４】

（遊技状態移行処理）

次に、通常処理におけるステップＳ３０５Ｂの遊技状態移行処理を図４０９～図４１１のフローチャートを参照して説明する。

【２９９５】

先ず、ステップＳ１３０１Ｂでは、開閉実行モード中か否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳ１３０２Ｂに進み、ＲＡＭ２０４に第１当選フラグ（第１Ｖフラグ）及び第２当選フラグ（第２Ｖフラグ）のいずれかの当選フラグ、又は特別当たりフラグが格納されているか否かを判定する。いずれのフラグも格納されていない場合には、そのまま遊技状態移行処理を終了する。いずれかのフラグが格納されている場合には、ステップＳ１３０３Ｂに進み、対応する遊技回の変動表示の終了タイミングか否かを判定する。かかる処理にて判定するタイミングとは、上記のように遊技回の開始時に設定した変動表示時間が経過して当該遊技回が終了する場合の終了タイミングと、いずれか一方の抽選系の遊技回の変動表示中に他方の抽選系で大当たりが発生した場合に変動表示中の遊技回を強制終了させる場合の終了タイミングと、が含まれる。いずれの終了タイミング

でもない場合には、そのまま遊技状態移行処理を終了する。
【２９９６】
いずれかの終了タイミングである場合にはステップＳ１３０４Ｂに進み、開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのオープニング用に第１可変入賞装置３２Ａの大入賞口３２１の開放を開始することなく待機するためのオープニング用待機時間（開始用待機期間）を設定する。具体的には、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３３に設けられた待機時間用カウンタエリアに、ＲＯＭ２０３に予め記憶されているオープニング用の待機時間情報をセットする。この場合に、開閉実行モードの種類に応じてセットされる待機時間情報が異なっており、当該待機時間情報はいずれかの大当たり結果に対応する開閉実行モードの方が特別当たり結果に対応する開閉実行モードよりも待機時間が長くなるように設定されている。例えば、いずれかの大当たり結果に対応する開閉実行モードでは、待機時間が１ｓｅｃとなるように待機時間情報のカウント値が設定されており、特別当たり結果に対応する開閉実行モードでは、待機時間が０．２ｓｅｃとなるように待機時間情報のカウント値が設定されている。ここでセットされた待機時間情報の値は、タイマ割込み処理が実行される度に１ディクリメントされる。
【２９９７】
続くステップＳ１３０５Ｂでは、今回の開閉実行モードにおけるラウンド数を設定するために、特別当たりフラグの有無を確認する。特別当たりフラグが格納されておらず、今回の開閉実行モードがいずれかの大当たり結果に基づくものであれば、ステップＳ１３０６ＢにてＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３３に設けられたラウンドカウンタＲＣに「５」をセットする処理を実行するとともに、ステップＳ１３０７ＢにてＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に大当たり中フラグを格納する処理を実行する。ラウンドカウンタＲＣは開閉実行モードのラウンド数をカウントするためのものであり、大当たり中フラグは、今回の開閉実行モードの契機がいずれかの大当たり結果であることをＭＰＵ２０２が把握するためのフラグである。
【２９９８】
ステップＳ１３０５Ｂにて特別当たりフラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ１３０８Ｂに進む。ステップＳ１３０８Ｂでは、上記ラウンドカウンタＲＣに「１」をセットする処理を実行する。そして、ステップＳ１３０９にてＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に特別当たり中フラグを格納する処理を実行する。特別当たり中フラグは、今回の開閉実行モードの契機が特別当たり結果であることをＭＰＵ２０２が把握するためのフラグである。
【２９９９】
ステップＳ１３０５Ｂ又はステップＳ１３０９Ｂの処理を実行した後は、ステップＳ１３１０Ｂにてオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理における外部出力処理にて、演出制御装置８２に送信される。このオープニングコマンドには、開閉実行モードの契機となった遊技結果の種類の情報が含まれる。演出制御装置８２では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置４２における表示態様が含まれており、この決定された表示態様は演出制御装置８２から表示制御装置２１２に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置２１２では、演出制御装置８２から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示（例えば、動画表示）が行われるように図柄表示装置４２を表示制御する。
【３０００】
続くステップＳ１３１１Ｂでは、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、ＲＡＭ２０４に、第１Ｖフラグ及び第２Ｖフラグのいずれかが格納されているか否かを判定し、いずれかのフラグが格納されている場合には、外部端子板７９に設けられた大当たり信号用の出力端子の信号出力状態を大当たり信号出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装

置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【３００１】

また、外部信号設定処理では、ＲＡＭ２０４に、特別当たりフラグが格納されている場合には、外部端子板７９に設けられた特別当たり信号用の出力端子の信号出力状態を特別当たり信号出力状態とする。これにより、特別当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に特別当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて開閉実行モードが発生したことを把握することができる。

【３００２】

ステップＳ１３０１Ｂにて開閉実行モード中であると判定した場合、ステップＳ１３１２Ｂに進む。ステップＳ１３１２Ｂでは、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ１３１３Ｂにて大入賞口開閉処理を実行する。ここで、大入賞口開閉処理について、図４１０のフローチャートを参照しながら説明する。

【３００３】

先ず、ステップＳ１４０１Ｂにて大入賞口３２１又は振分入口３５１を開放中であるか否かを判定する。具体的には、第１可変入賞装置３２Ａの駆動部３２３及び第２可変入賞装置３２Ｂの駆動部３５３の駆動状態に基づいてかかる判定を行う。大入賞口３２１及び振分入口３５１を開放中でない場合には、ステップＳ１４０２Ｂにてラウンドカウンタ　ＲＣの値が「０」か否かを判定すると共に、ステップＳ１４０３ＢにてＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３３に設けられたタイマカウンタＴＣの値が「０」か否かを判定する。

【３００４】

ラウンドカウンタＲＣの値が「０」である場合又はタイマカウンタＴＣの値が「０」でない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ラウンドカウンタＲＣの値が「０」でなく且つタイマカウンタＴＣの値が「０」である場合には、ステップＳ１４０４Ｂに進み、ＲＡＭ２０４にいずれかのＶフラグ（第１Ｖフラグ又は第２Ｖフラグ）が格納されているか否かを判定する。すなわち、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果が第１Ｖあり大当たり結果及び第２Ｖあり大当たり結果のうちのいずれかであるか否かを判定する。

【３００５】

いずれかのＶフラグが格納されている場合には、ステップＳ１４０５Ｂに進み、ラウンドカウンタＲＣの値が「１」であり、これから開始するラウンドが今回の開閉実行モードの最終ラウンドであるか否かを判定する。最終ラウンドではない場合、又はステップＳ１４０４Ｂにていずれのフラグも格納されていない場合には、ステップＳ１４０６Ｂにて第１開放処理を実行する。第１開放処理では、第１可変入賞装置３２Ａの駆動部３２３を駆動制御して、大入賞口３２１を開放状態とする制御を行う。これにより、第１可変入賞装置３２Ａへの入賞が許容される。

【３００６】

一方、ステップＳ１４０５Ｂにて、今回の開閉実行モードの最終ラウンドであると判定した場合には、ステップＳ１４０７Ｂにて、第２開放処理を実行する。第２開放処理では、第２可変入賞装置３２Ｂの駆動部３５３を駆動制御して、振分入口３５１を開放状態とする制御を行う。これにより、第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞が許容される。

【３００７】

ステップＳ１４０６Ｂ又はステップＳ１４０７Ｂの処理を実行した後は、ステップＳ１４０８ＢにてＲＡＭ２０４に大当たり中フラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、今回の開閉実行モードの契機となった遊技結果がいずれかの大当たり結果であるか否かを判定する。いずれかの大当たり結果を契機とする開閉実行モードである場合には、ステップＳ１４０９ＢにてタイマカウンタＴＣに「１５０００」をセットする。この処理

は、大入賞口３２１又は振分入口３５１の開放状態を保持する期間を定める処理であり、ステップＳ１４０９Ｂにてセットする値は３０ｓｅｃ（長期間開放）に相当する。続くステップＳ１４１０Ｂでは、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３３に設けられた入賞カウンタＰＣに「8」をセットする。入賞カウンタＰＣは、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂへの入賞個数をカウントするためのカウンタである。ステップＳ１４０８Ｂでは、大当たり結果に基づく開閉実行モードの１ラウンドにおける最大入賞個数（８個、第１個数）をセットする処理である。

【３００８】

ステップＳ１４０８Ｂにて大当たり中フラグが格納されておらず、今回の開閉実行モードの契機が特別当たり結果である場合には、ステップＳ１４１１ＢにてタイマカウンタＴＣに「３０００」をセットする。ステップＳ１４１１Ｂにてセットする値は６ｓｅｃ（短期間開放）に相当する。続くステップＳ１４１２Ｂでは、入賞カウンタＰＣに「３」をセットする。ステップＳ１４１２Ｂにてセットする値は、特別当たり結果に基づく開閉実行モードの最大入賞個数（３個、第２個数）に相当する。

【３００９】

ステップＳ１４１０Ｂ又はステップＳ１４１２Ｂの処理を実行した後は、ステップＳ１４１３Ｂにて開放コマンドを演出制御装置８２への出力対象として設定してから、本大入賞口開閉処理を終了する。開放コマンドには、いずれの可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂを開放状態とするかの情報が含まれている。演出制御装置８２では、受信した開放コマンドに基づいて、開放状態とする可変入賞装置３２Ａ,３２Ｂに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【３０１０】

また、ステップＳ１４０１Ｂにて大入賞口３２１又は振分入口３５１が開放中である場合にはステップＳ１４１４Ｂに進み、タイマカウンタＴＣの値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣの値が「０」ではない場合、ステップＳ１４１５Ｂにて、いずれかの可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂへの入賞が発生したか否かを判定する。具体的には、大入賞口用の検知センサ３２５又はカウント用の検知センサ３６１の検知状態により遊技球の通過を検知したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳ１４１６Ｂにて入賞カウンタＰＣの値を１ディクリメントする。

【３０１１】

続くステップＳ１４１７Ｂでは、Ｖ入賞用の検知センサ３６２の検知状態に基づいて、遊技球がＶ入賞用領域３５６へ流入したか否かを判定する。Ｖ入賞用領域３５６への流入が発生した場合には、ステップＳ１４１８ＢにてＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４にＶ入賞フラグを格納する処理を実行する。Ｖ入賞フラグは、今回の開閉実行モードにおいてＶ入賞（Ｖ入賞用領域３５６への遊技球の流入）が発生したことをＭＰＵ２０２が把握するためのフラグである。

【３０１２】

ステップＳ１４１７ＢにてＶ入賞が発生していないと判定した場合、又はステップＳ１４１８Ｂの処理を実行した後は、ステップＳ１４１９にて入賞カウンタＰＣの値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【３０１３】

ステップＳ１４１４ＢにてタイマカウンタＴＣの値が「０」の場合、又はステップＳ１４１９Ｂにて入賞カウンタＰＣの値が「０」の場合には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。かかる場合にはステップＳ１４２０にて大入賞口３２１又は振分入口３５１を閉鎖すべく対応する駆動部３２３、３５３を非駆動状態とする。

【３０１４】

続くステップＳ１４２１ＢではラウンドカウンタＲＣの値を１ディクリメントし、ステップＳ１４２２ＢにてラウンドカウンタＲＣの値が「０」か否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣの値が「０」でない場合にはステップＳ１４２３Ｂにて、タイマカウンタＴＣ

に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ１４２４Ｂにて閉鎖コマンドを設定し、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された閉鎖コマンドは、通常処理における外部出力処理にて、演出制御装置８２に送信される。演出制御装置８２では、受信した閉鎖コマンドに基づいて、可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂの閉鎖に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【３０１５】

ステップＳ１４２２Ｂにて、ラウンドカウンタＲＣの値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ１４２５Ｂにて、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３３に設けられた待機時間用カウンタエリアに、ＲＯＭ２０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。ここでセットされた待機時間情報の値は、タイマ割込み処理が実行される度に１ディクリメントされる。

【３０１６】

その後、ステップＳ１４２６Ｂにて、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理における外部出力処理にて、演出制御装置８２に送信される。演出制御装置８２では、受信したエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置４２における表示態様が含まれており、この決定された表示態様は演出制御装置８２から表示制御装置２１２に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置２１２では、演出制御装置８２から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示（例えば、動画表示）が行われるように図柄表示装置４２を表示制御する。

【３０１７】

遊技状態移行処理（図４０９）の説明に戻り、ステップＳ１３１３Ｂにて大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップＳ１３１４Ｂにてラウンドカウンタ ＲＣの値が「０」か否かを判定する。また、ステップＳ１３１５Ｂでは、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣの値が「０」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３０１８】

一方、ラウンドカウンタＲＣの値が「０」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ１３１６Ｂにて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行し、ステップＳ１３１７Ｂにて開閉実行モードの終了処理を実行してから、遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、開閉実行モードの契機となった各種フラグ（第１当選フラグや第２当選フラグ）の消去を行うとともに、開閉実行モード終了用の演出を行うように演出制御装置８２等を制御する。

【３０１９】

ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について、図４１１のフローチャートを参照して説明する。

【３０２０】

先ずステップＳ１５０１Ｂにて、遊技状態を特定するための情報を消去するためのフラグ消去処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４において、大当たり中フラグ、特別当たり中フラグ、高頻度サポートフラグ、高確率モードフラグが格納されている場合には、それらを消去するとともに、既に格納されていない場合にはその状態を維持する。続くステップＳ１５０２Ｂでは、ＲＡＭ２０４に、第２Ｖフラグが格納されているか否かを判定する。第２Ｖフラグが格納されている場合には、ステップＳ１５０３Ｂにて、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に高頻度サポートモードフラグを格納する。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。

また、ステップＳ１５０３Ｂでは、高頻度サポートコマンドを演出制御装置８２へ出力する。これにより、演出制御装置８２ではサポートモードが高頻度サポートモードに設定されたことを把握することが可能となる。

【３０２１】

ステップＳ１５０２Ｂにて否定判定した場合、又はステップＳ１５０３Ｂの処理を実行した後は、ステップＳ１５０４Ｂに進む。ステップＳ１５０４Ｂでは、Ｖ入賞フラグが格納されているか否かを判定する。Ｖ入賞フラグが格納されている場合には、ステップＳ１５０５ＢにてＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３４に高確率モードフラグを格納する処理を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードに設定される。また、ステップＳ１５０５Ｂでは、高確率コマンドを演出制御装置８２へ出力する。これにより、演出制御装置８２では当否抽選モードが高確率モードに設定されたことを把握することが可能となる。

【３０２２】

演出制御装置８２では、開閉実行モードの終了時において上記の高頻度サポートコマンドを受信し且つ高確率コマンドを受信することで、遊技状態が第２確変状態に移行することを把握することができる。また、高頻度サポートコマンドを受信し且つ高確率コマンドを受信しないことで、遊技状態が第１確変状態に移行することを把握することができる。そして、これら高頻度サポートコマンド及び高確率コマンドのいずれをも受信しないことで、遊技状態が低確遊技状態に移行することを把握することができる。

【３０２３】

この場合、演出制御装置８２では、図柄表示装置４２の表示画面４２ａによる図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示の対象を遊技状態の移行に合わせて変更する処理を行う。すなわち、遊技状態が低確遊技状態又は第２確変状態に移行することに基づいて、表示画面４２ａの図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示の対象を、推奨遊技とされる第１特図側の遊技回の変動表示を対象とするように設定する。また、遊技状態が第１確変状態に移行することに基づいて、表示画面４２ａの図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示の対象を、推奨遊技とされる第２特図側の遊技回の変動表示を対象とするように設定する。第１特図側及び第２特図側のいずれを対象とする図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示を行っているかは、例えば背景や変動キャラクタの種類、効果音、発光態様等の相違によって遊技者が識別可能となっている。また、低確遊技状態と第２確変状態とは対象とする遊技回が第１特図側で共通するものの、これらも例えば背景や変動キャラクタの種類、効果音、発光態様等の相違によって遊技者が識別可能となっている。これにより、低確遊技状態と第２確変状態の有利度の相違を遊技者は把握することができる。

【３０２４】

開閉実行モード終了時の移行処理の説明に戻り、ステップＳ１５０４Ｂにて否定判定した場合、又はステップＳ１５０５Ｂの処理を実行した後は、ステップＳ１５０６Ｂにて、各遊技結果フラグ（第１当選フラグ、第２当選フラグ、第１Ｖフラグ、第２Ｖフラグ、通常フラグ、特別当たりフラグ等の遊技回用のフラグの他、開閉実行モード中に使用したＶ入賞フラグ等）の消去処理を実行してから、本移行処理を終了する。

【３０２５】

ステップＳ１５０３Ｂ及びステップＳ１５０５Ｂの処理が行われることで第２確変状態（高頻度サポートモード且つ高確率モード）に設定され、ステップＳ１５０３Ｂの処理が行われることなくステップＳ１５０５Ｂの処理が行われることで第１確変状態（低頻度サポートモード且つ高確率モード）に設定され、ステップＳ１５０３Ｂ及びステップＳ１５０５Ｂのいずれの処理も行われないと低確遊技状態（低頻度サポートモード且つ低確率モード）に設定される。

【３０２６】

（遊技の内容）

上記構成により実現される遊技の内容について、図４１２を参照して説明する。

【３０２７】

図４１２（ａ）に示すように、遊技状態としては、低確遊技状態、確変遊技状態（第１確変状態及び第２確変状態）が設定されている。低確遊技状態においては、当否抽選モードは低確率モードであり、サポートモードは低頻度サポートモードである。上記のとおり、低頻度サポートモードである場合、下第１作動口３３Ａと第２作動口３４とへの入賞が可能となっている。但し、変動表示時間が、下第１作動口３３Ａの方が第２作動口３４よりも短い時間が設定され易く、換言すると、第２作動口３４へ入賞させると実質的に当選確率の分母に相当する回数の抽選を受けることが困難な程度の変動表示時間が設定される。そのため、低確遊技状態においては、下第１作動口３３Ａの方が第２作動口３４よりも消化効率が良くなり、第１発射操作にて左側領域ＰＥ２を狙って遊技を行うことが好ましくなる。

【３０２８】

下第１作動口３３Ａへの入賞に基づいて第１特図側の当否抽選が行われ、当該当否抽選にて大当たり結果となると、Ｖなし大当たり結果と第１Ｖあり大当たり結果とのいずれかに振り分けられる。Ｖなし大当たり結果であれば、開閉実行モード後は低確遊技状態に設定され、遊技状態の移行は行われない。一方で、第１Ｖあり大当たり結果であれば、サポートモードは低頻度サポートモードのままであるものの、開閉実行モード時において第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞が許容されるため、Ｖ入賞が発生し得る。Ｖ入賞が発生すると、当否抽選モードは高確率モードに設定される。この場合、サポートモードは上記のように低頻度サポートモードのままであるため、低確遊技状態と比較して、下第１作動口３３Ａ及び第２作動口３４のいずれかに入賞させることが可能な状態であることには変わりがない。但し、高確率モードに設定されると、参照される変動表示時間テーブルが切り替わり、第２作動口３４の方が下第１作動口３３Ａよりも短い時間が設定され易くなる。その結果、第２発射操作にて右側領域ＰＥ３を流下させるように第２作動口３４を狙って遊技を行えば、第２特図側の当否抽選を頻繁に受けることが可能となる。

【３０２９】

それればかりか、第２作動口３４への入賞に基づく第２特図側の当否抽選では、特別当たり結果となる確率が第１特図側の当否抽選よりも高く設定されている。特別当たり結果となると、大当たり結果よりは賞球が得られないものの、第１可変入賞装置３２Ａへ所定個数（３個）の入賞が期待でき、それに伴う賞球（３０個）を得ることができる。その結果、第１確変状態においては、第２作動口３４を狙うことで持ち球を余り減らさずに遊技を行うことが可能となる。

【３０３０】

第２作動口３４への入賞に基づく当否抽選にて大当たり結果となると、第２特図側の振分テーブルが参照され、第１Ｖあり大当たり結果又は第２Ｖあり大当たり結果に振り分けられる。第１Ｖあり大当たり結果に振り分けられた場合には、上記のとおり、第２作動口３４を狙う遊技を継続すべきである。一方、第２Ｖあり大当たり結果に振り分けられると、サポートモードが高頻度サポートモードに設定される。高頻度サポートモードに設定されると、右第１作動口３３Ｂへ入賞し易くなり、右側領域ＰＥ３を流下するように第２発射操作を行えば、持ち球を余り減らさずに第１特図側の抽選を得る遊技を行うことが可能となる。そして、第１Ｖあり大当たり結果と同様に、開閉実行モード中にＶ入賞が発生し易くなっているため、当否抽選モードは高確率モードに設定され易い。

【３０３１】

以上のように、低確遊技状態において、第１Ｖあり大当たり結果となることを契機として、第１確変状態と第２確変状態との少なくとも２回の確変状態（要は開閉実行モードに移行し易い状態）を得ることが可能となる（図４１２（ｂ）参照）。換言すると、第１確変状態においてＶなし大当たり結果に振り分けられない構成であり、Ｖなし大当たり結果は第２確変状態においてのみ振り分けられる構成であるため、第１確変状態から第２確変状態を経ずに低確遊技状態へ移行することがない。それればかりか、第１確変状態において、第１Ｖあり大当たり結果となることで、更に２回の確変状態を得ることが可能となる。第２確変状態においても、第１Ｖあり大当たり結果となることで、更に２回の確変状態を

得ることが可能となる。したがって、低確遊技状態において第１Ｖあり大当たり結果に当選することへの期待度を高めることができ、遊技への注目度を向上させることができる。

【３０３２】

（ベースの比較）

第１確変状態と第２確変状態とでは、推奨される遊技態様における発射球数から得られるであろう賞球数を差し引いたベース（発射球数と賞球数との割合：払出ベースともいう）が同じ又は略同じとなるように設定されている。具体的には、図４１３（ａ）に示すように、第１確変状態においては、第２作動口３４を狙って遊技を行った場合、第２作動口３４への入賞に基づく賞球は１個であるため、当該第２作動口３４への入賞に基づいて持ち球が増えることはない（図４１３（ａ）では、第２作動口３４への入賞に基づく賞球の増加を省略して示している）。一方で、第２作動口３４への入賞に基づいて行われる第２特図側の当否抽選において、特別当たり結果となれば、第１可変入賞装置３２Ａへの入賞が許容され、それに基づく賞球を得ることができる。

【３０３３】

すなわち、第１確変状態において遊技球を第２作動口３４へ向けて発射させた場合、約半数（具体的には約４５％）が第２作動口３４へ入球する。そのため、１００個の遊技球を発射させた場合、そのうち約４５個が第２作動口３４へ入賞し約４５個の賞球（４５個入賞×１個賞球）を得ることができる。そして、第２特図側の当否抽選においては、３０分の１の確率で特別当たり結果となり約３０個の賞球（３個入賞×１０個賞球）を得ることができる。そのため、１００個の遊技球を発射させた場合においては、約４５個の賞球を得ることが期待できる。また、第２作動口３４へ入球しなかった遊技球の一部は下第１作動口３３Ａや一般入賞口３１へ入賞し、それにより得られる賞球は１００個発射させた場合（第２作動口３４へ入球しなかった５５個がそれよりも下流に流下した場合）には約５個となる。その結果、第１確変状態において第２作動口３４へ向けて遊技球を発射させる（第２発射操作を行う）と、１００個発射させた場合に約９５個の賞球を得ることができ、発射個数と賞球数との割合であるベースは約９５％となる。

【３０３４】

なお、第２作動口３４や下第１作動口３３Ａへの入賞に基づく当否抽選にて大当たり結果となった場合に得られる賞球を加味すると、発射個数と賞球数との割合は１００％を超える。そのため、第１確変状態においては、第２作動口３４を狙って遊技を行うことで遊技者は持ち球を増やすことが可能となる。

【３０３５】

これに対して、図４１３（ｂ）に示すように、第２確変状態においては、右第１作動口３３Ｂを狙って遊技を行った場合、上記第１確変状態とは異なり特別当たり結果となる確率は低くなる（図３１（ｂ）では特別当たり結果となることを省略して示している）。一方で、第２確変状態では、サポートモードが高頻度サポートモードとなり、右第１作動口３３Ｂへの入賞に基づく賞球は３個であるため、当該右第１作動口３３Ｂへの入賞に基づいて持ち球の増加（減少を回避）させることができる。

【３０３６】

すなわち、第２確変状態においては、右第１作動口３３Ｂを狙って遊技球を発射させると、約１８％が右第１作動口３３Ｂへ入賞する。そのため、１００個の遊技球を発射させた場合、そのうち約１８個が右第１作動口３３Ｂへ入賞し約５４個の賞球（１８個入賞×３個賞球）を得ることができる。また、右第１作動口３３Ｂを狙って遊技球を発射させると、右第１作動口３３Ｂへ入球しなかった遊技球は第２作動口３４へ入球し得る。そのため、１００個の遊技球を発射させた場合、右第１作動口３３Ｂに入賞しなかった約８２個の遊技球のうち約４５％である約３７個の遊技球が第２作動口３４へ入球して約３７個の賞球（３７個入賞×１個賞球）を得ることができる。そして、右第１作動口３３Ｂや第２作動口３４へ入球しなかった遊技球が、下第１作動口３３Ａや一般入賞口３１へ入賞する分として、約４５個の遊技球が流下したことを想定すると約４個の賞球を加味することができる。その結果、第２確変状態において右第１作動口３３Ｂへ向けて遊技球を発射させ

る（第２発射操作を行う）と、１００個発射させた場合に約９５個の賞球を得ることができ、発射個数と賞球数との割合であるベースは約９５％となり、第１確変状態において第２発射操作を行った場合と同じ又は略同じとなる。

【３０３７】

なお、第２作動口３４や下第１作動口３３Ａへの入賞に基づく当否抽選にて大当たり結果となった場合に得られる賞球を加味すると、発射個数と賞球数との割合は１００％を超える。そのため、第２確変状態においても、右第１作動口３３Ｂを狙って遊技を行うことで遊技者は持ち球を増やすことが可能となる。

【３０３８】

＜変形例１＞

上記第４４の実施の形態では、Ｖなし大当たり結果（通常大当たり結果）となった場合には、低頻度サポートモード且つ低確率モード対応の低確遊技状態へ移行する構成とした。ここで、低確遊技状態として低頻度サポートモード対応の第１低確状態と高頻度サポートモード対応の第２低確状態とを設け、Ｖなし大当たり結果（通常大当たり結果）となった場合に、サポート回数に上限（例えば１００回）が設けられた第２低確状態に移行する構成とすることも可能である。

【３０３９】

＜変形例２＞

上記第４４の実施の形態では、第１確変状態におけるベースと第２確変状態におけるベースとを同一又は略同一としたが、両者に明確な差を設けてもよい。第１確変状態におけるベースが第２確変状態におけるベースよりも高くなるように差を設けてもよいし、第１確変状態におけるベースが第２確変状態におけるベースよりも低くなるように差を設けてもよい。

【３０４０】

＜第４５の実施の形態＞

上記第４４の実施の形態では、第２確変状態から第１確変状態への復帰契機（復帰ルート又は昇格ルート）として第１Ｖあり大当たりを設定した。本実施の形態では、この復帰ルート以外に他の復帰ルートを設けることにより、遊技の単調化を抑制している点で第４４の実施の形態と構成が相違している。以下、図４１４及び図４１５を参照して、本実施の形態における特徴的な構成について第４４の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第４４の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。

【３０４１】

本実施の形態においては特別当たり結果として特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂの２つが設けられている。特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂは何れも開閉実行モードへの移行契機となっており、開閉実行モード中の可変入賞装置の開閉態様が同様となっている。具体的には、特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂを契機として移行した開閉実行モードにおいては、第１可変入賞装置３２Ａによる開閉制御（大入賞口３２１の開閉）が１回行われ、１回の開放が６ｓｅｃ（第２期間）が経過するまで又は大入賞口３２１への入賞個数が３個（第２個数）となるまで継続される。

【３０４２】

特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂに基づく第１可変入賞装置３２Ａ（大入賞口３２１）の開放時間は、遊技球の発射周期と入賞限度個数（３個）の積よりも長く設定されているため、当該開閉実行モードでは入賞限度個数の遊技球の入賞が期待でき、それに伴う賞球を得ることができる。但し、特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂでは、いずれの大当たり結果に対応した開閉実行モードよりも第１可変入賞装置３２Ａ（大入賞口３２１）の開放期間が短く且つ開閉回数も少なく設定されており、得られる賞球は大当たり結果となった場合よりも少ない。

【３０４３】

図４１４に示すように、第１特図用当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１の値が「１５７」又は「４５７」の場合に特別当たり結果Ａとなり且つ当たり乱数カウンタＣ１の

値が「２５７」又は「３５７」の場合に特別当たり結果Ｂとなるように構成されている。つまり、特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂに対応した乱数の値は何れも２個となっており、第１作動口３３への入賞によって特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂとなる確率は何れも１／３００となっている。

【３０４４】

これに対して、第２特図用当否テーブルは、当たり乱数カウンタＣ１の値が「８」、「３７」、「６８」・・・「５７３」の場合に特別当たり結果Ａとなる一方、特別当たり結果Ｂとはならない構成となっている。つまり、特別当たり結果Ａに対応した乱数の値は計２０個且つ特別当たり結果Ｂに対応した乱数の値は０個となっており、第２作動口３４への入賞によって特別当たり結果Ａとなる確率は１／３０、特別当たり結果Ｂとなる確率は０となっている。

【３０４５】

図４１５に示すように、第２確変状態において特別当たり結果Ａとなった場合には開閉実行モードを経て第２確変状態に復帰するのに対して、第２確変状態において特別当たり結果Ｂとなった場合には開閉実行モードを経て第１確変状態に移行する構成となっている。つまり、特別当たり結果Ｂについては高頻度サポートモードの終了契機となっており、第２確変状態から第１確変状態への復帰ルート（昇格ルート）が追加されている。言い換えれば、第２確変状態への移行後（降格後）は、（１）Ｖあり大当たり結果となること、（２）大当たり結果となる前に特別当たり結果Ｂとなることの何れかを契機として第１確変状態へ復帰（昇格）することとなる。

【３０４６】

大当たり結果に対応した開閉実行モードを経て第１確変状態へ復帰させる場合には、Ｖ入賞領域の入賞等を発生させる必要があり、開閉実行モードの消化にある程度の時間が必要となる。これに対して、特別当たり結果Ｂに対応した開閉実行モードについては、Ｖ入賞領域の開放等は不要であり、所要時間が極めて短くなっている。つまり、大当たり結果となった場合と比べて第１確変状態への復帰を速やかに完了させることができる。このような構成とすれば、突如として第２確変状態から突如として第１確変状態へ復帰するといった事象を発生させることができ、遊技の単調化を好適に抑制できる。

【３０４７】

なお、本実施の形態では、大当たり結果に対応した開閉実行モードの所要時間についてはリーチ表示に対応した１遊技回の実行時間よりも長く、特別当たり結果Ｂに対応した開閉実行モードの所要時間についてはリーチ表示に対応した１遊技回の実行時間よりも短くなっている。

【３０４８】

＜変形例１＞

上記第４５の実施の形態では、特別当たり結果Ａを契機として移行した開閉実行モードにおける可変入賞装置の動作態様と、特別当たり結果Ｂを契機として移行した開閉実行モードにおける可変入賞装置の動作態様とを共通化したが、これに限定されるものではない。特別当たり結果Ａを契機として移行した開閉実行モードにおける可変入賞装置の動作態様と、特別当たり結果Ｂを契機として移行した開閉実行モードにおける可変入賞装置の動作態様とを相違させてもよい。例えば、特別当たり結果Ｂを契機として移行した開閉実行モードの実行時間（詳しくは可変入賞装置の開放時間）が、特別当たり結果Ａを契機として移行した開閉実行モードの実行時間（詳しくは可変入賞装置の開放時間）よりも短くしてもよい。

【３０４９】

＜変形例２＞

上記第４５の実施の形態では、第１作動口３３への入賞に基づく抽選の結果として特別当たり結果Ａと特別当たり結果Ｂとを含む構成としたが、これに限定されるものではない。第１作動口３３への入賞に基づく抽選の結果として特別当たり結果Ｂが設けられているのであれば足り、特別当たり結果Ａについては省略することも可能である。

【３０５０】
＜変形例３＞
第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ｂとなった遊技回においては、当該特別当たり結果Ｂである旨を識別可能となるようにして報知する構成としてもよいし、識別困難又は識別不可となるようにして報知する構成としてもよい。例えば、特別当たり結果Ｂとなった場合には当該特別当たり結果Ｂに対応する図柄組合せを最終停止表示（確定表示）させることで特別当たり結果Ｂとなった旨を明示する構成としてもよいし、特別当たり結果Ｂとなった場合には外れ結果に対応する図柄組合せを最終停止表示（確定表示）させることで特別当たり結果Ｂとなった旨を非明示とする構成としてもよい。
【３０５１】
＜第４６の実施の形態＞
本実施の形態では、第２確変状態から第１確変状態へ復帰（昇格）する場合に実行される演出が特徴的なものとなっている。以下、本実施の形態における特徴的な構成を第４５の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第４５の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。
【３０５２】
図４１６に示すように、図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示される図柄列として、左・中・右の３つの図柄列が設定されている。表示画面４２ａにおける図柄の変動表示領域は、それら各図柄列に対応させて左変動表示領域ＤＬ、中変動表示領域ＤＭ、右変動表示領域ＤＲに大別され、各図柄列の図柄が周期性をもって所定の向き（例えば上から下）にスクロールするように変動表示される。各変動表示領域ＤＬ，ＤＭ，ＤＲには、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として変動表示領域に３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。当該図柄として、「１」～「９」の数字である計９種類の主図柄と、貝殻を模した絵図柄である副図柄とが設けられている（図４１７（ｊ）～（ｓ）参照）。
【３０５３】
図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５つの有効ライン、すなわち上ラインＬ１、中ラインＬ２、下ラインＬ３、左上がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、毎回の遊技に際しては、例えば左図柄列→右図柄列→中図柄列の順に図柄の変動表示が停止され、全図柄列の変動表示が終了すること（確定表示されること）により、大当たり結果等となったか旨が遊技者に報知される。具体的には、「１」図柄～「９」図柄は大当たり用の図柄であり、同一の大当たり図柄の組合せが上記有効ラインＬ１～Ｌ５の何れかに最終停止表示（確定表示）されることで大当たり結果である旨が明示される。
【３０５４】
上述したリーチ表示が行われる場合には、最初に１の変動表示領域（例えば左変動表示領域ＤＬ）において図柄の変動表示が終了され、さらに別の変動表示領域（例えば右変動表示領域ＤＲ）において図柄の変動表示が終了された状態において、有効ラインＬ１～Ｌ５の少なくともいずれかに同一の主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において残りの変動表示領域（例えば中変動表示領域ＤＭ）において図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、開閉実行モードが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして残りの図柄列（例えば中図柄列）における図柄の変動表示が終了される。
【３０５５】
既に説明したように、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の低確遊技状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行し、第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には、第１Ｖあり大当たり結果及びＶなし大当たり結果のいずれかとなる。

【３０５６】
図４１８に示すように、低確遊技状態においては表示画面４２ａに同一の奇数図柄の組合せ、具体的には「１　１　１」，「３　３　３」，「５　５　５」，「７　７　７」，「９　９　９」の何れかが最終停止表示されることで第１Ｖあり大当たり結果である旨が明示され、同一の偶数図柄の組合せ、具体的には「２　２　２」，「４　４　４」，「６　６　６」，「８　８　８」の何れかが最終停止表示されることでＶなし大当たり結果である旨が明示される。つまり、低確遊技状態にて第１Ｖあり大当たり結果となって第１確変状態へ移行する場合（Ｖ入賞の必要あり）には同一の奇数図柄の組合せが最終停止表示されることでその旨が明示され、Ｖなし大当たり結果となって低確遊技状態がループする場合（Ｖ入賞の必要なし）には同一の偶数図柄の組合せが最終停止表示されることでその旨が明示される。
【３０５７】
なお、以下の説明では、上述した同一の奇数図柄の組合せを「第１種図柄組合せ」、上述した同一の偶数図柄の組合せを「第２種図柄組合せ」として区別する。
【３０５８】
高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１確変状態においては第２作動口３４に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行し、第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には、第１Ｖあり大当たり結果及び第２Ｖあり大当たり結果のいずれかとなる。
【３０５９】
図４１８に示すように、第１確変状態においては表示画面４２ａに第１種図柄組合せが最終停止表示されることで第１Ｖあり大当たり結果である旨が明示され、第２種図柄組合せが最終停止表示されることで第２Ｖあり大当たり結果である旨が明示される。つまり、第１確変状態にて第１Ｖあり大当たり結果となって第１確変状態がループする場合（Ｖ入賞の必要あり）には、第１種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が明示され、第２Ｖあり大当たり結果となって第２確変状態へ降格する場合（Ｖ入賞の必要あり）には、第２種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が明示される。
【３０６０】
これに対して、高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２確変状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行し、第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には、第１Ｖあり大当たり結果及びＶなし大当たり結果のいずれかとなる。
【３０６１】
図４１８に示すように、第２確変状態においては表示画面４２ａに第１種図柄組合せが最終停止表示されることで第１Ｖあり大当たり結果である旨が明示され、第２種図柄組合せが最終停止表示されることでＶなし大当たり結果である旨が明示される。つまり、第２確変状態にて第１Ｖあり大当たり結果となって第１確変状態へ復帰（昇格）する場合（Ｖ入賞の必要あり）には、第１種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が明示され、Ｖなし大当たり結果となって低確遊技状態へ降格する場合（Ｖ入賞の必要なし）には、第２種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が明示される。
【３０６２】
このように、本実施の形態では、低確遊技状態、高確遊技状態の何れにおいても第２種図柄組合せよりも第１種図柄組合せの方が遊技者とって有利な図柄組合せとなるように差別化されている。
【３０６３】
次に、図４１９を参照して、作動口３３，３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果（特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂ）となった場合に表示画面４２ａに最終停止表示される図柄組合せについて説明する。
【３０６４】
第１作動口３３への入賞に基づく抽選においては、上述の通り特別当たり結果Ａ及び特

別当たり結果Ｂとなる可能性がある（図４１４参照）。低確遊技状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するが、当該低確遊技状態中に特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなった場合には、外れ結果に対応する図柄組合せ（外れ図柄組合せ）が停止表示され、表示画面４２ａにおいては特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなった旨が明示されない構成となっている。

【３０６５】

第１確変状態においては第２作動口３４に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するため、当該第１確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなったとしても、当該抽選結果は強制的に外れ結果に書き替えられることとなる（図４０４参照）。そして、表示画面４２ａには第１作動口３３に係る遊技回に対応した図柄組合せが最終停止表示される。つまり、第１確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなったとしても、表示画面４２ａにおいてはその旨が明示されない構成となっている。

【３０６６】

これに対して、第２確変状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行する。当該第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなった場合には、表示画面４２ａに「１」図柄、「３」図柄、「５」図柄の組合せが最終停止表示されることで特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂである旨が明示される（図４１９（ｂ）参照）。具体的には、「１　３　５」，「１　５　３」，「３　５　１」，「３　１　５」，「５　１　３」，「５　３　１」の何れかが最終停止表示されることで特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂである旨が明示される。

【３０６７】

なお、以下の説明では、上述した「１　３　５」，「１　５　３」，「３　５　１」，「３　１　５」，「５　１　３」，「５　３　１」の図柄組合せを「第３種図柄組合せ」と称する。

【３０６８】

第２作動口３４への入賞に基づく抽選においては、上述の通り特別当たり結果Ａとなる可能性がある（図４１４参照）。低確遊技状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するため、当該低確状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、当該抽選結果は強制的に外れ結果に書き替えられることとなる（図４０４参照）。そして、表示画面４２ａには第１作動口３３に係る遊技回に対応した図柄組合せが最終停止表示される。つまり、低確状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、表示画面４２ａにおいてはその旨が明示されない構成となっている。

【３０６９】

第１確変状態においては第２作動口３４に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行する。当該第１確変状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなった場合には、表示画面４２ａに上記第３種図柄組合せが最終停止表示されることで特別当たり結果Ａである旨が明示される。

【３０７０】

これに対して、第２確変状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するため、当該第２確変状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、当該抽選結果は強制的に外れ結果に書き替えられることとなる（図４０４参照）。そして、表示画面４２ａには第１作動口３３に係る遊技回に対応した図柄組合せが最終停止表示される。つまり、低確状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、表示画面４２ａにおいてはその旨が明示されない構成となっている。

【３０７１】

本実施形態においては、第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特

別当たり結果Ｂとなった場合に第１確変状態に復帰（昇格）する特殊ルートが設けられている点では第４５の実施の形態と同様である。但し、このような特殊ルートでの復帰（昇格）が発生し得る場合、すなわち第２確変状態中に特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなった場合に、表示画面４２ａに表示される図柄列の変更を示唆する図柄コンバート演出（ガセを含む）が実行されることを特徴の１つとしている。以下、図４２０～図４２３を参照して当該図柄コンバート演出の流れについて説明する。

【３０７２】

図４２０に示す例では、第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果となっている。この特別当たり結果に係る遊技回においては、リーチ表示を経て特別当たり結果に対応する図柄組合せである第３種図柄組合せが最終停止表示されている。

【３０７３】

第３種図柄組合せが最終停止表示された後は、図４２１に示すように、当該第３種図柄組合せを停止表示させたまま開閉実行モードへと移行している。開閉実行モードへの移行後は、停止表示されている図柄組合せが点滅するとともに上下に揺動する。この点滅及び揺動表示が図柄列の変更の煽り表示として機能している。

【３０７４】

煽り表示が開始された後の所定のタイミング、具体的には開閉実行モードにおけるエンディングが移ったタイミングでは、確変状態への復帰に僅かに先行して、点滅表示している図柄群がスクロールを開始する。

【３０７５】

今回の開閉実行モードへの移行契機が特別当たり結果Ａである場合、すなわち開閉実行モード→第２確変状態となる場合には、図柄列が基本図柄列に維持されたまま（変更されることなく）、順方向（下方）へスクロールを開始する。これに対して、今回の開閉実行モードへの移行契機が特別当たり結果Ｂである場合、すなわち開閉実行モード→第１確変状態となる場合には、図柄列が特殊図柄列に変更されるとともに、逆方向（上方）へスクロールを開始する。このようにしてスクロールが開始された際のスクロール速度（変動表示速度）については高速（低識別態様）となっており、図柄列が変更されているか否かの特定は困難となっている。

【３０７６】

後続の保留が確保されている場合には、当該スクロール表示を継続したまま確変遊技状態へ移行し、当該確変遊技状態における最初の遊技回においてスクロール速度が低下して低速（高識別態様）となることにより、図柄列が基本図柄列及び特殊図柄列の何れとなっているかの目視による識別が容易となる。これに対して、後続の保留が確保されていない場合には、図柄列が高速での変動を継続したまま作動口への入賞を待つこととなる。なお、図柄のスクロール方向が逆方向となっている場合には、開閉実行モード→確変遊技状態への移行後に実行される最初の遊技回が終了したことを契機として図柄のスクロール方向が順方向に切り替わる構成となっている。

【３０７７】

因みに、後続の保留が確保されていない状況下にて開閉実行モード→確変状態となる場合には、開閉実行モードが終了するタイミング又はそれよりも前のタイミングにて図柄列のスクロール表示を強制的に終了させる構成としてもよい。この場合、停止表示される図柄組合せについては今回のスクロール表示が開始される前に最終停止表示されていた図柄組合せとすることが好ましい。

【３０７８】

図柄列が基本図柄列→特殊図柄列に変更された場合には、当該特殊図柄列による表示が次回の大当たり結果となるまで継続されることとなる。そして、当該大当たり結果を契機とした開閉実行モードが終了し、確変遊技状態へ移行した場合には当該確変遊技状態において表示画面４２ａに表示される図柄列は基本図柄列となる。

【３０７９】

ここで、図４２２及び図４２３を参照して、基本図柄列と特殊図柄列との違いについて説明する。

【３０８０】

図４２２に示す基本図柄列については、左図柄列及び中図柄列は「１」図柄、「２」図柄、「３」図柄、「４」図柄、「５」図柄、「６」図柄、「７」図柄、「８」図柄、「９」図柄である９個の主図柄が副図柄を挟んで昇順（順方向基準）に配列されてなり、右図柄列は、「１」図柄、「２」図柄、「３」図柄、「４」図柄、「５」図柄、「６」図柄、「７」図柄、「８」図柄、「９」図柄である９個の主図柄が副図柄を挟んで降順（順方向基準）に配列されてなる。つまり、何れの図柄列についても偶数図柄群及び奇数図柄群によって構成されている。

【３０８１】

これに対して、図４２３に示す特殊図柄列については、左図柄列及び中図柄列は「１」図柄、「３」図柄、「５」図柄、「７」図柄、「９」図柄である５個の主図柄が副図柄を挟んで昇順（順方向基準）に配列されている。これに対して、右図柄列は、「１」図柄、「３」図柄、「５」図柄、「７」図柄、「９」図柄である５個の主図柄が副図柄を挟んで降順（順方向基準）に配列されている。つまり、何れの図柄列についても奇数図柄群によって構成されており、基本図柄列に対して偶数図柄が省略されている。

【３０８２】

特殊図柄列が表示されることにより、偶数図柄の組合せである第２種図柄組合せによるリーチ表示→最終停止表示が発生しないこと、すなわち確変状態が次の大当たりを契機として終了しないことが遊技者に示唆されることとなる。

【３０８３】

低確遊技状態、第１確変状態、第２確変状態の状態移行は主として大当たり結果が契機となるが、本実施の形態においては、特別当たり結果となった場合にも遊技状態の移行が発生し得る構成となっている。具体的には、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合には抽選モードについては変更されないもののサポートモードについては高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに変更され、第１確変状態に昇格することとなる。第１確変状態については低確遊技状態へ移行する際に第２確変状態を経由する構成であるため、当該第２確変状態と比べて高確率モードが終了となる可能性が低くなる（高確率モードのループへの期待が高まる）。ここで、第２遊技状態中の第１Ｖあり大当たり結果を契機として第１確変状態へ昇格する場合には表示画面４２ａに第１種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が示唆され、特別当たり結果Ｂを契機として第１確変状態へ移行した場合には、表示画面４２ａに表示される図柄列が通常図柄列→特殊図柄列に変更されることで第１確変状態への移行が示唆される。このように、図柄群によって複数の異なる示唆機能が発揮される構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【３０８４】

第１確変状態における特殊図柄列の表示については次に大当たり結果となるまで継続される。このような構成とすることにより、遊技者の満足度を好適に向上させることができる。

【３０８５】

特別当たり結果Ｂについては抽選モードに影響を与えない判定結果である。このため、大当たり結果と比較してＶ入賞領域への入球用の制御等が不要となり、第１確変状態へ速やかに移行させることができる。これは、第１確変状態への移行ルート毎の図柄表示の差別化を図る上で好ましい。例えば、特別当たり結果Ｂを契機とした第１確変状態への移行を目立ちにくくして図柄列を変更した際のインパクトを強化する上で好ましい。

【３０８６】

＜変形例１＞

上記第４６の実施の形態においても、後述する第４７の実施の形態に示す履歴表示機能（履歴表示特殊変更機能を除く）を有する構成としてもよい。遊技者にとって残念な履歴

が表示されている状況下であっても上述した図柄コンバート演出によってそれが覆る可能性がある構成とすることにより、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【３０８７】

＜変形例２＞

上記第４６の実施の形態では、第２確変状態中に特別当たり結果となった場合には第３種図柄組合せを最終停止表示させることによりその旨を明示する構成としたが、これに限定されるものではない。第２確変状態中に特別当たり結果となった場合には外れ図柄組合せを最終停止表示させることによりその旨を明示しない構成とすることも可能である。このように外れ結果と特別当たり結果との識別を困難又は不可とすることにより、図柄コンバート演出が発生した場合のインパクトを好適に強化できる。

【３０８８】

＜変形例３＞

上記だ４６の実施の形態では、図柄コンバート演出においては煽り表示を経て図柄コンバートが発生し得る構成としたが、これに限定されるものではない。当該煽り表示を経由することなく図柄列を突如として基本図柄列→特殊図柄列にコンバートする構成とすることも可能である。

【３０８９】

このような構成とする場合には、開閉実行モードを経て第２確変状態から第１確変状態に移行したタイミング、例えば第２確変状態への移行後の最初の遊技回中のタイミングにて図柄列を基本図柄列→特殊図柄列にコンバートする構成としてもよい。すなわち、図柄コンバートのタイミングについては、開閉実行モード中に限定されるものではなく、第１確変状態への復帰後（昇格後）であってもよい。

【３０９０】

＜変形例４＞

第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合には、当該特別当たり結果Ｂに係る遊技回中に基本図柄列→特殊図柄列へのコンバートを実行する構成としてもよい。

【３０９１】

＜変形例５＞

上記第４６の実施の形態では、基本図柄列を構成する偶数図柄を排除することで特殊図柄列を構成したが、これに限定されるものではない。基本図柄列を構成する偶数図柄を奇数図柄に置き換えることで特殊図柄列を構成してもよい。

【３０９２】

また、特殊図柄列にて用いられる図柄については基本図柄列にて用いられる図柄を流用する必要は必ずしもない。例えば、特殊図柄列を構成する図柄を基本図柄列を構成する図柄とは別に設けられた専用図柄（例えばキャラクタ図柄やアルファベット等の文字図柄）とすることも可能である。

【３０９３】

＜変形例６＞

上記第４６の実施の形態では、特殊図柄列の表示にフェイク表示（所謂ガセ）を含まない構成としたが、これを変更し、特殊図柄列の表示にフェイク表示（所謂ガセ）を含む構成としてよい。具体的には、遊技状態が第２確変状態となっている場合に、一時的に図柄列を特殊図柄列にコンバートする構成とすることも可能である。このような構成では、特殊図柄列が表示されている状況下にてＶなし大当たり結果となることは遊技者を困惑させる要因になり、遊技機の信頼性を低下させる要因になり得る。このような事情に鑑みた場合には、特殊図柄列のフェイク表示を行う場合には、記憶されている各保留についてＶなし大当たり結果に対応する保留が含まれていないことを先特定（事前に確認）し、Ｖなし大当たり結果に対応する保留が含まれていないことを条件として上記フェイク表示を開始する構成とするとよい。

【３０９４】

＜変形例７＞

上記第４６の実施の形態では、基本図柄列から特殊図柄列への切替が一気に完了する構成としたが、図柄列を構成する偶数図柄の数を段階的に減らす構成（例えば、遊技回毎に減らす構成や、図柄列の周回数に応じて減らす構成）とすることも可能である。

【３０９５】

＜変形例８＞

上記第４６の実施の形態では、高確率モード中は第１確変状態及び第２確変状態で背景（後述する滞在ステージ）を共通としたが、第１確変状態となる場合に表示される背景と第２確変状態となる場合に表示される背景とを相違させてもよい。但し、特別当たり結果Ｂを契機として第１確変状態へ移行する場合には、第２確変状態中の背景が引き継がれる構成とすることが好ましい。

【３０９６】

＜第４７の実施の形態＞

本実施の形態では、第２確変状態から第１確変状態へ復帰（昇格）する場合に実行される演出が特徴的なものとなっている。以下、本実施の形態における特徴的な構成を第４５の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第４５の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。

【３０９７】

図４２４に示すように、図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示される図柄列として、左・中・右の３つの図柄列が設定されている。表示画面４２ａにおける図柄の変動表示領域は、それら各図柄列に対応させて左変動表示領域ＤＬ、中変動表示領域ＤＭ、右変動表示領域ＤＲに大別され、各図柄列の図柄が周期性をもって所定の向き（例えば上から下）にスクロールするように変動表示される。各変動表示領域ＤＬ，ＤＭ，ＤＲには、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として変動表示領域に３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。当該図柄として、「１」～「９」の数字及び「ＣＡＨＮＣＥ」図柄からなる計１０種類の主図柄と、貝殻を模した絵図柄である副図柄とが設けられている（図４２５（ｊ）～（ｔ）参照）。

【３０９８】

図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５つの有効ライン、すなわち上ラインＬ１、中ラインＬ２、下ラインＬ３、左上がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、毎回の遊技に際しては、例えば左図柄列→右図柄列→中図柄列の順に図柄の変動表示が停止され、全図柄列の変動表示が終了すること（確定表示されること）により、大当たり結果等となったか旨が遊技者に報知される。具体的には、「１」図柄～「９」図柄は大当たり用の図柄であり、同一の大当たり図柄の組合せが上記有効ラインＬ１～Ｌ５の何れかに最終停止表示（確定表示）されることで大当たり結果である旨が明示される。

【３０９９】

上述したリーチ表示が行われる場合には、最初に１の変動表示領域（例えば左変動表示領域ＤＬ）において図柄の変動表示が終了され、さらに別の変動表示領域（例えば右変動表示領域ＤＲ）において図柄の変動表示が終了された状態において、有効ラインＬ１～Ｌ５の少なくともいずれかに同一の主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において残りの変動表示領域（例えば中変動表示領域ＤＭ）において図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、開閉実行モードが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして残りの図柄列（例えば中図柄列）における図柄の変動表示が終了される。

【３１００】

既に説明したように、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の低確遊技状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行し、第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には、第１Ｖあり大当たり結果及びＶなし大当たり結果のいずれかとなる。

【３１０１】
図４２６（ａ）に示すように、低確遊技状態においては表示画面４２ａに同一の奇数図柄の組合せ、具体的には「１　１　１」，「３　３　３」，「５　５　５」，「７　７　７」，「９　９　９」の何れかが最終停止表示されることで第１Ｖあり大当たり結果である旨が明示され、同一の偶数図柄の組合せ、具体的には「２　２　２」，「４　４　４」，「６　６　６」，「８　８　８」の何れかが最終停止表示されることでＶなし大当たり結果である旨が明示される。つまり、低確遊技状態にて第１Ｖあり大当たり結果となって第１確変状態へ移行する場合（Ｖ入賞の必要あり）には同一の奇数図柄の組合せが最終停止表示されることでその旨が明示され、Ｖなし大当たり結果となって低確遊技状態がループする場合（Ｖ入賞の必要なし）には同一の偶数図柄の組合せが最終停止表示されることでその旨が明示される。
【３１０２】
なお、以下の説明では、上述した同一の奇数図柄の組合せを「第１種図柄組合せ」、上述した同一の偶数図柄の組合せを「第２種図柄組合せ」として区別する。
【３１０３】
高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１確変状態においては第２作動口３４に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行し、第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には、第１Ｖあり大当たり結果及び第２Ｖあり大当たり結果のいずれかとなる。
【３１０４】
図４２６（ａ）に示すように、第１確変状態においては表示画面４２ａに第１種図柄組合せが最終停止表示されることで第１Ｖあり大当たり結果である旨が明示され、第２種図柄組合せが最終停止表示されることで第２Ｖあり大当たり結果である旨が明示される。つまり、第１確変状態にて第１Ｖあり大当たり結果となって第１確変状態がループする場合（Ｖ入賞の必要あり）には、第１種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が明示され、第２Ｖあり大当たり結果となって第２確変状態へ降格する場合（Ｖ入賞の必要あり）には、第２種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が明示される。
【３１０５】
これに対して、高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２確変状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行し、第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には、第１Ｖあり大当たり結果及びＶなし大当たり結果のいずれかとなる。
【３１０６】
図４２６（ａ）に示すように、第２確変状態においては表示画面４２ａに第１種図柄組合せが最終停止表示されることで第１Ｖあり大当たり結果である旨が明示され、第２種図柄組合せが最終停止表示されることでＶなし大当たり結果である旨が明示される。つまり、第２確変状態にて第１Ｖあり大当たり結果となって第１確変状態へ復帰（昇格）する場合（Ｖ入賞の必要あり）には、第１種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が明示され、Ｖなし大当たり結果となって低確遊技状態へ降格する場合（Ｖ入賞の必要なし）には、第２種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が明示される。
【３１０７】
このように、本実施の形態では、低確遊技状態、高確遊技状態の何れにおいても第２種図柄組合せよりも第１種図柄組合せの方が遊技者とって有利な図柄組合せとなるように差別化されている。
【３１０８】
次に、図４２６（ｂ）を参照して、作動口３３，３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果（特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂ）となった場合に表示画面４２ａに最終停止表示される図柄組合せについて説明する。
【３１０９】
第１作動口３３への入賞に基づく抽選においては、上述の通り特別当たり結果Ａ及び特

別当たり結果Ｂとなる可能性がある（図４１４参照）。低確遊技状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するが、当該低確遊技状態中に特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなった場合には、外れ結果に対応する図柄組合せ（完全外れ図柄組合せ）が停止表示され、表示画面４２ａにおいては特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなった旨が明示されない構成となっている。なお、完全外れ図柄組合せは、リーチ表示を経由することなく表示される外れ図柄組合せであり、リーチ表示を経由して表示される外れ図柄組合せであるリーチ外れ図柄組合せと区別する。

【３１１０】

第１確変状態においては第２作動口３４に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するため、当該第１確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなったとしても、当該抽選結果は強制的に外れ結果に書き替えられることとなる（図４０４参照）。そして、表示画面４２ａには第１作動口３３に係る遊技回に対応した図柄組合せが最終停止表示される。つまり、第１確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなったとしても、表示画面４２ａにおいてはその旨が明示されない構成となっている。

【３１１１】

これに対して、第２確変状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行する。当該第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなった場合には、表示画面４２ａに「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せ（以下、第４種図柄組合せという）が最終停止表示されることで特別当たり結果Ａである旨が明示される。第４種図柄組合せは、例えば「５」図柄、「ＣＨＡＮＣＥ」図柄、「５」図柄の組合せや、「７」図柄、「ＣＨＡＮＣＥ」図柄、「７」図柄の組合せを含む。

【３１１２】

一方、当該第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ｂとなった場合には、表示画面４２ａに上記リーチ外れ図柄組合せが最終停止表示される。これにより、最終停止表示される図柄組合せから今回の遊技回が外れ結果に対応しているかそれとも特別当たり結果Ｂに対応しているかを識別することは困難となっている。

【３１１３】

第２作動口３４への入賞に基づく抽選においては、上述の通り特別当たり結果Ａとなる可能性がある（図４１４参照）。低確遊技状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するため、当該低確状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、当該抽選結果は強制的に外れ結果に書き替えられることとなる（図４０４参照）。そして、表示画面４２ａには第１作動口３３に係る遊技回に対応した図柄組合せが最終停止表示される。つまり、低確状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、表示画面４２ａにおいてはその旨が明示されない構成となっている。

【３１１４】

第１確変状態においては第２作動口３４に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行する。当該第１確変状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなった場合には、表示画面４２ａに上記第４種図柄組合せが最終停止表示されることで特別当たり結果Ａである旨が明示される。

【３１１５】

これに対して、第２確変状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するため、当該第２確変状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、当該抽選結果は強制的に外れ結果に書き替えられることとなる（図４０４参照）。そして、表示画面４２ａには第１作動口３３に係る遊技回に対応した図柄組合せが最終停止表示される。つまり、低確状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、表示画面４２ａにおいてはその旨が明示されない構成となっている。

【３１１６】
本実施の形態においては、低確遊技状態から確変遊技状態へ移行した場合には、再び低確遊技状態へ移行するまで、大当たりの履歴情報を表示する履歴表示機能が搭載されていることを特徴の１つとしている。以下、図４２４及び図４２７を参照して、当該履歴表示機能について説明する。
【３１１７】
図４２４に示すように、図柄表示装置４２の表示画面４２ａ、具体的には変動表示領域ＭＥの上方（左上隅部）には、大当たりの履歴情報を表示可能な履歴情報表示エリアＨＥが設けられている。この履歴情報表示エリアＨＥにおける履歴情報の表示は、高確遊技状態中はＯＮ、低確遊技状態中はＯＦＦとなる。なお、本実施の形態においては、低確遊技状態へ移行した場合に過去の履歴情報が消去される構成となっている。
【３１１８】
図４２７に示すように、履歴情報表示エリアＨＥは、前々回の大当たりの種別を表示する前々回エリアＥＡと、前回の大当たりの種別を表示する前回エリアＥＢと、今回の大当たり種別を表示する今回エリアＥＣとを有し、それら各エリアＥＡ～ＥＣが横並びとなるように配列されてなる。
【３１１９】
前々回エリアＥＡは、上下に二分されており、当該前々回エリアＥＡの上段部には「前々回」の文字が表示されている。前々回エリアＥＡの下段部は、前々回の大当たり時に最終停止表示された図柄組合せを特定するための情報（履歴情報）として当該図柄組合せを構成していた１の図柄を表示する図柄表示部ＰＡとなっている。図柄表示部ＰＡに表示される図柄の画像データについては変動表示領域ＭＥにて変動表示（スクロール表示）される図柄列を構成している図柄と同じ画像データが流用され、スクロール表示用の図柄が縮小された状態で表示される構成となっている。図４２７（ａ）に示す例では、前々回の大当たり時に第１種図柄組合せ、詳しくは「７」図柄の図柄組合せが最終停止表示されており、これを特定するための情報（履歴情報）として図柄表示部ＰＡに「７」図柄が縮小表示されている。
【３１２０】
前回エリアＥＢについても、上下に二分されており、当該前回エリアＥＢの上段部には「前回」の文字が表示されている。前回エリアＥＢの下段部は、前回の大当たり時に最終停止表示された図柄組合せを特定するための情報（履歴情報）として当該図柄組合せを構成していた１の図柄を表示する図柄表示部ＰＢとなっている。図柄表示部ＰＢに表示される図柄の画像データについては変動表示領域ＭＥにて変動表示（スクロール表示）される図柄列を構成している図柄と同じ画像データが流用され、スクロール表示用の図柄が縮小された状態で表示される構成となっている。図４２７（ａ）に示す例では、前回の大当たり時に第１種図柄組合せ、詳しくは「５」図柄の図柄組合せが最終停止表示されており、これを特定するための情報（履歴情報）として図柄表示部ＰＢに「５」図柄が縮小表示されている。
【３１２１】
今回エリアＥＣについても、上下に二分されており、当該今回エリアＥＣの上段部には「今回」の文字が表示されている。今回エリアＥＣの下段部は、前回の大当たり時に最終停止表示された図柄組合せを特定するための情報（履歴情報）として当該図柄組合せを構成していた１の図柄を表示する図柄表示部ＰＣとなっている。図柄表示部ＰＣに表示される図柄の画像データについては変動表示領域ＭＥにて変動表示（スクロール表示）される図柄列を構成している図柄と同じ画像データが流用され、スクロール表示用の図柄が縮小された状態で表示される構成となっている。図４２７（ａ）に示す例では、第１確変状態となっており未だ大当たりとなっていないため、図柄表示部ＰＣは空欄となっている。
【３１２２】
ここで、図４２７（ｂ）を参照して、確変遊技状態中に前回エリアＥＢ（図柄表示部ＰＢ）に表示されている図柄と、現在の遊技状態との関係について補足説明する。

【３１２３】
前回エリアＥＢに「１」図柄、「３」図柄、「５」図柄、「７」図柄、「９」図柄の何れか（奇数図柄）が表示されている場合には現在の遊技状態は第１確変遊技状態確定となる。これに対して前回エリアＥＢに「２」図柄、「４」図柄、「６」図柄、「８」図柄の何れか（偶数図柄）が表示されている場合には現在の遊技状態は第２確変状態確定となる。
【３１２４】
本実施の形態では、第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ｂとなった場合に第１確変状態に復帰（昇格）する特殊ルートが設けられている点では第４５の実施の形態と同様である。但し、このような特殊ルートでの復帰（昇格）が発生し得る場合、すなわち第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合に、当該特別当たり結果Ｂを明示するのではなく、履歴情報表示エリアＨＥの履歴表示を変更する履歴表示特殊変更演出を実行することにより、第１確変状態への復帰（昇格）が報知される構成となっている。ここで、図４２８のタイミングチャートを参照して、履歴表示特殊変更演出（単に履歴変更演出ともいう）の流れについて説明する。図４２８には、第２確変状態にて特別当たり結果Ｂとなり、第１確変状態へ復帰（昇格）している場合が例示されている。
【３１２５】
第２確変状態中のｔｂａ１のタイミングでは、特別当たり結果Ｂに対応する遊技回が開始されている。具体的には第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置４２における図柄列の変動表示が開始されている。なお、この時点では、履歴情報表示エリアＨＥには前々回の履歴情報として「７」図柄が表示され且つ前回の履歴情報として「４」図柄が表示されている。
【３１２６】
ｔｂａ１のタイミングから所定時間が経過したｔｂａ２のタイミングでは、表示画面４２ａにおける図柄の変動表示がリーチ表示へ移行している。そして、ｔｂａ３のタイミングでは外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示されている。このｔｂａ３のタイミングでは第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示は継続しており、表示画面４２ａにおける図柄組合せの最終停止表示が先行している。
【３１２７】
ｔｂａ３のタイミングから第１特図表示部３７ａにおける絵柄の確定表示時間に相当する時間が経過したｔｂａ４のタイミングでは、表示画面４２ａの変動表示領域ＭＥに履歴表示特殊変更演出の開始を示唆するメッセージとして「ＣＯＮＶＥＲＴ　ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ」の文字が表示されている。直後のｔｂａ５のタイミングでは、第１特図表示部３７ａにて特別当たり結果Ｂに対応する絵柄が停止表示（確定表示）され、履歴情報表示エリアＨＥの前回エリアＥＢに表示中の図柄が可変表示（回転表示）を開始している。第１特図表示部３７ａにおける絵柄の確定表示時間を経過したｔｂａ６のタイミングでは開閉実行モードへ移行している。なお、この可変表示中は、変動表示領域ＭＥにて停止表示されている図柄組合せは停止表示の状態に維持されている。
【３１２８】
開閉実行モードへ移行した後のｔｂａ７のタイミングでは、履歴情報表示エリアＨＥの前回エリアＥＢにて可変表示中（回転表示中）の図柄が停止表示され、上記「４」図柄から「超」図柄に変更されている。本実施の形態においては、この「超」図柄は変動表示領域ＭＥに表示される図柄ではない履歴情報表示エリアＨＥ用の特殊図柄となっており、この「超」図柄が表示されることで、確変状態が第１確変状態であることが示唆される（図４２７（ｂ）参照）。
【３１２９】
履歴情報表示エリアＨＥの履歴情報が変更された後のｔｂａ８のタイミングでは、開閉実行モードが終了し、第１確変状態へ移行している。これに伴い、第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示及び表示画面４２ａにおける図柄列の変動表示が開始されている

。なお、ｔｂａ７のタイミングで変更された履歴は、第１確変状態においても表示が継続される。

【３１３０】

本実施の形態では、履歴情報変更演出が開始されたとしても必ず履歴が変更されるわけではなく、そのおよそ半分では履歴が変更されない構成となっている。具体的には、第２確変状態中に外れスーパーリーチとなる遊技回の一部にて履歴変更に非対応となるフェイク履歴情報変更演出が発生する構成となっている。以下、図４２９のタイミングチャートを参照して、外れスーパーリーチに係る遊技回にて実行されるフェイク履歴表示特殊変更演出の流れについて説明する。

【３１３１】

第２確変状態中のｔｂｂ１のタイミングでは、外れ結果に対応する遊技回が開始されている。具体的には第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置４２における図柄列の変動表示を開始している。なお、この時点では、履歴情報表示エリアＨＥには前々回の履歴情報として「７」図柄が表示され且つ前回の履歴情報として「４」図柄が表示されている。

【３１３２】

ｔｂｂ１のタイミングから所定時間が経過したｔｂｂ２のタイミングでは、表示画面４２ａにおける図柄の変動表示がリーチ表示へ移行している。その後は、ノーマルリーチからスーパーリーチへと発展し、ｔｂｂ３のタイミングでは外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示されている。このｔｂｂ３のタイミングでは第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示は継続しており、表示画面４２ａにおける図柄組合せの最終停止表示が先行している。

【３１３３】

ｔｂｂ３のタイミングから第１特図表示部３７ａにおける絵柄の確定表示時間に相当する時間が経過したｔｂｂ４のタイミングでは、表示画面４２ａの変動表示領域ＭＥに履歴表示特殊変更演出の開始を示唆するメッセージとして「ＣＯＮＶＥＲＴ　ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ」の文字が表示されている。直後のｔｂｂ５のタイミングでは、履歴情報表示エリアＨＥの前回エリアＥＢに表示中の図柄が可変表示（回転表示）を開始している。この可変表示中は、変動表示領域ＭＥにて停止表示されている図柄組合せは停止表示の状態に維持されている。

【３１３４】

履歴情報表示エリアＨＥの前回エリアＥＢにおける図柄の可変表示（回転表示）が開始されてから所定時間が経過したｔｂｂ６のタイミングでは、第１特図表示部３７ａにて外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）され、履歴情報表示エリアＨＥの前回エリアＥＢにて可変表示中（回転表示中）の図柄も停止表示されている。図４２９に示す履歴表示特殊変更演出はフェイク演出であり、可変表示された図柄は最終的に元の図柄（「４」図柄）で停止表示されている。つまり、履歴の変更は発生していない。

【３１３５】

その後は、第１特図表示部３７ａにおける絵柄の確定表示時間が経過したｔｂｂ７のタイミングでは、当該第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示及び表示画面４２ａにおける図柄列の変動表示が開始されている。

【３１３６】

履歴情報表示エリアＨＥにて過去の履歴情報を表示する構成とすれば、遊技者は当該履歴情報から高確遊技状態がどの程度ループするかを予測することができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の向上を実現する上で好ましい。ここで、大当たり結果の種類については履歴情報として明示される構成となっているため、遊技者に不利な履歴が表示され続ける可能性がある。これは、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本実施の形態に示した構成では、特別当たり結果Ｂとなった場合にループ回数が増える構成となっており、当該特別当たり結果Ｂとなった場合には表示中の履歴情報が変更される。不利な履歴が表示されている場合であっても当該履歴に改変が発生す

る余地が生じることにより、上述した不都合の発生を好適に抑制できる。
【３１３７】
複数の履歴情報が表示される構成によれば、今後の流れを推測するデータが多くなることで、遊技者の満足度向上に寄与できる。しかしながら、表示される履歴情報の数が増えた場合に変更され得る履歴情報が増えてしまうと、上記変更機能が遊技者を困惑させる要因になると懸念される。この点、本実施の形態に示したように、表示されている過去の履歴情報のうち最も新しい履歴情報のみを変更対象とすれば、上記懸念を好適に払拭できる。
【３１３８】
特別当たり結果Ｂを契機とした変更の対象となった履歴情報については、変更されたままの状態で少なくとも次に大当たりとなるまで表示が継続される構成となっている。これにより、見逃し等によって上述した効果が上手く発揮されなくなることを好適に抑制できる。
【３１３９】
＜変形例１＞
上記第３７の実施の形態では、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合に、図柄表示部ＰＡ，ＰＢに表示されている偶数図柄を「超」図柄に変更する（差し替える）ことで第１確変状態である旨を示唆する構成としたが、これに限定されるものではない。
【３１４０】
例えば、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合に、図柄表示部ＰＡ，ＰＢに表示されている偶数図柄を奇数図柄に変更する（差し替える）ことで第１確変状態である旨を示唆する構成とすることも可能である。
【３１４１】
また、図４３０に示すように、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合に、図柄表示部ＰＡ，ＰＢに表示されている偶数図柄に特定の絵柄や文字（図４３０においては「ＳＵＰＥＲ」の文字）を追加することで第１確変状態である旨を示唆する構成とすることも可能である。この場合、何れの偶数図柄に対しても追加する絵柄や文字を統一しておくことにより、記憶する必要のある図柄の数が多くなることを好適に回避できる。
【３１４２】
＜変形例２＞
図４３１に示すように、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合に、履歴情報表示エリアＨＥに今回エリアＥＤを追加することで第１確変状態である旨を示唆する構成とすることも可能である。
【３１４３】
＜変形例３＞
上記第３７の実施の形態では、特別当たり結果Ｂを契機とした開閉実行モード中に過去の履歴を変更する構成としたが、過去の履歴の変更タイミングについては任意である。例えば、特別当たり結果Ｂに係る遊技回中に過去の履歴を変更する構成としてもよいし、特別当たり結果Ｂを契機とした開閉実行モードの終了後に過去の履歴を変更する構成としてもよい。
【３１４４】
＜変形例４＞
上記第３７の実施の形態では、履歴情報表示エリアＨＥに、前々回エリアＥＡと、前回エリアＥＢと、今回エリアＥＣとを設けたが、少なくとも前回エリアＥＢに相当するエリアが設けられているのであれば足り、必ずしもそれら３つのエリアＥＡ～ＥＣを併設する必要はない。
【３１４５】
＜変形例５＞
上記第３７の実施の形態では、外れ結果に対応したリーチ表示が実行される遊技回の一部にて履歴特殊変更演出（ガセ演出）が発生し得る構成としたが、これに限定されるもの

ではない。例えば、特別当たり結果Ａとなる遊技回にて履歴特殊変更演出（ガセ演出）が発生する構成としておい。なお、履歴特殊変更演出にガセ演出を含める必要は必ずしもなく、当該履歴特殊変更演出については履歴の変更が確定する確定演出とすることも可能である。

【３１４６】

＜変形例６＞

上記第３７の実施の形態に示した履歴情報表示エリアＨＥにおいては、最終停止表示された図柄組合せを構成する図柄と同じ図柄を表示する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば第１Ｖあり大当たり結果である場合には「〇」図柄を表示し、第２Ｖあり大当たり結果である場合には「△」図柄を表示する構成とし、最終停止表示された図柄組合せについて細かな識別を行わない構成とすることも可能である。

【３１４７】

＜変形例７＞

上記第３７の実施の形態では、前回の履歴情報のみを特別当たり結果Ｂとなった場合の変更の対象としたが、これに限定されるものではない。例えば、表示されている全ての履歴情報を奇数図柄に変更する構成とすることも可能である。

【３１４８】

＜第４８の実施の形態＞

本実施の形態では、第２確変状態から第１確変状態へ復帰（昇格）する場合に実行される演出が特徴的なものとなっている。以下、本実施の形態における特徴的な構成を第４５の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第４５の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。

【３１４９】

図４３２に示すように、図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示される図柄列として、左・中・右の３つの図柄列が設定されている。表示画面４２ａにおける図柄の変動表示領域は、それら各図柄列に対応させて左変動表示領域ＤＬ、中変動表示領域ＤＭ、右変動表示領域ＤＲに大別され、各図柄列の図柄が周期性をもって所定の向き（例えば上から下）にスクロールするように変動表示される。各変動表示領域ＤＬ，ＤＭ，ＤＲには、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として変動表示領域に３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。当該図柄として、「１」～「９」の数字、「ＣＡＨＮＣＥ」図柄及び「Ｖ」図柄からなる計１１種類の主図柄と、貝殻を模した絵図柄である副図柄とが設けられている（図４３３（ｊ）～（ｕ）参照）。

【３１５０】

図柄表示装置４２の表示画面４２ａには、５つの有効ライン、すなわち上ラインＬ１、中ラインＬ２、下ラインＬ３、左上がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、毎回の遊技に際しては、例えば左図柄列→右図柄列→中図柄列の順に図柄の変動表示が停止され、全図柄列の変動表示が終了すること（確定表示されること）により、大当たり結果等となったか旨が遊技者に報知される。具体的には、「１」図柄～「９」図柄は大当たり用の図柄であり、同一の大当たり図柄の組合せが上記有効ラインＬ１～Ｌ５の何れかに最終停止表示（確定表示）されることで大当たり結果である旨が明示される。

【３１５１】

上述したリーチ表示が行われる場合には、最初に１の変動表示領域（例えば左変動表示領域ＤＬ）において図柄の変動表示が終了され、さらに別の変動表示領域（例えば右変動表示領域ＤＲ）において図柄の変動表示が終了された状態において、有効ラインＬ１～Ｌ５の少なくともいずれかに同一の主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において残りの変動表示領域（例えば中変動表示領域ＤＭ）において図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、開閉実行モードが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして残りの図柄列（例えば中図柄列）における図柄の

変動表示が終了される。

【３１５２】

既に説明したように、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の低確遊技状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行し、第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には、第１Ｖあり大当たり結果及びＶなし大当たり結果のいずれかとなる。

【３１５３】

図４３４（ａ）に示すように、低確遊技状態においては表示画面４２ａに同一の奇数図柄の組合せ、具体的には「１　１　１」，「３　３　３」，「５　５　５」，「７　７　７」，「９　９　９」の何れかが最終停止表示されることで第１Ｖあり大当たり結果である旨が明示され、同一の偶数図柄の組合せ、具体的には「２　２　２」，「４　４　４」，「６　６　６」，「８　８　８」の何れかが最終停止表示されることでＶなし大当たり結果である旨が明示される。つまり、低確遊技状態にて第１Ｖあり大当たり結果となって第１確変状態へ移行する場合（Ｖ入賞の必要あり）には同一の奇数図柄の組合せが最終停止表示されることでその旨が明示され、Ｖなし大当たり結果となって低確遊技状態がループする場合（Ｖ入賞の必要なし）には同一の偶数図柄の組合せが最終停止表示されることでその旨が明示される。

【３１５４】

なお、以下の説明では、上述した同一の奇数図柄の組合せを「第１種図柄組合せ」、上述した同一の偶数図柄の組合せを「第２種図柄組合せ」として区別する。

【３１５５】

高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１確変状態においては第２作動口３４に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行し、第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には、第１Ｖあり大当たり結果及び第２Ｖあり大当たり結果のいずれかとなる。

【３１５６】

図４３４（ａ）に示すように、第１確変状態においては表示画面４２ａに第１種図柄組合せが最終停止表示されることで第１Ｖあり大当たり結果である旨が明示され、第２種図柄組合せが最終停止表示されることで第２Ｖあり大当たり結果である旨が明示される。つまり、第１確変状態にて第１Ｖあり大当たり結果となって第１確変状態がループする場合（Ｖ入賞の必要あり）には、第１種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が明示され、第２Ｖあり大当たり結果となって第２確変状態へ降格する場合（Ｖ入賞の必要あり）には、第２種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が明示される。

【３１５７】

これに対して、高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２確変状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行し、第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には、第１Ｖあり大当たり結果及びＶなし大当たり結果のいずれかとなる。

【３１５８】

図４３４（ａ）に示すように、第２確変状態においては表示画面４２ａに第１種図柄組合せが最終停止表示されることで第１Ｖあり大当たり結果である旨が明示され、第２種図柄組合せが最終停止表示されることでＶなし大当たり結果である旨が明示される。つまり、第２確変状態にて第１Ｖあり大当たり結果となって第１確変状態へ復帰（昇格）する場合（Ｖ入賞の必要あり）には、第１種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が明示され、Ｖなし大当たり結果となって低確遊技状態へ降格する場合（Ｖ入賞の必要なし）には、第２種図柄組合せが最終停止表示されることでその旨が明示される。

【３１５９】

このように、本実施の形態では、低確遊技状態、高確遊技状態の何れにおいても第２種図柄組合せよりも第１種図柄組合せの方が遊技者とって有利な図柄組合せとなるように差別化されている。

【３１６０】
次に、図４３４（ｂ）を参照して、作動口３３，３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果（特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂ）となった場合に表示画面４２ａに最終停止表示される図柄組合せについて説明する。
【３１６１】
第１作動口３３への入賞に基づく抽選においては、上述の通り特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂとなる可能性がある（図４１４参照）。低確遊技状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するが、当該低確遊技状態中に特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなった場合には、外れ結果に対応する図柄組合せ（完全外れ図柄組合せ）が停止表示され、表示画面４２ａにおいては特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなった旨が明示されない構成となっている。なお、完全外れ図柄組合せは、リーチ表示を経由することなく表示される外れ図柄組合せであり、リーチ表示を経由して表示される外れ図柄組合せであるリーチ外れ図柄組合せと区別する。
【３１６２】
第１確変状態においては第２作動口３４に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するため、当該第１確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなったとしても、当該抽選結果は強制的に外れ結果に書き替えられることとなる（図４０４参照）。そして、表示画面４２ａには第１作動口３３に係る遊技回に対応した図柄組合せが最終停止表示される。つまり、第１確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなったとしても、表示画面４２ａにおいてはその旨が明示されない構成となっている。
【３１６３】
これに対して、第２確変状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行する。当該第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなった場合には、表示画面４２ａに「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せ（以下、第４種図柄組合せという）が最終停止表示される場合と、表示画面４２ａに「Ｖ」図柄を含む図柄組合せ（以下、第５種図柄組合せという）が最終停止表示される場合とがある。第４種図柄組合せとしては、例えば「５」図柄、「ＣＨＡＮＣＥ」図柄、「５」図柄の組合せや、「７」図柄、「ＣＨＡＮＣＥ」図柄、「７」図柄の組合せを含み、第５種図柄組合せとしては、例えば「５」図柄、「Ｖ」図柄、「５」図柄の組合せや、「７」図柄、「Ｖ」図柄、「７」図柄の組合せを含む。
【３１６４】
一方、当該第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ｂとなった場合には、表示画面４２ａに「Ｖ」図柄を含む図柄組合せ（第５種図柄組合せ）が最終停止表示される。つまり、第２確変状態にて第５種図柄組合せが最終停止表示された場合には、最終停止表示される図柄組合せから今回の遊技回が特別当たり結果Ａに対応しているかそれとも特別当たり結果Ｂに対応しているかを識別することは困難となっている。
【３１６５】
第２作動口３４への入賞に基づく抽選においては、上述の通り特別当たり結果Ａとなる可能性がある（図４１４参照）。低確遊技状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するため、当該低確状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、当該抽選結果は強制的に外れ結果に書き替えられることとなる（図４０４参照）。そして、表示画面４２ａには第１作動口３３に係る遊技回に対応した図柄組合せが最終停止表示される。つまり、低確状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、表示画面４２ａにおいてはその旨が明示されない構成となっている。
【３１６６】
第１確変状態においては第２作動口３４に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行する。当該第１確変状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａ

となった場合には、表示画面４２ａに上記第４種図柄組合せが最終停止表示されることで特別当たり結果Ａである旨が明示される。

【３１６７】

これに対して、第２確変状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するため、当該第２確変状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、当該抽選結果は強制的に外れ結果に書き替えられることとなる（図４０４参照）。そして、表示画面４２ａには第１作動口３３に係る遊技回に対応した図柄組合せが最終停止表示される。つまり、低確状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、表示画面４２ａにおいてはその旨が明示されない構成となっている。

【３１６８】

本実施の形態においては、低確遊技状態から確変遊技状態へ移行した場合には、再び低確遊技状態へ移行するまで、残り大当たり回数を示唆するＶストック情報を表示するＶストック表示機能が搭載されていることを特徴の１つとしている。以下、図４３２及び図４３５を参照して、当該Ｖストック表示機能について説明する。

【３１６９】

図４３２に示すように、図柄表示装置４２の表示画面４２ａ、具体的には変動表示領域ＭＥの上方（左上隅部）には、上述したＶストック情報を表示可能なＶストック情報表示エリアＳＥが設けられている。このＶストック情報表示エリアＳＥにおけるＶストック情報の表示は、高確遊技状態中はＯＮ、低確遊技状態中はＯＦＦとなる。

【３１７０】

図４３５に示すように、Ｖストック情報表示エリアＳＥは、前回の大当たりの種別を表示する履歴情報表示エリアＥＸと、Ｖストックアイコンを表示するＶストックアイコン表示エリアＳＸとを有し、両エリアＥＸ，ＳＸが横並びとなるように配列されてなる。

【３１７１】

履歴情報表示エリアＥＸは、上下に二分されており、当該履歴情報表示エリアＥＸの上段部には「前回」の文字が表示されている。履歴情報表示エリアＥＸの下段部は、前回の大当たり時に最終停止表示された図柄組合せを特定するための情報（履歴情報）として当該図柄組合せを構成していた１の図柄を表示する図柄表示部ＰＸとなっている。図柄表示部ＰＸに表示される図柄の画像データについては変動表示領域ＭＥにて変動表示（スクロール表示）される図柄列を構成している図柄と同じ画像データが流用され、スクロール表示用の図柄が縮小された状態で表示される構成となっている。図４３５（ａ）に示す例では、前回の大当たり時に第１種図柄組合せ、詳しくは「７」図柄の図柄組合せが最終停止表示されており、これを特定するための情報（履歴情報）として図柄表示部ＰＸに「７」図柄が縮小表示されている。

【３１７２】

Ｖストックアイコン表示エリアＳＸについては、左右に二分されており、当該Ｖストックアイコン表示エリアＳＸの左部分が第１表示エリアＳ１、右部分が第２表示エリアＳ２となっている。第１表示エリアＳ１及び第２表示エリアＳ２には、Ｖストックアイコンを１つずつ表示可能となっている。図４３５（ｂ）に示すように、大当たりが１回発生し得る状態であることがＶストックアイコン表示エリアＳＸ（第１表示エリアＳ１）にＶストックアイコンが計１つ表示されることで示唆され、大当たりが２回発生し得る状態であることがＶストックアイコン表示エリアＳＸ（第１表示エリアＳ１及び第２表示エリアＳ２）にＶストックアイコンが計２つ表示されることで示唆される。

【３１７３】

本実施の形態では、第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ｂとなった場合に第１確変状態に復帰（昇格）する特殊ルートが設けられている点では第４５の実施の形態と同様である。但し、このような特殊ルートでの復帰（昇格）が発生し得る場合、すなわち第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合に発生するＶストック獲得演出が特徴的なものとなっている。Ｖストック獲得演出は、（１）Ｖあり

大当たりとなった場合、（２）特別当たりＢとなった場合、（３）特別当たりＡとなった場合に発生する演出であり、（１）及び（２）についてはＶストック獲得演出にてＶストックアイコンが追加され、（３）についてはＶストックアイコンは追加されない構成となっている。以下、図４３６～４３８のタイミングチャートを参照して、Ｖストック獲得演出の流れについて説明する。

【３１７４】

（Ｖあり大当たりとなった場合）

低確遊技状態中のｔｂｃ１のタイミングでは、第１Ｖあり大当たり結果に対応する遊技回が開始されている。具体的には第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置４２における図柄列の変動表示（スクロール表示）が開始されている。

【３１７５】

ｔｂｃ１のタイミングから所定時間が経過したｔｂｃ２のタイミングでは、表示画面４２ａにおける図柄の変動表示がリーチ表示へ移行している。その後のｔｂｃ３のタイミングでは、第１特図表示部３７ａに第１Ｖあり大当たり結果に対応する絵柄が停止表示され且つ表示画面４２ａに第１Ｖあり大当たり結果に対応する第１種図柄組合せ（具体的には「７」図柄の組合せ）が最終停止表示されている。

【３１７６】

ｔｂｃ３のタイミングから第１特図表示部３７ａにおける絵柄及び表示画面４２ａにおける図柄組合せの確定表示時間が経過したｔｂｃ４のタイミングでは、低確遊技状態から第１Ｖあり大当たり結果に対応した開閉実行モードへ移行している。開閉実行モードへ移行した後は、表示画面４２ａに表示されていた図柄組合せが非表示となり、当該図柄組合せに替えて演出ボタンの操作を促す画像とＶストック獲得演出の開始を示すメッセージ画像（具体的には「Ｖ　ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ」の文字）とが表示される。遊技者によって演出ボタンが操作されたタイミング又は演出ボタンが操作されることなく当該演出ボタンの操作受付時間が経過したタイミングでは、表示画面４２ａに「Ｖ」の画像が表示され、その直後に当該画像が「Ｖ×２　ループ」の画像に変化している。

【３１７７】

その後は、表示画面４２ａに表示されている「×２　ループ」の文字が非表示となり、１つの大きな「Ｖ」の画像が２つの小さな「Ｖ」の画像、具体的には２つの上述したＶストックアイコンに分裂する。このタイミングで、Ｖストック情報表示エリアＳＥの履歴情報表示エリアＥＸに「前回」の文字と「７」図柄とが表示される。そして、表示画面４２ａの中央に表示されている２つのＶストックアイコンが、Ｖストックアイコン表示エリアＳＸの第１表示エリアＳ１及び第２表示エリアＳ２に移る。これにより、遊技者に残り２回の大当たりが発生し得る旨が示唆されることとなる。

【３１７８】

その後のｔｂｃ４のタイミングでは、非表示となっていた上記図柄組合せが表示画面４２ａの変動表示領域ＭＥに再表示され、表示画面４２ａの右上隅部に２回の大当たりが発生し得る旨を示すメッセージとして「ＶＶスタンバイ」の文字（テロップ）が表示され、本Ｖストック獲得演出が終了している。つまり、Ｖストック獲得演出については、開閉実行モード中に完了する構成となっている。

【３１７９】

ｔｂｃ５のタイミングでは、開閉実行モードが終了して第１確変状態へ移行している。第１確変状態においても、開閉実行モード中に開始された表示画面４２ａのＶストック情報表示エリアＳＥにおける履歴及びＶストックアイコンの表示と、表示画面４２ａの右上隅部のテロップの表示とが引き継がれることとなる。

【３１８０】

なお、確変遊技状態（第１確変状態及び第２確変状態）中に第１Ｖあり大当たり結果となった場合にも上記Ｖストック獲得演出が発生するが、当該Ｖストック獲得演出の流れについても図４３６に示したＶストック獲得演出と同様である。なお、確変遊技状態中は表示画面４２ａのＶストック情報表示エリアＳＥに履歴やＶストックアイコンが表示される

が、Ｖストック獲得演出が開始された際にＶストック情報表示エリアＳＥの各種画像は非表示となる。因みに、確変遊技状態（第１確変状態及び第２確変状態）中に第２Ｖあり大当たり結果となった場合にはＶストック獲得演出については発生しない。

【３１８１】

（特別当たりＢとなった場合）

第２確変状態中のｔｂｄ１のタイミングでは、特別当たり結果Ｂに対応する遊技回が開始されている。具体的には第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置４２における図柄列の変動表示（スクロール表示）が開始されている。

【３１８２】

ｔｂｄ１のタイミングから所定時間が経過したｔｂｄ２のタイミングでは、表示画面４２ａにおける図柄の変動表示がリーチ表示へ移行している。その後のｔｂｄ３のタイミングでは、第１特図表示部３７ａに特別当たり結果Ｂに対応する絵柄が停止表示され且つ表示画面４２ａに特別当たり結果Ｂに対応する第５種図柄組合せ（具体的には「７」図柄、「Ｖ」図柄、「７」図柄の組合せ）が最終停止表示されている。この時点では、最終停止表示された図柄組合せから、今回の遊技結果が特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂのいずれであるかを識別することは困難となっている。

【３１８３】

ｔｂｄ３のタイミングから第１特図表示部３７ａにおける絵柄及び表示画面４２ａにおける図柄組合せの確定表示時間が経過したｔｂｄ４のタイミングでは、第２確変状態から特別当たり結果Ｂに対応した開閉実行モードへ移行している。開閉実行モードへ移行した後は、表示画面４２ａに表示されていた図柄組合せが非表示となり、当該図柄組合せに替えて演出ボタンの操作を促す画像とＶストック獲得演出の開始を示すメッセージ画像（具体的には「Ｖ　ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ」の文字）とが表示される。

【３１８４】

第２確変状態においては表示画面４２ａのＶストック情報表示エリアＳＥに履歴やＶストックアイコンが表示され、表示画面４２ａの右上隅部に残り大当たり回数を示唆するテロップが表示されるが、Ｖストック獲得演出が開始された際にＶストック情報表示エリアＳＥの各種画像は非表示となる。なお、表示されるＶストックアイコンの数とテロップの内容とはリンクしており、Ｖストックアイコンの数が１つの場合のテロップは１回の大当たりが発生し得る旨を示すメッセージ「Ｖスタンバイ」となる。

【３１８５】

遊技者によって演出ボタンが操作されたタイミング又は演出ボタンが操作されることなく当該演出ボタンの操作受付時間が経過したタイミングでは、表示画面４２ａに「Ｖ」の画像が表示され、その直後に当該画像が「Ｖ×２　ループ」の画像に変化している。

【３１８６】

その後は、表示画面４２ａに表示されている「×２　ループ」の文字が非表示となり、１つの大きな「Ｖ」の画像が２つの小さな「Ｖ」の画像、具体的には２つの上述したＶストックアイコンに分裂する。このタイミングで、Ｖストック情報表示エリアＳＥの履歴情報表示エリアＥＸに「前回」の文字と「４」図柄とが再表示される。但し、Ｖストックアイコン表示エリアＳＸに表示されていたＶストックアイコンについては非表示のままとなる。そして、表示画面４２ａの中央に表示されている２つのＶストックアイコンが、Ｖストックアイコン表示エリアＳＸの第１表示エリアＳ１及び第２表示エリアＳ２に移る。これにより、遊技者に残り２回の大当たりが発生し得る旨が示唆されることとなる。

【３１８７】

その後のｔｂｄ５のタイミングでは、非表示となっていた上記図柄組合せが表示画面４２ａの変動表示領域ＭＥに再表示され、表示画面４２ａの右上隅部に２回の大当たりが発生し得る旨を示すメッセージとして「ＶＶスタンバイ」の文字（テロップ）が表示され、本Ｖストック獲得演出が終了している。つまり、Ｖストック獲得演出については、開閉実行モード中に完了する構成となっている。

【３１８８】

図４３７に示す例では、ｔｂｄ５のタイミングにて、開閉実行モードが終了して第１確変状態へ移行している。第１確変状態においても、開閉実行モード中に開始された表示画面４２ａのＶストック情報表示エリアＳＥにおける履歴及びＶストックアイコンの表示と、表示画面４２ａの右上隅部のテロップの表示とが引き継がれることとなる。

【３１８９】

このように、本実施の形態に示すＶストック獲得演出については大当たりとなった場合と特別当たりとなった場合とで共通となっている。

【３１９０】

（特別当たりＡとなった場合）

第２確変状態中のｔｂｅ１のタイミングでは、特別当たり結果Ａに対応する遊技回が開始されている。具体的には第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置４２における図柄列の変動表示（スクロール表示）が開始されている。

【３１９１】

ｔｂｅ１のタイミングから所定時間が経過したｔｂｅ２のタイミングでは、表示画面４２ａにおける図柄の変動表示がリーチ表示へ移行している。その後のｔｂｅ３のタイミングでは、第１特図表示部３７ａに特別当たり結果Ａに対応する絵柄が停止表示され且つ表示画面４２ａに特別当たり結果Ａに対応する第５種図柄組合せ（具体的には「７」図柄、「Ｖ」図柄、「７」図柄の組合せ）が最終停止表示されている。この時点では、最終停止表示された図柄組合せから、今回の遊技結果が特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂのいずれであるかを識別することは困難となっている。

【３１９２】

ｔｂｅ３のタイミングから第１特図表示部３７ａにおける絵柄及び表示画面４２ａにおける図柄組合せの確定表示時間が経過したｔｂｅ４のタイミングでは、第２確変状態から特別当たり結果Ｂに対応した開閉実行モードへ移行している。開閉実行モードへ移行した後は、表示画面４２ａに表示されていた図柄組合せが非表示となり、当該図柄組合せに替えて演出ボタンの操作を促す画像とＶストック獲得演出の開始を示すメッセージ画像（具体的には「Ｖ　ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ」の文字）とが表示される。

【３１９３】

第２確変状態においては、表示画面４２ａのＶストック情報表示エリアＳＥに履歴やＶストックアイコンが表示されるが、Ｖストック獲得演出が開始された際にＶストック情報表示エリアＳＥの各種画像は非表示となる。

【３１９４】

遊技者によって演出ボタンが操作されたタイミング又は演出ボタンが操作されることなく当該演出ボタンの操作受付時間が経過したタイミングでは、表示画面４２ａにＶストックに失敗した旨を示すメッセージとして「残念」の画像が表示され、その後、非表示となっていた上記図柄組合せ、Ｖストック情報表示エリアＳＥにおける履歴及びＶストックアイコン、表示画面４２ａの右上隅部のテロップが再表示され、本Ｖストック獲得演出が終了している。つまり、Ｖストック獲得演出については、開閉実行モード中に完了する構成となっている。

【３１９５】

図４３８に示す例では、ｔｂｅ５のタイミングにて、開閉実行モードが終了して第２確変状態へ移行している。第２確変状態においても、先の第２確変状態におけるＶストック情報表示エリアＳＥの履歴及びＶストックアイコンの表示と、表示画面４２ａの右上隅部のテロップの表示とが引き継がれることとなる。

【３１９６】

Ｖストック情報表示エリアＳＥにて大当たりとなり得る残り回数と同数のＶストックアイコンを表示する構成とすれば、遊技者は当該ストックアイコンから高確遊技状態がどの程度続く（ループする）かを予測することができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の向上を実現する上で好ましい。

【３１９７】

本特徴に示す構成では、第２確変状態から第１確変状態へ移行することで、低確率モード対応の低確遊技状態へ移行するまでに少なくとも１回の猶予ができる。ここで、第１確変状態をループする場合に実行されるＶストック獲得演出と特別当たり結果Ｂとなって第２確変状態から第１確変状態に昇格する場合に実行されるＶストック獲得演出とを共通化することにより、第１確変状態と第２確変状態とで有利度を相違させて遊技のメリハリを強化しつつも、高確遊技状態全体について演出面で統一感を持たせることができる。これは、演出の流れが分断されることを抑制して高確遊技状態中の爽快感を高める上で好ましい。

【３１９８】

本実施の形態では、低確遊技状態→第１確変状態が高確遊技状態のループの入口となっている。ここで、低確遊技状態中に第１Ｖあり大当たり結果となった場合と、第２確変遊技状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合と、第１確変状態中に第１Ｖあり大当たり結果となった場合とで、同じＶストック獲得演出が実行される構成となっており、高確遊技状態全体について演出面で統一感を持たせることができる。これは、演出の流れが分断されることを抑制して高確遊技状態中の爽快感を高める上で好ましい。

【３１９９】

Ｖストック獲得演出が発生する契機によって示唆中の残りストック数とＶストック獲得演出で示唆される残りストック数との差が異なる可能性がある。そこで、Ｖストック獲得演出を実行する際に表示中の残りストック数（Ｖストックアイコン）を非表示とし、改めて残りストック数（Ｖストックアイコン）を示唆する構成とすれば、Ｖストック獲得演出の完全共通化を好適に実現できる。

【３２００】

Ｖストック獲得演出については何れも開閉実行モード中に実行される構成とすることにより、共通のＶストック獲得演出を組み込む際に、遊技回毎の演出等との間に制約が生じることを好適に回避できる。

【３２０１】

第１確変状態中に第２Ｖあり大当たり結果となった場合（Ｖの通過あり）には第２確変状態へ移行する。この場合、実質的に上記残りストック数が減ることとなる。一方、第２確変状態中に特別当たり結果Ａとなった場合には第２確変状態にとどまることとなり、実質的に残りストック数は引き継ぎとなる。つまり、これら２つのパターンについては残り回数が一致する。そこで、これら２つのパターンでは、共通のＶストック獲得演出（失敗）を実行する構成とすることにより、ループ時の演出の統一感を増すことができる。

【３２０２】

＜変形例１＞

確変遊技状態においては遊技回演出として敵キャラクタと味方キャラクタとのバトルの勝敗により大当たりの種別が示唆されるバトル演出が実行される構成とすることも可能である。例えば、味方キャラクタが勝利することで第１Ｖあり大当たり結果であることが示唆され、敵キャラクタが勝利することで第２Ｖあり大当たり結果又はＶなし大当たり結果であることが示唆される構成とするとよい。このような構成においては、バトル発展時に味方キャラクタの勝利が確定することを示す特殊アイコン（例えば、サポートキャラクタアイコンや武器アイコン）が表示されるエリアを表示画面４２ａに設け、上記特別当たり結果Ｂとなった場合には当該エリアに上記特殊アイコンが表示される構成とすることが好ましい。

【３２０３】

＜変形例２＞

第２確変状態中に特別当たり結果ＢとなってＶストックアイコンを２つ表示する場合には、Ｖストック情報表示エリアＳＥに表示中の１つのＶストックアイコンの表示を継続したまま当該Ｖストック情報表示エリアＳＥに新たに１つのＶストックアイコンを追加する構成としてもよい。これに合わせて、第１確変状態中に第１Ｖあり大当たりとなってＶストックアイコンを２つ表示する場合には、Ｖストック情報表示エリアＳＥにおいて開閉実

行モードへの移行に伴って２つから１つに減ったＶストックアイコンの表示を継続したまま当該Ｖストック情報表示エリアＳＥに新たに１つのＶストックアイコンを追加する構成としてもよい。

【３２０４】

＜変形例３＞

上記第４８の実施の形態では、Ｖストック獲得演出を開閉実行モード中に実行する構成としたが、当該Ｖストック獲得演出については開閉実行モードへの移行契機となる遊技回にて実行される構成としてもよいし、開閉実行モードへの移行契機となる遊技回及び開閉実行モードに亘って実行される構成としてもよい。

【３２０５】

＜第４９の実施の形態＞

上記第４８の実施の形態では、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合には当該特別当たり結果Ｂを契機として移行する開閉実行モード中にＶストック獲得演出が実行される構成とした。本実施の形態では、このような構成に加えて、Ｖストック獲得演出が開閉実行モード終了後に移行する確変遊技状態（第１確変状態）にて発生し得る構成となっている点で第４８の実施の形態と構成が相違している。以下、図４３９及び図４４０を参照して、本実施の形態における特徴的な構成を第４８の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【３２０６】

先ず、図４３９（ａ）を参照して、作動口３３，３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果（特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂ）となった場合に表示画面４２ａに最終停止表示される図柄組合せについて説明する。

【３２０７】

第１作動口３３への入賞に基づく抽選においては、上述の通り特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂとなる可能性がある（図４１４参照）。低確遊技状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するが、当該低確遊技状態中に特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなった場合には、外れ結果に対応する図柄組合せ（完全外れ図柄組合せ）が停止表示され、表示画面４２ａにおいては特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなった旨が明示されない構成となっている。なお、完全外れ図柄組合せは、リーチ表示を経由することなく表示される外れ図柄組合せであり、リーチ表示を経由して表示される外れ図柄組合せであるリーチ外れ図柄組合せと区別する。

【３２０８】

第１確変状態においては第２作動口３４に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するため、当該第１確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなったとしても、当該抽選結果は強制的に外れ結果に書き替えられることとなる（図４０４参照）。そして、表示画面４２ａには第１作動口３３に係る遊技回に対応した図柄組合せが最終停止表示される。つまり、第１確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなったとしても、表示画面４２ａにおいてはその旨が明示されない構成となっている。

【３２０９】

これに対して、第２確変状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行する。当該第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなった場合には、表示画面４２ａに「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せ（以下、第４種図柄組合せという）が最終停止表示される。第４種図柄組合せとしては、例えば「５」図柄、「ＣＨＡＮＣＥ」図柄、「５」図柄の組合せや、「７」図柄、「ＣＨＡＮＣＥ」図柄、「７」図柄の組合せを含む。

【３２１０】

一方、当該第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ｂとなった場合には、表示画面４２ａに「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せ（第４種図柄組合せ）が最終停止表示される場合と、表示画面４２ａに「Ｖ」図柄を含む図柄組合

せ（以下、第５種図柄組合せという）が最終停止表示される場合とがある。第５種図柄組合せとしては、例えば「５」図柄、「Ｖ」図柄、「５」図柄の組合せや、「７」図柄、「Ｖ」図柄、「７」図柄の組合せを含む。つまり、第２確変状態にて第４種図柄組合せが最終停止表示された場合には、最終停止表示される図柄組合せから今回の遊技回が特別当たり結果Ａに対応しているかそれとも特別当たり結果Ｂに対応しているかを識別することは困難となっている。

【３２１１】

第２作動口３４への入賞に基づく抽選においては、上述の通り特別当たり結果Ａとなる可能性がある（図４１４参照）。低確遊技状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するため、当該低確状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、当該抽選結果は強制的に外れ結果に書き替えられることとなる（図４０４参照）。そして、表示画面４２ａには第１作動口３３に係る遊技回に対応した図柄組合せが最終停止表示される。つまり、低確状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、表示画面４２ａにおいてはその旨が明示されない構成となっている。

【３２１２】

第１確変状態においては第２作動口３４に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行する。当該第１確変状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなった場合には、表示画面４２ａに上記第４種図柄組合せが最終停止表示されることで特別当たり結果Ａである旨が明示される。

【３２１３】

これに対して、第２確変状態においては第１作動口３３に係る遊技回が主となるようにして遊技が進行するため、当該第２確変状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、当該抽選結果は強制的に外れ結果に書き替えられることとなる（図４０４参照）。そして、表示画面４２ａには第１作動口３３に係る遊技回に対応した図柄組合せが最終停止表示される。つまり、低確状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ａとなったとしても、表示画面４２ａにおいてはその旨が明示されない構成となっている。

【３２１４】

ここで、図４３９（ｂ）を参照して、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合に設定される最終停止図柄組合せの振り分けについて補足説明する。具体的には、演出制御装置８２のＭＰＵにて実行される最終停止図柄組合せ特殊設定処理について説明する。この最終停止図柄組合せ特殊設定処理は、定期処理である遊技回処理の一環として実行される処理であり、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合に実行される処理である。

【３２１５】

最終停止図柄組合せ特殊設定処理においては先ず、ステップＳ１６０１Ｂにて後続の保留が確保されているか否かを判定する。具体的には、移行先である第１確変状態においては主たる遊技の進行が第１作動口３３に係る遊技回→第２作動口３４に係る遊技回となる。ステップＳ１６０１Ｂの処理では、第２作動口３４に係る保留が少なくとも１つ確保されているか否かを判定する。ステップＳ１６０１Ｂにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１６０２Ｂに進む。

【３２１６】

ステップＳ１６０２Ｂでは、後続の保留に大当たり結果対応のものが含まれているか否かを判定する。具体的には、移行先である第１確変状態においては主たる遊技の進行が第１作動口３３に係る遊技回→第２作動口３４に係る遊技回となる。ステップＳ１６０２Ｂの処理では、第２作動口３４に係る保留に大当たり結果に対応するものが含まれているか否かを判定する。ステップＳ１６０２Ｂにて否定判定をした場合には、ステップＳ１６０３Ｂに進む。

【３２１７】

ステップＳ１６０３Ｂでは、後続の保留に外れリーチに対応するものが含まれているか否かを判定する。具体的には、移行先である第１確変状態においては主たる遊技の進行が第１作動口３３に係る遊技回→第２作動口３４に係る遊技回となる。ステップＳ１６０３Ｂの処理では、第２作動口３４に係る保留に外れリーチに対応するものが含まれているか否かを判定する。ステップＳ１６０３Ｂにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１６０４Ｂに進む。

【３２１８】

ステップＳ１６０４Ｂでは、最終停止図柄組合せとして第４種図柄組合せを設定する。これに対して、ステップＳ１６０１Ｂにて否定判定をした場合、ステップＳ１６０２Ｂにて肯定判定をした場合、ステップＳ１６０３Ｂにて否定判定をした場合には、ステップＳ１６０５Ｂに進み、最終停止図柄組合せとして第５種図柄組合せを設定する。

【３２１９】

このように、本実施の形態においては第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合には、（１）後続の保留が確保されていること、（２）後続の保留に大当たりに対応するものが含まれていないこと、（３）後続の保留に外れリーチに対応するものが含まれていることの３つを条件として第４種図柄組合せが最終停止図柄組合せとして設定され、これら３つの条件のうち何れかが成立しなかった場合には第５種図柄組合せが最終停止図柄組合せとして設定される構成となっている。なお、第５種図柄組合せが最終停止図柄組合せとして設定された場合に実行されるＶストック獲得演出については、上記第４８の実施の形態に示したＶストック獲得演出と同様である。

【３２２０】

次に、最終停止図柄組合せとして第４種図柄組合せが設定された場合に実行されるＶストック獲得演出について説明する。このＶストック獲得演出については、最終停止図柄組合せとして第５種図柄組合せが設定された場合に実行されるＶストック獲得演出とは異なり、特別当たり結果Ｂとなった遊技回や当該特別当たり結果Ｂを契機とした開閉実行モード中ではなく、当該開閉実行モードが終了した際に移行する第１確変状態中の遊技回にて実行される。具体的には、特別当たり結果Ｂに係る遊技回の開始時に確保されていた第２作動口３４に係る保留のうち外れリーチに対応する遊技回にて実行される。ここで、図４４０のタイミングチャートを参照して、最終停止図柄組合せとして第４種図柄組合せが設定された場合に実行されるＶストック獲得演出の流れについて説明する。

【３２２１】

第２確変状態中のｔｂｆ１のタイミングでは、特別当たり結果Ｂに対応する遊技回が開始されている。具体的には第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置４２における図柄列の変動表示が開始されている。当該遊技回の開始に際して、本遊技回における最終停止図柄組合せが設定される。図４４０に示す例では、第２作動口３４に係る保留が４つ確保されており、これら４つの保留には大当たり結果に対応するものは含まれていない。また、これらの４つの保留のうち３つ目の保留については外れリーチに対応している。これらを踏まえて、本遊技回における最終停止図柄組合せとして第４種図柄組合せが設定されている。

【３２２２】

ｔｂｆ１のタイミングから所定時間が経過したｔｂｆ２のタイミングでは、表示画面４２ａにおける図柄の変動表示がリーチ表示へ移行している。その後は、ノーマルリーチからスーパーリーチへと発展し、ｔｂｆ３のタイミングでは図柄表示装置４２の表示画面４２ａに第４種図柄組合せが最終停止表示され且つ第１特図表示部３７ａに特別当たり結果Ｂに対応する絵柄が停止表示されている。図４４０に示す例では、第４種図柄組合せとして、「７」図柄、「ＣＨＡＮＣＥ」図柄、「７」図柄の組合せが最終停止表示されている。

【３２２３】

ｔｂｆ３のタイミングから第１特図表示部３７ａにおける絵柄の確定表示時間が経過したｔｂｆ４のタイミングでは、開閉実行モードへ移行している。開閉実行モードへ移行し

てから当該開閉実行モードにおけるエンディングパートが開始されたｔｂｆ５のタイミングでは、当該エンディングパートの開始タイミングから上記３つ目の保留について第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示が終了するタイミングまでの時間を算出する。そして、その算出した時間からＶストック獲得演出を実行する際の所要時間（最長所要時間）を引いて、当該Ｖストック獲得演出が開始されるまでの残り時間を算出する。

【３２２４】

ｔｂｆ５のタイミングでは、表示画面４２ａにタイマ演出が開始された旨を示すメッセージとして「タイマ起動」の文字が表示され、表示画面４２ａの右上隅部のテロップが、残りの大当たり回数を示す表示から残り時間を示すタイマ表示に切り替わる。このタイマについては、時間の経過に伴って減算され、最終的に「０」になったタイミングでＶストック獲得演出が開始される構成となっている。

【３２２５】

ｔｂｆ６のタイミングでは、開閉実行モードから第１確変状態に移行している。これにともない、第２作動口３４に係る遊技回が開始されることとなる。具体的には、第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置４２における図柄列の変動表示が開始されている。因みに、表示画面４２ａに表示される図柄については、第１確変状態への移行に伴って連携対象が第１作動口３３に係る遊技回から第２作動口３４に係る遊技回に切り替わる。

【３２２６】

その後は、リーチ表示非対応の遊技回が２回実行され（ｔｂｆ６～ｔｂｆ８のタイミング参照）、ｔｂｆ８のタイミングにて３回目の遊技回が開始されている。具体的には、第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置４２における図柄列の変動表示が開始されている。この遊技回については、リーチ表示に対応しており、当該遊技回にて留保されていたＶストック獲得演出が実行されることとなる。

【３２２７】

ｔｂｆ８のタイミングから所定時間が経過したｔｂｆ９のタイミングでは、表示画面４２ａにおける図柄の変動表示がリーチ表示へ移行している。その後は、ノーマルリーチからスーパーリーチへと発展し、ｔｂｆ１０のタイミングでは図柄表示装置４２の表示画面４２ａに外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示されている。なお、このｔｂｆ１０のタイミングでは第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示は継続している。

【３２２８】

ｔｂｆ１０のタイミングから第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の確定表示時間に相当する時間が経過したｔｂｆ１１のタイミングでは、表示画面４２ａに表示されていた図柄組合せが非表示となり、当該図柄組合せに替えて演出ボタンの操作を促す画像とＶストック獲得演出の開始を示すメッセージ画像（具体的には「Ｖ　ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ」の文字）とが表示される。そして、このタイミングでは、表示画面４２ａの右上隅部に表示されているタイマが「０」となる。

【３２２９】

遊技者によって演出ボタンが操作されたタイミング又は演出ボタンが操作されることなく当該演出ボタンの操作受付時間が経過したタイミングでは、表示画面４２ａに「Ｖ」の画像が表示され、その直後に当該画像が「Ｖ×２　ループ」の画像に変化している。なお、図４４０に示す例では、ｔｂｆ１２のタイミングにて遊技者によって演出ボタンが操作された場合を記載している。

【３２３０】

その後は、表示画面４２ａに表示されている「×２　ループ」の文字が非表示となり、１つの大きな「Ｖ」の画像が２つの小さな「Ｖ」の画像、具体的には２つの上述したＶストックアイコンに分裂する。このタイミングで、Ｖストック情報表示エリアＳＥの履歴情報表示エリアＥＸに「前回」の文字と「７」図柄とが表示される。そして、表示画面４２ａの中央に表示されている２つのＶストックアイコンが、Ｖストックアイコン表示エリアＳＸの第１エリアＳ１及び第２エリアＳ２に移る。これにより、遊技者に残り２回の大当

たりが発生し得る旨が示唆されることとなる。
【３２３１】
その後は、非表示となっていた上記図柄組合せが表示画面４２ａの変動表示領域ＭＥに再表示され、表示画面４２ａの右上隅部に２回の大当たりが発生し得る旨を示すメッセージとして「ＶＶスタンバイ」の文字（テロップ）が表示され、本Ｖストック獲得演出が終了している。具体的には、このＶストック獲得演出については、第２特図表示部３７ｂにおける絵柄の変動表示が終了するタイミング（ｔｂｆ１３のタイミング）で終了している。
【３２３２】
図４４０に示した一連の演出の流れについては、第２確変状態中に特別当たり結果Ａとなった場合にも発生し得る。つまり、上述した後告知のＶストック獲得演出については、必ず成功するわけではなく、特別当たり結果Ａとなった場合に発生する後告知のＶストック獲得演出についてはＶストック失敗となる場合が発生し得る。
【３２３３】
＜変形例１＞
上記第４９の実施の形態においては、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合には、後続の保留（第２作動口３４に係る保留）に大当たりに対応する保留が含まれていないことを条件として、第４種図柄組合せを最終停止図柄組合せとして設定する構成、すなわち後告知となるＶストック獲得演出が実行される構成とした。第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合には、後続の保留（第２作動口３４に係る保留）に大当たりに対応する保留が含まれているとしても当該大当たりに対応する保留よりも前に外れリーチに対応する保留が含まれていることを条件として、第４種図柄組合せを最終停止図柄組合せとして設定する構成、すなわち後告知となるＶストック獲得演出が実行される構成とすることも可能である。
【３２３４】
また、後告知となるＶストック獲得演出の設定条件に大当たりの有無を加味しない構成としてもよい。この場合、表示画面４２ａに表示されるタイマが０になる前に大当たり結果に対応する遊技回が開始される場合には、当該遊技回中にタイマの減算を加速させる加速演出を経て当該タイマを０とし、当該タイマを０にしたタイミングでＶストック獲得演出が開始される構成（すなわちＶストック獲得演出の開始タイミングを早める構成）とするとよい。
【３２３５】
＜変形例２＞
上記第４９の実施の形態では、後告知用のＶストック獲得演出がリーチ表示に対応する遊技回にて実行される構成とすることで当該Ｖストック獲得演出の実行時間を確保する構成としたが、同Ｖストック獲得演出の実行時間が確保できるのであればリーチ表示に対応する遊技回以外の遊技回（例えば完全外れに対応する遊技回、すなわちリーチ表示非対応の遊技回）にてＶストック獲得演出を実行する構成としてもよい。
【３２３６】
＜変形例３＞
上記第４９の実施の形態では、開閉実行モードにおけるエンディングパートの開始時に、Ｖストック獲得演出を開始するタイミングまでの残り時間を算出する構成としたが、残り時間の算出タイミングについては任意である。例えば、開閉実行モードの終了時に残り時間を算出する構成としてもよい。先ずは表示画面４２ａにてＶストック獲得演出の開始タイミングを示唆する「タイマ起動」の表示を行い、当該表示の継続中に上記残り時間が算出される構成とすることも可能である。
【３２３７】
＜第５０の実施の形態＞
上記第４７の実施の形態及び第４８の実施の形態では、第２確変状態中に第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて特別当たり結果Ｂとなった場合には、Ｖストック情報表示エ

リアＳＥに表示されるＶストックアイコンの数がＶストック獲得演出を経て増えることにより、大当たりとなる回数が増えたことを遊技者に示唆する構成とした。本実施の形態では、Ｖストックアイコンの数によって大当たり回数を示唆する点では、それら第４７の実施の形態等と同様であるものの、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合に発生する演出が第４７の実施の形態等と異なっている。以下、図４４１を参照して、本実施の形態における特徴的な構成を第４７の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第４７の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。

【３２３８】

先ず、本実施の形態では、第２確変状態中に特別当たり結果Ａ又は特別当たり結果Ｂとなった場合には、上述した外れ結果に対応する図柄組合せが表示画面４２ａに最終停止表示される構成となっている点で上記第４７の実施の形態と相違している。これにより、最終停止表示された図柄組合せを見て外れ結果、特別当たり結果Ａ、特別当たり結果Ｂを識別することは困難となっている。

【３２３９】

既に説明したように、Ｖストック情報表示エリアＳＥに表示されるＶストックアイコンについては、大当たりを契機に増減する構成となっている。例えば、第１確変状態中に第２Ｖあり大当たりとなった場合には、Ｖストックアイコンの数が「２」→「１」に減少する。また、第２確変状態中にＶなし大当たりとなった場合には、Ｖストック情報表示エリアＳＥの表示自体が終了し、実質的にＶストックアイコンの数が「１」→「０」となる。

【３２４０】

ここで、本実施の形態においては、第２確変状態中に所定の契機が成立した場合に、当該Ｖストック情報表示エリアＳＥの表示の変更、詳しくはＶストックアイコンの減少（消費）を規制するホールド演出が実行され、Ｖストックアイコンが消費されることなく大当たりとなるといった事象が発生する構成となっている。

【３２４１】

図４４１（ａ）に示すように、ホールド演出については、第２確変状態中に実行される外れ結果対応の遊技回（詳しくは、外れスーパーリーチに対応する遊技回）の一部及び第２確変状態中に実行される特別当たり結果Ａ対応の遊技回にて発生する第１ホールド演出と、第２確変状態中に実行される特別当たり結果Ｂ対応の遊技回にて発生する第２ホールド演出とに大別される。

【３２４２】

これら第１ホールド演出及び第２ホールド演出においては、表示画面４２ａに、Ｖストック情報表示エリアＳＥを囲むエフェクトＥＦと、Ｖストックアイコンが減少しない旨を示唆するメッセージとして「ＨＯＬＤ」の文字とが追加表示される点では共通となっており、そのホールド演出の見た目から第１ホールド演出及び第２ホールド演出を識別することは困難となっている（図４４１（ｂ）参照）。

【３２４３】

特別当たり結果Ｂを契機として開始される第２ホールド演出については、次の大当たりまで継続されるのに対して、特別当たり結果Ａ等を契機として開始される第１ホールド演出については次の大当たりとなる前に終了する構成となっている。具体的には、特別当たり結果Ａを契機として開始される第１ホールド演出については、第１作動口３３に係る後続の保留が確保されており且つそれら保留が何れも大当たりに対応していないことが実行条件となっている。また、外れ結果（詳しくは、外れスーパーリーチに対応する外れ結果）を契機として開始される第１ホールド演出については、第１作動口３３に係る後続の保留が確保されており且つそれら保留が何れも大当たりに対応していないこと、第１ホールド演出の実行抽選に当選したことが実行条件となっている。

【３２４４】

また、第１ホールド演出については、少なくとも複数の遊技回に亘って継続される構成となっており、当該第１ホールド演出の開始時に、当該第１ホールド演出が継続される遊技回の上限数（本実施の形態においては５～１０回）が設定される構成となっている。仮

に、設定された上限数に達する前に大当たり対応の遊技回が開始される場合には、当該大当たり対応の遊技回又は当該遊技回よりも前の遊技回にて第１ホールド演出が強制終了されることとなる。

【３２４５】

＜第５１の実施の形態＞

本実施の形態では、第２確変状態から第１確変状態へ復帰（昇格）する場合に実行される演出が特徴的なものとなっている。以下、本実施の形態における特徴的な構成を第４５の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第４５の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。

【３２４６】

先ず、本実施の形態では、第２確変状態中に特別当たり結果Ａ及び特別当たり結果Ｂとなった場合には、特別当たり結果固有の図柄組合せではなく上述した外れ結果に対応する図柄組合せが表示画面４２ａに最終停止表示される構成となっており、最終停止表示された図柄組合せを見て外れ結果、特別当たり結果Ａ、特別当たり結果Ｂを識別することは困難となっている。

【３２４７】

本実施の形態においては、図４４２（ａ）に示すように、図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示される背景画像及びスピーカ部６５から出力されるＢＧＭが異なる複数の演出ステージが設けられている。具体的には、低確遊技状態となっている場合に滞在する昼ステージと、確変遊技状態（第１確変状態及び第２確変状態）となっている場合に滞在する夕方ステージ及び夜ステージとが設けられている。

【３２４８】

夕方ステージは第２確変状態となっている場合に滞在するステージであり、夕方ステージ滞在中に第１Ｖあり大当たり結果となった場合には、開閉実行モード中に表示画面４２ａ全体にシャッタを模した画像を表示するシャッタ演出を経て滞在ステージが夕方ステージ→夜ステージに切り替わる構成となっている。

【３２４９】

また、夕方ステージ滞在中に特別当たり結果Ｂとなった場合にも、開閉実行モード中に表示画面４２ａ全体にシャッタを模した画像を表示するシャッタ演出を経て滞在ステージが夕方ステージ→夜ステージに切り替わる構成となっている（図４４２（ｂ）参照）。

【３２５０】

これに対して、夕方ステージ滞在中に特別当たり結果Ａとなった場合には、開閉実行モード中に表示画面４２ａ全体にシャッタを模した画像を表示するシャッタ演出が実行されるものの、シャッタ演出終了後の滞在ステージは夕方ステージのままとなる。また、外れスーパーリーチが発生した場合の一部でも、図柄組合せの最終停止表示中に表示画面４２ａ全体にシャッタを模した画像を表示するシャッタ演出が実行されるものの、シャッタ演出終了後の滞在ステージは夕方ステージのままとなる。

【３２５１】

＜第５２の実施の形態＞

本実施の形態では、第２確変状態から第１確変状態へ復帰（昇格）する場合に実行される演出が特徴的なものとなっている。以下、本実施の形態における特徴的な構成を第４５の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第４５の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。

【３２５２】

本実施の形態では、図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示される背景画像及びスピーカ部６５から出力されるＢＧＭが異なる複数の演出ステージが設けられている。具体的には、低確遊技状態となっている場合に滞在する通常ステージ（背景画像：海辺）と、確変遊技状態となっている場合に滞在する特殊ステージ（背景画像：海中）とが設けられている。

【３２５３】

第１確変状態中に第２Ｖあり大当たり結果となった場合には、当該第２Ｖあり大当たり結果に対応した開閉実行モードが終了した際、すなわち第２確変状態へ移行（降格）する際に、確変遊技状態が終了する可能性がある旨を示す特殊報知が表示画面４２ａ及びスピーカ部６５にて開始される。具体的には、図４４３（ａ）に示すように、表示画面４２ａの上部に「ＣＡＵＴＩＯＮ」の文字が表示され且つスピーカ部６５からアラート音が出力される。

【３２５４】

この特殊報知については基本的に次に大当たりとなるまで継続された後に解除される構成となっている。詳しくは、次の大当たり結果が第１Ｖあり大当たり結果である場合には、開閉実行モードを経て第１確変状態へ移行（復帰、昇格）する前、具体的には当該第１Ｖあり大当たり結果に係る遊技回にて特殊報知が解除され、次の大当たり結果がＶなし大当たり結果である場合には、開閉実行モードを経て低確遊技状態へ移行（降格）する前、具体的には当該Ｖなし大当たり結果に係る遊技回にて特殊報知が解除される構成となっている。

【３２５５】

ここで、本実施の形態においては上述した特殊報知を次の大当たりとなる前に解除し得る解除演出が実行されることを特徴の１つとしている。当該解除演出を経て特殊報知が解除された場合には、少なくとも次に大当たりとなるまでは特殊ステージに滞在している場合であっても（確変遊技状態中であっても）、特殊報知が再度発生しないように規制される。これにより、確変遊技状態が終了するかもしれないという遊技者の不安が解消されることとなる。

【３２５６】

この解除演出については、以下の２つに大別される。すなわち、第２確変状態中の特別当たり結果Ｂを契機として実行される本解除演出と、第２確変状態中の外れスーパーリーチに係る遊技回の一部や特別当たり結果Ａを契機として実行されるフェイク解除演出とに大別される。本解除演出では上記特殊報知が解除・規制され、フェイク解除演出では上記特殊報知が解除・規制されることなく当該フェイク解除演出後も当該特殊報知が継続される。

【３２５７】

ここで、図４４４及び図４４５を参照して、特殊報知→本解除演出の流れについて説明する。

【３２５８】

図４４４のタイミングチャートに示す例では、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１確変状態中に第２作動口３４への入賞に基づく抽選結果が第２Ｖあり大当たり結果となっている。ｔｂｇ１のタイミングでは、第２特図表示部３７ｂにて第２Ｖあり大当たり結果に対応する絵柄が停止表示され且つ図柄表示装置４２の表示画面４２ａにて第２種図柄組合せが最終停止表示されている。確定表示時間が経過したｔｂｇ２のタイミングでは、第２Ｖあり大当たり結果に対応する開閉実行モードへ移行している。

【３２５９】

この開閉実行モードが終了するｔｂｇ３のタイミングでは、高確率モード且つ高頻度サポートモード対応の第２確変状態へ移行している。既に説明したように第２確変状態においては第１作動口３３に係る遊技回を中心に遊技が進行することとなる。ｔｂｇ３のタイミングでは、第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示が開始され且つ図柄表示装置４２の表示画面４２ａにおける図柄列のスクロール表示が開始される。

【３２６０】

開閉実行モードを挟んで第１確変状態から第２確変状態に移行した場合には、上述した滞在ステージについては特殊ステージのままとなるものの、確変遊技状態が終了する可能性がある旨を示唆する上記特殊報知が開始される。具体的には、表示画面４２ａの上部に「ＣＡＵＴＩＯＮ」の文字が表示され且つスピーカ部６５からアラート音が出力される（図４４５（ａ）→図４４５（ｂ）参照）。

【３２６１】
既に説明したように、この特殊報知については基本的に次に大当たりとなるまで詳しくは大当たり結果に対応した図柄組合せが最終停止表示されるまで継続されるものの、上述した特定の条件が成立した場合には解除され、次の大当たりまで当該特殊報知が規制される。図４４４に示す例では、第２確変状態となった後の３回目の遊技回にて特別当たり結果Ｂとなっている。
【３２６２】
特別当たり結果Ｂに係る遊技回が開始されるｔｂｇ５のタイミングでは、第１特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示が開始され且つ図柄表示装置４２の表示画面４２ａにおける図柄列のスクロール表示が開始されている。この時点では上記特殊報知は継続されている（図４４５（ｃ）参照）。
【３２６３】
その後は、ｔｂｇ６のタイミングにてリーチ表示に移行し、ｔｂｇ７のタイミングでは、第１特図表示部３７ａに特別当たり結果Ｂに対応する絵柄が停止表示されるとともに表示画面４２ａに外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示されている（図４４５（ｄ）参照）。外れ結果に対応する図柄組合せを最終停止表示させることにより、当該図柄組合せから今回の遊技回が特別当たり結果Ｂに対応しているかを識別することは困難となっている。
【３２６４】
その後は、第１特図表示部３７ａにおける絵柄の確定表示が完了したｔｂｇ８のタイミングで開閉実行モードへ移行している。この開閉実行モードにおいては上記特殊ステージに滞在したままとなり、あたかも確変遊技状態のままとなっているかのように印象付けている。開閉実行モードへ移行した直後のタイミングでは、表示画面４２ａ（変動表示領域ＭＥ）の中央に女の子のキャラクタが表示される（図４４５（ｅ）参照）。その後は、キャラクタの動きに合わせて特殊報知が解除され、特殊報知の解除後に当該キャラクタが非表示となる（図４４５（ｆ）→図４４５（ｇ）参照）。つまり、特殊報知については開閉実行中の所定のタイミング（ｔｂｇ９のタイミング）にて解除される構成となっている。
【３２６５】
開閉実行モードが終了するｔｂｇ１０のタイミングでは、第１確変状態に移行し、第２特図表示部３７ｂにて絵柄の変動表示が開始されるとともに表示画面４２ａにおける図柄列のスクロール表示が開始されている。このようにして確変遊技状態における遊技回の進行が再開された後も、滞在ステージは特殊ステージのままとなり、特殊報知についても解除されたままとなる。そして、特殊報知については少なくとも次の大当たりまで規制されることとなる。
【３２６６】
なお、上述したフェイク解除演出についても当該演出の前半の流れ（図柄の最終停止表示→キャラクタ登場）については本解除演出の前半の流れと同様となるものの、特殊報知の解除に係るキャラクタの動きが発生せず特殊報知は解除されないまま維持される点で上記本解除演出と相違する。
【３２６７】
高確遊技状態中は高確遊技状態から低確遊技状態への降格を示唆する特殊報知が実行されることにより高確遊技状態における遊技の緊張感を高めることができる。これは、高確遊技状態がループする等して長く継続する場合の単調化を抑制する上で有利である。ここで、本実施の形態に示した構成では、抽選モードに影響しない特別当たり結果Ｂとなった場合には、特殊報知が規制されることとなる。特殊報知を規制して煽りが発生しない区間が生じる構成とすることにより、上記緊張感が過度に高くなることを抑制できる。これは、遊技者の疲労を軽減し、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【３２６８】
特別当たり結果Ｂとなった場合には第２確変状態から第１確変状態に復帰することで低確遊技状態への移行が遠ざかることとなる。そして、第１確変状態へ復帰した場合には少

なくとも大当たり結果となるまで当該第１確変状態に維持されるため、特殊報知の規制については次に大当たり結果となるまで継続することで実用上好ましい構成を実現できる。

【３２６９】

＜変形例１＞

上記第５２の実施の形態では、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合にのみ特殊報知が途中で解除される構成とした。これを変更し、第２確変状態中に外れリーチ表示が実行された場合の一部や特別当たり結果Ａとなった場合に特殊報知が途中で解除される構成とすることも可能である。このような構成においては、第２確変状態中の外れリーチ表示や特別当たり結果Ａを契機として特殊報知が解除された場合に、当該第２確変状態中に特殊報知が再開される（復活する）構成とするとよい。つまり、次の大当たりまで特殊報知を規制する機能については特別当たり結果Ｂを契機として特殊報知が解除された場合に限定して発揮される構成とするとよい。

【３２７０】

＜変形例２＞

上記第５２の実施の形態では、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合には、当該特別当たり結果Ｂに対応する開閉実行モード中に特殊報知を解除する構成としたが、これに限定されるものではない。特別当たり結果Ｂに係る遊技回中に特殊報知を解除する構成としてもよい。この場合、図柄列のスクロール表示中（図柄組合せの最終停止前）に特殊報知を解除する構成としてもよいし、図柄組合せの最終停止表示中に特殊報知を解除する構成としてもよい。また、開閉実行モード終了後に移行した第１確変状態中（例えば当該第１確変状態における最初の遊技回中）に特殊報知を解除する構成としてもよい。

【３２７１】

＜変形例３＞

特殊ステージとして第１特殊ステージと第２特殊ステージとを設け、確変遊技状態にいて基本となる滞在ステージを第１特殊ステージとし且つ当該第１特殊ステージにおいてのみ上記特殊報知が発生する構成とし、第１特殊ステージにて特殊報知が解除された場合に第２特殊ステージへ移行し、当該第２特殊ステージについては少なくとも次の大当たりまで継続される構成とすることも可能である。この場合、第２特殊ステージにおいて第１Ｖあり大当たり結果となった場合には後の確変遊技状態においても第２特殊ステージとなるように構成することも可能である。なお、このように開閉実行モードの前後で第２特殊ステージとなる場合には、第１Ｖあり大当たり結果に対応する開閉実行モード中も第２特殊ステージの背景画像の表示やＢＧＭの出力が継続される構成としてもよい。

【３２７２】

＜第５３の実施の形態＞

本実施の形態では、第２確変状態から第１確変状態へ復帰（昇格）する場合に実行される演出が特徴的なものとなっている。以下、本実施の形態における特徴的な構成を第４５の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第４５の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。

【３２７３】

本実施の形態では、上記第５２の実施の形態と同様に、図柄表示装置４２の表示画面４２ａに表示される背景画像及びスピーカ部６５から出力されるＢＧＭが異なる複数の演出ステージが設けられている。具体的には、低確遊技状態となっている場合に滞在する通常ステージ（背景画像：海辺）と、確変遊技状態となっている場合に滞在する特殊ステージ（背景画像：海中）とが設けられている。

【３２７４】

図４４６（ａ）に示すように、表示画面４２ａの下部には、特殊ステージ中に保留アイコン（保留絵柄又は保留画像）を表示する保留表示領域が設けられている。この保留表示領域については、上記実行対象表示領域ＧＡ，ＧＢの表示機能が統合されてなる実行対象表示領域Ｄａと、特図保留表示領域Ｇａ，Ｇｂの表示機能が統合され４つの単位保留表示領域からなる保留数表示領域Ｄｂとで構成されている。実行対象表示領域Ｄａ及び単位保

留表示領域には、上記保留アイコンを１つずつ表示可能となっており、単位保留表示領域に表示されている保留アイコンは遊技回の進行に伴って１つずつ実行対象表示領域Ｄａ側にシフトする。

【３２７５】

第１確変状態においては、実行対象表示領域Ｄａ及び保留数表示領域Ｄｂに表示される保留アイコンは、第２作動口３４に係る保留情報に対応し、第２確変状態においては、実行対象表示領域Ｄａ及び保留数表示領域Ｄｂに表示される保留アイコンは、第１作動口３３に係る保留情報に対応するようにして対応関係が変更される構成となっている。

【３２７６】

図４４６（ｂ）に示すように、保留アイコンについては、通常保留アイコンと特殊保留アイコンとに大別される。通常保留アイコン及び特殊保留アイコンについては、何れも星型となっているものの、その色が異なっている。具体的には通常保留アイコンは白色、特殊保留アイコンは黒色となっている。

【３２７７】

特殊保留アイコンについては特殊ステージ（第１確変状態及び第２確変状態）においてのみ表示される、すなわち通常ステージにおいては表示されない特殊な保留アイコンであり、当該特殊保留アイコンが実行対象表示領域Ｄａに表示されている状態（すなわち特殊保留アイコンに係る遊技回）にて大当たり結果となった場合のほとんどで確変遊技状態が終了する。つまり、特殊保留アイコンについては仮に大当たりとなった場合には確変遊技状態が終了濃厚である旨を示唆する構成となっている。確変遊技状態の継続に期待する遊技者は特殊保留アイコンが表示されないことに期待して遊技を行うこととなり、確変遊技状態中の緊張感を高めることが可能となっている。なお、保留アイコンについては、保留表示領域に追加表示される際に通常保留アイコン及び特殊保留アイコンの何れかとなり、その後は該当保留が消化されるまでそのままの態様で維持される。

【３２７８】

本実施の形態では、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合には、次に大当たりとなるまで新たな特殊保留アイコンの表示（追加表示）が規制されることとなる。このようなセーフゾーンを発生させることにより、遊技者の緊張感の過度の高まりを抑制している。

【３２７９】

なお、第２確変状態において特別当たり結果Ｂとなった場合には、保留表示領域に表示される保留アイコンが第１作動口３３に係る保留に対応するものから第２作動口３４に係る保留に対応するものに変更されることとなる。本実施の形態では、第１確変状態及び第２確変状態では、何れも星型の保留アイコンが表示されるように統一されており、第２確変状態から第１確変状態に移行した場合であっても、保留アイコンの形状は変化しない。また、右ルートへ向けた遊技球の発射を継続している場合には、第１作動口３３に係る保留数及び第２作動口３４に係る保留数については何れも上限付近を推移することとなり、保留アイコンとの対応関係が変化された場合にも、保留アイコンの数は「４」→「４」となる。このような事情に鑑みて、表示されている保留アイコンの種類を引き継ぎを行う構成としている。特殊保留アイコンが表示されている状況下にて特別当たり結果Ｂとなった場合であっても当該特殊保留アイコンが保留表示領域に残ったままとなることにより、遊技状態の変化（第２確変状態→第１確変状態）が露呈することを抑制している。

【３２８０】

＜変形例１＞

保留表示領域に特殊保留アイコンが表示されている状況下にて特別当たり結果Ｂとなった場合に、当該特殊保留アイコンを通常保留アイコンに変更する構成としてもよい。

【３２８１】

＜変形例２＞

上記第５３の実施の形態では、低確遊技状態中の第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には開閉実行モードを経由して低確遊技状態又は第１確変

遊技状態へ移行する構成としたが、これに加えて、第２確変遊技状態へ移行し得る構成とすることも可能である。また、第２確変状態中の第１作動口３３への入賞に基づく抽選にて大当たり結果となった場合には開閉実行モードを経由して低確遊技状態又は第１確変遊技状態へ移行する構成としたが、これに加えて、第２確変遊技状態へ移行し得る構成とすることも可能である。なお、本変形例２に示す構成を上記第４４～第５２の各実施の形態に適用してもよい。

【３２８２】

＜変形例３＞

上記第５３の実施の形態では、第２確変状態中に特別当たり結果Ｂとなった場合にのみ新たな特殊保留アイコンの表示が規制される構成とした。これを変更し、確変遊技状態中に外れリーチ表示が実行された場合の一部や特別当たり結果Ａとなった場合に新たな特殊保留アイコンの表示が規制される構成とすることも可能である。このような構成を採用する場合には、確変遊技状態中の外れリーチ表示や特別当たり結果Ａを契機として新たな特殊保留アイコンの表示が規制された場合には、当該確変遊技状態中に当該規制が解除される構成とするとよい。

【３２８３】

＜変形例４＞

特殊ステージとして第１特殊ステージと第２特殊ステージとを設け、基本的には確変遊技状態における滞在ステージを第１特殊ステージとし且つ当該第１特殊ステージにおいてのみ上記特殊保留アイコンが表示される構成とし、第１特殊ステージにて新たな特殊保留アイコンの表示が規制された場合に第２特殊ステージへ移行し、当該第２特殊ステージについては少なくとも次の大当たりまで継続される構成とすることも可能である。この場合、第２特殊ステージにおいて第１Ｖあり大当たり結果となった場合には次の確変遊技状態においても第２特殊ステージとなるように構成することも可能である。なお、このように開閉実行モードの前後で第２特殊ステージとなる場合には、第１Ｖあり大当たり結果に対応する開閉実行モード中も第２特殊ステージの背景画像の表示やＢＧＭの出力が継続される構成としてもよい。

【３２８４】

＜第５４の実施の形態＞

以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第５４の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図４４７はパチンコ機１０の正面図、図４４８はパチンコ機１０を正面側から見た斜視図、図４４９及び図４５０はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図４４９では便宜上パチンコ機１０における遊技領域内の構成を省略している。

【３２８５】

図４４７に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に取り付けられた遊技機主部１２とにより構成されている。

【３２８６】

図４４８に示すように、外枠１１は長尺状のフレーム材を四辺に連結し構成されるものであって全体として矩形枠状をなすように形成されている。この外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機１０が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備等に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。

【３２８７】

遊技機主部１２は、外枠１１によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠１１における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具１７が固定されており、さらに外枠１１における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具１８が設けられている。これら上側支持用金具１７及び下側支持用金具１８により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠１１に対して遊技機主部１２がパチンコ機１０の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機１０の前方へ回動可能とされている（図４

４９及び図４５０参照）。
【３２８８】
図３及び図４５０に示すように、遊技機主部１２は、ベース体としての内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。なお、遊技機主部１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。
【３２８９】
内枠１３により前扉枠１４が回動可能に支持されており、前扉枠１４は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３により裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、裏パックユニット１５は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。
【３２９０】
（前扉枠１４）
次に、前扉枠１４について説明する。図４４７に示すように、前扉枠１４は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体２０を主体に構成されており、内枠１３における前面のほぼ全域を覆っている。枠体２０の中央部分には後述する遊技領域ＰＥのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部２１が形成されており、その窓部２１はガラスユニット２２によって同前扉枠１４の背面側から塞がれている。
【３２９１】
ガラスユニット２２は、透明性を有する複数のガラスパネル２３と、それらガラスパネル２３を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル２３の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル２３は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル２３の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル２３同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル２３によって遊技領域ＰＥをパチンコ機１０の正面側から２重に覆った状態となっている。
【３２９２】
なお、必ずしも両ガラスパネル２３をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル２３を枠体２０に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、１枚としてもよいし、３枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上に鑑みれば、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。
【３２９３】
ガラスユニット２２（詳しくは窓部２１）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部２１の周縁に沿ってＬＥＤ等の発光手段を内蔵した環状電飾部２６が設けられている。環状電飾部２６では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、環状電飾部２６の中央であってパチンコ機１０の最上部にはエラー等の不具合が発生した場合に点灯するエラー表示ランプ部２７が設けられ、さらにその左右には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部２８が設けられている。また、左右の賞球ランプ部２８に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音やＢＧＭ等などが出力されるスピーカ部２９が設けられている（図４４９参照）。
【３２９４】
前扉枠１４（枠体２０）における窓部２１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部３１と下側膨出部３２とが上下に並設されている。上側膨出部３１内側には上方に開口した上皿３３が設けられており、下側膨出部３２内側には同じく上方に開口した下皿３４が設けられている（図２参照）。上皿３３は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構へ導くための機能を有する。また、下皿３４は、上皿３３内にて余剰となった遊技球を貯留する機能及び遊技球発射機構

によって発射された遊技球のうち遊技領域ＰＥ（図３参照）に到達しなかった遊技球が遊技者に戻された場合に当該排出された遊技球を貯留する受け皿としての機能を有する。

【３２９５】

上側膨出部３１において上皿３３の前方となる部分には、遊技者により操作される演出ボタン３５が配設されている。この演出ボタン３５については報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０では演出ボタン３５の操作に基づいて操作対応演出等を実行する。

【３２９６】

下側膨出部３２の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル４１が設けられている。遊技球発射ハンドル４１が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。なお、遊技球の発射速度は、遊技球発射ハンドル４１の操作量（回動量）が大きくなるに従って速くなり、この操作量が遊技者により調整されて所定の量となった場合に遊技球が遊技領域ＰＥへ到達することとなる。また、この操作量を遊技者が調整することで、後述する右ルートと左ルートへの遊技球の打ち分けが可能となる。

【３２９７】

図４４９に示すように、前扉枠１４の背面には、通路形成ユニット４５が取り付けられている。通路形成ユニット４５は、合成樹脂により成形されており、上皿３３に通じる前扉側上皿通路と、下皿３４に通じる前扉側下皿通路とを有してなる。通路形成ユニット４５において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路及び前扉側下皿通路は上流側が後述する遊技球分配部に通じており、前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿３３に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿３４に導かれる。

【３２９８】

前扉枠１４の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠１３に対する組付機構を構成する。

【３２９９】

次に、図４５１を参照して内枠１３について詳細に説明する。図４５１は内枠１３の正面図である。なお、図４５１においても図４４９と同様に便宜上パチンコ機１０の遊技領域ＰＥ内の構成を省略している。

【３３００】

（内枠１３）

内枠１３は、外形が外枠１１と同様に略矩形状をなす内枠ベース体５０を主体に構成されている。内枠ベース体５０の高さ寸法は、外枠１１の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、内枠ベース体５０は外枠１１の上枠部に寄せて配置され、外枠１１の下枠部と内枠ベース体５０との間には若干の隙間が形成されている。外枠１１にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、内枠ベース体５０（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠１３が外枠１１に対して閉じられた状態では内枠ベース体５０が幕板の上に載ることとなる。なお、幕板と内枠ベース体５０との間に相互干渉の防止等を目的として若干のクリアランスを設けてもよい。

【３３０１】

内枠ベース体５０の前面における回動基端側（図４５１の左側）には、その上端部及び下端部に支持金具７１，７２が取り付けられている。図示は省略するが、支持金具７１，７２は軸部を有しており、それら軸部に前扉枠１４に設けられた軸受け部が挿入されることにより、内枠１３に対して前扉枠１４が回動可能に支持されている。

【３３０２】

内枠ベース体５０の回動先端側（図４５１の右側）には、内枠１３や前扉枠１４を施錠状態とするための施錠装置７５が配設されている。施錠装置７５は内枠ベース体５０の右端部（後述する縦フレーム部材）に沿うようにして上下に延びており、その長手方向（上

下方向）に散在して配置された前扉用鉤部材７６を有している。内枠ベース体５０には前扉枠１４の背面に設けられた鉤受け部材４９（図４４９参照）内枠１３の正面側に突出させるためのスリットが各前扉用鉤部材７６にそれぞれ対応するようにして形成されている。それらスリットを通じて突出した前扉用鉤部材７６が、前扉枠１４に各前扉用鉤部材７６に１対１で対応させて設けられた前扉用鉤部材７６に係止されることによって、前扉枠１４が内枠１３に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置７５は、内枠１３の後方側に延出する内枠用鉤部材７７を有している。これら内枠用鉤部材７７が外枠１１に固定された鉤受け部材１９に引っ掛かることにより遊技機主部１２が外枠１１に対して閉じた状態で施錠される。

【３３０３】

内枠ベース体５０（施錠装置７５）には、施錠装置７５の解錠操作を行うためのシリンダ錠７８が設置されている。シリンダ錠７８は施錠装置７５の主要部分を構成する施錠ユニット（各鉤部材７６，７７や連動杆等）とは別体で設けられており、当該施錠ユニットと隣接して配置されている。シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを右（時計回り）に回すと内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解除され、シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを左（反時計回り）に回すと外枠１１に対する内枠１３の施錠が解除されるように構成されている。

【３３０４】

内枠ベース体５０の中央部分には遊技盤ユニット８０Ｌを収容する収容凹部５１が形成されている。収容凹部５１は遊技盤ユニット８０Ｌの外形に合わせて遊技機後方に窪んでおり、遊技盤ユニット８０Ｌはこの収容凹部５１に遊技機前方から嵌まった状態で手動式のロック機構によって固定されている。収容凹部５１の底部には、略矩形状の窓孔５２が形成されており、この窓孔５２を通じて遊技盤ユニット８０Ｌの背面構成（後述する背面ブロック８０ｂＬ）が内枠１３の後方に突出している。なお、この窓孔５２については、内枠ベース体５０に装着された遊技盤ユニット８０Ｌによってそのほぼ全域が遊技機前方から覆われた状態となっている。

【３３０５】

（遊技盤ユニット８０Ｌ）

遊技盤ユニット８０Ｌは、木製の板材を主体として形成された遊技盤８０ａと、遊技盤８０ａの背面側に設けられ、後述する各種遊技部品（可変表示装置、制御装置、可動式の演出機構等）がベース体２５１に搭載されてなる背面ブロック８０ｂＬとが一体化されてなる。

【３３０６】

遊技盤８０ａの前面には遊技球が流下する上述した遊技領域ＰＥが形成されている。既に説明したように遊技領域ＰＥはガラスユニット２２（詳しくは後側のガラスパネル２３）によって覆われている。ガラスユニット２２は、後側のガラスパネル２３と遊技盤８０ａの前面との隙間が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように、すなわち遊技領域ＰＥを流下する遊技球が同遊技領域ＰＥの同一箇所にて前後に並ばないように配置されている。これにより、遊技領域ＰＥでの球詰まりを抑制している。なお、遊技盤８０ａは木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。

【３３０７】

以下、図４５２及び図４５３に基づき遊技盤ユニット８０Ｌ（特に遊技盤８０ａの遊技領域ＰＥに配された各種構成）について説明する。図４５２は遊技盤ユニット８０Ｌの正面図、図４５３は遊技盤ユニット８０Ｌを後方から見た斜視図である。

【３３０８】

遊技盤８０ａには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。図４５２に示すように、各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２、可変入賞装置８３、スルーゲート８４等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２及び可変入賞装置８３に遊技球が入ると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサにより検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技

球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａ（遊技領域ＰＥ）の最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。以下の説明では、アウト口８６への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口８１、作動口ユニット８２、可変入賞装置８３への遊技球の入球を「入賞」とも表現する。

【３３０９】

また、遊技盤８０ａには、遊技球の流下経路を適宜分散等するために多数の遊技釘８７や風車９４等の各種遊技部品が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生する。

【３３１０】

遊技盤８０ａの中央には中央開口が形成されており、この中央開口を遊技盤ユニット８０Ｌの背面側から覆うようにして透明な開口カバーが取り付けられている。この中央開口の背後には、背面ブロック８０ｂＬに属する可変表示ユニット８５等が位置しており、遊技機前方から中央開口（開口カバー）を通じて可変表示ユニット８５等を視認可能となっている。

【３３１１】

中央開口の周辺に作動口ユニット８２やスルーゲート８４等が配設されている。作動口ユニット８２には、可変表示ユニット８５の下方に配設された第１作動口９１と、第１作動口９１の下方に配設された第２作動口９２とが設けられている。これら２つの作動口９１，９２のうち第２作動口９２には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３が併設されている。電動役物９３は、可動片と同可動片を駆動させるソレノイド式の駆動部とを有してなり、第２作動口９２への入球を許容する開状態（補助状態）と、同入球を不可とする閉状態（非補助状態）とに切替可能となっている。

【３３１２】

なお、電動役物９３については、閉状態となっている場合には第２作動口９２への入球が困難となり、開状態に切り替わることで閉状態よりも当該第２作動口９２への入球が容易となるように構成してもよい。

【３３１３】

第２作動口９２よりも上流側、詳しくは可変表示ユニット８５の側方には上記スルーゲート８４が配置されており、遊技球のスルーゲート８４の通過をトリガとしたサポート抽選に当選した場合には、電動役物９３が所定時間だけ閉状態から開状態に切り替えられることとなる。

【３３１４】

なお、第１作動口９１への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、第２作動口９２への入球が発生した場合には４個の遊技球の払出が実行されるが、遊技球の払出個数は上記のものに限定されることはない。

【３３１５】

可変入賞装置（特別入球装置又は特別入球手段）８３には、大入賞口と、当該大入賞口への入球を許容する許容状態及び入球を不可とする阻止状態とに切替可能なシャッタとが設けられている。以下の説明では、シャッタが許容状態となっている場合の可変入賞装置８３の状態を「開状態」、シャッタが阻止状態となっている場合の可変入賞装置８３の状態を「閉状態」と称する。

【３３１６】

なお、可変入賞装置８３については、閉状態となっている場合には当該可変入賞装置８３への入球が困難となり、開状態に切り替わることで閉状態よりも当該可変入賞装置８３への入球が容易となるように構成してもよい。

【３３１７】

後述する通常遊技状態においては作動口９１，９２への入賞に基づいて内部抽選が実行

され、この内部抽選に当選した場合（例えば大当たりとなった場合）に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行する。可変入賞装置８３は閉状態に維持され、特別遊技状態へ移行した場合に開状態に切り替えられる構成となっている。特別遊技状態においては、例えば所定時間（例えば３０ｓｅｃ）の経過又は所定個数（例えば１０個）の入賞を１ラウンドとして、複数ラウンド（例えば６ラウンド）を上限とした開状態への切り替え繰り返されるように設定されている。

【３３１８】

次に、可変表示ユニット８５について補足説明する。可変表示ユニット８５は、作動口９１，９２への入賞をトリガとして図柄を可変表示（変動表示）する図柄表示装置９５を有している。図柄表示装置９５は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置によりその表示内容が制御される。図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおいては、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が横方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。そして、大当たりに当選した場合には、予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示され、上記開閉実行モード（特別遊技状態又は大当たり）に移行することとなる。なお、図柄表示装置９５については必ずしも液晶表示装置である必要はなく、ドットマトリクスや７セグタイプの表示装置であってもよい。

【３３１９】

遊技盤８０ａには、上記中央開口を囲むようにしてセンターフレーム９６が設けられている。センターフレーム９６は、遊技盤８０ａに対してその前面側から固定されており、このように固定された状態では遊技盤８０ａの前面から起立した状態となることで当該センターフレーム９６と上記ガラスユニット２２との間の隙間寸法が遊技球の直径寸法よりも小さくなるように構成されている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球が図柄表示装置９５に衝突することが回避され、且つ遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路が可変表示ユニット８５（詳しくはセンターフレーム９６）を右側から迂回する上記右ルートと、左側から迂回する上記左ルートに大別されている。本実施の形態では、遊技領域ＰＥに設けられた各種遊技部品が左右対称となるように配置されており（所謂左右対称ゲージ）、右ルートと左ルートとに有利不利の差等は設けられておらず、右ルート及び左ルートの何れに発射された遊技球についても作動口９１，９２、スルーゲート８４、可変入賞装置８３に入賞し得る構成となっている。

【３３２０】

センターフレーム９６の背後には、可動式の演出装置９７Ｌが配置されている。この演出装置９７Ｌについては、図柄表示装置９５の表示画面９５ａに表示される画像と連携する連携演出等を実行する場合に動作する構成となっている。演出装置９７Ｌについての詳細は後述する。

【３３２１】

センターフレーム９６の下部を構成している枠部の上面には、遊技球が左右に転動可能なステージが形成されている。センターフレーム９６の左枠部に形成された流入口から流入した遊技球は、同じくセンターフレーム９６に形成されたワープ通路を通じてステージ上に排出される。ステージについては、当該ステージに到達した遊技球が比較的第１作動口９１へと流入しやすくなるように、具体的にはステージを経由しない遊技球と比較して第１作動口９１へと流入しやすくなるように構成されており、このステージ上での遊技球の動きに対する遊技者の注目度向上に貢献している。本実施の形態においては上述したように透明な開口カバーによって中央開口を覆っており、ステージ上に到達した遊技球が背面ブロック８０ｂＬ（可変表示ユニット８５）側へ移動しないように規制されている。

【３３２２】

作動口９１，９２は、可変表示ユニット８５寄りとなる位置に配置されている。作動口９１，９２への入賞をトリガとして特別遊技状態に移行し得るため、遊技者は作動口９１，９２に入賞するか否かに注目するとともに、特別遊技状態に移行するか否かを把握べく図柄表示装置９５に注目するものと考えられる。作動口９１，９２を可変表示ユニット８

５寄りに設けたことは、遊技者が注目したい箇所を可変表示ユニット８５周辺に集中させるための工夫である。

【３３２３】

遊技盤８０ａにおける右側の端部には後述する誘導レール１００とともに遊技領域ＰＥを区画形成する遊技領域区画部材９８が配設されている。遊技領域区画部材９８には、誘導レール１００に沿って飛翔した遊技球が衝突するストッパ部材や主表示ユニット９９が配設されている。ストッパ部材は誘導レール１００の先端付近に配置された緩衝部材であり、当該ストッパ部材に衝突した遊技球はその勢いが弱められた後、遊技領域ＰＥを流下することとなる。つまり、ストッパ部材には衝突した遊技球の勢いを弱める減勢機能が付与されている。

【３３２４】

ここで、主表示ユニット９９について補足説明する。主表示ユニット９９は遊技領域区画部材９８に埋設されており、その一部がガラスユニット２２と対向するように配置されている。この対向している部分には、所定の絵柄等が表示される主表示部Ｄが設けられている。主表示ユニット９９については、後述する主制御装置に電気的に接続されており、主表示部Ｄの表示内容は当該主制御装置によって制御される構成となっている。

【３３２５】

図４５２（ｂ）に示すように、主表示部Ｄは、第１作動口９１への入賞に基づいた抽選結果を表示する第１作動口用表示部Ｄ１と、第２作動口９２への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第２作動口用表示部Ｄ２とを有してなる。第１作動口用表示部Ｄ１では、第１作動口９１への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第１作動口９１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第１作動口９１への入賞に基づく内部抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応した当選結果であった場合には、第１作動口用表示部Ｄ１にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記特別遊技状態へ移行される。

【３３２６】

第２作動口用表示部Ｄ２では、第２作動口９２への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第２作動口９２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第２作動口９２への入賞に基づく内部抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応した当選結果であった場合には、第２作動口用表示部Ｄ２にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、その結果に応じて上記特別遊技状態へ移行される。

【３３２７】

ここで、いずれかの作動口９１，９２への入賞に基づいて、対応する作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止され（確定表示され）、その状態を維持したまま確定表示時間が経過するまでが遊技回の１回に相当する。但し、遊技回の１回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口９１，９２への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止され（確定表示され）、その状態を維持したまま確定表示時間が経過するまでを遊技回の１回とすることも可能である。

【３３２８】

本実施の形態においては遊技球が第１作動口９１及び第２作動口９２を通過した回数は各々４回まで（合計で８個まで）保留される構成が採用されており、主表示ユニット９９の主表示部Ｄにはそれら作動口９１，９２の保留個数を各々表示する第１作動口用保留数表示部Ｓ１及び第２作動口用保留数表示部Ｓ２が設けられている。

【３３２９】

また、主表示ユニット９９の主表示部Ｄには上記作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２以外に、スルーゲート８４への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部ＤＳが併設

されている。スルーゲート用表示部ＤＳでは、スルーゲート８４への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート８４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示（確定表示が実行）される。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の結果がサポート当選結果であった場合には、スルーゲート用表示部ＤＳにて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止され確定表示が終了した後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、第２作動口９２に併設の上記電動役物９３が所定の態様で開放される。

【３３３０】

更に、本実施の形態においては遊技球がスルーゲート８４を通過した回数は最大４回まで保留される構成が採用されているが、主表示ユニット９９の主表示部Ｄにはその保留個数を表示する保留数用表示部ＳＳが設けられている。

【３３３１】

以上詳述した主表示部Ｄについては、前扉枠１４のガラスユニット２２を通じてパチンコ機１０前方から視認可能となっているとともに、これら各種表示部の前方を遊技球が移動することが回避されているため、その視認性が担保されている。

【３３３２】

再び図４５１を用いて内枠１３の構成について説明すれば、内枠ベース体５０における遊技盤ユニット８０Ｌの下方には、上記遊技球発射ハンドル４１の操作に基づいて遊技領域ＰＥへ遊技球を発射する遊技球発射機構１１０が設けられている。

【３３３３】

（遊技球発射機構１１０）

遊技球発射機構１１０は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド１１１と、同ソレノイド１１１によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール１１２と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置１１３と、それら各種構成１１１～１１３が装着されているベースプレート１１４とを主要な構成として備えており、同ベースプレート１１４が内枠ベース体５０に固定されることで、同内枠ベース体５０に対して一体化されている。

【３３３４】

発射レール１１２は、遊技盤ユニット８０Ｌ側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート１１４に固定されている。発射レール１１２には断面略Ｖ字状の溝部が形成されており、その溝状部分に遊技球が嵌ることにより当該遊技球の前後位置が規定されるように構成されている。

【３３３５】

発射レール１１２の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置１１３から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが配されている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド１１１が配置されている。

【３３３６】

ソレノイド１１１は、後述する電源・発射制御装置に対して電気的に接続されている。その電源・発射制御装置からの電気的な信号の出力に基づいてソレノイド１１１の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤ユニット８０Ｌ側、詳しくは遊技盤ユニット８０Ｌに装着された誘導レール１００に向けて打ち出される。

【３３３７】

誘導レール１００は、遊技盤ユニット８０Ｌ（詳しくは板体の前面）に固定された遊技領域区画部材９８とともに遊技領域ＰＥを同遊技領域ＰＥの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール１００は、遊技球の直径よりも大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール１０１及び外レール１０２からなり、それら両レール１０１，１０２によって一条の誘導通路１０３が区画形成されている。誘導通路１０３は、発射レール１１２の先端側（斜め下方）に開放された入口部分１０４と、遊技領域ＰＥの上部に位置する出口部分１０５とを有している。ソレノイド１１１の動作に基づいて発

射された遊技球は、発射レール１１２→誘導レール１００（入口部分１０４→出口部分１０５）の順に移動することにより遊技領域ＰＥに導かれる。なお、遊技盤ユニット８０Ｌにおいて出口部分１０５の先側、詳しくは内レール１０１の先端付近には、遊技領域ＰＥに到達した遊技球の同誘導通路１０３内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材１０６が取り付けられており、先んじて遊技領域ＰＥに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

【３３３８】

誘導レール１００を構成している各レール１０１，１０２は、遊技領域ＰＥの略中央部分を中心とする円弧状をなしている。このため、誘導通路１０３を通過する遊技球は、自身に発生する遠心力により外レール１０２に沿って、すなわち外レール１０２に接触したまま移動（摺動又は転動）しやすくなっている。つまり、遊技領域ＰＥへと遊技球を届けるようにして遊技球を発射した場合には誘導通路１０３において外レール１０２に沿った領域が実質的に遊技球が通過する通過領域（通過経路）を構成し、内レール１０１に沿う領域については実質的に遊技球が通過しない領域となる。

【３３３９】

同図４５１に示すように、誘導レール１００及び発射レール１１２は、同誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０Ｌの下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール１００，１１２は、同誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０Ｌの下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより両レール１００，１１２を遊技盤ユニット８０Ｌの下端縁に近づけつつ、誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２との間には所定間隔の隙間を形成している。

【３３４０】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路が配設されている。ファール球通路は前扉枠１４の通路形成ユニット４５に一体成形されている。仮に遊技球発射機構１１０から発射された遊技球が遊技領域ＰＥまで至らずファール球として誘導通路１０３内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路内に入ることとなる。ファール球通路は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路に入った遊技球は図４４７等に示した下皿３４に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

【３３４１】

内枠ベース体５０において発射レール１１２の左方（詳しくは前扉枠１４を支持している側）には内枠ベース体５０を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材１２１が配設されている。通路形成部材１２１は、内枠ベース体５０に対してネジ止めされており、本体側上皿通路１２２と本体側下皿通路１２３とを有している。それら本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材１２１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニット４５の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路１２２の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路１２３の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

【３３４２】

内枠ベース体５０において通路形成部材１２１の下方には、本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を開閉する開閉部材１２４が取り付けられている。開閉部材１２４は本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を閉鎖する前方位置に付勢されており、前扉枠１４が開放された場合には、この付勢力によって各開閉部材１２４が閉状態となることで、各通路１２２，１２３からの遊技球の脱落が回避されることとなる。これに対し、前扉枠１４を閉じた状態では、前扉枠１４の通路形成ユニット４５に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材１２４が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路１２２と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路１２３と前扉側下皿通路とが連通する。

【３３４３】
次に、図４５３及び図４５４に基づき内枠１３（内枠ベース体５０及び遊技盤ユニット８０Ｌ）の背面構成について説明する。図４５４は内枠１３の背面図である。
【３３４４】
図４５４に示すように内枠ベース体５０の背面における回動基端側（図４５４の右側）には、軸受け金具１３２が取り付けられている。軸受け金具１３２には、上下に離間させて軸受け部１３３が形成されており、これら軸受け部１３３により内枠１３に対して裏パックユニット１５が回動可能に取り付けられている。また、内枠ベース体５０の背面には、裏パックユニット１５を閉じた状態で同内枠ベース体５０に固定するための固定レバー１３４が複数設けられている。
【３３４５】
既に説明したように内枠ベース体５０における収容凹部（遊技盤収容部）５１の底部分には内枠ベース体５０の厚さ方向に貫通し同内枠ベース体５０の背面側に開放された窓孔５２が形成されており、その窓孔５２が収容凹部５１に収容された遊技盤ユニット８０Ｌによって内枠１３の正面側から覆われている。遊技盤ユニット８０Ｌ（背面ブロック８０ｂＬ）の背面には制御装置等の各種構成が搭載されており、それら各種構成は窓孔５２を通じて内枠１３の背側に露出した状態となっている。ここで、図４５３を参照して遊技盤ユニット８０Ｌの背面の構成について説明する。
【３３４６】
既に説明したように遊技盤８０ａの背面には、背面ブロック８０ｂＬが取り付けられている。背面ブロック８０ｂＬは、遊技盤８０ａ側に開放された略箱状のベース体２５１を有してなり、このベース体２５１が遊技盤ユニット８０Ｌの背面に固定されることで、遊技盤８０ａと背面ブロック８０ｂＬとが一体化されている。
【３３４７】
ベース体２５１の前面側は、上述した可動式の演出装置９７Ｌ等の配置領域となっており、その背面側はそれら各種構成を制御する制御装置や上記可変表示ユニット８５（図柄表示装置９５）の配置領域となっている。
【３３４８】
より具体的には、ベース体２５１の一部が内枠ベース体５０の背面側に突出しており、その突出した部分に対して上述した図柄表示装置９５（図４５２参照）と、その図柄表示装置９５を駆動するための表示制御装置とが取り付けられている。これら図柄表示装置９５及び表示制御装置は前後方向（内枠ベース体５０の厚さ方向）に図柄表示装置９５が前側且つ表示制御装置が後側となるように重ねて配置されている。さらに、ベース体２５１の背面部には、表示制御装置の後方に位置するようにして報知・演出制御装置１４０が搭載されている。
【３３４９】
報知・演出制御装置１４０は、後述する主制御装置からの指示に従い音声の出力やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る報知・演出制御基板を具備しており、報知・演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１４１に収容されて構成されている。
【３３５０】
報知・演出制御装置１４０の下方には、ベース体２５１を後方から覆うようにして主制御装置ユニット１６０が設けられている。主制御装置ユニット１６０は、遊技盤ユニット８０Ｌ（詳しくは背面ブロック８０ｂＬ）の背面に固定された合成樹脂製の取付台１６１と、その取付台１６１に搭載された主制御装置１６２とを有している。主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１６３に収容されて構成されている。
【３３５１】
基板ボックス１６３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベ

ースとボックスカバーとは封印手段としてのボックス封印部１６４によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス１６３が封印されている。ボックス封印部１６４は、基板ボックス１６３の短辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも１つが用いられて封印処理が行われる。

【３３５２】

ボックス封印部１６４はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス封印部１６４を構成する係止孔部に係止ピンを挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。ボックス封印部１６４による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス封印部１６４のうち、少なくとも１つの係止孔部に係止ピンを挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス１６３を開封する場合には、係止ピンが挿入されたボックス封印部と基板ボックス１６３本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス１６３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の係止孔部に係止ピンを挿入する。基板ボックス１６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス１６３に残しておけば、基板ボックス１６３を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

【３３５３】

基板ボックス１６３と取付台１６１とは台座封印部１６５によって開封不能に連結されている。詳しくは、台座封印部１６５は、ボックス封印部１６４と同様に係止孔部及び係止ピンを有しており、係止孔部に対して係止ピンが挿入されることで基板ボックス１６３と取付台１６１とが分離不能に結合されるようになっている。これにより、基板ボックス１６３の不正な取り外しが行われた場合に、その事実を把握しやすくなっている。

【３３５４】

ベース体２５１の前面部において遊技盤ユニット８０Ｌの背面下部と対向している部分には、前記一般入賞口８１，作動口ユニット８２、可変入賞装置８３の遊技盤開口部に対応し且つ下流側で１カ所に集合する回収通路（図示略）が形成されている。これにより、一般入賞口８１等に入賞した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤ユニット８０Ｌの下方に集合する構成となっている。つまり、ベース体２５１には各種入賞口に入賞した遊技球を回収する機能が付与されている。

【３３５５】

遊技盤ユニット８０Ｌの下方には後述する排出通路が配されており、回収通路によって遊技盤ユニット８０Ｌの下方に集合した遊技球は排出通路内に導出される。なお、アウト口８６についても同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球はアウト口８６を介して排出通路内に導出される。

【３３５６】

また、背面ブロック８０ｂＬを構成するベース体２５１には、上述した各入球部用の検知センサとして、上記一般入賞口８１に入賞した遊技球を検知する一般入賞口用検知センサと、作動口９１，９２に入った遊技球を検知する作動口用検知センサとが装着されており、それら各種検知センサによって入賞検知機構が構成されている。これら各種検知センサは主制御装置１６２に対して電気的に接続されており、各検知センサから検知情報（検知信号）が同主制御装置１６２に出力される構成となっている。

【３３５７】

次に、図４５５及び図４５６に基づき裏パックユニット１５について説明する。図４５５はパチンコ機１０の背面図、図４５６は裏パックユニット１５の正面図である。

【３３５８】

図４５５に示すように、内枠１３は裏パックユニット１５によって後方から覆われている。裏パックユニット１５は、裏パックユニット１５の本体部としての裏パック２０１を

備えており、当該裏パック２０１に対して、払出機構部２０２、排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。

【３３５９】

裏パック２０１は、透明性を有する合成樹脂により成形されており、図４５６に示すように払出機構部２０２等が取り付けられるベース部２１１と、パチンコ機１０後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部２１２とを有してなる。保護カバー部２１２は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット８５を囲むのに十分な大きさを有する。

【３３６０】

ベース部２１１には、外部端子板が設けられている。外部端子板には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種信号が出力される。また、図４５６に示すように、ベース部２１１にはパチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン２１４が設けられており、掛止ピン２１４を内枠１３に設けられた前記軸受け部１３３に挿通させることで、裏パックユニット１５が内枠１３に対して回動可能に支持されている。ベース部２１１には、内枠１３に設けられた固定レバー１３４が挿通される複数の挿通部が形成されており、固定レバー１３４が挿通部に挿通された状態にてベース部２１１に後方から当接することにより内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。

【３３６１】

ベース部２１１には、保護カバー部２１２を迂回するようにして払出機構部２０２が配設されている。払出機構部２０２には、裏パック２０１の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク２２１が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク２２１に逐次補給される。タンク２２１の側方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール２２２が連結され、タンクレール２２２の下流側には上下方向に延びるケースレール２２３が連結されている。ケースレール２２３の最下流部には払出装置２２４が設けられている。払出装置２２４より払い出された遊技球は、当該払出装置２２４の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、裏パック２０１のベース部２１１に設けられた遊技球分配部２２５に供給される。

【３３６２】

遊技球分配部２２５は、払出装置２２４より払い出された遊技球を上皿３３、下皿３４又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路１２２及び前扉側上皿通路を介して上皿３３に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路１２３及び前扉側下皿通路を介して下皿３４に通じるように形成されている。

【３３６３】

ベース部２１１の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。排出通路盤には、制御装置集合ユニット２０４と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット２０４によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。

【３３６４】

制御装置集合ユニット２０４は、横長形状をなす取付台２４１を有し、取付台２４１に払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とが搭載されている。これら払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とは、払出制御装置２４２がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【３３６５】

払出制御装置２４２においては基板ボックス２４４内に払出装置２２４を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチ２４５が基板ボックス２４４外に突出している。例えば、払出装置２２４における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ２４５が押されると、球詰まりの解消が図られ

るようになっている。
【３３６６】
電源・発射制御装置２４３は、基板ボックス２４６内に電源・発射制御基板が収容されている。電源・発射制御基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル４１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。具体的には、遊技球発射機構１１０を構成しているソレノイド１１１の駆動制御や球送装置１１３の駆動制御が実行される。
【３３６７】
また、電源・発射制御装置２４３には電源スイッチ２４７が設けられている。電源スイッチ２４７を操作することにより、パチンコ機１０の電源を投入状態（オン状態）又は遮断状態（オフ状態）に切り替え可能となっている。
【３３６８】
ここで、本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。一方、主制御装置１６２に設けられたリセットスイッチ１６６を押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている。
【３３６９】
これら各種スイッチについては、遊技機主部１２（内枠１３）を開放して内枠１３の背面部を露出させることで遊技機正面側から操作可能となる。一方で、上記施錠装置７５によって遊技機主部１２の開放が規制されている状態では、遊技機正面側からそれら各種スイッチを操作することができない。つまり、上記各種スイッチについては遊技機主部１２を閉じた状態では操作されにくくなっており、施錠装置７５用のキーを所有していないもの（例えば不正行為者）による遊技機正面側からの操作を困難なものとしている。
【３３７０】
（パチンコ機１０の電気的構成）
次に、図４５７のブロックを参照してパチンコ機１０の電気的構成について説明する。
【３３７１】
主制御装置１６２に設けられた主制御基板４０１には、ＭＰＵ４０２が搭載されている。ＭＰＵ４０２は、当該ＭＰＵ４０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ４０３と、そのＲＯＭ４０３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ４０４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵された素子である。なお、ＭＰＵ４０２が有する機能の一部、例えば、ＲＯＭ４０３の機能やＲＡＭ４０４の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。
【３３７２】
ＭＰＵ４０２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ４０２の入力側には、主制御装置１６２に設けられた停電監視基板４０５、払出制御装置２４２及び各種検知センサなどが接続されている。停電監視基板４０５には電源・発射制御装置２４３が接続されており、ＭＰＵ４０２には停電監視基板４０５を介して電力が供給される。
【３３７３】
各種検知センサの一部として、一般入賞口８１への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ａ、可変入賞装置８３への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｂ、第１作動口９１への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｃ、第２作動口９２への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｄ、スルーゲート８４への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｅが接続されており、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、ＭＰＵ４０２では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、ス

ルーゲート８４への入賞に基づいてサポート抽選を実行する。
【３３７４】
ＭＰＵ４０２の出力側には、停電監視基板４０５、払出制御装置２４２及び報知・演出制御装置１４０が接続されている。払出制御装置２４２には、例えば、上述した作動口９１，９２等の入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ４０３のコマンド情報記憶エリア４２５が参照される。そして、一般入賞口８１への入賞を特定した場合には１０個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置８３への入賞を特定した場合には１５個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第１作動口９１への入賞を特定した場合には３個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第２作動口９２への入賞を特定した場合には４個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。
【３３７５】
報知・演出制御装置１４０には、主制御装置１６２から変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ４０３のコマンド情報記憶エリア４２５が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。
【３３７６】
また、ＭＰＵ４０２の出力側には、可変入賞装置８３のシャッタを開閉動作させる可変入賞駆動部、第２作動口９２の電動役物９３を開閉動作させる電動役物駆動部及び主表示ユニット９９が接続されている。主制御基板４０１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ４０２は各種駆動部の駆動制御を実行する。
【３３７７】
つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置８３が開閉されるように、ＭＰＵ４０２において可変入賞駆動部の駆動制御が実行される。また、電動役物９３のサポート抽選に当選した場合には、電動役物９３が開閉されるように、ＭＰＵ４０２において電動役物駆動部の駆動制御が実行される。また、ＭＰＵ４０２によって主表示ユニット９９の主表示部Ｄの表示制御が実行される。
【３３７８】
さらには、ＭＰＵ４０２の出力側に外部出力端子板２１３が接続されており、この外部出力端子板２１３を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータにてパチンコ機１０の状態や遊技状況等を把握可能となっている。
【３３７９】
停電監視基板４０５は主制御基板４０１と電源・発射制御装置２４３とを中継しており、同停電監視基板４０５には電源・発射制御装置２４３から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視する機能が付与されている。払出制御装置２４２は、主制御装置１６２から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２４により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。
【３３８０】
電源・発射制御装置２４３は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板４０１や払出制御装置２４２等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を所定の電力経路を通じて供給する。また、電源・発射制御装置２４３は、遊技球発射機構１１０の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。
【３３８１】
報知・演出制御装置１４０には、ＭＰＵが搭載された報知・演出制御基板が設けられている。ＭＰＵには、当該ＭＰＵにより実行される各種の制御プログラムや固定値データを

記憶したＲＯＭと、そのＲＯＭ内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭと、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、ＭＰＵに対してＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。報知・演出制御装置１４０のＭＰＵは、主制御装置１６２から入力された各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８及びスピーカ部２９や遊技盤ユニット８０Ｌに設けられた演出装置９７Ｌを駆動制御するとともに、表示制御装置４１０を制御するものである。

【３３８２】

表示制御装置４１０では、報知・演出制御装置１４０から入力されたコマンドに基づいて、図柄表示装置９５の表示制御を実行する。この場合に、報知・演出制御装置１４０では、主制御装置１６２から入力された各種コマンドに基づいて、図柄表示装置９５における図柄の変動表示態様（例えばリーチ発生の有無及びリーチ演出の内容等）や図柄の停止表示態様（変動表示の終了に伴い最終的に停止表示させる図柄組合せの種類）を決定する。

【３３８３】

ここで、各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び同変動表示の内容について説明する。なお、以下の説明においては適宜図４５８及び図４５９を参照する。図４５８及び図４５９は図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおける表示内容を説明するための概略図である。なお、説明の便宜上、図４５９等においては表示画面９５ａにて表示される背景画像等の図示を省略している。

【３３８４】

表示制御装置４１０には、キャラクタＲＯＭが設けられている。当該キャラクタＲＯＭには、「１」～「９」の数字が付された９種類の主図柄のデータ（図４５８（ａ）～（ｉ）参照）と、数字が付されていない副図柄のデータ（図４５８（ｊ）参照）とが予め記憶されている。

【３３８５】

図４５８（ａ）に示すように、図柄表示装置９５の表示画面９５ａには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。そして、表示画面９５ａでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、右から左）にスクロールするように変動表示される。

【３３８６】

上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。

【３３８７】

また、図４５９（ｂ）に示すように、表示画面９５ａは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。また、表示画面９５ａには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに所定の図柄組合せ（例えば同一の数字が付された図柄組合せ）が形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、通常大当たり結果又は確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【３３８８】
なお、上記のように各図柄列の変動表示が停止されることに鑑みれば、上図柄列Ｚ１を第１図柄列（又は第１絵柄列）、下図柄列Ｚ３を第２図柄列（又は第２絵柄列）、中図柄列Ｚ２を第３図柄列（又は第３絵柄列）と称することができる。
【３３８９】
上記各主図柄のうち、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当する。確変大当たり結果となった場合には、例えば同一の特定図柄組合せや同一の非特定図柄組合せが停止表示される。また、通常大当たり結果となった場合には、例えば同一の非特定図柄組合せが停止表示される。
【３３９０】
なお、図柄表示装置９５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。例えば、複数の図柄列を横並びとなるように設定し、図柄列における図柄の変動表示の方向を縦方向に設定してもよい。
【３３９１】
表示画面９５ａの下部、詳しくは上図柄列用の変動表示領域と中図柄列用の変動表示領域と下図柄列用の変動表示領域とによって構成された変動表示領域ＭＥの下方には、保留表示領域が設定されている。保留表示領域は、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示領域が左右方向に並ぶようにして区画表示された保留数表示領域Ｄａと、変動表示領域ＭＥにて実行中の遊技回に対応した保留用画像（保留アイコン）を表示可能な実行対象表示領域Ｄｃとによって構成されている。
【３３９２】
より詳しくは、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数は８個であり、これに対応させて保留数表示領域Ｄａには、第１単位保留表示領域、第２単位保留表示領域、第３単位保留表示領域、第４単位保留表示領域、第５単位保留表示領域、第６単位保留表示領域、第７単位保留表示領域、第８単位保留表示領域が設定されている。
【３３９３】
例えば、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域のみにて所定の保留用画像（保留アイコン）が表示され、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域～第４単位保留表示領域に所定の保留用画像（保留アイコン）が各々表示される構成となっている。図４５９（ｂ）においては、作動口９１，９２における保留個数が３個である場合について例示している。なお、以下の説明では「保留個数」を単に「保留数」とも称する。
【３３９４】
（各種カウンタについて）
次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。
【３３９５】
ＭＰＵ４０２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の表示の設定、図柄表示装置９５の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図４６０に示すように、大当たり抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の当たり種別を判定する際に使用する当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置９５が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口９２に付属の電動役物９３を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。
【３３９６】

各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ４０４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ４３１に適宜格納される。ＲＡＭ４０４には、作動口用保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥと、総保留数記憶領域とからなる保留球格納エリア４３２が設けられている。

【３３９７】

作動口用保留エリアＲＥは、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリア、第５エリア、第６エリア、第７エリア、第８エリアを備えており、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ４３１に格納されている当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が、上述した保留情報として第１エリア～第８エリアの何れかに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【３３９８】

この場合、第１エリア～第８エリアには、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。そして、第１作動口９１又は第２作動口９２への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア４３２には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【３３９９】

実行エリアＡＥは、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示を開始する際に、作動口用保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【３４００】

ここで、各種カウンタについて補足説明する。

【３４０１】

当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。

【３４０２】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア４２１に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。図４６１に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機１０は、当否抽選手段における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設定されている。

【３４０３】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図４６１（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図４６１（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大

当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。因みに、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、大当たりとなる乱数の数及び値は任意である。

【３４０４】

次に、当たり種別カウンタＣ２について説明する。当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９）に達した後０に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（２）開閉実行モード終了後の電動役物９３によるサポートモードという２つの条件に差異が設けられている。

【３４０５】

第２作動口９２に付属の電動役物９３によるサポートモードとしては、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口９２の電動役物９３が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

【３４０６】

当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が、第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。

【３４０７】

当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ４０３における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア４２２に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。ここで、振分テーブルの内容について図４６２（ａ）の概略図を用いて説明する。図４６２（ａ）は大当たり用の振分テーブルを示す概略図である。

【３４０８】

図４６２（ａ）に示すように、大当たり用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち「０～１４」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１５～２９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【３４０９】

６Ｒ通常大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが低確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードは、当該高頻度サポートモード中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了となり、低頻度サポートモードに切り替わる。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として４０回が設定される（図４６２（ｂ）参照）。

【３４１０】

６Ｒ確変大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが高確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードは、次回大当たり結果となって特別遊技状態へ移行するまで継続され、特別遊技状態の開始に伴って低頻度サポートモードに切り替わる（図４６２（ｂ）参照）。

【３４１１】

リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値

（つまり２３８）に達した後０に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。そして、ＲＯＭ４０３のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。

【３４１２】

但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、ＭＰＵ４０２では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数が多く設定された構成としてもよい。

【３４１３】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置９５を備え、遊技結果が開閉実行モード対応の遊技結果となった遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となり得る遊技機において、図柄表示装置９５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【３４１４】

換言すれば、図柄表示装置９５に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性があるリーチ図柄組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【３４１５】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置９５における予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【３４１６】

図４６０の説明に戻り、変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示時間と、図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間とをＭＰＵ４０２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示の開始時及び図柄表示装置９５による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【３４１７】

電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート８４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の電役保留エリア４３３に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタＣ４の値によって第２作動口９２の電動役物９３を開放状態に制御するか否かのサポート抽選が行われる。

【３４１８】

サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア４２１にサポート抽選テーブル（当否情報群）として記憶されてい

る。サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）と、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）とが設定されている。

【３４１９】

上記抽選に際して低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」の計３００個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」がサポート当選結果に対応している。それ以外の値についてはサポート非当選結果に対応している。

【３４２０】

一方、上記抽選に際して高頻度サポートモード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「４」，「３０４」を除く全ての計５９８個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「４」，「３０４」以外が全てサポート当選結果に対応している。つまり、高頻度サポートモードにおいてはサポート抽選のほぼすべてにおいてサポート当選となる点で、上記低頻度サポートモードと差別化されている。

【３４２１】

低頻度サポートモードにおいては、サポート当選確率が１／２となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「１回」となるように規定され、電動役物９３が開状態に維持される時間（開放時間）は「０．１ｓｅｃ」となるように規定されている。このように、開放時間を極端に短くすることにより、低頻度サポートモード中は第２作動口９２への入賞が実質的に回避されている。

【３４２２】

高頻度サポートモードにおいては、サポート当選確率が１／１．１となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「２回」となるように規定され、電動役物が開状態に維持される時間（開放時間）は「２ｓｅｃ」、閉状態に維持されるインターバル時間は「０．２ｓｅｃ」となるように規定されている。このように低頻度サポートモードと比べて開放時間を拡張することにより、高頻度サポートモード中は第２作動口９２への入賞が許容されている。高頻度サポートモードにおいては低頻度サポートモードと比べて第２作動口９２への入賞頻度が高くなることにより、持ち球の減り（投資）を一層抑えながら遊技を進めることが可能となっている。つまり、低頻度サポートモードと比較して高頻度サポートモードは、発射された遊技球の数に対する賞球の数の割合い（所謂ベース）が高くなるように構成されている。

【３４２３】

（主制御装置１６２にて実行される各種処理について）

次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ４０２にて遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ４０２では、上記タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理やＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理が実行されるが、これらの各種処理については説明を省略する。

【３４２４】

（タイマ割込み処理）

先ず、図４６３のフローチャートを参照し、タイマ割込み処理について説明する。本処理はＭＰＵ４０２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【３４２５】

ステップＳ１０１Ｃでは、各種入賞検知センサ（例えば上記検知センサ３９１ａ～３９１ｅ）の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞検知センサの状態を読み込み、当該入賞検知センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【３４２６】
その後、ステップＳ１０２Ｃでは、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際に０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。
【３４２７】
続くステップＳ１０３Ｃでは、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４をそれぞれ１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。
【３４２８】
続くステップＳ１０４Ｃでは、スルーゲート８４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には電役保留エリア４３３に記憶されているスルーゲート８４用の保留情報の数（以下、役物保留記憶数ＳＮともいう）が４未満であることを条件として、上記ステップＳ１０３Ａにて更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電役保留エリア４３３に格納する。そして、各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。
【３４２９】
ステップＳ１０４Ｃのスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップＳ１０５Ｃに進み、当該ステップＳ１０５Ｃにて作動口９１，９２への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。
【３４３０】
（作動口用の入賞処理）
ここで、図４６４及び図４６５のフローチャートを参照して作動口用の入賞処理について説明する。
【３４３１】
ステップＳ２０１Ｃでは、遊技球が第１作動口９１に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第１作動口９１に入球したと判定した場合には、ステップＳ２０２Ｃに進み、払出制御装置２４２に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。
【３４３２】
続くステップＳ２０３Ｃでは、第１作動口９１に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第１作動口９１への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップＳ２０４Ｃでは、保留数記憶領域から第１作動口９１に対応する値を読み出し、この値を第１作動口用保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１作動口用保留記憶数ＲａＮともいう）。その後は、ステップＳ２０５Ａにて、当たり乱数カウンタＣ１や当たり種別カウンタＣ２等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。
【３４３３】
一方、ステップＳ２０ＣＡにて遊技球が第１作動口９１に入賞していないと判定した場合にはステップＳ２０６Ｃに進む。ステップＳ２０６Ｃでは、遊技球が第２作動口９２に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第２作動口９２に入球したと判定した場合には、ステップＳ２０７Ｃに進み、払出制御装置２４２に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。なお、ステップＳ２０２Ｃ，Ｓ２０７Ｃにてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理Ｓ４０１Ｃにて払出制御装置２４２に対して送信される。
【３４３４】

続くステップＳ２０８Ｃでは、第２作動口９２に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第２作動口９２への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップＳ２０９Ｃでは、保留数記憶領域から第２作動口９２に対応する値を読み出し、この値を第２作動口用保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２作動口用保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後は、ステップＳ２０５Ｃにて、当たり乱数カウンタＣ１や当たり種別カウンタＣ２等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【３４３５】

なお、ステップＳ２０１Ｃ，Ｓ２０６Ｃの両処理にてそれぞれ否定判定をした場合、すなわち第１作動口９１及び第２作動口９２のいずれにも入球がなかった場合には、そのまま本入賞処理を終了する。

【３４３６】

ここで、図４６５を参照して、ステップＳ２０５Ｃの情報取得処理について説明する。

【３４３７】

（情報取得処理）

情報取得処理においては先ずステップＳ３０１Ｃにて、保留球格納エリア４３２の保留数記憶領域に格納された作動保留記憶数Ｎ、詳しくは第１作動口９１及び第２作動口９２のうち当該情報取得処理の契機となった入球部に係る作動保留記憶数Ｎ（上記ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳ３０２Ｃにて対応する作動口の作動保留記憶数Ｎを１加算するとともに、ステップＳ３０３Ｃにて保留数記憶領域に格納された総保留数（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【３４３８】

続くステップＳ３０４Ｃでは、上記ステップＳ１０３Ｃにて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２Ｃにて１加算した共通保留数ＣＲＮと対応する記憶エリアに格納する。

【３４３９】

つまり、第１作動口用保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、上記ステップＳ１０３Ｃにて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２Ｃにて１加算した作動保留記憶数Ｎと対応するエリアに格納する。

【３４４０】

また、第２作動口用保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、上記ステップＳ１０３Ｃにて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２Ａにて１加算した作動保留記憶数Ｎと対応するエリアに格納する。

【３４４１】

保留情報を格納した後は、ステップＳ３０５Ｃに進む。ステップＳ３０５Ｃでは、主表示ユニット９９の保留数表示部について表示更新処理を実行する。表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が第１作動口９１の場合には第１作動口用保留数表示部Ｓ１の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口９２の場合には第２作動口用保留数表示部Ｓ２の表示を更新する。

【３４４２】

各保留数表示部Ｓ１，Ｓ２については４つのＬＥＤによって構成されており、それら保留数表示部Ｓ１，Ｓ２にて点灯しているＬＥＤの数と第１作動口９１に係る保留数及び第

２作動口９２に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって第１作動口９１に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第１作動口用保留数表示部Ｓ１にて点灯しているＬＥＤの数を増やす処理を行い、第２作動口９２に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第２作動口用保留数表示部Ｓ２にて点灯しているＬＥＤの数を増やす処理を行う。

【３４４３】

続くステップＳ３０６Ｃ及びステップＳ３０７Ｃでは、作動口９１，９２への入賞が発生したことをサブ側（副側）の制御装置である報知・演出制御装置１４０に認識させるとともに後述する保留予告等を実行させるための処理である事前確認処理及び保留コマンドの設定処理を実行し、本情報取得処理を終了する。なお、保留コマンドには第１作動口９１及び第２作動口９２のうち何れへの入賞に基づくものであるかの情報が含まれる。

【３４４４】

ステップＳ３０７Ｃの保留コマンドの設定処理にて設定された保留コマンドは後述する通常処理の外部出力処理（ステップＳ４０１Ｃ）にて報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に送信されることとなる。

【３４４５】

（通常処理）

次に、通常処理の流れを図４６６のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ４０１Ｃ～Ｓ４０７Ｃの処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ４０９Ｃ，Ｓ４１０Ｃのカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【３４４６】

通常処理においては先ず、ステップＳ４０１Ａにて外部信号出力処理を実行する。ステップＳ４０１Ｃの外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置及びホールコンピュータに送信する。

【３４４７】

具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置２４２に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンド、保留コマンドや後述するシフトコマンド等の各種コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置１４０に対して送信する。

【３４４８】

また、詳細については後述するが、例えば主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示が終了する毎にホールコンピュータに図柄確定を示す外部信号を出力し、開閉実行モード中は開閉実行モード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力し、高頻度サポートモード中である場合には高頻度サポートモード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力する。

【３４４９】

次に、ステップＳ４０２Ｃでは、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【３４５０】

続くステップＳ４０３Ｃでは、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置９５による図柄の変動表示の設定、主表示ユニット９９の表示制御などを行う。

【３４５１】

ステップＳ４０３Ａの遊技回制御処理を実行した後は、ステップＳ４０４Ｃに進み、遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が特別遊技状態（開閉実行モード）、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行す

る。なお、ステップＳ４０３Ｃの遊技回制御処理及びステップＳ４０４Ｃの遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【３４５２】

続くステップＳ４０５Ｃではスルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選処理を含むスルーゲート用制御処理を実行し、ステップＳ４０６Ｃでは、第２作動口９２に併設された電動役物９３を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳ４０５Ｃのスルーゲート用制御処理及びステップＳ４０６Ｃの電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【３４５３】

その後、ステップＳ４０７Ｃでは、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置２４３から発射許可信号を入力していることを条件として、所定のインターバル期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイド１１１を励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【３４５４】

続くステップＳ４０８Ｃにて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から１周期（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。

【３４５５】

ステップＳ４０１Ｃ～Ｓ４０７Ｃの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【３４５６】

（遊技回制御処理）

次に、ステップＳ４０３Ｃの遊技回制御処理を図４６７～図４６９のフローチャート等を参照して説明する。

【３４５７】

遊技回制御処理においては先ず、図４６７のフローチャートに示すように、ステップＳ５０１Ｃにて特別遊技状態中（開閉実行モード中）か否かを判定する。開閉実行モード中である場合には、ステップＳ５０２Ｃ以降の処理、すなわちステップＳ５０３Ｃ～ステップＳ５０６Ｃの遊技回開始用処理及びステップＳ５０７Ｃ～ステップＳ５０９Ｃの遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。

【３４５８】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳ５０２Ｃ，Ｓ５０３Ｃにて遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２が変動表示中であるか否かを判定する。変動表示中である場合には、ステップＳ５０２Ｃにて否定判定をしてステップＳ５０３Ｃに進む。ステップＳ５０３Ｃでは、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における確定表示が終了したか否かを判定する。ステップＳ５０３Ｃにて肯定判定をした場合には、ステップＳ５０４Ｃ～Ｓ５０６Ｃの遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップＳ５０４Ｃにて、始動保留球の総数（共通保留数ＣＲＮ）が「０」か否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、保留球格納エリア４３２に保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【３４５９】

一方、共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳ５０５Ｃにて保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳ５０６Ｃにて主表示ユニット９９にお

ける作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の変動表示及び図柄表示装置９５の変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【３４６０】

ここで、ステップＳ５０５Ｃのデータ設定処理及びステップＳ５０６Ｃの変動開始処理について詳細に説明する。先ず、ステップＳ５０５Ｃのデータ設定処理について、図４６８のフローチャートを参照して説明する。

【３４６１】

（データ設定処理）

データ設定処理では、先ずステップＳ６０１Ｃにて、保留数記憶領域に記憶されている作動保留記憶数Ｎのうち今回の設定処理の対象となっているもの及び共通保留数ＣＲＮを１減算する。そして、作動口用保留エリアＲＥ（図４６０参照）に保留記憶されている保留情報の数、すなわち作動保留記憶数Ｎが「０」か否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが「０」である場合にはそのまま本データ設定処理を終了する。これに対して、作動保留記憶数Ｎが「０」でない場合には、作動口用保留エリアＲＥの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を実行エリアＡＥへ移動させる（ステップＳ６０２Ｃ）。そして、作動口用保留エリアＲＥの第２エリア～第８エリアに記憶されているデータ（保留情報）を下位エリア側に順にシフトさせる（ステップＳ６０３Ｃ）。これにより、例えば第１エリアのデータの実行エリアＡＥへの移動に伴って、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリア、第５エリア→第４エリア、第６エリア→第５エリア、第７エリア→第６エリア、第８エリア→第７エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【３４６２】

続くステップＳ６０４Ｃでは、作動口用保留エリアＲＥのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置１４０に認識させるための情報であるシフトコマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。ステップＳ６０４Ｃにて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図４６６）におけるステップＳ４０１Ｃにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。

【３４６３】

（変動開始処理）

次に、ステップＳ５０６Ｃの変動開始処理について、図４６９のフローチャートを参照して説明する。

【３４６４】

変動開始処理においては先ず、ステップＳ７０１ＣにてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの更新処理を実行する。遊技回数カウンタについては、特別遊技状態への移行に伴って０クリアされ、当該ステップＳ７０１Ａの更新処理が実行される毎に「１」加算される。ＭＰＵ４０２ではこの遊技回数カウンタの値を参照することで特別遊技状態終了後に実行された遊技回を特定可能となっている。

【３４６５】

続くステップＳ７０２Ｃでは作動口９１，９２への入賞に基づく当否判定処理を実行する。この当否判定処理は、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が大当たり当選に対応しているか否かを判定するための処理である。具体的には、実行エリアＡＥに格納された情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１から取得した情報を把握する。そして、当否抽選モードが低確率モードである場合には、ＲＯＭ４０３の当否テーブル記憶エリア４２１に記憶された低確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定し、当否抽選モードが高確率モードである場合には、ＲＯＭ４０３の当否テーブル記憶エリア４２１に記憶された高確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定する。

【３４６６】

続くステップＳ７０３Ｃでは、ステップＳ７０２Ｃにおける当否判定処理の結果が大当

たりに対応した結果であるか否かを判定する。大当たりに対応した結果である場合には、ステップＳ７０４Ｃにて大当たり種別の判定処理を実行する。

【３４６７】

この種別判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち種別カウンタＣ２から取得した情報を把握する。また、ＲＯＭ４０３の振分テーブル記憶エリア４２２に記憶された大当たり用の振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が６Ｒ通常大当たり結果及び６Ｒ確変大当たり結果の何れに対応しているかを特定する。

【３４６８】

６Ｒ確変大当たりである場合にはステップＳ７０５Ｃにて肯定判定をしてステップＳ７０６Ｃに進み、当該ステップＳ７０６Ｃにて６Ｒ確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。６Ｒ通常大当たりである場合にはステップＳ７０５Ｃにて否定判定をしてステップＳ７０７Ｃに進み、当該ステップＳ７０７Ｃにて６Ｒ通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。

【３４６９】

ステップＳ７０３Ｃの説明に戻り、当該ステップＳ７０３Ｃにて否定判定をした場合、すなわち大当たりではない場合にはステップＳ７０８Ｃに進む。ステップＳ７０８Ｃでは外れ用の停止結果設定処理を実行する。

【３４７０】

ステップＳ７０６Ｃ，Ｓ７０７Ｃ，Ｓ７０８Ｃの各停止結果設定処理では、主表示ユニット９９に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ＲＯＭ４０３の停止結果テーブル記憶エリア４２４に記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をＲＡＭ４０４に記憶する。

【３４７１】

ステップＳ７０６Ｃ及びステップＳ７０７Ｃでは、今回の遊技回の当否判定結果が、６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果であることをＭＰＵ４０２にて特定するための情報をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。具体的には、ステップＳ７０６Ｃでは６Ｒ確変大当たりフラグを格納し、ステップＳ７０７Ｃでは６Ｒ通常大当たりフラグを格納する。また、ステップＳ７０８Ｃでは、今回の遊技回の当否判定結果が、外れ結果であることをＭＰＵ４０２にて特定するための情報をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。具体的には、ステップＳ７０８Ｃでは外れフラグを格納する。

【３４７２】

ステップＳ７０６Ｃ，Ｓ７０７Ｃ，Ｓ７０８Ｃのいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ７０９Ｃにて、変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタＣＳの値等に対応した変動表示時間情報を取得する。その後、取得した変動表示時間情報をＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた変動表示時間カウンタ（変動表示時間計測手段）にセットする。

【３４７３】

ステップＳ７０９Ｃにて変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップＳ７１０Ｃに進み、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、６Ｒ確変大当たり結果の情報、６Ｒ通常大当たり結果の情報、外れ結果の情報などが含まれる。

【３４７４】

ステップＳ７１０Ｃにて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図４６６）におけるステップＳ４０１Ｃにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回におけるランプ部２６の発光パターン、スピーカ部２９からの音（ＢＧＭや

効果音）の出力パターン、図柄表示装置９５における図柄の変動表示パターン等の遊技演出の詳細を決定し、その決定した演出の内容が実行されるようにランプ部２６、スピーカ部２９、演出装置９７Ｌ等を制御する。

【３４７５】

その後、ステップＳ７１１Ｃにて主表示ユニット９９の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２のうち該当する一方にて絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。なお、絵柄等の変動表示を上記抽選が実行される前に開始させる構成とすることも可能である。

【３４７６】

（変動表示時間の設定処理）

次に、変動表示時間の設定処理（ステップＳ７０９Ｃ）の概要について説明する。既に説明したように、本実施の形態においては第１作動口９１及び第２作動口９２への入球に基づいて保留情報が取得され、それら取得された保留情報に基づいて遊技回における絵柄や図柄の変動表示～確定表示が実行される構成となっている。ここで、絵柄や図柄の変動表示時間については、現在の遊技状態、作動口９１，９２への入球に基づく今回の当否抽選の結果、作動口用保留エリアＲＥに格納されている保留情報の数等に応じて設定される。なお、変動表示時間については、大当たり結果と外れ結果とを比較した場合には後者よりも前者の方が長くなりやすい構成となっており、外れ結果の場合であってリーチ表示が発生しない場合には記憶されている保留情報の数が多くなるほど短くなるように構成されている。

【３４７７】

遊技回制御処理（図４６７）の説明に戻り、主表示ユニット９９において作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２が変動表示中である場合又は確定表示中である場合には、ステップＳ５０７Ｃに進む。ステップＳ５０７Ｃでは変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の変動表示時間カウンタの値（変動表示時間情報）が「０」となったか否かを判定する。当該値は、タイマ割込み処理（図４６３）が起動される度に、１減算（減算）される。

【３４７８】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳ５０８Ｃにて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２のうち該当する一方における表示態様を変更する。その後、本遊技回制御処理を終了する。変動表示時間が経過している場合には、ステップＳ５０９Ａにて確定表示用処理を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。

【３４７９】

（遊技状態移行処理）

次に、ステップＳ４０４Ｃの遊技状態移行処理を図４７０のフローチャートを参照して説明する。

【３４８０】

遊技状態移行処理においては先ず、ステップＳ８０１Ｃにて開閉実行モード中（特別遊技状態中）であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳ８０２Ｃに進み、１の遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。具体的には、主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の何れかにて変動表示が終了してから予め設定された確定表示時間（停止表示時間）が経過しているか否かを判定する。遊技回が終了したタイミングではない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３４８１】

遊技回が終了したタイミングである場合には、ステップＳ８０２Ｃにて肯定判定をしてステップＳ８０３Ｃに進む。ステップＳ８０３Ｃでは、今回の遊技回の遊技結果（上記当否抽選の結果）が開閉実行モード（特別遊技状態）への移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に、６Ｒ確変大当たりフラグ、６Ｒ通常大当たりフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。上記

各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３４８２】

上記各フラグのいずれかが格納されている場合には、ステップＳ８０４Ｃにて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理により、ロック装置による可変入賞装置８３の動作規制が解除され、開閉実行モードが終了するまで当該可変入賞装置８３の開閉動作が許容されることとなる。また、ステップＳ８０４Ｃの開始処理においてはＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に開閉実行モードフラグをセットするとともに、開閉実行モードにおけるオープニング用の待機時間を設定する。なお、上記ステップＳ８０１Ｃにておいてはこの開閉実行モードフラグの有無によって開閉実行モード中であるか否かを判定する。

【３４８３】

続くステップＳ８０５ＣではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ１に「６」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ１は、可変入賞装置８３が開放された回数を把握する手段として機能する。ステップＳ８０５Ｃの処理を実行した後はステップＳ８０６Ｃに進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグを消去する。これにより、開閉実行モード中のサポートモードは低頻度サポートモードに強制的に切り替わることとなる。その後は、ステップＳ８０７Ｃにてオープニングコマンドの設定処理を実行し、ステップＳ８０８Ｃにて外部信号の設定処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。

【３４８４】

ステップＳ８０７Ｃにて設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図４６６）におけるステップＳ４０１Ｃにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置９５における表示態様が含まれている。報知・演出制御装置１４０では、主制御装置１６２から受信したオープニングコマンド等に基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示、例えば大当たりに対応する表示（例えばキャラクタ等の動画表示）が実行されるように図柄表示装置９５の表示制御を実行する。

【３４８５】

また、ステップＳ８０８Ｃにて設定された外部信号についても、通常処理（図４６６）におけるステップＳ４０１Ｃにて、遊技ホールのホールコンピュータへ送信され、ホールコンピュータはこの外部信号に基づいて開閉実行モード中であることを特定可能となる。

【３４８６】

ステップＳ８０１Ｃの説明に戻り、当該ステップＳ８０１Ｃにて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ８０９Ｃに進む。ステップＳ８０９Ｃでは、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ８１０Ｃにて大入賞口開閉処理を実行する。ここで、図４７１を参照して、大入賞口開閉処理について説明する。

【３４８７】

（大入賞口開閉処理）

大入賞口開閉処理においては先ず、ステップＳ９０１Ｃにて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞装置８３の可変入球装置用駆動部の駆動状態に基づいて係る判定を行う。大入賞口が開放中でない場合には、ステップＳ９０２Ｃにてラウンドカウンタ１の値が「０」か否かを判定する。ステップＳ９０２Ｃにて肯定判定をした場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【３４８８】

ステップＳ９０２Ｃにて否定判定をした場合にはステップＳ９０３Ｃに進む。ステップＳ９０３ＣではタイマカウンタＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴ

Ｃ１は、大入賞口の開放時間又はインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図４６３参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ９０３Ｃにて否定判定をした場合には、本大入賞口開閉処理を終了する。

【３４８９】

ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」ではなく且つタイマカウンタＴＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ９０４Ｃに進み、可変入賞装置８３（大入賞口）の開放処理を実行する。具体的には、大入賞口を開放すべく可変入球装置用駆動部を駆動状態とする。

【３４９０】

その後、可変入賞装置８３（大入賞口）対応の閉鎖条件の設定処理（開放時用設定処理）として、ステップＳ９０５Ｃ及びステップＳ９０６Ｃの処理を実行する。具体的には、ステップＳ９０５Ｃにてタイマカウンタ１Ｃ１に「１５０００」（３０ｓｅｃに相当）をセットし、続くステップＳ９０６Ｃにて第１入賞カウンタＰＣ１に「１０」をセットする。

【３４９１】

ステップＳ９０６Ｃの処理を実行した後は、ステップＳ９０７Ｃにて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放されたことを示す開放コマンド設定して、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図４６６参照）におけるステップＳ４０１Ｃにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、上記受信した開放コマンドに基づいて、開放に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【３４９２】

ステップＳ９０１Ｃの説明に戻り、当該ステップＳ９０１Ｃにて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であると判定した場合にはステップＳ９０８Ｃに進み、タイマカウンタＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ１の値が「０」でない場合にはステップＳ９０９Ｃに進み、大入賞口に遊技球が入賞したか否かを可変入賞装置８３に配設された検知センサからの検知信号に基づいて判定する。

【３４９３】

入賞が発生している場合には、ステップＳ９１０Ｃにて入賞コマンドの出力処理を実行する。当該入賞コマンドは、報知・演出制御装置１４０に出力され、当該入賞コマンドにより例えば図柄表示装置９５にて実行される開閉実行モード中の演出が変化する構成となっている。

【３４９４】

ステップＳ９１０Ｃにてコマンドの出力処理を実行した後は、ステップＳ９１１Ｃに進む。ステップＳ９１１Ｃでは第１入賞カウンタＰＣ１の値を１減算し、続くステップＳ９１２Ｃにて第１入賞カウンタＰＣ１の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【３４９５】

ステップＳ９１２Ｃにて肯定判定をした場合、すなわち第１入賞カウンタＰＣ１の値が「０」である場合、又はステップＳ９０８Ｃにて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ１の値が「０」であると判定した場合）には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ９１３Ｃにて可変入賞装置８３（大入賞口）を閉鎖すべく可変入球装置用駆動部を非駆動状態とする。

【３４９６】

続くステップＳ９１４Ｃではラウンドカウンタ１Ｃ１の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ１を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ１の値を「０」のまま維持する。

【３４９７】

その後、ステップＳ９１５Ｃでは更新されたラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であ

るか否かを判定する。ステップＳ９１５Ｃにて否定判定をした場合にはステップＳ９１６Ｃに進み、タイマカウンタＴＣ１に「１０００」（２．０ｓｅｃに相当）をセットする。

【３４９８】

ステップＳ９１６Ｃの処理を実行した後は、ステップＳ９１７Ｃにて閉鎖コマンドを設定し、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図４６６）におけるステップＳ４０１Ｃにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した閉鎖コマンドに基づいて当該閉鎖コマンドに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【３４９９】

ステップＳ９１５Ｃの説明に戻り、当該ステップＳ９１５Ｃにて、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ９１８Ｃに進む。ステップＳ９１８Ｃでは、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。

【３５００】

その後、ステップＳ９１９Ｃにて、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図４６６）におけるステップＳ４０１Ｃにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。

【３５０１】

遊技状態移行処理（図４７０）の説明に戻り、ステップＳ８１０Ｃにて大入賞口開閉処理を実行した後はステップＳ８１１Ｃに進み、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」か否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本遊技状態移行処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ８１２Ｃに進む。ステップＳ８１２Ｃでは、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。エンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３５０２】

エンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ８１３Ｃにて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。以下、図４７２のフローチャートを参照して、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。

【３５０３】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップＳ１００１Ｃにて、今回の開閉実行モードが６Ｒ確変大当たりを契機としているか否かを判定する。ステップＳ１００１Ｃにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１００２Ｃに進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高確率モードフラグをセットする。このようにしてセットされた高確率モードフラグに基づいて、その後の遊技回における当否抽選においては高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる。

【３５０４】

その後は、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードフラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。

【３５０５】

ステップＳ１００１Ｃの説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりが

６Ｒ通常大当たりである場合には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットし（ステップＳ１００４Ａ）、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタに「４０」をセットする。その後は、ステップＳ１００３Ｃに進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードフラグをセットする。

【３５０６】

継続回数カウンタの値は、遊技回が実行される毎に「１」ずつ減算され、継続回数カウンタの値が「０」になることで高頻度サポートモードＢが終了する。つまり、継続回数カウンタの値により高頻度サポートモード中に実行可能な遊技回数である上限（上記終了基準回数）が規定されている。

【３５０７】

ステップＳ１００３Ｃの処理を実行した後は、ステップＳ１００６Ｃに進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの値を０クリア（リセット）する。その後は、ステップＳ１００７Ｃにて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。

【３５０８】

（電役サポート用処理）

次に、図４７３及び図４７４のフローチャートを参照して、通常処理の一環として実行されるステップＳ４０６Ｃの電役サポート用処理について説明する。

【３５０９】

電役サポート用処理においては先ず、ステップＳ１１０１Ｃにて電動役物９３によるサポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポート中ではない場合には、ステップＳ１１０１Ｃにて否定判定をしてステップＳ１１０２Ａに進む。ステップＳ１１０２Ｃでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて絵柄の確定表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。絵柄の確定表示が終了したタイミングではない場合には、ステップＳ１１０２Ａにて否定をして、本電役サポート用処理を終了する。絵柄の確定表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳ１１０２Ｃにて肯定判定をしてステップＳ１１０３Ｃに進む。

【３５１０】

ステップＳ１１０３Ｃでは、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっているか否かを判定する。サポート非当選である場合にはステップＳ１１０３Ｃにて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっている場合には、ステップＳ１１０３Ｃにて肯定判定をしてステップＳ１１０４Ｃに進む。ステップＳ１１０４Ｃでは現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。低頻度サポートモードある場合にはステップＳ１１０５Ｃに進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ２に「１」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ２は、電動役物９３の開放回数を把握する手段として機能する。高頻度サポートモードである場合にはステップＳ１１０６Ｃに進み、ラウンドカウンタＲＣ２に「２」をセットする。

【３５１１】

ステップＳ１１０５Ｃ，Ｓ１１０６Ｃの処理を実行した後は、ステップＳ１１０７Ｃに進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグをセットする。その後は、ステップＳ１１０８Ｃにてオープニング開始処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。オープニング開始処理ではオープニング用の待機時間を設定する。この待機時間を経過した後に電動役物９３の開閉動作が開始されることとなる。

【３５１２】

ステップＳ１１０１Ｃの説明に戻り、当該ステップＳ１１０１Ｃにて肯定判定をした場

合には、ステップＳ１１０９Ｃに進む。ステップＳ１１０９Ｃでは、ステップＳ１１０８Ｃにて設定したオープニング用の待機時間を経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、ステップＳ１１０９Ｃにて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。オープニング用の待機時間を経過している場合には、ステップＳ１１０９Ｃにて肯定判定をしてステップＳ１１１０Ｃに進む。ここで、図４７４を参照して、ステップＳ１１１０Ｃの電役開閉処理について説明する。

【３５１３】

（電役開閉処理）

電役開閉処理においては先ず、ステップＳ１２０１Ｃにて電動役物９３が開放中（開状態）であるか否かを判定する。電動役物９３が開放中であるか否かは、電動役物駆動部が駆動状態であるか否かで判定する。電動役物９３が開放されている場合にはステップＳ１２０２Ｃに進み、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ１２０３Ｃに進む。

【３５１４】

ステップＳ１２０３ＣではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたタイマカウンタＴＣ２の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２は、電動役物９３の開放時間やインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図４６３参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ１２０３Ｃにて否定判定をした場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ステップＳ１２０３Ｃにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１２０４Ｃに進む。

【３５１５】

ステップＳ１２０４Ｃでは、電役開放処理を実行する。具体的には、電動役物駆動部（ソレノイド）への駆動信号の出力を開始し、電動役物９３を閉状態から開状態に切り替える。その後は、ステップＳ１２０５Ｃにて第２入賞カウンタＰＣ２に「１０」をセットする。続くステップＳ１２０６Ｃでは現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。高頻度サポートモードである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「１０００」（２ｓｅｃに相当）をセットし（ステップＳ１２０７Ｃ）、低頻度サポートモードである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。

【３５１６】

ステップＳ１２０１Ｃの説明に戻り、当該ステップＳ１２０１Ｃにて肯定判定をした場合、すなわち電動役物９３が開放中である場合には、ステップＳ１２０９Ｃに進む。ステップＳ１２０９Ｃでは、タイマカウンタＴＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ１２１０Ｃに進む。ステップＳ１２１０Ｃでは、第２作動口９２に遊技球が入賞したか否かを第２作動口９２用の検知センサからの検知信号に基づいて判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。入賞が発生している場合には、ステップＳ１２１１Ｃにて第２入賞カウンタＰＣ２の値を１減算し、続くステップＳ１２１２Ｃにて第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本電役開閉処理を終了する。

【３５１７】

ステップＳ１２１２Ｃにて肯定判定をした場合、すなわち第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」である場合、又はステップＳ１２０９Ｃにて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ２の値が「０」であると判定した場合）には、電動役物９３の開放終了条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ１２１３Ｃにて電動役物９３（第２作動口９２）を閉鎖すべく電動役物駆動部への駆動信号の出力を停止する。

【３５１８】

続くステップＳ１２１４ＣではラウンドカウンタＲＣ２の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ２を

１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ２の値を「０」のまま維持する。

【３５１９】

その後は、ステップＳ１２１５Ｃでは更新されたラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１２１５Ｃにて否定判定をした場合にはステップＳ１２１６Ｃに進み、タイマカウンタＴＣ２に「１００」（０．２ｓｅｃに相当）をセットする。

【３５２０】

ステップＳ１２１５Ｃにて、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ１２１７Ｃに進む。ステップＳ１２１７Ｃでは、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、電役サポートのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。

【３５２１】

図４７３の説明に戻り、ステップＳ１１１０Ｃの電役開閉処理を実行した後は、ステップＳ１１１１Ｃに進む。ステップＳ１１１１Ｃでは、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１１１１Ｃにて否定判定をした場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ１１１１Ｃにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１１１２Ｃに進み、上記ステップＳ１２１７Ｃにて設定されたエンディング用待機時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ１１１２Ｃにて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ１１１２Ｃにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１１１３Ｃに進む。ステップＳ１１１３ＣではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されているサポートフラグを消去して本電役サポート用処理を終了する。これにより、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の規制が解除されることとなる。

【３５２２】

（報知・演出制御装置１４０に係る電気的構成について）

次に、図４７５のブロック図を参照して、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に係る電気的構成について補足説明する。

【３５２３】

報知・演出制御装置１４０に設けられた報知・演出制御基板４４１には、ＭＰＵ４４２が搭載されている。ＭＰＵ４４２には、当該ＭＰＵ４４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ４４３と、そのＲＯＭ４４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ４４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、ＭＰＵ４４２に対してＲＯＭ４４３及びＲＡＭ４４４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、他の制御装置のＭＰＵにおいても同様である。

【３５２４】

ＭＰＵ４４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ４４２の入力側には主制御装置１６２が接続されており、当該主制御装置１６２から上述した変動開始コマンド、種別コマンド及び変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、シフトコマンドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、更には、オープニングコマンドやエンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）等を受信する。

【３５２５】

ＭＰＵ４４２の出力側には、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８及びスピーカ部２９や遊技盤ユニット８０Ｌに設けられた演出装置９７Ｌ（詳しくは左側可動演出装置８００Ｌ及び右側可動演出装置９００Ｌ）、表示制御装置４１０が接続されている。主制御装置１６２から報知・演出制御装置１４０に入力された各種コマンドの一部は、情報形

態を維持した状態で表示制御装置４１０に送信（転送）される。
【３５２６】
表示制御装置４１０は、プログラムＲＯＭ４７３及びワークＲＡＭ４７４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ４７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）４７５と、キャラクタＲＯＭ４７６と、ビデオＲＡＭ４７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板４７１を備えている。なお、ＭＰＵ４７２に対してプログラムＲＯＭ４７３及びワークＲＡＭ４７４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【３５２７】
表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２は、報知・演出制御装置１４０を経由して主制御装置１６２から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ４７５の制御（具体的にはＶＤＰ４７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。より具体的には、ＭＰＵ４７２では、報知・演出制御装置１４０から送信されたコマンドに基づいて図柄表示装置９５における各遊技回の変動表示パターンを特定する処理を実行するとともに保留予告等に係る処理を実行し、その処理結果に対応してＶＤＰ４７５に対する描画処理を実行する。これにより、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて各種画像が表示されることとなる。
【３５２８】
プログラムＲＯＭ４７３は、ＭＰＵ４７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。ワークＲＡＭ４７４は、ＭＰＵ４７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ４７４の各エリアに記憶される。
【３５２９】
ＶＤＰ４７５は、図柄表示装置９５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ４７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ４７５は、ＭＰＵ４７２、ビデオＲＡＭ４７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ４７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ４７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置９５に表示させる。
【３５３０】
キャラクタＲＯＭ４７６は、図柄表示装置９５に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ４７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。
【３５３１】
なお、キャラクタＲＯＭ４７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ４７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ４７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ４７６に記憶する構成とすることも可能である。
【３５３２】
ビデオＲＡＭ４７７は、図柄表示装置９５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ４７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置９５の表示内容が変更される。
【３５３３】
既に説明したように本実施の形態では、表示画面９５ａにおける図柄の変動表示態様の概要が主制御装置１６２からのコマンドを参照して報知・演出制御装置１４０により特定され、その特定結果に基づいて変動表示態様の詳細が表示制御装置４１０によって決定される構成となっている。具体的には、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２では、所

定の周期（例えば２ｍｓｅｃ）で起動される定期処理の一環として変動表示制御処理が実行され、この変動表示制御処理にて図柄の変動表示態様の概要等が特定される。ここで、図４７６のフローチャートを参照して変動表示制御処理について説明する。

【３５３４】

（変動表示制御処理）

変動表示制御処理においては、先ずステップＳ１３０１Ｃにて遊技回中であるか否か、すなわち図柄表示装置９５にて１遊技回分の図柄の変動表示が実行されているか否かを判定する。遊技回中でないと判定した場合にはステップＳ１３０２Ｃに進み、主制御装置１６２から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１３０２Ｃにて否定判定をした場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、ステップＳ１３０２Ｃにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１３０３Ｃにて変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。

【３５３５】

ステップＳ１３０１Ｃの説明に戻り、当該ステップＳ１３０１Ｃにて肯定判定をした場合、すなわち遊技回中であると判定した場合には、ステップＳ１３０４Ｃに進む。ステップＳ１３０４Ｃでは主制御装置１６２から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１３０４Ｃにて否定判定をした場合には、ステップＳ１３０５Ｃにて変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動中用処理は、変動開始用処理によって開始された遊技回において各種演出を実行するための処理である。

【３５３６】

ステップＳ１３０４Ｃにて肯定判定をした場合にはステップＳ１３０６Ｃに進み、当該ステップＳ１３０６Ｃにて変動終了用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示や実行されている演出を当該遊技回に係る抽選結果に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。具体的には、図柄表示装置９５に抽選結果に対応する図柄組合せを確定表示（最終停止表示）させるよう制御する。かかる処理では、スピーカ部２９やランプ部２６を駆動制御することで確定表示に対応する演出を行う。その後、本変動終了用処理を終了する。

【３５３７】

（変動開始用処理）

ここで、図４７７のフローチャートを参照して、ステップＳ１３０３Ｃの変動開始用処理について補足説明する。変動開始用処理は、主制御装置１６２から送信された変動開始コマンドを受信したことに基づき、遊技回用の演出を開始させるための処理である。変動開始用処理では、遊技回用の演出としてリーチ表示等の変動表示態様や確定表示させる図柄組合せを決定する。

【３５３８】

変動開始用処理においては、先ずステップＳ１４０１Ｃにて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置１６２から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップＳ１４０１Ｃでは、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報又は外れ結果の情報といった遊技結果の情報を特定する。そして、ステップＳ１４０１Ｃでは、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、大当たり非当選である場合にはリーチ発生の有無の情報、及び変動表示時間の情報を把握し、その把握した情報をＭＰＵ４４２のレジスタに記憶する。

【３５３９】

続くステップＳ１４０２Ｃでは、ステップＳ１４０１Ｃにて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合、すなわち確変大当たり結果又は通常大当たり結果である場

合には、続くステップＳ１４０３Ａにて、大当たり用の演出設定処理を実行する。
【３５４０】
大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の最終停止結果を決定する（最終停止結果決定処理を行う）。最終停止結果決定処理においては、確変大当たり結果である場合に、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の特定図柄（奇数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。また、通常大当たり結果である場合には、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の非特定図柄（偶数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。
【３５４１】
大当たり結果となった場合に停止表示される主図柄の種類や有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選等によってランダムに決定される。ＲＯＭ６５３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには、各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定された最終停止ラインはＲＡＭ６５４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶される。またこの際、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下の説明でも各種停止結果決定処理にて決定した停止結果のアドレス情報がＲＡＭ６５４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶される。
【３５４２】
また、大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する（変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）を行う）。既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。リーチ表示用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２に記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下に示す変動表示態様決定処理においてもＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２から対応する変動表示パターンテーブルを取得して変動表示時間及び遊技結果に対応した演出パターンを決定する。そして、演出パターン決定処理にて決定した演出パターンのアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する。
【３５４３】
ステップＳ１４０２Ｃにて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップＳ１４０４Ｃに進む。ステップＳ１４０４Ｃでは、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはステップＳ１４０５Ｃに進み、リーチ発生用の演出設定処理を実行する。リーチ発生用の演出設定処理では演出の概要と最終停止させる図柄の組み合わせ等を決定する。演出の概要を決定する処理の流れについては、上記ステップＳ１４０３Ｃの処理と同様であるため説明を省略する。本処理は外れリーチに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せとならないように最終停止させる図柄組合せを決定する。すなわち、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として決定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選などによってランダムに決定される。また、この決定に際しては、いずれの有効ラインＬ１～Ｌ５上にも同一の図柄の組合せが成立することなく、且つ、リーチラインを形成する図柄と同じ中図柄列の図柄をリーチラインに対して前又は後にずれた停止位置で最終停止させるように有効ライン上の停止結果を決定する。その後、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【３５４４】
ステップＳ１４０４Ｃにてリーチ発生ではないと判定した場合は、ステップＳ１４０６Ｃに進む。ステップＳ１４０６Ｃでは、完全外れ用の演出の概要と最終停止させる図柄の

組み合わせ等を決定する。本処理は完全外れに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せが形成されないようにして停止図柄を決定する。

【３５４５】

ステップＳ１４０３Ｃ、ステップＳ１４０５Ｃ、ステップＳ１４０６Ｃのいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ１４０７Ｃに進む。ステップＳ１４０７Ｃでは、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置９５の表示制御（変動表示制御）を行う。これにより、各図柄列の変動表示が開始される。また、上記ステップＳ１４０３Ｃ、ステップＳ１４０５Ｃ、ステップＳ１４０６Ｃにて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９、ランプ部２６、演出装置９７Ｌ等の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【３５４６】

本実施の形態における図柄の変動表示態様は、完全外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの３つに大別される。ノーマルリーチ及びスーパーリーチについてはリーチ表示へ移行するまでの図柄の変動表示態様が共通化されており、少なくともリーチ表示へ移行するまでは、それまでの図柄の変動表示態様からノーマルリーチ及びスーパーリーチの何れに移行するかが非明示となっている。

【３５４７】

ノーマルリーチ及びスーパーリーチを比較した場合、リーチ表示移行後の中図柄のスクロール速度に差が設けられている。詳しくは、ノーマルリーチの場合には、スーパーリーチの場合と比較して中図柄のスクロール速度が低くなるように設定されている。ノーマルリーチと比べてスーパーリーチの方が大当たり結果となって特別遊技状態へ移行する期待度が高い。このため、特別遊技状態への移行に期待する遊技者は、スーパーリーチへ移行することに期待して図柄の変動表示に注目するものと想定される。また、スーパーリーチにおいては、図柄表示装置９５にキャラクタ等の絵柄が表示されたり、演出装置９７Ｌが動作したりする場合がある。

【３５４８】

本実施の形態では遊技盤ユニット８０Ｌに搭載された演出装置９７Ｌ及び当該演出装置９７Ｌを用いた演出に係る構成が特徴的なものとなっている。演出装置９７Ｌは、各々が独立して動作可能な一対の可動演出装置８００Ｌ，９００Ｌにより構成されおり、当該演出装置９７Ｌを用いた演出については基本的に上記一対の可動演出装置８００Ｌ，９００Ｌのうち少なくとも一方と表示画面９５ａに表示される画像（静止画や動画）とが連携する連携演出となっている。以下、図４７８を参照して、演出装置９７Ｌについて補足説明する。図４７８は演出装置９７Ｌの正面図であり、便宜上遊技盤８０ａの外形及び図柄表示装置９５の表示画面９５ａの外形を２点鎖線により示している。

【３５４９】

（演出装置９７Ｌ）

演出装置９７Ｌを構成する各可動演出位置８００Ｌ，９００Ｌは、表示画面９５ａとの重なりが相対的に小さく抑えられた待機位置と表示画面９５ａとの重なりが相対的に大きくなる演出位置とに移動可能な可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌを有している。上述した連携演出には両可動演出装置８００Ｌ，９００Ｌが連動する演出（以下、連動演出という）が含まれており、当該連動演出においては両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが演出位置に配置され、演出位置に配置された両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌによって表示画面９５ａの前方に「Ｖ」の文字を模した装飾が出現する（形成される）構成となっている。

【３５５０】

可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが待機位置に配置された状態では、それら可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌは表示画面９５ａにおける図柄の変動表示領域を挟んで相対峙している。具体的には、一方の可動装飾体８１０Ｌの待機位置は表示画面９５ａの左縁部（左端部）と重なる位置、他方の可動装飾体９１０Ｌの待機位置は表示画面９５ａの右縁部（右端部）と重なる位置となっており、左右に大きく離れている。

【３５５１】

以下の説明では、左側の可動装飾体８１０Ｌを「左側可動装飾体８１０Ｌ」、当該左側可動装飾体８１０Ｌを具備する可動演出装置８００Ｌを「左側可動演出装置８００Ｌ」、右側の可動装飾体９１０Ｌを「右側可動装飾体９１０Ｌ」、当該右側可動装飾体９１０Ｌを具備する可動演出装置９００Ｌを「右側可動演出装置９００Ｌ」として適宜区別する。

【３５５２】

（左側可動演出装置８００Ｌ）

左側可動装飾体８１０Ｌは、２つのアーム８２１Ｌ，８２２Ｌを介してベース８２０Ｌに取り付けられており、当該ベース８２０Ｌが背面ブロック８０ｂＬに固定されることで、当該背面ブロック８０ｂＬとユニット化されている。このベース８２０Ｌにはアーム８２１Ｌ，８２２Ｌの他に、左側可動装飾体８１０Ｌ用の駆動部８３０Ｌ（ステッピングモータ）と、複数のギア部材からなり駆動部８３０Ｌの動力を一方のアーム８２１Ｌ（以下、第１アーム８２１Ｌという）に伝える動力伝達機構８４０Ｌとが搭載されている。駆動部８３０Ｌについては、報知・演出制御装置１４０に接続されており、当該報知・演出制御装置１４０によって駆動部８３０Ｌの動作（詳しくは回転方向や回転速度）が制御される構成となっている。

【３５５３】

第１アーム８２１Ｌは、その一端部がベース８２０Ｌによって回動可能に軸支されており、他端部が左側可動装飾体８１０Ｌに連結されている。第１アーム８２１Ｌの中間部分には当該第１アームの長手方向に延びるリンク溝が形成されており、このリンク溝に動力伝達機構８４０Ｌのメインギアに設けられた軸部が係合している。駆動部８３０Ｌの動力によってメインギアが回動すると、それに追従して第１アーム８２１Ｌも当該アーム８２１Ｌの下端部（ベース８２０Ｌによる軸支箇所）を中心に遊技機正面視にて時計回り方向及び反時計回り方向に回動する。このような第１アーム８２１Ｌの動きに追従して左側可動装飾体８１０Ｌについても遊技機正面視にて時計回り方向（正方向）及び反時計回り方向（逆方向）に回動することとなる。

【３５５４】

ここで、左側可動装飾体８１０Ｌと第１アーム８２１Ｌとの連結箇所についても中心軸線が前後方向に延びる軸支構造となっており、左側可動装飾体８１０Ｌについては当該連結箇所を中心として回動可能となっている。この連結箇所を中心とした回動によって左側可動装飾体８１０Ｌの姿勢（向き）が変化し得る。ただし、このような可動装飾体８１０Ｌの姿勢変化については、第２アーム８２２Ｌによって制御されている。具体的には、左側可動装飾体８１０Ｌについては長尺状をなしており、待機位置に配置されている状態では縦向き、すなわち表示画面９５ａの左縁部に沿う姿勢（垂直姿勢）となっている。左側可動装飾体８１０Ｌは、待機位置から演出位置へ移る過程で右側に徐々に傾くこととなる。ただし、待機位置に配置された状態を基準（０°）とした左側可動装飾体８１０Ｌの傾き（傾斜角度）については、上記第２アーム８２２Ｌによって第１アーム８２１Ｌの回転角度よりも若干大きくなるように制御される。なお、左側可動装飾体８１０Ｌについては演出位置に到達した際にストッパ８２５Ｌ等によってそれ以上の回動が規制され、この演出位置にて配置された状態にて上記傾斜角度が最大となるように構成されている。

【３５５５】

（右側可動演出装置９００Ｌ）

右側可動演出装置９００Ｌは、右側可動装飾体９１０Ｌの移動方向を可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの並設方向（水平方向、左右方向）となるように規定するガイドレール９２０Ｌを有している。ガイドレール９２０Ｌは、表示画面９５ａの上側に配設された上レール９２１Ｌと、表示画面９５ａの下側に配設された下レール９２５Ｌとで構成されている。上レール９２１Ｌには、左右方向にスライド移動可能に取り付けられたスライダ９２２Ｌと、右側可動装飾体９１０Ｌ用の駆動部９３０Ｌ（ステッピングモータ）と、複数のギア部材からなり駆動部９３０Ｌの動力によってスライダ９２２Ｌを左右にスライド移動させる動力伝達機構９４０Ｌとが搭載されている。駆動部９３０Ｌについては報知・演出制御装置１４０に接続されており、当該報知・演出制御装置１４０によって駆動部８３０Ｌ

の動作（詳しくは回転方向や回転速度）が制御される構成となっている。
【３５５６】
スライダ９２２Ｌには、リンク部９１５Ｌを介して右側可動装飾体９１０Ｌの上端部が固定されており、上レール９２１Ｌによって右側可動装飾体９１０Ｌが吊り下げられた状態となっている。リンク部９１５Ｌは、右側可動装飾体９１０Ｌを遊技機正面視にて時計回り方向及び反時計回り方向に回動可能となるように軸支しており、当該リンク部９１５Ｌを中心に回動することによって右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢が変化する。
【３５５７】
下レール９２５Ｌには、左右方向にスライド移動可能に取り付けられたスライダ９２６Ｌが搭載されている。このスライダ９２６Ｌは上方に開放された箱状をなしており、この開放部分に右側可動装飾体９１０Ｌの下端部が挿入されている。但し、このスライダ９２６Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌとは非固定となっている。スライダ９２６Ｌについては右側可動装飾体９１０Ｌの下端部よりも一回り大きく形成されており、当該スライダ９２６Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌの下端部との間にはリンク部９１５Ｌを中心とした右側可動装飾体９１０Ｌの回動を妨げない程度の隙間が確保されている。
【３５５８】
駆動部９３０Ｌが動作して、スライダ９２２Ｌが移動すると、当該スライダ９２２Ｌの移動に追従するようにして右側可動装飾体９１０Ｌも同方向にスライド移動する。この際、右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度が速くなれば、右側可動装飾体９１０Ｌの下端部の動きが上端部の動きに対して遅れることとなり、右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢が変化することとなる。具体的には、右側可動装飾体９１０Ｌについても左側可動装飾体８１０Ｌと同様に長尺状をなしており、待機位置に配置されている状態では縦向き、すなわち表示画面９５ａの右縁部に沿う姿勢（垂直姿勢）となっている。右側可動装飾体９１０Ｌが待機位置から演出位置へ移動する過程での移動速度については極めて速くなっており、上述した遅れによって、右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢が左側に傾くこととなる。ただし、待機位置を基準（０°）とした右側可動装飾体９１０Ｌの傾き（傾斜角度）については、下レール９２５Ｌ及びスライダ９２６Ｌによって所定角度（本実施の形態では３０°）を超えないように規制されている。右側可動装飾体９１０Ｌは待機位置からの移動開始直後に当該所定角度となるように姿勢を変え、その後は、その姿勢を維持したまま演出位置に向かう構成となっている。
【３５５９】
ガイドレール９２０Ｌには、演出位置に到達した右側可動装飾体９１０Ｌのそれ以上のスライド移動を阻止するストッパが搭載されている。このストッパについては、上レール９２１Ｌに配設されスライダ９２２Ｌが当たる上ストッパ９２３Ｌと、下レール９２５Ｌに配設されスライダ９２６Ｌが当たる下ストッパ９２７Ｌとで構成されている。上ストッパ９２３Ｌ及び下ストッパ９２７Ｌについては、演出位置に到達した右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢が上記所定角度となるように傾いた傾斜姿勢で維持されるように左右方向における位置をずらして配置されている。つまり、右側可動装飾体９１０Ｌについては、待機位置から演出位置へ移動する際の上端部（スライダ９２２Ｌ）の移動距離が下端部（スライダ９２６Ｌ）の移動距離よりも短くなるように差が設けられている。
【３５６０】
これに対して、右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度が極めて遅い場合には、下端部の移動の遅れについてはほとんど発生しないため、右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢については待機位置と同様に垂直姿勢となる。つまり、本実施の形態に示す右側可動装飾体９１０Ｌについては、移動中の姿勢が当該右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度によって応じて相違し得る構成となっている。
【３５６１】
次に、図４７９を参照して、演出装置９７Ｌを用いた連携演出の１つである上記連動演出について説明する。この連動演出については、リーチ表示への移行後に実行されるチャンスアップ演出であり、当該連動演出が実行されることで、該当遊技回にて大当たり結果

となる期待度が大きく上昇する構成となっている。

【３５６２】

各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌについては連携演出が行われていない状況下においては基本的に待機位置にて垂直姿勢のまま待機している。連動演出が発生する遊技回においてはリーチ表示へ移行した後の所定のタイミングにて、右側可動装飾体９１０Ｌが待機位置から演出位置へ向けて移動を開始する（図４７９（ａ）→図４７９（ｂ）参照）。このタイミングでは、左側可動装飾体８１０Ｌは待機位置に待機したままとなっている。

【３５６３】

連動演出を実行する際の往路においては、右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度が最大となるように設定され、右側可動装飾体９１０Ｌは高速で演出位置に向かう。このため、右側可動装飾体９１０Ｌの下端部の動きは上端部の動きに対して遅れることとなり、右側可動装飾体９１０Ｌが左側に傾く。つまり、右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢が垂直姿勢から傾斜姿勢に変化することとなる（図４７９（ｂ）参照）。

【３５６４】

右側可動装飾体９１０Ｌがスライド移動を開始してから、所定期間が経過したタイミングでは左側可動装飾体８１０Ｌが待機位置から演出位置に向けて移動を開始する（図４７９（ｂ）→図４７９（ｃ）参照）。つまり、左側可動装飾体８１０Ｌの移動開始タイミングについては、右側可動装飾体９１０Ｌの移動開始タイミングよりも遅くなるように設定されている。

【３５６５】

左側可動装飾体８１０Ｌについては、演出位置へ向けた移動速度が右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度よりも低くなっており、演出位置に向けた移動中は瞬間的に傾きが最大となるのではなく、当該傾きが徐々に増加する。

【３５６６】

本実施の形態においては、演出位置が表示画面９５ａの中央部分と左縁部との間となるように設定されている。つまり、左側可動装飾体８１０及び右側可動装飾体Ｌは表示画面９５ａの中央部分ではなく、左側に少しずれた部分に集合することとなる（図４７９（ｄ）参照）。このように、待機位置～演出位置の移動距離については、左側可動装飾体８１０Ｌの移動距離（Ｄ１）よりも右側可動装飾体９１０Ｌの移動距離（Ｄ２）の方が長くなるように差が設けられている。

【３５６７】

ここで、待機位置から演出位置へ向かう左側可動装飾体８１０Ｌの移動経路と待機位置から演出位置へ向かう右側可動装飾体９１０Ｌの移動経路とは前後にずれてはいるものの、遊技機正面視にいては一部が重複している。そして、両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの左右の位置関係については演出位置への到達直前にて逆になる（入れ替わる）ように構成されている。具体的には、図４７９（ｃ）→図４７９（ｄ）に示すように、演出位置に到達する直前で左側可動装飾体８１０Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌとが互いにすれ違うこととなり、演出位置到達時には左側可動装飾体８１０Ｌが右側、右側可動装飾体９１０Ｌが左側となる状態で停止する。この状態では、左側可動装飾体８１０Ｌは右側に傾いており、右側可動装飾体９１０Ｌは左側に傾いている。そして、それら可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの上端部が左右に離間し、下端部同士が前後に重なることで「Ｖ」の文字を模した装飾が形成される。表示画面９５ａには、当該装飾を囲む赤色のエフェクト画像が可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの演出位置への到達に合わせて追加表示されることとなる。

【３５６８】

図４７８に示すように、左側可動装飾体８１０Ｌの外観と、右側可動装飾体９１０Ｌの外観とは大きさだけではなくデザイン（装飾パターン）も異なっており、それら可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌを見た遊技者が、左側可動装飾体８１０Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌとを外観から識別可能となるように構成されている。これは、上述した左右の位置関係の入れ替わりが見逃されにくくする工夫である。

【３５６９】

なお、右側可動装飾体９１０Ｌについては左側可動装飾体８１０Ｌよりも動き出しが早く且つ移動速度が速くなってはいるものの、移動距離が左側可動装飾体８１０Ｌよりも長い。このような関係を利用して、左側可動装飾体８１０Ｌの移動開始タイミングが両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが演出位置に同時に到達するように規定されている。

【３５７０】

左側可動装飾体８１０Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌとを対比した場合、左側可動装飾体８１０Ｌの方が右側可動装飾体９１０Ｌよりも大きく（サイズ及び重さ）なっている。このような大型の可動装飾体については小型の可動装飾体と比べて所望とする位置に瞬時に停止させることが困難となり得る。演出位置に到達した場合に可動装飾体の動きが乱れることは、連動演出のインパクトを低下させる要因になるため好ましくない。この点、本実施の形態では、相対的に大きい左側可動装飾体８１０Ｌの移動速度を相対的に小さい右側可動装飾体９１０Ｌよりも遅くすることにより、上記不都合の発生を抑制している。

【３５７１】

次に、図４８０及び図４８１を参照して、連動演出終了後の各可動装飾体の動きについて説明する。

【３５７２】

連動演出終了後は、左側可動装飾体８１０Ｌの待機位置への移動が右側可動装飾体９１０Ｌよりも先に開始される（図４８０（ａ）→図４８０（ｂ）参照）。左側可動装飾体８１０Ｌの移動速度については、往路における当該左側可動装飾体８１０Ｌの移動速度よりも低くなっている。

【３５７３】

その後、左側可動装飾体８１０Ｌの移動中に当該左側可動装飾体８１０Ｌに遅れて右側可動装飾体９１０Ｌが待機位置へ向けた移動を開始する。右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度については、往路における当該右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度よりも遅く且つ復路における左側可動装飾体８１０Ｌの移動速度よりも遅くなっている。移動速度が低く抑えられていることにより、右側可動装飾体９１０Ｌの下端部の動きの遅れが抑制され、右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢が傾斜姿勢から垂直姿勢に戻る（図４８０（ｂ）→図４８０（ｃ）参照）。この姿勢の変化が完了するタイミングに合わせて、左側可動装飾体８１０Ｌが待機位置へと復帰し、両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが平行となる。

【３５７４】

図４８０（ｄ）→図４８１（ｅ）に示すように、右側可動装飾体９１０Ｌは、左側可動装飾体８１０Ｌの待機位置への復帰後も移動を継続するが、この移動における姿勢については基本的に垂直姿勢のままとなる。そして、この姿勢を保ったまま待機位置へ到達したタイミングで移動を停止する（図４８１（ｆ）参照）。

【３５７５】

ここで、図４８２のタイミングチャートを参照し、連動演出が実行される場合の可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの動きについて補足説明する。

【３５７６】

連動演出が実行される遊技回では、ｔｃａ０のタイミングにてリーチ表示へ移行している。リーチ表示へ移行してから所定期間が経過したｔｃａ１のタイミングでは、右側可動演出装置９００Ｌの駆動部９３０Ｌ（ステッピングモータ）への駆動信号の出力が開始される。この駆動信号については高速回転に対応しており、駆動部９３０Ｌが高速回転することで、右側可動装飾体９１０Ｌが待機位置から演出位置へ向けて高速での移動を開始する。

【３５７７】

直後のｔｃａ２のタイミングでは右側可動装飾体９１０Ｌの傾きが変化をはじめ、右側可動装飾体９１０Ｌの傾きが最大（３０°）となったタイミングで左側可動演出装置８００Ｌの駆動部８３０Ｌ（ステッピングモータ）への駆動信号の出力が開始される。この駆動信号については高速回転に対応しており、駆動部８３０Ｌが高速回転することで左側可動装飾体８１０Ｌが待機位置から演出位置へ向けて高速での移動を開始する。

【３５７８】
なお、左側可動装飾体８１０Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌとは駆動方式（スライド式／回動式）やギア比等が異なっており、駆動部８３０Ｌ，９３０Ｌについては何れも同じ回転速度となるように駆動制御されるものの、左側可動装飾体８１０Ｌの移動速度については右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度よりも遅くなる。
【３５７９】
左側可動装飾体８１０Ｌが右方への移動を継続し、右側可動装飾体９１０Ｌが左方への移動を継続することで、それら可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの左右の位置関係が逆転する。そして、左右の位置関係が逆転した直後のｔｃａ３のタイミングにて両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが演出位置に到達し、各駆動部８３０Ｌ，９３０Ｌへの駆動信号の出力が停止されている。両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが演出位置に到達したタイミングでは、表示画面９５ａに可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌにより形成された「Ｖ」の文字を模した装飾を縁取るようにしてエフェクト画像が表示される。その後は、連動演出終了となるｔｃａ４のタイミングまで、左側可動装飾体８１０Ｌの傾斜及び右側可動装飾体９１０Ｌの傾斜が最大のまま維持されることとなる。
【３５８０】
ｔｃａ４のタイミングでは、左側可動演出装置８００Ｌの駆動部８３０Ｌへの駆動信号の出力が開始され、右側可動装飾体９１０Ｌに先んじて左側可動装飾体８１０Ｌの待機位置へ向けた移動が開始される。この駆動信号については中速回転に対応しており、駆動部８３０Ｌが中速回転することで左側可動装飾体８１０Ｌが待機位置から演出位置へ向けて中速での移動を開始する。
【３５８１】
直後のｔｃａ５のタイミング、詳しくは右側可動装飾体９１０Ｌと左側可動装飾体８１０Ｌとの左右の位置関係が元に戻る直前のタイミングでは、右側可動演出装置９００Ｌの駆動部９３０Ｌへの駆動信号の出力が開始され、右側可動装飾体９１０Ｌの待機位置へ向けた移動が開始される。この駆動信号については低速回転に対応しており、駆動部９３０Ｌが低速で回転することで右側可動装飾体９１０Ｌが待機位置から演出位置に向けて低速での移動を開始する。
【３５８２】
右側可動装飾体９１０Ｌが低速で移動することで、当該右側可動装飾体９１０Ｌの傾きが徐々に小さくなり、下ストッパ９２７Ｌから離間する際に、右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢が傾斜姿勢から垂直姿勢に変化する。この変化が完了するｔｃａ６のタイミングでは、左側可動装飾体８１０Ｌの待機位置への復帰が完了し、駆動部８３０Ｌへの駆動信号の出力が停止される。
【３５８３】
その後は、右側可動装飾体９１０Ｌが単独での移動を継続する。この移動中も右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢は垂直姿勢に維持される。右側可動装飾体９１０Ｌが待機位置に復帰したｔｃａ７のタイミングでは、駆動部９３０Ｌへの駆動信号の出力が停止される。
【３５８４】
以上詳述した第５４の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。
【３５８５】
複数の可動装飾体８１０Ｌ、９１０Ｌを併用して連動演出（「特別演出」に相当）を行うことにより、すなわち分化されたピースを合体させる連動連出を行うことにより、可動式の演出装置の大型化を図りつつ、それに起因した可動装飾体等の配置等に係る制約を抑えたり、動作スピードの向上を図ったりすることができる。これは、連動演出によって遊技者の注目度を向上させるという効果を発揮させる上で有利である。
【３５８６】
本実施の形態に示した構成においては特に、演出位置が左側可動装飾体８１０Ｌの待機位置側へ偏倚している。つまり、演出位置への移動距離については左側可動装飾体８１０Ｌよりも右側可動装飾体９１０Ｌの方が大きくなっている。一方の可動装飾体（右側可動

装飾体９１０Ｌ）を大きく動かすことにより連動演出のインパクトを強化できる。
【３５８７】
ここで、連動演出開始時の往路においては右側可動装飾体９１０Ｌの動作開始タイミングを左側可動装飾体８１０Ｌの動作開始タイミングよりも先とすることにより、移動距離の偏りの影響（例えば遠い側の可動装飾体の到達遅れ）を抑制できる。これは、上記合体時の見栄えの向上を図る上で好ましい。なお、往路においては演出位置に向けた右側可動装飾体９１０Ｌの移動中に左側可動装飾体８１０Ｌの移動が開始される構成とすることにより、連動演出を速やかに進行させることができる。
【３５８８】
本実施の形態に示した構成においては特に、連動演出が実行される場合に左側可動装飾体８１０Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌとの相対的な位置関係が逆になる。詳しくは、左側可動装飾体８１０Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌとで左右の位置関係が逆になる。このような構成とすれば、各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動距離を稼ぎ、連動演出のインパクトを強化できる。また、待機位置に配置されている可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌから合体時の形態が露呈することを抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【３５８９】
連動演出の実行に際して両可動装飾体８１０Ｌ、９１０Ｌの相対的な位置関係が逆になった場合であっても左側可動装飾体８１０Ｌの一部（下端部）と右側可動装飾体９１０Ｌの一部（下端部）とが重なる構成とすることにより、両可動体の一体感を高めることができる。
【３５９０】
演出位置へ両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌを配置する過程では、左側可動装飾体８１０Ｌ及び右側可動装飾体９１０Ｌの遊技機正面視における重なりが生じてから演出位置への配置が完了するまでの期間はそれら両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動が継続される構成となっている。このように、両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの相対的な位置関係が動的状態で逆転する構成とすれば、重なりが生じてから入れ替わりが完了するまでの所要期間を短くすることができる。このように所要期間を短くすることで連動演出における合体時のインパクトを好適に強化できる。
【３５９１】
左側可動装飾体８１０Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌとについては遊技機正面視において外観の少なくとも一部が相違している。このように、両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの外観の少なくとも一部を相違させることで、連動演出実行時に左側可動装飾体８１０Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌとの相対的な位置関係が逆になったことが分かりにくくなることを抑制できる。
【３５９２】
＜変形例１＞
上記第５４の実施の形態では、「一対の可動体」として左側可動装飾体８１０Ｌ及び右側可動装飾体９１０Ｌを設け、遊技者が左側可動装飾体８１０Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌとを識別可能となるように左側可動装飾体８１０Ｌの外観と右側可動装飾体９１０Ｌの外観とを相違させる構成としたが、左側可動装飾体８１０Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌとを識別不可又は困難となるように左側可動装飾体８１０Ｌの外観と右側可動装飾体９１０Ｌの外観とを相違させない構成又は実質的に相違しない構成（遊技者が識別不可又は困難な程度の違いとなる構成）とすることも可能である。
【３５９３】
＜変形例２＞
上記第５４の実施の形態では、連動演出終了後に各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌを待機位置に復帰させる復路において左側可動装飾体８１０Ｌの動作期間と右側可動装飾体９１０Ｌの動作期間とを一部重複させる構成としたが連動演出終了後は左側可動装飾体８１０Ｌが演出位置から待機位置へ復帰した後に右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢変更→移動と

なるようにして、左側可動装飾体８１０Ｌの動作期間と右側可動装飾体９１０Ｌの動作期間とを重複させない構成とすることも可能である。

【３５９４】

＜変形例３＞

上記第５４の実施の形態では、連動演出を実行する際には、左右の可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが演出位置に同時に到達する構成としたが、必ずしもこれに限定されるものではなく、左右の可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが演出位置に到達するタイミングを相違させる構成としてもよい。例えば、左側可動装飾体８１０Ｌが右側可動装飾体９１０Ｌよりも先に演出位置に到達する構成としてもよいし、右側可動装飾体９１０Ｌが左側可動装飾体８１０Ｌよりも先に演出位置に到達する構成としてもよい。

【３５９５】

＜変形例４＞

上記第５４の実施の形態では、連動演出を実行する際には、左右の可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌのうち待機位置～演出位置の移動距離が長い右側可動装飾体９１０Ｌの移動を先に開始させる構成としたが、これに限定されるものではない。左右の可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動を同時に開始させる構成とすることも可能である。この場合、例えば移動距離の長い右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度を引き上げて左側可動装飾体８１０Ｌの移動速度との差を拡大させて演出位置への到達タイミングを揃える構成とするとよい。

【３５９６】

＜変形例６＞

上記第５４の実施の形態では、左側可動演出装置８００Ｌを回動式、右側可動演出装置９００Ｌをスライド式としたが、左側可動演出装置をスライド式、右側可動演出装置を回動式とすることも可能である。また、両可動演出装置を回動式としたり、両可動演出装置をスライド式としたりすることも可能である。

【３５９７】

＜変形例７＞

上記第５４の実施の形態では、一対の可動装飾体の一方を表示画面９５ａの左側、他方を表示画面９５ａの右側に配設したが、これを変更し、一対の可動装飾体の一方を表示画面９５ａの下側、他方を表示画面９５ａの上側に配設してもよい。

【３５９８】

＜変形例８＞

上記第５４の実施の形態では、可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの合流位置である演出位置を表示画面９５ａと重なる位置となるように設定したが、これに限定されるものではない。当該演出位置を表示画面９５ａと重ならない位置となるように設定することも可能である。

【３５９９】

＜変形例９＞

上記第５４の実施の形態では、組み合わせる可動装飾体の数を２つ（可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌ）としたが、組み合わせる可動装飾体の数については任意である。例えば、３つの可動装飾体を組み合わせる構成としたり、４つ以上の可動装飾体を組み合わせる構成としたりすることも可能である。

【３６００】

＜変形例１０＞

上記第５４の実施の形態に示した連動演出では、左右一対の可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが待機位置から演出位置に移動することでそれら可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの左右の位置関係が逆になる構成としたが、左右の位置関係が維持される構成とすることも可能である。

【３６０１】

＜変形例１１＞

上記第５４の実施の形態では、左側可動装飾体８１０Ｌの大きさ（サイズ及び重さ）を

右側可動装飾体９１０Ｌの大きさ（サイズ及び重さ）よりも大きくしたがこれに限定されるものではない。右側可動装飾体９１０Ｌの大きさを左側可動装飾体８１０Ｌの大きさよりも大きくしてもよい。この場合、左側可動装飾体８１０Ｌと右側可動装飾体９１０Ｌとの位置関係を前後逆とし、演出位置においては右側可動装飾体９１０Ｌが左側可動装飾体８１０Ｌに遊技機前方から重なる構成とすることが好ましい。

【３６０２】

また、連動演出における移動距離が相対的に長い右側可動装飾体９１０Ｌの大きさ（サイズ及び重さ）を移動距離が相対的に短い左側可動装飾体８１０Ｌの大きさ（サイズ及び重さ）よりも小さくしたが、これを変更し、連動演出における移動距離が相対的に長い右側可動装飾体９１０Ｌの大きさ（サイズ及び重さ）を移動距離が相対的に短い左側可動装飾体８１０Ｌの大きさ（サイズ及び重さ）よりも大きくすることも可能である。

【３６０３】

＜第５５の実施の形態＞

上記第５４の実施の形態に示した演出装置９７Ｌについては、連動演出に際して左右一対の可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが演出位置に配置されることにより、それら可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの位置関係が左右で入れ替わる構成とした。本実施の形態では当該連動演出に加えて演出装置９７Ｌを用いた新たな連動演出を実行し得る構成なっていることを特徴の１つとしている。以下、図４８３～図４８５を参照して、本実施の形態における特徴的な構成を第５４の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、以下の説明では、本実施の形態にて追加された新たな連動演出を第１連動演出、第５４の実施の形態に示した連動演出を第２連動演出として区別し、第２連動演出に係る構成等の第５４の実施の形態と共通となる構成については説明を省略する。図４８３は連動演出を対比した概略図、図４８４は第１連動演出の流れを示す概略図、図４８５は第２連動演出の流れを示す概略図である。

【３６０４】

第１連動演出における可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの演出位置（第１演出位置）は、第２連動演出に係る演出位置（第２演出位置）とは別に設定されている。第１演出位置については、第２演出位置に向けた可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動経路上の位置であり、待機位置から第２演出位置へ移動する際には各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが第１演出位置を通過（素通り）するように構成されている。つまり、図４８３等に示すように、第１演出位置については、第２演出位置と比べて各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動距離が短くなるように設定された位置であるとも言える。

【３６０５】

第１連動演出については、第２連動演出と同様にリーチ表示への移行後に実行されるチャンスアップ演出であり、当該チャンスアップ演出によってリーチ表示→大当たり結果となる期待度が高まることとなる。ただし、その期待度については第１連動演出＜第２連動演出となるように差が設けられており、上述した移動距離が相対的に長い第２連動演出の方が大当たり結果となる期待度が高くなるように差別化されている。なお、本実施の形態における第１連動演出発生時の大当たり期待度については約５０％であり、第２連動演出発生時は大当たり確定となる。

【３６０６】

図４８４に示すように、第１連動演出が実行される場合には、各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが待機位置から第１演出へ移動することとなるが、この第１演出位置に配置された状態でも両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの一部が遊技機前方から見て重なる構成となっている。但し、第１演出位置に配置された可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌにより形成される装飾の表示形態（第１表示形態）については、可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの上端部同士が遊技機正面視にて重なる一方、下端部については左右に離間している。つまり、上方に凸となる山を模した装飾が形成されている。この第１表示形態では、各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの左右の位置関係については各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが待機位置に配置されている場合と同様となっている。

【３６０７】
図４８４及び図４８５については何れもリーチ表示を経て大当たり結果となった旨が報知される場合が例示されている。ここで、リーチ表示が第１連動演出や第２連動演出に対応している場合には、リーチ表示への移行後に、各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが点滅することにより、第１連動演出及び第２連動演出に発展する可能性がある旨が示唆される。但し、この点滅態様については、第１連動演出及び第２連動演出で共通となっており、可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの点滅態様から第１連動演出及び第２連動演出の何れに発展するかを識別することは困難となっている。
【３６０８】
可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの点滅表示が開始されてから、所定の期間が経過したタイミングにて、右側可動装飾体９１０Ｌが演出位置へ向けた移動を開始し、その直後に左側可動装飾体８１０Ｌが演出位置へ向けた移動を開始する。このタイムラグについても、第１連動演出と第２連動演出とで共通となっている。
【３６０９】
今回のリーチ表示が第１連動演出に対応している場合には可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動距離が相対的に短くなり、両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが第１演出位置に停止して第１表示形態となる。これにより、本遊技回にて大当たり結果となる可能性が高い旨が遊技者に示唆される。これに対して、今回のリーチ表示が第２連動演出に対応している場合には可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動距離が相対的に長くなり、第１演出位置を素通りして第２演出位置へ至る。両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが第２演出位置に停止して第２表示形態となることで、本遊技回にて大当たり結果となる旨が示唆される。
【３６１０】
このような構成においては、大当たり結果となることに期待する遊技者は、第２連動演出が発生することに期待すると想定される。第２連動演出については可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが先ずは第１演出位置に向かって移動することとなるため、第１演出位置に向けた移動＝第１連動演出となるわけではない。これにより、第２連動演出に期待する遊技者に対しても可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌへの動きへの注目を好適に促すことができる。
【３６１１】
以上詳述した第５５の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。
【３６１２】
２つの可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌをそれら可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの相対的な位置関係を維持したまま合体させる（位置関係を逆転させることなく合体させる）第１連動演出と、２つの可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌをそれら可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの相対的な位置関係を逆転させた状態で合体させる第２連動演出とを併用することにより、構成の煩雑化を抑制しつつ可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌを用いた演出の多様化を実現できる。
【３６１３】
両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌは、第１演出位置に配置されることで第１表示形態となり、第２演出位置に配置されることで第２表示形態となるように構成されており、第１表示形態となっている場合の外観と第２表示形態となっている場合の外観とが異なる構成とすることにより、上述した演出の多様化による注目度向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【３６１４】
なお、本実施の形態では、第１表示形態及び第２表示形態の何れについても左側可動装飾体８１０Ｌの一部と右側可動装飾体９１０Ｌの一部とが遊技機正面視にて重なるように構成されている。これにより、第１連動演出及び第２連動演出の両方を合体演出として機能させることができる。特に第１表示形態にて両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが相互に重なる部分（下端部同士）と、第２表示形態にて両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが相互に重なる部分（上端部同士）とを相違させることで、両表示形態の違いを一層強調できる

。
【３６１５】
左側可動装飾体８１０Ｌ及び右側可動装飾体９１０Ｌを第２演出位置へ配置する場合には、それら左側可動装飾体８１０Ｌ及び右側可動装飾体９１０Ｌが第１演出位置を通過するように構成されている。このような構成とすれば、連動演出が実行される場合には、その途中まで何れの表示形態となるかを目視で特定することは困難となる。このような分岐とすれば、可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの動きをある程度遅くして第１連動演出及び第２連動演出の何れになるかを楽しむ余地を設けることができる。これは、演出の多様化によって興趣向上を図りつつ可動演出装置の負荷の軽減を図る上で好ましい。
【３６１６】
＜変形例１＞
上記第５５の実施の形態では、第１連動演出及び第２連動演出については何れもリーチ表示中の所定のタイミングにて実行（開始）される構成とすることにより何れの連動演出となるかを事前に識別することが困難となるように構成したが、これに限定されるものではない。遊技回中に第１連動演出が実行（開始）されるタイミングと、第２連動演出が実行（開始）されるタイミングとを明確に分けてもよい。例えば、第１連動演出及び第２連動演出のいずれかをリーチ表示への移行を示唆する移行示唆演出としてリーチ表示へ移行し得るタイミングよりも前のタイミング、すなわち２つの図柄列が停止表示される前のタイミングで実行する構成とすることも可能である。また、第１連動演出及び第２連動演出のいずれかを再変動表示を示唆する再変動示唆演出として全ての図柄列が停止表示された後のタイミングで実行する構成とすることも可能である。
【３６１７】
＜変形例２＞
上記第５５の実施の形態では、第１連動演出が実行される場合と、第２連動演出が実行される場合とで各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動速度を同一としたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動距離が相対的に長い連動演出である第２連動演出が実行される場合（往路）の各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動速度が各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動距離が相対的に短い連動演出である第１連動演出が実行される場合（往路）の各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動速度よりも速くなるように差を設けてもよい。また、各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動距離が相対的に短い連動演出である第１連動演出が実行される場合（往路）の各可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの移動速度よりも遅くなるように差を設けてもよい。
【３６１８】
＜変形例３＞
上記第５５の実施の形態では、左右一対の可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが演出位置に配置された場合にそれら可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの左右の位置関係が逆となる第２連動演出の方が、左右の位置関係が逆にならない第１連動演出よりも大当たりとなる期待度が高くなるように差を設けたが、これに限定されるものではない。左右一対の可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが演出位置に配置された場合にそれら可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの左右の位置関係が逆となる第２連動演出の方が、左右の位置関係が逆にならない第１連動演出よりも大当たりとなる期待度が低くなるように差を設けてもよい。
【３６１９】
＜変形例４＞
第１連動演出と第２連動演出とで、左側可動装飾体８１０Ｌ及び右側可動装飾体９１０Ｌの一方の移動距離を同一とすることも可能である。
【３６２０】
＜第５６の実施の形態＞
本実施の形態では、上記第５４の実施の形態等に示した演出装置９７Ｌを用いて更なる遊技の注目度の向上を実現する工夫がなされていることを特徴の１つとしている。具体的には、上記連動演出（以下、第１連携演出という）を経て大当たり結果となった旨が報知

された場合には、当該遊技回の終了後に開閉実行モード（特別遊技状態）へ移行する。連動演出の終了に伴って両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌを演出位置から待機位置への移動する復路において、移動距離が長い右側可動装飾体９１０Ｌと表示画面９５ａに表示される画像（開閉実行モードにおけるオープニング画像）とを用いて新たな連携演出（以下、第２連携演出という）を実行する構成となっていることを特徴の１つとしている。以下、先ず図４８６及び図４８７（ａ）を参照して、当該工夫の前提となる構成について補足説明する。図４８６は右側可動装飾体９１０Ｌと表示画面９５ａの表示領域との関係を示す概略図、図４８７（ａ）は右側可動装飾体９１０Ｌを示す概略図である。

【３６２１】

既に説明したように、右側可動演出装置９００Ｌには、右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢を変更するための構成としてリンク部９１５Ｌが設けられている。このリンク部９１５Ｌについては「Ｖ」の文字を模した装飾の形成には寄与していないため、右側可動装飾体９１０Ｌの本体部９１１Ｌに施されている装飾（デザイン）や発光機能については付与されていない。言い換えれば、リンク部９１５Ｌについては極めて簡素な外観となるように形成されている。

【３６２２】

上述した第２連携演出においては、右側可動装飾体９１０Ｌを低速で移動させることによって演出の実行期間の確保が容易となり、当該第２連携演出の自由度等を飛躍的に向上させることができる。しかしながら、低速での移動ではリンク部９１５Ｌの存在が目立ちやすくなり、第２連携演出の見栄えが大きく低下すると懸念される。この点、本実施の形態では、第２連携演出を実行する場合に当該リンク部９１５Ｌの存在を目立ちにくくするための工夫がなされていることを特徴の１つとしている。

【３６２３】

具体的には、第２連携演出が実行される場合には、表示画面９５ａの表示領域が、主としてリンク部９１５Ｌの通過経路に重なる上側領域ＵＥと、主として左側可動装飾体８１０Ｌの本体部９１１Ｌの通過経路に重なる下側領域ＬＥとで性質のことなる画像が表示される構成となっている。下側領域ＬＥには海辺の背景画像を含む花火の打ち上げ動画が表示され、上側領域ＵＥには真っ暗な夜空の背景画像のみが表示される。つまり、花火の打ち上げ動画については上側領域ＵＥには表示されない構成となっている。

【３６２４】

本実施の形態に示すリンク部９１５Ｌについては、上述したように装飾が形成されていない簡素な外観となっており、その色についても黒色となっている。このため、第２連携演出を実行するにあたり右側可動装飾体９１０Ｌが移動する場合には、リンク部９１５Ｌが黒色の背景部分の前方を横切ることとなる。これにより、当該リンク部９１５Ｌの存在を目立ちにくくしている。

【３６２５】

ここで、右側可動装飾体９１０Ｌの本体部９１１Ｌには、複数の発光体（ＬＥＤ）が実装された発光基板９１３Ｌが内蔵されている。本体部９１１Ｌの前面部９１２Ｌ（装飾が形成されている部分）については光透過性が付与されており、発光基板９１３Ｌは発光体の実装面が遊技機前方（前面部９１２Ｌ側）を向くように配置されている。発光体からの光は本体部９１１Ｌの前面部９１２Ｌを通じて遊技機前方に射出される。この本体部９１１Ｌでは、花火の打ち上げ動画に合わせて発光表示が実行されることで、当該動画と連携した一体的な演出を実行可能となっている。ここで、図４８７（ａ）を参照して、右側可動装飾体９１０Ｌの発光表示に係る構成について補足説明する。

【３６２６】

右側可動装飾体９１０Ｌの前面部９１２Ｌには、右側可動装飾体９１０Ｌの長手方向（縦方向）に並ぶようにして複数（９つ）の発光部ＬＰ１～ＬＰ９が形成されており、これら発光部ＬＰ１～ＬＰ９を個別に発光させることができる構成となっている。以下の説明では、発光部ＬＰ１～ＬＰ９を、下側から順に第１発光部ＬＰ１、第２発光部ＬＰ２、第３発光部ＬＰ３、第４発光部ＬＰ４、第５発光部ＬＰ５、第６発光部ＬＰ６、第７発光部

ＬＰ７、第８発光部ＬＰ８、第９発光部ＬＰ９として適宜区別する。
【３６２７】
第２連携演出においては、それら発光部ＬＰ１～ＬＰ９の発光態様が第２連携演出用の発光態様となるように発光制御が実行される。この発光制御については制御パターンＡ及び制御パターンＢに大別され、第２連携演出においては、制御パターンＡ→制御パターンＢ→制御パターンＡ→・・・の順に切り替わる構成となっている。制御パターンＡにおいては、図４８７（ｂ）に示すように発光部ＬＰ１～ＬＰ９のうち１の発光部がＯＮ（点灯）、他の発光部がＯＦＦ（消灯）となるように制限される。そして、ＯＮとなる対象については、最下位の第１発光部ＬＰ１→第２発光部ＬＰ２→第３発光部ＬＰ３→第４発光部ＬＰ４→第５発光部ＬＰ５→第６発光部ＬＰ６→第７発光部ＬＰ７→第８発光部ＬＰ８→最上位の第９発光部ＬＰ９の順にシフトする（切り替わる）。制御パターンＢについては、全ての発光部ＬＰ１～ＬＰ９が所定の期間に亘って点滅する。つまり、右側可動装飾体９１０Ｌにおいては、第２連携演出が実行される場合に、第１発光部ＬＰ１→第２発光部ＬＰ２→第３発光部ＬＰ３→第４発光部ＬＰ４→第５発光部ＬＰ５→第６発光部ＬＰ６→第７発光部ＬＰ７→第８発光部ＬＰ８→最上位の第９発光部ＬＰ９の順に発光対象がシフトし、その後全ての発光部ＬＰ１～ＬＰ９が点滅する態様が待機位置到達まで繰り返される。
【３６２８】
このようにして右側可動装飾体９１０Ｌには発光模様が上方にシフトするように表示されることとなるが、このシフト速度（発光模様の移動速度）については右側可動装飾体９１０Ｌの待機位置へ向けた移動速度よりも速くなっている。
【３６２９】
次に、図４８８の概略図を参照して、第２連携演出の流れについて補足説明する。なお、図４８８（ａ）においては、第１連携演出（連動演出）が終了した直後、すなわち表示画面９５ａにて大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）され、演出装置９７Ｌ用のエフェクト画像の表示が終了した状態を示している。
【３６３０】
図４８８（ａ）に示すように、本実施の形態に示す第１連携演出については、少なくとも該当遊技回にて図柄組合せの確定表示が終了されるまで継続される。確定表示が終了して通常遊技状態から開閉実行モード（特別遊技状態）へ移行すると、当該開閉実行モードにおけるオープニング演出が開始される。本実施の形態に示す第２連携演出についてはこのオープニング演出として機能している。
【３６３１】
オープニング演出においては、表示画面９５ａの下側領域ＬＥにて花火の打ち上げ動画が表示される。この動画においては、花火玉を模した画像が上方へ打ち上がり（上昇）し、当該花火玉を模した画像が所定の高さ位置へ到達した際に爆発して開くように画像に変化する。これらの画像については、左右方向における複数の位置にて同時に表示され、表示画面９５ａの下側領域ＬＥのほぼ全域にて花火の打ち上げ動画が視認可能となる。
【３６３２】
第１連携演出にて演出位置に配置された可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌについては、当該演出位置にて赤色に点灯しているが、第２連携演出へと移行する場合に消灯する。具体的には、左側可動装飾体８１０Ｌが待機位置に復帰したタイミングで消灯する。右側可動装飾体９１０Ｌが演出位置から待機位置へ向けて低速での移動を開始すると、当該右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢が傾斜姿勢から垂直姿勢に変化する。
【３６３３】
垂直姿勢に変化したタイミングにて右側可動装飾体９１０Ｌの発光態様が第２連携演出に対応した発光態様に切り替わり、上述した発光模様が下方から上方へと移動するように表示される。そして、当該発光模様が上部に到達したタイミングで、全ての発光部ＰＬ１～ＰＬ９が点滅し、花火が開いた場合を模した発光態様となる。なお、本実施の形態においては、右側可動装飾体９１０Ｌにて発光模様を上方へ移動（シフト）させる速度につい

ては、表示画面９５ａにて花火玉の画像を上方へ移動させる速度よりも速くなっており、第２連携演出における遠近感の強化を図っている。

【３６３４】

その後も、同様の発光態様にて花火を模した発光表示を継続しながら、待機位置へ向けた移動を継続し、当該待機位置に到達したタイミングで当該発光表示を終了する。なお、この時点では表示画面９５ａの下側領域ＬＥにおける動画表示については継続されている。オープニングが終了する前の所定のタイミングでは、花火の打ち上げ動画の表示が終了し、表示画面９５ａにラウンド遊技開始に対応するメッセージとして「ＧＲＥＡＴ　ＬＵＣＫＹ」の文字が表示されることとなる。

【３６３５】

演出位置に配置された可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌと表示画面９５ａに表示される画像とを連携させた第１連携演出を実行することにより、遊技者の注目度の向上に寄与できる。ここで、第１連携演出を行う際のインパクトを強化する上では、当該第１連携演出の前後で外観を大きく変化させることが重要となる。このような大きな変化を発生させる上では、演出位置と待機位置とを大きく引き離して少なくとも何れかの可動装飾体の移動範囲を大きくすることが好ましい。

【３６３６】

本実施の形態に示した構成では、右側可動装飾体９１０Ｌを演出位置から待機位置へ復帰させる際には、当該右側可動装飾体９１０Ｌの発光部ＰＬ１～ＰＬ９と表示画面９５ａに表示される画像とを連携させた第２連携演出が実行されることがある。第２連携演出については右側可動装飾体９１０Ｌが移動している最中に実行される構成であり、右側可動装飾体９１０Ｌの移動範囲を大きくすることによる弊害を好適に解消できる。第２連携演出においては右側可動装飾体９１０Ｌの大きな移動範囲を利用可能となることで、演出の自由度の向上や見栄えの向上等に寄与できるからである。つまり、本実施の形態に示した構成によれば、第１連携演出のインパクトの強化を図りつつ、第１連携演出の後に実行される第２連携演出によって当該第１連携演出後の注目度の急速な低下を抑制できる。

【３６３７】

表示画面における左右の縁部のうち右縁部寄りとなる位置に右側可動装飾体９１０Ｌの待機位置が設けられ、左縁部寄りとなる位置に演出位置が設けられている。演出位置と待機位置との位置関係をこのように設定すれば、第１連携演出及び第２連携演出を実行する際に右側可動装飾体９１０Ｌが表示画面９５ａの前方を大きく横切る構成を実現できる。これにより、上述した各種効果を好適に発揮させることができる。

【３６３８】

第１連携演出については可動装飾体９１０Ｌを演出位置に配置して実行される。このため、第１連携演出に際しては可動装飾体９１０Ｌを相対的に速い速度（第１速度）で移動させることにより第１連携演出開始時のインパクトを好適に強化できる。これに対して、第２連携演出については待機位置へ向けて移動中の可動装飾体９１０Ｌと表示画面９５ａに表示される画像との連携が重要となる。そこで、待機位置への復帰時は可動装飾体９１０Ｌを相対的に低い速度（第２速度）で移動させることにより、第２連携演出における連携機能を強化し且つ当該第２連携演出の見逃しを抑制できる。

【３６３９】

右側可動装飾体９１０Ｌは、当該右側可動装飾体９１０Ｌの移動方向（横方向）と交差する所定の方向（縦方向）に並ぶ複数の発光部ＰＬ１～ＰＬ９を有し、それら発光部ＰＬ１～ＰＬ９を発光制御することにより当該右側可動装飾体９１０Ｌの発光態様を発光模様が上方にシフトするようにして変化させることが可能となっている。表示画面９５ａに表示される複数の花火玉の画像を上方へ移動させる構成として、上記発光模様と花火玉の画像との移動方向を揃えることにより、第２連携演出における右側可動装飾体９１０Ｌと表示画面９５ａとの連携を好適に実現できる。

【３６４０】

待機位置へ移動する復路における右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度は、上記発光模様

の移動速度及び花火玉の画像の移動速度の何れよりも低くなるように設定されている。このような構成とすれば、時間経過に伴う第２連携演出の見た目を可動装飾体９１０Ｌの移動方向と交差する方向にて大きくすることができる。これにより、第２連携演出の単調化を抑制して、第２連携演出の実行時間を長く確保する構成を好適に実現できる。

【３６４１】

表示画面９５ａに表示される花火玉の画像は、右側可動装飾体９１０Ｌの移動方向において複数の異なる位置に表示され、１の花火玉の画像が表示される期間と他の花火玉の画像が表示される期間とが一部重複するように構成されている。このような構成とすれば、花火玉の画像がすべて可動装飾体９１０Ｌの背後に隠れてしまう等して上記連携が上手くいかなくなることを抑制できる。

【３６４２】

右側可動装飾体９１０Ｌの発光部ＰＬ１～ＰＬ９の輝度は、第２連携演出実行中の表示画面９５ａの輝度（花火の画像の輝度）よりも高くなるように構成されている。これにより、手前側の可動装飾体９１０Ｌと奥側の表示画面９５ａとの第２連携演出について立体感を強調できる。

【３６４３】

第２連携演出が実行される場合には、右側可動装飾体９１０Ｌが演出位置に配置されている状況下にて左側可動装飾体８１０Ｌを待機位置へ移動させ、当該待機位置への復帰が完了した後に、右側可動装飾体９１０Ｌの待機位置へ向けた移動が開始される。このように、第２連携演出を担う右側可動装飾体９１０Ｌの移動を開始させる前に、左側可動装飾体８１０Ｌを待機位置へ退避させることにより、表示画面９５ａにおいて第２連携演出に係る画像等の表示領域（視認可能な領域）を好適に確保できる。

【３６４４】

右側可動演出装置９００Ｌによれば、往路（待機位置→演出位置）における姿勢に合わせて復路（演出位置→待機位置）における姿勢が決定されたり、復路（演出位置→待機位置）における姿勢に合わせて往路（待機位置→演出位置）における姿勢が決定されたりすることを抑制できる。このようにして姿勢決定の自由度が増せば、往路においては演出位置における可動体の姿勢に配慮した姿勢をとったり、復路においては待機位置における可動体の姿勢に配慮した姿勢をとったりすることができる。これにより、可動装飾体９１０Ｌの移動→停止→連携演出の流れや、可動装飾体９１０Ｌの移動→停止→退避完了の流れを好適なものとすることができる。これは、可動装飾体９１０Ｌを利用して遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。また、往路及び復路における可動装飾体９１０Ｌの姿勢を相違させることは、可動装飾体９１０Ｌの動きの単調化を抑制する上でも好ましい。

【３６４５】

右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢は、当該右側可動装飾体９１０Ｌのスライド移動速度が高速の場合には傾斜姿勢となり、低速の場合には垂直姿勢となるように構成されている。そして、第１連携演出が実行される往路では右側可動装飾体９１０Ｌのスライド移動速度を高速とし、第１連携演出後の復路では右側可動装飾体９１０Ｌのスライド移動速度を低速とするように構成されている。このように、右側可動装飾体９１０Ｌのスライド移動速度に応じて姿勢が決まる構成とした上で、往路及び復路におけるスライド移動速度を個別に設定する構成とすれば、簡易な構成によって上記技術的思想を具現化できる。

【３６４６】

第１連携演出実行時の往路では右側可動装飾体９１０Ｌが傾斜姿勢のまま演出位置に到達し当該演出位置においては当該傾斜姿勢に維持される構成となっており、第１連携演出終了後の復路では右側可動装飾体９１０Ｌが垂直姿勢のまま待機位置に到達し当該待機位置においては当該垂直姿勢に維持される構成となっている。このように、往路における右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢を演出位置における当該右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢（演出中の姿勢）に合わせることで、往路の移動から第１連携演出への円滑な移行が可能となる。また、復路における右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢を待機位置における右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢（待機中の姿勢）に合わせることで、復路の移動から退避完了への円滑

な移行が可能となる。
【３６４７】
右側可動装飾体９１０Ｌが高速で移動する場合には当該右側可動装飾体９１０Ｌの下端部側に移動の遅れが生じて当該右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢が変化することとなる。これに対して、右側可動装飾体９１０Ｌが低速で移動する場合には、上記遅れが軽減され、姿勢の変化が生じにくくなる（垂直姿勢に維持されやすくなる）。第１連携演出を実行する際には、速やかに右側可動装飾体９１０Ｌを演出位置に配置することが好ましく、高速でスライド移動させることに意義がある。特に、演出位置に到達する過程で傾斜姿勢となっており、演出位置到達後に姿勢を調整する必要がない。これにより、第１連携演出を速やかに進行させることができ、当該第１連携演出のインパクトの強化に寄与できる。これに対して、第１連携演出終了後に待機位置へ復帰させる場合には、右側可動装飾体９１０Ｌが低速で移動するため、復路を利用した第２連携演出の実行期間を好適に稼ぐことができる。
【３６４８】
＜変形例１＞
右側可動装飾体９１０Ｌの前面部に表示画面９５ａに表示される花火の画像と同一又は類似となる画像を表示する表示部を設け、表示画面９５ａ及び右側可動装飾体９１０Ｌの表示部とで花火の画像を表示することで往路における連携演出を実現してもよい。
【３６４９】
＜変形例２＞
上記第５６の実施の形態では、右側可動装飾体９１０Ｌの発光模様のシフト速度を復路における右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度よりも速くしたが、これを変更し、発光模様のシフト速度を復路における右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度と同じ速度としてもよいし、発光模様のシフト速度を復路における右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度よりも遅くしてもよい。
【３６５０】
＜変形例３＞
上記第５６の実施の形態では、右側可動装飾体９１０Ｌの発光模様のシフト速度を、図柄表示装置９５ａに表示される花火画像の上昇速度よりも速くしたが、これに限定されるものではない。右側可動装飾体９１０Ｌの発光模様のシフト速度を、表示画面９５ａに表示される花火画像の上昇速度よりも遅くしたり、右側可動装飾体９１０Ｌの発光模様のシフト速度と表示画面９５ａに表示される花火画像の上昇速度とを揃えたりすることも可能である。
【３６５１】
＜変形例４＞
上記第５６の実施の形態では、開閉実行モードにおけるオープニング用の演出として、表示画面９５ａと右側可動装飾体９１０Ｌとによる第２連携演出を実行したが、これに限定されるものではない。遊技回用の演出として第２連携演出を実行する構成とすることも可能である。すなわち、１遊技回中に第１連携演出→第２連携演出の順に実行する構成としてもよい。このような構成とする場合には、例えば右側可動装飾体９１０Ｌが停止表示中の図柄組合せの前方を通過する際に当該図柄組合せが別の図柄組合せに書き換わる構成とするとよい。具体的には、外れ結果に対応する図柄組合せが大当たり結果に対応する図柄組合せに書き換わる構成としたり、通常大当たり結果に対応する図柄組合せが確変大当たり結果に対応する図柄組合せに書き換わる構成としたりするとよい。もちろん、フェイク演出として、右側可動装飾体９１０Ｌの動きに合わせて上記書き換えが発生しない演出を併用することが好ましい。
【３６５２】
＜変形例５＞
第５５及び第５６の各実施の形態に示した構成の組み合わせにおいては特に、復路における右側可動装飾体９１０Ｌの移動距離が相対的に長い第２連動演出については当該復路

にて表示画面９５ａに表示される画像と右側可動装飾体９１０Ｌの発光模様とによる連携演出を行う一方、復路における右側可動装飾体９１０Ｌの移動距離が相対的に短い第１連動演出については、当該復路にて表示画面９５ａに表示される画像と右側可動装飾体９１０Ｌの発光模様とによる連携演出を行わない構成としてもよい。

【３６５３】

＜変形例６＞

上記第５６の実施の形態では、右側可動装飾体９１０Ｌに表示される発光模様を矩形状としたが、当該発光模様を円形状とすることで、発光模様と花火玉の画像との相関を強めることができる。

【３６５４】

＜第５７の実施の形態＞

本実施の形態では、上記第５４の実施の形態等に示した演出装置９７Ｌを用いて更なる遊技の注目度の向上を実現する工夫がなされていることを特徴の１つとしている。具体的には、上記連動演出（以下、第１連携演出という）を経て外れ結果となった旨が報知された場合には、当該第１連携演出の終了後に第２連携演出が実行され得る構成となっている。この第２連携演出については後続の保留にて大当たり結果となる期待度を示唆する示唆演出の１つとして機能しており、当該第２連携演出に係る構成が特徴的なものとなっている。

【３６５５】

本実施の形態では大当たり結果となる期待度を背景画像やＢＧＭの異なる複数の滞在ステージによって示唆される。これら複数の滞在ステージについては、表示画面９５ａに昼の浜辺を示す背景画像（昼ステージ画像）が表示され且つスピーカ部２８から昼の浜辺をイメージしたＢＧＭが出力される昼ステージと、表示画面９５ａに夕方の浜辺を示す背景画像（夕方ステージ画像）が表示され且つスピーカ部２８から夕方の浜辺をイメージしたＢＧＭが出力される夕方ステージと、表示画面９５ａに夜の浜辺を示す背景画像（夜ステージ画像）が表示され且つスピーカ部２８から夜の浜辺をイメージしたＢＧＭが出力される夜ステージとに大別され、複数の遊技回に亘って同一のステージに滞在し得る構成となっている（図４８９参照）。滞在ステージについては、遊技回の終了時や開始時にステージ変更演出を経て変更される場合があり、昼ステージ　＜　夕方ステージ　＜夜ステージの順に大当たり結果となる期待度が高くなるように設定されている。

【３６５６】

ステージ変更演出として、演出装置９７Ｌと連携しないステージ通常変更演出と、演出装置９７Ｌと連携する第２連携演出であるステージ特殊変更演出とが設けられており、ステージ通常変更演出よりもステージ特殊変更演出の方が上位のステージに変更される可能性が高くなるように差別化されている。つまり、昼ステージ滞在中は、夕方ステージや夜ステージに変更される可能性が高くなり、夕方ステージでは夜ステージへ変更される可能性が高くなる。

【３６５７】

以下、図４９０及び図４９１を参照して、ステージ特殊変更演出（第２連携演出）を含むステージ変更演出の前提となる構成、すなわち主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行される予告にかかる処理について説明する。予告にかかる処理としては、予告用の事前確認処理（図４６５のステップＳ３０６Ｃ）と保留コマンドの設定処理（図４６５のステップＳ３０７Ｃ）とが設けられている。これら各処理はタイマ割込み処理（図４６３参照）の一部の処理として設定された作動口用の入賞処理（図４６４参照）、詳しくはステップＳ２０５Ｃの情報取得処理の一環として実行される構成となっている。つまり、事前確認処理及び保留コマンドの設定処理については、作動口９１，９２への入賞に基づいて実行される。

【３６５８】

（事前確認処理）

図４９０のフローチャートに示すように、事前確認処理においては先ず、ステップＳ１

５０１Ｃにて、保留球格納エリア４３２の保留数記憶領域に記憶された作動保留記憶数Ｎと共通保留数ＣＲＮとを読み出し、かかる保留個数の情報をＭＰＵ４０２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ１５０２Ｃにて今回の入賞によって取得された保留情報に大当たり結果に対応する情報が含まれているか否かを確認する。この判定についての詳細は、上記ステップＳ７０２Ｃの当否判定処理と同様であるため説明を省略する。

【３６５９】

ステップＳ１５０２Ｃの確認処理にて大当たりとなる旨を確認した場合には、ステップＳ１５０３Ｃにて肯定判定をしてステップＳ１５０４Ｃに進む。ステップＳ１５０４Ｃでは、ＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ１５０４Ｃでは今回の入賞に基づき上記ステップＳ３０４Ｃにて取得した保留情報のうち種別判定用の情報、すなわち取得済みの当たり種別カウンタＣ２の値を把握し、振分テーブルを参照して大当たりの種別を判定する。ステップＳ１５０４ＣにてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には大当たりの種別に係る情報が含まれる。

【３６６０】

ステップＳ１５０２Ｃの当否確認処理にて外れ結果となる旨を確認した場合には、ステップＳ１５０３Ｃにて否定判定をし且つステップＳ１５０５Ｃに進む。ステップＳ１５０５Ｃでは通常外れ時リーチ確認処理を実行する。具体的には、ステップＳ３０４Ｃにて取得済みのリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握し、外れリーチ発生用の抽選テーブルを参照して外れリーチ発生となるか否かを確認する。外れリーチ発生とはならない場合（完全外れとなる場合）にはステップＳ１５０６Ｃにて否定判定をして、本事前確認処理を終了する。外れリーチ発生となる場合にはステップＳ１５０６Ｃにて肯定判定をしてステップＳ１５０７Ｃに進む。ステップＳ１５０７Ｃでは、ＭＰＵ４０２のレジスタに外れリーチ発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ１５０７ＣにてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には外れリーチの大まかな種別（スーパーリーチであるか否か等）に係る情報が含まれる。

【３６６１】

次に図４９１のフローチャートを参照して、保留コマンドの設定処理について説明する。

【３６６２】

（保留コマンドの設定処理）

保留コマンドの設定処理においては先ず、ステップＳ１６０１Ｃにて、ＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報が記憶されているか否かを判定する。大当たり発生情報が記憶されている場合にはステップＳ１６０２Ｃに進み、大当たり対応保留コマンドを設定する。大当たり対応保留コマンドには、大当たりの種別に関する情報が含まれる。

【３６６３】

一方、ステップＳ１６０１Ｃにて否定判定をした場合、すなわちＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ１６０３Ｃに進み、ＭＰＵ４０２のレジスタに外れリーチ発生情報が記憶されているか否かを判定する。外れリーチ発生情報が記憶されている場合には、ステップＳ１６０３Ｃにて肯定判定をしてステップＳ１６０４Ｃに進み、外れリーチ対応保留コマンドを設定する。外れリーチ対応保留コマンドには、外れリーチの大まかな種別（スーパーリーチであるか否か等）に係る情報が含まれる。

【３６６４】

ステップＳ１６０２Ｃ，Ｓ１６０４Ｃにて保留コマンドの設定を行う場合には、変動種別カウンタＣＳの値等を参照して変動表示時間を決定し、同変動表示時間にかかる情報を当該保留コマンドに格納する。変動表示時間の決定に際しては、上記ステップＳ７０９Ｃに示した変動表示時間の設定処理と同じように、変動表示時間テーブルが参照される。このようにして設定された保留コマンドが報知・演出制御装置１４０に送信され、同報知・演出制御装置１４０においては同保留コマンドに基づいて図柄の変動表示態様等を把握可能となる。

【３６６５】
ステップＳ１６０３Ｃにて否定判定をした場合にはステップＳ１６０５Ｃに進む。ステップＳ１６０５Ｃでは、外れリーチ非対応保留コマンド（完全外れ対応保留コマンド）を設定する。なお、既に説明したように完全外れの場合には、当該保留情報にかかる遊技回を開始する際に記憶されている保留情報の数に応じて変動表示時間が変化し得る。そこで、完全外れ対応保留コマンドを設定する場合には、変動表示時間にかかる情報は格納されない。
【３６６６】
ステップＳ１６０２Ｃ、ステップＳ１６０４Ｃ、ステップＳ１６０５Ｃのいずれかのコマンド設定処理を実行した後は、ステップＳ１６０６Ｃにて、保留個数の情報を上記保留コマンドに対して設定する処理を実行する。保留コマンドの情報は複数バイトの情報として構成されており、ステップＳ１６０６Ｃでは、先ず直前の事前確認処理（図４９０）におけるステップＳ１５０１ＣにてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶された保留個数の情報を読み出し、その後に、既に設定されている保留コマンドにおける保留個数の情報用のビットに対して上記読み出した保留個数の情報を論理和などの演算処理によって格納する。これにより、ステップＳ１６０２Ｃ、ステップＳ１６０４Ｃ、ステップＳ１６０５Ｃのいずれかの処理にて設定された保留コマンドに対して、かかる保留コマンドに対応した保留情報が何個目のものであるかを特定するための情報が含まれることとなる。以上詳述したステップＳ１６０６Ｃの処理を実行した後に、本保留コマンド設定処理を終了する。
【３６６７】
ステップＳ１６０６Ｃにて保留個数の情報が含められた保留コマンドは、次回の通常処理（図４６６）におけるステップＳ４０１Ｃの外部出力処理により、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、かかる保留コマンドを受信することにより、保留情報が増加したことを特定する。また、報知・演出制御装置１４０では、その受信した保留コマンドに基づいて保留表示や保留予告用の処理等を実行する。
【３６６８】
報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２においては、保留情報格納エリア４６７に記憶された情報に基づいて予告演出に係る処理を行う。予告演出に係る処理としては、大別して主制御装置１６２からのコマンドを判定するコマンド対応処理と予告の態様を決定する予告演出設定処理とが設定されている。
【３６６９】
（保留コマンド対応処理）
保留コマンド対応処理においては、主制御装置１６２が送信した保留コマンドを受信している場合に、その受信している保留コマンドに含まれている情報に対応した処理を実行する。なお、保留コマンド対応処理は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される。
【３６７０】
保留コマンド対応処理においては先ず、保留コマンドを受信しているか否かを判定する。報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて受信したコマンドはＲＡＭ４４４のコマンド格納エリアに一旦格納される。当該コマンド格納エリアは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されており、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行できるようになっている。対応保留コマンドを受信しているか否かの判定に際しては、コマンド格納エリア４６１における今回の読み出し対象のエリアに大当たり対応保留コマンドを受信しているか否かを判定する。なお、かかるコマンドの読み出しの構成は、変動開始用コマンド等の他のコマンドの読み出しにおいても同様である。
【３６７１】
保留コマンドを受信している場合には、当該保留コマンドに含まれる各種情報を保留情報格納エリアに記憶する。保留情報格納エリア４６７は、第１エリアＲｃ１～第８エリアＲｃ８を有しており、各エリアにつき１の保留情報を格納可能な構成となっている。各エ

リアに格納された保留情報は、主制御装置１６２からシフトコマンドを受信することにより、すなわち遊技回が開始された場合に、下位エリア側に順にシフトされることとなる。具体的には、第１エリアＲｃ１のデータをクリアするとともに、第２エリアＲｃ２→第１エリアＲｃ１、第３エリアＲｃ３→第２エリアＲｃ２、第４エリアＲｃ４→第３エリアＲｃ３　・・・　第８エリアＲｃ８→第７エリアＲｃ７といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。報知・演出制御装置１４０の保留情報格納エリアにおいても、主制御装置１６２の保留球格納エリア４３２（詳しくは作動口用保留エリアＲＥ）と同様に入球先に関係なく保留情報が時系列的にまとめて記憶される構成となっている。詳しくは今回受信したコマンドに含まれる保留数の情報を特定し、第１エリアＲｃ１～第８エリアＲｃ８のうちその特定した保留数の情報に対応するエリアに上記各種情報を記憶する。

【３６７２】

なお、上述した保留コマンドを受信した場合にはＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリアに保留コマンド受信フラグがセットされ、シフトコマンドを受信した場合には各種フラグ格納エリアにシフトコマンド受信フラグがセットされる。これら各フラグは、以下に説明する保留予告演出用の設定処理（保留予告演出用設定処理）の契機となり、当該保留予告演出用設定処理が終了した際に消去される。

【３６７３】

報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２においては、保留情報格納エリアに記憶された情報に基づいて大当たり予告演出設定処理を行う。大当たり予告演出設定処理は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される処理であり、上述した保留コマンド又はシフトコマンドを受信したことを条件として実行される。つまり、本実施の形態においては大当たり予告演出を実行する契機は作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に伴って保留情報が取得された場合又は遊技進行に伴って保留情報が消化された場合となっている。

【３６７４】

本実施の形態では、大当たり予告演出として、保留アイコンの色等を変更する保留アイコン変更演出や上述したステージ変更演出が設けられている。大当たり予告演出設定処理では、予告演出の可否を決定し、これら各種演出から実行する予告演出の種類やその詳細を決定する。

【３６７５】

ここで、図４９２～図４９４を参照してステージ変更演出の流れについて説明する。図４９２はステージ通常変更演出の流れを例示した概略図、図４９３及び図４９４はステージ特殊変更演出の流れを例示した概略図である。なお、ステージ通常変更演出については、遊技回の開始後に実行される場合と遊技回の終了時（確定表示中）に実行される場合とがあるが、図４９２においては遊技回の終了時（確定表示中）に実行される場合を例示している。

【３６７６】

（ステージ通常変更演出）

図４９２（ａ）においては、昼ステージ滞在中であり外れ結果に対応する図柄組合せが確定表示されている。図４９２（ａ）→図４９２（ｂ）に示すように、確定表示中の所定のタイミングにて表示画面９５ａにシャッタを模した画像が表示され、背景画像及び図柄組合せが一時的に視認不可となる。そして、図４９２（ｂ）→図４９２（ｃ）に示すように、シャッタを模した画像が非表示となる際に、確定表示中であった図柄組合せが再表示される一方、背景画像が夜ステージ画像に変更される。その後、確定表示が終了すると図４９２（ｃ）に示すように、夜ステージにて次の遊技回が開始することにより、以降の遊技回にて大当たり結果となる期待度が高い旨が示唆される。

【３６７７】

次に、図４９３及び図４９４を参照して、ステージ特殊変更演出について説明する。ステージ特殊変更演出については、外れ結果に対応する遊技回にて第１連携演出が実行された場合に当該第１連携演出の終了後に実行される演出であり、第１連携演出同様に演出装

置９７Ｌと表示画面９５ａの表示画面とが連携することで実行される。
【３６７８】
（ステージ特殊変更演出）
図４９３（ａ）では、外れ結果に対応する遊技回にて図柄の変動表示が開始されている。この時点で、既に後続の保留が確保されており、それら後続の保留に大当たり結果に対応したものが含まれている。図柄の変動表示が開始された後の所定のタイミングにてリーチ表示に移行し、リーチ表示へ移行した後は第１連携演出が発生する旨を示唆すべく可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの発光表示（白色の点滅表示）が開始されている（図４９３（ｂ）→図４９３（ｃ）参照）。
【３６７９】
第１連携演出の示唆が開始されてから所定の期間が経過したタイミングで、両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが演出位置に配置され、表示画面９５ａに対して前方から重なるようにして「Ｖ」の文字を模した装飾が形成されて、両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの表示色が赤色に点灯する。また図示は省略するが、表示画面９５ａには可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌを囲むようにして赤色のエフェクト画像が追加表示される。この第１連携演出への発展によって、大当たり結果となる期待度が大きく上昇することとなる。
【３６８０】
但し、今回の遊技回については外れ結果に対応しており、最終的には外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される（図４９３（ｄ）→図４９３（ｅ）参照）。この時点では滞在ステージが昼ステージとなっており、表示画面９５ａには背景画像として昼ステージ画像が表示されている。
【３６８１】
確定表示へ移行した後の所定のタイミングでは、左側可動装飾体８１０Ｌが演出位置から待機位置へと先に復帰する。この復帰動作については、右側可動装飾体９１０Ｌが演出位置に停止した状態で実行される。左側可動装飾体８１０Ｌは、待機位置への復帰に際して、表示画面９５ａにて当該右側可動装飾体９１０Ｌの左側となる領域を通過する。この動きに合せて、表示画面９５ａに表示されている背景画像の一部、詳しくは上記左側となる領域に表示されている部分が、昼ステージ画像から夜ステージ画像に変更される。つまり、表示画面９５ａにおいて右側可動装飾体９１０Ｌの左側となる領域には夜ステージ画像が表示され、右側可動装飾体９１０Ｌの右側となる領域には昼ステージ画像が表示され、１の表示画面９５ａに右側可動装飾体９１０Ｌを境として２つのステージ画像が表示された状態となる（図４９３（ｅ）→図４９３（ｆ）参照）。
【３６８２】
この状態では、昼ステージ画像と夜ステージ画像との境界部分ＢＬについては右側可動装飾体９１０Ｌと同様に左側に傾いており、当該右側可動装飾体９１０Ｌによって当該境界部分ＢＬのほぼ全体が遊技機前方から視認困難となるように覆われている。なお、これに限定されるものでは無く境界部分ＢＬの全体を遊技機前方から視認不可となるように覆う構成とすることも可能である。
【３６８３】
２つのステージ画像が並べて表示された状態となった後は、右側可動装飾体９１０Ｌが演出位置から待機位置へ向けて低速での移動を開始する。この移動開始に伴って、当該右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢が傾斜姿勢から垂直姿勢に変化する。垂直姿勢となることで、当該可動装飾体９１０Ｌが表示画面９５ａの上縁部及び下縁部に跨り、表示画面９５ａの表示領域を左右に完全に分断した状態となる。このような右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢変化に合せてステージ画像の境界部分ＢＬについても向き及び位置が変更され、右側可動装飾体９１０Ｌの背後に隠れた状態が維持されることとなる（図４９３（ｆ）→図４９４（ｇ）参照）。
【３６８４】
その後は、右側可動装飾体９１０Ｌの移動に合せて、昼ステージ画像の表示範囲及び夜ステージ画像の表示範囲が変更される。つまり、表示画面９５ａにて夜ステージ画像が表

示されている範囲が徐々に大きくなる。右側可動装飾体９１０Ｌは垂直姿勢を維持したまま待機位置へ向けた移動を継続するが、右側可動装飾体９１０Ｌの動きに同期するようにして両ステージ画像の境界部分ＢＬについても待機位置側へ移動（シフト）する（図４９４（ｇ）→図４９４（ｈ）→図４９４（ｉ）参照）。

【３６８５】

ここで、ステージ特殊変更演出については必ずステージ変更に成功するとは限らず、ステージ変更に失敗する場合もある。ステージ変更に失敗する場合には、右側可動装飾体９１０Ｌが待機位置に到達する前の複数の位置の何れかにて右側可動装飾体９１０Ｌの動きと境界部分ＢＬの動きとの同期が解除され、当該境界部分ＢＬが単独で表示画面９５ａの左縁部へ向けて移動し、表示画面９５ａに表示される背景画像が昼ステージ画像のみとなる。

【３６８６】

図４９４に示す例では、ステージ特殊変更演出に成功する場合が例示されており、右側可動装飾体９１０Ｌが待機位置に到着するまで、上記境界部分ＢＬの移動も続く。そして、右側可動装飾体９１０Ｌが待機位置に到達したタイミングで昼ステージ画像の表示が終了し、表示画面９５ａにおける背景画像が全て夜ステージ画像に切り替わることとなる。

【３６８７】

滞在ステージの変更が完了した後は、両可動装飾体９１０Ｌが消灯し、次の遊技回の開始に合せて図柄列の変動表示が開始される。

【３６８８】

複数の可動装飾体８１０Ｌ、９１０Ｌを併用して第１連携演出（合体演出）を行うことにより、すなわち細分化されたピースを組み合わせることで第１連携演出を行うことにより、可動式の演出装置の大型化を図りつつ、それに起因した配置等に係る制約を抑えたり、動作スピードの向上を図ったりすることができる。これは、第１連携演出によって遊技者の注目度を向上させるという効果を発揮させる上で有利である。

【３６８９】

ここで、第１連携演出が実行される際の往路では、移動速度が相対的に高い右側可動装飾体９１０Ｌの移動開始タイミングは移動速度が相対的に低い左側可動装飾体８１０Ｌの移動開始タイミングよりも先となり、第１連携演出終了後の復路では、移動速度が相対的に低い右側可動装飾体９１０Ｌの移動開始タイミングは移動速度が相対的に高い左側可動装飾体８１０Ｌの移動開始タイミングよりも後となる。このような構成とすれば、２つの可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの関係が往路と復路とで大きく異なることとなり、可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの動きが単調になることを抑制できる。

【３６９０】

特に、往路については右側可動装飾体９１０Ｌの移動距離を大きく稼ぐことで演出位置を左側可動装飾体８１０Ｌの待機位置側に偏倚させる構成を容易に実現できる。つまり、演出位置の制約を緩和できる。また、復路においては左側可動装飾体８１０Ｌを速やかに待機位置へ復帰させつつ移動距離が長くなった右側可動装飾体９１０Ｌの動きを利用した新たな演出（第２連携演出）を創出可能となる。この場合、右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度が低くなることで当該新たな演出の実行期間を確保することができるため、当該演出の自由度を高めることができる。以上の理由から、遊技への注目度の向上に好適に寄与できる。

【３６９１】

演出位置に配置された可動装飾体８１０Ｌ、９１０Ｌと表示画面９５ａに表示される画像（エフェクト画像）とを連携させた第１連携演出を実行することは遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。連携演出終了後は、可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌを待機位置へ復帰させる必要がある。復路においては表示画面９５ａに２つステージ画像が並べて表示される。それら２つのステージ画像の境界部分ＢＬについては右側可動装飾体９１０Ｌの背後に位置し、右側可動装飾体９１０Ｌを挟んで夜ステージ画像と昼ステージ画像とが分けて表示されているように見せることができる。２つの異なるステージ画像の境界部分Ｂ

Ｌを右側可動装飾体９１０Ｌによって覆うことにより、異なる２つのステージ画像を並べて表示する場合に画像間の境界部分ＢＬに生じる違和感を好適に軽減できる。このような構成とすれば、右側可動装飾体９１０Ｌの復路においてもステージ画像によって遊技への注目を促し、第１連携演出の終了によって遊技への注目度が急速に低下することを抑制できる。

【３６９２】

右側可動装飾体９１０Ｌは、復路にて垂直姿勢となることで、表示画面９５ａの上縁部及び下縁部に跨ることとなる。これにより、右側可動装飾体９１０Ｌによって境界部分ＢＬの露出を抑える機能を好適に発揮させることができる。また、右側可動装飾体９１０Ｌの姿勢が第１連携演出が終了して待機位置へ復帰させる場合に変更される構成によれば、ステージ画像の境界部分ＢＬを覆う機能が第１連携演出の自由度を低下させる要因になることを（第１連携演出の陳腐化の要因になること）を抑制できる。

【３６９３】

第２連携演出（ステージ特殊変更演出）においては、表示画面９５ａに昼ステージ画像が表示されている状況下にて当該表示されている昼ステージ画像の一部を夜ステージ画像に変更することによりそれら昼ステージ画像及び夜ステージ画像を並べて表示する構成となっている。このように、昼ステージ画像及び夜ステージ画像の一方を事前に表示させておき、当該一方のステージ画像の一部を他のステージ画像に変更することで２つのステージ画像を並列表示する構成とすれば、当該並列表示を開始する際の違和感を好適に軽減できる。

【３６９４】

また、演出位置が左側可動装飾体８１０Ｌの待機位置側へ偏倚している。つまり、演出位置への移動距離については左側可動装飾体８１０Ｌよりも右側可動装飾体９１０Ｌの方が大きくなっている。一方の可動装飾体（右側可動装飾体９１０Ｌ）を大きく動かすことにより第１連携演出のインパクトを強化できる。ここで、往路においては右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度が左側可動装飾体８１０Ｌの移動速度よりも高くなるように構成することにより、移動距離の偏りの影響を抑制できる。つまり、上記合体演出の見栄えの低下を抑制できる。

【３６９５】

第１連携演出終了後の復路においては、右側可動装飾体９１０Ｌと表示画面９５ａに表示されるステージ画像によって第２携演出が実行される。当該第２連携演出が実行される復路では左側可動装飾体８１０Ｌの移動速度が右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度よりも速くなるように設定されており且つ第２連携演出に際しては左側可動装飾体８１０Ｌの動作開始タイミングを右側可動装飾体９１０Ｌの動作開始タイミングよりも先とすることにより、当該左側可動装飾体８１０Ｌの待機位置への速やかな復帰を実現できる。これにより、左側可動装飾体８１０Ｌが右側可動装飾体９１０Ｌやステージ画像の視認の妨げになることを好適に回避できる。

【３６９６】

往路における両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの動作開始タイミングのずれは、復路における両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの動作開始タイミングのずれよりも小さくなっている。第１連携演出を実行する場合には、両可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌが演出位置に到達するタイミングに大きなずれが生じることは当該演出の見栄えを大きく低下させる要因になると懸念される。これに対して、復路では上記第２連携演出等を実行する前に左側可動装飾体８１０Ｌの退避を完了させるべくある程度の期間を確保することが好ましい。そこで、往路のタイミングのずれを相対的に小さくし、且つ復路のタイミングのずれを相対的に大きくすることには技術的意義がある。

【３６９７】

＜変形例１＞

上記第５７の実施の形態に示したステージ特殊変更演出では、右側可動装飾体９１０Ｌの移動速度と、ステージ画像の境界部分ＢＬの移動速度とを揃えることにより、当該境界

部分ＢＬの動きと右側可動装飾体９１０Ｌの動きとを同期させる構成としたが、これに限定されるものではない。ステージ特殊変更演出においては、右側可動装飾体９１０Ｌの位置を検出する構成とし、この検出結果に基づいて境界部分ＢＬを移動させることで当該境界部分ＢＬの動きと右側可動装飾体９１０Ｌの動きとを同期させる構成とすることも可能である。

【３６９８】

＜変形例２＞

上記第５７の実施の形態では、第１連携演出→第２連携演出（ステージ特殊変更演出）となる場合に、演出位置に停止中の右側可動装飾体９１０Ｌの前方を通過するようにして左側可動装飾体８１０Ｌが待機位置へ移動する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば上記第５５の実施の形態に示した第１連動演出のように２つの可動装飾体８１０Ｌ，９１０Ｌの位置が入れ替わらない演出の終了後に第２連携演出（ステージ特殊変更演出）を実行する場合には、演出位置に停止中の右側可動装飾体９１０Ｌの前方を通過しないようにして左側可動装飾体８１０Ｌが待機位置へ移動する構成としてもよい。

【３６９９】

＜変形例３＞

上記第５７の実施の形態では、第１連携演出が終了して左側可動装飾体８１０Ｌが待機位置へ復帰する場合に、表示画面９５ａにおいて右側可動装飾体９１０Ｌよりも左側に位置する部分の背景画像が当該左側可動装飾体８１０Ｌの動きに合わせて昼ステージ画像から夜ステージ画像に変更される構成としたが、これに限定されるものではない。表示画面９５ａにおいて右側可動装飾体９１０Ｌよりも左側に位置する部分の背景画像が左側可動装飾体８１０Ｌが演出位置から待機位置へ復帰する直前のタイミングにて夜ステージ画像に変更される構成としてもよいし、左側可動装飾体８１０Ｌが待機位置に復帰したタイミングにて夜ステージ画像に変更される構成としてもよい。

【３７００】

＜変形例４＞

上記第５７の実施の形態では、第２連携演出については下位のステージから上位のステージへのランクアップ用のステージ変更演出として機能する構成としたが、これに代えて又は加えて上位のステージから下位のステージへのランクダウン用のステージ変更演出として機能する構成とすることも可能である。具体的には、夜ステージ中に第１連携演出が発生した場合の一部にて第１連携演出→第２連携演出が発生する構成とし、第２連携演出にて下位ステージ（昼ステージや夕方ステージ）への移行が発生しなかった場合には夜ステージが継続される構成とすることも可能である。この場合、夜ステージ画像が維持されることで、保留内の大当たりが確定する構成とするとよい。

【３７０１】

＜変形例５＞

上記第５７の実施の形態では、第１連携演出終了後の復路において右側可動装飾体９１０Ｌが表示画面９５ａの上縁部及び下縁部に跨る垂直姿勢で移動する構成としたが、必ずしもこれに限定されるものではない。少なくとも右側可動装飾体９１０Ｌによって表示画面９５ａにおける図柄の変動表示領域が左右に仕切られていると遊技者に認識される範囲であれば、右側可動装飾体９１０Ｌの大きさや姿勢については任意に変更してもよい。例えば復路においても右側可動装飾体９１０Ｌが左に傾いた傾斜姿勢を維持する構成とすることも可能である。

【３７０２】

＜第５８の実施の形態＞

以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第５８の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図４９５はパチンコ機１０を正面側から見た斜視図、図４９６及び図４９７はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図４９６では便宜上パチンコ機１０における遊技領域内の構成を省略している。

【３７０３】
図４９５に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に取り付けられた遊技機主部１２とにより構成されている。
【３７０４】
外枠１１は長尺状のフレーム材を四辺に連結し構成されるものであって全体として矩形枠状をなすように形成されている。この外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機１０が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備等に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。
【３７０５】
遊技機主部１２は、外枠１１によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠１１における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具１７が固定されており、さらに外枠１１における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具１８が設けられている。これら上側支持用金具１７及び下側支持用金具１８により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠１１に対して遊技機主部１２がパチンコ機１０の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機１０の前方へ回動可能とされている（図４９６及び図４９７参照）。
【３７０６】
図４９６及び図４９７に示すように、遊技機主部１２は、ベース体としての内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。なお、遊技機主部１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。
【３７０７】
内枠１３により前扉枠１４が回動可能に支持されており、前扉枠１４は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３により裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、裏パックユニット１５は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。
【３７０８】
（前扉枠１４）
次に、前扉枠１４について説明する。図４９５に示すように、前扉枠１４は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体２０を主体に構成されており、内枠１３における前面のほぼ全域を覆っている。枠体２０の中央部分には後述する遊技領域ＰＥのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部２１が形成されており、その窓部２１はガラスユニット２２によって同前扉枠１４の背面側から塞がれている。
【３７０９】
ガラスユニット２２は、透明性を有する複数のガラスパネル２３と、それらガラスパネル２３を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル２３の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル２３は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル２３の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル２３同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル２３によって遊技領域ＰＥをパチンコ機１０の正面側から２重に覆った状態となっている。
【３７１０】
なお、必ずしも両ガラスパネル２３をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル２３を枠体２０に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、１枚としてもよいし、３枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上に鑑みれば、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

【３７１１】
ガラスユニット２２（詳しくは窓部２１）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部２１の周縁に沿ってＬＥＤ等の発光手段を内蔵した環状電飾部２６が設けられている。環状電飾部２６では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、環状電飾部２６の中央であってパチンコ機１０の最上部にはエラー等の不具合が発生した場合に点灯するエラー表示ランプ部２７が設けられ、さらにその左右には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部２８が設けられている。また、左右の賞球ランプ部２８に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音やＢＧＭ等などが出力されるスピーカ部２９が設けられている（図４９６参照）。
【３７１２】
前扉枠１４（枠体２０）における窓部２１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部３１と下側膨出部３２とが上下に並設されている。上側膨出部３１内側には上方に開口した上皿３３が設けられており、下側膨出部３２内側には同じく上方に開口した下皿３４が設けられている（図２参照）。上皿３３は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構へ導くための機能を有する。また、下皿３４は、上皿３３内にて余剰となった遊技球を貯留する機能及び遊技球発射機構によって発射された遊技球のうち遊技領域ＰＥ（図４９６参照）に到達しなかった遊技球が遊技者に戻された場合に当該排出された遊技球を貯留する受け皿としての機能を有する。
【３７１３】
上側膨出部３１において上皿３３の前方となる部分には、遊技者により操作される演出ボタン３５が配設されている。この演出ボタン３５については報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０では演出ボタン３５の操作に基づいて操作対応演出等を実行する。
【３７１４】
下側膨出部３２の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル４１が設けられている。遊技球発射ハンドル４１が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。なお、遊技球の発射速度は、遊技球発射ハンドル４１の操作量（回動量）が大きくなるに従って速くなり、この操作量が遊技者により調整されて所定の量となった場合に遊技球が遊技領域ＰＥへ到達することとなる。また、この操作量を遊技者が調整することで、後述する右ルートと左ルートへの遊技球の打ち分けが可能となる。
【３７１５】
図４９６に示すように、前扉枠１４の背面には、通路形成ユニット４５が取り付けられている。通路形成ユニット４５は、合成樹脂により成形されており、上皿３３に通じる前扉側上皿通路と、下皿３４に通じる前扉側下皿通路とを有してなる。通路形成ユニット４５において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることで前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路及び前扉側下皿通路は上流側が後述する遊技球分配部に通じており、前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿３３に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿３４に導かれる。
【３７１６】
前扉枠１４の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠１３に対する組付機構を構成する。
【３７１７】
次に、図４９８を参照して内枠１３について詳細に説明する。図４９８は内枠１３の正面図である。なお、図４９８においても図４９６と同様に便宜上パチンコ機１０の遊技領域ＰＥ内の構成を省略している。
【３７１８】
（内枠１３）

内枠１３は、外形が外枠１１と同様に略矩形状をなす内枠ベース体５０を主体に構成されている。内枠ベース体５０の高さ寸法は、外枠１１の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、内枠ベース体５０は外枠１１の上枠部に寄せて配置され、外枠１１の下枠部と内枠ベース体５０との間には若干の隙間が形成されている。外枠１１にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、内枠ベース体５０（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠１３が外枠１１に対して閉じられた状態では内枠ベース体５０が幕板の上に載ることとなる。なお、幕板と内枠ベース体５０との間に相互干渉の防止等を目的として若干のクリアランスを設けてもよい。

【３７１９】

内枠ベース体５０の前面における回動基端側（図４９８の左側）には、その上端部及び下端部に支持金具７１，７２が取り付けられている。図示は省略するが、支持金具７１，７２は軸部を有しており、それら軸部に前扉枠１４に設けられた軸受け部が挿入されることにより、内枠１３に対して前扉枠１４が回動可能に支持されている。

【３７２０】

内枠ベース体５０の回動先端側（図４９８の右側）には、内枠１３や前扉枠１４を施錠状態とするための施錠装置７５が配設されている。施錠装置７５は内枠ベース体５０の右端部（後述する縦フレーム部材）に沿うようにして上下に延びており、その長手方向（上下方向）に散在して配置された前扉用鉤部材７６を有している。内枠ベース体５０には前扉枠１４の背面に設けられた鉤受け部材４９（図４９６参照）内枠１３の正面側に突出させるためのスリットが各前扉用鉤部材７６にそれぞれ対応するようにして形成されている。それらスリットを通じて突出した前扉用鉤部材７６が、前扉枠１４に各前扉用鉤部材７６に１対１で対応させて設けられた前扉用鉤部材７６に係止されることによって、前扉枠１４が内枠１３に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置７５は、内枠１３の後方側に延出する内枠用鉤部材７７を有している。これら内枠用鉤部材７７が外枠１１に固定された鉤受け部材１９に引っ掛かることにより遊技機主部１２が外枠１１に対して閉じた状態で施錠される。

【３７２１】

内枠ベース体５０（施錠装置７５）には、施錠装置７５の解錠操作を行うためのシリンダ錠７８が設置されている。シリンダ錠７８は施錠装置７５の主要部分を構成する施錠ユニット（各鉤部材７６，７７や連動杆等）とは別体で設けられており、当該施錠ユニットと隣接して配置されている。シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを右（時計回り）に回すと内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解除され、シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを左（反時計回り）に回すと外枠１１に対する内枠１３の施錠が解除されるように構成されている。

【３７２２】

内枠ベース体５０の中央部分には遊技盤ユニット８０を収容する収容凹部５１が形成されている。収容凹部５１は遊技盤ユニット８０の外形に合わせて遊技機後方に窪んでおり、遊技盤ユニット８０はこの収容凹部５１に遊技機前方から嵌まった状態で手動式のロック機構によって固定されている。収容凹部５１の底部には、略矩形状の窓孔５２が形成されており、この窓孔５２を通じて遊技盤ユニット８０の背面構成（後述する背面ブロック８０ｂ）が内枠１３の後方に突出している。なお、この窓孔５２については、内枠ベース体５０に装着された遊技盤ユニット８０によってそのほぼ全域が遊技機前方から覆われた状態となっている。

【３７２３】

（遊技盤ユニット８０）

遊技盤ユニット８０は、木製の板材を主体として形成された遊技盤８０ａと、遊技盤８０ａの背面側に設けられ、後述する各種遊技部品（可変表示装置、制御装置、可動式の演出機構等）がベース体２５１に搭載されてなる背面ブロック８０ｂとが一体化されてなる。

【３７２４】

遊技盤８０ａの前面には遊技球が流下する上述した遊技領域ＰＥが形成されている。既に説明したように遊技領域ＰＥはガラスユニット２２（詳しくは後側のガラスパネル２３）によって覆われている。ガラスユニット２２は、後側のガラスパネル２３と遊技盤８０ａの前面との隙間が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように、すなわち遊技領域ＰＥを流下する遊技球が同遊技領域ＰＥの同一箇所にて前後に並ばないように配置されている。これにより、遊技領域ＰＥでの球詰まりを抑制している。なお、遊技盤８０ａは木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。

【３７２５】

以下、図４９９及び図５００に基づき遊技盤ユニット８０（特に遊技盤８０ａの遊技領域ＰＥに配された各種構成）について説明する。図４９９は遊技盤ユニット８０の正面図、図５００は遊技盤ユニット８０を後方から見た斜視図である。

【３７２６】

遊技盤８０ａには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。図４５２に示すように、各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２、可変入賞装置８３、スルーゲート８４等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２及び可変入賞装置８３に遊技球が入ると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサにより検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａ（遊技領域ＰＥ）の最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。以下の説明では、アウト口８６への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口８１、作動口ユニット８２、可変入賞装置８３への遊技球の入球を「入賞」とも表現する。

【３７２７】

また、遊技盤８０ａには、遊技球の流下経路を適宜分散等するために多数の遊技釘８７や風車９４等の各種遊技部品が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生する。

【３７２８】

遊技盤８０ａの中央には中央開口が形成されており、この中央開口を遊技盤ユニット８０Ｌの背面側から覆うようにして透明な開口カバーが取り付けられている。この中央開口の背後には、背面ブロック８０ｂＬに属する可変表示ユニット８５等が位置しており、遊技機前方から中央開口（開口カバー）を通じて可変表示ユニット８５等を視認可能となっている。

【３７２９】

中央開口の周辺に作動口ユニット８２やスルーゲート８４等が配設されている。作動口ユニット８２には、可変表示ユニット８５の下方に配設された第１作動口９１と、第１作動口９１の下方に配設された第２作動口９２とが設けられている。これら２つの作動口９１，９２のうち第２作動口９２には、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３が併設されている。電動役物９３は、可動片と同可動片を駆動させるソレノイド式の駆動部とを有してなり、第２作動口９２への入球を許容する開状態（補助状態）と、同入球を不可とする閉状態（非補助状態）とに切替可能となっている。

【３７３０】

なお、電動役物９３については、閉状態となっている場合には第２作動口９２への入球が困難となり、開状態に切り替わることで閉状態よりも当該第２作動口９２への入球が容易となるように構成してもよい。

【３７３１】

第２作動口９２よりも上流側、詳しくは可変表示ユニット８５の側方には上記スルーゲート８４が配置されており、遊技球のスルーゲート８４の通過をトリガとしたサポート抽選に当選した場合には、電動役物９３が所定時間だけ閉状態から開状態に切り替えられる

こととなる。
【３７３２】
なお、第１作動口９１への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、第２作動口９２への入球が発生した場合には４個の遊技球の払出が実行されるが、遊技球の払出個数は上記のものに限定されることはない。
【３７３３】
可変入賞装置（特別入球装置又は特別入球手段）８３には、大入賞口と、当該大入賞口への入球を許容する許容状態及び入球を不可とする阻止状態とに切替可能なシャッタとが設けられている。以下の説明では、シャッタが許容状態となっている場合の可変入賞装置８３の状態を「開状態」、シャッタが阻止状態となっている場合の可変入賞装置８３の状態を「閉状態」と称する。
【３７３４】
なお、可変入賞装置８３については、閉状態となっている場合には当該可変入賞装置８３への入球が困難となり、開状態に切り替わることで閉状態よりも当該可変入賞装置８３への入球が容易となるように構成してもよい。
【３７３５】
後述する通常遊技状態においては作動口９１，９２への入賞に基づいて内部抽選が実行され、この内部抽選に当選した場合（例えば大当たりとなった場合）に通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行する。可変入賞装置８３は閉状態に維持され、特別遊技状態へ移行した場合に開状態に切り替えられる構成となっている。特別遊技状態においては、例えば所定時間（例えば３０ｓｅｃ）の経過又は所定個数（例えば１０個）の入賞を１ラウンドとして、複数ラウンド（例えば６ラウンド）を上限とした開状態への切り替え繰り返されるように設定されている。
【３７３６】
次に、可変表示ユニット８５について補足説明する。可変表示ユニット８５は、作動口９１，９２への入賞をトリガとして図柄を可変表示（変動表示）する図柄表示装置９５を有している。図柄表示装置９５は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置によりその表示内容が制御される。図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおいては、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が横方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。そして、大当たりに当選した場合には、予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示され、上記開閉実行モード（特別遊技状態又は大当たり）に移行することとなる。なお、図柄表示装置９５については必ずしも液晶表示装置である必要はなく、ドットマトリクスや７セグタイプの表示装置であってもよい。
【３７３７】
遊技盤８０ａには、上記中央開口を囲むようにしてセンターフレーム９６が設けられている。センターフレーム９６は、遊技盤８０ａに対してその前面側から固定されており、このように固定された状態では遊技盤８０ａの前面から起立した状態となることで当該センターフレーム９６と上記ガラスユニット２２との間の隙間寸法が遊技球の直径寸法よりも小さくなるように構成されている。これにより、遊技領域ＰＥを流下する遊技球が図柄表示装置９５に衝突することが回避され、且つ遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路が可変表示ユニット８５（詳しくはセンターフレーム９６）を右側から迂回する上記右ルートと、左側から迂回する上記左ルートに大別されている。本実施の形態では、遊技領域ＰＥに設けられた各種遊技部品が左右対称となるように配置されており（所謂左右対称ゲージ）、右ルートと左ルートとに有利不利の差等は設けられておらず、右ルート及び左ルートの何れに発射された遊技球についても作動口９１，９２、スルーゲート８４、可変入賞装置８３に入賞し得る構成となっている。
【３７３８】
センターフレーム９６の背後には、可動式の演出装置が配置されている。この演出装置については、図柄表示装置９５の表示画面９５ａに表示される画像と連携する連携演出等

を実行する場合に動作する構成となっている。
【３７３９】
センターフレーム９６の下部を構成している枠部の上面には、遊技球が左右に転動可能なステージが形成されている。センターフレーム９６の左枠部に形成された流入口から流入した遊技球は、同じくセンターフレーム９６に形成されたワープ通路を通じてステージ上に排出される。ステージについては、当該ステージに到達した遊技球が比較的第１作動口９１へと流入しやすくなるように、具体的にはステージを経由しない遊技球と比較して第１作動口９１へと流入しやすくなるように構成されており、このステージ上での遊技球の動きに対する遊技者の注目度向上に貢献している。本実施の形態においては上述したように透明な開口カバーによって中央開口を覆っており、ステージ上に到達した遊技球が背面ブロック８０ｂ（可変表示ユニット８５）側へ移動しないように規制されている。
【３７４０】
作動口９１，９２は、可変表示ユニット８５寄りとなる位置に配置されている。作動口９１，９２への入賞をトリガとして特別遊技状態に移行し得るため、遊技者は作動口９１，９２に入賞するか否かに注目するとともに、特別遊技状態に移行するか否かを把握すべく図柄表示装置９５に注目するものと考えられる。作動口９１，９２を可変表示ユニット８５寄りに設けたことは、遊技者が注目したい箇所を可変表示ユニット８５周辺に集中させるための工夫である。
【３７４１】
遊技盤８０ａにおける右側の端部には後述する誘導レール１００とともに遊技領域ＰＥを区画形成する遊技領域区画部材９８が配設されている。遊技領域区画部材９８には、誘導レール１００に沿って飛翔した遊技球が衝突するストッパ部材や主表示ユニット９９が配設されている。ストッパ部材は誘導レール１００の先端付近に配置された緩衝部材であり、当該ストッパ部材に衝突した遊技球はその勢いが弱められた後、遊技領域ＰＥを流下することとなる。つまり、ストッパ部材には衝突した遊技球の勢いを弱める減勢機能が付与されている。
【３７４２】
ここで、主表示ユニット９９について補足説明する。主表示ユニット９９は遊技領域区画部材９８に埋設されており、その一部がガラスユニット２２と対向するように配置されている。この対向している部分には、所定の絵柄等が表示される主表示部Ｄが設けられている。主表示ユニット９９については、後述する主制御装置に電気的に接続されており、主表示部Ｄの表示内容は当該主制御装置によって制御される構成となっている。
【３７４３】
図４９９（ｂ）に示すように、主表示部Ｄは、第１作動口９１への入賞に基づいた抽選結果を表示する第１作動口用表示部Ｄ１と、第２作動口９２への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第２作動口用表示部Ｄ２とを有してなる。第１作動口用表示部Ｄ１では、第１作動口９１への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第１作動口９１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第１作動口９１への入賞に基づく内部抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応した当選結果であった場合には、第１作動口用表示部Ｄ１にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記特別遊技状態へ移行される。
【３７４４】
第２作動口用表示部Ｄ２では、第２作動口９２への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第２作動口９２への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第２作動口９２への入賞に基づく内部抽選の結果が特別遊技状態への移行に対応した当選結果であった場合には、第２作動口用表示部Ｄ２にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、その結果に応じて上記特別遊技状態へ移行される。
【３７４５】
ここで、いずれかの作動口９１，９２への入賞に基づいて、対応する作動口用表示部Ｄ

１，Ｄ２にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止され（確定表示され）、その状態を維持したまま確定表示時間が経過するまでが遊技回の１回に相当する。但し、遊技回の１回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口９１，９２への入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止され（確定表示され）、その状態を維持したまま確定表示時間が経過するまでを遊技回の１回とすることも可能である。

【３７４６】

本実施の形態においては遊技球が第１作動口９１及び第２作動口９２を通過した回数は各々４回まで（合計で８個まで）保留される構成が採用されており、主表示ユニット９９の主表示部Ｄにはそれら作動口９１，９２の保留個数を各々表示する第１作動口用保留数表示部Ｓ１及び第２作動口用保留数表示部Ｓ２が設けられている。

【３７４７】

また、主表示ユニット９９の主表示部Ｄには上記作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２以外に、スルーゲート８４への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部ＤＳが併設されている。スルーゲート用表示部ＤＳでは、スルーゲート８４への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート８４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示（確定表示が実行）される。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の結果がサポート当選結果であった場合には、スルーゲート用表示部ＤＳにて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止され確定表示が終了した後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、第２作動口９２に併設の上記電動役物９３が所定の態様で開放される。

【３７４８】

更に、本実施の形態においては遊技球がスルーゲート８４を通過した回数は最大４回まで保留される構成が採用されているが、主表示ユニット９９の主表示部Ｄにはその保留個数を表示する保留数用表示部ＳＳが設けられている。

【３７４９】

以上詳述した主表示部Ｄについては、前扉枠１４のガラスユニット２２を通じてパチンコ機１０前方から視認可能となっているとともに、これら各種表示部の前方を遊技球が移動することが回避されているため、その視認性が担保されている。

【３７５０】

再び図４９８を用いて内枠１３の構成について説明すれば、内枠ベース体５０における遊技盤ユニット８０の下方には、上記遊技球発射ハンドル４１の操作に基づいて遊技領域ＰＥへ遊技球を発射する遊技球発射機構１１０が設けられている。

【３７５１】

（遊技球発射機構１１０）

遊技球発射機構１１０は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド１１１と、同ソレノイド１１１によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール１１２と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置１１３と、それら各種構成１１１～１１３が装着されているベースプレート１１４とを主要な構成として備えており、同ベースプレート１１４が内枠ベース体５０に固定されることで、同内枠ベース体５０に対して一体化されている。

【３７５２】

発射レール１１２は、遊技盤ユニット８０側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート１１４に固定されている。発射レール１１２には断面略Ｖ字状の溝部が形成されており、その溝状部分に遊技球が嵌ることにより当該遊技球の前後位置が規定されるように構成されている。

【３７５３】

発射レール１１２の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置１

１３から供給された遊技球を上述した発射待機位置に留める球ストッパが配されている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド１１１が配置されている。

【３７５４】

ソレノイド１１１は、後述する電源・発射制御装置に対して電気的に接続されている。その電源・発射制御装置からの電気的な信号の出力に基づいてソレノイド１１１の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技盤ユニット８０側、詳しくは遊技盤ユニット８０に装着された誘導レール１００に向けて打ち出される。

【３７５５】

誘導レール１００は、遊技盤ユニット８０（詳しくは板体の前面）に固定された遊技領域区画部材９８とともに遊技領域ＰＥを同遊技領域ＰＥの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール１００は、遊技球の直径よりも大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール１０１及び外レール１０２からなり、それら両レール１０１，１０２によって一条の誘導通路１０３が区画形成されている。誘導通路１０３は、発射レール１１２の先端側（斜め下方）に開放された入口部分１０４と、遊技領域ＰＥの上部に位置する出口部分１０５とを有している。ソレノイド１１１の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール１１２→誘導レール１００（入口部分１０４→出口部分１０５）の順に移動することにより遊技領域ＰＥに導かれる。なお、遊技盤ユニット８０において出口部分１０５の先側、詳しくは内レール１０１の先端付近には、遊技領域ＰＥに到達した遊技球の同誘導通路１０３内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材１０６が取り付けられており、先んじて遊技領域ＰＥに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

【３７５６】

誘導レール１００を構成している各レール１０１，１０２は、遊技領域ＰＥの略中央部分を中心とする円弧状をなしている。このため、誘導通路１０３を通過する遊技球は、自身に発生する遠心力により外レール１０２に沿って、すなわち外レール１０２に接触したまま移動（摺動又は転動）しやすくなっている。つまり、遊技領域ＰＥへと遊技球を届けるようにして遊技球を発射した場合には誘導通路１０３において外レール１０２に沿った領域が実質的に遊技球が通過する通過領域（通過経路）を構成し、内レール１０１に沿う領域については実質的に遊技球が通過しない領域となる。

【３７５７】

同図４９８に示すように、誘導レール１００及び発射レール１１２は、同誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０の下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール１００，１１２は、同誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０の下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより両レール１００，１１２を遊技盤ユニット８０の下端縁に近づけつつ、誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２との間には所定間隔の隙間を形成している。

【３７５８】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路が配設されている。ファール球通路は前扉枠１４の通路形成ユニット４５に一体成形されている。仮に遊技球発射機構１１０から発射された遊技球が遊技領域ＰＥまで至らずファール球として誘導通路１０３内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路内に入ることとなる。ファール球通路は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路に入った遊技球は図４４８等に示した下皿３４に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

【３７５９】

内枠ベース体５０において発射レール１１２の左方（詳しくは前扉枠１４を支持している側）には内枠ベース体５０を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材１２１が配設されている。通路形成部材１２１は、内枠ベース体５０に対

してネジ止めされており、本体側上皿通路１２２と本体側下皿通路１２３とを有している。それら本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材１２１の下方には前扉枠１４に取り付けられた通路形成ユニット４５の受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路１２２の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路１２３の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

【３７６０】

内枠ベース体５０において通路形成部材１２１の下方には、本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を開閉する開閉部材１２４が取り付けられている。開閉部材１２４は本体側上皿通路１２２及び本体側下皿通路１２３を閉鎖する前方位置に付勢されており、前扉枠１４が開放された場合には、この付勢力によって各開閉部材１２４が閉状態となることで、各通路１２２，１２３からの遊技球の脱落が回避されることとなる。これに対し、前扉枠１４を閉じた状態では、前扉枠１４の通路形成ユニット４５に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材１２４が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路１２２と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路１２３と前扉側下皿通路とが連通する。

【３７６１】

次に、図５００及び図５０１に基づき内枠１３（内枠ベース体５０及び遊技盤ユニット８０）の背面構成について説明する。図５０１は内枠１３の背面図である。

【３７６２】

図５０１に示すように内枠ベース体５０の背面における回動基端側（図５０１の右側）には、軸受け金具１３２が取り付けられている。軸受け金具１３２には、上下に離間させて軸受け部１３３が形成されており、これら軸受け部１３３により内枠１３に対して裏パックユニット１５が回動可能に取り付けられている。また、内枠ベース体５０の背面には、裏パックユニット１５を閉じた状態で同内枠ベース体５０に固定するための固定レバー１３４が複数設けられている。

【３７６３】

既に説明したように内枠ベース体５０における収容凹部（遊技盤収容部）５１の底部分には内枠ベース体５０の厚さ方向に貫通し同内枠ベース体５０の背面側に開放された窓孔５２が形成されており、その窓孔５２が収容凹部５１に収容された遊技盤ユニット８０によって内枠１３の正面側から覆われている。遊技盤ユニット８０（背面ブロック８０ｂ）の背面には制御装置等の各種構成が搭載されており、それら各種構成は窓孔５２を通じて内枠１３の背側に露出した状態となっている。ここで、図５００を参照して遊技盤ユニット８０の背面の構成について説明する。

【３７６４】

既に説明したように遊技盤８０ａの背面には、背面ブロック８０ｂが取り付けられている。背面ブロック８０ｂは、遊技盤８０ａ側に開放された略箱状のベース体２５１を有してなり、このベース体２５１が遊技盤ユニット８０の背面に固定されることで、遊技盤８０ａと背面ブロック８０ｂとが一体化されている。

【３７６５】

ベース体２５１の前面側は、上述した可動式の演出装置等の配置領域となっており、その背面側はそれら各種構成を制御する制御装置や上記可変表示ユニット８５（図柄表示装置９５）の配置領域となっている。

【３７６６】

より具体的には、ベース体２５１の一部が内枠ベース体５０の背面側に突出しており、その突出した部分に対して上述した図柄表示装置９５（図４９９参照）と、その図柄表示装置９５を駆動するための表示制御装置とが取り付けられている。これら図柄表示装置９５及び表示制御装置は前後方向（内枠ベース体５０の厚さ方向）に図柄表示装置９５が前側且つ表示制御装置が後側となるように重ねて配置されている。さらに、ベース体２５１の背面部には、表示制御装置の後方に位置するようにして報知・演出制御装置１４０が搭

載されている。
【３７６７】
報知・演出制御装置１４０は、後述する主制御装置からの指示に従い音声の出力やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る報知・演出制御基板を具備しており、報知・演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１４１に収容されて構成されている。
【３７６８】
報知・演出制御装置１４０の下方には、ベース体２５１を後方から覆うようにして主制御装置ユニット１６０が設けられている。主制御装置ユニット１６０は、遊技盤ユニット８０（詳しくは背面ブロック８０ｂ）の背面に固定された合成樹脂製の取付台１６１と、その取付台１６１に搭載された主制御装置１６２とを有している。主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１６３に収容されて構成されている。
【３７６９】
基板ボックス１６３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としてのボックス封印部１６４によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス１６３が封印されている。ボックス封印部１６４は、基板ボックス１６３の短辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも１つが用いられて封印処理が行われる。
【３７７０】
ボックス封印部１６４はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス封印部１６４を構成する係止孔部に係止ピンを挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。ボックス封印部１６４による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス封印部１６４のうち、少なくとも１つの係止孔部に係止ピンを挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス１６３を開封する場合には、係止ピンが挿入されたボックス封印部と基板ボックス１６３本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス１６３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の係止孔部に係止ピンを挿入する。基板ボックス１６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス１６３に残しておけば、基板ボックス１６３を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。
【３７７１】
基板ボックス１６３と取付台１６１とは台座封印部１６５によって開封不能に連結されている。詳しくは、台座封印部１６５は、ボックス封印部１６４と同様に係止孔部及び係止ピンを有しており、係止孔部に対して係止ピンが挿入されることで基板ボックス１６３と取付台１６１とが分離不能に結合されるようになっている。これにより、基板ボックス１６３の不正な取り外しが行われた場合に、その事実を把握しやすくなっている。
【３７７２】
ベース体２５１の前面部において遊技盤ユニット８０の背面下部と対向している部分には、一般入賞口８１，作動口ユニット８２、可変入賞装置８３の遊技盤開口部に対応し且つ下流側で１カ所に集合する回収通路（図示略）が形成されている。これにより、一般入賞口８１等に入賞した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤ユニット８０の下方に集合する構成となっている。つまり、ベース体２５１には各種入賞口に入賞した遊技球を回収する機能が付与されている。
【３７７３】
遊技盤ユニット８０の下方には後述する排出通路が配されており、回収通路によって遊

技盤ユニット８０の下方に集合した遊技球は排出通路内に導出される。なお、アウト口８６についても同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球はアウト口８６を介して排出通路内に導出される。

【３７７４】

また、背面ブロック８０ｂを構成するベース体２５１には、上述した各入球部用の検知センサとして、上記一般入賞口８１に入賞した遊技球を検知する一般入賞口用検知センサと、作動口９１，９２に入った遊技球を検知する作動口用検知センサとが装着されており、それら各種検知センサによって入賞検知機構が構成されている。これら各種検知センサは主制御装置１６２に対して電気的に接続されており、各検知センサから検知情報（検知信号）が同主制御装置１６２に出力される構成となっている。

【３７７５】

次に、図５０２及び図５０３に基づき裏パックユニット１５について説明する。図５０２はパチンコ機１０の背面図、図５０３は裏パックユニット１５の正面図である。

【３７７６】

図５０２に示すように、内枠１３は裏パックユニット１５によって後方から覆われている。裏パックユニット１５は、裏パックユニット１５の本体部としての裏パック２０１を備えており、当該裏パック２０１に対して、払出機構部２０２、排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。

【３７７７】

裏パック２０１は、透明性を有する合成樹脂により成形されており、図５０３に示すように払出機構部２０２等が取り付けられるベース部２１１と、パチンコ機１０後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部２１２とを有してなる。保護カバー部２１２は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット８５を囲むのに十分な大きさを有する。

【３７７８】

ベース部２１１には、外部端子板が設けられている。外部端子板には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種信号が出力される。また、図５０３に示すように、ベース部２１１にはパチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン２１４が設けられており、掛止ピン２１４を内枠１３に設けられた前記軸受け部１３３に挿通させることで、裏パックユニット１５が内枠１３に対して回動可能に支持されている。ベース部２１１には、内枠１３に設けられた固定レバー１３４が挿通される複数の挿通部が形成されており、固定レバー１３４が挿通部に挿通された状態にてベース部２１１に後方から当接することにより内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。

【３７７９】

ベース部２１１には、保護カバー部２１２を迂回するようにして払出機構部２０２が配設されている。払出機構部２０２には、裏パック２０１の最上部に配されているとともに上方に開口したタンク２２１が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク２２１に逐次補給される。タンク２２１の側方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール２２２が連結され、タンクレール２２２の下流側には上下方向に延びるケースレール２２３が連結されている。ケースレール２２３の最下流部には払出装置２２４が設けられている。払出装置２２４より払い出された遊技球は、当該払出装置２２４の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、裏パック２０１のベース部２１１に設けられた遊技球分配部２２５に供給される。

【３７８０】

遊技球分配部２２５は、払出装置２２４より払い出された遊技球を上皿３３、下皿３４又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路１２２及び前扉側上皿通路を介して上皿３３に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路１２３及び前扉側下皿通路を介して下皿３４に通じるように形成されている。

【３７８１】

ベース部２１１の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤及び制御装置集合ユニット２０４が取り付けられている。排出通路盤には、制御装置集合ユニット２０４と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット２０４によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。

【３７８２】

制御装置集合ユニット２０４は、横長形状をなす取付台２４１を有し、取付台２４１に払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とが搭載されている。これら払出制御装置２４２と電源・発射制御装置２４３とは、払出制御装置２４２がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【３７８３】

払出制御装置２４２においては基板ボックス２４４内に払出装置２２４を制御する払出制御基板が収容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチ２４５が基板ボックス２４４外に突出している。例えば、払出装置２２４における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ２４５が押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

【３７８４】

電源・発射制御装置２４３は、基板ボックス２４６内に電源・発射制御基板が収容されている。電源・発射制御基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル４１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。具体的には、遊技球発射機構１１０を構成しているソレノイド１１１の駆動制御や球送装置１１３の駆動制御が実行される。

【３７８５】

また、電源・発射制御装置２４３には電源スイッチ２４７が設けられている。電源スイッチ２４７を操作することにより、パチンコ機１０の電源を投入状態（オン状態）又は遮断状態（オフ状態）に切り替え可能となっている。

【３７８６】

ここで、本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。一方、主制御装置１６２に設けられたリセットスイッチ１６６を押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている。

【３７８７】

これら各種スイッチについては、遊技機主部１２（内枠１３）を開放して内枠１３の背面部を露出させることで遊技機正面側から操作可能となる。一方で、上記施錠装置７５によって遊技機主部１２の開放が規制されている状態では、遊技機正面側からそれら各種スイッチを操作することができない。つまり、上記各種スイッチについては遊技機主部１２を閉じた状態では操作されにくくなっており、施錠装置７５用のキーを所有していないもの（例えば不正行為者）による遊技機正面側からの操作を困難なものとしている。

【３７８８】

（パチンコ機１０の電気的構成）

次に、図５０４のブロックを参照してパチンコ機１０の電気的構成について説明する。

【３７８９】

主制御装置１６２に設けられた主制御基板４０１には、ＭＰＵ４０２が搭載されている。ＭＰＵ４０２は、当該ＭＰＵ４０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ４０３と、そのＲＯＭ４０３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ４０４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵さ

れた素子である。なお、ＭＰＵ４０２が有する機能の一部、例えば、ＲＯＭ４０３の機能やＲＡＭ４０４の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。

【３７９０】

ＭＰＵ４０２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ４０２の入力側には、主制御装置１６２に設けられた停電監視基板４０５、払出制御装置２４２及び各種検知センサなどが接続されている。停電監視基板４０５には電源・発射制御装置２４３が接続されており、ＭＰＵ４０２には停電監視基板４０５を介して電力が供給される。

【３７９１】

各種検知センサの一部として、一般入賞口８１への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ａ、可変入賞装置８３への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｂ、第１作動口９１への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｃ、第２作動口９２への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｄ、スルーゲート８４への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｅが接続されており、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、ＭＰＵ４０２では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート８４への入賞に基づいてサポート抽選を実行する。

【３７９２】

ＭＰＵ４０２の出力側には、停電監視基板４０５、払出制御装置２４２及び報知・演出制御装置１４０が接続されている。払出制御装置２４２には、例えば、上述した作動口９１，９２等の入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ４０３のコマンド情報記憶エリア４２５が参照される。そして、一般入賞口８１への入賞を特定した場合には１０個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置８３への入賞を特定した場合には１５個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第１作動口９１への入賞を特定した場合には３個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第２作動口９２への入賞を特定した場合には４個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。

【３７９３】

報知・演出制御装置１４０には、主制御装置１６２から変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ４０３のコマンド情報記憶エリア４２５が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【３７９４】

また、ＭＰＵ４０２の出力側には、可変入賞装置８３のシャッタを開閉動作させる可変入賞駆動部、第２作動口９２の電動役物９３を開閉動作させる電動役物駆動部及び主表示ユニット９９が接続されている。主制御基板４０１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ４０２は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【３７９５】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置８３が開閉されるように、ＭＰＵ４０２において可変入賞駆動部の駆動制御が実行される。また、電動役物９３のサポート抽選に当選した場合には、電動役物９３が開閉されるように、ＭＰＵ４０２において電動役物駆動部の駆動制御が実行される。また、ＭＰＵ４０２によって主表示ユニット９９の主表示部Ｄの表示制御が実行される。

【３７９６】

さらには、ＭＰＵ４０２の出力側に外部出力端子板２１３が接続されており、この外部出力端子板２１３を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータにてパチンコ機１０の状態や遊技状況等を把握可能となっている。

【３７９７】
停電監視基板４０５は主制御基板４０１と電源・発射制御装置２４３とを中継しており、同停電監視基板４０５には電源・発射制御装置２４３から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視する機能が付与されている。払出制御装置２４２は、主制御装置１６２から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置２２４により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。
【３７９８】
電源・発射制御装置２４３は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板４０１や払出制御装置２４２等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を所定の電力経路を通じて供給する。また、電源・発射制御装置２４３は、遊技球発射機構１１０の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構１１０は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。
【３７９９】
報知・演出制御装置１４０には、ＭＰＵが搭載された報知・演出制御基板が設けられている。ＭＰＵには、当該ＭＰＵにより実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭと、そのＲＯＭ内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭと、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、ＭＰＵに対してＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。報知・演出制御装置１４０のＭＰＵは、主制御装置１６２から入力された各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８及びスピーカ部２９や遊技盤ユニット８０Ｌに設けられた可動式の演出装置を駆動制御するとともに、表示制御装置４１０を制御するものである。
【３８００】
表示制御装置４１０では、報知・演出制御装置１４０から入力されたコマンドに基づいて、図柄表示装置９５の表示制御を実行する。この場合に、報知・演出制御装置１４０では、主制御装置１６２から入力された各種コマンドに基づいて、図柄表示装置９５における図柄の変動表示態様（例えばリーチ発生の有無及びリーチ演出の内容等）や図柄の停止表示態様（変動表示の終了に伴い最終的に停止表示させる図柄組合せの種類）を決定する。
【３８０１】
ここで、各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び同変動表示の内容について説明する。なお、以下の説明においては適宜図５０５及び図５０６を参照する。図５０５及び図５０６は図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおける表示内容を説明するための概略図である。なお、説明の便宜上、図５０６においては表示画面９５ａにて表示される背景画像や保留画像（保留アイコン）等の一部の画像の図示を省略している。
【３８０２】
表示制御装置４１０には、キャラクタＲＯＭが設けられている。当該キャラクタＲＯＭには、「１」～「９」の数字が付された９種類の図柄のデータ（図５０５（ａ）～（ｉ）参照）が予め記憶されている。これらの図柄については、複数の画像データが組わされることで構築されているが、当該図柄についての詳細は後述する。
【３８０３】
図５０６（ａ）に示すように、図柄表示装置９５の表示画面９５ａには、左・中・右の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。表示画面９５ａでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、上から下）にスクロールするように変動表示される。左図柄列Ｚ１及び中図柄列Ｚ２は、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されてなり、右図柄列Ｚ３は、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されてなる。
【３８０４】

また、図５０６（ｂ）に示すように、表示画面９５ａは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。また、表示画面９５ａの中段には１の有効ラインＬが設定されている。そして、例えば左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、有効ラインＬに所定の図柄組合せ（例えば同一の数字が付された図柄組合せ）が形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、通常大当たり結果又は確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【３８０５】

なお、上記のように各図柄列の変動表示が停止されることに鑑みれば、左図柄列Ｚ１を第１図柄列（又は第１絵柄列）、右図柄列Ｚ３を第２図柄列（又は第２絵柄列）、中図柄列Ｚ２を第３図柄列（又は第３絵柄列）と称することができる。

【３８０６】

上記各主図柄のうち、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当する。確変大当たり結果となった場合には、例えば同一の特定図柄組合せや同一の非特定図柄組合せが停止表示される。また、通常大当たり結果となった場合には、例えば同一の非特定図柄組合せが停止表示される。

【３８０７】

なお、図柄表示装置９５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。例えば、複数の図柄列を縦並びとなるように設定し、図柄列における図柄の変動表示の方向を横方向に設定してもよい。

【３８０８】

表示画面９５ａの左右の端部、図柄の変動表示領域ＭＥの側方には、保留表示領域が設定されている。保留表示領域は、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示領域が上下方向に並ぶようにして区画表示された保留数表示領域と、変動表示領域ＭＥにて実行中の遊技回に対応した保留用画像（保留アイコン）を表示可能な実行対象表示領域とによって構成されている。

【３８０９】

より詳しくは、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数は各々４個であり、これに対応させて左右の保留数表示領域には、第１単位保留表示領域、第２単位保留表示領域、第３単位保留表示領域、第４単位保留表示領域が各々設定されている。

【３８１０】

例えば、遊技球が作動口９１に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、左側の保留数表示領域の第１単位保留表示領域に所定の保留用画像（保留アイコン）が表示され、遊技球が作動口９１に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、左側の保留数表示領域の第１単位保留表示領域～第４単位保留表示領域に所定の保留用画像（保留アイコン）が各々表示される構成となっている。なお、以下の説明では「保留個数」を単に「保留数」とも称する。

【３８１１】

（各種カウンタについて）

次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。

【３８１２】

ＭＰＵ４０２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の表示の設定、図柄表示装置９５の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図５０７に示すように、大当たり抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の当たり種別を判定する際に使用する当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置９５が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の

変動表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口９２に付属の電動役物９３を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。

【３８１３】

各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ４０４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ４３１に適宜格納される。ＲＡＭ４０４には、第１作動口用保留エリアＲａ及び第２作動口用保留エリアＲｂを有する作動口用保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥと、総保留数記憶領域とからなる保留球格納エリア４３２が設けられている。

【３８１４】

各作動口用保留エリアＲａ，Ｒｂは、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ４３１に格納されている当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が、上述した保留情報として第１エリア～第４エリアの何れかに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【３８１５】

例えば第１作動口９１への入賞が連続して複数回発生した場合には、第１作動口用保留エリアＲａの第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口９２への入賞が連続して複数回発生した場合には、第２作動口用保留エリアＲｂの第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。つまり、第１作動口９１又は第２作動口９２への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア４３２には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【３８１６】

実行エリアＡＥは、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示を開始する際に、作動口用保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【３８１７】

ここで、各種カウンタについて補足説明する。

【３８１８】

当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。

【３８１９】

大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア４２１に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。図５０８に示すように、当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機１０は、当否抽選手段における抽選モードとして、大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モード（低確率状態）と、大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モード（高確率状態）とが設定されている。

【３８２０】
上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図５０８（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図５０８（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。因みに、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、大当たりとなる乱数の数及び値は任意である。

【３８２１】
次に、当たり種別カウンタＣ２について説明する。当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９）に達した後０に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（２）開閉実行モード終了後の電動役物９３によるサポートモードという２つの条件に差異が設けられている。

【３８２２】
第２作動口９２に付属の電動役物９３によるサポートモードとしては、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口９２の電動役物９３が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

【３８２３】
当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が、第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。

【３８２４】
当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ４０３における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア４２２に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。ここで、振分テーブルの内容について図５０９（ａ）の概略図を用いて説明する。図５０９（ａ）は大当たり用の振分テーブルを示す概略図である。

【３８２５】
図５０９（ａ）に示すように、大当たり用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち「０～１４」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１５～２９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【３８２６】
６Ｒ通常大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが低確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードは、当該高頻度サポートモード中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了となり、低頻度サポートモードに切り替わる。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として４０回が設定される（図５０９（ｂ）参照）。

【３８２７】

６Ｒ確変大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが高確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードは、次回大当たり結果となって特別遊技状態へ移行するまで継続され、特別遊技状態の開始に伴って低頻度サポートモードに切り替わる（図５０９（ｂ）参照）。

【３８２８】

リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３８）に達した後０に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動口９１又は第２作動口９２に入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに格納される。そして、ＲＯＭ４０３のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。

【３８２９】

但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、ＭＰＵ４０２では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数が多く設定された構成としてもよい。

【３８３０】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置９５を備え、遊技結果が開閉実行モード対応の遊技結果となった遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となり得る遊技機において、図柄表示装置９５における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【３８３１】

換言すれば、図柄表示装置９５に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性があるリーチ図柄組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【３８３２】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置９５における予め設定された有効ラインＬ上に、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【３８３３】

図５０７の説明に戻り、変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示時間と、図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間とをＭＰＵ４０２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示の開始時及び図柄表示装置９５による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【３８３４】

電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタＣ４

は定期的に更新され、スルーゲート８４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の電役保留エリア４３３に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタＣ４の値によって第２作動口９２の電動役物９３を開放状態に制御するか否かのサポート抽選が行われる。

【３８３５】

サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア４２１にサポート抽選テーブル（当否情報群）として記憶されている。サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）と、高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）とが設定されている。

【３８３６】

上記抽選に際して低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」の計３００個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１」，「３」，「５」，「７」・・・「５９５」，「５９７」，「５９９」がサポート当選結果に対応している。それ以外の値についてはサポート非当選結果に対応している。

【３８３７】

一方、上記抽選に際して高頻度サポートモード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、サポート当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「４」，「３０４」を除く全ての計５９８個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「４」，「３０４」以外が全てサポート当選結果に対応している。つまり、高頻度サポートモードにおいてはサポート抽選のほぼすべてにおいてサポート当選となる点で、上記低頻度サポートモードと差別化されている。

【３８３８】

低頻度サポートモードにおいては、サポート当選確率が１／２となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「１回」となるように規定され、電動役物９３が開状態に維持される時間（開放時間）は「０．１ｓｅｃ」となるように規定されている。このように、開放時間を極端に短くすることにより、低頻度サポートモード中は第２作動口９２への入賞が実質的に回避されている。

【３８３９】

高頻度サポートモードにおいては、サポート当選確率が１／１．１となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「２回」となるように規定され、電動役物が開状態に維持される時間（開放時間）は「２ｓｅｃ」、閉状態に維持されるインターバル時間は「０．２ｓｅｃ」となるように規定されている。このように低頻度サポートモードと比べて開放時間を拡張することにより、高頻度サポートモード中は第２作動口９２への入賞が許容されている。高頻度サポートモードにおいては低頻度サポートモードと比べて第２作動口９２への入賞頻度が高くなることにより、持ち球の減り（投資）を一層抑えながら遊技を進めることが可能となっている。つまり、低頻度サポートモードと比較して高頻度サポートモードは、発射された遊技球の数に対する賞球の数の割合い（所謂ベース）が高くなるように構成されている。

【３８４０】

（主制御装置１６２にて実行される各種処理について）

次に、主制御装置１６２内のＭＰＵ４０２にて遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ４０２では、上記タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理やＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理が実行されるが、これらの各種処理については説明を省略する。

【３８４１】

（タイマ割込み処理）

先ず、図５１０のフローチャートを参照し、タイマ割込み処理について説明する。本処理はＭＰＵ４０２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【３８４２】

ステップＳ１０１Ｄでは、各種入賞検知センサ（例えば上記検知センサ３９１ａ～３９１ｅ）の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置１６２に接続されている各種入賞検知センサの状態を読み込み、当該入賞検知センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【３８４３】

その後、ステップＳ１０２Ｄでは、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際に０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【３８４４】

続くステップＳ１０３Ｄでは、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４をそれぞれ１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【３８４５】

続くステップＳ１０４Ｄでは、スルーゲート８４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には電役保留エリア４３３に記憶されているスルーゲート８４用の保留情報の数（以下、役物保留記憶数ＳＮともいう）が４未満であることを条件として、上記ステップＳ１０３Ｄにて更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電役保留エリア４３３に格納する。そして、各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【３８４６】

ステップＳ１０４Ｄのスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップＳ１０５Ｄに進み、当該ステップＳ１０５Ｄにて作動口９１，９２への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、本タイマ割込み処理を終了する。

【３８４７】

（作動口用の入賞処理）

ここで、図５１１のフローチャートを参照して作動口用の入賞処理について説明する。

【３８４８】

ステップＳ２０１Ｄでは、遊技球が第１作動口９１に入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第１作動口９１に入球したと判定した場合には、ステップＳ２０２Ｄに進み、払出制御装置２４２に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。

【３８４９】

続くステップＳ２０３Ｄでは、第１作動口９１に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第１作動口９１への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップＳ２０４Ｄでは、保留数記憶領域から第１作動口９１に対応する値を読み出し、この値を第１作動口用保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１作動口用保留記憶数ＲａＮともいう）。その後は、ステップＳ２０５Ｄにて、当たり乱数カウンタＣ１や当たり種別カウンタＣ２等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【３８５０】

一方、ステップＳ２０１Ｄにて遊技球が第１作動口９１に入賞していないと判定した場合にはステップＳ２０６Ｄに進む。ステップＳ２０６Ｄでは、遊技球が第２作動口９２に

入球（入賞）したか否かを判定する。遊技球が第２作動口９２に入球したと判定した場合には、ステップＳ２０７Ｄに進み、払出制御装置２４２に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。なお、ステップＳ２０２Ｄ，Ｓ２０７Ｄにてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理Ｓ４０１Ｄにて払出制御装置２４２に対して送信される。

【３８５１】

続くステップＳ２０８Ｄでは、第２作動口９２に遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、第２作動口９２への入球が発生した旨がホールコンピュータにて把握される。続くステップＳ２０９Ｄでは、保留数記憶領域から第２作動口９２に対応する値を読み出し、この値を第２作動口用保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２作動口用保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後は、ステップＳ２０５Ｄにて、当たり乱数カウンタＣ１や当たり種別カウンタＣ２等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【３８５２】

なお、ステップＳ２０１Ｄ，Ｓ２０６Ｄの両処理にてそれぞれ否定判定をした場合、すなわち第１作動口９１及び第２作動口９２のいずれにも入球がなかった場合には、そのまま本入賞処理を終了する。

【３８５３】

ここで、図５１２を参照して、ステップＳ２０５Ｄの情報取得処理について説明する。

【３８５４】

（情報取得処理）

情報取得処理においては先ずステップＳ３０１Ｄにて、保留球格納エリア４３２の保留数記憶領域に格納された作動保留記憶数Ｎ、詳しくは第１作動口９１及び第２作動口９２のうち当該情報取得処理の契機となった入球部に係る作動保留記憶数Ｎ（上記ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳ３０２Ｄにて対応する作動口の作動保留記憶数Ｎを１加算するとともに、ステップＳ３０３Ｄにて保留数記憶領域に格納された総保留数（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【３８５５】

続くステップＳ３０４Ｄでは、上記ステップＳ１０３Ｄにて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２Ｄにて１加算した共通保留数ＣＲＮと対応する記憶エリアに格納する。

【３８５６】

つまり、第１作動口用保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、上記ステップＳ１０３Ｄにて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２Ｄにて１加算した作動保留記憶数Ｎと対応するエリアに格納する。

【３８５７】

また、第２作動口用保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、上記ステップＳ１０３Ｄにて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、作動口用保留エリアＲＥの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２Ｄにて１加算した作動保留記憶数Ｎと対応するエリアに格納する。

【３８５８】

保留情報を格納した後は、ステップＳ３０５Ｄに進む。ステップＳ３０５Ｄでは、主表示ユニット９９の保留数表示部について表示更新処理を実行する。表示更新処理では、今

回の入球先（入賞先）が第１作動口９１の場合には第１作動口用保留数表示部Ｓ１の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が第２作動口９２の場合には第２作動口用保留数表示部Ｓ２の表示を更新する。

【３８５９】

各保留数表示部Ｓ１，Ｓ２については４つのＬＥＤによって構成されており、それら保留数表示部Ｓ１，Ｓ２にて点灯しているＬＥＤの数と第１作動口９１に係る保留数及び第２作動口９２に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって第１作動口９１に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第１作動口用保留数表示部Ｓ１にて点灯しているＬＥＤの数を増やす処理を行い、第２作動口９２に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて第２作動口用保留数表示部Ｓ２にて点灯しているＬＥＤの数を増やす処理を行う。

【３８６０】

続くステップＳ３０６Ｄ及びステップＳ３０７Ｄでは、作動口９１，９２への入賞が発生したことをサブ側（副側）の制御装置である報知・演出制御装置１４０に認識させるとともに後述する保留予告等を実行させるための処理である事前確認処理及び保留コマンドの設定処理を実行し、本情報取得処理を終了する。なお、保留コマンドには第１作動口９１及び第２作動口９２のうち何れへの入賞に基づくものであるかの情報が含まれる。

【３８６１】

ステップＳ３０７Ｄの保留コマンドの設定処理にて設定された保留コマンドは後述する通常処理の外部出力処理（ステップＳ４０１Ｄ）にて報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に送信されることとなる。

【３８６２】

（通常処理）

次に、通常処理の流れを図５１３のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ４０１Ｄ～Ｓ４０７Ｄの処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ４０９Ｄ，Ｓ４１０Ｄのカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【３８６３】

通常処理においては先ず、ステップＳ４０１Ｄにて外部信号出力処理を実行する。ステップＳ４０１Ｄの外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置及びホールコンピュータに送信する。

【３８６４】

具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置２４２に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンド、保留コマンドや後述するシフトコマンド等の各種コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置１４０に対して送信する。

【３８６５】

また、詳細については後述するが、例えば主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示が終了する毎にホールコンピュータに図柄確定を示す外部信号を出力し、開閉実行モード中は開閉実行モード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力し、高頻度サポートモード中である場合には高頻度サポートモード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力する。

【３８６６】

次に、ステップＳ４０２Ｄでは、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【３８６７】

続くステップＳ４０３Ｄでは、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理

を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置９５による図柄の変動表示の設定、主表示ユニット９９の表示制御などを行う。

【３８６８】

ステップＳ４０３Ｄの遊技回制御処理を実行した後は、ステップＳ４０４Ｄに進み、遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が特別遊技状態（開閉実行モード）、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップＳ４０３Ｄの遊技回制御処理及びステップＳ４０４Ｄの遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【３８６９】

続くステップＳ４０５Ｄではスルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選処理を含むスルーゲート用制御処理を実行し、ステップＳ４０６Ｄでは、第２作動口９２に併設された電動役物９３を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳ４０５Ｄのスルーゲート用制御処理及びステップＳ４０６Ｄの電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【３８７０】

その後、ステップＳ４０７Ｄでは、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置２４３から発射許可信号を入力していることを条件として、所定のインターバル期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイド１１１を励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【３８７１】

続くステップＳ４０８Ｄにて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から１周期（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。

【３８７２】

ステップＳ４０１Ｄ～Ｓ４０７Ｄの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【３８７３】

（遊技回制御処理）

次に、ステップＳ４０３Ｄの遊技回制御処理を図５１４～図５１６のフローチャート等を参照して説明する。

【３８７４】

遊技回制御処理においては先ず、図５１４のフローチャートに示すように、ステップＳ５０１Ｄにて特別遊技状態中（開閉実行モード中）か否かを判定する。開閉実行モード中である場合には、ステップＳ５０２Ｄ以降の処理、すなわちステップＳ５０３Ｄ～ステップＳ５０６Ｄの遊技回開始用処理及びステップＳ５０７Ｄ～ステップＳ５０９Ｄの遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。

【３８７５】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳ５０２Ｄ，Ｓ５０３Ｄにて遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２が変動表示中であるか否かを判定する。変動表示中である場合には、ステップＳ５０２Ｄにて否定判定をしてステップＳ５０３Ｄに進む。ステップＳ５０３Ｄでは、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における確定表示が終了したか否かを判定する。ステップＳ５０３Ｄにて肯定判定をした場合には、ステップＳ５０４Ｄ～Ｓ５０６Ｄの遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップＳ５０４Ｄにて、始動保留球の総数（共通保留数ＣＲＮ）が「０」か否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、保留球格納エリ

ア４３２に保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【３８７６】

一方、共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳ５０５Ｄにて保留球格納エリア４３２の作動口用保留エリアＲＥに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳ５０６Ｄにて主表示ユニット９９における作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の変動表示及び図柄表示装置９５の変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【３８７７】

ここで、ステップＳ５０５Ｄのデータ設定処理及びステップＳ５０６Ｄの変動開始処理について詳細に説明する。先ず、ステップＳ５０５Ｄのデータ設定処理について、図５１５のフローチャートを参照して説明する。

【３８７８】

（データ設定処理）

データ設定処理では、先ずステップＳ６０１Ｄにて、保留数記憶領域に記憶されている作動保留記憶数Ｎのうち今回の設定処理の対象となっているもの及び共通保留数ＣＲＮを１減算する。そして、作動口用保留エリアＲＥ（図５０７参照）に保留記憶されている保留情報の数、すなわち作動保留記憶数Ｎが「０」か否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが「０」である場合にはそのまま本データ設定処理を終了する。これに対して、作動保留記憶数Ｎが「０」でない場合には、作動口用保留エリアＲＥの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を実行エリアＡＥへ移動させる（ステップＳ６０２Ｄ）。そして、作動口用保留エリアＲＥの第２エリア～第８エリアに記憶されているデータ（保留情報）を下位エリア側に順にシフトさせる（ステップＳ６０３Ｄ）。これにより、例えば第１エリアのデータの実行エリアＡＥへの移動に伴って、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリア、第５エリア→第４エリア、第６エリア→第５エリア、第７エリア→第６エリア、第８エリア→第７エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【３８７９】

続くステップＳ６０４Ｄでは、作動口用保留エリアＲＥのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置１４０に認識させるための情報であるシフトコマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。ステップＳ６０４Ｄにて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図５１３）におけるステップＳ４０１Ｄにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。

【３８８０】

（変動開始処理）

次に、ステップＳ５０６Ｄの変動開始処理について、図５１６のフローチャートを参照して説明する。

【３８８１】

変動開始処理においては先ず、ステップＳ７０１ＤにてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの更新処理を実行する。遊技回数カウンタについては、特別遊技状態への移行に伴って０クリアされ、当該ステップＳ７０１Ｄの更新処理が実行される毎に「１」加算される。ＭＰＵ４０２ではこの遊技回数カウンタの値を参照することで特別遊技状態終了後に実行された遊技回を特定可能となっている。

【３８８２】

続くステップＳ７０２Ｄでは作動口９１，９２への入賞に基づく当否判定処理を実行する。この当否判定処理は、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が大当たり当選に対応しているか否かを判定するための処理である。具体的には、実行エリアＡＥに格納された情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１から取得した情報を把握する。そして、当否抽選モードが低確率モードである場合には、ＲＯＭ４０３の当否テーブル記憶エリア４２１に記憶された低確率モード用の当否テーブルを参照して、上

記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定し、当否抽選モードが高確率モードである場合には、ＲＯＭ４０３の当否テーブル記憶エリア４２１に記憶された高確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が大当たりに対応した情報に含まれているかを特定する。

【３８８３】

続くステップＳ７０３Ｄでは、ステップＳ７０２Ｄにおける当否判定処理の結果が大当たりに対応した結果であるか否かを判定する。大当たりに対応した結果である場合には、ステップＳ７０４Ｄにて大当たり種別の判定処理を実行する。

【３８８４】

この種別判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち種別カウンタＣ２から取得した情報を把握する。また、ＲＯＭ４０３の振分テーブル記憶エリア４２２に記憶された大当たり用の振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が６Ｒ通常大当たり結果及び６Ｒ確変大当たり結果の何れに対応しているかを特定する。

【３８８５】

６Ｒ確変大当たりである場合にはステップＳ７０５Ｄにて肯定判定をしてステップＳ７０６Ｄに進み、当該ステップＳ７０６Ｄにて６Ｒ確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。６Ｒ通常大当たりである場合にはステップＳ７０５Ｄにて否定判定をしてステップＳ７０７Ｄに進み、当該ステップＳ７０７Ｄにて６Ｒ通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。

【３８８６】

ステップＳ７０３Ｄの説明に戻り、当該ステップＳ７０３Ｄにて否定判定をした場合、すなわち大当たりではない場合にはステップＳ７０８Ｄに進む。ステップＳ７０８Ｄでは外れ用の停止結果設定処理を実行する。

【３８８７】

ステップＳ７０６Ｄ，Ｓ７０７Ｄ，Ｓ７０８Ｄの各停止結果設定処理では、主表示ユニット９９に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ＲＯＭ４０３の停止結果テーブル記憶エリア４２４に記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をＲＡＭ４０４に記憶する。

【３８８８】

ステップＳ７０６Ｄ及びステップＳ７０７Ｄでは、今回の遊技回の当否判定結果が、６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果であることをＭＰＵ４０２にて特定するための情報をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。具体的には、ステップＳ７０６Ｄでは６Ｒ確変大当たりフラグを格納し、ステップＳ７０７Ｄでは６Ｒ通常大当たりフラグを格納する。また、ステップＳ７０８Ｄでは、今回の遊技回の当否判定結果が、外れ結果であることをＭＰＵ４０２にて特定するための情報をＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納する。具体的には、ステップＳ７０８Ｄでは外れフラグを格納する。

【３８８９】

ステップＳ７０６Ｄ，Ｓ７０７Ｄ，Ｓ７０８Ｄのいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ７０９Ｄにて、変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理では、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタＣＳの値等に対応した変動表示時間情報を取得する。その後、取得した変動表示時間情報をＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた変動表示時間カウンタ（変動表示時間計測手段）にセットする。

【３８９０】

ステップＳ７０９Ｄにて変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップＳ７１０Ｄに進み、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、６Ｒ確変大当

たり結果の情報、６Ｒ通常大当たり結果の情報、外れ結果の情報などが含まれる。
【３８９１】
ステップＳ７１０Ｄにて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図４６６）におけるステップＳ４０１Ｄにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回におけるランプ部２６の発光パターン、スピーカ部２９からの音（ＢＧＭや効果音）の出力パターン、図柄表示装置９５における図柄の変動表示パターン等の遊技演出の詳細を決定し、その決定した演出の内容が実行されるようにランプ部２６、スピーカ部２９、演出装置９７Ｌ等を制御する。
【３８９２】
その後、ステップＳ７１１Ｄにて主表示ユニット９９の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２のうち該当する一方にて絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。なお、絵柄等の変動表示を上記抽選が実行される前に開始させる構成とすることも可能である。
【３８９３】
（変動表示時間の設定処理）
次に、変動表示時間の設定処理（ステップＳ７０９Ｄ）の概要について説明する。既に説明したように、本実施の形態においては第１作動口９１及び第２作動口９２への入球に基づいて保留情報が取得され、それら取得された保留情報に基づいて遊技回における絵柄や図柄の変動表示～確定表示が実行される構成となっている。ここで、絵柄や図柄の変動表示時間については、現在の遊技状態、作動口９１，９２への入球に基づく今回の当否抽選の結果、作動口用保留エリアＲＥに格納されている保留情報の数等に応じて設定される。なお、変動表示時間については、大当たり結果と外れ結果とを比較した場合には後者よりも前者の方が長くなりやすい構成となっており、外れ結果の場合であってリーチ表示が発生しない場合には記憶されている保留情報の数が多くなるほど短くなるように構成されている。
【３８９４】
遊技回制御処理（図５１４）の説明に戻り、主表示ユニット９９において作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２が変動表示中である場合又は確定表示中である場合には、ステップＳ５０７Ｄに進む。ステップＳ５０７Ｄでは変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の変動表示時間カウンタの値（変動表示時間情報）が「０」となったか否かを判定する。当該値は、タイマ割込み処理（図５１０）が起動される度に、１減算（減算）される。
【３８９５】
変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳ５０８Ｄにて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２のうち該当する一方における表示態様を変更する。その後、本遊技回制御処理を終了する。変動表示時間が経過している場合には、ステップＳ５０９Ｄにて確定表示用処理を実行した後、本遊技回制御処理を終了する。
【３８９６】
（遊技状態移行処理）
次に、ステップＳ４０４Ｄの遊技状態移行処理を図５１７のフローチャートを参照して説明する。
【３８９７】
遊技状態移行処理においては先ず、ステップＳ８０１Ｄにて開閉実行モード中（特別遊技状態中）であるか否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳ８０２Ｄに進み、１の遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。具体的には、主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２の何れかにて変動表示が終了してから予め設定された確定表示時間（停止表示時間）が経過しているか否かを判定する。遊技回が終了したタイミングではない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３８９８】
遊技回が終了したタイミングである場合には、ステップＳ８０２Ｄにて肯定判定をしてステップＳ８０３Ｄに進む。ステップＳ８０３Ｄでは、今回の遊技回の遊技結果（上記当否抽選の結果）が開閉実行モード（特別遊技状態）への移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に、６Ｒ確変大当たりフラグ、６Ｒ通常大当たりフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。上記各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。
【３８９９】
上記各フラグのいずれかが格納されている場合には、ステップＳ８０４Ｄにて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理により、ロック装置による可変入賞装置８３の動作規制が解除され、開閉実行モードが終了するまで当該可変入賞装置８３の開閉動作が許容されることとなる。また、ステップＳ８０４Ｄの開始処理においてはＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に開閉実行モードフラグをセットするとともに、開閉実行モードにおけるオープニング用の待機時間を設定する。なお、上記ステップＳ８０１Ｄにておいてはこの開閉実行モードフラグの有無によって開閉実行モード中であるか否かを判定する。
【３９００】
続くステップＳ８０５ＤではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ１に「６」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ１は、可変入賞装置８３が開放された回数を把握する手段として機能する。ステップＳ８０５Ｄの処理を実行した後はステップＳ８０６Ｄに進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグを消去する。これにより、開閉実行モード中のサポートモードは低頻度サポートモードに強制的に切り替わることとなる。その後は、ステップＳ８０７Ｄにてオープニングコマンドの設定処理を実行し、ステップＳ８０８Ｄにて外部信号の設定処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。
【３９０１】
ステップＳ８０７Ｄにて設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図５１３）におけるステップＳ４０１Ｄにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置９５における表示態様が含まれている。報知・演出制御装置１４０では、主制御装置１６２から受信したオープニングコマンド等に基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示、例えば大当たりに対応する表示（例えばキャラクタ等の動画表示）が実行されるように図柄表示装置９５の表示制御を実行する。
【３９０２】
また、ステップＳ８０８Ｄにて設定された外部信号についても、通常処理（図５１３）におけるステップＳ４０１Ｄにて、遊技ホールのホールコンピュータへ送信され、ホールコンピュータはこの外部信号に基づいて開閉実行モード中であることを特定可能となる。
【３９０３】
ステップＳ８０１Ｄの説明に戻り、当該ステップＳ８０１Ｄにて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ８０９Ｄに進む。ステップＳ８０９Ｄでは、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ８１０Ｄにて大入賞口開閉処理を実行する。ここで、図５１８を参照して、大入賞口開閉処理について説明する。
【３９０４】
（大入賞口開閉処理）
大入賞口開閉処理においては先ず、ステップＳ９０１Ｄにて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞装置８３の可変入球装置用

駆動部の駆動状態に基づいて係る判定を行う。大入賞口が開放中でない場合には、ステップＳ９０２Ｄにてラウンドカウンタ ＲＣ１の値が「０」か否かを判定する。ステップＳ９０２Ｄにて肯定判定をした場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【３９０５】

ステップＳ９０２Ｄにて否定判定をした場合にはステップＳ９０３Ｄに進む。ステップＳ９０３Ｄではタイマカウンタ ＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタ ＴＣ１は、大入賞口の開放時間又はインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図５１０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ９０３Ｄにて否定判定をした場合には、本大入賞口開閉処理を終了する。

【３９０６】

ラウンドカウンタ ＲＣ１の値が「０」ではなく且つタイマカウンタ ＴＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ９０４Ｄに進み、可変入賞装置８３（大入賞口）の開放処理を実行する。具体的には、大入賞口を開放すべく可変入球装置用駆動部を駆動状態とする。

【３９０７】

その後、可変入賞装置８３（大入賞口）対応の閉鎖条件の設定処理（開放時用設定処理）として、ステップＳ９０５Ｄ及びステップＳ９０６Ｄの処理を実行する。具体的には、ステップＳ９０５Ｄにてタイマカウンタ ＴＣ１に「１５０００」（３０ｓｅｃに相当）をセットし、続くステップＳ９０６Ｄにて第１入賞カウンタ ＰＣ１に「１０」をセットする。

【３９０８】

ステップＳ９０６Ｄの処理を実行した後は、ステップＳ９０７Ｄにて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放されたことを示す開放コマンド設定して、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図５１３参照）におけるステップＳ４０１Ｄにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、上記受信した開放コマンドに基づいて、開放に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【３９０９】

ステップＳ９０１Ｄの説明に戻り、当該ステップＳ９０１Ｄにて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であると判定した場合にはステップＳ９０８Ｄに進み、タイマカウンタ ＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタ ＴＣ１の値が「０」でない場合にはステップＳ９０９Ｄに進み、大入賞口に遊技球が入賞したか否かを可変入賞装置８３に配設された検知センサからの検知信号に基づいて判定する。

【３９１０】

入賞が発生している場合には、ステップＳ９１０Ｄにて入賞コマンドの出力処理を実行する。当該入賞コマンドは、報知・演出制御装置１４０に出力され、当該入賞コマンドにより例えば図柄表示装置９５にて実行される開閉実行モード中の演出が変化する構成となっている。

【３９１１】

ステップＳ９１０Ｄにてコマンドの出力処理を実行した後は、ステップＳ９１１Ｄに進む。ステップＳ９１１Ｄでは第１入賞カウンタ ＰＣ１の値を１減算し、続くステップＳ９１２Ｄにて第１入賞カウンタ ＰＣ１の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【３９１２】

ステップＳ９１２Ｄにて肯定判定をした場合、すなわち第１入賞カウンタ ＰＣ１の値が「０」である場合、又はステップＳ９０８Ｄにて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタ ＴＣ１の値が「０」であると判定した場合）には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ９１３Ｄにて可変入賞装置８３（大入賞口）を閉鎖すべく可変入球装置用駆動部を非駆動状態とする。

【３９１３】

続くステップＳ９１４Ｄではラウンドカウンタ１の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ１を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ１の値を「０」のまま維持する。

【３９１４】

その後、ステップＳ９１５Ｄでは更新されたラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ９１５Ｄにて否定判定をした場合にはステップＳ９１６Ｄに進み、タイマカウンタＴＣ１に「１０００」（２．０ｓｅｃに相当）をセットする。

【３９１５】

ステップＳ９１６Ｄの処理を実行した後は、ステップＳ９１７Ｄにて閉鎖コマンドを設定し、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図５１３）におけるステップＳ４０１Ｄにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した閉鎖コマンドに基づいて当該閉鎖コマンドに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【３９１６】

ステップＳ９１５Ｄの説明に戻り、当該ステップＳ９１５Ｄにて、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ９１８Ｄに進む。ステップＳ９１８Ｄでは、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。

【３９１７】

その後、ステップＳ９１９Ｄにて、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図５１３）におけるステップＳ４０１Ｄにて、報知・演出制御装置１４０に送信される。

【３９１８】

遊技状態移行処理（図５１７）の説明に戻り、ステップＳ８１０Ｄにて大入賞口開閉処理を実行した後はステップＳ８１１Ｄに進み、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」か否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合にはそのまま本遊技状態移行処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ８１２Ｄに進む。ステップＳ８１２Ｄでは、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。エンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【３９１９】

エンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ８１３Ｄにて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行した後、本遊技状態移行処理を終了する。以下、図５１９のフローチャートを参照して、開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。

【３９２０】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップＳ１００１Ｄにて、今回の開閉実行モードが６Ｒ確変大当たりを契機としているか否かを判定する。ステップＳ１００１Ｄにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１００２Ｄに進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高確率モードフラグをセットする。このようにしてセットされた高確率モードフラグに基づいて、その後の遊技回における当否抽選においては高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる。

【３９２１】

その後は、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードフラグに基づいて、そ

の後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモード用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。

【３９２２】

ステップＳ１００１Ｄの説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりが６Ｒ通常大当たりである場合には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットし（ステップＳ１００４Ｄ）、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタに「４０」をセットする。その後は、ステップＳ１００３Ｄに進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードフラグをセットする。

【３９２３】

継続回数カウンタの値は、遊技回が実行される毎に「１」ずつ減算され、継続回数カウンタの値が「０」になることで高頻度サポートモードＢが終了する。つまり、継続回数カウンタの値により高頻度サポートモード中に実行可能な遊技回数である上限（上記終了基準回数）が規定されている。

【３９２４】

ステップＳ１００３Ｄの処理を実行した後は、ステップＳ１００６Ｄに進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの値を０クリア（リセット）する。その後は、ステップＳ１００７Ｄにて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。

【３９２５】

（電役サポート用処理）

次に、図５２０及び図５２１のフローチャートを参照して、通常処理の一環として実行されるステップＳ４０６Ｄの電役サポート用処理について説明する。

【３９２６】

電役サポート用処理においては先ず、ステップＳ１１０１Ｄにて電動役物９３によるサポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポート中ではない場合には、ステップＳ１１０１Ｄにて否定判定をしてステップＳ１１０２Ｄに進む。ステップＳ１１０２Ｄでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて絵柄の確定表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。絵柄の確定表示が終了したタイミングではない場合には、ステップＳ１１０２Ｄにて否定をして、本電役サポート用処理を終了する。絵柄の確定表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳ１１０２Ｄにて肯定判定をしてステップＳ１１０３Ｄに進む。

【３９２７】

ステップＳ１１０３Ｄでは、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっているか否かを判定する。サポート非当選である場合にはステップＳ１１０３Ｄにて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっている場合には、ステップＳ１１０３Ｄにて肯定判定をしてステップＳ１１０４Ｄに進む。ステップＳ１１０４Ｄでは現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。低頻度サポートモードある場合にはステップＳ１１０５Ｄに進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ２に「１」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ２は、電動役物９３の開放回数を把握する手段として機能する。高頻度サポートモードである場合にはステップＳ１１０６Ｄに進み、ラウンドカウンタＲＣ２に「２」をセットする。

【３９２８】

ステップＳ１１０５Ｄ，Ｓ１１０６Ｄの処理を実行した後は、ステップＳ１１０７Ｄに

進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグをセットする。その後は、ステップＳ１１０８Ｄにてオープニング開始処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。オープニング開始処理ではオープニング用の待機時間を設定する。この待機時間を経過した後に電動役物９３の開閉動作が開始されることとなる。

【３９２９】

ステップＳ１１０１Ｄの説明に戻り、当該ステップＳ１１０１Ｄにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１１０９Ｄに進む。ステップＳ１１０９Ｄでは、ステップＳ１１０８Ｄにて設定したオープニング用の待機時間を経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、ステップＳ１１０９Ｄにて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。オープニング用の待機時間を経過している場合には、ステップＳ１１０９Ｄにて肯定判定をしてステップＳ１１１０Ｄに進む。ここで、図５２１を参照して、ステップＳ１１１０Ｄの電役開閉処理について説明する。

【３９３０】

（電役開閉処理）

電役開閉処理においては先ず、ステップＳ１２０１Ｄにて電動役物９３が開放中（開状態）であるか否かを判定する。電動役物９３が開放中であるか否かは、電動役物駆動部が駆動状態であるか否かで判定する。電動役物９３が開放されている場合にはステップＳ１２０２Ｄに進み、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ１２０３Ｄに進む。

【３９３１】

ステップＳ１２０３ＤではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたタイマカウンタＴＣ２の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２は、電動役物９３の開放時間やインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図５１０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ１２０３Ｄにて否定判定をした場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ステップＳ１２０３Ｄにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１２０４Ｄに進む。

【３９３２】

ステップＳ１２０４Ｄでは、電役開放処理を実行する。具体的には、電動役物駆動部（ソレノイド）への駆動信号の出力を開始し、電動役物９３を閉状態から開状態に切り替える。その後は、ステップＳ１２０５Ｄにて第２入賞カウンタＰＣ２に「１０」をセットする。続くステップＳ１２０６Ｄでは現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。高頻度サポートモードである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「１０００」（２ｓｅｃに相当）をセットし（ステップＳ１２０７Ｄ）、低頻度サポートモードである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。

【３９３３】

ステップＳ１２０１Ｄの説明に戻り、当該ステップＳ１２０１Ｄにて肯定判定をした場合、すなわち電動役物９３が開放中である場合には、ステップＳ１２０９Ｄに進む。ステップＳ１２０９Ｄでは、タイマカウンタＴＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ１２１０Ｄに進む。ステップＳ１２１０Ｄでは、第２作動口９２に遊技球が入賞したか否かを第２作動口９２用の検知センサからの検知信号に基づいて判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。入賞が発生している場合には、ステップＳ１２１１Ｄにて第２入賞カウンタＰＣ２の値を１減算し、続くステップＳ１２１２Ｄにて第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本電役開閉処理を終了する。

【３９３４】

ステップＳ１２１２Ｄにて肯定判定をした場合、すなわち第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」である場合、又はステップＳ１２０９Ｄにて肯定判定をした場合（すなわちタイ

マカウンタＴＣ２の値が「０」であると判定した場合）には、電動役物９３の開放終了条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ１２１３Ｄにて電動役物９３（第２作動口９２）を閉鎖すべく電動役物駆動部への駆動信号の出力を停止する。

【３９３５】

続くステップＳ１２１４Ｄではラウンドカウンタ ＲＣ２の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ２を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ２の値を「０」のまま維持する。

【３９３６】

その後は、ステップＳ１２１５Ｄでは更新されたラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ１２１５Ｄにて否定判定をした場合にはステップＳ１２１６Ｄに進み、タイマカウンタＴＣ２に「１００」（０．２ｓｅｃに相当）をセットする。

【３９３７】

ステップＳ１２１５Ｄにて、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ１２１７Ｄに進む。ステップＳ１２１７Ｄでは、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、電役サポートのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。

【３９３８】

図５２０の説明に戻り、ステップＳ１１１０Ｄの電役開閉処理を実行した後は、ステップＳ１１１１Ｄに進む。ステップＳ１１１１Ｄでは、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１１１１Ｄにて否定判定をした場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ１１１１Ｄにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１１１２Ｄに進み、上記ステップＳ１２１７Ｄにて設定されたエンディング用待機時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ１１１２Ｄにて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ１１１２Ｄにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１１１３Ｄに進む。ステップＳ１１１３ＤではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されているサポートフラグを消去して本電役サポート用処理を終了する。これにより、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の規制が解除されることとなる。

【３９３９】

（報知・演出制御装置１４０に係る電気的構成について）

次に、図５２２のブロック図を参照して、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に係る電気的構成について補足説明する。

【３９４０】

報知・演出制御装置１４０に設けられた報知・演出制御基板４４１には、ＭＰＵ４４２が搭載されている。ＭＰＵ４４２には、当該ＭＰＵ４４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ４４３と、そのＲＯＭ４４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ４４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、ＭＰＵ４４２に対してＲＯＭ４４３及びＲＡＭ４４４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、他の制御装置のＭＰＵにおいても同様である。

【３９４１】

ＭＰＵ４４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ４４２の入力側には主制御装置１６２が接続されており、当該主制御装置１６２から上述した変動開始コマンド、種別コマンド及び変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、シフトコマンドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、更には、オープニングコマンドやエンディング

コマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）等を受信する。
【３９４２】
ＭＰＵ４４２の出力側には、前扉枠１４に設けられたランプ部２６～２８及びスピーカ部２９や遊技盤ユニット８０Ｌに設けられた演出装置９７Ｌ（詳しくは左側可動演出装置８００Ｌ及び右側可動演出装置９００Ｌ）、表示制御装置４１０が接続されている。主制御装置１６２から報知・演出制御装置１４０に入力された各種コマンドの一部は、情報形態を維持した状態で表示制御装置４１０に送信（転送）される。
【３９４３】
表示制御装置４１０は、プログラムＲＯＭ４７３及びワークＲＡＭ４７４が複合的にチップ化された素子であるＭＰＵ４７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）４７５と、キャラクタＲＯＭ４７６と、ビデオＲＡＭ４７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板４７１を備えている。なお、ＭＰＵ４７２に対してプログラムＲＯＭ４７３及びワークＲＡＭ４７４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。
【３９４４】
表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２は、報知・演出制御装置１４０を経由して主制御装置１６２から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ４７５の制御（具体的にはＶＤＰ４７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。より具体的には、ＭＰＵ４７２では、報知・演出制御装置１４０から送信されたコマンドに基づいて図柄表示装置９５における各遊技回の変動表示パターンを特定する処理を実行するとともに保留予告等に係る処理を実行し、その処理結果に対応してＶＤＰ４７５に対する描画処理を実行する。これにより、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて各種画像が表示されることとなる。
【３９４５】
プログラムＲＯＭ４７３は、ＭＰＵ４７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。ワークＲＡＭ４７４は、ＭＰＵ４７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ４７４の各エリアに記憶される。
【３９４６】
ＶＤＰ４７５は、図柄表示装置９５に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ４７５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ４７５は、ＭＰＵ４７２、ビデオＲＡＭ４７７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ４７７に記憶させる画像データを、ライブラリＲＯＭ４７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置９５に表示させる。
【３９４７】
ライブラリＲＯＭ４７６は、図柄表示装置９５に表示される図柄や背景等の画像データを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このライブラリＲＯＭ４７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が記憶されている。
【３９４８】
なお、ライブラリＲＯＭ４７６に記憶する画像の形式についてはビットマップ形式に限定されるものではなく、ＪＰＥＧ形式等の他の形式とすることも可能である。
【３９４９】
ビデオＲＡＭ４７７は、図柄表示装置９５に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ４７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置９５の表示内容が変更される。
【３９５０】

既に説明したように本実施の形態では、表示画面９５ａにおける図柄の変動表示態様の概要が主制御装置１６２からのコマンドを参照して報知・演出制御装置１４０により特定され、その特定結果に基づいて変動表示態様の詳細が表示制御装置４１０によって決定される構成となっている。具体的には、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２では、所定の周期（例えば２ｍｓｅｃ）で起動される定期処理の一環として変動表示制御処理が実行され、この変動表示制御処理にて図柄の変動表示態様の概要等が特定される。ここで、図５２３のフローチャートを参照して変動表示制御処理について説明する。

【３９５１】

（変動表示制御処理）

変動表示制御処理においては、先ずステップＳ１３０１Ｄにて遊技回中であるか否か、すなわち図柄表示装置９５にて１遊技回分の図柄の変動表示が実行されているか否かを判定する。遊技回中でないと判定した場合にはステップＳ１３０２Ｄに進み、主制御装置１６２から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１３０２Ｄにて否定判定をした場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、ステップＳ１３０２Ｄにて肯定判定をした場合には、ステップＳ１３０３Ｄにて変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。

【３９５２】

ステップＳ１３０１Ｄの説明に戻り、当該ステップＳ１３０１Ｄにて肯定判定をした場合、すなわち遊技回中であると判定した場合には、ステップＳ１３０４Ｄに進む。ステップＳ１３０４Ｄでは主制御装置１６２から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１３０４Ｄにて否定判定をした場合には、ステップＳ１３０５Ｄにて変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動中用処理は、変動開始用処理によって開始された遊技回において各種演出を実行するための処理である。

【３９５３】

ステップＳ１３０４Ｄにて肯定判定をした場合にはステップＳ１３０６Ｄに進み、当該ステップＳ１３０６Ｄにて変動終了用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示や実行されている演出を当該遊技回に係る抽選結果に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。具体的には、図柄表示装置９５に抽選結果に対応する図柄組合せを確定表示（最終停止表示）させるよう制御する。かかる処理では、スピーカ部２９やランプ部２６を駆動制御することで確定表示に対応する演出を行う。その後、本変動終了用処理を終了する。

【３９５４】

（変動開始用処理）

ここで、図５２４のフローチャートを参照して、ステップＳ１３０３Ｄの変動開始用処理について補足説明する。変動開始用処理は、主制御装置１６２から送信された変動開始コマンドを受信したことに基づき、遊技回用の演出を開始させるための処理である。変動開始用処理では、遊技回用の演出としてリーチ表示等の変動表示態様や確定表示させる図柄組合せを決定する。

【３９５５】

変動開始用処理においては、先ずステップＳ１４０１Ｄにて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置１６２から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップＳ１４０１Ｄでは、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報又は外れ結果の情報といった遊技結果の情報を特定する。そして、ステップＳ１４０１Ｄでは、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、大当たり非当選である場合にはリーチ発生の有無の情報、及び変動表示時間の情報を把握し、その把握した情報をＭＰＵ４４２のレジスタに記憶する。

【３９５６】
続くステップＳ１４０２Ｄでは、ステップＳ１４０１Ｄにて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合、すなわち確変大当たり結果又は通常大当たり結果である場合には、続くステップＳ１４０３Ｄにて、大当たり用の演出設定処理を実行する。
【３９５７】
大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の最終停止結果を決定する（最終停止結果決定処理を行う）。最終停止結果決定処理においては、確変大当たり結果である場合に、有効ラインＬ上に同一の特定図柄（奇数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。また、通常大当たり結果である場合には、有効ラインＬ上に同一の非特定図柄（偶数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。
【３９５８】
大当たり結果となった場合に停止表示される主図柄の種類は抽選等によってランダムに決定し、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下の説明でも各種停止結果決定処理にて決定した停止結果のアドレス情報がＲＡＭ６５４の停止結果アドレス記憶エリアに記憶される。
【３９５９】
また、大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する（変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）を行う）。既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。リーチ表示用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２に記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下に示す変動表示態様決定処理においてもＲＯＭ４４３の変動表示パターンテーブル記憶エリア４５２から対応する変動表示パターンテーブルを取得して変動表示時間及び遊技結果に対応した演出パターンを決定する。そして、演出パターン決定処理にて決定した演出パターンのアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する。
【３９６０】
ステップＳ１４０２Ｄにて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップＳ１４０４Ｄに進む。ステップＳ１４０４Ｄでは、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはステップＳ１４０５Ｄに進み、リーチ発生用の演出設定処理を実行する。リーチ発生用の演出設定処理では演出の概要と最終停止させる図柄の組み合わせ等を決定する。演出の概要を決定する処理の流れについては、上記ステップＳ１４０３Ｄの処理と同様であるため説明を省略する。本処理は外れリーチに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せとならないように最終停止させる図柄組合せを決定する。すなわち、有効ラインＬ上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として決定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類は抽選などによってランダムに決定される。また、この決定に際しては、有効ラインＬ上に同一の図柄の組合せが成立することなく、且つ、リーチラインを形成する図柄と同じ中図柄列の図柄をリーチラインに対して前又は後にずれた停止位置で最終停止させるように有効ライン上の停止結果を決定する。その後、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【３９６１】
ステップＳ１４０４Ｄにてリーチ発生ではないと判定した場合は、ステップＳ１４０６Ｄに進む。ステップＳ１４０６Ｄでは、完全外れ用の演出の概要と最終停止させる図柄の組み合わせ等を決定する。本処理は完全外れに対応するものなので、大当たり結果に対応

する図柄組合せが形成されないようにして停止図柄を決定する。
【３９６２】
ステップＳ１４０３Ｄ、ステップＳ１４０５Ｄ、ステップＳ１４０６Ｄのいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ１４０７Ｄに進む。ステップＳ１４０７Ｄでは、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置９５の表示制御（変動表示制御）を行う。これにより、各図柄列の変動表示が開始される。また、上記ステップＳ１４０３Ｄ、ステップＳ１４０５Ｄ、ステップＳ１４０６Ｄにて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９、ランプ部２６、可動式の演出装置等の駆動制御を開始する（遊技回用の演出を開始する）。
【３９６３】
本実施の形態における図柄の変動表示態様は、主制御装置１６２にて設定される変動表示時間に対応づけられており、変動表示時間が最も短い完全外れ、変動表示時間が完全外れよりも長いノーマルリーチ、変動表示時間が最も長いスーパーリーチの３つに大別される。ここで、大当たり結果についてはリーチ表示を経て遊技者に報知されるため、遊技者の注目はリーチ表示（ノーマルリーチ又はスーパーリーチ）となることで上昇すると想定される。特に、スーパーリーチについては、ノーマルリーチと比べて大当たり結果となって特別遊技状態へ移行する期待度が高くなるように差別化されている。このため、特別遊技状態への移行に期待する遊技者は、スーパーリーチへ移行（発展）することに期待して図柄の変動表示に注目するものと想定される。スーパーリーチについてはノーマルリーチから発展する構成となっており、図柄表示装置９５に女の子や男の子のキャラクタが追加表示されることでノーマルリーチとの差別化が図られている。
【３９６４】
図５２５に示すように、本実施の形態では、リーチ表示へ移行する前の図柄の変動表示態様、詳しくは左右の図柄が停止表示されるまでの変動表示態様によってノーマルリーチやスーパーリーチの発生が示唆される場合がある。つまり、図柄の変動表示態様については、リーチ発生の示唆の観点から、通常変動表示、第１特殊変動表示、第２特殊変動表示、第３特殊変動表示の４つに分類される。これらの変動表示態様（第２種変動表示態様）の選択確率については、第３特殊変動表示　＜　第２特殊変動表示　＜　第１特殊変動表示　＜　通常変動表示の順に高くなるように差が設けられており、基本的にはほとんどの遊技回にて通常変動表示が適用される構成となっている。各遊技回にて、通常変動表示、第１特殊変動表示、第２特殊変動表示、第３特殊変動表示の何れを適用するかについては、上記ステップＳ１４０３Ｄ，Ｓ１４０５Ｄ，Ｓ１４０６Ｄにて第１種変動表示態様の詳細を決定した後、決定された第１種変動表示態様に応じてステップＳ１４０３Ｄ，Ｓ１４０５Ｄ，Ｓ１４０６Ｄにて決定される。換言すれば、第２種変動表示態様については大当たり抽選の結果に左右されるとも言える。
【３９６５】
通常変動表示については、完全外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチの全てに対応しており、リーチ表示へ移行する期待度については第１特殊変動表示～第３特殊変動表示と比べて低くなっている。第１特殊変動表示については、通常変動表示よりも発生機会は少ないものの、当該第１特殊変動表示となった場合にはリーチ表示へ移行する可能性が高くなる（例えば５％→８０％）。第２特殊変動表示については、通常変動表示及び第１特殊変動表示よりも発生機会は少ないものの、当該第２特殊変動表示となった場合にはリーチ表示への移行が確定となる。言い換えれば、完全外れとなる遊技回では第２特殊変動表示は設定候補から外れている。第３特殊変動表示については、通常変動表示、第１特殊変動表示、第２特殊変動表示よりも発生機会は少ないものの、当該第３特殊変動表示となった場合にはスーパーリーチへの移行が確定となる。言い換えれば、完全外れやノーマルリーチとなる遊技回では第３特殊変動表示は設定候補から外れている。
【３９６６】
詳細については後述するが、表示画面９５ａに表示される各図柄については、透明度を変更可能となっており、通常変動表示では遊技回開始～遊技回終了まで各図柄が不透明な

状態に維持されるのに対して、第１特殊変動表示～第３特殊変動表示では遊技回開始～遊技回終了の間に半透明／不透明となるように図柄の透明度が変更される構成となっている。なお、第１特殊変動表示～第３特殊変動表示については、図柄が半透明から不透明に変更されるタイミングが相違しており、第１特殊変動表示と比較して、第２特殊変動表示では半透明→不透明となるタイミングが遅く、第３特殊変動表示では当該タイミングが更に遅くなるように差が設けられている。

【３９６７】

次に、図５０５、図５２６及び図５２７を参照して、表示画面９５ａに表示される各図柄の構成について補足説明する。図５２６（ａ）は最終停止表示（確定表示）される図柄を例示した概略図、図５２６（ｂ）は図柄をパーツごとに分解した概略図、図５２７はライブラリＲＯＭを示す概略図である。

【３９６８】

図５０５に示したように、「１」～「９」の各図柄（主図柄又は表示図柄）については、図柄毎に固有となる固有パーツ（固有画像）と、各図柄で共通となる共通パーツ（共通画像）とで構成されている。

【３９６９】

固有画像は、図柄を識別する識別情報としての機能が付与された数字画像Ｐ１及びキャラクタ画像Ｐ２で構成されている。例えば、図５２６に示す例では、数字画像Ｐ１として「１」画像、キャラクタ画像Ｐ２として「タコ」が設定されている。数字画像Ｐ１についてはライブラリＲＯＭ４７６の数字画像記憶エリア４８１に記憶されており、キャラクタ画像Ｐ２についてはライブラリＲＯＭ４７６のキャラクタ画像記憶エリア４８２に記憶されている（図５２７参照）。

【３９７０】

共通画像は、固有画像とは異なり、図柄の識別機能が付与されていない。この共通画像としては、キャラクタ画像Ｐ２の背後に位置するように表示される後部装飾画像Ｐ３と、キャラクタ画像Ｐ２の下方であって数字画像Ｐ１の後方に位置するように表示される台座画像Ｐ４と台座画像Ｐ５の上面部を形成するように表示されるエフェクト画像Ｐ６とで構成されている。図５２６に例示しているように、後部装飾画像Ｐ３については背もたれ及びクリスタルを模した画像であり、台座画像Ｐ４についてはテーブルを模した画像であり、エフェクト画像Ｐ５については魔法陣を模した画像となっている。後部装飾画像Ｐ３についてはライブラリＲＯＭ４７６の後部装飾画像Ｐ３に記憶されており、台座画像Ｐ４はライブラリＲＯＭ４７６の台座画像記憶エリア４８４に記憶されており、エフェクト画像Ｐ５についてはライブラリＲＯＭ４７６のエフェクト画像記憶エリア４８５に記憶されている（図５２７参照）。

【３９７１】

以上詳述した、数字画像Ｐ１、キャラクタ画像Ｐ２、後部装飾画像Ｐ３、台座画像Ｐ４、エフェクト画像Ｐ５については、何れも個別に透明度を変更可能となっており、半透明となったそれら画像を通じた背景の視認が許容される構成となっている。背景については、遊技進行（時間経過）に伴って図柄のスクロール方向と交差する方向（直交する方向）にスクロール表示（動的表示）される構成となっており、背景表示の単調化が抑制されている。本実施形態では、背景として海中及び浜辺の画像が表示されており、これらの画像が左右にスクロール表示される。なお、背景のスクロール速度については、図柄のスクロール速度、詳しくは速度一定となるようにスクロール表示（高速スクロール表示、低速スクロール表示）している図柄のスクロール速度よりも遅くなるよう設定されている。

【３９７２】

背景として表示される背景画像についてはライブラリＲＯＭ４７６の背景画像記憶エリア４８８に記憶されている。また、背景画像には魚や鳥等の画像が含まれるが、遊技回中はこれらの画像に紛れるようにして特定の魚画像（例えばマンボウの画像）や特定の鳥画像（例えばフクロウ）が表示される場合がある。これら特定の魚画像や特定の鳥画像については所謂チャンスアップ要素となっており、当該特定の魚画像や鳥画像が表示されるこ

とで、スーパーリーチ発生や大当たり等が示唆される。特定の魚画像や鳥画像（チャンスアップ画像）についてはライブラリＲＯＭ４７６のチャンスアップ画像記憶エリア４８９に記憶されている。上述の如く、数字画像Ｐ１、キャラクタ画像Ｐ２、後部装飾画像Ｐ３、台座画像Ｐ４、エフェクト画像Ｐ５を半透明として、図柄を通じて背景（チャンスアップ画像を含む）を視認可能とすることは、当該チャンスアップ画像の見逃しを抑制する上で好ましい。

【３９７３】

第１特殊変動表示～第３特殊変動表示が設定された遊技回においては、先の遊技回にて停止表示されている各図柄の表示態様が遊技回の開始に伴って見栄えのよい通常表示態様から外観が簡素化された簡易表示態様に切り替わる。具体的には、簡易表示態様では通常表示態様にて図柄を構成している画像（以下、図柄構成画像ともいう）の一部が非表示となるとともに、表示対象となっている図柄構成画像が通常表示から一部の模様や形状が省略された簡易表示に変更されたり、不透明から半透明に変更されたりする。このような表示の変化によって、当該遊技回が通常変動表示ではなく、第１特殊変動表示～第３特殊変動表示の何れかに対応している旨が遊技者に明示される。但し、この時点では第１特殊変動表示と第２特殊変動表示とは表示内容等から識別不可（特定不可）となっており、その後の演出の進行に伴って第１特殊変動表示、第２特殊変動表示、第３特殊変動表示に分岐し、遊技者は今回の特殊変動表示が第１特殊変動表示、第２特殊変動表示、第３特殊変動表示の何れであるかを識別可能（特定可能）となる。

【３９７４】

（第１特殊変動表示）

ここで、図５２８～図５３０のタイミングチャート及び図５３１～図５３７の概略図を参照して、上述した第１特殊変動表示且つノーマルリーチ対応の遊技回の流れについて説明する。なお、図５２８等に例示している遊技回については、外れ結果に対応しており、有効ラインＬに外れ結果に対応する図柄組合せが最終停止表示（確定表示）されることで外れ結果となった旨が遊技者に報知される。なお、図５２８～図５３０のタイミングチャートについては説明の便宜上、図５２８に左図柄の挙動、図５２９に右図柄の挙動、図５３０に中図柄の挙動を分けて記載している。

【３９７５】

図５２８のタイミングチャートに示す例では、ｔｄａ１のタイミングにて遊技回が開始している。具体的には、主表示部９９の作動口用表示部Ｄ１にて絵柄の変動表示が開始され、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて各図柄列の変動表示が開始されている（図５３１（ａ）→図５３１（ｂ）参照）。但し、この時点では、各図柄の変動開始時アクションが開始されている一方、下方（スクロール方向）へのスクロール表示は開始されていない。つまり、スクロール表示の開始を遅らせて、上記変動開始時アクションの完了まで若干の間を確保している。

【３９７６】

ｔｄａ２のタイミング以降は、表示画面９５ａに表示されている各図柄（９個の図柄）が各位置に停留している状況下にて、それら図柄の表示態様が変化する。具体的には、台座画像Ｐ４の上面部を構成するエフェクト画像Ｐ５がスクロール方向と交差する方向（左右方向）に拡大表示され、且つ当該エフェクト画像Ｐ５の輝度がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り替わる。これにより、当該エフェクト画像Ｐ５が強調される。また、キャラクタ画像Ｐ２がスクロール方向とは反対の方向（上方）へ向けて移動する。つまり、キャラクタが上方に飛び上がったかのように表示される（図５３１（ｂ）参照）。

【３９７７】

キャラクタ画像Ｐ２が上昇を開始した直後のタイミングでは、拡大表示されたエフェクト画像Ｐ５についてもキャラクタ画像Ｐ２を追うようにして上昇を開始する。キャラクタ画像Ｐ２は、上限位置（自身よりも上側の画像に近接する位置）に到達することで上昇を終え、当該上限位置に停留することとなる。ｔｄａ２のタイミングでは、上限位置に停留しているキャラクタ画像Ｐ２に対してエフェクト画像Ｐ５が下側から当たる。そして、当

該キャラクタ画像Ｐ２をすり抜けるようにして同キャラクタ画像Ｐ２よりも上方へと上昇する（図５３１（ｃ）→図５３１（ｄ）参照）。

【３９７８】

ここで、キャラクタ画像Ｐ２の表示態様は、エフェクト画像Ｐ５がすり抜ける際に当該エフェクト画像Ｐ５の動きに合わせて変化する。具体的には、キャラクタ画像Ｐ２の表示態様についてはエフェクト画像Ｐ５よりも上側となる部分は不透明に維持され、エフェクト画像Ｐ５よりも下側となる部分（エフェクト画像Ｐ５がすり抜けた部分）は当該エフェクト画像Ｐ５の動きに合わせて半透明に変更される。また、キャラクタ画像Ｐ２については不透明となっている部分については光の当たり具合による濃淡模様（陰影又はシェーディング）が表示され、この濃淡模様によって当該キャラクタ画像Ｐ２が立体的に表示されている。このような濃淡模様については、不透明→半透明となる際に透明度の変更に合せて省略される。更には、キャラクタ画像Ｐ２においてエフェクト画像Ｐ５よりも下側となる部分については外形線が残る一方、外形線よりも内側の細部の形状を示す構成線については一部表示が省略される。なお、表示が継続される外形線や構成線については、輝度がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更されることで、キャラクタ画像Ｐ２の識別性が極端に低下することを抑制している。

【３９７９】

因みに、エフェクト画像Ｐ５の輝度については、キャラクタ画像Ｐ２を通り抜ける際にＨＩレベルからＬＯＷレベルに引き下げられることとなる（ｔｄａ３のタイミング）。これは、遊技者の注目をエフェクト画像Ｐ５からキャラクタ画像Ｐ２に移すための工夫である。

【３９８０】

ｔｄａ４のタイミングでは、エフェクト画像Ｐ５の通り抜けが完了し当該エフェクト画像Ｐ５が非表示となる。そして、キャラクタ画像Ｐ２についてはその全体が半透明となり、当該キャラクタ画像Ｐ２のほぼ全域を通じて背景画像が視認可能となる（図５３１（ｄ）→図５３２（ａ）参照）。

【３９８１】

本実施の形態では、キャラクタ画像Ｐ２にて通常表示（不透明且つ濃淡模様等あり）となる部分と簡易表示（半透明且つ濃淡模様等なし）となる部分との面積比が、エフェクト画像Ｐ５の上昇に伴って（時間の経過とともに）連続的に変化する。具体的には、時間の経過とともに通常表示となる部分が減少し、簡易表示となる部分が増えることとなる。

【３９８２】

また、エフェクト画像Ｐ５が上昇する過程では、後部装飾画像Ｐ３についても表示される部分が徐々に小さくなる。具体的には、エフェクト画像Ｐ５よりも上側となる部分については表示が継続される一方、当該エフェクト画像Ｐ５よりも下側となる部分については表示が省略（非表示）となる。そして、エフェクト画像Ｐ５が上限位置に到達する前に、当該後部装飾画像Ｐ３全体が非表示となる（図５３１（ｃ）→図５３１（ｄ）参照）。

【３９８３】

このように、図柄が通常表示態様から簡易表示態様となることで、キャラクタ画像Ｐ２の表示が簡素化され、後部装飾画像Ｐ３及びエフェクト画像Ｐ５については非表示となる。このような図柄の表示態様の切り替え（変更）については、有効ラインＬに位置している左図柄、中図柄、右図柄の各々について実行され、それらの切り替えの動きは同期するように構成されている（図５２９及び図５３０参照）。また、各図柄列において有効ラインＬに位置している図柄だけでなく、当該図柄に先行する下側の図柄、及び当該図柄に後続となる上側の図柄についても実行され、それらの切り替えの動きは同期するように構成されている。つまり、少なくとも表示画面９５ａに停留している全ての図柄について表示態様の切り替えが一斉に実行される（図５３１（ｂ）→図５３１（ｃ）→図５３１（ｄ）参照）。

【３９８４】

その後は、ｔｄａ５のタイミングにて、各図柄列のスクロール表示が開始される（図５

３２（ｂ）→図５３２（ｃ）参照）。スクロール表示については急加速を経て定常速度（高速）となり（図５３２（ｃ）参照）、この高速スクロール表示がしばらく継続されることとなる。ｔｄａ５のタイミングにて高速スクロール表示となった際には、それまで不透明となっていた数字画像Ｐ１及び台座画像Ｐ４が不透明から半透明に切り替わり、図柄全体を通じて背景を視認可能となる。

【３９８５】

図柄列の高速スクロール表示が開始されてから所定の表示時間を経過したｔｄａ６のタイミングでは、左図柄列のスクロール速度が高速から低速に切り替わり、左図柄列が低速スクロール表示へ移行する（図５３２（ｃ）→図５３２（ｄ）参照）。すなわち、左図柄の停止表示に向けて左図柄列のスクロール速度が引き下げられる。この際、一時的に非表示となっていたエフェクト画像Ｐ５が台座画像Ｐ４の上面部を構成する位置に再表示される。その後は、ｔｄａ７のタイミングにて数字画像Ｐ１及び台座画像Ｐ４の透明度が引き下げられてそれら数字画像Ｐ１及び台座画像Ｐ４が不透明となる。

【３９８６】

続くｔｄａ８のタイミングでは、キャラクタ画像Ｐ２の簡易表示から通常表示への切り替え（変更）が開始される。具体的には、表示画面９５ａにおける左図柄の変動表示領域には線状をなす境界画像ＢＬが下側及び上側の２カ所に表示され、左図柄列を構成する各図柄は、それら境界画像ＢＬを縦断するようにして各々降下を継続することとなる（図５３３（ａ）→図５３３（ｂ）参照）。

【３９８７】

左図柄列を構成する図柄については、自身と重なっている境界画像ＢＬよりも上側となる部分については簡易表示に維持される一方、境界部分ＢＬよりも下側となる部分（すなわち当該境界部分ＢＬを通り過ぎた部分）は簡易表示から通常表示へ変更される。つまり、左図柄については一時的に通常表示と簡易表示とが境界部分ＢＬを境に共存した状態となる。通常表示となる部分と簡易表示となる部分との面積比については、左図柄のスクロールに伴って（時間の経過に伴って）連続的に変化する。具体的には通常表示となる部分が増加するとともに簡易表示となる部分が減少する（図５３３（ｃ）→図５３３（ｄ）参照）。そして、ｔｄａ８のタイミングから移行期間を経過したｔｄａ９のタイミングでは、キャラクタ画像Ｐ２全体が通常表示に復帰する（図５３３（ｄ）参照）。

【３９８８】

左図柄が通常表示に復帰した直後のｔｄａ１０のタイミングでは、左図柄列のスクロール表示が終了し、予め設定された図柄（図５３４に示す例では「１」図柄）が有効ラインＬ上に停止表示される。この際、有効ラインＬ上では図柄の停止時アクションとしてキャラクタ画像Ｐ２によるバウンドアクションが実行される。具体的には、キャラクタ画像Ｐ２が僅かに上方に浮き上がって台座画像Ｐ４に乗る初期位置へ落下する。この停止時アクションに合せて、非表示となっていた後部装飾画像Ｐ３が再び表示されることとなり、ｔｄａ１２のタイミングでは、停止表示されている左図柄の表示態様が何れも簡易表示態様から通常表示態様に切り替わる（図５３４（ｂ）→図５３４（ｃ）参照）。

【３９８９】

少し時間を遡り、左図柄のスクロール表示が終了したｔｄａ１０のタイミングでは、右図柄列のスクロール速度が高速から低速に切り替わり、右図柄列が低速スクロール表示へ移行する（図５３３（ｄ）→図５３４（ａ）参照）。すなわち、右図柄の停止表示に向けて右図柄列のスクロール速度が引き下げられる。この際、一時的に非表示となっていたエフェクト画像Ｐ５が台座画像Ｐ４の上面部を構成する位置に再表示される。その後は、ｔｄａ１１のタイミングにて数字画像Ｐ１及び台座画像Ｐ４の透明度が引き下げられてそれら数字画像Ｐ１及び台座画像Ｐ４が不透明となる。

【３９９０】

続くｔｄａ１３のタイミングでは、キャラクタ画像Ｐ２の簡易表示から通常表示への切り替え（変更）が開始される。具体的には、表示画面９５ａにおける右図柄の変動表示領域には線状をなす境界画像ＢＬが下側及び上側の２カ所に表示され、右図柄列を構成する

各図柄は、それら境界画像ＢＬを縦断するようにして各々降下を継続することとなる（図５３４（ｃ）→図５３４（ｄ）→図５３５（ａ）参照）。

【３９９１】

右図柄列を構成する図柄については、自身と重なっている境界画像ＢＬよりも上側となる部分については簡易表示に維持される一方、境界部分ＢＬよりも下側となる部分（すなわち当該境界部分ＢＬを通り過ぎた部分）は簡易表示から通常表示へ変更される。つまり、右図柄については一時的に通常表示と簡易表示とが境界部分ＢＬを境に共存した状態となる。通常表示となる部分と簡易表示となる部分との面積比については、右図柄のスクロールに伴って（時間の経過に伴って）連続的に変化する。具体的には通常表示となる部分が増加するとともに簡易表示となる部分が減少する（図５３４（ｄ）→図５３５（ａ）→図５３５（ｂ）参照）。そして、ｔｄａ１３のタイミングから移行期間を経過したｔｄａ１４のタイミングでは、キャラクタ画像Ｐ２全体が通常表示に復帰する（図５３５（ｂ）参照）。

【３９９２】

右図柄が通常表示に復帰した直後のｔｄａ１５のタイミングでは、右図柄列のスクロール表示が終了し、予め設定された図柄（図５３５に示す例では「１」図柄）が有効ラインＬ上に停止表示される。これにより、左図柄及び右図柄によってリーチラインが形成され、上述したリーチ表示へと移行する。この際、有効ラインＬ上では図柄の停止時アクションとしてキャラクタ画像Ｐ２によるバウンドアクションが実行される。具体的には、キャラクタ画像Ｐ２が僅かに上方に浮き上がって台座画像Ｐ４に乗る初期位置へ落下する。この停止時アクションに合せて、非表示となっていた後部装飾画像Ｐ３が再び表示されることとなり、ｔｄａ１６のタイミングでは、停止表示されている左図柄の表示態様が何れも簡易表示態様から通常表示態様に切り替わる（図５３５（ｄ）→図５３６（ａ）参照）。

【３９９３】

再び少し時間を遡り、右図柄のスクロール表示が終了したｔｄａ１５のタイミングでは、中図柄列のスクロール速度が高速から低速に切り替わり、中図柄列が低速スクロール表示へ移行する（図５３５（ｂ）→図５３５（ｃ）参照）。すなわち、中図柄の停止表示に向けて中図柄列のスクロール速度が引き下げられる。この際、一時的に非表示となっていたエフェクト画像Ｐ５が台座画像Ｐ４の上面部を構成する位置に再表示される。その後は、スーパーリーチへの発展タイミングであるｔｄａ１７のタイミングを経たｔｄａ１８のタイミングにて数字画像Ｐ１及び台座画像Ｐ４の透明度が引き下げられてそれら数字画像Ｐ１及び台座画像Ｐ４が不透明となる。

【３９９４】

続くｔｄａ１９のタイミングでは、キャラクタ画像Ｐ２の簡易表示から通常表示への切り替え（変更）が開始される。具体的には、表示画面９５ａにおける中図柄の変動表示領域には線状をなす境界画像ＢＬが下側及び上側の２カ所に表示され、中図柄列を構成する各図柄は、それら境界画像ＢＬを縦断するようにして各々降下を継続することとなる（図５３６（ａ）→図５３６（ｂ）→図５３６（ｃ）参照）。

【３９９５】

中図柄列を構成する図柄については、自身と重なっている境界画像ＢＬよりも上側となる部分については簡易表示に維持される一方、境界部分ＢＬよりも下側となる部分（すなわち当該境界部分ＢＬを通り過ぎた部分）は簡易表示から通常表示へ変更される。つまり、中図柄については一時的に通常表示と簡易表示とが境界部分ＢＬを境に共存した状態となる。通常表示となる部分と簡易表示となる部分との面積比については、中図柄のスクロールに伴って（時間の経過に伴って）連続的に変化する。具体的には通常表示となる部分が増加するとともに簡易表示となる部分が減少する（図５３６（ｂ）→図５３６（ｃ）→図５３６（ｄ）参照）。そして、ｔｄａ１９のタイミングから移行期間を経過したｔｄａ２０のタイミングでは、キャラクタ画像Ｐ２全体が通常表示に復帰する（図５３６（ｄ）参照）。

【３９９６】

右図柄が通常表示に復帰した直後のｔｄａ２１のタイミングでは、中図柄列のスクロール表示が終了し、予め設定された図柄（図５３７に示す例では「２」図柄）が有効ラインＬ上に停止表示される。この際、有効ラインＬ上では図柄の停止時アクションとしてキャラクタ画像Ｐ２によるバウンドアクションが実行される。具体的には、キャラクタ画像Ｐ２が僅かに上方に浮き上がって台座画像Ｐ４に乗る初期位置へ落下する（図５３７（ｂ）→図５３７（ｃ）参照）。この停止時アクションに合せて、非表示となっていた後部装飾画像Ｐ３が再び表示されることとなり、ｔｄａ２２のタイミングでは、停止表示されている中図柄の表示態様が何れも簡易表示態様から通常表示態様に切り替わる（図５３７（ｃ）→図５３７（ｄ）参照）。このタイミングで本遊技回における遊技結果（外れ結果）に対応した図柄組合せが確定表示（最終停止表示）されることとなる。

【３９９７】

以上詳述した第１特殊変動表示との相違点を中心に第２特殊変動表示について説明する。以下の説明では、図５３８を適宜参照する。図５３８は第２特殊変動表示の流れの一部を例示した概略図である。

【３９９８】

（第２特殊変動表示）

第２特殊変動表示においては、図５３８（ａ）に例示しているように左図柄列のスクロール表示が終了した時点では左図柄を構成するキャラクタ画像Ｐ２が簡易表示のままとなっており且つ後部装飾画像Ｐ３が非表示のままとなっている。言い換えれば、特殊変動表示が適用された遊技回においては左図柄の停止表示前に当該左図柄の簡易表示から通常表示への切り替えが開始されない場合には、第１特殊変動表示が否定され、第２特殊変動表示及び第３特殊変動表示の何れかが確定する。

【３９９９】

左図柄が停止表示された後は、右図柄が停止表示されることとなるが、右図柄列が低速スクロール表示となっている最中に左図柄及び右図柄の表示態様の切り替えが開始される。具体的には、図５３８（ｂ）に例示しているように、左図柄列の変動表示領域及び右図柄列の変動表示領域には、左右に延びる線状の境界画像ＢＬが各々複数表示される。ここで、右図柄列の変動表示領域に表示される境界画像ＢＬについては第１特殊変動表示の場合と同様に表示位置が固定となり、それら境界画像ＢＬを縦断するようにして右図柄が降下を継続する。これに対して、左図柄列の変動表示領域に表示される境界画像ＢＬについては上方へと移動する。この移動速度については低速スクロール表示中の右図柄列のスクロール速度と同じ速度となっている。つまり、左図柄列の変動表示領域においては、停止表示されている左図柄に代わって境界画像ＢＬが移動することで、左図柄と境界画像ＢＬとの相対位置が変化する。具体的には、キャラクタ画像Ｐ２において当該キャラクタ画像Ｐ２と重なっている境界画像ＢＬよりも上側となる部分は簡易表示、下側となる部分は通常表示となり、境界画像ＢＬの上昇に伴って簡易表示となっている部分が減少するとともに通常表示となっている部分が増加する。

【４０００】

本実施の形態に示す第２特殊変動表示では、左図柄の表示態様の切り替えと右図柄の表示態様の切り替えとは同期している。つまり、切替の開始タイミング、終了タイミング、切替速度が何れも同一となっている。図５３８（ｂ）→図５３８（ｃ）に例示しているように、左図柄及び右図柄のキャラクタ画像Ｐ２が何れも簡易表示から通常表示に切り替わった後は、右図柄のスクロール表示が終了し、リーチラインが形成される。ここで、右図柄列が停止した際には、左図柄のキャラクタ画像Ｐ２と右図柄のキャラクタ画像Ｐ２とに停止時アクション（バウンドアクション）が発生し、この停止時アクションに伴って後部装飾画像Ｐ３が各々再表示されることとなる。停止時アクション及び後部装飾画像Ｐ３の再表示については左図柄及び右図柄で同期しており、左図柄の簡易表示態様への切り替えと右図柄の簡易表示態様への切り替えとが同時に完了する。（図５３８（ｄ）参照）。

【４００１】

以上詳述した第２特殊変動表示との相違点を中心に第３特殊変動表示について説明する

。以下の説明では、図５３９を適宜参照する。図５３９は第３特殊変動表示の流れの一部を例示した概略図である。

【４００２】

（第３特殊変動表示）

第３特殊変動表示においては、図５３９（ａ）に例示しているように左図柄列のスクロール表示が終了した時点では、左図柄を構成するキャラクタ画像Ｐ２が簡易表示のままとなっており且つ後部装飾画像Ｐ３が非表示のままとなっている。この点では、第２特殊変動表示と同様である。

【４００３】

左図柄が停止表示された後は、右図柄が停止表示されることとなる。上記第２特殊変動表示においては、右図柄列が低速スクロール表示となっている最中に左図柄及び右図柄の表示態様の切り替えが開始される構成となっていたが、第３特殊変動表示においては、図５３９（ａ）→図５３９（ｂ）に示すように、表示態様の切り替えが開始される前に、右図柄列のスクロール表示が終了している。つまり、右図柄列のスクロール表示が終了した時点では、右図柄を構成するキャラクタ画像Ｐ２が簡易表示のままとなっており且つ後部装飾画像Ｐ３が非表示のままとなっている。この時点で、今回の遊技回が第３特殊変動表示に対応していることが明らかとなる。

【４００４】

その後は、図５３９（ｃ）に例示しているように、左図柄列の変動表示領域及び右図柄列の変動表示領域に、左右に延びる線状の境界画像ＢＬが各々複数表示される。これら境界画像ＢＬについては何れも同じ速度で上方へと移動する。具体的には、当該移動速度については図柄の低速スクロール表示の際のスクロール速度と同じ速度となっている。左図柄列及び右図柄列の各変動表示領域においては、停止表示されている左図柄及び右図柄に代わって境界画像ＢＬが移動することで、左図柄及び右図柄と境界画像ＢＬとの相対位置が変化する。境界画像ＢＬの移動に合わせてキャラクタ画像Ｐ２にて簡易表示となっている部分と通常表示となっている部分との面積比が変化する。具体的には、キャラクタ画像Ｐ２において当該キャラクタ画像Ｐ２と重なっている境界画像ＢＬよりも上側となる部分は簡易表示、下側となる部分は通常表示となり、境界画像ＢＬの上昇に伴って簡易表示となっている部分が減少するとともに通常表示となっている部分が増加する。

【４００５】

本実施の形態に示す第３特殊変動表示では、図５３９（ｃ）→図５３９（ｄ）に例示しているように、左図柄の表示態様の切り替えと右図柄の表示態様の切り替えとは同期している。つまり、切替の開始タイミング、終了タイミング、切替速度が何れも同一となっているように、左図柄及び右図柄のキャラクタ画像Ｐ２が何れも簡易表示から通常表示に切り替わった後は、右図柄のスクロール表示が終了し、リーチラインが形成される。ここで、右図柄列が停止した際には、左図柄のキャラクタ画像Ｐ２と右図柄のキャラクタ画像Ｐ２とに停止時アクション（バウンドアクション）が発生し、この停止時アクションに伴って後部装飾画像Ｐ３が各々再表示されることとなる。停止時アクション及び後部装飾画像Ｐ３の再表示については左図柄及び右図柄で同期しており、左図柄の簡易表示態様への切り替えと右図柄の簡易表示態様への切り替えとが同時に完了する。（図５３８（ｄ）参照）。

【４００６】

以上詳述した第５８の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【４００７】

第１特殊変動表示が適用された遊技回においては、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて図柄列が高速スクロール表示されている場合には当該図柄列を構成する各図柄が簡易表示態様となる。高速スクロール表示中の表示態様を簡素とすることは、個々の図柄の識別が過度に困難になることを抑制する上で好ましい。これに対して、図柄が低速スクロール表示に移行すると、図柄の識別が容易となる。このような低速スクロール表示への移行に合わせて図柄の表示態様を見栄え等のよい通常表示態様とすることにより、図柄のデザ

イン性等によって遊技者の注目度を高める効果を好適に発揮させることができる。このような事情に鑑みれば、高速スクロール表示を低識別スクロール表示（低識別変動表示）、低速スクロール表示を高識別スクロール表示（高識別変動表示）と称することも可能である。

【４００８】

図柄の表示態様を通常表示態様と当該通常表示態様を簡素化（簡略化）した簡易表示態様とすることは、表示態様の切替前後であたかも別の図柄に入れ替わったかのような誤認を抑制する上で好ましい。本実施の形態においては特に、表示態様を通常表示態様から簡易表示態様に切り替える場合、簡易表示態様から通常表示態様に切り替える場合の両方にて表示態様の切り替え過程を遊技者に明示する構成となっており、上記誤認を一層好適に抑制している。

【４００９】

表示態様の切り替えを行う場合には切替前後の見た目の違いを顕著とすることで、表示態様を切り替えた際のインパクトを強化できる。しかしながら、表示態様の差を単に大きくすることは、遊技者が困惑する要因になり得る。この点、本実施の形態では通常表示態様と簡易表示態様との切り替えに際しては表示態様が連続的に（徐々に）変化し、その過程が省略等されていないため、表示態様の差を大きくしつつも、それに起因したそれが遊技者を困惑させる要因になることを好適に抑制できる。

【４０１０】

図柄を構成している図柄構成画像であって当該図柄にて固有となる固有画像の一部（数字画像Ｐ１）については、図柄が通常表示態様及び簡易表示態様の何れとなっている場合であっても簡素化が回避される。当該数字画像Ｐ１の形状や大きさ等を両表示態様で共通とすることにより、表示態様を変更した前後で全く別の図柄であると遊技者に誤認されることを抑制できる。

【４０１１】

図柄の表示態様を簡易表示態様から通常表示態様に切り替える場合には、キャラクタ画像Ｐ２の表示位置が変化することで当該キャラクタ画像Ｐ２にて簡易表示となる部分と通常表示となる部分との面積比が変更される。このようにして図柄の外観を変化させる構成とすれば、図柄の表示態様を切り替える際の挙動を斬新なものとすることができる。これにより、図柄（図柄表示装置９５）を用いて遊技への注目度の向上を図る効果を一層好適に発揮させることができる。

【４０１２】

キャラクタ画像Ｐ２については、簡易表示となっている部分の大きさ及び通常表示となっている部分の大きさを図柄のスクロール方向、すなわち図柄列の配列方向と交差する方向にて変更する構成となっている。このような構成とすれば、上述の如く面積比を変更する場合に、遊技者が注目すべき範囲がスクロール方向と交差する方向に拡張されることを抑制し、他の図柄列との共存を好適に実現できる。

【４０１３】

キャラクタ画像Ｐ２とともに図柄を構成する数字画像Ｐ１については、図柄がスクロール方向における何れの位置に表示されている場合であっても同じサイズとなるように構成されている。このようにして、図柄を構成する一部の画像についてはサイズが変更されない構成とすることで、当該画像を面積比の変化を見極める際の目視の基準（指標）とすることができる。

【４０１４】

上述した面積比の変化については、図柄の低速スクロール表示中に発生し、高速スクロール表示中は発生しない構成となっている。このような構成とすれば、面積比の変更の見逃しの機会を好適に減らして、上記各種効果を好適に発揮させることができる。

【４０１５】

本実施の形態に示した構成では、図柄の表示態様として当該図柄を通じて背景を視認可能な表示態様を含むことで、図柄の大型化を図りつつも背景の表示機能が上手く作用しな

くなることを抑制できる。これば、例えば背景に演出用のアイコンやキャラクタ等を表示する構成として演出の多様化を実現する場合であっても、それらの画像の表示位置に係る制約を緩和する上で有利である。ここで、低速スクロール表示中はキャラクタ画像Ｐ２にて半透明となる部分が徐々に小さくなることで、停止が間近であり、有効ラインＬに停止表示される図柄が示唆される。この示唆においては、図柄を通じて背景を視認可能となる部分が徐々に小さくなる。このようにして、遊技者の注目を背景等の他の画像から図柄に引き戻すように促すことができるため、上記示唆機能を好適に発揮させることができる。

【４０１６】

図柄については、数字画像Ｐ１、キャラクタ画像Ｐ２、後部装飾画像Ｐ３、台座画像Ｐ４、エフェクト画像Ｐ５により構成されている。図柄のスクロール表示が開始される場合には、後部装飾画像Ｐ３が非表示となることで図柄が簡素化され、図柄が停止表示される場合には後部装飾画像Ｐ３が表示されることで図柄の見た目が大きく変化する。但し、見た目が派手な状態から簡素な状態に変化する場合には、図柄の見栄えが低下し得る。この点、図柄を簡易表示態様とする場合には、図柄の変動開始時アクションによって遊技者の注目度を高めることで、見栄えの低下に起因した注目度の低下を好適に抑制できる。

【４０１７】

＜変形例１＞

上記第５８の実施の形態では、各図柄を、図柄毎に固有となる固有画像（数字画像Ｐ１、キャラクタ画像Ｐ２）と、各図柄で共通となる共通画像（後部装飾画像Ｐ３、台座画像Ｐ４、エフェクト画像Ｐ５）とで構成したが、これに限定されるものではない。図柄の識別機能を担保できるのであれば足り、共通画像については省略することも可能である。

【４０１８】

また、図柄の表示態様を通常表示態様と簡易表示態様とで切り替える場合に簡易表示の対象となる画像と当該対象とならない画像とを併用する構成に代えて、図柄の表示態様を通常表示態様と簡易表示態様とで切り替える場合に何れの画像についても簡易表示の対象となる構成とすることも可能である。

【４０１９】

＜変形例２＞

上記第５８の実施の形態では、図柄の表示態様を通常表示態様から簡易表示態様に切り替える場合には、キャラクタ画像Ｐ２の濃淡表示（陰影、グラデーション）をオフとする構成としたが、通常表示態様と簡易表示態様との関係については以下のように変更してもよい。すなわち、例えばキャラクタ画像をリアルな画像からデフォルメされた画像に切り替える構成としたり、キャラクタ画像の外形線のみを抽出した抽出画像（ワイヤフレーム画像）に切り替える構成としたりすることも可能である。

【４０２０】

また、簡易表示態様においてはキャラクタ画像を不透明から半透明に切り替えることで当該キャラクタ画像を通じた背景等の視認が可能となるように変化させたが、透明度を切り替える機能については省略することも可能である。

【４０２１】

＜変形例３＞

上記第５８の実施の形態では、図柄の低速スクロール表示中に当該図柄を構成するキャラクタ画像の表示態様を簡易表示態様から通常表示態様に復帰させる構成としたが、これに限定されるものではない。図柄の高速スクロール中に当該図柄を構成するキャラクタ画像の表示態様を簡易表示態様から通常表示態様に復帰させる構成とすることも可能である。

【４０２２】

また、図柄を停止表示させた際に、当該図柄を構成する後部装飾画像Ｐ３を非表示状態から表示状態に切り替えることで図柄の通常表示態様への復帰が完了する構成としたが、これに限定されるものではない。スクロール表示中に後部装飾画像Ｐ３を非表示状態から表示状態に切り替えることで図柄の通常表示態様への復帰が完了する構成とすることも可

能である。
【４０２３】
＜変形例４＞
スーパーリーチへ移行した場合には、左図柄及び右図柄が表示画面９５ａの上側隅部に縮小表示され、表示画面９５ａの中央に女の子等のキャラクタが表示される。この際、図５４０（ａ）に示すように、中図柄についてはキャラクタ画像Ｐ２を表示状態とし、他の画像（数字画像Ｐ１、後部装飾画像Ｐ３、台座画像Ｐ４、エフェクト画像Ｐ５）を非表示状態とすることで簡易表示態様としてもよい。中図柄が停止表示されてスーパーリーチが終了した場合には（図５４０（ｂ）参照）、左図柄及び右図柄の縮小表示が解除され、有効ラインＬ上に各図柄が復帰するが（図５４０（ｃ）参照）、中図柄の表示態様については、このタイミングで簡易表示態様から通常表示態様に切り替える構成とすることも可能である。
【４０２４】
＜変形例５＞
上記第５８の実施の形態では、高速スクロール表示から低速スクロール表示に移行し、当該低速スクロール中、すなわち一定速度でスクロール表示されている最中に図柄の表示態様を簡易表示態様から通常表示態様に切り替えるべくキャラクタ画像Ｐ２の表示態様を変更する構成としたが、これに限定されるものではない。図５４１の概略図に示すように、図柄を有効ラインＬに向けて減速させている最中にキャラクタ画像Ｐ２の表示態様を簡易表示態様から通常表示態様に変更する構成としてもよい。
【４０２５】
＜変形例６＞
上記第５８の実施の形態に示した第２特殊変動表示及び第３特殊変動表示では、図柄の表示態様を簡易表示態様から通常表示態様に切り替えるタイミングは報知・演出制御装置１４０にて決定される構成とした。これら第２特殊変動表示及び第３特殊変動表示に代えて又は加えて、遊技者の操作（例えば演出ボタン３５の操作）を契機として図柄の表示態様を簡易表示態様から通常表示態様に切り替える構成とすることも可能である。
【４０２６】
例えば、左図柄が簡易表示態様のまま有効ラインＬに停止表示され且つ右図柄が簡易表示態様のまま変動表示されている状況下にて、遊技者に演出ボタン３５の操作を示唆し、この示唆中に演出ボタン３５が操作された場合には、当該操作を契機として、左図柄の表示態様を簡易表示態様から通常表示態様に変更するとともに右図柄の表示態様を簡易表示態様から通常表示態様に変更する構成としてもよい。この場合、左図柄と右図柄との表示態様の変更を上記第２特殊変動表示等と同様に同期させる構成とすることで、表示態様切替時のインパクトを好適に強化できる。
【４０２７】
＜変形例７＞
上記第５８の実施の形態に示した第１特殊変動表示では、停止表示されている図柄の変動表示を開始する場合の図柄のアクション、具体的には表示態様の切り替えの先行動作である開始時アクション（特殊動作に相当）と、変動表示されている図柄を停止表示させる場合の図柄のアクション、具体的には表示態様の切り替えの先行動作である停止時アクション（特殊動作に相当）とを相違させる構成としたが、これに限定されるものでは無い。開始時アクションと停止時アクションとを同一とすることも可能である。
【４０２８】
＜変形例８＞
上記第５８の実施の形態では、上記開始時アクションに際してキャラクタ画像Ｐ２を図柄のスクロール方向と反対の方向に移動させる構成とした。開始時アクションに際してキャラクタ画像Ｐ２を移動させる方向を、スクロール方向と同じ方向に変更したり、スクロール方向と交差する方向に変更したりしてもよい。停止時アクションに際してキャラクタ画像Ｐ２を移動させる方向についても、スクロール方向と交差する方向に変更してもよい

。
【４０２９】
＜変形例９＞
上記第５８の実施形態では、図柄の表示態様を通常表示態様と簡易表示態様とで切り替える場合に、キャラクタ画像Ｐ２にて簡易表示となる部分と通常表示となる部分との面積比が変化する構成とした。言い換えれば、簡易表示となる部分と通常表示となる部分との打ち分けが変化する構成とした。簡易表示となる部分と通常表示となる部分との境界についてはスクロール方向と同じ方向に変位する構成としたが、簡易表示となる部分と通常表示となる部分とが左右に併存する構成とし、簡易表示となる部分と通常表示となる部分との境界についてはスクロール方向と交差する方向（例えば横方向）に変位する構成としてもよい。
【４０３０】
＜変形例１０＞
上記第５８の実施の形態では、左図柄列を構成する図柄群については通常表示態様と簡易表示態様との切り替えが同期する構成としたが、左図柄列を構成する図柄毎に表示態様の切り替えのタイミングをずらす構成を否定するものではない。同様に、中図柄列を構成する図柄群についても通常表示態様と簡易表示態様との切り替えが同期する構成としたが、中図柄列を構成する図柄毎に表示態様の切り替えのタイミングをずらす構成を否定するものではない。また、右図柄列を構成する図柄群については通常表示態様と簡易表示態様との切り替えが同期する構成としたが、右図柄列を構成する図柄毎に表示態様の切り替えのタイミングをずらす構成を否定するものではない。
【４０３１】
＜変形例１１＞
上記第５８の実施の形態では、キャラクタ画像Ｐ２を簡易表示と通常表示とに変更する場合には、簡易表示となる部分と通常表示となる部分との割合いが連続的に増加／減少するように表示態様を変更する構成としたが、簡易表示となる部分と通常表示となる部分との割合いが段階的に増加／減少するように表示態様を変更する構成としてもよい。
【４０３２】
＜変形例１２＞
上記第５８の実施の形態では、左図柄列→右図柄列→中図柄列の順に停止させる構成としたが、どの図柄列から停止させるかについては任意である。また、複数の図柄列（例えば左図柄列及び右図柄列）を同時に停止させる構成とすることも可能である。この場合、左右の図柄列の表示態様の変更を同期させる構成とするよい。
【４０３３】
＜変形例１３＞
上記第５８の実施の形態では、図柄をスクロール表示させる構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、表示画面９５ａにおける図柄表示領域にて図柄が横回転又は縦回転する構成とし、図柄表示領域に表示される図柄が回転毎に次の図柄に入れ替わる構成とすることも可能である。
【４０３４】
＜変形例１４＞
作動口９１，９２に係る保留数が上限数よりも少ない所定数以下である状況下にて実行される遊技回については上記特殊変動表示（例えば第１特殊変動表示）が適用され、保留数が所定数よりも多い状況下にて実行される遊技回については上記特殊変動表示（例えば第１特殊変動表示）が適用されない構成としてもよい。
【４０３５】
＜変形例１５＞
上記第５８の実施の形態では、第１種特殊変動表示～第３種特殊変動表示が適用された遊技回では、通常変動表示が適用された遊技回と比べて図柄のスクロール表示を開始させるタイミングが遅くなるように遅延させる構成としたが、これに限定されるものではない

。第１種特殊変動表示～第３種特殊変動表示が適用された遊技回においても遊技回の開始タイミングにて図柄のスクロール表示を開始させる構成とすることも可能である。

【４０３６】

＜変形例１６＞

上記第５８の実施の形態では、高速スクロール表示が開始される前に図柄の表示態様を通常表示態様から簡易表示態様に切り替える構成としたが、高速スクロール表示中に図柄の表示態様を通常表示態様から簡易表示態様に切り替える構成とすることも可能である。

【４０３７】

＜変形例１７＞

上記第５８の実施の形態では、図柄列のスクロール表示の方向と、背景のスクロール表示の方向とを相違させたが、これに限定されるものではない。図柄列のスクロール表示の方向と、背景のスクロール表示の方向とを同じ方向とすることも可能である。

【４０３８】

＜変形例１８＞

低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においてのみ上記第１特殊変動表示～第３特殊変動表示が適用され得る構成としてもよい。また、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においても上記第１特殊変動表示～第３特殊変動表示が適用され得る構成とすることも可能である。例えばリーチ表示へ移行する場合の一部にてチャンスアップ演出の１つとして上記第１特殊変動表示～第３特殊変動表示が適用される構成とするとよい。

【４０３９】

＜変形例１９＞

図柄列をスクロール表示させる場合の移動経路における一部の区間でキャラクタ画像Ｐ２を通常表示から簡易表示に変更する構成とすることも可能である。

【４０４０】

＜変形例２０＞

停止表示後のアクションによって各図柄の一部の画像が非表示となる構成については、当該アクションの対象を後部装飾画像Ｐ３とすることも可能である。

【４０４１】

＜変形例２１＞

図柄の表示態様を簡易表示態様から通常表示態様に切り替える切替パターンとして、停止時アクションを省略していきなり通常表示態様に切り替わる切替パターンを追加してもよい。

【４０４２】

＜変形例２２＞

停止時アクションであるキャラクタ画像Ｐ２のバウンドアクションの動作時間（実行時間）と開始時アクションであるキャラクタ画像Ｐ２のジャンプアクションの動作時間（実行時間）との関係については、前者が後者よりも長くなるように構成することが好ましいが、後者が前者よりも長くなる構成を必ずしも否定するものではない。

【４０４３】

＜変形例２３＞

滞在中の遊技状態や表示演出モードに応じて開始時アクションや停止時アクションを適宜省略（規制）してもよい。例えば、高頻度サポートモードにおいては遊技回毎の図柄の変動表示時間が大幅に短縮される。そこで、高頻度サポートモード中は開始時アクション及び停止時アクションの少なくとも一方を省略して、変動表示時間の短縮によって図柄の挙動がわかりづらくなることを抑制するとよい。

【４０４４】

＜変形例２４＞

実行中の遊技回にて後の遊技回の遊技結果を示唆する所謂先読み予告演出が実行される場合であって、当該予告演出が図柄の変動表示に連携する場合には、上記開始時アクションや停止時アクションを省略して予告演出の実行期間を稼ぐ構成とすることも可能である

。

【４０４５】

＜変形例２５＞

１の遊技回中に図柄の変動表示→仮停止表示→変動表示が複数回連続して実行される所謂疑似連続変動表示が実行される場合には、上記開始時アクションや停止時アクションが省略される構成とするとよい。

【４０４６】

＜変形例２６＞

図柄の表示態様を簡易表示態様から通常表示態様に切り替えるタイミングの一部にて、演出ボタンの操作に連動する演出（操作対応演出）の実行契機を獲得する所謂ボタンストック演出が実行される構成とすることも可能である。例えば、図柄の表示態様として大当たり結果となる期待度に段階的な差が設けられた３以上の表示態様を設け、ストック中の所定のタイミングにて演出ボタンが操作された場合には、図柄の表示態様が当該操作を契機として他の表示態様（期待度の高い表示態様）に切り替わる構成とするとよい。

【４０４７】

＜変形例２７＞

上記第５８の実施の形態に示した技術的思想を遊技回毎に遊技結果を明示する上で使用される図柄以外に適用することも可能である。例えば、遊技回中に図柄とは別に表示される絵柄に適用してもよい。

【４０４８】

＜その他の実施の形態＞

なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記各実施の形態に対して適用してもよい。また、上記各実施の形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。実施の形態の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。

【４０４９】

（１）上記各実施の形態では、第１通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルと第４通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルとを共通としたが、第１通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルと第４通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルとを個別に設けてもよい。すなわち、第１通常遊技状態にて設定される変動表示時間の範囲や内わけと、第４通常遊技状態にて設定される変動表示時間の範囲や内わけとを相違させてもよい。

【４０５０】

（２）上記各実施の形態では、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ切り替わる際に電動役物９３が開状態となっている場合には、電動役物９３を強制的に閉状態に切り替えることにより第２作動口９２への更なる入賞を回避する構成とした。低頻度サポートモードへの切替後の第２作動口９２への入賞を回避する上では、例えば高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ切り替わる場合に、切替契機となる遊技回（終了基準回数到達となる遊技回）が終了する前に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ切り替える構成とすることも可能である。具体的には、終了基準回数到達となる遊技回にて変動表示中の所定のタイミングにて高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える構成としたり、終了基準回数到達となる遊技回にて確定表示が開始されるタイミングにて高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える構成としたりすることも可能である。

【４０５１】

（３）第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選にて特殊外れとなる構成においては、第１作動口９１への入賞に基づいて特殊外れとなる確率と、第２作動口へ

の入賞に基づいて特殊外れとなる確率とを相違させることも可能である。例えば、第１作動口９１への入賞に基づいて特殊外れとなる確率を第２作動口への入賞に基づいて特殊外れとなる確率よりも低くしてもよいし、第１作動口９１への入賞に基づいて特殊外れとなる確率を第２作動口への入賞に基づいて特殊外れとなる確率よりも高くしてもよい。

【４０５２】

（４）特殊外れを契機とした高頻度サポートモード中に天井到達となった場合には、終了基準回数に達したことに基づいて特殊外れを契機とした高頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）から低頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）へ移行し、その後、高頻度サポートモード対応の遊技状態へ移行する構成としたが、このように低頻度サポートモード対応の遊技状態を介在させるか否かについては任意である。例えば、特殊外れを契機とした高頻度サポートモード中に天井到達となった場合には、終了基準回数に達したことに基づいて特殊外れを契機とした高頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）から天井到達を契機とした高頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）へシフトさせる構成とすることも可能である。つまり、特殊外れを契機とした高頻度サポートモード中に天井到達となった場合には、終了基準回数に達した際に低頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）を介在させることなく高頻度サポートモード対応の遊技状態を継続させる構成とすることも可能である。

【４０５３】

（５）天井到達となる遊技回にて特殊外れとなった場合には、天井到達を契機として高頻度サポートモードへ移行させる構成（天井到達を優先させる構成）としてもよいし、特殊外れを契機としては高頻度サポートモードへ移行させる構成（特殊はずれを優先させる構成）としてもよい。

【４０５４】

（６）上記各実施の形態では、第１作動口９１に係る遊技回及び第２作動口９２に係る遊技回の何れが実行される場合についても遊技回数カウンタが更新される構成としたが、これに限定されるものではない。遊技回数カウンタが第１作動口９１に係る遊技回が実行される場合に更新される一方、第２作動口９２に係る遊技回が実行される場合には更新されない構成とすることも可能である。また、遊技回数カウンタが第２作動口９２に係る遊技回が実行される場合に更新される一方、第１作動口９１に係る遊技回が実行される場合には更新されない構成とすることも可能である。

【４０５５】

（７）上記各実施の形態では、遊技回数カウンタの値が上限（天井）に達した場合には、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡが終了した後に遊技回数カウンタによる遊技回のカウントが開始される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、遊技回数カウンタの値が上限（天井）に達した場合には、天井到達の次の遊技回から遊技回数カウンタによる遊技回のカウントが開始される構成とすることも可能である。

【４０５６】

（８）上記各実施の形態では、遊技回数カウンタの値が遊技回の開始時に更新（「１」減算）される構成としたが、遊技回数カウンタの値の更新タイミングについては任意である。例えば、確定表示が実行されるタイミングや遊技回が終了するタイミングにて遊技回数カウンタが更新（「１」減算）される構成とすることも可能である。

【４０５７】

（９）上記各実施の形態では、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢの何れのサポートモードとなっている場合にも持ち球が微減となるようにベース（遊技球の発射数に対する賞球数の割合い）を設定したが、これに限定されるものではない。少なくとも一方のサポートモードについては持ち球が微増となるようにベースを設定することも可能である。

【４０５８】

（１０）遊技領域ＰＥにおける可変入賞装置８３の配置箇所については任意である。例

えば、遊技領域ＰＥにおける遊技球の流下経路として、遊技盤８０ａの中央に配置された可変表示ユニット８５を左側から迂回する左ルートと、右側から迂回する右ルートとが設けられている場合には、可変入賞装置８３を一方のルートに配設し、他方のルートに発射された遊技球の可変入賞装置８３への到達が不可となるように制限してもよい。

【４０５９】

（１１）上記各実施の形態では、主制御装置１６２における当否抽選（判定処理）が行われたことに基づいて作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示や図柄表示装置９５における図柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。主制御装置１６２における当否抽選（判定処理）に先立って作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示や図柄表示装置９５における図柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。

【４０６０】

（１２）上記各実施の形態では、主制御装置１６２におけるサポート抽選（判定処理）が行われたことに基づいてスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。主制御装置１６２におけるサポート抽選（判定処理）に先立ってスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。

【４０６１】

（１３）スルーゲート用表示部ＤＳと連動する演出を図柄表示装置等の他の表示装置にて実行し、当該演出によってサポート抽選の結果を遊技者に報知する構成とすることも可能である。

【４０６２】

（１４）上記第３１～第４３の実施の形態では、可動演出装置８００Ｋの近傍に配設された補助表示装置７００Ｋによって各種表示演出や可動演出装置８００Ｋの動作示唆を行う構成としたが、これに限定されるものでは無い。補助表示装置７００Ｋを可動演出装置８００Ｋの動作示唆専用の表示装置とすることも可能である。

【４０６３】

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

【４０６４】

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

【４０６５】

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

【４０６６】

＜上記各実施の形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【４０６７】

＜特徴ＡＡ群＞

以下の特徴ＡＡ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４０６８】

特徴ＡＡ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）とし

て、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記判定手段による前記判定において前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記判定手段による前記判定において前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４０６９】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第１判定情報に対応する判定結果であるか、それとも第２判定情報に対応する判定結果であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。例えば、第２判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで特別遊技状態へ移行するまでに投資が過剰に嵩むことを抑制（遊技意欲の低下を抑制）したり、第１判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで遊技のメリハリを強化したりすることができる。特に、大量出球の契機（特別遊技状態への移行契機）ではない第２判定情報に対応する判定結果となった場合には速やかに第３切替モードに変更される構成とすることにより、遊技者の満足度を向上させることができる。
【４０７０】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【４０７１】
特徴ＡＡ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊

技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、

前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記所定遊技状態として、

前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、

前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、

前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と

が設けられており、

前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、

前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【４０７２】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第１判定情報に対応する判定結果であるか、それとも第２判定情報に対応する判定結果であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。例えば、第２判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで特別遊技状態へ移行するまでに投資が過剰に嵩

むことを抑制（遊技意欲の低下を抑制）したり、第１判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで遊技のメリハリを強化したりすることができる。特に、大量出球の契機（特別遊技状態への移行契機）ではない第２判定情報に対応する判定結果となった場合には速やかに第３遊技状態（第３切替モード）に切り替わる構成とすることにより、遊技者の満足度を向上させることができる。

【４０７３】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【４０７４】

特徴ＡＡ３．前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記低確率モード及び前記高確率モードの何れにおいても前記判定手段による前記判定により前記第２判定情報に対応した判定結果となる確率は同一となるように構成されており、

前記第１遊技状態は、前記第１切替モード且つ前記低確率モードに対応しており、

前記第３遊技状態は、前記第３切替モード且つ前記低確率モードに対応していることを特徴とする特徴ＡＡ２に記載の遊技機。

【４０７５】

第１遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第３遊技状態へ移行する。この際、判定モードは低確率モードが引き継がれるものの切替制御モードは第１切替モードから第３切替モードに変更される。これにより、投資を抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となり、ある種の遊技者救済機能が発揮されることとなる。このような救済機能を発揮させる際には上述の如く特別遊技状態を非経由となるため、当該機能が発揮されるまでの所要時間を極力短くすることができるため、遊技が無駄に遅延されているかのような印象を遊技者に与えにくくすることができる。

【４０７６】

特徴ＡＡ４．前記第２移行手段による移行所要期間は、前記第１移行手段による移行所要期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＡ１乃至特徴ＡＡ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【４０７７】

本特徴に示す構成によれば、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、速やかに切替制御モードが第３切替モードに変更されることとなり、上述した救済機能の恩恵を享受できるまでのタイムラグを小さくすることができる。これは、第１判定情報に対応する判定結果（特別遊技状態への移行）を目指す遊技者の遊技意欲の低下を抑制する上で好ましい。

【４０７８】

特徴ＡＡ５．前記可変機構用制御手段は、前記遊技領域に設けられた通過部（例えばスルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づく抽選（サポート抽選）にて当選した場合に、前記可変機構を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記第２切替モードは、前記抽選における当選確率が前記第１切替モードよりも高くなるように変更される構成となっており、

前記第３切替モードは、前記抽選における当選確率は前記第１切替モードと同一であるものの、当該抽選にて当選となって前記受入状態となるまでの所要期間が短くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＡ１乃至特徴ＡＡ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４０７９】

本特徴に示すように、第１切替モード→第２切替モードとなる場合には通過部の通過に基づく抽選における当選確率が変更され、第１切替モード→第３切替モードとなる場合に

は当該当選確率を変更することなく、当選から受入状態となるまでの所要時間が短くなる。このように異なるパラメータを用いて第２切替モードと第３切替モードとの差別化を図る構成とすれば、特徴ＡＡ１等に示した技術的思想を好適に実現できる。

【４０８０】

特徴ＡＡ６．前記第２切替モードは、前記第３切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＡ１乃至特徴ＡＡ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４０８１】

特徴ＡＡ６によれば、第２切替モードとなることで、第３切替モードと比較して、発射された遊技球の数に対する払出手段により払い出された遊技球の数の割合い、すなわち遊技球の払出数を遊技球の発射数で除した値（以下、ベースという）が高くなり、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となる。つまり、第１判定情報に対応する判定結果となって特別遊技状態経由で第２切替モードへ移行した場合には、大量出球を獲得するチャンスとなる。これに対して、第３切替モードにおいては、第１切替モードよりは上記ベースが優遇されるものの、その程度については第２切替モードよりも低く抑えられることで、救済機能が過剰になることを抑制できる。このような構成とすれば、複数の切替モードの併用によって遊技のメリハリを強化できる。

【４０８２】

特徴ＡＡ７．前記第３切替モードは、前記第２切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＡ１乃至特徴ＡＡ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４０８３】

特徴ＡＡ７によれば、第３切替モードとなることで、第２切替モードと比較して、発射された遊技球の数に対する払出手段により払い出された遊技球の数の割合い、すなわち遊技球の払出数を遊技球の発射数で除した値（以下、ベースという）が高くなり、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となる。つまり、第２判定情報に対応する判定結果となって特別遊技状態非経由で第３切替モードへ移行した場合には、その時点では大量出球は期待できないものの、持ち球の減りを大きく抑えながら第１判定情報に対応する判定結果となった大量出球を獲得する機会を伺うことができる。このような構成とすれば、遊技の健全性を好適に向上させることができる。

【４０８４】

特徴ＡＡ８．前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行するように構成されていることを特徴とする特徴ＡＡ１乃至特徴ＡＡ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【４０８５】

第３切替モード対応の所定遊技状態における遊技回数に上限（終了基準回数）を設けることにより、第３切替モード→第１切替モードへの復帰が発生し得ることとなり、第３切替モードとなった後の遊技の緊張感の低下を好適に抑制できる。

【４０８６】

特徴ＡＡ９．前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記低確率モード及び前記高確率モードの何れにおいても前記判定手段による前記判定により前記第２判定情報に対応した判定結果となる確率は同一となるように構成されており、

前記所定遊技状態として、

前記第１切替モード且つ前記低確率モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊

技状態）と、
前記第２切替モード且つ前記低確率モードに対応した第２遊技状態（例えば第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モード且つ前記低確率モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１移行手段は、前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる構成となっており、
前記第２移行手段は、前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる構成となっており、
前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第３移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化時に第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第４移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化時に第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする特徴ＡＡ１乃至特徴ＡＡ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【４０８７】
本特徴によれば、第３遊技状態における遊技回数に上限（終了基準回数）が設けられており、上限到達で第３遊技状態→第１遊技状態への降格（復帰）が発生し得る。このような構成とすれば、第３遊技状態への移行後の遊技の緊張感の低下を好適に抑制できる。
【４０８８】
また、第２遊技状態及び第３遊技状態には終了基準回数が各々設定される。遊技回数に上限が設けられた限定的な有利状態への移行ルートを特別遊技状態経由／非経由で各々設けることにより遊技の多様化に寄与できる。なお、このような構成とする上では、第３切替モードにおけるベースを、第１切替モードにおけるベースとの差よりも第２切替モードにおけるベースとの差の方が小さくなるように構成することが好ましい。
【４０８９】
特徴ＡＡ１０．前記第４移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数を、前記第３移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数よりも少ない回数となるように設定する手段を有していることを特徴とする特徴ＡＡ９に記載の遊技機。
【４０９０】
本特徴に示すように、第３遊技状態における終了基準回数を第２遊技状態における終了基準回数よりも少なくなるように設定することは、第３遊技状態への移行頻度を引き上げて、遊技状態の移行頻度を高くする上で有利である。これは、遊技の単調化を抑制する上で好ましい。
【４０９１】
特徴ＡＡ１１．前記第４移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数を、前記第３移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数と同じ回数となるように設定する手段を有していることを特徴とする特徴ＡＡ９に記載の遊技機。
【４０９２】
本特徴に示すように、第３遊技状態における終了基準回数と第２遊技状態における終了基準回数とを揃える構成とすれば、１の遊技状態（第２遊技状態、第３遊技状態）への移

行ルートがあたかも複数設けられているかのように見せることができる。これは、遊技の多様化を実現しつつそれが遊技者の困惑を招く要因になることを回避する上で好ましい。
【４０９３】
特徴ＡＡ１２．前記第１遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数となった場合に前記第３遊技状態へ移行させる第５移行手段と、
前記第５移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合に、当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４００回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第６移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化時に第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第６移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数を、前記第４移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数よりも多い回数となるように設定する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＡ９乃至特徴ＡＡ１１のいずれか１つに記載の遊技機。
【４０９４】
本特徴に示す構成によれば、第１遊技状態において第２判定情報に対応する判定結果となった場合、また、第１遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井）となった場合には、第３切替モード対応の第３遊技状態へ移行する。このように、第３遊技状態への移行契機を特別遊技状態への移行に対応しない判定結果や天井到達として、当該第３遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。特に、天井到達を契機として設定される終了基準回数を相対的に多く且つ第２判定情報に対応する判定結果を契機として設定される終了基準回数を相対的に少なくすることにより、遊技の多様化と救済機能の強化とを好適に実現させることができる。
【４０９５】
特徴ＡＡ１３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判

定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第１遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第３遊技状態へ移行させる手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４０９６】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合又は第１遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井到達）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第１判定情報に対応する判定結果であるか、それとも第２判定情報に対応する判定結果又は天井到達であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。これにより、更なる遊技の多様化が実現される。特に、第３遊技状態への移行契機を特別遊技状態への移行に対応しない判定結果や天井到達として当該第３遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に

寄与できる。
【４０９７】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【４０９８】
特徴ＡＡ１４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるよ

うに設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
　前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
　前記所定遊技状態として、
　前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
　前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
　前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
　前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる手段と、
　前記第１遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第３遊技状態へ移行させる手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４０９９】
　本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第１遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井到達）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第１判定情報に対応する判定結果であるか、それとも天井到達であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。これにより、更なる遊技の多様化が実現される。特に、第３遊技状態への移行契機を天井到達として当該第３遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。
【４１００】
　なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【４１０１】
　なお、上記特徴ＡＡ１～特徴ＡＡ１２に示した各技術的思想を特徴ＡＡ１３～特徴ＡＡ１４に適用してもよい。
【４１０２】
　＜特徴ＡＢ群＞
　以下の特徴ＡＢ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４１０３】
　特徴ＡＢ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
　遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
　前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
　前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留

情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる第１移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる第２移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２移行手段により前記第２種遊技状態に移行した後に前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例

えば４０回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第３移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる第４移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した前記第２種遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、少なくとも当該第２種遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となるまで当該上限回数到達を契機とした前記第２種遊技状態への移行を遅延させる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【４１０４】

特徴ＡＢ１によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果や特別遊技状態終了後の遊技回数の上限回数到達（天井到達）によって高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第２種遊技状態への移行契機として第２判定情報に対応する判定結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第２種遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化されたり、第２判定情報に対応する判定結果を契機とした第２種遊技状態が強制終了されたりした場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第２種遊技状態中に天井到達となった場合には少なくとも当該第２種遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となるまで当該天井到達を契機とした第２種遊技状態への移行が遅延されることとなる。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

【４１０５】

なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）とを備えている遊技機であって、前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）とを備え、前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したこ

とに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１種切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１種切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２種切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、前記第１種切替モード対応の前記所定遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、前記第１の移行手段により前記第１種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行した場合に、当該所定遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機とした第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に前記第２種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）とを備え、前記第３の移行手段は、前記第２判定情報に対応する判定結果を契機として移行した第２種切替モード対応の前記所定遊技状態中に遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、少なくとも当該所定遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となるまで当該上限回数到達を契機とした前記第２種切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を遅延させる構成となっていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【４１０６】

特徴ＡＢ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたこ

とに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第３移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果と

なることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第４移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、少なくとも当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となるまで当該上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態への移行を遅延させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【４１０７】
特徴ＡＢ２によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果や特別遊技状態終了後の遊技回数の上限回数到達（天井到達）によって第３切替モード対応の第３遊技状態へ移行する場合がある。第３切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第３遊技状態への移行契機として第２判定情報に対応する判定結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第３遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化されたり、第２判定情報に対応する判定結果を契機とした第３遊技状態が強制終了されたりした場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第３遊技状態中に天井到達となった場合には少なくとも当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となるまで当該天井到達を契機とした第３遊技状態への移行が遅延されることとなる。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。
【４１０８】
特徴ＡＢ３．前記第４移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合の前記可変機構の切替態様は、前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合の前記可変機構の切替態様と同一となるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＢ２に記載の遊技機。
【４１０９】
特徴ＡＢ２に示したように、第３遊技状態中に天井到達となり当該天井到達を契機とした第３遊技状態へ移行する場合には、可変機構の切替態様を同一となるように揃えることにより、天井到達の恩恵がそれまでの挙動に対して見劣りすることを抑制することができる。
【４１１０】
特徴ＡＢ４．前記終了基準回数は第１終了基準回数であり、
前記第４移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば４００回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第５移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第１終了基準回数は、前記第２終了基準回数よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＢ２又は特徴ＡＢ３に記載の遊技機。
【４１１１】
特徴ＡＢ２に示した遅延機能を有している場合には、大きく遅延した後に天井到達による恩恵が即座に終了してしまっては遊技者の遊技意欲を損なう要因になると想定される。そこで、本特徴に示すように、第１終了基準回数　＜　第２終了基準回数とすることにより、過剰な遅延を抑制するとともに天井到達後の恩恵が陳腐であるとの印象となることを抑制することができる。
【４１１２】
特徴ＡＢ５．前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となったことを契機とした前記第３移行手段による前記第１遊技状態への移行後に、前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴ＡＢ２乃至特徴ＡＢ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４１１３】

本特徴に示すように、第３遊技状態中に天井到達となった場合には、第３遊技状態から第１遊技状態へ移行させた後に第３遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。

【４１１４】

特徴ＡＢ６．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となったことを契機とした前記第３移行手段による前記第１遊技状態への移行後に、前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記第４移行手段による前記第３遊技状態への移行が遅延されている状況下にて前記第３移行手段により移行した前記第１遊技状態中に実行される遊技回数は前記取得情報記憶手段により記憶可能な特別情報の記憶上限よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＢ２乃至特徴ＡＢ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４１１５】

本特徴に示すように、第３遊技状態中の天井到達となった場合には、第３遊技状態から第１遊技状態へ移行させた後に第３遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。また、第１遊技状態を介在させる構成においては、当該第１遊技状態における遊技回が繰り返されることで恩恵の享受が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。特に、第１遊技状態の介在によって記憶されている特別情報の数が０となって遊技回の連続進行が途切れることでそのような印象が強くなると想定される。この点、介在する第１遊技状態にて実行される遊技回数を特別情報の記憶上限よりも少なくなるように制限することで、第３遊技状態への復帰時に遊技回の連続が途切れることを回避し、上記懸念を好適に払拭することができる。

【４１１６】

特徴ＡＢ７．前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となったことを契機とした前記第３移行手段による前記第１遊技状態への移行後であって当該第１遊技状態における１の遊技回の実行後に前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴ＡＢ２乃至特徴ＡＢ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４１１７】

本特徴に示すように、第３遊技状態中の天井到達となった場合には、第３遊技状態から第１遊技状態へ移行させた後に第３遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。また、第１遊技状態を介在させる構成においては、当該第１遊技状態における遊技回が繰り返されることで恩恵の享受が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。この点、１の遊技回を経て第３遊技状態に復帰する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭することができる。

【４１１８】

特徴ＡＢ８．前記第４移行手段により前記第３遊技状態への移行が遅延されている前記第１遊技状態中に前記第３遊技状態へ移行する旨を報知する報知手段を備えていることを特徴とする特徴ＡＢ５乃至特徴ＡＢ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【４１１９】
第１遊技状態中に第３遊技状態へ移行する旨を報知する機会を確保する構成とすることは、第１遊技状態への移行前の第３遊技状態中は各遊技回への注目を促す上で好ましい。
【４１２０】
特徴ＡＢ９．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて前記遊技回用動作の動作期間を設定可能な動作期間設定手段を有し、
前記動作期間設定手段は、前記第４移行手段により前記第３遊技状態への移行が遅延されている前記第１遊技状態中に実行される遊技回については、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に関係なく所定の動作期間を設定するように構成されていることを特徴とする特徴ＡＢ８に記載の遊技機。
【４１２１】
特徴ＡＢ５等に示したように、第１遊技状態を経由して第３遊技状態に復帰する構成においては、第１遊技状態中に実行される遊技回の遊技回用動作の動作期間がばらつくことで以下の不都合が生じ得る。すなわち動作期間が比較的短い場合には第３遊技状態への移行を遊技者に報知するための時間が不十分となり、動作期間が比較的長い場合には第３遊技状態への移行が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与えやすくなったりする。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態への移行が遅延されている第１遊技状態中の遊技回については、取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に関係なく所定の動作期間を設定する構成として、動作期間を一定とすることで上記懸念を解消できる。
【４１２２】
特徴ＡＢ１０．前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第３遊技状態の終了後に他の遊技状態を経由することなく前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴ＡＢ２乃至特徴ＡＢ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【４１２３】
本特徴に示すように、第２判定情報に対応する判定結果を契機とした第３遊技状態と天井到達を契機とした第３遊技状態とをシームレスに繋げる構成とすれば、２つの恩恵を１つにまとめることができ、インパクトを強化できる。
【４１２４】
特徴ＡＢ１１．前記第２移行手段により移行した前記第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となり、前記第４移行手段による前記第３遊技状態への移行が遅延されている最中に前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、前記上限回数到達を契機とした第４移行手段への移行が無効となるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＢ２乃至特徴ＡＢ１０のいずれか１つに記載の遊技機。
【４１２５】
本特徴に示すように天井到達を契機とした第３遊技状態への移行が控えている状況下にて第１判定情報に対応する判定結果となった場合に、天井到達を契機とした第３遊技状態への移行が無効となるように構成することは、遊技者の救済機能が過剰になることを抑制する上で好ましい。
【４１２６】
特徴ＡＢ１２．前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記第３遊技状態への移行する旨を示す特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を備え、
前記特殊演出実行手段は、前記第１遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には当該上限回数到達となった遊技回において前記特殊演出を実行する一方、前記第２移行手段により移行した前記第３遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には当該上限回数到達となった遊技回において前記特殊演出を実行しない構成となっていることを特徴とする

特徴ＡＢ２乃至特徴ＡＢ１１のいずれか１つに記載の遊技機。
【４１２７】
第１遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回にて特殊演出を実行することで第３遊技状態へ移行する旨が速やかに報知される。これに対して、第３遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回では特殊演出が回避される。このように、天井到達を契機とした第３遊技状態への移行が遅延されている場合には、敢えて特殊演出を行わない構成とすることにより、第２判定情報に対応する判定結果を契機として移行した第３遊技状態への注目度が当該遊技状態の終了前に低下することを抑制できる。
【４１２８】
特徴ＡＢ１３．前記第２移行手段により移行した前記第３遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には、当該上限回数到達となった遊技回の後に実行される遊技回であって、前記第４移行手段により前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行する前の遊技回において前記第３遊技状態へ移行する旨を報知する手段を備えていることを特徴とする特徴ＡＢ２乃至特徴ＡＢ１１のいずれか１つに記載の遊技機。
【４１２９】
本特徴に示すように、第３遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合には、天井到達となった後に実行される遊技回において当該天井到達を契機として第３遊技状態へ移行する前の遊技回において第３遊技状態への移行（天井到達）が遊技者に報知される。このような構成とすれば、天井到達となり得る遊技回以外の遊技回においても天井到達によって第３遊技状態が実質的に延長されることへの期待を促すことができる。
【４１３０】
特徴ＡＢ１４．前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記第３遊技状態への移行する旨を示す特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を備え、
前記特殊演出実行手段は、前記第３遊技状態中に前記上限回数到達となり且つ当該第３遊技状態中における遊技回の実行回数が所定回数よりも多い場合には、当該上限回数到達となった遊技回において前記特殊演出を実行する一方、前記第３遊技状態中に前記上限回数到達となり且つ当該第３遊技状態中における遊技回の実行回数が前記所定回数よりも少ない場合には、当該上限回数到達となった遊技回よりも後に実行される遊技回において前記特殊演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＢ２乃至特徴ＡＢ１１のいずれか１つに記載の遊技機。
【４１３１】
第２判定情報に対応する判定結果を契機として移行した第３遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合には、そのタイミングによって遊技者の印象に違いが生じ得る。例えば、移行直後に天井到達となった場合には第２判定情報に対応する判定結果が無駄引きであったかのような印象となる可能性がある。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数（それまでに実行された遊技回数）に応じて特殊演出の発生タイミング、すなわち天井到達の報知タイミングを相違させることにより、上記懸念を払しょくできる。
【４１３２】
なお、特徴ＡＢ３～特徴ＡＢ１４に示した各技術的思想を特徴ＡＢ１に適用してもよい。
【４１３３】
因みに、上記特徴ＡＡ群に示した各技術的思想を特徴ＡＢ１～特徴ＡＢ１４に適用してもよい。
【４１３４】
＜特徴ＡＣ群＞
以下の特徴ＡＣ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備

えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４１３５】

特徴ＡＣ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリア

Ｒｂ）とが設けられており、
　前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
　前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、
　前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
　前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
　前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
　前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
　前記第１種遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
　前記第１の移行手段により移行した前記第２種遊技状態において、当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
　前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
　前記第３の移行手段により移行した前記第２種遊技状態において、当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第４の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４１３６】
　特徴ＡＣ１によれば、第１種遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果となった場合には特別遊技状態を経て第２種遊技状態に移行する。第２種遊技状態は、高頻度切替モードに対応しており、第２始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第２種遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２種遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１種遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報については第２記憶手段によって記憶され、第２種遊技状態から第１種遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている特別情報に基づいて遊技回が実行される。第２始動入球部に係る残りの遊技回においては第２判定情

報に対応する判定結果となり得る。それら残りの遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を非経由で速やかに第２種遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【４１３７】

特徴ＡＣ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、

前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第３の移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４１３８】
特徴ＡＣ２によれば、第１遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果となった場合には特別遊技状態を経て第２遊技状態に移行する。第２遊技状態は、第２切替モードに対応しており、第２始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第２遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報については第２記憶手段によって記憶され、第２遊技状態

から第１遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている特別情報に基づいて遊技回が実行される。第２始動入球部に係る残りの遊技回においては第２判定情報に対応する判定結果となり得る。それら残りの遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を非経由で第３切替モード対応の第３遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【４１３９】

特徴ＡＣ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、前記遊技領域における第１流路（左ルート）に配設された第１始動入球部（第１作動口９１）と、前記遊技領域における第２流路（右ルート）に配設された第２始動入球部（第２作動口９２）とを有し、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別

情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第３の移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４１４０】
特徴ＡＣ３によれば、第１遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果となった場合には特別遊技状態を経て第２遊技状態に移行する。第２遊技状態は、第２切替モードに対応しており、第２ルートへ遊技球を発射することで第２始動入球部への入球が増えて持ち球の減りが抑制される。第２遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２遊技

状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報については第２記憶手段によって記憶され、第２遊技状態から第１遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている特別情報に基づいて遊技回が実行される。第２始動入球部に係る残りの遊技回においては第２判定情報に対応する判定結果となり得る。それら残りの遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を非経由で第３切替モード対応の第３遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【４１４１】

特徴ＡＣ４．前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記第１判定情報に対応する判定結果となるよりも前記第２判定情報に対応する判定結果となりやすい構成となっていることを特徴とする特徴ＡＣ２又は特徴ＡＣ３に記載の遊技機。

【４１４２】

上述したように第２遊技状態又は第３遊技状態から第１遊技状態へ移行した場合には、第２記憶手段に記憶されている特別情報の数を上限として第２始動入球部に係る遊技回が実行される。これらの遊技回において第１判定情報に対応する判定結果となる確率よりも第２判定情報に対応する判定結果となる確率が高くなっており、第１判定情報に対応する判定結果とならなくても上記高頻度切替モードをループさせながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となっている。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果となる確率を無暗に高くすることなく遊技の興趣向上に貢献できる。

【４１４３】

特徴ＡＣ５．前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態中に、前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果が無効となるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＣ２乃至特徴ＡＣ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４１４４】

特徴ＡＣ５によれば、第２／第３遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果が無効となる一方、第２／第３遊技状態から第１遊技状態へ移行した際の第２始動入球部に係る残り遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果を契機として第３遊技状態へ移行する。このような構成によれば、上記ループの有無は第２始動入球部に係る特別情報の記憶上限数に左右されることとなる。故に、第２／第３遊技状態における終了基準回数を多くしたり少なくしたりする等して有利度を調整する場合に、ループ確率にその影響が及ぶことを回避し、終了基準回数の設定自由度を好適に向上させることができる。

【４１４５】

なお、本特徴に示す構成を「前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態中は、前記判定手段による判定において前記第２判定情報に対応する判定結果となることが回避されるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＣ２乃至特徴ＡＣ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【４１４６】

特徴ＡＣ６．前記第２終了基準回数は、前記第１終了基準回数と同数となるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＣ２乃至特徴ＡＣ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４１４７】

本特徴に示す構成は、第２遊技状態→第１遊技状態→第３遊技状態となる場合に、遊技者に第１遊技状態を挟んだ前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。

【４１４８】

特徴ＡＣ７．前記第３切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第１切替モ

ードにおける前記可変機構の切替態様よりも、前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い構成となっていることを特徴とする特徴ＡＣ２乃至特徴ＡＣ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４１４９】

本特徴に示す構成は、第２遊技状態→第１遊技状態→第３遊技状態となる場合に、遊技者に第１遊技状態を挟んだ前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。

【４１５０】

なお、本特徴に示す「切替態様」とは、開状態に維持される期間、開状態に切り替えられる回数、開状態間のインターバル期間の３つの要素で構成されており、「前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い」とは、それら３つの要素のうち一致又は類似となる要素が「第１切替モード」よりも多いことを示す。

【４１５１】

因みに、本特徴に示す構成を「前記第３切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様と一致していることを特徴とする特徴ＡＧ２乃至特徴ＡＧ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【４１５２】

特徴ＡＣ８．前記第２記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、

前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態において、それら第２遊技状態及び第３遊技状態から前記第１遊技状態への移行に伴って当該第１遊技状態への移行後に判定対象となる特別情報について前記先特定手段による特定の結果に基づく特別演出を実行する特別演出実行手段と

を備えていることを特徴とする特徴ＡＣ２乃至特徴ＡＣ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４１５３】

第２遊技状態や第３遊技状態から第１遊技状態へ移行した直後は、第２始動入球部に係る残り保留分の遊技回が実行される。そして、これらの遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には第１遊技状態から第３遊技状態へ移行することとなる。ここで、本特徴に示すように、第２／第３遊技状態では上記残り保留分の遊技回が第２判定情報に対応する判定結果となるかを事前に特定し、その結果に基づいて特別演出を行うことにより、上述したループの発生の有無への注目度を向上させることができる。

【４１５４】

特徴ＡＣ９．前記先特定手段は、前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態から前記第１遊技状態へ移行する場合に、それら第２遊技状態及び第３遊技状態における最終遊技回において前記特定を行う構成となっていることを特徴とする特徴ＡＣ８に記載の遊技機。

【４１５５】

第２／第３遊技状態における最終遊技回において上記特定を行う構成とすれば、第２記憶手段に記憶されている特別情報の数が記憶上限数に達している状態で特別演出が実行されることとなり、特別演出によって上記ループの継続示唆を行う機能を好適に発揮させることができる。

【４１５６】

特徴ＡＣ１０．最終遊技回にて前記先特定手段による特定の前に前記特別演出を開始させる構成となっていることを特徴とする特徴ＡＣ９に記載の遊技機。

【４１５７】

特徴ＡＣ１０によれば、先特定手段による特定に先行して特別演出を開始させることで特別演出の実行期間に係る制約を緩和し、当該特別演出の陳腐化を好適に抑制できる。

【４１５８】

なお、特徴ＡＣ４～特徴ＡＣ１０に示した各技術的思想を特徴ＡＣ１に適用してもよい。

【４１５９】
因みに、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＢ群に示した各技術的思想を特徴ＡＣ１～特徴ＡＣ１０に適用してもよい。
【４１６０】
＜特徴ＡＤ群＞
以下の特徴ＡＤ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４１６１】
特徴ＡＤ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技

球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、２６０回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に当該第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段と、
を備え、
前記特別演出実行手段は、移行先の前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中に前記上限回数到達となるか否かに応じて前記特別演出の演出態様を決定する構成となっていることを特徴とする遊技機。
【４１６２】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては第２始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合にも第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合がある。この場合には特別演出が実行される。特別演出の演出態様については移行先の第２切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となるか否かに応じて決定される。このような構成によれば、例えば第２判定情報に対応する判定結果となった際に併せて天井到達を示唆したり、逆に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行契機を第２判定情報に対応する判定結果であるかそれとも天井到達であるかを識別困難又は不可としたりすることができ、遊技の多様化による遊技への注目度向上に寄与できる。
【４１６３】
特徴ＡＤ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、２６０回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に当該第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段と

を備え、

前記特別演出実行手段は、移行先の前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態における前記終了基準回数と前記上限回数到達となる残りの遊技回数とに基づいて前記特別演出の演出態様を決定する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【４１６４】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては第２始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合にも第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合がある。この場合には特別演出が実行される。特別演出の演出態様については移行先の第２切替モード対応の所定遊技状態における終了基準回数と天井到達となる残りの遊技回数とに基づいて決定される。このような構成によれば、例えば第２判定情報に対応する判定結果となった際に併せて天井到達を示唆したり、逆に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行契機を第２判定情報に対応する判定結果であるかそれとも天井到達であるかを識別困難又は不可としたりすることができ、遊技の多様化による遊技への注目度向上に寄与できる。

【４１６５】

特徴ＡＤ３．前記特別演出実行手段は第１実行手段であり、

前記特別演出として演出態様が異なる第１特別演出及び第２特別演出とが設けられており、

前記第３の移行手段により前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に当該第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示唆する演出として前記第２特別演出を実行する第２実行手段を備え、

前記第１実行手段は、設定される前記終了基準回数が前記上限回数到達となる残り遊技回数よりも多い場合に、前記第２特別演出を実行する手段を有していることを特徴とする特徴ＡＤ２に記載の遊技機。

【４１６６】

特徴ＡＤ３によれば、第２判定情報に対応する判定結果となり且つ当該判定結果を契機として移行する第２切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となった場合には、通常時に天井到達となった場合に実行される特別演出（第２特別演出）と、同じ特別演出（第２特別演出）が実行される。このような構成とすることにより、あたかも天井が可変であるかのように見せることができる。

【４１６７】

特徴ＡＤ４．前記第１実行手段は、設定される前記終了基準回数が前記上限回数到達となる残り遊技回数よりも少ない場合に、前記第１特別演出を実行する手段を有していることを特徴とする特徴ＡＤ３に記載の遊技機。

【４１６８】

特徴ＡＤ４によれば、設定される終了基準回数　＜　天井到達までの遊技回数となる場合には第２特別演出ではなく第１特別演出が実行される。これは、特徴ＡＤ３に示した擬態効果を発揮させる上で好ましい。

【４１６９】
特徴ＡＤ５．前記第２実行手段は、前記第１実行手段により前記第２特別演出が実行された後に前記第３の移行手段により前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には、前記第２特別演出を実行しない構成となっていることを特徴とする特徴ＡＤ３又は特徴ＡＤ４に記載の遊技機。
【４１７０】
特徴ＡＤ５に示すように、第２切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となった場合には第２特別演出を実行せず天井到達を非明示とすることにより、特徴ＡＤ３に示した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。
【４１７１】
特徴ＡＤ６．前記第３の移行手段は、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には、前記終了基準回数到達を契機として前記第２の移行手段により前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行した後に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっており、
前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、当該第２切替モード対応の前記所定遊技状態であることを示唆する状態示唆を行う状態示唆手段を備え、
前記状態示唆手段は、前記第２切替モード中に前記上限回数到達となって前記第３の移行手段により、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態から前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態を経て前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に、それら３つの遊技状態に亘って前記状態示唆を行う構成となっていることを特徴とする特徴ＡＤ３乃至特徴ＡＤ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【４１７２】
特徴ＡＤ６によれば、第２切替モード→第１切替モード→第２切替モードとなる場合には第１切替モード中も第２切替モードの示唆を継続することにより、特徴ＡＤ３に示した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。
【４１７３】
特徴ＡＤ７．前記第１の移行手段は、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる場合に、前記終了基準回数として回数が相違する第１終了基準回数及び第２基準回数を含む何れかの回数を設定する手段を有していることを特徴とする特徴ＡＤ２乃至特徴ＡＤ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【４１７４】
特徴ＡＤ７に示すように第１終了基準回数及び第２終了基準回数を併用する構成とすれば特徴ＡＤ２等に示した天井の疑似可変機能を一層好適に発揮させることができる。
【４１７５】
特徴ＡＤ８．前記第１終了基準回数は、前記上限回数よりも少なくなっており、
前記第２終了基準回数は、前記上限回数と同数又は当該上限回数よりも多くなっていることを特徴とする特徴ＡＤ７に記載の遊技機。
【４１７６】
特徴ＡＤ８によれば、第１終了基準回数が設定された場合には、第２切替モード中の天井到達の有無が天井到達までの残り回数に左右され、第２終了基準回数が設定された場合には、第２切替モード中の天井到達となり得る。このような構成とすることで、第２判定情報を用いて天井の疑似的に可変させる上で、当該機能が上手く発揮されなくなることを好適に抑制できる。
【４１７７】
なお、上記特徴ＡＤ３～特徴ＡＤ８に示した各技術的思想を特徴ＡＤ１に適用してもよい。
【４１７８】
因みに、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＣ群に示した各技術的思想を特徴ＡＤ１～特徴ＡＤ８に適用してもよい。
【４１７９】

＜特徴ＡＥ群＞
以下の特徴ＡＥ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４１８０】
特徴ＡＥ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（特別当たり遊技状態や大当たり遊技状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特別当たり遊技状態移行処理や大当たり遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ｂの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変入球部用制御手段は、前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応しているとする判定結果（例えば特別当たり結果や大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記所定情報として、第１の情報（例えば通常大当たりに対応する乱数群）と当該第１の情報よりも遊技者に有利な第２の情報（例えば確変大当たりに対応する乱数群）とを有し、
前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定よりも前記第２の情報に対応する判定結果となりやすい構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備えていることを特徴とする遊技機。
【４１８１】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。高頻度切替モードにおいては第２始動入球部への入球が可能となり、第２始動入球部への入球に基づく判定（抽選）では、第１の情報に対応する判定結果だけでなく当該第１の情報よりも遊技者に有利な第２の情報に対応する判定結果となり得る。このため、判定における有利度が大きく引き上げられることとなる。つまり、天井到達によってそれまでの遊技状態よりも有利度の高いチャンスゾーンに移行することとなる。このように天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する構成とすれば、遊技者の遊技意欲を好適に煽ることができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【４１８２】
特徴ＡＥ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特別当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判

定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（特別当たり遊技状態や大当たり遊技状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特別当たり遊技状態への移行処理や大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ｂの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定情報として、第１情報（特別当たり結果に対応する乱数群）と第２情報（大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応しているとする第１判定結果（特別大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を第１の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と、
前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応しているとする第２判定結果（大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合、又は前記第１判定結果となって前記可変入球部の所定領域（Ｖ入賞領域）を遊技球が通過した場合に、前記可変入球部を第２の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と
を有してなり、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第２判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第１判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態で

ある期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として通常遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【４１８３】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。高頻度切替モードにおいては第２始動入球部への入球が可能となり、第２始動入球部への入球に基づく判定（抽選）では、第１の情報に対応する判定結果だけでなく第２の情報に対応する判定結果となり得る。このため、判定における有利度（当選確率又は特別遊技状態への移行確率）が大きく引き上げられることとなる。つまり、天井到達によってそれまでの遊技状態よりも有利度の高いチャンスゾーンに移行することとなる。このように天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する構成とすれば、遊技者の遊技意欲を好適に煽ることができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【４１８４】
また、天井到達時には第２始動入球部への入球が発生することで単に持ち球の減りが抑制されるだけではなく、特別遊技状態への移行確率が引き上げられることとなる。このような構成では、第２切替モードにおける滞在期間を短くしてもその恩恵を好適に発揮させることができるため、天井到達後の遊技の間延びを好適に抑制できる。
【４１８５】
特徴ＡＥ３．前記特殊移行手段は、第１特殊移行手段であり、
前記第１特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３特殊遊技状態から第４特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２特殊移行手段により、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる場合に、前記上限回数を再設定する再設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２における天井の再設定機能）と
を備えていることを特徴とする特徴ＡＥ２に記載の遊技機。
【４１８６】
特徴ＡＥ３によれば、天井到達となる遊技回数については、天井到達を契機とした高頻度切替モードが終了した際にリセットされる。このような構成は、天井を浅く且つ天井の恩恵を小さくし、短いサイクルで弱めの天井機能が発揮される構成を実現する上で好ましい。すなわち、遊技の単調化を抑制する上で好ましい。
【４１８７】
特徴ＡＥ４．前記第１特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく実行された遊技回の実行回数を把握する実行回数カウンタ（例えば継続回数カウンタ）を備え、
前記第２特殊移行手段は、前記実行回数カウンタの値が前記終了基準回数に対応する値となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっており、
前記実行回数カウンタは、前記第２始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合に更新される（カウントする）一方、前記第１始動入球部への入球に基づく遊技回が実

行された場合には更新されない（カウントしない）構成となっていることを特徴とする特徴ＡＥ３に記載の遊技機。

【４１８８】

特徴ＡＥ４に示すように、第２始動入球部への入球を契機として終了基準回数が更新される構成とすることにより、天井到達の恩恵が上手く享受されなくなることを抑制できる。

【４１８９】

特徴ＡＥ５．前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば約１／２００）の逆数よりも小さくなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＥ２乃至特徴ＡＥ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４１９０】

本特徴に示す態様で上限回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【４１９１】

なお、本特徴に示す構成を「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率は、ｍ／Ｎ（例えば約１／２００）となっており、前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、Ｍ＜　Ｎ／ｍとなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＥ２乃至特徴ＡＥ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【４１９２】

特徴ＡＥ６．前記上限回数である遊技回数（整数）は、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば約１／２００）の逆数以下となるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＥ２乃至特徴ＡＥ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４１９３】

本特徴に示す態様で上限回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【４１９４】

なお、本特徴に示す構成を「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率は、ｍ／Ｎ（例えば約１／２００）となっており、前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、Ｍ≦　Ｎ／ｍとなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＥ２乃至特徴ＡＥ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【４１９５】

特徴ＡＥ７．前記第２記憶手段における特別情報の記憶上限数と前記終了基準回数との和（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記第１情報に対応する判定結果となる確率（例えば１／１０）の逆数以下となるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＥ２乃至特徴ＡＥ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４１９６】

本特徴に示す態様で記憶上限数及び終了基準回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【４１９７】

なお、本特徴に示す構成を「前記判定手段による前記判定において前記第１情報に対応する判定結果となる確率は、ｙ／Ｘ（例えば１／１０）となっており、前記第２記憶手段における特別情報の記憶上限数と前記終了基準回数との和Ｓ（整数）は、Ｓ　≦　Ｘ／ｙとなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＥ２乃至特徴ＡＥ６のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【４１９８】

特徴ＡＥ８．前記終了基準回数は、第１終了基準回数であり、
前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において前記第２情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として通常遊技状態から第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記第１情報及び前記第２情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が第２終了基準回数（例えば６回、１００回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態から第４特殊遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第１終了基準回数は、前記第２終了基準回数よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＥ２乃至特徴ＡＥ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【４１９９】
特徴ＡＥ８に示すように第２情報に対応する判定結果となった場合に設定される終了基準回数（第２終了基準回数）と比較して、天井到達となった場合に設定される終了基準回数（第１終了基準回数）を少なくすれば、第２判定情報に対応する判定結果（遊技における目標）の優位性を担保しつつ天井到達による救済機能を好適に発揮させることができる。
【４２００】
なお、上記特徴ＡＥ３～特徴ＡＥ８に示した各技術的思想を特徴ＡＥ１に適用してもよい。
【４２０１】
因みに、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＤ群に示した各技術的思想を特徴ＡＥ１～特徴ＡＥ８に適用してもよい。
【４２０２】
＜特徴ＡＦ群＞
以下の特徴ＡＦ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４２０３】
特徴ＡＦ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特別当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（特別当たり遊技状態や大当たり遊技状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特別当たり遊技状態への移行処理や大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ｂの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定情報として、第１情報（特別当たり結果に対応する乱数群）と第２情報（大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応しているとする第１判定結果（特別大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を第１の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と、
前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応しているとする第２判定結果（大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合、又は前記第１判定結果となって前記可変入球部の所定領域（Ｖ入賞領域）を遊技球が通過した場合に、前記可変入球部を第２の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と
を有してなり、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第１判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モー

ド（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として通常遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１００回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３特殊遊技状態から第４特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
を備え、
前記第２記憶手段における特別情報の記憶上限数と前記終了基準回数との和（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば約１／５）の逆数以上となるように規定されていることを特徴とする遊技機。
【４２０４】
本特徴に示す構成では、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には、高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。ここで、仮に高頻度切替モードとなった場合であっても、実質的に所定情報に対応する判定結果となる確率が低いままでは、以下の不都合が生じ得る。すなわち、天井到達となったにも関わらず遊技者が期待する十分な恩恵（特別遊技状態への移行）が得られるまでの期間が間延びしたり、当該十分な恩恵を得られる前に高頻度切替モードが終了したりする（駆け抜けが発生する）と想定される。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になるため好ましくない。この点、本特徴に示す構成では、低頻度切替モードから高頻度切替モードとなることで第２始動入球部への入球が可能となり、第２始動入球部への入球に基づく判定（抽選）では第２情報に対応する第２判定結果だけでなく第１情報に対応する第１判定結果ともなり得る。つまり、所定情報に対応する判定結果となる確率、すなわち特別遊技状態への移行確率が天井到達によって大きく引き上げられることとなる。そして、第２記憶手段における特別情報の記憶上限数（例えば４つ）と前記終了基準回数（例えば１００回）との和（例えば１０４回）は、所定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となるように設定されているため、天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成を好適に実現できる。これにより、上述した不都合の発生を好適に抑制できる。
【４２０５】
なお、例えば天井到達時を契機とした高頻度切替モードにて実行可能な遊技回数に制限がある場合には、上記駆け抜けの懸念が強くなる。この点、上記構成によれば、天井到達時の遊技回数に係る制限の影響を緩和できる。つまり、天井到達によって回数制限付きの高頻度切替モードを採用する場合であっても、上記不都合の発生を好適に抑制できる。
【４２０６】
特徴ＡＦ２．前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定において前記第１判定結果となる確率（例えば１／５）は前記第２判定結果となる確率（例えば１／２００）よりも高くなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＦ１に記載の遊技機。
【４２０７】
特徴ＡＦ２によれば、低頻度切替モードから高頻度切替モードへ移行した場合に、所定情報に対応する判定結果となる確率を大きく上昇させることができる。これは、特徴ＡＦ１に示した天井到達時の救済機能を発揮させる上で、高頻度切替モードにおける滞在期間を短くして上記十分な恩恵が付与されるまでの期間の間延びを抑制する上で好ましい。

【４２０８】
特徴ＡＦ３．前記第１特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく実行された遊技回の実行回数を把握する実行回数カウンタ（例えば継続回数カウンタ）を備え、
前記第２特殊移行手段は、前記実行回数カウンタの値が前記終了基準回数に対応する値となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっており、
前記実行回数カウンタは、前記第２始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合に更新される（カウントする）一方、前記第１始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合には更新されない（カウントしない）構成となっていることを特徴とする特徴ＡＦ１又は特徴ＡＦ２に記載の遊技機。
【４２０９】
特徴ＡＦ３に示す構成によれば、第２始動入球部に係る遊技回は実行回数カウンタによるカウント対象となっているのに対して、第１始動入球部に係る遊技回は実行回数カウンタによるカウント対象となっていない。このように、第２始動入球部に係る遊技回の実行回数によって終了基準回数到達の有無が判定される構成とすることにより、天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成を好適に実現することができる。
【４２１０】
特徴ＡＦ４．前記終了基準回数は、第１終了基準回数（例えば１００回）であり、
前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において前記第２情報に対応する第２判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として通常遊技状態から第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が第２終了基準回数（例えば１回、３回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態から第４特殊遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第１終了基準回数は、前記第２終了基準回数よりも多くなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＦ１乃至特徴ＡＦ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【４２１１】
低頻度切替モード対応の所定遊技状態において第２情報に対応する第２判定結果となった場合には特別遊技状態を経て高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。本特徴に示す構成においては、天井到達を契機として移行する高頻度切替モードの終了基準回数が第２判定結果を契機として移行する高頻度切替モードの終了基準回数よりも多くなっており、天井到達時の特別遊技状態への移行が優遇されている。このような構成とすれば、特徴ＡＦ１等に示した救済機能を効果を好適に発揮させることができる。
【４２１２】
特徴ＡＦ５．前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記第２判定結果となる確率（例えば１／２００）の逆数よりも大きくなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＦ１乃至特徴ＡＦ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【４２１３】
特徴ＡＦ１に示したように、天井到達を契機とした高頻度切替モードと所定情報に対応する判定結果を契機とした高頻度切替モードとが何れも第２始動入球部への入球に基づく遊技回が実行される構成においては、高頻度切替モード中に所定情報に対応する判定結果

となった場合の特典が同一となる。遊技者の満足度を向上させる上では、所定情報に対応する判定結果となった場合の特典を大きくすることが好ましいが、その影響で天井到達時に期待できる恩恵も大きくなることで天井到達による救済機能が過度に強力になることが懸念される。特に、特徴ＡＦ１に示したように天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成においては上記懸念が大きくなると想定される。この点、本特徴に示すように、上限回数（天井）を第２判定結果となる確率の逆数よりも大きくすれば、天井到達によって期待できる恩恵を大きくしつつ、天井到達となる機会を減らして上記懸念を払拭できる。

【４２１４】

なお、本特徴に示す構成を「前記判定手段による前記判定において前記第２判定結果となる確率は、ｍ／Ｎ（例えば１／２００）となっており、前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、Ｍ　＞　Ｎ／ｍとなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＦ１乃至特徴ＡＦ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【４２１５】

特徴ＡＦ６．前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば１／２００）の逆数以上となるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＦ１乃至特徴ＡＦ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４２１６】

特徴ＡＦ１に示したように、天井到達を契機とした高頻度切替モードと所定情報に対応する判定結果を契機とした高頻度切替モードとが何れも第２始動入球部への入球に基づく遊技回が実行される構成においては、高頻度切替モード中に所定情報に対応する判定結果となった場合の特典が同一となる。遊技者の満足度を向上させる上では、所定情報に対応する判定結果となった場合の特典を大きくすることが好ましいが、その影響で天井到達時に期待できる恩恵も大きくなることで天井到達による救済機能が過度に強力になることが懸念される。特に、特徴ＡＦ１に示したように天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成においては上記懸念が大きくなると想定される。この点、本特徴に示すように、上限回数（天井）を第２判定結果となる確率の逆数以上とすれば、天井到達によって期待できる恩恵を大きくしつつ、天井到達となる機会を減らして上記懸念を払拭できる。

【４２１７】

なお、本特徴に示す構成を「前記判定手段による前記判定において前記所定情報に対応する判定結果となる確率は、ｍ／Ｎ（例えば１／２００）となっており、前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、Ｍ　≧　Ｎ／ｍとなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＦ１乃至特徴ＡＦ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【４２１８】

特徴ＡＦ７．前記特殊移行手段により移行した前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による前記判定により前記第１情報に対応する判定結果となった場合には、それ以外の状況下にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合と比べて、前記遊技回用動作の動作期間が短くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＦ１乃至特徴ＡＦ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４２１９】

特徴ＡＦ７に示すように、天井到達後の高頻度切替モード対応の所定遊技状態においては、第１判定結果となった場合の遊技回用動作の動作期間を短くして特別遊技状態へ移行するまでの所要期間を短縮することにより、遊技者は期待する恩恵を速やかに享受することが可能となる。

【４２２０】

特徴ＡＦ８．前記第２記憶手段は、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を複数記憶可能となっており、

前記遊技回制御手段は、前記第２記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど前記遊技回用動作の動作期間が短くなるようにして当該遊技回用動作を実行する構成となっており、
前記高頻度切替モードとして、第１高頻度切替モードと、当該第１高頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１高頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２高頻度切替モードとが設けられており、
前記判定手段による前記判定にて前記第１判定結果となった場合、又は前記第１判定結果となって前記可変入球部の所定領域（Ｖ入賞領域）を遊技球が通過した場合には、前記特別遊技状態を経て前記第１高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる手段を備え、
前記特殊移行手段は、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第２高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴ＡＦ１乃至特徴ＡＦ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【４２２１】
特徴ＡＦ８によれば、天井到達を契機として移行する第２高頻度切替モード対応の所定遊技状態においては第１判定結果→所定領域通過や第２判定結果を契機として移行する第１高頻度切替モード対応の所定遊技状態よりも可変機構が受入状態となる期間が長くなる。つまり、天井到達を契機とした高頻度切替モードでは第２始動入球部への入球頻度が高くなり、第２記憶手段に記憶される特別情報の数が多くなる。故に、天井到達後の遊技回における遊技回用動作の動作期間が短くなり、天井到達から上記恩恵を享受できるまでの期間が間延びすることを好適に抑制できる。
【４２２２】
なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＥ群に示した各技術的思想を特徴ＡＦ１～特徴ＡＦ８に適用してもよい。
【４２２３】
＜特徴ＡＧ群＞
以下の特徴ＡＧ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４２２４】
特徴ＡＧ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結

果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、

前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、

前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、

前記第１種遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２種遊技状態において、当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば１０回、２０回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記終了基準回数を再設定（例えば２０回を再設定）する終了基準回数再設定手段と
を備え、
前記終了基準回数再設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記再設定を行う構成となっていることを特徴とする遊技機。
【４２２５】
特徴ＡＧ１によれば、第１種遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経て第２種遊技状態に移行する。第２種遊技状態は、高頻度切替モードに対応しており、第２始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第２種遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２種遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１種遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づく判定においては、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となり得る。第２種遊技状態にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく終了基準回数が再設定される。これにより、第２種遊技状態（高頻度切替モード）がループ（延長）されることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【４２２６】
特徴ＡＧ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の

遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第３通常遊技状態）と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば１０回又は２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、当該判定結果となった遊技回の終了に伴い前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第３通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第３の移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【４２２７】

特徴ＡＧ２によれば、第１遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経て第２遊技状態に移行する。第２遊技状態は、第２切替モードに対応しており、第２始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第２遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づく判定においては、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となり得る。第２遊技状態において第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第３遊技状態へ移行する。第３遊技状態は、第３切替モードに対応しており、第２遊技状態と同様に第２始動入球部に係る遊技回が実行され、この状態は遊技回の実行回数が第２終了基準回数に到達するまで継続されることとなる。ここで、第２遊技状態から第３遊技状態へ移行した場合には、第２始動入球部に係る遊技回の進行が継続することとなる。これにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【４２２８】

特徴ＡＧ３．前記第３遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第２終了基準回数を再設定する終了基準回数再設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において継続回数カウンタの再設定を行う機能）を備え、
前記終了基準回数再設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記再設定を行う構成となっていることを特徴とする特徴ＡＧ２に記載の遊技機。

【４２２９】

特徴ＡＧ３によれば、第３遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には第２終了基準回数が再設定される。つまり、第３遊技状態がループする。このループにおいては、特別遊技状態を経由しないため、ループが繰り返されたとしても遊技が円滑に進行することとなる。

【４２３０】

特徴ＡＧ４．前記第２終了基準回数は、前記第１終了基準回数と同じ回数又は当該第１終了基準回数よりも多い回数となるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＧ２又は特徴ＡＧ３に記載の遊技機。

【４２３１】

特徴ＡＧ４によれば、第２遊技状態→第３遊技状態となる場合に、第２判定情報に対応する判定結果となるタイミング（当該判定結果となる遊技回）によって遊技者が実質的に

損することを回避できる。これは、上述したループ機能によって遊技の多様化を実現し、遊技への注目度向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。

【４２３２】

特徴ＡＧ５．前記第３遊技状態においては、前記判定手段による前記判定にて前記第１判定情報に対応する判定結果となる確率は、前記第２判定情報に対応する判定結果となる確率よりも高くなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＧ３又は特徴ＡＧ４に記載の遊技機。

【４２３３】

特徴ＡＧ５によれば、ループ中は第１判定情報に対応する判定結果となる確率よりも第２判定情報に対応する判定結果となる確率の方が高くなる。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果が頻発する等して、上述したループ機能が上手く発揮されなくなるといった不都合を生じにくくすることがきる。

【４２３４】

特徴ＡＧ６．前記第３遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第５の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第４通常遊技状態から第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第５の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第３終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第６の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と

を備え、

前記第３終了基準回数は、前記第２終了基準回数と同じ回数又は前記第２終了基準回数よりも多い回数となるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＧ３乃至特徴ＡＧ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４２３５】

特徴ＡＧ６によれば、上述したループ中に第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、次に移行する第２遊技状態における終了基準回数（第３終了基準回数）が第２終了基準回数以上となる。このような構成とすれば、ループ中に第１判定情報に対応する判定結果となることで特別遊技状態の終了後はループ中よりも遊技者の有利度が増し、ループ中の遊技にアクセントを発生させることができる。

【４２３６】

特徴ＡＧ７．前記第３切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第１切替モードにおける前記可変機構の切替態様よりも、前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い構成となっていることを特徴とする特徴ＡＧ２乃至特徴ＡＧ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４２３７】

本特徴に示す構成は、第２遊技状態→第３遊技状態となる場合に、遊技者に前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。

【４２３８】

なお、本特徴に示す「切替態様」とは、開状態に維持される期間、開状態に切り替えられる回数、開状態間のインターバル期間の３つの要素で構成されており、「前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い」とは、それら３つの要素のうち一致又は類似となる要素が「第１切替モード」よりも多いことを示す。

【４２３９】

因みに、本特徴に示す構成を「前記第３切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様と一致していることを特徴とする特徴ＡＧ２乃至特徴ＡＧ６のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【４２４０】

特徴ＡＧ８．前記判定手段による前記判定モードを行う判定モードとして、前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記第２遊技状態における前記判定モードは、前記低確率モードであることを特徴とする特徴ＡＧ３乃至特徴ＡＧ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【４２４１】
特徴ＡＧ８によれば、上述したループ中に第１判定情報に対応する判定結果が頻発する等して、ループ機能が埋没することを抑制できる。これにより、射幸性の高まりを抑えつつ、遊技の多様化を実現することができる。
【４２４２】
特徴ＡＧ９．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第２種遊技状態において、当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記終了基準回数を再設定（例えば２０回を再設定）する終了基準回数再設定手段と
を備え、
前記終了基準回数再設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記再設定を行う構成となっていることを特徴とする遊技機。

【４２４３】

特徴ＡＧ９によれば、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には終了基準回数が再設定される。つまり、第２種遊技状態がループする。このループにおいては、特別遊技状態を経由しないため、ループが繰り返されたとしても遊技が円滑に進行することとなる。故に、遊技の多様化を実現し、遊技への注目度向上に寄与できる。

【４２４４】

なお、上記特徴ＡＧ３～特徴ＡＧ８に示した各技術的思想を特徴ＡＧ１、特徴ＡＧ９に適用してもよい。

【４２４５】

因みに、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＦ群に示した各技術的思想を特徴ＡＧ１～特徴ＡＧ９に適用してもよい。

【４２４６】

＜特徴ＡＨ群＞

以下の特徴ＡＨ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球

部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４２４７】

特徴ＡＨ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果

となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記所定の判定情報に対応する判定結果となり、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態へ移行する場合に、前記上限回数を設定する上限回数設定手段と
を備え、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記低確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第１情報（通常大当たり結果に対応する乱数群）と、前記高確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第２情報（確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記上限回数設定手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として第１回数（例えば３００回）を設定し、前記判定手段による前記判定にて前記第２情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として前記第１回数よりも少ない第２回数（例えば１００回）を設定するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【４２４８】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、第１情報に対応する判定結果となった場合には第１回数（例えば３００回）となり、第２情報に対応する判定結果となった場合には第１回数よりも少ない第２回数となる。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

【４２４９】

特徴ＡＨ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の

遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記所定の判定情報に対応する判定結果となり、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態へ移行する場合に、前記上限回数を設定する上限回数設定手段と
を備え、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記低確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第１情報（例えば６Ｒ通常大当たり結果に対応する乱数群）と、前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記上限回数設定手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合に設定する前記上限回数と比べて前記判定手段による前記判定にて前記第２情報に対応する判定結果となった場合に設定する前記上限回数が少なくなるように設定する構成となっていることを特徴とする遊技機。
【４２５０】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、第１情報に対応する判定結果となった場合と比べて、第２情報に対応する判定結果となった場合の方が少なくなるように（短縮されるように）構成されている。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回

数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

【４２５１】

特徴ＡＨ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ

移行させる機能）と、
前記所定の判定情報に対応する判定結果となり、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態へ移行する場合に、前記上限回数を設定する上限回数設定手段と
を備え、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記低確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第１情報（例えば６Ｒ通常大当たり結果に対応する乱数群）と、前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記上限回数設定手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として第１回数（例えば３００回）を設定し、前記判定手段による前記判定にて前記第２情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として前記第１回数よりも少ない第２回数（例えば１００回）を設定するように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４２５２】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、第１情報に対応する判定結果となった場合と比べて、第２情報に対応する判定結果となった場合の方が少なくなるように（短縮されるように）構成されている。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。
【４２５３】
また、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態においては、高確率モードとなっているにも関わらず、所定の判定情報に対応する判定結果となることなく遊技が進行することで、遊技者の期待に反して投資が大きく嵩むこととなる。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になると想定される。この点、本特徴に示すように、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態においては、上記上限回数を引き下げ早いタイミングで高頻度切替モードへ移行して投資を抑制する構成とすることにより遊技の多様化による効果（遊技への注目度向上効果）を好適に発揮させることができる。
【４２５４】
特徴ＡＨ４．前記第１回数は前記低確率モードにおいて前記所定の判定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となっており、前記第２回数は、前記高確率モードにおいて前記所定の判定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となっていることを特徴とする特徴ＡＨ３に記載の遊技機。
【４２５５】
特徴ＡＨ３に示した天井到達による救済機能が過度に作用しすぎると、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態を設けた技術的意義（遊技の多様化）が低下し得る。そこで、本特徴に示すように各遊技状態において所定の判定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となるように上限回数を各々設定することにより、遊技の多様化と上記救済機能とを好適に共存させることができる。
【４２５６】
特徴ＡＨ５．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数（例えば４つ）記憶可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて前記遊技回用動作の動作期間を設定可能な動作期間設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ

４０２にて変動表示時間の設定処理を実行する機能）を有し、
前記動作期間設定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど前記動作期間が短くなるようにして前記動作期間を設定する構成となっており、
前記特殊移行手段により移行した前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において、当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４００回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる手段を備え、
前記終了基準回数は、前記第２回数よりも多くなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＨ３又は特徴ＡＨ４に記載の遊技機。

【４２５７】

記憶されている特別情報の数が多くなることで遊技回用動作の動作期間が短くなる構成とすることは遊技進行の円滑化を図る上で好ましい。しかしながら、このような構成を前提とした場合には、上記特徴ＡＨ３等に示した構成を適用することで以下の不都合が生じ得る。すなわち、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態において天井到達となり、高確率モード且つ高頻度切替モード対応の所定遊技状態に移行した場合に、当該所定遊技状態における遊技回が速やに進行し過ぎて天井到達による恩恵を十分に体感する前に当該恩恵が終了するといった事象が発生し得る。これは、救済機能に対する遊技者の注目度を大きく低下させる要因になると懸念される。この点、本特徴に示すように、終了基準回数を上限回数（第２回数）よりも多くなるように設定することで、上記懸念の解消に寄与できる。

【４２５８】

特徴ＡＨ６．前記低確率モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１回数に到達したことを契機として移行する前記低確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第１終了基準回数が設定され、前記高確率モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１回数に到達したことを契機として移行する前記高確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第２終了基準回数が設定される構成となっており、
前記第１終了基準回数と前記第２終了基準回数とが同じ回数となるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＨ３乃至特徴ＡＨ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４２５９】

特徴ＡＨ６によれば、第１終了基準回数と第２終了基準回数とすることは遊技に係る構成の簡略化を図る上で好ましい。このような構成であっても、高確率モード中は所定の判定情報に対応する判定結果となる確率が引き上げられているため、上記救済機能が発揮されている間に所定の判定情報に対応する判定結果となる確率が高くなる。故に、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態において発生し得る上記不都合を生じにくくすることができる。

【４２６０】

特徴ＡＨ７．前記低確率モード対応の前記所定遊技状態において前記第１回数に到達したことを契機として移行する前記低確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第１終了基準回数が設定され、前記高確率モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１回数に到達したことを契機として移行する前記高確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第２終了基準回数が設定される構成となっており、
前記第２終了基準回数は前記第１終了基準回数よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＨ３乃至特徴ＡＨ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４２６１】

特徴ＡＨ７によれば、第２終了基準回数を第１終了基準回数よりも少なくすることにより、救済機能が射幸性を煽る要因になることを抑制できる。

【４２６２】

特徴ＡＨ８．前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、当該第

１始動入球部よりも前記判定手段による判定が遊技者に有利となる第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記可変機構は、前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な前記受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な前記非受入状態（閉状態）に切替可能な構成となっていることを特徴とする特徴ＡＨ３乃至特徴ＡＨ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【４２６３】
特徴ＡＨ８によれば、第２始動入球部への入球に基づく判定は第１始動入球部への入球に基づく判定よりも遊技者に有利となるように優遇されている。高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態において天井到達となった場合には、投資が抑制されるだけでなく、判定結果についても優遇されることで、遊技者を救済機能が二重に発揮されることとなり、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態にて嵌りが発生した場合には、天井到達への期待が大きくなる。これにより、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。
【４２６４】
特徴ＡＨ９．前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記判定結果として前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる判定結果が含まれており、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記判定結果として前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる判定結果が含まれていないことを特徴とする特徴ＡＨ３乃至特徴ＡＨ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【４２６５】
特徴ＡＨ９によれば、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となって救済機能が発揮されている最中に再び高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態への移行契機となる判定結果となって、天井の恩恵が実質的に消失する（無駄引き）といった事象を回避できる。
【４２６６】
特徴ＡＨ１０．前記第１始動入球部と前記第２始動入球部とは前記遊技領域における所定の流路上に配設されており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記判定手段は、前記第１記憶手段及び前記第２記憶手段の両方に特別情報が記憶されている場合には、前記判定の対象として前記第２記憶手段に記憶されている特別情報を優先させる構成となっていることを特徴とする特徴ＡＨ３乃至特徴ＡＨ９のいずれか１つに記載の遊技機。
【４２６７】
本特徴に示す構成によれば、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態にて天井到達となり高確率モード且つ高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行した場合であっても、救済機能の恩恵を享受するにあたり遊技球の発射先を変更する必要がない。このため、救済機能が特別遊技状態を経由することなく突如として発揮される構成であっても、遊技球が無駄に消費されることを抑制し、救済機能に対する満足度を好適に向上させることができる。
【４２６８】
特徴ＡＨ１１．前記高頻度切替モードは、第１高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ）であり、
前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２高頻度切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、

前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第３情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記第２高頻度切替モードは、前記第１高頻度切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＨ３乃至特徴ＡＨ１０のいずれか１つに記載の遊技機。
【４２６９】
特徴ＡＨ１１によれば、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態にて天井到達となった場合には、高確率モード且つ第２高頻度切替モード対応の所定遊技状態よりも遊技球の減りが抑えられた高確率モード且つ第１高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行することとなる。このような構成とすれば、上記天井到達時の優位性を強調し、当該天井到達時に遊技のリズムを大きく変化させることができる。
【４２７０】
なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＧ群に示した各技術的思想を特徴ＡＨ１～特徴ＡＨ１１に適用してもよい。
【４２７１】
＜特徴ＡＩ群＞
以下の特徴ＡＩ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４２７２】
特徴ＡＩ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、
前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中に、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば５０回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高確率モード且つ前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行させる機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【４２７３】

特徴ＡＩ１によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態中に、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に、特別遊技状態を経由することなく高確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。

【４２７４】

特徴ＡＩ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、
前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１基準回数（例えば１００回）となった場合に前記高確率モードが終了し、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく

前記第１基準回数よりも少ない第２基準回数（例えば５０回）となった場合に前記第２切替モードが終了する構成となっており、
　前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第３基準回数（例えば５０回）となった場合に前記切替制御モードを前記第３切替モードに移行させる手段を備え、
　前記第３基準回数は、前記第２基準回数以上且つ前記第１基準回数以下となるように規定されていることを特徴とする遊技機。
【４２７５】
　特徴ＡＩ２によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第２基準回数となった場合に第２切替モードが終了し、第１基準回数となった場合に高確率モードが終了する。ここで、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第３基準回数となった場合に切替制御モードが第３切替モードとなる。この第３基準回数については、第２基準回数以上且つ第１基準回数以下となっており、高確率モード中に切替制御モードが第３切替モードに切り替わることとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。
【４２７６】
　特徴ＡＩ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
　遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
　前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
　前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
　前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
　前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
　前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
　前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
　前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り

替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、
前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１基準回数（例えば１００回）となった場合に前記高確率モードが終了し、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第２基準回数（例えば５０回）となった場合に前記第２切替モードが終了する構成となっており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第３基準回数（例えば５０回）となった場合に前記切替制御モードを前記第３切替モードに移行させる手段を備え、
前記第３基準回数は、前記第２基準回数と同じ回数となるように規定されていることを特徴とする遊技機。
【４２７７】
特徴ＡＩ３によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第２基準回数となった場合に第２切替モードが終了し、第１基準回数となった場合に高確率モードが終了する。ここで、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第３基準回数となった場合に切替制御モードが第３切替モードとなる。この第３基準回数については第２基準回数と同じ回数となっており、高確率モード中に切替制御モードが第２切替モード→第３切替モードに切り替わることとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。
【４２７８】
特徴ＡＩ４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、
前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１基準回数（例えば１００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記抽選モードを前記低確率モードに移行させる第１移行手段と、
前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第２基準回数（例えば５０回）となった場合に、前

記特別遊技状態を経由することなく前記切替制御モードを前記第３切替モードに移行させる第２移行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４２７９】
特徴ＡＩ４によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第２基準回数となった場合に切替制御モードが第３切替モードとなり、第１基準回数となった場合に抽選モードが低確率モードとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。
【４２８０】
特徴ＡＩ５．前記第３切替モードは、前記第２切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＩ４に記載の遊技機。
【４２８１】
特徴ＡＩ４に示したように、高確率モード対応の所定遊技状態における遊技回の実行回数に上限（第１基準回数）が設けられたタイプの遊技機（所謂ＳＴ機）においては、遊技回の実行回数が第１基準回数に近づくにつれて所定の判定情報に対応する判定結果となる見込みが低下し、遊技者の期待感が大きく低下し得る。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成では、天井到達を契機として第３切替モードとなることでそれまでよりも第２始動入球部への入球頻度が高くなり投資が抑制されることとなる。このように、天井機能を使って後半で切替制御モードが更に優遇される構成とすれば、ＳＴ機の弱点（終わりに向けて期待感が大きく低下する）を克服することができる。
【４２８２】
なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）とを備えている遊技機であって、前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主

制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、前記第３切替モードは、前記第２切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されており、前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１基準回数（例えば１００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記抽選モードを前記低確率モードに移行させる第１移行手段と、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第２基準回数（例えば５０回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記切替制御モードを前記第３切替モードに移行させる第２移行手段とを備えていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【４２８３】

特徴ＡＩ６．前記第２移行手段は、前記第２基準回数到達となった遊技回中に前記第２切替モードから前記第３切替モードへ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴ＡＩ４又は特徴ＡＩ５に記載の遊技機。

【４２８４】

特徴ＡＩ６に示す構成によれば、シームレスとなるように高サポをつなぐ構成とすることで、遊技を円滑に進めることができる。

【４２８５】

特徴ＡＩ７．前記第２移行手段は、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第２基準回数（例えば５０回）となった場合に、当該第２基準回数到達となった遊技回の終了に伴って前記高確率モード且つ前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させて、当該遊技回の次の遊技回にて前記高確率モード且つ前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態に移行させる構成となっていることを特徴とする特徴ＡＩ４又は特徴ＡＩ５に記載の遊技機。

【４２８６】

特徴ＡＩ７に示す構成によれば、天井到達を契機として救済機能を発動させる場合には、切替制御モードが第１切替モード経由で第３切替モードとなる。このような構成とすれば、切替制御モードが変更された際のインパクトを強化できる。

【４２８７】

特徴ＡＩ８．前記第２基準回数は、前記第１終了基準回数以下、且つ、前記第１基準回数と前記第２基準回数との差以上となるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＩ７に記載の遊技機。

【４２８８】

本特徴に示す構成によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の遊技回の滞在期間よりも高確率モード且つ第３切替モード対応の遊技回の滞在期間を短くすることにより、特別遊技状態の終了後に移行する有利な状態において終盤の注目度を飛躍的に向上させることができる。

【４２８９】

特徴ＡＩ９．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記遊技回制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて前記遊技回用動作の動作期間を設定可能な動作期間設定手段を有しており、

前記第３切替モードにおいては、前記始動入球部へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の平均数が、前記第２切替モードにおいて前記始動入球部へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の平均数よりも多くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＩ４乃至特徴ＡＩ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４２９０】

本特徴に示す構成によれば、天井到達を契機として高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態から高確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態へ移行することで、遊技の進行速度を変化させることが可能となる。これにより、遊技の単調化を一層好適に抑制できる。

【４２９１】

特徴ＡＩ１０．前記始動入球部として、第１始動入球部と、当該第１始動入球部よりも前記判定手段による判定が遊技者に有利となる第２始動入球部とが設けられており、

前記可変機構は、前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な前記受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な前記非受入状態（閉状態）に切替可能な構成となっており、

前記第１始動入球部及び前記第２始動入球部は、何れも前記遊技領域における所定の流路に配設されており、

前記判定手段は、前記第１始動入球部及び前記第２始動入球部への入球順に前記判定を行う構成となっていることを特徴とする特徴ＡＩ９に記載の遊技機。

【４２９２】

本特徴に示す構成によれば、天井到達を契機として高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態から高確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態へ移行することで、第２始動入球部に係る遊技回が実行される機会が増える。これにより、天井到達によって遊技者の有利度が大きく上昇し、天井到達後の遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【４２９３】

特徴ＡＩ１１．前記第２移行手段により前記高確率モード且つ前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第３基準回数となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記切替制御モードを前記第１切替モードに移行させる第３移行手段を備え、

前記第３基準回数は、前記第１基準回数よりも多くなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＩ４乃至特徴ＡＩ１０のいずれか１つに記載の遊技機。

【４２９４】

本特徴に示す構成によれば、特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態→高確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態→低確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態→低確率モード且つ第１切替モード対応の所定遊技状態の順に移行する。このような構成とすれば、天井到達を契機として第３切替モードとなり低確率モードへの移行した際に遊技への注目度が急速に低下することを抑制することができる。

【４２９５】

なお、上記特徴ＡＩ５～Ｉ１１に示した各技術的思想を特徴ＡＩ１～特徴ＡＩ３に適用

してもよい。
【４２９６】
因みに、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＨ群に示した各技術的思想を特徴ＡＩ１～特徴ＡＩ１０に適用してもよい。
【４２９７】
＜特徴ＡＪ群＞
以下の特徴ＡＪ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４２９８】
特徴ＡＪ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の

開閉処理を実行する機能）と、
　前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
　前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
　前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
　前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
　前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合、及び、前記第１種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果及び天井到達を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
　前記第１の移行手段により前記第２種遊技状態に移行した後に前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば４０回、４００回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
　前記第２判定情報に対応する判定結果を契機として移行した前記第２種遊技状態中に、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、当該第２種遊技状態において終了基準回数到達となる残りの遊技回の実行回数を再設定する再設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの値を上書きする機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４２９９】
　特徴ＡＪ１によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果や特別遊技状態終了後の遊技回数の上限回数到達（天井到達）によって高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第２種遊技状態への移行契機として第２判定情報に対応する判定結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第２種遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化された場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第２種遊技状態中に天井到達となった場合には残りの遊技回の実行回数が再設定される。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。
【４３００】
　なお、本特徴に示す「再設定手段」については、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２種遊技状態へ移行した場合に設定される残りの遊技回の実行回数と、第２種遊技状態中に特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数となった場合に設定される残りの遊技回の実行回数とを同じ回数とする構成としてもよいし、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２種遊技状態へ移行した場合に設定される残りの遊技回の実行回数と、第２種遊技状態中に特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数となった場合に設定される残りの遊技回の実行回数とを異なる回数とする構成としてもよい。

【４３０１】
特徴ＡＪ２．前記再設定手段により前記残りの遊技回の実行回数が再設定される場合には、前記第２種遊技状態以外の他の遊技状態を経由しないようにして当該第２種遊技状態が継続されるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＪ１に記載の遊技機。
【４３０２】
特徴ＡＪ２によれば、第２種遊技状態中に天井到達となって残りの遊技回の実行回数が再設定される場合には、当該再設定に伴って他の遊技状態へ移行することなく第２種遊技状態が継続されることとなる。これは、第２種遊技状態における遊技のリズムの乱れを抑制する上で好ましい。
【４３０３】
特徴ＡＪ３．前記再設定手段により設定される残りの遊技回の実行回数については、前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に設定される残りの遊技回の実行回数よりも多くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＪ１又は特徴ＡＪ２に記載の遊技機。
【４３０４】
特徴ＡＪ３によれば、残りの遊技回の実行回数が天井到達によって減少することを回避し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。
【４３０５】
特徴ＡＪ４．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の動作期間を設定する動作期間設定手段を有し、
前記動作期間として、第１動作期間（例えば２０ｓｅｃ～３０ｓｅｃ）と、当該第１動作期間よりも短い第２動作期間（例えば３ｓｅｃ～１４ｓｅｃ）とが設けられており、
前記動作期間設定手段は、前記第２種遊技状態中に前記上限回数到達となる遊技回の動作期間として前記第２動作期間を設定する構成となっている特徴ＡＪ１乃至特徴ＡＪ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【４３０６】
特徴ＡＪ４に示すように第２種遊技状態中に天井到達となった場合の動作期間として第２動作期間を設定する構成とすれば、再設定機能によって遊技進行の円滑さが損なわれることを好適に抑制できる。
【４３０７】
特徴ＡＪ５．前記可変機構が前記受入状態となっている状況下にて前記再設定手段により残りの遊技回の実行回数が再設定された場合には、前記受入状態への切り替えに伴って設定された受入期間が経過するまで前記受入状態が維持される構成となっていることを特徴とする特徴ＡＪ１乃至特徴ＡＪ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【４３０８】
特徴ＡＪ５に示すように可変機構が受入状態となっている最中に再設定が行われる場合であっても当該受入状態の強制終了等を回避することにより、遊技の円滑な流れが途切れる等することを好適に抑制できる。
【４３０９】
なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＩ群に示した各技術的思想を特徴ＡＪ１～特徴ＡＪ５に適用してもよい。
【４３１０】
＜特徴ＡＫ群＞
以下の特徴ＡＫ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成

に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４３１１】
特徴ＡＫ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、

前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第２種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には、当該判定結果が無効となるように構成されており、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）を備え、
前記表示演出として、第１表示演出及び第２表示演出が設けられており、
前記表示演出実行手段は、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に前記第１表示演出を実行する手段と、
前記第１種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第２表示演出を実行する手段と、
前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第１表示演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする遊技機。

【４３１２】
特徴ＡＫ１によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果となることで高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、当該判定結果が無効となる。これは、射幸性の高まりを抑える上では好ましいものの、当該判定結果となった旨を遊技者が把握してしまった場合には、無駄に運を使ってしまったかの印象を遊技者に与えると懸念される。これは、遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本特徴に示す構成においては、判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合には第１表示演出が実行され、第１種遊技状態となっている状況下にて判定手段による判定結果が第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第２表示演出が実行され、第２種遊技状態となっている状況下にて判定手段による判定結果が第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第１表示演出が実行されることとなる。このような構成とすれば、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合であっても、それを目立ちにくくすることができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【４３１３】
特徴ＡＫ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制

御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第２種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には、当該判定結果が無効となるように構成されており、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、

前記表示画面にて、前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記遊技回制御手段は、前記第１種遊技状態及び前記第２種遊技状態の何れかの遊技状態となっている状況回にて前記第２判定情報に対応した判定結果となった場合には、当該判定結果に対応する報知結果となるように前記所定の報知手段を制御する構成となっており、
前記表示画面に最終停止表示させる絵柄組合せとして、第１絵柄組合せ（通常外れ結果を示す図柄組合せ）及び第２絵柄組合せ（特殊外れ結果を示す図柄組合せ）が設けられており、
前記表示制御手段は、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に、前記第１絵柄組合せを停止表示させる手段と、
前記第１種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には前記第２絵柄組合せを停止表示させる一方、前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第１絵柄組合せを停止表示させる手段と
を有していることを特徴とする遊技機。

【４３１４】

特徴ＡＫ２によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果となることで高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、当該判定結果が無効となる。これは、射幸性の高まりを抑える上では好ましいものの、当該判定結果となった旨を遊技者が把握してしまった場合には、無駄に運を使ってしまったかの印象を遊技者に与えると懸念される。これは、遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本特徴に示す構成においては、所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合には第１絵柄組合せが停止表示され、第１種遊技状態となっている状況下にて第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第２絵柄組合せが停止表示され、第２種遊技状態となっている状況下にて第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第１絵柄組合せが停止表示されることとなる。このような構成とすれば、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合であっても、それを目立ちにくくすることができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【４３１５】

特徴ＡＫ３．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の動作期間を設定する動作期間設定手段を有し、
前記動作期間として、第１動作期間（例えば２０ｓｅｃ～３０ｓｅｃ）と、当該第１動作期間よりも短い第２動作期間（例えば３ｓｅｃ～１４ｓｅｃ）とが設けられており、
前記動作期間設定手段は、
前記第１種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記動作期間として前記第１動作期間を設定する手段と、
前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に前記動作期間として前記第２動作期間を設定する手段と、

前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記動作期間として前記第２動作期間を設定する手段と
を有していることを特徴とする特徴ＡＫ１又は特徴ＡＫ２に記載の遊技機。
【４３１６】
本特徴に示す構成によれば、第１種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に動作期間＝第１動作期間となり、第２種遊技状態中に所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に動作期間＝第２動作期間となり、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に動作期間＝第２動作期間となる。このように動作期間を設定すれば、動作期間によって違和感が生じることを抑制し、特徴ＡＫ１等に示した効果を好適に発揮させることができる。
【４３１７】
特徴ＡＫ４．前記第２動作期間は、所定の範囲（例えば３ｓｅｃ～１４ｓｅｃ）で可変となる可変期間であり、
前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）又は前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となり前記動作期間として前記第２動作期間が設定される場合には、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど当該動作期間が短くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＫ３に記載の遊技機。
【４３１８】
第２種遊技状態については始動入球部への入球が頻発する。そこで、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には所定の判定情報に対応しない判定結果となった場合と同様に動作期間が特別情報の数に応じて短くなる構成とすれば、第２判定情報に対応する判定結果となった遊技回を違和感なく且つ迅速に進行させることができ、所定の報知手段における報知結果が遊技者の目に留まる機会を好適に減らすことが可能となる。
【４３１９】
特徴ＡＫ５．前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、
前記第１種遊技状態において、前記先特定手段による特定の結果に基づいて特別演出を実行する特別演出実行手段と、
前記第２種遊技状態となっている場合に、前記先特定手段による特定又は前記特別演出実行手段による特別演出の何れかを規制する規制手段と
を備えていることを特徴とする特徴ＡＫ１乃至特徴ＡＫ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【４３２０】
第２判定情報に対応する判定結果を先特定手段による特定（所謂先読み）の対象として特別演出（予告演出、先読み演出）を実行することで遊技の単調化を好適に抑制できる。しかしながら、このような構成においては、当該特別演出が第２種遊技状態中に発生した場合に遊技者を困惑させる要因になるだけでなく当該特別演出に対する信頼性が大きく低下することとなる。故に、第２種遊技状態中は上記特定及び特別演出の何れかを規制する構成とすることで、上記不都合の発生を抑えることが好ましい。
【４３２１】
なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＪ群に示した各技術的思想を特徴ＡＫ１～特徴ＡＫ５に適用してもよい。
【４３２２】
＜特徴ＡＬ群＞
以下の特徴ＡＬ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、

遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機は、遊技の多様化を促進することで遊技機に対する注目度の向上を実現し得るものの、それに起因して遊技ホールにおける遊技機の管理が複雑になる等の新たな課題が生じることが懸念される。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４３２３】

特徴ＡＬ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモ

ードＢ）とが設けられており、
　前記特別遊技状態終了後に実行された遊技回の実行回数を記憶する第１実行回数記憶手段（ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタ）と、
　前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数をリセット（０クリア）する第１リセット手段（定期処理である通常処理において主制御装置１６２のＭＰＵ４０２により遊技回数カウンタを０クリアする機能）と、
　前記第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数が上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
　前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において実行された遊技回の実行回数を記憶する第２実行回数記憶手段（ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタ）と、
　前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２実行回数記憶手段に記憶されている実行回数が終了基準回数（例えば４００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
　遊技機の電源投入に伴って所定のリセット操作（リセットスイッチ１６６のＯＮ操作）が行われた場合に、前記第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数をリセット（０クリア）する第２リセット手段（起動時に実行されるメイン処理において主制御装置１６２のＭＰＵ４０２により遊技回数カウンタを０クリアする機能）と、
　前記所定のリセット操作を伴うことなく前記電源投入がなされた場合であって電源遮断前の遊技状態が前記第２の移行手段により移行された前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態であった場合に所定の報知（特殊報知）を実行する報知手段（前扉枠１４の環状電飾部２６及び報知・演出制御装置１４０）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４３２４】
　特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達によって移行した第２切替モード対応の所定遊技状態には終了基準回数が設けられており、天井到達となった場合であっても当該所定遊技状態中に所定の判定情報に対応する判定結果となることなく当該所定遊技状態が終了する可能性がある（以下、天井駆け抜けともいう）。これは、天井到達による恩恵が過剰となって射幸性を過度に煽る要因になることを回避する上で好ましい。しかしながら、天井駆け抜け後は第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数がリセットされないままとなり、再度の天井到達が不可となる。ここで、天井駆け抜け後の状態のまま所定のリセット操作を行うことなく遊技機の電源がＯＦＦ→ＯＮとなった場合には、所定の報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は天井駆け抜け後の状態であるか否かを把握することができる。このように電源投入によって天井駆け抜け後の状態の把握をサポートすることは、管理者の利便性の向上を図る上で好ましい。
【４３２５】
　特徴ＡＬ２．第１操作手段（演出ボタン３５）及び第２操作手段（リセットスイッチ１６６）と、
　前記所定の報知が実行されている状況下にて前記第１操作手段及び前記第２操作手段の何れかが操作された場合に当該所定の報知を解除する報知解除手段と
を備え、

前記所定の報知が実行されている状況下にて前記第２操作手段が操作された場合に前記第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数がリセットされるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＬ１に記載の遊技機。

【４３２６】

本特徴に示す構成によれば、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの営業形態等に応じて所定の報知が実行されている遊技機への対応を簡易に選択できる。つまり、上述した所定の報知のみを解除して天井駆け抜けの状態のまま放置するか、それとも天井を再設定するかを選択できる。このような構成とすることで特徴ＡＬ１に示した効果を一層好適に発揮させることができる。

【４３２７】

特徴ＡＬ３．前記第１操作手段は遊技機前面側に配設され、前記第２操作手段は遊技機背面側に配設されていることを特徴とする特徴ＡＬ２に記載の遊技機。

【４３２８】

本特徴に示すように、リセット＆報知解除用の第２操作手段を遊技機背面側、報知解除用の第１操作手段を遊技機前面側に配設すれば、管理者の利便性の向上を図りつつ遊技者によって実行回数がリセットされるといった不都合を生じにくくするとができる。

【４３２９】

特徴ＡＬ４．前記報知解除手段は、第１報知解除手段であり、

前記所定の報知が実行されている状況下にて電源が遮断され、再び電源が投入された場合に、前記所定の報知を解除する第２報知解除手段を備えていることを特徴とする特徴ＡＬ２又は特徴ＡＬ３に記載の遊技機。

【４３３０】

遊技ホールの島設備においては多数の遊技機が設置されることが多い。設置数が多くなれば上記所定の報知が実行される遊技機の数も多くなる。ここで、本特徴に示すように、所定の報知が実行されている状況下にて電源ＯＦＦ→電源ＯＮとなることで当該所定の報知が解除される構成とすれば、各遊技機について個々に上記解除操作を行う必要がなくなり、管理者の利便性の更なる向上に寄与できる。

【４３３１】

特徴ＡＬ５．前記報知手段は、遊技機の前面部（前扉枠１４）に設けられた発光表示部（環状電飾部２６）を所定の発光態様（例えば全点灯）とすることで前記所定の報知を行うものであり、

少なくとも前記遊技回制御手段により遊技回が進行している場合には前記所定の報知を規制する規制手段を備えていることを特徴とする特徴ＡＬ１乃至特徴ＡＬ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４３３２】

所定の報知を極力目立たせる上では所定の報知を遊技機の前面部に設けられた発光表示部にて実行することには技術的意義がある。しかしながら、所定の報知を見逃す等して当該所定の報知が解除されなかった場合には、遊技ホールの営業時間中も所定の報知が継続されることとなる。ここで、本特徴に示す構成では、少なくとも遊技回が進行している場合には所定の報知が規制される。これにより、演出等を目的とした発光表示部の利用を許容することできる。これは、所定の報知の見逃しを抑制しつつ、それに起因した演出機能の低下を抑制する上で好ましい。

【４３３３】

因みに、本特徴に示す構成を「前記報知手段は、遊技機の前面部（前扉枠１４）に設けられた発光表示部（環状電飾部２６）を所定の発光態様（例えば全点灯）とすることで前記所定の報知を行うものであり、

前記遊技回制御手段により遊技回が開始された場合に前記所定の報知が解除される構成となっていることを特徴とする特徴ＡＬ１乃至特徴ＡＬ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【４３３４】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＫ群に示した各技術的思想を特徴ＡＬ１～特徴ＡＬ５に適用してもよい。

【４３３５】

＜特徴ＡＭ群＞

以下の特徴ＡＭ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４３３６】

特徴ＡＭ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第１表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第２表示演出とが設けられており、
前記所定の判定情報として、第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記表示演出実行手段は、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応する判定結果となった場合に第１表示演出を実行する手段と、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果となった場合に第２表示演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【４３３７】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する。第２種遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となる可能性が生じる。本特徴に示す構成においては、上述した重複が発生した場合には、その判定結果が第１情報に対応する判定結果であるかそれとも第２情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第１情報に対応する判定結果となった場合には上限回数到達を明示する第１表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第２情報に対応する判定結果となった場合には、上限回数到達を明示しない第２表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、遊技演出の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【４３３８】
なお、「所定の判定情報」に関する記載を「前記所定の判定情報として、遊技者の有利度が相対的に高い第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、遊技者の有利度が相対的に低い第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており」とすることも可能である。
【４３３９】
特徴ＡＭ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発

射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態や第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記所定の判定情報として、第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定により前記第１情報に対応する判定結果となった場合に、前記

特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる手段と、
　前記判定手段による判定により前記第２情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第１種遊技状態へ移行させる手段と、
　前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
　前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第１表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第２表示演出とが設けられており、
　前記表示演出実行手段は、
　前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応する判定結果となった場合に第１表示演出を実行する手段と、
　前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果となった場合に第２表示演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【４３４０】
　特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する。第２種遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が第１情報に対応する判定結果であるかそれとも第２情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第１情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に高頻度切替モードとなる判定結果）となった場合には上限回数到達を明示する第１表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第２情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に低頻度切替モードとなる判定結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない第２表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、第１情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→高頻度切替モードとなる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、第２情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→低頻度切替モードとなる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。
【４３４１】
　特徴ＡＭ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
　遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
　前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
　前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
　前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制

御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２の移行手段により移行した前記第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば４００回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる手段と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（例えば６Ｒ通常大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定により前記第１情報に対応する判定結果及び前記第２情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる手段と
を備え、
前記第１情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態は次に前記所定

の判定情報に対応する判定結果となるまで継続させる一方、前記第２情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合又は当該第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１終了基準回数よりも少ない第２終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）を備え、

前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第１表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第２表示演出とが設けられており、

前記表示演出実行手段は、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応する判定結果となった場合に第１表示演出を実行する手段と、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果となった場合に第２表示演出を実行する手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

【４３４２】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する。第２種遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が第１情報に対応する判定結果であるかそれとも第２情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第１情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後にロング継続の高頻度切替モードとなる判定結果）となった場合には上限回数到達を明示する第１表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第２情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後にショート継続の高頻度切替モードとなる判定結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない第２表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、第１情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→ロング継続の高頻度切替モードとなる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、第２情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→ショート継続の高頻度切替モードとなる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

【４３４３】

なお、本特徴における「前記第１情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となるまで継続させる一方、前記第２情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合又は当該第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１終了基準回数よりも少ない第２終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる構成となっており」との記載を「前記第１情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１終了基準回数よりも多い第２の終了基準回数（例えば９９９９回）と

なった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる一方、前記第２情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態においては当該第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１終了基準回数よりも多い第３の終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる構成となっており」に変更することも可能である。

【４３４４】

特徴ＡＭ４．前記表示演出実行手段は、前記第１表示演出においては前記上限回数到達を明示する演出を実行し、その後、前記所定の判定情報に対応する判定結果となったことを明示する演出を実行する構成となっているのに対して、前記第２表示演出においては前記上限回数到達を明示する演出が実行されることなく、前記所定の判定情報に対応する判定結果となったことを明示する演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＭ１乃至特徴ＡＭ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【４３４５】

本特徴に示す構成によれば、第１情報に対応する判定結果となった場合に実行される第１表示演出では天井到達となった旨が明示された後に所定の判定情報に対応する判定結果となった旨が明示される。このような構成とすれば、所定の判定情報に対応する判定結果となった旨が明示→特別遊技状態となるため、演出の違和感を抑えつつ、あたかも２つの恩恵が付与されるかのように見せることができる。

【４３４６】

特徴ＡＭ５．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り

替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記所定の判定情報として、第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定により前記第１情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段と、
前記判定手段による判定により前記第２情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段と、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第１表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第２表示演出とが設けられており、
前記表示演出実行手段は、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応する判定結果となった場合に第１表示演出を実行する手段と、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果となった場合に第２表示演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【４３４７】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第３切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。この所定遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となった場合

（重複した場合）には、その判定結果が第１情報に対応する判定結果であるかそれとも第２情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第１情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に第２切替モードとなる判定結果）となった場合には上限回数到達を明示する第１表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第２情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に第１切替モードとなる判定結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない第２表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、第１情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→高頻度の切替モード（第２切替モード）となる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、第２情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→低頻度の切替モード（第１切替モード）となる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

【４３４８】

なお、上記特徴ＡＭ１～Ｍ４に示した技術的思想を特徴ＡＭ５に適用してもよい。

【４３４９】

因みに、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＬ群に示した各技術的思想を特徴ＡＭ１～特徴ＡＭ３に適用してもよい。

【４３５０】

＜特徴ＡＮ群＞

以下の特徴ＡＮ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４３５１】

特徴ＡＮ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、２６０回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記表示制御手段は、
前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せとして第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させる特殊停止表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて仮停止用の処理を実行する機能）と、
前記特殊停止表示手段により停止表示された前記所定の絵柄組合せを前記最終停止表示

となる前に再び可変表示させる特殊可変表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて再変動表示用の処理を実行する機能）と
を有し、
前記終了基準回数として複数の基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）が設けられており、前記第２判定情報に対応する判定結果となって前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には前記複数の基準回数の何れかを今回の終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの設定処理を実行する機能）と、
前記終了基準回数設定手段により設定される終了基準回数に相関のある相関情報（回数）を遊技者に報知する相関情報報知手段（回数表示部８８Ｃに表示される残り回数カウンタ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
前記相関情報報知手段は、前記特殊可変表示手段による可変表示を経て前記所定の絵柄組合せが所定位置に表示されたことに基づいて報知中の前記相関情報を更新する情報更新手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてカウントアップ処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。
【４３５２】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特に、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には複数の基準回数のうちの何れかが今回の終了基準回数として設定されることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させることで第２判定情報に対応する判定結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に再び可変表示させる構成となっており、当該可変表示に連動して上記相関情報が更新される。遊技者は所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて第２判定情報に対応する判定結果となった旨を把握することができ、その後は、絵柄組合せが所定位置に到達する度に相関情報が更新されることで今回の終了基準回数を推測又は把握することができる。このような構成とすることで、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【４３５３】
特徴ＡＮ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊

技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、２６０回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示演出実行手段は、

表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄列（左図柄列、中図柄列、右図柄列）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、

前記表示画面にて、前記複数の絵柄列を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と

を有し、

前記表示制御手段は、

前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記所定の報知手段による報知

結果に対応した絵柄組合せとして第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させる特殊停止表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて仮停止用の処理を実行する機能）と、
前記特殊停止表示手段により停止表示された前記所定の絵柄組合せを前記最終停止表示となる前に周回表示させる特殊周回表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて再変動表示用の処理を実行する機能）と
を有し、
前記終了基準回数として複数の基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）が設けられており、前記第２判定情報に対応する判定結果となって前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には前記複数の基準回数の何れかを今回の終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの設定処理を実行する機能）と、
前記終了基準回数設定手段により設定される終了基準回数に相関のある相関情報（回数）を遊技者に報知する相関情報報知手段（回数表示部８８Ｃに表示される残り回数カウンタ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
前記相関情報報知手段は、前記特殊周回表示手段による前記所定の絵柄組合せの周回表示が行われている場合に当該所定の絵柄組合せの動きに基づいて報知中の前記相関情報を更新する情報更新手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてカウントアップ処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。
【４３５４】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特に、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には複数の基準回数のうちの何れかが今回の終了基準回数として設定されることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させることで第２判定情報に対応する判定結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に当該所定の絵柄組合せを周回表示させる構成となっており、当該周回表示に連動して上記相関情報が更新される。遊技者は所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて第２判定情報に対応する判定結果となった旨を把握可能することができ、その後は、相関情報が更新されることで今回の終了基準回数を推測又は把握することができる。このような構成とすることで、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【４３５５】
特徴ＡＮ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と

、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、２６０回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄列（左図柄列、中図柄列、右図柄列）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄列を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示

制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記表示制御手段は、
前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せとして第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させる特殊停止表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて仮停止用の処理を実行する機能）と、
前記特殊停止表示手段により停止表示された前記所定の絵柄組合せを前記最終停止表示となる前に周回表示させる特殊周回表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて再変動表示用の処理を実行する機能）と
を有し、
前記終了基準回数として複数の基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）が設けられており、前記第２判定情報に対応する判定結果となって前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には前記複数の基準回数の何れかを今回の終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの設定処理を実行する機能）と、
前記終了基準回数設定手段により設定される終了基準回数に相関のある相関情報（回数）を遊技者に報知する相関情報報知手段（回数表示部８８Ｃに表示される残り回数カウンタ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
前記相関情報報知手段は、前記特殊周回表示手段により前記所定の絵柄組合せが周回したことに基づいて報知中の前記相関情報を更新する情報更新手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてカウントアップ処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。
【４３５６】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特に、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には複数の基準回数のうちの何れかが今回の終了基準回数として設定されることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させることで第２判定情報に対応する判定結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に当該所定の絵柄組合せを周回表示させる構成となっており、当該周回表示に連動して上記相関情報が更新される。遊技者は所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて第２判定情報に対応する判定結果となった旨を把握することができ、その後は、所定の絵柄組合せの周回に応じて相関情報が更新されることで今回の終了基準回数を推測又は把握することができる。このような構成とすることで、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【４３５７】
特徴ＡＮ４．前記特殊周回表示手段は、前記所定の絵柄組合せが維持されるようにして前記周回表示を行う構成となっていることを特徴とする特徴ＡＮ２又は特徴ＡＮ３に記載の遊技機。
【４３５８】
特徴ＡＮ２等に示したように所定の絵柄組合せを周回表示させることで相関情報を更新させる構成においては、周回の過程で所定の絵柄組合せが崩れるような事情が発生することで、周回が上手く行われない、すなわち相関情報は更新されないとの印象を与え、当該演出への注目度が早期に低下すると懸念される。そこで、本特徴に示すように所定の絵柄

組合せが維持されるようにして周回表示を行う構成とすれば、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。なお、このような構成とすることは、所定の絵柄組合せが停止表示されたこと自体が見間違えであったと遊技者に誤解されることを回避する上でも好ましい。

【４３５９】

特徴ＡＮ５．前記特殊周回表示手段は、前記複数の絵柄列を同期させるようにして前記周回表示を行う構成となっていることを特徴とする特徴ＡＮ２又は特徴ＡＮ３に記載の遊技機。

【４３６０】

特徴ＡＮ２等に示したように所定の絵柄組合せを周回表示させることで相関情報を更新させる構成においては、周回の過程で所定の絵柄組合せが崩れるような事情が発生することで、周回が上手く行われない、すなわち相関情報は更新されないとの印象を与え、当該演出への注目度が早期に低下すると懸念される。そこで、本特徴に示すように各絵柄列を同期させるようにして周回表示を行う構成とすれば、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。なお、このような構成とすることは、所定の絵柄組合せが停止表示されたこと自体が見間違えであったと遊技者に誤解されることを回避する上でも好ましい。

【４３６１】

特徴ＡＮ６．前記特殊周回表示にて周回表示される他の絵柄組合せに、前記第１判定情報に対応する絵柄組合せが含まれないように構成されていることを特徴とする特徴ＡＮ４又は特徴ＡＮ５に記載の遊技機。

【４３６２】

特徴ＡＮ６によれば、第１判定情報に対応する結果に昇格するかのような無駄な煽りを抑制して、遊技者の誤認を好適に回避できる。これは、特殊周回表示に連動した相関情報の更新に対する注目度の低下を抑制する上で好ましい。

【４３６３】

特徴ＡＮ７．前記相関情報報知手段は、前記相関情報として前記終了基準回数到達となる残り回数を表示する構成となっており、

前記情報更新手段は、前記所定の絵柄組合せの周回の都度、前記更新として前記残り回数を加算表示する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＮ２乃至特徴ＡＮ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４３６４】

特徴ＡＮ７に示すように、所定の絵柄組合せが周回する都度、残り回数が加算表示される構成とすれば、遊技者は周回動作がなるべく長く続くことに期待することとなり、当該演出によって第２切替モード対応の所定遊技状態への移行が無駄に遅延されているかのような印象となることを好適に抑制できる。

【４３６５】

特徴ＡＮ８．前記表示制御手段は、前記特殊周回表示手段によって周回数を設定する周回数設定手段を有し、

前記周回数設定手段は、設定される前記終了基準回数が多いほど、前記周回数が多くなるようにして前記周回数を設定する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＮ２乃至特徴ＡＮ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【４３６６】

特徴ＡＮ８に示す構成によれば、遊技者は周回動作がなるべく長く続くことに期待することとなり、当該演出によって第２切替モード対応の所定遊技状態への移行が無駄に遅延されているかのような印象となることを好適に抑制できる。

【４３６７】

特徴ＡＮ９．前記絵柄表示手段の前記表示画面には、有効ラインが複数設けられており、

前記特殊停止表示手段は、複数の前記有効ラインの何れかを前記所定の絵柄組合せを停止表示させる停止ラインとして設定する構成となっており、

前記相関情報報知手段は、前記特殊周回表示手段による周回表示により前記所定の絵柄

組合せが前記停止ラインに到達した場合に前記相関情報を更新する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＮ２乃至特徴ＡＮ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【４３６８】

本特徴に示すように、所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）される停止ラインと相関情報の更新契機となる停止ラインとを揃える構成とすれば、演出の多様化に起因して遊技者が困惑することを抑制できる。これは、上述した注目度の向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。

【４３６９】

特徴ＡＮ１０．前記特殊停止表示手段は、絵柄の周回方向において前記停止ラインの手前側に少なくとも１の有効ラインが確保されるようにして当該停止ラインを設定する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＮ９に記載の遊技機。

【４３７０】

本特徴に示す構成によれば、相関情報の更新契機となる有効ライン（停止ライン）の手前の他の有効ラインに所定の絵柄組合せが到達した際に周回表示を終了させることが可能となる。これは、演出の多様化を実現する上で好ましい。

【４３７１】

特徴ＡＮ１１．前記相関情報報知手段は、前記特殊停止表示手段により前記所定の絵柄組合せが停止表示された際には前記相関情報を非表示のままとし、前記所定の絵柄組合せが可変表示後に前記停止ラインに到達した場合に前記相関情報の表示を開始する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＮ９又は特徴ＡＮ１０に記載の遊技機。

【４３７２】

本特徴に示すように、所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）された際には相関情報を非表示のままとし、当該所定の絵柄組合せが可変表示後に上記停止ラインに到達した場合に相関情報の表示を開始する構成とすれば、所定の絵柄組合せを少なくとも一回は周回させることが可能となる。これは設定される終了基準回数の幅を広げつつ、それに起因した周回表示→相関情報更新の流れが陳腐化することを抑制する上で好ましい。

【４３７３】

特徴ＡＮ１２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記表示制御手段は、
前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せとして第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させる特殊停止表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて仮停止用の処理を実行する機能）と、

前記特殊停止表示手段により停止表示された前記所定の絵柄組合せを前記最終停止表示となる前に再び可変表示させる特殊可変表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて再変動表示用の処理を実行する機能）と
を有し、
前記終了基準回数として複数の基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）が設けられており、前記第２判定情報に対応する判定結果となって前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には前記複数の基準回数の何れかを今回の終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの設定処理を実行する機能）と、
前記終了基準回数設定手段により設定される終了基準回数に相関のある相関情報（回数）を遊技者に報知する相関情報報知手段（回数表示部８８Ｃに表示される残り回数カウンタ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
前記相関情報報知手段は、前記特殊可変表示手段による可変表示を経て前記所定の絵柄組合せが所定位置に表示されたことに基づいて報知中の前記相関情報を更新する情報更新手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてカウントアップ処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。
【４３７４】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特に、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には複数の基準回数のうちの何れかが今回の終了基準回数として設定されることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させることで第２判定情報に対応する判定結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に再び可変表示させる構成となっており、当該可変表示に連動して上記相関情報が更新される。遊技者は所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて第２判定情報に対応する判定結果となった旨を把握することができ、その後は、絵柄組合せが所定位置に到達する度に相関情報が更新されることで今回の終了基準回数を推測又は把握することができる。このような構成とすることで、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【４３７５】
特徴ＡＮ１３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたこ

とに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、

前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示制御手段は、

前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せとして第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させる特殊停止表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて仮停止用の処理を

実行する機能）と、
前記特殊停止表示手段により停止表示された前記所定の絵柄組合せを前記最終停止表示となる前に周回表示させる特殊周回表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて再変動表示用の処理を実行する機能）と
を有し、
前記終了基準回数として複数の基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）が設けられており、前記第２判定情報に対応する判定結果となって前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には前記複数の基準回数の何れかを今回の終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの設定処理を実行する機能）と、
前記終了基準回数設定手段により設定される終了基準回数に相関のある相関情報（回数）を遊技者に報知する相関情報報知手段（回数表示部８８Ｃに表示される残り回数カウンタ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
前記相関情報報知手段は、前記特殊周回表示手段による前記所定の絵柄組合せの周回表示が行われている場合に当該所定の絵柄組合せの動きに基づいて報知中の前記相関情報を更新する情報更新手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてカウントアップ処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。
【４３７６】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特に、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には複数の基準回数のうちの何れかが今回の終了基準回数として設定されることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させることで第２判定情報に対応する判定結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に当該所定の絵柄組合せを周回表示させる構成となっており、当該周回表示に連動して上記相関情報が更新される。遊技者は所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて第２判定情報に対応する判定結果となった旨を把握可能することができ、その後は、相関情報が更新されることで今回の終了基準回数を推測又は把握することができる。このような構成とすることで、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【４３７７】
特徴ＡＮ１４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、

前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示制御手段は、

前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せとして第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示さ

せる特殊停止表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて仮停止用の処理を実行する機能）と、
　前記特殊停止表示手段により停止表示された前記所定の絵柄組合せを前記最終停止表示となる前に周回表示させる特殊周回表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて再変動表示用の処理を実行する機能）と
を有し、
　前記終了基準回数として複数の基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）が設けられており、前記第２判定情報に対応する判定結果となって前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には前記複数の基準回数の何れかを今回の終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの設定処理を実行する機能）と、
　前記終了基準回数設定手段により設定される終了基準回数に相関のある相関情報（回数）を遊技者に報知する相関情報報知手段（回数表示部８８Ｃに表示される残り回数カウンタ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
　前記相関情報報知手段は、前記特殊周回表示手段により前記所定の絵柄組合せが周回したことに基づいて報知中の前記相関情報を更新する情報更新手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてカウントアップ処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。
【４３７８】
　本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特に、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には複数の基準回数のうちの何れかが今回の終了基準回数として設定されることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させることで第２判定情報に対応する判定結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に当該所定の絵柄組合せを周回表示させる構成となっており、当該周回表示に連動して上記相関情報が更新される。遊技者は所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて第２判定情報に対応する判定結果となった旨を把握することができ、その後は、所定の絵柄組合せの周回に応じて相関情報が更新されることで今回の終了基準回数を推測又は把握することができる。このような構成とすることで、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【４３７９】
　なお、上記特徴ＡＮ２～Ｎ１１に示した技術的思想を特徴ＡＮ１，特徴ＡＮ１２～特徴ＡＮ１４に適用してもよい。
【４３８０】
　因みに、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＭ群に示した各技術的思想を特徴ＡＮ１～特徴ＡＮ１４に適用してもよい。
【４３８１】
　＜特徴ＡＯ群＞
　以下の特徴ＡＯ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術につ

いて、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４３８２】

特徴ＡＯ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第１判定情報に対応しているか否かを特定する第１先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて大当たりの確認用の処理を実行する機能）と、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第１先特定手段による前記特定の結果に基づいて第１特別演出（大当たり予告演出）を実行する第１特別演出実行手段（図柄表示装置９５Ａ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて大当たり予告演出用の処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する第２先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２先特定手段による特定の結果に基づき第２特別演出（特殊外れ予告演出）を実行する第２特別演出実行手段（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｅ，５００Ｆ、報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記第１特別演出は、少なくとも当該第１特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、

前記第２特別演出は、少なくとも当該第２特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、

前記第１特殊演出及び前記第２特殊演出の一方が実行されている場合に、それら第１特殊演出及び第２特殊演出の他方が実行されないように規制する規制手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて演出規制フラグの管理等を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【４３８３】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、本特徴に示す構成においては、第１判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第１特別演出が実行される構成となっており、第２判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第２特別演出が実行される構成となっている。このような構成とすることで該当遊技回よりも前の遊技回から遊技への注目度を好適に向上させることができる。しかしながら、前提となる結果が異なる２種の特別演出が並行して実行されることは、遊技者を困惑させる要因となり得る。これは、特別演出によって遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示すように、一方の特別演出が実行されている場合には他方の特別演出が実行されないように規制する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭できる。これは、上述した２種の特別演出の共存を図る上で好ましい。

【４３８４】

なお、本特徴に示す「規制手段」については、第１特別演出と第２特別演出との重複を回避するため機能を有するものであり、一方の特別演出中に新たに他方の特別演出が開始されることを規制する構成、一方の特別演出中に他方の特別演出が開始される場合に当該

一方の特別演出を強制終了（中止）させる構成を含む。
【４３８５】
特徴ＡＯ２．前記規制手段は、前記第１特別演出及び前記第２特別演出の何れか一方の開始契機となった特別情報を契機として前記第１特別演出及び前記第２特別演出の他方が開始されないように規制する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＯ１に記載の遊技機。
【４３８６】
仮に１の特別情報を契機として第１特別演出及び第２特別演出が実行されてしまった場合には、一方の特別演出によって他方の特別演出が否定されることとなる。これは、遊技者を困惑させる要因になると懸念される。そこで、本特徴に示すように、第１特別演出及び第２特別演出の両方が１の特別情報を契機として実行されることを回避すれば、上記不都合の発生を好適に抑制できる。
【４３８７】
なお、本特徴に示す構成を「前記規制手段は、前記第１特別演出及び前記第２特別演出の何れか一方の開始契機となった特別情報及び当該特別情報に後続となる他の特別情報を契機として前記第１特別演出及び前記第２特別演出の他方が開始されないように規制する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＯ１に記載の遊技機。」とすることも可能である。
【４３８８】
特徴ＡＯ３．前記規制手段は、前記第１特別演出実行手段又は前記第２特別演出実行手段によって前記第１特別演出及び前記第２特別演出の何れか一方が実行される場合に前記規制を開始し、当該一方の特別演出が終了した場合に当該規制を終了する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＯ１又は特徴ＡＯ２に記載の遊技機。
【４３８９】
本特徴に示すように、一方の特別演出が実行される場合に他方の特別演出が規制される構成とすることは、特別演出の演出態様に係る制約を緩和する上で好ましい。つまり、特別演出が実行条件成立後直ちに開始される態様とする場合だけでなく、内部的に特別演出の実行条件が成立している場合であっても敢えて開始を遅らせる態様とする場合であっても、２種の特別演出を好適に共存させることができ、特別演出の演出態様に係る制約を好適に緩和できる。
【４３９０】
特徴ＡＯ４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）

と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第１判定情報に対応しているか否かを特定する第１先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて大当たりの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第１先特定手段による特定の結果に基づき第１特別演出（大当たり予告演出）を実行する第１特別演出実行手段（図柄表示装置９５Ａ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて大当たり予告演出の処理を実行する機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する第２先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２先特定手段による特定の結果に基づき第２特別演出（特殊外れ予告演出）を実行する第２特別演出実行手段（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｅ，５００Ｆ、報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記第１特別演出は、少なくとも当該第１特別演出の実行契機となった特別情報に係る

遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第２特別演出は、少なくとも当該第２特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第２特別演出実行手段により前記第２特別演出が実行されている場合に、前記第１特別演出実行手段による前記第１特別演出が実行されないように規制する規制手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて演出規制フラグの管理等を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【４３９１】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、本特徴に示す構成においては、第１判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第１特別演出が実行される構成となっており、第２判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第２特別演出が実行される構成となっている。このような構成とすることで該当遊技回よりも前の遊技回から遊技への注目度を好適に向上させることができる。しかしながら、第１判定情報に対応する判定結果を契機として特別遊技状態へ移行する構成においては、特別遊技状態への移行に期待する遊技者は第１特別演出に注目することとなる。仮に第２特別演出が実行されている最中に第１特別演出が開始された場合には、遊技者の注目が第２特別演出から第１特別演出に移る可能性が高くなると想定される。これは第２特別演出によって遊技への注目度の向上を図る効果を上手く発揮させる上で妨げになると懸念される。この点、本特徴に示すように、第２特別演出実行手段により第２特別演出が実行されている場合には第１特別演出実行手段による第１特別演出が実行されないように規制する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭できる。これは、上述した２種の特別演出の共存を図る上で好ましい。

【４３９２】

なお、本特徴に示す「規制手段」については、第１特別演出と第２特別演出との重複を回避するため機能を有するものであり、新たに第１特別演出が開始されることを規制する構成、実行中の第１特別演出を強制終了（中止）させる構成を含む。

【４３９３】

特徴ＡＯ５．前記規制手段は、前記第２特別演出の開始契機となった特別情報及び当該特別情報に後続となる他の特別情報を契機として前記第１特別演出が開始されないように規制する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＯ４に記載の遊技機。

【４３９４】

仮に１の特別情報を契機として第１特別演出及び第２特別演出が実行されてしまった場合には、一方の特別演出によって他方の特別演出が否定されることとなる。これは、遊技者を困惑させる要因になると懸念される。特に、第１特別演出が第２特別演出よりも期待が大きい構成においては、第２特別演出が実行されることで第１特別演出の信頼度（期待度）を低下させるように作用し得る。これは、第１特別演出への注目度を大きく低下させる要因になり得る。そこで、本特徴に示すように、第２特別演出の開始契機となった特別情報及び当該特別情報に後続となる他の特別情報を契機として第１特別演出が開始されないように規制する構成とすれば、上記不都合の発生を好適に抑制できる。例えば、第２特別演出が終了するまでの間は新たに特別情報が取得された場合であっても、それら特別情報を契機とした第１特別演出が実行されないように規制するとよい。

【４３９５】

特徴ＡＯ６．前記規制手段は、前記第２特別演出実行手段による前記第２特別演出が実行される場合に前記規制を開始し、当該第２特別演出が終了した場合に当該規制を終了する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＯ４又は特徴ＡＯ５に記載の遊技機。

【４３９６】
本特徴に示すように、第２特別演出が実行される場合に第１特別演出が規制される構成とすることは、第２特別演出の演出態様に係る制約を緩和する上で好ましい。つまり、第２特別演出が実行条件成立後直ちに開始される態様とする場合だけでなく、内部的に第２特別演出の実行条件が成立している状況下にて敢えて開始を遅らせる態様とする場合であっても、第１特別演出と第２特別演出との競合を好適に抑制することができ、第２特別演出の演出態様に係る制約を好適に緩和できる。
【４３９７】
特徴ＡＯ７．前記第１特別演出実行手段により前記第１特別演出が実行されている状況下にて前記第２特別演出実行手段による前記第２特別演出が実行される場合には、前記第１特別演出を中止させる中止手段を備えていることを特徴とする特徴ＡＯ１乃至特徴ＡＯ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【４３９８】
第１特別演出の実行中に第２特別演出の実行条件が成立し得る構成とすれば、第２特別演出の実行機会を好適に確保することができる。そして、第１特別演出の実行中に第２特別演出の実行条件が成立した場合には第１特別演出を中止させることにより、遊技者に第２特別演出への注目を促すことができる。
【４３９９】
特徴ＡＯ８．前記中止手段は、前記第１特別演出実行手段により前記第１特別演出が実行されている状況下にて前記第２特別演出実行手段により前記第２特別演出が開始される場合には、当該第２特別演出の開始後に前記第１特別演出を中止させる構成となっていることを特徴とする特徴ＡＯ７に記載の遊技機。
【４４００】
特徴ＡＯ７に示したように第１特別演出を中止させる場合には、第２特別演出の開始後に第１特別演出を中止させることにより中止の挙動自体を演出の一環とすることができ、遊技への注目度の向上を図る上で実用上好ましい構成を実現できる。
【４４０１】
特徴ＡＯ９．前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合の方が遊技者に有利となるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＯ１乃至特徴ＡＯ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【４４０２】
特徴ＡＯ９に示すように、第２切替モード対応の所定遊技状態では第１判定情報に対応する判定結果となった場合の有利度が増す構成とすれば、遊技者は第２判定情報に対応する判定結果→第１判定情報に対応する判定結果となることに期待することとなり、第２特別演出への注目度を好適に向上させることができる。
【４４０３】
特徴ＡＯ７又は特徴ＡＯ８との組み合わせにおいては特に、第１特別演出中に第２特別演出が開始等される場合には、当該第１特別演出が中止される。つまり、第１特別演出が中止されることで第２判定情報に対応する判定結果となることへの期待が膨らむこととなり、第１特別演出の中止による演出効果を一層好適に発揮させることができる。
【４４０４】
特徴ＡＯ１０．前記遊技回において前記第１特別演出実行手段により前記第１特別演出が開始される第１特別演出開始タイミングと、前記遊技回において前記第２特別演出実行手段により前記第２特別演出が開始される第２特別演出開始タイミングとが相違していることを特徴とする特徴ＡＯ１乃至特徴ＡＯ９のいずれか１つに記載の遊技機。
【４４０５】
特徴ＡＯ１等に示したように該当遊技回よりも前に特別演出が開始される構成においては、当該特別演出の開始時に遊技者の期待感が増すと想定される。そこで、第１特別演出と第２特別演出とを併用する上で、遊技回において特別演出が開始されるタイミングを相

違させる構成とすれば、各特別演出の開始（冒頭）が見逃されることを好適に抑制できる。

【４４０６】

特徴ＡＯ１１．前記第１特別演出開始タイミング及び前記第２特別演出開始タイミングの何れか一方は遊技回の前半のタイミングであり、他方は遊技回の後半のタイミングであることを特徴とする特徴ＡＯ１０に記載の遊技機。

【４４０７】

特徴ＡＯ１０に示したように第１特別演出の開始タイミングと第２特別演出の開始タイミングとを相違させる上では、一方を遊技回の前半、他方を遊技回の後半となるように分けることで、遊技回全体を通して遊技への注目度の低下を抑制できる。

【４４０８】

特徴ＡＯ１２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第１判定情報に対応しているか否かを特定する第１先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて大当たりの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第１先特定手段による前記特定の結果に基づいて第１特別演出（大当たり予告演出）を実行する第１特別演出実行手段（図柄表示装置９５Ａ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて大当たり予告演出用の処理を実行する機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する第２先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２先特定手段による特定の結果に基づき第２特別演出（特殊外れ予告演出）を実行する第２特別演出実行手段（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｅ，５００Ｆ、報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記第１特別演出は、少なくとも当該第１特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第２特別演出は、少なくとも当該第２特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第１特殊演出及び前記第２特殊演出の一方が実行されている場合に、それら第１特殊演出及び第２特殊演出の他方が実行されないように規制する規制手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて演出規制フラグの管理等を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【４４０９】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、本特徴に示す構成においては、第１判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第１特別演出が実行される構成となっており、第２判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定

され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第２特別演出が実行される構成となっている。このような構成とすることで該当遊技回よりも前の遊技回から遊技への注目度を好適に向上させることができる。しかしながら、前提となる結果が異なる２種の特別演出が並行して実行されることは、遊技者を困惑させる要因となり得る。これは、特別演出によって遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示すように、一方の特別演出が実行されている場合には他方の特別演出が実行されないように規制する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭できる。これは、上述した２種の特別演出の共存を図る上で好ましい。

【４４１０】

特徴ＡＯ１３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機

構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第１判定情報に対応しているか否かを特定する第１先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて大当たりの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第１先特定手段による特定の結果に基づき第１特別演出（大当たり予告演出）を実行する第１特別演出実行手段（図柄表示装置９５Ａ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて大当たり予告演出用の処理を実行する機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する第２先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２先特定手段による特定の結果に基づき第２特別演出（特殊外れ予告演出）を実行する第２特別演出実行手段（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｅ，５００Ｆ、報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記第１特別演出は、少なくとも当該第１特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第２特別演出は、少なくとも当該第２特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第２特別演出実行手段により前記第２特別演出が実行されている場合に、前記第１特別演出実行手段による前記第１特別演出が実行されないように規制する規制手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて演出規制フラグの管理等を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４４１１】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、本特徴に示す構成においては、第１判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第１特別演出が実行される構成となっており、第２判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第２特別演出が実行される構成となっている。このような構成とすることで該当遊技回よりも前の遊技回から遊技への

注目度を好適に向上させることができる。しかしながら、第１判定情報に対応する判定結果を契機として特別遊技状態へ移行する構成においては、特別遊技状態への移行に期待する遊技者は第１特別演出に注目することとなる。仮に第２特別演出が実行されている最中に第１特別演出が開始された場合には、遊技者の注目が第２特別演出から第１特別演出に移る可能性が高くなると想定される。これは第２特別演出によって遊技への注目度の向上を図る効果を上手く発揮させる上で妨げになると懸念される。この点、本特徴に示すように、第２特別演出実行手段により第２特別演出が実行されている場合には第１特別演出実行手段による第１特別演出が実行されないように規制する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭できる。これは、上述した２種の特別演出の共存を図る上で好ましい。

【４４１２】

なお、上記特徴ＡＯ２～特徴ＡＯ３、特徴ＡＯ５～特徴ＡＯ１１に示した各技術的思想を特徴ＡＯ１２～特徴ＡＯ１３に適用してもよい。

【４４１３】

また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＮ群に示した各技術的思想を特徴ＡＯ１～特徴ＡＯ１３に適用してもよい。

【４４１４】

＜特徴ＡＰ群＞

以下の特徴ＡＰ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４４１５】

特徴ＡＰ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状

態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０における図柄表示装置９５の表示制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示部（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ）と、前記絵柄表示部の表示制御を行う（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて図柄の表示制御用の処理を実行する機能）とを有し、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、可変表示を経て当該判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる構成となっており、
前記絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｆ）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、前記特別表示部において前記判定手段による前記判定の結果が前記第２判定情報に対応する判定結果となることを示唆又は明示すべく特別演出を実行するようにして前記特別表示部の表示制御を行う特別制御手段（報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４４１６】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合

には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行するため、第１判定情報に対応する判定結果となった場合と比較して、切替制御モードへの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、第１判定情報に対応する判定結果となった場合にはその旨を示す絵柄組合せが絵柄表示部にて停止表示される構成となっているのに対して、第２判定情報に対応する判定結果となることが絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部における特別演出により示唆又は明示される。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。

【４４１７】

特徴ＡＰ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電

役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０における図柄表示装置９５の表示制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示部（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ）と、前記絵柄表示部の表示制御を行う（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて図柄の表示制御用の処理を実行する機能）とを有し、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、可変表示を経て当該判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる構成となっており、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定手段による判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｆ）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、前記先特定手段による特定の結果に基づき前記特別表示部にて特別演出（特殊外れ予告演出）を実行するようにして前記特別表示部の表示制御を行う特別制御手段（報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４４１８】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行するため、第１判定情報に対応する判定結果となった場合と比較して、切替制御モードへの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、第１判定情報に対応する判定結果となった場合にはその旨を示す絵柄組合せが絵柄表示部にて停止表示される構成となっているのに対して、第２判定情報に対応する判定結果となることは絵柄表示部と

は別に設けられた特別表示部における特別演出により示唆等される。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。

【４４１９】

本特徴においては特に、第２判定情報に対応する判定結果となるか否かについては先特定手段によって事前に特定（以下、先特定という）される構成となっており、その先特定の結果に応じて特別演出が実行されるため、遊技者は第２判定情報に対応する判定結果となる可能性があることを事前に予測することが可能となる。このような構成とすれば、上述した唐突感を軽減して、上記各種不都合の発生の更なる抑制に貢献できる。

【４４２０】

特徴ＡＰ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機

構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０における図柄表示装置９５の表示制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示部（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ）と、前記絵柄表示部の表示制御を行う（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて図柄の表示制御用の処理を実行する機能）とを有し、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、可変表示を経て当該判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる構成となっており、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定手段による判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｆ）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、少なくとも前記先特定手段による特定の対象となった特別情報に係る遊技回が開始されるよりも前に当該特定の結果に基づき前記特別表示部にて特別演出（特殊外れ予告演出）を実行するようにして前記特別表示部の表示制御を行う特別制御手段（報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４４２１】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行するため、第１判定情報に対応する判定結果となった場合と比較して、切替制御モードへの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、第１判定情報に対応する判定結果となった場合にはその旨を示す絵柄組合せが絵柄表示部にて停止表示される構成となっているのに対して、第２判定情報に対応する判定結果となることは絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部における特別演出により示唆等される。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。

【４４２２】
本特徴においては特に、第２判定情報に対応する判定結果となるか否かについては先特定手段によって事前に特定（以下、先特定という）される構成となっており、その先特定の結果に応じて特別演出が実行される。この特別演出は少なくとも先特定の対象となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回にて実行されるため、遊技者は第２判定情報に対応する判定結果となる可能性があることを事前に予測することが可能となる。このような構成とすれば、上述した唐突感を軽減して、上記各種不都合の発生の更なる抑制に貢献できる。
【４４２３】
特徴ＡＰ４．前記特別制御手段は、前記絵柄表示部にて絵柄組合せが停止表示されている状況下にて前記特別演出を開始させる手段を有していることを特徴とする特徴ＡＰ１乃至特徴ＡＰ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【４４２４】
絵柄表示部に停止表示された絵柄組合せによって判定結果が報知される構成においては、非当選となった旨が報知されることで遊技への注目度が急速に低下し得る。そこで、このような状況下にて特別演出が開始される構成とすれば、当該特別演出によって上述した注目度の急速な低下を好適に抑制できる。
【４４２５】
また、絵柄表示部にて第１判定情報に対応する判定結果が報知される構成においては、遊技者の注目が絵柄表示部に向きやすい。そこで、当該絵柄表示部に注目する必要性が低下する停止表示期間中に特別演出を開始する構成とすれば、当該特別演出の見逃しを抑制できる。
【４４２６】
特徴ＡＰ５．前記特別制御手段は、前記絵柄表示部における絵柄の可変表示中に前記特別演出の実行条件が成立した場合には、当該可変表示中の絵柄の停止表示を待って当該特別演出を開始させる手段を有していることを特徴とする特徴ＡＰ１乃至特徴ＡＰ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【４４２７】
絵柄表示部に停止表示された絵柄組合せによって判定結果が報知される構成においては、非当選となった旨が報知されることで遊技への注目度が急速に低下し得る。そこで、このような状況下にて特別演出が開始される構成とすれば、当該特別演出によって上述した注目度の急速な低下を好適に抑制できる。
【４４２８】
また、絵柄表示部にて第１判定情報に対応する判定結果が報知される構成においては、遊技者の注目が絵柄表示部に向きやすい。そこで、絵柄表示部における絵柄の可変表示中に特別演出の実行条件が成立した場合には、当該可変表示中の絵柄の停止表示を待って当該特別演出の開始させる構成とすれば、当該特別演出の見逃しを抑制できる。
【４４２９】
特徴ＡＰ６．前記特別表示部は、前記始動入球部から当該特別表示部までの距離が前記始動入球部から前記絵柄表示部までの距離よりも小さくなるように配置されていることを特徴とする特徴ＡＰ１乃至特徴ＡＰ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【４４３０】
始動入球部への入球に基づいて特別情報が取得される構成については、遊技者が始動入球部に注目し得る。そこで、特別表示部を絵柄表示部と比較して始動入球部寄りに配置することで、特別演出が見逃される機会を好適に減らすことができる。
【４４３１】
特徴ＡＰ７．前記特別表示部は、前記遊技領域において前記始動入球部へ向けて遊技球が流下する流下経路（左ルート）において前記始動入球部寄りとなる部分の後方に配設されていることを特徴とする特徴ＡＰ１乃至特徴ＡＰ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【４４３２】

始動入球部への入球に基づいて特別情報が取得される構成については、遊技者が始動入球部や当該始動入球部に向けた遊技球の動きに注目し得る。そこで、特別表示部を始動入球部へ向けて遊技球が流下する流下経路（左ルート）において始動入球部寄りとなる部分の後方に配設することで、特別演出が見逃される機会を好適に減らすことができる。

【４４３３】

特徴ＡＰ８．前記特別表示部は、前記第２判定情報に対応する判定結果となる可能性がある旨を示唆する第１表示部（予告用装飾部５１１Ｄ，５１１Ｆ）と、前記第２判定情報に対応する判定結果である旨を明示する第２表示部（報知用装飾部５１２Ｄ，５１２Ｆ）とを有してなり、

前記特別制御手段は、前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果である場合に、前記特別演出として、前記第１表示部にて前記第２判定情報に対応する判定結果となる可能性がある旨を示唆する第１表示（予告表示）を実行した後に前記第２表示部にて前記第２判定情報に対応する判定結果である旨を明示する第２表示（結果表示）を実行する手段を有し、前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果でない場合には、前記特別演出として、前記第１表示部にて前記第１表示を実行する一方、前記第２表示部にて前記第２表示を実行しない構成となっていることを特徴とする特徴ＡＰ１乃至特徴ＡＰ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【４４３４】

第２判定情報に対応する判定結果である旨が第２表示部にて明示される前に、第１表示部にて当該判定結果である可能性が示唆される構成とすれば、第２表示部における第２表示が見逃される機会を好適に減らすことができる。

【４４３５】

特徴ＡＰ９．前記特別表示部は、前記第１表示部から前記始動入球部までの距離が前記第２表示部から前記始動入球部までの距離よりも小さくなるように形成されていることを特徴とする特徴ＡＰ８に記載の遊技機。

【４４３６】

始動入球部への入球に基づいて遊技が進行するタイプの遊技機においては、遊技者の注目が始動入球部に向きやすい。そこで、本特徴に示すように第１表示部及び第２表示部のうち第１表示部を始動入球部（第２判定情報に対応する判定結果が設けられた始動入球部）寄りとなるようにして特別表示部を形成することにより、特徴ＡＰ８に示した見逃し抑制効果を一層好適に発揮させることができる。

【４４３７】

特徴ＡＰ１０．前記第１表示部の表示態様として、前記第２判定情報に対応する判定結果となる期待度が異なる複数の表示態様が設けられており、

前記特別制御手段は、前記絵柄表示部にて絵柄組合せが停止表示されている状況下にて前記第１表示部の表示態様を切り替える手段を有していることを特徴とする特徴ＡＰ８又は特徴ＡＰ９に記載の遊技機。

【４４３８】

絵柄表示部にて絵柄が可変表示されている場合には、遊技者の注目は絵柄表示部に向きやすい。そこで、絵柄組合せが停止表示されている状況下にて第１表示部の表示態様を切り替える構成とすれば、当該表示態様の切り替えが見逃されることを好適に抑制できる。

【４４３９】

また、絵柄組合せが停止表示されることで遊技への注目度が瞬間的に低下する可能性があるが、本特徴に示すように、絵柄組合せが停止表示されている状況下にて第１表示部の表示態様が切り替わる構成とすれば、遊技への注目度の低下を好適に抑制できる。

【４４４０】

なお、本特徴に示す構成を「前記特別演出における前記特別表示部の表示態様として、前記第２判定情報に対応する判定結果となる期待度が異なる複数の表示態様が設けられており、前記特別制御手段は、前記絵柄表示部にて絵柄組合せが停止表示されている状況下にて前記特別表示部の表示態様を切替可能となっていることを特徴とする特徴ＡＰ１乃至

特徴ＡＰ７のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【４４４１】
特徴ＡＰ１１．前記取得情報記憶手段に記憶可能な特別情報の数に上限（例えば４つ）が設けられており、
前記絵柄表示部には、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数を表示する記憶数表示部（図柄表示装置９５Ａの保留表示領域）が設けられており、
前記特別表示部は、前記第１表示部から前記記憶数表示部までの距離が前記第２表示部から前記記憶数表示部までの距離よりも小さくなるように形成されていることを特徴とする特徴ＡＰ８乃至特徴ＡＰ１０のいずれか１つに記載の遊技機。
【４４４２】
始動入球部への入球に基づいて取得→記憶される特別情報の数に上限が設けられているタイプの遊技機においては、無駄な入球を回避すべく発射操作が一時的に控えられるといった調整が行われる場合がある。このような調整を行う遊技者は、始動入球部やその周辺における遊技球の動きに注目したり、記憶数表示部の表示に注目したりする。そこで、本特徴に示すように第１表示部及び第２表示部のうち第１表示部を記憶数表示部寄りとなるようにして特別表示部を形成することにより、特徴ＡＰ８等に示した見逃し抑制効果を一層好適に発揮させることができる。
【４４４３】
特徴ＡＰ１２．前記第１遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる手段を有し、
前記特別制御手段は、前記上限回数到達となる場合に少なくとも当該上限回数到達となる遊技回よりも前の遊技回において前記特別演出を実行する手段を有していることを特徴とする特徴ＡＰ１乃至特徴ＡＰ１１のいずれか１つに記載の遊技機。
【４４４４】
特徴ＡＰ１２に示すように上限回数到達によって第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する構成とすれば、過剰な投資を抑制して遊技の健全性を強化できる。このような場合にも、上述した特別演出が先の遊技回から実行される構成とすることにより、特別演出発生＝第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する可能性ありとの認識を促す上で特別演出（成功パターン）の発生頻度を好適に向上させることができる。
【４４４５】
特徴ＡＰ１３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する

遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０における図柄表示装置９５の表示制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示部（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ）と、前記絵柄表示部の表示制御を行う（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて図柄の表示制御用の処理を実行する機能）とを有し、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、可変表示を経て当該判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる構成となっており、
前記絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｆ）と

、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、前記特別表示部において前記判定手段による前記判定の結果が前記第２判定情報に対応する判定結果となることを示唆又は明示すべく特別演出を実行するようにして前記特別表示部の表示制御を行う特別制御手段（報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４４４６】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行するため、第１判定情報に対応する判定結果となった場合と比較して、切替制御モードへの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、第１判定情報に対応する判定結果となった場合にはその旨を示す絵柄組合せが絵柄表示部にて停止表示される構成となっているのに対して、第２判定情報に対応する判定結果となることが絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部における特別演出により示唆又は明示される。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。
【４４４７】
特徴ＡＰ１４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と
、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と
、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊

技状態移行処理等を実行する機能）と、
　前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
　前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
　前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
　前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
　前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
　前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
　前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
　前記第１の移行手段により移行した前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
　前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０における図柄表示装置９５の表示制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
　前記表示演出実行手段は、複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示部（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ）と、前記絵柄表示部の表示制御を行う（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて図柄の表示制御用の処理を実行する機能）とを有し、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、可変表示を経て当該判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる構成となっており、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定手段による判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
　前記絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｆ）と、
　前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、前記先特定手段による特定の結果に基づき前記特別表示部にて特別演出（特殊外れ予告演出）を実行するようにして前記特別表示部の表示制御を行う特別制御手段（報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。
【４４４８】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行するため、第１判定情報に対応する判定結果となった場合と比較して、切替制御モードへの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、第１判定情報に対応する判定結果となった場合にはその旨を示す絵柄組合せが絵柄表示部にて停止表示される構成となっているのに対して、第２判定情報に対応する判定結果となることは絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部における特別演出により示唆等される。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。
【４４４９】
本特徴においては特に、第２判定情報に対応する判定結果となるか否かについては先特定手段によって事前に特定（以下、先特定という）される構成となっており、その先特定の結果に応じて特別演出が実行されるため、遊技者は第２判定情報に対応する判定結果となる可能性があることを事前に予測することが可能となる。このような構成とすれば、上述した唐突感を軽減して、上記各種不都合の発生の更なる抑制に貢献できる。
【４４５０】
特徴ＡＰ１５．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊

技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０における図柄表示装置９５の表示制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示部（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ）と、前記絵柄表示部の表示制御を行う（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて図柄の表示制御用の処理を実行する機能）とを有し、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、可変表示を経て当該判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる構成となっており、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定手段による判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｆ）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、少なくとも前記先特定手段による特定の対象となった特別情報に係る遊技回が開始されるよりも前に当該特定の結果に基づき前記特別表示部にて特別演出（特殊外れ予告演出）を実行するようにして前記特別表示部の表示制御を行う特別制御手段（報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ

予告演出用の処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４４５１】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行するため、第１判定情報に対応する判定結果となった場合と比較して、切替制御モードへの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、第１判定情報に対応する判定結果となった場合にはその旨を示す絵柄組合せが絵柄表示部にて停止表示される構成となっているのに対して、第２判定情報に対応する判定結果となることは絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部における特別演出により示唆等される。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。
【４４５２】
本特徴においては特に、第２判定情報に対応する判定結果となるか否かについては先特定手段によって事前に特定（以下、先特定という）される構成となっており、その先特定の結果に応じて特別演出が実行される。この特別演出は少なくとも先特定の対象となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回にて実行されるため、遊技者は第２判定情報に対応する判定結果となる可能性があることを事前に予測することが可能となる。このような構成とすれば、上述した唐突感を軽減して、上記各種不都合の発生の更なる抑制に貢献できる。
【４４５３】
なお、上記特徴ＡＰ４～特徴ＡＰ１２に示した技術的思想を特徴ＡＰ１３～特徴ＡＰ１５に適用してもよい。
【４４５４】
また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＯ群に示した各技術的思想を特徴ＡＰ１～特徴ＡＰ１５に適用してもよい。
【４４５５】
＜特徴ＡＱ群＞
以下の特徴ＡＱ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４４５６】
特徴ＡＱ１．発光体（発光体６４１Ｅ，６４１Ｆ）が設けられた発光ユニット（発光ユニット６３０Ｅ，６３０Ｆ）と、前記発光ユニットを覆う装飾カバー（前面カバー６７０Ｅ，６７０Ｆ）とを有し、前記発光ユニットからの光が前記装飾カバーの光透過部（対向部６７１Ｅ，６７１Ｆ）を通じて遊技機前方に放出されるように構成された発光演出装置（特殊演出装置５００Ｅ，５００Ｆ）を備えている遊技機であって、
前記発光体からの光が前記光透過部における光拡散領域（光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ，７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ）に照射される第１位置と、前記発光体からの光が前記光透過部における非光拡散領域（非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，

７３５Ｅ，７０１Ｆ，７１５Ｆ，７２５Ｆ，７３５Ｆ）に照射される第２位置とを含む所定の動作範囲にて前記発光体が変位するように前記発光ユニットを駆動させる駆動手段（駆動機構６９０Ｅ，６９０Ｆ及び報知・演出制御装置１４０）を備えていることを特徴とする遊技機。

【４４５７】

特徴ＡＱ１に示す構成によれば、発光ユニットを駆動させることにより、装飾カバーの光拡散領域に光が照射される第１位置と、装飾カバーの非光拡散領域に光が照射される第２位置とを含む所定の動作範囲にて発光体が変位することとなる。発光ユニット（発光体）からの光が非光拡散領域に照射されている場合と光拡散領域に照射されている場合とで発光演出装置の外観（発光態様）を大きく変化させることができる。これにより、発光演出装置を用いた発光演出に対する注目度を好適に向上させることができる。このような発光演出を行う場合には、装飾の位置自体が変化することは発光演出装置の見栄えを低下させたり発光演出のインパクトを低下させたりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、装飾カバー及び発光ユニットのうち発光ユニットを可動させることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【４４５８】

特徴ＡＱ２．発光ユニット（発光ユニット６３０Ｅ，６３０Ｆ）と、前記発光ユニットを覆う装飾カバー（前面カバー６７０Ｅ，６７０Ｆ）とを有し、前記発光ユニットからの光が前記装飾カバーの光透過部（対向部６７１Ｅ，６７１Ｆ）を通じて遊技機前方に放出されるように構成された発光演出装置（特殊演出装置５００Ｅ，５００Ｆ）を備えている遊技機であって、

前記発光ユニットを所定方向に回転させる駆動手段（駆動機構６９０Ｅ及び報知・演出制御装置１４０）を備え、

前記発光ユニットは、前記所定方向に回転することにより、当該発光ユニットに設けられた発光体（発光体６４１Ｅ，６４１Ｆ）が前記光透過部における光拡散領域（光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ，７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ）に光を照射する第１位置と、前記光透過部における非光拡散領域（非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅ，７０１Ｆ，７１５Ｆ，７２５Ｆ，７３５Ｆ）に光を照射する第２位置とを含む所定の経路（軌道ＰＬａ～ＰＬｆ）を通過するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【４４５９】

特徴ＡＱ２に示す構成によれば、発光ユニットを回転させることにより、装飾カバーの光拡散領域に光が照射される第１位置と、装飾カバーの非光拡散領域に光が照射される第２位置とを含む所定の経路を通過するようにして発光体が変位することとなる。発光ユニット（発光体）からの光が非光拡散領域に照射されている場合と光拡散領域に照射されている場合とで発光演出装置の外観（発光態様）を大きく変化させることができる。これにより、発光演出装置を用いた発光演出に対する注目度を好適に向上させることができる。このような発光演出を行う場合には、装飾の位置自体が変化することは発光演出装置の見栄えを低下させたり発光演出のインパクトを低下させたりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、装飾カバー及び発光ユニットのうち発光ユニットを回転させることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。また、発光ユニットを回転式とすることにより、発光態様を切れ目なく繰り返し変化させることができるため、発光演出の実行期間をある程度長く確保して注目度向上効果の持続性を好適に強化する上でも好ましい。

【４４６０】

特徴ＡＱ３．前記駆動手段は、前記発光体が点灯状態に維持されている状況下にて前記発光ユニットを回転させる構成となっていることを特徴とする特徴ＡＱ２に記載の遊技機。

【４４６１】

本特徴に示すように、発光体が点灯状態に維持されている状況下にて発光ユニットを回

転させる構成とすれば、発光模様の変化に加えて発光箇所（位置）についてもシームレスに変化させることができ、特徴ＡＱ２に示した演出効果を一層強化できる。

【４４６２】

特徴ＡＱ４．前記光拡散領域は、前記装飾カバーに設けられた凹凸状の装飾であることを特徴とする特徴ＡＱ２又は特徴ＡＱ３に記載の遊技機。

【４４６３】

本特徴に示すように凹凸状の装飾によって光拡散領域を構成することにより、光拡散領域の存在が装飾カバーの見栄えを低下させる要因になることを好適に抑制できる。

【４４６４】

特徴ＡＱ５．前記光拡散領域は、前記所定方向における配置が異なるようにして複数設けられており、

前記発光体は、前記発光ユニットの回転に伴って複数の前記光拡散領域のうちいずれかの光拡散領域に光を照射する前記第１位置から他の前記光拡散領域に光を照射する他の第１位置へ、前記第２位置を経由して変位するように構成されていることを特徴とする特徴ＡＱ２乃至特徴ＡＱ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４４６５】

特徴ＡＱ５によれば、１の光拡散領域から他の光拡散領域へ変位する場合には非光拡散領域に対応する第２位置を経由する構成とすることにより、発光模様を変化させる際のメリハリを強化できる。

【４４６６】

特徴ＡＱ６．前記光拡散領域に光が照射されている場合の発光模様は線状をなし、前記非光拡散領域に光が照射されている場合の発光模様は点状をなすように構成されていることを特徴とする特徴ＡＱ２乃至特徴ＡＱ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４４６７】

本特徴に示すように、発光模様を点状／線状で変化させる構成とすれば、見た目を大きく変化させることができる。

【４４６８】

なお、本特徴に示す構成を「前記光拡散領域に光が照射されている場合の発光模様と、前記光非拡散領域に光が照射されている場合の発光模様とが相違するように構成されていることを特徴とする特徴ＡＱ２乃至特徴ＡＱ５のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【４４６９】

特徴ＡＱ７．前記発光体を複数有し、

前記発光ユニットは、複数の前記発光体の何れかが前記第２位置に位置している場合には、他の発光体の何れかが前記第１位置に位置するように構成されていることを特徴とする特徴ＡＱ２乃至特徴ＡＱ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４４７０】

本特徴に示す構成によれば、光拡散を伴う発光模様と光拡散を伴わない発光模様との同時表示が可能となる。これは、発光演出の見栄えを向上させて上述した注目度向上効果を好適に発揮させる上で有利である。

【４４７１】

特徴ＡＱ８．前記光透過部は前記発光ユニットの回転中心軸線と交差する面状をなしており、

前記光透過部において前記発光ユニット側を向く面部は平面状をなし、前記光透過部において前記発光ユニット側とは反対を向く面部には凹凸状をなす装飾が形成されていることを特徴とする特徴ＡＱ２乃至特徴ＡＱ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【４４７２】

特徴ＡＱ８に示すように、光透過部の前面側に光拡散及び装飾の各機能が付与された凹凸を形成し且つ背面側を平面状とすれば、発光ユニットと装飾カバーとの間の動作隙を減縮して発光演出装置の薄型化を促進できる。

【４４７３】
特徴ＡＱ９．発光ユニット（発光ユニット６３０Ｅ，６３０Ｆ）と、前記発光ユニットを覆う装飾カバー（前面カバー６７０Ｅ，６７０Ｆ）とを有し、前記発光ユニットからの光が前記装飾カバーの光透過部（対向部６７１Ｅ，６７１Ｆ）を通じて遊技機前方に放出されるように構成された発光演出装置（特殊演出装置５００Ｅ，５００Ｆ）を備えている遊技機であって、
前記発光ユニット及び前記装飾カバーの一方はそれら発光ユニット及び装飾カバーの並設方向に延びる軸線（中心軸線ＣＬ１）を中心に回転可能な可動体であり、
前記可動体を前記軸線を中心に回転させる駆動手段（駆動機構６９０Ｅ及び報知・演出制御装置１４０）を備え、
前記可動体は、前記軸線を中心に回転することにより、前記発光体からの光が前記光透過部における光拡散領域（光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ，７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ）に照射される第１状態と、前記発光体からの光が前記光透過部における非光拡散領域（非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅ，７０１Ｆ，７１５Ｆ，７２５Ｆ，７３５Ｆ）に照射される第２状態となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４４７４】
特徴ＡＱ９に示す構成によれば、可動体の回転に伴って発光ユニットと装飾カバーとの関係が、光拡散領域に光が照射される関係と、非光拡散領域に光が照射される関係とに変化する。発光ユニット（発光体）からの光が非光拡散領域に照射されている場合と光拡散領域に照射されている場合とで発光演出装置の外観（発光態様）を大きく変化するため、発光演出装置を用いた発光演出に対する注目度を好適に向上させることができる。また、可動体を回転式とすることにより、発光態様を切れ目なく繰り返し変化させることができるため、発光演出の実行期間をある程度長く確保して注目度向上効果の持続性を好適に強化する上でも好ましい。
【４４７５】
特徴ＡＱ１０．前記駆動手段は、前記発光体が点灯状態に維持されている状況下にて前記可動体を回転させる構成となっていることを特徴とする特徴ＡＱ９に記載の遊技機。
【４４７６】
特徴ＡＱ１０によれば、発光体が点灯状態に維持されている状況下にて発光ユニットを回転させる構成とすれば、発光模様の変化に加えて発光箇所（位置）についてもシームレスに変化させることができ、特徴ＡＱ２に示した演出効果を一層強化できる。
【４４７７】
なお、上記特徴ＡＱ３～特徴ＡＱ８に示した技術的思想を特徴ＡＱ１，特徴ＡＱ９～特徴ＡＱ１０に適用してもよい。
【４４７８】
また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＰ群に示した各技術的思想を特徴ＡＱ１～特徴ＡＱ１０に適用してもよい。
【４４７９】
＜特徴ＡＲ群＞
以下の特徴ＡＲ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４４８０】
特徴ＡＲ１．発光体（発光体６４１Ｅ，６４１Ｆ）が設けられた発光ユニット（発光ユ

ニット６３０Ｅ，６３０Ｆ）と、前記発光ユニットを覆うカバー（前面カバー６７０Ｅ，６７０Ｆ）とを備え、前記発光ユニットからの光が前記カバーを通じて遊技機前方に放出されるように構成された発光演出装置（特殊演出装置５００Ｅ，５００Ｆ）を備えている遊技機であって、

前記発光ユニット及び前記カバーの一方はそれら発光ユニット及びカバーの距離関係を維持しつつ動作する可動体であり、

前記可動体を動作させる駆動手段（駆動機構６９０Ｅ及び報知・演出制御装置１４０）を備え、

前記カバーには、線状をなす複数の光拡散部（例えば環状凸部７１３Ｅ，７２３Ｅ，７３３Ｅ，７１３Ｆ，７２３Ｆ，７３３Ｆ）が前記発光ユニットと前記カバーとの並設方向に延びる所定の軸線に対して放射方向に並ぶように配列されてなる光拡散領域（光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ，７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ）が設けられており、

前記発光ユニットは、前記発光体の光軸が前記並設方向を向くように構成されており、

前記駆動手段は、前記並設方向において前記発光体の光軸と前記光拡散領域との重なりを維持しつつ、前記所定の軸線からの前記発光体の光軸までの距離が変化するようにして前記可動体を駆動させる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【４４８１】

特徴ＡＲ１に示す構成によれば、光拡散領域に照射された光は線状をなす光拡散部の配列方向（所定の軸線と交差する方向）に拡散されることとなる。これにより、発光模様が所定の軸線と交差する方向に延びる帯状（線状）となる。この帯状の発光模様については可動体が動作することで変位し、帯状の発光模様が変位することで発光演出の見た目のインパクトを強化できる。これにより、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【４４８２】

特徴ＡＲ２．発光体（発光体６４１Ｅ，６４１Ｆ）が設けられた発光ユニット（発光ユニット６３０Ｅ，６３０Ｆ）と、前記発光ユニットを覆うカバー（前面カバー６７０Ｅ，６７０Ｆ）とを備え、前記発光ユニットからの光が前記カバーを通じて遊技機前方に放出されるように構成された発光演出装置（特殊演出装置５００Ｅ，５００Ｆ）を備えている遊技機であって、

前記発光ユニットを、前記カバーとの距離関係を維持しつつ動作させる駆動手段（駆動機構６９０Ｅ及び報知・演出制御装置１４０）を備え、

前記カバーには、線状をなす複数の光拡散部（例えば環状凸部）が前記発光ユニットと前記カバーとの並設方向に延びる所定の軸線に対して放射方向に並ぶように配列されてなる光拡散領域（光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ，７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ）が設けられており、

前記発光ユニットは、前記発光体の光軸が前記並設方向を向くように構成されており、

前記駆動手段は、前記並設方向において前記発光体の光軸と前記光拡散領域との重なりを維持しつつ、前記所定の軸線からの前記発光体の光軸までの距離が変化するようにして前記発光ユニットを駆動させる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【４４８３】

特徴ＡＲ２に示す構成によれば、光拡散領域に照射された光は線状をなす光拡散部の配列方向（所定の軸線と交差する方向）に拡散されることとなる。これにより、発光模様が所定の軸線と交差する方向に延びる帯状（線状）となる。この帯状の発光模様については可動体が動作することで変位し、帯状の発光模様が変位することで発光演出の見た目のインパクトを強化できる。これにより、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【４４８４】

特徴ＡＲ３．前記駆動手段により前記発光ユニットが駆動される場合には、当該発光ユニットの動作に伴って前記発光体の光軸が前記複数の光拡散部を跨ぐようにして変位する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＲ２に記載の遊技機。

【４４８５】

本特徴に示すように、光軸が複数の光拡散部を跨ぐようにして変位する構成とすれば、

光軸と交わっている光拡散部によって光の拡散態様（発光模様）に変化を生じさせることができる。このようにして発光模様の多様化を図ることは発光演出の単調化を抑制する上で好ましい。

【４４８６】

特徴ＡＲ４．前記光拡散部は前記カバーに形成された凹凸状の装飾であることを特徴とする特徴ＡＲ２又は特徴ＡＲ３に記載の遊技機。

【４４８７】

特徴ＡＲ４によれば、凹凸状の装飾が光拡散部としての機能を兼ねる構成においては、カバーが動作することで、見た目のインパクトが低下すると想定される。この点、特徴ＡＲ２との組み合わせにおいてはカバーではなくその背後に位置する発光ユニットを動作させる構成となるため、そのような不都合の発生を回避できる。

【４４８８】

特徴ＡＲ５．前記発光ユニットは、回転可能となっており、

前記発光ユニットの回転中心軸線（中心軸線ＣＬ１）は、前記所定の軸線から離れており且つ当該所定の軸線に対して平行となっていることを特徴とする特徴ＡＲ２乃至特徴ＡＲ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４４８９】

発光ユニットを回転式とすれば、発光態様を切れ目なく繰り返し変化させることができる。これは、発光演出の実行期間をある程度長く確保して注目度向上効果の持続性を好適に強化する上で好ましい。特に、本特徴に示すように、発光ユニットの回転中心軸線を所定の軸線から離間させて且つ当該所定の軸線に対して平行となるように構成すれば、回転に伴う発光模様の変化を生じさせる上で好ましい。

【４４９０】

なお、例えば光拡散部を円弧状とし、発光ユニットの回転に伴って発光体が通過する経路（軌道ＰＬａ～ＰＬｆ）の半径と光拡散部の半径とを相違させる構成とするとよい。

【４４９１】

特徴ＡＲ６．前記光拡散部は、突条又は溝状をなしていることを特徴とする特徴ＡＲ２乃至特徴ＡＲ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４４９２】

本特徴に示すように、光拡散部を突条又は溝状とすれば、立体的な装飾によって光拡散部の配列方向に光を拡散する構成を好適に実現できる。

【４４９３】

特徴ＡＲ７．前記光拡散部は、当該光拡散部の側面（側面７１８Ｅ）が何れも前記所定の軸線に対して傾斜する傾斜面となるように形成されていることを特徴とする特徴ＡＲ６に記載の遊技機。

【４４９４】

本特徴に示すように光拡散部の側面を所定の軸線に対して傾斜させる構成とすれば、発光体からの光の一部を反射させて他の光拡散部へ導くことができる。これは、発光模様を帯状とした場合の全長を長くして、見た目の違い（点状／帯状）を強調する上で好ましい。

【４４９５】

特徴ＡＲ８．前記光拡散部の間には、平面部が形成されており、

前記発光体が通過する回転軌道と前記平面部とが回転中心軸線方向に見て重なるように形成されていることを特徴とする特徴ＡＲ７に記載の遊技機。

【４４９６】

特徴ＡＲ８に示す構成によれば、発光体からの光が傾斜面に照射される場合と、発光体からの光が平面部に照射される場合とで発光模様の形（例えば全長）を変化させることができる。つまり、発光模様についてはその位置の変化に伴って形も変化することとなる。このような構成は、発光演出の単調化を抑制する上で好ましい。

【４４９７】

特徴ＡＲ９．前記光拡散部として第１光拡散部、第２光拡散部、第３光拡散部を有し、
前記第１光拡散部と前記第２光拡散部と間に形成された前記平面部の幅と、前記第２光拡散部と前記第３光拡散部との間に形成された前記平面部の幅とが相違していることを特徴とする特徴ＡＲ８に記載の遊技機。

【４４９８】

本特徴に示すように、各平面部の幅（配列方向における長さ）を相違させる構成とすれば、光の照射対象に応じて発光模様の形（例えば全長）の変化を一層好適に発生させることができる。

【４４９９】

特徴ＡＲ１０．前記発光ユニットは、回転可能となっており、
前記発光ユニットの回転中心軸線（中心軸線ＣＬ１）は、前記所定の軸線から離れており且つ当該所定の軸線に対して平行となっており、
前記発光体として、第１発光体及び当該第１発光体とは前記回転中心軸線からの距離が異なる第２発光体を有し、
前記発光ユニットの回転に伴って前記第１発光体が通過する軌道（例えば軌道ＰＬｅ）において前記並設方向に見た場合に前記光拡散領域に重なる部分の長さと、前記発光ユニットの回転に伴って前記第２発光体が通過する軌道（例えば軌道ＰＬｇ）において前記並設方向に見た場合に前記光拡散領域に重なる部分の長さとが相違していることを特徴とする特徴ＡＲ２乃至特徴ＡＲ９のいずれか１つに記載の遊技機。

【４５００】

発光ユニットを回転式とすれば、発光態様を切れ目なく繰り返し変化させることができる。これは、発光演出の実行期間をある程度長く確保して注目度向上効果の持続性を好適に強化する上で好ましい。特に、本特徴に示すように、発光ユニットの回転中心軸線を所定の軸線から離間させて且つ当該所定の軸線に対して平行となるように構成すれば、回転に伴う発光模様の変化を生じさせる上で好ましい。

【４５０１】

また、発光ユニットの回転に伴って第１発光体が通過する軌道において上記並設方向に見た場合に光拡散領域に重なる部分の長さと、発光ユニットの回転に伴って第２発光体が通過する軌道において上記並設方向に見た場合に光拡散領域に重なる部分の長さとを相違させる構成とすれば、１の光拡散領域において発光模様が表示される回転範囲（角度）を相違させる構成を好適に実現できる。カバーの装飾が光拡散部として機能する構成においては、装飾としての機能を発揮させる上で当該光拡散部の形状や大きさに係る制約が強くなり得る。そこで、本特徴に示すように１の光拡散領域の背後を複数の発光体が通過し得る構成とした上で、上記回転範囲を相違させる構成とすれば発光演出の見栄えを向上させつつ、それに起因した不都合を好適に解消できる。

【４５０２】

なお、例えば光拡散部を円弧状とし、発光ユニットの回転に伴って発光体が通過する軌道（軌道ＰＬａ～ＰＬｆ）の半径と光拡散部の半径とを相違させる構成とするとよい。また、本特徴に示す「軌道」を「所定の経路」とすることも可能である。

【４５０３】

なお、上記特徴ＡＲ３～特徴ＡＲ１０に示した各技術的思想を特徴ＡＲ１に適用してもよい。

【４５０４】

また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＱ群に示した各技術的思想を特徴ＡＲ１～特徴ＡＲ１０に適用してもよい。

【４５０５】

＜特徴ＡＳ群＞

以下の特徴ＡＳ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球

部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４５０６】

特徴ＡＳ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段と、

前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【４５０７】

特徴ＡＳ１によれば、特別遊技状態への移行契機（所定の判定情報に対応する判定結果）が不成立のまま遊技が進んだ場合には、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数に到達すること（天井到達）により第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては始動入球部に併設された可変機構が頻繁に受入状態となることで始動入球部への入球頻度が高くなり、それ以上の投資が抑制されることとなる。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。

【４５０８】

ここで、本特徴に示す構成においては特に、特殊移行手段による第２切替モード対応の所定遊技状態への移行が発生するか否かを先特定手段による特定の結果に基づいて上限回数到達となる遊技回よりも前に判定され、当該移行が発生すると判定された場合には上限回数到達となる遊技回よりも前に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行を示す特殊演出が実行される。このような構成とすれば、天井直前に緊張感が過度に高くなることを抑制し、天井到達に期待する遊技者に対して安心感を与えることができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の更なる向上を図る上で好ましい。

【４５０９】

なお、本特徴に「前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段」、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」を、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。

【４５１０】

また、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」との記載を「前記移行判定手段による判定結果に基づいて前記上限

回数到達となる遊技回よりも前に特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。因みに、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」との記載を「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記上限回数到達を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」とすることも可能である。

【４５１１】

特徴ＡＳ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を複数記憶可能な第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を複数記憶可能な第２記憶手段（第２作動口

用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
　前記第１記憶手段に記憶されている特別情報に基づいた前記判定手段による判定は、前記第２記憶手段に記憶されている特別情報に基づいた前記判定手段による判定よりも遊技者に有利となるように構成されており、
　前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
　前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
　前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
　前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段と、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、
　前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段と、
　前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４５１２】
　特徴ＡＳ２によれば、特別遊技状態への移行契機（所定の判定情報に対応する判定結果）が不成立のまま遊技が進んだ場合には、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数に到達すること（天井到達）により第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては第２始動入球部に併設された可変機構が頻繁に受入状態となることで第２始動入球部への入球頻度が高くなり、それ以上の投資が抑制されることとなる。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。
【４５１３】
　ここで、第２始動入球部への入球に基づく判定では、第１始動入球部への入球に基づく判定よりも遊技者に有利となるように優遇されている。つまり、第２切替モードへ移行して第２始動入球部への入球→判定となることで、天井到達の恩恵が強化されている。このような構成においては、天井到達目前で所定の判定情報に対応する判定結果となることで当該恩恵を享受することができなくなる。故に、天井到達に期待する遊技者は少なくとも天井到達目前においては所定の判定情報に対応する判定結果とならないことを期待して遊技を行うものと想定される。本特徴に示す構成においては特に、特殊移行手段による第２切替モード対応の所定遊技状態への移行が発生するか否かを先特定手段による特定の結果に基づいて上限回数到達となる遊技回よりも前に判定され、当該移行が発生すると判定された場合には上限回数到達となる遊技回よりも前に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行を示す特殊演出が実行される。このような構成とすれば、天井目前に緊張感が過度に高くなることを抑制し、天井到達に期待する遊技者に対して安心感を与えることができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の更なる向上を図る上で好まし

い。

【４５１４】

なお、本特徴に「前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段」、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」を、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。

【４５１５】

また、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」との記載を「前記移行判定手段による判定結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。因みに、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」との記載を「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記上限回数到達を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」とすることも可能である。

【４５１６】

特徴ＡＳ３．前記移行判定手段は、前記上限回数到達となるまでに実行される遊技回が何れも前記所定の判定情報に対応しない判定結果となることが前記先特定手段により特定された場合に前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定し、前記上限回数到達となるまでに実行される遊技回の何れかが前記所定の判定情報に対応する判定結果となることが前記先特定手段により特定された場合に前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生しないと判定するように構成されていることを特徴とする特徴ＡＳ２に記載の遊技機。

【４５１７】

特徴ＡＳ３に示すように、上限回数到達となるまでに実行される遊技回が何れも所定の判定情報に対応しない判定結果となることが事前に特定された場合に特殊移行手段による状態移行が発生すると判定し、上限回数到達となるまでに実行される遊技回の何れかが所定の判定情報に対応する判定結果となることが事前に特定された場合に特殊移行手段による状態移行が発生しないと判定する構成とすれば、特徴ＡＳ２に示した技術的思想を好適に具現化できる。

【４５１８】

特徴ＡＳ４．前記移行判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数である記憶数が前記上限回数到達となる残りの遊技回の実行回数に対応した数となったか否かを判定する記憶数判定手段を有し、当該記憶数判定手段により前記記憶数が前記対応した数となったと判定した場合に前記特殊移行手段による移行が発生するか否かを判定する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＳ２又は特徴ＡＳ３に記載の遊技機。

【４５１９】
本特徴に示すように特別情報の記憶数が上限回数到達となる残り実行回数に対応する数となった場合に特殊移行手段による移行が発生するか否かを判定する構成とすれば、特殊演出の実装に起因した制御負荷の増大を抑制できる。例えば特別情報が追加される度に特殊移行手段による移行が発生するか否かを判定する構成と比較して、制御負荷を好適に軽減できる。
【４５２０】
特徴ＡＳ５．前記記憶数判定手段は、前記特別情報取得手段により特別情報が取得された際に、前記記憶数が前記対応した数となったか否かを判定する構成となっていることを特徴とする特徴ＡＳ４に記載の遊技機。
【４５２１】
本特徴に示すように特別情報が追加された場合に特殊移行手段による移行が発生するか否かを判定する構成とすれば、特殊演出を速やかに開始させることができる。
【４５２２】
特徴ＡＳ６．前記所定の判定情報として、第１判定情報（低確率モード対応の大当たり結果である大当たり結果Ａ）及び第２判定情報（高確率モード対応の大当たり結果である大当たり結果Ｂ）が設けられており、
前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第１判定情報に対応する判定結果よりも遊技者に有利となるように構成されており、
前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定よりも前記第２判定情報に対応する判定結果になりやすい構成となっていることを特徴とする特徴ＡＳ２乃至特徴ＡＳ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【４５２３】
本特徴に示すように、第１始動入球部への入球に基づく判定よりも第２始動入球部への入球に基づく判定の方が遊技者に有利となるように優遇されている遊技機においては、第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行することで、所定の判定情報に対応する判定結果となった場合の恩恵が大きくなる。このような構成においては、天井到達が確定した旨を特殊演出によって遊技者に早期に伝える構成とすることで、天井到達の恩恵を実質的に享受できないといった事象が発生することを好適に抑制できる。具体的には、天井到達が確定した後も第１始動入球部へ向けた遊技球の発射が継続されることで取得された特別情報に係る遊技回（天井到達後の遊技回）にて所定の判定情報に対応する判定結果となり得るが、このような不都合の発生を好適に抑制できる。
【４５２４】
特徴ＡＳ７．前記特殊演出は、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に実行される遊技回にて開始され、少なくとも当該上限回数到達となる遊技回まで継続される構成となっていることを特徴とする特徴ＡＳ２乃至特徴ＡＳ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【４５２５】
可変機構が付属する第２始動入球部への入球に基づく判定が第１始動入球部への入球に基づく判定よりも優遇されている構成においては、事前に上限回数到達（天井到達）が確定した後も遊技球が発射されることで第１始動入球部への更なる入球が発生する可能性を否定できない。このような入球によって特別情報が取得された場合には天井到達による恩恵を実質的に享受できないといった事象が発生し得る。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になると懸念される。そこで、特殊演出を開始した場合には当該特殊演出が少なくとも天井到達となる遊技回まで継続される構成とすれば、当該特殊演出が見逃される等して、上記不都合が発生することを好適に抑制できる。
【４５２６】
特徴ＡＳ８．前記特殊演出実行手段は、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生する場合であって前記上限回数到達となるまでに実行される遊技回の何れもが前記遊技回用動作に並行して実行される遊技回演出の１つであるリーチ表示に対応していない場合に前記特殊演出を実行する構成となっていることを特

徴とする特徴ＡＳ２乃至特徴ＡＳ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【４５２７】
リーチ表示によって所定の判定情報に対応する判定結果となる旨を示唆する構成においては、特殊演出が開始されることで当該リーチ表示が所謂ガセ演出であること自明となり当該リーチ表示によって遊技への注目度を向上させる効果が上手く発揮されなくなると懸念される。これは、当該リーチ表示に対する信頼性を低下させる要因にもなると想定される。そこで、本特徴においては、上限回数到達（天井到達）が確定している状況下にて当該天井到達までにリーチ表示が実行される場合には特殊演出を控える構成としている。これにより、特殊演出機能とリーチ表示機能とを好適に共存させることができる。
【４５２８】
特徴ＡＳ９．前記遊技回用動作と並行して実行される遊技回演出の１つであるリーチ表示の態様として第１リーチ表示態様と当該第１リーチ表示態様よりも前記所定の判定情報に対応する判定結果となる期待度が低い第２リーチ表示態様とが設けられており、
前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生する場合であって前記上限回数到達となるまでに実行される遊技回の何れかが前記第２リーチ表示態様のリーチ表示に対応している場合には、当該リーチ表示の態様を前記第１リーチ表示態様に変更する手段を備えていることを特徴とする特徴ＡＳ２乃至特徴ＡＳ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【４５２９】
リーチ表示によって所定の判定情報に対応する判定結果となる旨を示唆する構成においては、特殊演出中に期待度の高い第２リーチ表示態様にてリーチ表示が実行されることで、遊技者の不安を無駄に煽ることになると懸念される。これは、遊技者の満足度を低下させる要因になり得る。そこで、本特徴に示すように、上限回数到達（天井到達）が確定して特殊演出が実行される場合には、当該特殊演出中に実行されるリーチ表示の態様を期待度が相対的に高い第２リーチ表示態様から期待度が相対的に低い第１表示態様に変更することで、上記不都合の発生を好適に抑制できる。
【４５３０】
特徴ＡＳ１０．該当する特別情報が前記判定手段による前記判定の対象となる前に前記所定の判定情報に対応する判定結果となることを示唆する示唆演出を前記先特定手段による先特定の結果に基づいて実行する示唆演出実行手段を備え、
前記特殊演出実行手段により前記特殊演出が開始された後は、少なくとも前記上限回数到達となる遊技回が終了するまで前記示唆演出実行手段による示唆演出が実行されないように規制されることを特徴とする特徴ＡＳ２乃至特徴ＡＳ９のいずれか１つに記載の遊技機。
【４５３１】
示唆演出によって所定の判定情報に対応する判定結果となる旨を示唆する構成においては、当該示唆演出と上記特殊演出とが重なることで遊技者が困惑すると懸念される。これは、演出の多様化による弊害となり得るため好ましくない。そこで、本特徴に示すように、特殊演出の実行中は示唆演出が実行されないように規制する構成とすることで上記懸念を好適に解消できる。
【４５３２】
特徴ＡＳ１１．該当する特別情報が前記判定手段による前記判定の対象となる前に前記所定の判定情報に対応する判定結果となることを示唆する示唆演出を前記先特定手段による先特定の結果に基づいて実行する示唆演出実行手段を備え、
前記特殊演出実行手段は前記示唆演出の実行中に前記特殊演出を実行可能となっており、
前記示唆演出が終了する前に前記特殊演出が開始された場合に、当該示唆演出を中止する中止手段を備えていることを特徴とする特徴ＡＳ２乃至特徴ＡＳ１０のいずれか１つに記載の遊技機。
【４５３３】

本特徴に示すように、示唆演出中であっても特殊演出が実行可能な構成とすることで特殊演出の実行機会を好適に確保できる。本特徴に示すように、特殊演出が開始される場合に示唆演出を中止させる構成とすれば、特殊演出が示唆演出を打ち消したかのような印象（優位性が担保されたかのような印象）を遊技者に与えて遊技者の満足度を好適に向上させることができる。

【４５３４】

特徴ＡＳ１２．前記中止手段による前記示唆演出の中止タイミングは、前記特殊演出の開始後の所定のタイミングとなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＳ１１に記載の遊技機。

【４５３５】

本特徴に示すように示唆演出の中止タイミングを特殊演出の開始タイミングよりも後となるようにずらすことにより、示唆演出の中止の挙動の見逃しを抑制し、特徴ＡＳ１１に示した演出効果を好適に発揮させることが可能となる。

【４５３６】

特徴ＡＳ１３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技

球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段と、
前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４５３７】
特徴ＡＳ１３によれば、特別遊技状態への移行契機（所定の判定情報に対応する判定結果）が不成立のまま遊技が進んだ場合には、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数に到達すること（天井到達）により第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては始動入球部に併設された可変機構が頻繁に受入状態となることで始動入球部への入球頻度が高くなり、それ以上の投資が抑制されることとなる。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。
【４５３８】
ここで、本特徴に示す構成においては特に、特殊移行手段による第２切替モード対応の所定遊技状態への移行が発生するか否かを先特定手段による特定の結果に基づいて上限回数到達となる遊技回よりも前に判定され、当該移行が発生すると判定された場合には上限回数到達となる遊技回よりも前に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行を示す特殊演出が実行される。このような構成とすれば、天井直前に緊張感が過度に高くなることを抑制し、天井到達に期待する遊技者に対して安心感を与えることができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の更なる向上を図る上で好ましい。
【４５３９】
なお、本特徴に「前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段」、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」を、

「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。

【４５４０】

特徴ＡＳ１４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を複数記憶可能な第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を複数記憶可能な第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、

前記第１記憶手段に記憶されている特別情報に基づいた前記判定手段による判定は、前

記第２記憶手段に記憶されている特別情報に基づいた前記判定手段による判定よりも遊技者に有利となるように構成されており、
　前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
　前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
　前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
　前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
　前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段と、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、
　前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段と、
　前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４５４１】
　特徴ＡＳ１４によれば、特別遊技状態への移行契機（所定の判定情報に対応する判定結果）が不成立のまま遊技が進んだ場合には、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数に到達すること（天井到達）により第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては第２始動入球部に併設された可変機構が頻繁に受入状態となることで第２始動入球部への入球頻度が高くなり、それ以上の投資が抑制されることとなる。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。
【４５４２】
　ここで、第２始動入球部への入球に基づく判定では、第１始動入球部への入球に基づく判定よりも遊技者に有利となるように優遇されている。つまり、第２切替モードへ移行して第２始動入球部への入球→判定となることで、天井到達の恩恵が強化されている。このような構成においては、天井到達目前で所定の判定情報に対応する判定結果となることで当該恩恵を享受することができなくなる。故に、天井到達に期待する遊技者は少なくとも天井到達目前においては所定の判定情報に対応する判定結果とならないことを期待して遊技を行うものと想定される。本特徴に示す構成においては特に、特殊移行手段による第２切替モード対応の所定遊技状態への移行が発生するか否かを先特定手段による特定の結果に基づいて上限回数到達となる遊技回よりも前に判定され、当該移行が発生すると判定された場合には上限回数到達となる遊技回よりも前に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行を示す特殊演出が実行される。このような構成とすれば、天井目前に緊張感が過度に高くなることを抑制し、天井到達に期待する遊技者に対して安心感を与えることができ

る。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の更なる向上を図る上で好ましい。

【４５４３】

なお、本特徴に「前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段」、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」を、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。

【４５４４】

また、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」との記載を「前記移行判定手段による判定結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。因みに、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」との記載を「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記上限回数到達を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」とすることも可能である。

【４５４５】

なお、上記特徴ＡＳ３～特徴ＡＳ１２に示した各技術的思想を特徴ＡＳ１，特徴ＡＳ１３～特徴ＡＳ１４に適用してもよい。

【４５４６】

また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＲ群に示した各技術的思想を特徴ＡＳ１～特徴ＡＳ１４に適用してもよい。

【４５４７】

＜特徴ＡＴ群＞

以下の特徴ＡＴ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４５４８】

特徴ＡＴ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発

射機構１１０）と、
　前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
　前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
　前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
　前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
　前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
　前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
　前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
　前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
　前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
　前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｉ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
　前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
　前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
　前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも

高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
　前記可変機構には、当該可変機構の入口部分（例えば流入口９２１Ｇ）から流入した遊技球が通過する所定の通路が前記可動片により形成されており、
　前記所定の通路は、前記可変機構が前記受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置している遊技球を前記始動入球部へ案内する案内通路として機能する一方、前記可変機構が前記非受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置する遊技球を前記始動入球部へ案内することなく前記遊技領域へ返却する返却通路として機能し、
　前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ返却されるように前記可変機構を制御する一方、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記始動入球部へ案内されるように前記可変機構を制御することを特徴とする遊技機。
【４５４９】
　本特徴に示すように、第１切替モード、第２切替モード、第３切替モードを併用すれば遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４５５０】
　ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて遊技領域へ返却されるように可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球や、可変機構への流入数の増加によって可変入球部等の他の入球部への入球機会が損なわることを好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【４５５１】
　特徴ＡＴ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、
　遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
　前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
　前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
　前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と

が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記可変機構には、当該可変機構の入口部分（例えば流入口９２１Ｇ）から流入した遊技球が通過する所定の通路が前記可動片により形成されており、
前記所定の通路は、前記可変機構が前記受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置している遊技球を前記始動入球部へ案内する案内通路として機能する一方、前記可変機構が前記非受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置する遊技球を前記始動入球部へ案内することなく前記遊技領域へ返却する返却通路として機能し、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ返却されるように前記可変機構を制御する一方、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記始動入球部へ案内されるように前記可変機構を制御することを特徴とする遊技機。
【４５５２】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、特別遊技状態非経由の第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて可変機構が受入状態となる機会も増えることとなる。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４５５３】
ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて遊技領域へ返却されるように可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球や、可変機構への流入数の増加によって可変入球部等の他の入球部への入球機会が損なわることを好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【４５５４】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【４５５５】

特徴ＡＴ３．前記可変機構は、前記可動片を前記第２位置側へ付勢する付勢手段（バネ部材）を有し、前記可変機構用制御手段から前記駆動部へ駆動信号が出力されて前記可動片が前記付勢手段の付勢力に抗して前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可変機構用制御手段から前記駆動部への駆動信号の出力が停止され前記可動片が前記付勢手段の付勢力によって前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、

前記可変機構用制御手段は、

前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ返却されるように前記駆動部への駆動信号を出力する出力期間を設定し、

前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記始動入球部へ案内されるように前記駆動部への駆動信号の出力期間を設定することを特徴とする特徴ＡＴ１又は特徴ＡＴ２に記載の遊技機。

【４５５６】

本特徴に示す可動片は駆動信号の出力中は第１位置に維持され、駆動信号の出力が停止されることで付勢手段の付勢力によって第２位置に変位する。第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて遊技領域へ返却されるように駆動信号の出力期間を設定し、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて始動入球部へ案内されるように駆動信号の出力期間を設定することで特徴ＡＴ１等に示した効果を好適に発揮させることができる。

【４５５７】

特徴ＡＴ４．前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記可動片における特定部分（例えば第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）に遊技球が位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されており、

前記可動片における非特定部分（平面部９０５Ｇ～９０５Ｉにおいて仮想線ＦＬ２よりも上流側となる部分）に遊技球が位置している場合には、当該遊技球によって前記可動片が前記付勢手段による付勢の方向とは逆の方向に押される構成となっており、

前記特定部分及び前記非特定部分は、前記非特定部分が前記入口部分側且つ前記特定部分が前記始動入球部側に位置しており、

前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合の前記駆動部への駆動信号の出力期間は、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記非特定部分を通過するまでの所要期間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＴ３に記載の遊技機。

【４５５８】

本特徴に示す構成によれば、第１切替モードにおいては遊技球が非特定部分を通過した後に駆動信号の出力が停止される。これにより、遊技球の自重が可動片の第２位置への変位を妨げるように作用することを抑制し、可動片の第２位置への復帰応答性を好適に向上させることができる。

【４５５９】

特徴ＡＴ５．前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記可動片における特定部分（例えば第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）に遊技球が

位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されており、

前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合の前記駆動部への駆動信号の出力期間は、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記特定部分に到達するまでの所要期間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＴ３又は特徴ＡＴ４に記載の遊技機。

【４５６０】

本特徴に示す構成によれば、遊技球が特定部分へ到達した状態で駆動信号の出力が停止される。これにより、可動片が遊技球の自重と付勢手段の付勢力の両方によって第２位置へ変位することとなり、可動片の変位速度を好適に高めることができる。これは、可動片の第２位置への復帰応答性を向上させる上で好ましい。

【４５６１】

特徴ＡＴ６．前記第１切替モード、前記第２切替モード及び前記第３切替モードの何れにおいても、前記駆動信号の出力が停止されてから次に前記駆動信号の出力が開始されるまでの期間は、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ排出されるまでの所要期間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＴ３乃至特徴ＡＴ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４５６２】

特徴ＡＴ１等に示したように、可変機構の可動片によって形成される所定の流路が案内通路及び排出通路としての機能する構成においては、排出中の遊技球によって受入状態への切り替えが妨げられることは遊技者にとって不利益となる。そこで、本特徴に示すように、駆動信号の出力停止～駆動信号の出力開始の期間を、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて遊技領域へ排出されるまでの所要期間よりも長くなるように規定することで上記不都合の発生を抑え、特徴ＡＴ１等に示した効果を発揮させる上で遊技機に対する信頼性が低下することを抑制できる。

【４５６３】

特徴ＡＴ７．前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ排出されるまでの所要期間は、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記始動入球部へ入球するまでの所要期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＴ１乃至特徴ＡＴ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４５６４】

可変機構に流入した遊技球が始動入球部への入球が不可であるにも関わらず、所定の通路に長く滞在することは遊技者に不快感を与える要因となり得る。そこで、本特徴に示すように、所定の通路を通じて遊技領域へ排出されるまでの所要期間を所定の通路を通じて始動入球部へ入球するまでの所要期間よりも短くなるように構成することが好ましい。

【４５６５】

特徴ＡＴ８．前記所定の通路が前記排出通路として機能している場合には、当該所定の通路が前記案内通路として機能している場合よりも通路底面の傾斜が大きくなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＴ１乃至特徴ＡＴ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【４５６６】

本特徴に示す構成によれば、非受入状態への切り替えによって所定の通路内に位置する遊技球が当該所定の通路から速やかに排出されることとなる。これは、当該遊技球が可変機構の次の受入状態の切り替えの妨げになることを回避し、開状態が繰り返される場合のインターバルを短くする上で有利である。

【４５６７】

特徴ＡＴ９．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｉ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構には、当該可変機構の入口部分から流入した遊技球が通過する所定の通路が前記可動片により形成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１モード（低頻度サポートモード）と、前記第１モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２モード（高頻度サポートモード）とが設

けられており、
前記所定の通路は、前記可変機構が前記受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置している遊技球を前記始動入球部へ案内する案内通路として機能する一方、前記可変機構が前記非受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置する遊技球を前記始動入球部へ案内することなく前記遊技領域へ返却する返却通路として機能し、
前記可変機構用制御手段は、
前記切替制御モードが前記第１モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ返却されるように前記駆動部への駆動信号を出力する出力期間を設定し、
前記切替制御モードが前記第２モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記始動入球部へ案内されるように前記駆動部への駆動信号の出力期間を設定することを特徴とする遊技機。
【４５６８】
本特徴に示す構成においては、第２モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて遊技領域へ返却されるように可変機構が制御される。つまり、第１モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球や、可変機構への流入数の増加によって可変入球部等の他の入球部への入球機会が損なわることを好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【４５６９】
特徴ＡＴ１０．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技

状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構には、当該可変機構の入口部分から流入した遊技球が通過する所定の通路が前記可動片により形成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１モード（低頻度サポートモード）と、前記第１モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記所定の通路は、前記可変機構が前記受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置している遊技球を前記始動入球部へ案内する案内通路として機能する一方、前記可変機構が前記非受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置する遊技球を前記始動入球部へ案内することなく前記遊技領域へ返却する返却通路として機能し、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第１モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ返却されるように前記可変機構を制御する一方、前記切替制御モードが前記第２モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記始動入球部へ案内されるように前記可変機構を制御することを特徴とする遊技機。
【４５７０】
本特徴に示す構成においては、第２モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて遊技領域へ返却されるように可変機構が制御される。つまり、第１モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球や、可変機構への流入数の増加によって可変入球部等の他の入球部への入球機会が損なわることを好適に抑制できる。これにより

、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【４５７１】
なお、上記特徴ＡＴ３～特徴ＡＴ８に示した各技術的思想を特徴ＡＴ９～特徴ＡＴ１０に適用してもよい。
【４５７２】
また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＳ群に示した各技術的思想を特徴ＡＴ１～特徴ＡＴ１０に適用してもよい。
【４５７３】
＜特徴ＡＵ群＞
以下の特徴ＡＵ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４５７４】
特徴ＡＵ１（メイン）．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｉ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記可動片は、遊技球を始動入球部へ案内する第１流路（入賞ルート）及び遊技球を前記始動入球部へ案内しない第２流路（返却ルート）に振り分ける振分部（第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）と、前記可変機構の入口部分（流入口９２１Ｇ）を通過した遊技球を前記振分部に案内する案内部（第１面部９０３Ｇ～９０３Ｉ）とを有し、前記可動片が前記第１位置へ配置されている場合には前記第１流路を形成する第１流路形成位置に前記振分部が位置し、前記可動片が前記第２位置へ配置されている場合には前記第２流路を形成する位置に前記振分部が位置する構成となっており、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている場合には、前記入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長くなるようにして前記駆動部を駆動制御し、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合には、前記入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が短くなるようにして前記駆動部を駆動制御する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【４５７５】

本特徴に示すように、第１切替モード、第２切替モード、第３切替モードを併用すれば遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【４５７６】

ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が第１

流路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球の始動入球部への入球が回避されるようにして可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球を好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【４５７７】

なお、振分部に遊技球が到達する前に可動片（振分部）が第２位置へ向けた変位を開始するため、振分部を第１流路形成位置から第２流路形成位置へ変位させるための期間を稼ぐことができる。これは、始動入球部への過剰な入球を抑制して、第１切替モードに対する第３切替モードの優位性を担保する上で好ましい。

【４５７８】

特徴ＡＵ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技

球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記可動片は、遊技球を始動入球部へ案内する第１流路（入賞ルート）及び遊技球を前記始動入球部へ案内しない第２流路（返却ルート）に振り分ける振分部（第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）と、前記可変機構の入口部分（流入口９２１Ｇ）を通過した遊技球を前記振分部に案内する案内部（第１面部９０３Ｇ～９０３Ｉ）とを有し、前記可動片が前記第１位置へ配置されている場合には前記第１流路を形成する第１流路形成位置に前記振分部が位置し、前記可動片が前記第２位置へ配置されている場合には前記第２流路を形成する位置に前記振分部が位置する構成となっており、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている場合には、前記入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長くなるようにして前記駆動部を駆動制御し、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合には、前記入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が短くなるようにして前記駆動部を駆動制御する構成となっていることを特徴とする遊技機。
【４５７９】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが

変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、特別遊技状態非経由の第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて可変機構が受入状態となる機会も増えることとなる。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【４５８０】

ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が第１流路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球の始動入球部への入球が回避されるようにして可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球を好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【４５８１】

なお、振分部に遊技球が到達する前に可動片（振分部）が第２位置へ向けた変位を開始するため、振分部を第１流路形成位置から第２流路形成位置へ変位させるための期間を稼ぐことができる。これは、始動入球部への過剰な入球を抑制して、第１切替モードに対する第３切替モードの優位性を担保する上で好ましい。

【４５８２】

因みに、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【４５８３】

特徴ＡＵ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、

前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｉ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、

前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、

前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、

前記可動片は、遊技球を始動入球部へ案内する第１流路（入賞ルート）及び遊技球を前記始動入球部へ案内しない第２流路（返却ルート）に振り分ける振分部（第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）と、前記可変機構の入口部分（流入口９２１Ｇ）を通過した遊技球を前記振分部に案内する案内部（第１面部９０３Ｇ～９０３Ｉ）とを有し、前記可動片が前記第１位置へ配置されている場合には前記第１流路を形成する第１流路形成位置に前記振分部が位置し、前記可動片が前記第２位置へ配置されている場合には前記第２流路を形成する位置に前記振分部が位置する構成となっており、

前記遊技領域には、前記可変機構の入口部分への流入する流入路として第１流入路（第１ルートＲ１）及び第２流入路（第２ルートＲ２）が形成されており、

前記第１流入路を通じて前記可変機構の入口部分に流入する場合の遊技球の移動速度は、前記第２流入路を通じて前記可変機構の入口部分に流入する場合の遊技球の移動速度よりも遅くなるように構成されており、

前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている場

合には、前記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長くなるようにして前記駆動部を駆動制御し、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合には、前記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が短くなるようにして前記駆動部を駆動制御する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【４５８４】

本特徴に示すように、第１切替モード、第２切替モード、第３切替モードを併用すれば遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【４５８５】

ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、第１流入路を経由して可変機構に流入した遊技球が第１流路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、第１流入路を経由して可変機構に流入した遊技球の始動入球部への入球が回避されるようにして可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球を好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【４５８６】

なお、振分部に遊技球が到達する前に可動片（振分部）が第２位置へ向けた変位を開始するため、振分部を第１流路形成位置から第２流路形成位置へ変位させるための期間を稼ぐことができる。これは、始動入球部への過剰な入球を抑制して、第１切替モードに対する第３切替モードの優位性を担保する上で好ましい。

【４５８７】

特徴ＡＵ４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたこ

とに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移

行手段と
を備え、
前記可動片は、遊技球を始動入球部へ案内する第１流路（入賞ルート）及び遊技球を前記始動入球部へ案内しない第２流路（返却ルート）に振り分ける振分部（第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）と、前記可変機構の入口部分（流入口９２１Ｇ）を通過した遊技球を前記振分部に案内する案内部（第１面部９０３Ｇ～９０３Ｉ）とを有し、前記可動片が前記第１位置へ配置されている場合には前記第１流路を形成する第１流路形成位置に前記振分部が位置し、前記可動片が前記第２位置へ配置されている場合には前記第２流路を形成する位置に前記振分部が位置する構成となっており、
前記遊技領域には、前記可変機構の入口部分への流入する流入路として第１流入路（第１ルートＲ１）及び第２流入路（第２ルートＲ２）が形成されており、
前記第１流入路を通じて前記可変機構の入口部分に流入する場合の遊技球の移動速度は、前記第２流入路を通じて前記可変機構の入口部分に流入する場合の遊技球の移動速度よりも遅くなるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている場合には、前記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長くなるようにして前記駆動部を駆動制御し、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合には、前記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が短くなるようにして前記駆動部を駆動制御する構成となっていることを特徴とする遊技機。
【４５８８】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、特別遊技状態非経由の第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて可変機構が受入状態となる機会も増えることとなる。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４５８９】
ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、第１流入路を経由して可変機構に流入した遊技球が第１流路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、第１流入路を経由して可変機構に流入した遊技球の始動入球部への入球が回避されるようにして可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球を好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【４５９０】

なお、振分部に遊技球が到達する前に可動片（振分部）が第２位置へ向けた変位を開始するため、振分部を第１流路形成位置から第２流路形成位置へ変位させるための期間を稼ぐことができる。これは、始動入球部への過剰な入球を抑制して、第１切替モードに対する第３切替モードの優位性を担保する上で好ましい。

【４５９１】

因みに、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【４５９２】

特徴ＡＵ５．前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合の前記可変機構用制御手段による駆動信号の出力期間は、前記第２流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＵ３又は特徴ＡＵ４に記載の遊技機。

【４５９３】

本特徴に示す構成では、第２流入路を経由して可変機構に流入した遊技球については始動入球部への入球が発生し得る。このようにして第１切替モード中も始動入球部への入球の余地がある構成とすることは、第１切替モードにおいても可動片の動き等に対する注目を促す上で好ましい。

【４５９４】

特徴ＡＵ６．前記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分に流入する遊技球の数は、前記第２流入路を経由して前記可変機構の入口部分に流入する遊技球の数よりも多くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＵ３乃至特徴ＡＵ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４５９５】

可変機構への主たる流入路である第１流路について始動入球部への入球を困難とすれば、特徴ＡＵ３等に示した効果を好適に発揮させることができる。

【４５９６】

特徴ＡＵ７．前記可変機構は、前記可動片を前記第２位置側へ付勢する付勢手段（バネ部材）を有し、前記可変機構用制御手段から前記駆動部へ駆動信号が出力されて前記可動片が前記付勢手段の付勢力に抗して前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可変機構用制御手段から前記駆動部への駆動信号の出力が停止され前記可動片が前記付勢手段の付勢力によって前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、

前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記可動片の前記振分部に遊技球が位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＵ３乃至特徴ＡＵ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４５９７】

本特徴に示すように、駆動振動の出力が停止されている状況下にて振分部に遊技球が位置している場合には当該遊技球によって可動片の第２位置への変位が後押しされる構成とすることにより、第１切替モードとなっている状況下にて第１流入路を経由して可変機構へ流入した遊技球の始動入球部への入球を抑制しつつ当該第１切替モードにおける駆動信号の出力期間を極力長くすることができる。

【４５９８】

特徴ＡＵ８．前記可変機構は、前記案内部における所定部分（仮想線ＦＬ２よりも上流側となる部分）に遊技球が位置している場合には当該遊技球が前記可動片を前記第１位置へ押すように作用する構成となっており、

前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合の前記可変機構用制御手段による駆動信号の出力期間は、前記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも短く且つ当該遊技球が前記所定

部分を通過するまでの所要期間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＵ７に記載の遊技機。

【４５９９】

第１切替モード中の駆動信号の出力期間を記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が振分部に到達するまでの所要期間よりも短く且つ当該遊技球が前記所定部分を通過するまでの所要期間よりも長くなるように規定することにより、可動片上に位置する遊技球の自重が可動片の第２位置への変位を妨げるように作用することを抑制し、非受入状態へ切り替え際の応答性を向上させることができる。

【４６００】

特徴ＡＵ９．前記可変機構は、前記可動片を前記第２位置側へ付勢する付勢手段（バネ部材）を有し、前記可変機構用制御手段から前記駆動部へ駆動信号が出力されて前記可動片が前記付勢手段の付勢力に抗して前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可変機構用制御手段から前記駆動部への駆動信号の出力が停止され前記可動片が前記付勢手段の付勢力によって前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、

前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記可動片において前記振分部を含む特定部分（仮想線ＦＬ２よりも下流側となる部分）に位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されており、

前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合の前記可変機構用制御手段による駆動信号の出力期間は、前記第１流路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも短く且つ当該遊技球が前記特定部分において前記特定部分に到達するまでの所要期間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＵ３乃至特徴ＡＵ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４６０１】

本特徴に示すように、遊技球の自重によって可動片の第２位置への変位を後押しする構成においては、振分部への到達に先駆けて遊技球の自重及び付勢力によって第２位置への変位を開始させることで非受入状態へ切り替える際の応答性を好適に向上させることができる。

【４６０２】

特徴ＡＵ１０（ゼロ）．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の

１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、

前記可動片は、遊技球を始動入球部へ案内する第１流路（入賞ルート）及び遊技球を前記始動入球部へ案内しない第２流路（返却ルート）に振り分ける振分部（第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）と、前記可変機構の入口部分（流入口９２１Ｇ）を通過した遊技球を前記振分部に案内する案内部（第１面部９０３Ｇ～９０３Ｉ）とを有し、前記可動片が前記第１位置へ配置されている場合には前記第１流路を形成する第１流路形成位置に前記振分部が位置し、前記可動片が前記第２位置へ配置されている場合には前記第２流路を形成する位置に前記振分部が位置する構成となっており、

前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている場合には、前記入口部分を通過した遊技球が前記始動入球部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長くなるようにして前記駆動部を駆動制御し、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合には、前記入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長く且つ当該遊技球が前記始動入球部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が短くなるようにして前記駆動部を駆動制御する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【４６０３】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、特別遊技状態非経由の第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて可変機構が受入状態となる機会も増えることとなる。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【４６０４】

ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が第１流路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球の始動入球部への入球が回避されるようにして可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球を好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【４６０５】

なお、振分部上に遊技球が位置している状況下にて可動片（振分部）が第２位置へ向けた変位を開始するため、変位の過程の速度変化によって可動片の挙動が乱れることを抑制できる。これは、可動片の動作安定性の向上を図る上で好ましい。

【４６０６】

因みに、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【４６０７】
特徴ＡＵ１１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信

号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記可動片は、遊技球を始動入球部へ案内する第１流路（入賞ルート）及び遊技球を前記始動入球部へ案内しない第２流路（返却ルート）に振り分ける振分部（第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）と、前記可変機構の入口部分（流入口９２１Ｇ）を通過した遊技球を前記振分部に案内する案内部（第１面部９０３Ｇ～９０３Ｉ）とを有し、前記可動片が前記第１位置へ配置されている場合には前記第１流路を形成する第１流路形成位置に前記振分部が位置し、前記可動片が前記第２位置へ配置されている場合には前記第２流路を形成する位置に前記振分部が位置する構成となっており、
前記遊技領域には、前記可変機構の入口部分への流入する流入路として第１流入路（第１ルートＲ１）及び第２流入路（第２ルートＲ２）が形成されており、
前記第１流入路を通じて前記可変機構の入口部分に流入する場合の遊技球の移動速度は、前記第２流入路を通じて前記可変機構の入口部分に流入する場合の遊技球の移動速度よりも遅くなるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている場合には、前記第１流入路を経由して前記入口部分を通過した遊技球が前記始動入球部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長くなるようにして前記駆動部を駆動制御し、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合には、前記第１流入路を経由して前記入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長く且つ当該遊技球が前記始動入球部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が短くなるようにして前記駆動部を駆動制御する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【４６０８】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、特別遊技状態非経由の第３切

替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて可変機構が受入状態となる機会も増えることとなる。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【４６０９】

ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、第１流入路を経由して可変機構に流入した遊技球が第１流路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、第１流入路を経由して可変機構に流入した遊技球の始動入球部への入球が回避されるようにして可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球を好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【４６１０】

なお、振分部上に遊技球が位置している状況下にて可動片（振分部）が第２位置へ向けた変位を開始するため、変位の過程の速度変化によって可動片の挙動が乱れることを抑制できる。これは、可動片の動作安定性の向上を図る上で好ましい。

【４６１１】

因みに、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【４６１２】

なお、上記特徴ＡＵ５～特徴ＡＵ９に示した各技術的思想を特徴ＡＵ１０～特徴ＡＵ１１に適用してもよい。

【４６１３】

また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＴ群に示した各技術的思想を特徴ＡＵ１～特徴ＡＵ１１に適用してもよい。

【４６１４】

＜特徴ＡＶ群＞

以下の特徴ＡＶ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４６１５】

特徴ＡＶ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（例えば作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該第１位置よりも当該流路への遊技球の流入を困難とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊ）と、前記可動片を前記第２位置側へ付勢する付勢手段（バネ部材）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可変機構用制御手段から前記駆動部へ駆動信号が出力され前記可動片が前記付勢手段の付勢力に抗して前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可変機構用制御手段から前記駆動部への駆動信号の出力が停止され前記可動片が前記付勢手段の付勢力によって前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記所定のサポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記所定のサポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、

前記可動片は、前記第１位置へ配置されている場合に前記始動入球部へ向けた流路における遊技球の転動面を形成し、
前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記可動片における特定部分（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊにおいて仮想線ＦＬ２よりも下流側となる部分、例えば第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）に遊技球が位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４６１６】
本特徴に示すように、第１切替モード、第２切替モード、第３切替モードを併用すれば遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このため、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて始動入球部への入球機会も増えることとなる。これは、第１切替モードに対する第３切替モードの優位性を高める上で妨げになると想定される。この点、本特徴に示す構成においては、駆動部への駆動信号の出力を停止して非受入状態に切り替える場合には既に始動入球部へ向けた流路を移動している遊技球についても始動入球部への入球を抑制できる。具体的には、可動片によって形成される転動面の特定部分に遊技球が位置している場合には、当該遊技球によって可動片の第２位置への変位（復帰）が後押しされる。つまり、可動片が第２位置へ復帰する場合には付勢手段の付勢力と、転動面（特定部分）に位置する遊技球の自重とを利用して当該可動片を第２位置に速やかに復帰させることができる。これにより、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてサポート抽選における当選機会が多くなったとしても、始動入球部への入球が頻発することを抑制し、上記懸念を好適に払拭できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。なお、第１切替モードにおいては可変機構を受入状態とする期間（受入期間）を極端に短く（例えば０．０１ｓｅｃ等）して、実質的な入球を不可とするといった対策を講じることも可能ではあるが、このような可変機構（可動片）の挙動が頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第１切替モード中の受入期間が過度に短くなることを回避しつつ始動入球部への入球機会を少なくすることができる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【４６１７】
特徴ＡＶ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（例えば作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結

果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該第１位置よりも当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊ）と、前記可動片を前記第２位置側へ付勢する付勢手段（バネ部材）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可変機構用制御手段から前記駆動部へ駆動信号が出力され前記可動片が前記付勢手段の付勢力に抗して前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可変機構用制御手段から前記駆動部への駆動信号の出力が停止され前記可動片が前記付勢手段の付勢力によって前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、

前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、

前記第２切替モードは、前記所定のサポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記所定のサポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、

前記所定遊技状態として、

前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、

前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、

前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記可動片は、前記第１位置へ配置されている場合に前記始動入球部へ向けた流路における遊技球の転動面を形成し、
前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記転動面における特定部分（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊにおいて仮想線ＦＬ２よりも下流側となる部分、例えば第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）に遊技球が位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【４６１８】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、特別遊技状態非経由の第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このため、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて始動入球部への入球機会も増えることとなる。これは、第１切替モードに対する第３切替モードの優位性を高める上で妨げになると想定される。この点、本特徴に示す構成においては、駆動部への駆動信号の出力を停止して非受入状態に切り替える場合には既に始動入球部へ向けた流路を移動している遊技球についても始動入球部への入球を抑制できる。具体的には、可動片によって形成される転動面の特定部分に遊技球が位置している場合には、当該遊技球によって可動片の第２位置への変位（復帰）が後押しされる。つまり、可動片が第２位置へ復帰する場合には付勢手段の付勢力と、転動面（特定部分）に位置する遊技球の自重とを利用して当該可動片を第２位置に速やかに復帰させることができる。これにより、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてサポート抽選における当選機会が多くなったとしても、始動入球部への入球が頻発することを抑制し、上記懸念を好適に払拭できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。なお、第１切替モードにおいては可変機構を受入状態とする期間（受入期間）を極端に短く（例えば０．０１ｓｅｃ等）して、実質的な入球を不可とするといった対策を講じることも可能ではあるが、このような可変機構（可動片）の挙動が頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第１切替モード中の受入期間が過度に短くなることを回避しつつ始動入球部への入球機会を少なくすることができる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【４６１９】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊

非当選情報」とすることも可能である。
【４６２０】
特徴ＡＶ３．前記可変機構は、前記特定部分に到達した遊技球を減速させる減速手段（第２端部９０９Ｇ～９０９Ｊ）を有していることを特徴とする特徴ＡＶ１又は特徴ＡＶ２に記載の遊技機。
【４６２１】
特徴ＡＶ１等に示したように、特定部分に位置する遊技球の自重を利用して可動片の第２位置への復帰を後押しする構成においては、特定部分に到達した遊技球を減速させることで、復帰補助機能を安定して発揮させることができる。これにより、始動入球部への過度の入球を抑制することができる。
【４６２２】
特徴ＡＶ４．前記可動片は、遊技盤の厚さ方向に延びる中心軸線（中心軸線ＣＬ１０）を中心として回動可能に軸支され、前記中心軸線を中心として第１方向（第１所定方向）に回動することにより前記第２位置から前記第１位置へ変位し、前記中心軸線を中心として前記第１方向とは反対の方向である第２方向（第２所定方向）に回動することで前記第１位置から前記第２位置に変位する構成となっており、
前記転動面は、前記可動片が前記第１位置に配置されている場合に前記始動入球部へ向けて下り傾斜となるように構成されており、
前記特定部分は、前記転動面において前記中心軸線と前記始動入球部側の端部との間となる範囲であって、前記転動面において当該転動面における前記始動入球部側の端部を含む特定の範囲に形成されていることを特徴とする特徴ＡＶ１乃至特徴ＡＶ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【４６２３】
可動片を回動式とする場合には、上述した特定部分が転動面において中心軸線と始動入球部側の端部との間に転動面における始動入球部側の端部を含むように形成することにより、可動片の第２位置への復帰を遊技球の自重によって後押しする機能（復帰補助機能）を好適に発揮させることができる。
【４６２４】
特徴ＡＶ５．前記始動入球部は、遊技機前方に開口しており、
前記可動片は、前記始動入球部よりも前側に位置し且つ前記始動入球部の左右に各々配設されており、
前記可変機構は、それら可動片が前記第１位置に配置された状態では、各可動片の前記特定部分の間に遊技球の直径寸法よりも小さい隙間が形成されるように構成されており、
前記特定部分は前記隙間に嵌った遊技球を前記開口へ向けて案内可能となるように後方へ傾斜していることを特徴とする特徴ＡＶ４に記載の遊技機。
【４６２５】
特徴ＡＶ５に示す構成によれば、特定部分に到達した遊技球がそれら可動片に跨る位置にて支持され、それら特定部分を経由して始動入球部へ案内される。このような隙間に遊技球が嵌る構成とすれば、特定部分における遊技球の挙動の乱れを抑制し、上述した復帰補助機能を好適に発揮させることができる。また、回転中心から転動面における遊技球との当接箇所までの距離を稼ぐことで、遊技球の自重を好適に利用できる。
【４６２６】
特徴ＡＶ６．前記第１位置に配置された前記可動片が前記第２方向に回動することにより前記隙間が拡張され、当該隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなるように拡張される前に前記特定部分を通じた前記始動入球部への入球が不可となることを特徴とする特徴ＡＶ５に記載の遊技機。
【４６２７】
可動片が隙間に嵌った遊技球に押されることで隙間が拡張される。この際、可動片によって支えられている遊技球の高さ位置についても変化（降下）する。この隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなることで、当該遊技球は支えを失い、当該隙間から落下すること

となる。このような構成においては、隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなる前に特定部分を通じた始動入球部への入球が不可となることにより、入球を不可とする際の応答性を好適に向上させることができる。

【４６２８】

特徴ＡＶ７．前記可動片には、前記特定部分に遊技球が到達した場合に、前記転動面において当該特定部分以外の部分である非特定部分（例えば第１面部９０３Ｉ）への当該遊技球の逆戻りを規制する規制部（例えば段差部９０６Ｉ）が形成されていることを特徴とする特徴ＡＶ１乃至特徴ＡＶ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４６２９】

特徴ＡＶ１等に示したように遊技球の自重を利用して可動片の第２位置への復帰を後押しする構成においては、可動片（転動面）における遊技球の挙動が乱れることで復帰補助機能が上手く発揮されなくなると想定される。そこで、本特徴に示すように、特定部分に到達した遊技球の逆戻りを規制する構成とすれば、復帰補助機能が上手く発揮されなくなることを抑制できる。

【４６３０】

特徴ＡＶ８．前記規制部は、前記特定部分と前記非特定部分との境界部分に形成された段差であることを特徴とする特徴ＡＶ７に記載の遊技機。

【４６３１】

本特徴に示すように、特定部分と非特定部分との境界部分を段差状とすれば、特定部分に到達した遊技球の非特定部分側への逆戻りを簡易な構成によって規制できる。

【４６３２】

特徴ＡＶ９．前記特定部分は、前記可動片が前記第１位置に配置されている場合に、前記転動面における当該特定部分以外の部分である非特定部分と比べて上方を向く成分が大きくなるように形成されていることを特徴とする特徴ＡＶ１乃至特徴ＡＶ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【４６３３】

本特徴に示すように、可動片が第１位置に配置されている場合には転動面における非特定部分と比べて特定部分の方が上方を向く成分が大きくなるように構成することで、遊技球の自重を可動片を回動させる力に効率よく変化させることができる。

【４６３４】

特徴ＡＶ１０（ゼロ）．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手

段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊ）と、前記可動片を前記第２位置側へ付勢する付勢手段（バネ部材）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可変機構用制御手段から前記駆動部へ駆動信号が出力されて前記可動片が前記付勢手段の付勢力に抗して前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可変機構用制御手段から前記駆動部への駆動信号の出力が停止され前記可動片が前記付勢手段の付勢力によって前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可動片は、前記第１位置へ配置されている場合に前記始動入球部へ向けた流路における遊技球の転動面を形成し、
前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記可動片における特定部分（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊにおいて仮想線ＦＬ２よりも下流側となる部分、例えば第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）に遊技球が位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４６３５】
本特徴に示す構成においては、駆動部への駆動信号の出力を停止して非受入状態に切り替える場合には既に始動入球部へ向けた流路を移動している遊技球についても始動入球部への入球を抑制できる。具体的には、可動片によって形成される転動面の特定部分に遊技球が位置している場合には、当該遊技球によって可動片の第２位置への変位（復帰）が後押しされる。つまり、可動片が第２位置へ復帰する場合には付勢手段の付勢力と、転動面（特定部分）に位置する遊技球の自重とを利用して当該可動片を第２位置に速やかに復帰させることができる。また、遊技状況によっては可変機構を受入状態とする期間（受入期間）を極端に短く（例えば０．０１ｓｅｃ等）して、実質的な入球を不可とするといった対策を講じることも可能ではあるが、このような可変機構（可動片）の挙動が頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、受入期間をある程度確保しつつも始動入球部への入球機会を少なくすることができる。
【４６３６】
なお、上記特徴ＡＶ３～特徴ＡＶ９に示した各技術的思想を特徴ＡＶ１０に適用しても

よい。
【４６３７】
　また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＵ群に示した各技術的思想を特徴ＡＶ１～特徴ＡＶ１０に適用してもよい。
【４６３８】
　＜特徴ＡＷ群＞
　以下の特徴ＡＷ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技進行の円滑化を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４６３９】
　特徴ＡＷ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
　遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
　前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
　前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
　前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
　前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
　前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
　前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
　前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
　前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１モード（低頻度サポートモード）と、前記第１モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１モードに対応した第１の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２モードに対応した第２の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１の遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２の遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構が非受入状態に維持されるエンディングパートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第１の遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間は、前記第１の遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４６４０】
本特徴に示すように、特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特殊条件が成立して第１の遊技状態から第２の遊技状態へ移行する場合には、内部的に第２の遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４６４１】
また、第１の遊技状態に対する第２の遊技状態の優位性を担保する上では、第１の遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長く

なることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【４６４２】
そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１の遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１の遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第２の遊技状態の優位性を担保しつつ、第２の遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、第１の遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行期間が第１の遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となっている。このような構成とすれば、上記効果を好適に発揮させることが出来る。
【４６４３】
特徴ＡＷ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサ

ポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構が非受入状態に維持されるエンディングパートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４６４４】
本特徴に示すように、所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、特殊条件が成立した場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に

対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【４６４５】

また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【４６４６】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行期間が第１遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となっている。このような構成とすれば、上記効果を好適に発揮させることが出来る。

【４６４７】

特徴ＡＷ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、

前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構が非受入状態に維持されるエンディングパートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４６４８】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４６４９】
また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【４６５０】
そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行期間が第１遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となっている。このような構成とすれば、上記効果を好適に発揮させることが出来る。
【４６５１】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【４６５２】
特徴ＡＷ４．前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とす

る特徴ＡＷ２又は特徴ＡＷ３に記載の遊技機。
【４６５３】
エンディングパート中は遊技者にあたかもサポート遊技が止まって恩恵を享受可能となるタイミングが無駄に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。これに対して、絵柄の可変表示が実行されている最中はそのような印象を与えにくい。そこで、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行期間が第１遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間を超えない構成とすれば、第２移行手段による第３遊技状態への移行がエンディングパート中に発生する機会が絵柄の可変表示中に発生する機会よりも少なくなる。これにより、上記懸念を緩和できる。
【４６５４】
特徴ＡＷ５．前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の当該サポート遊技の実行期間は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＷ２乃至特徴ＡＷ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【４６５５】
本特徴に示すようにサポート遊技の実行期間が可変表示期間と確定表示期間との和を超えない構成とすれば、特徴ＡＷ２等に示した効果を好適に発揮させることができる。
【４６５６】
特徴ＡＷ６．前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間及び前記メインパートの実行期間の和は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＷ２乃至特徴ＡＷ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【４６５７】
本特徴に示す構成に示すように、可変表示期間及び確定表示期間の和に合せてメインパート及びエンディングパートの実行期間を定めることにより、特徴ＡＷ２等に示した平滑化による効果を一層好適に発揮させることができる。
【４６５８】
特徴ＡＷ７．前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間は、前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＷ２乃至特徴ＡＷ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【４６５９】
エンディングパートを設けた場合には、当該エンディングパートの存在が第３遊技状態においては円滑な遊技進行の妨げになると想定される。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態においてはエンディングパートの実行期間が短縮される構成とすることにより、そのような懸念を払拭できる。
【４６６０】
特徴ＡＷ８．前記サポート遊技には、前記メインパートの前に実行され且つ前記可変機構が非受入状態に維持されるオープニングパートが設けられており、
前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記オープニングパートの実行期間と前記メインパートの実行期間と前記エンディングパートの実行期間との和は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＷ２乃至特徴ＡＷ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【４６６１】
特徴ＡＷ２に示した遅延が発生する場合には、その期間が一部にまとまることで遊技者のストレスが大きくなると懸念される。そこで、本特徴に示すように、メインパートの前

後にオープニングパートとエンディングパートを配し、それら各パートで遅延期間を分ける構成とすることで上記懸念を緩和できる。

【４６６２】

特徴ＡＷ９．前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和よりも短い期間となるように構成されており、

前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態では、前記第１遊技状態よりも前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間が短くなるように構成されており、

前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第３遊技状態に対応したものとなり、

前記第１遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第３遊技状態に対応したものとなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＷ２乃至特徴ＡＷ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【４６６３】

第１遊技状態における絵柄の可変表示中（当選結果に対応）に第３遊技状態へ移行した場合には、サポート遊技が第３遊技状態に対応するものとなる。次のサポート抽選→当選結果まで第３遊技状態に対応した受入状態への切り替えが持ち越されない構成とすることにより、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これに対して、既にサポート遊技が開始されている状況下（サポート遊技中）にて第３遊技状態へ移行した場合には、その後のサポート抽選に当選してサポート遊技が実行される必要が生じる。このように少なくとも１回のサポート抽選及び絵柄の可変表示を経てサポート遊技が実行されるため、可変表示中に第３遊技状態へ移行する場合と比較して遅延期間が長くなり得る。そこで、本特徴に示すように、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行期間を第１遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和よりも短い期間となるように構成することで、サポート遊技中の第３遊技状態への移行が発生しその後のサポート抽選に当選してサポート遊技が実行される場合であっても可変機構が受入状態となるまでの期間が極端に長くなることを抑制できる。

【４６６４】

特徴ＡＷ１０．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、

前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）とな

った場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
　前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
　前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構が非受入状態に維持されるエンディングパートとを有してなり、
　前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
　前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間及び前記メインパートの実行期間の和は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４６６５】
　本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４６６６】
　また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【４６６７】
　そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示期間とエンディング期間とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行期間及びメインパートの実行期間の和は、第１遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となっている。このような構成とすれば、上記効果を好適に発揮させることが出来る。
【４６６８】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【４６６９】

なお、上記特徴ＡＷ４～特徴ＡＷ９に示した各技術的思想を特徴ＡＷ１及び特徴ＡＷ１０に適用してもよい。

【４６７０】

また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＶ群に示した各技術的思想を特徴ＡＷ１～特徴ＡＷ１０に適用してもよい。

【４６７１】

＜特徴ＡＸ群＞

以下の特徴ＡＸ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技進行の円滑化を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４６７２】

特徴ＡＸ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する

機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１モード（低頻度サポートモード）と、前記第１モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１モードに対応した第１の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２モードに対応した第２の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１の遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２の遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備え、
前記サポート遊技中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違し、前記絵柄の可変表示中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違する構成となっており、
前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間とが同一又は略同一となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４６７３】
本特徴に示すように、特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特殊条件が成立して第１の遊技状態から第２の遊技状態へ移行する場合には、内部的に第２の遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４６７４】

ここで、本特徴に示すように、サポート遊技中に第２の遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第２の遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違し、絵柄の可変表示中に第２の遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第２の遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違する構成については、上記遅延期間がサポート遊技実行期間の長さや可変表示期間の長さに大きく左右される。つまり、移行のタイミングにおける残り期間が長くなることで遅延期間も大きくなり、残り期間が短くなることで遅延期間も短くなる。そこで、サポート遊技中に第２の遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間と、絵柄の可変表示中に第２の遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間とが同一又は略同一となるように構成すれば、サポート遊技中に移行発生となった場合と可変表示中に移行発生となった場合との一方で遅延期間が極端に長くなること（上記最大値が極端に大きくなること）を抑制し、遊技進行の円滑化に寄与できる。これは、遊技の多様化による遊技への注目度の向上を好適に発揮させる上で好ましい。

【４６７５】

因みに、「前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と」が「略同一」とは、遊技者によりそれら最長所要期間が同一と認識されるような期間を示し、例えば差が１０％程度に抑えられているものを含む。

【４６７６】

特徴ＡＸ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り

替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違し、前記絵柄の可変表示中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違する構成となっており、
前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間とが同一又は略同一となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４６７７】
本特徴に示すように、所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、特殊条件が成立した場合には

特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【４６７８】

ここで、本特徴に示すように、サポート遊技中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違し、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違する構成については、上記遅延期間がサポート遊技実行期間の長さや可変表示期間の長さに大きく左右される。つまり、移行のタイミングにおける残り期間が長くなることで遅延期間も大きくなり、残り期間が短くなることで遅延期間も短くなる。そこで、サポート遊技中に第３遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間と、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間とが同一又は略同一となるように構成すれば、サポート遊技中に移行発生となった場合と可変表示中に移行発生となった場合との一方で遅延期間が極端に長くなること（上記最大値が極端に大きくなること）を抑制し、遊技進行の円滑化に寄与できる。これは、遊技の多様化による遊技への注目度の向上を好適に発揮させる上で好ましい。

【４６７９】

なお、「前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と」が「略同一」とは、遊技者によりそれら最長所要期間が同一と認識されるような期間を示し、例えば差が１０％程度に抑えられているものを含む。

【４６８０】

特徴ＡＸ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、

前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）とな

った場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
　前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
　前記サポート遊技中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違し、前記絵柄の可変表示中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違する構成となっており、
　前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間とが同一又は略同一となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４６８１】
　本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４６８２】
　ここで、本特徴に示すように、サポート遊技中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違し、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違する構成については、上記遅延期間がサポート遊技実行期間の長さや可変表示期間の長さに大きく左右される。つまり、移行のタイミングにおける残り期間が長くなることで遅延期間も大きくなり、残り期間が短くなることで遅延期間も短くなる。そこで、サポート遊技中に第３遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間と、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間とが同一又は略同一となるように構成すれば、サポート遊技中に移行発生となった場合と可変表示中に移行発生となった場合との一方で遅延期間が極端に長くなること（上記最大値が極端に大きくなること）を抑制し、遊技進行の円滑化に寄与できる。これは、遊技の多様化による遊技への注目度の向上を好適に発揮させる上で好ましい。
【４６８３】
　なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【４６８４】
　因みに、「前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と」が「略同一」とは、遊技者によりそれら最長所

要期間が同一と認識されるような期間を示し、例えば差が１０％程度に抑えられているものを含む。

【４６８５】

特徴ＡＸ４．前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第３遊技状態に対応したものとなり、

前記第１遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第３遊技状態に対応したものとなるように構成されており、

前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間は、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間よりも短くなっていることを特徴とする特徴ＡＸ２又は特徴ＡＸ３に記載の遊技機。

【４６８６】

第１通常遊技状態における絵柄の可変表示中（当選結果に対応）に第３遊技状態へ移行した場合には、サポート遊技が第３遊技状態に対応するものとなる。次のサポート抽選→当選結果まで第３遊技状態に対応した受入状態への切り替えが持ち越されない構成とすることにより、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これに対して、既にサポート遊技が開始されている状況下（サポート遊技中）にて第３遊技状態へ移行した場合には、その後のサポート抽選に当選してサポート遊技が実行される必要が生じる。このように少なくとも１回のサポート抽選及び絵柄の可変表示を経てサポート遊技が実行されるため、可変表示中に第３遊技状態へ移行する場合と比較して可変機構が受入状態となるまでの期間は長くなり得る。そこで、本特徴に示すように、サポート遊技中に第３遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間は、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間よりも短くしておくことにより、上記懸念を緩和できる。

【４６８７】

特徴ＡＸ５．前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方に実行され前記可変機構が非受入状態に維持される待機パートとを有してなることを特徴とする特徴ＡＸ２乃至特徴ＡＸ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４６８８】

本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方にて待機パートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、待機パートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側と待機パート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。

【４６８９】

特徴ＡＸ６．前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、

前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記メインパートの実行期間及び前記待機パートの実行期間の和は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同一又は略同一となるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＸ２乃至特徴ＡＸ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４６９０】
本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方にて待機パートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、待機パートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側と待機パート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のメインパートの実行期間及び待機パートの実行期間の和が、第１遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同一又は略同一となっている。このような構成とすれば、上記効果を好適に発揮させることが出来る。
【４６９１】
特徴ＡＸ７．前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記待機パートの実行期間は、前記メインパートの実行期間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＸ６に記載の遊技機。
【４６９２】
本特徴に示す構成によれば、特徴ＡＸ６に示した効果を好適に発揮させることができる。
【４６９３】
なお、上記特徴ＡＸ４～特徴ＡＸ７に示した各技術的思想を特徴ＡＸ１に適用してもよい。
【４６９４】
また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＷ群に示した各技術的思想を特徴ＡＸ１～特徴ＡＸ７に適用してもよい。
【４６９５】
＜特徴ＡＹ群＞
以下の特徴ＡＹ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技進行の円滑化を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４６９６】
特徴ＡＹ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２の

ＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
　前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
　前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
　前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
　前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
　前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
　絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
　前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
　前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
　前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
　前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１モード（低頻度サポートモード）と、前記第１モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
　前記第２モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１モードと同一となるように規定されており、
　前記所定遊技状態として、
　前記第１モードに対応した第１の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
　前記第２モードに対応した第２の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
　前記第１の遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２の遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備え、

前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構を非受入状態に維持するエンディングパートとを有してなり、
前記エンディングパートの実行期間として、第１期間と当該第１期間よりも短い第２期間とが設けられており、
前記サポート遊技実行手段は、前記第１の遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間を前記第１期間とし、前記第２の遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間を前記第２期間とする手段を有していることを特徴とする遊技機。
【４６９７】
本特徴に示すように、特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特殊条件が成立して第１の遊技状態から第２の遊技状態へ移行する場合には、内部的に第２の遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４６９８】
また、第１の遊技状態に対する第２の遊技状態の優位性を担保する上では、第１の遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【４６９９】
そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１の遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１の遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第２の遊技状態の優位性を担保しつつ、第２の遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。但し、エンディングパートを設けた場合には、当該エンディングパートの存在が第２の遊技状態においては円滑な遊技進行の妨げになると想定される。そこで、本特徴に示すように、第２の遊技状態においてはエンディングパートの実行期間が短縮される構成とすることにより、そのような懸念を払拭できる。
【４７００】
特徴ＡＹ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２の

ＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
　前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
　前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
　前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
　前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
　前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
　絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
　前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
　前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
　前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
　前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
　前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
　前記所定遊技状態として、
　前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
　前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
　前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、

前記第１遊技状態において前記所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構を非受入状態に維持するエンディングパートとを有してなり、
前記エンディングパートの実行期間として、第１期間と当該第１期間よりも短い第２期間とが設けられており、
前記サポート遊技実行手段は、前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間を前記第１期間とし、前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間を前記第２期間とする手段を有していることを特徴とする遊技機。
【４７０１】
本特徴に示すように、所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、特殊条件が成立した場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４７０２】
また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【４７０３】
そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。但し、エンディングパートを設けた場合には、当該エンディングパートの存在が第３遊技状態においては円滑な遊技進行の妨げになると想定される。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態においてはエンディングパートの実行期間が短縮される構成とすることにより、そのような懸念を払拭できる。
【４７０４】
特徴ＡＹ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいて、サポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭ

ＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構を非受入状態に維持するエンディングパートとを有してなり、
前記エンディングパートの実行期間として、第１期間と当該第１期間よりも短い第２期間とが設けられており、
前記サポート遊技実行手段は、前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間を前記第１期間とし、前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間を前記第２期間とする手段を有していることを特徴とする遊技機。
【４７０５】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４７０６】
また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなるこ

とで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【４７０７】
そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。但し、エンディングパートを設けた場合には、当該エンディングパートの存在が第３遊技状態においては円滑な遊技進行の妨げになると想定される。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態においてはエンディングパートの実行期間が短縮される構成とすることにより、そのような懸念を払拭できる。
【４７０８】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【４７０９】
特徴ＡＹ４．前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合に当該サポート遊技を構成する前記エンディングパートの実行期間は当該サポート遊技を構成する前記メインパートの実行期間よりも長く、前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合に当該サポート遊技を構成する前記エンディングパートの実行期間は当該サポート遊技を構成する前記メインパートの実行期間よりも短くなっていることを特徴とする特徴ＡＹ２又は特徴ＡＹ３に記載の遊技機。
【４７１０】
本特徴に示すように、第３遊技状態中にサポート遊技が開始された場合にはメインパートが支配的となり、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合にはエンディングパートが支配的となるように構成することで、特徴ＡＹ２等に示した効果を一層好適に発揮させることができる。
【４７１１】
特徴ＡＹ５．前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合には、当該サポート遊技中に前記第２移行手段による前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合であっても、前記エンディングパートの開始から前記第１期間が経過するまで前記サポート遊技が継続される構成となっていることを特徴とする特徴ＡＹ２乃至特徴ＡＹ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【４７１２】
本特徴に示す構成によれば、第１遊技状態においてサポート抽選に当選し可変機構が受入状態となる頻度が高くなることを抑制しつつ、遅延期間のばらつきの軽減に寄与できる。
【４７１３】
特徴ＡＹ６．前記第２期間は、前記第３遊技状態となっている状況下にて前記絵柄表示部の絵柄の可変表示が実行される場合の可変表示期間と確定表示期間との和よりも短くなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＹ２乃至特徴ＡＹ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【４７１４】
本特徴に示すように第３遊技状態中に設定される第２期間を絵柄の可変表示期間と確定表示期間との和よりも短くすることにより、エンディングパートの存在をわかりづらくすることができる。これにより、遊技者にエンディングパートの存在が煩わしいとの印象を与えることを抑制できる。

【４７１５】
特徴ＡＹ７．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいて、サポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記

表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行前及び実行後の一方に実行され前記可変機構が非受入状態に維持される待機パートとを有してなり、
前記待機パートの実行期間として、第１期間と当該第１期間よりも短い第２期間とが設けられており、
前記サポート遊技実行手段は、前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記待機パートの実行期間を前記第１期間とし、前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記待機パートの実行期間を前記第２期間とする手段を有していることを特徴とする遊技機。
【４７１６】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４７１７】
また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を

引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【４７１８】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行前及び実行後の何れか一方では待機パートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、待機パートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側と待機パート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。但し、待機パートを設けた場合には、当該待機パートの存在が第３遊技状態においては円滑な遊技進行の妨げになると想定される。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態においては待機パートの実行期間が短縮される構成とすることにより、そのような懸念を払拭できる。

【４７１９】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【４７２０】

特徴ＡＹ８．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態より

も遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいて、サポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構を非受入状態に維持するエンディングパートとを有してなり、
前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間と、前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間とが相違するように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４７２１】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合

には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【４７２２】

また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【４７２３】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。エンディングパートの実行時間を第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合と第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合とで相違させる構成とすれば、上述した遊技進行の更なる円滑化に寄与できる。

【４７２４】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【４７２５】

因みに、上記特徴ＡＹ４～特徴ＡＹ６に示した各技術的思想を特徴ＡＹ１，特徴ＡＹ７～特徴ＡＹ８に適用してもよい。

【４７２６】

また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＸ群に示した各技術的思想を特徴ＡＹ１～特徴ＡＹ８に適用してもよい。

【４７２７】

＜特徴ＡＺ群＞

以下の特徴ＡＺ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技進行の円滑化を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４７２８】
特徴ＡＺ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１モード（低頻度サポートモード）と、前記第１モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１モードに対応した第１の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２モードに対応した第２の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１の遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２の遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方に実行され前記可変機構が非受入状態に維持される待機パートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第２の遊技状態では、前記第１の遊技状態よりも前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間が短くなるように構成されており、
前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記特殊移行手段により前記第２の遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第２の遊技状態に対応したものとなり、
前記第１の遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記特殊移行手段により前記第２の遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１の遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第２の遊技状態に対応したものとなるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４７２９】
本特徴に示すように、特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特殊条件が成立して第１の遊技状態から第２の遊技状態へ移行する場合には、内部的に第２の遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【４７３０】
また、第１の遊技状態に対する第２の遊技状態の優位性を担保する上では、第１の遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【４７３１】
そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技に待機パートを設けることで第１の遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側と待機パート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第２の遊技状態の優位性を担保しつつ、第２の遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴において

は特に、絵柄の可変表示中に第２の遊技状態へ移行する場合には今回のサポート遊技から恩恵を享受できる。これに対してサポート遊技中に第３遊技状態へ移行する場合には待機パートによって遅延されるものの次回から絵柄の可変表示期間が短くなる。つまり、待機パートによる遅延と長期の可変表示による遅延とが併発せず、過度の遅延は抑制されるため、待機パートを設けたことによるデメリットを抑制できる。

【４７３２】

特徴ＡＺ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、

前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方に実行され前記可変機構が非受入状態に維持される待機パートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態では、前記第１遊技状態よりも前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間が短くなるように構成されており、
前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第３遊技状態に対応したものとなり、
前記第１遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第３遊技状態に対応したものとなるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４７３３】
本特徴に示すように、所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、特殊条件が成立した場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの

期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【４７３４】

また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【４７３５】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技に待機パートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側と待機パート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行する場合には今回のサポート遊技から恩恵を享受できる。これに対してサポート遊技中に第３遊技状態へ移行する場合には待機パートによって遅延されるものの次回から絵柄の可変表示期間が短くなる。つまり、待機パートによる遅延と長期の可変表示による遅延とが併発せず、過度の遅延は抑制されるため、待機パートを設けたことによるデメリットを抑制できる。

【４７３６】

特徴ＡＺ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実

行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいて、サポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方に実行され前記可変機構が非受入状態に維持される待機パートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、

前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態では、前記第１遊技状態よりも前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間が短くなるように構成されており、
前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第３遊技状態に対応したものとなり、
前記第１遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第３遊技状態に対応したものとなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【４７３７】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【４７３８】

また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【４７３９】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技に待機パートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側と待機パート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行する場合には今回のサポート遊技から恩恵を享受できる。これに対してサポート遊技中に第３遊技状態へ移行する場合には待機パートによって遅延されるものの次回から絵柄の可変表示期間が短くなる。つまり、待機パートによる遅延と長期の可変表示による遅延とが併発せず、過度の遅延は抑制されるため、待機パートを設けたことによるデメリットを抑制できる。

【４７４０】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【４７４１】

特徴ＡＺ４．前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間として、第１表示期間と当該第１表示期間よりも短い第２表示期間とが設けられており、
前記表示制御手段は、前記第１遊技状態においては前記絵柄の可変表示期間として前記

第１表示期間を設定し、前記第３遊技状態においては前記絵柄の可変表示期間として前記第２表示期間を設定する手段を有し、
　前記第１遊技状態において開始される前記サポート遊技の実行期間は、前記第１表示期間と前記絵柄の確定表示期間との和を超えない期間となるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＺ２又は特徴ＡＺ３に記載の遊技機。
【４７４２】
　第３遊技状態への移行による恩恵を享受可能となった後は実際に可変機構が受入状態となることでその恩恵を体感できる。但し、上述したように第１遊技状態に対応したサポート遊技が実行されている最中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は第１遊技状態に対応するもののままとなり且つ次回のサポート遊技は第３遊技状態に対応したものとなる構成においては、上記恩恵を体感するためには再びサポート抽選に当選し絵柄の可変表示と確定表示を経る必要がある。このため、恩恵を体感できるようになるまでの期間が長くなりやすい。そこで、本特徴に示すように、第１遊技状態において開始されるサポート遊技の実行期間が、第１表示期間と確定表示期間との和を超えない期間となるように規定することにより、上述したケースにおいても恩恵を体感できるようになるまでの期間が間延びすることを抑制できる。
【４７４３】
　特徴ＡＺ５．前記表示制御手段は、前記第１遊技状態となっている状況下にて前記絵柄表示部により前記サポート抽選の結果が非当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該可変表示が開始されてから前記第１表示期間が経過したことに基づいて前記確定表示を実行し、当該第３遊技状態に移行した後の前記絵柄の可変表示期間として前記第２表示期間を設定する手段を有し、
　前記第１遊技状態において開始される前記サポート遊技の実行期間は、前記第１表示期間と前記絵柄の確定表示期間との和を超えない期間であって、当該和との差が前記第２表示期間及び前記確定表示期間の和よりも小さくなるように規定されていることを特徴とする特徴ＡＺ４に記載の遊技機。
【４７４４】
　第１遊技状態において非当選結果に対応する絵柄の可変表示が実行されている最中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該可変表示がそのまま継続され、次回から可変表示期間が第２表示期間となるように短縮される。この場合、上記恩恵を体感するためには再びサポート抽選に当選し絵柄の可変表示と確定表示を経る必要がある。特徴ＡＺ４に示したように、第１遊技状態において開始されるサポート遊技の実行期間が、第１表示期間と確定表示期間との和を超えない期間となるように規定することにより、上述したケースにおいても恩恵を体感できるようになるまでの期間が間延びすることを抑制できるものの、その差が過剰に大きくなることで上記各種効果を上手く発揮させることが困難になる。そこで、本特徴に示すように、上記差を第２表示期間及び確定表示期間の和よりも小さくなるように規定すれば、実用上好ましい構成を実現できる。
【４７４５】
　特徴ＡＺ６．前記待機パートは、前記メインパート後に実行されるエンディングパートであることを特徴とする特徴ＡＺ２乃至特徴ＡＺ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【４７４６】
　第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合には当該サポート遊技の開始後であって可変機構が受入状態となる前に第３遊技状態へ移行する可能性がある。このような場合であっても受入状態が第１遊技状態に対応した態様で実行されることで遊技者の満足度が低下すると懸念される。この点、本特徴に示すように、メインパート後に実行されるエンディングパートによって待機パートを構成すれば上記事象が発生する機会を減らし、待機パートの存在が遊技者の遊技意欲を低下させる要因になることを抑制できる。
【４７４７】
　特徴ＡＺ７．前記サポート遊技においては、当該サポート遊技の開始タイミングが前記

メインパートの開始タイミングとなるように構成されていることを特徴とする特徴ＡＺ６に記載の遊技機。

【４７４８】

サポート遊技中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技の終了後に再びサポート抽選に当選してサポート遊技を発生させることで第３遊技状態の恩恵を体感することができる。このような構成では待機パートをエンディングパートとすることでサポート抽選に再当選してサポート遊技を発生させた場合には可変機構が速やかに受入状態に切り替わることとなり、恩恵を体感できるまでの期間の間延びを抑制できる。

【４７４９】

特徴ＡＺ８．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいて、サポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、

前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示

が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行後に実行され前記可変機構が非受入状態に維持されるエンディングパートとで構成されており、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態では、前記第１遊技状態よりも前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間が短くなるように構成されており、
前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第３遊技状態に対応したものとなり、
前記第１遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第３遊技状態に対応したものとなるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４７５０】
本特徴に示すように、所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、特殊条件が成立した場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与で

きる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【４７５１】

また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【４７５２】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技にエンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディングパート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行する場合には今回のサポート遊技から恩恵を享受できる。これに対してサポート遊技中に第３遊技状態へ移行する場合にはエンディングパートによって遅延されるものの次回から絵柄の可変表示期間が短くなる。つまり、エンディングパートによる遅延と長期の可変表示による遅延とが併発せず、過度の遅延は抑制されるため、エンディングパートを設けたことによるデメリットを抑制できる。

【４７５３】

なお、上記特徴ＡＺ４～特徴ＡＺ６に示した各技術的思想を特徴ＡＺ１，特徴ＡＺ８に適用してもよい。

【４７５４】

また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＹ群に示した各技術的思想を特徴ＡＺ１～特徴ＡＺ８に適用してもよい。

【４７５５】

＜特徴ＢＡ群＞

以下の特徴ＢＡ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４７５６】

特徴ＢＡ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第２４～第３０の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の移行情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の移行情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モード且つ前記低確率モードに対応した第１遊技状態（第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応した第２遊技状態（第２通常遊技状態）と、
前記第２切替モード且つ前記低確率モードに対応した第３遊技状態（第３通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記所定の移行情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第２遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば２００回、５００回）となり、当該第２遊技状態における前記終了基準回数到達後の遊技回において所定条件が成立した場合（転落発生となった場合）に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第２遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記終了基準

回数となる前に前記所定条件が成立した場合（転落発生となった場合）に前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段と、
　前記第３遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記終了基準回数（例えば２００回、５００回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第４移行手段と、
　前記第２遊技状態へ移行する場合に、複数の基準回数（例えば２００回、５００回）の何れかを前記終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて終了基準回数を設定する機能）と
を備え、
　前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態となっている場合に、複数の遊技回に亘って所定演出（特殊ステージ）を実行する所定演出実行手段と、
　前記所定演出の実行中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が規定回数（例えば１００回、２００回、５００回）となる場合に、現在の遊技状態が前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態の何れの遊技状態であるかを遊技者が識別可能な特別演出（例えば第２３の実施の形態における第２種特殊演出）を実行する特別演出実行手段と、
　前記特別演出が実行される場合に、前記終了基準回数設定手段により設定された今回の終了基準回数に到達となる残りの遊技回数（残り保障回数）に応じて当該特別演出終了後の遊技回における前記所定演出の態様（例えば特殊ステージ中に常駐表示される味方キャラクタの種類）を決定する演出態様決定手段（例えば第２３の実施の形態において報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２により味方キャラクタの種類を決定する機能）と、
　前記演出態様決定手段により決定された態様が当該決定の前の態様と異なっている場合に、当該演出態様決定手段により決定された態様となるように前記所定演出の態様を変更する変更手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４７５７】
　本特徴に示すタイプの遊技機においては、特別遊技状態終了後は第２切替モード且つ高確率モード対応の第２遊技状態へ移行し、第２遊技状態への移行後は所定条件（転落）の成立の有無に関係なく終了基準回数到達まで第２切替モードの恩恵を享受することができる。このような構成によれば、遊技者は投資を抑えながら次の特別遊技状態への移行を目指すことができる。ここで、第２遊技状態及び第３遊技状態中は複数の遊技回に亘って所定演出が実行され、当該所定演出中に遊技回の実行回数が規定回数に達した場合には特別演出が発生する。この特別演出によって、遊技状態が第２／第３遊技状態の何れとなっているか、すなわち規定回数到達までの間に上記所定条件が成立していたか否かが明示される。第３遊技状態と比べて第２遊技状態の方が遊技者の有利度が高いため、特別遊技状態への移行に期待する遊技者は第２遊技状態が続いていることに期待して特別演出に注目するものと想定される。ここで、特別演出によって既に所定条件が成立済みであることが明らかとなることは、その後の遊技への注目度を低下させる要因になると懸念される。この点、本特徴に示す構成においては、特別演出が発生した際に今回の終了基準回数到達となる残りの遊技回数（残り保障回数）に基づいて所定演出の態様が決定→変更される。つまり、特別演出を契機として所定演出の態様が変化し得る。所定演出の態様によって残りの遊技回数が示唆されることにより、特別演出後の遊技が単調になることを抑制することができる。これにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【４７５８】
　なお、本特徴に示す「変更手段」に関する記載を「前記演出態様決定手段により決定された態様となるように前記所定演出の態様を変更する変更手段」とすることも可能である。
【４７５９】
　特徴ＢＡ２．前記複数の基準回数として、第１基準回数（例えば２００回）及び当該第１基準回数よりも多い第２基準回数（例えば５００回）を含み、
　前記規定回数は、前記第１基準回数及び前記第２基準回数よりも少ない回数となるよう

に規定された回数を含むことを特徴とする特徴ＢＡ１に記載の遊技機。
【４７６０】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が規定回数となった場合の残りの遊技回数については、今回の終了基準回数として第１基準回数が設定されている場合よりも第２基準回数が設定されている場合の方が多くなる。このように、終了基準回数及び規定回数の候補として規定回数　＜　終了基準回数となるものを含む構成とすることにより、特徴ＢＡ１に示した効果を好適に発揮させることができる。
【４７６１】
特徴ＢＡ３．前記所定演出実行手段は、前記特別遊技状態や前記第１遊技状態へ移行する場合には、前記所定演出を終了する構成となっており、
前記特別演出実行手段により前記特別演出が実行される遊技回が前記所定の移行情報に対応する判定結果となった遊技回である場合、又は前記所定条件成立によって前記第１遊技状態へ移行する契機となる遊技回である場合には、前記変更手段による変更が行われない構成となっていることを特徴とする特徴ＢＡ１又は特徴ＢＡ２に記載の遊技機。
【４７６２】
特別演出を契機として所定演出の態様が変化し得る構成とする上では、所定演出が終了となる場合（すなわち前記所定の移行情報に対応する判定結果となった場合や所定条件成立によって第１遊技状態へ移行する場合）に所定演出の態様が変化することは遊技者を困惑させる要因になると懸念される。そこで、所定演出が終了となる場合には、特別演出を契機とした所定演出の態様の変化が生じない構成とすることにより、上記懸念を払拭することが好ましい。
【４７６３】
特徴ＢＡ４．前記所定演出の態様として、第１態様及び第２態様が設けられており、
前記演出態様決定手段は、前記残りの遊技回数が所定回数よりも多い場合には前記第１態様とする確率が前記第２態様とする確率よりも高く、前記残りの遊技回数が前記所定回数よりも少ない場合には前記第２態様とする確率が前記第１態様とする確率よりも高くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＡ１乃至特徴ＢＡ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【４７６４】
本特徴に示す構成によれば、特別演出を契機として所定演出の態様が第２態様に変更された場合には第１態様に変更された場合よりも残りの遊技回数が多いことへの期待が増すこととなる。このような構成とすれば、遊技者は所定演出の態様から残りの遊技回数を推測しながら遊技を進めることができる。このような構成とすれば、特徴ＢＡ１に示した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。
【４７６５】
特徴ＢＡ５．前記特別演出は、前記判定手段による判定結果を遊技者に報知する機能を有し、当該判定結果が報知される前の前半パートと、当該判定結果が報知された後の後半パートとを含み、
前記変更手段は、前記後半パートにおいて前記所定演出の態様を変更する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＡ１乃至特徴ＢＡ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【４７６６】
本特徴に示すように、特別演出において判定結果が報知された後（後半パート）に所定演出の態様を変更する構成とすれば、特別演出と所定演出との連携を強化できる。また、次の遊技回に移る前に所定演出の態様を変更させておくことで、所定演出の態様を変更させるための時間を好適に確保することができる。
【４７６７】
特徴ＢＡ６．前記特別演出実行手段は、
前記演出態様決定手段により決定された前記所定演出の態様と当該決定の前の前記所定演出の態様とが一致している場合であって前記特別演出終了後も前記所定演出が継続される場合には、前記後半パートとして第１後半パート演出を実行する手段と、

前記演出態様決定手段により決定された前記所定演出の態様と当該決定の前の前記所定演出の態様とが一致していない場合であって前記特別演出終了後も前記所定演出が継続される場合には、前記後半パートとして第２後半パート演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする特徴ＢＡ５に記載の遊技機。

【４７６８】

特徴ＢＡ１等に示したように特別演出が規定回数到達を契機として実行される構成においては、所定の移行条件に対応する判定結果となったことを契機として当該特別演出が実行される場合と比較して、特別演出により所定の移行条件に対応する判定結果となった旨が報知される機会は少なくなる。つまり、特別演出＝ほぼ外れとなることは特別演出に対する注目度の向上を図る上で妨げになる。

【４７６９】

この点、本特徴に示すように、特別演出が実行される遊技回においては所定演出の態様が変化する場合に第１後半パート演出を実行し、所定演出の態様が変化しない場合に第２後半パート演出を実行する構成として、所定演出の態様の変化を特別演出の一部として組み込むことにより、特別演出の単調化を好適に抑制することができる。これは、特別演出に対する注目度の向上を図る上で好ましい。

【４７７０】

特徴ＢＡ７．前記所定演出実行手段は、前記特別遊技状態や前記第１遊技状態へ移行する場合には、前記所定演出を終了する構成となっており、

前記複数の基準回数として、第１基準回数（例えば２００回）と、当該第１基準回数よりも多い第２基準回数（例えば５００回）と、当該第２基準回数よりも多い第３基準回数（例えば１０００回）とを含み、

前記規定回数として、前記第１基準回数と同じ回数となるように規定された回数を含んでいるのことを特徴とする特徴ＢＡ５又は特徴ＢＡ６に記載の遊技機。

【４７７１】

本特徴に示す構成においては、終了基準回数として第１基準回数が設定されている場合には終了基準回数となった遊技回における特別演出を最後に第１遊技状態へ移行するといった事象が発生し得る。このように特別演出を境に、特別遊技状態への移行、第２／第３遊技状態の継続、第１遊技状態への降格の分岐が生じる構成とすることで特別演出への注目度の向上を図っている。このようにして注目度が高くなっていると想定される状況下にて所定演出の態様を変更することで当該変更の見逃しを好適に抑制できる。

【４７７２】

特徴ＢＡ８．前記所定演出は、表示画面（表示画面９５ａ）にキャラクタを常駐させる表示演出を含み、前記特別演出は、前記表示画面に常駐している前記キャラクタが特定の動作を行う表示演出を含む演出であり、

前記変更手段は、前記表示画面に表示されている前記キャラクタの種類を変更することにより前記所定演出の態様を変更する構成となっていることを特徴ＢＡ１乃至特徴ＢＡ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【４７７３】

本特徴に示すように所定演出と特別演出とで同じキャラクタを使用すれば、それら所定演出と特別演出との連携を強化し、特別演出を契機としてキャラクタ（種類）を変更した場合の違和感を好適に緩和できる。

【４７７４】

特徴ＢＡ９．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記特別演出が実行される場合に、後続となる特別情報に前記所定の移行情報に対応する特別情報が含まれている場合には、前記変更手段による前記変更が行われない構成となっていることを特徴とする特徴ＢＡ１乃至特徴ＢＡ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【４７７５】

所定演出の態様が変更となった直後に所定演出が終了となることは特徴ＢＡ１等に示した変更機能が煩わしいとの印象を遊技者に与える要因になり得る。そこで、本特徴に示す

ように、後続の特別情報に所定の移行情報に対応するものが含まれている場合には所定演出の態様が変更されない構成とすることで上記不都合の発生を抑制するとよい。

【４７７６】

特徴ＢＡ１０．前記所定演出は、前記第２遊技状態への移行に伴って開始され、前記第２遊技状態又は前記第３遊技状態から前記第１遊技状態への移行に伴って終了される演出である特徴ＢＡ１乃至特徴ＢＡ９のいずれか１つに記載の遊技機。

【４７７７】

本特徴に示すように所定演出の実行期間を確保することで、特徴ＢＡ１等に示した所定演出の態様を変更する機能が上手く活用されなくなることを抑制できる。

【４７７８】

特徴ＢＡ１１．前記複数の基準回数として、第１基準回数（例えば２００回）と、当該第１基準回数よりも多い第２基準回数（例えば５００回）とを含み、

前記規定回数として、前記第１基準回数よりも少ない回数となるように規定された特殊回数を含んでおり、

前記第１基準回数と前記特殊回数との差は、当該特殊回数以上となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＡ１０に記載の遊技機。

【４７７９】

本特徴に示す構成とすれば、所定演出の態様が変更された場合であっても、変更後の態様で所定演出が実行される期間が極端に短くなることを抑制できる。これにより、変更機能によって残りの遊技回数を示唆する機能が陳腐化することを好適に抑制できる。

【４７８０】

特徴ＢＡ１２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第２４～第３０の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記所定の移行情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態に含まれる特殊遊技状態（第２通常遊技状態、第３通常遊技状態）へ移行さ

せる第１移行手段と
を備え、
　前記特殊遊技状態において前記所定の移行情報に対応する判定結果となることなく遊技回が進む場合には、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば２００回、５００回）となるまで当該特殊遊技状態が維持される構成となっており、
　前記特殊遊技状態へ移行する場合に、複数の基準回数（例えば２００回、５００回）の何れかを前記終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて終了基準回数を設定する機能）と、
　前記特殊遊技状態となっている場合に、複数の遊技回に亘って所定演出（特殊ステージ）を実行する所定演出実行手段と、
　前記所定演出の実行中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が規定回数（例えば１００回、２００回、５００回）となる場合に、前記特殊遊技状態が継続するか否かを遊技者が識別可能な特別演出（例えば第２３の実施の形態における第２種特殊演出）を実行する特別演出実行手段と、
　前記特別演出が実行される場合に、前記終了基準回数設定手段により設定された今回の終了基準回数に到達となる残りの遊技回数（残り保障回数）に応じて当該特別演出終了後の遊技回における前記所定演出の態様（例えば特殊ステージ中に常駐表示される味方キャラクタの種類）を決定する演出態様決定手段（例えば第２４の実施の形態において報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２により味方キャラクタの種類を決定する機能）と、
　前記演出態様決定手段により決定された態様が当該決定の前の態様と異なっている場合に、当該演出態様決定手段により決定された態様となるように前記所定演出の態様を変更する変更手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４７８１】
　本特徴に示すタイプの遊技機においては、特別遊技状態終了後は特殊遊技状態へ移行し、特殊遊技状態への移行後は所定条件（転落）の成立の有無に関係なく終了基準回数到達までその恩恵を享受することができる。ここで、特殊遊技状態中は複数の遊技回に亘って所定演出が実行され、当該所定演出中に遊技回の実行回数が規定回数に達した場合には特別演出が発生する。この特別演出によって、特殊遊技状態が継続するか、すなわち規定回数到達までの間に上記所定条件が成立していたか否かが明示される。ここで、特別演出によって既に所定条件が成立済みであることが明らかとなることは、その後の遊技への注目度を低下させる要因になると懸念される。この点、本特徴に示す構成においては、特別演出が発生した際に今回の終了基準回数到達となる残りの遊技回数（残り保障回数）に基づいて所定演出の態様が決定→変更される。つまり、特別演出を契機として所定演出の態様が変化し得る。所定演出の態様によって残りの遊技回数が示唆されることにより、特別演出後の遊技が単調になることを抑制することができる。これにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【４７８２】
　因みに、本特徴に示す「変更手段」に関する記載を「前記演出態様決定手段により決定された態様となるように前記所定演出の態様を変更する変更手段」とすることも可能である。
【４７８３】
　なお、上記特徴ＢＡ２～特徴ＢＡ１１に示した各技術的思想を特徴ＢＡ１２に適用してもよい。
【４７８４】
　また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群に示した各技術的思想を特徴ＢＡ１～特徴ＢＡ１２に適用してもよい。
【４７８５】
　＜特徴ＢＢ群＞
　以下の特徴ＢＢ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、

遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４７８６】

特徴ＢＢ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第２５の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の移行情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の移行情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記所定遊技状態として、

前記第１切替モード且つ前記低確率モードに対応した第１遊技状態（第１通常遊技状態）と、

前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応した第２遊技状態（第２通常遊技状態

）と、
前記第２切替モード且つ前記低確率モードに対応した第３遊技状態（第３通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記所定の移行情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第２遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば２００回、５００回）となり、当該第２遊技状態における前記終了基準回数到達後の遊技回において所定条件が成立した場合（転落発生となった場合）に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第２遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記終了基準回数となる前に前記所定条件が成立した場合（転落発生となった場合）に前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段と、
前記第３遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記終了基準回数（例えば２００回、５００回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４移行手段と、
前記第２遊技状態へ移行する場合に、複数の基準回数（例えば２００回、５００回）の何れかを前記終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて終了基準回数を設定する機能）と
を備え、
前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態となっている場合に、複数の遊技回に亘って所定演出（特殊ステージ）を実行する所定演出実行手段と、
前記所定演出が実行されている複数の遊技回の何れかにおいて前記抽選モードを示唆する特別演出（例えば第２４の実施の形態における第２種特殊演出）を実行する特別演出実行手段と、
前記特別演出が実行される場合に、前記終了基準回数設定手段により設定された今回の終了基準回数に到達となる残りの遊技回数（残り保障回数）と現在設定されている前記判定モードとに基づいて当該特別演出終了後の遊技回における前記所定演出の態様（例えば特殊ステージ中に常駐表示される味方キャラクタの種類）を決定する演出態様決定手段（例えば第２４の実施の形態において報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２により味方キャラクタの種類を決定する機能）と、
前記演出態様決定手段により決定された態様が当該決定の前の態様と異なっている場合に、当該演出態様決定手段により決定された態様となるように前記所定演出の態様を変更する変更手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４７８７】
本特徴に示すタイプの遊技機においては、特別遊技状態終了後は第２切替モード且つ高確率モード対応の第２遊技状態へ移行し、第２遊技状態への移行後は所定条件（転落）の成立の有無に関係なく終了基準回数到達まで第２切替モードの恩恵を享受することができる。このような構成によれば、遊技者は投資を抑えながら次の特別遊技状態への移行を目指すことができる。ここで、第２遊技状態及び第３遊技状態中は複数の遊技回に亘って所定演出が実行される。当該所定演出中に特別演出が発生した場合には当該特別演出によって、遊技状態が第２／第３遊技状態の何れとなっているか、すなわち当該特別演出発生までに上記所定条件が成立していたか否かが示唆される。第３遊技状態と比べて第２遊技状態の方が遊技者の有利度が高いため、特別遊技状態への移行に期待する遊技者は第２遊技状態（高確率モード）が続いていることに期待して特別演出に注目するものと想定される。ここで、本特徴に示す構成においては、特別演出が発生した際に今回の終了基準回数到達となる残りの遊技回数（残り保障回数）及び現在の判定モードに基づいて所定演出の態様が決定→変更される。つまり、特別演出を契機として所定演出の態様が変化し得る。遊技者は、所定演出の態様から残りの遊技回数や判定モード、すなわち第１遊技状態へ移行

するまでに特別遊技状態となる期待度を推測可能となり、特別演出後の遊技が単調になることを抑制できる。これにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【４７８８】

なお、本特徴に示す「変更手段」に関する記載を「前記演出態様決定手段により決定された態様となるように前記所定演出の態様を変更する変更手段」とすることも可能である。

【４７８９】

特徴ＢＢ２．前記演出態様決定手段は、前記残りの遊技回数が所定回数よりも少なく且つ前記判定モードが前記高確率モードである場合に決定される複数の前記所定演出の態様の１つと、前記残りの遊技回数が前記所定回数よりも多く且つ前記判定モードが前記低確率モードである場合に決定される複数の前記所定演出の態様の１つとが同一となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＢ１に記載の遊技機。

【４７９０】

特別遊技状態を目指す上では、判定モードと残りの遊技回数との優劣の関係が遊技進行に伴って変化し得る。つまり、残りの遊技回数が多いことに期待が向く場合と判定モードが高確率モードであることに期待が向く場合とが発生し得る。そこで、本特徴に示すように、残りの遊技回数が所定回数よりも少なく且つ前記判定モードが前記高確率モードである場合に決定される所定演出の態様の１つと、残りの遊技回数が所定回数よりも多く且つ判定モードが低確率モードである場合に決定される所定演出の態様の１つとが同一となる構成とすれば、所定演出の態様が過度に多様化することを抑制しつつ、特徴ＢＢ１に示した効果を発揮させることができる。

【４７９１】

特徴ＢＢ３．前記所定演出の態様として、第１態様及び第２態様を含み、

前記残りの遊技回数が多くなることで前記所定演出の態様として前記第２態様が決定されやすく、前記判定モードが前記高確率モードである場合には前記低確率モードである場合と比べて前記第２態様となりやすい構成となっている特徴ＢＢ１又は特徴ＢＢ２に記載の遊技機。

【４７９２】

本特徴に示す構成では、残りの遊技回数と判定モードという２つのパラメータを用いて第２態様への変更が後押しされる。このような構成では、所定演出の態様が第１態様となるよりも第２態様となる方が遊技者の有利度が高くなり、所定演出の態様が過度に複雑になることを抑制しつつ、特徴ＢＢ１に示した示唆機能のメリハリを強化できる。

【４７９３】

特徴ＢＢ４．前記演出態様決定手段により前記所定演出の態様を決定する際の前記残りの遊技回数の寄与度は前記判定モードの種類の寄与度よりも高くなっていることを特徴とする特徴ＢＢ１乃至特徴ＢＢ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【４７９４】

判定モードについては、高確率モードから低確率モードに切り替わった後は特別遊技状態を経由することなく高確率モードへ切り替わることがない。このため、内部的に低確率モードとなっている状況下にて所定演出の態様を決定する場合に判定モードの影響が強くなることは好ましくない。そこで、本特徴に示すように、判定モードの種類の寄与度 ＜ 残りの遊技回数の寄与度とすれば、残りの遊技回数によってのみ態様が決定される構成にアクセントを付与しつつも、上記不都合の発生を好適に回避できる。

【４７９５】

特徴ＢＢ５．前記演出態様決定手段により前記所定演出の態様を決定する際の前記判定モードの種類の寄与度は前記残りの遊技回数の寄与度よりも高くなっていることを特徴とする特徴ＢＢ１乃至特徴ＢＢ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【４７９６】

実質的に残りの遊技回数が少なくなってくれば、残りの遊技回数に基づいて所定演出の態様が決定される構成においては、当該態様がかわり映えのしないものになると懸念され

る。この点、本特徴に示す構成では、残りの遊技回数の寄与度 ＜ 判定モードの種類の寄与度となっているため、遊技回が進んで残りの遊技回数が少なくなってきた際に高期待度の態様に変更されたとしてもそれがガセであるかのような印象を弱めることができる。これは、所定演出の態様を変更することで遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【４７９７】

特徴ＢＢ６．前記演出態様決定手段により前記所定演出の態様を決定する際の前記残りの遊技回数の寄与度及び前記判定モードの種類の寄与度を、前記残りの遊技回数に応じて変更する手段を有していることを特徴とする特徴ＢＢ１乃至特徴ＢＢ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４７９８】

本特徴に示すように、残りの遊技回数の寄与度及び前記判定モードの種類の寄与度を残りの遊技回数に応じて変更可能とすれば、実用上好ましい構成を実現できる。

【４７９９】

特徴ＢＢ７．前記判定モードに応じて前記所定演出の態様の決定候補を絞り込む手段を有していることを特徴とする特徴ＢＢ１乃至特徴ＢＢ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４８００】

本特徴に示すように、判定モードに応じて所定演出の態様の決定候補を絞り込む構成とすれば、所定演出の態様が実際の遊技の状況からかけ離れた態様となることを好適に回避できる。

【４８０１】

特徴ＢＢ８．前記特別演出実行手段は、少なくとも前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が規定回数となった場合に、前記特別演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＢ１乃至特徴ＢＢ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【４８０２】

本特徴に示すように、少なくとも特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が規定回数となった場合に特別演出が実行される構成とすして当該特別演出の発生機会を確保すれば、特徴ＢＢ１等に示した変更機能が上手く活用されなくなることを抑制できる。

【４８０３】

特徴ＢＢ９．前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記規定回数となる場合に実行される前記特別演出と、前記規定回数となる遊技回以外の遊技回において実行される前記特別演出とでは、前記所定演出の態様が変更となる確率が相違するように構成されていることを特徴とする特徴ＢＢ８に記載の遊技機。

【４８０４】

本特徴に示すように規定回数到達となる遊技回とそれ以外の遊技回とで特別演出発生時に所定演出の態様が変更となる確率を相違させる構成とすれば、変更の有無のメリハリを強化できる。

【４８０５】

特徴ＢＢ１０．前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記規定回数となった場合に実行される前記特別演出においては、前記規定回数となる遊技回以外の遊技回において前記特別演出が実行される場合と比べて、前記所定演出の態様が変更されやすくなっていることを特徴とする特徴ＢＢ８に記載の遊技機。

【４８０６】

規定回数到達となる遊技回にて発生する特別演出においては、所定の移行情報に対応する判定結果となったことを契機として特別演出を発生させる構成と比較して、所謂ガセ演出になる可能性が高くなる。そこで、本特徴に示すように、規定回数到達となる遊技回にて発生する特別演出においては、それ以外の遊技回にて発生する特別演出と比べて所定演出の態様が変更されやすい構成とすることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

【４８０７】

特徴ＢＢ１１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第２５の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の移行情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の移行情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モード且つ前記低確率モードに対応した第１遊技状態（第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応した第２遊技状態（第２通常遊技状態）と、
前記第２切替モード且つ前記低確率モードに対応した第３遊技状態（第３通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記所定の移行情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第２遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば２００回、５００回）となり、当該第２遊技状態における前記終了基準回数到達後の遊技回において所定条件が成立した場合（転落発生となった場合）に前記第１遊技状

態へ移行させる第２移行手段と、
　前記第２遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記終了基準回数となる前に前記所定条件が成立した場合（転落発生となった場合）に前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段と、
　前記第３遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記終了基準回数（例えば２００回、５００回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４移行手段と、
　前記第２遊技状態へ移行する場合に、前記終了基準回数を設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて終了基準回数を設定する機能）と
を備え、
　前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態となっている場合に、複数の遊技回に亘って所定演出（特殊ステージ）を実行する所定演出実行手段と、
　前記所定演出が実行されている複数の遊技回の何れかにおいて前記判定手段による判定結果を遊技者に報知する特別演出（例えば第２４の実施の形態における第２種特殊演出）を実行する特別演出実行手段と、
　前記特別演出が実行される場合に、前記終了基準回数設定手段により設定された今回の終了基準回数に到達となる残りの遊技回数（残り保障回数）と現在設定されている前記判定モードとに基づいて当該特別演出終了後の遊技回における前記所定演出の態様（例えば特殊ステージ中に常駐表示される味方キャラクタの種類）を決定する演出態様決定手段（例えば第２４の実施の形態において報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２により味方キャラクタの種類を決定する機能）と、
　前記演出態様決定手段により決定された態様が当該決定の前の態様と異なっている場合に、当該演出態様決定手段により決定された態様となるように前記所定演出の態様を変更する変更手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【４８０８】
　本特徴に示すタイプの遊技機においては、特別遊技状態終了後は第２切替モード且つ高確率モード対応の第２遊技状態へ移行し、第２遊技状態への移行後は所定条件（転落）の成立の有無に関係なく終了基準回数到達まで第２切替モードの恩恵を享受することができる。このような構成によれば、遊技者は投資を抑えながら次の特別遊技状態への移行を目指すことができる。ここで、第２遊技状態及び第３遊技状態中は複数の遊技回に亘って所定演出が実行される。当該所定演出中に特別演出が発生した場合には、今回の終了基準回数到達となる残りの遊技回数（残り保障回数）及び現在の判定モードに基づいて所定演出の態様が決定→変更される。つまり、特別演出を契機として所定演出の態様が変化し得る。遊技者は、所定演出の態様から残りの遊技回数や判定モード、すなわち第１遊技状態へ移行するまでに特別遊技状態となる期待度を推測可能となり、特別演出後の遊技が単調になることを抑制することができる。これにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【４８０９】
　因みに、本特徴に示す「変更手段」に関する記載を「前記演出態様決定手段により決定された態様となるように前記所定演出の態様を変更する変更手段」とすることも可能である。
【４８１０】
　なお、上記特徴ＢＢ２～特徴ＢＢ１０に示した各技術的思想を特徴ＢＢ１１に適用してもよい。
【４８１１】
　また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群に示した各技術的思想を特徴ＢＢ１～特徴ＢＢ１１に適用してもよい。
【４８１２】
　＜特徴ＢＣ群＞
　以下の特徴ＢＣ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、

遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４８１３】

特徴ＢＣ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第２６の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の移行情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の移行情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記所定遊技状態として、

前記第１切替モード且つ前記低確率モードに対応した第１遊技状態（第１通常遊技状態）と、

前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応した第２遊技状態（第２通常遊技状態

）と、
前記第２切替モード且つ前記低確率モードに対応した第３遊技状態（第３通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記所定の移行情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第２遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば２００回、５００回）となり、当該第２遊技状態における前記終了基準回数到達後の遊技回において所定条件が成立した場合（転落発生となった場合）に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第２遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記終了基準回数となる前に前記所定条件が成立した場合（転落発生となった場合）に前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段と、
前記第３遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記終了基準回数（例えば２００回、５００回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４移行手段と、
前記第２遊技状態へ移行する場合に、複数の基準回数（例えば２００回、５００回）の何れかを前記終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて終了基準回数を設定する機能）と、
表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて表示演出を実行する演出実行手段（報知・演出制御装置１４０や表示制御装置４１０）と
を備え、
前記演出実行手段は、
前記第２遊技状態又は前記第３遊技状態である特殊遊技状態となっている場合に、複数の遊技回に亘って所定演出（特殊ステージ）を実行する所定演出実行手段と、
前記所定演出が実行されている何れかの遊技回において前記特別遊技状態の継続の有無を報知する特別演出（例えば第２６～第３０の実施の形態における第２種特殊演出）を実行する特別演出実行手段と
を有し、
前記所定演出実行手段は、前記終了基準回数到達となる残りの遊技回数（残り保障回数）に相関のある第１演出用画像（例えば味方キャラクタＦＣ）と前記判定モードに相関のある第２演出用画像（例えば敵キャラクタＥＣ）とを各々表示することにより、前記特殊遊技状態中に前記所定の移行情報に対応する判定結果となる期待度を示唆する構成となっており、
前記特別演出は、前記第１演出用画像及び前記第２演出用画像を用いた表示演出となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４８１４】
本特徴に示すタイプの遊技機においては、特別遊技状態終了後は第２切替モード且つ高確率モード対応の第２遊技状態へ移行し、第２遊技状態への移行後は所定条件（転落）の成立の有無に関係なく終了基準回数到達まで第２切替モードの恩恵を享受することができる。このような構成によれば、遊技者は投資を抑えながら次の特別遊技状態への移行を目指すことができる。ここで、第２遊技状態及び第３遊技状態中は複数の遊技回に亘って所定演出が実行される。当該所定演出中に特別演出が発生した場合には当該特別演出によって、特殊遊技状態が継続するか否かが報知される。ここで、本特徴に示す構成においては、所定演出中は終了基準回数到達となる残りの遊技回数に相関のある第１演出用画像と判定モードに相関のある第２演出用画像とが各々表示され、これら第１演出用画像及び第２演出用画像によって残りの遊技回数や判定モードが示唆される。上記特別演出は、遊技回を跨いで表示が継続されている第１演出用画像及び第２演出用画像を用いた表示演出となっている。これにより、所定演出→特別演出の連携を強化し、特別演出の唐突感を好適に

緩和できる。
【４８１５】
特徴ＢＣ２．前記特別演出は、前記第１演出用画像及び前記第２演出用画像を前記表示画面の所定領域（例えば演出実行領域ＢＥ）において連動させる連動表示（例えば対戦表示）を含む演出である特徴ＢＣ１に記載の遊技機。
【４８１６】
第１演出用画像と第２演出用画像とを所定領域にて連動させる構成とすることで、２つの演出用画像の関係性を強化できる。
【４８１７】
特徴ＢＣ３．前記特別演出実行手段は、少なくとも前記所定の移行情報に対応する判定結果となった遊技回と、前記第２移行手段及び前記第４移行手段により前記第１遊技状態へ移行となる最終遊技回とにおいて前記特別演出を実行する構成となっており、
前記所定演出は前記特別演出を契機として終了し得る構成となっていることを特徴とする特徴ＢＣ１又は特徴ＢＣ２に記載の遊技機。
【４８１８】
特別演出については、特殊遊技状態から特別遊技状態へ移行する場合や特殊遊技状態から第１遊技状態へ移行する場合に発生する。このような構成では、当該特別演出に対する遊技者の注目度は高くなると想定される。このような状況下においては、広い領域で表示演出を実行することで表示演出の多様化やインパクトの強化を好適に実現できるものの、所定演出に用いられる第１演出用画像や第２演出用画像をそのままとした場合には、それら第１演出用画像や第２演出用画像が障害になると懸念される。他方で、特別演出中は第１演出用画像や第２演出用画像を非表示とすることで上記懸念は解消できるものの、所定演出による示唆機能がＯＦＦとなることは好ましくない。この点、特徴ＢＣ１等との組み合わせによれば、特別演出を第１演出用画像及び第２演出用画像を用いた表示演出とすることで、上記各種懸念を好適に払拭できる。
【４８１９】
特徴ＢＣ４．前記特別演出は、前記第１演出用画像及び前記第２演出用画像のうち予め定められた一方を強調した特別表示を含み、前記所定の移行情報に対応する判定結果となった旨を当該特別表示によって報知する構成となっている特徴ＢＣ１乃至特徴ＢＣ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【４８２０】
第１演出用画像及び第２演出用画像のうち予め定められた一方を強調した特別表示によって所定の移行情報に対応する判定結果となった旨を報知する構成とすれば、演出の単調化を抑制しつつ、表示画面を通じて遊技者に提供される情報が過多となることを好適に抑制できる。
【４８２１】
特徴ＢＣ５．前記特別演出は、前記第１演出用画像を強調した特別表示を含み、前記所定の移行情報に対応する判定結果となった旨を当該特別表示によって報知する構成となっている特徴ＢＣ１乃至特徴ＢＣ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【４８２２】
残りの遊技回数＝特殊遊技状態下での残りの抽選（判定）回数であり、これらの回数は遊技回が進むことで必然的に少なくなる。このため、遊技者の注目は判定モードに相関のある第２演出用画像と比べて残りの遊技回数に相関のある第１演出用画像に向きやすいと想定される。そこで、本特徴に示すように、特別演出においては第１演出用画像を強調した特別表示によって所定の移行情報に対応する判定結果となった旨を報知することにより、特別表示の見逃し等によって表示演出のインパクトが低下することを好適に抑制できる。
【４８２３】
特徴ＢＣ６．前記表示画面に、当該表示画面の所定表示領域を第１表示領域（第１表示領域ＦＥ）及び第２表示領域（第２表示領域ＥＥ）に仕切る仕切り画像（仕切り画像ＤＧ

）を表示する仕切り表示手段を備え、
前記所定演出中は、前記第１演出用画像が前記第１表示領域に表示され、前記第２演出用画像が前記第２表示領域に表示される構成となっていることを特徴とする特徴ＢＣ１乃至特徴ＢＣ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【４８２４】
表示画面（所定表示領域）を仕切り画像によって分割し、第１演出用画像用の表示領域と第２演出用画像用の表示領域とを分ける構成とすることは、各演出用画像の表示態様の多様化を図りつつ、それに起因して第１演出用画像と第２演出用画像との識別が困難になることを抑制する上で好ましい。
【４８２５】
特徴ＢＣ７．前記仕切り表示手段は、前記特別演出が実行される場合に前記仕切り画像を非表示とする手段を有し、
前記特別演出中は、前記仕切り画像が非表示となって前記第１演出用画像が表示される領域と前記第２演出用画像が表示される領域とが各々拡張され、それら拡張された領域の少なくとも一部が重複するように構成されていることを特徴とする特徴ＢＣ６に記載の遊技機。
【４８２６】
上記特徴ＢＣ６に示したように、仕切り画像によって第１演出用画像の表示領域と第２演出用画像の表示領域とを分けること（画面を分割すること）には技術的意義がある。ここで、特別演出においては仕切り画像を非表示とし各演出用画像が表示される領域を拡張することによりインパクトの強い演出が可能となる。そして、これら拡張された領域については少なくとも一部が重複する構成とすることで、当該効果を一層好適に発揮させることができる。
【４８２７】
特徴ＢＣ８．前記第１演出用画像として、複数の第１画像を有し、
前記第２演出用画像として、複数の第２画像を有し、
第１変更条件が成立した場合に、前記第１演出用画像を他の前記第１画像に変更する第１変更手段と、
第２変更条件が成立した場合に、前記第２演出用画像を他の前記第２画像に変更する第２変更手段と
を備え、
少なくとも前記特別演出が実行されている状況下にて前記仕切り画像が非表示となっている場合には、前記第１変更手段による前記第１演出用画像の変更のタイミングと前記第２変更手段による前記第２演出用画像の変更のタイミングとの重なりが回避されていることを特徴とする特徴ＢＣ７に記載の遊技機。
【４８２８】
仕切り画像が非表示となり且つ２つの演出用画像の表示領域が拡張且つ重複している状況下にて、それら演出用画像が他の画像に同時に変更された場合には、ユーザが困惑し得る。そこで、本特徴に示すように各演出用画像を変更可能としつつもそのタイミングの重なりを回避することで上記不都合の発生を好適に抑制できる。
【４８２９】
特徴ＢＣ９．前記特別演出の開始を示唆する開始示唆手段を備え、
前記開始示唆手段は、前記第１演出用画像及び前記第２演出用画像の少なくとも一方を前記仕切り画像に近づけるように変位させる手段と、当該変位に合せて前記仕切り画像の表示位置を変更する手段と、前記仕切り画像の表示位置を変更した後に当該仕切り画像を非表示とする手段とを有している特徴ＢＣ７又は特徴ＢＣ８に記載の遊技機。
【４８３０】
本特徴に示すように、仕切り画像に向けて演出用画像が変位→演出用画像の変位に連動して仕切り画像の表示位置の変更→仕切り画像の非表示によって特別演出の開始を示唆することにより、仕切り画像を演出の一部とすることができる。

【４８３１】
特徴ＢＣ１０．前記第１演出用画像として、複数の第１画像を有し、
前記第２演出用画像として、複数の第２画像を有し、
前記所定演出実行手段は、前記複数の第１画像の何れかを前記表示画面に表示し、前記複数の第２画像の何れかを前記表示画面に表示する構成となっており、
第１変更条件が成立した場合に、前記第１演出用画像を現在の前記残りの遊技回数に応じて他の前記第１画像に変更する第１変更手段と、
第２変更条件が成立した場合に、前記第２演出用画像を現在の前記判定モードに応じて他の前記第２画像に変更する第２変更手段と
を備えていることを特徴とする特徴ＢＣ１乃至特徴ＢＣ９のいずれか１つに記載の遊技機。
【４８３２】
本特徴に示す構成によれば、第１演出用画像の種類から残りの遊技回数を推測したり、第２演出用画像の種類から判定モードを推測したりすることが可能となる。
【４８３３】
なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＢ群に示した各技術的思想を特徴ＢＣ１～特徴ＢＣ１０に適用してもよい。
【４８３４】
＜特徴ＢＤ群＞
以下の特徴ＢＤ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４８３５】
特徴ＢＤ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記

遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第２６～第３０の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の移行情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の移行情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モード且つ前記低確率モードに対応した第１遊技状態（第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応した第２遊技状態（第２通常遊技状態）と、
前記第２切替モード且つ前記低確率モードに対応した第３遊技状態（第３通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記所定の移行情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第２遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば２００回、５００回）となり、当該第２遊技状態における前記終了基準回数到達後の遊技回において所定条件が成立した場合（転落発生となった場合）に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第２遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記終了基準回数となる前に前記所定条件が成立した場合（転落発生となった場合）に前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段と、
前記第３遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記終了基準回数（例えば２００回、５００回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４移行手段と、
前記第２遊技状態へ移行する場合に、複数の基準回数（例えば２００回、５００回）の何れかを前記終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて終了基準回数を設定する機能）と、
表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて表示演出を実行する演出実行手段（報知・演出制御装置１４０や表示制御装置４１０）と
を備え、
前記演出実行手段は、
前記第２遊技状態又は前記第３遊技状態である特殊遊技状態となっている場合に、複数の遊技回に亘って所定演出（特殊ステージ）を実行する所定演出実行手段と、
前記所定演出が実行されている何れかの遊技回において、前記所定の移行情報に対応する判定結果となったか否かを遊技者が識別可能な特別演出（例えば第２６～第３０の実施の形態における第２種特殊演出）を実行する特別演出実行手段と
を有し、

前記所定演出は、前記終了基準回数到達となる残りの遊技回数（残り保障回数）に相関のある複数の第１画像（女の子のキャラクタ、妖精のキャラクタ、男の子のキャラクタ）の何れかが第１相関画像（例えば味方キャラクタＦＣ）として前記表示画面に表示され、前記判定モードに相関のある複数の第２画像（カメのキャラクタ、カニのキャラクタ、サメのキャラクタ）の何れかが第２相関画像（例えば敵キャラクタＥＣ）として前記表示画面に表示され、それら第１相関画像及び第２相関画像によって前記特殊遊技状態中に前記所定の移行情報に対応する判定結果となる期待度を示唆するように構成されており、

前記演出実行手段は、

前記所定の移行情報に対応しない判定結果となった遊技回にて前記特別演出が実行される場合であって当該遊技回の後も前記特殊遊技状態が継続する場合に、現在の前記残りの遊技回数に応じて前記第１相関画像を他の前記第１画像に変更可能な第１変更手段と、

前記所定の移行情報に対応しない判定結果となった遊技回にて前記特別演出が実行される場合であって当該遊技回の後も前記特殊遊技状態が継続する場合に、現在の前記判定モードに応じて前記第２相関画像を他の前記第２画像に変更可能な第２変更手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

【４８３６】

本特徴に示すタイプの遊技機においては、特別遊技状態終了後は第２切替モード且つ高確率モード対応の第２遊技状態へ移行し、第２遊技状態への移行後は所定条件（転落）の成立の有無に関係なく終了基準回数到達まで第２切替モードの恩恵を享受することができる。このような構成によれば、遊技者は投資を抑えながら次の特別遊技状態への移行を目指すことができる。ここで、第２遊技状態及び第３遊技状態中は複数の遊技回に亘って所定演出が実行される。当該所定演出中に特別演出が発生した場合には当該特別演出によって、所定の移行情報に対応する判定結果となったか否かが報知される。このような構成においては、特別演出→所定の移行情報に対応しない判定結果となった場合に、表示演出に対する遊技者の注目が急激に低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成においては、所定演出中は終了基準回数到達となる残りの遊技回数に相関のある第１相関画像と判定モードに相関のある第２相関画像とが各々表示され、これら第１相関画像及び第２相関画像によって残りの遊技回数や判定モードが示唆される構成となっている。そして、上記特別演出にて所定の移行情報に対応しない判定結果（外れ結果）となった場合には、第１相関画像や第２相関画像が変更され得る構成となっている。このように、特別演出後も特殊遊技状態が続く場合には、第１相関画像や第２相関画像が変更され得る構成、すなわち推測の根拠となる情報が更新され得る構成とすれば、表示演出の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【４８３７】

特徴ＢＤ２．前記第１変更手段による前記第１相関画像の変更及び前記第２変更手段による前記第２相関画像の変更は、前記特別演出が実行される遊技回にて行われる構成となっていることを特徴とする特徴ＢＤ１に記載の遊技機。

【４８３８】

特別演出が実行される遊技回においては遊技回用動作の動作期間を長くすることは別演出への注目度の向上を図る上で有利となる。そこで、本特徴に示すように、特別演出が実行される遊技回の動作期間を利用して第１／第２相関画像を変更する構成とすれば、相関画像の変更を行うための期間を好適に確保できる。これは、相関画像の変更のインパクトの強化等を図る上で好ましい。また、特別演出が実行される場合には遊技者の注目が表示画面に向きやすくなる。このような状況下にて相関画像を変更する構成とすることは、当該変更の見逃しを抑制する上で好ましい。

【４８３９】

特徴ＢＤ３．前記特別演出は、前記判定手段による判定結果が報知される前の前半パートと、当該判定結果が報知された後の後半パートとを含み、

前記第１変更手段は、前記後半パートにおいて前記第１相関画像を変更し、

前記第２変更手段は、前記後半パートにおいて前記第２相関画像を変更する構成となっ

ていることを特徴とする特徴ＢＤ１又は特徴ＢＤ２に記載の遊技機。
【４８４０】
本特徴に示すように、特別演出において判定結果が報知された後（後半パート）に相関画像を変更する構成とすれば、所定の移行条件に対応する判定結果とならなかった場合に表示演出に対する注目度が急速に低下することを好適に抑制できる。
【４８４１】
特徴ＢＤ４．前記特別演出を契機として前記第１相関画像及び前記第２相関画像の一方が変更される場合には、当該特別演出を契機とした他方の変更が回避される構成となっていることを特徴とする特徴ＢＤ１乃至特徴ＢＤ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【４８４２】
本特徴に示すように、第１相関画像及び第２相関画像の変更を一方のみとなるように制限することは、相関画像の変更の機会を確保しつつ当該変更の見逃しを抑制する上で好ましい。
【４８４３】
特徴ＢＤ５．前記特別演出を契機として前記第１相関画像及び前記第２相関画像の一方が前記期待度の低い画像に変更される場合には、当該特別演出を契機とした他方の前記期待度の低い画像への変更が回避される構成となっていることを特徴とする特徴ＢＤ１乃至特徴ＢＤ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【４８４４】
本特徴に示すように第１相関画像及び第２相関画像が１の特別演出を契機として同時にランクダウンしない構成とすることは、当該特別演出を契機とした遊技者の遊技意欲を急速な低下を抑制する上で好ましい。
【４８４５】
特徴ＢＤ６．前記第１変更手段による前記第１相関画像の変更は、前記第２変更手段による前記第２相関画像の変更よりも優先される構成となっていることを特徴とする特徴ＢＤ４又は特徴ＢＤ５に記載の遊技機。
【４８４６】
特殊遊技状態が特別遊技状態への移行チャンスとなる構成においては、特殊遊技状態が継続する残りの遊技回数に対して遊技者の注目が向きやすい。本特徴に示すように、第１相関画像の変更が第２相関画像の変更よりも優先的に実行される構成とすれば、残りの遊技回数に注目する遊技者の期待感を好適に煽ることができる。特に、残りの遊技回数が遊技回の進行に伴って減る点に鑑みれば、第１相関画像の変更を優先して変更機会を確保することには技術的意義がある。
【４８４７】
特徴ＢＤ７．前記第２変更手段による前記第２相関画像の変更は、前記第１変更手段による前記第１相関画像の変更よりも優先される構成となっていることを特徴とする特徴ＢＤ４又は特徴ＢＤ５に記載の遊技機。
【４８４８】
特徴ＢＤ１等に示したように判定モードが低確率モード及び高確率モードの２段階となっており且つ高確率モードから低確率モードへ移行した場合には特別遊技状態を経由することなく高確率モードへの復帰が不可となっている遊技機においては、判定モードが切り替わる機会自体が少ない。そこで、判定モードに相関のある第２相関画像の変更を優先的に行う構成とすることで、第２相関画像が変更されないまま特殊遊技状態が終了するといった事象が発生し、当該第２相関画像の変更機能が上手く活用されなくなることを抑制できる。
【４８４９】
特徴ＢＤ８．前記第１変更手段は、前記表示画面の第１所定位置に表示されている変更前の第１相関画像を非表示とする手段と、変更後の第１相関画像を表示画面の中央に拡大して表示する手段と、当該変更後の第１相関画像を前記第１所定位置に縮小して表示する手段とを有し、

前記第２変更手段は、前記表示画面の第１所定位置に表示されている変更前の第２相関画像を非表示とする手段と、変更後の第２相関画像を表示画面の中央に拡大して表示する手段と、当該変更後の第２相関画像を前記第１所定位置に縮小して表示する手段とを有していることを特徴とする特徴ＢＤ１乃至特徴ＢＤ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【４８５０】

本特徴に示す構成とすれば、表示画面に第１相関画像及び第２相関画像を表示する構成において、変更のインパクトを強化しつつ、変更前後の関係が分かりづらくなることを好適に抑制できる。

【４８５１】

特徴ＢＤ９．前記表示画面には複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる絵柄表示領域が設けられており、

前記第１相関画像及び前記第２相関画像の一方は他方と比べて変更機会が多くなるように差が設けられており、当該他方は当該一方と比べて前記絵柄表示領域に近い位置に表示される構成となっていることを特徴とする特徴ＢＤ１乃至特徴ＢＤ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【４８５２】

変更機会の多い相関画像については変更機会の少ない相関画像よりも絵柄表示領域に近い位置に表示される構成とすることにより、ユーザの満足度を好適に向上させることができる。

【４８５３】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＣ群に示した各技術的思想を特徴ＢＤ１～特徴ＢＤ９に適用してもよい。

【４８５４】

＜特徴ＢＥ群＞

以下の特徴ＢＥ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４８５５】

特徴ＢＥ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊

技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第２６～第３０の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、
前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示制御手段は、
前記表示画面に第１種キャラクタ（味方キャラクタＦＣ）を表示させる第１表示手段と、
前記表示画面に第２種キャラクタ（敵キャラクタＥＣ）を表示させる第２表示手段と
備え、
前記第１表示手段は、
前記所定遊技状態において前記表示画面における第１表示領域（常駐表示領域ＦＣＥ）に前記第１種キャラクタを表示させる手段と、
前記所定遊技状態中に特別演出（第２種特殊演出）が実行される場合に前記第１表示領域に表示中の前記第１種キャラクタを非表示とし当該第１種キャラクタを前記表示画面における第２表示領域（演出実行領域ＢＥ）に表示させる手段と
を有し、
前記第２表示手段は、
前記所定遊技状態において複数の遊技回に亘って前記表示画面における第３表示領域（常駐表示領域ＥＣＥ）に前記第２種キャラクタを表示させる手段と、
前記所定遊技状態中に前記特別演出（第２種特殊演出）が実行される場合に前記第３表示領域に表示中の前記第２種キャラクタを非表示とし当該第２種キャラクタを前記表示画面における前記第２表示領域（演出実行領域ＢＥ）に表示させる手段と
を有し、
前記表示制御手段は、前記特別演出中は前記第２表示領域に表示されている前記第１種キャラクタ及び前記第２種キャラクタを当該特別演出の進行に伴って当該第２表示領域にて動的に表示させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【４８５６】
所定遊技状態中は複数の遊技回に亘って第１表示領域に第１種キャラクタが表示され、第３表示領域に第２種キャラクタが表示される。それら第１／第２種キャラクタを表示画面に各々表示（待機、常駐）させている状況下にて特別演出が実行される場合には、第１表示領域に表示中の第１種キャラクタと第３表示領域に表示中の第２種キャラクタとが各々非表示→非表示となった各キャラクタが第２表示領域に表示されることとなる。そして、それらキャラクタは特別演出の進行に伴って第２表示領域を移動等する。このように、待機中のキャラクタを第２表示領域に移し当該第２表示領域における動的表示によって特別演出を進行させる構成とすれば、遊技者は所定遊技状態において自身の好みのキャラクタが表示されている状況下にて特別演出が発生すること（当該キャラクタの動的表示）に期待して遊技に注目することとなり、所定遊技状態における遊技の単調化を好適に抑制できる。
【４８５７】
なお、本特徴に示す「所定遊技状態」を「特殊遊技状態」としてもよい。
【４８５８】

特徴ＢＥ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第２６～第３０の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、
前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示制御手段は、
前記表示画面に第１種キャラクタ（味方キャラクタＦＣ）を表示させる第１表示手段と、
前記表示画面に第２種キャラクタ（敵キャラクタＥＣ）を表示させる第２表示手段と
備え、
前記第１表示手段は、
前記所定遊技状態中の複数の遊技回に亘って前記表示画面における第１表示領域（常駐表示領域ＦＣＥ）に前記第１種キャラクタを表示させる手段と、
前記所定遊技状態中に特別演出（第２種特殊演出）が実行される場合に前記第１表示領域に表示中の前記第１種キャラクタを非表示とし当該第１種キャラクタを前記表示画面における第２表示領域（演出実行領域ＢＥ）に表示させる手段と
を有し、
前記第２表示手段は、
前記所定遊技状態中の前記複数の遊技回に亘って前記表示画面における第３表示領域（常駐表示領域ＥＣＥ）に前記第２種キャラクタを表示させる手段と、
前記所定遊技状態中に前記特別演出（第２種特殊演出）が実行される場合に前記第３表示領域に表示中の前記第２種キャラクタを非表示とし当該第２種キャラクタを前記表示画面における前記第２表示領域（演出実行領域ＢＥ）に表示させる手段と
を有し、
前記表示制御手段は、前記特別演出中は前記第２表示領域に表示されている前記第１種

キャラクタ及び前記第２種キャラクタを当該特別演出の進行に伴って当該第２表示領域にて動的に表示させる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【４８５９】

所定遊技状態中は複数の遊技回に亘って第１表示領域に第１種キャラクタが表示され、第３表示領域に第２種キャラクタが表示される。それら第１／第２種キャラクタを表示画面に各々表示（待機、常駐）させている状況下にて特別演出が実行される場合には、第１表示領域に表示中の第１種キャラクタと第３表示領域に表示中の第２種キャラクタとが各々非表示→非表示となった各キャラクタが第２表示領域に表示されることとなる。そして、それらキャラクタは特別演出の進行に伴って第２表示領域を移動等する。このように、待機中のキャラクタを第２表示領域に移し当該第２表示領域における動的表示によって特別演出を進行させる構成とすれば、遊技者は所定遊技状態において自身の好みのキャラクタが表示されている状況下にて特別演出が発生すること（当該キャラクタの動的表示）に期待して遊技に注目することとなり、所定遊技状態における遊技の単調化を好適に抑制できる。

【４８６０】

なお、本特徴に示す「所定遊技状態」を「特殊遊技状態」としてもよい。

【４８６１】

因みに、本特徴に示す構成を「表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）とを備えている遊技機であって、前記表示制御手段は、前記表示画面に第１種キャラクタ（味方キャラクタＦＣ）を表示させる第１表示手段と、前記表示画面に第２種キャラクタ（敵キャラクタＥＣ）を表示させる第２表示手段と備え、前記第１表示手段は、所定遊技状態において前記表示画面における第１表示領域に前記第１種キャラクタを表示させる手段と、当該所定遊技状態中に特別演出（第２種特殊演出）が実行される場合に前記第１表示領域に表示中の前記第１種キャラクタを非表示とし当該第１種キャラクタを前記表示画面における第２表示領域に表示させる手段とを有し、前記第２表示手段は、前記所定遊技状態において前記表示画面における第３表示領域に前記第２種キャラクタを表示させる手段と、当該所定遊技状態中に特別演出（第２種特殊演出）が実行される場合に前記第３表示領域に表示中の前記第２種キャラクタを非表示とし、当該第２種キャラクタを前記表示画面における第２表示領域に表示させる手段とを有し、前記表示制御手段は、前記特別演出中は前記第２表示領域に表示されている前記第１種キャラクタ及び前記第２種キャラクタを当該特別演出の進行に伴って当該第２表示領域にて動的に表示させる構成となっていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【４８６２】

特徴ＢＥ３．前記第１種キャラクタは、前記第１表示領域に表示されている状態では、前記第２表示領域に表示されている場合と比べて動きが抑制される又は静止した表示となるように構成されており、

前記第２種キャラクタは、前記第３表示領域に表示されている状態では、前記第２表示領域に表示されている場合と比べて動きが抑制される又は静止した表示となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＥ２に記載の遊技機。

【４８６３】

本特徴に示す構成によれば、第１／第３表示領域から第２表示領域への移動（特別演出の実行）に伴って各キャラクタの動きが活発となる。このような構成とすれば、キャラクタのダイナミックな動き等に期待する遊技者に対して注目を促すことができる。

【４８６４】

特徴ＢＥ４．前記第１種キャラクタ及び前記第２種キャラクタとして複数のキャラクタが各々設けられており、

前記第１表示手段は、第１の変更条件が成立した場合に、前記第１表示領域に表示されている前記第１種キャラクタを別の第１種キャラクタに変更する手段を有し、

前記第２表示手段は、第２の変更条件が成立した場合に、前記第２表示領域に表示され

ている前記第２種キャラクタを別の第２種キャラクタに変更する手段を有していることを特徴とする特徴ＢＥ２又は特徴ＢＥ３に記載の遊技機。

【４８６５】

本特徴に示すように、第１種キャラクタ及び第２種キャラクタを各々複数設けることにより、それら第１種キャラクタ及び第２種キャラクタを用いた特別演出のバリエーションを増やすことができる。これは、特別演出の多様化によって遊技者の注目度の向上を図る上で好ましい。このような構成を上記特徴ＢＥ２等に示した構成と組み合わせることにより、所定遊技状態中に特別演出が発生する場合であっても遊技者が期待する第１種キャラクタ×第２種キャラクタの組合せに対応する特別演出が発生するタイミングが限られることとなる。これは、遊技進行のメリハリを強化する上で好ましい。

【４８６６】

特徴ＢＥ５．前記第２表示領域の大きさは、前記第１表示領域及び前記第３表示領域を合わせた大きさよりも大きくなっており、

前記第１種キャラクタ及び前記第２種キャラクタを前記第２表示領域に表示する場合に、それら第１種キャラクタ及び第２種キャラクタを拡大させる手段を有していることを特徴とする特徴ＢＥ２乃至特徴ＢＥ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４８６７】

待機（常駐）表示用の第１表示領域及び第３表示領域から演出用の第２表示領域へキャラクタを移す場合に、それらキャラクタを拡大させる構成とすることで特別演出開始時のインパクトを強化できる。

【４８６８】

特徴ＢＥ６．前記第２表示領域における前記第１種キャラクタの移動範囲と、前記第２表示領域における前記第２種キャラクタの移動範囲とが重複していることを特徴とする特徴ＢＥ２乃至特徴ＢＥ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４８６９】

特徴ＢＥ２等に示したように第２表示領域において第１種キャラクタ及び第２種キャラクタの両キャラクタを動的に表示させる構成では、当該第２表示領域における各キャラクタの移動範囲を重複させる構成とすることにより、それらキャラクタをダイナミックに移動させたり大きく表示させたりすることが可能となる。これは、特別演出に対する注目度の向上を図る上で好ましい。

【４８７０】

特徴ＢＥ７．前記特別演出を開始する場合に、前記表示画面に当該特別演出の開始を示唆するための開始示唆画像を表示する開始示唆手段を備え、

前記第１表示手段及び前記第２表示手段は、前記第２表示領域に前記開始示唆画像が表示された後に、前記第１表示領域に表示中の前記第１種キャラクタ及び前記第２表示領域に表示中の前記第２種キャラクタを各々非表示とし、前記第２表示領域に表示された前記開始示唆画像が非表示となった後に当該第２表示領域に前記第１種キャラクタ及び前記第２種キャラクタを表示する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＥ２乃至特徴ＢＥ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４８７１】

特別演出が開始される場合には表示画面に開始示唆画像が表示されることで、遊技者の注目を第１種キャラクタ及び第２種キャラクタから外すことができる。その後、開始示唆画像の表示終了に合せて第１種キャラクタ及び第２種キャラクタを第２表示領域に表示することにより、一時的に各キャラクタが非表示となる期間（ブランク）を設けたとしても当該ブランクを目立ちにくくすることができる。これは、第１／第３表示領域におけるキャラクタ表示と第２表示領域におけるキャラクタ表示とのつながりを強化する上で有利である。

【４８７２】

特徴ＢＥ８．前記第２表示領域は、前記表示画面において前記第１表示領域と前記第３表示領域との間に設けられており、

前記開始示唆手段は、前記開始示唆画像の少なくとも一部を前記第２表示領域に表示する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＥ７に記載の遊技機。

【４８７３】

本特徴に示すように、第２表示領域を第１／第３表示領域の間に設けた上で、特別演出の開始示唆画像を当該開始示唆画像の少なくとも一部が当該第２表示領域に位置するようにして表示する構成とすれば、開始示唆画像の表示を終了した際に当該開始示唆画像と同様の第２表示領域に各キャラクタが表示されることとなる。これにより、特別演出の開始時にキャラクタを一時的に非表示とする場合であっても、遊技者がそれらキャラクタを見失うことを好適に抑制できる。

【４８７４】

特徴ＢＥ９．前記表示制御手段は、前記表示画面に表示されている前記開始示唆画像を非表示とする際に当該表示画面を暗転させる手段を有していることを特徴とする特徴ＢＥ７又は特徴ＢＥ８に記載の遊技機。

【４８７５】

本特徴に示すように表示画面の暗転によって開始示唆画像や背景画像等の各種画像を全て非表示とすることにより、第１／第３表示領域に表示されていた各キャラクタが非表示となったことの違和感を好適に軽減できる。

【４８７６】

特徴ＢＥ１０．前記特別演出は、前記所定の移行情報に対応する判定結果となったか否かを遊技者が識別可能な演出であり、

前記第１表示手段は、前記特別演出によって前記所定の移行情報に対応しない判定結果となったことが報知された後に、前記第２表示領域に表示されている前記第１種キャラクタを前記第１表示領域へ復帰させる手段を有し、

前記第２表示手段は、前記特別演出によって前記所定の移行情報に対応しない判定結果となったことが報知された後に、前記第２表示領域に表示されている前記第２種キャラクタを前記第３表示領域へ復帰させる手段を有していることを特徴とする特徴ＢＥ２乃至特徴ＢＥ９のいずれか１つに記載の遊技機。

【４８７７】

特別演出にて判定結果が報知された後は、第２表示領域に表示されていた各キャラクタを第１／第３表示領域に復帰させることで、次の特別演出に備えることができる。

【４８７８】

特徴ＢＥ１１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の

遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第２６～第３０の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、
前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示制御手段は、
前記表示画面に第１種キャラクタ（味方キャラクタＦＣ）を表示させる第１表示手段と、
前記表示画面に第２種キャラクタ（敵キャラクタＥＣ）を表示させる第２表示手段と
備え、
前記第１表示手段は、
前記所定遊技状態中の複数の遊技回に亘って前記表示画面における第１表示領域（常駐表示領域ＦＣＥ）に前記第１種キャラクタを表示させる手段と、
前記所定遊技状態中に特別演出（第２種特殊演出）が実行される場合に前記第１表示領域に表示中の前記第１種キャラクタを前記表示画面における第２表示領域（演出実行領域ＢＥ）に移す手段と
を有し、
前記第２表示手段は、
前記所定遊技状態中の前記複数の遊技回に亘って前記表示画面における第３表示領域（常駐表示領域ＥＣＥ）に前記第２種キャラクタを表示させる手段と、
前記所定遊技状態中に前記特別演出（第２種特殊演出）が実行される場合に前記第３表示領域に表示中の前記第２種キャラクタを前記表示画面における前記第２表示領域（演出実行領域ＢＥ）に移す手段と
を有し、
前記表示制御手段は、前記特別演出中は前記第２表示領域に表示されている前記第１種キャラクタ及び前記第２種キャラクタを当該特別演出の進行に伴って当該第２表示領域にて動的に表示させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【４８７９】
所定遊技状態中は複数の遊技回に亘って第１表示領域に第１種キャラクタが表示され、第３表示領域に第２種キャラクタが表示される。それら第１／第２種キャラクタを表示画面に各々表示（待機、常駐）させている状況下にて特別演出が実行される場合には、第１表示領域に表示中の第１種キャラクタと第３表示領域に表示中の第２種キャラクタとが各々非表示となり、表示となった各キャラクタが第２表示領域に表示されることとなる。そして、それらキャラクタは特別演出の進行に伴って第２表示領域を移動等する。このように、待機中のキャラクタを第２表示領域に移し当該第２表示領域における動的表示によって特別演出を進行させる構成とすれば、遊技者は所定遊技状態において自身の好みのキャラクタが表示されている状況下にて特別演出が発生すること（当該キャラクタの動的表示）に期待して遊技に注目することとなり、所定遊技状態における遊技の単調化を好適に抑制できる。
【４８８０】
なお、本特徴に示す「所定遊技状態」を「特殊遊技状態」としてもよい。
【４８８１】
特徴ＢＥ１２．前記第２表示領域は、前記第１表示領域と前記第３表示領域との間に設

けられており、
前記第１表示手段及び前記第２表示手段は、前記特別演出が実行される場合に、前記第１表示領域に表示中の前記第１種キャラクタと前記第３表示領域に表示中の前記第２種キャラクタとを前記第２表示領域へ同時に移動させる構成となっていることを特徴とする特徴ＢＥ９に記載の遊技機。
【４８８２】
本特徴に示すように、第２表示領域を第１／第３表示領域の間に設け、第１種キャラクタと第２種キャラクタとを当該第２表示領域に同時に移動させる構成とすれば、キャラクタの移動に要する期間を短縮できる。これは、特別演出を速やかに開始させる上で好ましい。
【４８８３】
なお、上記特徴ＢＥ３～特徴ＢＥ１０に示した各技術的思想を特徴ＢＥ１，特徴ＢＥ１１～特徴ＢＥ１２に適用してもよい。
【４８８４】
また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＤ群に示した各技術的思想を特徴ＢＥ１～特徴ＢＥ１２に適用してもよい。
【４８８５】
＜特徴ＢＦ群＞
以下の特徴ＢＦ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４８８６】
特徴ＢＦ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技

状態（例えば第２６～第３０の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、
前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示制御手段は、
前記表示画面に第１種キャラクタ（味方キャラ）を表示させる第１表示手段と、
前記表示画面に第２種キャラクタ（敵キャラクタ）を表示させる第２表示手段と、
前記表示画面の所定領域を第１表示領域（第１表示領域ＦＥ）と第２表示領域（第２表示領域ＥＥ）とに仕切る仕切り部（仕切り画像ＤＧ）を表示する第３表示手段と
を有し、
前記第３表示手段は、前記表示画面において特別演出（第２種特殊演出）が実行される場合に前記仕切り部を非表示とする構成となっており、
前記第１表示手段は、前記特別演出の非実行中は前記第１表示領域に前記第１種キャラクタを表示し、前記特別演出の実行中は前記所定領域が前記第１種キャラクタの移動範囲となるようにして当該第１種キャラクタを動的に表示し、
前記第２表示手段は、前記特別演出の非実行中は前記第２表示領域に前記第２種キャラクタを表示し、前記特別演出の実行中は前記所定領域が前記第２種キャラクタの移動範囲となるようにして当該第２種キャラクタを動的に表示するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【４８８７】

第１種キャラクタ及び第２種キャラクタが表示される領域については、仕切り部によって第１種キャラクタ用の第１表示領域と、第２種キャラクタ用の第２表示領域とに仕切られている。複数のキャラクタを表示画面に表示する上で各表示領域を仕切り部によって分ける構成とすることで２つのキャラクタの識別が困難になることを抑制している。但し、このような仕切り部の存在は両キャラクタを用いて実行される特別演出の自由度を低下させる要因になり得る。ここで、本特徴に示す構成においては、特別演出が実行される場合には、上記仕切り部が非表示となり、各キャラクタの移動範囲が何れも第１／第２表示領域→所定領域となるように拡張され、それらキャラクタが当該所定領域にて動的に表示される。このように、特別演出の実行に伴って仕切り部を非表示とし、これに連動させるようにして各キャラクタの動的表示の移動範囲を拡張させる構成とすれば、演出がどのように進行しているかを遊技者に明示しつつ特別演出のインパクトを向上させることができる。これにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【４８８８】

なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）とを備えている遊技機であって、前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技

回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第２６～第３０の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）とを備え、前記表示制御手段は、前記表示画面に第１種キャラクタ（味方キャラ）を表示させる第１表示手段と、前記表示画面に第２種キャラクタ（敵キャラクタ）を表示させる第２表示手段と、前記表示画面の所定領域を第１表示領域（第１表示領域ＦＥ）と第２表示領域（第２表示領域ＥＥ）とに仕切る仕切り部（仕切り画像ＤＧ）を表示する第３表示手段とを有し、前記所定遊技状態として特殊遊技状態（第２通常遊技状態及び第３通常遊技状態）を含み、前記第３表示手段は、前記特殊遊技状態中に前記表示画面において特別演出（第２種特殊演出）が実行される場合に前記仕切り部を非表示とする構成となっており、前記第１表示手段は、前記特殊遊技状態における前記特別演出の非実行中は前記第１表示領域に前記第１種キャラクタを表示し、前記特殊遊技状態における前記特別演出の実行中は前記所定領域が前記第１種キャラクタの移動範囲となるようにして当該第１種キャラクタを動的に表示し、前記第２表示手段は、前記特殊遊技状態における前記特別演出の非実行中は前記第２表示領域に前記第２種キャラクタを表示し、前記特殊遊技状態における前記特別演出の実行中は前記所定領域が前記第２種キャラクタの移動範囲となるようにして当該第２種キャラクタを動的に表示するように構成されていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【４８８９】

特徴ＢＦ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第２６～第３０の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態

）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、
前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示制御手段は、
前記表示画面に第１種キャラクタ（味方キャラ）を表示させる第１表示手段と、
前記表示画面に第２種キャラクタ（敵キャラクタ）を表示させる第２表示手段と、
前記表示画面の所定領域を第１表示領域（第１表示領域ＦＥ）と第２表示領域（第２表示領域ＥＥ）とに仕切る仕切り部（仕切り画像ＤＧ）を表示する第３表示手段と
を有し、
前記第３表示手段は、前記所定遊技状態中の複数の遊技回に亘って所定演出（特殊ステージ）が実行されている場合には前記仕切り部を表示し、前記所定演出中に前記表示画面において特別演出（第２種特殊演出）が実行される場合には当該仕切り部を非表示とする構成となっており、
前記第１表示手段は、前記特別演出の非実行中は前記第１種キャラクタを前記第１表示領域に表示し、前記特別演出の実行中は前記表示画面における前記所定領域が前記第１種キャラクタの移動範囲となるようにして当該第１種キャラクタを動的に表示し、
前記第２表示手段は、前記特別演出の非実行中は前記第２種キャラクタを前記第２表示領域に表示し、前記特別演出の実行中は前記表示画面における前記所定領域が前記第２種キャラクタの移動範囲となるようにして当該第２種キャラクタを動的に表示するように構成されていることを特徴とする遊技機。
【４８９０】
所定遊技状態中は所定演出によって第１種キャラクタ及び第２種キャラクタが複数の遊技回に亘って表示される。所定演出においてそれらのキャラクタが表示される領域については、仕切り部によって第１種キャラクタ用の第１表示領域と、第２種キャラクタ用の第２表示領域とに仕切られている。複数のキャラクタを表示画面に表示する上で所定演出中は各表示領域を仕切り部によって分ける構成とすることで２つのキャラクタの識別が困難になることを抑制している。但し、このような仕切り部の存在は両キャラクタを用いて実行される特別演出の自由度を低下させる要因になり得る。ここで、本特徴に示す構成においては、所定演出中に特別演出が実行される場合には、上記仕切り部が非表示となり、各キャラクタの移動範囲が何れも第１／第２表示領域→所定領域となるように拡張され、それらキャラクタが当該所定領域にて動的に表示される。このように、所定演出中の特別演出の実行に伴って仕切り部を非表示とし、これに連動させるようにして各キャラクタの動的表示の移動範囲を拡張させる構成とすれば、演出がどのように進行しているかを遊技者に明示しつつ特別演出のインパクトを向上させることができる。これにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【４８９１】
なお、本特徴に示す構成を「表示画面を有する表示装置と、前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備えている遊技機であって、前記表示制御手段は、前記表示画面に第１種キャラクタ（味方キャラ）を表示させる第１表示手段と、前記表示画面に第２種キャラクタ（敵キャラクタ）を表示させる第２表示手段と、前記表示画面を第１表示領域と第２表示領域とに仕切る仕切り部を表示する第３表示手段とを備え、前記第３表示手段は、前記所定遊技状態中の複数の遊技回に亘って所定演出が実行されている場合には前記仕切り部を表示し、前記所定演出中に前記表示画面において特別演出が実行される場合には当該仕切り部を非表示とする構成となっており、前記第１表示手段は、前記特別演出の非実行中は前記第１種キャラクタを前記第１表示領域に表示し、前記特別演出の実行中は前記第１種キャラクタを前記所定領域が移動範囲となるようにして動的に表示し、前記第２表示手段は、前記特別演出の非実行中は前記第２種キャラクタを前記第２表示領域に表示

し、前記特別演出の実行中は前記第２種キャラクタを前記所定領域が移動範囲となるようにして動的に表示するように構成されていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【４８９２】

特徴ＢＦ３．前記表示画面に前記仕切り部が表示されている場合には、前記表示画面における前記第１種キャラクタの移動範囲は前記第１表示領域となるように制限され、前記表示画面における前記第２種キャラクタの移動範囲は前記第２表示領域となるように制限されることを特徴とする特徴ＢＦ２に記載の遊技機。

【４８９３】

本特徴に示すように動的表示の範囲を制限する構成とすれば、複数のキャラクタを同時に表示させ且つそれらキャラクタを動的に表示させる構成においても、遊技者が注目したいキャラクタを見失うことを好適に抑制できる。

【４８９４】

特徴ＢＦ４．前記特別演出において前記第１種キャラクタが動的に表示される場合の前記表示画面における当該第１種キャラクタの移動範囲と、前記第２種キャラクタが動的に表示される場合の前記表示画面における当該第２種キャラクタの移動範囲とは少なくとも各移動範囲の一部が重複するように規定されていることを特徴とする特徴ＢＦ２又は特徴ＢＦ３に記載の遊技機。

【４８９５】

本特徴に示すように各キャラクタの移動範囲を重複させる構成とすれば、移動範囲を拡大させた状態にて更に各キャラクタの動きをダイナミックにしたり各キャラクタを大きく表示させたりすることができる。これは、特別演出への注目度の向上を図る上で有利である。

【４８９６】

特徴ＢＦ５．前記特別演出の進行中に、前記第１種キャラクタ及び前記第２種キャラクタの少なくとも何れかを拡大表示させる手段を有していることを特徴とする特徴ＢＦ２乃至特徴ＢＦ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４８９７】

本特徴に示すように各キャラクタの少なくとも何れかを拡大表示させた場合には、当該キャラクタの移動距離を稼ぐことが困難になる。このような構成に特徴ＢＦ４に示した技術的思想を適用すれば、キャラクタを拡大表示した場合であっても移動距離に係る制約を好適に緩和することができる。

【４８９８】

特徴ＢＦ６．前記特別演出の実行中の前記第１種キャラクタの動きと前記第２種キャラクタの動きとの相関は、前記所定演出中且つ前記特別演出の非実行中の前記第１種キャラクタの動きと前記第２種キャラクタの動きとの相関よりも強くなっていることを特徴とする特徴ＢＦ２乃至特徴ＢＦ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【４８９９】

第１種キャラクタ及び第２種キャラクタが第１表示領域及び第２表示領域に各々待機（常駐）している状態ではそれらキャラクタの動きの相関が弱くなっており、特別演出が実行されることでそれらキャラクタの動きの相関が強くなる。このような構成とすれば、両キャラクタの連動に期待する遊技者に対して、特別演出への注目を好適に促すことができる。

【４９００】

特徴ＢＦ７．前記表示制御手段は、前記特別演出が開始される場合に当該特別演出の開始を示唆する開始示唆画像を前記仕切り部を跨ぐようにして表示する手段を有し、

前記第３表示手段は、前記開始示唆画像が表示されている状況下にて前記仕切り部を非表示とするように構成されていることを特徴とする特徴ＢＦ２乃至特徴ＢＦ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９０１】

本特徴に示すように開始示唆画像を仕切り部を跨ぐようにして表示し、当該開始示唆画像を非表示とする前に仕切り部を非表示とする構成とすれば、仕切り部を非表示として各キャラクタの移動範囲を拡張する場合の唐突感を抑制できる。また、開始示唆画像に遊技者も注目を促した状態で仕切り部を非表示とした場合には、仕切り部の表示→非表示の動きの見逃しを抑制できる。

【４９０２】

特徴ＢＦ８．前記特別演出として、第１演出及び第２演出が設けられており、

前記第３表示手段は、

前記第１種キャラクタの前記仕切り部へ向けた動きに連動するようにして前記仕切り部の位置を前記第２種キャラクタに近づく側へシフトさせる第１シフト手段と、

前記第２種キャラクタの前記仕切り部へ向けた動きに連動するようにして前記仕切り部の位置を前記第１種キャラクタに近づく側へシフトさせる第２シフト手段と

を有し、

前記第１シフト手段による前記仕切り部の位置の変化を経て前記特別演出が開始される場合には当該特別演出として前記第１演出が実行され、前記第２シフト手段による前記仕切り部の位置の変化を経て前記特別演出が開始される場合には当該特別演出として前記第２演出が実行されるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＦ２乃至特徴ＢＦ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９０３】

本特徴に示すように、第１シフト手段による仕切り部の位置の変化を経て特別演出が開始される場合には当該特別演出として第１演出が実行され、第２シフト手段による仕切り部の位置の変化を経て特別演出が開始される場合には当該特別演出として第２演出が実行される構成とすれば、所定演出中に特別演出が発生する場合の当該特別演出の開始パターンが単調になることを好適に抑制できる。

【４９０４】

特徴ＢＦ９．前記第３表示手段は、前記第１シフト手段又は前記第２シフト手段により前記仕切り部をシフトさせた場合に、当該シフト後の位置にて前記仕切り部を非表示とする手段を有していることを特徴とする特徴ＢＦ８に記載の遊技機。

【４９０５】

特徴ＢＦ８に示したように、仕切り部の位置をキャラクタの動きに連動させるようにしてシフトさせる構成においては、仕切り部をシフト後の位置にて非表示とすることにより、どちらのキャラクタの動きが起点となって移動範囲が拡張されるかが明確となり、特徴ＢＦ８に示した効果を好適に発揮させることができる。

【４９０６】

特徴ＢＦ１０．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたこ

とに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第２６～第３０の実施の形態における第１通常遊技状態～第３通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、

前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示制御手段は、前記表示画面に第１種キャラクタ（味方キャラ）を表示させる第１表示手段と、前記表示画面に第２種キャラクタ（敵キャラクタ）を表示させる第２表示手段とを有し、前記特別演出の非実行中は前記第１種キャラクタを前記表示画面における第１表示領域に表示し且つ前記第２種キャラクタを前記表示画面における第２表示領域に表示し、前記特別演出の実行中は前記第１種キャラクタ及び前記第２種キャラクタを前記第１表示領域及び前記第２表示領域よりも大きい所定領域がそれら第１種キャラクタ及び第２種キャラクタの移動範囲となるようにして動的に表示する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【４９０７】

第１種キャラクタ及び第２種キャラクタが表示される領域については、仕切り部によって第１種キャラクタ用の第１表示領域と、第２種キャラクタ用の第２表示領域とに仕切られている。複数のキャラクタを表示画面に表示する上で各表示領域を仕切り部によって分ける構成とすることで２つのキャラクタの識別が困難になることを抑制している。但し、このような仕切り部の存在は両キャラクタを用いて実行される特別演出の自由度を低下させる要因になり得る。ここで、本特徴に示す構成においては、特別演出が実行される場合には、上記仕切り部が非表示となり、各キャラクタの移動範囲が何れも第１／第２表示領域→所定領域となるように拡張され、それらキャラクタが当該所定領域にて動的に表示される。このように、特別演出の実行に伴って仕切り部を非表示とし、これに連動させるようにして各キャラクタの動的表示の移動範囲を拡張させる構成とすれば、演出がどのように進行しているかを遊技者に明示しつつ特別演出のインパクトを向上させることができる。これにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【４９０８】

なお、上記特徴ＢＦ３～特徴ＢＦ９に示した各技術的思想を特徴ＢＦ１や特徴ＢＦ１０に適用してもよい。

【４９０９】

また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＥ群に示した各技術的思想を特徴ＢＦ１～特徴ＢＦ１０に適用してもよい。

【４９１０】

＜特徴ＢＧ群＞

以下の特徴ＢＧ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術につ

いて、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４９１１】

特徴ＢＧ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示部（保留表示領域ＳＥ）に表示させる保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて事前確認処理を実行する機能）と、

前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて特別演出（保留予告演出）を実行する特別演出実行手段と

を備え、

前記特別演出実行手段は、

待機位置及び演出位置に変位可能な可動部（突出部８１１Ｋ）が設けられた可動体（可動装飾体８０１Ｋ）と、

前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）の駆動制御を行う駆動制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて駆動制御用の処理を実行する機能）と、

前記可動体に設けられた発光部（例えば第１発光部８１１Ｋ）の発光制御を行う発光制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて発光制御用の処理を実行する機能）と、

前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて前記保留絵柄の表示態様を通常表示態様（白色）とは異なる特別表示態様（青色、黄色、赤色）に変更する表示態様変更手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留絵柄の色の変更用の処理を実行する機能）と

を有し、

前記発光部の発光態様として、前記通常表示態様に相関のある通常発光態様（白色）と、前記特別表示態様に相関のある特別発光態様（青色、黄色、赤色）とが設けられており、

前記発光制御手段は、前記可動部が前記待機位置に位置している状況下にて前記発光部を前記特別表示態様にて発光させる手段を有し、

前記駆動制御手段は、前記発光部が前記特別表示態様となるようにして発光している状況下にて前記可動部を前記演出位置へ変位させるように前記駆動部を駆動させる手段を有

し、
前記表示態様変更手段は、前記発光部が前記特別表示態様にて発光している状態で前記可動部が前記演出位置に配置された場合に、前記保留絵柄の表示態様を前記特別表示態様に変更する手段を有していることを特徴とする遊技機。
【４９１２】
保留表示手段の主たる機能は特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、特別情報が所定の移行情報に対応しているかを事前に特定し、保留絵柄の外観（色や模様等の表示態様）を先の遊技回等にて変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、保留絵柄（例えば後に実行される遊技回）への注目度の向上が図られている。但し、保留絵柄についてはユーザに提供される他の情報等との共存を図るべく小さく表示されることが一般的である。このような事情から、保留絵柄の表示態様の変化のインパクトを高める上では限界があるだけでなく、表示態様の変化が見逃されることで注目度の向上効果が上手く発揮されなくなる懸念がある。
【４９１３】
ここで、本特徴に示す構成では、可動体（発光部）の発光態様に保留絵柄の表示態様との相関が付与されている。具体的には、保留絵柄の通常表示態様に相関のある通常発光態様と、保留絵柄の特別表示態様に相関のある特別発光態様とが設けられている。特別演出においては先ず、可動部が待機位置に配置されている状況下にて可動体（発光部）を特別態様で発光させることで変更される保留絵柄の表示態様が遊技者に示唆される。その後、可動体が動作して可動部が演出位置に配置され、保留絵柄の表示態様が特別表示態様に変更される。このように可動式の演出装置を用いて特別演出のスケールアップを図ることにより、今までにない斬新な演出を実現することができる。これにより、特別演出のインパクトを強化し、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。
【４９１４】
なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示部（保留表示領域ＳＥ）に表示させる保留表示手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて保留表示用の処理を実行する機能）と、前記保留表示手段の表示制御を行う保留表示制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留絵柄の表示用の処理を実行する機能）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰう４０２にて事前確認処理を実行する機能）とを備え、前記保留表示制御手段は、前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて前記保留絵柄の表示態様を通常表示態様（白

色）とは異なる特別表示態様（青色、黄色、赤色）に変更する表示態様変更手段を有し、待機位置及び演出位置に変位可能な可動部（突出部８１１Ｋ）が設けられた可動体（可動装飾体８０１Ｋ）と、前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）の駆動制御を行う駆動制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて駆動制御用の処理を実行する機能）と、前記可動体に設けられた発光部（例えば第１発光部８１０Ｋ）と、前記発光部の発光制御を行う発光制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて発光制御用の処理を実行する機能）とを有する演出装置（可動演出装置８００Ｋ及び報知・演出制御装置１４０）を備え、前記発光部の発光態様として、前記通常表示態様に相関のある通常発光態様（白色）と、前記特別表示態様に相関のある特別発光態様（青色、黄色、赤色）とが設けられており、前記発光制御手段は、前記可動部が前記待機位置に位置している状況下にて前記発光部を前記特別表示態様にて発光させる手段を有し、前記駆動制御手段は、前記発光部が前記特別表示態様となるようにして発光している状況下にて前記可動部を前記演出位置へ変位させる手段を有し、前記表示態様変更手段は、前記発光部が前記特別表示態様にて発光している状態で前記可動部が前記演出位置に配置された場合に、前記保留絵柄の表示態様を前記特別表示態様に変更する手段を有していることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【４９１５】

特徴ＢＧ２．前記可動体は、前記待機位置から前記待機位置への前記可動部の変位により、前記特別表示態様への変更対象となった保留絵柄に近づくように構成されていることを特徴とする特徴ＢＧ１に記載の遊技機。

【４９１６】

本特徴に示す構成とすれば、特別発光態様となった可動体（可動部）に注目している遊技者の視線を変更対象となる保留絵柄に誘導することができる。これは、保留絵柄の表示態様が変更される瞬間の見逃しを抑制する上で好ましい。

【４９１７】

特徴ＢＧ３．前記可動体は、前記特別演出が実行される場合に、前記可動部が前記演出位置に配置された状態となることにより、前記保留表示部に表示されている保留絵柄のうち前記表示態様変更手段による変更対象となる保留絵柄を指定する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＧ１又は特徴ＢＧ２に記載の遊技機。

【４９１８】

特徴ＢＧ３によれば、可動体（発光部）の発光態様によって保留絵柄の表示態様がどのように変更されるかが示唆され、当該可動体の動作によって変更対象となる保留絵柄が指定される。可動体の発光態様が特別発光態様となることで当該可動体に注目した遊技者は、当該可動体の動きを目で追うことでどの保留絵柄が変更対象となるかを把握することができる。このように、可動体と保留絵柄との連携を強化することにより、特徴ＢＧ１等に示した効果を一層好適に発揮させることができる。

【４９１９】

特徴ＢＧ４．前記保留表示部は、前記保留絵柄を各々表示可能な単位表示領域（例えば単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫ）を複数有してなり、

前記演出位置として複数の前記単位表示領域に各々対応付けられた演出位置（例えば第３演出位置～第６演出位置、第８演出位置～第１１演出位置）が設けられており、

前記駆動制御手段は、前記特別演出が実行される場合に、前記変更対象となっている保留絵柄を表示中の前記単位表示領域に対応した演出位置へ前記可動部を変位させることにより当該変更対象を指定する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＧ３に記載の遊技機。

【４９２０】

本特徴に示すように、変更対象となっている保留絵柄を表示中の単位表示領域に対応した演出位置へ可動部を変位させることにより当該変更対象を指定することにより、変更対象をわかりやすく教示できる。

【４９２１】

特徴ＢＧ５．前記演出位置は、前記単位表示領域に表示されている保留絵柄に対して前記可動部が遊技機前方から重なる位置であり、
前記表示態様変更手段は、前記特別演出が実行される場合に、前記変更対象となっている保留絵柄に前記可動部が重なっている状況下にて当該保留絵柄の表示態様を前記特別表示態様に変更する構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ４に記載の遊技機。
【４９２２】
特徴ＢＧ５によれば、可動体によって指定された保留絵柄の表示態様が当該可動体との重なりが維持された状態にて変更されることにより、表示態様の変化の唐突感を緩和できる。これは、可動体の発光態様と保留絵柄の表示態様との相関が分かりづらくなることを抑制する上でも好ましい。
【４９２３】
特徴ＢＧ６．前記特別表示態様として、第１特別表示態様（例えば青色）と当該第１特別表示態様よりも前記所定の移行情報に対応する判定結果となる期待度が高くなるように設定された第２特別表示態様（例えば赤色）とを含み、
前記特別発光態様として、前記第１特別表示態様に相関のある第１特別発光態様（例えば青色）と、前記第２特別表示態様に相関のある第２特別発光態様（例えば赤色）とを含み、
前記特別演出においては、前記可動部が前記演出位置に配置されている状況下にて前記発光部が前記第１特別発光態様となっている場合には変更対象となる保留絵柄の表示態様が前記第１特別表示態様となり、前記可動部が前記演出位置に配置されている状況下にて前記発光部が前記第２特別発光態様となっている場合には変更対象となる保留絵柄の表示態様が前記第２特別表示態様となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＧ１乃至特徴ＢＧ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【４９２４】
本特徴に示すように、可動体の発光部が第１特別発光態様となっている場合には変更対象となる保留絵柄の表示態様が第１特別表示態様となり、可動体の発光部が第２特別発光態様となっている場合には変更対象となる保留絵柄の表示態様が第２特別表示態様となるように構成することにより、特別演出の多様化を好適に実現できる。
【４９２５】
特徴ＢＧ７．前記第１特別表示態様と前記第１特別発光態様とは前記保留絵柄の表示色と前記発光部の発光色とが同色となるように規定されており、
前記第２特別表示態様と前記第２特別発光態様とは前記保留絵柄の表示色と前記発光部の発光色とが同色となるように規定されていることを特徴とする特徴ＢＧ６に記載の遊技機。
【４９２６】
本特徴に示すように、可動体（発光部）の発光色と保留絵柄の表示色とを同色とすることにより、特別演出における発光態様と表示態様との相関が分かりづらくなることを好適に抑制できる。
【４９２７】
特徴ＢＧ８．前記発光制御手段は、前記可動部を前記演出位置から前記待機位置へ復帰させる前に前記発光部を消灯させる構成となっていることを特徴とする特徴ＢＧ１乃至特徴ＢＧ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【４９２８】
可動体（発光部）を待機位置へ復帰する前に消灯させる構成とすれば、待機位置への復帰後に更に特別演出が発生するといった誤解が生じることを好適に抑制できる。
【４９２９】
特徴ＢＧ９．前記発光制御手段は、前記表示態様変更手段により前記保留絵柄の表示態様が前記特別表示態様に変更された後に、前記発光部を消灯させる構成となっていることを特徴とする特徴ＢＧ１乃至特徴ＢＧ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【４９３０】

本特徴に示すように変更対象となっている保留絵柄の表示態様が変更された後に、発光部を消灯させる構成、すなわち発光部を特別発光態様となるようにして発光させている状況下にて保留絵柄の表示態様を変更する構成とすることにより、可動体（発光部）の発光態様と保留絵柄の表示態様との相関が分かりづらくなることを好適に抑制できる。

【４９３１】

特徴ＢＧ１０．前記可動体は、当該可動体のベース部（本体部８１０Ｋ）を中心として回動可能となっており、

前記可動部は、前記ベース部から突出するように形成された突出部（突出部８１１Ｋ）であり、

前記発光部は、前記ベース部に設けられていることを特徴とする特徴ＢＧ１乃至特徴ＢＧ９のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９３２】

可動体の動作スピード（回動速度）を高くすることは、特別演出のインパクトを強化する上で好ましい。しかしながら、特別発光態様での発光の見逃しを抑制する上では動作スピードに係る制約が強くなると懸念される。この点、本特徴に示すように、回動中心となるベース部に発光部を設けることにより、可動体が勢いよく回動した場合であっても特別発光態様による発光の見逃しを抑制し、動作スピードに係る制約を好適に緩和できる。

【４９３３】

特徴ＢＧ１１．前記発光部は、前記保留絵柄よりも大きいことを特徴とする特徴ＢＧ１乃至特徴ＢＧ１０のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９３４】

保留絵柄よりも発光部の方が大きい構成とすることにより、特徴ＢＧ１等に示した効果を好適に発揮させることができる。

【４９３５】

特徴ＢＧ１２．前記保留表示部は、前記保留絵柄を各々表示可能な単位表示領域（単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫ）を複数有してなり、

前記演出位置として複数の前記単位表示領域に各々対応付けられた演出位置（例えば第３演出位置～第６演出位置、第８演出位置～第１１演出位置）が設けられており、

前記演出位置は、前記単位表示領域に表示されている保留絵柄に対して前記可動部が遊技機前方から重なる位置であり、

前記可動部において前記保留絵柄に重なる部分には光透過部が設けられており、当該光透過部を通じて前記保留絵柄を視認可能となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＧ１乃至特徴ＢＧ１１のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９３６】

本特徴に示すように、光透過部を通じて保留絵柄を視認可能とすれば、遊技者は可動体によって指定された保留絵柄の表示態様が変更されたこと当該可動部を通じて把握することができる。これにより、指定された保留絵柄の変化に期待して当該保留絵柄に注視している遊技者の満足度を好適に向上させることができる。

【４９３７】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＦ群に示した各技術的思想を特徴ＢＧ１～特徴ＢＧ１２に適用してもよい。

【４９３８】

＜特徴ＢＨ群＞

以下の特徴ＢＨ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成

に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４９３９】
特徴ＢＨ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示部（保留表示領域ＳＥ）に表示させる保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて事前確認処理を実行する機能）と、
前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて特別演出（保留予告演出）を実行する特別演出実行手段と
を備え、
前記特別演出実行手段は、
前記保留絵柄の表示領域との重なりが回避される待機位置及び前記表示領域と重なる演出位置に変位可能な可動部（突出部８１１Ｋ）が設けられた可動体（可動装飾体８０１Ｋ）と、
前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）の駆動制御を行う駆動制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて駆動制御用の処理を実行する機能）と、
前記可動体に設けられた発光部（第３発光部８１３Ｋ）の発光制御を行う発光制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて発光制御用の処理を実行する機能）と、
前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて前記保留絵柄の表示態様を通常表示態様（白色）とは異なる特別表示態様（青色、黄色、赤色）に変更する表示態様変更手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留絵柄の色の変更用の処理を実行する機能）と、
前記表示態様変更手段による表示態様の変更対象となる保留絵柄を決定する対象決定手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて変更対象となる保留絵柄を決定する機能）と
を有し、
前記発光部の発光態様として、前記通常表示態様に相関のある通常発光態様（白色）と、前記特別表示態様に相関のある特別発光態様（青色、黄色、赤色）とが設けられており、
前記保留表示部は、前記保留絵柄を各々表示可能な単位表示領域（単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫ）を複数有してなり、

前記演出位置として複数の前記単位表示領域に各々対応付けられた演出位置（例えば第３演出位置～第６演出位置、第８演出位置～第１１演出位置）が設けられており、
前記駆動制御手段は、前記保留絵柄が表示されている状況下にて前記変更対象となっている保留絵柄に対応付けられた所定の演出位置へ前記可動部を変位させるように前記駆動部を駆動させる手段を有し、
前記発光制御手段は、前記可動部が前記所定の演出位置に位置している状況下にて前記発光部を前記特別表示態様にて発光させる手段を有し、
前記表示態様変更手段は、前記変更対象となっている保留絵柄の表示態様を前記発光部が前記特別表示態様となった後に前記特別表示態様に変更する手段を有していることを特徴とする遊技機。

【４９４０】
保留表示手段の主たる機能は特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、特別情報が所定の移行情報に対応しているかを事前に特定し、保留絵柄の外観（色や模様等の表示態様）を先の遊技回等にて変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、保留絵柄（例えば後に実行される遊技回）への注目度の向上が図られている。但し、保留絵柄についてはユーザに提供される他の情報等との共存を図るべく小さく表示されることが一般的である。このような事情から、保留絵柄の表示態様の変化のインパクトを高める上では限界があるだけでなく、表示態様の変化が見逃されることで注目度の向上効果が上手く発揮されなくなる懸念がある。

【４９４１】
ここで、本特徴に示す構成では、可動体（発光部）の発光態様に保留絵柄の表示態様との相関が付与されている。具体的には、保留絵柄の通常表示態様に相関のある通常発光態様と、保留絵柄の特別表示態様に相関のある特別発光態様とが設けられている。特別演出においては先ず、可動体が動作して可動部が演出位置に配置されることで変更対象となっている保留絵柄が遊技者に示唆される。その後、可動部が待機位置に配置されている状況下にて可動体（発光部）を特別発光態様で発光し、保留絵柄の表示態様が特別表示態様に変更される。このように可動式の演出装置を用いて特別演出のスケールアップを図ることにより、今までにない斬新な演出を実現することができる。これにより、特別演出のインパクトを強化し、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【４９４２】
特徴ＢＨ２．前記保留表示手段は、前記単位表示領域に表示されている前記保留絵柄を遊技の進行に伴って順次シフトさせるシフト手段を有し、
前記表示態様変更手段は、前記可動部が前記所定の演出位置に配置されてから前記保留絵柄が前記シフト手段によりシフトされるまでの間に、前記保留絵柄の表示態様を変更する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＨ１に記載の遊技機。

【４９４３】
シフト前に保留絵柄の表示態様を変更する構成とすることにより、可動体（発光部）の発光態様と保留絵柄の表示態様との相関が分かりづらくなって遊技者が困惑することを好適に抑制できる。

【４９４４】
特徴ＢＨ３．前記表示態様変更手段は、前記特別演出が実行される場合に、前記可動部が前記所定の演出位置に配置され前記発光部が前記特別発光態様となっている状況下にて前記変更対象となっている保留絵柄の表示態様を変更する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＨ１又は特徴ＢＨ２に記載の遊技機。

【４９４５】
本特徴に示すように可動部が所定の演出位置に配置され発光部が特別発光態様となっている状況下にて該当保留絵柄（変更対象となっている保留絵柄）の表示態様を変更することにより、可動体（発光部）の発光態様と保留絵柄の表示態様との相関が分かりづらくなることを好適に抑制できる。

【４９４６】
特徴ＢＨ４．前記所定の演出位置に配置された状態では、前記可動部が前記変更対象となっている保留絵柄と重なる一方、当該可動部と他の保留絵柄との重なりが回避されるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＨ１乃至特徴ＢＨ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【４９４７】
特徴ＢＨ４によれば、可動体によって指定された保留絵柄の表示態様が当該可動体との重なりが維持された状態にて変更されることにより、表示態様の変化の唐突感を緩和できる。これは、可動体の発光態様と保留絵柄の表示態様との相関が分かりづらくなることを抑制する上でも好ましい。また、本特徴に示すように、発光部によって保留絵柄が覆われる構成とすれば、特別発光態様で発光している発光部を保留絵柄の代わりとして機能させることができる。
【４９４８】
特徴ＢＨ５．前記所定の演出位置に配置された状態では、前記可動部によって前記所定の保留絵柄が視認不可となるように覆われた状態となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＨ４に記載の遊技機。
【４９４９】
特徴ＢＨ５によれば、発光部における保留絵柄の代わりとして機能を好適に発揮させることができる。
【４９５０】
特徴ＢＨ６．前記発光部は、光透過性を有しており、
前記発光部用の光源からの光を前記発光部へ導く導光部を備え、
前記発光部が消灯している状態では当該発光部を通じて前記変更対象となっている保留絵柄を視認可能となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＨ４又は特徴ＢＨ５に記載の遊技機。
【４９５１】
特徴ＢＨ１等に示したように、可動体（可動部）を演出位置に配置することで変更対象となる保留絵柄を示唆し、その後、可動体の発光部を特別発光態様にて発光した状態とすることで保留絵柄の表示態様の変化を示唆する構成においては、演出位置への配置完了から特別発光態様にて発光した状態とするまでにある程度の期間を設けることが好ましい。ここで、当該期間中に保留表示機能が上手く発揮されなくなることは好ましくない。この点、本特徴に示す構成によれば、発光部は光透過性を有しており、発光部が消灯している状態では当該発光部を通じて変更対象となっている保留絵柄を視認可能となっているため、上記期間を確保したとしても保留表示機能が損なわれることはない。
【４９５２】
特徴ＢＨ７．前記発光部が前記特別発光態様にて発光している場合の当該発光部の輝度は、前記保留絵柄が前記通常表示態様となっている場合の当該保留絵柄の輝度よりも高くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＨ６に記載の遊技機。
【４９５３】
発光部を特別発光態様で発光した状態とした後に、変更対象となっている保留絵柄の表示態様を特別表示態様とする場合には、特別発光態様となっている発光部からの光に通常表示態様となっている保留絵柄からの光が混ざることで、発光色が想定とは異なる色になる可能性が高くなる。そこで、本特徴に示すように、発光部が特別発光態様にて発光している場合の当該発光部の輝度は、保留絵柄が通常表示態様となっている場合の当該保留絵柄の輝度よりも高くすることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。
【４９５４】
特徴ＢＨ８．前記発光制御手段は、前記可動部が前記所定の演出位置に配置されてから所定期間を経過したタイミングで前記発光部を前記特別発光態様となるようにして発光させる構成となっていることを特徴とする特徴ＢＨ１乃至特徴ＢＨ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９５５】
特徴ＢＨ８によれば、変更対象の示唆→変更後の表示態様の示唆とを分けて演出を段階的に進行させることで、特別演出への注目度が早期に低下することを抑制できる。
【４９５６】
特徴ＢＨ９．前記駆動制御手段は、前記特別演出を開始する場合に、前記保留表示部に前記保留絵柄が複数表示されている状況下にて前記可動部を前記所定の演出位置に変位させることが可能となっており、
各前記演出位置は、１の演出位置へ向けた前記可動部の移動経路上に他の演出位置が位置するように規定されていることを特徴とする特徴ＢＨ１乃至特徴ＢＨ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【４９５７】
特徴ＢＨ９に示す構成によれば、可動体の初動から変更対象となる保留絵柄が自明となることを好適に抑制できる。
【４９５８】
特徴ＢＨ１０．前記駆動制御手段は、前記可動部が前記所定の演出位置に配置されている状況下にて前記表示態様変更手段により保留絵柄の表示態様が変更された後に、前記可動部を前記待機位置へ復帰させる手段を有し、
前記発光制御手段は、前記保留絵柄の表示態様が変更され前記可動部を前記待機位置へ復帰させる場合に、復帰経路上にて隣の前記演出位置に移る前に前記発光部を消灯させる手段を有していることを特徴とする特徴ＢＨ９に記載の遊技機。
【４９５９】
可動体（発光部）が特別発光態様となったまま変更対象となっていない保留絵柄に対応する演出位置へ移動した場合には、変更対象となっていない他の保留絵柄についても特別発光態様となると誤認される可能性が生じる。そこで、本特徴に示すように、保留絵柄の表示態様が変更された後は、可動体を待機位置へ復帰させる際に復帰経路上にて隣の前記演出位置に移る前に前記発光部を消灯させる構成とするとよい。
【４９６０】
特徴ＢＨ１１．前記駆動制御手段は、前記特別演出を終了する場合に、前記演出位置の並び方向とは交差する方向へ前記可動部を変位させるようにして前記待機位置へ復帰させるように構成されている特徴ＢＨ１乃至特徴ＢＨ１０のいずれか１つに記載の遊技機。
【４９６１】
特徴ＢＨ１１に示す構成によれば、可動部を速やかに退避させることができる。
【４９６２】
なお、本特徴に示す技術的思想を特徴ＢＨ９に適用する場合には、以下の構成とすることも可能である。すなわち、「前記可動部を前記待機位置から前記演出位置へ変位させる際の経路と、当該可動部を前記待機位置から前記演出位置へ変位させる際の経路とが相違していることを特徴とする特徴ＢＨ９に記載の遊技機。」とすることも可能である。
【４９６３】
特徴ＢＨ１２．前記特別表示態様として、第１特別表示態様（例えば青色）と当該第１特別表示態様よりも前記所定の移行情報に対応する判定結果となる期待度が高くなるように設定された第２特別表示態様（例えば赤色）とを含み、
前記特別発光態様として、前記第１特別表示態様に相関のある第１特別発光態様（例えば青色）と、前記第２特別表示態様に相関のある第２特別発光態様（例えば赤色）とを含み、
前記特別演出においては、前記可動部が前記演出位置に配置されている状況下にて前記発光部が前記第１特別発光態様となっている場合には変更対象となる保留絵柄の表示態様が前記第１特別表示態様となり、前記可動部が前記演出位置に配置されている状況下にて前記発光部が前記第２特別発光態様となっている場合には変更対象となる保留絵柄の表示態様が前記第２特別表示態様となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＨ１乃至特徴ＢＨ１１のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９６４】
本特徴に示すように、可動体の発光部が第１特別発光態様となっている場合には変更対象となる保留絵柄の表示態様が第１特別表示態様となり、可動体の発光部が第２特別発光態様となっている場合には変更対象となる保留絵柄の表示態様が第２特別表示態様となるように構成することにより、特別演出の多様化を好適に実現できる。
【４９６５】
特徴ＢＨ１３．前記第１特別表示態様と前記第１特別発光態様とは前記保留絵柄の表示色と前記発光部の発光色とが同色となるように規定されており、
前記第２特別表示態様と前記第２特別発光態様とは前記保留絵柄の表示色と前記発光部の発光色とが同色となるように規定されていることを特徴とする特徴ＢＨ１２に記載の遊技機。
【４９６６】
本特徴に示すように、可動体（発光部）の発光色と保留絵柄の表示色とを同色とすることにより、特別演出における発光態様と表示態様との相関が分かりづらくなることを好適に抑制できる。
【４９６７】
なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＧ群に示した各技術的思想を特徴ＢＨ１～特徴ＢＨ１３に適用してもよい。
【４９６８】
＜特徴ＢＩ群＞
以下の特徴ＢＩ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【４９６９】
特徴ＢＩ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示領域（保留数表示部６０２Ｋ）に表示し、当該保留表示領域に表示している前記保

留絵柄を遊技の進行に伴って判定対象表示領域（実行対象表示部６０１Ｋ）へ順次シフトさせる保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と
を備え、
表示画面（ディスプレイ８１４Ｋ）が設けられた可動体（可動装飾体８０１Ｋ）と、
前記表示画面にて表示演出を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４０２にてディスプレイ８１４Ｋの表示制御処理を実行する機能）と、
前記可動体を前記保留表示手段の前方となる範囲を含む所定範囲にて変位させる駆動手段（ステッピングモータ８１５Ｋ）と
を有する演出装置（可動演出装置８００Ｋ及び報知・演出制御装置１４０）を備え、
前記演出装置により特別演出を行う場合の前記可動体の動作態様として、遊技機正面視にて前記表示画面が前記保留表示手段に重なる位置に前記可動体を一時的に停留させる第１動作態様と、遊技機正面視にて前記可動体が前記重なる位置に停留しないようにして前記保留表示手段の前方を通過させる第２動作態様とが設けられており、
前記表示制御手段は、前記第１動作態様にて前記可動体を動作させる場合には前記保留表示手段の表示内容に相関のある相関情報（疑似保留絵柄）を前記表示画面に表示させる手段を有していることを特徴とする遊技機。

【４９７０】

表示画面を有する可動体を動作させる構成によれば、遊技状況等に応じて画像等の表示位置を様々に変化させることができる。これは、遊技の単調化を抑制する上で有利である。このような演出装置について、保留表示手段の前方を可動体の動作領域として利用することは、限られた空間にて各種機器の共存を実現する上で好ましい。しかしながら、保留表示手段の主たる機能は特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にあり、可動体によって保留数等の確認が困難になることは遊技者の満足度を低下させる要因になり得る。

【４９７１】

ここで、本特徴に示す演出装置においては、特別演出を行う場合の可動体の動作態様として、保留表示手段に重なる位置に可動体を一時的に停留させる第１動作態様と、当該重なる位置に停留しないようにして保留表示手段の前方を通過させる第２動作態様とが設けられている。第１動作態様においては第２動作態様と比べて保留絵柄の視認性が低下しやすい。そこで、第１動作態様にて可動体を動作させる場合には保留表示手段の表示内容に相関のある相関情報（疑似保留絵柄）を前記表示画面に表示させることにより、可動体を用いた特別演出の多様化に起因して上記不都合が生じることを抑制できる。故に、遊技への注目度を向上させる効果を好適に発揮させることができる。

【４９７２】

特徴ＢＩ２．前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて複数の絵柄（図柄）群の可変表示を開始し、前記可変表示後に前記判定の結果に対応した絵柄組合せ（図柄組合せ）を停止表示させる絵柄表示手段（図柄表示装置５００Ｋ）を備え、
前記演出装置は、前記絵柄表示手段における絵柄表示に連動するようにして前記可動体を動作させることにより前記特別演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＩ１に記載の遊技機。

【４９７３】

本特徴に示すように絵柄の可変表示を経て判定結果に対応する絵柄組合せを停止表示させる構成においては、遊技者の注目が絵柄表示手段に向きやすい。ここで、絵柄の可変表示に連動するようにして可動体を動作させることにより遊技回毎の演出が単調になることを好適に抑制することができる。このような構成においては、可動体の動作範囲を大きくすることで特別演出のインパクトや自由度を向上させることができるものの、それに起因して保留表示手段の視認性が低下することは好ましくない。そこで、本特徴に示す構成に特徴ＢＩ１に示した技術的思想を適用すれば、実用上好ましい構成を実現できる。

【４９７４】

なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示領域（保留数表示部６０２Ｋ）に表示し、当該保留表示領域に表示している前記保留絵柄を遊技の進行に伴って判定対象表示領域（実行対象表示部６０１Ｋ）へ順次シフトさせる保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて複数の絵柄（図柄）群の可変表示を開始し、前記可変表示後に前記判定の結果に対応した絵柄組合せ（図柄組合せ）を停止表示させる絵柄表示手段とを備え、表示画面（ディスプレイ８１４Ｋ）が設けられた可動体（可動装飾体８０１Ｋ）と、前記表示画面にて表示演出を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４０２にてディスプレイ８１４Ｋの表示制御処理を実行する機能）と、前記可動体を前記保留表示手段の前方となる範囲を含む所定範囲にて変位させる駆動手段（ステッピングモータ８１５Ｋ）とを有する演出装置（可動演出装置８００Ｋ及び報知・演出制御装置１４０）を備え、前記演出装置は、前記絵柄表示手段における絵柄表示に連動するようにして前記可動体を動作させることにより特別演出を実行する構成となっており、前記演出装置により前記特別演出を行う場合の前記可動体の動作態様として、遊技機正面視にて前記表示画面が前記保留表示手段に重なる位置に前記可動体を一時的に停留させる第１動作態様と、遊技機正面視にて前記可動体が前記重なる位置に停留しないようにして前記保留表示手段の前方を通過させる第２動作態様とが設けられており、前記表示制御手段は、前記第１動作態様にて前記可動体を動作させる場合には前記保留表示手段の表示内容に相関のある相関情報（疑似保留絵柄）を前記表示画面に表示させる手段を有していることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【４９７５】

特徴ＢＩ３．前記可動体は、前記重なる位置に停留している状態では、遊技機正面視にて前記表示画面の一部が前記絵柄表示手段の一部に重なる構成となっており、

前記表示制御手段は、前記可動体が前記重なる位置に停留している場合に、前記表示画面において前記絵柄表示手段に重なる部分と前記絵柄表示手段に重ならない部分との各部分に跨るようにして所定の演出画像（例えばメッセージ画像や炎を模した画像）を表示させる手段を有し、

前記表示制御手段は、前記相関情報を前記表示画面において前記絵柄表示手段との重なりが回避されている部分に表示させる構成となっていることを特徴とする特徴ＢＩ２に記載の遊技機。

【４９７６】

上述の如く表示画面を用いて絵柄表示手段との連携を図る上では、表示画面の一部が絵柄表示手段の一部に重なる位置で可動体を停留させることにより、絵柄の視認性の低下を

抑えながら特別演出を行うことができる。このような構成においては、表示画面において絵柄表示手段との重なりが回避されている部分に上記相関情報を表示させる構成とすることにより、相関情報を提供することで利便性を向上させる効果と特別演出によって遊技への注目度の向上を図る効果とを好適に発揮させることができる。

【４９７７】

特徴ＢＩ４．前記表示制御手段は、前記第２動作態様にて前記可動体を動作させる場合には前記表示画面に前記相関情報を表示させない構成となっていることを特徴とする特徴ＢＩ１乃至特徴ＢＩ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９７８】

第２動作態様にて可動体を動作させる場合には、相関情報を非表示として、遊技者に提供される情報（保留数の情報等）が重複すること回避することにより、以下の効果が期待できる。すなわち、相関情報の表示によって表示画面における表示領域が圧迫されることを抑制し、第１動作態様にて可動体を動作させる場合の表示に係る制約を好適に緩和できる。

【４９７９】

特徴ＢＩ５．前記表示制御手段は、前記相関情報として、前記表示画面の背後に位置する前記保留絵柄を模した疑似画像を表示するように構成されていることを特徴とする特徴ＢＩ１乃至特徴ＢＩ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９８０】

本特徴に示すように、表示画面に保留絵柄を模した疑似画像を表示して保留表示手段に表示される保留絵柄の代用とすることにより、表示画面によって保留表示手段をサポートする機能を好適に発揮させることができる。

【４９８１】

特徴ＢＩ６．前記表示制御手段は、前記疑似画像を表示する場合に、当該疑似画像を前記背後に位置する前記保留絵柄の前方となる位置に表示するように構成されていることを特徴とする特徴ＢＩ５に記載の遊技機。

【４９８２】

疑似画像の表示位置を保留絵柄の表示位置に合せることにより、保留表示のサポートを行った際の違和感を好適に緩和できる。

【４９８３】

特徴ＢＩ７．前記表示制御手段は、前記可動体を前記保留表示手段との重なりが回避される待機位置へ復帰させる場合に、その復帰動作に先行して前記疑似画像の表示を終了する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＩ５又は特徴ＢＩ６に記載の遊技機。

【４９８４】

可動体の復帰動作に先行して疑似画像の表示を終了させる構成とすれば、可動体の動きによって疑似画像と保留絵柄との位置関係が崩れる等して上記サポート機能が遊技者に違和感を与える要因になることを抑制できる。

【４９８５】

特徴ＢＩ８．前記表示制御手段は、前記可動体を前記待機位置へ復帰させる場合に、前記表示画面において前記疑似画像が表示されている部分を含む所定の範囲に特定の画像を表示して前記疑似画像の表示を終了する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＩ７に記載の遊技機。

【４９８６】

待機位置への復帰時には表示画面における所定の範囲（疑似画像の表示範囲を含む）に第１演出画像を表示するようにして疑似画像の表示を終了させることにより、疑似画像の表示を終了させた際の唐突感を軽減できる。

【４９８７】

特徴ＢＩ９．前記表示制御手段は、前記可動体を前記保留表示手段と重なる位置へ移動させる場合には、前記表示画面において前記疑似画像を表示する範囲を含む所定の範囲に第２演出画像を表示し、前記可動体が前記重なる位置に移った後に前記第２演出画像を非

表示とするとともに前記疑似画像を表示するように構成されていることを特徴とする特徴ＢＩ５乃至特徴ＢＩ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９８８】

本特徴によれば、疑似画像の表示を開始する際の唐突感を好適に軽減できる。例えば待機位置にて第２演出画像の表示を開始し、当該第２演出画像を表示した状態で可動体を上記重なる位置へ移動させる構成とするとよい。

【４９８９】

特徴ＢＩ１０．前記疑似画像は第１疑似画像であり、

前記表示制御手段は、前記第１疑似画像に加えて、前記保留表示手段の前記保留表示領域及び前記判定対象表示領域のうち前記表示画面の背後に位置している領域を模した画像を表示するように構成されていることを特徴とする特徴ＢＩ５乃至特徴ＢＩ９のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９９０】

本特徴に示すように、保留絵柄だけではなく保留表示領域や判定対象表示領域を模した画像を表示させることにより可動体側にて保留表示のサポートを行った際の違和感を一層好適に緩和できる。

【４９９１】

特徴ＢＩ１１．前記保留絵柄の表示態様として、第１特別表示態様と、当該第１特別表示態様よりも前記所定の移行情報に対応する判定結果となる可能性が高い旨を示す第２特別表示態様とを含み、

前記表示制御手段は、前記疑似画像の表示に際してその対象となる保留絵柄の表示態様が前記第１特別表示態様となっている場合に前記疑似画像として当該第１特別表示態様を模した疑似画像を表示する手段と、前記疑似画像の表示に際してその対象となる保留絵柄の表示態様が前記第２特別表示態様となっている場合に前記疑似画像として当該第２特別表示態様を模した疑似画像を表示する手段とを有していることを特徴とする特徴ＢＩ５乃至特徴ＢＩ１０のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９９２】

本特徴に示す構成によれば、対象となる保留絵柄の表示態様が第１特別表示態様となっている場合には表示画面に当該第１特別表示態様を模した疑似画像が表示され、対象となる保留絵柄の表示態様が第２特別表示態様となっている場合には当該第２特別表示態様を模した疑似画像が表示される。このように、保留絵柄の表示態様に合わせて疑似画像の表示態様が決定される構成とすることにより、可動体側にて保留表示のサポートを行った際の違和感を好適に抑制できる。

【４９９３】

特徴ＢＩ１２．前記保留絵柄の表示態様として、第１特別表示態様と、当該第１特別表示態様よりも前記所定の移行情報に対応する判定結果となる可能性が高い旨を示す第２特別表示態様とを含み、

前記表示制御手段は、前記疑似画像の表示に際してその対象となる保留絵柄の表示態様が前記第１特別表示態様となっており且つ所定条件が成立していない場合に前記疑似画像として当該第１特別表示態様を模した疑似画像を表示する手段と、前記疑似画像の表示に際してその対象となる保留絵柄の表示態様が前記第１特別表示態様となっており且つ前記所定条件が成立している場合に前記疑似画像として当該第２特別表示態様を模した疑似画像を表示する手段とを有していることを特徴とする特徴ＢＩ５乃至特徴ＢＩ１０のいずれか１つに記載の遊技機。

【４９９４】

本特徴に示す構成によれば、対象となる保留絵柄の表示態様が第１特別表示態様となっている場合には所定条件の成立の有無によって表示画面に表示される疑似画像の表示態様が相違し得る。具体的には、所定条件が成立していない場合には表示中の保留絵柄の特別表示態様と相関のある第１特別表示態様を模した疑似画像が表示され、所定条件が成立している場合には表示中の保留絵柄の特別表示態様よりも期待度の高い第２特別表示態様を

模した疑似画像が表示される。つまり、可動体側にて保留表示のサポートを行った際に保留表示がより期待度の高いものにランクアップする場合がある。このような構成とすれば、可動体によるサポート機能に演出効果が付加され、遊技への注目度の向上に好適に寄与できる。

【４９９５】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＨ群に示した各技術的思想を特徴ＢＩ１～特徴ＢＩ１２に適用してもよい。

【４９９６】

＜特徴ＢＪ群＞

以下の特徴ＢＪ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【４９９７】

特徴ＢＪ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示領域（保留数表示部６０２Ｋ）に表示する保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて事前確認処理を実行する機能）と、

前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて特別演出を実行する特別演出実行手段と

を備え、

前記保留表示領域は、前記保留絵柄を各々表示可能な複数の単位表示領域（単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫ）を有してなり、

前記単位表示領域に表示している前記保留絵柄を遊技の進行に伴って所定方向に順次シフトさせる保留表示制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留表示用

の処理を実行する機能）を備え、
　前記特別演出実行手段は、
　前記保留絵柄の表示領域との重なりが回避される待機位置及び前記表示領域と重なる演出位置に変位可能な可動部（突出部８１１Ｋ）が設けられた可動体（可動装飾体８０１Ｋ）と、
　前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）と、
　前記駆動部の駆動制御を行う駆動制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて駆動制御用の処理を実行する機能）と
を有してなり、
　前記駆動制御手段は、
　前記特別演出が実行される場合には、複数の前記単位表示領域のうち所定の単位表示領域に前記保留絵柄が表示されている状況下にて、前記演出位置のうち当該所定の単位表示領域に対応付けられた所定の演出位置へ前記可動部を変位させる第１制御手段と、
　前記第１制御手段により前記所定の演出位置へ前記可動部が配置された後に、前記保留表示制御手段により前記所定の保留絵柄がシフトされる場合に、当該所定の保留絵柄に追従するようにして前記可動部を変位させる第２制御手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【４９９８】
　保留表示手段の主たる機能は特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、特別情報が所定の移行情報に対応しているかを事前に特定し、保留絵柄の外観（色や模様等の表示態様）を先の遊技回等にて変化させることにより特典付与の期待度を示唆するといった技術が提案されている。これにより、遊技への注目度の向上が図られている。但し、それらの技術については多くが似通ったものとなっており、注目度の向上を図る上で保留表示に係る構成に未だ改善の余地がある。
【４９９９】
　ここで、本特徴に示す構成では、可動体（可動式の演出装置）と保留表示手段との連携が図られている。具体的には、特別演出が実行される場合には、複数の単位表示領域のうち所定の単位表示領域に保留絵柄が表示されている状況下にて、当該所定の単位表示領域に対応付けられた所定の演出位置へ可動部が変位する。その後、所定の保留絵柄のシフト時には当該所定の保留絵柄に追従するようにして可動部が変位する。このような斬新な挙動を発生させることにより上述した注目度の向上効果を好適に発揮させることができる。
【５０００】
　特徴ＢＪ２．前記第２制御手段は、前記保留表示制御手段により前記所定の保留絵柄がシフトする場合に、当該所定の保留絵柄の動きと同期するようにして前記可動部を変位させる手段を有している構成となっていることを特徴とする特徴ＢＪ１に記載の遊技機。
【５００１】
　保留絵柄のシフトと可動部の変位とを同期させる（一体的に動かす）ことにより、当該演出の契機となっている遊技回が近づいていることが強調され、当該遊技回へ向けて遊技者の注目度を好適に高めることができる。
【５００２】
　特徴ＢＪ３．前記演出位置として、前記単位表示領域に各々対応付けられ且つ前記可動部が停留可能な停留位置が複数設けられており、
　前記第２制御手段は、前記保留表示制御手段により前記所定の保留絵柄がシフトする場合に、当該所定の保留絵柄のシフト先となる単位表示領域に対応付けられた前記停留位置へ前記可動部を変位させ且つ当該停留位置にて前記可動部を停留させる構成となっていることを特徴とする特徴ＢＪ１又は特徴ＢＪ２に記載の遊技機。
【５００３】
　本特徴に示すように、該当保留絵柄とともに可動部を停留させる構成とすることにより特徴ＢＪ２に示した技術的思想を好適に具現化できる。

【５００４】
特徴ＢＪ４．前記可動部の変位方向は、前記所定方向と同一方向又は略同一方向となっていることを特徴とする特徴ＢＪ１乃至特徴ＢＪ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【５００５】
本特徴に示す構成によれば、可動部の変位方向と保留絵柄のシフト方向を揃えることができる。これにより、複数回のシフトが繰り返される場合であっても、可動部の動きと保留絵柄の動きとの一体感を好適に強化できる。
【５００６】
特徴ＢＪ５．前記単位表示領域は、前記可動部が変位する場合に通過する通過経路（軌道ＰＬＫ）に沿うようにして配列されていることを特徴とする特徴ＢＪ１乃至特徴ＢＪ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【５００７】
本特徴に示す構成によれば、シフトが繰り返された場合であっても、可動部が所定の保留絵柄から大きく離れることを回避できる。これは、可動部がどの保留絵柄と連動しているかがわかりづらくなることを抑制する上で好ましい。
【５００８】
特徴ＢＪ６．前記演出位置として、前記単位表示領域に各々対応付けられ且つ前記可動部が停留可能な停留位置が複数設けられており、前記第２制御手段は、前記保留表示制御手段により前記所定の保留絵柄がシフトする場合に、当該所定の保留絵柄のシフト先となる単位表示領域に対応付けられた前記停留位置へ前記可動部を変位させ且つ当該停留位置にて前記可動部を停留させる構成となっており、前記可動体は前記停留位置に配置いる場合に前記可動部の少なくとも一部が前記所定の保留絵柄に遊技機前方から重なるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＪ１乃至特徴ＢＪ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【５００９】
本特徴に示すように、停留中の可動部の少なくとも一部が所定の保留絵柄に対して遊技機前方から重なる構成とすることにより、可動部の連動対象となっている所定の保留絵柄がわかりづらくなることを好適に抑制できる。
【５０１０】
特徴ＢＪ７．前記保留表示手段は、前記所定方向において前記保留表示領域と並設され且つ実行中の遊技回に対応する保留絵柄を表示する実行対象表示領域（実行対象表示部６０１Ｋ）を有し、
前記保留表示制御手段は、前記保留表示領域に表示されている保留絵柄を前記実行対象表示領域側へ順次シフトさせる構成となっており、
前記演出位置として、前記単位表示領域に各々対応付けられ且つ前記可動部が停留可能な停留位置が複数設けられており、
前記駆動制御手段は、前記所定の保留絵柄が前記シフトによって前記実行対象表示領域へ移った後は、当該所定の保留絵柄に係る遊技回中に前記可動体を当該実行対象表示領域に対応する前記停留位置から前記待機位置へ復帰させる手段を有していることを特徴とする特徴ＢＪ１乃至特徴ＢＪ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【５０１１】
本特徴に示す構成によれば、所定の保留絵柄に追従して変位を繰り返した可動体については当該所定の保留絵柄が実行対象表示領域に移った後の当該所定の保留絵柄に係る該当遊技回中に待機位置へ復帰する。このようにな構成とすれば、遊技者の注目が可動体に向いたままになることを抑制し、遊技回演出への注目を促すことができる。また、該当遊技回にて可動体を用いた演出を行う上での成約を好適に緩和できる。
【５０１２】
特徴ＢＪ８．前記保留表示手段は、前記所定方向において前記保留表示領域と並設され且つ実行中の遊技回に対応する保留絵柄を表示する実行対象表示領域（実行対象表示部６０１Ｋ）を有し、

前記保留表示制御手段は、前記保留表示領域に表示されている保留絵柄を前記実行対象表示領域側へ順次シフトさせる構成となっており、
前記駆動制御手段は、前記所定の保留絵柄が前記シフトによって前記実行対象表示領域へ移る場合に、当該所定の保留絵柄のシフトが完了した後も前記可動体の変位を継続させることにより当該可動体を停留させることなく前記待機位置へ復帰させる手段を有していることを特徴とする特徴ＢＪ１乃至特徴ＢＪ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【５０１３】
本特徴に示す構成によれば、所定の保留絵柄に追従して変位を繰り返した可動体については当該所定の保留絵柄が実行対象表示領域に移った際にそのまま待機位置へと復帰する。このようにな構成とすれば、遊技者の注目が可動体に向いたままになることを抑制し、遊技回演出への注目を促すことができる。また、該当遊技回にて可動体を用いた演出を行う上での成約を好適に緩和できる。
【５０１４】
特徴ＢＪ９．前記可動部には、前記所定の保留絵柄を遊技機前方から覆う覆い部が形成されており、
前記第１制御手段及び前記第２制御手段によって前記可動体が前記所定の保留絵柄に追従している状況下においては、当該所定の保留絵柄が前記覆い部の背後に位置することで視認困難又は視認不可となるように構成されており、
前記保留表示制御手段は、前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて前記保留絵柄の表示態様を通常表示態様（白色）とは異なる特別表示態様（青色、黄色、赤色）に変更する表示態様変更手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留絵柄の色の変更用の処理を実行する機能）を有し、
前記表示態様変更手段は、前記特別演出が行われる場合に、前記所定の保留絵柄の表示態様を前記特別表示態様に変更する特別変更手段を有し、
前記特別変更手段は、前記所定の保留絵柄が前記実行対象表示領域へシフトする場合に当該所定の保留絵柄の表示態様を前記特別表示態様に変更可能となっていることを特徴とする特徴ＢＪ８に記載の遊技機。
【５０１５】
本特徴に示す構成によれば、最後のシフトのタイミングで可動体との連携が解除されるとともに保留絵柄の表示態様が特別表示態様に変更される得る。このような構成によれば、隠れていた所定の保留絵柄が目視可能となった際に保留絵柄の表示態様が特別表示態様となるかについて遊技者が注目すると想定される。これにより、表示態様の変化が見逃されるといった不都合を回避しつつ、表示態様が変化した際のインパクトを好適に強化できる。
【５０１６】
特徴ＢＪ１０．前記可動部には、前記所定の保留絵柄を遊技機前方から覆う覆い部が形成されており、
前記第１制御手段及び前記第２制御手段によって前記可動体が前記所定の保留絵柄に追従している状況下においては、当該所定の保留絵柄が前記覆い部の背後に位置することで視認困難又は視認不可となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＪ１乃至特徴ＢＪ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【５０１７】
可動部の覆い部によって所定の保留絵柄を覆う構成とすれば、当該覆い部を所定の保留絵柄の代わり（疑似的な保留表示）とすることができる。保留表示手段に表示される保留絵柄と構造物との併用によって保留表示を行うことにより、保留表示の単調化を好適に抑制できる。
【５０１８】
なお、所定の保留絵柄に先行又は後続となる他の保留絵柄については可動体（詳しくは覆い部）との重なりが回避される構成とすることが望ましい。
【５０１９】

特徴ＢＪ１１．前記保留表示制御手段は、前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて前記保留絵柄の表示態様を通常表示態様（白色）とは異なる特別表示態様（青色、黄色、赤色）に変更する表示態様変更手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留絵柄の色の変更用の処理を実行する機能）を有し、
前記覆い部を発光させる発光手段と、
前記発光手段の発光制御を行う発光制御手段と
を備え、
前記覆い部の発光態様として、前記通常表示態様に相関のある通常発光態様（白色）と、前記特別表示態様に相関のある特別発光態様（青色、黄色、赤色）とが設けられており、
前記表示態様変更手段は、前記特別演出が行われる場合に、前記所定の保留絵柄の表示態様を前記特別表示態様に変更する特別変更手段を有し、
前記発光制御手段は、前記特別変更手段により前記所定の保留絵柄の表示態様が変更される場合に、前記覆い部を前記特別発光態様にて発光させる手段を有していることを特徴とする特徴ＢＪ１０に記載の遊技機。
【５０２０】
特徴ＢＪ１０に示したように可動部の覆い部によって保留表示を行う構成においては、覆い部を発光可能とし、当該覆い部の発光態様を保留絵柄の表示態様に合わせて変更とすることで構造物を用いたことによる表現力の低下を抑制することが好ましい。特に、保留絵柄よりも遊技者に近い位置にて見た目（発光態様）が変化することにより、当該変化のインパクトを好適に強調できる。
【５０２１】
特徴ＢＪ１２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示領域（保留数表示部６０２Ｋ）に表示する保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて事前確認処理を実行する機能）と、
前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて特別演出を実行する特別演出実行手段と
を備え、

前記保留表示領域は、前記保留絵柄を各々表示可能な複数の単位表示領域（単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫ）を有してなり、
前記単位表示領域に表示している前記保留絵柄を遊技の進行に伴って所定方向に順次シフトさせる保留表示制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留表示用の処理を実行する機能）を備え、
前記特別演出実行手段は、
前記保留絵柄の表示領域との重なりが回避される待機位置及び前記表示領域と重なる演出位置に変位可能な可動部（突出部８１１Ｋ）が設けられた可動体（可動装飾体８０１Ｋ）と、
前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）と、
前記駆動部の駆動制御を行う駆動制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて駆動制御用の処理を実行する機能）と
を有してなり、
前記駆動制御手段は、前記保留表示制御手段によって前記保留絵柄がシフトされる場合に、前記可動部を変位させる手段を有し、
前記可動部の変位方向は、前記所定方向と同一方向又は略同一方向となっていることを特徴とする遊技機。

【５０２２】

保留表示手段の主たる機能は特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、特別情報が所定の移行情報に対応しているかを事前に特定し、保留絵柄の外観（色や模様等の表示態様）を先の遊技回等にて変化させることにより特典付与の期待度を示唆するといった技術が提案されている。これにより、遊技への注目度の向上が図られている。但し、それらの技術については多くが似通ったものとなっており、注目度の向上を図る上で保留表示に係る構成に未だ改善の余地がある。

【５０２３】

ここで、本特徴に示す構成では、可動体（可動式の演出装置）と保留表示手段との連携が図られている。具体的には、特別演出が実行される場合には、保留絵柄のシフトに合わせて当該シフトの方向（所定方向）と同一又は略同一の方向に可動部が変位する。このような斬新な挙動を発生させることにより上述した注目度の向上効果を好適に発揮させることができる。

【５０２４】

なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示領域（保留数表示部６０２Ｋ）に表示

する保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて事前確認処理を実行する機能）と、前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて特別演出を実行する特別演出実行手段とを備え、前記保留表示領域は、前記保留絵柄を各々表示可能な複数の単位表示領域（単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫ）を有してなり、前記単位表示領域に表示している前記保留絵柄を遊技の進行に伴って所定方向に順次シフトさせる保留表示制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留表示用の処理を実行する機能）を備え、前記特別演出実行手段は、前記保留絵柄の表示領域との重なりが回避される待機位置及び前記表示領域と重なる演出位置に変位可能な可動部（突出部８１１Ｋ）が設けられた可動体（可動装飾体８０１Ｋ）と、前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）と、前記駆動部の駆動制御を行う駆動制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて駆動制御用の処理を実行する機能）とを有してなり、前記可動部の変位方向は、前記所定方向と同一方向又は略同一方向となっていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【５０２５】

特徴ＢＪ１３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示領域（保留数表示部６０２Ｋ）に表示する保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて事前確認処理を実行する機能）と、

前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて特別演出を実行する特別演出実行手段と

を備え、

前記保留表示領域は、前記保留絵柄を各々表示可能な複数の単位表示領域（単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫ）を有してなり、

前記単位表示領域に表示している前記保留絵柄を遊技の進行に伴って所定方向に順次シフトさせる保留表示制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留表示用の処理を実行する機能）を備え、

前記特別演出実行手段は、

前記保留絵柄の表示領域との重なりが回避される待機位置及び前記表示領域と重なる演出位置に変位可能な可動部（突出部８１１Ｋ）が設けられた可動体（可動装飾体８０１Ｋ）と、
前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）と、
前記駆動部の駆動制御を行う駆動制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて駆動制御用の処理を実行する機能）と
を有してなり、
前記駆動制御手段は、前記保留表示制御手段によって前記保留絵柄がシフトされる場合に、前記可動部を変位させる手段を有し、
前記単位表示領域は、前記可動部が変位する変位経路に沿うようにして配設されていることを特徴とする遊技機。

【５０２６】

保留表示手段の主たる機能は特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、特別情報が所定の移行情報に対応しているかを事前に特定し、保留絵柄の外観（色や模様等の表示態様）を先の遊技回等にて変化させることにより特典付与の期待度を示唆するといった技術が提案されている。これにより、遊技への注目度の向上が図られている。但し、それらの技術については多くが似通ったものとなっており、注目度の向上を図る上で保留表示に係る構成に未だ改善の余地がある。

【５０２７】

ここで、本特徴に示す構成では、可動体（可動式の演出装置）と保留表示手段との連携が図られている。具体的には、特別演出が実行される場合には、保留絵柄のシフトに合わせて可動部が変位する。単位表示領域については可動部が変位する変位経路に沿うようにして配設されているため、シフトに合わせて可動部が変位した場合であっても可動部が保留絵柄から大きく離れるといった事象を回避できる。これにより、上述した注目度の向上効果を好適に発揮させることができる。

【５０２８】

なお、上記特徴ＢＪ５～特徴ＢＪ１１に示した各技術的思想を特徴ＢＪ１２又は特徴ＢＪ１３に適用してもよい。

【５０２９】

また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＩ群に示した各技術的思想を特徴ＢＪ１～特徴ＢＪ１３に適用してもよい。

【５０３０】

＜特徴ＢＫ群＞

以下の特徴ＢＫ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５０３１】

特徴ＢＫ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保

留表示部（保留表示領域ＳＥ）に表示させる保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置５００Ｋ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
絵柄表示部（図柄の変動表示領域）を有し、当該絵柄表示部にて複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置５００Ｋ）と、
前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて図柄の表示制御を行う機能）と
を有し、
待機位置及び演出位置に変位可能な可動体（可動装飾体８０１Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、
前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）の駆動制御を行う駆動制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて駆動制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記可動体は、前記演出位置に配置された状態では、当該可動体が遊技機正面視にて前記絵柄表示部及び前記保留表示部の両方に重なる構成となっており、
前記絵柄表示部において前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せが最終停止表示される前に、前記可動体を前記待機位置から前記演出位置に配置することにより前記絵柄表示手段及び前記可動演出装置による連動演出を行う連動演出実行手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて事前確認処理を実行する機能）と、
前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて前記保留絵柄の表示態様を通常表示態様（白色）とは異なる特別表示態様（青色、黄色、赤色）に変更する表示態様変更手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留絵柄の色の変更用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記表示態様変更手段は、前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応しない判定結果となる遊技回にて前記連動演出が実行される場合に、前記可動体の前記待機位置への復帰に際して前記保留絵柄の表示態様を前記通常表示態様から前記特別表示態様に変更する特別変更手段を有していることを特徴とする遊技機。
【５０３２】
パチンコ機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示手段を備え、この絵柄表示手段（絵柄表示部）にて様々な演出を行うことにより、遊技に対する注目度の向上が図られている。近年では、絵柄表示

部の周辺に可動演出装置（可動体）を配設し、絵柄表示部と可動体とを連動させる連動演出を実行することにより、更なる注目度の向上が図られている。

【５０３３】

ここで、上述した連動演出については発生した場合に所定の移行情報に対応する判定結果（大当たり結果）である期待度が大きく上昇する演出として位置づけられることが多い。これは、大当たり結果となる場合の遊技者の満足度を向上させたり、遊技への注目度の向上を図ったりする上では好ましい構成であるものの、遊技者の期待を可動演出装置を用いて煽った挙句、連動演出→所定の移行情報に対応しない判定結果（外れ結果）に対応した絵柄組合せの最終停止表示となることは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になり得る。

【５０３４】

この点、本特徴に示す構成によれば、連動演出が実行される場合には、演出位置に配置された可動体が絵柄表示部及び保留表示部の両方に重なる。そして、連動演出→所定の移行情報に対応しない判定結果（外れ結果）に対応した絵柄組合せの最終停止表示となる場合には、可動体の演出位置から待機位置への復帰に際して保留絵柄の表示態様が変更される場合がある。つまり、表示態様が変更された保留絵柄が可動体に注視している遊技者の視界に飛び込むこととなる。このようにして、後続の遊技回への注目を促すことにより、上述した懸念を好適に払拭することができる。

【５０３５】

特徴ＢＫ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示部（保留表示領域ＳＥ）に表示させる保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置５００Ｋ及び報知・演出制御装置１４０）と

を備え、

前記表示演出実行手段は、

絵柄表示部（図柄の変動表示領域）を有し、当該絵柄表示部にて複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置５００Ｋ）と、

前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて図柄の表示制御を行う機能）と

を有し、

待機位置及び演出位置に変位可能な可動体（可動装飾体８０１Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、
前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）の駆動制御を行う駆動制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて駆動制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記可動体は、前記演出位置に配置された状態では、当該可動体が遊技機正面視にて前記絵柄表示部及び前記保留表示部の両方に重なる構成となっており、
前記絵柄表示部において前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せが最終停止表示される前に、前記可動体を前記待機位置から前記演出位置に配置することにより前記絵柄表示手段及び前記可動演出装置による連動演出を行う連動演出実行手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて事前確認処理を実行する機能）と、
前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて前記保留絵柄の表示態様を通常表示態様（白色）とは異なる特別表示態様（青色、黄色、赤色）に変更する表示態様変更手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留絵柄の色の変更用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記表示態様変更手段は、前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応しない判定結果となる遊技回にて前記連動演出が実行される場合に、前記演出位置に配置された前記可動体の背後で前記保留絵柄の表示態様を前記通常表示態様から前記特別表示態様に変更する特別変更手段を有していることを特徴とする遊技機。

【５０３６】
パチンコ機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示手段を備え、この絵柄表示手段（絵柄表示部）にて様々な演出を行うことにより、遊技に対する注目度の向上が図られている。近年では、絵柄表示部の周辺に可動演出装置（可動体）を配設し、絵柄表示部と可動体とを連動させる連動演出を実行することにより、更なる注目度の向上が図られている。

【５０３７】
ここで、上述した連動演出については発生した場合に所定の移行情報に対応する判定結果（大当たり結果）である期待度が大きく上昇する演出として位置づけられることが多い。これは、大当たり結果となる場合の遊技者の満足度を向上させたり、遊技への注目度の向上を図ったりする上では好ましい構成であるものの、遊技者の期待を可動演出装置を用いて煽った挙句、連動演出→所定の移行情報に対応しない判定結果（外れ結果）に対応した絵柄組合せの最終停止表示となることは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になり得る。

【５０３８】
この点、本特徴に示す構成によれば、連動演出が実行される場合には、演出位置に配置された可動体が絵柄表示部及び保留表示部の両方に重なる。そして、連動演出→所定の移行情報に対応しない判定結果（外れ結果）に対応した絵柄組合せの最終停止表示となる場合には、可動体が演出位置から待機位置へ復帰する際に当該可動体の背後で保留絵柄の表示態様が変更される場合がある。つまり、可動体の復帰に際して保留表示部との重なりが解除されることで、表示態様が変更された保留絵柄が可動体に注視している遊技者の視界に飛び込むこととなる。このようにして、後続の遊技回への注目を促すことにより、上述した懸念を好適に払拭することができる。

【５０３９】
なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情

報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示部（保留表示領域ＳＥ）に表示させる保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置５００Ｋ及び報知・演出制御装置１４０）とを備え、前記表示演出実行手段は、絵柄表示部（図柄の変動表示領域）を有し、当該絵柄表示部にて複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置５００Ｋ）と、前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて図柄の表示制御を行う機能）とを有し、待機位置及び演出位置に変位可能な可動体（可動装飾体８０１Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）の駆動制御を行う駆動制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて駆動制御用の処理を実行する機能）とを備え、前記可動体は、前記演出位置に配置された状態では、当該可動体が遊技機正面視にて前記絵柄表示部及び前記保留表示部の両方に重なる構成となっており、前記絵柄表示部において前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せが最終停止表示される前に、前記可動体を前記待機位置から前記演出位置に配置することにより前記絵柄表示手段及び前記可動演出装置による連動演出を行う連動演出実行手段と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて事前確認処理を実行する機能）と、前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて前記保留絵柄の表示態様を通常表示態様（白色）とは異なる特別表示態様（青色、黄色、赤色）に変更する表示態様変更手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留絵柄の色の変更用の処理を実行する機能）とを備え、前記表示態様変更手段は、前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応しない判定結果となる遊技回にて前記連動演出が実行される場合に、前記絵柄の可変表示が行われている状況下にて、前記演出位置に配置された前記可動体の背後で前記保留絵柄の表示態様を前記通常表示態様から前記特別表示態様に変更する特別変更手段を有していることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【５０４０】

特徴ＢＫ３．前記可動体は、当該可動体の背後を視認不可となるように形成されていることを特徴とする特徴ＢＫ１又は特徴ＢＫ２に記載の遊技機。

【５０４１】

本特徴に示す構成によれば、可動体の背後で保留絵柄の表示態様が変更された場合であっても、当該可動体が保留絵柄と重ならない位置へ変位するまで、表示態様が変更された旨を隠すことができる。このような構成とすれば、表示態様が変更された保留絵柄が視界に入る際のインパクトを強化できる。なお、可動体の背後を視認不可とするための具体的構成については任意であり、例えば可動体を有色不透明に形成するとよい。

【５０４２】

特徴ＢＫ４．前記保留表示部は、前記保留絵柄を各々表示可能な単位表示領域（例えば単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫ）を複数有してなり、
前記可動体が前記演出位置に配置された状態では、当該可動体が前記単位表示領域のうち少なくとも複数（例えば８つ）の単位表示領域と重なるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＫ１乃至特徴ＢＫ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【５０４３】
本特徴に示す構成によれば、可動体と重なる保留絵柄の候補の数を稼ぎ、連動演出→外れ結果明示となる場合の保留絵柄の表示態様の変更機会を確保しやすくなる。これは、無理な演出の設定に起因して演出のバランスが崩れることを抑制しつつ、特徴ＢＫ１等に示した効果を発揮させる上で好ましい。
【５０４４】
なお、本特徴に示す構成を「前記保留表示部は、前記保留絵柄を各々表示可能な単位表示領域（例えば単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫ）を複数有してなり、前記可動体が前記演出位置に配置された状態では、当該可動体が前記単位表示領域の全てと重なるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＫ１乃至特徴ＢＫ３のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【５０４５】
特徴ＢＫ５．前記可動体が前記演出位置から前記待機位置へ復帰する場合に、複数の前記保留表示部との重なりが１つずつ解除されるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＫ４に記載の遊技機。
【５０４６】
本特徴に示すように、可動体の動きに合わせて保留絵柄が１つずつ視界に入る構成とすれば、保留絵柄の表示態様が変更されているかが１つずつ確認されることとなり、遊技者の期待感の急速な低下を好適に抑制できる。
【５０４７】
特徴ＢＫ６．前記連動演出実行手段は、前記絵柄表示部にて絵柄組合せの最終停止表示が行われている状況下にて前記可動体を前記演出位置から前記待機位置へ復帰させる構成となっていることを特徴とする特徴ＢＫ５に記載の遊技機。
【５０４８】
最終停止表示された図柄組合せの停止表示時間（確定表示時間）については、遊技の結果を明示する等の様々な理由から、ある程度の長さを確保することが好ましい。しかしながら、上述した連動演出を経て外れ結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示したまま次の遊技回に移行しない時間（確定表示時間）が長く続くことは、遊技者の満足度を低下させる要因になり得る。この点、本特徴に示す構成（徴ＢＫ５との組み合わせ）によれば、最終停止表示が行われている状況下にて保留絵柄が１つずつ順に視認可能となるため、保留絵柄の確認に要する時間を稼ぐことができる。これにより、外れ結果に対応した絵柄組合せが無駄に長く表示されている等の印象を遊技者に与えることを抑制し、遊技者の満足度の向上に好適に寄与できる。
【５０４９】
特徴ＢＫ７．前記可動体は、前記演出位置から前記待機位置へ復帰する際の変位方向が前記単位表示領域の並び方向と同じ方向となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＫ４乃至特徴ＢＫ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【５０５０】
特徴ＢＫ７に示すように、可動体の復帰させる際には単位表示領域の並び方向に当該可動体を変位させる構成とすることにより、特徴ＢＫ５に示した技術的思想を好適に具現化できる。
【５０５１】
特徴ＢＫ８．前記保留表示手段は、前記単位表示領域に表示されている前記保留絵柄を遊技の進行に伴って順次シフトさせるシフト手段を有し、
前記可動体が前記演出位置から前記待機位置へ復帰する際の前記変位方向は前記シフト

方向と同じ方向となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＫ７に記載の遊技機。

【５０５２】

本特徴に示す構成によれば、可動体が待機位置へ復帰する際には新しい順に保留絵柄が視認可能となる。このような構成とすることは、復帰時点での保留数を遊技者に速やかに明示する上で好ましい。このように保留数が速やかに明示される構成とすれば、今回の復帰時に表示態様の変更対象となり得る保留絵柄が幾つあるかを遊技者が把握しやすくなる。

【５０５３】

特徴ＢＫ９．前記可動体が前記演出位置から前記待機位置へ変位する場合の変位速度は、前記可動体が前記待機位置から前記演出位置へ変位する場合の変位速度よりも遅くなっていることを特徴とする特徴ＢＫ５乃至特徴ＢＫ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【５０５４】

連動演出を開始する際（往路）には、可動体を待機位置から演出位置に速やかに変位させることで当該演出のインパクトを強化できる。一方、連動演出の終了に際して可動体を演出位置から待機位置へ復帰させる場合（復路）においては、可動体の変位速度を往路よりも遅くすることにより、特徴ＢＫ５に示した機能（変更対象となる保留絵柄を１つずつ順に確認するように促す機能）を好適に発揮させることができる。

【５０５５】

特徴ＢＫ１０．前記可動体が前記演出位置から前記待機位置へ復帰する場合に、前記保留表示部を構成する複数の前記単位表示領域との重なりが同時に解除されるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＫ４に記載の遊技機。

【５０５６】

本特徴に示すように、待機位置への復帰に際して複数の単位表示領域が一気に視認可能となる構成とすれば、表示態様が変更されているか否かの確認に要する時間を短くして、可動体の復帰待ちとなる時間が間延びすることを抑制できる。これは、遊技進行の円滑化を図る上で好ましい構成である。

【５０５７】

特徴ＢＫ１１．前記保留表示手段は、前記単位表示領域に表示されている前記保留絵柄を遊技の進行に伴って順次シフトさせるシフト手段を有し、

前記可動体が前記演出位置から前記待機位置へ復帰する際の前記変位方向は少なくとも前記保留表示部との重なりが解消されるまでの区間において前記単位表示領域の並び方向と交差する方向となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＫ４又は特徴ＢＫ１０に記載の遊技機。

【５０５８】

本特徴に示す構成によれば、待機位置への復帰に際して複数の単位表示領域が一気に視認可能となる。このような構成によれば、表示態様が変更されているか否かの確認に要する時間を短くして、可動体の復帰待ちとなる時間が間延びすることを抑制できる。これは、遊技進行の円滑化を図る上で好ましい構成である。

【５０５９】

特徴ＢＫ１２．前記所定の移行情報に対応しない判定結果となった遊技回にて前記連動演出が実行される場合であって当該遊技回よりも後に実行される遊技回にて前記保留絵柄の表示態様を変更する旨が既に決定されている場合に、予め設定されている当該表示態様の変更のタイミングを前記連動演出が実行される遊技回にて前記演出位置に配置された前記可動体が前記待機位置へ復帰する前のタイミングとなるように変更する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＫ１乃至特徴ＢＫ１１のいずれか１つに記載の遊技機。

【５０６０】

本特徴に示すように、連動演出よりも前に表示態様を変更する旨が決定され且つその変更のタイミングが連動演出が実行される遊技回よりも後の遊技回中のタイミングである場合に、その変更のタイミングを連動演出に係る遊技回に前倒しする構成とすることにより

、表示態様の他の変更パターンとの共存を好適に実現できる。
【５０６１】
特徴ＢＫ１３．前記保留絵柄の表示態様が変更される旨が既に決定されている遊技回にて前記連動演出が実行される場合に、少なくとも前記可動体が前記演出位置に配置されるまで前記保留絵柄の表示態様の変更を遅延させる手段を有していることを特徴とする特徴ＢＫ１乃至特徴ＢＫ１２のいずれか１つに記載の遊技機。
【５０６２】
本特徴に示すように、連動演出よりも前に表示態様を変更する旨が決定され且つその変更のタイミングが連動演出が実行される遊技回において当該連動演出よりも前のタイミングである場合に、その変更のタイミングを少なくとも可動体が演出位置に配置されるまで遅延させる構成とすることにより、表示態様の他の変更パターンとの共存を好適に実現できる。
【５０６３】
特徴ＢＫ１４．前記保留表示手段は、前記単位表示領域に表示されている前記保留絵柄を遊技の進行に伴って順次シフトさせるシフト手段を有し、
前記可動体は、前記絵柄表示手段にて前記所定の移行情報に対応しない絵柄組合せが最終停止表示されてから次の遊技回が開始されるまでの間に前記待機位置へ復帰する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＫ１乃至特徴ＢＫ１３のいずれか１つに記載の遊技機。
【５０６４】
本特徴に示すようにして保留絵柄のシフトと可動体の復帰とが重なることを回避する構成とすれば、動きが重なることで演出が分かりづらくなることを抑制し、特徴ＢＫ１に示した保留絵柄の表示態様の変更による演出効果を好適に発揮させることができる。
【５０６５】
特徴ＢＫ１５．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示部（保留表示領域ＳＥ）に表示させる保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置５００Ｋ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
絵柄表示部（図柄の変動表示領域）を有し、当該絵柄表示部にて複数の絵柄（図柄）を

可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置５００Ｋ）と、
　前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて図柄の表示制御を行う機能）と
を有し、
　待機位置及び演出位置に変位可能な可動体（可動装飾体８０１Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、
　前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）の駆動制御を行う駆動制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて駆動制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
　前記可動体は、前記演出位置に配置された状態では、当該可動体が遊技機正面視にて前記絵柄表示部及び前記保留表示部の両方に重なる構成となっており、
　前記絵柄表示部において前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せが最終停止表示される前に、前記可動体を前記待機位置から前記演出位置に配置することにより前記絵柄表示手段及び前記可動演出装置による連動演出を行う連動演出実行手段と、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて事前確認処理を実行する機能）と、
　前記先特定手段による前記特定の結果に基づいて前記保留絵柄の表示態様を通常表示態様（白色）とは異なる特別表示態様（青色、黄色、赤色）に変更する表示態様変更手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて保留絵柄の色の変更用の処理を実行する機能）と
を備え、
　前記連動演出として、第１連動演出と、当該第１連動演出よりも前記所定の移行情報に対応する判定結果となる期待度が高い第２連動演出とが設けられており、
　前記表示態様変更手段は、前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応しない判定結果となる遊技回にて前記第２連動演出が実行される場合に、前記可動体の前記待機位置への復帰に際して前記保留絵柄の表示態様を前記通常表示態様から前記特別表示態様に変更する特別変更手段を有していることを特徴とする遊技機。
【５０６６】
　パチンコ機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示手段を備え、この絵柄表示手段（絵柄表示部）にて様々な演出を行うことにより、遊技に対する注目度の向上が図られている。近年では、絵柄表示部の周辺に可動演出装置（可動体）を配設し、絵柄表示部と可動体とを連動させる連動演出を実行することにより、更なる注目度の向上が図られている。
【５０６７】
　ここで、上述した連動演出については発生した場合に所定の移行情報に対応する判定結果（大当たり結果）である期待度が大きく上昇する演出として位置づけられることが多い。これは、大当たり結果となる場合の遊技者の満足度を向上させたり、遊技への注目度の向上を図ったりする上では好ましい構成であるものの、遊技者の期待を可動演出装置を用いて煽った挙句、連動演出→所定の移行情報に対応しない判定結果（外れ結果）に対応した絵柄組合せの最終停止表示となることは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になり得る。
【５０６８】
　この点、本特徴に示す構成によれば、少なくとも期待度が高めの第２連動演出が実行される場合には、演出位置に配置された可動体が絵柄表示部及び保留表示部の両方に重なる。そして、第２連動演出→所定の移行情報に対応しない判定結果（外れ結果）に対応した絵柄組合せの最終停止表示となる場合には、可動体の演出位置から待機位置への復帰に際して保留絵柄の表示態様が変更される場合がある。つまり、表示態様が変更された保留絵柄が可動体に注視している遊技者の視界に飛び込むこととなる。このようにして、後続の

遊技回への注目を促すことにより、上述した懸念を好適に払拭することができる。
【５０６９】
なお、上記特徴ＢＫ１～特徴ＢＫ１４に示した各技術的思想を特徴ＢＫ１５に適用してもよい。
【５０７０】
また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＪ群に示した各技術的思想を特徴ＢＫ１～特徴ＢＫ１５に適用してもよい。
【５０７１】
＜特徴ＢＬ群＞
以下の特徴ＢＬ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【５０７２】
特徴ＢＬ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して第１の表示（例えば保留表示）を行う第１表示部（保留表示装置６００Ｋ）及び第２の表示（例えば図柄の変動表示）を行う第２表示部（図柄表示装置５００Ｋ）と、
第１形態（基本状態ＬＶ０）、第２形態（第１伸長状態ＬＶ１）及び第３形態（第２伸長状態）に切替可能な可動体（可動装飾体８０１Ｋ）と、当該可動体を待機位置及び演出位置に変位させる駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）とを有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と
を備え、
前記可動演出装置は、
前記第１表示部における表示と前記可動体とを連動させる第１連動演出（明示保留予告演出）が実行される場合に、前記可動体を前記第１形態のまま前記演出位置へ変位させた後に当該演出位置において前記第２形態に切り替える第１切替手段と、
前記第２表示部における表示と前記可動体とを連動させる第２連動演出（連続変動演出

）が実行される場合に、前記可動体を前記第１形態のまま前記演出位置へ変位させた後に当該演出位置において前記第３形態に切り替える第２切替手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【５０７３】
パチンコ機等の遊技機においては、表示部と可動演出装置（可動体）との連携（連動演出）によって遊技への注目度の向上が図られているものがある。しかしながら、可動演出装置を用いて行われる連動演出の多くは似かよっており、実行される連動演出が大掛かりとなる反面、単調となりやすい。このような事情から、連動演出が繰り返し実行されることにより当該連動演出による注目度の向上効果が上手く発揮されなくなると想定される。
【５０７４】
この点、本特徴に示す構成では、可動演出装置は複数の表示部（第１表示部及び第２表示部）に各々連動する。ここで、第１表示部に連動する第１連動演出が実行される場合には可動体が第１形態のまま演出位置へ変位した後に当該演出位置において第２形態に切り替わる。これに対して、第２表示部に連動する第２連動演出が実行される場合には可動体が第１形態のまま演出位置へ変位した後に当該演出位置において第３形態に切り替わる。つまり、待機位置→演出位置へ変位する過程は動きが共通化されており、演出位置到達後に第２形態となるか（連動対象が第１表示部の表示となるか）、それとも第３形態となるか（連動対象が第２表示部の表示となるか）の分岐が発生する。このように、連動演出の態様化を実現することで、上記懸念を緩和できる。そして、動きを一部で共通化することにより、連動演出の多様化によって可動演出装置に係る構成が過度に複雑化することを抑制できる。これは、表示部等の周辺機器と可動演出装置とを限られた領域で共存させる上で好ましい。
【５０７５】
特徴ＢＬ２．前記可動体は、前記第１形態から前記第３形態に切り替わる場合に前記第２形態を経由する構成となっており、
前記第２切替手段は、前記可動体を前記第２形態で静止させることなく前記第１形態から前記第３形態に切り替える構成となっていることを特徴とする特徴ＢＬ１に記載の遊技機。
【５０７６】
第１形態から第３形態に切り替わる途中（過程）で第２形態を経由する構成とすれば、可動体の形態切替に係る構成が過度に複雑化することを抑制しつつ特徴ＢＬ１等に示した効果を発揮させることができる。ここで、可動体による連動演出を行う場合には当該可動体の動きが緩慢になることで演出のインパクトが低下すると想定される。そこで、第１形態→第３形態となる場合には、第２形態で静止させることなく一気に第３形態に切り替える構成とすることで上記懸念を好適に払拭できる。
【５０７７】
特徴ＢＬ３．前記可動体は、前記演出位置にて前記第１形態となっている場合には前記第１表示部及び前記第２表示部の何れとの重なりも回避され、前記演出位置にて前記第２形態となることにより、当該可動体の所定部分（先端部８１３Ｋ）が前記第１表示部と重なり、前記演出位置にて前記第３形態となることにより、前記所定部分が前記第２表示部と重なるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＬ１又は特徴ＢＬ２に記載の遊技機。
【５０７８】
本特徴に示す構成によれば、第１連動演出時は可動体を演出位置へ移動させた後に第２形態とすることで当該可動体の所定部分によって連動対象が第１表示部である旨が明示され、第２連動演出時は可動体を演出位置へ移動させた後に第３形態とすることで当該可動体の所定部分によって連動対象が第２表示部である旨を明示できる。このような構成とすれば、連動演出の多様化が遊技者を困惑させる要因になることを好適に抑制できる。
【５０７９】
なお、本特徴に示す構成を「前記可動体は、前記演出位置にて前記第１形態となってい

る場合には前記第１表示部及び前記第２表示部の何れとの重なりも回避され、前記演出位置にて前記第２形態となることにより前記第１表示部を指定し、前記演出位置にて前記第３形態となることにより前記第２表示部を指定するように構成されていることを特徴とする特徴ＢＬ１又は特徴ＢＬ２に記載の遊技機。」とすることも可能である。

【５０８０】

特徴ＢＬ４．前記第１形態から前記第２形態となる場合の前記所定部分の変位方向と、前記第１形態から前記第３形態となる場合の前記所定部分の変位方向とが同じ方向となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＬ３に記載の遊技機。

【５０８１】

本特徴に示す構成によれば、特徴ＢＬ２や特徴ＢＬ３に示した技術的思想を好適に具現化できる。

【５０８２】

特徴ＢＬ５．前記可動体が前記演出位置に配置されることにより、前記第１表示部、前記第２表示部及び前記可動体の前記所定部分が当該所定部分の変位方向（縦方向）に並んだ状態となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＬ４に記載の遊技機。

【５０８３】

特徴ＢＬ１等に示したように、可動体の形態が待機位置から演出位置へ変位した後に切り替わる構成とする場合には、動きが複雑化することが遊技者を困惑させる要因になり得る。この点、演出位置へ配置されることで所定部分、第１表示部、第２表示部が一列（所定部分の変位方向）に並んだ状態となる構成とすれば、可動演出装置の動きを多様化しつつ、それに起因した上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【５０８４】

特徴ＢＬ６．前記可動体が前記待機位置から前記演出位置へ変位する場合の前記所定部分の変位方向（横方向）と、前記可動体が前記第１形態から前記第２形態及び前記第３形態に切り替わる場合の前記所定部分の変位方向（縦方向）とが異なる方向となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＬ４又は特徴ＢＬ５に記載の遊技機。

【５０８５】

本特徴に示す構成とすれば、所定部分の移動距離を稼ぐことでダイナミックな動きを実現しつつ、それに起因して可動体の動作範囲が過度に大きくなることを抑制できる。

【５０８６】

特徴ＢＬ７．前記可動体は、前記待機位置から前記演出位置に変位させた場合に、前記第１形態のまま所定期間に亘って維持される構成となっており、

前記所定期間は、前記可動体を前記待機位置から前記演出位置に変位させる場合の動作期間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＬ１乃至特徴ＢＬ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【５０８７】

可動演出装置を動作させる場合には、動作開始から動作完了までの期間が短くなるほど、表示部における連動演出用の表示を実行するまでのタイムラグを小さくできる。つまり演出の速やかな進行が可能となる。他方で、特徴ＢＬ１等に示した分岐を発生する場合には、どちらの分岐先となるかに遊技者が注目するため、分岐発生時にある程度の間を確保することには技術的意義がある。そこで、本特徴に示すように、待機位置から演出位置へ変位する場合の動作期間を短くして動きのインパクトを強化しつつ、待機位置では第１形態を維持したまま上記間（所定期間）を長く確保することにより、上記２つの課題を好適に解決できる。

【５０８８】

特徴ＢＬ８．前記可動体は、前記第１形態から前記第３形態に切り替わる場合に前記第２形態を経由する構成となっており、

前記第１連動演出は、前記第１表示部の表示領域に静止表示されている絵柄の静止表示態様を変更する演出であり、

前記第２連動演出は、前記第２表示部の表示領域に変動表示されている絵柄の変動表示

態様を変更する演出であり、
前記第１表示部おいて連動対象となる絵柄の表示領域は、前記第２表示部において連動対象となる絵柄の表示領域よりも小さくなっていることを特徴とする特徴ＢＬ１乃至特徴ＢＬ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【５０８９】
静止表示態様が変更される第１連動演出では可動体の形態変化についても小さくし（１段階とし）、動的表示態様が変更される第２連動演出では可動体の形態変化についても大きくする（２段階とする）ことにより、２つの連動演出のメリハリを強化できる。
【５０９０】
特徴ＢＬ９．第３表示部を有し、前記第１連動演出及び前記第２連動演出が開始される場合に前記第３表示部にて前記可動演出装置の動作を示唆する動作示唆手段を備え、
前記第３表示部は、前記可動体が前記演出位置に配置された場合に当該可動体と重なる位置に配されており、
前記示唆は、少なくとも前記可動体が前記演出位置に配置されるまで継続されることを特徴とする特徴ＢＬ１乃至特徴ＢＬ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【５０９１】
上述した形態切替の分岐については演出位置にて発生する。そこで、当該演出位置に可動体が配置された場合に当該可動体と重なる位置にて示唆を行う構成とすることにより、分岐が発生する点を明示せずとも当該分岐の見逃しを好適に抑制できる。これは、動作示唆の簡略化（情報量の低減）によって当該示唆の理解の容易化を実現する上で好ましい。
【５０９２】
特徴ＢＬ１０．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留絵柄を保留表示部（保留表示領域ＳＥ）に表示させる保留表示手段（保留表示装置６００Ｋ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
絵柄表示部（図柄の変動表示領域）を有し、当該絵柄表示部にて複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置５００Ｋ）と、
前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて図柄の表示制御を行う機能）と、
第１形態（基本状態ＬＶ０）、第２形態（第１伸長状態ＬＶ１）及び第３形態（第２伸長状態）に切替可能な可動体（可動装飾体８０１Ｋ）と、当該可動体を待機位置及び演出位置に変位させる駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）とを有する可動演出装置（可動

演出装置８００Ｋ）と
を備え、
前記可動演出装置は、
前記保留表示部における表示と前記可動体とを連動させる第１連動演出が実行される場合に、前記可動体を前記第１形態のまま前記演出位置へ変位させた後に当該演出位置において前記第２形態に切り替える第１切替手段と、
前記絵柄表示部における表示と前記可動体とを連動させる第２連動演出が実行される場合に、前記可動体を前記第１形態のまま前記演出位置へ変位させた後に当該演出位置において前記第３形態に切り替える第２切替手段と
を有していることを特徴とする遊技機。

【５０９３】
パチンコ機等の遊技機においては、絵柄表示部と可動演出装置（可動体）との連携（連動演出）によって遊技への注目度の向上が図られているものがある。しかしながら、可動演出装置を用いて行われる連動演出の多くは似かよっており、実行される連動演出が大掛かりとなる反面、単調となりやすい。このような事情から、連動演出が繰り返し実行されることにより当該連動演出による注目度の向上効果が上手く発揮されなくなると想定される。

【５０９４】
この点、本特徴に示す構成では、可動演出装置は絵柄表示部及び保留表示部に各々連動する。ここで、保留表示部に連動する第１連動演出が実行される場合には可動体が第１形態のまま演出位置へ変位した後に当該演出位置において第２形態に切り替わる。これに対して、絵柄表示部に連動する第２連動演出が実行される場合には可動体が第１形態のまま演出位置へ変位した後に当該演出位置において第３形態に切り替わる。つまり、待機位置→演出位置へ変位する過程は動きが共通化されており、演出位置到達後に第２形態となるか（連動対象が保留表示部の表示となるか）、それとも第３形態となるか（連動対象が絵柄表示部の表示となるか）の分岐が発生する。このように、連動演出の態様化を実現することで、上記懸念を緩和できる。そして、動きを一部で共通化することにより、連動演出の多様化によって可動演出装置に係る構成が過度に複雑化することを抑制できる。これは、絵柄表示部や保留表示部等の周辺機器と可動演出装置とを限られた領域で共存させる上で好ましい。

【５０９５】
なお、上記特徴ＢＬ１～特徴ＢＬ９に示した各技術的思想を特徴ＢＬ１０に適用してもよい。

【５０９６】
また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＫ群に示した各技術的思想を特徴ＢＬ１～特徴ＢＬ１０に適用してもよい。

【５０９７】
＜特徴ＢＭ群＞
以下の特徴ＢＭ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５０９８】
特徴ＢＭ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段

（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して遊技に関する情報を表示する第１表示装置（図柄表示装置５００Ｋ）及び第２表示装置（保留表示装置６００Ｋ）と
を備え、
前記第１表示装置及び前記第２表示装置は所定方向に並べて配設されており、
前記所定方向に対して交差する方向に変位可能な可動体（可動装飾体８０１Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、
前記第１表示装置及び前記可動演出装置を制御することにより、前記第１表示装置における表示と前記可動体とが連動する第１連動演出を実行する第１連動演出実行手段と、
前記第２表示装置及び前記可動演出装置を制御することにより、前記第２表示装置における表示と前記可動体とが連動する第２連動演出を実行する第２連動演出実行手段と
を備え、
前記第１連動演出を実行する場合に前記可動体を変位させる方向と、前記第２連動演出を実行する場合に前記可動体を変位させる方向とが同じ方向となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【５０９９】
パチンコ機等の遊技機においては、表示装置と可動演出装置（可動体）との連携（連動演出）によって遊技への注目度の向上が図られているものがある。しかしながら、可動演出装置を用いて行われる連動演出の多くは似かよっており、実行される連動演出が大掛かりとなる反面、単調となりやすい。このような事情から、連動演出が繰り返し実行されることにより当該連動演出による注目度の向上効果が上手く発揮されなくなると想定される。

【５１００】
この点、本特徴に示す構成では、可動演出装置は複数の表示装置（第１表示装置及び第２表示装置）の表示と各々連動する。連動対象となる表示装置を複数併用して連動演出の単調化を抑制することにより遊技への注目度の向上効果を好適に発揮させることができる。但し、単に連動対象を増やした場合には、限られた領域にて各種装置を共存させる必要があり、可動演出装置（可動体）の動作範囲に係る制約が強くなる。動作範囲に係る制約が強くなることは、動きのダイナミックさを損ない連動演出のインパクトを低下させる要因になるため好ましくない。ここで、本特徴においては、可動体を第１表示装置及び前記第２表示装置の並設方向に対して交差する方向に変位可能とし且つ第１連動演出を実行する場合に前記可動体を変位させる方向と、前記第２連動演出を実行する場合に前記可動体を変位させる方向とが同じ方向となるように構成している。これにより、各表示装置との連動を考慮して動作経路を別々に設ける場合と比較して動作範囲に係る制約を好適に緩和

できる。故に、上記懸念を払拭し、遊技への注目度向上効果を飛躍的に向上させることができる。

【５１０１】

特徴ＢＭ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行可能な表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示演出実行手段は、

複数の絵柄（図柄）を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させる第１表示装置（図柄表示装置５００Ｋ）と、

前記第１表示装置と並べて設けられた第２表示装置（補助表示装置７００Ｋ）と

を有し、

前記第１表示装置及び前記第２表示装置の並設方向に対して交差する方向に変位可能な可動体（可動装飾体８０１Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、

前記第１表示装置及び前記可動演出装置を制御することにより、前記第１表示装置における表示と前記可動体とが連動する第１連動演出を実行する第１連動演出実行手段と、

前記第２表示装置及び前記可動演出装置を制御することにより、前記第２表示装置における表示と前記可動体とが連動する第２連動演出を実行する第２連動演出実行手段と

を備え、

前記第１連動演出を実行する場合に前記可動体を変位させる方向と、前記第２連動演出を実行する場合に前記可動体を変位させる方向とが同じ方向となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【５１０２】

パチンコ機等の遊技機においては、表示装置と可動演出装置（可動体）との連携（連動演出）によって遊技への注目度の向上が図られているものがある。しかしながら、可動演出装置を用いて行われる連動演出の多くは似かよっており、実行される連動演出が大掛かりとなる反面、単調となりやすい。このような事情から、連動演出が繰り返し実行されることにより当該連動演出による注目度の向上効果が上手く発揮されなくなると想定される。

【５１０３】

この点、本特徴に示す構成では、可動演出装置は複数の表示装置（第１表示装置及び第

２表示装置）の表示と各々連動する。連動対象となる表示装置を複数併用して連動演出の単調化を抑制することにより遊技への注目度の向上効果を好適に発揮させることができる。但し、単に連動対象を増やした場合には、限られた領域にて各種装置を共存させる必要があり、可動演出装置（可動体）の動作範囲に係る制約が強くなる。動作範囲に係る制約が強くなることは、動きのダイナミックさを損ない連動演出のインパクトを低下させる要因になるため好ましくない。ここで、本特徴においては、可動体を第１表示装置及び前記第２表示装置の並設方向に対して交差する方向に変位可能とし且つ第１連動演出を実行する場合に前記可動体を変位させる方向と、前記第２連動演出を実行する場合に前記可動体を変位させる方向とが同じ方向となるように構成している。これにより、各表示装置との連動を考慮して動作経路を別々に設ける場合と比較して動作範囲に係る制約を好適に緩和できる。故に、上記懸念を払拭し、遊技への注目度向上効果を飛躍的に向上させることができる。

【５１０４】

なお、特徴ＢＭ１及び特徴ＢＭ２における「前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行可能な表示演出実行手段（例えば図柄表示装置５００Ｋ、保留表示装置６００Ｋ、補助表示装置７００Ｋ）」との記載を「遊技進行に応じて表示演出を実行可能な表示演出実行手段（例えば図柄表示装置５００Ｋ、保留表示装置６００Ｋ、補助表示装置７００Ｋ）」とすることも可能である。

【５１０５】

特徴ＢＭ３．前記可動体は、前記第１連動演出及び前記第２連動演出が実行される場合に前記第１表示装置及び前記第２表示装置の両方に対して重なる構成となっていることを特徴とする特徴ＢＭ１又は特徴ＢＭ２に記載の遊技機。

【５１０６】

可動体と表示装置とを連携させる上では連動演出時に両者を重ねることで一体感を強化できる。そこで、本特徴に示すように、第１連動演出及び第２連動演出が実行される場合（演出位置に配置された状態）には何れも可動体が第１表示装置及び第２表示装置の両方に対して重なる構成とすれば、第１連動演出及び第２連動演出の何れにおいても上記一体感の強化を実現できる。

【５１０７】

なお、本特徴に示す構成を「前記可動体は、前記第１連動演出及び前記第２連動演出の何れが実行される場合であっても、前記第１表示装置及び前記第２表示装置の両方に重なる状態を維持しながら前記演出位置へ移動するように構成されていることを特徴とする特徴ＢＭ１又は特徴ＢＭ２に記載の遊技機。」とすることも可能である。

【５１０８】

特徴ＢＭ４．前記可動体は、前記並設方向に対して交差する方向に変位することにより、待機位置及び演出位置に配置が変更される構成となっており、

前記演出位置として、第１演出位置及び第２演出位置を含み、

前記可動体は、前記第１演出位置に配置された場合及び前記第２演出位置の何れに配置された状態であっても、前記第１表示装置及び前記第２表示装置の両方に対して重なる構成となっており、

前記第１連動演出実行手段は、

前記第１連動演出として前記第１表示装置における表示と前記第１演出位置に配置される前記可動体とが連動する第１の演出を実行する手段と、

前記第１連動演出として前記第１表示装置における表示と前記第２演出位置に配置される前記可動体とが連動する第２の演出を実行する手段と

を有し、

前記第２連動演出実行手段は、

前記第２連動演出として前記第２表示装置における表示と前記第１演出位置に配置される前記可動体とが連動する第１の演出を実行する手段と、

前記第２連動演出として前記第２表示装置における表示と前記第２演出位置に配置され

る前記可動体とが連動する第２の演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする特徴ＢＭ３に記載の遊技機。
【５１０９】
本特徴に示すように、上記交差する方向に第１演出位置及び第２演出位置を設け、それらの各演出位置にて第１表示装置及び第２演出装置と各々連動可能とすることにより、連動演出の単調化を一層好適に抑制することができる。
【５１１０】
特徴ＢＭ５．前記第１表示装置及び前記第２表示装置の各表示領域は、前記並設方向と交差する方向に延びていることを特徴とする特徴ＢＭ４に記載の遊技機。
【５１１１】
特徴ＢＭ４に示した効果については、第１演出位置と第２演出位置とをある程度離すことで顕著になると想定される。このような事情から、第１演出位置及び第２演出位置との位置関係に係る制約を緩和することに技術的意義がある。そこで、本特徴に示すように第１表示装置及び第２表示装置の各表示領域が上記並設方向と交差する方向に延びる構成とすれば、第１演出位置及び第２演出位置の何れにおいても可動体との重なりを担保しつつ第１演出位置と第２演出位置との位置関係に係る制約を緩和し、実用上好ましい構成を実現できる。
【５１１２】
特徴ＢＭ６．前記可動体は、前記並設方向に対して交差する方向に変位することにより、待機位置及び演出位置に配置が変更される構成となっており、
前記第１連動演出にて前記可動体を前記待機位置から前記演出位置へ変位させる場合の当該可動体の駆動態様と、前記第２連動演出にて前記可動体を前記待機位置から前記演出位置へ変位させる場合の当該可動体の駆動態様とが相違していることを特徴とする特徴ＢＭ１乃至特徴ＢＫ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【５１１３】
第１連動演出及び第２連動演出の併用によって連動演出の多様化を実現する上では、第１連動演出が実行される場合の可動体の駆動態様（動作態様）と、第２連動演出が実行される場合の可動体の駆動態様（動作態様）とを差別化することにより、演出位置への変位の過程においても多様性を担保することができる。これは、変位方向の共通化による連動演出の陳腐化を抑制する上で好ましい。
【５１１４】
特徴ＢＭ７．前記可動体は、前記並設方向に対して交差する方向に変位することにより、待機位置及び演出位置に配置が変更される構成となっており、
前記第１連動演出にて前記可動体を前記待機位置から前記演出位置へ変位させる場合の当該可動体の変位速度と、前記第２連動演出にて前記可動体を前記待機位置から前記演出位置へ変位させる場合の当該可動体の変位速度とが相違していることを特徴とする特徴ＢＭ１乃至特徴ＢＫ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【５１１５】
第１連動演出及び第２連動演出の併用によって連動演出の多様化を実現する上では、第１連動演出が実行される場合の可動体の変位速度と、第２連動演出が実行される場合の可動体の変位速度とを差別化することにより、演出位置への変位の過程においても多様性を担保することができる。これは、変位方向の共通化による連動演出の陳腐化を抑制する上で好ましい。
【５１１６】
特徴ＢＭ８．前記第１連動演出は、前記可動体が前記演出位置に到達したタイミングで前記第１表示装置の表示を変化させる演出であり、
前記第２連動演出は、前記可動体が前記演出位置に向けて変位する過程で当該可動体の位置に応じた表示態様となるように前記第２表示装置の表示を順次変化させる演出であり、
前記第１連動演出が実行される場合の前記可動体の変位速度は相対的に速く、前記第２

連動演出が実行される場合の前記可動体の変位速度は相対的に遅くなるように規定されていることを特徴とする特徴ＢＭ１乃至特徴ＢＭ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【５１１７】

第１連動演出については可動体が変位完了となる「タイミング」が注目ポイントとなり、第２連動演出については可動体の変位している「期間」が注目ポイントとなる。具体的には、第２連動演出については演出位置へ向けた可動体の変位の過程で当該変位に合せて第２表示装置の表示が順次変化する。このような構成においては、可動体の変位速度を相対的に遅くして、可動体の動きと第２表示装置における表示の変化との関連性を強調することで演出効果を好適に向上させることができる。これに対して、第１連動演出については可動体が演出位置に到達したタイミングで第１表示装置の表示が変化する。このような構成においては、演出位置へ向けた変位速度を相対的に速くして、表示変化のインパクトを強化することで演出効果を好適に向上させることができる。

【５１１８】

特徴ＢＭ９．前記第１連動演出では前記可動体によって前記第１表示装置における複数の絵柄のうち連動対象となる絵柄の表示態様が所定の態様となり、前記第２連動演出では前記第２表示装置の表示が前記可動体の動きに追従して変更される構成となっていることを特徴とする特徴ＢＭ８に記載の遊技機。

【５１１９】

第２連動演出については演出位置へ向けた可動体の変位の過程で当該可動体に追従して第２表示装置の表示が順次変化する。このような構成においては、可動体の変位速度を相対的に遅くして、可動体の動きと第２表示装置における表示の変化との関連性を強調することで演出効果を好適に向上させることができる。これに対して、第１連動演出については可動体が演出位置に到達したタイミングで連動態様となる絵柄の表示態様が所定の態様となる。このような構成においては、演出位置へ向けた変位速度を相対的に速くして、表示変化のインパクトを強化することで演出効果を好適に向上させることができる。

【５１２０】

特徴ＢＭ１０．前記可動体は、前記並設方向に対して交差する方向に変位することにより、待機位置及び演出位置に配置が変更される構成となっており、

前記可動体は、外観の異なる複数の形態に切替可能となっており、

前記複数の形態として、第１形態、第２形態及び第３形態を含み、

前記第１連動演出が実行される場合に前記可動体を前記第１形態から前記第２形態に切り替える第１切替手段と、

前記第２連動演出が実行される場合に前記可動体を前記第１状態から前記第３形態に切り替える第２切替手段と

を備え、

前記第１切替手段は、前記可動体を前記待機位置に待機させている状況下にて前記第１形態から前記第２形態に切り替える構成となっており、

前記第２切替手段は、前記可動体を前記待機位置に待機させている状況下にて前記第１形態から前記第３形態に切り替える構成となっていることを特徴とする特徴ＢＭ１乃至特徴ＢＭ９のいずれか１つに記載の遊技機

本特徴に示すように、第１連動演出においては可動体を待機位置に待機させている状況下にて第１形態→第２形態に切り替える構成とし、第２連動演出においては可動体を待機位置に待機させている状況下にて第１形態→第３形態に切り替える構成とすることにより、待機位置に待機中に可動体への注目度の向上に寄与できる。また、演出位置への変位前に形態を変化させておくことにより、演出位置へ変位さる場合の変位中の見た目に違いが生じることとなり、各連動演出で同じ方向に変位させる構成としつつも、その変位の過程を好適に多様化できる。

【５１２１】

特徴ＢＭ１１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して遊技に関する情報を表示する第１表示部（図柄表示装置５００Ｋ）及び第２表示部（保留表示装置６００Ｋ）と、
可動体（可動装飾体８０１Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、
前記第１表示部及び前記可動演出装置を制御することにより、前記第１表示部における表示と前記可動体とが連動する第１連動演出を実行する第１連動演出実行手段と、
前記第２表示部及び前記可動演出装置を制御することにより、前記第２表示部における表示と前記可動体とが連動する第２連動演出を実行する第２連動演出実行手段と
を備え、
前記第１連動演出を実行する場合に前記可動体を変位させる方向と、前記第２連動演出を実行する場合に前記可動体を変位させる方向とが同じ方向となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【５１２２】

パチンコ機等の遊技機においては、表示部と可動演出装置（可動体）との連携（連動演出）によって遊技への注目度の向上が図られているものがある。しかしながら、可動演出装置を用いて行われる連動演出の多くは似かよっており、実行される連動演出が大掛かりとなる反面、単調となりやすい。このような事情から、連動演出が繰り返し実行されることにより当該連動演出による注目度の向上効果が上手く発揮されなくなると想定される。

【５１２３】

この点、本特徴に示す構成では、可動演出装置は複数の表示部（第１表示部及び第２表示部）の表示と各々連動する。連動対象となる表示部を複数併用して連動演出の単調化を抑制することにより遊技への注目度の向上効果を好適に発揮させることができる。但し、単に連動対象を増やした場合には、限られた領域にて各種装置を共存させる必要があり、可動演出装置（可動体）の動作範囲に係る制約が強くなる。動作範囲に係る制約が強くなることは、動きのダイナミックさを損ない連動演出のインパクトを低下させる要因になるため好ましくない。ここで、本特徴においては、可動体を第１表示部及び前記第２表示部の並設方向に対して交差する方向に変位可能とし且つ第１連動演出を実行する場合に前記可動体を変位させる方向と、前記第２連動演出を実行する場合に前記可動体を変位させる方向とが同じ方向となるように構成している。これにより、各表示部との連動を考慮して動作経路を別々に設ける場合と比較して動作範囲に係る制約を好適に緩和できる。故に、上記懸念を払拭し、遊技への注目度向上効果を飛躍的に向上させることができる。

【５１２４】

なお、上記特徴ＢＭ３～特徴ＢＭ１０に示した各技術的思想を特徴ＢＭ１１に適用して

もよい。
【５１２５】
　また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＬ群に示した各技術的思想を特徴ＢＭ１～特徴ＢＭ１１に適用してもよい。
【５１２６】
　＜特徴ＢＮ群＞
　以下の特徴ＢＮ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【５１２７】
　特徴ＢＮ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
　前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
　前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
　前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
　前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
　前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して所定の表示を行う表示手段（例えば図柄表示装置５００Ｋや保留表示装置６００Ｋ）と、
　可動体（可動装飾体８０１Ｋ）及び前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、
　前記表示手段による表示と前記可動体の動きとを連動させることにより連動演出を実行する連動演出実行手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて連動演出用の処理を実行する機能）と
を備え、
　前記連動演出として、前記表示手段において連動対象となる構成要素（例えば左図柄列、中図柄列、右図柄列、各単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫに表示される保留絵柄）が異なる複数の連動パターンが設けられた連動演出が複数種（例えば第１停止予告演出や第６種保留予告演出）設けられており、
　前記連動演出が実行される場合に、当該連動演出の種類を前記可動体の動作前に教示する教示手段（補助表示装置７００Ｋに「ＳＴＯＰ！」や「保留変化！」のメッセージを表示する機能）を備え、
　前記教示手段による教示後に前記可動体が動作し、当該可動体により今回の連動演出に

て連動対象となっている前記構成要素が教示される構成となっていることを特徴とする遊技機。

【５１２８】

パチンコ機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示手段等の表示手段を備え、この表示手段にて様々な演出を行うことにより、遊技に対する注目度の向上が図られている。近年では、表示手段の周辺に可動演出装置（可動体）を配設し、表示手段における表示と可動体の動きとを連動させる連動演出を実行することにより、更なる注目度の向上が図られている。

【５１２９】

ここで、本特徴に示すように、連動演出を複数種類設け且つ連動演出毎に連動対象となる構成要素を複数設ける構成とすれば、連動演出が単調になることを抑制し、遊技機の興趣向上に寄与できる。しかしながら、連動演出が多様化となった場合には、連動パターンが多岐となり遊技者が困惑する可能性が生じる。これは、注目度向上効果を発揮させる上で妨げになると懸念される。

【５１３０】

この点、本特徴においては、連動演出が実行される場合に先ず当該連動演出の種類（カテゴリ）が教示される。この教示（カテゴリ教示）については可動体の動作前に実行されるため、教示内容から可動体のある程度の動きを予測する（絞り込む）ことが可能となる。当該教示後は可動体が動作して今回の連動演出において連動対象となっている構成要素（連動パターン）が教示される。このように、教示手段によるカテゴリ教示→可動体による構成要素教示が実行される構成とすれば、遊技者は連動演出の流れをある程度の理解のもとに楽しむことが可能であり、上記懸念を好適に払拭できる。故に、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【５１３１】

なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して所定の表示を行う表示手段（例えば図柄表示装置５００Ｋや保留表示装置６００Ｋ）と、可動体（可動装飾体８０１Ｋ）及び前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、前記表示手段による表示と前記可動体の動きとを連動させることにより連動演出を実行する連動演出実行手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて連動演出用の処理を実行する機能）とを備え、前記連動演出として、第１連動演出（第１停止予告演出）及び第２連動演出（第６種保留予告演出）を含み、前記第１連動演出における連動パターンとして、前記表示手段において連動対象となる構成要素（左図柄列、中図柄列、右図柄列）が異なる複数の連動パターンが設けられており、前記第２連動演出における連動パターンとして

、前記表示手段において連動対象となる構成要素（各単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫに表示される保留絵柄）が異なる複数の連動パターンが設けられており、前記第１連動演出又は前記第２連動演出が実行される場合に、連動演出の種類が前記第１連動演出及び前記第２連動演出の何れかを前記可動体の動作前に教示する教示手段（補助表示装置７００Ｋに「ＳＴＯＰ！」や「保留変化！」のメッセージを表示する機能）を備え、前記教示手段による教示後に前記可動体が動作し、当該可動体によって今回の連動演出において連動対象となっている構成要素が教示される構成となっていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【５１３２】

特徴ＢＮ２．前記連動演出が実行される遊技回においては、前記教示手段によって連動演出の種類が教示され且つ連動対象となっている構成要素が可動体によって教示されるまで当該構成要素が明示されない構成となっていることを特徴とする特徴ＢＮ１に記載の遊技機。

【５１３３】

仮に連動対象となっている構成要素がカテゴリ教示前に明らかとなった場合には、構成要素とカテゴリとの関係から演出の全体像が早期に露呈し得る。これは、連動演出の興趣が低下する要因になると懸念される。そこで、特徴ＢＮ１に示す効果を発揮させる上では、本特徴に示すように、教示手段によって連動演出の種類が教示され且つ連動対象となっている構成要素が可動体によって教示されるまで当該構成要素が明示されない構成とすることが好ましい。

【５１３４】

特徴ＢＮ３．前記連動演出実行手段は、前記教示手段によって前記連動演出の種類が教示されている状況下にて前記可動体を動作させる構成となっていることを特徴とする特徴ＢＮ１又は特徴ＢＮ２に記載の遊技機。

【５１３５】

本特徴に示すように、教示手段による教示内容（カテゴリ）と可動体による教示内容（構成要素）とを合わせて確認できる構成とすることにより、遊技者の理解の一助とすることができる。また、１の連動演出にて連動対象となる構成要素と他の連動演出にて連動対象となる構成要素とを完全に分けるのではなく、少なくとも一部を重複させたとしても、教示手段による教示を残存させる構成とすることで、遊技者の誤解を好適に回避できる。言い換えれば、各連動演出にて連動対象となる構成要素を重複させたとしても連動演出の理解が困難になることを好適に抑制できる。

【５１３６】

特徴ＢＮ４．前記教示手段は、前記連動演出の種類の教示を特別表示部にて実行するものであり、

前記特別表示部にて教示が実行される部分は、前記連動演出が実行される場合の前記可動の動作範囲と重なるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＮ１乃至特徴ＢＮ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【５１３７】

教示手段によってカテゴリを教示した場合に、当該教示を注視する遊技者によって可動体の動き（例えば構成要素指定の流れ）が見逃されることは好ましくない。そこで、連動演出における可動体の動作範囲と重なる部分にてカテゴリを教示する構成とすれば、上記懸念を好適に解消できる。

【５１３８】

特徴ＢＮ５．前記可動体は、各前記構成要素に対応する位置へ変位可能となっており、

前記連動演出実行手段は、前記連動演出が実行される場合に、今回の連動演出にて連動対象となっている前記構成要素に対応する位置へ前記可動体を変位させる構成となっており、

前記教示手段は、前記可動体が前記構成要素に対応する位置へ変位する前に、今回の連動演出の種類に応じて当該可動体の形態を変化させることにより当該種類を教示する構成

となっていることを特徴とする特徴ＢＮ１乃至特徴ＢＮ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【５１３９】

本特徴に示すように、可動体の形態変化によって連動演出の種類が教示される構成として可動体がカテゴリ教示機能を有する構成とすれば、連動演出のインパクトの強化に寄与できる。

【５１４０】

特徴ＢＮ６．前記教示手段による前記連動演出の種類の教示は、前記可動体の動作に連動した前記表示手段における連動表示が完了するまで継続される構成となっていることを特徴ＢＮ１乃至特徴ＢＮ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【５１４１】

カテゴリ教示が連動表示完了まで継続される構成とすることにより、カテゴリ教示の見逃しによって演出の全体像が分かりづらくなることを好適に抑制できる。

【５１４２】

特徴ＢＮ７．前記表示手段として、第１の表示を行う第１表示部（例えば図柄表示装置５００Ｋ）と、第２の表示を行う第２表示部（例えば保留表示装置６００Ｋ）とを含み、

前記連動演出として、前記第１表示部における前記第１の表示に連動する第１連動演出と、前記第２表示部における前記第２の表示に連動する第２連動演出とを含み、

前記第１連動演出において前記可動体が動作する場合の軌道の少なくとも一部と、前記第２連動演出において前記可動体が動作する場合の軌道の少なくとも一部とが重複するように構成されていることを特徴とする特徴ＢＮ１乃至特徴ＢＮ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【５１４３】

本特徴に示すように、第１表示部と第２表示部との各々に可動体を連動させる構成においては、連動演出時に可動体が動作する場合の軌道を第１／第２連動演出にて一部重複させる構成とすることにより、動作距離を稼いで演出のインパクト強化を図りつつ、当該可動体の動作領域の確保によって第１表示部や第２表示部等の周辺機器との共存が困難になることを抑制できる。

【５１４４】

特徴ＢＮ８．前記第１表示部は、前記第１の表示として前記構成要素である複数の絵柄列（左図柄、中図柄列、右図柄列）を可変表示させた後に前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させる絵柄表示部（図柄表示装置５００Ｋ）であり、

前記可動体は、今回の連動演出にて連動対象となっている前記絵柄列に対して重なる指定位置へ配置される構成となっており、

前記連動演出実行手段は、前記可動体が前記指定位置へ配置される場合に、当該可動体によって指定される前記絵柄列の挙動を変化させる構成となっていることを特徴とする特徴ＢＮ７に記載の遊技機。

【５１４５】

本特徴に示すように、複数の絵柄列のうち連動対象となるものを可動体によって指定（教示）する構成とすることにより、絵柄列の可変表示と可動体の動きとの連携を強化できる。例えば、可動体によって指定される絵柄列によって所定の移行情報に対応する判定結果となる期待度が相違する構成とするとよい。

【５１４６】

特徴ＢＮ９．前記第２表示部は、前記第２の表示として前記構成要素である保留絵柄を前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応するようにして表示する保留表示部（保留表示装置６００Ｋ）であり、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の移行情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて事前確認処理を実行する機能）を備え、

前記可動体は、今回の連動演出にて連動対象となっている前記保留絵柄に対して重なる指定位置へ配置される構成となっており、
前記連動演出実行手段は、前記可動体が前記指定位置へ配置される場合に、当該可動体によって指定される前記保留絵柄の表示態様を通常表示態様（白色）とは異なる特別表示態様（青色、黄色、赤色）に変更する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＮ７に記載の遊技機。
【５１４７】
本特徴に示すように、連動対象となる保留絵柄を可動体によって指定（教示）する構成とすることにより、保留絵柄の表示と可動体の動きとの連携を強化できる。
【５１４８】
特徴ＢＮ１０．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して所定の表示を行う表示手段（例えば図柄表示装置５００Ｋや保留表示装置６００Ｋ）と、
可動体（可動装飾体８０１Ｋ）及び前記可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、
前記表示手段による表示と前記可動体の動きとを連動させることにより連動演出を実行する連動演出実行手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて連動演出用の処理を実行する機能）と
を備え、
第１連動演出（第１停止予告演出）及び第２連動演出（第６種保留予告演出）を含み、
前記第１連動演出における連動パターンとして、前記表示手段において連動対象となる構成要素（左図柄列、中図柄列、右図柄列）が異なる複数の連動パターンが設けられており、
前記第２連動演出における連動パターンとして、前記表示手段において連動対象となる構成要素（各単位保留表示部６０２ａＫ～６０２ｈＫに表示される保留絵柄）が異なる複数の連動パターンが設けられており、
前記第１連動演出が実行される場合に、当該第１連動演出が実行される旨を前記可動体の動作前に教示する第１の教示手段（補助表示装置７００Ｋに「ＳＴＯＰ！」のメッセージを表示する機能）と、
前記第１の教示手段による教示後に、前記可動体によって今回の連動演出において連動対象となっている構成要素が教示する第２の教示手段と、
前記第２連動演出が実行される場合に、当該第２連動演出が実行される旨を前記可動体

の動作前に教示する第３の教示手段（補助表示装置７００Ｋに「保留変化！」のメッセージを表示する機能）と、
　前記第３の教示手段による教示後に、前記可動体によって今回の連動演出において連動対象となっている構成要素が教示する第４の教示手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５１４９】
　パチンコ機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示手段等の表示手段を備え、この表示手段にて様々な演出を行うことにより、遊技に対する注目度の向上が図られている。近年では、表示手段の周辺に可動演出装置（可動体）を配設し、表示手段における表示と可動体の動きとを連動させる連動演出を実行することにより、更なる注目度の向上が図られている。
【５１５０】
　ここで、本特徴に示すように、連動演出を複数種類設け且つ連動演出毎に連動対象となる構成要素が複数設ける構成とすれば、連動演出が単調になることを抑制し、遊技機の興趣向上に寄与できる。しかしながら、連動演出が多様化となった場合には、連動パターンが多岐となり遊技者が困惑する可能性が生じる。これは、注目度向上効果を発揮させる上で妨げになると懸念される。
【５１５１】
　この点、本特徴においては、連動演出が実行される場合に先ず当該連動演出の種類（カテゴリ）が教示される。この教示（カテゴリ教示）については可動体の動作前に実行されるため、教示内容から可動体のある程度の動きを予測する（絞り込む）ことが可能となる。当該教示後は可動体が動作して今回の連動演出において連動対象となっている構成要素（連動パターン）が教示される。このように、教示手段によるカテゴリ教示→可動体による構成要素教示が実行される構成とすれば、遊技者は連動演出の流れをある程度の理解のもとに楽しむことが可能であり、上記懸念を好適に払拭できる。故に、遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【５１５２】
　なお、上記特徴ＢＮ２～特徴ＢＮ９に示した各技術的思想を特徴ＢＮ１０に適用してもよい。
【５１５３】
　また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＭ群に示した各技術的思想を特徴ＢＮ１～特徴ＢＮ１０に適用してもよい。
【５１５４】
　＜特徴ＢＯ群＞
　以下の特徴ＢＯ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【５１５５】
　特徴ＢＯ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
　前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
　前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結

果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して絵柄の可変表示が実行され、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せが最終停止表示される絵柄表示部（図柄表示装置５００Ｋ）と、
可動体（可動装飾体８０１Ｋ）及び当該可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、
前記絵柄表示部において前記絵柄の可変表示が実行されている場合に前記可動体を動作させることにより前記絵柄と前記可動体とを連動させる連動演出を実行する連動演出実行手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて連動演出用の処理を実行する機能）と
を備えている遊技機であって、
前記絵柄表示部に並設され、特別画像（魚の群れを模した画像）を表示可能な特別表示部（補助表示装置７００Ｋ）を備え、
前記特別画像は前記連動演出における前記可動体の動作領域と重なるように表示される構成となっており、
前記特別表示部に前記特別画像が表示されている状況下にて前記連動演出が実行される場合に、前記可動体の動作に合わせて前記特別画像を変更する変更手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて魚の群れを模した画像の一部又は全部の色を変更する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【５１５６】
パチンコ機等の遊技機においては、絵柄表示部と可動演出装置（可動体）との連携（連動演出）によって遊技への注目度の向上が図られているものがある。しかしながら、可動演出装置を用いて行われる連動演出の多くは似かよっており、実行される連動演出が大掛かりとなる反面、単調となりやすい。このような事情から、連動演出が繰り返し実行されることにより当該連動演出による注目度の向上効果が上手く発揮されなくなると想定される。

【５１５７】
ここで、本特徴に示す構成では、絵柄表示部に並設された特別表示部に特別画像が表示される場合がある。この特別画像は連動演出時の可動体の動作領域と重なるようにして表示される構成となっており、当該特別画像が表示されている状況下にて連動演出が実行される場合には、可動体の動作に合わせて特別画像が変更されることとなる。つまり、上述した特殊な条件下においては可動体の連携対象が特別表示部にまで拡張され得る。このような斬新な連携を図ることにより、遊技への注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【５１５８】
特徴ＢＯ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して絵柄の可変表示が実行され、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せが最終停止表示される絵柄表示部（図柄表示装置５００Ｋ）と、
可動体（可動装飾体８０１Ｋ）及び当該可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、
前記絵柄表示部において前記絵柄の可変表示が実行されている場合に前記可動体を動作させることにより前記絵柄と前記可動体とを連動させる連動演出を実行する連動演出実行手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて連動演出用の処理を実行する機能）と
を備えている遊技機であって、
前記絵柄表示部に並設され、特別画像（魚の群れを模した画像）を表示可能な特別表示部（補助表示装置７００Ｋ）を備え、
前記絵柄表示部の表示領域及び前記特別表示部の表示領域は何れも前記連動演出における前記可動体の動作領域と重なるように構成されており、
所定の表示条件が成立した場合に前記特別表示部に前記特別画像を表示させる特別表示実行手段と、
前記特別表示部に前記特別画像が表示されている状況下にて前記連動演出が実行される場合に、前記特別画像の前方を変位する前記可動体の動きに合わせて前記特別画像を変更する変更手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて魚の群れを模した画像の一部又は全部の色を変更する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【５１５９】

パチンコ機等の遊技機においては、絵柄表示部と可動演出装置（可動体）との連携（連動演出）によって遊技への注目度の向上が図られているものがある。しかしながら、可動演出装置を用いて行われる連動演出の多くは似かよっており、実行される連動演出が大掛かりとなる反面、単調となりやすい。このような事情から、連動演出が繰り返し実行されることにより当該連動演出による注目度の向上効果が上手く発揮されなくなると想定される。

【５１６０】

ここで、本特徴に示す構成では、絵柄表示部に並設された特別表示部に特別画像が表示される場合がある。この特別画像は連動演出時の可動体の動作領域と重なるようにして表示される構成となっており、当該特別画像が表示されている状況下にて連動演出が実行される場合には、可動体の動作に合わせて特別画像が変更されることとなる。つまり、上述した特殊な条件下においては可動体の連携対象が特別表示部にまで拡張され得る。このような斬新な連携を図ることにより、遊技への注目度向上効果を好適に発揮させることがで

きる。
【５１６１】
特徴ＢＯ３．前記変更手段は、前記特別表示部に前記特別画像が表示されている状況下にて前記連動演出が実行される場合に、当該特別画像を、前記連動演出を経て前記所定の移行情報に対応する判定結果が報知される期待度を示唆する画像に変更する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＯ１又は特徴ＢＯ２に記載の遊技機。
【５１６２】
本特徴に示す構成によれば、特別画像が表示されている状況下にて連動演出が実行される場合には、当該特別画像が所定の移行情報に対応する判定結果（大当たり結果）である期待度を示唆する画像に変更される。このような構成とすれば、可動体、絵柄表示部、特別表示部の３者の連携を好適に強化できる。
【５１６３】
特徴ＢＯ４．前記変更手段は、前記期待度が高くなるほど前記変更手段による前記特別画像の変更度合いが大きくなるようにして前記変更を行うことを特徴とする特徴ＢＯ３に記載の遊技機。
【５１６４】
特別画像が大きく変更されることで大当たり結果である期待度が高くなる構成によれば、大当たり結果に期待する遊技者は特別画像が大きく変更されることに期待して演出に注目すると想定される。このように、変更度合いと期待度とをリンクさせる構成とすれば、特別画像が大きく変更された場合のインパクトを好適に強化できる。
【５１６５】
特徴ＢＯ５．前記絵柄表示部における表示として、前記所定の移行情報に対応する判定結果が報知される期待度が異なる複数種のリーチ表示が設けられており、
前記連動演出実行手段は、前記リーチ表示へ移行する場合に前記可動体による前記連動演出を実行する構成となっており、
前記変更手段は、前記特別表示部に前記特別画像が表示されている状況下にて前記連動演出が実行される場合に、当該特別画像を今回移行する前記リーチ表示の種類に相関のある画像に変更する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＯ１又は特徴ＢＯ２に記載の遊技機。
【５１６６】
本特徴に示す構成によれば、特別画像が表示されている状況下にて連動演出が実行される場合には、リーチ表示への移行に合わせて可動体が動作し、特別画像がリーチ表示の種類に相関のある画像に変更される。つまり、変更後の特別画像によってリーチ表示の種類が示唆される。このような構成とすれば、可動体、絵柄表示部、特別表示部の３者の連携を好適に強化できる。
【５１６７】
特徴ＢＯ６．前記特別画像は、前記リーチ表示に係る遊技回にて変更された後は、当該遊技回にて非表示となることを特徴とする特徴ＢＯ４に記載の遊技機。
【５１６８】
リーチ表示の種類と相関のある画像に変更された場合には、特別画像の表示を当該遊技回にて終了させることにより、当該変更機能が遊技者を困惑させる要因になることを好適に回避できる。
【５１６９】
特徴ＢＯ７．前記特別画像は、少なくとも前記変更手段による変更が行われない場合には複数の遊技回に亘って表示が継続される画像であることを特徴とする特徴ＢＯ１乃至特徴ＢＯ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【５１７０】
変更前の特別画像の表示が複数の遊技回に亘って継続される構成とすれば、特徴ＢＯ１等に示した特別画像の変更の機会を好適に確保できる。
【５１７１】

特徴ＢＯ８．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して第１の表示（例えば図柄列のスクロール表示）を行う第１表示部（図柄表示装置５００Ｋ）及び第２の表示（例えば魚の群れを模した画像のスクロール表示）を行う第２表示部（補助表示装置７００Ｋ）と、
可動体（可動装飾体８０１Ｋ）及び当該可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、
前記第１表示部において前記第１の表示が実行されている場合に前記可動体を動作させることにより前記第１表示部の表示と前記可動体の動きとを連動させる連動演出を実行する連動演出実行手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて連動演出用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記第１表示部における前記第１の表示の表示領域及び前記第２表示部における前記第２の表示の表示領域は何れも前記連動演出にて前記可動体を動作させる場合の当該可動体の動作領域と重なるように構成されており、
前記連動演出実行手段は、前記第２表示部にて前記第２の表示が実行されている状況下にて前記連動演出が実行される場合に、前記第２表示部の前記表示領域の前方を変位する前記可動体の動作に合せて前記第２の表示を変更する変更手段を有していることを特徴とする遊技機。
【５１７２】
本特徴に示す構成では、第２表示部にて第２の表示が実行されている状況下にて連動演出が実行される場合に、第２表示部の表示領域の前方を変位する可動体の動作に合せて第２の表示が変更される。つまり、上述した条件下においては可動体の連携対象が第１表示部→第１表示部及び第２表示部にまで拡張され得る。このような斬新な連携を図ることにより、遊技への注目度向上効果を好適に発揮させることができる。
【５１７３】
なお、本特徴に示す構成を「特徴ＢＯ９．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大

当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して第１の表示（例えば図柄列のスクロール表示）を行う第１表示部（図柄表示装置５００Ｋ）及び第２の表示（例えば魚の群れを模した画像のスクロール表示）を行う第２表示部（補助表示装置７００Ｋ）と、可動体（可動装飾体８０１Ｋ）及び当該可動体用の駆動部（ステッピングモータ８１５Ｋ）を有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と、前記第１表示部において前記第１の表示が実行されている場合に前記可動体を動作させることにより前記第１表示部の表示と前記可動体の動きとを連動させる連動演出を実行する連動演出実行手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて連動演出用の処理を実行する機能）とを備え、前記第２表示部における前記第２の表示の表示領域は、前記可動体を動作させる場合の動作領域と重なるように構成されており、前記連動演出実行手段は、前記第２表示部にて前記第２の表示が実行されている状況下にて前記連動演出が実行される場合に、連動対象を前記第１表示部及び前記第２表示部とする手段を有していることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【５１７４】

なお、上記特徴ＢＯ３～特徴ＢＯ７に示した各技術的思想を特徴ＢＯ８に適用してもよい。

【５１７５】

また、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＮ群に示した各技術的思想を特徴ＢＯ１～特徴ＢＯ８に適用してもよい。

【５１７６】

＜特徴ＢＰ群＞

以下の特徴ＢＰ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５１７７】

特徴ＢＰ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたこ

とに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

絵柄表示部を有し、当該絵柄表示部にて複数の絵柄（図柄）を可変表示させた後に前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させる絵柄表示装置（図柄表示装置５００Ｋ）と、

可動体と当該可動体用の駆動部とを有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と

を備え、

前記絵柄表示装置における表示と前記可動体の動きとを連動させるようにして連動演出が実行される構成となっており、

前記可動演出装置の近傍に設けられ、前記連動演出に際して前記可動体が動作する場合に当該可動体の動作を示唆する示唆手段（補助表示装置７００Ｋ）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５１７８】

パチンコ機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備え、この絵柄表示装置（絵柄表示部）にて様々な演出を行うことにより遊技に対する注目度の向上が図られている。近年では、絵柄表示装置の周辺に可動演出装置（可動体）を配設し、絵柄表示部の表示と可動体の動きとを連動させる連動演出を実行することにより、更なる注目度の向上が図られている。

【５１７９】

可動演出装置の動作範囲についてはある程度大きくすることで見た目のインパクトを強化したり、動きの見逃しを抑制したりする上で有利である。但し、ここで、遊技機においては、流下領域や図柄表示装置等と周辺構成の共存を図る上で可動演出装置の動作範囲に制約が生じやすい。このような事情から、動作範囲に係る制約が強くなることは可動演出装置と絵柄表示装置との連動演出による注目度向上を図る上で妨げになると想定される。この点、本特徴に示す構成では、可動演出装置の近傍に示唆手段が設けられており、連動演出が実行される場合にはこの示唆手段により可動体の動作示唆が実行される。遊技者は、連動演出が発生する旨を当該動作示唆によって事前に察知することができる。故に、可動体の動き（特にその過程）が見逃される等して連動による注目度向上効果が上手く発揮されなくなることを抑制できる。なお、周辺構成との共存によって動作範囲を大きく確保することが困難な場合であっても示唆手段により連動演出による注目度向上効果の発揮をサポートできる。

【５１８０】

なお、本特徴における「前記可動演出装置の近傍に設けられ、前記連動演出に際して前記可動体が動作する場合に当該可動体の動作を示唆する示唆手段」との記載を「前記可動演出装置の近傍に設けられ、前記連動演出に際して前記可動体を開始する場合に当該可動体の動作開始を示唆する示唆手段」とすることも可能である。

【５１８１】

特徴ＢＰ２．前記示唆手段は、遊技機正面視において前記可動体に対して前記絵柄表示部側に位置するようにして前記可動体と並設されていることを特徴とする特徴ＢＰ１に記載の遊技機。

【５１８２】

本特徴に示すように、可動体に対して絵柄表示部側となる位置に示唆手段を配設すれば、絵柄表示に注視している遊技者の視界に示唆手段が入りやすくなり、上記示唆が見逃さ

れる機会を好適に減らすことができる。
【５１８３】
特徴ＢＰ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の移行情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が順次行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の移行情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
絵柄表示部を有し、当該絵柄表示部にて複数の絵柄（図柄）を可変表示させた後に前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させる絵柄表示装置（図柄表示装置５００Ｋ）と、
可動体と当該可動体用の駆動部とを有する可動演出装置（可動演出装置８００Ｋ）と
を備え、
前記絵柄表示装置における表示と前記可動体とを連動させるようにして連動演出が実行される構成となっており、
前記絵柄表示部と前記可動体との間とに配設され、前記連動演出が実行される場合であって前記可動体が動作する場合に当該可動体の動作を示唆する示唆手段（補助表示装置７００Ｋ）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５１８４】
パチンコ機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備え、この絵柄表示装置（絵柄表示部）にて様々な演出を行うことにより遊技に対する注目度の向上が図られている。近年では、絵柄表示装置の周辺に可動演出装置（可動体）を配設し、絵柄表示部の表示と可動体の動きとを連動させる連動演出を実行することにより、更なる注目度の向上が図られている。
【５１８５】
可動演出装置の動作範囲についてはある程度大きくすることで見た目のインパクトを強化したり、動きの見逃しを抑制したりする上で有利である。但し、ここで、遊技機においては、流下領域や図柄表示装置等と周辺構成の共存を図る上で可動演出装置の動作範囲に制約が生じやすい。このような事情から、動作範囲に係る制約が強くなることは可動演出装置と絵柄表示装置との連動演出による注目度向上を図る上で妨げになると想定される。この点、本特徴に示す構成では、絵柄表示装置の絵柄表示部と可動演出装置の可動体との間に示唆手段が配設されており、連動演出が実行される場合にはこの示唆手段により可動体の動作示唆が実行される。絵柄表示装置を注視している遊技者の視界に示唆手段が入りやすくなり、示唆手段に視線を移した遊技者の視界に可動演出装置が入りやすくなる。つまり、遊技者は、連動演出が発生する旨を当該動作示唆によって事前に察知することができる。故に、可動体の動き（特にその過程）が見逃される等して連動による注目度向上効

果が上手く発揮されなくなることを抑制できる。なお、周辺構成との共存によって動作範囲を大きく確保することが困難な場合であっても示唆手段により連動演出による注目度向上効果の発揮をサポートできる。

【５１８６】

なお、本特徴における「前記絵柄表示部と前記可動体との間とに配設され、前記連動演出が実行される場合であって前記可動体が動作する場合に当該可動体の動作を示唆する示唆手段」との記載を「前記絵柄表示部と前記可動体との間とに配設され、前記連動演出が実行される場合であって前記可動体が動作を開始する場合に当該可動体の動作開始を示唆する示唆手段」とすることも可能である。

【５１８７】

特徴ＢＰ４．前記示唆手段は非動作中となっている前記可動体の近傍に配設されていることを特徴とする特徴ＢＰ３に記載の遊技機。

【５１８８】

示唆手段を非動作中となっている可動体の近傍に配設することにより、特徴ＢＰ３に示した効果を好適に発揮させることができる。

【５１８９】

特徴ＢＰ５．前記示唆手段は、前記示唆の表示を行う特別表示部を有してなり、

前記特別表示部は、前記連動演出が実行される場合に前記可動体が動作する動作範囲と重なる位置に配置されていることを特徴とする特徴ＢＰ１乃至特徴ＢＰ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【５１９０】

本特徴に示す構成によれば、特別表示部にて動作が示唆されてから実際に可動体が動作するまでの期間を短くしたとしても、示唆の瞬間に当該示唆を注視した遊技者が可動体の動きを見逃すことを好適に抑制できる。つまり、示唆→可動体に視線が移る際に可動体が動作したとしても、当該動作が示唆から外れることを抑制できる。故に、特徴ＢＰ１等に示した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【５１９１】

特徴ＢＰ６．前記可動体は、前記特別表示部にて前記示唆が行われている状況下にて当該示唆に前方から重なる位置に到達するように構成されていることを特徴とする特徴ＢＰ５に記載の遊技機。

【５１９２】

本特徴に示すように示唆中に当該示唆と重なる位置に可動体が到達（到着）する構成とすれば、特徴ＢＰ５に示した効果を一層好適に発揮させることができる。

【５１９３】

特徴ＢＰ７．前記示唆手段は、前記可動体が前記示唆と重なる位置に配置されている状況下にて、前記絵柄表示部における前記可動体と連動する連動表示が実行された後に、前記示唆を終了するように構成されていることを特徴とする特徴ＢＰ６に記載の遊技機。

【５１９４】

本特徴に示すように可動体の背後で示唆を終了する構成とすれば、当該示唆の終了によって遊技者の注目が可動体から外れることを好適に抑制できる。

【５１９５】

特徴ＢＰ８．前記示唆手段による前記示唆は、前記可動体の動作開始を示唆する第１示唆（例えば「ＬＯＯＫ！」の文字）と、当該第１示唆の直後に実行され当該可動体の動作を伴う連動演出の概要を示す第２示唆（例えば「保留変化！」の文字）とで構成されており、

前記示唆手段は、実行中の示唆を前記可動体を動作させる前に前記第１示唆から前記第２示唆への切り替える手段を有していることを特徴とする特徴ＢＰ１乃至特徴ＢＰ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【５１９６】

本特徴に示すように、先ず動作開始を示唆し、その後に連動演出の概要を示す構成とす

れば、一度にまとめて過度に多くの情報が遊技者に提供される等して、示唆機能が遊技者を困惑させる要因となることを抑制できる。

【５１９７】

特徴ＢＰ９．前記第２示唆の実行期間は、前記第１示唆の実行期間よりも短くなっていることを特徴とする特徴ＢＰ８に記載の遊技機。

【５１９８】

第１示唆が発生して示唆手段へ遊技者の注目を促した状態では、第２示唆が実行されたとしても、当該第２示唆を遊技者が速やかに認識できる。本特徴に示すように、第１示唆→第２示唆へ切り替える場合には、第２示唆の実行期間を短くして全示唆期間（第１示唆の実行期間＋第２示唆の実行期間）が過度に長くなることを回避することにより、遊技演出をテンポよく進行させる上で妨げになることを抑制できる。

【５１９９】

特徴ＢＰ１０．前記示唆手段は、前記示唆の表示を行う特別表示部を有してなり、

前記特別表示部において前記第１示唆が表示する表示範囲と、前記第２示唆が表示される表示範囲とが重複していることを特徴とする特徴ＢＰ８又は特徴ＢＰ９に記載の遊技機。

【５２００】

本特徴に示すように、第１示唆の表示範囲と第２示唆の表示範囲とが重複する構成とすれば、第１示唆→第２示唆となる場合に第２示唆の示唆機能が上手く作用しなくなることを抑制できる。

【５２０１】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＯ群に示した各技術的思想を特徴ＢＰ１～特徴ＢＰ１０に適用してもよい。

【５２０２】

＜特徴ＢＱ群＞

以下の特徴ＢＱ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５２０３】

特徴ＢＱ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され

、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、

前記所定遊技状態として、第１種遊技状態（第２確変状態）と、前記第１種遊技状態よりも遊技者に有利な第２種遊技状態（第１確変状態）とが設けられており、

第１の移行条件が成立した場合に、前記第１種遊技状態から前記第２種遊技状態へ移行させる第１の移行手段と、

第２の移行条件が成立した場合に、前記第１種遊技状態から前記第２種遊技状態へ移行させる第２の移行手段と

を備え、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置４２、演出制御装置８２、表示制御装置２１２）を備え、

前記表示演出実行手段は、

表示画面（表示画面４２ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄群（図柄列）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置４２）と、

前記表示画面にて、前記複数の絵柄群を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置８２及び表示制御装置２１２）と

を有し、

前記表示画面に最終停止表示される絵柄組合せとして、相対的に有利な第１種絵柄（奇数図柄）の組合せである第１種絵柄組合せ（第１種図柄組合せ）と、相対的に不利な第２種絵柄（偶数図柄）の組合せである第２種絵柄組合せ（第２種図柄組合せ）とが設けられており、

前記表示画面に表示される各前記絵柄群を、前記第１種絵柄及び前記第２種絵柄からなる第１絵柄群（通常図柄列）と、前記第２種絵柄からなる第２絵柄群（特殊図柄列）とに切り替える絵柄群切替手段を備え、

前記絵柄群切替手段は、前記第３遊技状態への移行ルートに応じて前記第３遊技状態において可変表示される前記絵柄群を前記第１絵柄群及び前記第２絵柄群の何れとするかを決定する手段を有していることを特徴とする遊技機。

【５２０４】

本特徴に示す構成においては、第３遊技状態への移行する場合の移行ルートによって当該第３遊技状態にて可変表示される絵柄群（第１絵柄群／第２絵柄群）が決定される。このような構成とすれば、第３遊技状態における遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の

向上に寄与できる。
【５２０５】
特徴ＢＱ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物３３１）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて電役サポート処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなる第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した第１遊技状態（低確遊技状態）と、前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第１遊技状態よりも遊技者に

有利な第２遊技状態（第２確変状態）と、前記第１切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第１確変状態）とが設けられており、
前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、第１情報（Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）及び第２情報（Ｖなし大当たり結果に対応する乱数群）を含み、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定により前記第１情報に対応した判定結果となり前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部に流入した遊技球が当該可変入球部における所定箇所（Ｖ入賞用領域３５６）を通過するようにして前記可変入球部を制御する手段と、
前記判定により前記第２情報に対応した判定結果となり前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部に流入した遊技球が当該可変入球部における前記所定箇所を通過不可又は困難となるようにして前記可変入球部を制御する手段と
を有し、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過しなかった場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した第２判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由して前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段とを備え、
前記第３遊技状態から前記第１遊技状態への移行については、前記第２遊技状態を経由するように構成されており、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置４２、演出制御装置８２、表示制御装置２１２）を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面４２ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄群（図柄列）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置４２）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄群を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置８２及び表示制御装置２１２）と
を有し、
前記第１移行手段により前記第３遊技状態へ移行させる場合に前記第２遊技状態において前記表示画面に最終停止表示させる絵柄組合せとして、第１種絵柄（奇数図柄）の組合せである第１種絵柄組合せ（第１種図柄組合せ）が設けられており、
前記第２移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる場合に前記第２遊技状態において前記表示画面に最終停止表示させる絵柄組合せとして、第２種絵柄（偶数図柄）の組合せである第２種絵柄組合せ（第２種図柄組合せ）が設けられており、
前記表示画面に表示される各前記絵柄群を、前記第１種絵柄及び前記第２種絵柄からなる第１絵柄群（通常図柄列）と、前記第２種絵柄からなる第２絵柄群（特殊図柄列）とに切り替える絵柄群切替手段と
を備え、
前記絵柄群切替手段は、前記第３移行手段により移行された前記第３遊技状態において前記表示画面にて可変表示される各絵柄群を前記第２絵柄群とする手段を有していることを特徴とする遊技機。
【５２０６】
第１遊技状態～第３遊技状態間の移行は主として第１判定情報に対応する判定結果（第

１判定結果）が契機となるが、本特徴においては、第２判定情報に対応する判定結果（第２判定結果）となった場合にも遊技状態の移行が発生し得る構成となっている。具体的には、第２遊技状態中に第２判定結果となった場合には判定モードについては変更されないものの切替制御モードについては第２切替モードから第１切替モードに変更され、第３遊技状態へ移行することとなる。第３遊技状態については第１遊技状態へ移行する際に第２遊技状態を経由する構成であるため、当該第２遊技状態と比べて高確率モードが終了となる可能性が低くなる（高確率モードのループへの期待が高まる）。ここで、第２判定結果を契機として第３遊技状態へ移行した場合には、表示画面に表示される絵柄群が第２絵柄群に変更される。第２絵柄群は、遊技者に有利な第２種絵柄で構成されており、当該第２絵柄群が表示されることで少なくとも１回は低確率モードへの降格を免れる旨が示唆されることとなる。このような構成とすれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【５２０７】

特徴ＢＱ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物３３１）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて電役サポート処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなる第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した第１遊技状態（低確遊技状態）と、前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（第２確変状態）と、前記第１切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第１確変状態）とが設けられており、
前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、第１情報（Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）及び第２情報（Ｖなし大当たり結果に対応する乱数群）を含み、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定により前記第１情報に対応した判定結果となり前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部に流入した遊技球が当該可変入球部における所定箇所（Ｖ入賞用領域３５６）を通過するようにして前記可変入球部を制御する手段と、
前記判定により前記第２情報に対応した判定結果となり前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部に流入した遊技球が当該可変入球部における前記所定箇所を通過不可又は困難となるようにして前記可変入球部を制御する手段と
を有し、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過しなかった場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した第２判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由して前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段とを備え、
前記第３遊技状態から前記第１遊技状態への移行については、前記第２遊技状態を経由するように構成されており、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置４２、演出制御装置８２、表示制御装置２１２）を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面４２ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄群（図柄列）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置４２）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄群を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置８２及び表示制御装置２１２）と
を有し、
前記第１移行手段により前記第３遊技状態へ移行させる場合に前記第２遊技状態において前記表示画面に最終停止表示させる絵柄組合せとして、第１種絵柄（奇数図柄）の組合せである第１種絵柄組合せ（第１種図柄組合せ）が設けられており、

前記第２移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる場合に前記第２遊技状態において前記表示画面に最終停止表示させる絵柄組合せとして、第２種絵柄（偶数図柄）の組合せである第２種絵柄組合せ（第２種図柄組合せ）が設けられており、
前記表示画面に表示される各前記絵柄群を、前記第１種絵柄及び前記第２種絵柄からなる第１絵柄群（通常図柄列）と、前記第２種絵柄からなる第２絵柄群（特殊図柄列）とに切り替える絵柄群切替手段と
を備え、
前記絵柄群切替手段は、前記第１移行手段により移行された前記第３遊技状態において前記表示画面に表示される各絵柄群を前記第１絵柄群とする手段と、前記第３移行手段により移行された前記第３遊技状態において前記表示画面に表示される各絵柄群を前記第２絵柄群とする手段とを有していることを特徴とする遊技機。
【５２０８】
第１遊技状態～第３遊技状態間の移行は主として第１判定情報に対応する判定結果（第１判定結果）が契機となるが、本特徴においては、第２判定情報に対応する判定結果（第２判定結果）となった場合にも遊技状態の移行が発生し得る構成となっている。具体的には、第２遊技状態中に第２判定結果となった場合には判定モードについては変更されないものの切替制御モードについては第２切替モードから第１切替モードに変更され、第３遊技状態へ移行することとなる。第３遊技状態については第１遊技状態へ移行する際に第２遊技状態を経由する構成であるため、当該第２遊技状態と比べて高確率モードが終了となる可能性が低くなる（高確率モードのループへの期待が高まる）。ここで、第１判定結果を契機として第３遊技状態へ移行する場合には最終停止表示される絵柄組合せによってその旨が示唆され、第２判定結果を契機として第３遊技状態へ移行した場合には、表示画面に表示される絵柄群が第２絵柄群に変更されることで第３遊技状態への移行が示唆される。このように、絵柄群によって複数の異なる示唆機能が発揮される構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【５２０９】
特徴ＢＱ４．前記第３遊技状態において前記表示画面にて可変表示される各絵柄群を前記第２絵柄群とした場合には、当該第２絵柄群の表示が少なくとも当該第３遊技状態における前記判定にて前記第１判定情報に対応する判定結果となるまで継続される構成となっていることを特徴とする特徴ＢＱ２又は特徴ＢＱ３に記載の遊技機。
【５２１０】
第３遊技状態における第２絵柄群の表示については次に第１判定情報に対応する判定結果となるまで継続される。このような構成とすることにより、遊技者の満足度を好適に向上させることができる。
【５２１１】
特徴ＢＱ５．前記第２遊技状態となっていることを示唆する第２遊技状態示唆表示と、前記第３遊技状態となっていることを示唆する第３遊技状態示唆表示とに切り替え可能な状態示唆手段を有し、
前記状態示唆手段は、前記第１移行手段により移行された前記第３遊技状態において前記表示画面に表示される各絵柄群を前記第１絵柄群とする場合には状態示唆表示を前記第３遊技状態示唆表示に切り替える一方、前記第３移行手段により移行された前記第３遊技状態において前記表示画面に表示される各絵柄群を前記第２絵柄群とする場合には前記第２遊技状態示唆表示を継続する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＱ２乃至特徴ＢＱ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【５２１２】
第２判定結果を契機として第２遊技状態→第３遊技状態となる場合には、状態示唆手段による示唆は第２遊技状態示唆表示のままとなる。このような構成とすれば、特徴ＢＱ２等に示した効果（絵柄群の切替機能によって遊技への注目度を向上させる効果）を好適に発揮させることができる。
【５２１３】

特徴ＢＱ６．前記第２判定情報に対応した判定結果は、当該判定結果を契機として移行する前記特別遊技状態の前後で前記判定モードを同一とし、当該特別遊技状態終了後の前記切替制御モードを前記第１切替モードとする判定結果である特徴ＢＱ１乃至特徴ＢＱ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【５２１４】

第２判定結果については判定モードに影響を与えない判定結果である。このため、第１判定結果と比較して上記可変入球部の所定箇所への入球用の制御等が不要となり、第３遊技状態へ速やかに移行させることができる。これは、第３遊技状態への移行ルート毎の絵柄表示の差別化を図る上で好ましい。例えば、第２判定結果を契機とした第３遊技状態への移行を目立ちにくくして絵柄群を変更した際のインパクトを強化する上で好ましい。

【５２１５】

特徴ＢＱ７．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物３３１）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて電役サポート処理を実行する機能）と

を備え、

前記特別遊技状態として、第１特別遊技状態（大当たり結果対応の特別遊技状態）と、当該第１特別遊技状態よりも前記可変入球部が受入状態となる期間が短い第２特別遊技状

態（特別当たり結果対応の特別遊技状態）とが設けられており、
前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記可変入球部は、第１可変入球部（可変入賞装置３２Ａ）及び第２可変入球部（可変入賞装置３２Ｂ）を含み、
前記特別遊技状態移行手段は、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した第１判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記第１可変入球部を切替対象とする前記第１特別遊技状態に移行させる手段と、
前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応した第２判定結果（特別当たり結果）となった場合に、前記第２可変入球部を切替対象とする前記第２特別遊技状態に移行させる手段と
を有し、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなる第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した第１遊技状態（低確遊技状態）と、前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（第２確変状態）と、前記第１切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第１確変状態）とが設けられており、
前記始動入球部は前記可変機構が付属する第１始動入球部（第１作動口３３Ｂ）及び前記可変機構が付属しない第２始動入球部（第２作動口３４）を含み、それら第１始動入球部及び第２始動入球部は前記遊技領域における所定の流路（右ルート）に配設されており、
前記所定の報知手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第１報知手段（第１特図表示部３７ａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第２報知手段（第２特図表示部３７ｂ）とが設けられており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段及び前記第２報知手段の一方における遊技回用動作中に他方における遊技回用動作を実行可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間及び前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間を決定する実行期間決定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて変動表示時間を決定する機能）を有し、
前記実行期間決定手段による前記遊技回用動作の実行期間を決定する決定モード（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において参照する変動表示時間テーブルを遊技状態毎に特定する機能）として、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間よりも短くなるようにして実行期間を決定する第１決定モード（例えば第２確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）と、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間よりも長くなるようにして実行期間を決定する第２決定モード（例えば第１確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）とが設けられており、
前記第１遊技状態及び前記第２遊技状態では前記決定モードが前記第１決定モードとなり、前記第３遊技状態では前記決定モードが前記第２決定モードとなるようにして前記決定モードを切り替える手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて参照する変動表示時間テーブルを遊技状態に応じて切り替える機能）を備え、

前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、第１情報（Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）及び第２情報（Ｖなし大当たり結果に対応する乱数群）を含み、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定により前記第１情報に対応した判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における所定箇所（Ｖ入賞用領域３５６）を通過するようにして前記第１可変入球部を制御する手段と、
前記判定により前記第２情報に対応した判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における前記所定箇所を通過不可又は困難となるようにして前記第１可変入球部を制御する手段と
を有し、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過しなかった場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記第２特別遊技状態を経由して前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段と
を備え、
前記第３遊技状態から前記第１遊技状態への移行については、前記第２遊技状態を経由するように構成されており、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置４２、演出制御装置８２、表示制御装置２１２）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面４２ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄群（図柄列）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置４２）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄群を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置８２及び表示制御装置２１２）と
を有し、
前記第１移行手段により前記第３遊技状態へ移行させる場合に前記第２遊技状態において前記表示画面に最終停止表示させる絵柄組合せとして、第１種絵柄（奇数図柄）の組合せである第１種絵柄組合せ（第１種図柄組合せ）が設けられており、
前記第２移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる場合に前記第２遊技状態において前記表示画面に最終停止表示させる絵柄組合せとして、第２種絵柄（偶数図柄）の組合せである第２種絵柄組合せ（第２種図柄組合せ）が設けられており、
前記表示画面に表示される各前記絵柄群を、前記第１種絵柄及び前記第２種絵柄からなる第１絵柄群（通常図柄列）と、前記第２種絵柄からなる第２絵柄群（特殊図柄列）とに切り替える絵柄群切替手段と
を備え、
前記絵柄群切替手段は、前記第３移行手段により移行された前記第３遊技状態において前記表示画面にて可変表示される各絵柄群を前記第２絵柄群とする手段を有していることを特徴とする遊技機。
【５２１６】
第１遊技状態～第３遊技状態間の移行は主として第１判定情報に対応する判定結果（第１判定結果）が契機となるが、本特徴においては、第２判定情報に対応する判定結果（第２判定結果）となった場合にも遊技状態の移行が発生し得る構成となっている。具体的に

は、第２遊技状態中に第２判定結果となった場合には判定モードについては変更されないものの切替制御モードについては第２切替モードから第１切替モードに変更され、第３遊技状態へ移行することとなる。第３遊技状態については第１遊技状態へ移行する際に第２遊技状態を経由する構成であるため、当該第２遊技状態と比べて高確率モードが終了となる可能性が低くなる（高確率モードのループへの期待が高まる）。ここで、第１判定結果を契機として第３遊技状態へ移行する場合には最終停止表示される絵柄組合せによってその旨が示唆され、第２判定結果を契機として第３遊技状態へ移行した場合には、表示画面に表示される絵柄群が第２絵柄群に変更されることで第３遊技状態への移行が示唆される。このように、絵柄群によって複数の異なる示唆機能が発揮される構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【５２１７】

特徴ＢＱ８．前記第２遊技状態において前記遊技球発射手段により前記所定の流路へ遊技球が発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いと、前記第３遊技状態において前記遊技球発射手段により前記所定の流路へ遊技球が発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いとが同一又は略同一となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＱ１乃至特徴ＢＱ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【５２１８】

第２遊技状態と第３遊技状態とは所定の流路へ発射された遊技球の数に対する払い出された遊技球の数の割合い（所謂ベース）が同一又は略同一となる。このような構成とすることで、遊技球の払い出し状況（持ち球の変化）から現在の遊技状態が自明となることを抑制できる。これは、例えば第２判定結果を契機として第２遊技状態から第３遊技状態への移行が気づかれる等して絵柄群を変更した際のインパクトが低下することを抑制する上で好ましい。

【５２１９】

なお、上記特徴ＢＱ２～特徴ＢＱ８に示した各技術的思想を特徴ＢＱ１に適用してもよい。

【５２２０】

因みに、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＰ群に示した各技術的思想を特徴ＢＱ１～特徴ＢＱ８に適用してもよい。

【５２２１】

＜特徴ＢＲ群＞

以下の特徴ＢＲ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５２２２】

特徴ＢＲ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した低確遊技状態（低確遊技状態）と、前記高確率モードに対応した高確遊技状態（第２確変状態及び第３確変状態）とが設けられており、
前記第１判定結果として、前記高確遊技状態のループ回数が異なる複数種の判定結果が設けられており、
前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となった場合に当該第１判定結果が前記複数種の判定結果の何れに対応した判定結果であったかを示す履歴情報（図柄）を表示可能な履歴情報表示部（履歴情報表示エリアＨＥ）と、
前記履歴情報表示部の表示制御を行う履歴表示制御手段と
を備え、
前記高確遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した第２判定結果となった場合には、前記ループ回数が増える構成となっており、
前記履歴表示制御手段は、
前記高確遊技状態中に前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となった場合に、その判定結果を示す履歴情報が追加されるようにして過去の履歴情報をシフトさせるシフト手段と、
前記高確遊技状態中に前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、表示されている過去の前記履歴情報を変更する変更手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【５２２３】
履歴表示部にて過去の履歴情報を表示する構成とすれば、遊技者は当該履歴情報から高

確遊技状態がどの程度ループするかを予測することができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の向上を実現する上で好ましい。ここで、第１判定結果の種類については履歴情報として明示される構成となっているため、遊技者に不利な履歴が表示され続ける可能性がある。これは、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本特徴に示す構成では、第２判定情報に対応する判定結果（第２判定結果）となった場合にループ回数が増える構成となっており、第２判定結果となってループ回数が増える場合には表示中の履歴情報が変更される。不利な履歴が表示されている場合であっても当該履歴に改変が発生する余地が生じることにより、上述した不都合の発生を好適に抑制できる。

【５２２４】

なお、履歴情報表示部に表示される履歴情報の数については任意であり、１つとしてもよいし２つ以上としてもよい。

【５２２５】

因みに、「ループ回数」とは、第１判定情報に対応した判定結果（第１判定結果）となった場合に特別遊技状態を経て高確率モード対応の遊技状態（高確遊技状態）に復帰する場合の繰り返し回数である。

【５２２６】

特徴ＢＲ２．前記履歴情報表示部は、前記履歴情報を複数表示可能となっており、

前記変更手段は、前記高確遊技状態中に前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、表示されている過去の前記履歴情報のうち最も新しい履歴情報を変更する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＲ１に記載の遊技機。

【５２２７】

複数の履歴情報が表示される構成によれば、今後の流れを推測するデータが多くなることで、遊技者の満足度向上に寄与できる。しかしながら、表示される履歴情報の数が増えた場合に変更され得る履歴情報が増えてしまうと、上記変更機能が遊技者を困惑させる要因になると懸念される。この点、本特徴に示すように、表示されている過去の履歴情報のうち最も新しい履歴情報を変更対象とすれば、上記懸念を好適に払拭できる。

【５２２８】

特徴ＢＲ３．前記変更手段による前記変更の対象となった前記履歴情報については、変更されたままの状態を維持しながら少なくとも次に前記判定手段による前記判定にて前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となるまで表示が継続される構成となっていることを特徴とする特徴ＢＲ１又は特徴ＢＲ２に記載の遊技機。

【５２２９】

本特徴に示す構成によれば、見逃し等によって特徴ＢＲ１等に示した効果が上手く発揮されなくなることを好適に抑制できる。

【５２３０】

特徴ＢＲ４．前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、第１情報（第１Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）及び第２情報（第２Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）を含み、

前記複数種の判定結果として、前記第１情報に対応した第１結果（第１Ｖあり大当たり結果）と、前記第２情報に対応した第２結果（第２Ｖあり大当たり結果）とを含み、

前記第１結果となった場合の前記ループ回数（例えば２回）は、前記第２結果となった場合の前記ループ回数（例えば１回）よりも所定回数（例えば１回）多くなるように構成されており、

前記高確遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合には、前記ループ回数が前記所定回数分増える構成となっており、

前記履歴情報は、前記第１結果を示唆する第１履歴情報（奇数図柄）と、前記第２結果を示唆する第２履歴情報（偶数図柄）とを含み、

前記変更手段は、前記履歴情報表示部に前回の履歴情報として前記第２履歴情報が表示されている状況下にて前記第２判定結果となった場合に、前記前回の履歴情報を前記第２

履歴情報から前記第１履歴情報に変更する手段を有していることを特徴とする特徴ＢＲ１乃至特徴ＢＲ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【５２３１】

本特徴に示す構成とすれば、履歴変更が発生した場合にどのような恩恵があるかを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特徴ＢＲ１等に示した効果を好適に発揮させることができる。

【５２３２】

特徴ＢＲ５．前記変更手段は、前記高確遊技状態中に前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、表示されている過去の前記履歴情報を当該第２判定結果を契機として移行する前記特別遊技状態中に変更する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＲ１乃至特徴ＢＲ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【５２３３】

第２判定結果→特別遊技状態→高確遊技状態となる構成では、特別遊技状態中に履歴情報を変更することにより、遊技進行が間延びしたかのような印象を与えにくくすることができる。

【５２３４】

特徴ＢＲ６．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物３３１）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて電役サポート処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなる第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した第１遊技状態（低確遊技状態）と、前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（第２確変状態）と、前記第１切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第１確変状態）とが設けられており、
前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、第１情報（Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）及び第２情報（Ｖなし大当たり結果に対応する乱数群）を含み、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定により前記第１情報に対応した判定結果となり前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部に流入した遊技球が当該可変入球部における所定箇所（Ｖ入賞用領域３５６）を通過するようにして前記可変入球部を制御する手段と、
前記判定により前記第２情報に対応した判定結果となり前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部に流入した遊技球が当該可変入球部における前記所定箇所を通過不可又は困難となるようにして前記可変入球部を制御する手段と
を有し、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過しなかった場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した第２判定結果（特別当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由して前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段と
を備え、
前記第３遊技状態から前記第１遊技状態への移行については、前記第２遊技状態を経由するように構成されており、
前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となった場合に当該第１判定結果が前記第１情報及び前記第２情報の何れに対応した判定結果であったかを示す履歴情報（図柄）を表示可能な履歴情報表示部（履歴情報表示エリアＨＥ）と、
前記履歴情報表示部の表示制御を行う履歴表示制御手段と
を備え、
前記履歴表示制御手段は、
前記第２遊技状態中に前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となった場合に、その判定結果を示す履歴情報が追加されるようにして過去の履歴情報をシフトさせるシフト手段と、
前記第２遊技状態中に前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、

過去の履歴情報を変更する変更手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【５２３５】
履歴表示部にて過去の履歴情報を表示する構成とすれば、遊技者は当該履歴情報から高確遊技状態がどの程度ループするかを予測することができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の向上を実現する上で好ましい。ここで、第１判定結果の種類については履歴情報として明示される構成となっているため、遊技者に不利な履歴が表示され続ける可能性がある。これは、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本特徴に示す構成では、第２判定情報に対応する判定結果（第２判定結果）となった場合にループ回数が増える構成となっており、第２判定結果となってループ回数が増える場合には表示中の履歴情報が変更される。不利な履歴が表示されている場合であっても当該履歴に改変が発生する余地が生じることにより、上述した不都合の発生を好適に抑制できる。
【５２３６】
なお、履歴情報表示部に表示される履歴情報の数については任意であり、１つとしてもよいし２つ以上としてもよい。
【５２３７】
特徴ＢＲ７．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技

球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物３３１）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて電役サポート処理を実行する機能）と
を備え、
前記特別遊技状態として、第１特別遊技状態（大当たり結果対応の特別遊技状態）と、当該第１特別遊技状態よりも前記可変入球部が受入状態となる期間が短い第２特別遊技状態（特別当たり結果対応の特別遊技状態）とが設けられており、
前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記可変入球部は、第１可変入球部（可変入賞装置３２Ａ）及び第２可変入球部（可変入賞装置３２Ｂ）を含み、
前記特別遊技状態移行手段は、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した第１判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記第１可変入球部を切替対象とする前記第１特別遊技状態に移行させる手段と、
前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応した第２判定結果（特別当たり結果）となった場合に、前記第２可変入球部を切替対象とする前記第２特別遊技状態に移行させる手段と
を有し、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなる第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した第１遊技状態（低確遊技状態）と、前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（第２確変状態）と、前記第１切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第１確変状態）とが設けられており、
前記始動入球部は前記可変機構が付属する第１始動入球部（第１作動口３３Ｂ）及び前記可変機構が付属しない第２始動入球部（第２作動口３４）を含み、それら第１始動入球部及び第２始動入球部は前記遊技領域における所定の流路（右ルート）に配設されており、
前記所定の報知手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第１報知手段（第１特図表示部３７ａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第２報知手段（第２特図表示部３７ｂ）とが設けられており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段及び前記第２報知手段の一方における遊技回用動作中に他方における遊技回用動作を実行可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間及び前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間を決定する実行期間決定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて変動表示時間を決定する機能）を有し、
前記実行期間決定手段による前記遊技回用動作の実行期間を決定する決定モード（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において参照する変動表示時間テーブルを遊技状態毎に特定する機能）として、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間よりも短くなるようにして実行期間を決定する第１決定モード（例えば第２確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）と、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作

の実行期間よりも長くなるようにして実行期間を決定する第２決定モード（例えば第１確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）とが設けられており、
　前記第１遊技状態及び前記第２遊技状態では前記決定モードが前記第１決定モードとなり、前記第３遊技状態では前記決定モードが前記第２決定モードとなるようにして前記決定モードを切り替える手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて参照する変動表示時間テーブルを遊技状態に応じて切り替える機能）を備え、
　前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、第１情報（Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）及び第２情報（Ｖなし大当たり結果に対応する乱数群）を含み、
　前記可変入球部用制御手段は、
　前記判定により前記第１情報に対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における所定箇所（Ｖ入賞用領域３５６）を通過するようにして前記第１可変入球部を制御する手段と、
　前記判定により前記第２情報に対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における前記所定箇所を通過不可又は困難となるようにして前記第１可変入球部を制御する手段と
を有し、
　前記第２遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
　前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過しなかった場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
　前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果（特別当たり結果）となった場合に、前記第２特別遊技状態を経由して前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段と
を備え、
　前記第３遊技状態から前記第１遊技状態への移行については、前記第２遊技状態を経由するように構成されており、
　前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となった場合に当該第１判定結果が前記第１情報及び前記第２情報の何れに対応した判定結果であったかを示す履歴情報（図柄）を表示可能な履歴情報表示部（履歴情報表示エリアＨＥ）と、
　前記履歴情報表示部の表示制御を行う履歴表示制御手段と
を備え、
　前記履歴表示制御手段は、
　前記第２遊技状態中に前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となった場合に、その判定結果を示す履歴情報が追加されるようにして過去の履歴情報をシフトさせるシフト手段と、
　前記第２遊技状態中に前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、過去の履歴情報を変更する変更手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【５２３８】
　履歴表示部にて過去の履歴情報を表示する構成とすれば、遊技者は当該履歴情報から高確遊技状態がどの程度ループするかを予測することができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の向上を実現する上で好ましい。ここで、第１判定結果の種類については履歴情報として明示される構成となっているため、遊技者に不利な履歴が表示され続ける可能性がある。これは、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本特徴に示す構成では、第２判定情報に対応する判定結果（第２判定結果）となった場合にループ回数が増える構成となっており、第２判定結果となってループ回数が増える場合には表示中の履歴情報が変更される。不利な履歴が表示されている場合であっても当

該履歴に改変が発生する余地が生じることにより、上述した不都合の発生を好適に抑制できる。

【５２３９】

なお、履歴情報表示部に表示される履歴情報の数については任意であり、１つとしてもよいし２つ以上としてもよい。

【５２４０】

因みに、「ループ回数」とは、第１判定情報に対応した判定結果（第１判定結果）となった場合に特別遊技状態を経て高確率モード対応の遊技状態（高確遊技状態）に復帰する場合の繰り返し回数である。

【５２４１】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＱ群に示した各技術的思想を特徴ＢＲ１～特徴ＢＲ７に適用してもよい。

【５２４２】

＜特徴ＢＳ群＞

以下の特徴ＢＳ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５２４３】

特徴ＢＳ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態より

も遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、
　前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と
を備え、
　前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
　前記可変入球部用制御手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第１判定情報に対応する第１判定結果となった場合には、前記判定手段による前記判定にて前記第２判定情報に対応する第２判定結果となった場合よりも前記特別遊技状態にて前記可変入球部を前記受入状態とする期間が長くなるように構成されており、
　前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
　前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した低確遊技状態（低確遊技状態）と、前記高確率モードに対応した高確遊技状態（第２確変状態及び第３確変状態）とが設けられており、
　前記高確遊技状態において前記第１判定結果となり得る残り回数を示唆するストック示唆画像（Ｖストックアイコン）を表示可能なストック表示部（Ｖストック情報表示エリアＳＥ）と、
　前記ストック表示部の表示制御を行うストック表示制御手段と
を備え、
　前記高確遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した第２判定結果となった場合には、前記残り回数が増える構成となっており、
　前記ストック表示制御手段は、前記高確遊技状態中に前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記ストック表示部に前記ストック示唆画像を追加する特殊追加手段を有していることを特徴とする遊技機。
【５２４４】
　ストック表示部にて第１判定結果となり得る残り回数を表示する構成とすれば、遊技者は当該ストック示唆画像から高確遊技状態がどの程度続く（ループする）かを予測することができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の向上を実現する上で好ましい。残り回数については可変入球部の受入期間が相対的に長くなるように規定された第１判定結果となることで減るものの、可変入球部の受入期間が相対的に短くなるように規定された第２判定結果となることで増える。これはストックを確保してからストック示唆画像が表示されるまでの間延びを抑制する上で好ましい。
【５２４５】
　特徴ＢＳ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、
　遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
　前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と
を備えている遊技機であって、
　前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
　前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、
　前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭ

ＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物３３１）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて電役サポート処理を実行する機能）と
を備え、
前記特別遊技状態として、第１特別遊技状態（大当たり結果対応の特別遊技状態）と、当該第１特別遊技状態よりも前記可変入球部が受入状態となる期間が短い第２特別遊技状態（特別当たり結果対応の特別遊技状態）とが設けられており、
前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記可変入球部は、第１可変入球部（可変入賞装置３２Ａ）及び第２可変入球部（可変入賞装置３２Ｂ）を含み、
前記特別遊技状態移行手段は、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した第１判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記第１可変入球部を切替対象とする前記第１特別遊技状態に移行させる手段と、
前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応した第２判定結果（特別当たり結果）となった場合に、前記第２可変入球部を切替対象とする前記第２特別遊技状態に移行させる手段と
を有し、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなる第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した第１遊技状態（低確遊技状態）と、前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（第２確変状態）と、前記第１切替モード且つ前記高確率モードに対

応し前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第１確変状態）とが設けられており、
前記始動入球部は前記可変機構が付属する第１始動入球部（第１作動口３３Ｂ）及び前記可変機構が付属しない第２始動入球部（第２作動口３４）を含み、それら第１始動入球部及び第２始動入球部は前記遊技領域における所定の流路（右ルート）に配設されており、
前記所定の報知手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第１報知手段（第１特図表示部３７ａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第２報知手段（第２特図表示部３７ｂ）とが設けられており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段及び前記第２報知手段の一方における遊技回用動作中に他方における遊技回用動作を実行可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間及び前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間を決定する実行期間決定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて変動表示時間を決定する機能）を有し、
前記実行期間決定手段による前記遊技回用動作の実行期間を決定する決定モード（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において参照する変動表示時間テーブルを遊技状態毎に特定する機能）として、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間よりも短くなるようにして実行期間を決定する第１決定モード（例えば第２確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）と、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間よりも長くなるようにして実行期間を決定する第２決定モード（例えば第１確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）とが設けられており、
前記第１遊技状態及び前記第２遊技状態では前記決定モードが前記第１決定モードとなり、前記第３遊技状態では前記決定モードが前記第２決定モードとなるようにして前記決定モードを切り替える手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて参照する変動表示時間テーブルを遊技状態に応じて切り替える機能）を備え、
前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、第１情報（Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）及び第２情報（Ｖなし大当たり結果に対応する乱数群）を含み、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定により前記第１情報に対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における所定箇所（Ｖ入賞用領域３５６）を通過するようにして前記第１可変入球部を制御する手段と、
前記判定により前記第２情報に対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における前記所定箇所を通過不可又は困難となるようにして前記第１可変入球部を制御する手段と
を有し、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過しなかった場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果（特別当たり結果）となった場合に、前記第２特別遊技状態を経由して前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段と
を備え、
前記第３遊技状態から前記第１遊技状態への移行については、前記第２遊技状態を経由するように構成されており、
前記判定モードが前記高確率モードとなる前記所定遊技状態において前記第１判定結果

となり得る残り回数を示唆するストック示唆画像（Ｖストックアイコン）を表示可能なストック表示部（Ｖストック情報表示エリアＳＥ）と、
前記ストック表示部の表示制御を行うストック表示制御手段と
を備え、
前記ストック表示制御手段は、前記第２遊技状態中に前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記ストック表示部に前記ストック示唆画像を追加する特殊追加手段を有していることを特徴とする遊技機。
【５２４６】
ストック表示部にて第１判定結果となり得る残り回数を表示する構成とすれば、遊技者は当該ストック示唆画像から高確遊技状態がどの程度続く（ループする）かを予測することができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の向上を実現する上で好ましい。残り回数については可変入球部の受入期間が相対的に長くなるように規定された第１判定結果となることで減るものの、可変入球部の受入期間が相対的に短くなるように規定された第２判定結果となることで第３遊技状態へ移行することにより増える。これはストックを確保してからストック示唆画像が表示されるまでの間延びを抑制する上で好ましい。
【５２４７】
特徴ＢＳ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技

球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物３３１）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて電役サポート処理を実行する機能）と
を備え、
前記特別遊技状態として、第１特別遊技状態（大当たり結果対応の特別遊技状態）と、当該第１特別遊技状態よりも前記可変入球部が受入状態となる期間が短い第２特別遊技状態（特別当たり結果対応の特別遊技状態）とが設けられており、
前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記可変入球部は、第１可変入球部（可変入賞装置３２Ａ）及び第２可変入球部（可変入賞装置３２Ｂ）を含み、
前記特別遊技状態移行手段は、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した第１判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記第１可変入球部を切替対象とする前記第１特別遊技状態に移行させる手段と、
前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応した第２判定結果（特別当たり結果）となった場合に、前記第２可変入球部を切替対象とする前記第２特別遊技状態に移行させる手段と
を有し、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなる第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した第１遊技状態（低確遊技状態）と、前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（第２確変状態）と、前記第１切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第１確変状態）とが設けられており、
前記始動入球部は前記可変機構が付属する第１始動入球部（第１作動口３３Ｂ）及び前記可変機構が付属しない第２始動入球部（第２作動口３４）を含み、それら第１始動入球部及び第２始動入球部は前記遊技領域における所定の流路（右ルート）に配設されており、
前記所定の報知手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第１報知手段（第１特図表示部３７ａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第２報知手段（第２特図表示部３７ｂ）とが設けられており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段及び前記第２報知手段の一方における遊技回用動作中に他方における遊技回用動作を実行可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間及び前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間を決定する実行期間決定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて変動表示時間を決定する機能）を有し、
前記実行期間決定手段による前記遊技回用動作の実行期間を決定する決定モード（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において参照する変動表示時間テーブルを遊技状態毎に特定する機能）として、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間よりも短くなるようにして実行期間を決定する第１決定モード（例えば第２確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）と、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作

の実行期間よりも長くなるようにして実行期間を決定する第２決定モード（例えば第１確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）とが設けられており、
　前記第１遊技状態及び前記第２遊技状態では前記決定モードが前記第１決定モードとなり、前記第３遊技状態では前記決定モードが前記第２決定モードとなるようにして前記決定モードを切り替える手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて参照する変動表示時間テーブルを遊技状態に応じて切り替える機能）を備え、
　前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、第１情報（Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）及び第２情報（Ｖなし大当たり結果に対応する乱数群）を含み、
　前記可変入球部用制御手段は、
　前記判定により前記第１情報に対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における所定箇所（Ｖ入賞用領域３５６）を通過するようにして前記第１可変入球部を制御する手段と、
　前記判定により前記第２情報に対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における前記所定箇所を通過不可又は困難となるようにして前記第１可変入球部を制御する手段と
を有し、
　前記第２遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
　前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過しなかった場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
　前記第２判定結果は、当該第２判定結果を契機として移行する前記第２特別遊技状態の前後で前記判定モードを同一とし、当該第２特別遊技状態終了後の前記切替制御モードを前記第１切替モードとする判定結果であり、
　前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記第２特別遊技状態を経由して前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段を備え、
　前記第３遊技状態から前記第１遊技状態への移行については、前記第２遊技状態を経由するように構成されており、
　前記判定モードが前記高確率モードとなる前記所定遊技状態において前記第１判定結果となり得る残り回数を示唆するストック示唆画像（Ｖストックアイコン）を表示可能なストック表示部（Ｖストック情報表示エリアＳＥ）と、
　前記ストック表示部の表示制御を行うストック表示制御手段と
を備え、
　前記ストック表示制御手段は、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記ストック表示部に前記ストック示唆画像を追加する特殊追加手段を有していることを特徴とする遊技機。
【５２４８】
　ストック表示部にて第１判定結果となり得る残り回数を表示する構成とすれば、遊技者は当該ストック示唆画像から高確遊技状態がどの程度続く（ループする）かを予測することができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の向上を実現する上で好ましい。残り回数については可変入球部の受入期間が相対的に長くなるように規定された第１判定結果となることで減るものの、可変入球部の受入期間が相対的に短くなるように規定された第２判定結果となることで第３遊技状態へ移行することにより増える。これはストックを確保してからストック示唆画像が表示されるまでの間延びを抑制する上で好ましい。
【５２４９】

なお、本特徴における「前記ストック表示制御手段は、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記ストック表示部に前記ストック示唆画像を追加する特殊追加手段を有している」との記載を、「前記ストック表示制御手段は、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となった場合に、前記ストック表示部に前記ストック示唆画像を追加する通常追加手段と、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記ストック表示部に前記ストック示唆画像を追加する特殊追加手段とを有してる」とすることも可能である。また、「前記ストック表示制御手段は、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となった場合に、前記ストック表示部に前記ストック示唆画像を追加する第１追加手段と、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記ストック表示部に前記ストック示唆画像を追加する第２追加手段とを有してる」とすることも可能である。

【５２５０】

特徴ＢＳ４．前記ストック表示制御手段は、前記特殊追加手段によって前記ストック示唆画像を追加する場合に、当該追加の前に前記ストック表示部に表示されている他のストック示唆画像を非表示とし、今回追加される前記残り回数と前記非表示とした前記他のストック示唆画像の数とを合計した数のストック示唆画像を追加する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＳ２又は特徴ＢＳ３に記載の遊技機。

【５２５１】

本特徴に示す構成によれば、ストック示唆画像を追加する際のインパクトを好適に強化できる。

【５２５２】

特徴ＢＳ５．前記ストック表示制御手段は、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となった場合に、前記ストック表示部に前記ストック示唆画像を追加する通常追加手段を有しており、

前記特殊追加手段によって追加される前記ストック示唆画像は、前記通常追加手段によって追加される前記ストック示唆画像と同一であり、

前記第２遊技状態において前記遊技球発射手段により前記所定の流路へ遊技球が発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いと、前記第３遊技状態において前記遊技球発射手段により前記所定の流路へ遊技球が発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いとが同一又は略同一となるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＳ２乃至特徴ＢＳ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【５２５３】

ストック示唆画像がどような経緯で追加された場合であっても、遊技球の発射数に対する遊技球の払出数の割合い（所謂ベース）については変化しないため、当該ベースの変化によって同じストック示唆画像であっても優劣が生じることを好適に抑制できる。

【５２５４】

特徴ＢＳ６．前記特殊追加手段は、前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果を契機として前記第３遊技状態へ移行する場合に、当該第３遊技状態への移行前に前記ストック示唆画像を追加する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＳ２乃至特徴ＢＳ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【５２５５】

ストック示唆画像を第３遊技状態へ移行する前に追加し、ストック示唆画像が足りない状態で第３遊技状態が開始されることを回避すれば、ストック示唆画像の表示について違和感が生じることを抑制できる。

【５２５６】

特徴ＢＳ７．前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置４２、演出制御装置８２、表示制御装置

２１２）を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面４２ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄群（図柄列）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置４２）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄群を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置８２及び表示制御装置２１２）と
を有し、
前記表示制御手段は、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定結果となった場合に、当該第２判定結果を契機として移行する前記第２特別遊技状態においても前記最終停止表示された絵柄組合せを表示可能となっており、
前記特殊追加手段は、前記第２特別遊技状態中に前記ストック示唆画像を追加する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＳ６に記載の遊技機。
【５２５７】
本特徴に示す構成によれば、第２判定結果を契機としてストック示唆画像が追加される場合に遊技状態が変化していることが目につくことを抑制できる。これは、内部的な状態の変化を隠して、遊技回が進む過程で突如とてしてストックが増えたかのように見せる上で好ましい。
【５２５８】
特徴ＢＳ８．前記特殊追加手段は、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定結果となった場合に、当該第２判定結果を契機として前記第３遊技状態へ移行した後に前記ストック示唆画像を追加する手段を有していることを特徴とする特徴ＢＳ２乃至特徴ＢＳ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【５２５９】
本特徴に示す構成では、第３遊技状態への移行後にストック示唆画像が突然追加されることとなる。この追加に際しては特別遊技状態等の制約を受けにくいため、ストック示唆画像が追加される際の挙動について違和感が生じることを好適に抑制できる。
【５２６０】
特徴ＢＳ９．前記特殊追加手段は、前記第２遊技状態中に前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記ストック示唆画像の追加タイミングを示唆するタイミング示唆表示（タイマ表示）を開始し、当該タイミング示唆表示を前記ストック示唆画像の追加演出が開始されるまで継続する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＳ８に記載の遊技機。
【５２６１】
ストック示唆画像を遅れて追加する場合には、本特徴に示すように追加タイミングを示唆するタイミング示唆表示（タイマ表示等）をストック示唆画像の追加演出が開始されるまで継続することにより、遊技者が不利益を被ることを好適に抑制できる。
【５２６２】
特徴ＢＳ１０．前記取得情報記憶手段は、
前記第１始動入球部に係る前記特別情報を記憶可能な第１取得情報記憶手段と、
前記第２始動入球部に係る前記特別情報を記憶可能な第２取得情報記憶手段と
を有し、
前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第１判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段を備え、
前記特殊追加手段は、前記先特定手段による特定の結果に基づいて、前記第１判定情報に対応している遊技回が実行される前に前記ストック示唆画像を追加するように当該ストック示唆画像の追加タイミングを決定する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＳ８又は特徴ＢＳ９に記載の遊技機。
【５２６３】
第２判定結果を契機として第３遊技状態へ移行することで第２始動入球部に係る遊技回

を中心に遊技が進行することとなる。ここで、第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に第１判定結果となるものが含まれているかを確認して、その結果に基づいてストック示唆画像の追加タイミングを決定することにより、ストック示唆画像の追加前に第１判定結果となること、すなわちストック示唆画像の追加契機の識別が困難になることを抑制できる。

【５２６４】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＲ群に示した各技術的思想を特徴ＢＳ１～特徴ＢＳ１０に適用してもよい。

【５２６５】

＜特徴ＢＴ群＞

以下の特徴ＢＴ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５２６６】

特徴ＢＴ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機

能）と
を備え、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した低確遊技状態と、前記高確率モードに対応した高確遊技状態とが設けられており、
前記高確遊技状態として、第１高確遊技状態（第２確変状態）と、当該第１高確遊技状態よりも遊技者に有利な第２高確遊技状態（第１確変状態）とが設けられており、
前記第２高確遊技状態から前記低確遊技状態への移行には、前記第１高確遊技状態を経由するように構成されており、
前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、第１情報（第１作動口３３に係る第１Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（第１作動口３３に係るＶなし大当たり結果に対応する乱数群）とを含み、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定により前記第１情報に対応する判定結果となり前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部に流入した遊技球が当該可変入球部における所定箇所（Ｖ入賞用領域３５６）を通過するようにして前記可変入球部を制御する手段と、
前記判定により前記第２情報に対応する判定結果となり前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部に流入した遊技球が当該可変入球部における前記所定箇所を通過不可又は困難となるようにして前記可変入球部を制御する手段と
を有し、
前記第１高確遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記第２高確遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１高確遊技状態における前記判定にて前記第２情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過しなかった場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記低確遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記第２判定情報に対応した第２判定結果は、当該第２判定結果を契機として移行する前記特別遊技状態の前後で前記判定モードを同一とする判定結果であり、
前記第１高確遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した第２判定結果となった場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記第２高確遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備え、
前記特殊移行手段により移行した前記特別遊技状態では前記第１移行手段により移行した前記特別遊技状態よりも前記可変入球部を前記受入状態とする期間が短くなるように構成されており、
前記第１高確遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となった場合に、前記判定モードが前記高確率モードとなる前記所定遊技状態において前記第１判定結果となり得る残り回数を示唆する特別演出（Ｖストック獲得演出）を実行し、前記第１高確遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記特別演出と同じ特別演出を実行する特別演出実行手段を備えていることを特徴とする遊技機。
【５２６７】
本特徴に示す構成では、第１高確遊技状態から第２高確遊技状態へ移行することで、低確遊技状態への移行までに少なくとも１回の猶予ができる。ここで、第２高確遊技状態への移行ルートについては、第１高確遊技状態中に第１情報に対応した判定結果となり且つ可変入球部の所定箇所へ遊技球を入球させる第１のルートと、第１確変遊技状態中に第２判定情報に対応した第２判定結果となる第２のルートとが存在する。第１ルートを経由す

る場合には、第２高確遊技状態への移行後に第１判定結果となり得る残り回数を示唆する特別演出が実行されるこれにより、今回の特別遊技状態における出球だけでなく先々の出球にも期待が向き遊技者の遊技意欲を好適に高めることができる。ここで、上記第２のルートについては、可変入球部の所定箇所を遊技球を通過させる必要がなく、可変入球部を受入状態とする期間についても短くなっている。第２のルートを経由する場合には、第１のルートの場合と同じ特別演出を実行することにより、出球の少なさによる遊技者の満足度の低下を抑制しつつ、移行ルートの多様化を実現できる。

【５２６８】

特徴ＢＴ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物３３１）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて電役サポート処理を実行する機能）と

を備え、

前記特別遊技状態として、第１特別遊技状態（大当たり結果対応の特別遊技状態）と、当該第１特別遊技状態よりも前記可変入球部が受入状態となる期間が短い第２特別遊技状態（特別当たり結果対応の特別遊技状態）とが設けられており、

前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、

前記可変入球部は、第１可変入球部（可変入賞装置３２Ａ）及び第２可変入球部（可変入賞装置３２Ｂ）を含み、
前記特別遊技状態移行手段は、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した第１判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記第１可変入球部を切替対象とする前記第１特別遊技状態に移行させる手段と、
前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応した第２判定結果（特別当たり結果）となった場合に、前記第２可変入球部を切替対象とする前記第２特別遊技状態に移行させる手段と
を有し、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなる第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した第１遊技状態（低確遊技状態）と、前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（第２確変状態）と、前記第１切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第１確変状態）とが設けられており、
前記始動入球部は前記可変機構が付属する第１始動入球部（第１作動口３３Ｂ）及び前記可変機構が付属しない第２始動入球部（第２作動口３４）を含み、それら第１始動入球部及び第２始動入球部は前記遊技領域における所定の流路（右ルート）に配設されており、
前記所定の報知手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第１報知手段（第１特図表示部３７ａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第２報知手段（第２特図表示部３７ｂ）とが設けられており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段及び前記第２報知手段の一方における遊技回用動作中に他方における遊技回用動作を実行可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間及び前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間を決定する実行期間決定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて変動表示時間を決定する機能）を有し、
前記実行期間決定手段による前記遊技回用動作の実行期間を決定する決定モード（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において参照する変動表示時間テーブルを遊技状態毎に特定する機能）として、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間よりも短くなるようにして実行期間を決定する第１決定モード（例えば第２確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）と、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間よりも長くなるようにして実行期間を決定する第２決定モード（例えば第１確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）とが設けられており、
前記第１遊技状態及び前記第２遊技状態では前記決定モードが前記第１決定モードとなり、前記第３遊技状態では前記決定モードが前記第２決定モードとなるようにして前記決定モードを切り替える手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて参照する変動表示時間テーブルを遊技状態に応じて切り替える機能）を備え、
前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、第１情報（第１作動口３３に係る第１Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（第１作動口３３に係るＶなし大当たり結果に対応する乱数群）と、第３情報（第２作動口３４に係る第１Ｖあ

り大当たり結果に対応する乱数群）と、第４情報（第２作動口３３に係る第２Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）とを含み、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定により前記第１情報、前記第３情報、前記第４情報の何れかに対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における所定箇所（Ｖ入賞用領域３５６）を通過するようにして前記第１可変入球部を制御する手段と、
前記判定により前記第２情報に対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における前記所定箇所を通過不可又は困難となるようにして前記第１可変入球部を制御する手段と
を有し、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過しなかった場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第３遊技状態における前記判定にて前記第３情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段と、
前記第３遊技状態における前記判定にて前記第４情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第２遊技状態へ移行させる第４移行手段と
を備え、
前記第３遊技状態から前記第１遊技状態へ移行する場合には、前記第２遊技状態を経由するように構成されており、
前記第２判定結果は、当該第２判定結果を契機として移行する前記第２特別遊技状態の前後で前記判定モードを同一とし、当該第２特別遊技状態終了後の前記切替制御モードを前記第１切替モードとする判定結果であり、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記第２特別遊技状態を経由して前記第３遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備え、
前記第３遊技状態における前記判定にて前記第３情報に対応した判定結果となった場合に、前記判定モードが前記高確率モードとなる前記所定遊技状態において前記第１判定結果となり得る残り回数を示唆する特別演出（Ｖストック獲得演出）を実行し、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記特別演出と同じ特別演出を実行する特別演出実行手段を備えていることを特徴とする遊技機。
【５２６９】
本特徴に示す構成では、第２遊技状態から第３遊技状態へ移行することで、低確率モード対応の第１遊技状態へ移行するまでに少なくとも１回の猶予ができる。ここで、第３遊技状態をループする場合に実行される特別演出と、第２遊技状態から第３遊技状態に昇格する場合に実行される特別演出とを共通化することにより、第２遊技状態と第３遊技状態とで有利度を相違させて遊技のメリハリを強化しつつも、高確率モード対応の遊技状態全体について演出面で統一感を持たせることができる。これは、演出の流れが分断されることを抑制して高確率モード中の爽快感を高める上で好ましい。
【５２７０】
特徴ＢＴ３．前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、前記第１情報（第１作動口３３に係る第１Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）と、前記第２情報（第１作動口３３に係るＶなし大当たり結果に対応する乱数群）と、前記第３情報（第２

作動口３４に係る第１Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）と、前記第４情報（第２作動口３３に係る第２Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）と、第５情報（第１作動口３３に係る第１Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）とを含み、
前記可変入球部用制御手段は、前記判定により前記第５情報に対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における前記所定箇所（Ｖ入賞用領域３５６）を通過するようにして前記第１可変入球部を制御する手段を有し、
前記第１遊技状態における前記判定にて前記第５情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態へ移行させる手段を備え、
前記特別演出実行手段は、前記第１遊技状態における前記判定にて前記第５情報に対応した判定結果となった場合に、前記特別演出と同じ特別演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＴ２に記載の遊技機。
【５２７１】
本特徴に示すように、第１遊技状態→第３遊技状態となる場合にも、高確率モードがループしている場合と同じ特別演出を実行することにより、特徴ＢＴ２に示した効果を一層好適に発揮させることができる。
【５２７２】
特徴ＢＴ４．前記特別演出により示唆された前記残り回数は、当該特別演出の完了後も表示が継続される構成となっており、
前記特別演出実行手段は、前記特別演出を実行する際に前記残り回数を非表示とする手段を有していることを特徴とする特徴ＢＴ２又は特徴ＢＴ３に記載の遊技機。
【５２７３】
特別演出が発生する契機によって示唆中の残り回数と特別演出で示唆される残り回数との差が異なる可能性がある。そこで、特別演出を実行する際に表示中の残り回数を非表示とし、改めて残り回数を示唆する構成とすれば、特別演出の完全共通化が可能となる。
【５２７４】
特徴ＢＴ５．前記特別演出実行手段は、前記第３遊技状態における前記判定にて前記第３情報に対応した判定結果となった場合には当該判定結果を契機とした前記第１特別遊技状態中に前記特別演出を実行し、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合には当該第２判定結果を契機とした前記第２特別遊技状態中に前記特別演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＴ２乃至特徴ＢＴ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【５２７５】
特別演出については何れも特別遊技状態中に実行される構成とすることにより、共通の特別演出を組み込む際に、遊技回毎の演出等との間に制約が生じることを好適に回避できる。
【５２７６】
特徴ＢＴ６．前記所定の判定情報として、前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と、前記第２判定情報（特別当たり結果Ｂに対応する乱数群）と、第３判定情報（特別当たり結果Ａに対応する乱数群）が設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第３判定情報に対応した第３判定結果（特別当たり結果Ａ）となった場合に、前記第２可変入球部を切替対象とする前記第２特別遊技状態に移行させる手段を備え、
前記特別演出は第１特別演出であり、前記特別演出実行手段は第１特別演出実行手段であり、
前記第３遊技状態における前記判定にて前記第４情報に対応した判定結果となった場合に、前記判定モードが前記高確率モードとなる前記所定遊技状態において前記第１判定結果となり得る残り回数を示唆する第２特別演出（Ｖストック獲得演出）を実行し、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第３判定情報に対応した前記第３判定結果となった

場合に、前記第２特別演出と同じ特別演出を実行する第２特別演出実行手段を備えていることを特徴とする特徴ＢＴ２乃至特徴ＢＴ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【５２７７】
第３遊技状態中に第４情報に対応した判定結果となった場合（所定箇所の通過あり）には第２遊技状態へ移行する。この場合、実質的に上記残り回数が減ることとなる。一方、第２遊技状態中に第３判定結果となった場合には第２遊技状態にとどまるため、実質的に残り回数は引き継ぎとなる。つまり、これら２つのパターンについては残り回数が一致する。そこで、これら２つのパターンでは、共通の第２特別演出を実行する構成とすることにより、ループ時の演出の統一感を増すことができる。
【５２７８】
特徴ＢＴ７．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物３３１）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて電役サポート処理を実行する機能）と
を備え、
前記特別遊技状態として、第１特別遊技状態（大当たり結果対応の特別遊技状態）と、当該第１特別遊技状態よりも前記可変入球部が受入状態となる期間が短い第２特別遊技状態（特別当たり結果対応の特別遊技状態）とが設けられており、

前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記可変入球部は、第１可変入球部（可変入賞装置３２Ａ）及び第２可変入球部（可変入賞装置３２Ｂ）を含み、
前記特別遊技状態移行手段は、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した第１判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記第１可変入球部を切替対象とする前記第１特別遊技状態に移行させる手段と、
前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応した第２判定結果（特別当たり結果）となった場合に、前記第２可変入球部を切替対象とする前記第２特別遊技状態に移行させる手段と
を有し、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなる第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した第１遊技状態（低確遊技状態）と、前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（第２確変状態）と、前記第１切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第１確変状態）とが設けられており、
前記始動入球部は前記可変機構が付属する第１始動入球部（第１作動口３３Ｂ）及び前記可変機構が付属しない第２始動入球部（第２作動口３４）を含み、それら第１始動入球部及び第２始動入球部は前記遊技領域における所定の流路（右ルート）に配設されており、
前記所定の報知手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第１報知手段（第１特図表示部３７ａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第２報知手段（第２特図表示部３７ｂ）とが設けられており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段及び前記第２報知手段の一方における遊技回用動作中に他方における遊技回用動作を実行可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間及び前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間を決定する実行期間決定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて変動表示時間を決定する機能）を有し、
前記実行期間決定手段による前記遊技回用動作の実行期間を決定する決定モード（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において参照する変動表示時間テーブルを遊技状態毎に特定する機能）として、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間よりも短くなるようにして実行期間を決定する第１決定モード（例えば第２確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）と、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間よりも長くなるようにして実行期間を決定する第２決定モード（例えば第１確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）とが設けられており、
前記第１遊技状態及び前記第２遊技状態では前記決定モードが前記第１決定モードとなり、前記第３遊技状態では前記決定モードが前記第２決定モードとなるようにして前記決定モードを切り替える手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて参照する変動表示時間テーブルを遊技状態に応じて切り替える機能）を備え、
前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、第１情報（第１作動口３

３に係る第１Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（第１作動口３３に係るＶなし大当たり結果に対応する乱数群）と、第３情報（第１作動口３３に係る第１Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）とを含み、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定により前記第１情報及び前記第３情報の何れかに対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における所定箇所（Ｖ入賞用領域３５６）を通過するようにして前記第１可変入球部を制御する手段と、
前記判定により前記第２情報に対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における前記所定箇所を通過不可又は困難となるようにして前記第１可変入球部を制御する手段と
を有し、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過しなかった場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第１遊技状態における前記判定にて前記第３情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態へ移行させる第３移行手段と
を備え、
前記第３遊技状態から前記第１遊技状態へ移行する場合には、前記第２遊技状態を経由するように構成されており、
前記第２判定結果は、当該第２判定結果を契機として移行する前記第２特別遊技状態の前後で前記判定モードを同一とし、当該第２特別遊技状態終了後の前記切替制御モードを前記第１切替モードとする判定結果であり、
前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記第２特別遊技状態を経由して前記第３遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備え、
前記第１遊技状態における前記判定にて前記第３情報に対応した判定結果となった場合に、前記判定モードが前記高確率モードとなる前記所定遊技状態において前記第１判定結果となり得る残り回数を示唆する特別演出（Ｖストック獲得演出）を実行し、前記第２遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記特別演出と同じ特別演出を実行する特別演出実行手段を備えていることを特徴とする遊技機。
【５２７９】
本特徴に示す構成では、第１遊技状態→第３遊技状態が高確率モードのループの入口となっている。ここで、第１遊技状態中に第３情報に対応した判定結果となった場合と、第２遊技状態中に第２判定結果となった場合とで同じ特別演出を実行する構成とすれば、高確率モード対応の遊技状態全体について演出面で統一感を持たせることができる。これは、演出の流れが分断されることを抑制して高確率モード中の爽快感を高める上で好ましい。
【５２８０】
なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＳ群に示した各技術的思想を特徴ＢＴ１～特徴ＢＴ７に適用してもよい。
【５２８１】
＜特徴ＢＵ群＞
以下の特徴ＢＵ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備

えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５２８２】

特徴ＢＵ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した低確遊技状態（低確遊技状態）と、前記高確率モードに対応した高確遊技状態（第２確変状態及び第３確変状態）とが設けられており、

前記第２判定情報に対応した第２判定結果は、当該第２判定結果を契機として移行する前記特別遊技状態の前後で前記判定モードが同一となる判定結果であり、

前記高確遊技状態となっている場合に、当該高確遊技状態から前記低確遊技状態への降格を示唆する特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、
前記高確遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した第２判定結果となった場合に、当該第２判定結果を契機とした前記特別遊技状態の後の前記高確遊技状態における前記特殊演出を規制する規制手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５２８３】
高確遊技状態中は高確遊技状態から低確遊技状態への降格を示唆する特殊演出が実行されることにより高確遊技状態における遊技の緊張感を高めることができる。これは、高確遊技状態がループする等して長く継続する場合の単調化を抑制する上で有利である。ここで、本特徴に示す構成では、判定モードに影響しない第２判定結果となった場合には、特殊演出が規制されることとなる。特殊演出を規制して煽りが発生しない区間が生じる構成とすることにより、上記緊張感が過度に高くなることを抑制できる。これは、遊技者の疲労を軽減し、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【５２８４】
特徴ＢＵ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した低確遊技状態（低確遊技状態）と、前記高確率モードに対応した高確遊技状態（第２確変状態及び第３確変状態）とが設けられており、
前記高確遊技状態として、相対的に前記低確遊技状態に移行しにくい第１高確状態（第１確変状態）と、相対的に前記低確遊技状態に移行しやすい第２高確状態（第２確変状態）とが設けられており、
前記第２判定情報に対応した第２判定結果は、当該第２判定結果を契機として移行する前記特別遊技状態の前後で前記判定モードが同一となる判定結果であり、
前記第２高確状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第１高確状態へ昇格させる手段と、
前記第１高確状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第１高確状態へ復帰させる手段と、
前記高確遊技状態となっている場合に、当該高確遊技状態から前記低確遊技状態への降格を示唆する特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、
前記高確遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した第２判定結果となった場合に前記特殊演出を規制する規制手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【５２８５】
高確遊技状態中は高確遊技状態から低確遊技状態への降格を示唆する特殊演出が実行されることにより高確遊技状態における遊技の緊張感を高めることができる。これは、高確遊技状態がループする等して長く継続する場合の単調化を抑制する上で有利である。ここで、本特徴に示す構成では、判定モードに影響しない第２判定結果となった場合には、特殊演出が規制されることとなる。特殊演出を規制して煽りが発生しない区間が生じる構成とすることにより、上記緊張感が過度に高くなることを抑制できる。これは、遊技者の疲労を軽減し、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【５２８６】
特徴ＢＵ３．前記規制手段は、前記特殊演出を前記判定手段による前記判定にて前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となるまで規制する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＵ１又は特徴ＢＵ２に記載の遊技機。

【５２８７】
第２判定結果となった場合には第２高確状態から第１高確状態に復帰することで低確遊技状態への移行が遠ざかることとなる。そして、第１高確状態へ復帰した場合には第１判定結果となるまで当該第１高確状態に維持されるため、特殊演出の規制については次に第１判定結果となるまで継続することで実用上好ましい構成を実現できる。

【５２８８】
なお、本特徴に示す構成を「前記規制手段による前記特殊演出の規制を前記判定手段による前記判定にて前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となったことを契機として解除する手段を備えていることを特徴とする特徴ＢＵ１又は特徴ＢＵ２に記載の遊技機。」としてもよい。

【５２８９】
特徴ＢＵ４．前記特殊演出実行手段は、前記特殊演出の実行期間を設定する実行期間設定手段を有し、
前記規制手段は、前記特殊演出の実行中に、前記判定にて前記第２判定情報に対応した第２判定結果となった場合には、当該特殊演出の実行期間を経過した後に新たに前記特殊演出が開始されないように規制する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＵ１乃至特徴ＢＵ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【５２９０】

本特徴に示すように既に開始されている特殊演出については完了まで待つ構成とすることにより、特殊演出が唐突に終了したかのような印象を与えにくくすることができる。

【５２９１】

特徴ＢＵ５．前記規制手段は、前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果となった遊技回よりも後に実行される遊技回にて前記規制が開始されるように、当該規制の開始タイミングを遅延させる手段を有していることを特徴とする特徴ＢＵ１乃至特徴ＢＵ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【５２９２】

特殊演出の規制を遅らせることが可能となれば、規制が開始されるタイミングが事前に露呈することを好適に抑制できる。内部的に規制されてはいないが偶発的に特殊演出が長期間発生しない場合にも規制中の可能性が生じることで、特殊演出が発生していない期間についても遊技者の注目度を好適に向上させることができる。

【５２９３】

特徴ＢＵ６．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物３３１）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて電役サポート処理を実行する機能）と

を備え、

前記特別遊技状態として、第１特別遊技状態（大当たり結果対応の特別遊技状態）と、当該第１特別遊技状態よりも前記可変入球部が受入状態となる期間が短い第２特別遊技状態（特別当たり結果対応の特別遊技状態）とが設けられており、
前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記可変入球部は、第１可変入球部（可変入賞装置３２Ａ）及び第２可変入球部（可変入賞装置３２Ｂ）を含み、
前記特別遊技状態移行手段は、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した第１判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記第１可変入球部を切替対象とする前記第１特別遊技状態に移行させる手段と、
前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応した第２判定結果（特別当たり結果）となった場合に、前記第２可変入球部を切替対象とする前記第２特別遊技状態に移行させる手段と
を有し、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなる第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した低確遊技状態（低確遊技状態）と、前記高確率モードに対応した高確遊技状態（確変遊技状態）とが設けられており、
前記高確遊技状態は、前記第２切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第１遊技状態（第２確変状態）と、前記第１切替モード且つ前記高確率モードに対応し前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（第１確変状態）とが設けられており、
前記始動入球部は前記可変機構が付属する第１始動入球部（第１作動口３３Ｂ）及び前記可変機構が付属しない第２始動入球部（第２作動口３４）を含み、それら第１始動入球部及び第２始動入球部は前記遊技領域における所定の流路（右ルート）に配設されており、
前記所定の報知手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第１報知手段（第１特図表示部３７ａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて遊技回用動作を行う第２報知手段（第２特図表示部３７ｂ）とが設けられており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段及び前記第２報知手段の一方における遊技回用動作中に他方における遊技回用動作を実行可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間及び前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間を決定する実行期間決定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて変動表示時間を決定する機能）を有し、
前記実行期間決定手段による前記遊技回用動作の実行期間を決定する決定モード（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において参照する変動表示時間テーブルを遊技状態毎に特定する機能）として、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間よりも短くなるようにして実行期間を決定する第１決定モード（例えば第２確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）と、前記第１報知手段における遊技回用動作の実行期間が前記第２報知手段における遊技回用動作の実行期間よりも長くなるようにして実行期間を決定する第２決定モード（例えば第１確変状態に対応した変動表示時間テーブルを参照する機能）とが設けられており、
前記低確遊技状態及び前記第１遊技状態では前記決定モードが前記第１決定モードとな

り、前記第２遊技状態では前記決定モードが前記第２決定モードとなるようにして前記決定モードを切り替える手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて参照する変動表示時間テーブルを遊技状態に応じて切り替える機能）を備え、
　前記第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）として、第１情報（Ｖあり大当たり結果に対応する乱数群）及び第２情報（Ｖなし大当たり結果に対応する乱数群）を含み、
　前記可変入球部用制御手段は、
　前記判定により前記第１情報に対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における所定箇所（Ｖ入賞用領域３５６）を通過するようにして前記第１可変入球部を制御する手段と、
　前記判定により前記第２情報に対応する判定結果となり前記第１特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部に流入した遊技球が当該第１可変入球部における前記所定箇所を通過不可又は困難となるようにして前記第１可変入球部を制御する手段と
を有し、
　前記第１遊技状態における前記判定にて前記第１情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過した場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
　前記第１遊技状態における前記判定にて前記第２情報に対応した判定結果となり且つ前記所定箇所を遊技球が通過しなかった場合に、前記第１特別遊技状態の終了後に前記低確遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
　前記第２遊技状態から前記低確遊技状態へ移行する場合には、前記第１遊技状態を経由するように構成されており、
　前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果は、当該第２判定結果を契機として移行する前記第２特別遊技状態の前後で前記判定モードが同一となる判定結果であり、
　前記第１遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した前記第２判定結果（特別当たり結果）となった場合に、前記第２特別遊技状態を経由して前記第２遊技状態へ移行させる第３移行手段を備え、
　前記高確遊技状態となっている場合に、前記低確遊技状態への降格を示唆する特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、
　前記高確遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した第２判定結果となった場合に前記特殊演出を規制する規制手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５２９４】
　高確遊技状態中は高確遊技状態から低確遊技状態への降格を示唆する特殊演出が実行されることにより高確率遊技状態における遊技の緊張感を高めることができる。これは、高確遊技状態がループする等して長く継続する場合の単調化を抑制する上で有利である。ここで、本特徴に示す構成では、判定モードに影響しない第２判定結果となった場合には、特殊演出が規制されることとなる。特殊演出を規制して煽りが発生しない区間が生じる構成とすることにより、上記緊張感が過度に高くなることを抑制できる。これは、遊技者の疲労を軽減し、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【５２９５】
　特徴ＢＵ７．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤６０）と、
　遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
　前記遊技領域に設けられた入球部（作動口３３，３４や可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段（払出装置７６）と
を備えている遊技機であって、
　前記入球部としての始動入球部（作動口３２Ａ，３２Ｂ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて保

留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における保留球格納エリア２３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（特図表示部３７ａ，３７ｂにおける絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（特図表示部３７ａ，３７ｂ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（低確遊技状態や確変遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置３２Ａ，３２Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）及び第２判定情報（特別当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した前記第１判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低確率モードに対応した低確遊技状態（低確遊技状態）と、前記高確率モードに対応した高確遊技状態（第２確変状態及び第３確変状態）とが設けられており、
前記第２判定情報に対応した第２判定結果は、当該第２判定結果を契機として移行する前記特別遊技状態の前後で前記判定モードが同一となる判定結果であり、
前記高確遊技状態となっている場合に、当該高確遊技状態から前記低確遊技状態への降格を示唆する特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、
前記高確遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した第２判定結果となった場合であって前記特殊演出が実行中である場合に、当該特殊演出を終了させる終了手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５２９６】
高確遊技状態中は高確遊技状態から低確遊技状態への降格を示唆する特殊演出が実行されることにより高確率遊技状態における遊技の緊張感を高めることができる。これは、高確遊技状態がループする等して長く継続する場合の単調化を抑制する上で有利である。ここで、本特徴に示す構成では、判定モードに影響しない第２判定結果となった場合には、特殊演出が途中で終了（解除）されることとなる。特殊演出を終了することで上記ループが続くことへの期待感が高まることとなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【５２９７】
特徴ＢＵ８．前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置４２、演出制御装置８２、表示制御装置２１２）を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面４２ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置４２）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（演出制御装置８２及び表示制御装置２１２）と
を有し、
前記表示制御手段は、前記高確遊技状態における前記判定にて前記第２判定情報に対応した第２判定結果となった場合に前記所定の報知手段にて前記遊技回用動作が行われている最中に前記絵柄組合せを先行して最終停止表示させる手段を有し、
前記終了手段は、前記絵柄組合せが先行して最終停止表示されている状況下にて、前記特殊演出を終了させる終了示唆演出を開始する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＵ８に記載の遊技機。
【５２９８】
上述したように特殊演出を途中で終了させる場合には遊技への注目度が高くなると想定される。特殊演出の終了を示唆する終了示唆演出を実行することにより、上記効果を一層好適に発揮させることができる。ここで、終了示唆演出を絵柄組合せの最終停止表示中に実行する構成とすれば、外れ結果等の遊技回においても遊技者の注目度を好適に高めることができる。そして、この実行期間については、絵柄組合せの最終停止タイミングを早めることで好適に確保できる。
【５２９９】
なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＴ群に示した各技術的思想を特徴ＢＵ１～特徴ＢＵ８に適用してもよい。
【５３００】
＜特徴ＢＶ群＞
以下の特徴ＢＶ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備え、この絵柄表示装置の表示画面にて各種演出を行うことにより、入球部への入球に基づく抽選結果等が報知されるものがある。また、例えば表示画面の周辺に可動体等を有する演出手段を設け、絵柄の変動表示による演出と演出用手段による演出とに所定の対応関係をもたせることにより、遊技への注目度の向上を図った遊技機が提案されている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【５３０１】
特徴ＢＶ１．待機位置から演出位置に移動可能な第１可動体（左側可動装飾体８１０Ｌ）及び第２可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、
前記第１可動体及び前記第２可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（駆動部８３０Ｌ，９３０Ｌ及び動力伝達機構８４０Ｌ，９４０Ｌ）と、
前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置することにより特別演出（合体）を実行する特別演出実行手段と
を備えている遊技機であって、
前記第１可動体及び前記第２可動体を前記待機位置から前記演出位置へ各々移動させる往路においては、前記第１可動体の移動を前記第２可動体よりも先に開始させる一方、前記第１可動体及び前記第２可動体を前記演出位置から前記待機位置へ各々移動させる復路においては、前記第２可動体の移動を前記第１可動体よりも先に開始させる構成となって

いることを特徴とする遊技機。
【５３０２】
複数の可動体を併用して特別演出（合体演出）を行うことにより、すなわち分化されたピースを組み合わせることで特別演出を行うことにより、可動式の演出装置の大型化を図りつつ、それに起因した配置等に係る制約を抑えたり、動作スピードの向上を図ったりすることができる。これは、特別演出によって遊技者の注目度を向上させるという効果を発揮させる上で有利である。
【５３０３】
本特徴に示す構成においては特に、往路では第１可動体の移動を第２可動体よりも先に開始させる一方、復路では第２可動体の移動を第１可動体よりも先に開始させる構成となっている。このような構成とすれば、往路における第１可動体の移動距離を容易に稼ぐことができ、演出位置を第２可動体側に偏倚させることが可能となる。つまり、可動体（第１可動体）を大きく動かすことにより特別演出のインパクトを強化できる。また、復路においては、第２可動体を速やかに待機位置へと復帰させて第１可動体の動きを目立たせることができる。これにより、例えば第１可動体による演出を復路に組み込むことが容易となる。このように、本特徴に示す構成によれば、演出機能の更なる強化を促し、遊技への注目度の向上に好適に寄与できる。
【５３０４】
特徴ＢＶ２．表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示手段（図柄表示装置９５）と、
待機位置から前記表示画面に前方から重なる演出位置に移動可能な第１可動体（左側可動装飾体８１０Ｌ）及び第２可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、
前記第１可動体及び前記第２可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（駆動部８３０Ｌ，９３０Ｌ及び動力伝達機構８４０Ｌ，９４０Ｌ）と、
前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置することにより特別演出（合体）を実行する特別演出実行手段と、
前記特別演出が終了して前記第１可動体及び前記第２可動体を前記演出位置から前記待機位置に復帰させる場合に前記表示画面に所定の画像を表示し、前記待機位置へ向けて移動する前記第１可動体と前記所定の画像とによる連携演出を実行する連携演出実行手段とを備え、
前記第１可動体及び前記第２可動体が互いに近づく側及び遠ざかる側に移動するようにそれら第１可動体及び第２可動体の移動方向が規定されており、
前記演出位置は、前記第１可動体の待機位置及び前記第２可動体の待機位置のうち前記第２可動体の待機位置側へ偏倚しており、
前記特別演出実行手段は、前記第１可動体及び前記第２可動体を前記待機位置から前記演出位置へ各々移動させる往路においては、前記第１可動体の移動を前記第２可動体よりも先に開始させる構成となっており、
前記連携演出実行手段は、前記第１可動体及び前記第２可動体を前記演出位置から前記待機位置へ各々移動させる復路においては、前記第２可動体の移動を前記第１可動体よりも先に開始させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【５３０５】
複数の可動体を併用して特別演出（合体演出）を行うことにより、すなわち分化されたピースを組み合わせることで特別演出を行うことにより、可動式の演出装置の大型化を図りつつ、それに起因した配置等に係る制約を抑えたり、動作スピードの向上を図ったりすることができる。これは、特別演出によって遊技者の注目度を向上させるという効果を発揮させる上で有利である。
【５３０６】
本特徴に示す構成においては特に、演出位置が第２可動体の待機位置側へ偏倚している。つまり、演出位置への移動距離については第２可動体よりも第２可動体の方が大きくなっている。可動体（第２可動体）を大きく動かすことにより特別演出のインパクトを強化できる。ここで、第１可動体の動作開始タイミングを第２可動体の動作開始タイミングよ

りも先とすることにより、移動距離の偏りの影響を抑制できる。つまり、上記合体演出の見栄えの低下を抑制できる。

【５３０７】

特別演出終了後の復路においては、第１可動体と表示画面（所定の画像）による連携演出が実行される。当該連携演出に際しては第２可動体の動作開始タイミングを第１可動体の動作開始タイミングよりも先とすることにより、当該第２可動体の待機位置への速やかな復帰を実現できる。これにより、第２可動体が第１可動体や所定の画像の視認の妨げになることを好適に回避できる。

【５３０８】

このように、特別演出→連携演出となる場合に各可動体の動作開始タイミングを工夫することにより、遊技への注目度を向上させる効果を一層好適に発揮させることができる。

【５３０９】

特徴ＢＶ３．前記往路における前記第１可動体と前記第２可動体との動作開始タイミングのずれは、前記復路における前記第１可動体と前記第２可動体との動作開始タイミングのずれよりも小さくなっていることを特徴とする特徴ＢＶ２に記載の遊技機。

【５３１０】

特別演出を実行する場合には、各可動体が演出位置に到達するタイミングに大きなずれが生じることは特別演出の見栄えを大きく低下させる要因になると懸念される。これに対して、復路では上記連携演出等を実行する前に第２可動体の退避を完了させるべくある程度の期間を確保することが好ましい。そこで、本特徴に示すように、往路のタイミングのずれを相対的に小さくし、且つ復路のタイミングのずれを相対的に大きくすることには技術的意義がある。

【５３１１】

特徴ＢＶ４．前記復路における前記第１可動体と前記第２可動体との動作開始タイミングのずれは、前記第１可動体の前記待機位置への移動が開始される前に前記第２可動体の前記待機位置への復帰が完了する大きさとなっていることを特徴とする特徴ＢＶ２又は特徴ＢＶ３に記載の遊技機。

【５３１２】

特徴ＢＶ４によれば、復路においては演出の主体となる第１可動体の移動開始前に第２可動体の待機位置への復帰を完了させておくことで、特徴ＢＶ２に示した効果を好適に発揮させることができる。

【５３１３】

特徴ＢＶ５．前記往路における前記第１可動体と前記第２可動体との動作開始タイミングのずれは、前記第１可動体の前記演出位置へ向けた移動中に前記第２可動体の前記演出位置へ向けた移動が開始される大きさとなっていることを特徴とする特徴ＢＶ２乃至特徴ＢＶ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【５３１４】

往路においては第１可動体の移動中に第２可動体の移動が開始される構成とすることにより、特別演出を速やかに進行させることができる。

【５３１５】

特徴ＢＶ６．待機位置から演出位置に移動可能な第１可動体（左側可動装飾体８１０Ｌ）及び第２可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、

前記第１可動体及び前記第２可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（駆動部８３０Ｌ，９３０Ｌ及び動力伝達機構８４０Ｌ，９４０Ｌ）と、

前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置することにより特別演出（合体）を実行する特別演出実行手段と

を備えている遊技機であって、

前記第１可動体及び前記第２可動体が前記待機位置から前記演出位置へ各々移動する往路においては前記第１可動体の移動速度が前記第２可動体の移動速度よりも高くなり、前記第１可動体及び前記第２可動体が前記演出位置から前記待機位置へ各々移動する復路に

おいては、前記第１可動体の移動速度が前記第２可動体の移動速度よりも低くなるように構成されており、
　前記特別演出実行手段は、前記往路においては前記第１可動体の移動を前記第２可動体よりも先に開始させる一方、前記復路においては前記第２可動体の移動を前記第１可動体よりも先に開始させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【５３１６】
　複数の可動体を併用して特別演出（合体演出）を行うことにより、すなわち細分化されたピースを組み合わせることで特別演出を行うことにより、可動式の演出装置の大型化を図りつつ、それに起因した配置等に係る制約を抑えたり、動作スピードの向上を図ったりすることができる。これは、特別演出によって遊技者の注目度を向上させるという効果を発揮させる上で有利である。
【５３１７】
　ここで、本特徴に示す構成においては、往路では、移動速度が相対的に高い第１可動体の移動開始タイミングは移動速度が相対的に低い第２可動体の移動開始タイミングよりも先となり、特別演出終了後の復路では、移動速度が相対的に低い第１可動体の移動開始タイミングは移動速度が相対的に高い第２可動体の移動開始タイミングよりも後となる。このような構成とすれば、２つの可動体の関係が往路と復路とで大きく異なることとなり、可動体の動きが単調になることを抑制できる。
【５３１８】
　特に、往路については第１可動体の移動距離を大きく稼ぐことで演出位置を第２可動体側に偏倚させる構成を容易に実現できる。つまり、演出位置の制約を緩和できる。また、復路においては第２可動体を速やかに待機位置へ復帰させつつ移動距離が長くなった第１可動体の動きを利用した新たな演出を創出可能となる。この場合、第１可動体の移動速度が低くなることで当該新たな演出の実行期間を確保することができるため、当該演出の自由度を高めることができる。以上の理由から、本特徴に示す構成によれば、遊技への注目度の向上に好適に寄与できる。
【５３１９】
　特徴ＢＶ７．前記第１可動体及び前記第２可動体は、互いに近づく側及び遠ざかる側に移動するように移動方向が規定されており、
　前記演出位置は前記第１可動体の前記待機位置と前記第２可動体の前記待機位置とのうち前記第２可動体の前記待機位置側へ偏倚していることを特徴とする特徴ＢＶ６に記載の遊技機。
【５３２０】
　本特徴に示すように、演出位置が第２可動体の待機位置側へ偏倚させることができれば、今までにない斬新な位置にて第１可動体及び第２可動体による特別演出（合体演出）が可能となる。このような構成に特徴ＢＶ６に示した技術的思想を適用すれば、実情上好ましい構成を実現できる。
【５３２１】
　特徴ＢＶ８．前記第１可動体及び前記第２可動体は、同じタイミングで前記演出位置に
　到達する構成となっており、
　前記第２可動体は、前記第１可動体よりも大きいことを特徴とする特徴ＢＶ６又は特徴ＢＶ７に記載の遊技機。
【５３２２】
　特別演出の実行に際して第１可動体及び第２可動体を演出位置に配置した場合には、それら可動体がピタリと静止することで見栄えを向上させることができる。ここで、本特徴に示す構成では、往路における移動速度が相対的に高い第１可動体を相対的に小さくし（小型）、移動速度が相対的に低い第２可動体を相対的に大きくしている（大型）。これにより、演出位置からの跳ね返り等を抑制し、上記見栄えの向上に寄与できる。
【５３２３】

特徴ＢＶ９．前記演出位置における前記第１可動体の姿勢は前記待機位置における前記第１可動体の姿勢と相違しており、
前記第１可動体は、前記待機位置から前記演出位置へ向けた移動を開始した直後に前記待機位置における前記第１可動体の姿勢に変更され、その姿勢を維持しながら前記演出位置へ移動する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＶ６乃至特徴ＢＶ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【５３２４】
往路における移動速度が相対的に高い第１可動体については移動速度が相対的に低い第２可動体と比べて、事前に姿勢変更を完了したとしても、それが遊技者の目に留まることを抑制できる。これは、姿勢の変化によって特別演出のインパクトを強化する上で好ましい。
【５３２５】
特徴ＢＶ１０．前記特別演出が終了して前記第１可動体及び前記第２可動体を前記演出位置から前記待機位置に復帰させる場合に前記表示画面に所定の画像を表示し、前記復路において、前記待機位置へ向けて移動する前記第１可動体と前記所定の画像とによる連携演出を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴ＢＶ６乃至特徴ＢＶ９のいずれか１つに記載の遊技機。
【５３２６】
本特徴に示すように、復路においては待機位置へ復帰する第１可動体と表示画面（所定の画像）とによる連携演出を実行することにより、特別演出終了時の遊技への注目度の低下を抑制することができる。ここで、当該連携演出を実行する場合には、連携対象外となっている第２可動体が速やかに待機位置へ復帰されるため、当該第２可動体によって上記連携（特に所定の画像の視認）が妨げられることを好適に抑制できる。
【５３２７】
特徴ＢＶ１１．前記往路においては、前記第１可動体の前記演出位置へ向けた移動中に前記第２可動体の前記演出位置へ向けた移動が開始され、
前記復路においては、前記第２可動体が当該第２可動体の待機位置へ復帰した後に前記第１可動体が当該第１可動体の待機位置に向けた移動を開始することを特徴とする特徴ＢＶ１０に記載の遊技機。
【５３２８】
往路においては第１可動体の移動中に第２可動体の移動が開始される構成とすることにより、特別演出を速やかに進行させることができる。これに対して、復路においては演出の主体となる第１可動体が移動を開始する前に第２可動体の待機位置への復帰を完了させておくことで、特徴ＢＶ１０に示した効果を好適に発揮させることができる。
【５３２９】
なお、本特徴に示す構成を「前記復路における前記第１可動体と前記第２可動体との移動開始タイミングのずれは、前記往路における前記第１可動体と前記第２可動体との移動開始タイミングのずれよりも大きくなるように設定されていることを特徴とする特徴ＢＶ１０に記載の遊技機。」としてもよい。
【５３３０】
特徴ＢＶ１２．待機位置から演出位置に移動可能な第１可動体（左側可動装飾体８１０Ｌ）及び第２可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、
前記第１可動体及び前記第２可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（駆動部８３０Ｌ，９３０Ｌ及び動力伝達機構８４０Ｌ，９４０Ｌ）と、
前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置することにより特別演出（合体）を実行する特別演出実行手段と
を備えている遊技機であって、
前記第１可動体の移動速度として、第１移動速度と当該第１移動速度よりも高い第２移動速度とが規定されており、
前記第２可動体の移動速度として、前記第１移動速度よりも高く前記第２移動速度より

も低い第２移動速度が規定されており、
　前記第１可動体及び前記第２可動体が前記待機位置から前記演出位置へ各々移動する往路においては前記第１可動体の移動速度が前記第２移動速度且つ前記第２可動体の移動速度が前記第３移動速度となり、前記第１可動体及び前記第２可動体が前記演出位置から前記待機位置へ各々移動する復路においては、前記第１可動体の移動速度が前記第１移動速度且つ前記第２可動体の移動速度が前記第３移動速度となるように構成されており、
　前記特別演出実行手段は、前記往路においては前記第１可動体の移動を前記第２可動体よりも先に開始させる一方、前記復路においては前記第２可動体の移動を前記第１可動体よりも先に開始させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【５３３１】
　複数の可動体を併用して特別演出（合体演出）を行うことにより、すなわち細分化されたピースを組み合わせることで特別演出を行うことにより、可動式の演出装置の大型化を図りつつ、それに起因した配置等に係る制約を抑えたり、動作スピードの向上を図ったりすることができる。これは、特別演出によって遊技者の注目度を向上させるという効果を発揮させる上で有利である。
【５３３２】
　ここで、本特徴に示す構成においては、往路では、移動速度が相対的に高い第１可動体の移動開始タイミングは移動速度が相対的に低い第２可動体の移動開始タイミングよりも先となり、特別演出終了後の復路では、移動速度が相対的に低い第１可動体の移動開始タイミングは移動速度が相対的に高い第２可動体の移動開始タイミングよりも後となる。このような構成とすれば、２つの可動体の関係が往路と復路とで大きく異なることとなり、可動体の動きが単調になることを抑制できる。
【５３３３】
　特に、往路については第１可動体の移動距離を大きく稼ぐことで演出位置を第２可動体側に偏倚させる構成を容易に実現できる。つまり、演出位置の制約を緩和できる。また、復路においては第２可動体を速やかに待機位置へ復帰させつつ移動距離が長くなった第１可動体の動きを利用した新たな演出を創出可能となる。この場合、第１可動体の移動速度が低くなることで当該新たな演出の実行期間を確保することができるため、当該演出の自由度を高めることができる。以上の理由から、本特徴に示す構成によれば、遊技への注目度の向上に好適に寄与できる。
【５３３４】
　なお、上記特徴ＢＶ２～特徴ＢＶ６に示した各技術的思想を特徴ＢＶ１に適用してもよい。
【５３３５】
　因みに、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＵ群に示した各技術的思想を特徴ＢＶ１～特徴ＢＶ１２に適用してもよい。
【５３３６】
　＜特徴ＢＷ群＞
　以下の特徴ＢＷ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備え、この絵柄表示装置の表示画面にて各種演出を行うことにより、入球部への入球に基づく抽選結果等が報知されるものがある。また、例えば表示画面の周辺に可動体等を有する演出手段を設け、絵柄の変動表示による演出と演出用手段による演出とに所定の対応関係をもたせることにより、遊技への注目度の向上を図った遊技機が提案されている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【５３３７】
　特徴ＢＷ１．待機位置から演出位置に移動可能な第１可動体（左側可動装飾体８１０Ｌ）及び第２可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、

前記第１可動体及び前記第２可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（駆動部８３０Ｌ，９３０Ｌ及び動力伝達機構８４０Ｌ，９４０Ｌ）と、
前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置することにより特別演出（合体）を実行する特別演出実行手段と
を備えている遊技機であって、
前記第１可動体及び前記第２可動体を前記待機位置から前記演出位置へ各々移動させる往路においては、前記第１可動体の移動速度が前記第２可動体の移動速度よりも高くなる一方、前記第１可動体及び前記第２可動体を前記演出位置から前記待機位置へ各々移動させる復路においては、前記第２可動体の移動速度が前記第１可動体の移動速度よりも高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【５３３８】
複数の可動体を併用して特別演出（合体演出）を行うことにより、すなわち分化されたピースを組み合わせることで特別演出を行うことにより、可動式の演出装置の大型化を図りつつ、それに起因した配置等に係る制約を抑えたり、動作スピードの向上を図ったりすることができる。これは、特別演出によって遊技者の注目度を向上させるという効果を発揮させる上で有利である。本特徴に示す構成においては特に、往路と復路とでは各可動体の移動速度の高低の関係が逆転する。これにより可動体の動きの単調化を抑制できる。

【５３３９】
特徴ＢＷ２．表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示手段（図柄表示装置９５）と、
待機位置から前記表示画面に前方から重なる演出位置に移動可能な第１可動体（左側可動装飾体８１０Ｌ）及び第２可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、
前記第１可動体及び前記第２可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（駆動部８３０Ｌ，９３０Ｌ及び動力伝達機構８４０Ｌ，９４０Ｌ）と、
前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置することにより特別演出（合体）を実行する特別演出実行手段と、
前記特別演出が終了して前記第１可動体及び前記第２可動体を前記演出位置から前記待機位置に復帰させる場合に前記表示画面に所定の画像を表示し、前記待機位置へ向けて移動する前記第１可動体と前記所定の画像とによる連携演出を実行する連携演出実行手段とを備え、
前記第１可動体及び前記第２可動体が互いに近づく側及び遠ざかる側に移動するようにそれら第１可動体及び第２可動体の移動方向が規定されており、
前記演出位置は、前記第１可動体の待機位置及び前記第２可動体の待機位置のうち前記第２可動体の待機位置側へ偏倚しており、
前記第１可動体及び前記第２可動体を前記待機位置から前記演出位置へ各々移動させる往路においては、前記第１可動体の移動速度が前記第２可動体の移動速度よりも高くなるように構成されており、
前記第１可動体及び前記第２可動体を前記演出位置から前記待機位置へ各々移動させる復路においては、前記第２可動体の移動速度が前記第１可動体の移動速度よりも高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【５３４０】
複数の可動体を併用して特別演出（合体演出）を行うことにより、すなわち分化されたピースを組み合わせることで特別演出を行うことにより、可動式の演出装置の大型化を図りつつ、それに起因した配置等に係る制約を抑えたり、動作スピードの向上を図ったりすることができる。これは、特別演出によって遊技者の注目度を向上させるという効果を発揮させる上で有利である。

【５３４１】
本特徴に示す構成においては特に、演出位置が第２可動体の待機位置側へ偏倚している。つまり、演出位置への移動距離については第２可動体よりも第２可動体の方が大きくなっている。可動体（第２可動体）を大きく動かすことにより特別演出のインパクトを強化できる。ここで、往路においては第１可動体の移動速度が第２可動体の移動速度よりも高

くなるように構成することにより、移動距離の偏りの影響を抑制できる。つまり、上記合体演出の見栄えの低下を抑制できる。

【５３４２】

特別演出終了後の復路においては、第１可動体と表示画面（所定の画像）による連携演出が実行される。当該連携演出に際しては第２可動体の移動速度が第１可動体の移動速度よりも遅くなることにより、当該第２可動体の待機位置への速やかな復帰を実現できる。これにより、第２可動体が第１可動体や所定の画像の視認の妨げになることを好適に回避できる。また、第１可動体の移動速度を抑えることで、連携演出を実行するための期間を好適に確保できる。これは、連携演出の自由度や見栄え等を向上させて遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【５３４３】

このように、特別演出→連携演出となる場合に各可動体の移動速度の関係を工夫することにより、遊技への注目度を向上させる効果を一層好適に発揮させることができる。

【５３４４】

特徴ＢＷ３．前記第１可動体及び前記第２可動体は、同じタイミングで前記演出位置に到達する構成となっており、

前記第２可動体は、前記第１可動体よりも大きいことを特徴とする特徴ＢＷ２に記載の遊技機。

【５３４５】

特別演出の実行に際して第１可動体及び第２可動体を演出位置に配置した場合には、それら可動体がピタリと静止することで見栄えを向上させることができる。ここで、本特徴に示す構成では、往路における移動速度が相対的に高い第１可動体を相対的に小さくし（小型）、移動速度が相対的に低い第２可動体を相対的に大きくしている（大型）。これにより、演出位置からの跳ね返り等を抑制し、上記見栄えの向上に寄与できる。

【５３４６】

特徴ＢＷ４．表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示手段（図柄表示装置９５）と、

待機位置から前記表示画面に前方から重なる演出位置に移動可能な第１可動体（左側可動装飾体８１０Ｌ）及び第２可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、

前記第１可動体及び前記第２可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（駆動部８３０Ｌ，９３０Ｌ及び動力伝達機構８４０Ｌ，９４０Ｌ）と、

前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置することにより特別演出（合体）を実行する特別演出実行手段と、

前記特別演出が終了して前記第１可動体及び前記第２可動体を前記演出位置から前記待機位置に復帰させる場合に前記表示画面に所定の画像を表示し、前記待機位置へ向けて移動する前記第１可動体と前記所定の画像とによる連携演出を実行する連携演出実行手段とを備え、

前記第１可動体及び前記第２可動体が互いに近づく側及び遠ざかる側に移動するようにそれら第１可動体及び第２可動体の移動方向が規定されており、

前記演出位置は、前記第１可動体の待機位置及び前記第２可動体の待機位置のうち前記第２可動体の待機位置側へ偏倚しており、

前記第１可動体の移動速度として、第１移動速度と当該第１移動速度よりも高い第２移動速度とが規定されており、

前記第２可動体の移動速度として、前記第１移動速度よりも高く前記第２移動速度よりも低い第２移動速度が規定されており、

前記第１可動体及び前記第２可動体が前記待機位置から前記演出位置へ各々移動する往路においては前記第１可動体の移動速度が前記第２移動速度且つ前記第２可動体の移動速度が前記第３移動速度となり、前記第１可動体及び前記第２可動体が前記演出位置から前記待機位置へ各々移動する復路においては、前記第１可動体の移動速度が前記第１移動速度且つ前記第２可動体の移動速度が前記第３移動速度となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【５３４７】
本特徴に示す構成においては特に、演出位置が第２可動体の待機位置側へ偏倚している。つまり、演出位置への移動距離については第２可動体よりも第２可動体の方が大きくなっている。可動体（第２可動体）を大きく動かすことにより特別演出のインパクトを強化できる。ここで、往路においては第１可動体の移動速度が第２可動体の移動速度よりも高くなるように構成することにより、移動距離の偏りの影響を抑制できる。つまり、上記合体演出の見栄えの低下を抑制できる。
【５３４８】
特別演出終了後の復路においては、第１可動体と表示画面（所定の画像）による連携演出が実行される。当該連携演出に際しては第２可動体の移動速度が第１可動体の移動速度よりも遅くなることにより、当該第２可動体の待機位置への速やかな復帰を実現できる。これにより、第２可動体が第１可動体や所定の画像の視認の妨げになることを好適に回避できる。また、第１可動体の移動速度を抑えることで、連携演出を実行するための期間を好適に確保できる。これは、連携演出の自由度や見栄え等を向上させて遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【５３４９】
このように、特別演出→連携演出となる場合に各可動体の移動速度の関係を工夫することにより、遊技への注目度を向上させる効果を一層好適に発揮させることができる。
【５３５０】
なお、上記特徴ＢＷ２～特徴ＢＷ４に示した各技術的思想を特徴ＢＷ１に適用してもよい。
【５３５１】
因みに、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＶ群に示した各技術的思想を特徴ＢＷ１～特徴ＢＷ４に適用してもよい。
【５３５２】
＜特徴ＢＸ群＞
以下の特徴ＢＸ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備え、この絵柄表示装置の表示画面にて各種演出を行うことにより、入球部への入球に基づく抽選結果等が報知されるものがある。また、例えば表示画面の周辺に可動体等を有する演出手段を設け、絵柄の変動表示による演出と演出用手段による演出とに所定の対応関係をもたせることにより、遊技への注目度の向上を図った遊技機が提案されている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【５３５３】
特徴ＢＸ１．待機位置から演出位置に移動可能な可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、
前記可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（ガイドレール９２０、駆動部９３０Ｌ及び駆動力伝達機構９４０）と、
前記可動体を前記演出位置へ配置することにより特別演出（合体演出）を実行する特別演出実行手段と
を備えている遊技機であって、
前記可動体の姿勢として、遊技機前方から見た場合の傾きが異なる複数の姿勢が設けられており、
前記駆動機構は、前記待機位置から前記演出位置へ移動中の前記可動体の姿勢と、前記演出位置から前記待機位置へ移動中の前記可動体の姿勢とを相違させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【５３５４】
本特徴に示す構成によれば、往路（待機位置→演出位置）における姿勢に合わせて復路

（演出位置→待機位置）における姿勢が決定されたり、復路（演出位置→待機位置）における姿勢に合わせて往路（待機位置→演出位置）における姿勢が決定されたりすることを抑制できる。このようにして姿勢決定の自由度が増せば、往路においては演出位置における可動体の姿勢に配慮した姿勢をとったり、復路においては待機位置における可動体の姿勢に配慮した姿勢をとったりすることができる。これにより、可動体の移動→停止→特別演出の流れや、可動体の移動→停止→退避完了の流れを好適なものとすることができる。これは、可動体を利用して遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。また、往路及び復路における可動体の姿勢を相違させることは、可動体の動きの単調化を抑制する上でも好ましい。

【５３５５】

なお、本特徴に示す構成を「第１位置及び第２位置に移動可能な可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、前記可動体を前記第１位置及び前記第２位置に移動させる駆動機構（ガイドレール９２０、駆動部９３０Ｌ及び駆動力伝達機構９４０）とを備えている遊技機であって、前記可動体の姿勢として、遊技機前方から見た場合の傾きが異なる複数の姿勢が設けられており、前記駆動機構は、前記第１位置から前記第２位置へ移動中の前記可動体の姿勢と前記第２位置から前記第１位置へ移動中の前記可動体の姿勢とを相違させる構成となっていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【５３５６】

因みに、「前記可動体を前記演出位置へ配置することにより特別演出（合体演出）を実行する特別演出実行手段」との記載を「特別演出が実行される場合に、前記可動体が前記演出位置へ配置される構成となっており」とすることも可能である。

【５３５７】

特徴ＢＸ２．前記可動体の姿勢は、当該可動体の移動速度に応じて変化する構成となっており、

前記駆動機構は、前記待機位置から前記演出位置へ移動する往路における前記可動体の移動速度と、前記演出位置から前記待機位置へ移動する復路における前記可動体の移動速度とを個別に設定することにより、前記往路における前記可動体の姿勢と、前記復路における前記可動体の姿勢とを相違させる構成となっていることを特徴とする特徴ＢＸ１に記載の遊技機。

【５３５８】

本特徴に示したように、可動体の移動速度に応じて姿勢が決まる構成とした上で、往路及び復路における移動速度を個別に設定する構成とすれば、簡易な構成によって特徴ＢＸ１に示した技術的思想を具現化できる。

【５３５９】

特徴ＢＸ３．前記演出位置に留まっている前記可動体の姿勢と、前記待機位置に留まっている前記可動体の姿勢とが相違する構成となっており、

前記往路における前記可動体の姿勢は前記演出位置における前記可動体の姿勢と同じ姿勢となるように規定されており、前記復路における前記可動体の姿勢は前記待機位置における前記可動体の姿勢と同じ姿勢となるように規定されていることを特徴とする特徴ＢＸ１又は特徴ＢＸ２に記載の遊技機。

【５３６０】

本特徴に示すように、往路における可動体の姿勢を演出位置における可動体の姿勢（演出中の姿勢）に合わせることで、往路の移動から特別演出への円滑な移行が可能となる。また、復路における可動体の姿勢を待機位置における可動体の姿勢（待機中の姿勢）に合わせることで、復路の移動から退避完了への円滑な移行が可能となる。

【５３６１】

特徴ＢＸ４．表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて絵柄を表示する絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、

前記表示画面の左右の端部のうち一方の端部寄りとなる待機位置から、遊技機正面視にて前記表示画面と重なる演出位置へスライド移動可能な可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ

）と、
前記可動体を前記待機位置及び前記演出位置にスライド移動させる駆動機構（ガイドレール９２０Ｌ、駆動部９３０Ｌ、動力伝達機構９４０Ｌ）と、
前記可動体を前記演出位置へ配置することにより特別演出（合体演出）を実行する特別演出実行手段と
を備えている遊技機であって、
前記可動体は、第１の姿勢（傾斜姿勢）と、当該第１の姿勢とは傾きの異なる第２の姿勢（垂直姿勢）とに切替可能となっており、
前記駆動機構は、前記可動体を前記待機位置から前記演出位置へスライド移動させる往路では当該可動体の姿勢を前記第１の姿勢とし、前記可動体を前記演出位置から前記待機位置へスライド移動させる復路では当該可動体の姿勢を前記第２の姿勢とするように構成されていることを特徴とする遊技機。
【５３６２】
本特徴に示す構成によれば、往路（待機位置→演出位置）における姿勢に合わせて復路（演出位置→待機位置）における姿勢が決定されたり、復路（演出位置→待機位置）における姿勢に合わせて往路（待機位置→演出位置）における姿勢が決定されたりすることを抑制できる。このようにして姿勢決定の自由度が増せば、往路においては演出位置における可動体の姿勢に配慮した姿勢をとったり、復路においては待機位置における可動体の姿勢に配慮した姿勢をとったりすることができる。これにより、可動体の移動→停止→特別演出の流れや、可動体の移動→停止→退避完了の流れを好適なものとすることができる。これは、可動体を利用して遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。また、往路及び復路における可動体の姿勢を相違させることは、可動体の動きの単調化を抑制する上でも好ましい。
【５３６３】
なお、「前記可動体を前記演出位置へ配置することにより特別演出（合体演出）を実行する特別演出実行手段」との記載を「特別演出が実行される場合に、前記可動体が前記演出位置へ配置される構成となっており」とすることも可能である。
【５３６４】
特徴ＢＸ５．前記可動体の姿勢は、前記可動体のスライド移動速度が第１速度の場合には前記第１の姿勢となり、前記可動体のスライド移動速度が第２速度の場合には前記第２の姿勢となるように構成されており、
前記駆動機構は、前記往路では前記可動体のスライド移動速度を前記第１速度とし、前記復路では前記可動体のスライド移動速度を前記第２速度とするように構成されていることを特徴とする特徴ＢＸ４に記載の遊技機。
【５３６５】
本特徴に示したように、可動体のスライド移動速度に応じて姿勢が決まる構成とした上で、往路及び復路におけるスライド移動速度を個別に設定する構成とすれば、簡易な構成によって特徴ＢＸ４に示した技術的思想を具現化できる。
【５３６６】
特徴ＢＸ６．前記往路では前記可動体が前記第１の姿勢のまま前記演出位置に到達し当該演出位置においては当該第１の姿勢に維持される構成となっており、
前記復路では前記可動体が前記第２の姿勢のまま前記待機位置に到達し当該待機位置においては当該第２の姿勢に維持される構成となっていることを特徴とする特徴ＢＸ４又は特徴ＢＸ５に記載の遊技機。
【５３６７】
本特徴に示すように、往路における可動体の姿勢を演出位置における可動体の姿勢（演出中の姿勢）に合わせることで、往路の移動から特別演出への円滑な移行が可能となる。また、復路における可動体の姿勢を待機位置における可動体の姿勢（待機中の姿勢）に合わせることで、復路の移動から退避完了への円滑な移行が可能となる。
【５３６８】

特徴ＢＸ７．前記可動体は、上下に延びており、当該可動体の一端部を中心に回動可能となっており、
前記駆動機構は、前記可動体の前記一端部を前記スライド移動の方向において押し引きする構成となっており、
前記第１速度は、前記第２速度よりも高い速度であることを特徴とする特徴ＢＸ５又は特徴ＢＸ６に記載の遊技機。
【５３６９】
本特徴に示す構成によれば、相対的に高い速度である第１速度で可動体が移動する場合には当該可動体の他端部側に遅れが生じ、姿勢が変化することとなる。これに対して、相対的に低い速度である第２速度で可動体が移動する場合には、上記遅れが軽減され、姿勢の変化が生じにくくなる。特別演出を実行する際には、速やかに可動体を演出位置に配置することが好ましく、第１速度でスライド移動させることに意義がある。特に、特徴ＢＸ６との組み合せにおいては演出位置に到達する過程で第１の姿勢となっており、演出位置到達後に姿勢を調整する必要がない。これにより、特別演出を速やかに進行させることができ、当該特別演出のインパクトの強化に寄与できる。
【５３７０】
特徴ＢＸ８．前記可動体は、上下に延びており、当該可動体の上端部を中心に回動可能となっており、
前記駆動機構は、前記可動体の前記上端部を前記スライド移動の方向において押し引きする構成となっており、
前記第１速度は、前記第２速度よりも高い速度であることを特徴とする特徴ＢＸ５又は特徴ＢＸ６に記載の遊技機。
【５３７１】
本特徴に示す構成によれば、相対的に高い速度である第１速度で可動体が移動する場合には当該可動体の下端部側に遅れが生じ、姿勢が変化することとなる。これに対して、相対的に低い速度である第２速度で可動体が移動する場合には、上記遅れが軽減され、姿勢の変化が生じにくくなる。特別演出を実行する際には、速やかに可動体を演出位置に配置することが好ましく、第１速度でスライド移動させることに意義がある。特に、特徴ＢＸ６との組み合せにおいては演出位置に到達する過程で第１の姿勢となっており、演出位置到達後に姿勢を調整する必要がない。これにより、特別演出を速やかに進行させることができ、当該特別演出のインパクトの強化に寄与できる。
【５３７２】
特徴ＢＸ９．前記演出位置に到達した前記可動体の回動先端部に当接するストッパ部を備え、当該ストッパ部によって前記演出位置における前記可動体の姿勢の変化が阻止されることを特徴とする特徴ＢＸ７又は特徴ＢＸ８に記載の遊技機。
【５３７３】
本特徴に示すように演出位置に到達した場合に、ストッパ部によって姿勢の変化が阻止される構成とすれば、往路における姿勢を維持したまま特別演出を進行させることができる。
【５３７４】
特徴ＢＸ１０．前記特別演出が終了して前記可動体を前記演出位置から前記待機位置に復帰させる場合に前記表示画面に所定の画像を表示し、前記復路において、前記待機位置へ向けて移動する前記第２の姿勢の前記可動体と前記所定の画像とによる連携演出を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴ＢＸ５乃至特徴ＢＸ９のいずれか１つに記載の遊技機。
【５３７５】
本特徴に示すように、復路においても移動中の可動体と表示画面（所定の画像）とによる連携演出を実行する上では、所定の画像に合わせて可動体の姿勢を設定できる構成とすることは、連携の自由度を高め、当該連携演出によって遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【５３７６】
なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＷ群に示した各技術的思想を特徴ＢＸ１～特徴ＢＸ１０に適用してもよい。
【５３７７】
＜特徴ＢＹ群＞
以下の特徴ＢＹ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備え、この絵柄表示装置の表示画面にて各種演出を行うことにより、入球部への入球に基づく抽選結果等が報知されるものがある。また、例えば表示画面の周辺に可動体等を有する演出手段を設け、絵柄の変動表示による演出と演出用手段による演出とに所定の対応関係をもたせることにより、遊技への注目度の向上を図った遊技機が提案されている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【５３７８】
特徴ＢＹ１．表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示手段（図柄表示装置９５）と、
待機位置及び前記表示画面の前方となる演出位置に移動可能な可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、
前記可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（駆動部９３０Ｌ及び動力伝達機構９４０Ｌ）と
を備えている遊技機であって、
前記演出位置に配置された前記可動体と前記表示画面に表示される所定画像（例えばエフェクト画像）とを連携させる連携演出（合体演出）を実行する連携演出実行手段と、
前記連携演出が終了して前記可動体を前記演出位置から前記待機位置に復帰させる場合に、前記所定画像とは異なる第１特別画像（例えば夜ステージ画像）及び第２特別画像（例えば昼ステージ画像）を前記可動体の移動方向（横方向）に並べて表示する並列表示実行手段と
を備え、
前記並列表示実行手段は、前記第１特別画像と前記第２特別画像との境界部分（境界部分ＢＬ）が前記可動体の背後に位置するようにしてそれら第１特別画像及び第２特別画像を表示することを特徴とする遊技機。
【５３７９】
演出位置に配置された可動体と表示手段（所定画像）とを連携させた連携演出を実行することは遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。連携演出終了後は、可動体を待機位置へ復帰させる必要があるが、復路においては表示画面に第１特別画像及び第２特別画像が並べて表示される。それら第１特別画像と第２特別画像との境界部分については可動体の背後に位置し、可動体を挟んで第１特別画像と第２特別画像とが分けて表示されているように見せることができる。２つの異なる画像の境界部分を可動体によって覆うことにより、異なる２つの特別画像を並べて表示する場合に画像間の境界部分に生じる違和感を好適に軽減できる。このような構成とすれば、可動体の復路においても特別画像によって遊技への注目を促し、連携演出の終了によって遊技への注目度が急速に低下することを抑制できる。なお、このような効果を発揮させる上では、可動体を当該可動体の背後が視認困難又は視認不可となるように構成することが好ましい。
【５３８０】
特徴ＢＹ２．表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示手段（図柄表示装置９５）と、
待機位置及び前記表示画面の前方となる演出位置に移動可能な可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、
前記可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（駆動部９３０Ｌ及び動力伝達機構９４０Ｌ）と
を備えている遊技機であって、

前記演出位置に配置された前記可動体と前記表示画面に表示される所定画像（例えばエフェクト画像）とを連携させる連携演出（合体演出）を実行する連携演出実行手段を備え、
前記可動体は、当該可動体の移動方向と交差する所定の方向（縦方向）に延び且つ当該可動体の背後を視認困難又は視認不可となるように構成されており、
前記連携演出が終了して前記可動体を前記演出位置から前記待機位置に復帰させる復路においては、前記可動体が遊技機正面視にて前記表示画面を二分した状態を維持しながら移動するように構成されており、
前記連携演出が終了して前記可動体を前記演出位置から前記待機位置に復帰させる場合に、前記所定画像とは異なる第１特別画像（例えば夜ステージ画像）及び第２特別画像（例えば昼ステージ画像）を前記可動体の移動方向に並べて且つそれら第１特別画像と第２特別画像との境界部分（境界部分ＢＬ）が前記可動体の背後に位置するようにして表示する並列表示実行手段を備え、
前記並列表示実行手段は、前記復路における前記可動体の移動中に当該可動体の移動方向と同じ方向に前記境界部分がシフトするように前記第１特別画像及び前記第２特別画像の表示範囲を変更する手段を有していることを特徴とする遊技機。
【５３８１】
演出位置に配置された可動体と表示手段（所定画像）とを連携させた連携演出を実行することは遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。連携演出終了後は、可動体を待機位置へ復帰させる必要があるが、復路においては表示画面に第１特別画像及び第２特別画像が並べて表示される。それら第１特別画像と第２特別画像との境界部分については可動体の背後に位置し、可動体を挟んで第１特別画像と第２特別画像とが分けて表示されているように見せることができる。２つの異なる画像の境界部分を可動体によって覆うことにより、異なる２つの特別画像を並べて表示する場合に画像間の境界部分に生じる違和感を好適に軽減できる。このような構成とすれば、可動体の復路においても特別画像によって遊技への注目を促し、連携演出の終了によって遊技への注目度が急速に低下することを抑制できる。
【５３８２】
特徴ＢＹ３．表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示手段（図柄表示装置９５）と、
待機位置及び前記表示画面の前方となる演出位置に移動可能な可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、
前記可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（駆動部９３０Ｌ及び動力伝達機構９４０Ｌ）と
を備えている遊技機であって、
前記演出位置に配置された前記可動体と前記表示画面に表示される所定画像（例えばエフェクト画像）とを連携させる連携演出（合体演出）を実行する連携演出実行手段を備え、
前記可動体は、当該可動体の移動方向と交差する所定の方向（縦方向）に延び且つ当該可動体の背後を視認困難又は視認不可となるように構成されており、
前記連携演出が終了して前記可動体を前記演出位置から前記待機位置に復帰させる復路においては、前記可動体が遊技機正面視にて前記表示画面を二分した状態を維持しながら移動するように構成されており、
前記連携演出が終了して前記可動体を前記演出位置から前記待機位置に復帰させる場合に、前記所定画像とは異なる第１特別画像（例えば夜ステージ画像）及び第２特別画像（例えば昼ステージ画像）を前記可動体の移動方向に並べて且つそれら第１特別画像と第２特別画像との境界部分が前記可動体の背後に位置するようにして表示する並列表示実行手段を備え、
前記並列表示実行手段は、前記可動体の移動に合わせて前記境界部分がシフトするようにそれら第１特別画像及び第２特別画像の表示範囲を変更する手段を有していることを特徴とする遊技機。

【５３８３】
演出位置に配置された可動体と表示手段（所定画像）とを連携させた連携演出を実行することは遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。連携演出終了後は、可動体を待機位置へ復帰させる必要があるが、復路においては表示画面に第１特別画像及び第２特別画像が並べて表示される。それら第１特別画像と第２特別画像との境界部分については可動体の背後に位置し、可動体を挟んで第１特別画像と第２特別画像とが分けて表示されているように見せることができる。２つの異なる画像の境界部分を可動体によって覆うことにより、異なる２つの特別画像を並べて表示する場合に画像間の境界部分に生じる違和感を好適に軽減できる。このような構成とすれば、可動体の復路においても特別画像によって遊技への注目を促し、連携演出の終了によって遊技への注目度が急速に低下することを抑制できる。
【５３８４】
特徴ＢＹ４．前記可動体は、前記二分した状態では前記所定の方向における前記表示画面の一端部及び他端部に跨るように構成されていることを特徴とする特徴ＢＹ２又は特徴ＢＹ３に記載の遊技機。
【５３８５】
可動体によって境界部の露出を抑える機能を好適に発揮させることができる。
【５３８６】
特徴ＢＹ５．前記連携演出が終了して前記可動体が前記演出位置から前記待機位置へ復帰する場合に当該可動体の姿勢が変更される構成となっていることを特徴とする特徴ＢＹ４に記載の遊技機。
【５３８７】
可動体の姿勢は連携演出が終了して待機位置へ復帰させる場合に変更される。このような変更機能を有する構成とすれば、第１特別画像と第２特別画像との境界部分を覆う機能が連携演出の自由度を低下させる要因になることを（連携演出の陳腐化の要因になること）を抑制できる。
【５３８８】
特徴ＢＹ６．前記並列表示実行手段は、前記表示画面に前記第１特別画像及び前記第２特別画像の一方が表示されている状況下にて当該表示されている画像の一部を前記第１特別画像及び前記第２特別画像の他方に変更することによりそれら第１特別画像及び第２特別画像を並べて表示する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＹ１乃至特徴ＢＹ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【５３８９】
本特徴に示すように、第１特別画像及び第２特別画像の一方を事前に表示させておき、当該一方の特別画像の一部を他方に変更することで２つの特別画像を並列表示する構成とすれば、当該並列表示を開始する際の違和感を好適に軽減できる。
【５３９０】
特徴ＢＹ７．所定の取得条件が成立した場合（作動口９１，９２への入賞）に、特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果となった場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と
を備え、

前記第１特別画像及び前記第２特別画像は、前記特典付与手段によって前記特典が付与される期待度を示唆する画像であり、前記第１特別画像によって示唆される前記期待度は前記第２特別画像によって示唆される前記期待度よりも高くなるように構成されており、
前記並列表示実行手段は、前記第２特別画像（例えば昼ステージ画像）が前記第１特別画像（例えば夜ステージ画像）よりも前記復路における前記可動体の移動方向における先側に位置するようにしてそれら第１特別画像及び第２特別画像を並べて表示する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＹ１乃至特徴ＢＹ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【５３９１】
本特徴に示す構成によれば、可動体が待機位置に近づくにつれて期待度が相対的に高い第１特別画像の表示範囲が大きくなり且つ期待度が相対的に低い第２特別画像の表示範囲が小さくなる。このような構成とすれば、待機位置に近づくにつれて遊技者の期待度が高まることとなり遊技への注目度の低下を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。
【５３９２】
特徴ＢＹ８．所定の取得条件が成立した場合（作動口９１，９２への入賞）に、特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果となった場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と
を備え、
前記並列表示実行手段は、前記連携演出を経て前記所定の判定情報に対応する判定結果ではない旨が報知された場合に、前記第１特別画像及び前記第２特別画像を並べて表示する手段を有していることを特徴とする特徴ＢＹ１乃至特徴ＢＹ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【５３９３】
連携演出を経てはずれが報知する場合には、当該連携演出によって遊技への注目が高まっているが故に、連携演出が不発となった場合の注目度の落ち込みは顕著になると想定される。そこで、本特徴に示す構成に特徴ＢＹ１等に示した技術的思想を適用することにより、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。
【５３９４】
特徴ＢＹ９．前記可動体は第１可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）であり、
前記第１可動体とは別に設けられ、待機位置と前記演出位置とに移動可能な第２可動体（左側可動装飾体８１０Ｌ）を備え、
前記連携演出実行手段は、前記連携演出を実行する場合に、前記第１可動体及び前記第２可動体を前記演出位置に移動させる構成となっており、
前記連携演出が終了した場合に前記第１可動体が前記演出位置に配置されている状況下にて前記第２可動体を当該第２可動体の待機位置へ復帰させる手段を有し、
前記並列表示実行手段は、前記第２可動体の復帰に伴って前記第１特別画像及び前記第２特別画像の一方の表示から両方の表示に切り替える構成となっていることを特徴とする特徴ＢＹ１乃至特徴ＢＹ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【５３９５】
複数の可動体を併用して連携演出を行うことにより、すなわち細分化されたピースを組み合わせることで連携演出を行うことにより、可動式の演出装置の大型化を図りつつ、そ

れに起因した配置等に係る制約を抑えたり、動作スピードの向上を図ったりすることができる。これは、連携演出によって遊技者の注目度を向上させるという効果を発揮させる上で有利である。

【５３９６】

ここで、連携演出終了後は先ず第２可動体が待機位置へ復帰し、当該復帰に伴って第１特別画像及び第２特別画像の並列表示が開始される。このような構成とすれば、遊技者が注目すべき対象である第１可動体のみが演出位置に残ることとなり、注目すべき対象がわかりやすくなるだけでなく、第１特別画像及び第２特別画像の視認性を好適に担保できる。

【５３９７】

特徴ＢＹ１０．前記可動体は第１可動体であり、

前記第１可動体とは別に設けられ、待機位置と前記演出位置とに移動可能な第２可動体（左側可動装飾体８１０Ｌ）を備え、

前記連携演出実行手段は、前記表示画面に前記第１特別画像及び前記第２特別画像の一方が表示されている状況下にて前記連携演出を実行する構成となっており、

前記連携演出が終了した場合に前記第１可動体が前記演出位置に配置されている状況下にて前記第２可動体を当該第２可動体の待機位置へ復帰させる手段を有し、

前記第２可動体を当該第２可動体の待機位置へ復帰させる場合の移動方向は前記第１可動体を当該第１可動体の待機位置に復帰させる場合の移動方向とは逆となっており、

前記並列表示手段は、前記第１画像及び前記第２画像のうち前記表示画面に表示されている一方の一部であって、前記第２可動体の移動範囲と重なっている部分を前記第２可動体の復帰に伴って前記第１画像及び前記第２画像のうち他方に変更することによりそれら第１画像及び第２画像を並べて表示する構成となっていることを特徴とする特徴ＢＹ１乃至特徴ＢＹ９のいずれか１つに記載の遊技機。

【５３９８】

本特徴に示すように、第１特別画像及び第２特別画像の一方を事前に表示させておき、当該一方の特別画像の一部を他方に変更することで２つの特別画像を並列表示する構成とすれば、当該並列表示を開始する際の違和感を好適に軽減できる。特に、当該変更を第２可動体の動きに連動させることにより、当該第２可動体の動きが特別画像の並列表示の準備動作を兼ねることとなり、実用上好ましい構成を実現できる。

【５３９９】

また、第１可動体が待機位置に近づくにつれて期待度が相対的に高い第１特別画像の表示範囲が大きくなり且つ期待度が相対的に低い第２特別画像の表示範囲が小さくなる。このような構成とすれば、待機位置に近づくにつれて遊技者の期待度が高まることとなり遊技への注目度の低下を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。

【５４００】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＸ群に示した各技術的思想を特徴ＢＹ１～特徴ＢＹ１０に適用してもよい。

【５４０１】

＜特徴ＢＺ群＞

以下の特徴ＢＺ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備え、この絵柄表示装置の表示画面にて各種演出を行うことにより、入球部への入球に基づく抽選結果等が報知されるものがある。また、例えば表示画面の周辺に可動体等を有する演出手段を設け、絵柄の変動表示による演出と演出用手段による演出とに所定の対応関係をもたせることにより、遊技への注目度の向上を図った遊技機が提案されている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５４０２】

特徴ＢＺ１．一対の装飾体（左側可動装飾体８１０Ｌ及び右側可動装飾体９１０Ｌ）と、
前記一対の装飾体の相対距離を変更することにより、それら装飾体が遊技機正面視にて離間した待機状態（待機位置に配置された状態）と、それら装飾体の一部が相互に重なる演出実行状態（演出位置に配置された状態）とに切り替え可能な可変手段（駆動部８３０Ｌ，９３０Ｌ及び動力伝達機構８４０Ｌ，９４０Ｌ）と
を備えている遊技機であって、
前記待機状態と前記演出実行状態とでは、遊技機正面視における前記一対の装飾体の相対的な位置関係が逆となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【５４０３】
本特徴に示すように、待機状態から演出実行状態に切り替わることで、遊技機正面視における両装飾体の相対的な位置関係が逆となる構成とすれば、今までにない斬新な演出が可能となり、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【５４０４】
特徴ＢＺ２．待機位置から演出位置に移動可能な第１可動体（左側可動装飾体８１０Ｌ）及び第２可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、
前記第１可動体及び前記第２可動体を前記待機位置及び前記演出位置に変位させる駆動機構（駆動部８３０Ｌ，９３０Ｌ及び動力伝達機構８４０Ｌ，９４０Ｌ）と、
前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置することにより特別演出（合致演出）を実行する特別演出実行手段と
を備えている遊技機であって、
前記第１可動体及び前記第２可動体の相対的な位置関係は、前記待機位置に配置されている場合と前記演出位置に配置されている場合とで逆となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【５４０５】
複数の可動体を併用して特別演出（合体演出）を行うことにより、すなわち細分化されたピースを組み合わせることで特別演出を行うことにより、可動式の演出装置の大型化を図りつつ、それに起因した配置等に係る制約を抑えたり、動作スピードの向上を図ったりすることができる。これは、特別演出によって遊技者の注目度を向上させるという効果を発揮させる上で有利である。本特徴に示す構成においては特に、特別演出（合体演出）が実行される場合に第１可動体と第２可動体との相対的な位置関係が逆になる。例えば第１可動体と第２可動体とで左右位置が逆になったり、上下位置が逆になったりする。このような構成とすれば、特別演出のインパクトを強化できるだけでなく、待機位置に配置されている可動体から合体時の形態が露呈することを抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【５４０６】
なお、「前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置することにより特別演出（合致演出）を実行する特別演出実行手段」との記載を「特別演出が実行される場合に、前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置する構成となっており」とすることも可能である。
【５４０７】
特徴ＢＺ３．待機位置から演出位置に移動可能な第１可動体（左側可動装飾体８１０Ｌ）及び第２可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、
それら第１可動体及び第２可動体を前記待機位置及び前記演出位置に変位させる駆動機構（駆動部８３０Ｌ，９３０Ｌ及び動力伝達機構８４０Ｌ，９４０Ｌ）と、
前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置することにより特別演出（合体演出）を実行する特別演出実行手段と
を備えている遊技機であって、
前記第１可動体及び前記第２可動体は、互いに近づく側及び遠ざかる側に移動可能となっており、遊技機正面視にて前記第１可動体の移動範囲と前記第２可動体の移動範囲とが

一部重複しており、
前記第１可動体及び前記第２可動体の相対的な位置関係は、前記待機位置に配置されている場合と前記演出位置に配置されている場合とで逆となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【５４０８】
複数の可動体を併用して特別演出（合体演出）を行うことにより、すなわち細分化されたピースを組み合わせることで特別演出を行うことにより、可動式の演出装置の大型化を図りつつ、それに起因した配置等に係る制約を抑えたり、動作スピードの向上を図ったりすることができる。これは、特別演出によって遊技者の注目度を向上させるという効果を発揮させる上で有利である。本特徴に示す構成においては特に、特別演出（合体演出）が実行される場合に第１可動体と第２可動体との相対的な位置関係が逆になる。例えば第１可動体と第２可動体とで左右位置が逆になったり、上下位置が逆になったりする。このような構成とすれば、特別演出のインパクトを強化できるだけでなく、待機位置に配置されている可動体から合体時の形態が露呈することを抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【５４０９】
なお、「前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置することにより特別演出（合致演出）を実行する特別演出実行手段」との記載を「特別演出が実行される場合に、前記第１可動体及び第２可動体を前記演出位置へ各々配置する構成となっており」とすることも可能である。
【５４１０】
特徴ＢＺ４．前記第１可動体及び前記第２可動体が前記演出位置に配置された状態では、前記第１可動体の一部と前記第２可動体の一部とが遊技機正面視にて重なるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＺ２又は特徴ＢＺ３に記載の遊技機。
【５４１１】
本特徴に示すように、特別演出の実行に際して両可動体の相対的な位置関係が逆になった場合であっても第１可動体の一部と第２可動体の一部とが重なる構成とすることにより、両可動体の一体感を高めることができる。
【５４１２】
特徴ＢＺ５．前記演出位置へ前記第１可動体及び前記第２可動体を配置する過程では、前記第１可動体及び前記第２可動体の遊技機正面視における重なりが生じてから前記演出位置への配置が完了するまでの期間はそれら第１可動体及び第２可動体の移動が継続される構成となっていることを特徴とする特徴ＢＺ２乃至特徴ＢＺ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【５４１３】
両可動体の相対的な位置関係が動的状態で逆転する構成とすれば、重なりが生じてから入れ替わりが完了するまでの所要期間を短くすることができる。このように所要期間を短くすることで特別演出のインパクトを好適に強化できる。
【５４１４】
特徴ＢＺ６．前記第１可動体と前記第２可動体については遊技機正面視において外観の少なくとも一部が相違していることを特徴とする特徴ＢＺ２乃至特徴ＢＺ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【５４１５】
本特徴に示すように、両可動体の外観の少なくとも一部を相違させることで、特別演出実行時に第１可動体と第２可動体との相対的な位置関係が逆になったことが分かりにくくなることを抑制できる。
【５４１６】
特徴ＢＺ７．前記演出位置は第１演出位置であり、
前記特別演出は第１特別演出、前記特別演出実行手段は第１特別演出実行手段であり、
前記第１可動体及び第２可動体を前記第１演出位置とは異なる第２演出位置へ各々配置

することにより第２特別演出を実行する第２特別演出実行手段を備え、
　前記第１可動体及び前記第２可動体の相対的な位置関係は、前記待機位置に配置されている場合と前記第２演出位置に配置されている場合とで同じとなるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＺ２乃至特徴ＢＺ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【５４１７】
　２つの可動体の相対的な位置関係を維持したまま実行される第２特別演出を併用することにより、構成の煩雑化を抑制しつつ可動体を用いた演出の多様化を実現できる。
【５４１８】
　特徴ＢＺ８．前記第１可動体及び前記第２可動体は、前記第１演出位置に配置されることで第１表示形態となり、前記第２演出位置に配置されることで第２表示形態となるように構成されており、
　前記第１表示形態の外観と前記第２表示形態の外観とが異なることを特徴とする特徴ＢＺ７に記載の遊技機。
【５４１９】
　第１表示形態の外観と第２表示形態の外観とが相違することにより、特徴ＢＺ７に示した効果を好適に発揮させることができる。
【５４２０】
　特徴ＢＺ９．前記第２表示形態においては、前記第１可動体及び前記第２可動体の一部が遊技機正面視にて重なるように構成されていることを特徴とする特徴ＢＺ７及び特徴ＢＺ８に記載の遊技機。
【５４２１】
　本特徴に示すように、第１特別演出を実行する第１表示形態及び第２特別演出を実行する第２表示形態の何れについても合体演出として機能させることができる。これは、両特別演出における可動体の移動範囲（移動距離）を稼いで特別演出のインパクトを強化する上で好ましい。
【５４２２】
　特徴ＢＺ１０．前記第１可動体及び前記第２可動体を前記第１演出位置へ配置する場合には、それら第１可動体及び第２可動体が前記第２演出位置を通過するように構成されていることを特徴とする特徴ＢＺ７乃至特徴ＢＺ９のいずれか１つに記載の遊技機。
【５４２３】
　本特徴に示す構成によれば、特別演出が実行される場合には、その途中まで何れの表示形態となるかを目視で特定することは困難となる。このような分岐とすれば、可動体の動きをある程度遅くして第１特別演出及び第２特別演出の何れになるかを楽しむ余地を設けることができる。これは、演出の多様化によって興趣向上を図りつつ可動演出装置の負荷の軽減を図る上で好ましい。
【５４２４】
　なお、上記特徴ＢＺ２～特徴ＢＺ１０に示した各技術的思想を特徴ＢＺ１に適用してもよい。
【５４２５】
　因みに、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＹ群に示した各技術的思想を特徴ＢＺ１～特徴ＢＺ１０に適用してもよい。
【５４２６】
　＜特徴ＣＡ群＞
　以下の特徴ＣＡ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備え、この絵柄表示装置の表示画面にて各種演出を行うことにより、入球部への入球に基づく抽選結果等が報知されるものがある。また、例えば表示画面の周辺に可動体等を有する演出手段を設け、絵柄の変動表示による演出と演出用手段による演出とに所定の対応関係をもたせることにより、遊技への注目度の向上を図った遊技機が提案されている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注

目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【５４２７】
特徴ＣＡ１．表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示手段（図柄表示装置９５）と、
待機位置及び前記表示画面の前方となる演出位置に移動可能な可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、当該可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（駆動部９３０Ｌ及び動力伝達機構９４０Ｌ）とを有する可動演出手段（右側可動演出装置９００Ｌ）と
を備えている遊技機であって、
前記演出位置に配置された前記可動体と前記表示画面に表示される第１画像（エフェクト画像）とを連携させる第１連携演出を実行する第１連携演出実行手段と、
前記第１連携演出が終了して前記可動体を前記演出位置から前記待機位置に復帰させる場合に、当該復帰の過程にて前記可動体の発光部（第１発光部ＰＬ１～第９発光部ＰＬ９）と前記表示画面に表示される第２画像（花火の画像）とを連携させる第２連携演出を実行する第２連携演出実行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【５４２８】
演出位置に配置された可動体と表示手段（第１画像）とを連携させた第１連携演出を実行することにより、遊技者の注目度の向上に寄与できる。ここで、第１連携演出を行う際のインパクトを強化する上では、当該第１連携演出の前後で外観を大きく変化させることが重要となる。このような大きな変化を発生させる上では、演出位置と待機位置とを大きく引き離して可動体の移動範囲を大きくすることが好ましい。
【５４２９】
本特徴に示す構成では、可動体を演出位置から待機位置へ復帰させる際には、当該可動体の発光部と表示手段（第２画像）とを連携させた第２連携演出が実行されることとなる。第２連携演出については可動体が移動している最中に実行される構成であり、可動体の移動範囲を大きくすることによる弊害を好適に解消できる。第２連携演出においては可動体の大きな移動範囲を利用可能となることで、演出の自由度の向上や見栄えの向上等に寄与できるからである。つまり、本特徴に示す構成によれば、第１連携演出のインパクトの強化を図りつつ、第１連携演出の後に実行される第２連携演出によって当該第１連携演出後の注目度の急速な低下を抑制できる。
【５４３０】
特徴ＣＡ２．前記表示画面は略矩形状をなしており、
前記表示画面における一対の端部のうち一方の端部寄りとなる位置に前記待機位置が設けられ、前記一対の端部のうち他方の端部寄りとなる位置に前記演出位置が設けられていることを特徴とする特徴ＣＡ１に記載の遊技機。
【５４３１】
本特徴に示すように、演出位置と待機位置とを設定すれば、第１連携演出を実行する際に可動体が表示画面の前方を大きく横切る構成を実現できる。これにより、特徴ＣＡ１に示した効果を好適に発揮させることができる。
【５４３２】
特徴ＣＡ３．前記第１連携演出実行手段は、前記第１連携演出を実行する場合に前記可動体を第１速度（高速度）で前記演出位置へ移動させる構成となっており、
前記第２連携演出実行手段は、前記第２連携演出を実行する場合に前記可動体を前記第１速度よりも低い第２速度（低速度）で前記待機位置へ移動させる構成となっていることを特徴とする特徴ＣＡ１又は特徴ＣＡ２に記載の遊技機。
【５４３３】
第１連携演出については可動体を演出位置に配置して実行される。このため、第１連携演出に際しては可動体を相対的に速い速度（第１速度）で移動させることにより第１連携演出開始時のインパクトを好適に強化できる。これに対して、第２連携演出については待

機位置へ向けて移動中の可動体との連携が重要となる。そこで、待機位置への復帰時は可動体を相対的に低い速度（第２速度）で移動させることにより、第２連携演出における連携機能を強化し且つ当該第２連携演出の見逃しを抑制できる。

【５４３４】

特徴ＣＡ４．前記可動体の前記発光部は、当該可動体の移動方向（横方向）と交差する所定の方向（縦方向）に並ぶ複数の発光体（ＬＥＤ）を有し、それら発光体を発光制御することにより発光態様を変化させることが可能となっており、

前記第２連携演出実行手段は、前記表示画面に表示される複数の絵柄を前記所定の方向へ移動させる手段と、所定の発光模様を前記所定の方向に移動させるようにして前記発光部の発光態様を変化させる手段とを有していることを特徴とする特徴ＣＡ１乃至特徴ＣＡ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【５４３５】

本特徴に示す構成によれば、表示画面に表示された複数の絵柄が可動体の移動方向と交差する方向へ移動し、可動体に表示される発光模様が上記絵柄と同じ方向に移動する。このような関係とすれば、可動体と表示手段との連携を好適に実現できる。

【５４３６】

なお、本特徴に示す構成を「表示画面を有する表示手段と、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、待機位置から前記表示画面の前方となる演出位置に移動可能な可動体と、当該可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構とを有し、特別演出を行う場合に前記可動体を前記待機位置から前記演出位置へ移動させる可動演出手段とを備えている遊技機であって、前記表示制御手段は、前記特別演出が終了して前記可動体を前記待機位置へ移動させる場合に、前記表示画面に前記可動体の移動方向と交差する方向へ移動するようにして複数の絵柄を表示させる特殊制御手段を有し、前記可動演出手段は、前記可動体に設けられ、前記交差する方向に並ぶ複数の発光体を有する発光部と、前記特別演出が終了して前記可動体を前記待機位置へ移動させる場合に、前記可動体の移動過程において前記発光部の発光模様が前記交差する方向に移動するように当該発光部の発光制御を行う発光制御手段とを有していることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。また、「表示画面を有する表示手段と、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段と、待機位置から前記表示画面の前方となる演出位置に移動可能な可動体と、当該可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構とを有し、前記可動体及び前記表示画面における表示を連動させる特別演出を行う場合に前記可動体を前記待機位置から前記演出位置へ第１速度で移動させる可動演出手段とを備えている遊技機であって、前記表示制御手段は、前記特別演出が終了して前記可動体を前記待機位置へ復帰させる場合に、前記表示画面に前記可動体の移動方向と交差する方向へ移動するようにして複数の絵柄を表示させる特殊制御手段を有し、前記可動演出手段は、前記可動体に設けられ、前記交差する方向に並ぶ複数の発光体を有する発光部と、前記可動演出手段は、前記特別演出が終了して前記可動体を前記第１速度よりも遅い第２速度で前記待機位置へ移動させる場合に、当該可動体の前記発光部にて発光模様が前記交差する方向に移動するようにして発光制御を行う発光制御手段を有していることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【５４３７】

特徴ＣＡ５．前記待機位置へ移動する前記可動体の移動速度である前記第２速度は、前記所定の発光模様の移動速度及び前記複数の絵柄の移動速度の何れよりも低くなるように設定されていることを特徴とする特徴ＣＡ４に記載の遊技機。

【５４３８】

本特徴に示す構成によれば、時間経過に伴う第２連携演出の見た目を可動体の移動方向と交差する方向にて大きくすることができる。これにより、第２連携演出の単調化を抑制して、第２連携演出の実行時間を長く確保する構成を好適に実現できる。

【５４３９】

特徴ＣＡ６．前記複数の絵柄は、前記可動体の移動方向において複数の異なる位置に表

示され、１の絵柄が表示される期間と他の絵柄が表示される期間とが一部重複するように構成されていることを特徴とする特徴ＣＡ４又は特徴ＣＡ５に記載の遊技機。

【５４４０】

特徴ＣＡ６に示すように、可動体の移動方向において複数の異なる位置に絵柄が表示される構成とすれば、絵柄がすべて可動体の背後に隠れてしまう等して上記連携が上手くいかなくなることを抑制できる。

【５４４１】

特徴ＣＡ７．前記可動体の前記発光部の輝度は、前記第２連携演出実行中の前記表示画面の輝度よりも高くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＣＡ１乃至特徴ＣＡ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【５４４２】

本特徴に示すように、可動体の発光の輝度を表示画面の輝度よりも高く設定することにより、手前側の可動体と奥側の表示画面との連携演出について立体感を強調できる。

【５４４３】

特徴ＣＡ８．前記可動体には、前記所定の方向に前記発光部と当該発光部として機能しない非発光部（リンク部９１５Ｌ）とが並べて設けられており、

前記第２連携演出が実行される場合には、前記表示画面の表示領域に前記複数の絵柄を表示する絵柄表示領域（下側エリアＬＥ）と前記複数の絵柄を表示しない絵柄非表示領域（上側エリアＵＥ）とが前記所定の方向に並ぶように設定され、

前記第２連携演出が実行される場合には、前記発光部が前記絵柄表示領域の前方を移動し且つ前記非発光部が前記絵柄非表示領域の前方を移動する構成となっていることを特徴とする特徴ＣＡ１乃至特徴ＣＡ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【５４４４】

待機位置への復帰時には可動体の非発光部（リンク部等）が表示画面において上記絵柄が表示されない絵柄非表示領域の前方を通過する構成とすれば、当該非発光部の存在が第２連携演出の見栄え向上や連携強化の妨げになることを抑制できる。例えば、絵柄非表示領域に非発光部と同色の背景画像を表示して非発光部を目立ちにくくさせるとよい。

【５４４５】

特徴ＣＡ９．前記可動体は第１可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）であり、

前記第１可動体とは別に設けられ、待機位置と前記演出位置とに移動可能な第２可動体（左側可動装飾体８１０Ｌ）を備え、

前記第１連携演出実行手段は、前記第１連携演出を実行する場合に、前記第１可動体及び前記第２可動体を前記演出位置に各々移動させる構成となっており、

前記１連携演出が終了した場合に前記第２可動体を当該第２可動体の待機位置へ移動させる手段を有し、

前記演出位置から前記第１可動体の待機位置までの移動距離は、前記演出位置から前記第２可動体の待機位置までの移動距離よりも長くなっていることを特徴とする特徴ＣＡ１乃至特徴ＣＡ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【５４４６】

複数の可動体を併用して第１連携演出を行うことにより、すなわち細分化されたピースを組み合わせることで第１連携演出を行うことにより、可動式の演出装置の大型化を図りつつ、それに起因した配置等に係る制約を抑えたり、動作スピードの向上を図ったりすることができる。これは、第１連携演出によって遊技者の注目度を向上させるという効果を発揮させる上で有利である。

【５４４７】

ここで、第１連携演出を実行する場合に各可動体が移動する移動距離に差を設け、１の可動体を大きく移動させる構成とすれば、第１連携演出を実行する際のインパクトを強化できる。そして、移動距離が長い可動体（第１可動体）を待機位置へ復帰させる際に第２連携演出を行うことで上述した各種効果を好適に発揮させることができる。

【５４４８】

特徴ＣＡ１０．前記第２連携演出が実行される場合には、前記第１可動体が前記演出位置に配置されている状況下にて前記第２可動体を当該第２可動体の待機位置へ移動させ、前記第２可動体が待機位置に復帰した後、前記第１可動体の待機位置へ向けた当該第１可動体の移動を開始させる構成となっていることを特徴とする特徴ＣＡ１乃至特徴ＣＡ９のいずれか１つに記載の遊技機。

【５４４９】

本特徴に示すように、第２連携演出を担う第１可動体の移動を開始させる前に、第２可動体を待機位置へ退避させることにより、第２連携演出に係る絵柄の表示領域を好適に確保できる。

【５４５０】

特徴ＣＡ１１．表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示手段（図柄表示装置９５）と、

待機位置及び前記表示画面の前方となる演出位置に移動可能な可動体（右側可動装飾体９１０Ｌ）と、当該可動体を前記待機位置及び前記演出位置に移動させる駆動機構（駆動部９３０Ｌ及び動力伝達機構９４０Ｌ）とを有する可動演出手段（右側可動演出装置９００Ｌ）と

を備えている遊技機であって、

前記可動体の前面には画像を表示可能な表示部が設けられており、

前記演出位置に配置された前記可動体の前記表示部に表示される第１特別画像（例えばキャラクタ画像）と前記表示画面に表示される第１所定画像（エフェクト画像）とを連携させる第１連携演出を実行する第１連携演出実行手段と、

前記第１連動演出が終了して前記可動体を前記演出位置から前記待機位置に復帰させる場合に、当該復帰の過程にて前記可動体の前記表示部に表示される第２特別画像（花火画像）と前記表示画面に表示される第２所定画像（花火画像）とを連携させる第２連携演出を実行する第２連携演出手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【５４５１】

演出位置に配置された可動体（第１特別画像）と表示手段（第１所定画像）とを連携させた第１連携演出を実行することにより、遊技者の注目度の向上に寄与できる。ここで、第１連携演出を行う際のインパクトを強化する上では、当該第１連携演出の前後で外観を大きく変化させることが重要となる。このような大きな変化を発生させる上では、演出位置と待機位置とを大きく引き離して可動体の移動範囲を大きくすることが好ましい。

【５４５２】

本特徴に示す構成では、可動体を演出位置から待機位置へ復帰させる際には、当該可動体（第２特別画像）と表示手段（第２所定画像）とを連携させた第２連携演出が実行されることとなる。第２連携演出については可動体が移動している最中に実行される構成であり、可動体の移動範囲を大きくすることによる弊害を好適に解消できる。第２連携演出においては可動体の大きな移動範囲を利用可能となることで、演出の自由度の向上や見栄えの向上等に寄与できるからである。つまり、本特徴に示す構成によれば、第１連携演出のインパクトの強化を図りつつ、第１連携演出の後に実行される第２連携演出によって当該第１連携演出後の注目度の急速な低下を抑制できる。

【５４５３】

なお、上記特徴ＣＡ１～特徴ＣＡ１０に示した各技術的思想を特徴ＣＡ１１に適用してもよい。

【５４５４】

特徴ＣＡ１２．前記第１特別画像及び前記第１所定画像は遊技者に同一ではないと認識されるように構成された非類似画像であり、前記第２特別画像及び前記第２所定画像は遊技者に同一であると認識されるように構成された類似画像であることを特徴とする特徴ＣＡ１１に記載の遊技機。

【５４５５】

第１特別画像と第１所定画像とを非類似の画像とし、第２特別画像と第２所定画像とを類似の画像とすることで連携演出の単調化を抑制できる。特に、可動体の復帰時に実行される第２連携演出においては可動体の位置が時間経過に伴って変化する。そこで、本特徴に示すように、第２特別画像と第２所定画像とを類似の画像とすれば、表示手段との位置関係が変化した際に生じる違和感を好適に抑制できる。

【５４５６】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＺ群に示した各技術的思想を特徴ＣＡ１～特徴ＣＡ１２に適用してもよい。

【５４５７】

＜特徴ＣＢ群＞

以下、主に第５８の実施の形態、変形例又はそれらの組み合せから抽出した技術的思想である特徴ＣＢ群について説明する。

【５４５８】

特徴ＣＢ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備えているものがある。この絵柄表示装置の表示画面にて確定表示される絵柄組合せによって入球部への入球に基づく抽選結果等が報知される。表示画面においては、絵柄組合せを確定表示させるまでの間にリーチ表示等の各種演出を行うことにより、遊技への注目度の向上が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５４５９】

特徴ＣＢ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と

を備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行可能な表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を変動表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄を変動表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記絵柄の表示態様として、当該絵柄の外観が異なる複数の表示態様（図柄を構成するキャラクタ画像が簡易表示、通常表示となっている表示態様）が設けられており、
前記表示制御手段は、
前記表示画面に表示される前記絵柄の変動表示速度を変更する速度変更手段（表示制御装置４１０にて図柄のスクロール速度を変更する機能）と、
前記速度変更手段により前記絵柄の変動表示速度が変更される場合に、当該絵柄の表示態様を変動表示速度の変更に合わせて変更する表示態様変更手段（表示制御装置４１０にて図柄を構成するキャラクタ画像の表示態様を変更する機能）と
を有していることを特徴とする遊技機。
【５４６０】
絵柄表示手段の表示画面にて表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この報知の過程で例えばリーチ表示等の各種演出が実行されることにより遊技への注目度の向上が図られてはいるものの、それらの演出の多くは似かよったものとなっている。ここで、本特徴に示す構成では、絵柄の変動表示速度が変更される場合にはその速度変化に合せて当該絵柄の外観が変化する。このような構成とすれば、表示画面における絵柄の変動表示が単調となって遊技への注目度を向上させる効果が上手く発揮されなくなることを好適に抑制できる。
【５４６１】
特徴ＣＢ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と
を備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を変動表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄を変動表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記絵柄の表示態様として、第１表示態様（図柄を構成するキャラクタ画像が簡易表示となっている表示態様）及び当該第１表示態様とは外観の異なる第２表示態様（図柄を構成するキャラクタ画像が通常表示となっている表示態様）が設けられており、
前記表示制御手段は、
前記表示画面にて変動表示中の絵柄を所定の停止位置に停止表示させる場合に、当該絵柄の変動表示速度を変更する速度変更手段（表示制御装置４１０にて図柄のスクロール速度を変更する機能）と、
前記速度変更手段により前記絵柄の変動表示速度が変更される場合に、前記第１表示態様で表示されている当該絵柄の表示態様を変動表示速度の変更に合わせて当該第１表示態様から前記第２表示態様に変更する表示態様変更手段（表示制御装置４１０にて図柄を構成するキャラクタ画像の表示態様を変更する機能）と
を有していることを特徴とする遊技機。
【５４６２】
絵柄表示手段の表示画面にて表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この報知の過程で例えばリーチ表示等の各種演出が実行されることにより遊技への注目度の向上が図られてはいるものの、それらの演出の多くは似かよったものとなっている。ここで、本特徴に示す構成では、絵柄の変動表示速度が変更される場合にはその速度変化に合せて当該絵柄の外観が変化する。このような構成とすれば、表示画面における絵柄の変動表示が単調となって遊技への注目度を向上させる効果が上手く発揮されなくなることを好適に抑制できる。
【５４６３】
特徴ＣＢ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と
を備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技

回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）からなる複数の絵柄列（左図柄列、中図柄列、右図柄列）を変動表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて前記複数の絵柄列を変動表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを前記表示画面における所定位置（有効ラインＬ）に停止表示させるべくそれら絵柄列の変動表示を停止させる表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記絵柄列を構成する各前記絵柄の表示態様として、第１表示態様（図柄を構成するキャラクタ画像が簡易表示となっている表示態様）及び当該第１表示態様とは外観の異なる第２表示態様（図柄を構成するキャラクタ画像が通常表示となっている表示態様）が設けられており、
前記表示制御手段は、
前記絵柄列を構成している所定の絵柄を前記所定位置に停止表示させる場合に、変動表示中の当該絵柄列の変動表示速度を変更する速度変更手段（表示制御装置４１０にて図柄のスクロール速度を変更する機能）と、
前記速度変更手段により前記絵柄列の変動表示速度が変更される場合に、前記第１表示態様で表示されている前記所定の絵柄の表示態様を変動表示速度の変更に合わせて当該第１表示態様から前記第２表示態様に変更する表示態様変更手段（表示制御装置４１０にて図柄を構成するキャラクタ画像の表示態様を変更する機能）と
を有していることを特徴とする遊技機。
【５４６４】
絵柄表示手段の表示画面にて表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この報知の過程で例えばリーチ表示等の各種演出が実行されることにより遊技への注目度の向上が図られてはいるものの、それらの演出の多くは似かよったものとなっている。ここで、本特徴に示す構成では、絵柄列の変動表示速度が変更される場合にはその速度変化に合せて絵柄の外観が変化する。このような構成とすれば、表示画面における絵柄列の変動表示が単調となって遊技への注目度を向上させる効果が上手く発揮されなくなることを好適に抑制できる。
【５４６５】
特徴ＣＢ４．前記第１表示態様は、前記第２表示態様よりも前記絵柄が簡素化された表示態様であることを特徴とする特徴ＣＢ２又は特徴ＣＢ３に記載の遊技機。
【５４６６】
変動表示速度が変化することで絵柄が簡素化されている第１表示態様から第２表示態様に変更される構成とすれば、第１表示態様となっている絵柄と第２表示態様となっている絵柄とが全く別の絵柄であるかのような印象を遊技者に与えることを抑制できる。
【５４６７】

なお、本特徴に示す構成を「前記第１表示態様は、前記第２表示態様よりも前記絵柄の外観が簡素化された表示態様であることを特徴とする特徴ＣＢ２又は特徴ＣＢ３に記載の遊技機。」とすることも可能である。

【５４６８】

特徴ＣＢ５．前記表示態様変更手段は、前記絵柄の表示態様が前記第１表示態様から前記第２表示態様へ連続的又は段階的に変化するように前記変更を行うことを特徴とする特徴ＣＢ２乃至特徴ＣＢ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【５４６９】

特徴ＣＢ２等に示した効果を強める上では、第１表示態様と第２表示態様との差を大きくすることが好ましい。しかしながら、表示態様の差を単に大きくすることは、遊技者が困惑する要因になり得る。この点、絵柄の表示態様を連続的又は段階的に第１表示態様から第２表示態様に変化させる構成とすれば、表示態様の差を大きくしつつも、それが遊技者を困惑させる要因になることを好適に抑制できる。

【５４７０】

なお、本特徴に示す構成を「前記速度変更手段による前記絵柄列の変動表示速度の変化に連動するようにして前記絵柄の表示態様を徐々に変化させることにより当該表示態様を前記第１表示態様から前記第２表示態様に変更する構成となっていることを特徴とする特徴ＣＢ２乃至特徴ＣＢ５のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【５４７１】

特徴ＣＢ６．前記絵柄を構成している絵柄構成画像の一部であって当該絵柄にて固有となる部分については、前記第１表示態様と前記第２表示態様とで同様の表示態様となるように構成されていることを特徴とする特徴ＣＢ２乃至特徴ＣＢ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【５４７２】

絵柄を構成している絵柄構成画像の一部であって当該絵柄の固有部分については、表示態様の変更対象から外す構成とし、両表示態様で共通とすることにより、表示態様を変更した前後で全く別の絵柄であると遊技者に誤認されることを抑制できる。

【５４７３】

特徴ＣＢ７．前記速度変更手段は、リーチ表示へ移行する場合に複数の前記絵柄列の変動表示を同期させるようにしてそれら絵柄列の変動表示速度を変更する構成となっており、

前記表示態様変更手段は、変動表示速度が変更されるそれら絵柄列においてリーチラインを構成する各絵柄の表示態様を前記第１表示態様から前記第２表示態様へ各々変更させる手段を有し、それらの変更を同期させる構成となっていることを特徴とする特徴ＣＢ２乃至特徴ＣＢ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【５４７４】

リーチ表示への移行に際して複数の絵柄列の変動表示を同期させる場合には、リーチラインを構成する各絵柄の表示態様の変更を同期させることで、表示態様を変化させた際のインパクトを強化できる。

【５４７５】

特徴ＣＢ８．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と

を備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）からなる複数の絵柄列（左図柄列、中図柄列、右図柄列）を変動表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて前記複数の絵柄列を変動表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを前記表示画面における所定位置（有効ラインＬ）に停止表示させるべくそれら絵柄列の変動表示を停止させる表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記絵柄列を構成する各前記絵柄の表示態様として、第１表示態様（図柄を構成するキャラクタ画像が簡易表示となっている表示態様）及び当該第１表示態様とは外観の異なる第２表示態様（図柄を構成するキャラクタ画像が通常表示となっている表示態様）が設けられており、
前記表示制御手段は、
前記絵柄列を構成している所定の絵柄を前記所定位置に停止表示させる場合に、変動表示中の当該絵柄列の変動表示速度を変更する速度変更手段（表示制御装置４１０にて図柄のスクロール速度を変更する機能）と、
前記速度変更手段により前記絵柄列の変動表示速度が変更される場合に、前記第１表示態様で表示されている前記所定の絵柄の表示態様を変動表示速度の変更に合わせて当該第１表示態様から前記第２表示態様に変更する表示態様変更手段（表示制御装置４１０にて図柄を構成するキャラクタ画像の表示態様を変更する機能）と
を有し、
前記第１表示態様は、前記第２表示態様よりも前記絵柄が簡素化された表示態様であり、前記絵柄の表示態様が前記第１表示態様から前記第２表示態様へ連続的に変化するように前記変更を行う構成となっており、
前記表示態様変更手段は、前記表示画面において前記絵柄列が変動表示される経路の所定の区間にて前記第１表示態様から前記第２表示態様への変更が完了するようにして、当該絵柄の表示態様の前記第１表示態様から前記第２表示態様への変更を行う構成となっており、当該絵柄の表示態様を前記第２表示態様に変更した後は当該第２表示態様での変動表示を継続した後に当該絵柄を含む前記絵柄列の変動表示を停止させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【５４７６】

絵柄表示手段の表示画面にて表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この報知の過程で例えばリーチ表示等の各種演出が実行されることにより遊技への注目度の向上が図られてはいるものの、それらの演出の多くは似かよったものとなっている。ここで、本特徴に示す構成では、絵柄列の変動表示速度が変更される場合にはその速度変化に合せて絵柄の外観が変化する。このような構成とすれば、表示画面における絵柄列の変動表示が単調となって遊技への注目度を向上させる効果が上手く発揮されなくなることを好適に抑制できる。

【５４７７】

変動表示速度が変化することで絵柄が簡素化されている第１表示態様から第２表示態様に変更される構成とすれば、第１表示態様となっている絵柄と第２表示態様となっている絵柄とが全く別の絵柄であるかのような印象を遊技者に与えることを抑制できる。

【５４７８】

なお、本特徴に示す構成を「前記第１表示態様は、前記第２表示態様よりも前記絵柄の外観が簡素化された表示態様であることを特徴とする特徴ＣＢ２又は特徴ＣＢ３に記載の遊技機。」とすることも可能である。

【５４７９】

上述した各種効果を強める上では、第１表示態様と第２表示態様との差を大きくすることが好ましい。しかしながら、表示態様の差を単に大きくすることは、遊技者が困惑する要因になり得る。この点、絵柄の表示態様を連続的に第１表示態様から第２表示態様に変化させる構成とすれば、表示態様の差を大きくしつつも、それが遊技者を困惑させる要因になることを好適に抑制できる。

【５４８０】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＺ群，特徴ＣＡ群に示した各技術的思想を特徴ＣＢ１～特徴ＣＢ８に適用してもよい。

【５４８１】

＜特徴ＣＣ群＞

以下、主に第５８の実施の形態、変形例又はそれらの組み合せから抽出した技術的思想である特徴ＣＣ群について説明する。

【５４８２】

特徴ＣＣ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備えているものがある。この絵柄表示装置の表示画面にて確定表示される絵柄組合せによって入球部への入球に基づく抽選結果等が報知される。表示画面においては、絵柄組合せを確定表示させるまでの間にリーチ表示等の各種演出を行うことにより、遊技への注目度の向上が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５４８３】

特徴ＣＣ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と

を備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結

果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
　前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部９１，９２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
　前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
　前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
　前記表示演出実行手段は、
　表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を所定方向（縦方向）にスクロール表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
　前記表示画面にて、前記複数の絵柄を前記所定方向にスクロール表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
　前記絵柄は、第１の画像（キャラクタ画像Ｐ２における不透明部分）と第２の画像（キャラクタ画像Ｐ２における半透明部分）とを含むように構成されており、
　前記表示制御手段は、前記所定方向に前記絵柄がスクロール表示される場合の通過経路における第１位置に前記絵柄が位置している場合の前記第１の画像と前記第２の画像との面積比が第１面積比となり、前記通過経路における第２位置に前記絵柄が位置している場合の前記第１の画像と前記第２の画像との面積比が第２面積比となるようにして面積比を変更する変更手段を有していることを特徴とする遊技機。
【５４８４】
　絵柄表示手段の表示画面にて表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この報知の過程で例えばリーチ表示等の各種演出が実行されることにより遊技への注目度の向上が図られてはいるものの、それらの演出の多くは似かよったものとなっている。ここで、本特徴に示す構成では、絵柄がスクロール表示される場合には絵柄の表示位置（通過経路上の第１位置／第２位置）によって第１の画像と第２の画像との面積比が変更される。このようにして当該絵柄の外観を表示位置によって変化させる構成とすれば、絵柄の表示態様を切り替える際の挙動を斬新なものとし、絵柄を用いて遊技への注目度の向上を図る効果を好適に発揮させることができる。
【５４８５】
　なお、本特徴に示す「前記表示制御手段は、前記所定方向における第１位置に前記絵柄が位置している場合の前記第１の画像と前記第２の画像との面積比が第１面積比となり、前記所定方向における第２位置に前記絵柄が位置している場合の前記第１の画像と前記第２の画像との面積比が第２面積比となるようにして面積比を変更する変更手段を有していることを特徴とする遊技機。」を「前記表示制御手段は、前記所定方向における前記絵柄の表示位置に応じて当該絵柄を構成する前記第１の画像と前記第２の画像との面積比を変更する変更手段を有していることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【５４８６】
特徴ＣＣ２．前記表示画面では、前記複数の絵柄からなる絵柄列が複数並設されており、
前記変更手段は、少なくとも前記所定方向における前記第１の画像及び前記第２の画像のサイズ比を変更することで、それら第１の画像及び第２の画像の面積比を変更するように構成されていることを特徴とする特徴ＣＣ１に記載の遊技機。
【５４８７】
スクロール方向（所定方向）における両画像のサイズ比を変化させる構成とし、スクロール中にサイズ比を変化させる場合に遊技者が注目すべき範囲がスクロール方向と交差する方向に拡張されることを抑制することで、他の絵柄列との共存を好適に実現できる。
【５４８８】
特徴ＣＣ３．前記第１の画像及び前記第２の画像とともに前記絵柄を構成する第３の画像（例えば数字画像Ｐ１や台座画像Ｐ４）が設けられており、
前記第３の画像は、前記絵柄が前記第１位置及び前記第２位置の何れに表示されている場合であっても同じサイズとなるように構成されていることを特徴ＣＣ１又は特徴ＣＣ３に記載の遊技機。
【５４８９】
本特徴に示すように絵柄を構成する第３の画像についてはサイズが変更されない構成とすることで、当該第３の画像を面積比の変化を見極める際の目視の基準（指標）とすることができる。
【５４９０】
特徴ＣＣ４．前記絵柄をスクロール表示させる場合のスクロール速度として、第１速度（高速スクロール表示の速度）と、当該第１速度よりも遅い第２速度（低速スクロール表示の速度）とが設けられており、
前記変更手段は、前記絵柄が前記第１速度で前記第１位置から前記第２位置へ移動した場合には前記変更を行わず、前記絵柄が前記第２速度で前記第１位置から前記第２位置へ移動した場合に前記変更を行う構成となっている特徴ＣＣ１乃至特徴ＣＣ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【５４９１】
低速である第２速度でのスクロール表示によって第１位置から第２位置へ移動する場合に面積比を変更する構成とすれば、当該変更の見逃しの機会を好適に減らして、特徴ＣＣ１等に示した効果を好適に発揮させることができる。
【５４９２】
特徴ＣＣ５．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と
を備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技

回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部９１，９２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）からなる複数の絵柄列を所定方向（縦方向）にスクロール表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄を前記所定方向にスクロール表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記絵柄は、第１の画像（キャラクタ画像Ｐ２における不透明部分）と第２の画像（キャラクタ画像Ｐ２における半透明部分）とを含むように構成されており、
前記表示制御手段は、前記所定方向に前記絵柄列がスクロール表示される経路上の第１位置に前記絵柄が位置している場合の前記第１の画像と前記第２の画像との面積比が第１面積比となり、前記経路上の第２位置に前記絵柄が位置している場合の前記第１の画像と前記第２の画像との面積比が第２面積比となるようにして面積比を変更する変更手段を有し、
前記変更手段は、少なくとも前記所定方向における前記第１の画像及び前記第２の画像のサイズ比を変更することで、それら第１の画像及び第２の画像の面積比を変更するように構成されており、
各前記絵柄列をスクロール表示させる場合のスクロール速度として、第１速度（高速スクロール表示の速度）と、当該第１速度よりも遅い第２速度（低速スクロール表示の速度）とが設けられており、
前記絵柄列として、第１絵柄列と第２絵柄列とを含み、
前記第１絵柄列を構成する所定の絵柄の面積比が変更されている最中は、前記第２絵柄列が前記第１速度でスクロール表示され且つ当該第２絵柄列の前記所定の絵柄が前記第１位置から前記第２位置へ移動する場合であっても前記面積比が変更されず、前記第１絵柄列を構成する所定の絵柄の面積比の変更が完了した後は、前記第２速度でスクロール表示されている前記第２絵柄列の前記所定の絵柄が前記第１位置から前記第２位置へ移動する場合に前記面積比が変更される構成となっていることを特徴とする遊技機。
【５４９３】
絵柄表示手段の表示画面にて表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この報知の過程で例えばリーチ表示等の各種演出が実行されることにより遊技への注目度の向上が図られてはいるものの、それらの演出の多くは似かよったものとなっている。ここで、本特徴に示す構成では、絵柄がスクロール表示される場合には絵柄の表示位置（通過経路上の第１位置／第２位置）によって第１の画像と第２の画像との面積比が変更される。このようにして当該絵柄の外観を表示位置によって変化させる構成とすれば、絵柄の表示態様を切り替える際の挙動を斬新なものとし、絵柄を用いて遊技への注目度の向上を図る効果を好適に発揮させることができる。

【５４９４】
なお、本特徴に示す「前記表示制御手段は、前記所定方向における第１位置に前記絵柄が位置している場合の前記第１の画像と前記第２の画像との面積比が第１面積比となり、前記所定方向における第２位置に前記絵柄が位置している場合の前記第１の画像と前記第２の画像との面積比が第２面積比となるようにして面積比を変更する変更手段を有していることを特徴とする遊技機。」を「前記表示制御手段は、前記所定方向における前記絵柄の表示位置に応じて当該絵柄を構成する前記第１の画像と前記第２の画像との面積比を変更する変更手段を有していることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。
【５４９５】
スクロール方向（所定方向）における両画像のサイズ比を変化させる構成とし、スクロール中にサイズ比を変化させる場合に遊技者が注目すべき範囲がスクロール方向と交差する方向に拡張されることを抑制することで、他の絵柄列との共存を好適に実現できる。
【５４９６】
なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＺ群，特徴ＣＡ群～特徴ＣＢ群に示した各技術的思想を特徴ＣＣ１～特徴ＣＣ５に適用してもよい。
【５４９７】
＜特徴ＣＤ群＞
以下、主に第５８の実施の形態、変形例又はそれらの組み合せから抽出した技術的思想である特徴ＣＤ群について説明する。
【５４９８】
特徴ＣＤ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備えているものがある。この絵柄表示装置の表示画面にて確定表示される絵柄組合せによって入球部への入球に基づく抽選結果等が報知される。表示画面においては、絵柄組合せを確定表示させるまでの間にリーチ表示等の各種演出を行うことにより、遊技への注目度の向上が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【５４９９】
特徴ＣＤ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と
を備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技

状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
　表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄を表示可能な表示装置（図柄表示装置９５）と、
　前記表示装置を制御する表示制御手段（報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
　前記表示制御手段は、
　前記表示画面に前記複数の絵柄を表示し、それら絵柄を所定方向（縦方向）にスクロール表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示（確定表示）させる絵柄表示手段（表示制御装置４１０にて絵柄の表示制御を実行する機能）と、
　前記表示画面に前記複数の絵柄に重なるようにして背景を表示し、遊技進行に応じて当該背景を可変表示させる背景表示手段（表示制御装置４１０にて背景の表示制御を実行する機能）と
を有し、
　前記絵柄の表示態様として、当該絵柄を通じて前記背景を視認可能となる表示態様と、当該絵柄を通じた前記背景の視認が不可となる表示態様とが設けられており、
　前記絵柄表示手段は、最終停止表示される前記絵柄組合せの少なくとも一部を前記スクロール表示が行われている状況下にて示唆する示唆手段を有し、
　前記示唆手段は、前記示唆を行う場合に、前記絵柄において当該絵柄を通じて前記背景を視認可能となる部分を遊技の進行に伴って徐々に小さくするように構成されていることを特徴とする遊技機。
【５５００】
　絵柄表示装置の表示画面にて表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。本特徴に示す構成では、絵柄の表示態様として当該絵柄を通じて背景を視認可能とする表示態様を含むことで、絵柄の大型化を図りつつも背景の表示機能が上手く作用しなくなることを抑制できる。これば、例えば背景に演出用のアイコンやキャラクタ等を表示する構成として演出の多様化を実現する場合であっても、それらの画像の表示位置に係る制約を緩和する上で有利である。ここで、本特徴に示す構成では、スクロール表示が行われている状況下にて最終停止される絵柄組合せの少なくとも一部（一部の絵柄）がスクロール表示中に示唆される構成となっている。この示唆においては、絵柄を通じて背景を視認可能となる部分が徐々に小さくなる。このようにして、遊技者の注目を背景等の他の画像から絵柄に引き戻すように促すことができるため、上記示唆機能を好適に発揮させることができる。
【５５０１】
　特徴ＣＤ２．前記背景を視認可能となる部分が遊技の進行に伴って前記所定方向にて徐々に小さくなるように構成されていることを特徴とする特徴ＣＤ１に記載の遊技機。
【５５０２】
　本特徴に示すように背景の視認性の変化とスクロール表示とを連携させる構成とすれば、絵柄の変動表示機能と示唆機能とを好適に融合できる。
【５５０３】
　特徴ＣＤ３．前記背景表示手段は、前記背景を前記所定方向とは異なる方向にスクロール表示する構成となっている特徴ＣＤ１又は特徴ＣＤ２に記載の遊技機。
【５５０４】
　本特徴に示すように背景が絵柄のスクロール表示の方向（所定方向）と異なる方向にスクロール表示させる構成とすれば、上述した絵柄の見た目の変化が背景に埋没することを好適に抑制できる。

【５５０５】
特徴ＣＤ４．前記示唆手段は、前記絵柄において当該絵柄を通じて前記背景を視認可能となる部分を遊技の進行に伴って徐々に小さくする際の変更速度が、前記背景のスクロール表示速度よりも速くなるように構成されていることを特徴とする特徴ＣＤ３に記載の遊技機。
【５５０６】
絵柄の表示態様及び背景の両方を連続的に変化させる構成とする場合には、絵柄の表示態様をスピーディーに変化させることで、インパクトの強化に寄与できる。
【５５０７】
特徴ＣＤ５．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と
を備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄を表示可能な表示装置（図柄表示装置９５）と、
前記表示装置を制御する表示制御手段（報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示制御手段は、
前記表示画面に前記複数の絵柄を表示し、それら絵柄を所定方向（縦方向）にスクロール表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示（確定表示）させる絵柄表示手段（表示制御装置４１０にて絵柄の表示制御を実行する機能）と、
前記表示画面に前記複数の絵柄に重なるようにして背景を表示し、遊技進行に応じて当該背景を可変表示させる背景表示手段（表示制御装置４１０にて背景の表示制御を実行する機能）と
を有し、
前記絵柄の表示態様として、当該絵柄を通じて前記背景を視認可能となる表示態様と、当該絵柄を通じた前記背景の視認が不可となる表示態様とが設けられており、
前記絵柄の外縁部を構成している外形線の輝度を、第１輝度と当該第１輝度よりも相対

的に高い第２輝度とに変更可能となっており、
　前記絵柄表示手段は、最終停止表示される前記絵柄組合せの少なくとも一部を前記スクロール表示が行われている状況下にて示唆する示唆手段を有し、
　前記示唆手段は、前記示唆を行う場合に、前記表示画面に表示されている前記絵柄において当該絵柄を通じて前記背景を視認可能となる部分を遊技の進行に伴って前記所定方向にて徐々に小さくすることで前記示唆を行うように構成されており、
　前記示唆手段による前記示唆が行われる場合に、前記絵柄において前記視認可能となる部分の外縁部を構成している前記外形線の輝度が前記第２輝度となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【５５０８】
　絵柄表示装置の表示画面にて表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。本特徴に示す構成では、絵柄の表示態様として当該絵柄を通じて背景を視認可能とする表示態様を含むことで、絵柄の大型化を図りつつも背景の表示機能が上手く作用しなくなることを抑制できる。これば、例えば背景に演出用のアイコンやキャラクタ等を表示する構成として演出の多様化を実現する場合であっても、それらの画像の表示位置に係る制約を緩和する上で有利である。ここで、本特徴に示す構成では、スクロール表示が行われている状況下にて最終停止される絵柄組合せの少なくとも一部（一部の絵柄）がスクロール表示中に示唆される構成となっている。この示唆においては、絵柄を通じて背景を視認可能となる部分が徐々に小さくなる。このようにして、遊技者の注目を背景等の他の画像から絵柄に引き戻すように促すことができるため、上記示唆機能を好適に発揮させることができる。
【５５０９】
　また、本特徴に示すように背景の視認性の変化とスクロール表示とを連携させる構成とすれば、絵柄の変動表示機能と示唆機能とを好適に融合できる。
【５５１０】
　なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＺ群，特徴ＣＡ群～特徴ＣＣ群に示した各技術的思想を特徴ＣＤ１～特徴ＣＤ５に適用してもよい。
【５５１１】
　＜特徴ＣＥ群＞
　以下、主に第５８の実施の形態、変形例又はそれらの組み合せから抽出した技術的思想である特徴ＣＥ群について説明する。
【５５１２】
　特徴ＣＥ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備えているものがある。この絵柄表示装置の表示画面にて確定表示される絵柄組合せによって入球部への入球に基づく抽選結果等が報知される。表示画面においては、絵柄組合せを確定表示させるまでの間にリーチ表示等の各種演出を行うことにより、遊技への注目度の向上が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【５５１３】
　特徴ＣＥ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、
　遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と
を備えている遊技機であって、
　前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部９１，９２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部９１，９２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を変動表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄を変動表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを所定位置（有効ラインＬ）に停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記絵柄の表示態様として、第１画像（数字画像Ｐ１、キャラクタ画像Ｐ２、台座画像Ｐ４）を用いて前記絵柄を構成する第１表示態様（簡易表示態様）と、前記第１画像及び第２画像（後部装飾画像Ｐ３）を用いて前記絵柄を構成する第２表示態様（通常表示態様）とが設けられており、
前記表示制御手段は、
前記変動表示中の前記絵柄の表示態様が前記第１表示態様となり、前記所定位置に停止表示中の前記絵柄の表示態様が前記第２表示態様となるように前記絵柄の表示態様を切り替える第１切替手段と、
前記絵柄組合せを構成する複数の前記絵柄が前記所定位置に停止表示されている状況下にて所定の切替条件（遊技回の開始）が成立した場合に、特定の演出（キャラクタ画像Ｐ２のジャンプアクション等）を経てそれら絵柄の表示態様を前記２表示態様から前記第１表示態様となるように切り替える第２切替手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【５５１４】
絵柄表示手段の表示画面にて表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この報知の過程で例えばリーチ表示等の各種演出が実行されることにより遊技への注目度の向上が図られてはいるものの、それらの演出の多くは似かよったものとなっている。ここで、本特徴に示す構成では、変動表示中の絵柄の表示態様が第１表示態様となり、所定位置に停止表示中の絵柄の表示態様が前記第２表示態様となるように絵柄の表示態様が切り替えられる。つまり、停止表示される場合に第２画像が追加されることで絵柄の見た目が変化する。そして、絵柄組合せを構成する複数の絵柄が所定位置に停止表示されてい

る状況下にて所定の切替条件が成立した場合には、特定の演出を経て上記第２の画像が非表示となってそれら絵柄の表示態様が第２表示態様から第１表示態様に切り替わる。停止表示中は、絵柄の動きが少なく単調さが目立ちやすいが、特定の演出を経て表示態様を簡素な表示態様に切り替えることにより、表示態様の切り替えによって興趣が低下することを好適に抑制できる。

【５５１５】

特徴ＣＥ２．前記第２切替手段は、停止表示されている各絵柄の前記表示態様の切り替えが同期するようにして当該切り替えを行う構成となっている特徴ＣＥ１に記載の遊技機。

【５５１６】

停止表示されている各絵柄の表示態様の切り替えを同期させることで、簡素な表示態様への切り替えであっても、インパクトの強化に寄与できる。

【５５１７】

特徴ＣＥ３．前記第２画像は、前記第１画像よりも大きく、当該第１画像に背後から重なるようにして表示される画像である特徴ＣＥ１又は特徴ＣＥ２に記載の遊技機。

【５５１８】

第１画像と第２画像とを重なるようにして表示する構成にて、当該第２画像を非表示とすれば、絵柄の大きさが大きく変化することを回避しつつ、表示態様の違いを生じさせることができる。

【５５１９】

特徴ＣＥ４．前記表示制御手段は、前記変動表示として前記複数の絵柄からなる絵柄列を所定方向（縦方向）にスクロール表示させる構成となっており、

前記特定の演出は、前記第１画像を停止位置から前記所定方向とは反対の方向へ移動させる表示演出を含むことを特徴とする特徴ＣＥ１乃至特徴ＣＥ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【５５２０】

停止表示中の絵柄を用いて特定演出を行う構成とすれば、遊技者が特定演出に目を向けた場合であっても上記表示態様の変化の見逃しを抑制できる。また、特定演出においては、第１画像が所定方向とは反対の方向へ移動する構成であるため、特定演出と上記スクロール表示との混同を好適に抑制できる。

【５５２１】

特徴ＣＥ５．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と

を備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部９１，９２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部９１，９２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）からなる複数の絵柄列を変動表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄列を所定方向にスクロール表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを所定位置（有効ラインＬ）に停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記表示画面には、前記絵柄列毎に複数の絵柄を停止表示可能となっており、
前記絵柄の表示態様として、第１画像（例えばキャラクタ画像Ｐ２）を用いて前記絵柄を構成する第１表示態様（簡易表示態様）と、前記第１画像及び当該第１画像よりも大きく且つ当該第１画像に背後から重なるようにして表示される第２画像（後部装飾画像Ｐ３）を用いて前記絵柄を構成する第２表示態様（通常表示態様）とが設けられており、
各前記絵柄列をスクロール表示させる場合のスクロール速度として、第１速度（高速スクロール表示の速度）と、当該第１速度よりも遅い第２速度（低速スクロール表示の速度）とが設けられており、
前記表示制御手段は、
前記スクロール表示中の前記絵柄の表示態様が前記第１表示態様となり、前記所定位置に停止表示中の前記絵柄の表示態様が前記第２表示態様となるように前記絵柄の表示態様を切り替える第１切替手段と、
前記絵柄組合せを構成する前記絵柄が前記所定位置に停止表示されるようにして一部の前記絵柄列が停止し且つ他の前記絵柄列が前記第２速度にてスクロール表示されている状況下にて所定の切替条件（遊技回の開始）が成立した場合に、前記第１画像及び前記第２画像の何れかを前記所定方向とは反対の方向へ移動させる特定表示（キャラクタ画像Ｐ２のジャンプアクション等）を経てそれら絵柄の表示態様を前記２表示態様から前記第１表示態様となるように切り替える第２切替手段と
を有し、
前記第２切替手段は、前記一部の絵柄列において停止表示中の各前記絵柄（先行する絵柄、有効ライン上の絵柄、後続の絵柄）について前記特定表示を各々実行し、それら特定表示と同特定表示を経た前記第２表示態様から前記第１表示態様への各切り替えを同期させるようにして当該切り替えを実行する構成となっていることを特徴とする遊技機。
【５５２２】
停止表示中の絵柄列を構成する複数の絵柄を構成する画像の一部がスクロール表示中の他の図柄とスクロール方向に（あたかも画像が分離するようにして）動作することで、アクションを極端に大きくしなくても停止中の図柄への注目を促し、その状態で図柄を第２画像の表示が省略された表示態様に切り替えることで、遊技者を困惑させにくくすることができる。また、例えば第１画像と第２画像とが離間するようなアクションであるため、第２画像の表示を省略したとしても、その違和感が少ない。
【５５２３】
なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＺ群，特徴ＣＡ群～特徴ＣＤ群に示した各技術的思想を特徴ＣＥ１～特徴ＣＥ５に適用してもよい。

【５５２４】
＜特徴ＣＦ群＞
以下、主に第５８の実施の形態、変形例又はそれらの組み合せから抽出した技術的思想である特徴ＣＦ群について説明する。
【５５２５】
特徴ＣＦ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備えているものがある。この絵柄表示装置の表示画面にて確定表示される絵柄組合せによって入球部への入球に基づく抽選結果等が報知される。表示画面においては、絵柄組合せを確定表示させるまでの間にリーチ表示等の各種演出を行うことにより、遊技への注目度の向上が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【５５２６】
特徴ＣＦ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と
を備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部９１，９２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部９１，９２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて絵柄（図柄）を表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記判定手段による判定結果が前記表示画面における所定領域（有効ラインＬ）に表示される絵柄によって示唆され、
前記表示制御手段は、

前記所定領域に前記絵柄が表示されている場合に、当該絵柄を構成する第１画像（キャラクタ画像Ｐ２）及び第２画像（エフェクト画像Ｐ５）の少なくとも一方を他方側へ移動させることによりそれら第１画像及び第２画像の位置関係を変更する位置関係変更手段（表示制御装置４１０にてエフェクト画像Ｐ５を上方へ移動させる機能）と、
前記位置関係変更手段による前記位置関係の変化に連動するようにして前記第１画像及び前記第２画像の少なくとも何れかの表示態様を変化させることにより前記絵柄の表示態様を変更する表示態様変更手段（表示制御装置４１０にてキャラクタ画像Ｐ２を通常表示から簡易表示に切り替える機能）と
を有していることを特徴とする遊技機。

【５５２７】

絵柄表示手段の表示画面にて表示される絵柄によって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が示唆される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この示唆に際して絵柄を構成する第１画像と第２画像との位置関係が変更され、当該変更に連動するようにして第１画像及び第２画像の少なくとも何れかの表示態様が変化する。これにより、絵柄の表示態様が変更されることとなる。このような構成とすれば、今までにない斬新な絵柄の挙動を創出し、表示演出の単調化を好適に抑制できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【５５２８】

特徴ＣＦ２．前記位置関係変更手段は、前記第２画像を前記第１画像側へ移動させる構成となっており、前記表示態様変更手段は、前記第２画像の前記第１画像側への移動に連動するようにして前記第１画像の表示態様を変更することで前記絵柄の表示態様を変更する構成となっている特徴ＣＦ１に記載の遊技機。

【５５２９】

第２画像が第１画像側へ移動して両画像の位置関係が変化し、この第２画像の動きに連動して第１画像の表示態様が変更される構成とすれば、両画像の連携による演出効果を好適に強化できる。

【５５３０】

特徴ＣＦ３．前記位置関係変更手段によって前記第２画像が移動する移動経路は、前記第１画像が表示されている表示箇所と重なるように構成されていることを特徴とする特徴ＣＦ２に記載の遊技機。

【５５３１】

本特徴に示すように、移動経路と表示箇所とが重なる構成とすれば、特徴ＣＦ２に示した効果を一層好適に発揮させることができる。

【５５３２】

特徴ＣＦ４．前記第２画像の移動量が多くなるほど、前記第１画像の表示態様の変更の度合いが大きくなるように構成されていることを特徴とする特徴ＣＦ２又は特徴ＣＦ３に記載の遊技機。

【５５３３】

本特徴に示す構成によれば、第２画像の動きと第１画像の表示態様の変更との連携を好適に強化できる。

【５５３４】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＺ群，特徴ＣＡ群～特徴ＣＥ群に示した各技術的思想を特徴ＣＦ１～特徴ＣＦ４に適用してもよい。

【５５３５】

＜特徴ＣＧ群＞

以下、主に第５８の実施の形態、変形例又はそれらの組み合せから抽出した技術的思想である特徴ＣＧ群について説明する。

【５５３６】

特徴ＣＧ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備えているものがあ

る。この絵柄表示装置の表示画面にて確定表示される絵柄組合せによって入球部への入球に基づく抽選結果等が報知される。表示画面においては、絵柄組合せを確定表示させるまでの間にリーチ表示等の各種演出を行うことにより、遊技への注目度の向上が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５５３７】

特徴ＣＧ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と

を備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示演出実行手段は、

表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、

前記表示画面にて、絵柄群（例えば左図柄列）を所定方向（縦方向）にスクロール表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した所定の絵柄が停止表示されるように前記絵柄群のスクロール表示を停止させる表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と

を有し、

前記表示画面には、前記絵柄群を構成する複数の絵柄が当該表示画面の所定領域（例えば左図柄列用の変動表示領域）に並ぶようにして各々停止表示可能となっており、

前記表示制御手段は、前記複数の絵柄の各表示態様を停止表示に際して変更する表示態様変更手段を有し、

前記表示態様変更手段は、前記複数の絵柄のうち１の絵柄の表示態様を変更するタイミングと、前記複数の絵柄のうち他の絵柄の表示態様を変更するタイミングとが重なるようにして、各絵柄の表示態様を変更する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【５５３８】

絵柄群を構成する複数の絵柄が表示画面の所定領域に並ぶようにして各々停止表示する際に、それら絵柄のうち１の絵柄の表示態様を変更するタイミングと、他の絵柄の表示態様を変更するタイミングとが重なるようにして、各絵柄の表示態様が変更されることで、複数の絵柄による一体的な演出が可能となる。これにより、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【５５３９】

特徴ＣＧ２．前記表示態様変更手段は、前記複数の絵柄のうち１の絵柄の表示態様の変更と、前記複数の絵柄のうち他の絵柄の表示態様の変更とを同期させる構成となっていることを特徴とする特徴ＣＧ１に記載の遊技機。

【５５４０】

１の絵柄群を構成している複数の絵柄について表示態様の変更を同期させる構成とすれば、表示態様を変更する際のインパクトを強化できる。また、表示態様の変更を同期させない構成と比較して、当該変更に係る所要時間を短くできる。これは、当該変更機能を適用可能な遊技回を増やす上で好ましい。

【５５４１】

特徴ＣＧ３．前記表示態様変更手段は、前記１の絵柄の表示態様の変更を開始するタイミングと、前記他の絵柄の表示態様の変更を開始するタイミングとが一致し、前記１の絵柄の表示態様の変更を終了するタイミングと、前記他の絵柄の表示態様の変更を終了するタイミングとが一致し、且つ前記１の絵柄の表示態様の変更速度と、前記他の絵柄の表示態様の変更速度とが一致するように構成されていることを特徴とする特徴ＣＧ１又は特徴ＣＧ２に記載の遊技機。

【５５４２】

本特徴に示す構成によれば、特徴ＣＧ２に示した技術的思想を好適に具現化できる。

【５５４３】

特徴ＣＧ４．前記表示態様変更手段による前記表示態様の変更は、前記所定領域に前記複数の絵柄が表示されている状況下にて実行される構成となっていることを特徴とする特徴ＣＧ１乃至特徴ＣＧ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【５５４４】

本特徴に示すように、所定領域に複数の絵柄が表示されている状況下にて上記表示態様の変更を行うことで、特徴ＣＧ１等に示した各種効果を好適に発揮させることができる。

【５５４５】

特徴ＣＧ５．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と

を備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、絵柄群（例えば左図柄列）を所定方向（縦方向）に変動表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した所定の絵柄が停止表示されるように前記絵柄群の変動表示を停止させる表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記表示画面には、前記絵柄群を構成する複数の絵柄が当該表示画面の所定領域（例えば左図柄列用の変動表示領域）に並ぶようにして当該絵柄群を停止可能となっており、
前記絵柄群を変動表示させる場合の変動表示速度として、第１速度（高速スクロール表示の速度）と、当該第１速度よりも遅い第２速度（低速スクロール表示の速度）とが設けられており、
前記表示演出実行手段は、
前記絵柄群を停止させる前に当該絵柄群の変動表示速度を前記第１速度から前記第２速度に変更可能な変動表示手段と、
前記所定領域に停止表示される前記複数の絵柄の各表示態様を、当該停止表示に際してそれら複数の絵柄が前記所定領域に表示されている状況下にて各々変更する表示態様変更手段を有し、
前記変動表示手段は、前記表示態様変更手段によって表示態様が変更される場合には、表示態様の変更対象となっている前記複数の絵柄のうち１の絵柄の前記所定領域における動きと前記複数の絵柄のうち他の絵柄の前記所定領域における動きとを同期させる構成となっており、
前記表示態様変更手段は、前記複数の絵柄のうち１の絵柄の表示態様の変更を開始するタイミングと前記複数の絵柄のうち他の絵柄の表示態様の変更を開始するタイミングとが一致し、且つ前記１の絵柄の表示態様の変更を終了するタイミングと前記他の絵柄の表示態様の変更を終了するタイミングとが一致するようにしてそれら複数の絵柄の表示態様を変更し、前記１の絵柄の表示態様を変更する変更パターンと、前記他の絵柄の表示態様を変更する変更パターンとが同様となるようにして各表示態様を変更する構成となっていることを特徴とする遊技機。
【５５４６】
絵柄群を構成する複数の絵柄が表示画面の所定領域に並ぶようにして各々停止表示する際に、それら絵柄のうち１の絵柄の表示態様を変更するタイミングと、他の絵柄の表示態様を変更するタイミングとが重なるようにして、各絵柄の表示態様が変更されることで、複数の絵柄による一体的な演出が可能となる。これにより、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【５５４７】
１の絵柄群を構成している複数の絵柄について表示態様の変更を同期させる構成とすれば、表示態様を変更する際のインパクトを強化できる。また、表示態様の変更を同期させない構成と比較して、当該変更に係る所要時間を短くできる。これは、当該変更機能を適用可能な遊技回を増やす上で好ましい。
【５５４８】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＺ群，特徴ＣＡ群～特徴ＣＦ群に示した各技術的思想を特徴ＣＧ１～特徴ＣＧ５に適用してもよい。

【５５４９】

＜特徴ＣＨ群＞

以下、主に第５８の実施の形態、変形例又はそれらの組み合せから抽出した技術的思想である特徴ＣＨ群について説明する。

【５５５０】

特徴ＣＨ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備えているものがある。この絵柄表示装置の表示画面にて確定表示される絵柄組合せによって入球部への入球に基づく抽選結果等が報知される。表示画面においては、絵柄組合せを確定表示させるまでの間にリーチ表示等の各種演出を行うことにより、遊技への注目度の向上が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５５５１】

特徴ＣＨ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と

を備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部９１，９２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部９１，９２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示演出実行手段は、

表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を変動表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、

前記表示画面にて、前記複数の絵柄を所定方向（縦方向）に変動表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを前記表示画面における所定位置（有効ラインＬ）に停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手

段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
各前記絵柄の表示態様として、第１種表示態様（簡易表示態様）と第２種表示態様（通常表示態様）とが設けられており、
前記表示制御手段は、前記絵柄組合せを形成する１の絵柄が前記第１種表示態様にて前記所定位置に停止表示され且つ当該絵柄組合せを形成する他の絵柄が前記第１種表示態様にて変動表示されている状況下にて、所定の変更条件が成立した場合に、停止表示中の前記１の絵柄の表示態様と変動表示中の前記他の絵柄の表示態様とを前記第１種表示態様から前記第２種表示態様に各々変更する表示態様変更手段を有していることを特徴とする遊技機。

【５５５２】
絵柄表示手段の表示画面にて表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この報知の過程で例えばリーチ表示等の各種演出が実行されることにより遊技への注目度の向上が図られてはいるものの、それらの演出の多くは似かよったものとなっている。ここで、本特徴に示す構成では、絵柄の表示態様として第１種表示態様と第２種表示態様とが設けられており、絵柄組合せを形成する１の絵柄が第１種表示態様にて所定位置に停止表示され且つ当該絵柄組合せを形成する他の絵柄が第１種表示態様にて変動表示されている状況下にて所定の変更条件が成立した場合に、停止表示中の１の絵柄の表示態様と変動表示中の他の絵柄の表示態様とが何れも第１種表示態様から第２種表示態様に変更される。このような構成とすれば、停止表示中の絵柄と変動表示中の絵柄との連携を強化して、絵柄組合せが停止表示されるまでの過程が単調になることを抑制できる。

【５５５３】
特徴ＣＨ２．変動表示速度として、第１速度と当該第１速度よりも遅い第２速度とが設けられており、
前記表示態様変更手段は、前記変動表示中の絵柄の変動表示速度が前記第２速度となっている場合に前記所定の変更条件が成立するように構成されていることを特徴とする特徴ＣＨ１に記載の遊技機。

【５５５４】
注目される絵柄が複数であり且つその１つが変動表示中である場合には、両絵柄の表示態様の変化を連動させた際に両変化を目視で把握できるか否かは変動表示中の絵柄の変動表示速度に左右されると想定される。そこで、本特徴に示すように、変動表示中の絵柄については変動表示速度が相対的に遅い第２速度となっている場合に所定の変更条件が成立→表示態様が変更となるように構成すれば、相対的に速い第１速度となっている場合に所定の変更条件が成立→表示態様が変更となる構成と比較して、両方の変化を把握しやすくなり、特徴ＣＨ１に示した効果を好適に発揮させることができる。

【５５５５】
特徴ＣＨ３．前記表示態様変更手段は、停止表示中の前記絵柄の表示態様の変更と変動表示中の前記絵柄の表示態様の変更とを同期させる構成となっていることを特徴とする特徴ＣＨ１又は特徴ＣＨ２に記載の遊技機。

【５５５６】
各絵柄の表示態様を同期させる構成とすれば、今までにない斬新な表示演出が可能となる。これにより、停止表示中の絵柄及び停止表示中の絵柄の各表示態様を変更させた場合のインパクトを強化できる。

【５５５７】
特徴ＣＨ４．遊技機前面部（前扉枠１４）に設けられ、遊技者によって操作される演出用操作手段（演出ボタン３５）と、
前記絵柄組合せを形成する前記１の絵柄が前記第１種表示態様にて停止表示され且つ前記他の絵柄が前記第１種表示態様にて変動表示されている状況下にて、前記演出用操作手段の操作を遊技者に示唆する操作示唆手段（表示画面９５ａに演出ボタン３５を模した画

像及び操作を促すメッセージを表示する機能）と
を備え、
前記表示態様変更手段は、前記示唆が行われている状況下にて前記演出用操作手段が操作された場合に、前記所定の変更条件が成立したと判定する手段を有し、当該所定の変更条件が成立したと判定した場合に、変動表示中の前記１の絵柄の表示態様を前記第１種表示態様から前記第２種表示態様に変更し且つ停止表示中の前記他の絵柄の表示態様を前記第１種表示態様から前記第２種表示態様に変更する構成となっている特徴ＣＨ１乃至特徴ＣＨ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【５５５８】
絵柄組合せを形成する絵柄の一部が第１表示態様にて停止表示され且つ他の絵柄が第１表示態様にて変動表示している状況下にて、遊技者が演出用操作手段を操作することで停止表示中及び変動表示中の両絵柄の表示態様が変化することとなる。このような構成とすれば、表示態様の変更が見逃される機会を好適に減らすことができる。また、このような斬新な演出によれば、表示態様を変化させた際のインパクトを強化できる。
【５５５９】
特徴ＣＨ５．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と
を備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部９１，９２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部９１，９２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）からなる複数の絵柄列を変動表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄列を所定方向（縦方向）に変動表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを前記表示画面における所定位置（有効ラインＬ）に停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と

を有し、
各前記絵柄の表示態様として、第１種表示態様（簡易表示態様）と第２種表示態様（通常表示態様）とが設けられており、
前記第１種表示態様は、前記第２種表示態様よりも前記絵柄が簡素な表示態様であり、
前記表示制御手段は、前記複数の絵柄列をそれら絵柄列の各絵柄の表示態様が前記第１種表示態様となっている状態でそれら複数の絵柄列を変動表示させる変動表示手段を有し、前記複数の絵柄列をそれら絵柄列の各絵柄の表示態様を前記第１種表示態様としたまま各々停止させることが可能となっており、
各前記絵柄列を変動表示させる場合の変動表示速度として、第１速度（高速スクロール表示の速度）と、当該第１速度よりも遅い第２速度（低速スクロール表示の速度）とが設けられており、
前記変動表示手段は、前記絵柄群を停止させる前に当該絵柄群の変動表示速度を前記第１速度から前記第２速度に変更可能となっており、
前記表示制御手段は、
前記複数の絵柄列のうち１の絵柄列を停止させる場合に当該１の絵柄列において前記絵柄組合せを形成する絵柄の表示態様を前記第１種表示態様から前記第２種表示態様に変更する表示態様第１変更手段と、
前記複数の絵柄列のうち１の絵柄列が停止され当該１の絵柄列において前記絵柄組合せを形成する絵柄が前記第１種表示態様にて前記所定位置に停止表示され且つ前記複数の絵柄列のうち他の絵柄列が当該他の絵柄列において前記絵柄組合せを形成する絵柄が前記第１種表示態様となっている状態で前記第２速度で変動表示されている状況下にて、所定の変更条件が成立した場合に、停止されている前記１の絵柄列の前記絵柄の表示態様と変動表示されている前記他の絵柄列の前記絵柄の表示態様とを前記第１種表示態様から前記第２種表示態様に各々変更する表示態様第２変更手段と
を有しており、
前記表示態様第２変更手段は、前記１の絵柄列の前記絵柄の表示態様の変更と、前記他の絵柄列の前記絵柄の表示態様の変更とを同時に実行する構成となっていることを特徴とする遊技機。
【５５６０】
絵柄表示手段の表示画面にて表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この報知の過程で例えばリーチ表示等の各種演出が実行されることにより遊技への注目度の向上が図られてはいるものの、それらの演出の多くは似かよったものとなっている。ここで、本特徴に示す構成では、絵柄の表示態様として第１種表示態様と第２種表示態様とが設けられており、絵柄組合せを形成する１の絵柄が第１種表示態様にて所定位置に停止表示され且つ当該絵柄組合せを形成する他の絵柄が第１種表示態様にて変動表示されている状況下にて所定の変更条件が成立した場合に、停止表示中の１の絵柄の表示態様と変動表示中の他の絵柄の表示態様とが何れも第１種表示態様から第２種表示態様に変更される。このような構成とすれば、停止表示中の絵柄と変動表示中の絵柄との連携を強化して、絵柄組合せが停止表示されるまでの過程が単調になることを抑制できる。
【５５６１】
注目される絵柄が複数であり且つその１つが変動表示中である場合には、両絵柄の表示態様の変化を連動させた際に両変化を目視で把握できるか否かは変動表示中の絵柄の変動表示速度に左右されると想定される。そこで、本特徴に示すように、変動表示中の絵柄については変動表示速度が相対的に遅い第２速度となっている場合に所定の変更条件が成立→表示態様が変更となるように構成すれば、相対的に速い第１速度となっている場合に所定の変更条件が成立→表示態様が変更となる構成と比較して、両方の変化を把握しやすくなり、特徴ＣＨ１に示した効果を好適に発揮させることができる。
【５５６２】
各絵柄の表示態様を同期させる構成とすれば、今までにない斬新な表示演出が可能とな

る。これにより、停止表示中の絵柄及び停止表示中の絵柄の各表示態様を変更させた場合のインパクトを強化できる。

【５５６３】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＺ群，特徴ＣＡ群～特徴ＣＧ群に示した各技術的思想を特徴ＣＨ１～特徴ＣＨ５に適用してもよい。

【５５６４】

＜特徴ＣＩ群＞

以下、主に第５８の実施の形態、変形例又はそれらの組み合せから抽出した技術的思想である特徴ＣＩ群について説明する。

【５５６５】

特徴ＣＩ群は、「例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた入球部への入球等を契機として絵柄の変動表示を行う絵柄表示装置を備えているものがある。この絵柄表示装置の表示画面にて確定表示される絵柄組合せによって入球部への入球に基づく抽選結果等が報知される。表示画面においては、絵柄組合せを確定表示させるまでの間にリーチ表示等の各種演出を行うことにより、遊技への注目度の向上が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【５５６６】

特徴ＣＩ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と

を備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部９１，９２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部９１，９２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示演出実行手段は、

表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、

前記表示画面にて、複数の絵柄からなる絵柄群を所定方向に変動表示させた後、前記所

定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを所定位置（有効ライン）に最終停止表示させるようにして前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記表示画面に表示される前記絵柄は、第１画像（数字画像Ｐ１）及び第２画像（キャラクタ画像Ｐ２）を用いて構成されており、
前記表示制御手段は、
前記絵柄を前記所定位置に停止表示させる場合に、当該絵柄を構成する前記第１画像の表示態様を前記絵柄の第１特殊動作（停止時アクションであるキャラクタ画像Ｐ２のバウンドアクション）の前後で同様とする一方、当該絵柄を構成する前記第２画像の表示態様を前記第１特殊動作に伴って第１表示態様から第２表示態様に変更する第１変更手段と、
前記所定位置に停止表示されている前記絵柄の変動表示を開始する場合に、当該絵柄を構成する前記第１画像の表示態様を前記絵柄の第２特殊動作（開始時アクションであるキャラクタ画像Ｐ２のジャンプアクション）の前後で同様とする一方、当該絵柄を構成する前記第２画像の表示態様を前記第２表示態様から前記第１表示態様に変更する第２変更手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【５５６７】
絵柄表示手段の表示画面（所定位置）に停止表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この報知の過程で例えばリーチ表示等の各種演出が実行されることにより遊技への注目度の向上が図られてはいるものの、それらの演出の多くは似かよったものとなっている。ここで、本特徴に示す構成では、絵柄が第１画像及び第２画像を用いて構成されており、当該絵柄を所定位置に停止表示させる場合には、絵柄の第１特殊動作に伴って第１画像及び第２画像のうち第２画像の表示態様が第１表示態様→第２表示態様に変更される。また、所定位置に停止表示されている絵柄の変動表示を開始する場合には、絵柄の第２特殊動作に伴って第１画像及び第２画像のうち第２画像の表示態様が第２表示態様→第１表示態様に変更される。このような構成とすれば、絵柄の停止表示と変動表示とが繰り返される場合の演出の単調化を好適に緩和できる。また、表示態様を変更する場合には絵柄そのものが別の絵柄になったかのような誤解を与える可能性が生じるが、敢えて第１画像については第１特殊動作や第２特殊動作が発生した場合であっても表示態様が変更されることなく維持される構成となっている。これにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。
【５５６８】
特徴ＣＩ２．前記第１画像及び前記第２画像は各絵柄で固有となる画像であり、
前記第２画像は、前記第１画像よりも大きいことを特徴とする特徴ＣＩ１に記載の遊技機。
【５５６９】
各絵柄で固有となる画像のうち大きい一方（第２画像）の表示態様を変更する構成とすれば、変更時のインパクトを好適に強化できる。
【５５７０】
特徴ＣＩ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と
を備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制

御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア２３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、複数の絵柄からなる絵柄群を所定方向に変動表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを所定位置（有効ライン）に最終停止表示させるようにして前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段（演出制御装置８２及び表示制御装置２１２）と
を有し、
前記表示画面に表示させる前記絵柄は、絵柄を識別するための数字画像又は記号画像である第１画像と、当該第１画像とともに前記絵柄を構成する装飾画像である第２画像とを含み、
前記表示制御手段は、
前記絵柄を前記所定位置に停止表示させる場合に、当該絵柄を構成する前記第１画像の表示態様を前記絵柄の第１特殊動作（停止時アクションであるキャラクタ画像Ｐ２のバウンドアクション）の前後で同様とする一方、当該絵柄を構成する前記第２画像の表示態様を前記第１特殊動作に伴って第１表示態様から第２表示態様に変更する第１変更手段と、
前記所定位置に停止表示されている前記絵柄の変動表示を開始する場合に、当該絵柄を構成する前記第１画像の表示態様を前記絵柄の第２特殊動作（開始時アクションであるキャラクタ画像Ｐ２のジャンプアクション）の前後で同様とする一方、当該絵柄を構成する前記第２画像の表示態様を前記第２表示態様から前記第１表示態様に変更する第２変更手段と
を有していることを特徴とする遊技機。

【５５７１】

絵柄表示手段の表示画面（所定位置）に停止表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この報知の過程で例えばリーチ表示等の各種演出が実行されることにより遊技への注目度の向上が図られてはいるものの、それらの演出の多くは似かよったものとなっている。ここで、本特徴に示す構成では、絵柄が第１画像及び第２画像を用いて構成されており、当該絵柄を所定位置に停止表示させる場合には、絵柄の第１特殊動作に伴って第１画像及び第２画像のうち第２画像の表示態様が第１表示態様→第２表示態様に変更される。また、所定位置に停止表示されている絵柄の変動表示を開始する場合には、絵

柄の第２特殊動作に伴って第１画像及び第２画像のうち第２画像の表示態様が第２表示態様→第１表示態様に変更される。このような構成とすれば、絵柄の停止表示と変動表示とが繰り返される場合の演出の単調化を好適に緩和できる。また、表示態様を変更する場合には絵柄そのものが別の絵柄になったかのような誤解を与える可能性が生じるが、敢えて第１画像については第１特殊動作や第２特殊動作が発生した場合であっても表示態様が変更されることなく維持される構成となっている。これにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【５５７２】

特徴ＣＩ４．前記第２画像の前記第１表示態様は、前記第２表示態様よりも当該第２画像が簡素となるように設定された表示態様であることを特徴とする特徴ＣＩ１乃至特徴ＣＩ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【５５７３】

変動表示中は絵柄が動いているため簡素な第２表示態様とすることで表示演出等が煩雑になることを抑制できる。これに対して、停止表示中は見栄の良い第１表示態様とすることにより、目視による絵柄の細部等の確認が容易となるため、遊技者の満足度の向上に好適に寄与できる。

【５５７４】

特徴ＣＩ５．前記第１特殊動作及び前記第２特殊動作は、何れも前記所定位置にて実行される構成となっており、

前記第１特殊動作及び前記第２特殊動作の動作方向は、何れも前記所定方向とは異なる方向となるように規定されていることを特徴とする特徴ＣＩ１乃至特徴ＣＩ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【５５７５】

絵柄の第１特殊動作及び第２特殊動作を所定位置にて実行する構成とすれば、それら動作の見逃しを好適に抑制できる。また、第１特殊動作及び第２特殊動作の動作方向を変動表示の方向（所定方向）とは異なる方向とすることで、変動表示と特殊動作との混同を生じにくくすることができる。

【５５７６】

特徴ＣＩ６．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤ユニット８０）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と

を備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて第１遊技回制御処理及び第２遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技

状態（通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有する表示装置（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、複数の絵柄からなる絵柄群を所定方向に変動表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを所定位置（有効ライン）に最終停止表示させるようにして前記表示装置の表示制御を行う表示制御手段（演出制御装置８２及び表示制御装置２１２）と
を有し、
前記表示画面に表示される前記絵柄は、第１の画像（数字画像Ｐ１）及び当該第１の画像よりも大きい第２の画像（キャラクタ画像Ｐ２及び後部装飾画像Ｐ３）を用いて構成されており、
前記第１の画像及び前記第２の画像のうち少なくとも前記第１の画像は各絵柄で固有となる画像であり、
前記表示制御手段は、
前記絵柄を前記所定位置に停止表示させる場合に、当該絵柄を構成する前記第１の画像の表示態様を前記所定位置における前記絵柄の第１特殊動作（停止時アクションであるキャラクタ画像Ｐ２のバウンドアクション）の前後で同様とする一方、当該絵柄を構成する前記第２の画像の表示態様を前記第１特殊動作に伴って第１表示態様から当該第１表示態様よりも装飾の多い第２表示態様に変更する第１の変更手段と、
前記絵柄を前記所定位置に停止表示させる場合に、当該絵柄を構成する前記第２の画像の表示態様を前記第１特殊動作（停止時アクションであるキャラクタ画像Ｐ２のバウンドアクション）に伴うことなく前記第１表示態様から前記第２表示態様に変更する第２の変更手段と、
前記所定位置に停止表示されている前記絵柄の変動表示を開始する場合に、当該絵柄を構成する前記第１の画像の表示態様を前記所定位置における前記絵柄の第２特殊動作（開始時アクションであるキャラクタ画像Ｐ２のジャンプアクション）の前後で同様とする一方、当該絵柄を構成する前記第２の画像の表示態様を前記第２表示態様から前記第１表示態様に変更する第２変更手段と
を有し、
前記第１特殊動作及び前記第２特殊動作の動作方向は、何れも前記所定方向とは異なる方向となるように規定されており、前記第１特殊動作の動作時間は前記第２特殊動作の動作時間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする遊技機。
【５５７７】
絵柄表示手段の表示画面（所定位置）に停止表示される絵柄組合せによって判定（抽選）の結果（例えば外れ、大当たり）が報知される構成においては、遊技者の注目が表示画面に向きやすい。この報知の過程で例えばリーチ表示等の各種演出が実行されることにより遊技への注目度の向上が図られてはいるものの、それらの演出の多くは似かよったものとなっている。ここで、本特徴に示す構成では、絵柄が第１画像及び第２画像を用いて構成されており、当該絵柄を所定位置に停止表示させる場合には、絵柄の第１特殊動作に伴って第１画像及び第２画像のうち第２画像の表示態様が第１表示態様→第２表示態様に変更される。また、所定位置に停止表示されている絵柄の変動表示を開始する場合には、絵柄の第２特殊動作に伴って第１画像及び第２画像のうち第２画像の表示態様が第２表示態様→第１表示態様に変更される。このような構成とすれば、絵柄の停止表示と変動表示とが繰り返される場合の演出の単調化を好適に緩和できる。また、表示態様を変更する場合

には絵柄そのものが別の絵柄になったかのような誤解を与える可能性が生じるが、敢えて第１画像については第１特殊動作や第２特殊動作が発生した場合であっても表示態様が変更されることなく維持される構成となっている。これにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【５５７８】

各絵柄で固有となる画像のうち大きい一方（第２画像）の表示態様を変更する構成とすれば、変更時のインパクトを好適に強化できる。

【５５７９】

絵柄の第１特殊動作及び第２特殊動作を所定位置にて実行する構成とすれば、それら動作の見逃しを好適に抑制できる。また、第１特殊動作及び第２特殊動作の動作方向を変動表示の方向（所定方向）とは異なる方向とすることで、変動表示と特殊動作との混同を生じにくくすることができる。

【５５８０】

なお、上記特徴ＡＡ群～特徴ＡＺ群，特徴ＢＡ群～特徴ＢＺ群，特徴ＣＡ群～特徴ＣＨ群に示した各技術的思想を特徴ＣＩ１～特徴ＣＩ６に適用してもよい。

【５５８１】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル４１）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域（遊技領域ＰＥ）に導く球通路（誘導レール１００）と、遊技領域内に配置された各遊技部品（釘等）とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部（一般入賞口８１等）を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【５５８２】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【５５８３】

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【符号の説明】

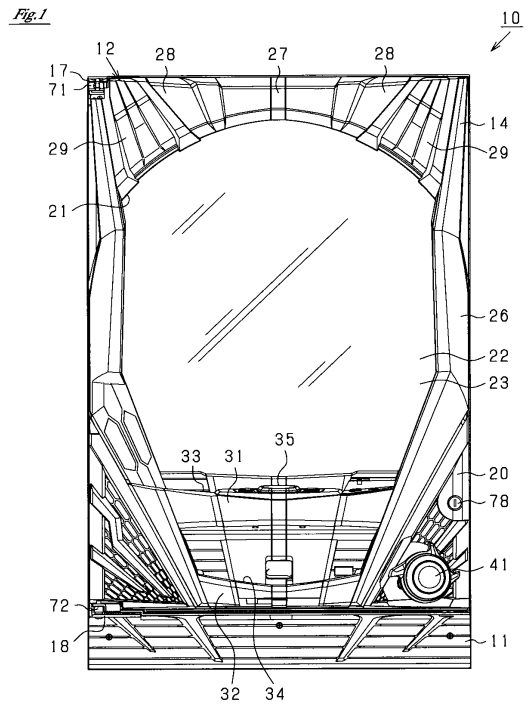
【５５８４】

１０…遊技機としてのパチンコ機、４１…遊技球発射ハンドル、８０…遊技盤ユニット、８０ａ…遊技盤、８２…作動口ユニット、８３…可変入賞装置、８４…スルーゲート、８５Ｋ…可変表示ユニット、８６…アウト口、９１…第１作動口、９２…第２作動口、９３…電動役物、９５…図柄表示装置、９５ａ…表示画面、９９…主表示ユニット、１１０…遊技球発射機構、１４０…報知・演出制御装置、１６２…主制御装置、２２４…払出装置、２４２…払出制御装置、４０２…ＭＰＵ、４０３…ＲＯＭ、４０４…ＲＡＭ、４１０…表示制御装置、４２１…当否テーブル記憶エリア、４２２…振分テーブル記憶エリア、４２３…変動表示時間テーブル記憶エリア、４３１…抽選カウンタ用バッファ、４３２…保留球格納エリア、４３３…電役保留エリア、４４２…ＭＰＵ、５００Ｄ，５００Ｅ，５００Ｆ…特殊演出装置、５００Ｋ…図柄表示装置、５１１Ｄ，５１１Ｆ…予告部、５１２Ｄ，５１２Ｆ…報知部、６００Ｋ…保留表示装置、６０１Ｋ…実行対象表示部、６０２Ｋ

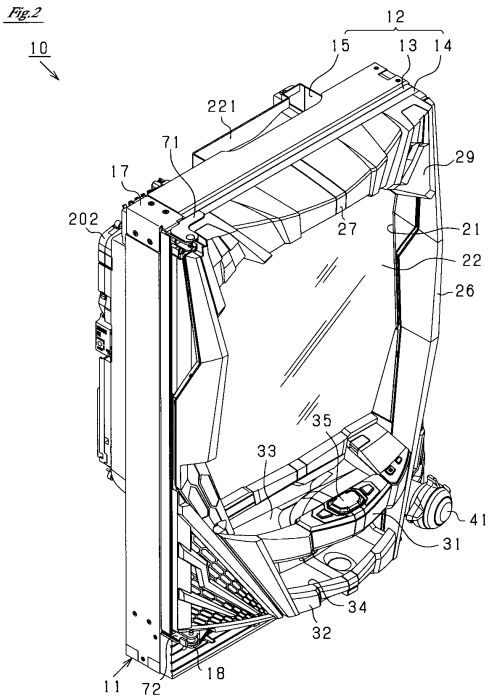
…保留数表示部、６０２ａＫ～６０２ｈＫ…単位保留表示部、６３０Ｅ，６３０Ｆ…発光ユニット、６４１Ｅ，６４１Ｆ…発光体、６７０Ｅ，６７０Ｆ…前面カバー、６７１Ｅ，６７１Ｆ…対向部、６９０Ｅ，６９０Ｆ…駆動機構、７００Ｋ…補助表示装置、７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅ，７０１Ｆ，７１５Ｆ，７２５Ｆ，７３５Ｆ…非光拡散部、７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ，７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ…光拡散部、７１３Ｅ，７２３Ｅ，７３３Ｅ，７１３Ｆ，７２３Ｆ，７３３Ｆ…環状凸部、８００Ｋ…可動演出装置、８０１Ｇ…回収通路、８０１Ｋ…可動装飾体、８０２Ｇ…検知センサ、８１０Ｋ…本体部又は第１発光部、８１１Ｋ…突出部、８１２Ｋ…第２発光部、８１３Ｋ…第３発光部、８１５Ｋ…ステッピングモータ、８５１Ｇ…ベース部、８６１Ｇ…第１膨出部、８７１Ｇ…第２膨出部、８７２Ｇ…対向部、８７４Ｇ…下側開放部、９０１Ｇ，９０１Ｈ，９０１Ｉ，９０１Ｊ…可動体、９０２Ｇ…軸体、９０３Ｇ，９０３Ｈ，９０３Ｉ…第１面部、９０４Ｇ，９０４Ｈ，９０４Ｉ…第２面部、９０５Ｇ，９０５Ｈ，９０５Ｉ，９０５Ｊ…平面部、９０６Ｉ…段部、９０８Ｇ，９０８Ｈ，９０８Ｉ，９０８Ｊ…第１端部、９０９Ｇ，９０９Ｊ，９０９Ｉ，９０９Ｊ…第２端部、９１１Ｇ…駆動部、９２１Ｇ，９２１Ｊ…流入口、９７Ｌ…可動演出装置、８００Ｌ…左側可動演出装置、８１０Ｌ…左側可動装飾体、８１３Ｌ…発光基板、８２５Ｌ…ストッパ、８３０Ｌ…駆動部、８４０Ｌ…動力伝達機構、９００Ｌ…右側可動演出装置、９１０Ｌ…右側可動装飾体、９１３Ｌ…発光基板、９１５Ｌ…連結部、９２３Ｌ，９２７Ｌ…ストッパ、９３０Ｌ…駆動部、９４０Ｌ…動力伝達機構、ＢＬ…境界部分、Ｃ１…当たり乱数カウンタ、Ｃ２…種別カウンタ、Ｃ５…転落乱数カウンタ、ＣＬ１…中心軸線、ＣＬ５～ＣＬ７…中心軸線、ＣＬ１０…中心軸線、ＣＬＫ…回動中心軸線、ＤＧ…仕切り線、ＥＣ…敵キャラクタ、ＥＥ…第２表示領域、ＦＢ…仮想面、ＦＣ…味方キャラクタ、ＦＥ…第１表示領域、ＦＬ２…仮想線、ＭＥ…変動表示領域、ＮＥ…保留数表示領域、ＰＬａ～ＰＬｆ…軌道、Ｐ１…数字画像、Ｐ２…キャラクタ画像、Ｐ３…後部装飾画像、Ｐ４…台座画像、Ｐ５…エフェクト画像、ＰＥ…遊技領域、ＳＥ…保留表示領域。

【図面】

【図１】

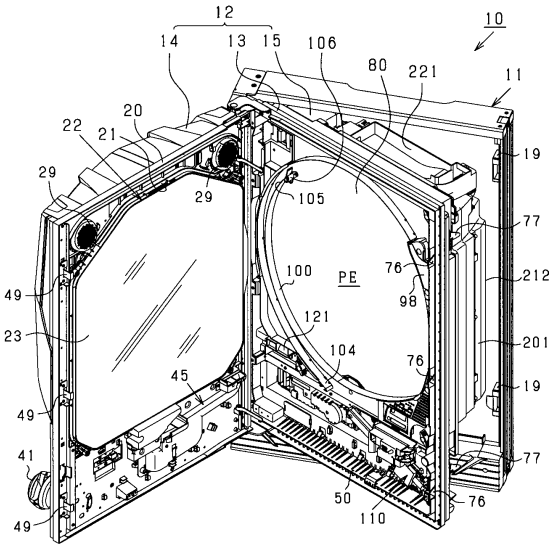


【図２】



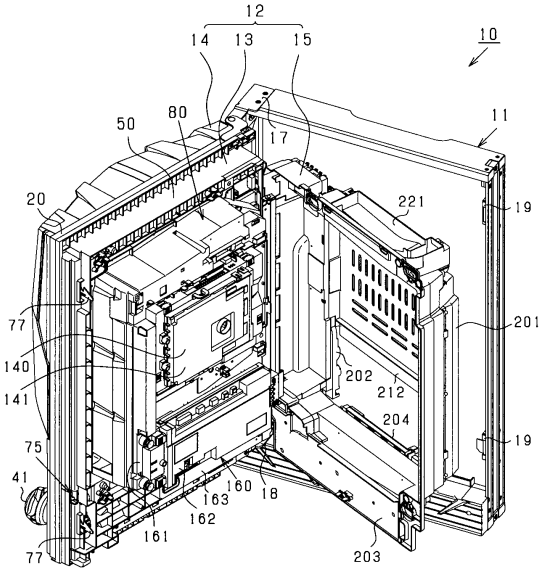
【図３】

Fig.3



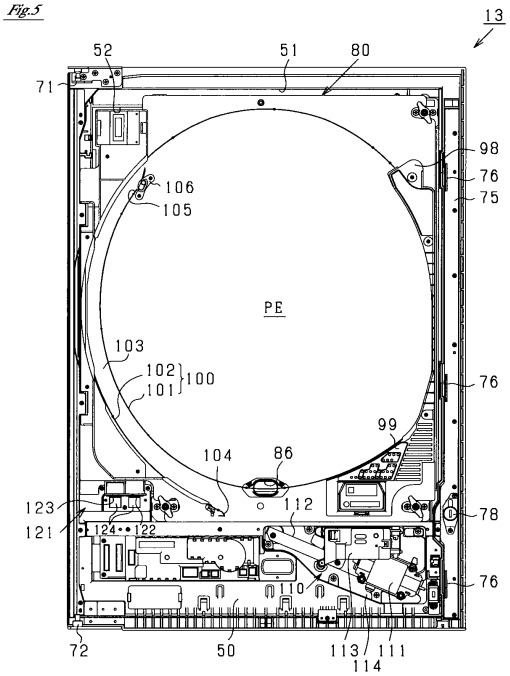
【図４】

Fig.4



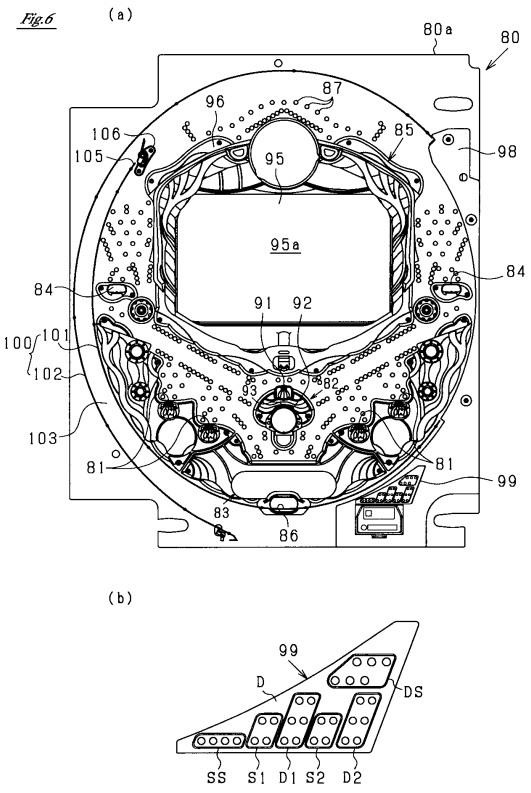
【図５】

Fig.5



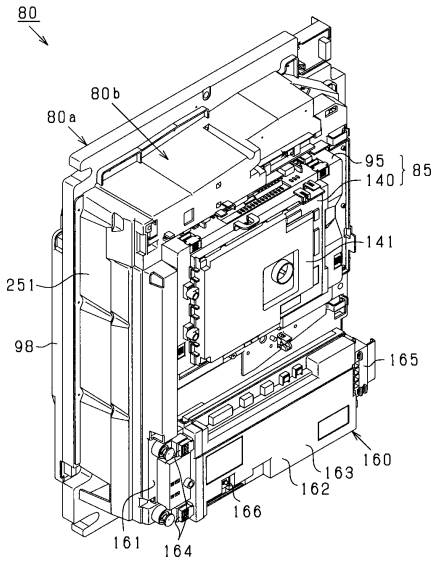
【図６】

Fig.6



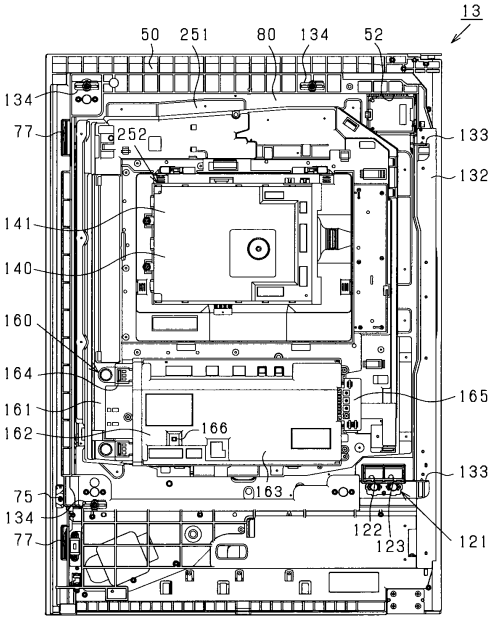
【図７】

Fig.7



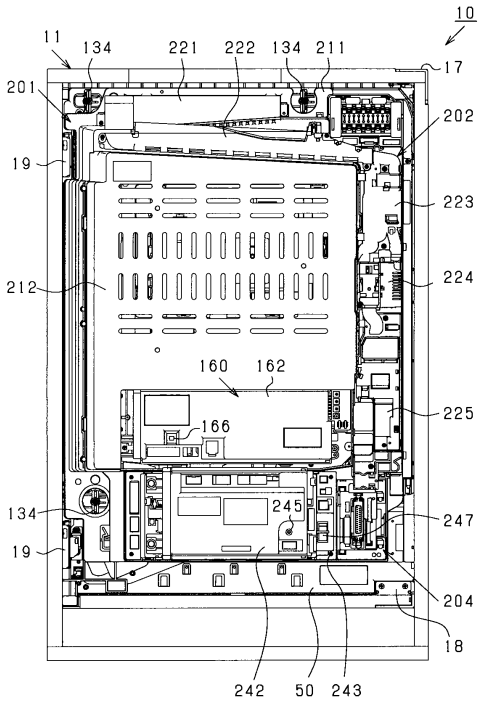
【図８】

Fig.8



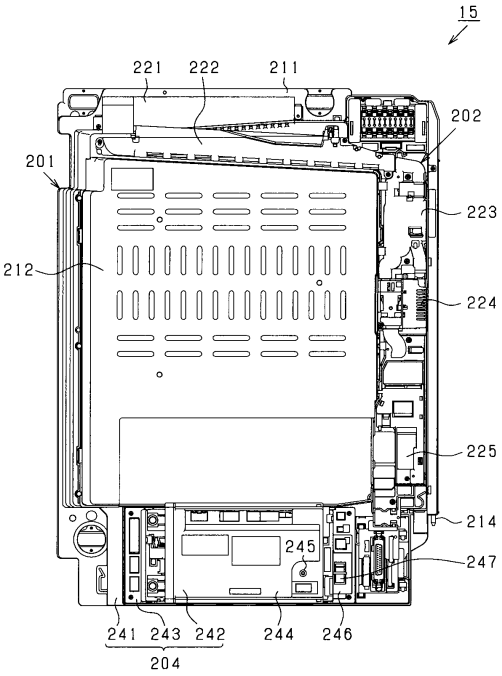
【図９】

Fig.9

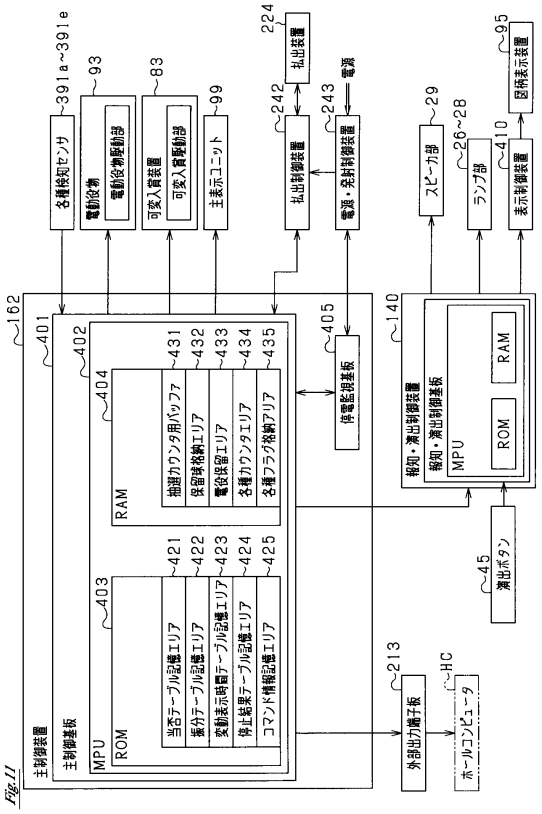


【図１０】

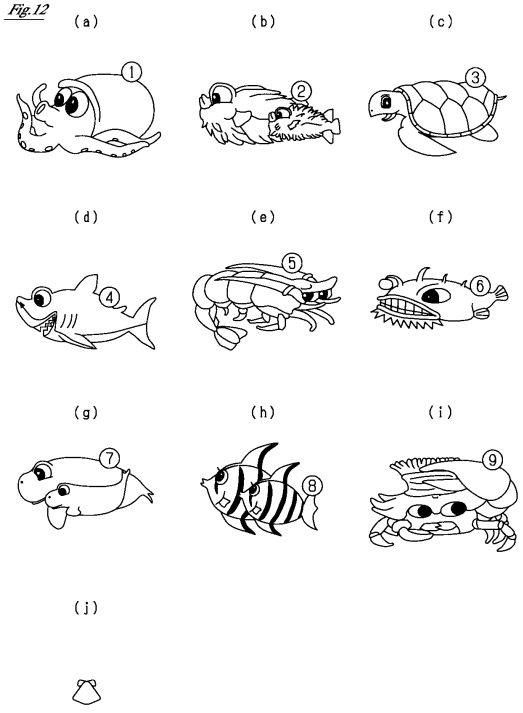
Fig.10



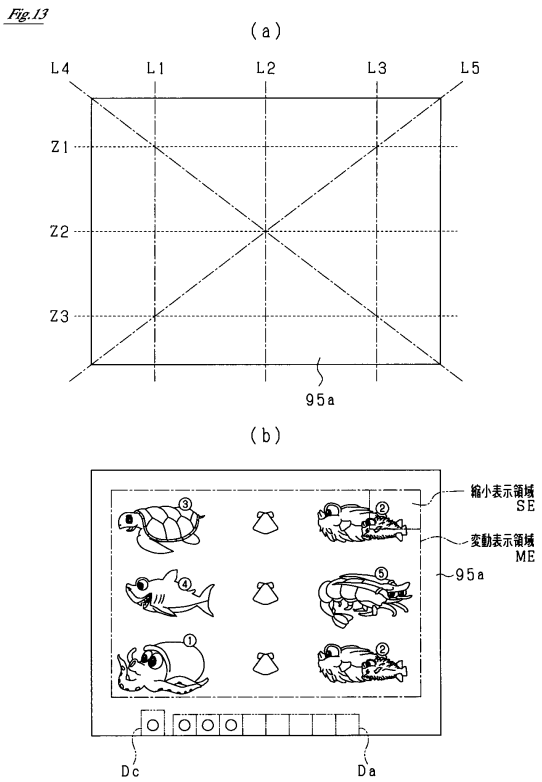
【図１１】



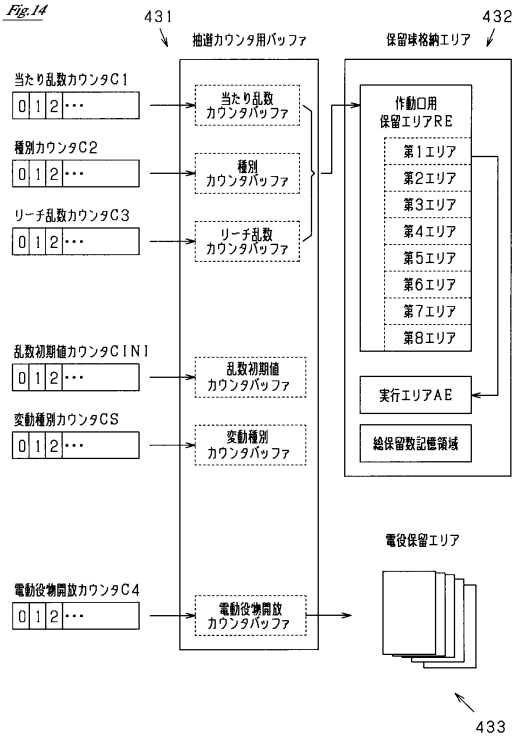
【図１２】



【図１３】



【図１４】



【図１５】

Fig.15

当否テーブル記憶エリア
（ａ）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	6/600 (1/100)
111&333&555	特殊外れ結果	3/600 (1/200)
その他	外れ結果	591/600

（ｂ）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	30/600 (1/20)
111&333&555	特殊外れ結果	3/600 (1/200)
その他	外れ結果	567/600

【図１６】

Fig.16

振分テーブル記憶エリア
（ａ）大当たり用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果	15/30 (1/2)
15~29	6R確変大当たり結果	15/30 (1/2)

（ｂ）特殊外れ用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~23	特殊外れ結果A	24/30 (4/5)
24~29	特殊外れ結果B	6/30 (1/5)

【図１７】

Fig.17

（ａ）

種別	抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモードB（40回）
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモードB（次回大当たりまで）

（ｂ）

種別	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果A	変更なし	高頻度サポートモードA（20回）
特殊外れ結果B	変更なし	高頻度サポートモードA（40回）

【図１８】

Fig.18

（ａ）低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

電動役物開放カウンタC4	当否結果	確率
1&3&5&7&・・・&595&597&599	サポート当選結果	300/600(1/2)
その他	サポート非当選結果	300/600(1/2)

（ｂ）高頻度サポートモードA用のサポート抽選テーブル

電動役物開放カウンタC4	当否結果	確率
1&3&5&7&・・・&595&597&599	サポート当選結果	300/600(1/2)
その他	サポート非当選結果	300/600(1/2)

（ｃ）高頻度サポートモードB用のサポート抽選テーブル

電動役物開放カウンタC4	当否結果	確率
その他	サポート当選結果	598/600
4&304	サポート非当選結果	2/600(1/300)

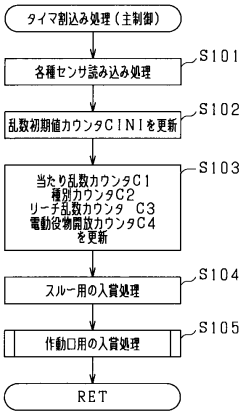
【図１９】

Fig.19

サポートモード	サポート当選確率	開放回数	開放時間	インターバル時間	ベース
低頻度サポートモード	1/2	1	0.1sec	――	低
高頻度サポートモードA	1/2	2	2sec	0.2sec	↕
高頻度サポートモードB	1/1.1	2	2sec	0.2sec	高

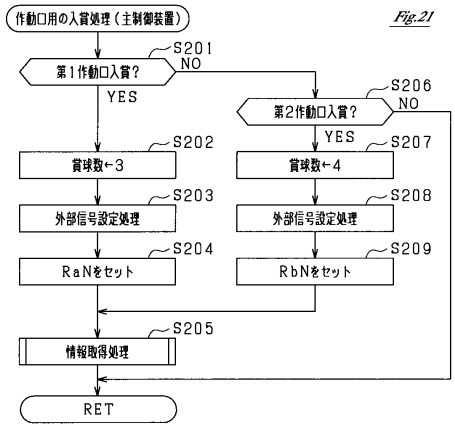
【図２０】

Fig.20



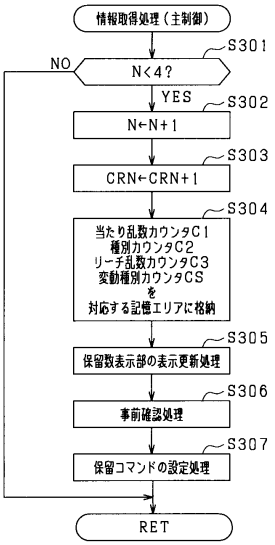
【図２１】

Fig.21



【図２２】

Fig.22



【図２３】

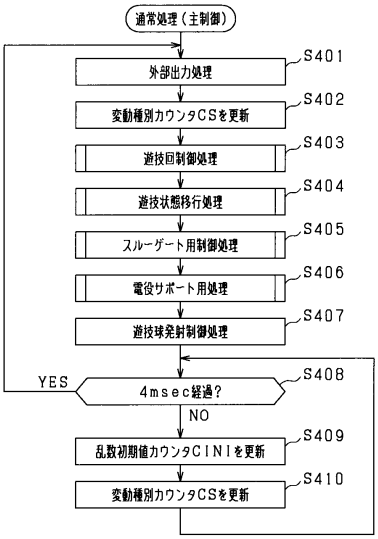


Fig.23

【図２４】

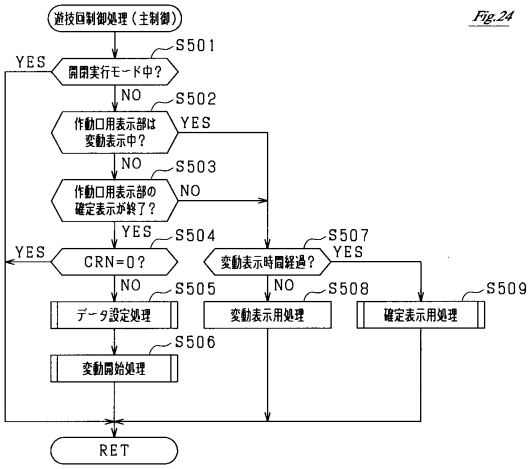


Fig.24

【図２５】

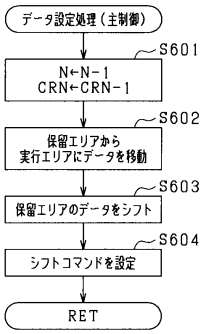


Fig.25

【図２６】

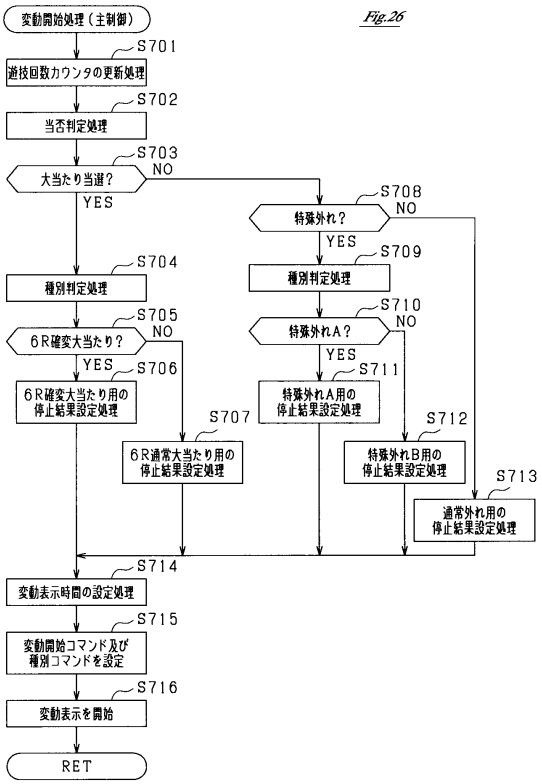


Fig.26

【図２７】

Fig.27

通常外れ対応の変動表示時間テーブル

保留数	(a1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 変動	(a1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 停止	(a2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 変動	(a2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 停止	(a3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(a3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 停止	(a4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(a4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 停止
0	12~14sec	1sec	12~14sec	1sec	12~14sec	0.5sec	12~14sec	1sec
1	12~14sec	1sec	12~14sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
2	7~9sec	1sec	7~9sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
3~8	3~5sec	1sec	3~5sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
	⇧ 外れリーチの場合 20~30sec		⇧ 外れリーチの場合 20~30sec		⇧ 外れリーチの場合 20~30sec		⇧ 外れリーチの場合 20~30sec	

【図２８】

Fig.28

大当たり対応の変動表示時間テーブル

保留数	(b1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 変動	(b1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 停止	(b2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 変動	(b2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 停止	(b3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(b3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 停止	(b4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(b4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 停止
0~8	20~30sec	1sec	20~30sec	1sec	20~30sec	0.5sec	20~30sec	1sec

【図２９】

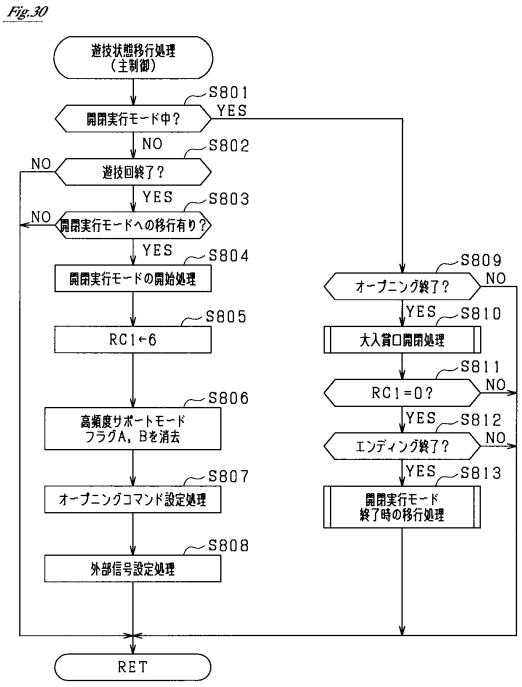
Fig.29

特殊外れ対応の変動表示時間テーブル

保留数	(c1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 変動	(c1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 停止	(c2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 変動	(c2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 停止	(c3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(c3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 停止	(c4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(c4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 停止
0	20~30sec	1sec	20~30sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
1	20~30sec	1sec	20~30sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
2	20~30sec	1sec	20~30sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
3~8	20~30sec	1sec	20~30sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec

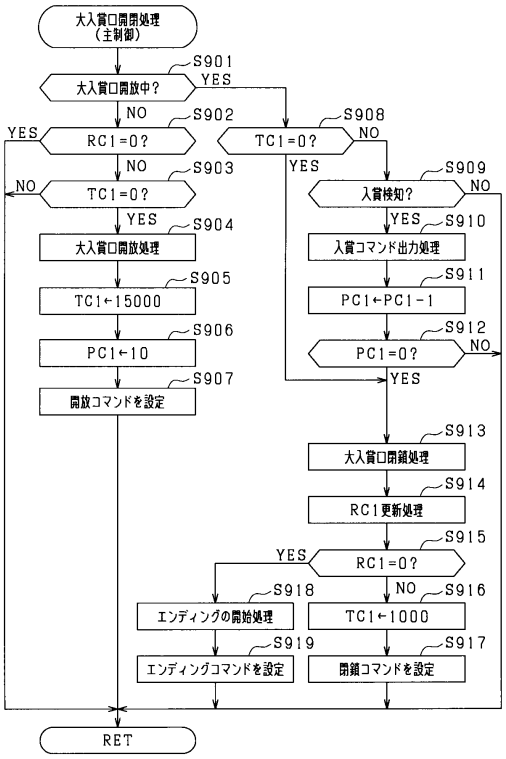
【図３０】

Fig.30



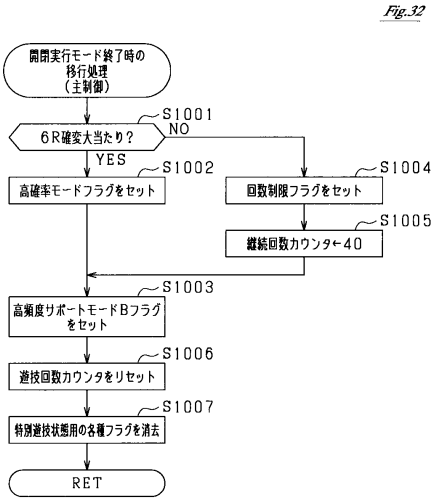
【図３１】

Fig.31



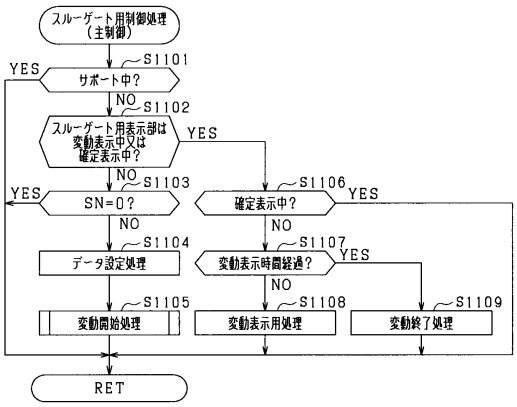
【図３２】

Fig.32



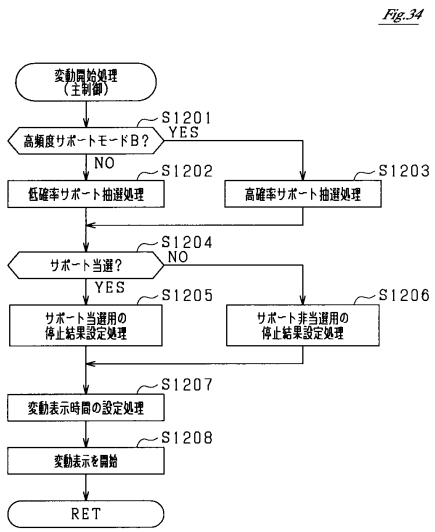
【図３３】

Fig.33



【図３４】

Fig.34



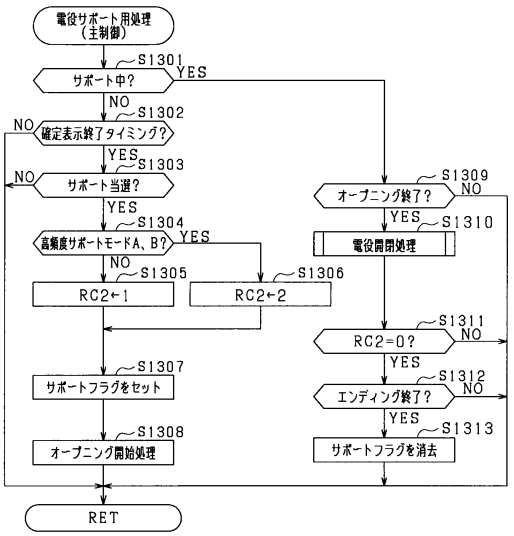
【図３５】

Fig.35

サポートモード	普通図柄の変動表示時間	普通図柄の確定表示時間
低頻度サポートモード	10~20sec	0.5sec
高頻度サポートモードA	0.5sec	0.5sec
高頻度サポートモードB	0.5sec	0.5sec

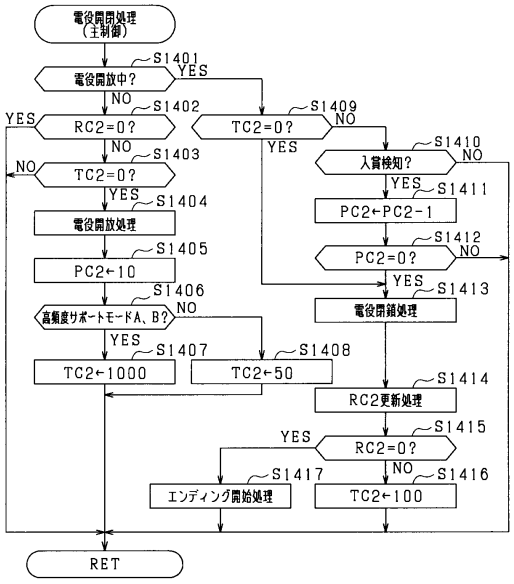
【図３６】

Fig.36



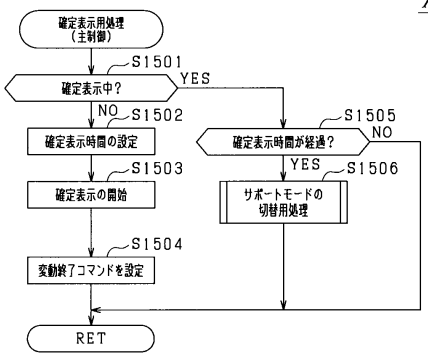
【図３７】

Fig.37



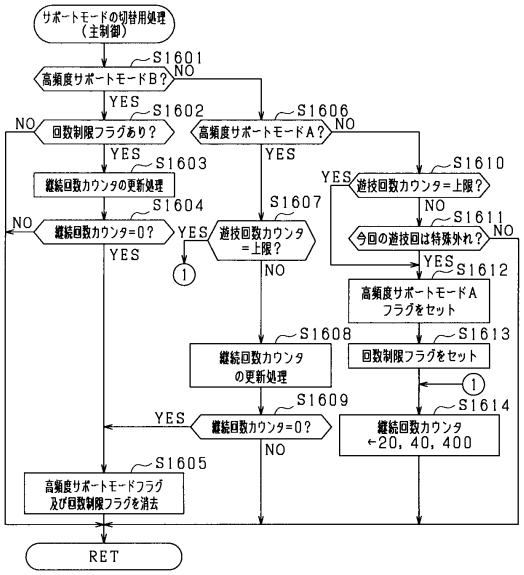
【図３８】

Fig.38



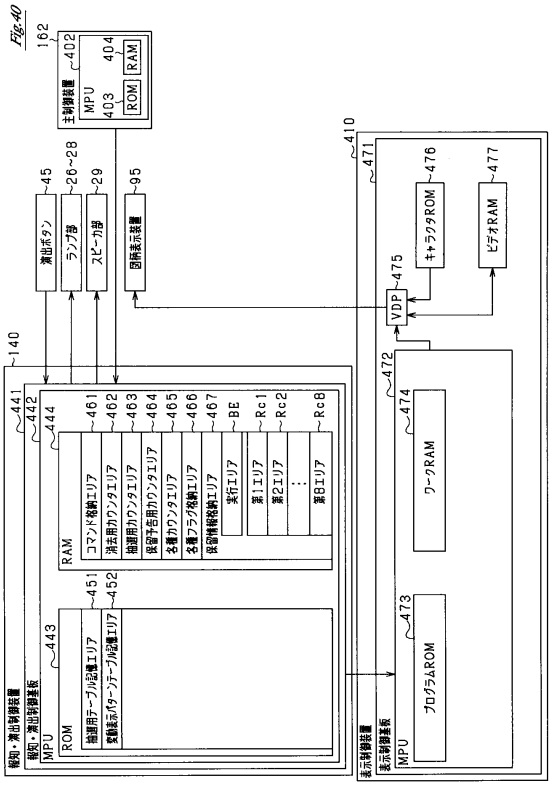
【図３９】

Fig.39



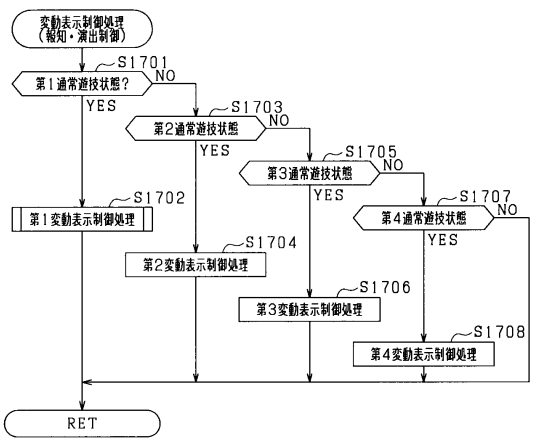
【図４０】

Fig.40



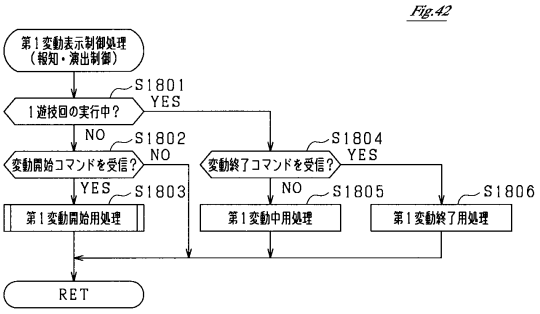
【図４１】

Fig.41



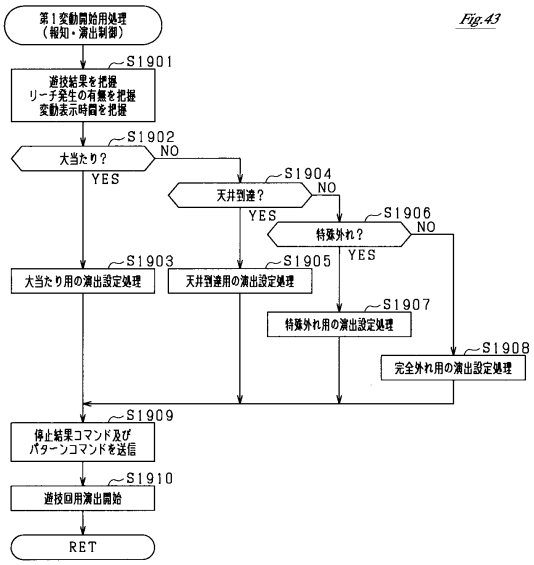
【図４２】

Fig.42



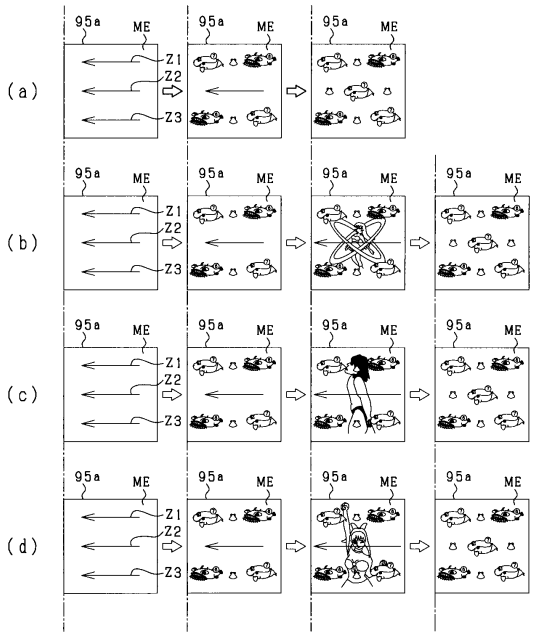
【図４３】

Fig.43



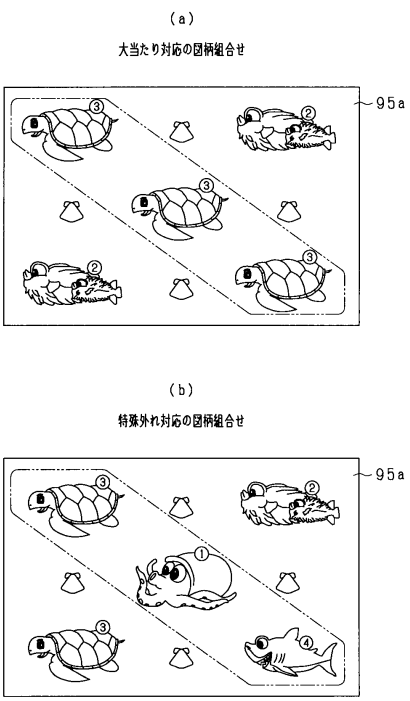
【図４４】

Fig.44



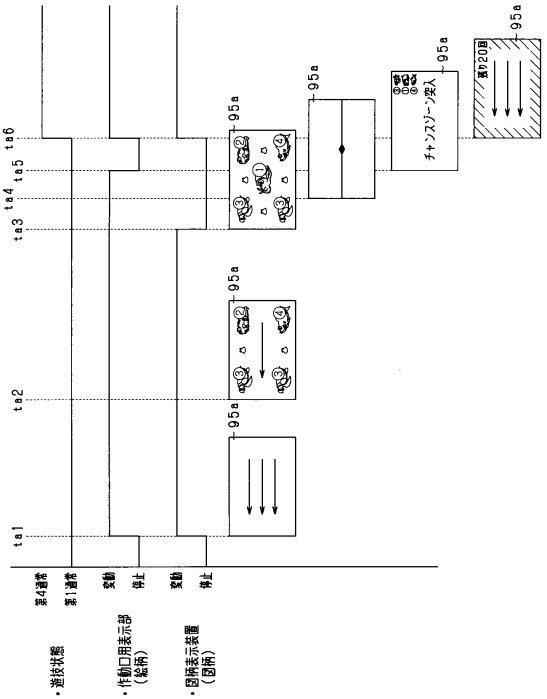
【図４５】

Fig.45



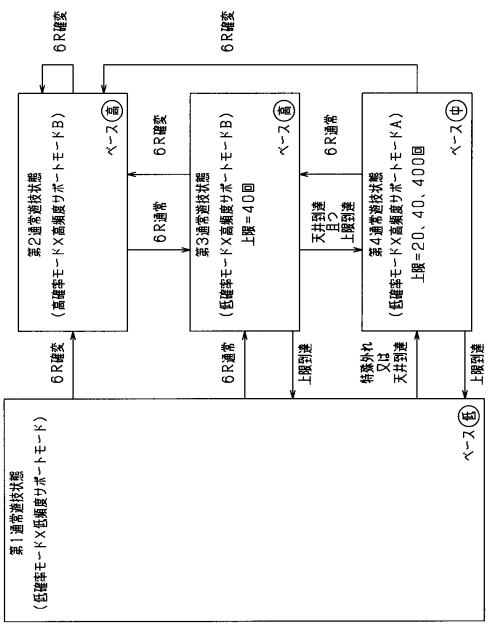
【図４６】

Fig.46



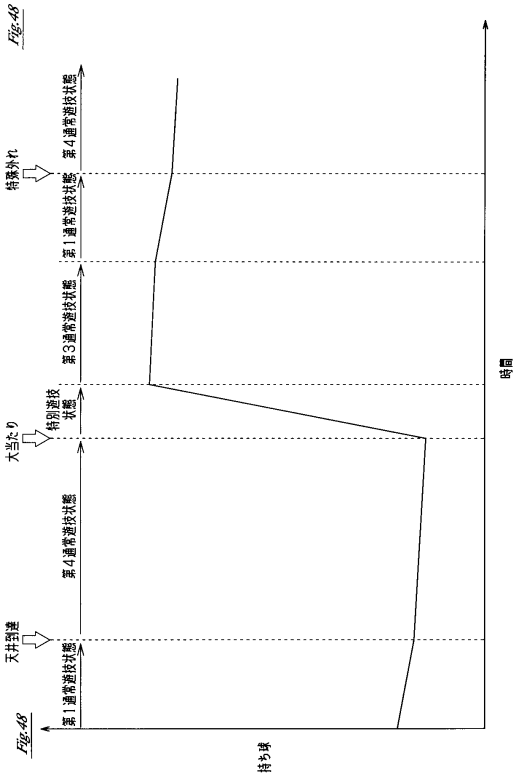
【図４７】

Fig.47



【図４８】

Fig.48



【図４９】

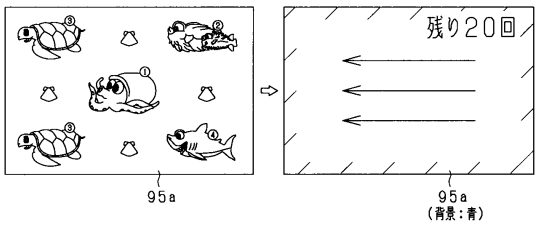
Fig.49

(a)

サポートモード	移行契機	継続回数	背景（表示画面）
高頻度サポートモードA1	特殊外れ	20，40回	青
高頻度サポートモードA2	天井到達	400回	緑

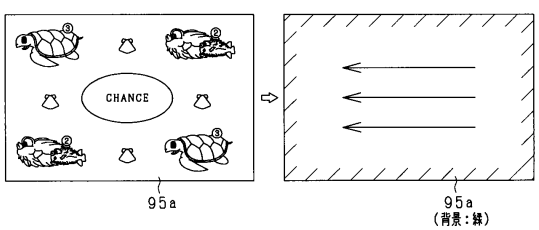
(b)

高頻度サポートモードA1へ



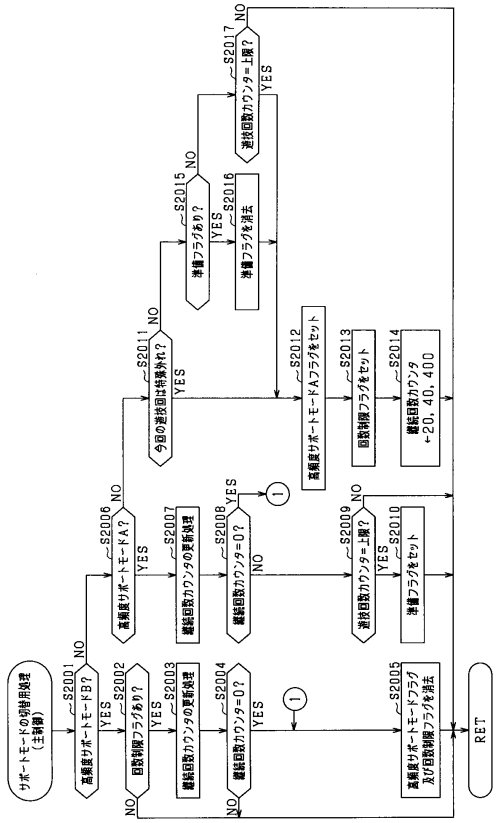
(c)

高頻度サポートモードA2へ



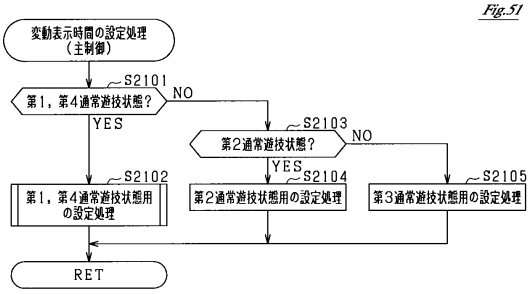
【図５０】

Fig.50



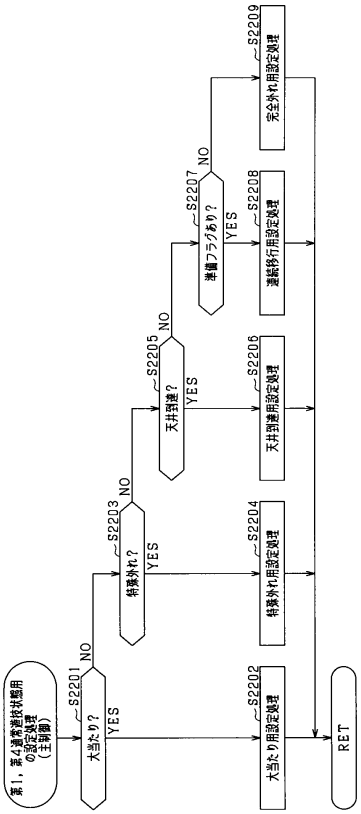
【図５１】

Fig.51



【図５２】

Fig.52



【図５３】

Fig.53

通常外れ対応の変動表示時間テーブル
（準備フラグなし，天井到達）

保留数	低確率モードX低頻度サポートモード		低確率モードX通頻度サポートモードA		高確率モードX通頻度サポートモードB		低確率モードX通頻度サポートモードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
0	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	(12~14sec)	(0.5sec)	-	-
1	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
2	20~30sec	1sec	7~9sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
3~8	20~30sec	1sec	3~5sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-

【図５４】

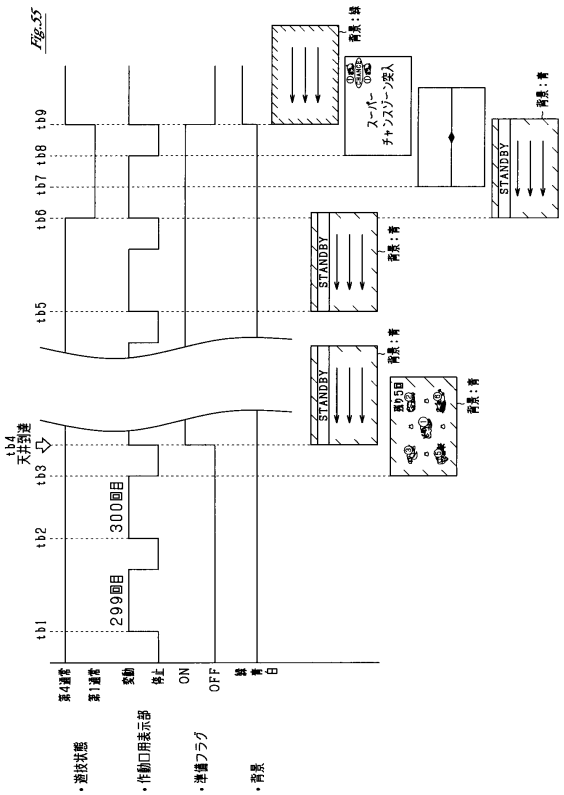
Fig.54

通常外れ対応の変動表示時間テーブル
（準備フラグあり）

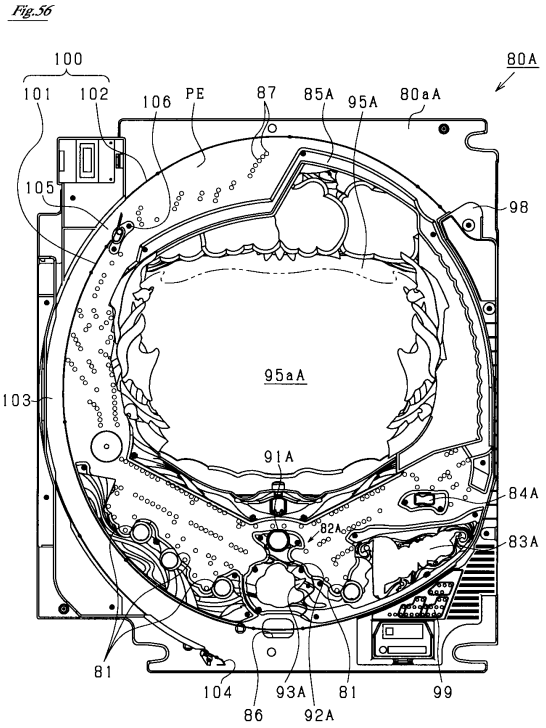
保留数	低確率モードX低頻度サポートモード		低確率モードX通頻度サポートモードA		高確率モードX通頻度サポートモードB		低確率モードX通頻度サポートモードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
0	3sec	1sec	12~14sec	1sec	(12~14sec)	(0.5sec)	-	-
1	3sec	1sec	12~14sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
2	3sec	1sec	7~9sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
3~8	3sec	1sec	3~5sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-

外れリーチの場合
20~30sec

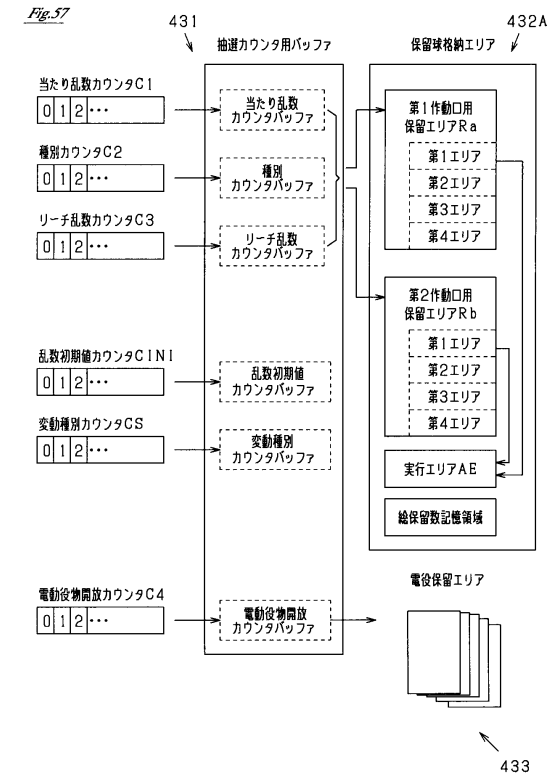
【図５５】



【図５６】



【図５７】



【図５８】

Fig.58

第1作動口用の当否テーブル記憶エリア

（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	6/600 (1/100)
その他	外れ結果	594/600

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	30/600 (1/20)
その他	外れ結果	570/600

【図５９】

Fig.59

第2作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

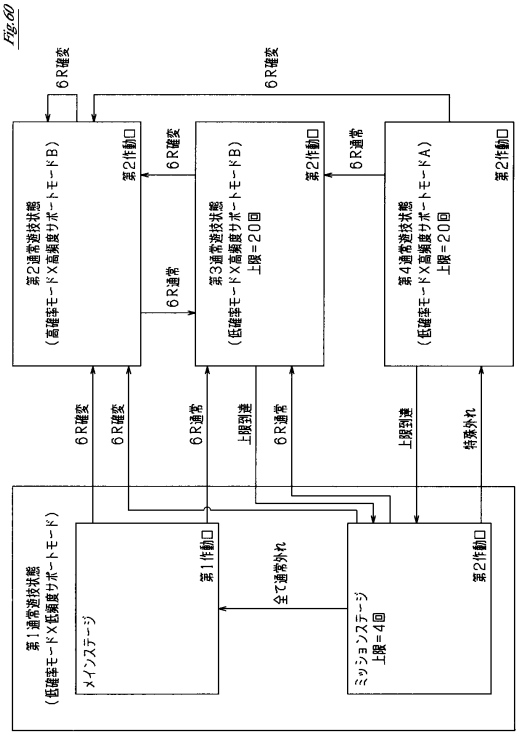
当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	6/600(1/100)
2&4&6&12&14&…&596	特殊外れ結果	150/600(1/4)
その他	外れ結果	444/600

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	30/600(1/20)
2&4&6&12&14&…&596	特殊外れ結果	150/600(1/4)
その他	外れ結果	420/600

【図６０】

Fig.60



【図６１】

Fig.61

（a）
第3通常遊技状態における20回目の遊技回用の変動表示時間テーブル
（大当たり，特殊外れ，通常外れ）

	第2作動口用表示部	
保留数	変動	停止
0~4	40sec	1sec

（b）
第3通常遊技状態における1~19回目の遊技回の変動表示時間テーブル
（特殊外れ，通常外れ）

	第2作動口用表示部	
保留数	変動	停止
0	12~14sec	1sec
1~4	1~2sec	1sec

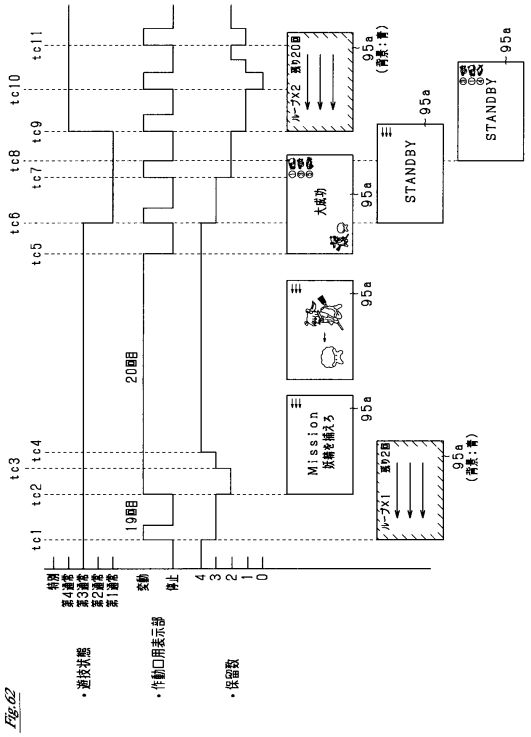
⇧
外れリーチの場合
20~30sec

（c）
第3通常遊技状態における1~19回目の遊技回の変動表示時間テーブル
（大当たり）

	第2作動口用表示部	
保留数	変動	停止
0~4	20~30sec	1sec

【図６２】

Fig.62



【図６３】

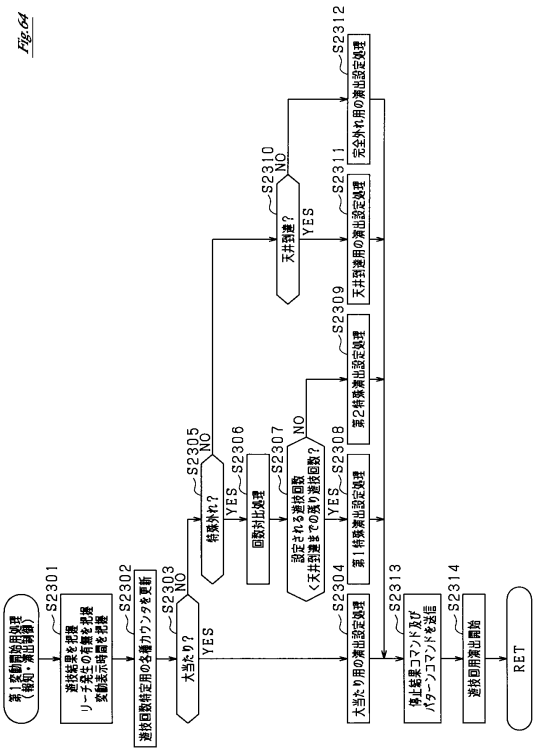
Fig.63

種別カウンタC2	振分結果	確率	サポートモード
0~23	特殊外れ結果A	24/30	高頻度サポートモードA（20回）
24~28	特殊外れ結果B	5/30	高頻度サポートモードA（40回）
29	特殊外れ結果C	1/30	高頻度サポートモードA（260回）

※1、6R通常大当たり後の高頻度サポートモードB＝40回
※2、天井到達となる遊技回数＝300回

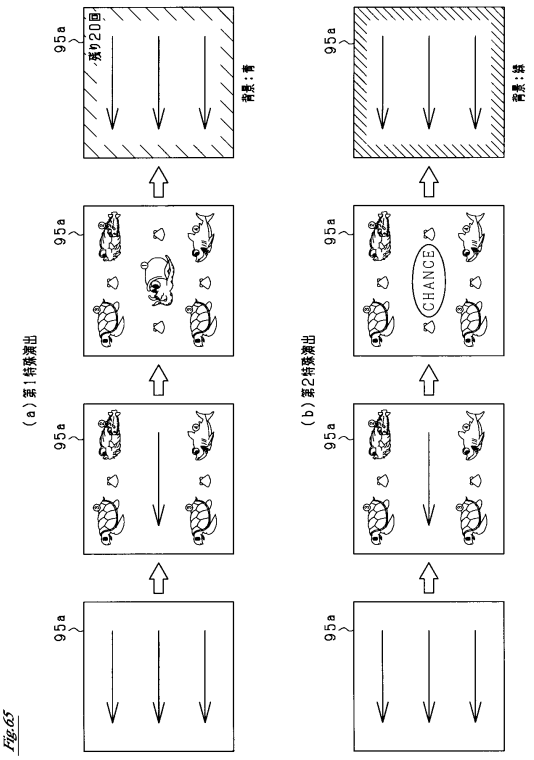
【図６４】

Fig.64



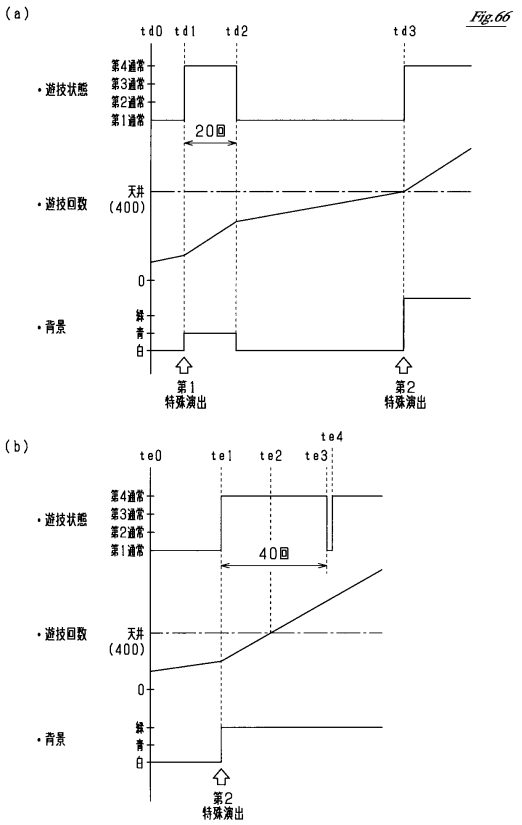
【図６５】

Fig.65



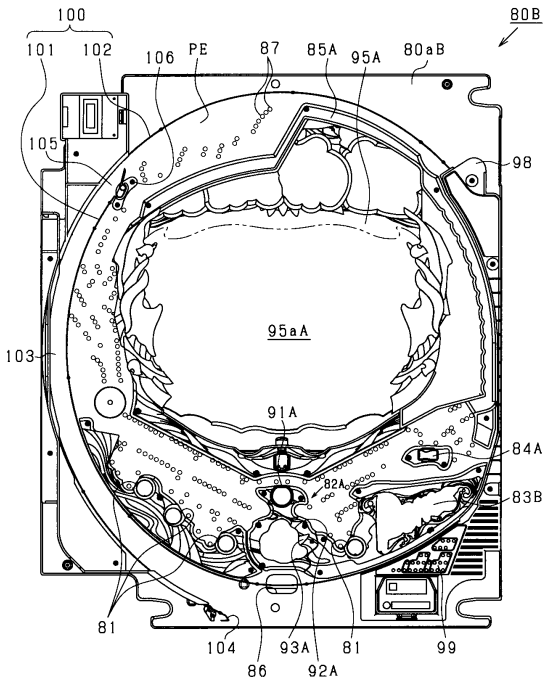
【図６６】

Fig.66



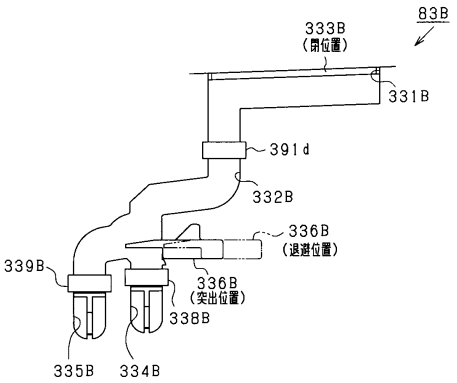
【図６７】

Fig.67



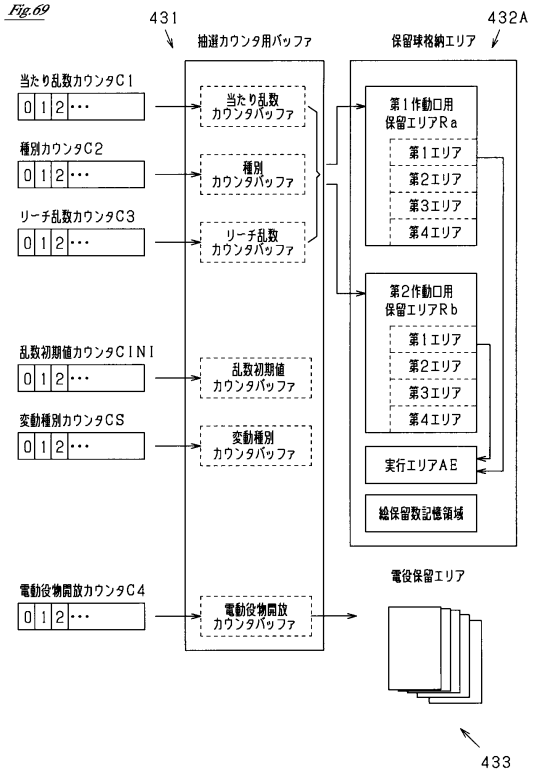
【図６８】

Fig.68



【図６９】

Fig.69



【図７０】

Fig.70

(a)
第1作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	3/600 (1/200)
その他	外れ結果	597/600

(b)
第2作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	3/600 (1/200)
5&15&25&35&45&…&575 &585&595	特別当たり結果	60/600 (1/10)
その他	外れ結果	537/600

【図７１】

Fig.71

大当たり用の振分テーブル記憶エリア
（ａ）第１作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~26	6R大当たり結果	27/30
27~29	10R大当たり結果	3/30

（ｂ）第2作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R大当たり結果	15/30
15~29	10R大当たり結果	15/30

【図７２】

Fig.72

（ａ）

当否結果	振分態様	V入賞	種別
特別当たり結果	高頻度入賞態様	○	5RV大当たり
		×	-

（ｂ）

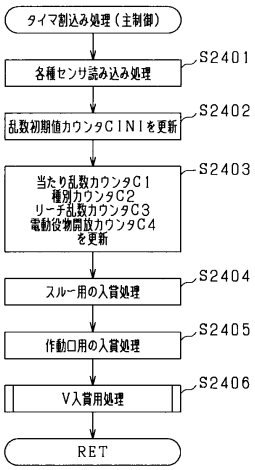
種別	サポートモード	チャンスゾーン中の抽選回数	成功確率
5RV大当たり	高頻度サポートモードB（6回）	6回+4回=10回※	約65%
6R大当たり	高頻度サポートモードB（6回）	6回+4回=10回※	約65%
10R大当たり	高頻度サポートモードB（100回）	100回+4回=104回※	約100%

天井到達	高頻度サポートモードA（1回）	1回+4回=5回※	約40%

※第2作動口に係る遊技回のみカウント

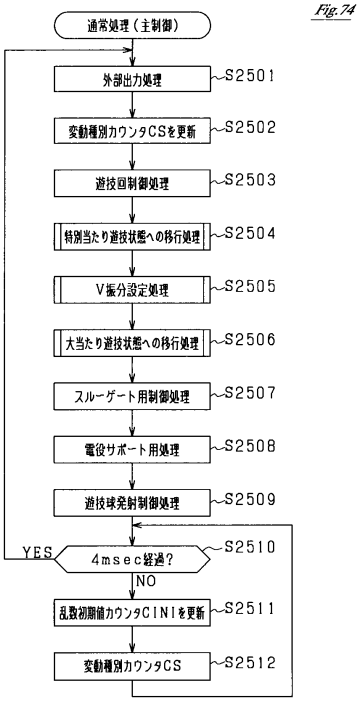
【図７３】

Fig.73



【図７４】

Fig.74



【図７５】

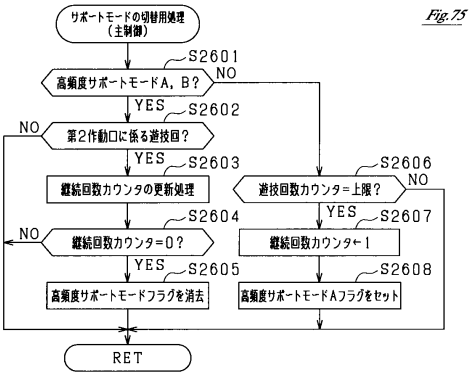


Fig.75

【図７６】

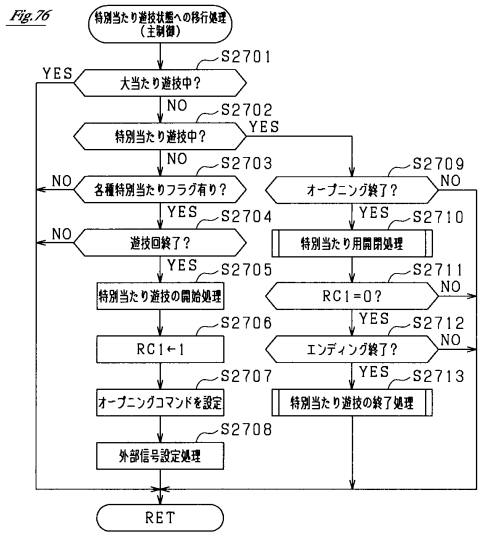


Fig.76

【図７７】

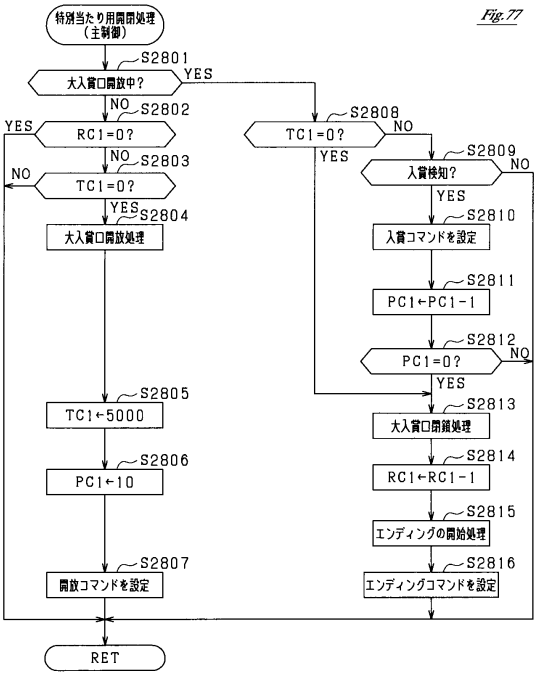


Fig.77

【図７８】

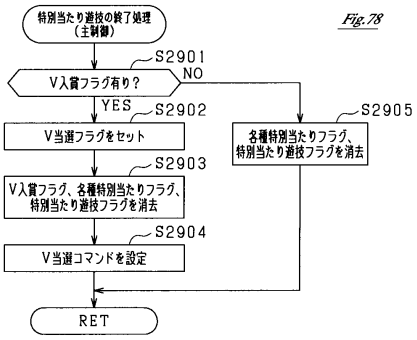
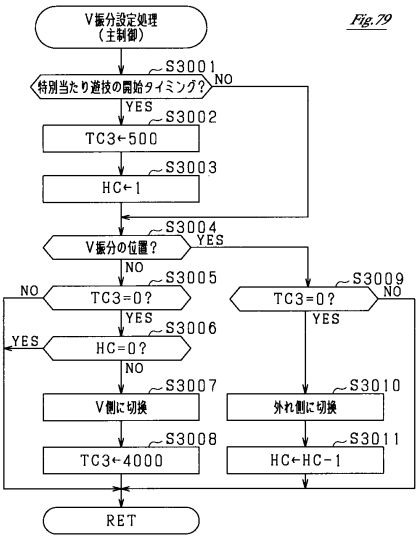
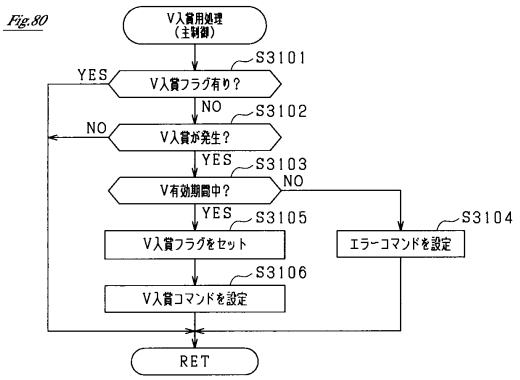


Fig.78

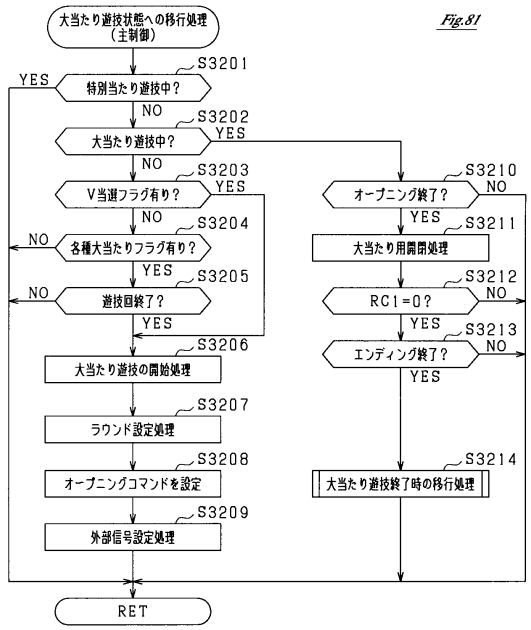
【図７９】



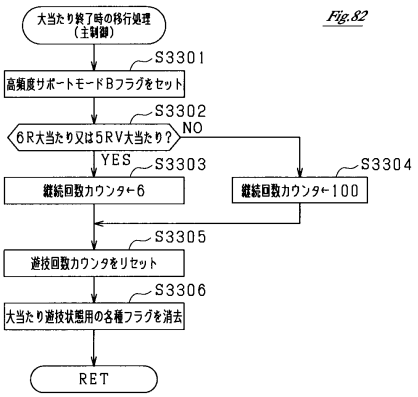
【図８０】



【図８１】

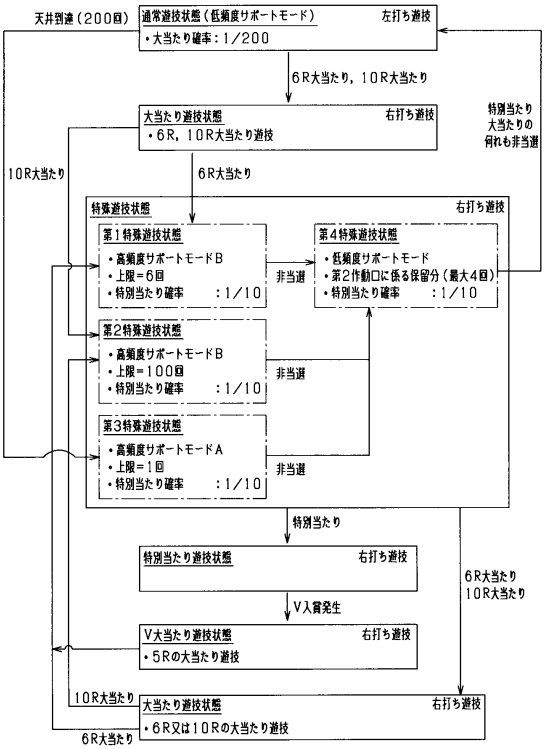


【図８２】



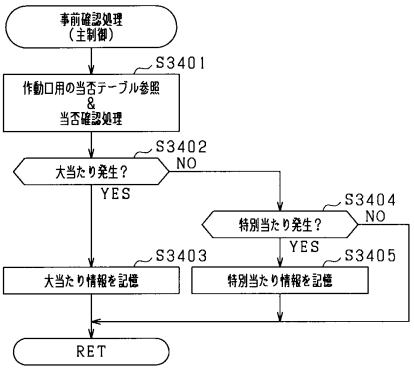
【図８３】

Fig.83



【図８４】

Fig.84



【図８５】

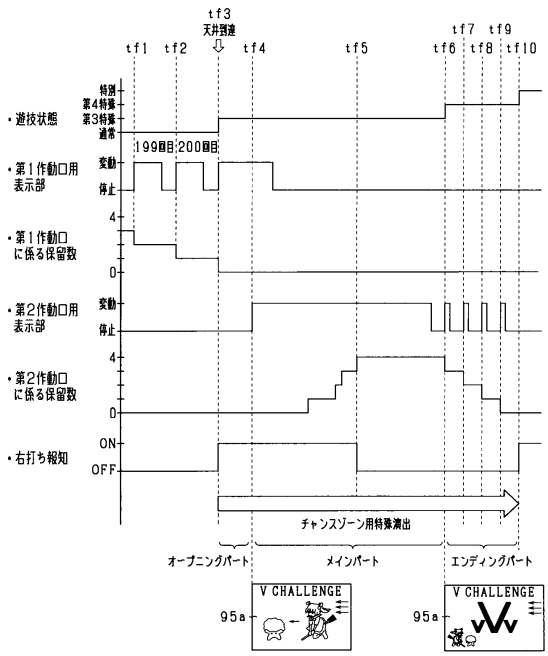
Fig.85

特殊変動表示時間テーブル

遊技回数	第2作動口用表示部	
	変動	停止
201回目	60sec	1sec
202回目	0.5sec	1sec
203回目	0.5sec	1sec
204回目	0.5sec	1sec
205回目	0.5sec	1sec

【図８６】

Fig.86



【図８７】

Fig.87

（ａ）
第１作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	3/600 (1/200)
その他	外れ結果	597/600

（ｂ）
第２作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	3/600 (1/200)
3&5&13&15&23&25&…&583&585&593&595	特別当たり結果	120/600 (1/5)
その他	外れ結果	477/600

【図８８】

Fig.88

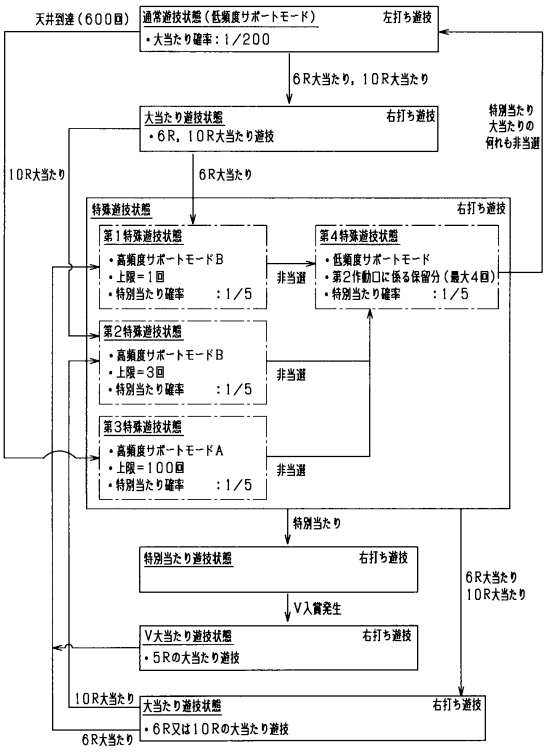
種別	サポートモード	チャンスゾーン中の抽選回数	成功確率
5RV大当たり	高頻度サポートモードB（1回）	1回+4回=5回※	約67%
6R大当たり	高頻度サポートモードB（1回）	1回+4回=5回※	約67%
10R大当たり	高頻度サポートモードB（3回）	3回+4回=7回※	約80%

天井到達	高頻度サポートモードA（100回）	100回+4回=104回※	約100%

※第２作動口に係る遊技回のみカウント

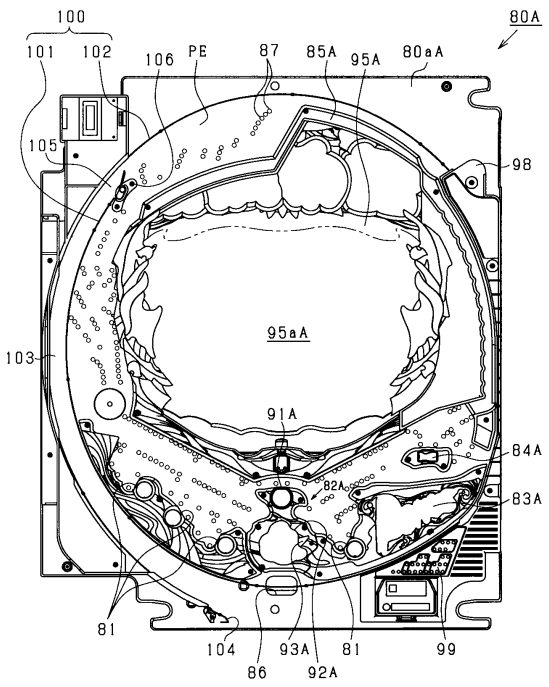
【図８９】

Fig.89



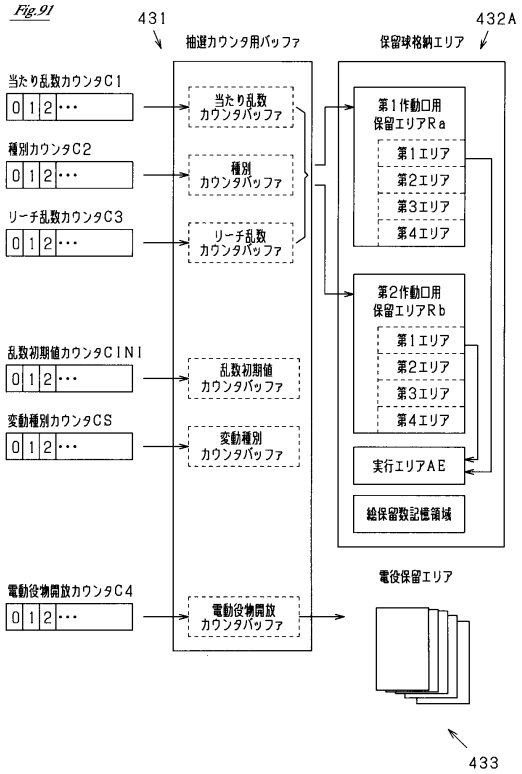
【図９０】

Fig.90



【図９１】

Fig.91



【図９２】

Fig.92

第1作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600}\left(\frac{1}{100}\right)$
その他	外れ結果	$\frac{594}{600}$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$\frac{30}{600}\left(\frac{1}{20}\right)$
その他	外れ結果	$\frac{570}{600}$

【図９３】

Fig.93

第2作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600}\left(\frac{1}{100}\right)$
5&15&25&35&…&585&595	特殊外れ結果	$\frac{60}{600}\left(\frac{1}{10}\right)$
その他	外れ結果	$\frac{534}{600}$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$\frac{30}{600}\left(\frac{1}{20}\right)$
5&15&25&35&…&585&595	特殊外れ結果	$\frac{60}{600}\left(\frac{1}{10}\right)$
その他	外れ結果	$\frac{510}{600}$

【図９４】

Fig.94

振分テーブル記憶エリア
（a）第1作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果A	$\frac{15}{30}\left(\frac{1}{2}\right)$
15~29	6R確変大当たり結果	$\frac{15}{30}\left(\frac{1}{2}\right)$

（b）第2作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果B	$\frac{15}{30}\left(\frac{1}{2}\right)$
15~29	6R確変大当たり結果	$\frac{15}{30}\left(\frac{1}{2}\right)$

【図９５】

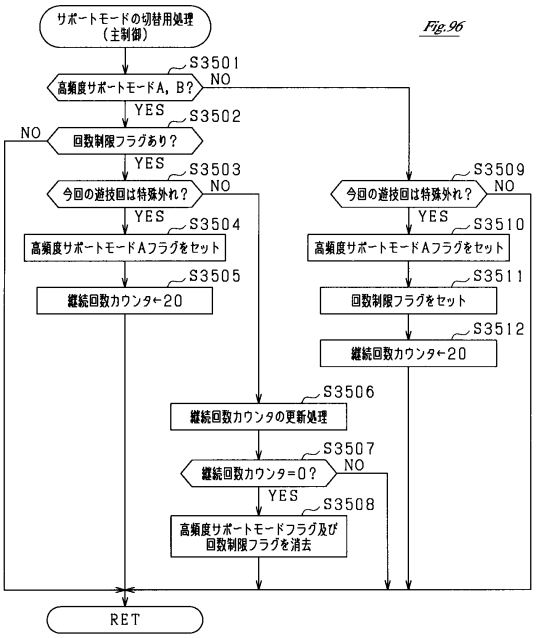
Fig.95

種別	抽選モード	サポートモード	高頻度サポートモード中の抽選回数	ループ確率
6R通常大当たりA	低確率モード	高頻度サポートモードB（10回）	10回+4回=14回	約78%
6R通常大当たりB	低確率モード	高頻度サポートモードB（20回）	20回+4回=24回	約93%
6R確変大当たり	高確率モード	高頻度サポートモードB（次回大当たりまで）	-	-

※第2作動口に係る遊技回のみカウント

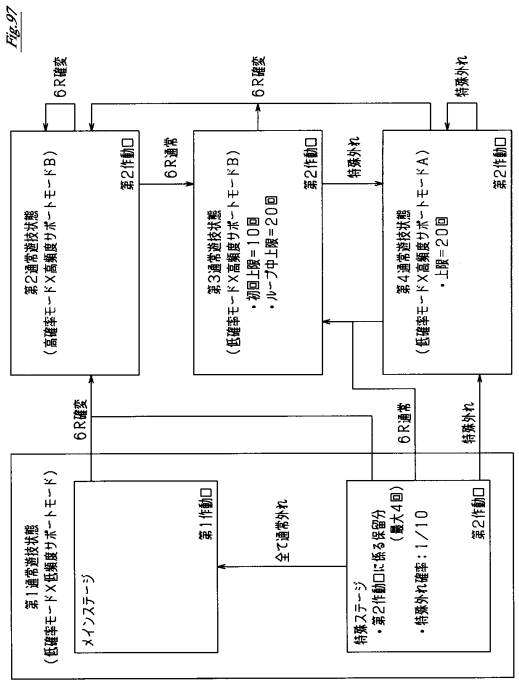
【図９６】

Fig.96



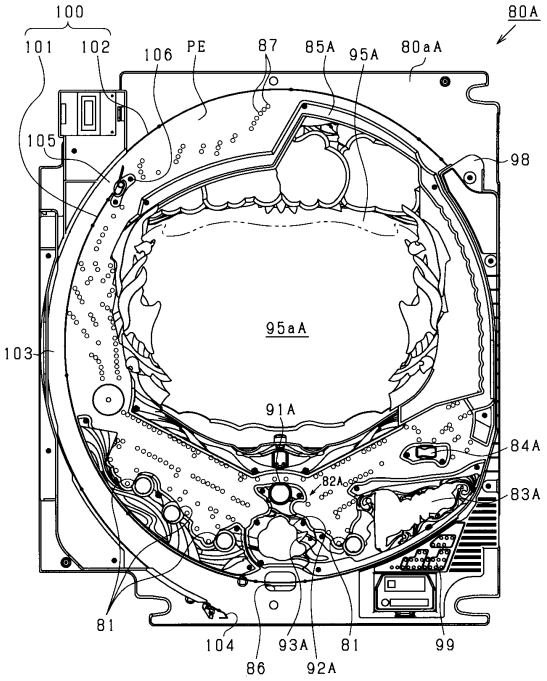
【図９７】

Fig.97



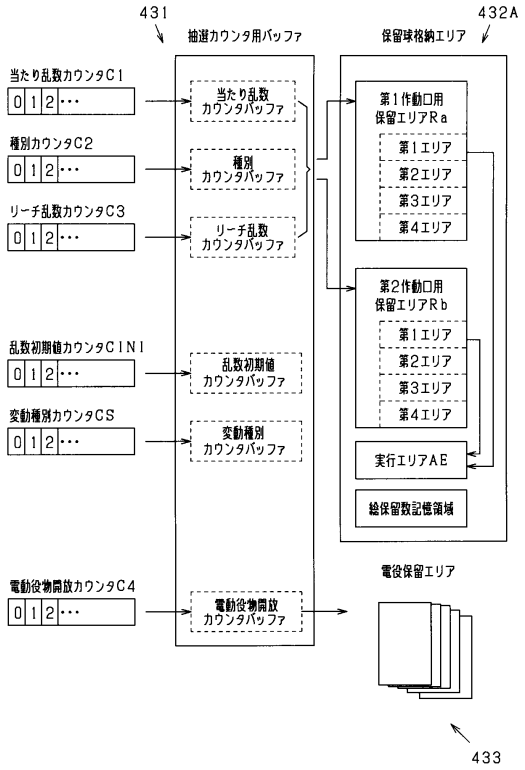
【図９８】

Fig.98



【図９９】

Fig.99



【図１００】

Fig.100

作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600}$ ($\frac{1}{100}$)
その他	外れ結果	$\frac{594}{600}$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$\frac{30}{600}$ ($\frac{1}{20}$)
その他	外れ結果	$\frac{570}{600}$

【図１０１】

Fig.101

大当たり用の振分テーブル記憶エリア
（a）第1作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	$\frac{10}{30}$ ($\frac{1}{3}$)
10~19	6R確変大当たり結果	$\frac{10}{30}$ ($\frac{1}{3}$)
20~29	2R確変大当たり結果	$\frac{10}{30}$ ($\frac{1}{3}$)

（b）第2作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	$\frac{10}{30}$ ($\frac{1}{3}$)
10~29	6R確変大当たり結果	$\frac{20}{30}$ ($\frac{2}{3}$)

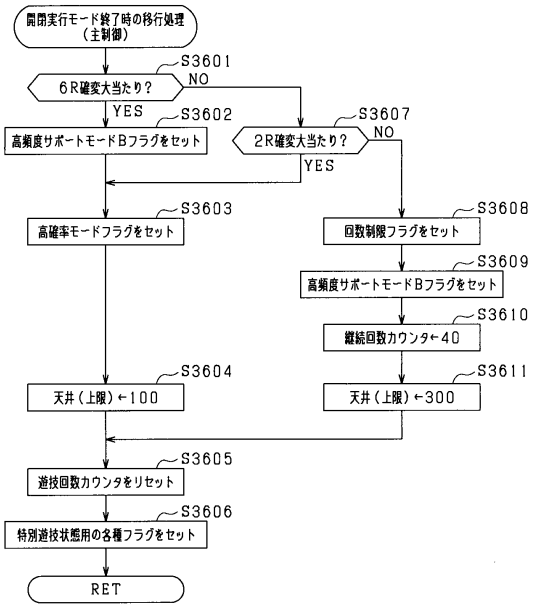
【図１０２】

Fig.102

種別	抽選モード	サポートモード	天井
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモードB（40回）	300回
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモードB（次回大当たりまで）	100回
2R確変大当たり結果	高確率モード	低頻度サポートモード	100回

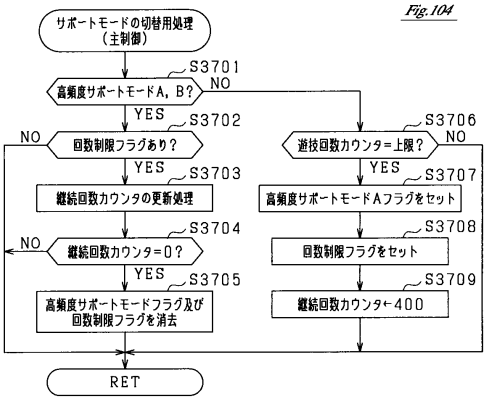
【図１０３】

Fig.103



【図１０４】

Fig.104



【図１０５】

Fig.105

当否テーブル記憶エリア
(a)低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307	大当たり結果	$^{2}/_{600}$ ($^{1}/_{300}$)
その他	外れ結果	$^{598}/_{600}$

(b)高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$^{6}/_{600}$ ($^{1}/_{100}$)
その他	外れ結果	$^{594}/_{600}$

【図１０６】

Fig.106

(a)
大当たり用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	10確変大当たりA	$^{10}/_{30}$ ($^{1}/_{3}$)
10~29	10確変大当たりB	$^{20}/_{30}$ ($^{2}/_{3}$)

(b)

種別	抽選モード		サポートモード	
10確変大当たりA	高確率モード	100回	低頻度サポートモード	-
10確変大当たりB	高確率モード	100回	高頻度サポートモードB	50回

【図１０７】

Fig.107

(a)

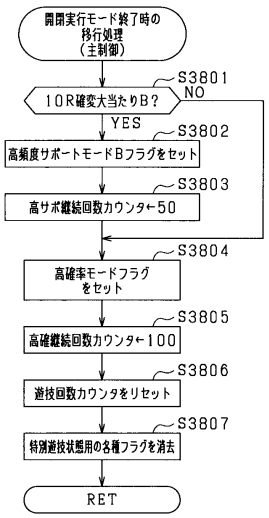
サポートモード	サポート当選確率	開放回数	開放時間	インターバル時間	ベース
低頻度サポートモード	1/2	1	0.1sec	-	低
高頻度サポートモードB	1/1.1	1	2sec	-	↕
高頻度サポートモードA	1/2	2	3sec	0.2sec	高

(b)

サポートモード	普図の変動表示時間	普通の確定表示時間
低頻度サポートモード	10~20sec	0.5sec
高頻度サポートモードB	0.5sec	0.5sec
高頻度サポートモードA	0.5sec	0.5sec

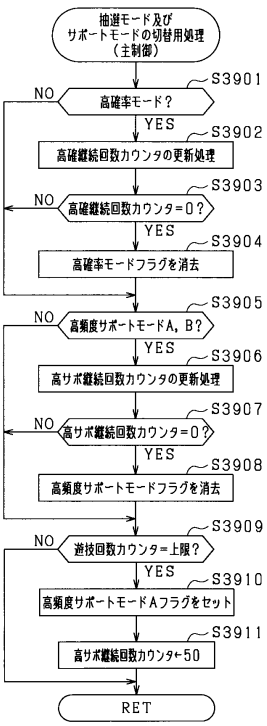
【図１０８】

Fig.108



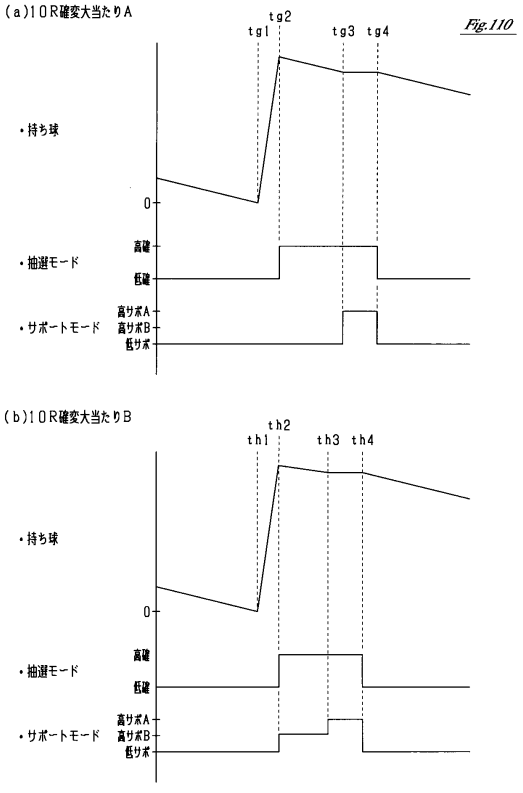
【図１０９】

Fig.109



【図１１０】

Fig.110



【図１１１】

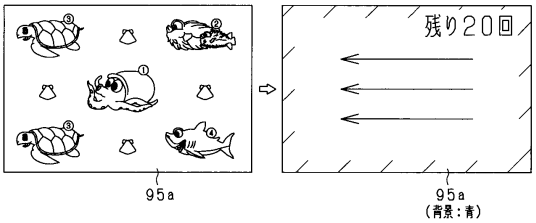
Fig.111

(a)

サポートモード	移行契機	継続回数	背景（表示画面）
高頻度サポートモードA1	特殊外れ	20，40回	青
高頻度サポートモードA2	天井到達	400回	緑

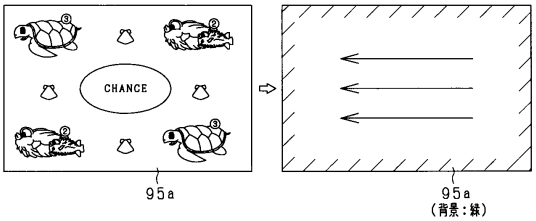
(b)

高頻度サポートモードA1へ



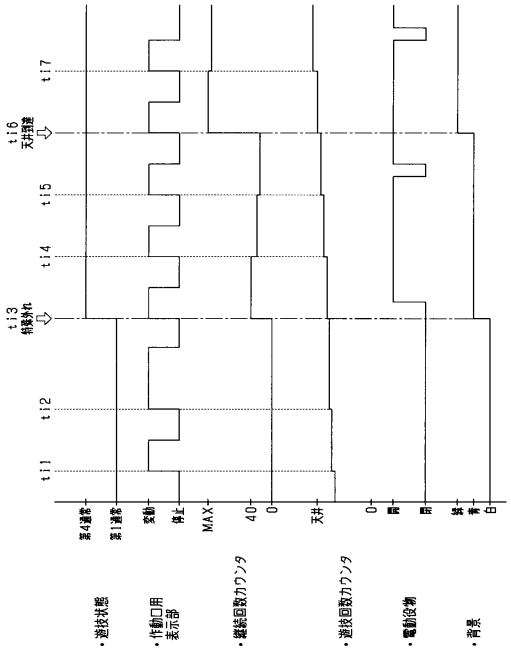
(c)

高頻度サポートモードA2へ



【図１１２】

Fig.112



【図１１３】

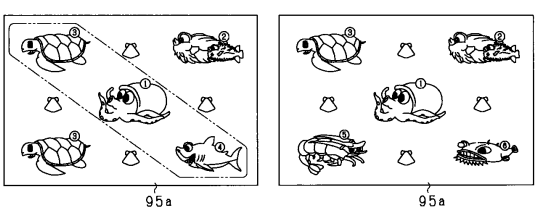
Fig.113

(a)

結果	作動口用表示部（絵柄）
6R通常大当たり結果	
6R確変大当たり結果	
特殊外れ結果A	
特殊外れ結果B	
通常外れ結果	…

(b)
特殊外れ結果
（低頻度サポートモード中）

(c)
特殊外れ結果
（高頻度サポートモード中）



【図１１４】

Fig.114

通常外れ対応の変動表示時間テーブル

保留数	(a1) 低確率モード×低頻度サポートモード 作動口用表示部 変動	停止	(a2) 低確率モード×高頻度サポートモードA 作動口用表示部 変動	停止	(a3) 高確率モード×高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	停止	(a4) 低確率モード×高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	停止
0	12~14sec	1sec	12~14sec	1sec	12~14sec	0.5sec	12~14sec	1sec
1	12~14sec	1sec	12~14sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
2	7~9sec	1sec	7~9sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
3~8	3~5sec	1sec	3~5sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec

外れリーチの場合 20~30sec
外れリーチの場合 20~30sec
外れリーチの場合 20~30sec

【図１１５】

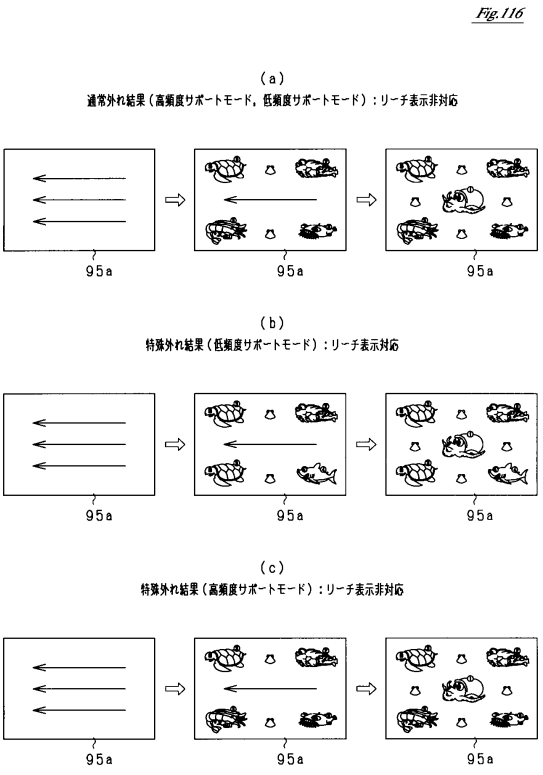
Fig.115

特殊外れ対応の変動表示時間テーブル

保留数	(a1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 変動	(a1) 停止	(a2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 変動	(a2) 停止	(a3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(a3) 停止	(a4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(a4) 停止
0	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	12~14sec	0.5sec	12~14sec	1sec
1	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
2	20~30sec	1sec	7~9sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
3~8	20~30sec	1sec	3~5sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec

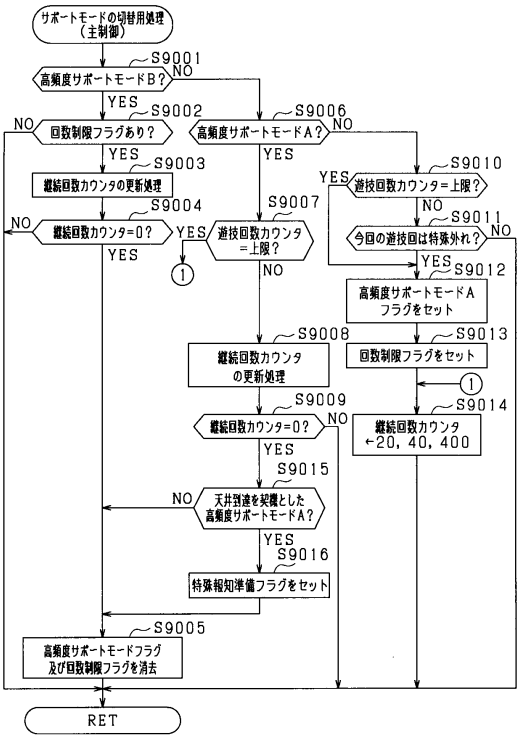
【図１１６】

Fig.116



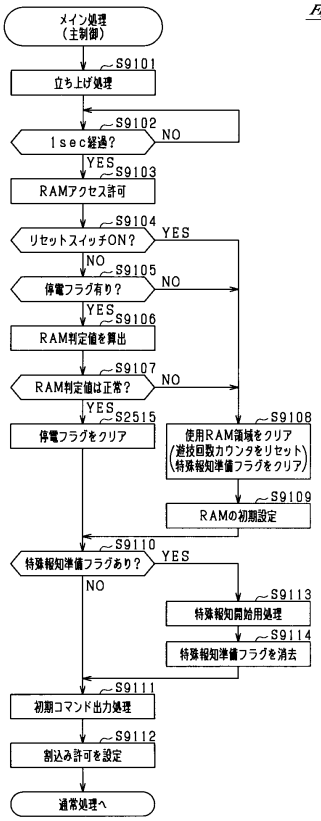
【図１１７】

Fig.117



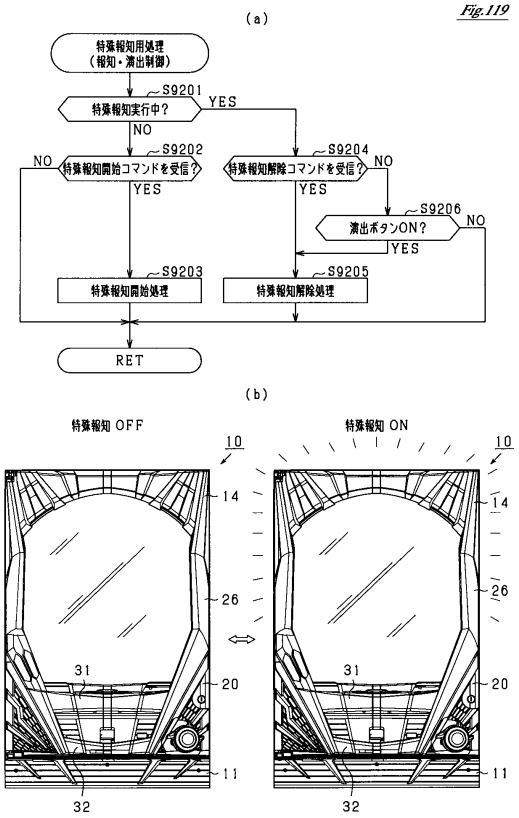
【図１１８】

Fig.118



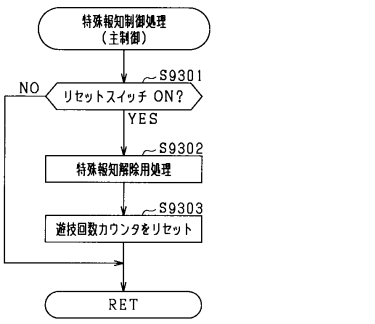
【図１１９】

Fig.119



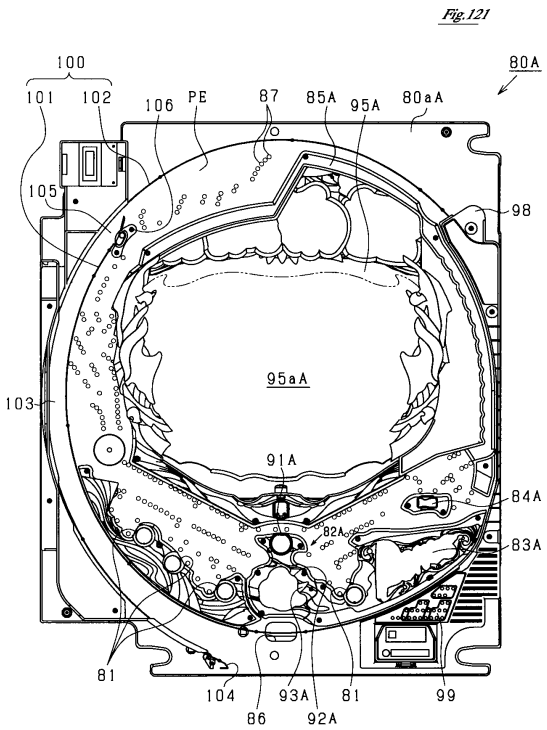
【図１２０】

Fig.120



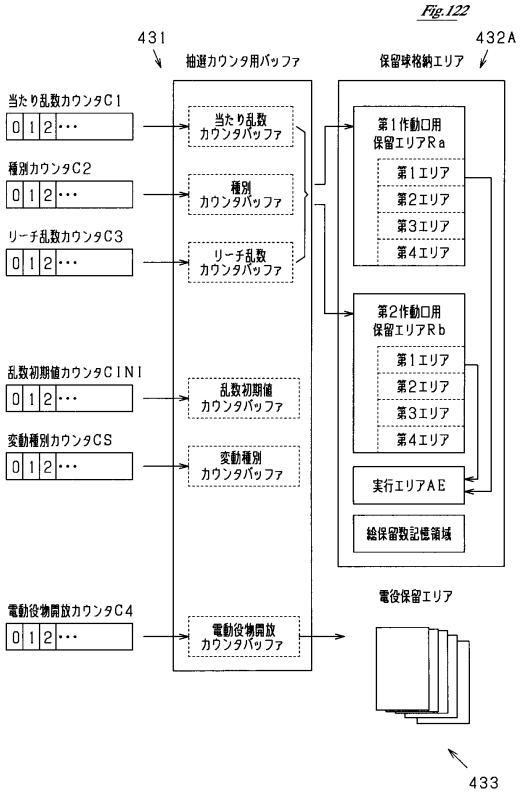
【図１２１】

Fig.121



【図１２２】

Fig.122



【図１２３】

Fig.123

作動口用の当否テーブル記憶エリア
（ａ）低確率モード用の当否テーブル

当否結果	確率
大当たり結果	$6/600$ $(1/100)$
特殊外れ結果	$3/600$ $(1/200)$
外れ結果	$591/600$

（ｂ）高確率モード用の当否テーブル

当否結果	確率
大当たり結果	$30/600$ $(1/20)$
特殊外れ結果	$3/600$ $(1/200)$
外れ結果	$567/600$

【図１２４】

Fig.124

大当たり用の振分テーブル記憶エリア
（ａ）第１作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	$10/30$ $(1/3)$
10~19	6R確変大当たり結果	$10/30$ $(1/3)$
20~29	2R確変大当たり結果	$10/30$ $(1/3)$

（ｂ）第2作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	$10/30$ $(1/3)$
10~29	6R確変大当たり結果	$20/30$ $(2/3)$

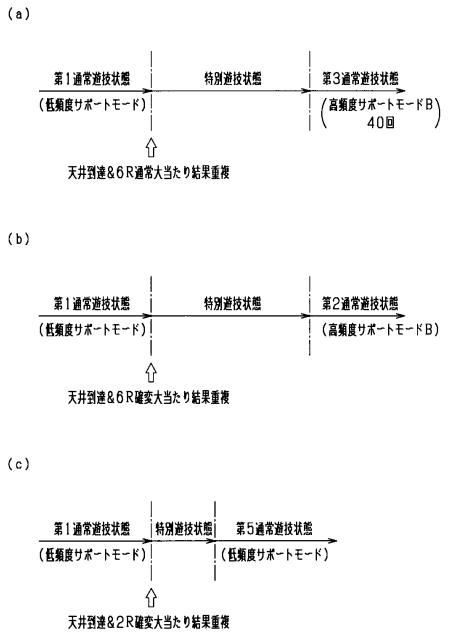
【図１２５】

Fig.125

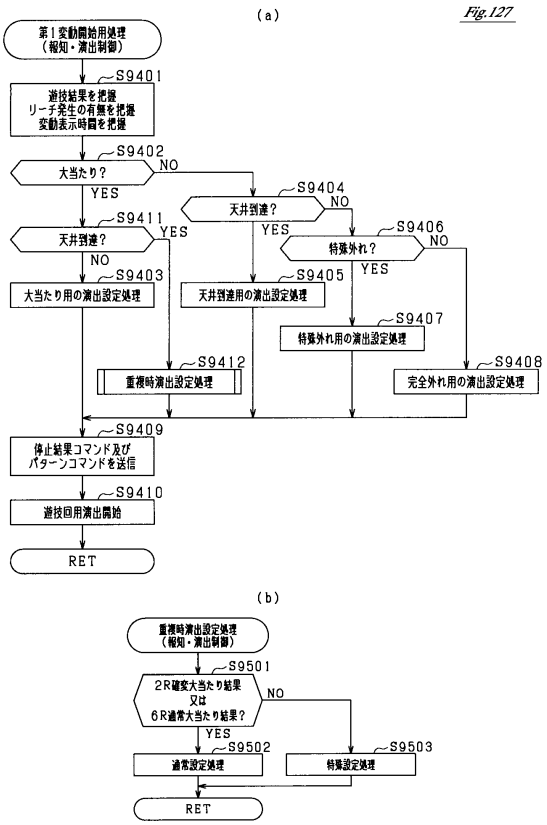
種別	抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモードB（40回）
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモードB（次回大当たりまで）
2R確変大当たり結果	高確率モード	低頻度サポートモード

【図１２６】

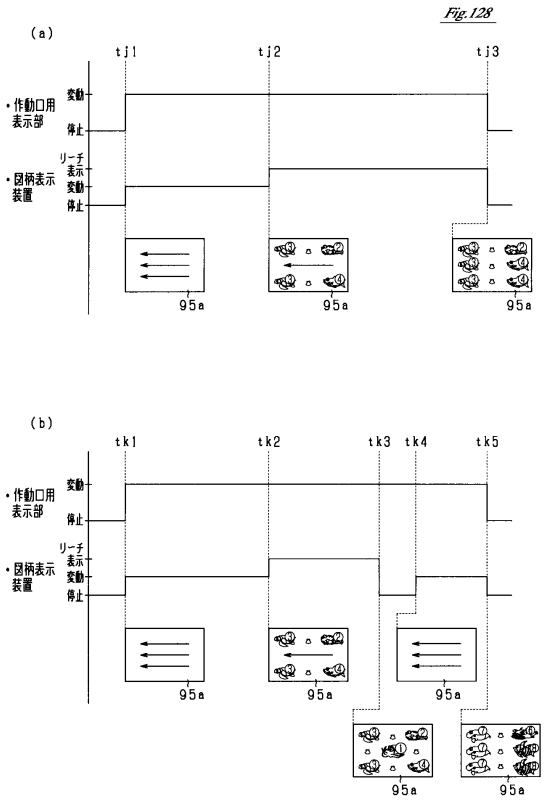
Fig.126



【図１２７】



【図１２８】

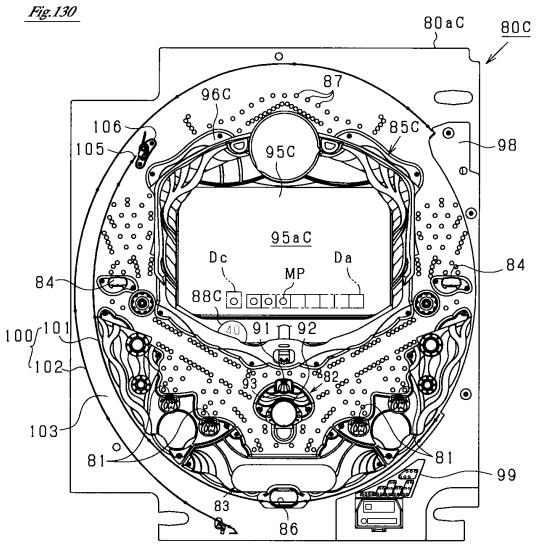


【図１２９】

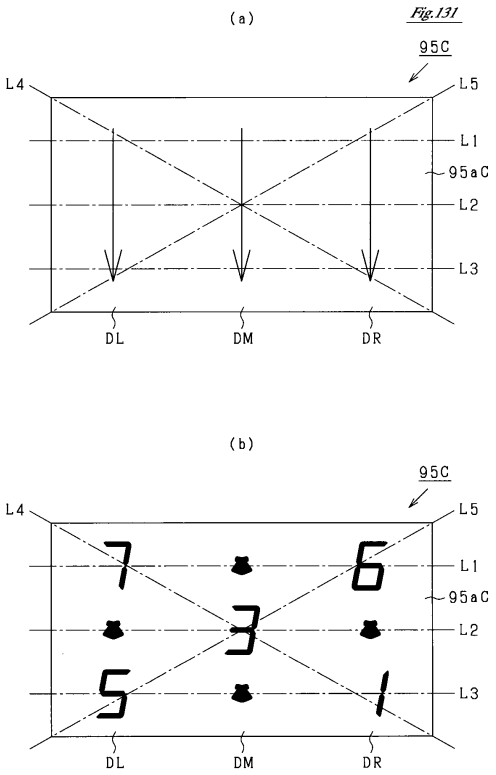
Fig.129

種別カウンタC2	振分結果	抽選モード	サポートモード
0~17	特殊外れ結果A	変更なし	高頻度サポートモードA（20回）
18~26	特殊外れ結果B	変更なし	高頻度サポートモードA（40回）
27~29	特殊外れ結果C	変更なし	高頻度サポートモードA（100回）

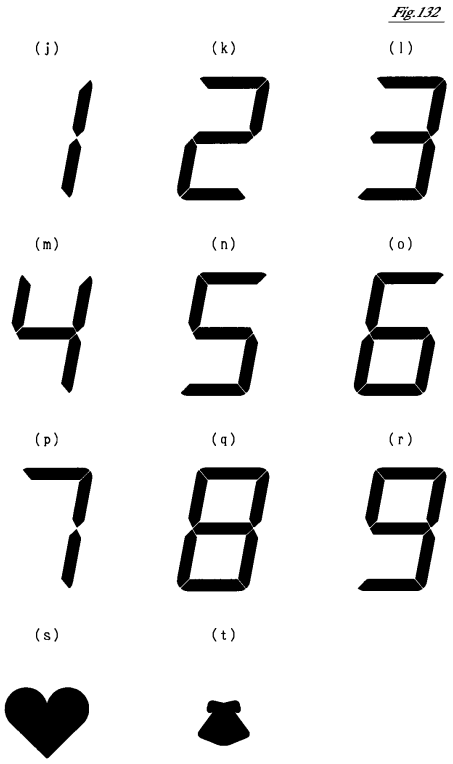
【図１３０】



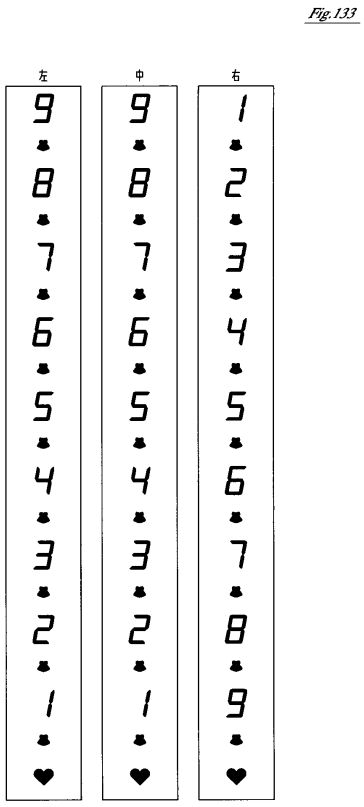
【図１３１】



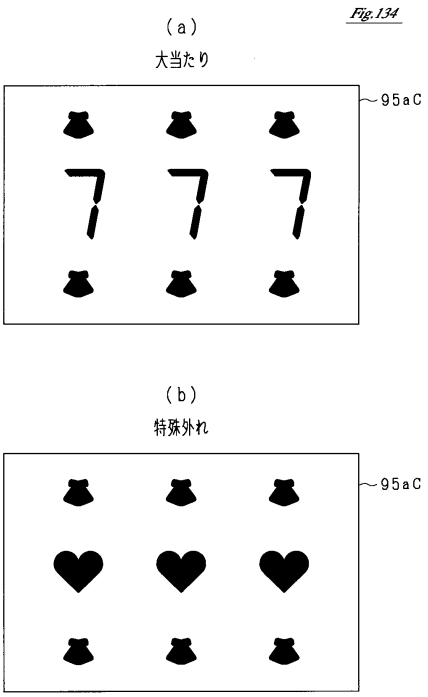
【図１３２】



【図１３３】



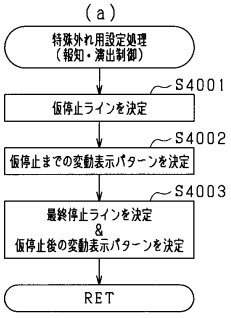
【図１３４】



【図１３５】

Fig.135

(a)

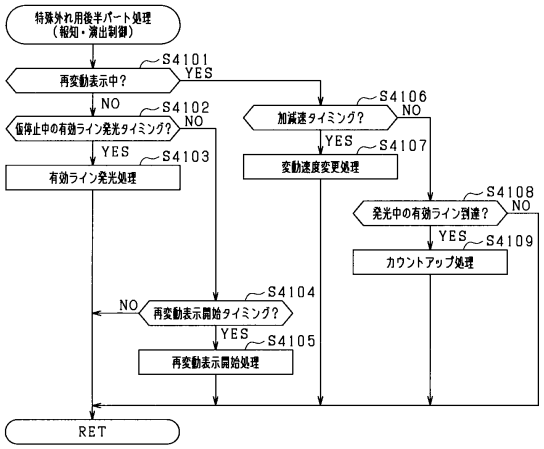


(b)

種別	終了基準回数	回転数 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
特殊外れ結果A	20回	○	○	△							
特殊外れ結果B	40回	○	○	○	○	△					
特殊外れ結果C	100回	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

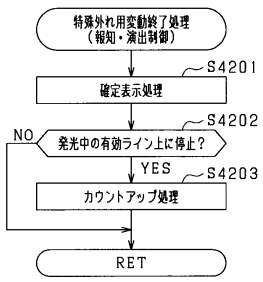
【図１３６】

Fig.136



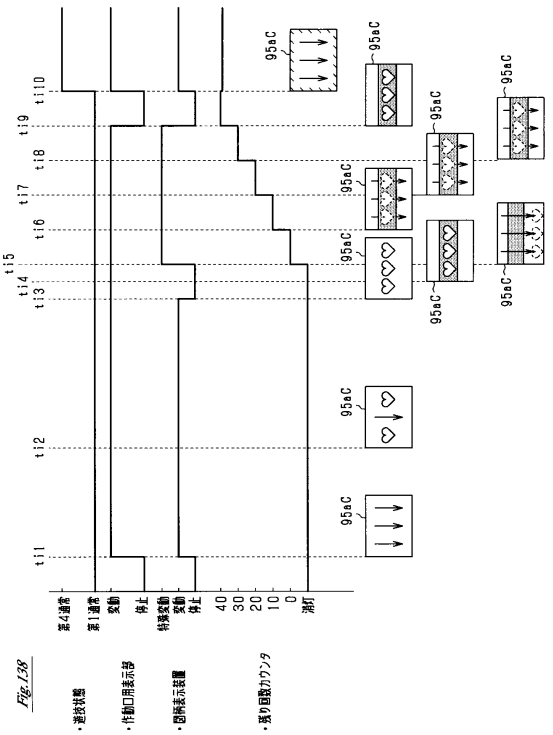
【図１３７】

Fig.137



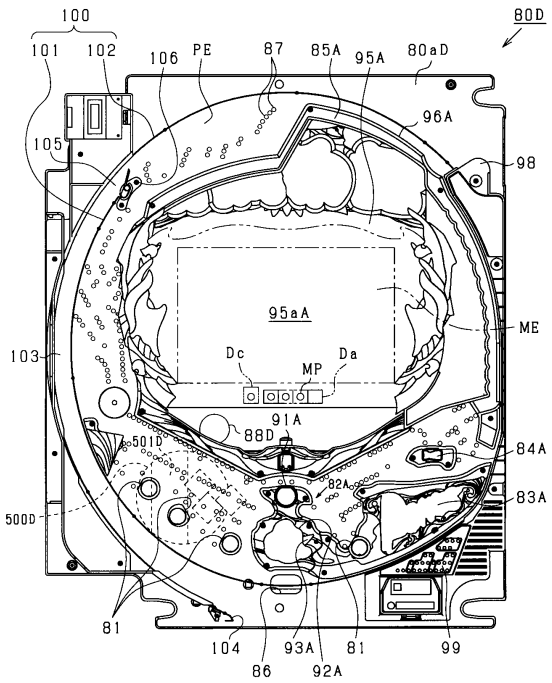
【図１３８】

Fig.138



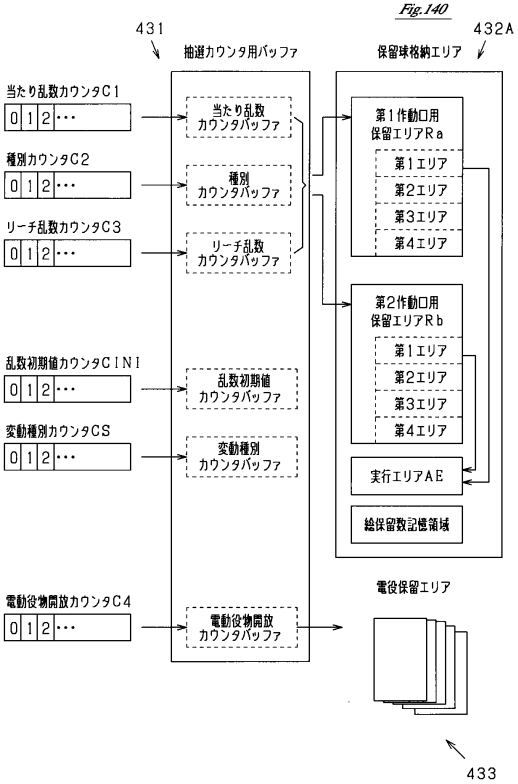
【図１３９】

Fig.139



【図１４０】

Fig.140



【図１４１】

Fig.141

第1作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600}(\frac{1}{100})$
2&4&6&12&14&…&596	特殊外れ結果	$\frac{150}{600}(\frac{1}{4})$
その他	外れ結果	$\frac{444}{600}$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$\frac{30}{600}(\frac{1}{20})$
2&4&6&12&14&…&596	特殊外れ結果	$\frac{150}{600}(\frac{1}{4})$
その他	外れ結果	$\frac{420}{600}$

【図１４２】

Fig.142

第2作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

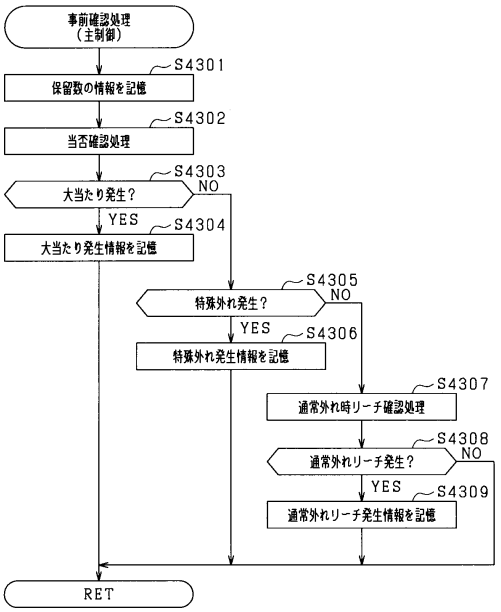
当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600}(\frac{1}{100})$
その他	外れ結果	$\frac{594}{600}$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$\frac{30}{600}(\frac{1}{20})$
その他	外れ結果	$\frac{570}{600}$

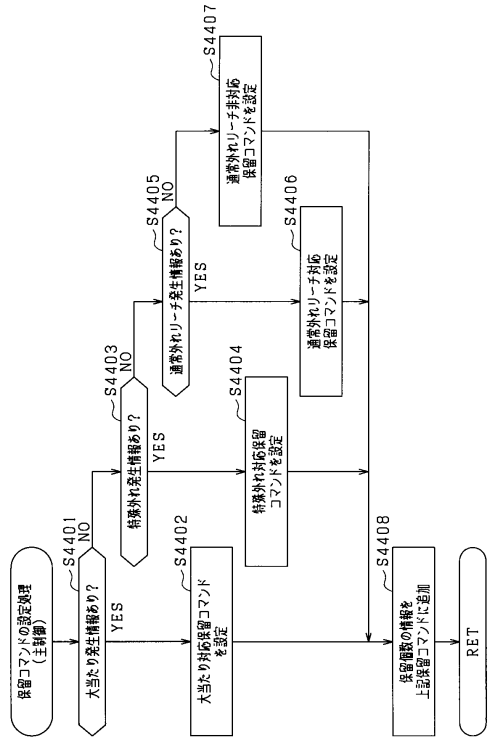
【図１４３】

Fig.143



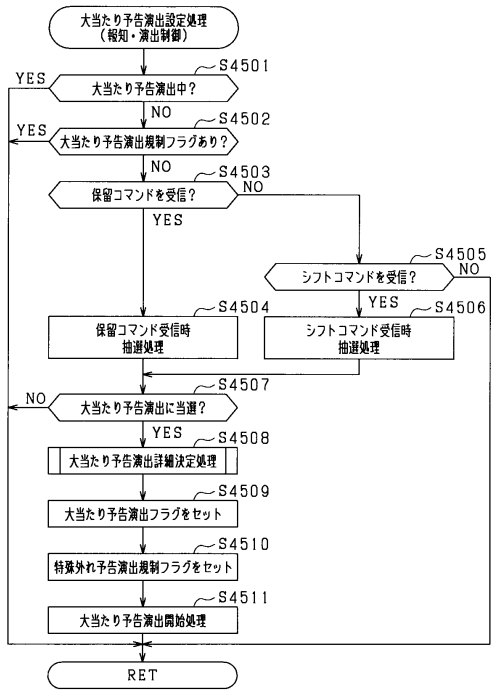
【図１４４】

Fig.144



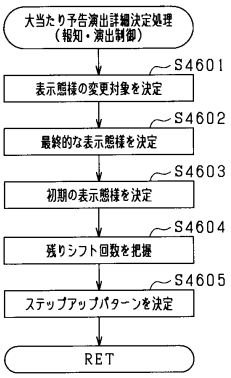
【図１４５】

Fig.145



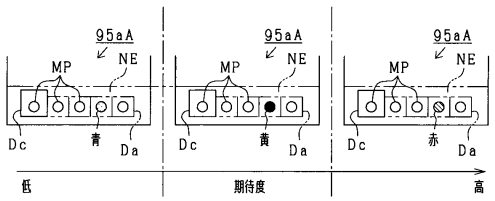
【図１４６】

Fig.146



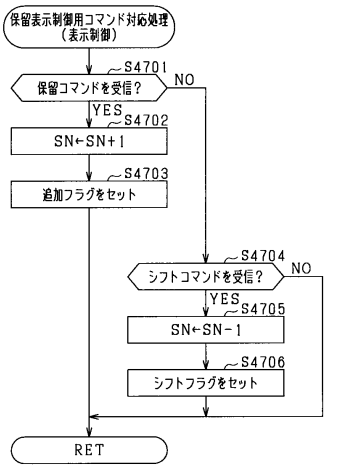
【図１４７】

Fig.147



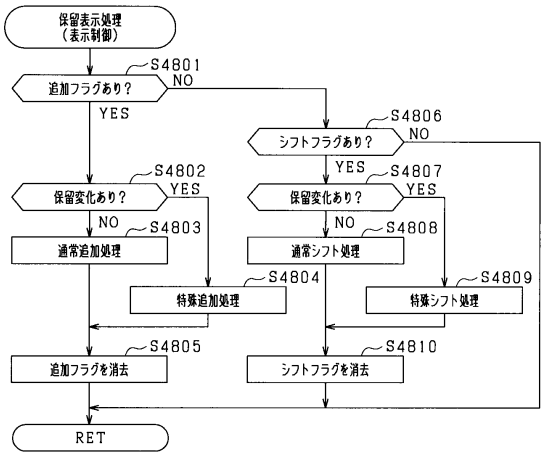
【図１４８】

Fig.148



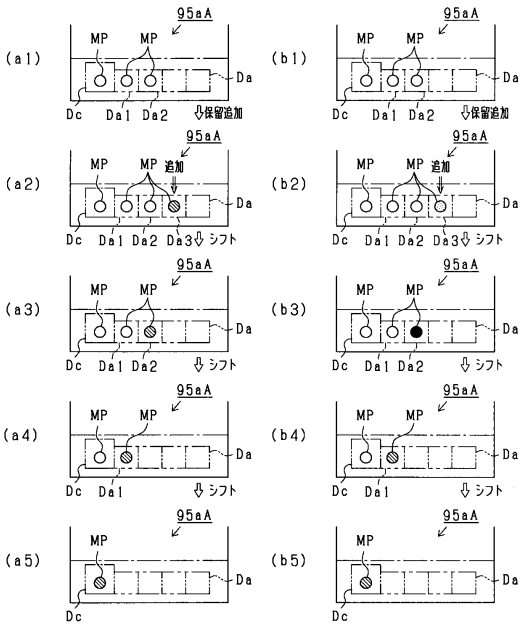
【図１４９】

Fig.149



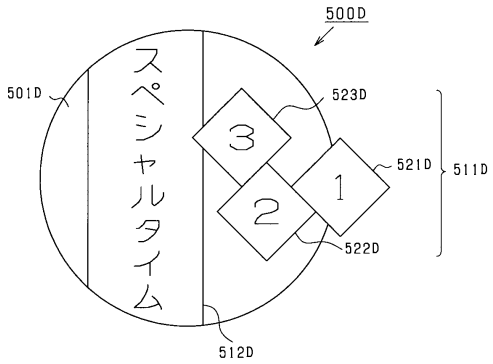
【図１５０】

Fig.150



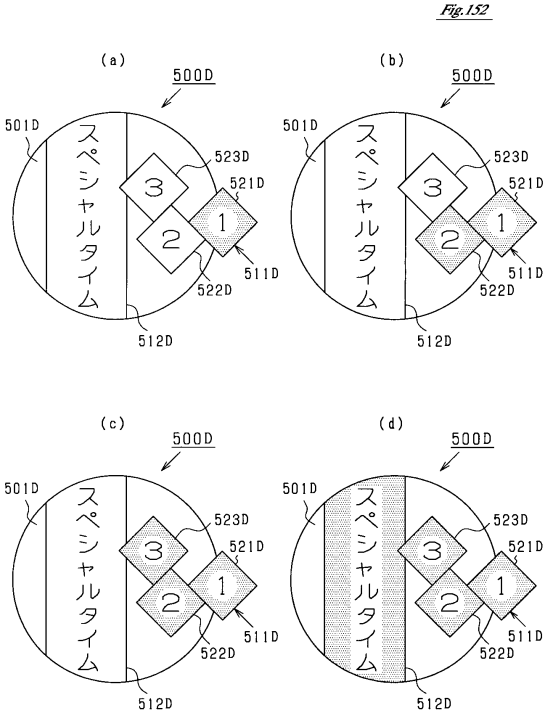
【図１５１】

Fig.151



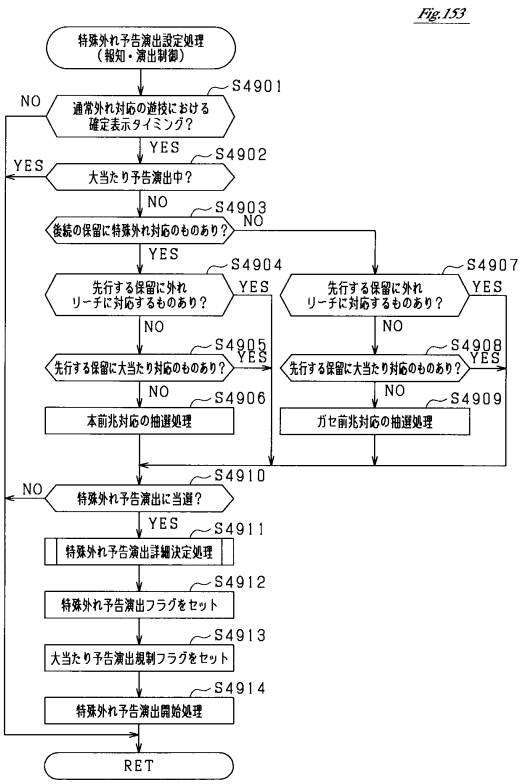
【図１５２】

Fig.152



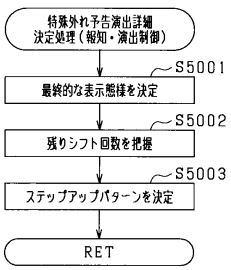
【図１５３】

Fig.153



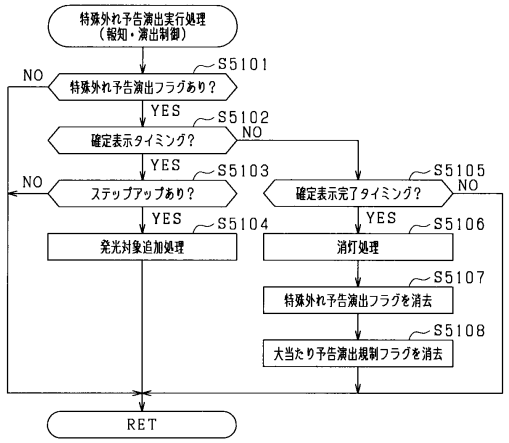
【図１５４】

Fig.154



【図１５５】

Fig.155



【図１５６】

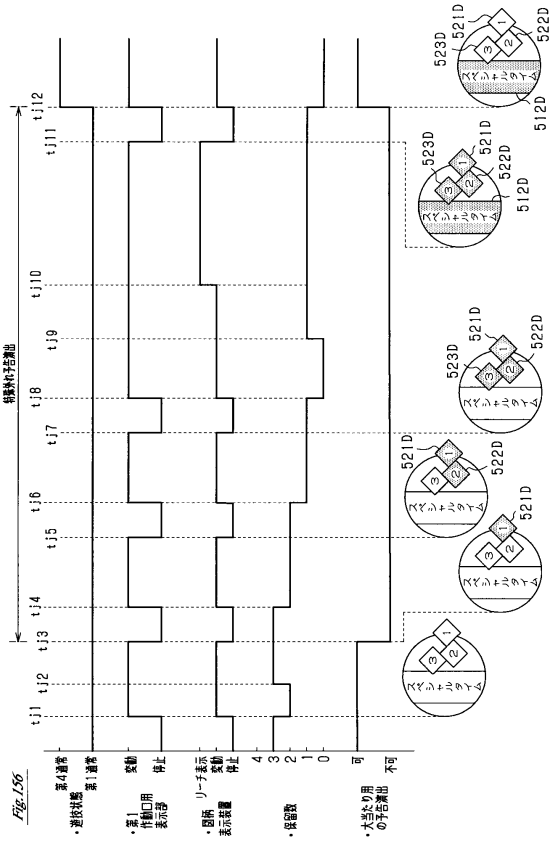
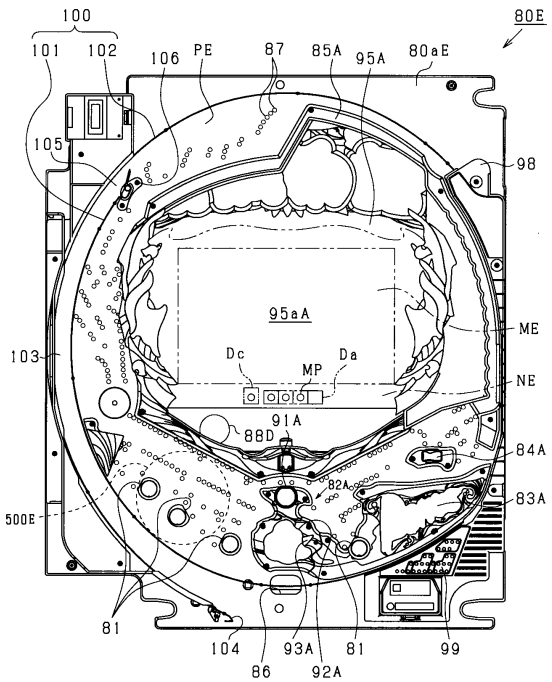


Fig.156

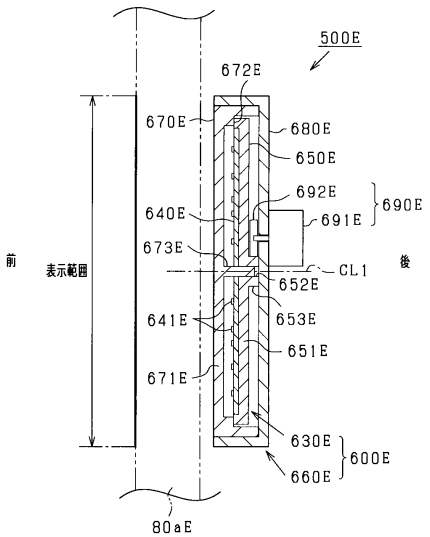
【図１５７】

Fig.157

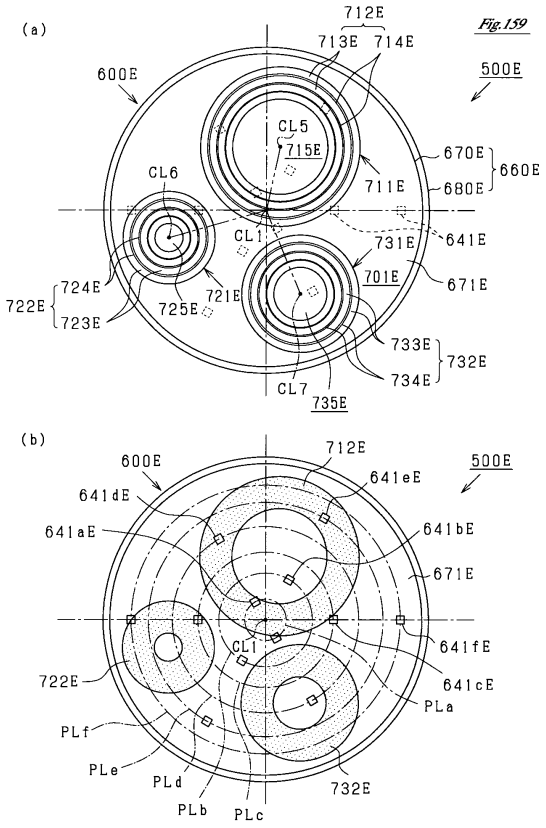


【図１５８】

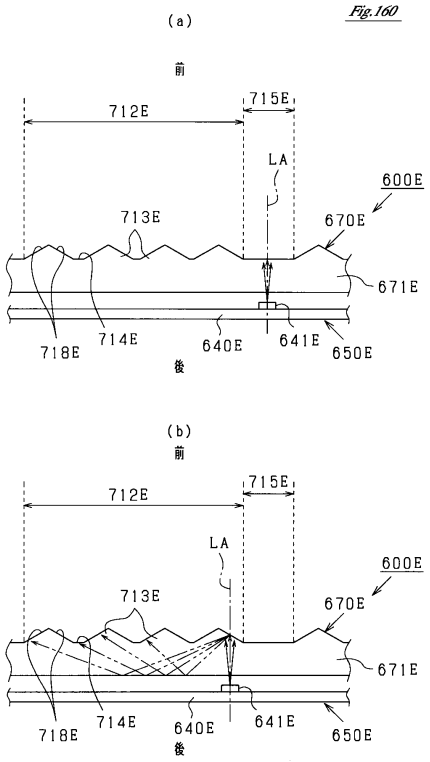
Fig.158



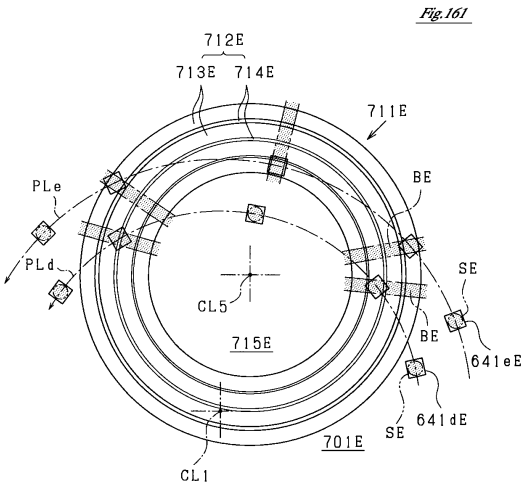
【図１５９】



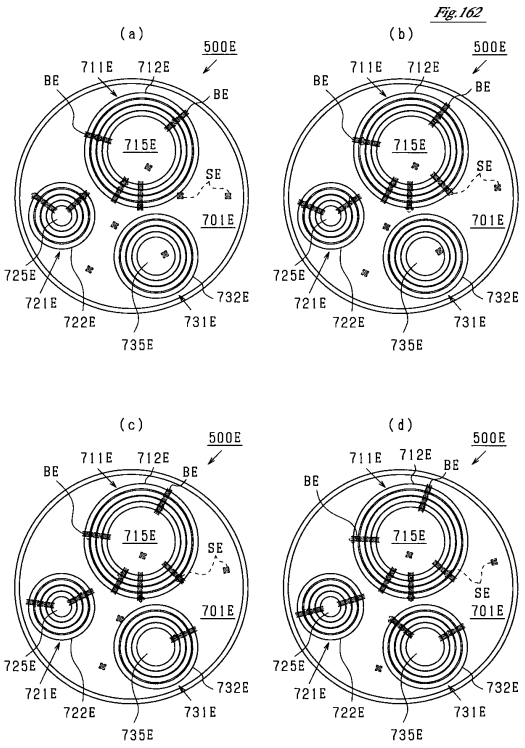
【図１６０】



【図１６１】

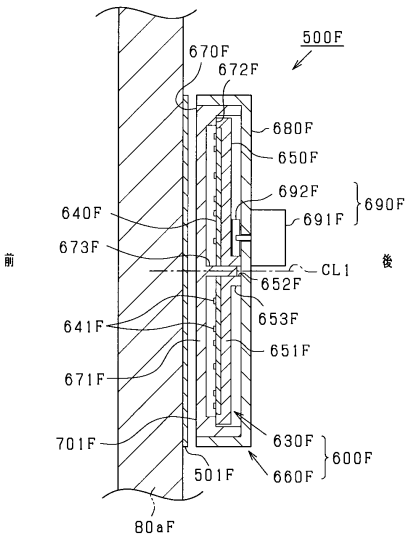


【図１６２】



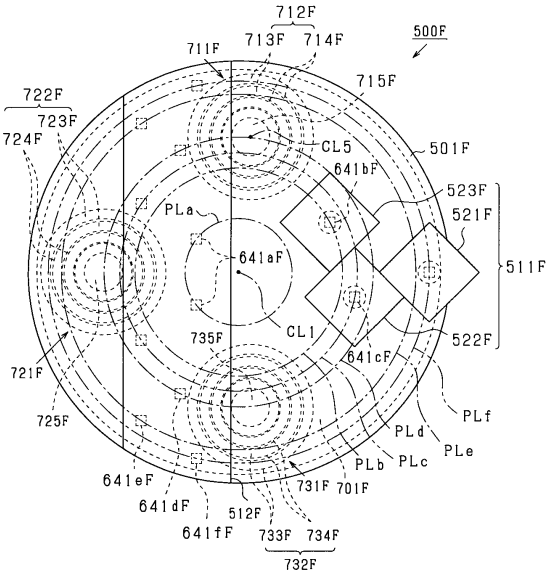
【図１６３】

Fig.163



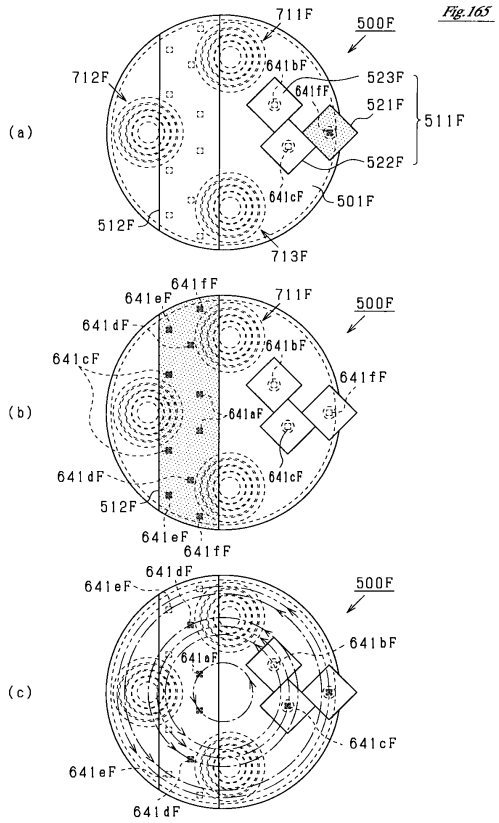
【図１６４】

Fig.164



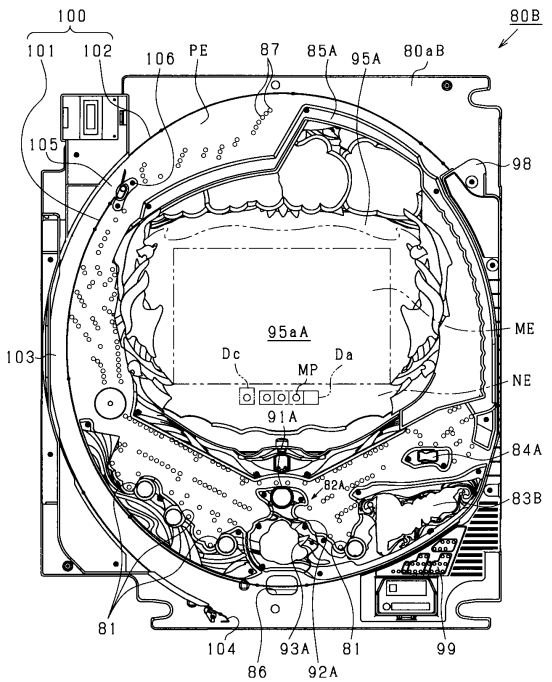
【図１６５】

Fig.165



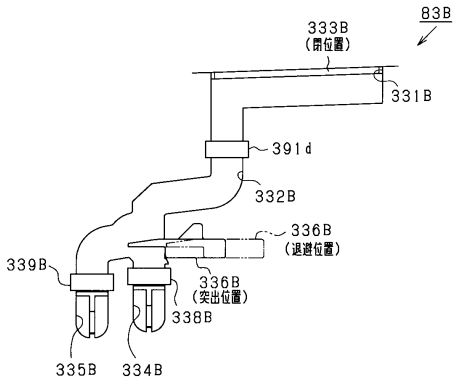
【図１６６】

Fig.166



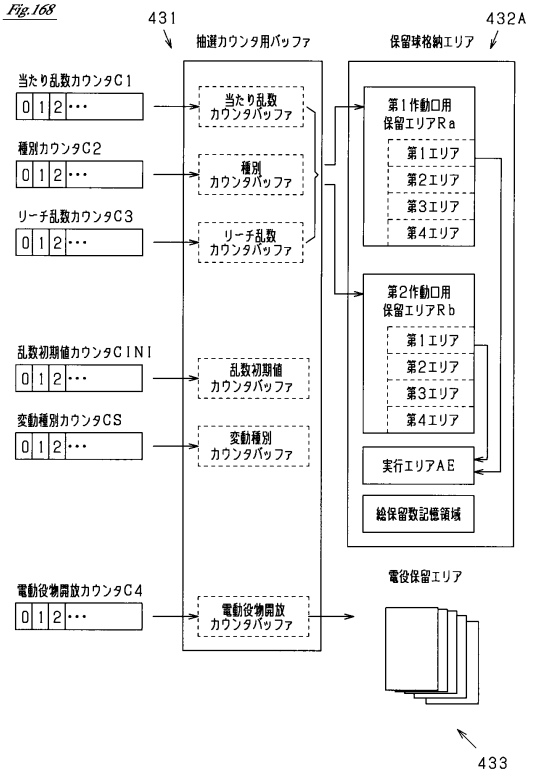
【図１６７】

Fig.167



【図１６８】

Fig.168



【図１６９】

Fig.169

作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$^{6}/_{600}$ ($^{1}/_{100}$)
その他	外れ結果	$^{594}/_{600}$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$^{30}/_{600}$ ($^{1}/_{20}$)
その他	外れ結果	$^{570}/_{600}$

【図１７０】

Fig.170

作動口用の振分テーブル記憶エリア
（a）第1作動口用の振分テーブル（確変確率50%）

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	3R大当たり結果A	$^{15}/_{30}$
15~29	3R大当たり結果B	$^{15}/_{30}$

（b）第2作動口用の振分テーブル（確変確率80%）

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~5	6R大当たり結果A	$^{6}/_{30}$
6~29	6R大当たり結果B	$^{24}/_{30}$

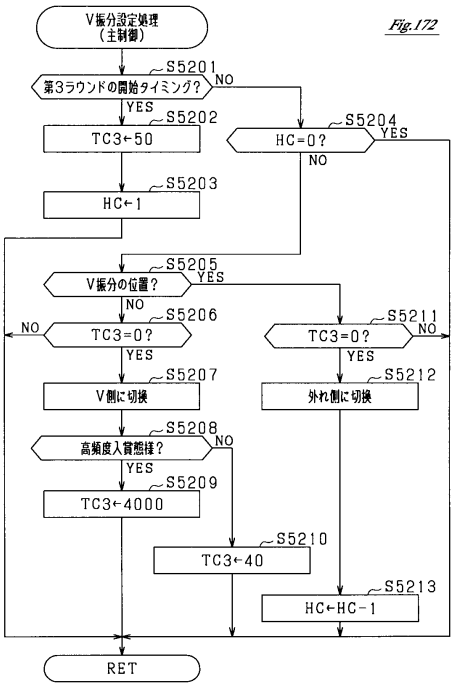
【図１７１】

Fig.171

種別	ラウンド数	振分態様
3R大当たり結果A	3	低頻度入賞態様
3R大当たり結果B	3	高頻度入賞態様
6R大当たり結果A	6	低頻度入賞態様
6R大当たり結果B	6	高頻度入賞態様

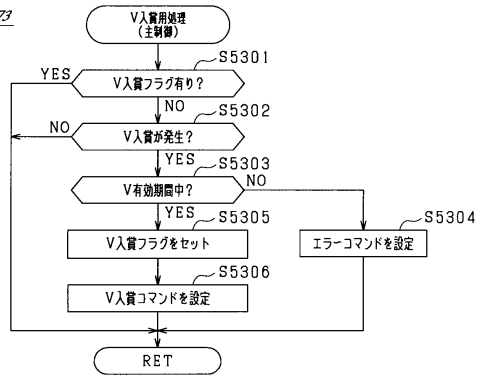
【図１７２】

Fig.172



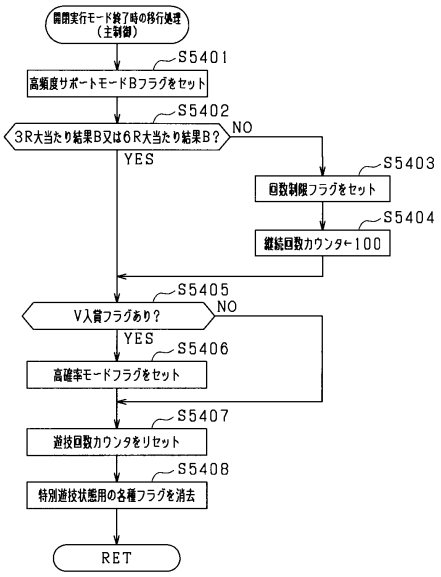
【図１７３】

Fig.173



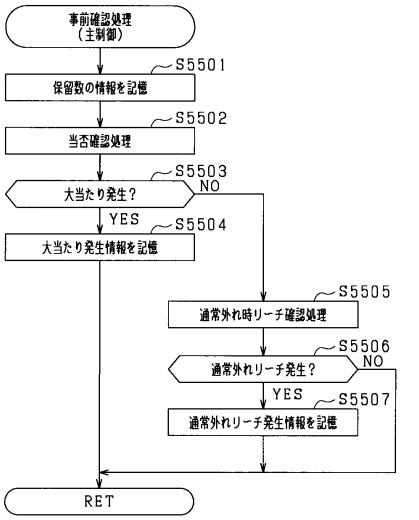
【図１７４】

Fig.174



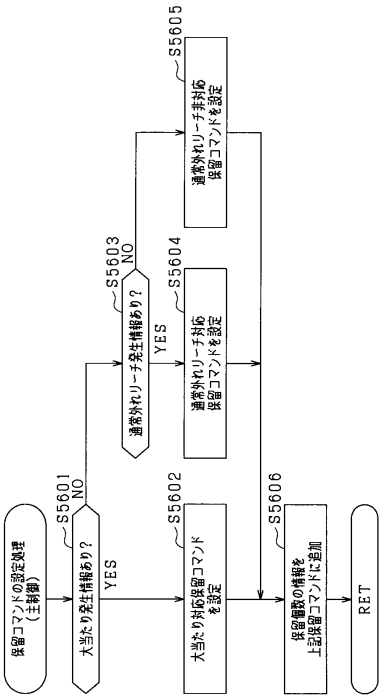
【図１７５】

Fig.175



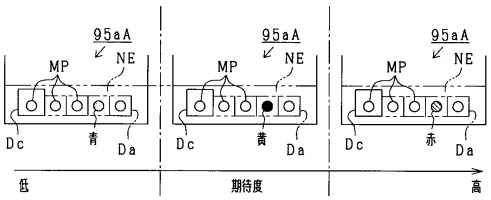
【図１７６】

Fig.176



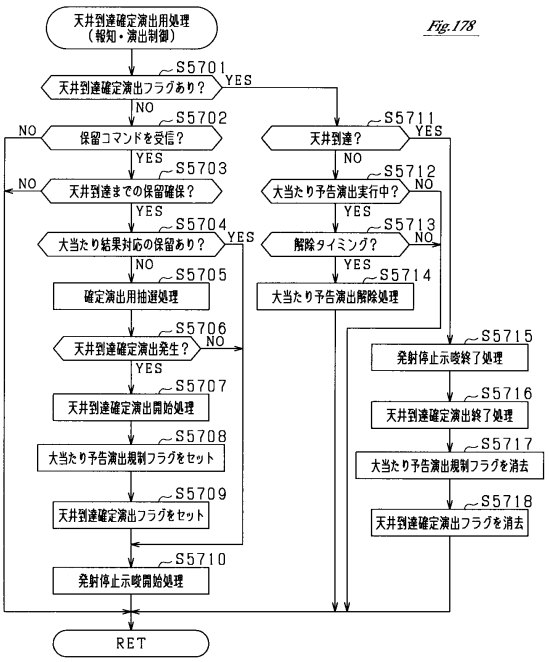
【図１７７】

Fig.177

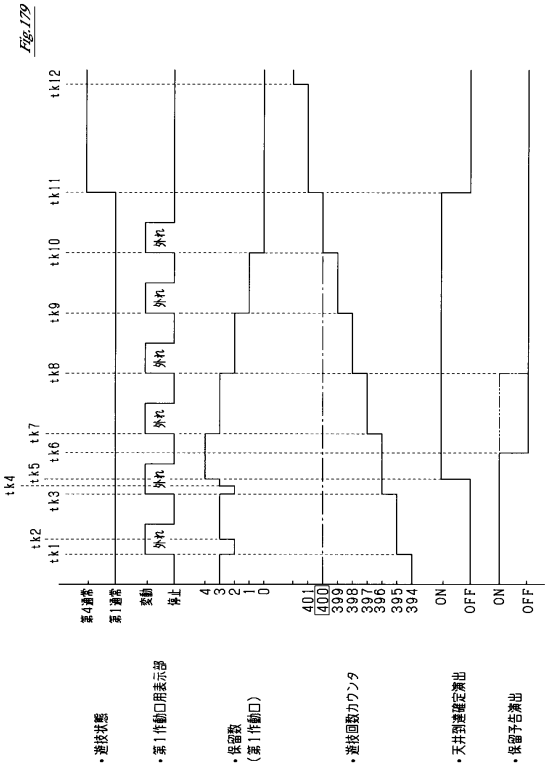


【図１７８】

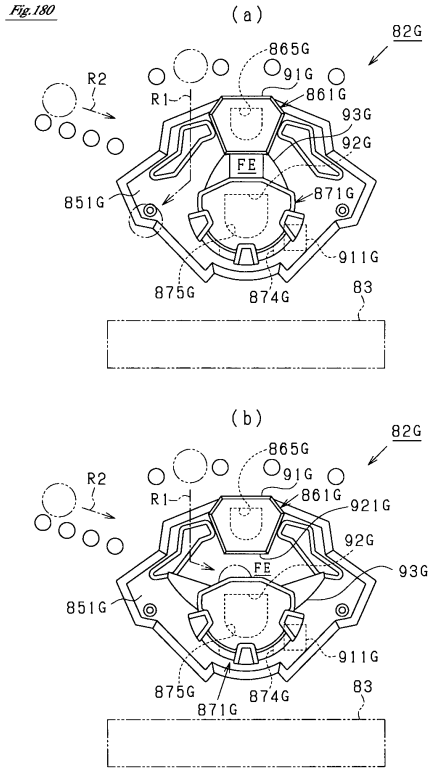
Fig.178



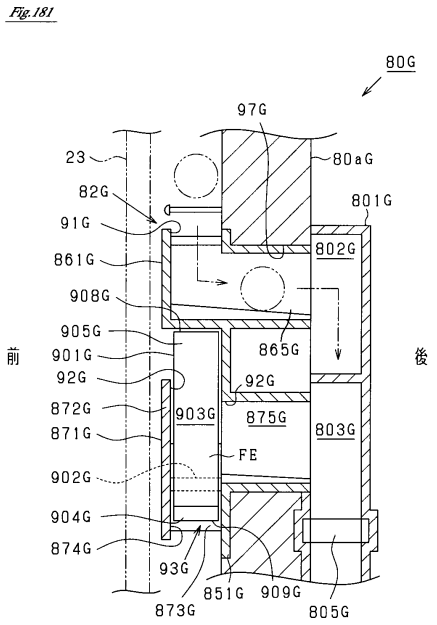
【図１７９】



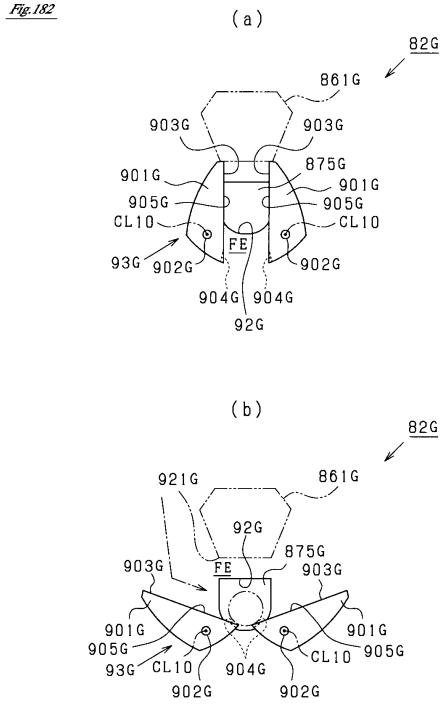
【図１８０】



【図１８１】

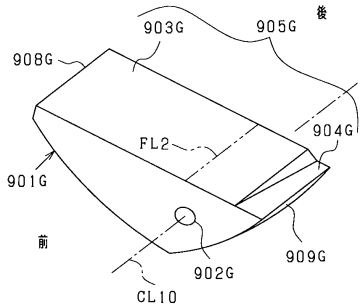


【図１８２】



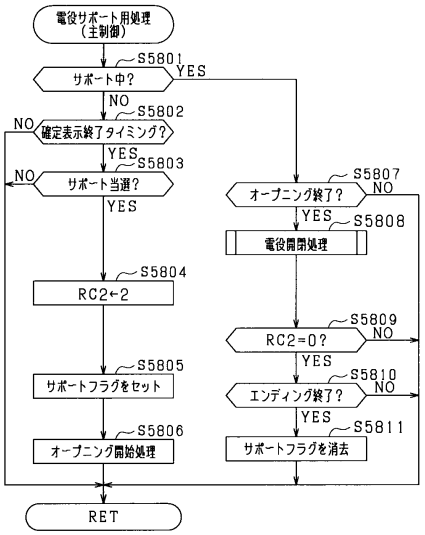
【図１８３】

Fig.183



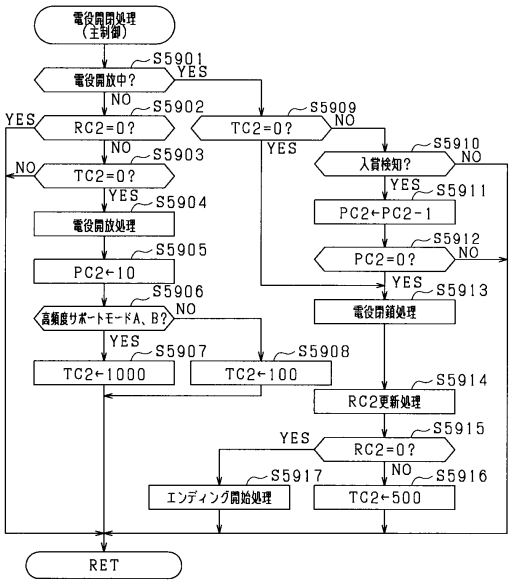
【図１８４】

Fig.184



【図１８５】

Fig.185



【図１８６】

Fig.186

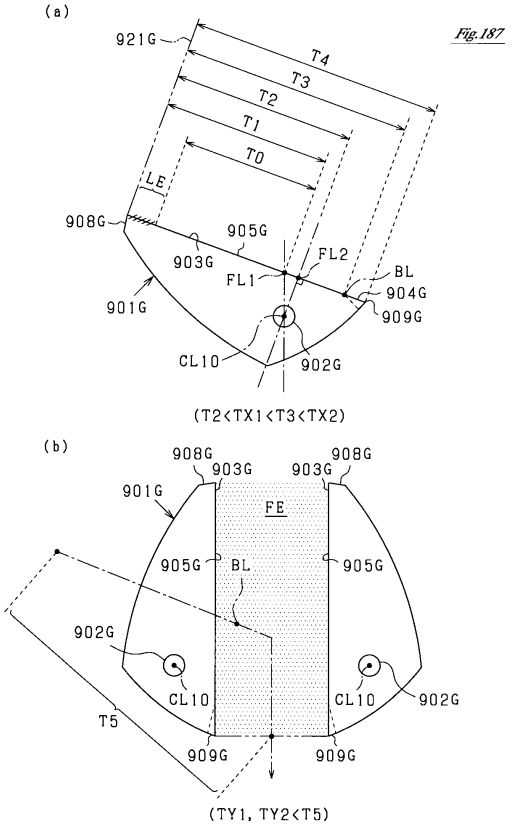
(a)

サポートモード	サポート当選確率	開放回数	開放時間	インターバル時間	ベース
低頻度サポートモード	1/2	2	0.2sec	1sec	低
高頻度サポートモードA	1/2	2	2sec	1sec	↕
高頻度サポートモードB	1/1.1	2	2sec	1sec	高

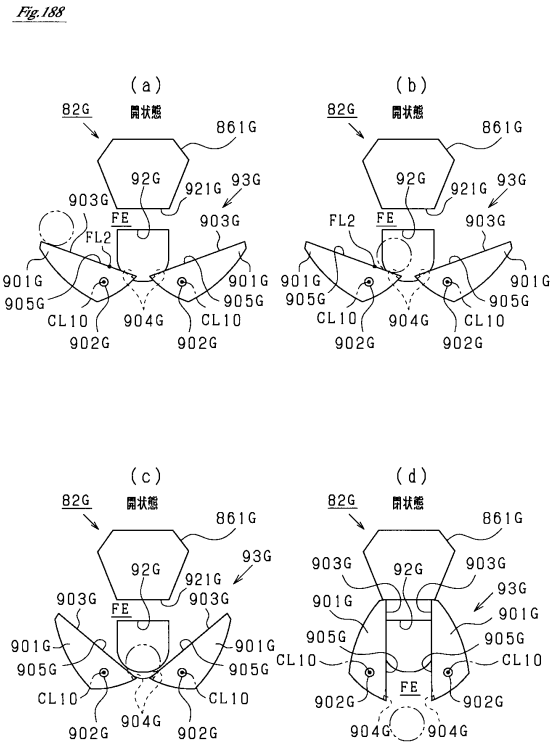
(b)

サポートモード	普通図柄の変動表示時間	普通図柄の確定表示時間
低頻度サポートモード	10~20sec	0.5sec
高頻度サポートモードA	0.1sec	0.5sec
高頻度サポートモードB	0.1sec	0.5sec

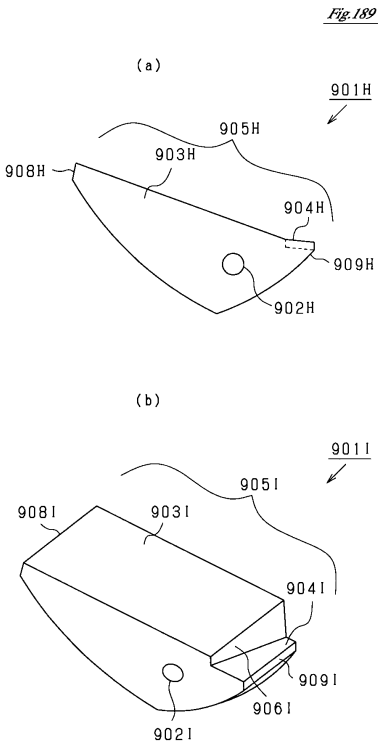
【図１８７】



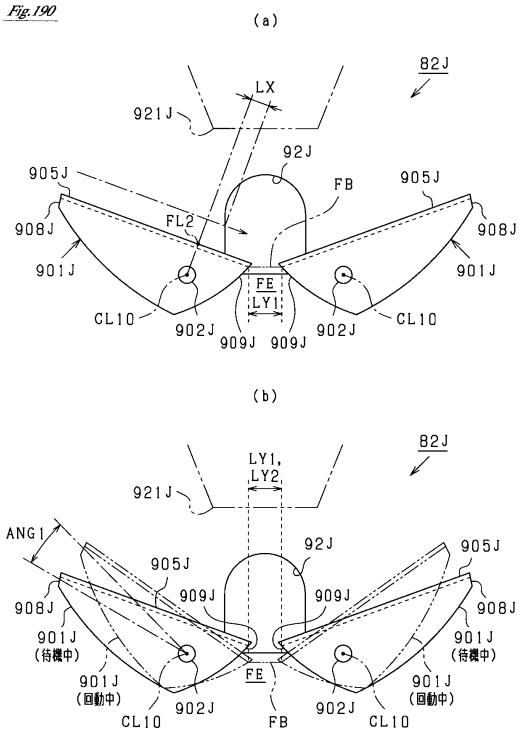
【図１８８】



【図１８９】

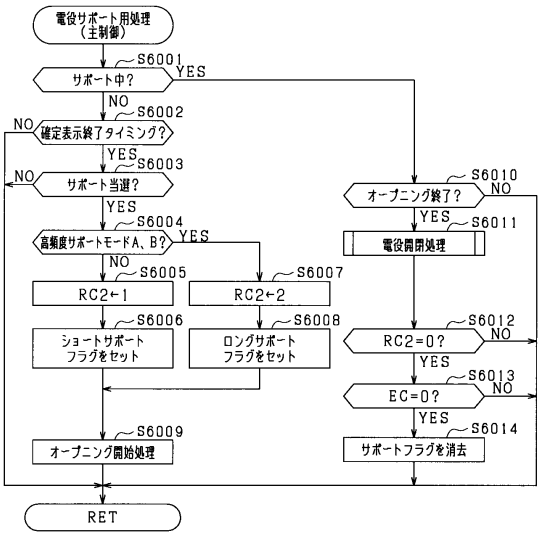


【図１９０】



【図１９１】

Fig.191



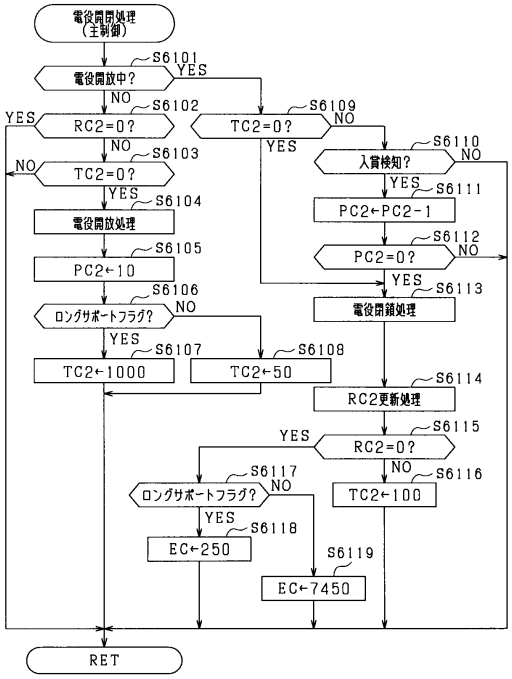
【図１９２】

Fig.192

開放パターン	オープニング時間	開放時間	エンディング時間
ショート開放	0.5sec	0.1secX1	14.9sec
ロング開放	0.5sec	2secX2	0.5sec

【図１９３】

Fig.193

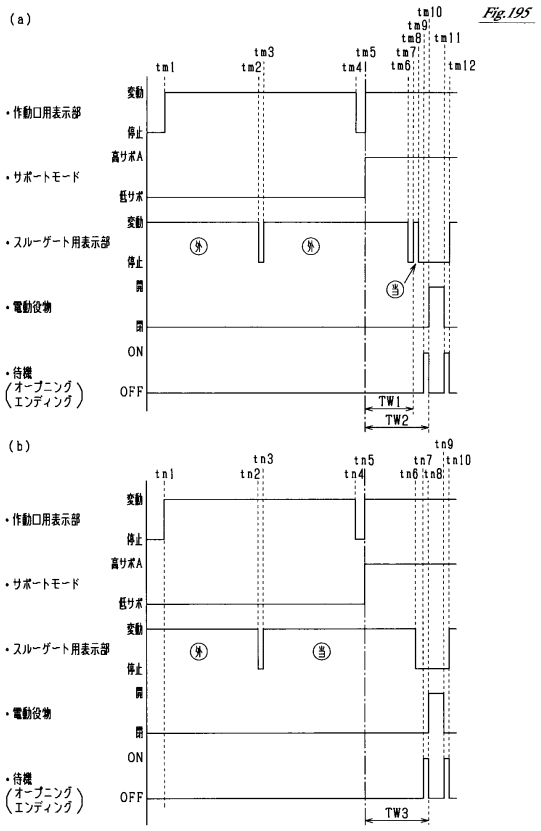


【図１９４】

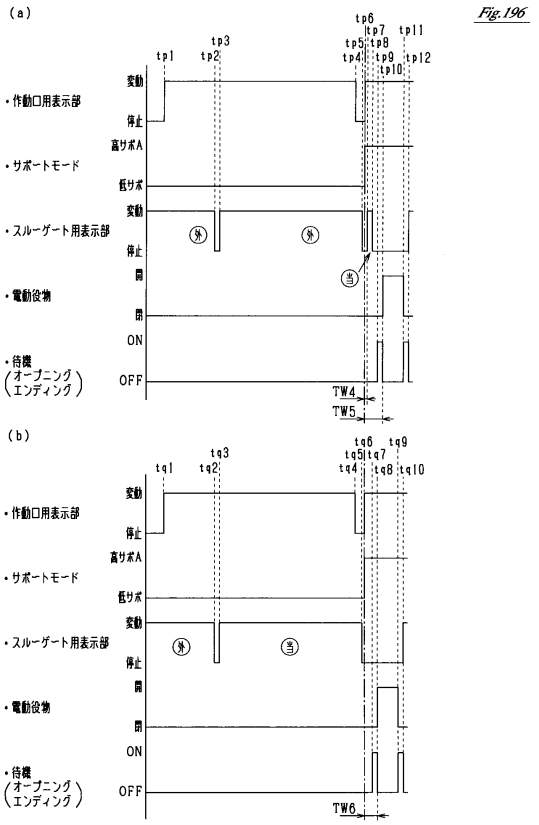
Fig.194

サポートモード	サポート当選確率	普通図柄の変動表示時間	普通図柄の確定表示時間
低頻度サポートモード	1/2	15sec	0.5sec
高頻度サポートモードA	1/2	0.5sec	0.5sec
高頻度サポートモードB	1/1.1	0.5sec	0.5sec

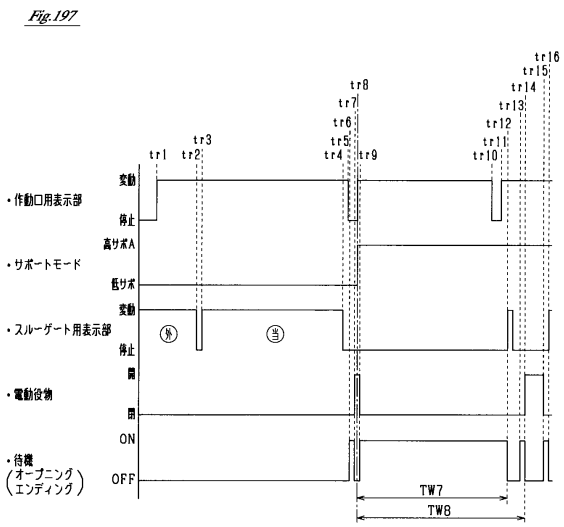
【図１９５】



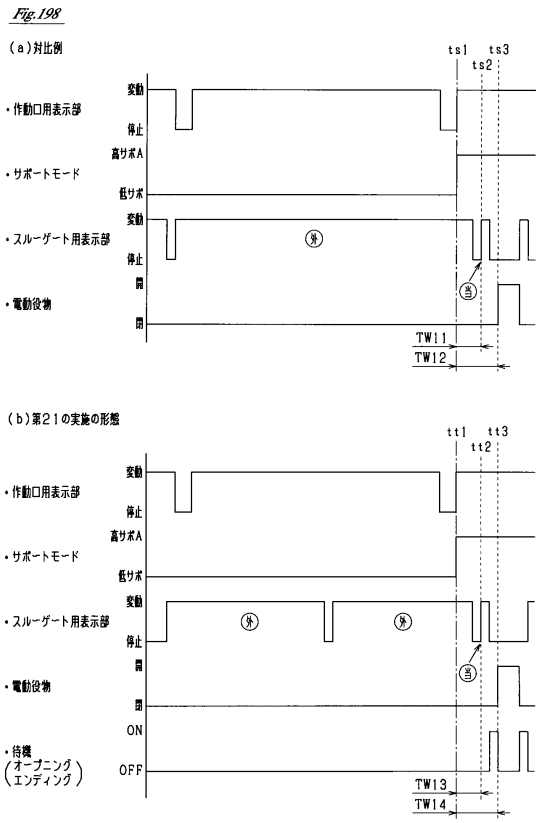
【図１９６】



【図１９７】

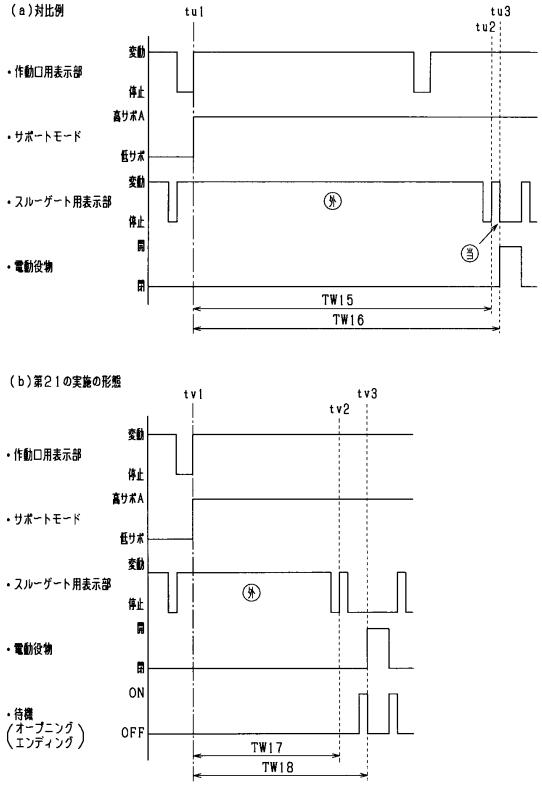


【図１９８】



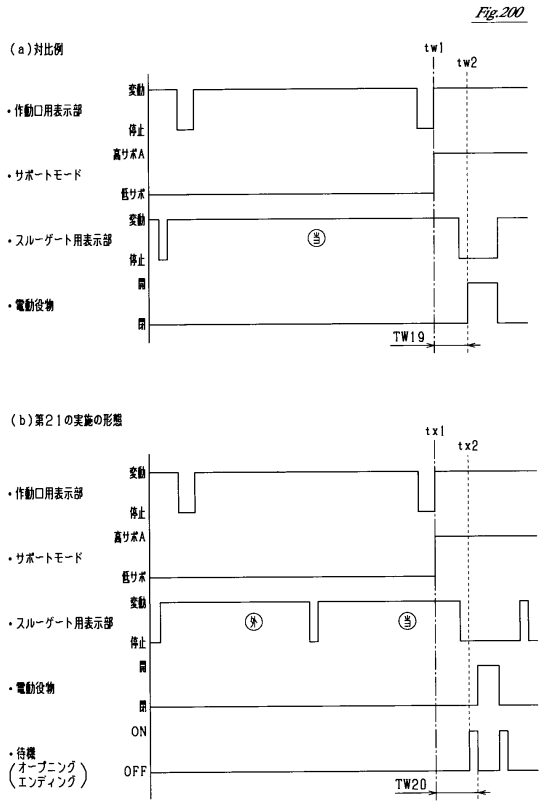
【図１９９】

Fig.199



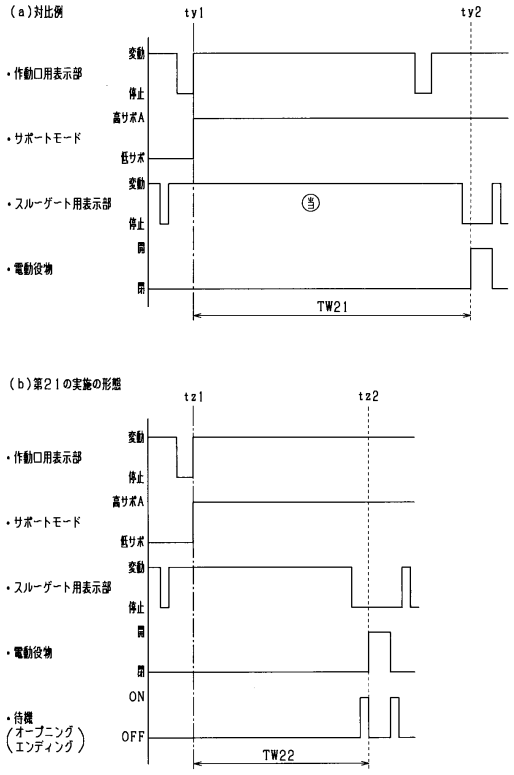
【図２００】

Fig.200



【図２０１】

Fig.201



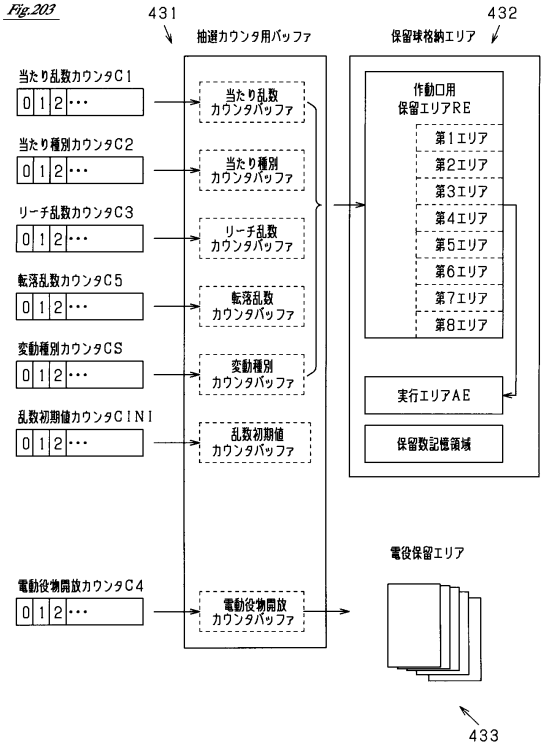
【図２０２】

Fig.202

開放パターン	オープニング時間	開放時間	エンディング時間
ショート開放	0sec	0.1secX1	15.4sec
ロング開放	0.8sec	2secX2	0.2sec

【図２０３】

Fig.203



【図２０４】

Fig.204

当否テーブル記憶エリア

（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果
7&307&507	大当たり結果
その他	外れ結果

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果
7&107&207 307&407&507	大当たり結果
その他	外れ結果

転落テーブル記憶エリア

（c）転落テーブル

転落乱数カウンタC5	当否結果
444	転落結果
その他	回避結果

【図２０５】

Fig.205

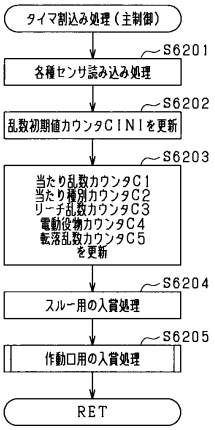
振分テーブル記憶エリア

振分テーブル

当たり種別カウンタC2	振分結果	終了基準回数（保障回数）
0~17	8R確変大当たり結果A	100回
18~26	8R確変大当たり結果B	200回
27~28	8R確変大当たり結果C	500回
29	8R確変大当たり結果D	1000回

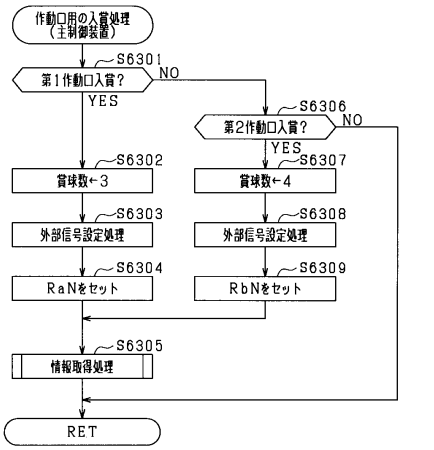
【図２０６】

Fig.206



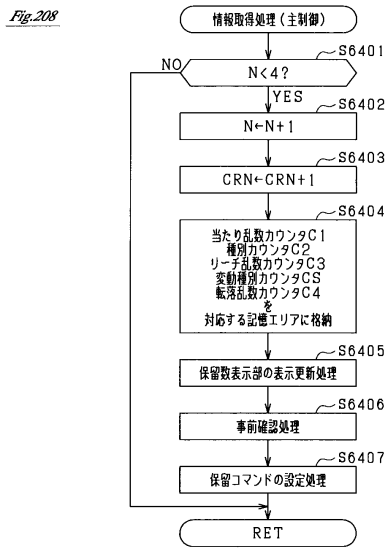
【図２０７】

Fig.207



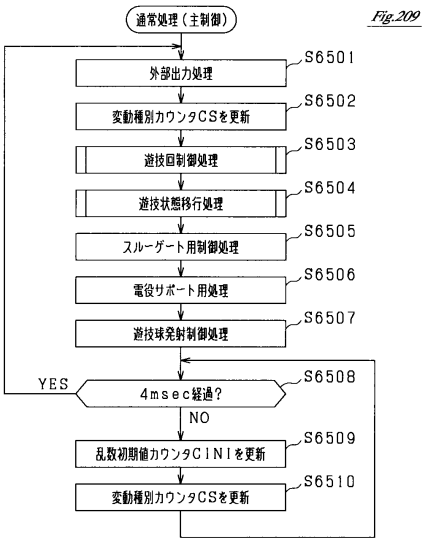
【図２０８】

Fig.208



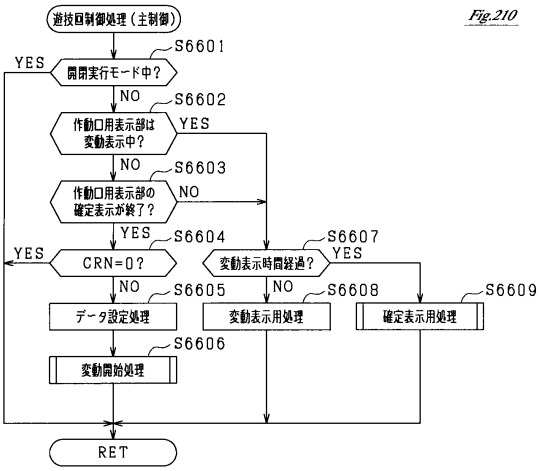
【図２０９】

Fig.209



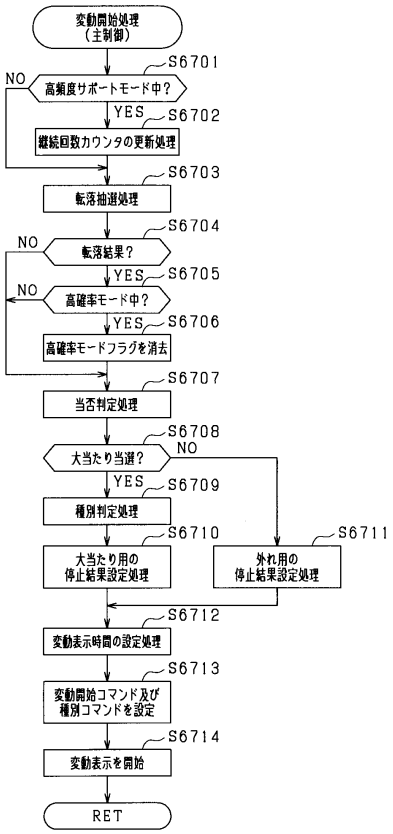
【図２１０】

Fig.210



【図２１１】

Fig.211



【図２１２】

Fig.212

第１通常遊技状態
（低確率モードＸ低頻度サポートモード）

保留数	完全外れ	外れリーチ	大当たり
0	12~14sec	20~30sec	20~30sec
1	12~14sec		
2	7~9sec		
3~8	3~5sec		

【図２１３】

Fig.213

（ａ）遊技回数≠規定回数

第２通常遊技状態
（高確率モードＸ高頻度サポートモード）
及び
第３通常遊技状態
（低確率モードＸ高頻度サポートモード）

保留数	完全外れ	外れリーチ	大当たり
0	10~12sec	20~30sec	20~30sec
1	1~2sec		
2	1~2sec		
3~8	1~2sec		

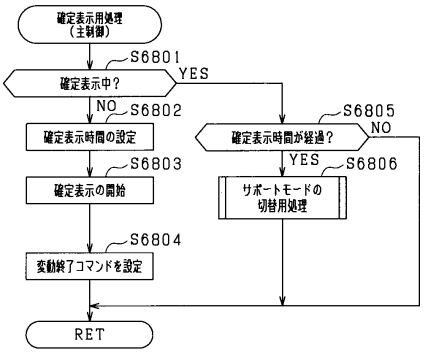
（ｂ）遊技回数＝規定回数

第２通常遊技状態
（高確率モードＸ高頻度サポートモード）
及び
第３通常遊技状態
（低確率モードＸ高頻度サポートモード）

保留数	完全外れ	外れリーチ	大当たり
0	30sec	30sec	30sec
1			
2			
3~8			

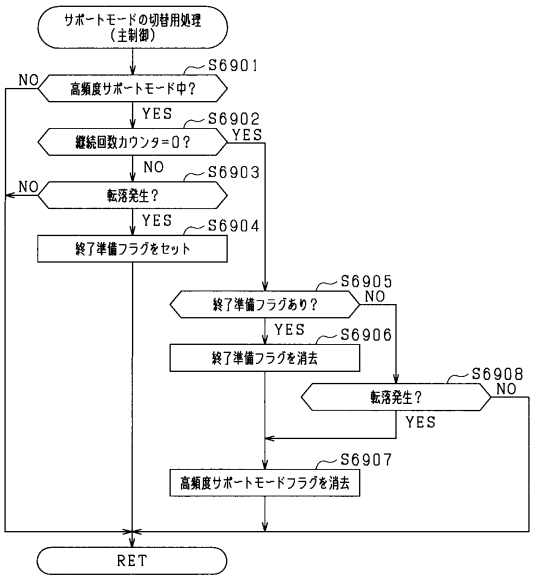
【図２１４】

Fig.214



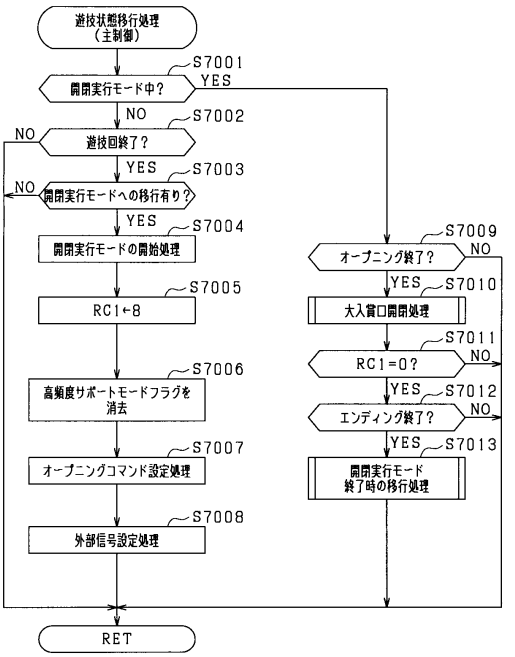
【図２１５】

Fig.215



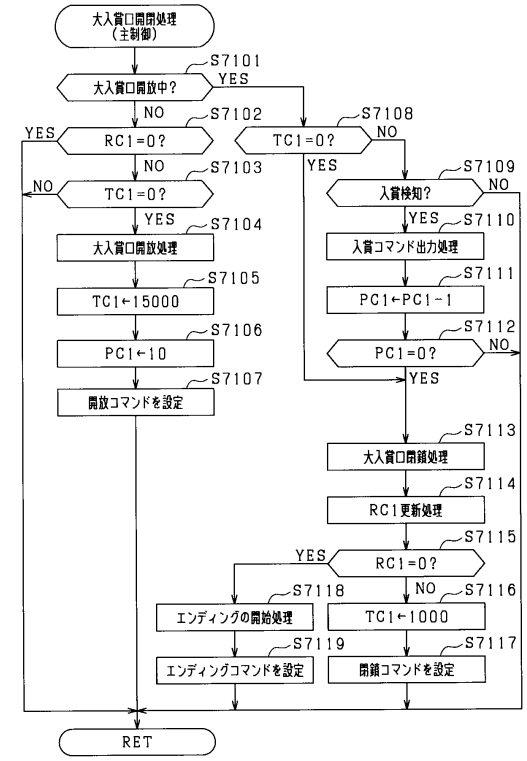
【図２１６】

Fig.216



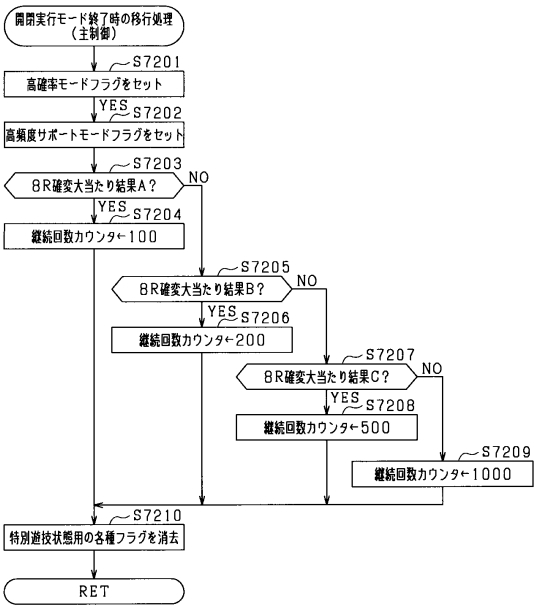
【図２１７】

Fig.217



【図２１８】

Fig.218



【図２１９】

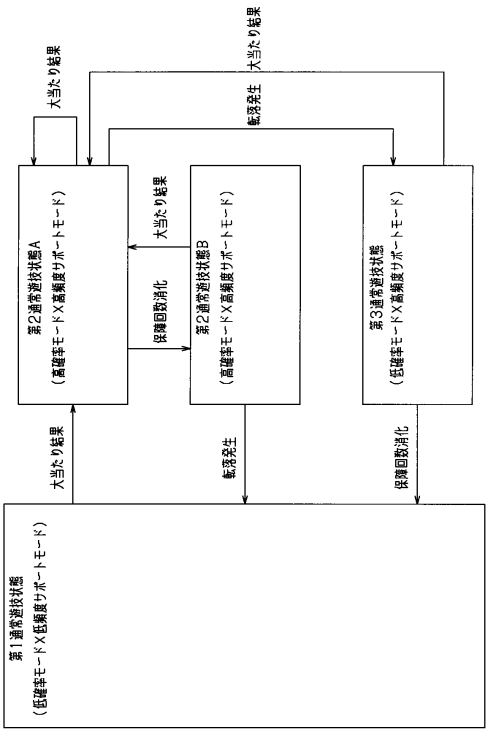
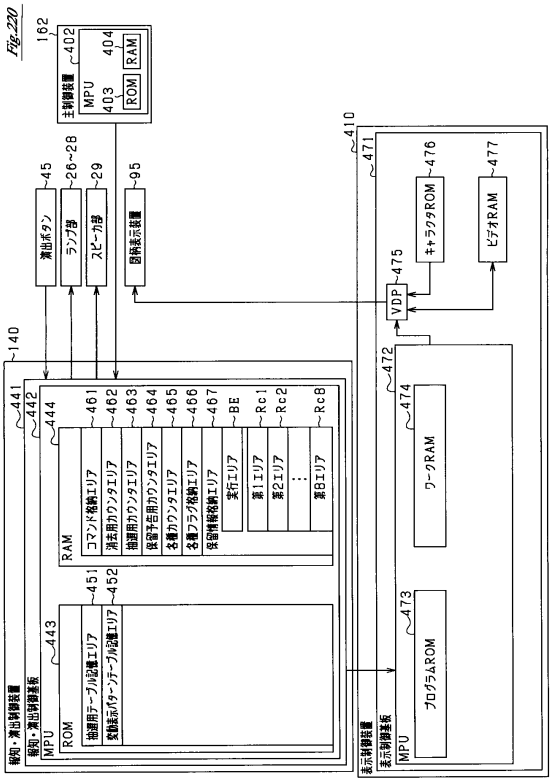
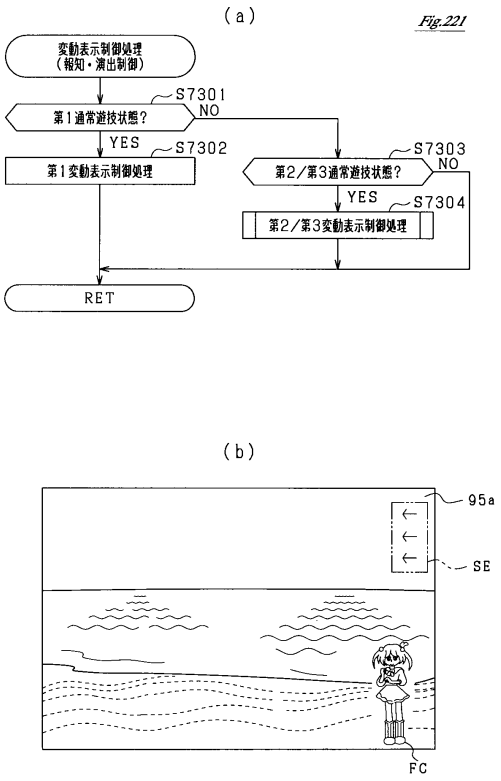


Fig.219

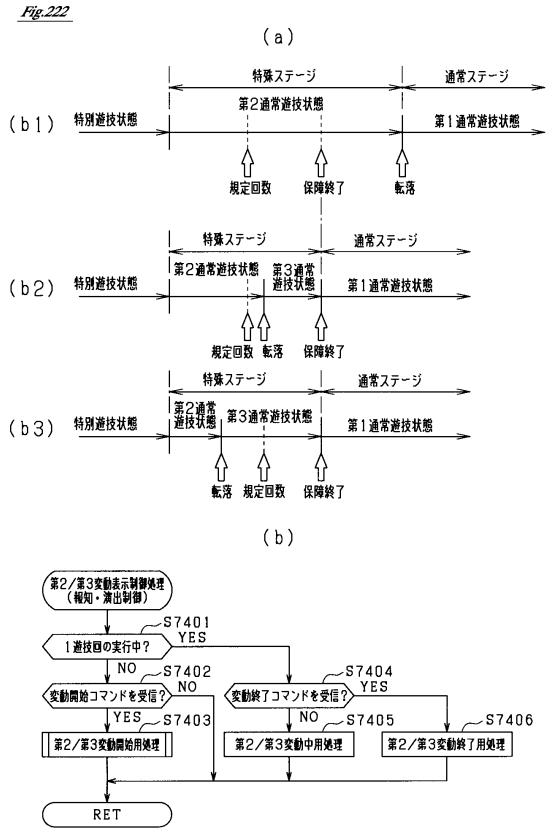
【図２２０】



【図２２１】

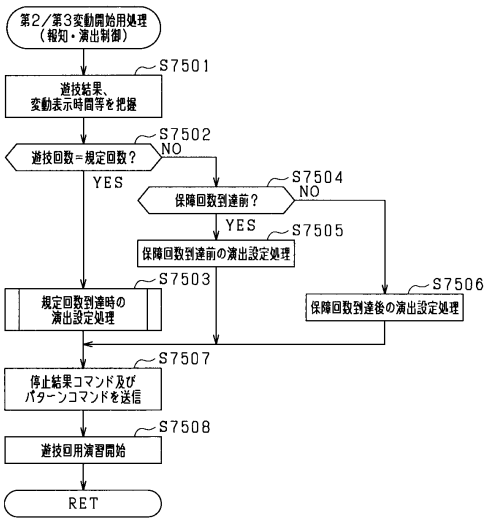


【図２２２】



【図２２３】

Fig.223



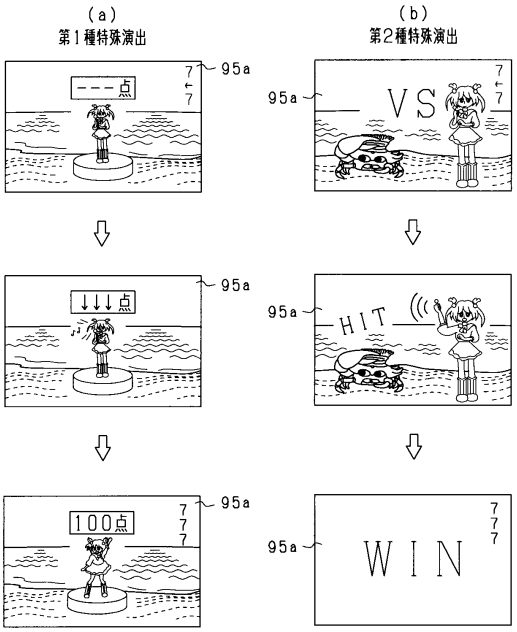
【図２２４】

Fig.224

演出の種類	第2種特殊演出（バトル演出）	第1種特殊演出（ストーリー演出）	スーパーリーチ演出	ノーマルリーチ演出	完全外れ
第1通常遊技状態 規定回数到達時	×	×	○	○	○
第2通常遊技状態 第3通常遊技状態 終了基準回数到達前	○	×	×	×	×
終了基準回数到達時	×	○	×	×	○
終了基準回数到達後（転落なし×外れ）	○	○	×	×	×
終了基準回数到達後（大当たり）	×	×	×	×	×
終了基準回数到達後（転落あり×外れ）	○	×	×	×	×

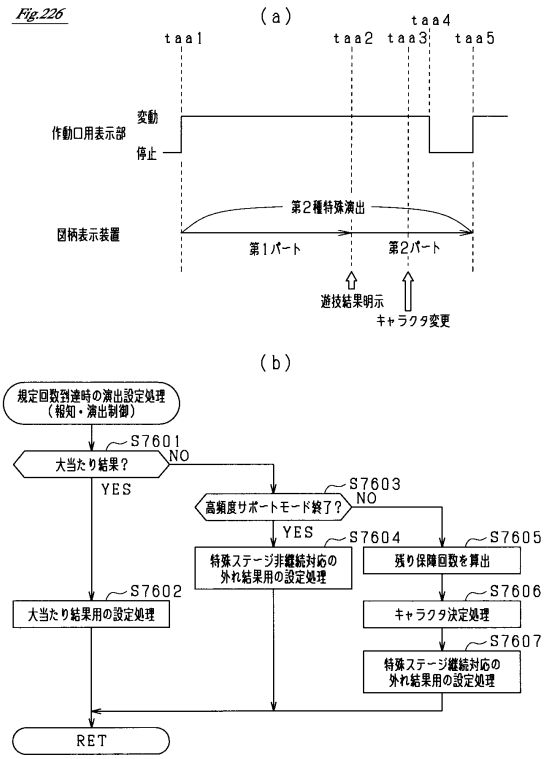
【図２２５】

Fig.225

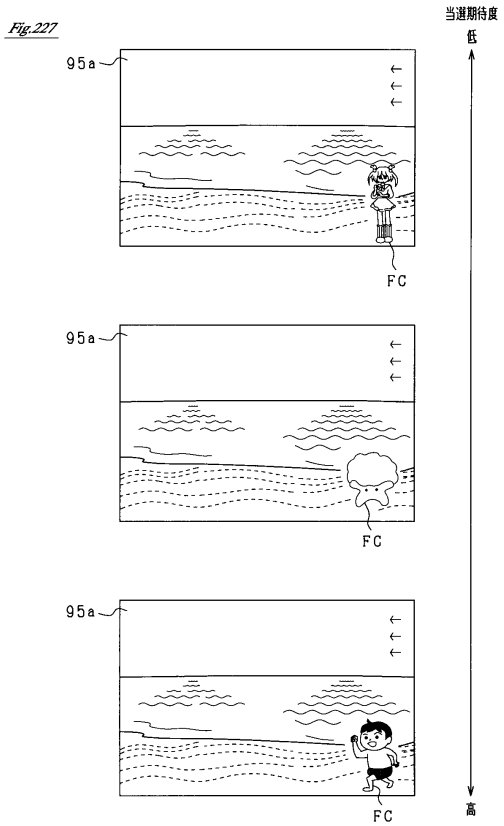


【図２２６】

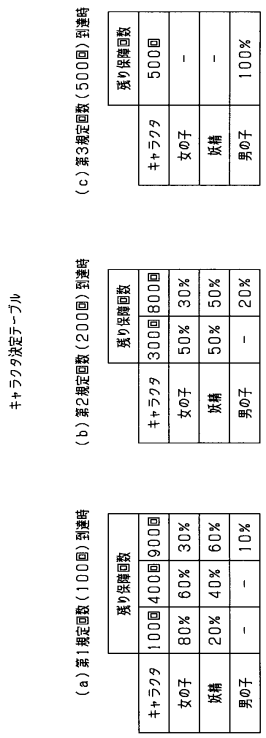
Fig.226



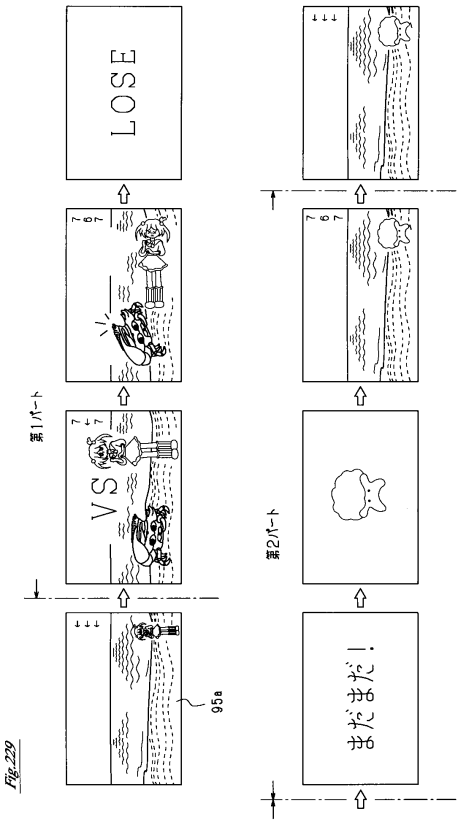
【図２２７】



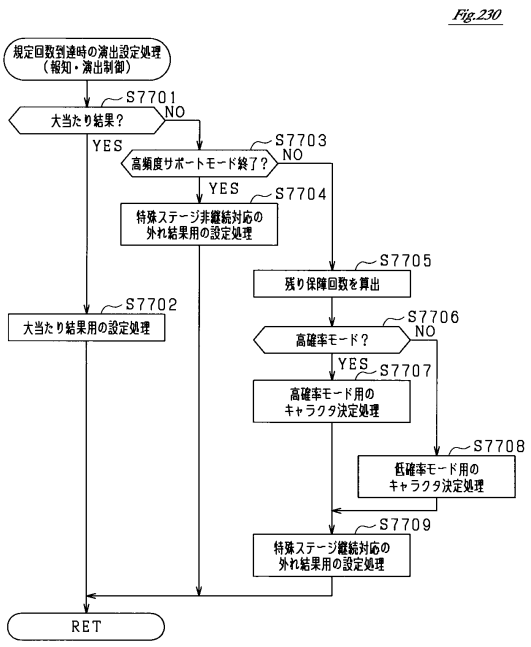
【図２２８】



【図２２９】



【図２３０】



【図２３１】

Fig.231

低確率モード対応のキャラクタ決定テーブル

(a1)第1規定回数(100回)到達時

	残り保障回数			
キャラクタ	100回	400回	900回	
女の子	90%	70%	30%	
妖精	10%	30%	60%	
男の子	-	-	10%	

(b1)第2規定回数(200回)到達時

	残り保障回数			
キャラクタ	300回	800回		
女の子	60%	30%		
妖精	40%	50%		
男の子	-	20%		

(c1)第3規定回数(500回)到達時

	残り保障回数
キャラクタ	500回
女の子	-
妖精	-
男の子	100%

高確率モード対応のキャラクタ決定テーブル

(a2)第1規定回数(100回)到達時

	残り保障回数			
キャラクタ	100回	400回	900回	
女の子	70%	50%	30%	
妖精	30%	50%	60%	
男の子	-	-	10%	

(b2)第2規定回数(200回)到達時

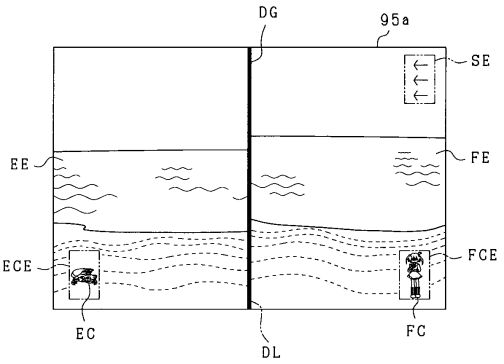
	残り保障回数			
キャラクタ	300回	800回		
女の子	40%	30%		
妖精	60%	50%		
男の子	-	20%		

(c2)第3規定回数(500回)到達時

	残り保障回数
キャラクタ	500回
女の子	-
妖精	-
男の子	100%

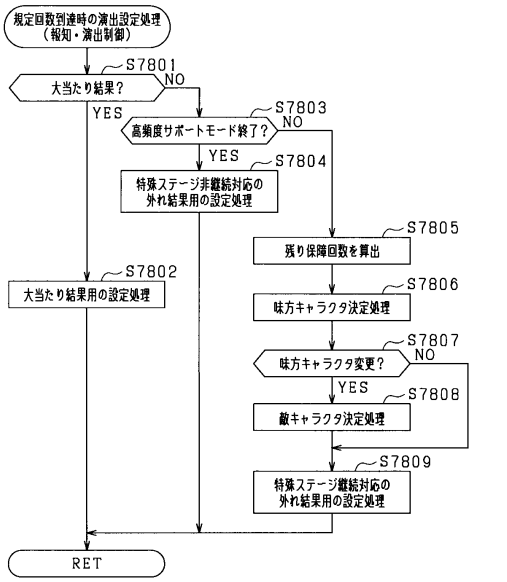
【図２３２】

Fig.232



【図２３３】

Fig.233



【図２３４】

Fig.234

敵キャラクタ決定テーブル

(a)第1規定回数(100回)到達時

敵キャラクタ	抽選モード	
	高確率モード	低確率モード
カメ	60%	50%
カニ	30%	30%
サメ	10%	20%

(b)第2規定回数(200回)到達時

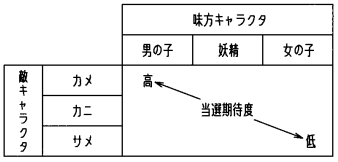
敵キャラクタ	抽選モード	
	高確率モード	低確率モード
カメ	70%	5%
カニ	25%	25%
サメ	5%	70%

(c)第3規定回数(500回)到達時

敵キャラクタ	抽選モード	
	高確率モード	低確率モード
カメ	80%	-
カニ	20%	20%
サメ	-	80%

【図２３５】

Fig.235



【図２３６】

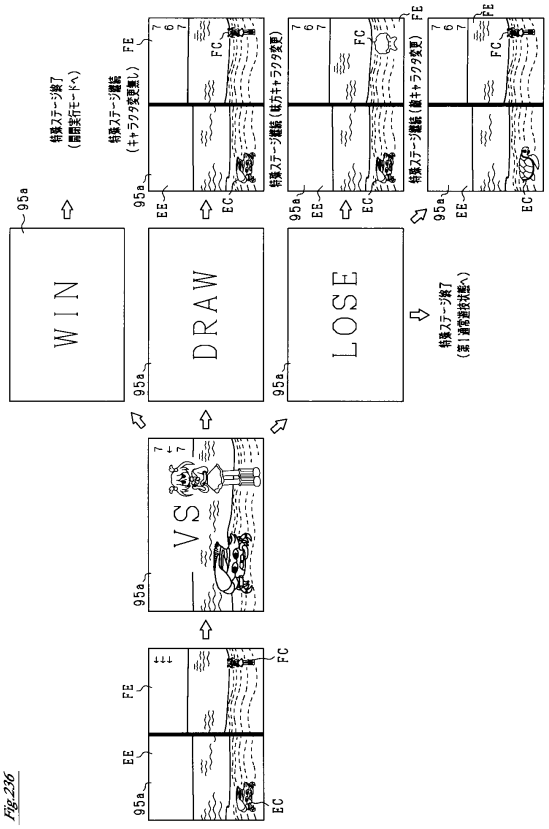


Fig.236

【図２３７】

Fig.237

演出の種類			第１通常遊技状態	第２通常遊技状態 第３通常遊技状態
完全外れ	○	×	規定回数到達時	
ノーマルリーチ演出	○	×	終了基準回数到達前	
スーパーリーチ演出	○	×	終了基準回数到達時	
第１種特殊演出（ストーリー演出）	×	○	終了基準回数到達後（転落なし×外れ）	
第２種特殊演出（バトル演出）	×	○	終了基準回数到達後（大当たり）	
			終了基準回数到達後（転落あり×外れ）	

【図２３８】

Fig.238

（ａ）遊技回数≠規定回数

第２通常遊技状態（高確率モードＸ高頻度サポートモード） 及び 第３通常遊技状態（低確率モードＸ高頻度サポートモード）

保留数	完全外れ	外れリーチ	大当たり
0	10~12sec	20~30, 35sec	20~30, 35sec
1	1~2sec		
2	1~2sec		
3~8	1~2sec		

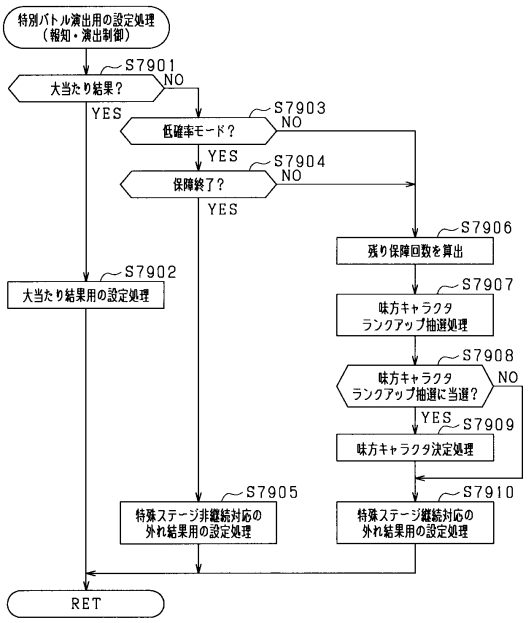
（ｂ）遊技回数＝規定回数

第２通常遊技状態（高確率モードＸ高頻度サポートモード） 及び 第３通常遊技状態（低確率モードＸ高頻度サポートモード）

保留数	完全外れ	外れリーチ	大当たり
0	35sec	35sec	35sec
1			
2			
3~8			

【図２３９】

Fig.239



【図２４０】

味方キャラクタランクアップ抽選テーブル

（ｂ）味方キャラクタ＝「妖精」の場合

残り保障回数	当選確率
0~100	-
101~200	-
201~300	5%
301~400	10%
401~500	20%
501~1000	40%

（ａ）味方キャラクタ＝「女の子」の場合

残り保障回数	当選確率
0~100	-
101~200	5%
201~300	10%
301~400	20%
401~500	40%
501~1000	80%

Fig.240

【図２４１】

Fig.241

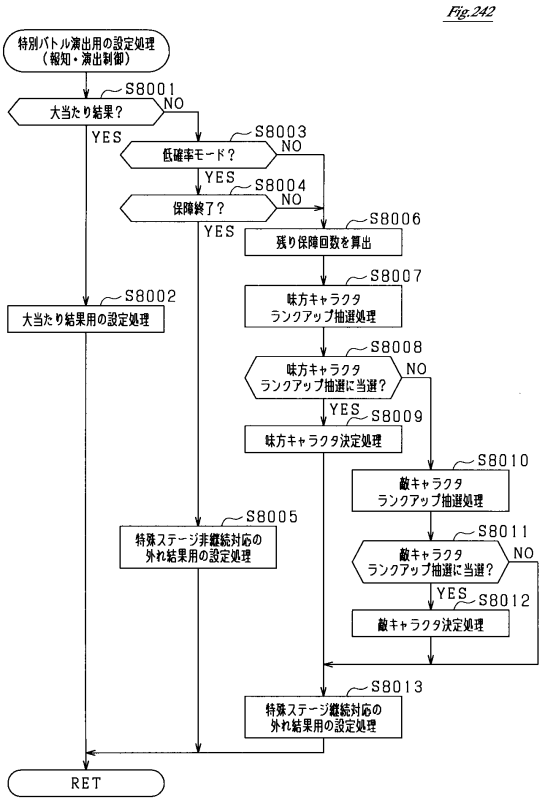
味方キャラクタランクアップ振分テーブル

味方キャラクタ＝「女の子」の場合

残り保障回数	味方キャラクタ	
	妖精	男の子
0~100	-	-
101~200	100%	-
201~300	90%	10%
301~400	80%	20%
401~500	70%	30%
501~1000	60%	40%

【図２４２】

Fig.242



【図２４３】

Fig.243

敵キャラクタランクアップ抽選テーブル

(a)低確率モード

現在の敵キャラクタ	当選確率
カメ	-
カニ	10%
サメ	30%

(b)高確率モード

現在の敵キャラクタ	当選確率
カメ	-
カニ	20%
サメ	50%

【図２４４】

Fig.244

敵キャラクタランクアップ振分テーブル

(a)敵キャラクタ=「カニ」の場合

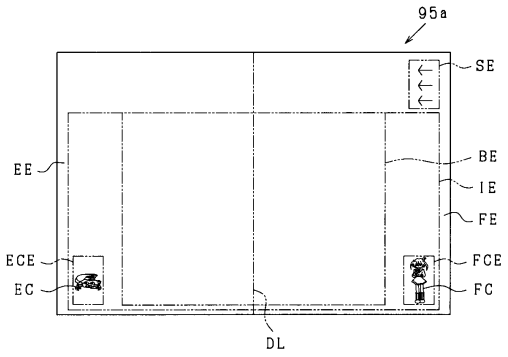
	抽選モード	
敵キャラクタ	高確率モード	低確率モード
カメ	100%	100%
カニ	-	-
サメ	-	-

(b)敵キャラクタ=「サメ」の場合

	抽選モード	
敵キャラクタ	高確率モード	低確率モード
カメ	30%	10%
カニ	70%	90%
サメ	-	-

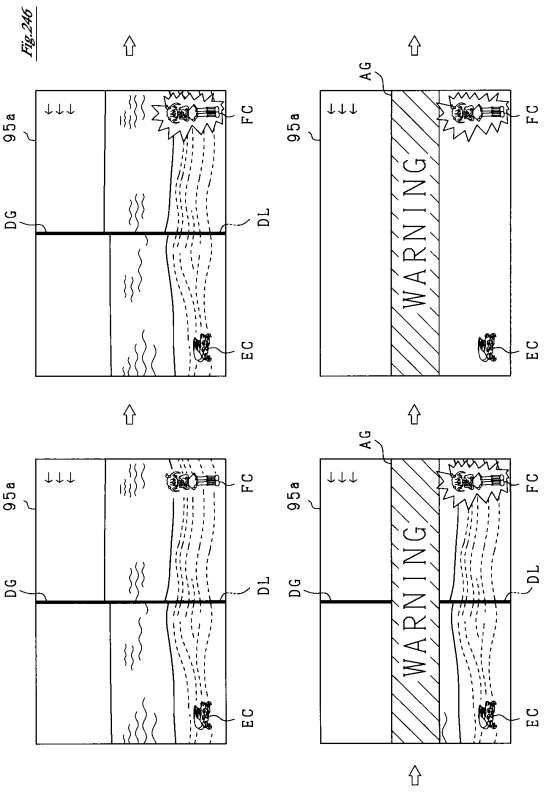
【図２４５】

Fig.245

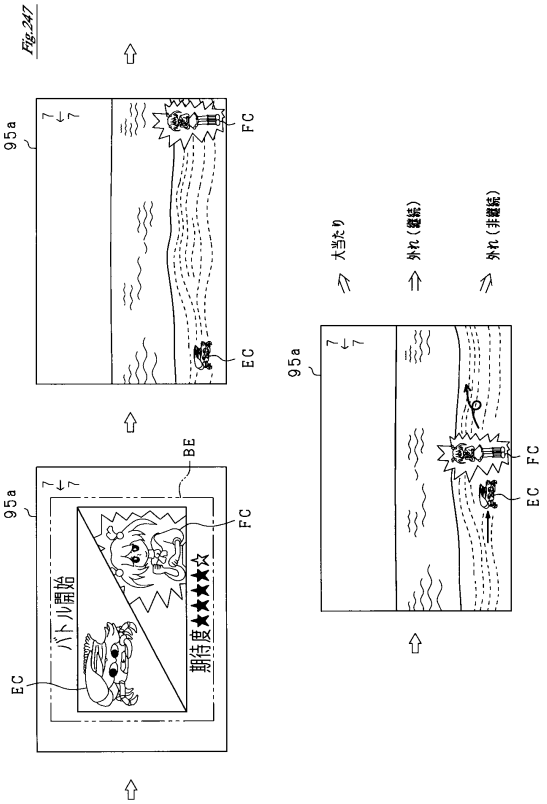


【図２４６】

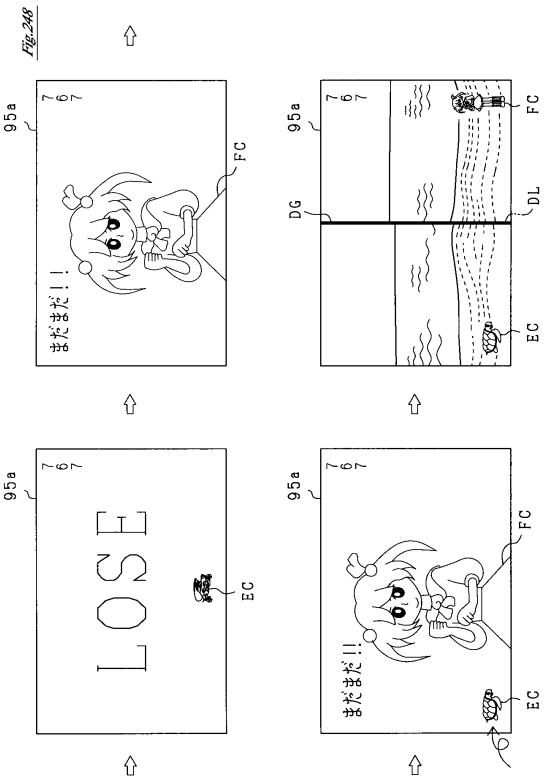
Fig.246



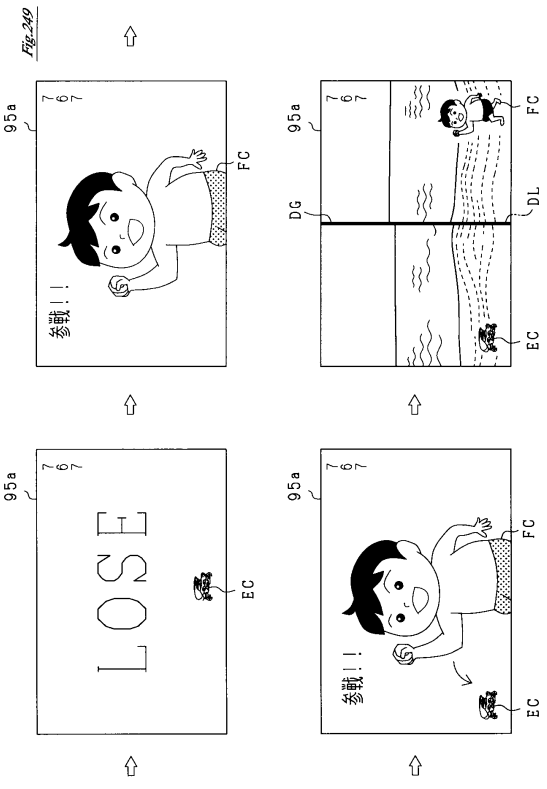
【図２４７】



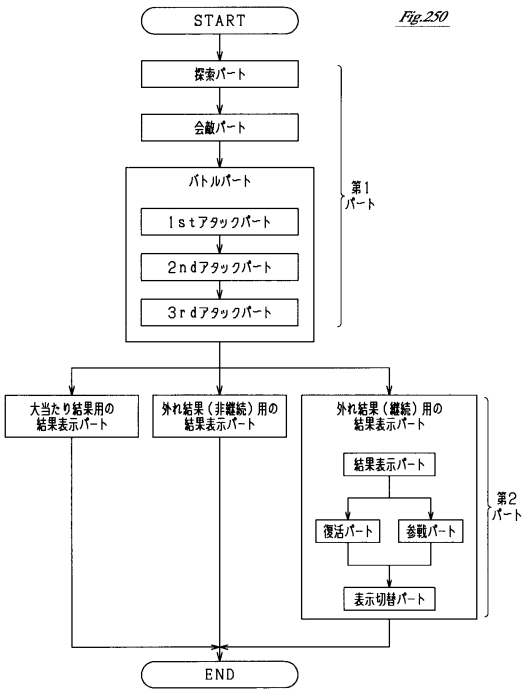
【図２４８】



【図２４９】

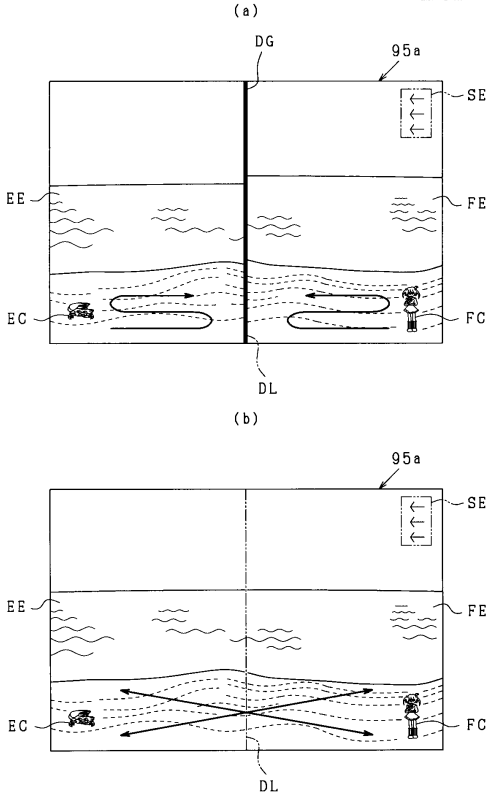


【図２５０】



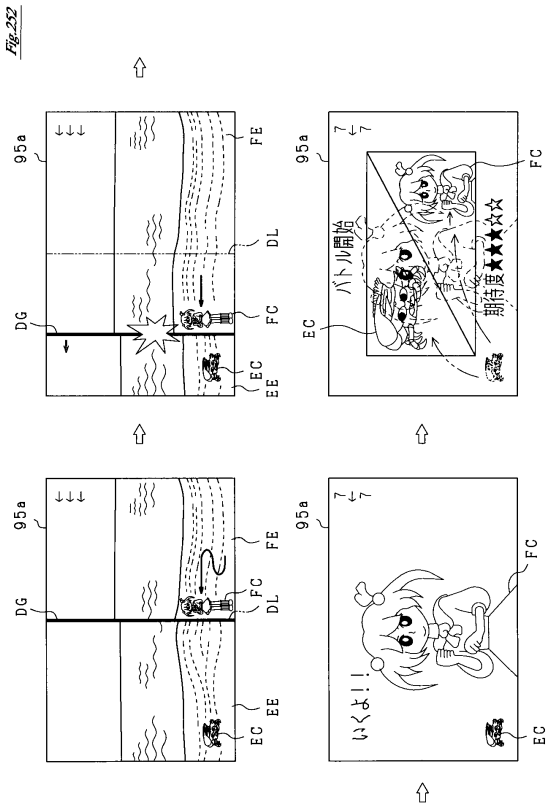
【図２５１】

Fig.251



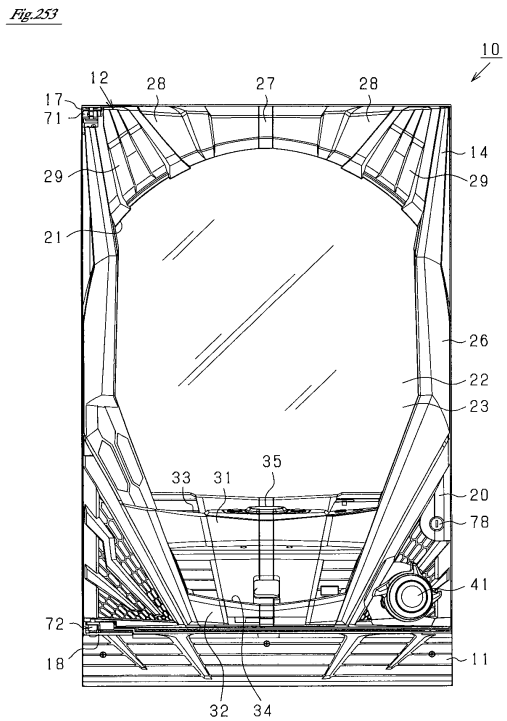
【図２５２】

Fig.252



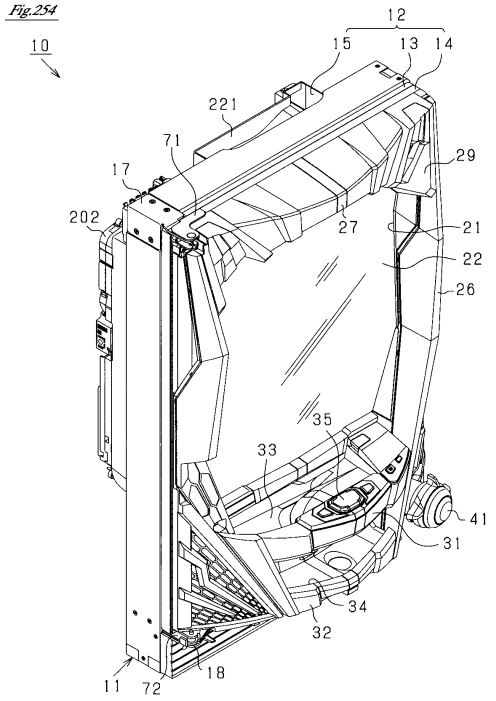
【図２５３】

Fig.253



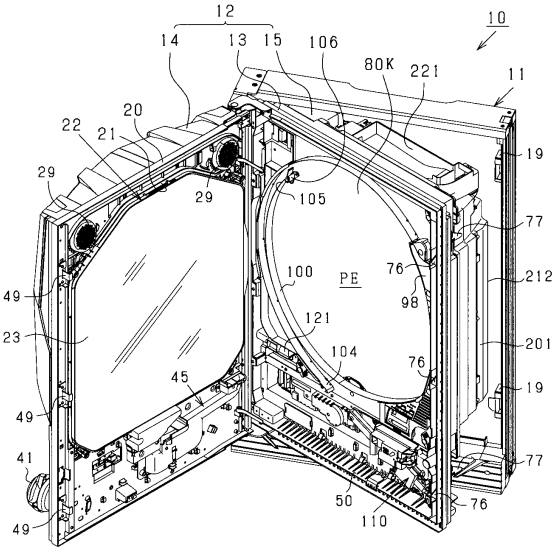
【図２５４】

Fig.254



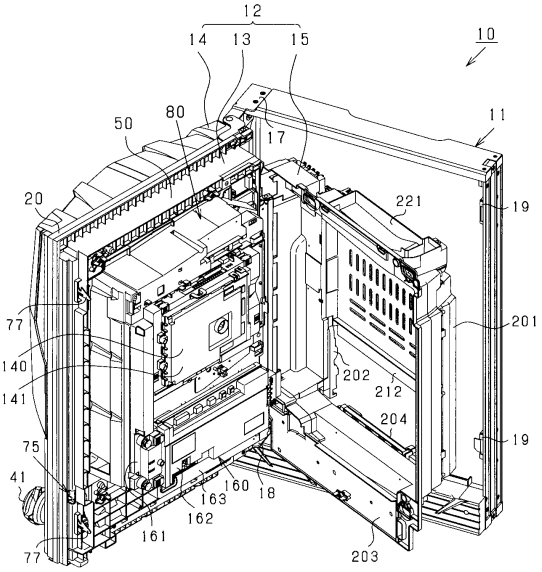
【図２５５】

Fig.255



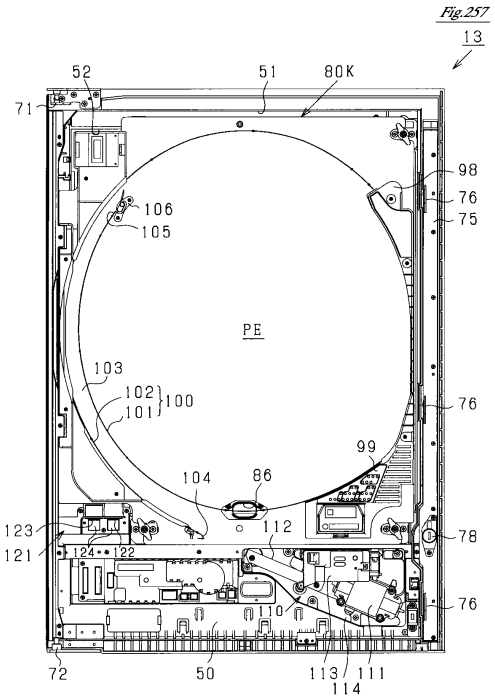
【図２５６】

Fig.256



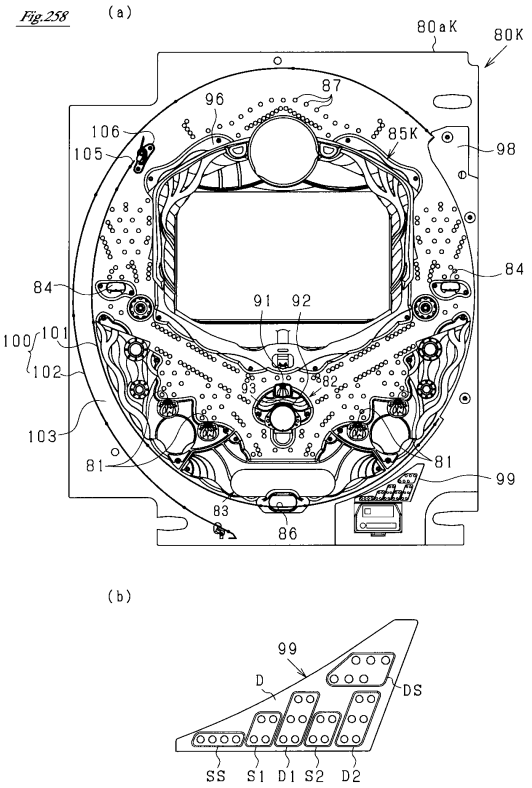
【図２５７】

Fig.257



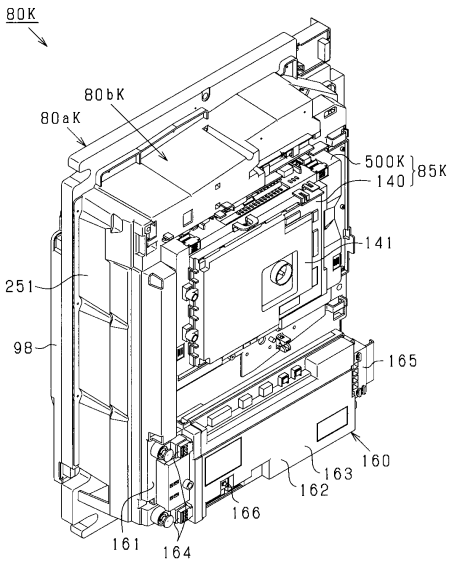
【図２５８】

Fig.258



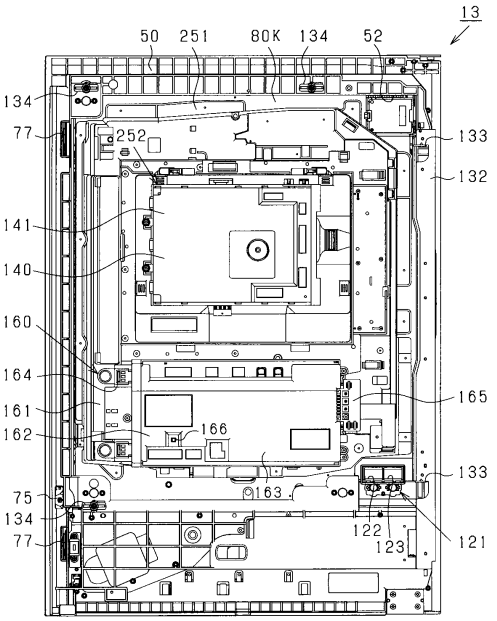
【図２５９】

Fig.259



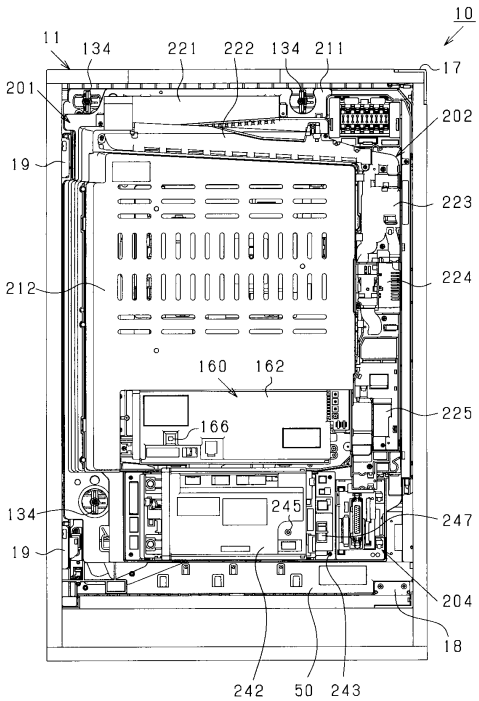
【図２６０】

Fig.260



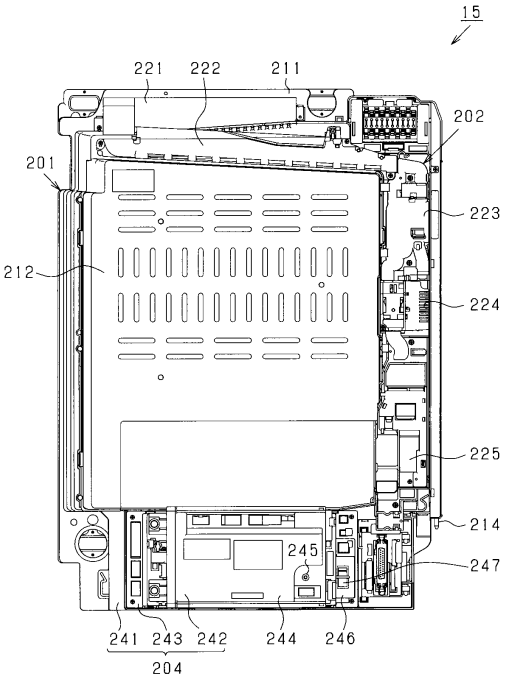
【図２６１】

Fig.261



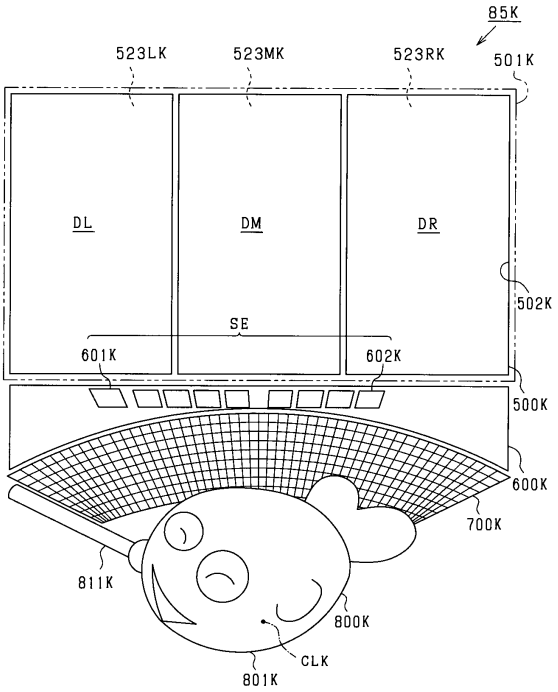
【図２６２】

Fig.262



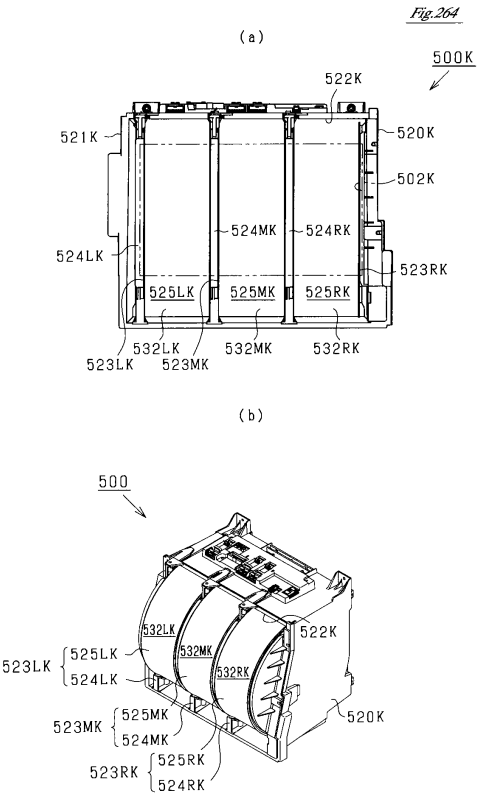
【図２６３】

Fig.263



【図２６４】

Fig.264



【図２６５】

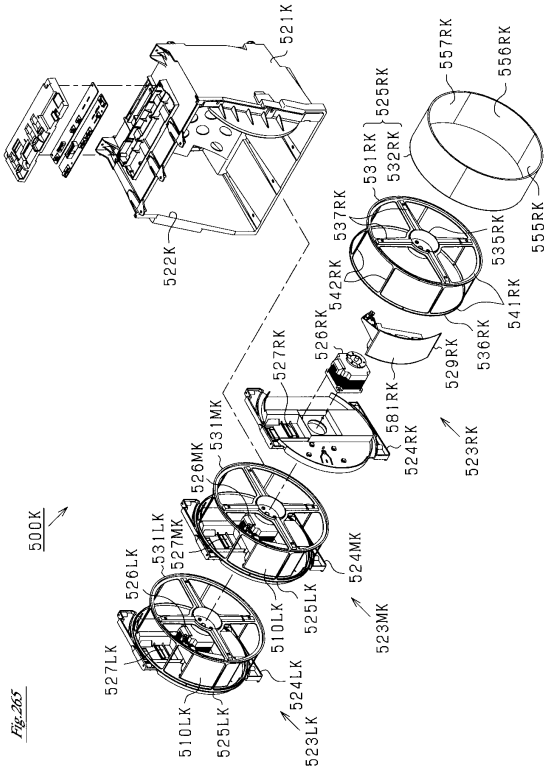
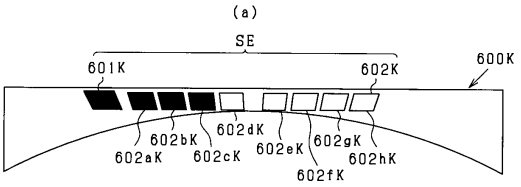


Fig.265

【図２６６】

Fig.266

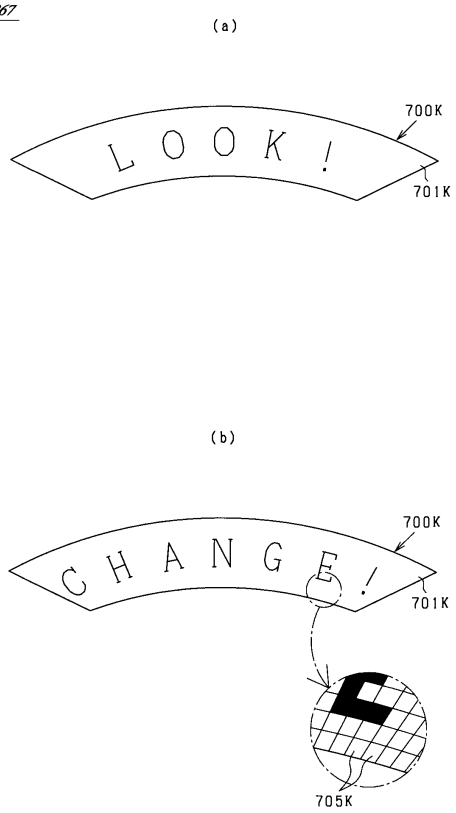


(b)

表示態様	概要
白（点灯）	期待度（低）
青（点灯）	
黄（点灯）	
赤（点灯）	期待度（高）
白（点滅）	変化示唆
青（点滅）	
黄（点滅）	
赤（点滅）	

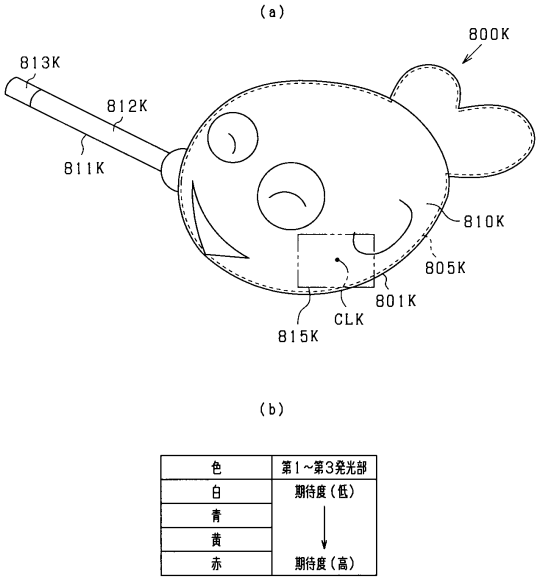
【図２６７】

Fig.267



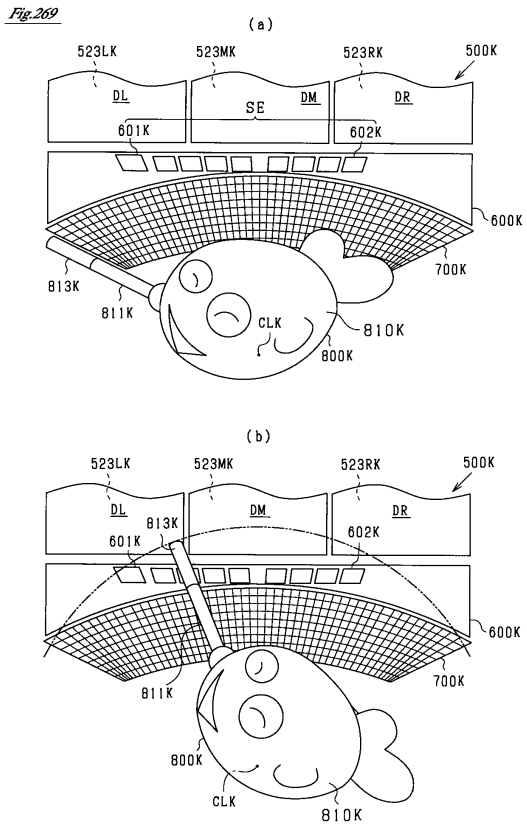
【図２６８】

Fig.268



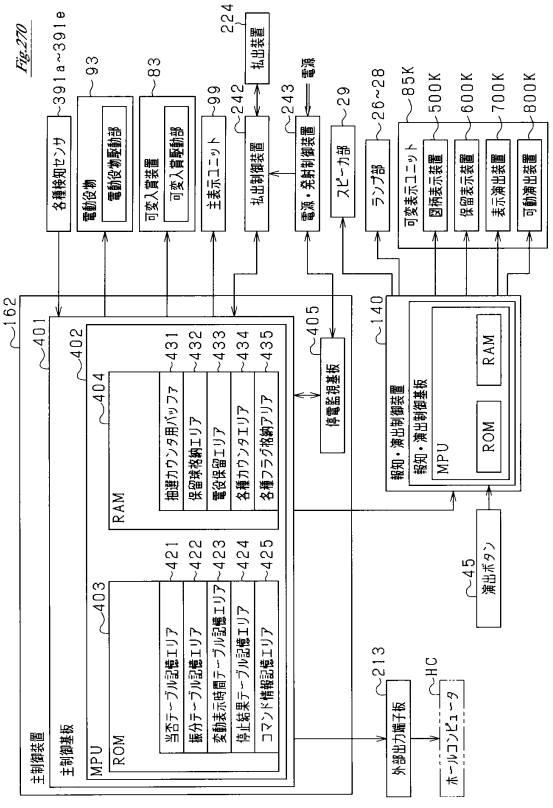
【図２６９】

Fig.269



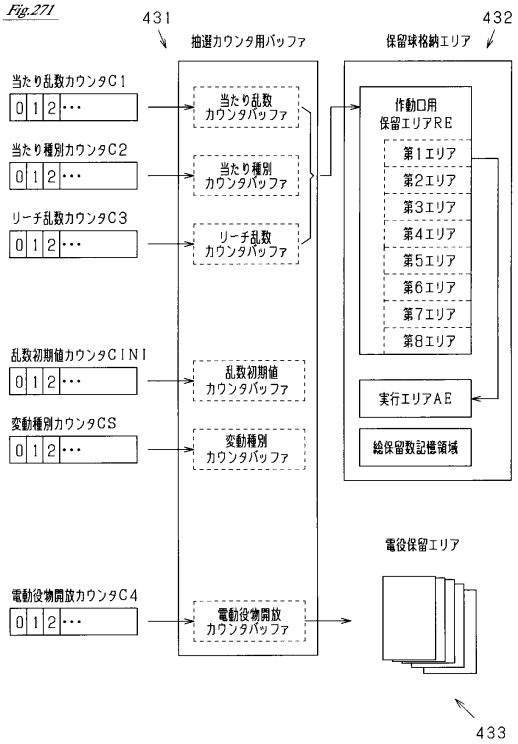
【図２７０】

Fig.270



【図２７１】

Fig.271



【図２７２】

Fig.272

当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	6/600 (1/100)
その他	外れ結果	591/600

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	30/600 (1/20)
その他	外れ結果	567/600

【図２７３】

Fig.273

（a）振分テーブル記憶エリア

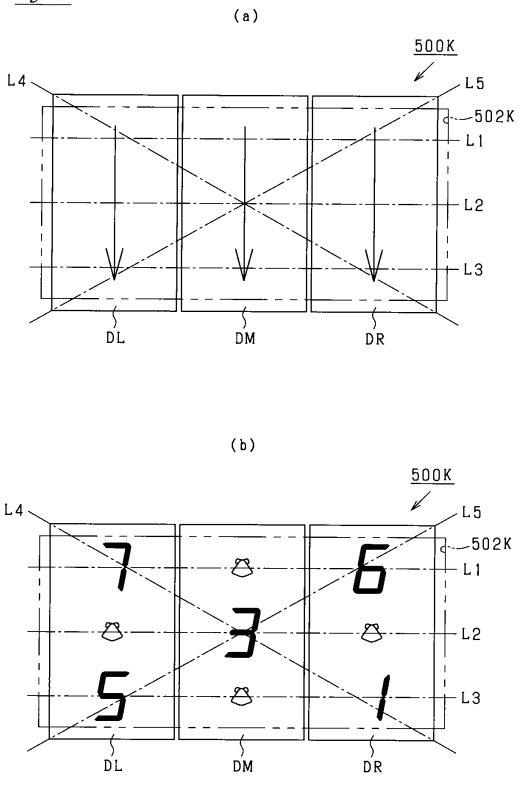
種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果	15/30 (1/2)
15~29	6R確変大当たり結果	15/30 (1/2)

（b）

種別	抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード（40回）
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモード（次回大当たりまで）

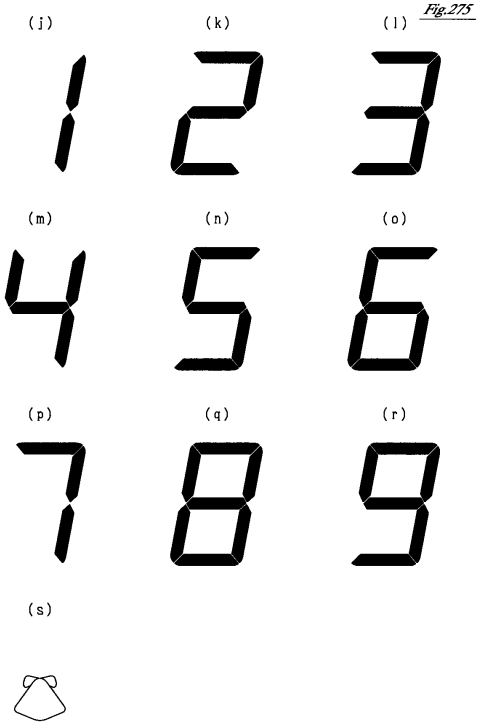
【図２７４】

Fig.274



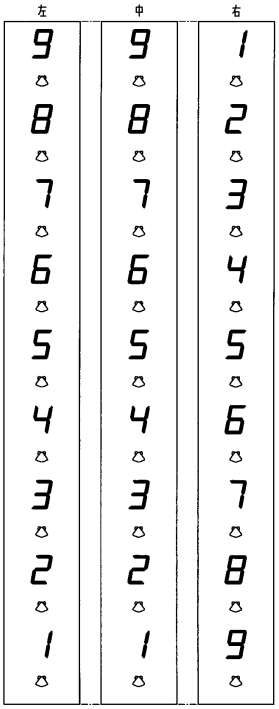
【図２７５】

Fig.275



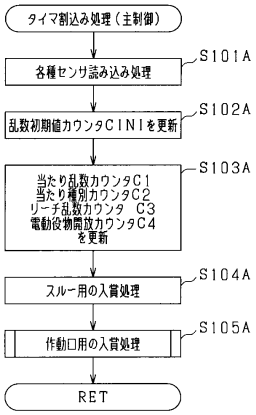
【図２７６】

Fig.276



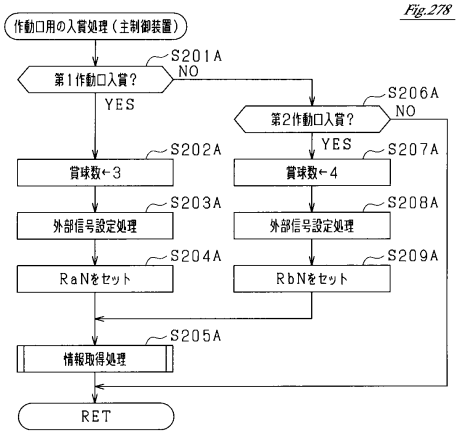
【図２７７】

Fig.277



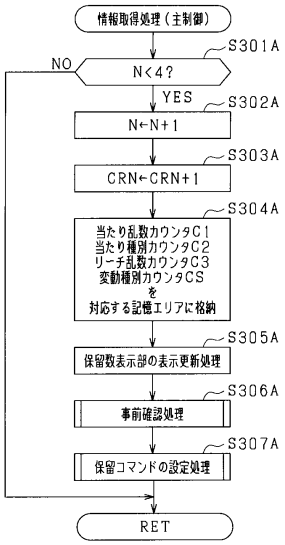
【図２７８】

Fig.278



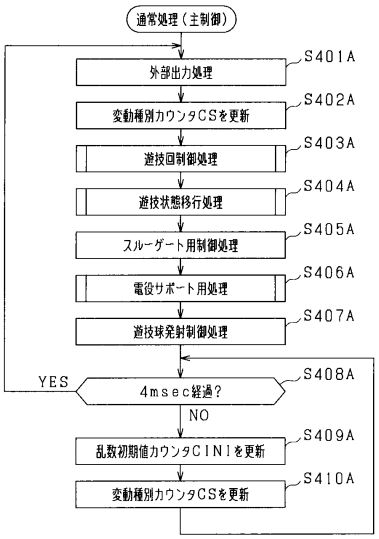
【図２７９】

Fig.279



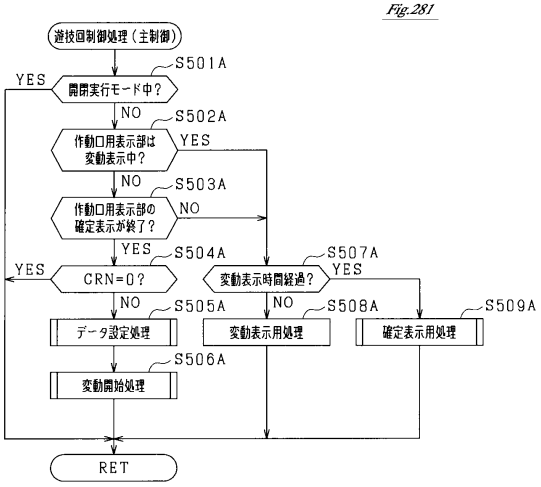
【図２８０】

Fig.280



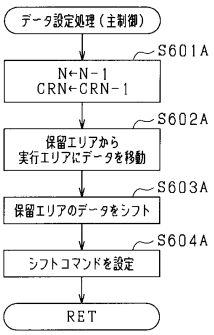
【図２８１】

Fig.281



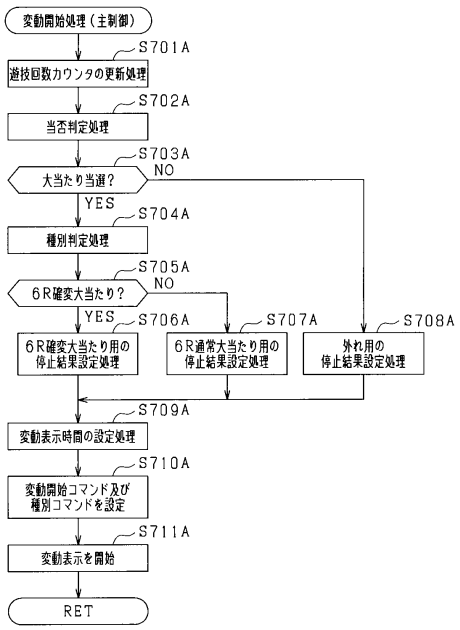
【図２８２】

Fig.282



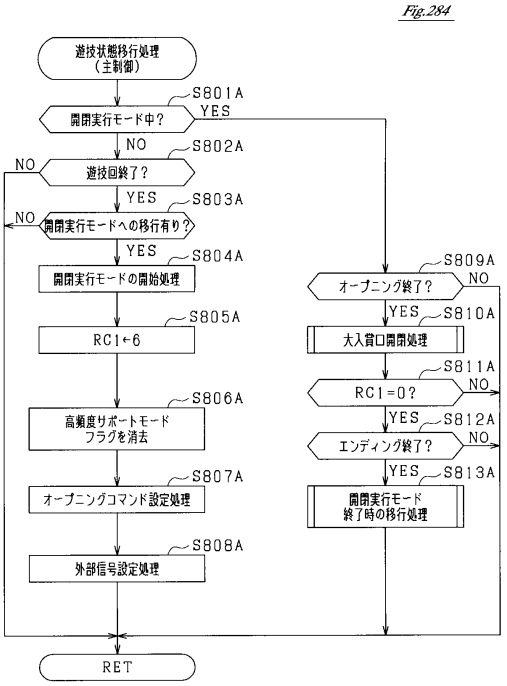
【図２８３】

Fig.283



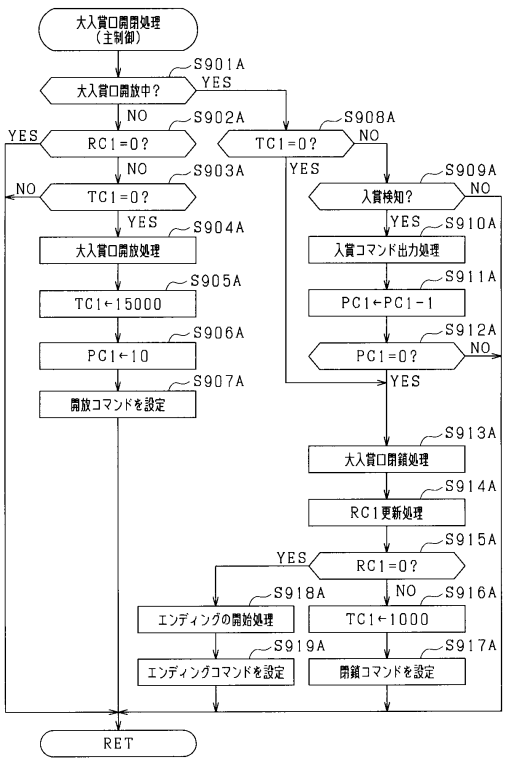
【図２８４】

Fig.284



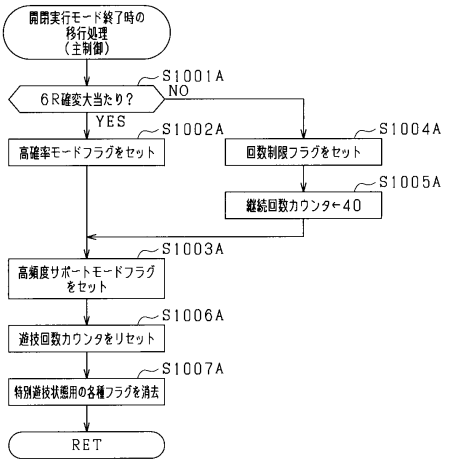
【図２８５】

Fig.285



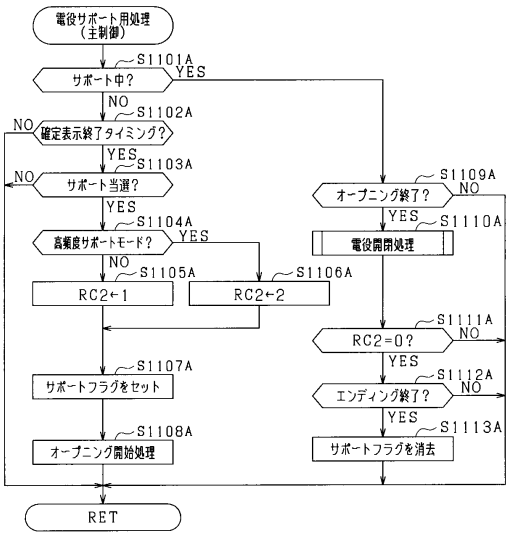
【図２８６】

Fig.286



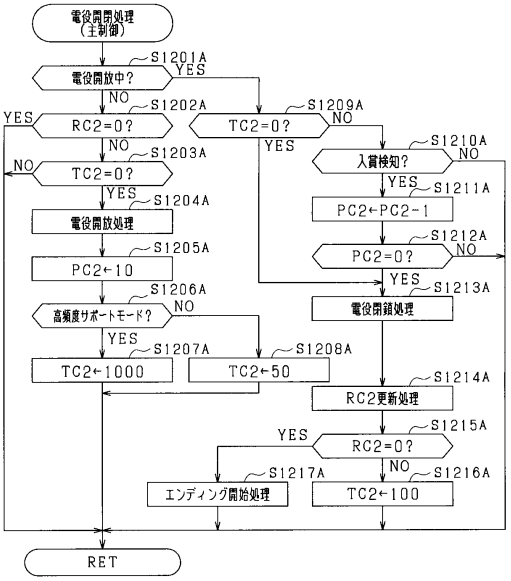
【図２８７】

Fig.287



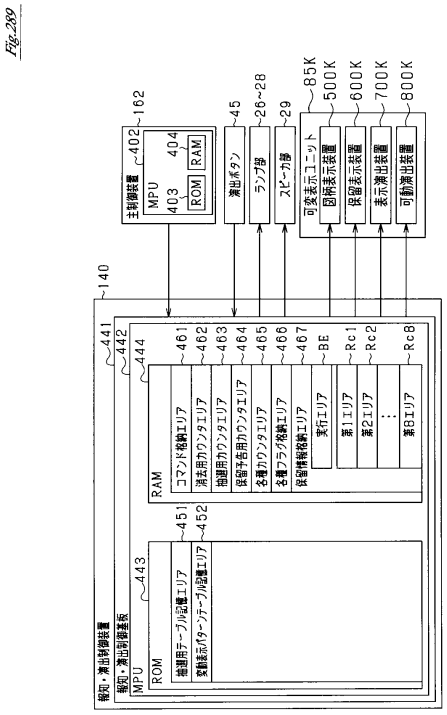
【図２８８】

Fig.288



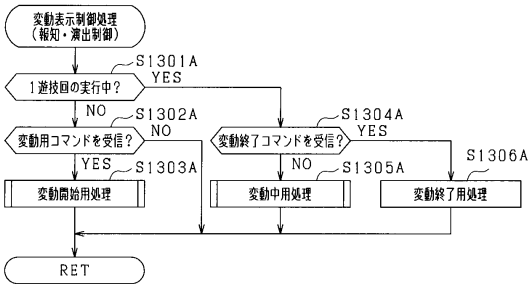
【図２８９】

Fig.289



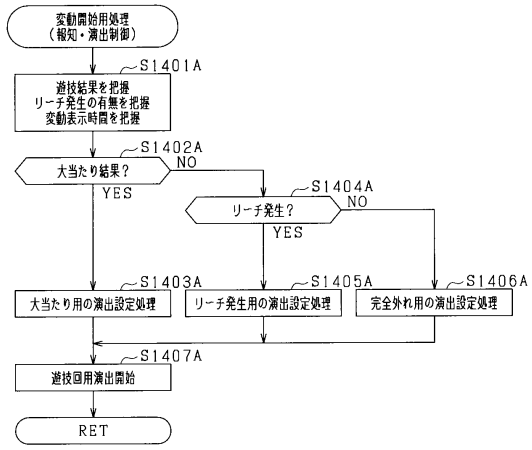
【図２９０】

Fig.290



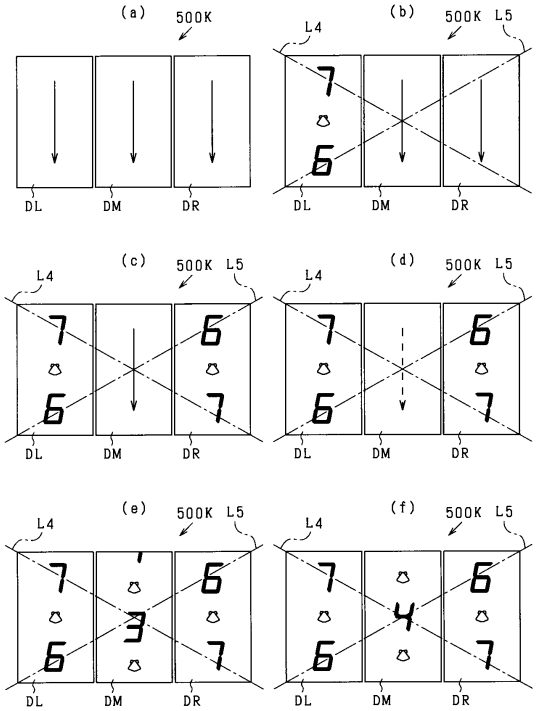
【図２９１】

Fig.291



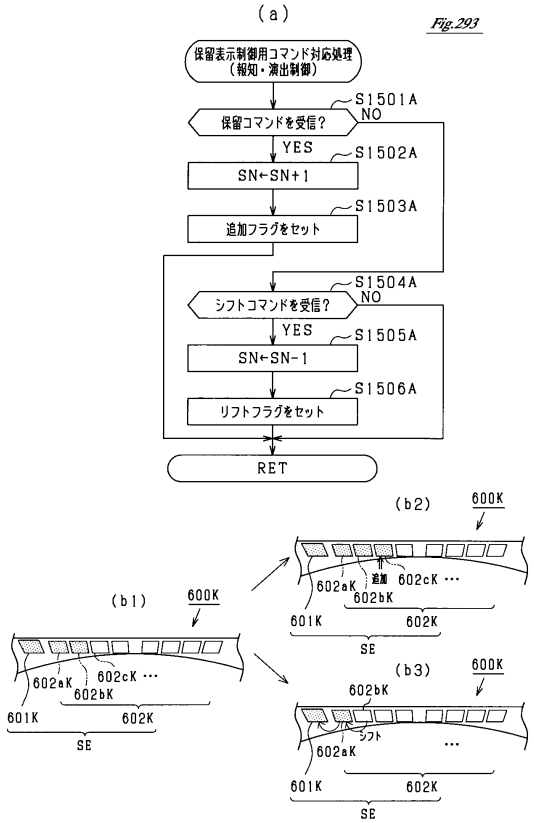
【図２９２】

Fig.292



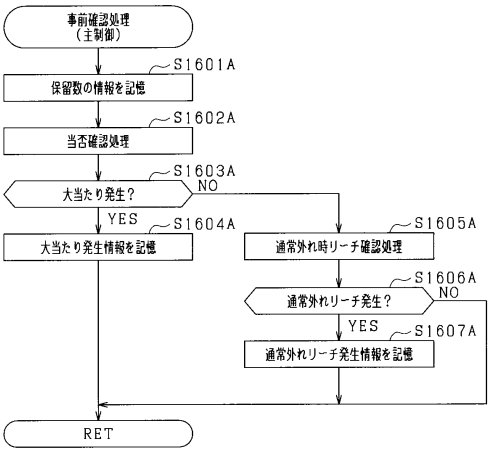
【図２９３】

Fig.293



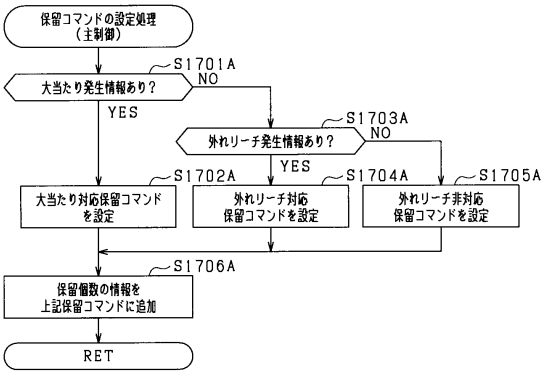
【図２９４】

Fig.294



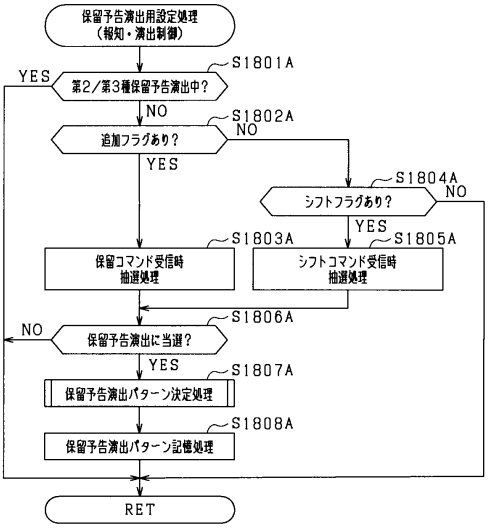
【図２９５】

Fig.295



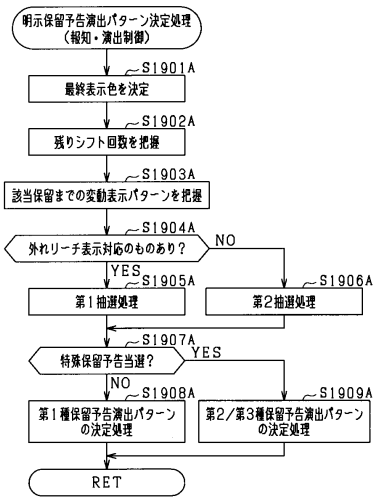
【図２９６】

Fig.296



【図２９７】

Fig.297

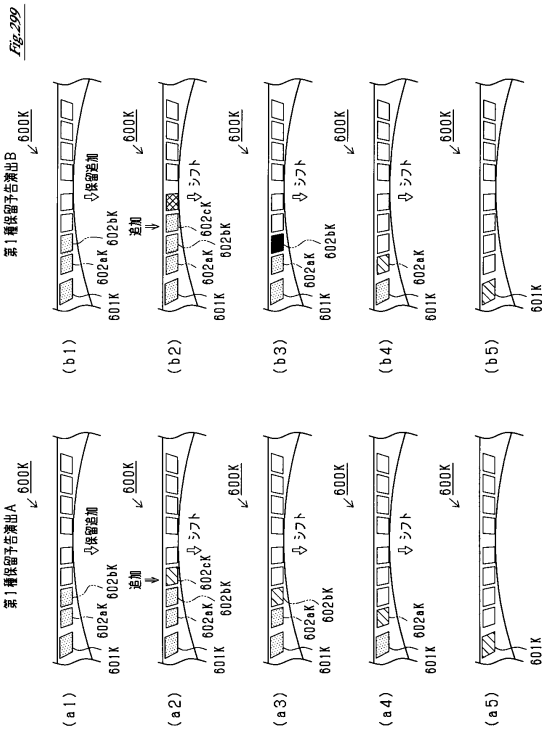


【図２９８】

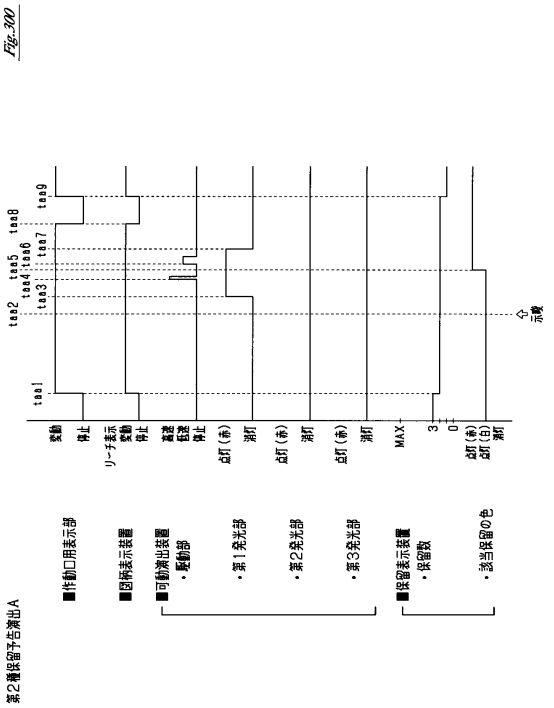
Fig.298

パターン	開始タイミング	可動演出装置との連動	期待度
第1種保留予告演出A，B	入賞時，シフト時	×	低
第2種保留予告演出A	図柄変動表示中	○	中
第2種保留予告演出B	図柄組合せ停止表示中	○	中
第3種保留予告演出A	図柄変動表示中	○	高
第3種保留予告演出B	図柄組合せ停止表示中	○	高

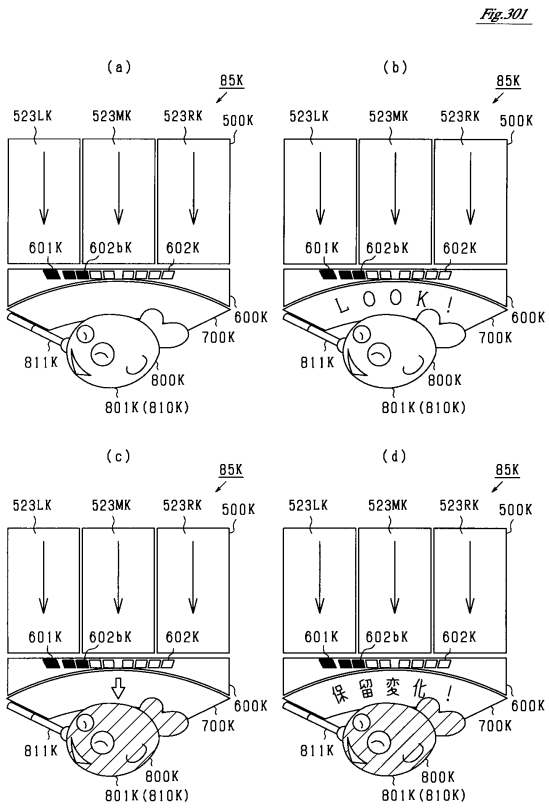
【図２９９】



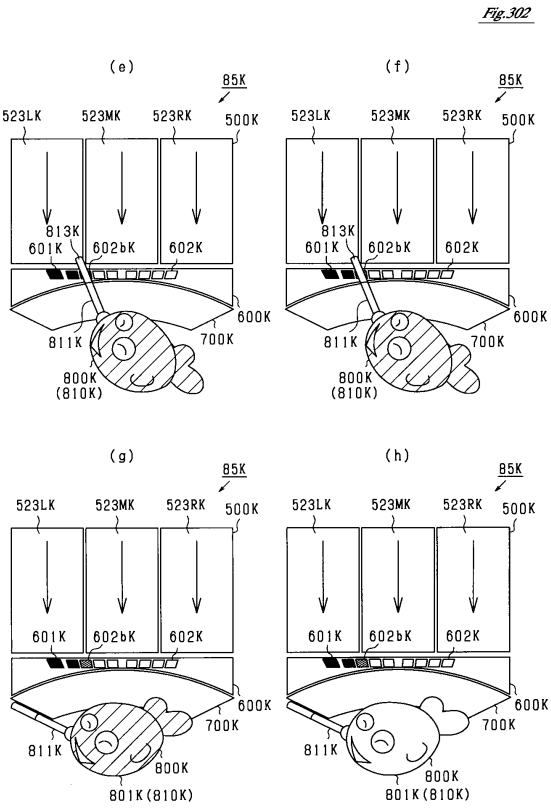
【図３００】



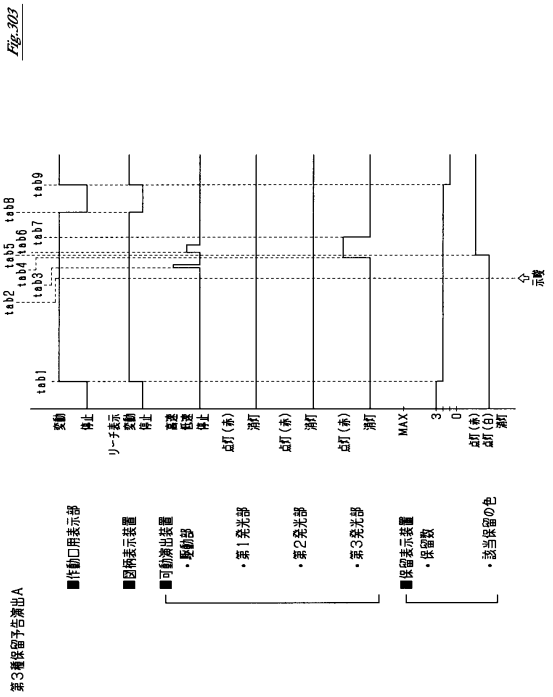
【図３０１】



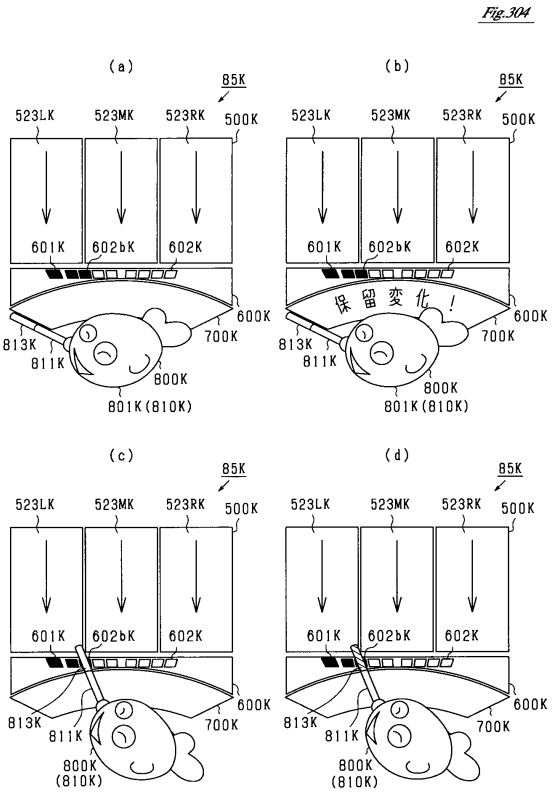
【図３０２】



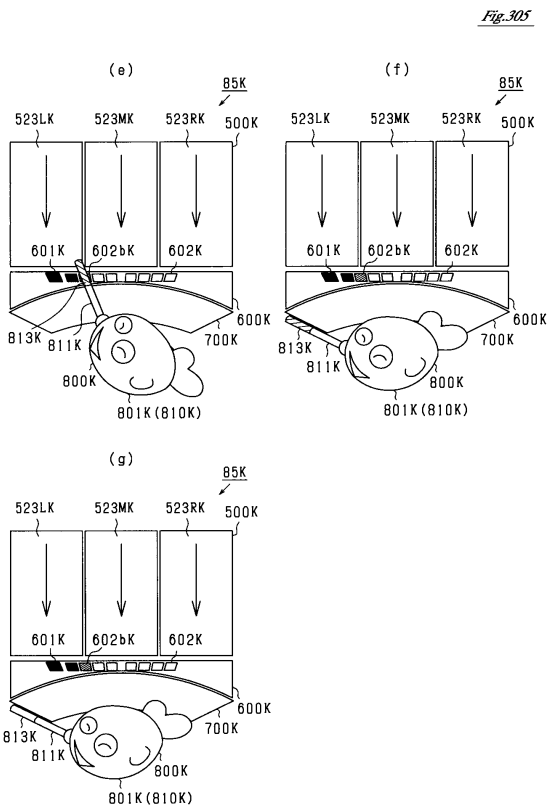
【図３０３】



【図３０４】



【図３０５】



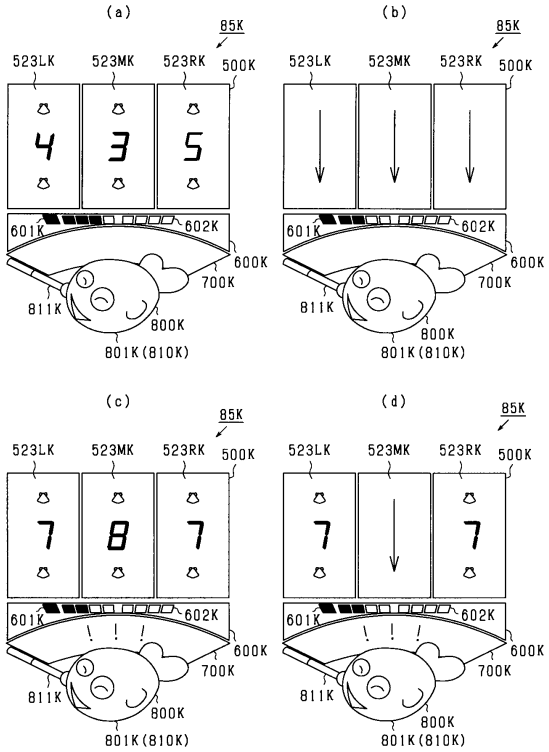
【図３０６】

Fig.306

	可動演出装置との連動	期待度
第1特殊変動表示演出	×	高
第2特殊変動表示演出	○	濃厚
第3特殊変動表示演出	○	確定

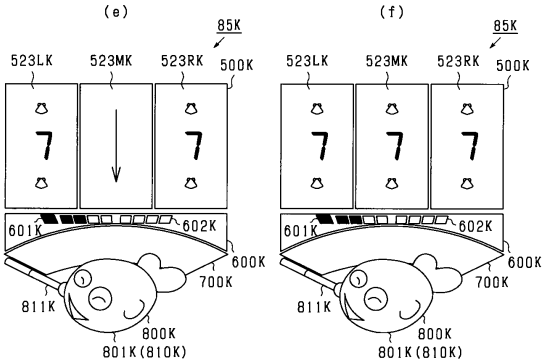
【図３０７】

Fig.307



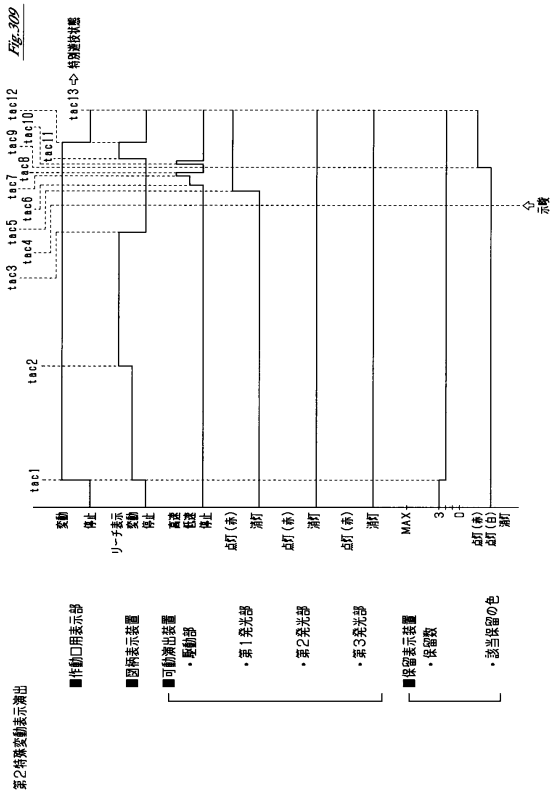
【図３０８】

Fig.308



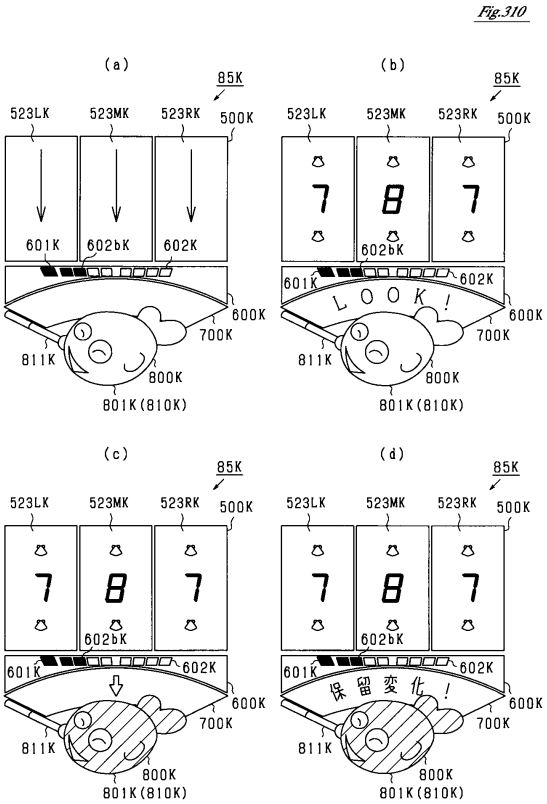
【図３０９】

Fig.309

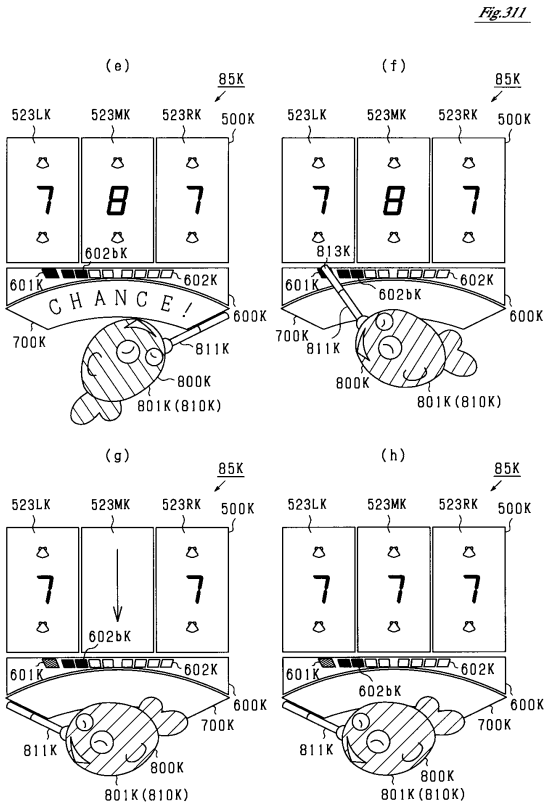


【図３１０】

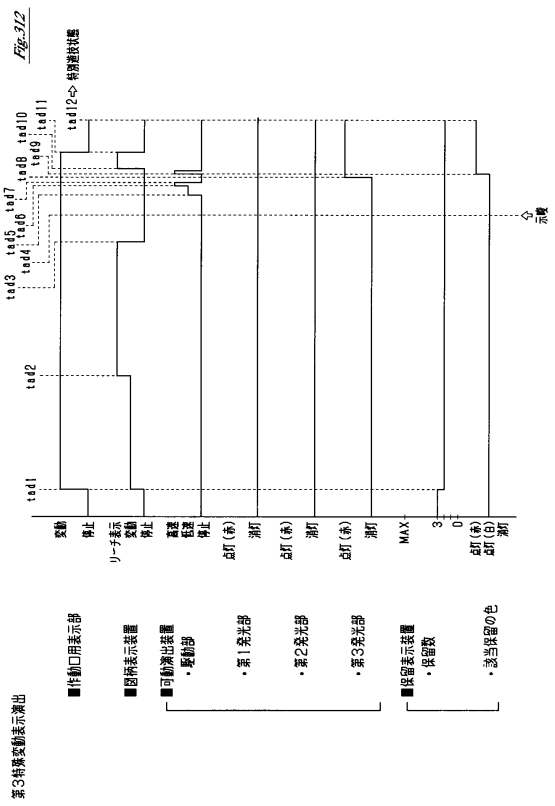
Fig.310



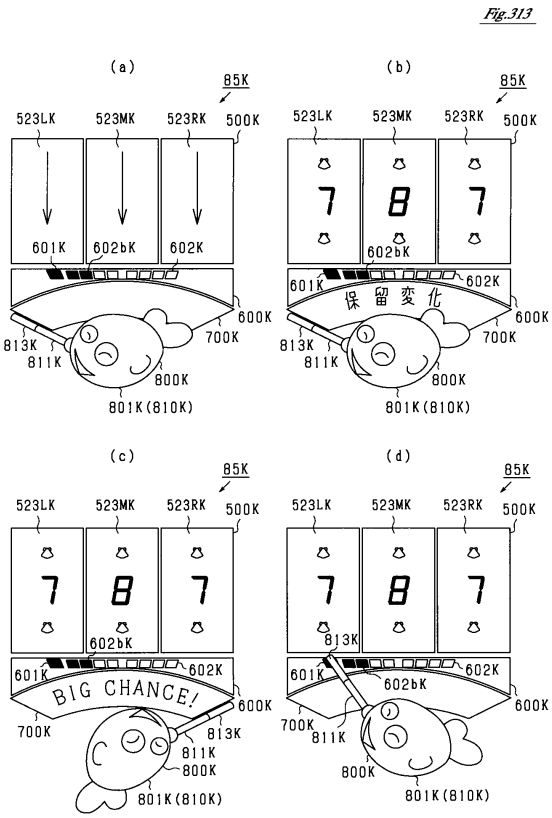
【図３１１】



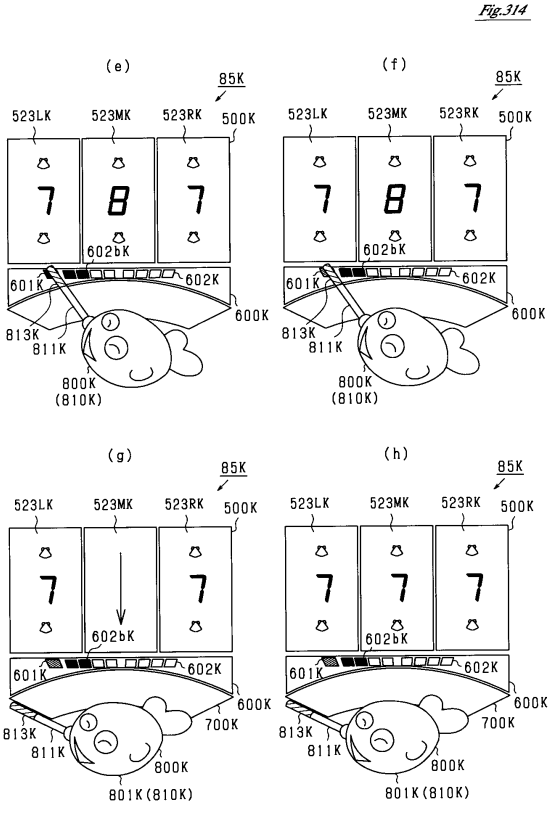
【図３１２】



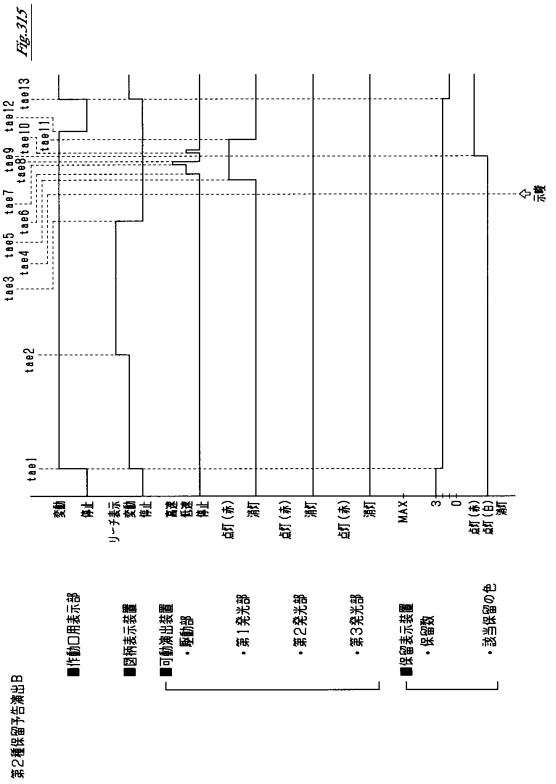
【図３１３】



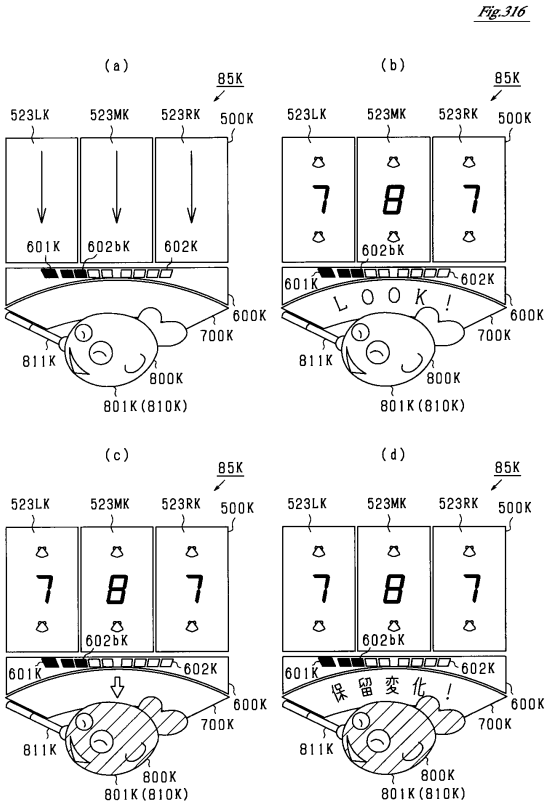
【図３１４】



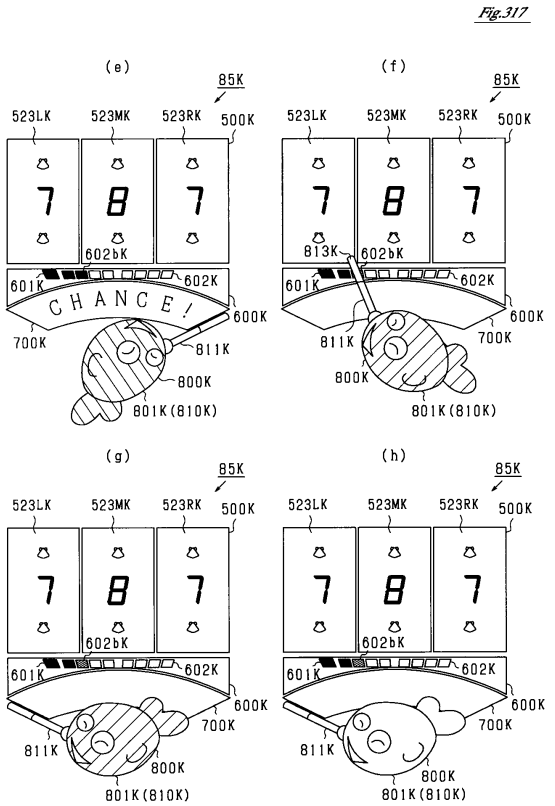
【図３１５】



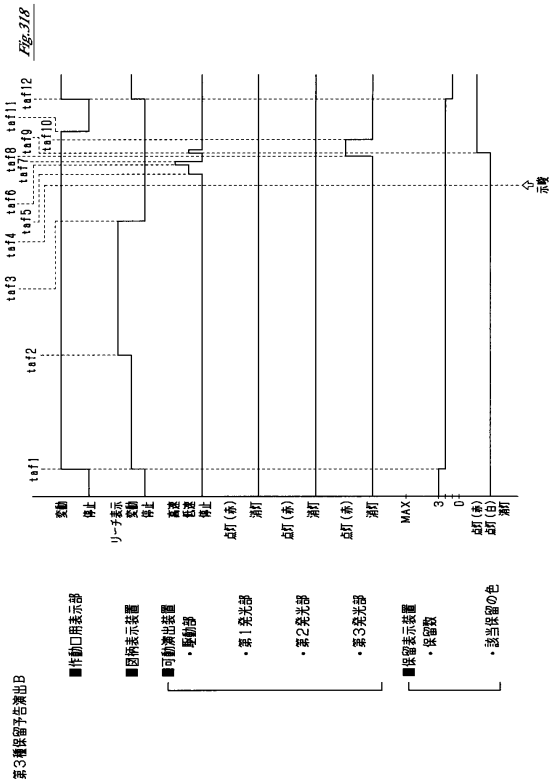
【図３１６】



【図３１７】

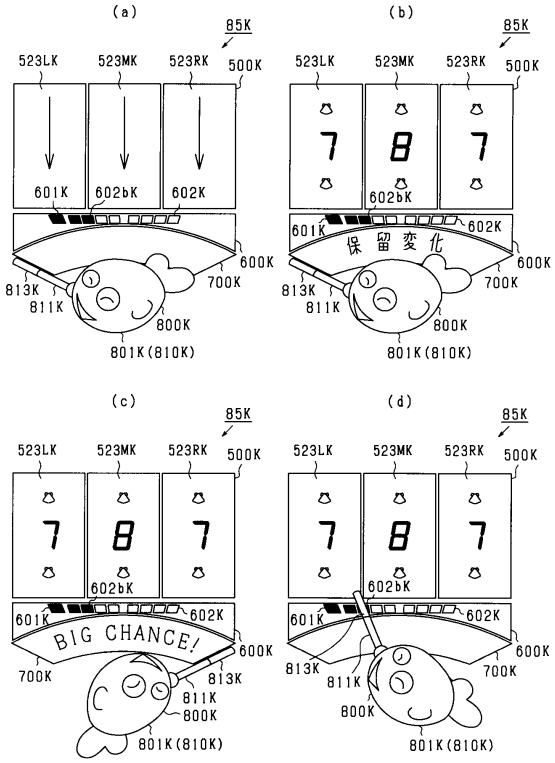


【図３１８】



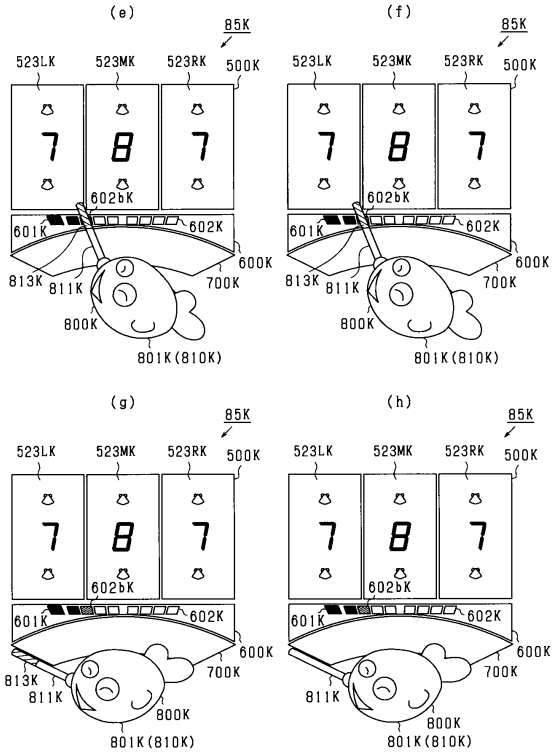
【図３１９】

Fig.319



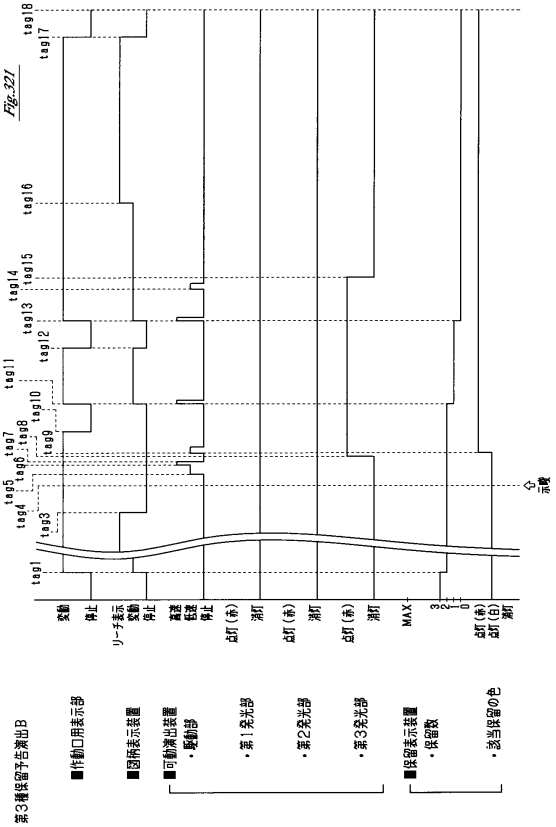
【図３２０】

Fig.320



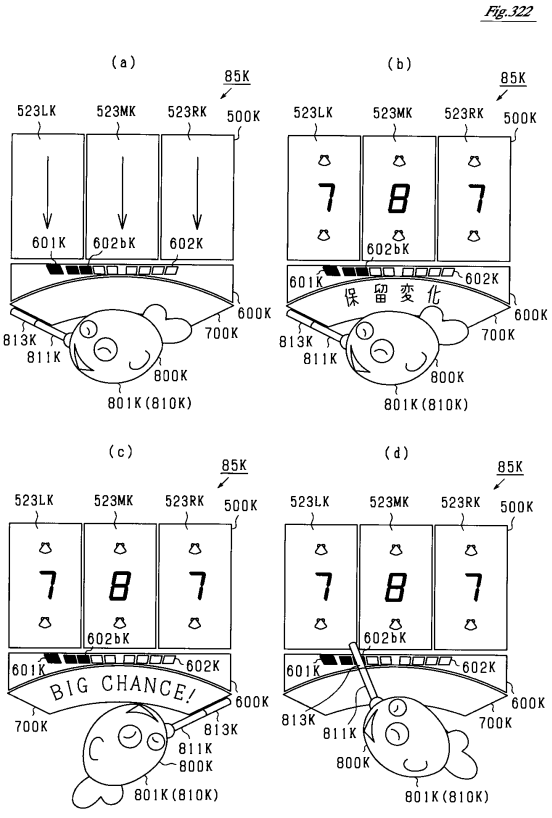
【図３２１】

Fig.321



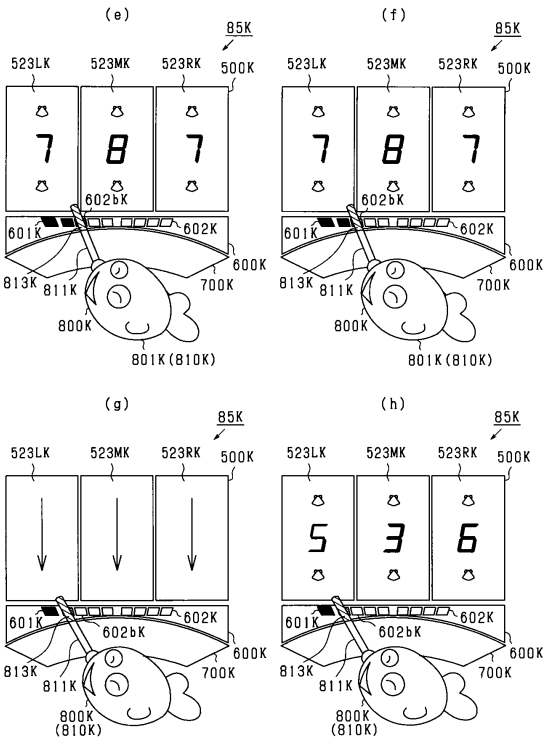
【図３２２】

Fig.322



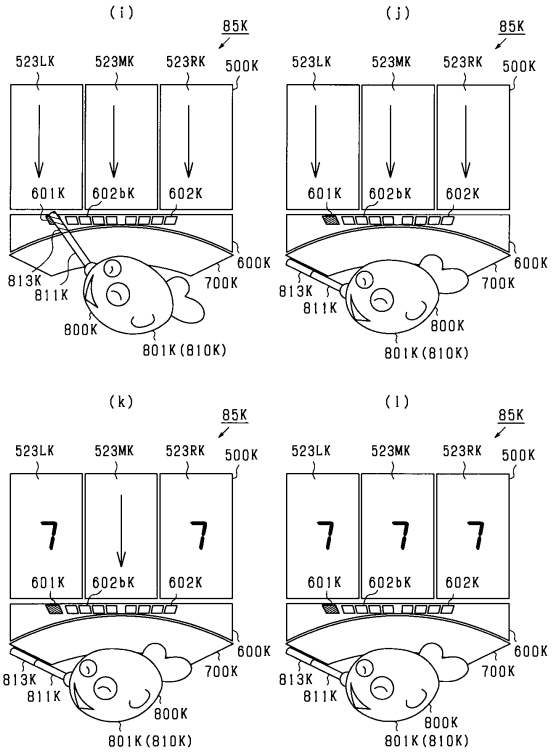
【図３２３】

Fig.323



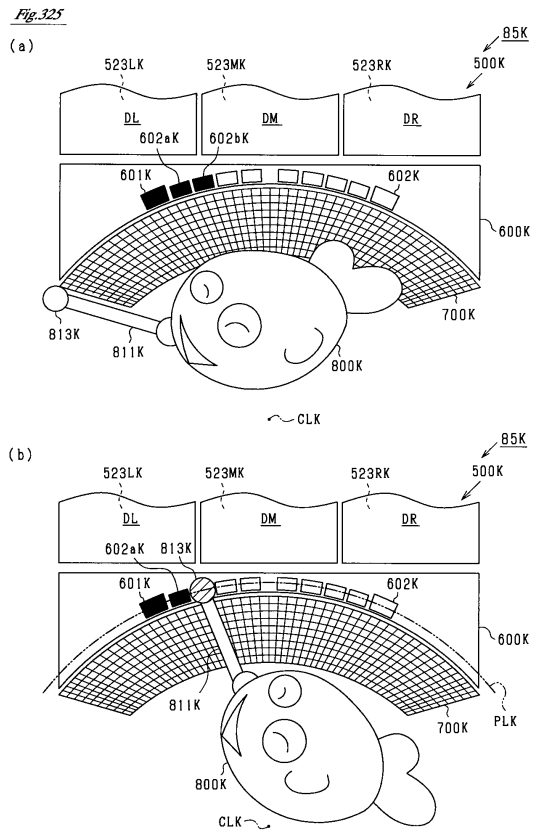
【図３２４】

Fig.324



【図３２５】

Fig.325



【図３２６】

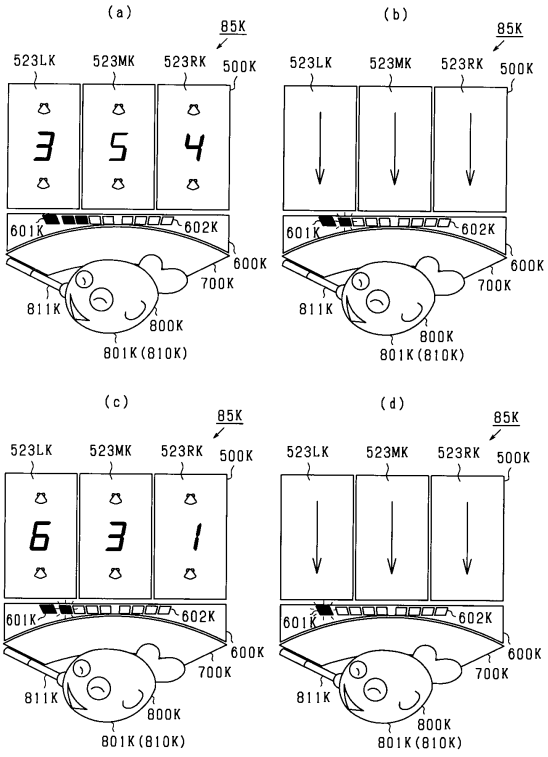
Fig.326

第3種保留予告演出B用テーブル

最終表示色	at0(先の遊技目)	at1(リーチ表示前)	at2(リーチ表示前半)	at3(リーチ表示後半)
青	50%	30%	20%	-
黄	10%	30%	50%	10%
赤	-	20%	30%	50%

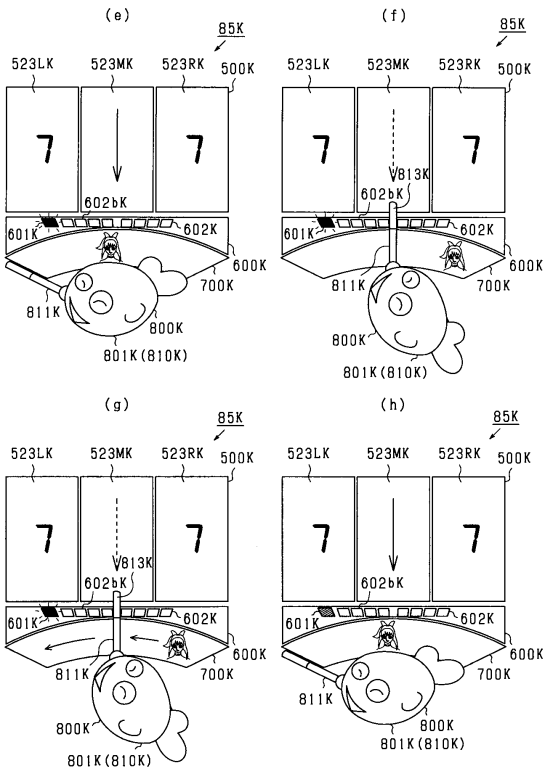
【図３２７】

Fig.327



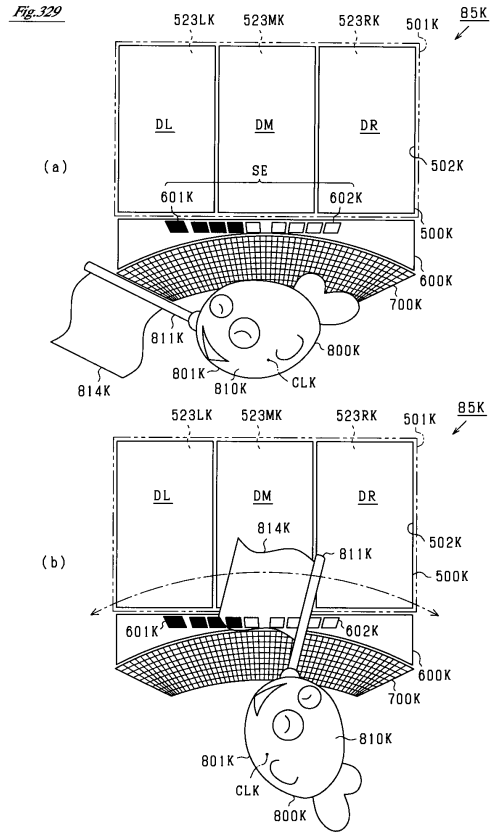
【図３２８】

Fig.328



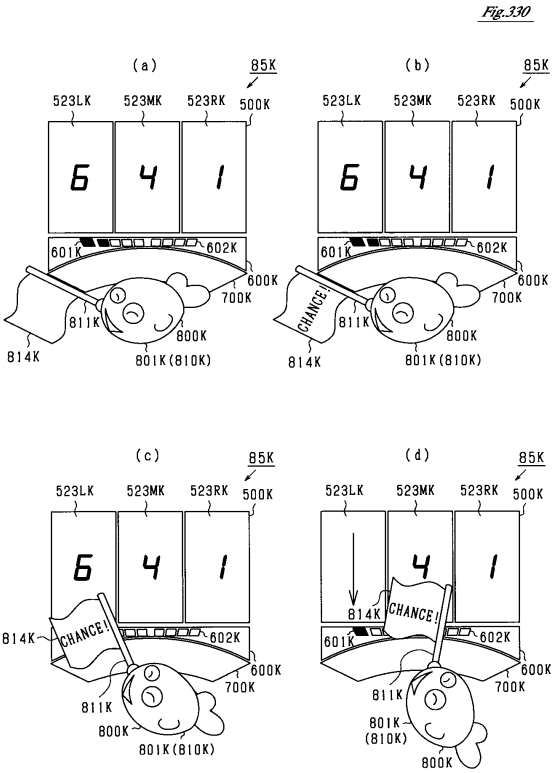
【図３２９】

Fig.329



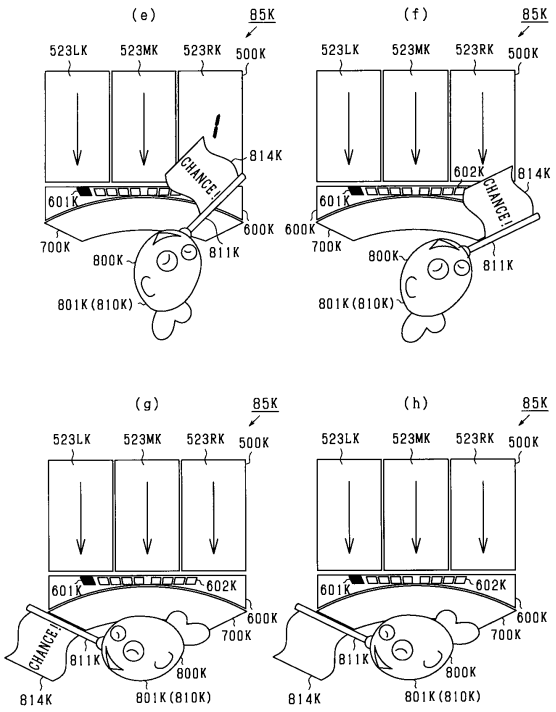
【図３３０】

Fig.330



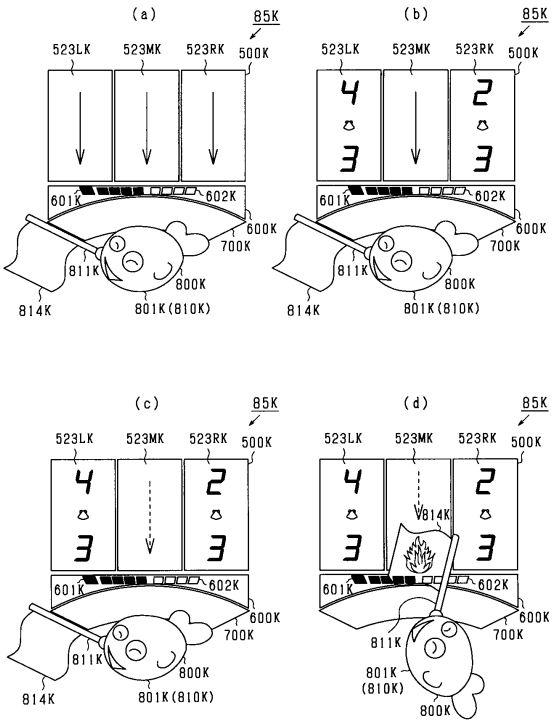
【図３３１】

Fig.331



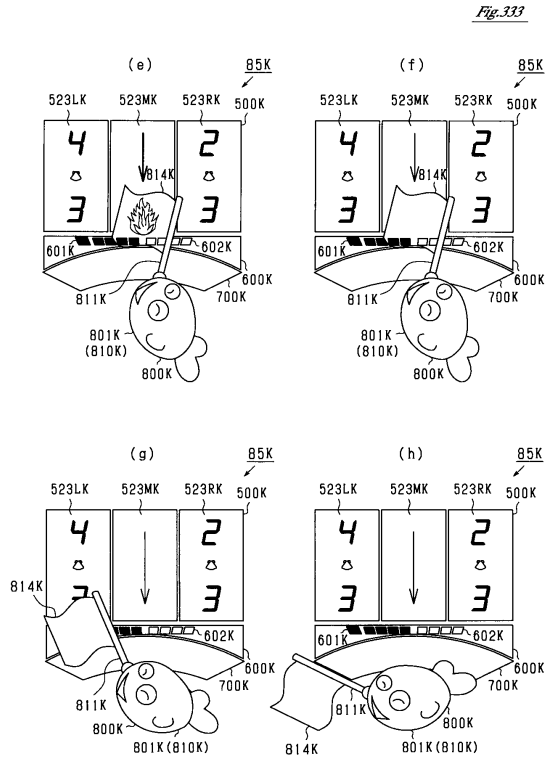
【図３３２】

Fig.332



【図３３３】

Fig.333



【図３３４】

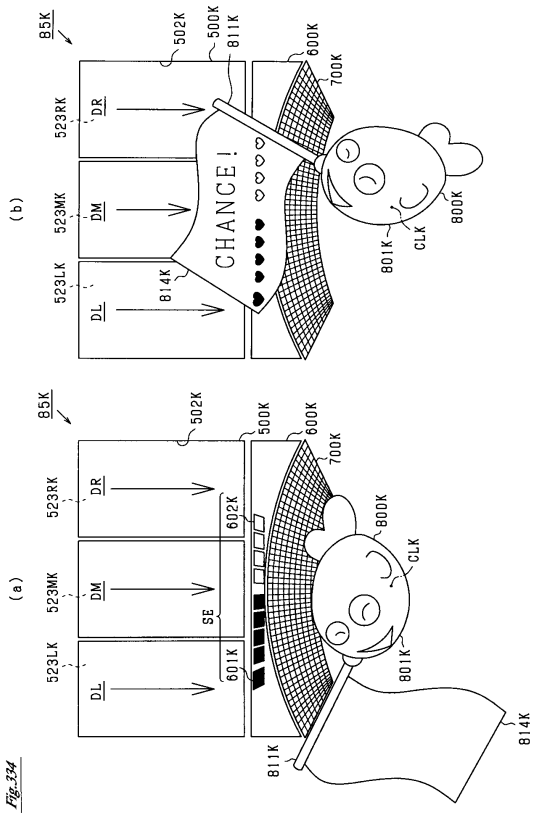


Fig.334

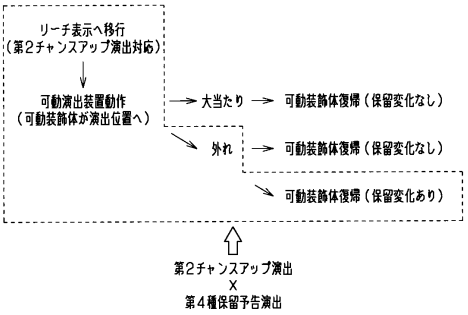
【図３３５】

Fig.335

(a)

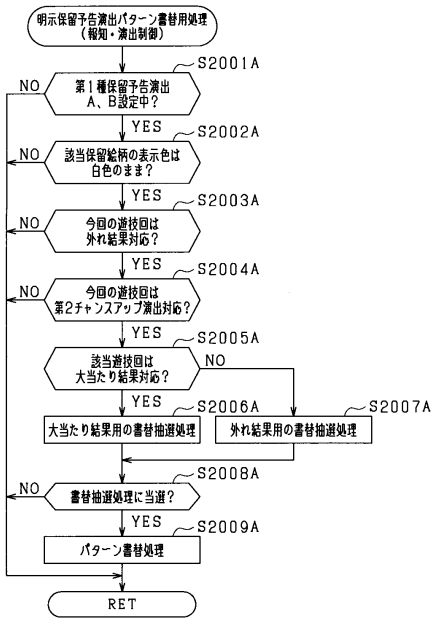
パターン	開始タイミング	可動演出装置との連動	期待度
第１種保留予告演出A，B	入賞時，シフト時	×	低
第２種保留予告演出A	図柄変動表示中	○	中
第２種保留予告演出B	図柄組合せ停止表示中	○	中
第３種保留予告演出A	図柄変動表示中	○	高
第３種保留予告演出B	図柄組合せ停止表示中	○	高
第４種保留予告演出	図柄組合せ停止表示中	○	高

(b)



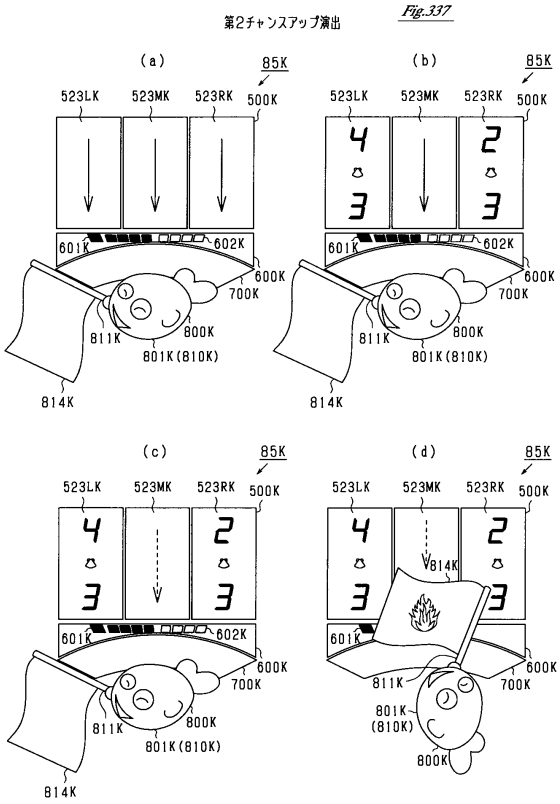
【図３３６】

Fig.336



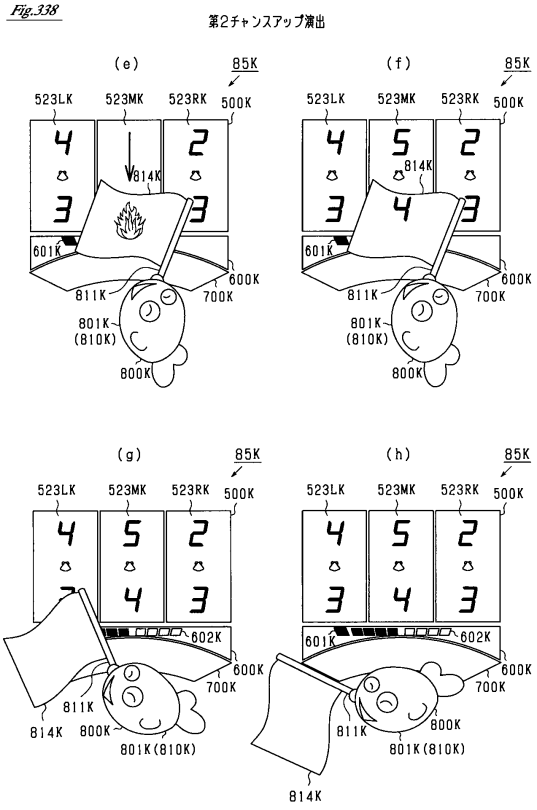
【図３３７】

Fig.337

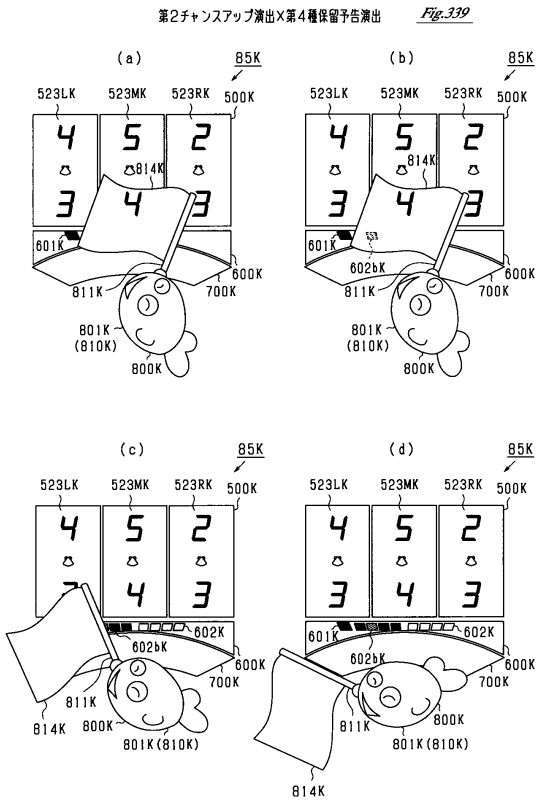


【図３３８】

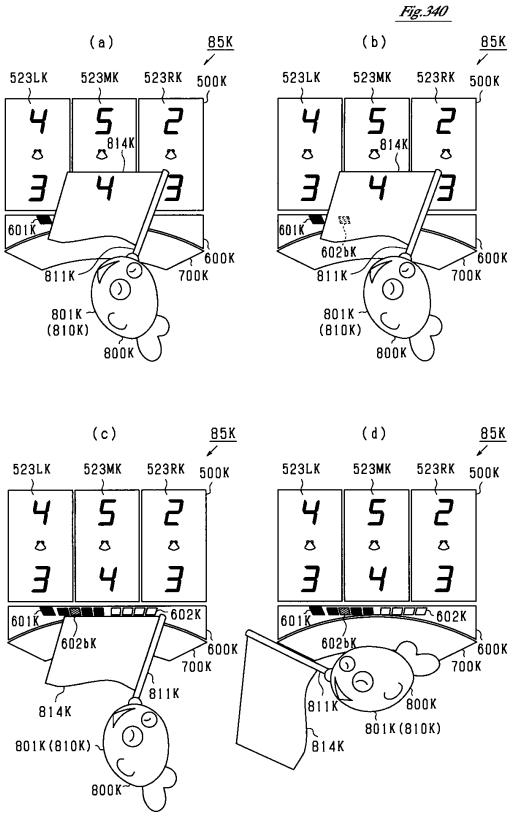
Fig.338



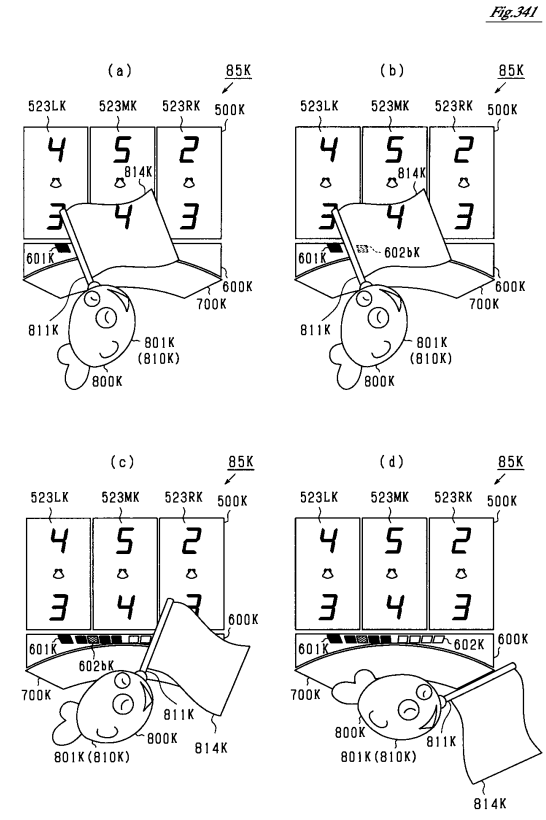
【図３３９】



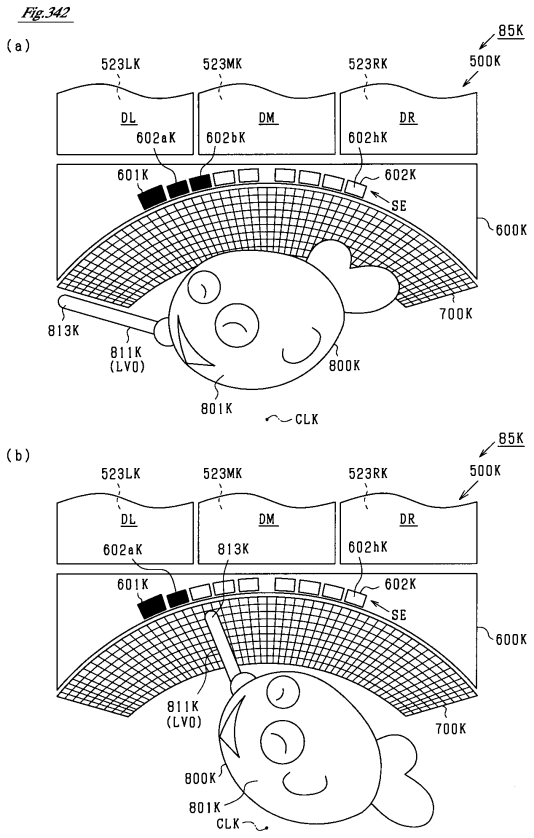
【図３４０】



【図３４１】

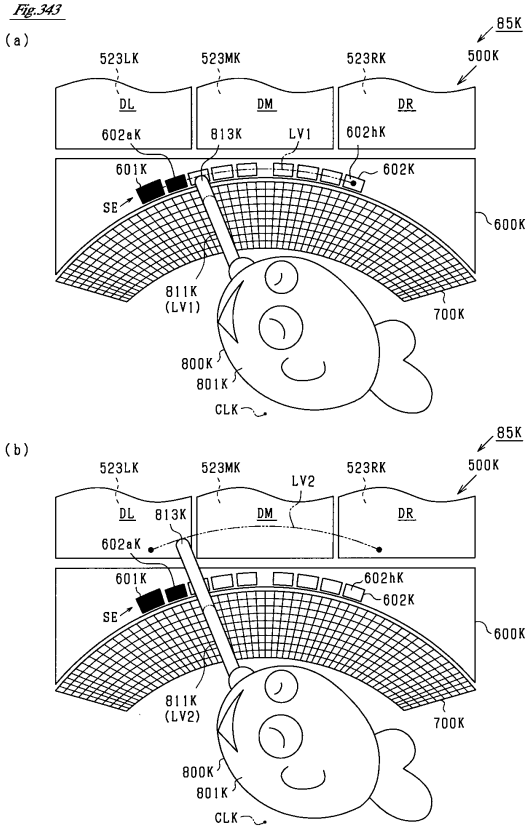


【図３４２】



【図３４３】

Fig.343



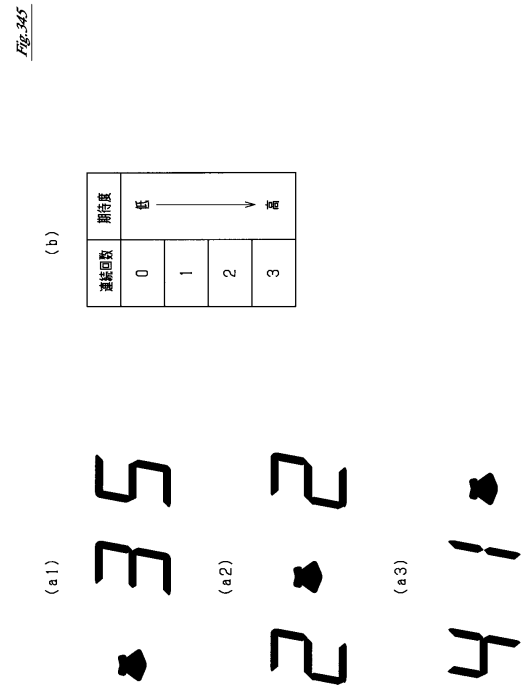
【図３４４】

Fig.344

可動装飾体の位置	連携対象		
	図柄表示装置（図柄列）	保留表示装置（保留絵柄）	補助表示装置（画像）
第３演出位置	左図柄列	第１単位保留表示部	メータ画像等
第４演出位置	左図柄列	第２単位保留表示部	
第５演出位置	中図柄列	第３単位保留表示部	
第６演出位置	中図柄列	第４単位保留表示部	
第８演出位置	中図柄列	第５単位保留表示部	
第９演出位置	中図柄列	第６単位保留表示部	
第１０演出位置	右図柄列	第７単位保留表示部	
第１１演出位置	右図柄列	第８単位保留表示部	

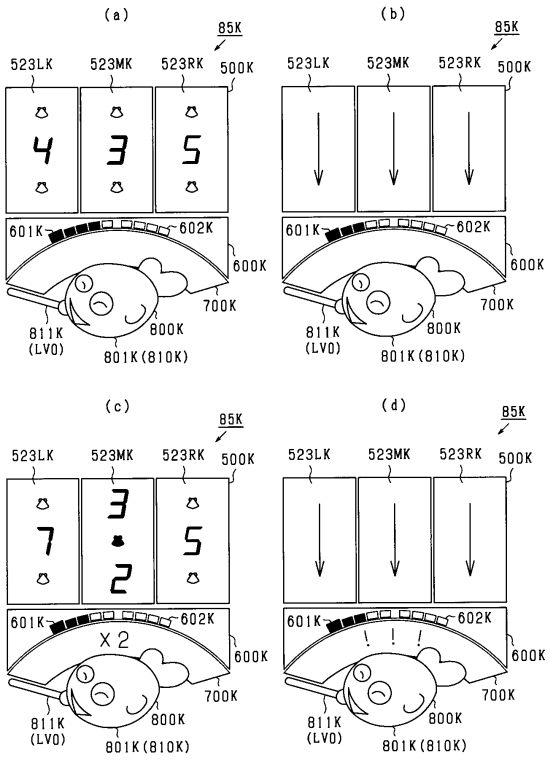
【図３４５】

Fig.345



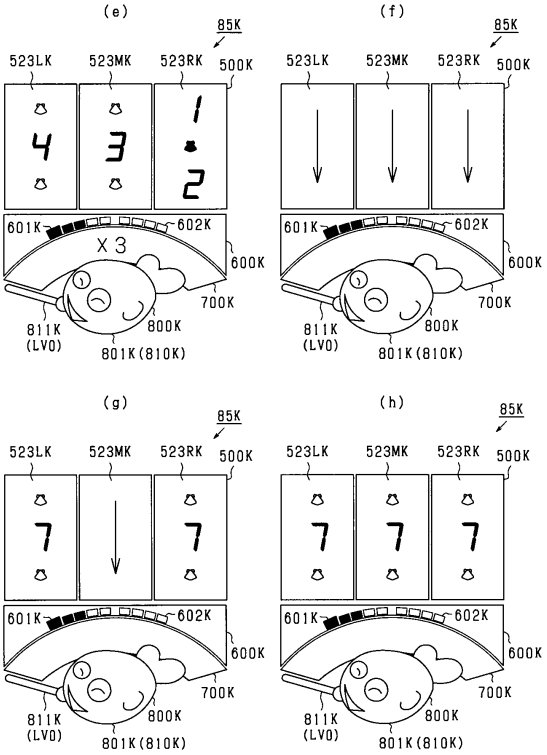
【図３４６】

Fig.346



【図３４７】

Fig.347



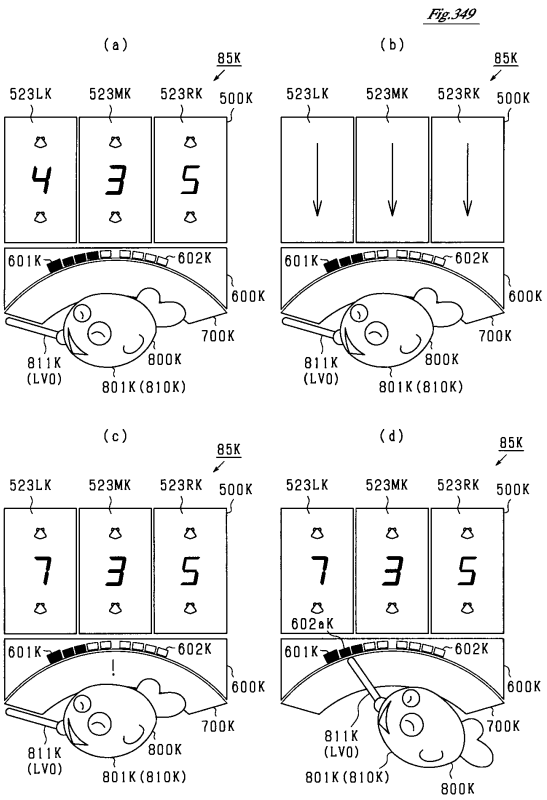
【図３４８】

Fig.348

連続回数	補助表示装置の表示画像	連携対象		備考
		図柄表示装置（図柄列）	保留表示装置（保留絵柄）	
0	－	○	○	－
1	x2	○	○	－
2	x3	○	×	リーチ表示移行確定
3	x4	×	×	大当たり濃厚

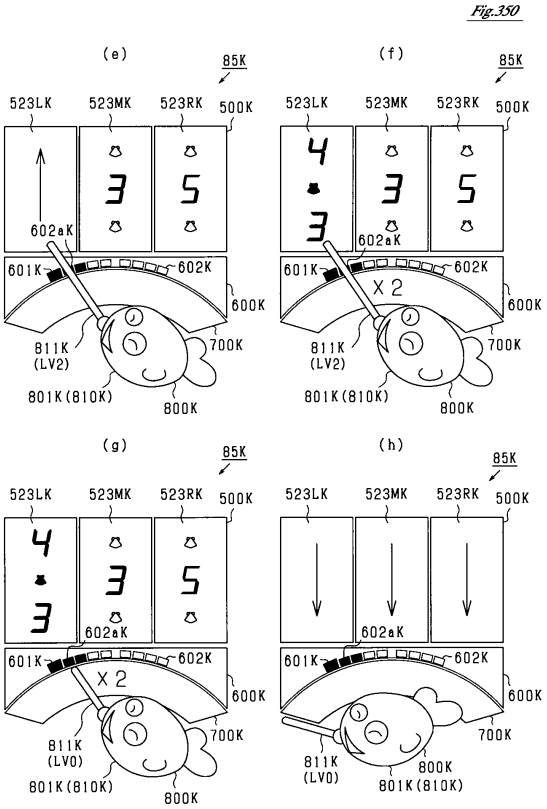
【図３４９】

Fig.349



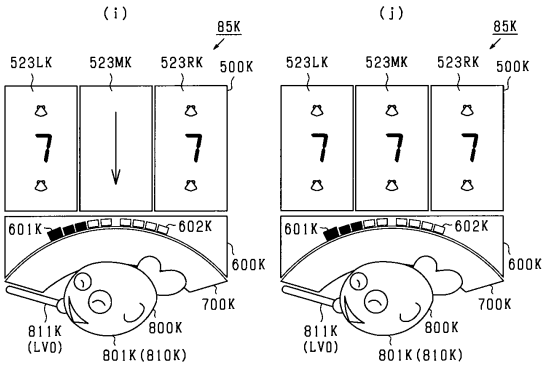
【図３５０】

Fig.350



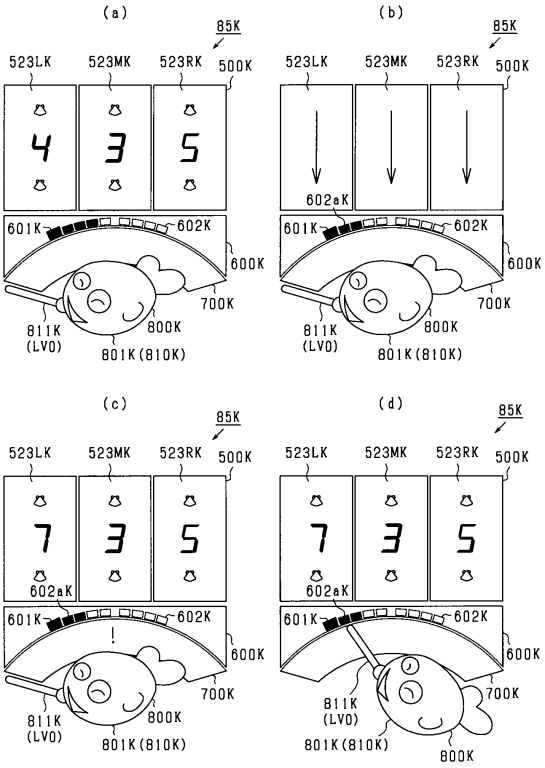
【図３５１】

Fig.351



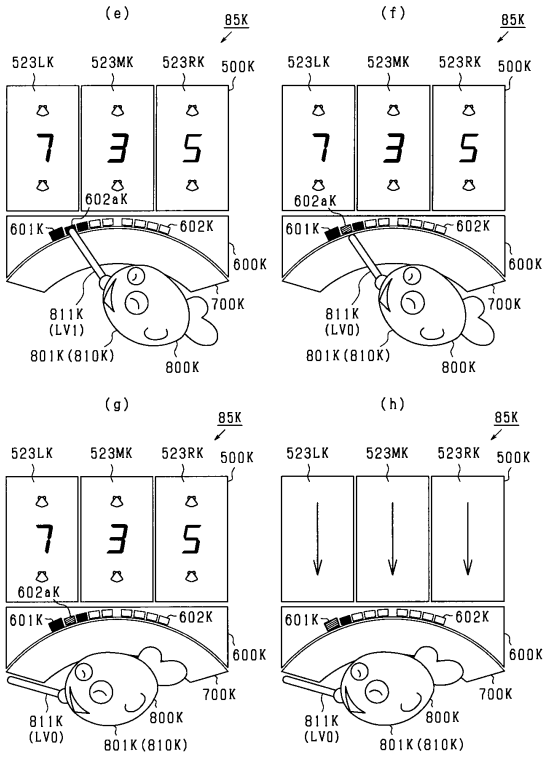
【図３５２】

Fig.352



【図３５３】

Fig.353



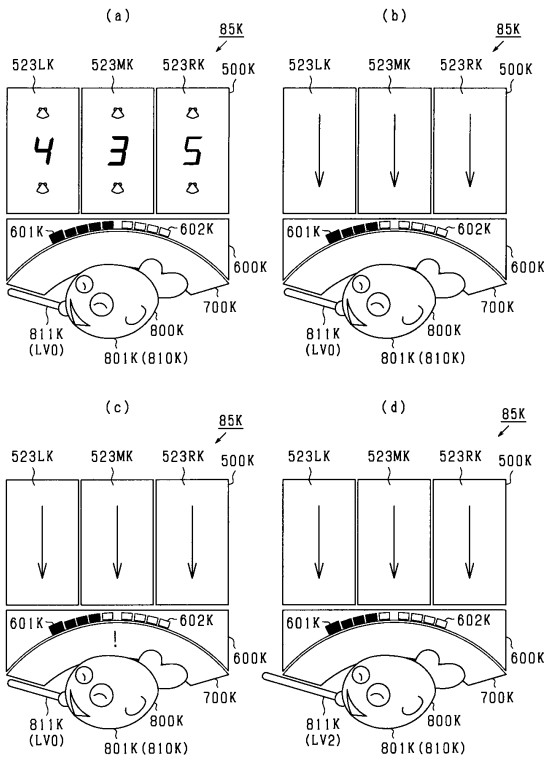
【図３５４】

Fig.354

対象	連続確率
左図柄列	低
中図柄列	↓
右図柄列	高

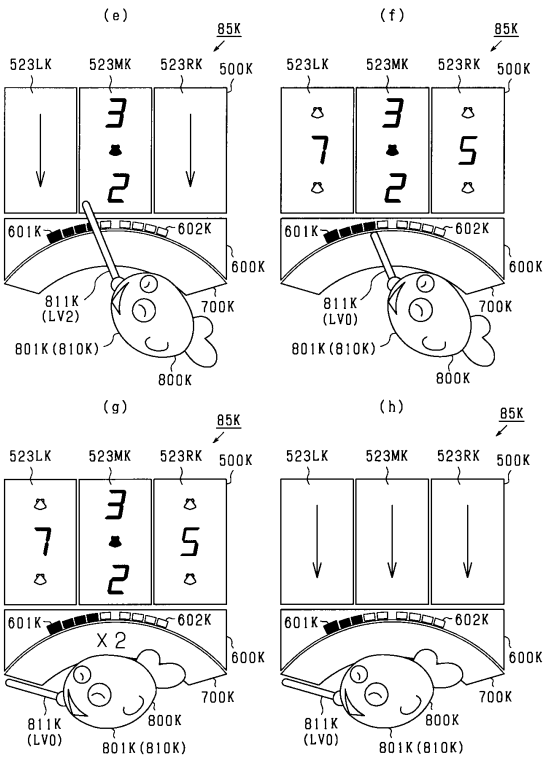
【図３５５】

Fig.355



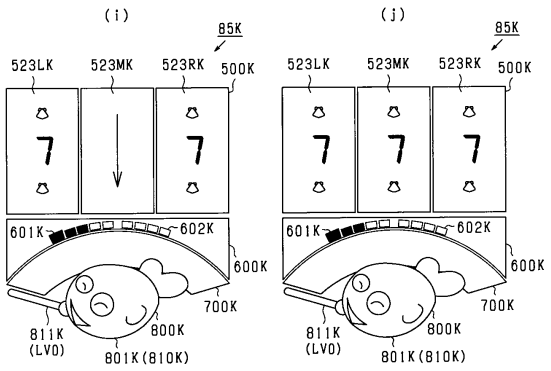
【図３５６】

Fig.356



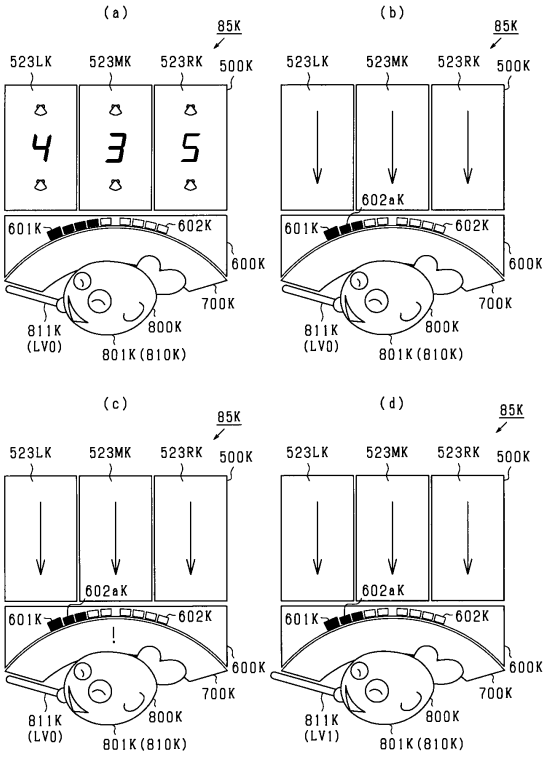
【図３５７】

Fig.357



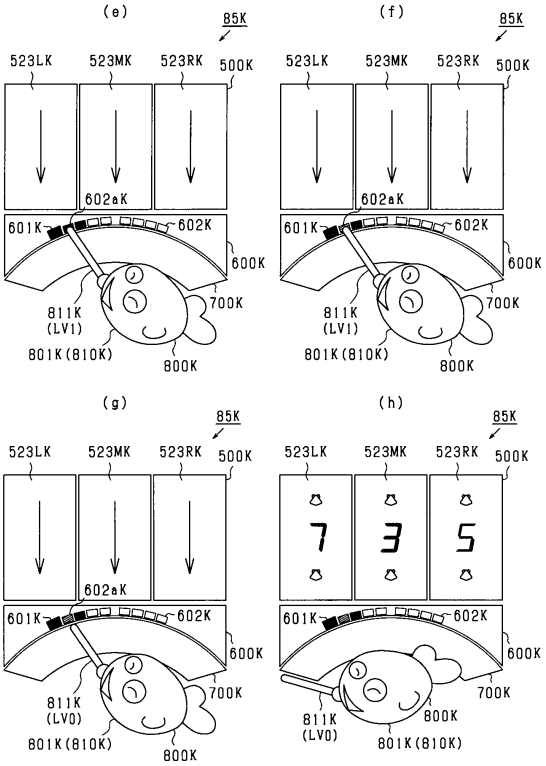
【図３５８】

Fig.358



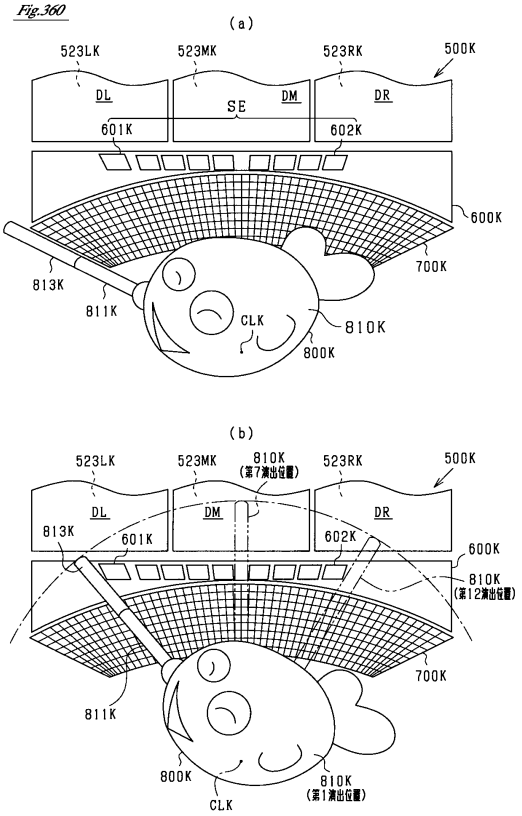
【図３５９】

Fig.359



【図３６０】

Fig.360



【図３６１】

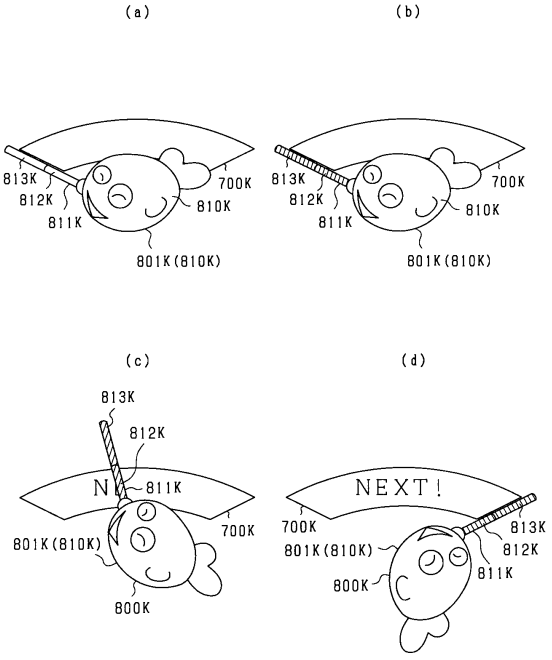
Fig.361

メッセージ特殊表示演出

表示概要	メッセージの示唆内容
「?」	期待度　低
「激アツ」	期待度　高
「NEXT!」	連続変動演出確定
「NEXT?」	連続変動演出の可能性UP
「リーチ!」	リーチ表示への移行確定
「リーチ?」	リーチ表示への移行可能性UP

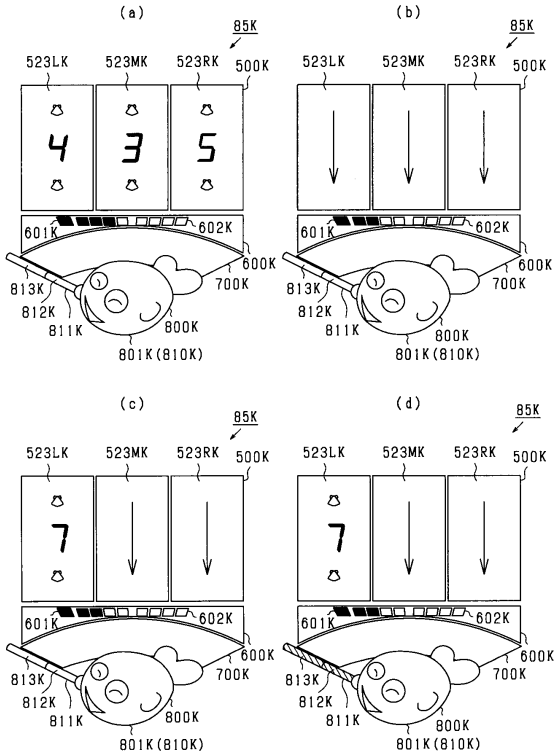
【図３６２】

Fig.362



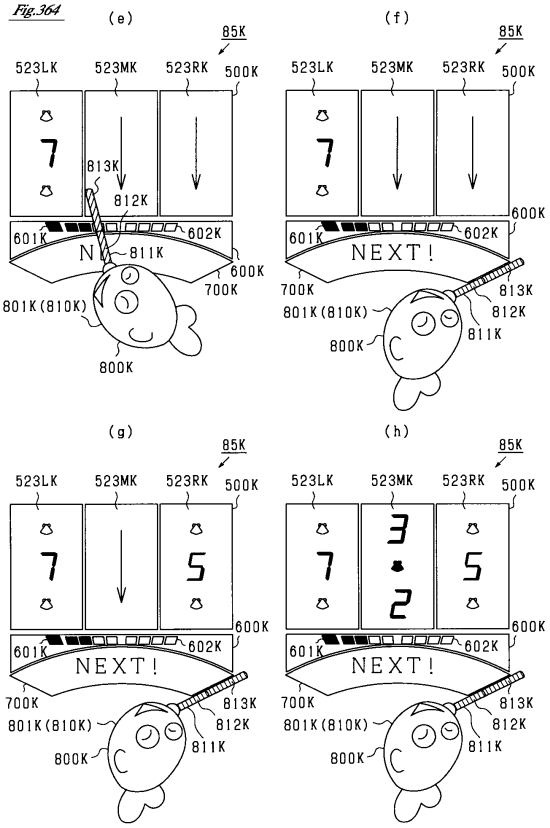
【図３６３】

Fig.363



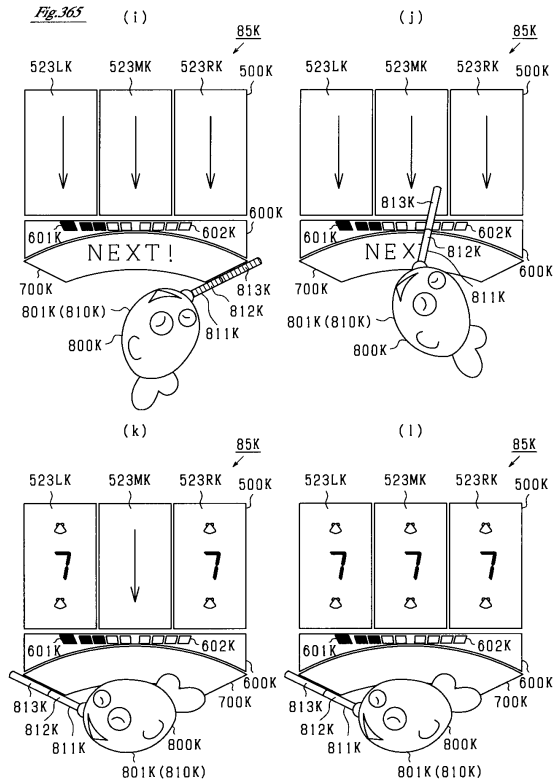
【図３６４】

Fig.364



【図３６５】

Fig.365



【図３６６】

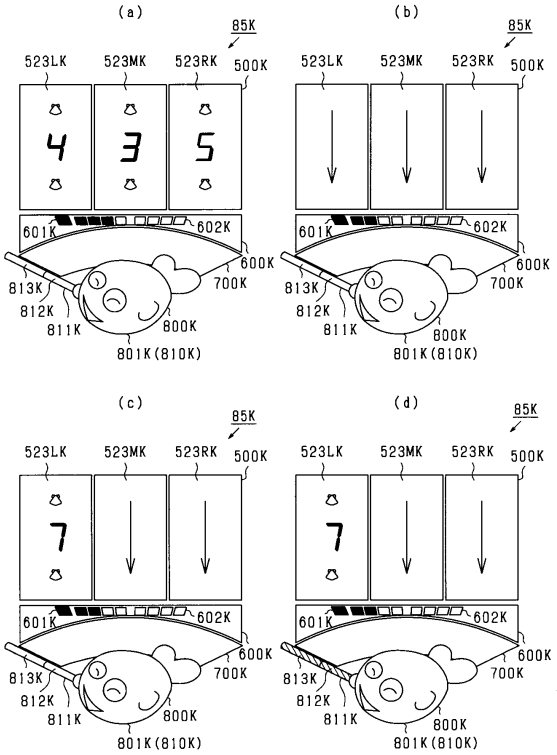
Fig.366

第２停止時連携演出

パターン	内容
第２停止時連携演出Ａ	リーチ表示へ移行
第２停止時連携演出Ｂ	連続変動表示演出開始または継続

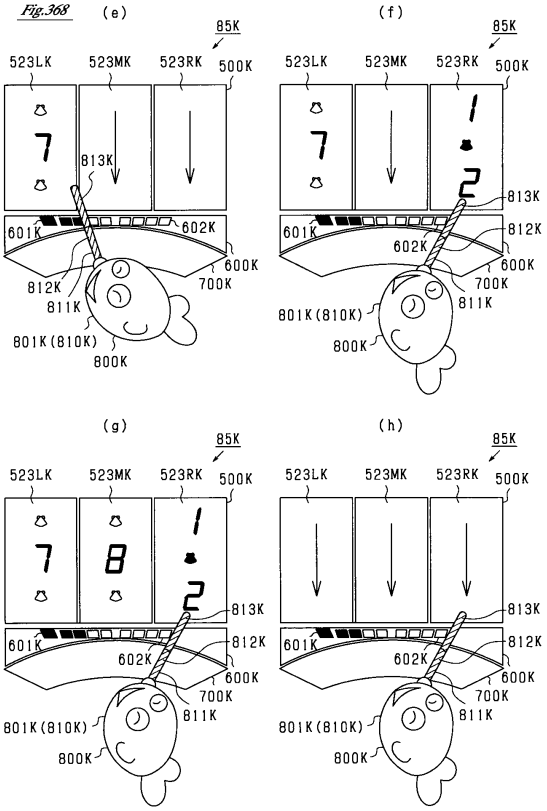
【図３６７】

Fig.367



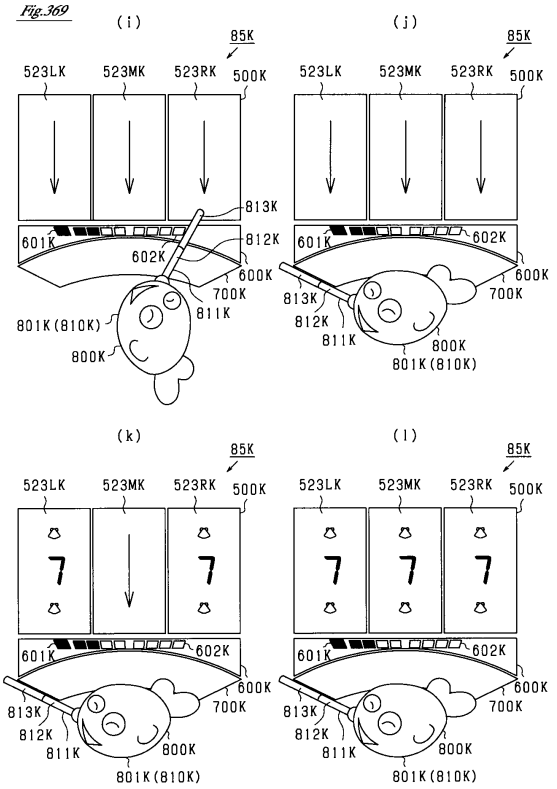
【図３６８】

Fig.368



【図３６９】

Fig.369



【図３７０】

Fig.370

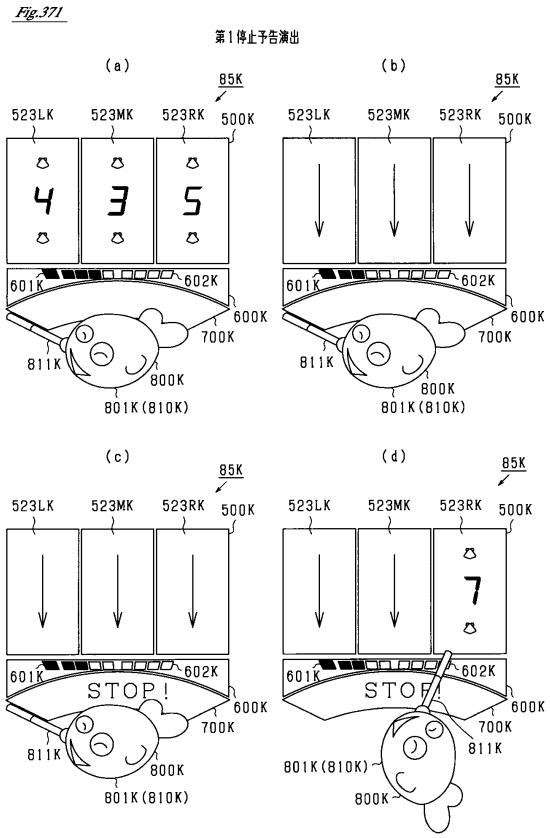
(a)

種別	表示概要	可動演出装置	開始タイミング
第１停止予告演出	「STOP！」	対象図柄列を指定	全図柄列変動表示中
第６種保留予告演出	「保留変化！」	対象保留絵柄を指定	

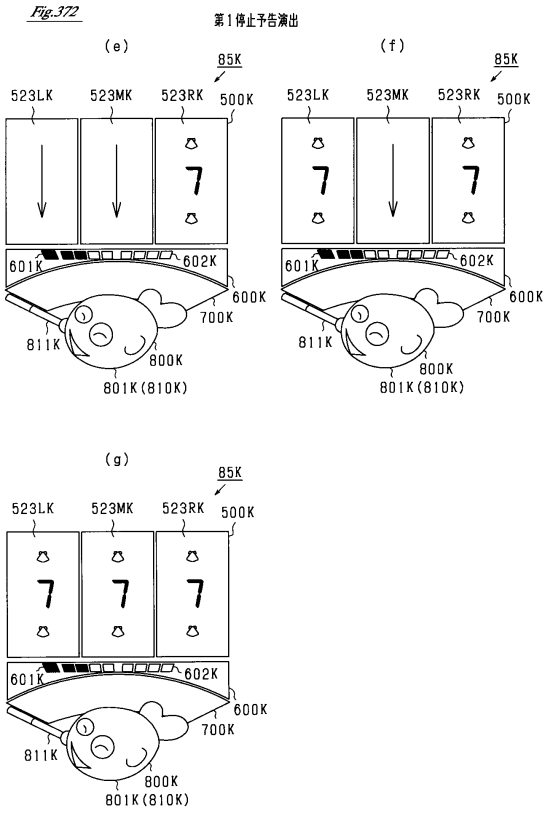
(b)

第１停止の対象となる図柄列	第１停止予告演出時の発生頻度	期待度	停止態様
左図柄列	多	低	通常停止態様
右図柄列	↓	↓	特殊停止態様
中図柄列	少	高	特殊停止態様

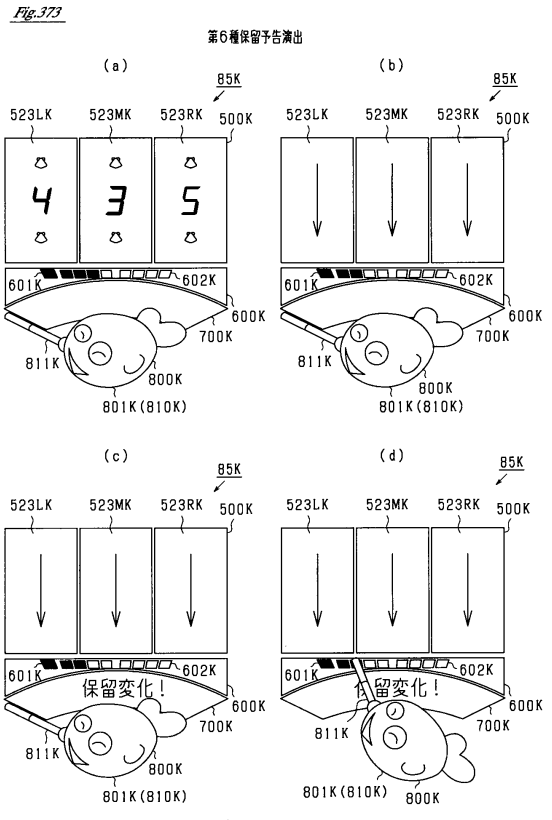
【図３７１】



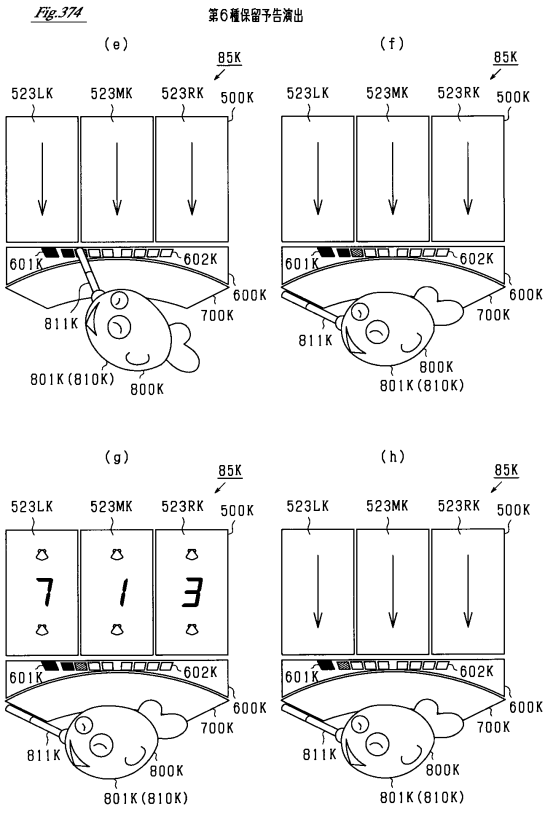
【図３７２】



【図３７３】

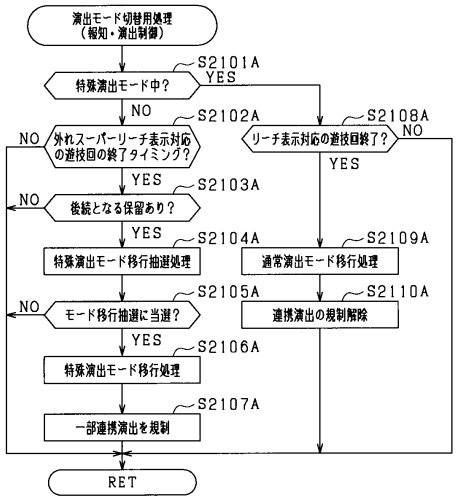


【図３７４】



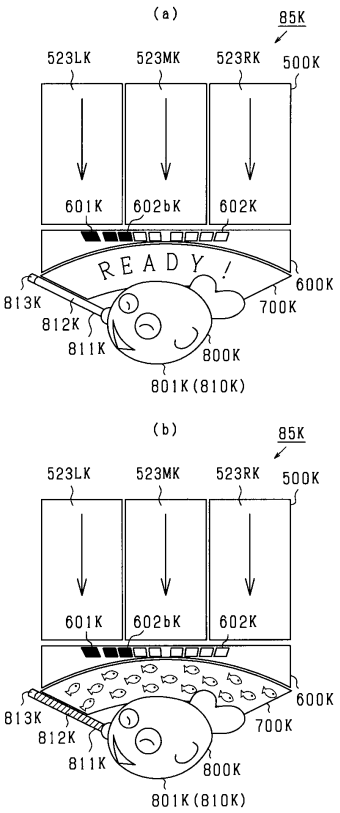
【図３７５】

Fig.375



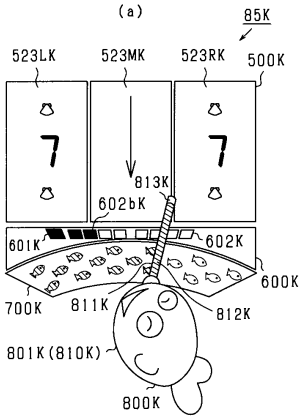
【図３７６】

Fig.376



【図３７７】

Fig.377

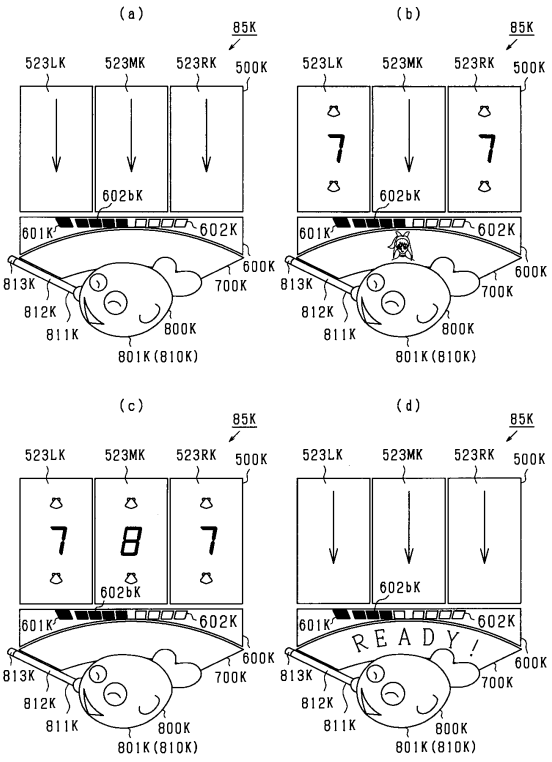


(b)

回転角度	変化の割合	備考
ANG1	30%	ノーマルリーチ以上
ANG2	65%	スーパーリーチ以上
ANG3	80%	特殊スーパーリーチ以上
ANG4	100%	大当たり確定

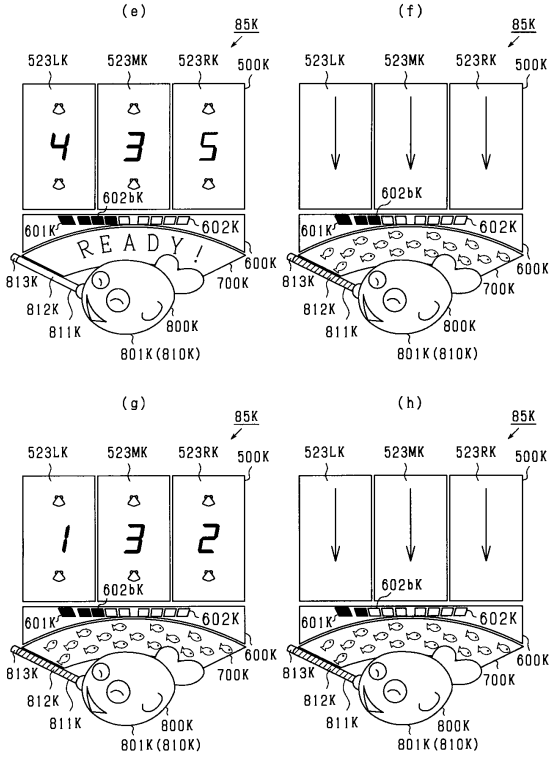
【図３７８】

Fig.378



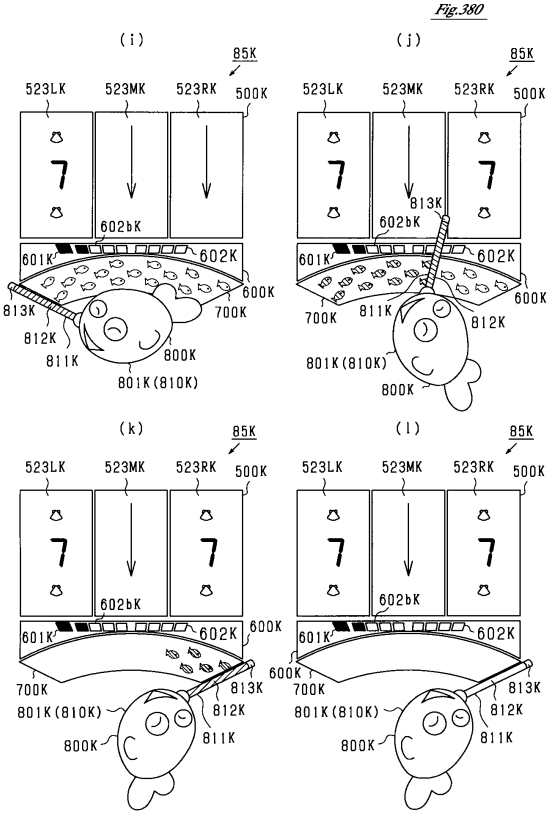
【図３７９】

Fig.379



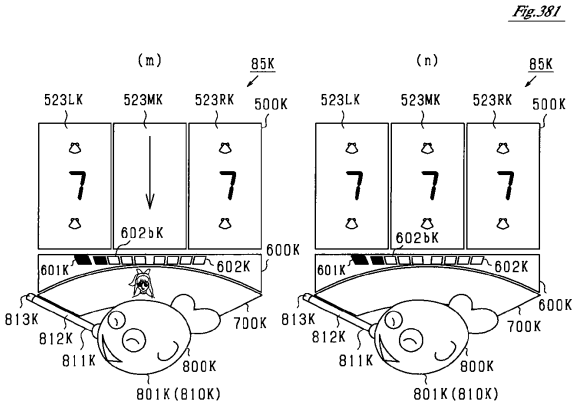
【図３８０】

Fig.380



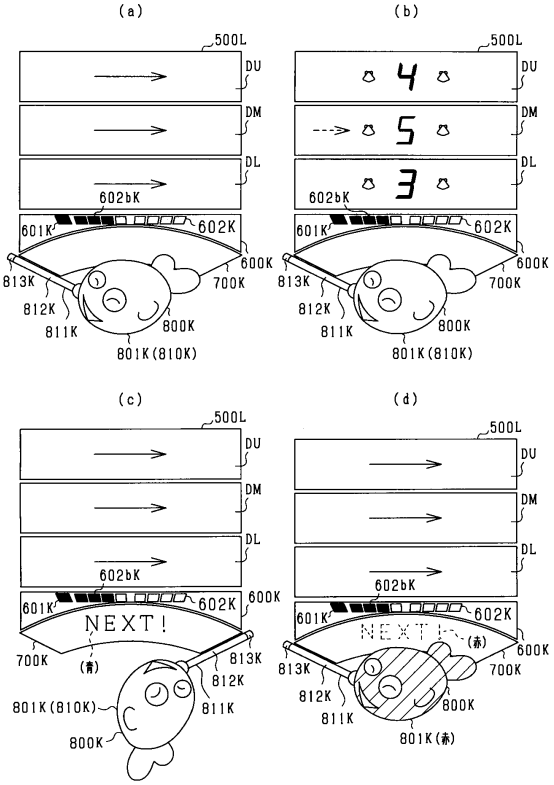
【図３８１】

Fig.381

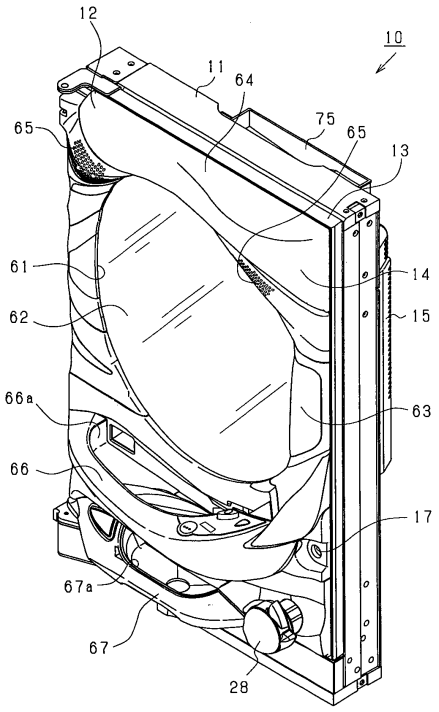


【図３８２】

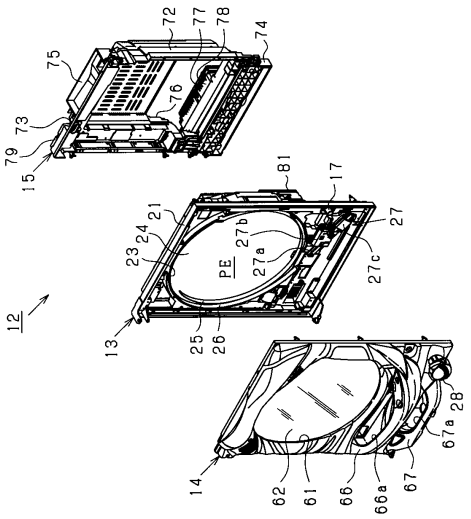
Fig.382



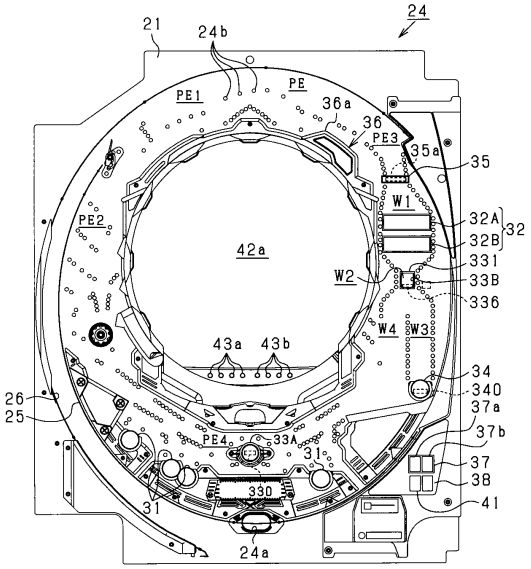
【図３８３】



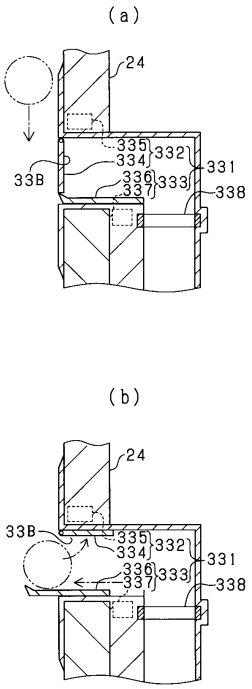
【図３８４】



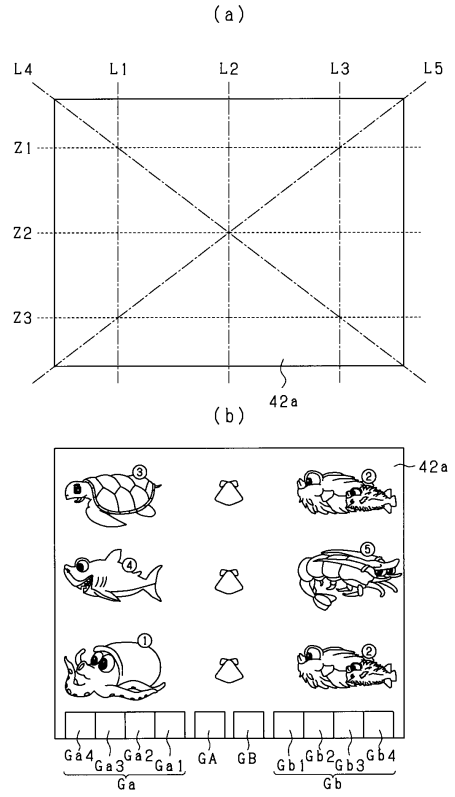
【図３８５】



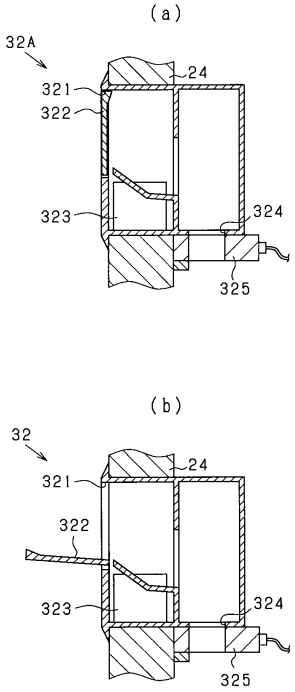
【図３８６】



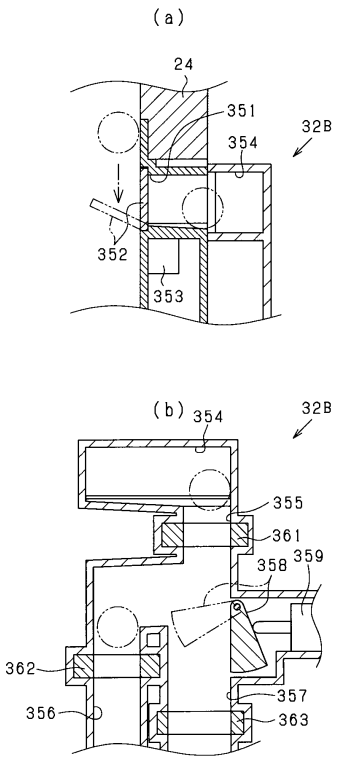
【図３８７】



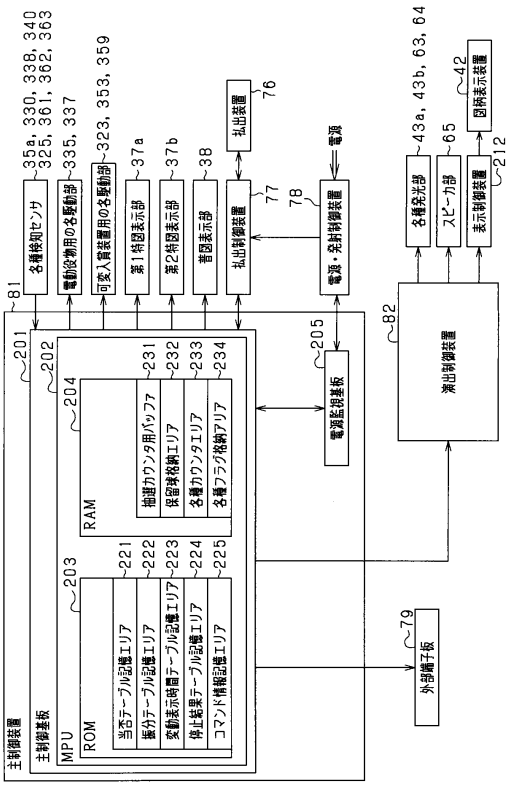
【図３８８】



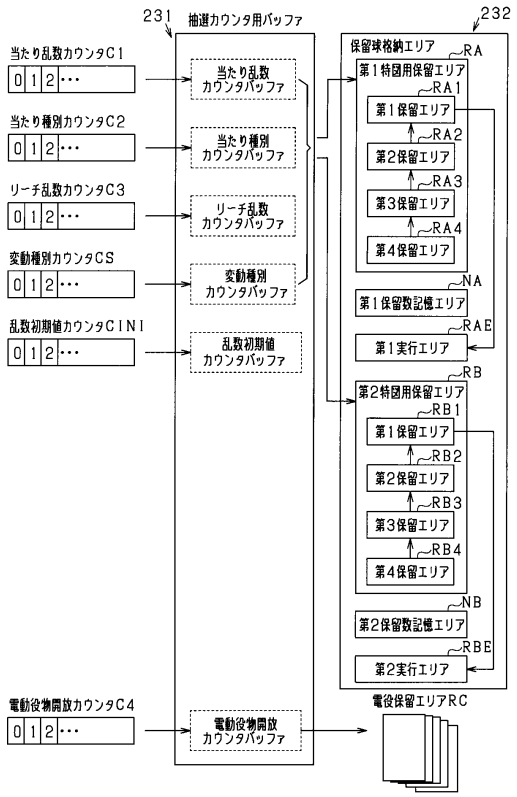
【図３８９】



【図３９０】



【図３９１】



【図３９２】

当否テーブル記憶エリア

（ａ）低確率モード時の第１特図用当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307	大当たり結果	1/300
157&457	特別当たり結果	1/300
その他	外れ結果	298/300

（ｂ）高確率モード時の第１特図用当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&36&67&100&131&164&194&223&241&272&307&335&362&295&423&468&493&525&557&572	大当たり結果	1/30
157&457	特別当たり結果	1/300
その他	外れ結果	289/300

（ｃ）低確率モード時の第２特図用当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307	大当たり結果	1/300
8&37&68&101&132&165&195&224&242&273&308&336&363&296&424&469&494&526&558&573	特別当たり結果	1/30
その他	外れ結果	289/300

（ｄ）高確率モード時の第２特図用当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&36&67&100&131&164&194&223&241&272&307&335&362&295&423&468&493&525&557&572	大当たり結果	1/30
8&37&68&101&132&165&195&224&242&273&308&336&363&296&424&469&494&526&558&573	特別当たり結果	1/30
その他	外れ結果	280/300

【図３９３】

振分テーブル記憶エリア

（ａ）第１特図用の振分テーブル

当たり種別カウンタC2	当否結果
0~14	Vなし大当たり結果
15~29	第１Vあり大当たり結果

（ｂ）第２特図用の振分テーブル

当たり種別カウンタC2	当否結果
0~14	第１Vあり大当たり結果
15~29	第２Vあり大当たり結果

【図３９４】

変動表示時間テーブル記憶エリア

（ａ）低確率モード・低頻度サポートモード時（低確遊技状態時）の第１特図用変動表示時間テーブル（大当たり・特別当たり時）

リーチ乱数カウンタC3	変動種別カウンタCS	変動開始時の保留個数	変動パターン	変動表示時間
0~4	0~24	-	リーチ非発生（直当たり）	10sec
	25~49	0~1		10sec
	25~49	2~3		5sec
5~19	0~24	-	ノーマルリーチA	20sec
	25~49	0~1	ノーマルリーチB	20sec
	25~49	2~3		15sec
20~99	0~15	-	スーパーリーチA	45sec
	16~33		スーパーリーチB	60sec
	34~49		スーパーリーチC	90sec

（ｂ）低確率モード・低頻度サポートモード時（低確遊技状態時）の第１特図用変動表示時間テーブル（外れ時）

リーチ乱数カウンタC3	変動種別カウンタCS	変動開始時の保留個数	変動パターン	変動表示時間
0~59	0~24	-	リーチ非発生	10sec
	25~49	0~1		10sec
	25~49	2~3		5sec
60~89	0~24	-	ノーマルリーチA	20sec
	25~49	0~1	ノーマルリーチB	20sec
	25~49	2~3		15sec
90~99	0~15	-	スーパーリーチA	45sec
	16~33		スーパーリーチB	60sec
	34~49		スーパーリーチC	90sec

（ｃ）低確率モード・低頻度サポートモード時（低確遊技状態時）の第２特図用変動表示時間テーブル（大当たり・特別当たり時）

リーチ乱数カウンタC3	変動種別カウンタCS	変動開始時の保留個数	変動パターン	変動表示時間
-	-	-	-	10sec

（ｄ）低確率モード・低頻度サポートモード時（低確遊技状態時）の第２特図用変動表示時間テーブル（外れ時）

リーチ乱数カウンタC3	変動種別カウンタCS	変動開始時の保留個数	変動パターン	変動表示時間
-	-	-	-	6000sec

【図３９５】

変動表示時間テーブル記憶エリア

(a)高確率モード・低頻度サポートモード時(第1確変状態時)の第1特図用変動表示時間テーブル(大当たり・特別当たり時)

リーチ乱数カウンタC3	変動種別カウンタCS	変動開始時の保留個数	変動パターン	変動表示時間
−	−	−	−	10sec

(b)高確率モード・低頻度サポートモード時(第1確変状態時)の 第1特図用変動表示時間テーブル(外れ時)

リーチ乱数カウンタC3	変動種別カウンタCS	変動開始時の保留個数	変動パターン	変動表示時間
−	−	−	−	6000sec

(c)高確率モード・低頻度サポートモード時(第1確変状態時)の第2特図用変動表示時間テーブル(大当たり・特別当たり時)

リーチ乱数カウンタC3	変動種別カウンタCS	変動開始時の保留個数	変動パターン	変動表示時間
0~4	0~24	−	リーチ非発生(直当たり)	3sec
	25~49	0		3sec
	25~49	1~3		1sec
50~79	0~24	−	ノーマルリーチA	7sec
	25~49	0	ノーマルリーチB	7sec
	25~49	1~3		5sec
80~99	0~15	−	スーパーリーチA	20sec
	16~33		スーパーリーチB	25sec
	34~49		スーパーリーチC	30sec

(d)高確率モード・低頻度サポートモード時(第1確変状態時)の 第2特図用変動表示時間テーブル(外れ時)

リーチ乱数カウンタC3	変動種別カウンタCS	変動開始時の保留個数	変動パターン	変動表示時間
0~59	0~24	−	リーチ非発生	3sec
	25~49	0		3sec
	25~49	1~3		1sec
60~89	0~24	−	ノーマルリーチA	7sec
	25~49	0	ノーマルリーチB	7sec
	25~49	1~3		5sec
90~99	0~15	−	スーパーリーチA	20sec
	16~33		スーパーリーチB	25sec
	34~49		スーパーリーチC	30sec

【図３９６】

(a)高確率モード・高頻度サポートモード時(第2確変状態時)の第1特図用変動表示時間テーブル(大当たり・特別当たり時)

リーチ乱数カウンタC3	変動種別カウンタCS	変動開始時の保留個数	変動パターン	変動表示時間
0~49	0~24	−	リーチ非発生(直当たり)	3sec
	25~49	0		3sec
	25~49	1~3		1sec
50~79	0~24	−	ノーマルリーチA	7sec
	25~49	0	ノーマルリーチB	7sec
	25~49	1~3		5sec
80~99	0~15	−	スーパーリーチA	20sec
	16~33		スーパーリーチB	25sec
	34~49		スーパーリーチC	30sec

(b)高確率モード・高頻度サポートモード時(第2確変状態時)の 第1特図用変動表示時間テーブル(外れ時)

リーチ乱数カウンタC3	変動種別カウンタCS	変動開始時の保留個数	変動パターン	変動表示時間
0~59	0~24	−	リーチ非発生	3sec
	25~49	0		3sec
	25~49	1~3		1sec
60~89	0~24	−	ノーマルリーチA	7sec
	25~49	0	ノーマルリーチB	7sec
	25~49	1~3		5sec
90~99	0~15	−	スーパーリーチA	20sec
	16~33		スーパーリーチB	25sec
	34~49		スーパーリーチC	30sec

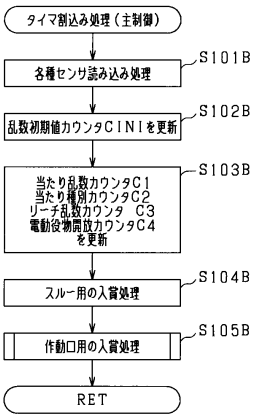
(c)高確率モード・高頻度サポートモード時(第2確変状態時)の第2特図用変動表示時間テーブル(大当たり・特別当たり時)

リーチ乱数カウンタC3	変動種別カウンタCS	変動開始時の保留個数	変動パターン	変動表示時間
−	−	−	−	10sec

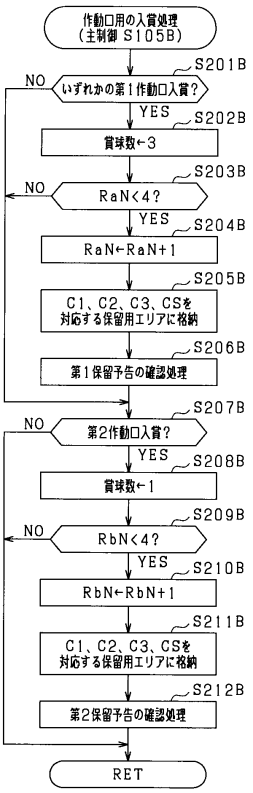
(d)高確率モード・高頻度サポートモード時(第2確変状態時)の 第2特図用変動表示時間テーブル(外れ時)

リーチ乱数カウンタC3	変動種別カウンタCS	変動開始時の保留個数	変動パターン	変動表示時間
−	−	−	−	6000sec

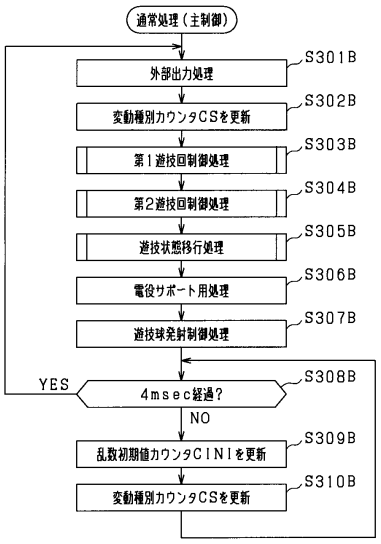
【図３９７】



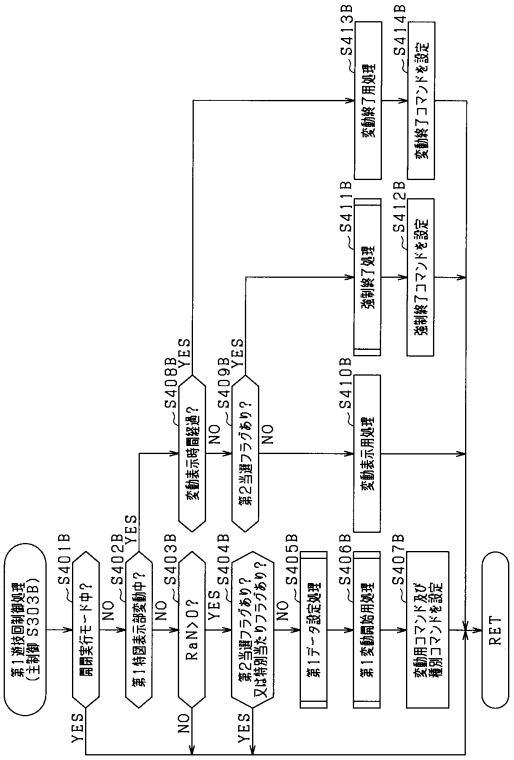
【図３９８】



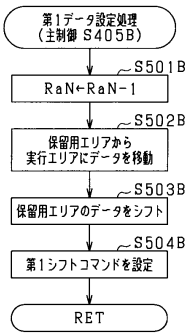
【図３９９】



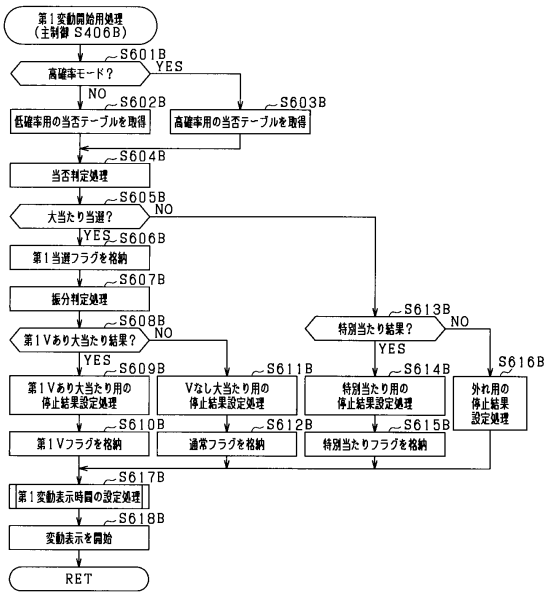
【図４００】



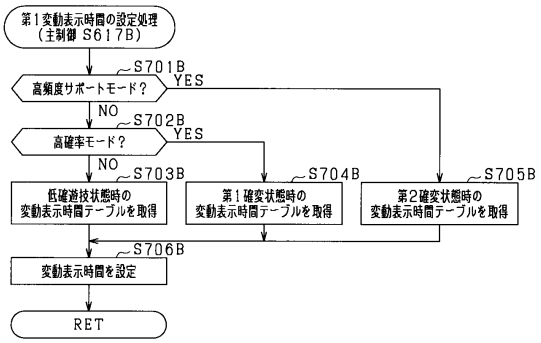
【図４０１】



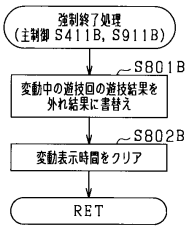
【図４０２】



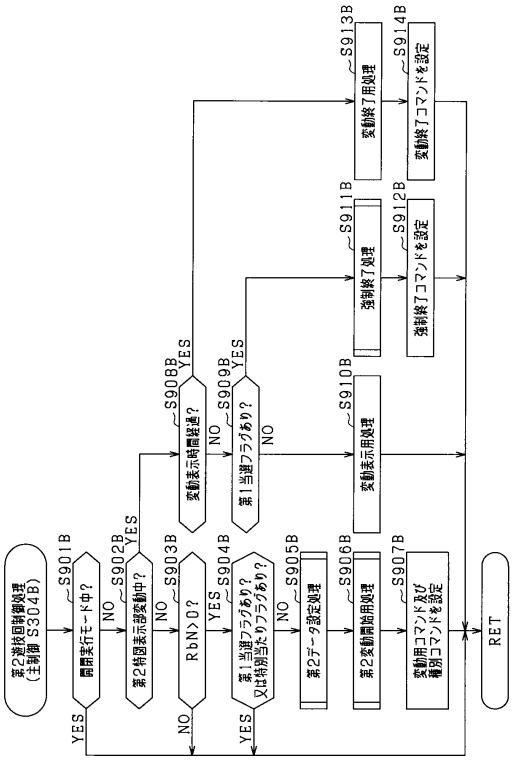
【図４０３】



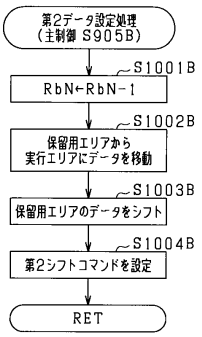
【図４０４】



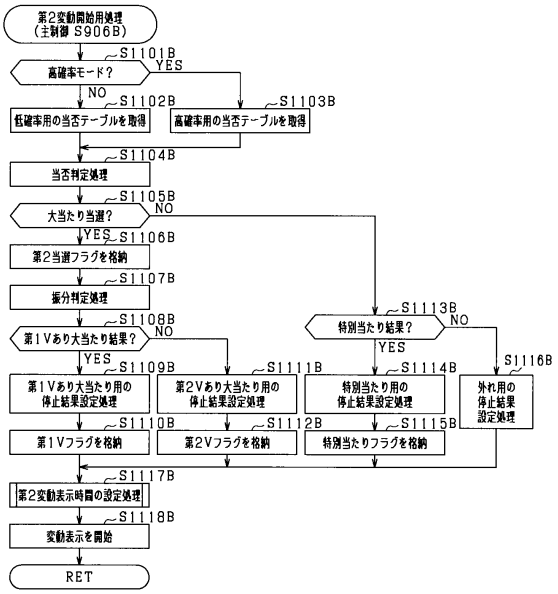
【図４０５】



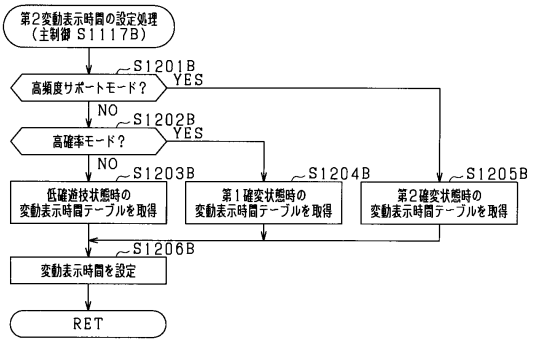
【図４０６】



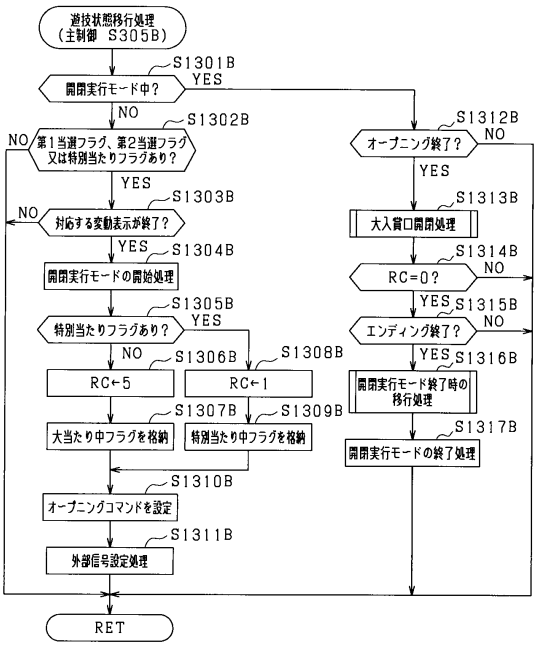
【図４０７】



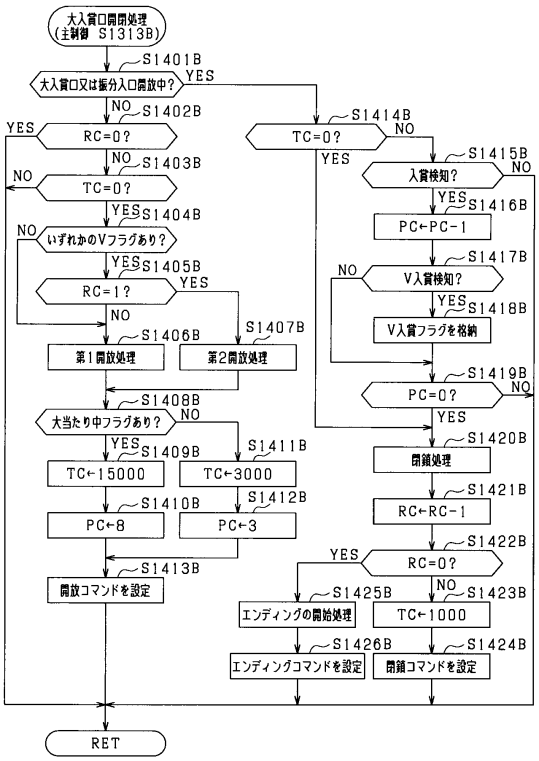
【図４０８】



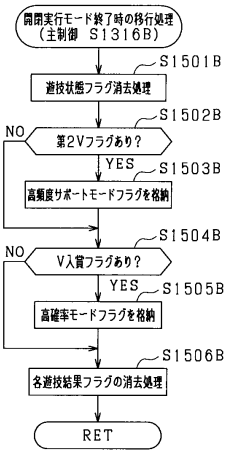
【図４０９】



【図４１０】



【図４１１】

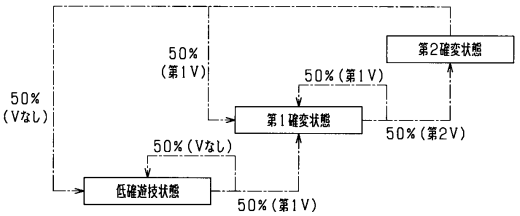


【図４１２】

（ａ）遊技状態の概要

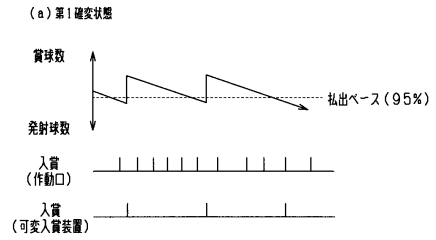
遊技状態	移行契機	抽選モード	サポートモード	推奨遊技	発射態様
低確遊技状態	Vなし大当たり	低確率	低頻度	第1特図遊技	左打ち（第1発射操作）
第1確変状態	第1Vあり大当たり	高確率（V入賞が条件）	低頻度	第2特図遊技	右打ち（第2発射操作）
第2確変状態	第2Vあり大当たり	高確率（V入賞が条件）	高頻度	第1特図遊技	右打ち（第2発射操作）

（ｂ）遊技状態の移行

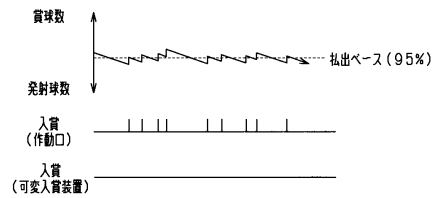


【図４１３】

（ａ）第1確変状態



（ｂ）第2確変状態



【図４１４】

当否テーブル記憶エリア

（ａ）低確率モード時の第1特図用当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307	大当たり結果	1/300
157&457	特別当たり結果A	1/300
257&357	特別当たり結果B	1/300
その他	外れ結果	297/300

（ｂ）高確率モード時の第1特図用当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&36&67&100&131&164&194&223&241&272&307&335&362&295&423&468&493&525&557&572	大当たり結果	1/30
157&457	特別当たり結果A	1/300
257&357	特別当たり結果B	1/300
その他	外れ結果	288/300

（ｃ）低確率モード時の第2特図用当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307	大当たり結果	1/300
8&37&68&101&132&165&195&224&242&273&308&336&363&296&424&469&494&526&558&573	特別当たり結果A	1/30
その他	外れ結果	289/300

（ｄ）高確率モード時の第2特図用当否テーブル

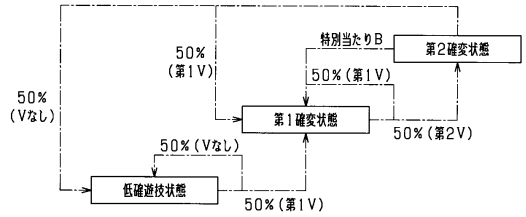
当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&36&67&100&131&164&194&223&241&272&307&335&362&295&423&468&493&525&557&572	大当たり結果	1/30
8&37&68&101&132&165&195&224&242&273&308&336&363&296&424&469&494&526&558&573	特別当たり結果A	1/30
その他	外れ結果	280/300

【図４１５】

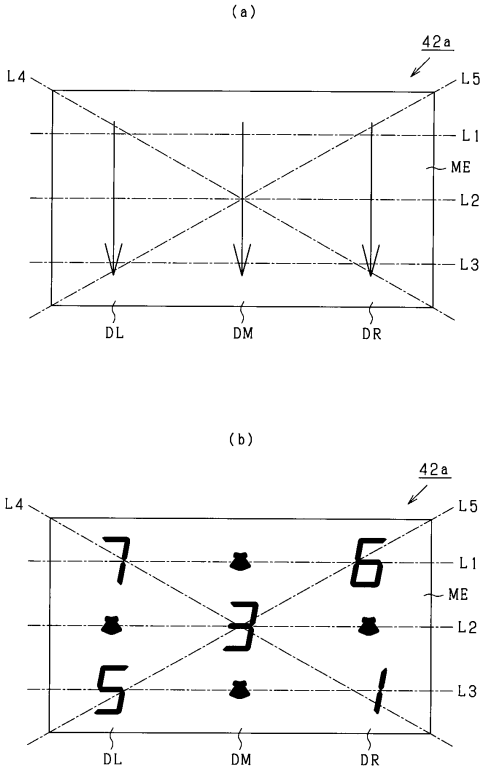
(a)特別当たり結果の影響

当否結果	低確遊技状態	第1確変状態	第2確変状態
特別当たり結果A	−	−	−
特別当たり結果B	−	−	低頻度サポートモードへ

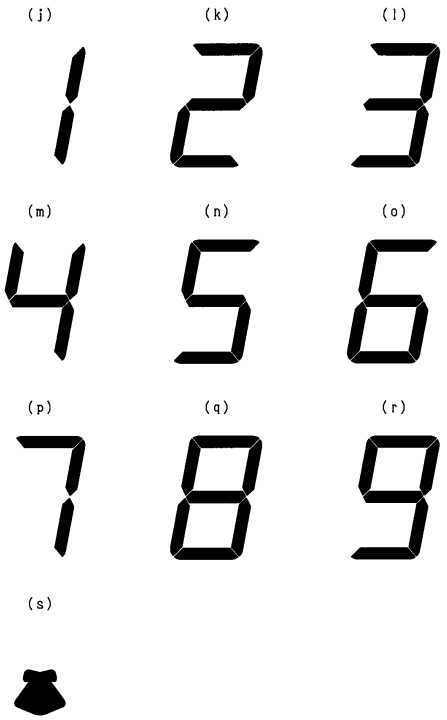
(b)遊技状態の移行



【図４１６】



【図４１７】



【図４１８】

	第1種図柄組合せ	第2種図柄組合せ
当選時の遊技状態	「1 1 1」 「3 3 3」 「5 5 5」 「7 7 7」 「9 9 9」	「2 2 2」 「4 4 4」 「6 6 6」 「8 8 8」
低確遊技状態	第1確変状態へ	低確遊技状態へ
第1確変状態	第1確変状態へ	第2確変状態へ
第2確変状態	第1確変状態へ	通常遊技状態へ

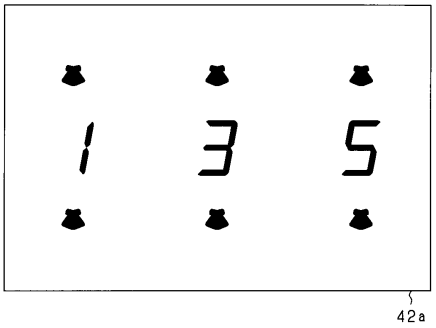
【図４１９】

(a)

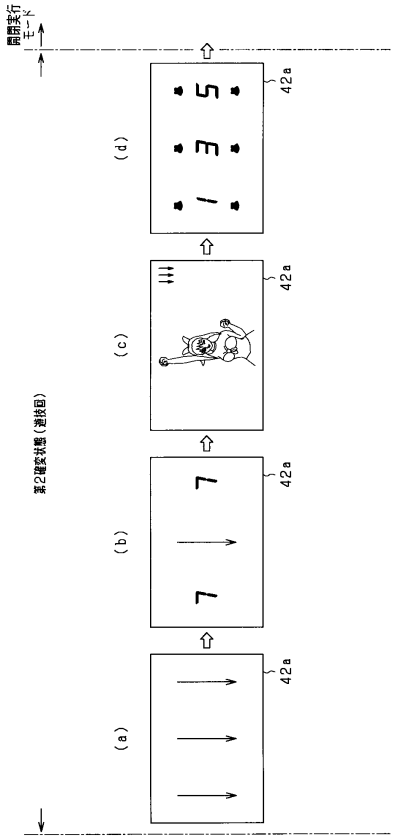
当否結果	低確遊技状態 第１確変状態	第２確変状態
特別当たり結果Ａ	外れ図柄組合せ 第３種図柄組合せ	第３種図柄組合せ
特別当たり結果Ｂ	外れ図柄組合せ （外れ図柄組合せ）	第３種図柄組合せ

(b)

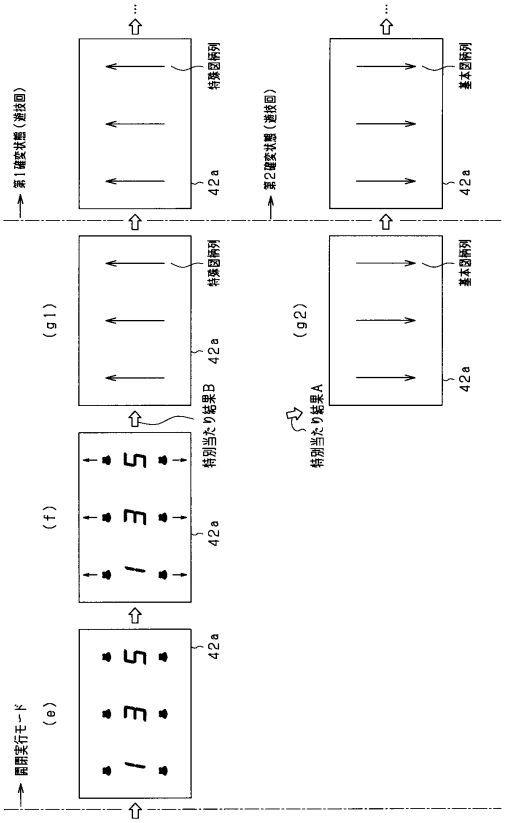
第３種図柄組合せ



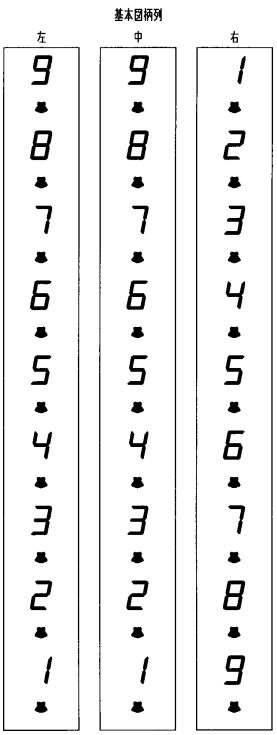
【図４２０】



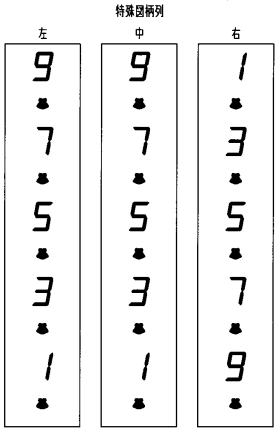
【図４２１】



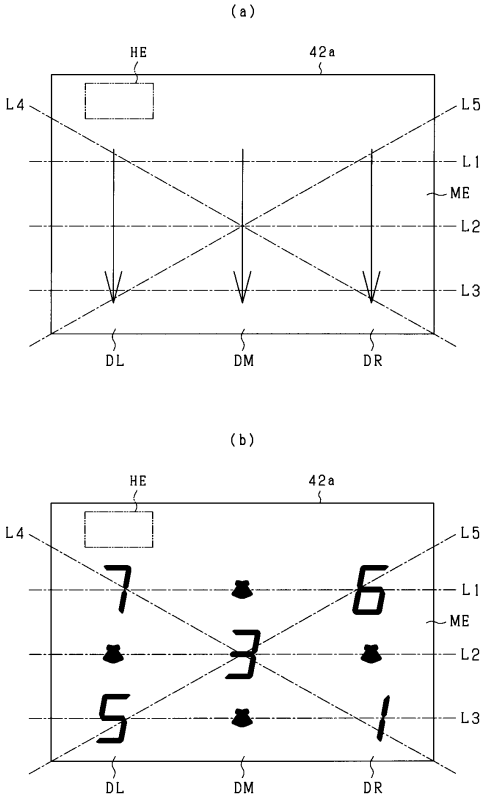
【図４２２】



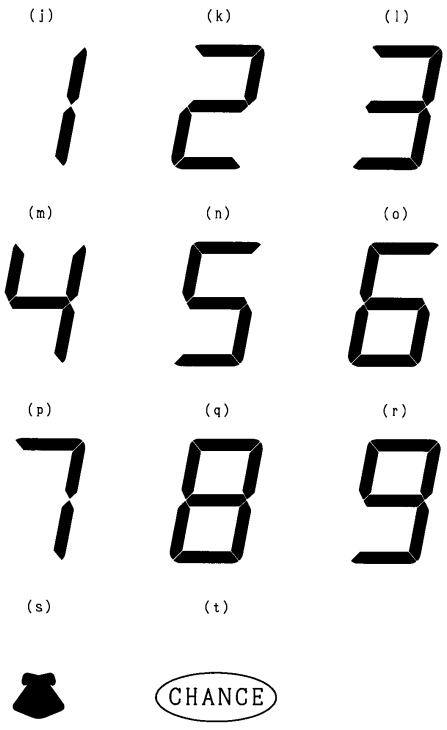
【図４２３】



【図４２４】



【図４２５】



【図４２６】

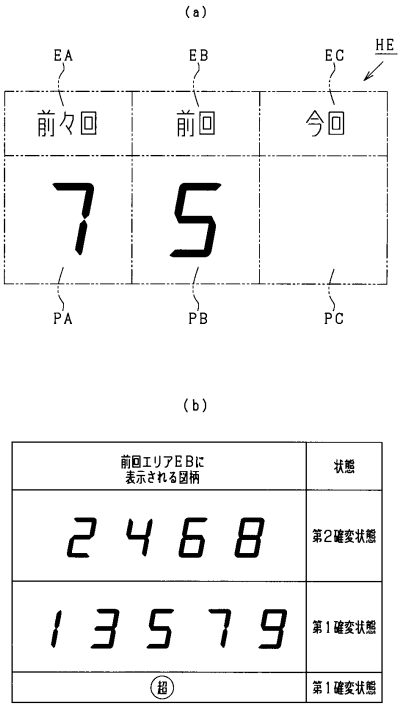
(a)

	第１種図柄組合せ	第２種図柄組合せ
当選時の遊技状態	「1 1 1」 「3 3 3」 「5 5 5」 「7 7 7」 「9 9 9」	「2 2 2」 「4 4 4」 「6 6 6」 「8 8 8」
低確遊技状態	第１確変状態へ	低確遊技状態へ
第１確変状態	第１確変状態へ	第２確変状態へ
第２確変状態	第１確変状態へ	通常遊技状態へ

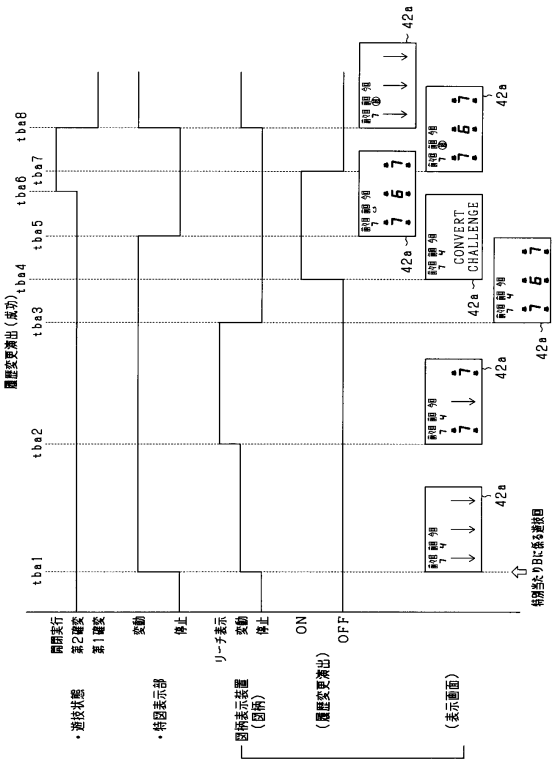
(b)

当否結果	低確遊技状態 第１確変状態	第２確変状態
特別当たり結果Ａ	完全外れ図柄組合せ 第４種図柄組合せ	第４種図柄組合せ
特別当たり結果Ｂ	完全外れ図柄組合せ (完全外れ図柄組合せ)	リーチ外れ図柄組合せ

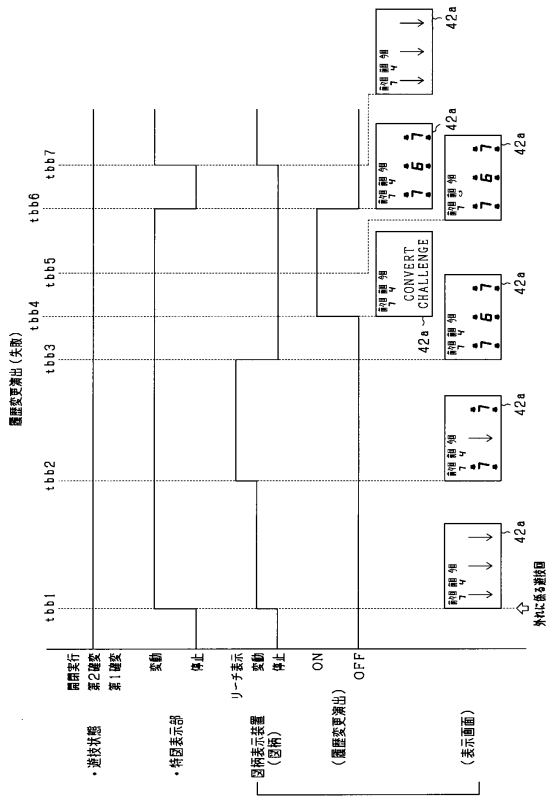
【図４２７】



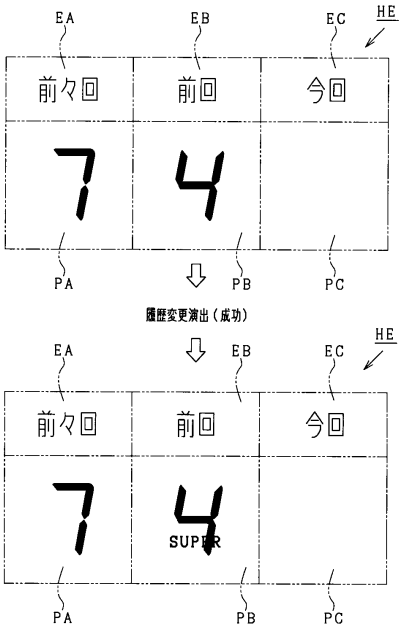
【図４２８】



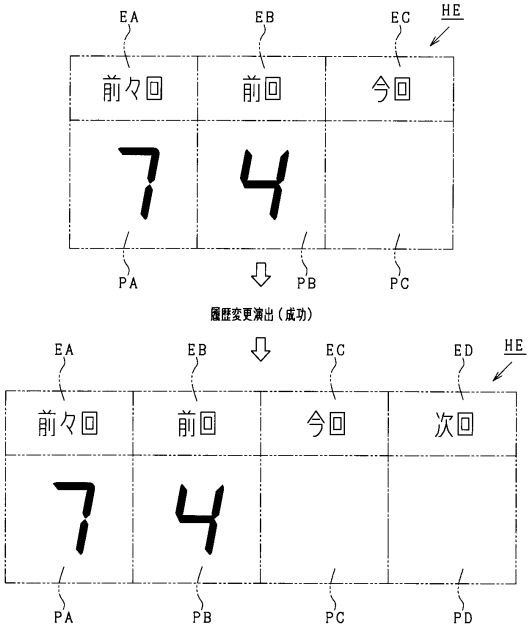
【図４２９】



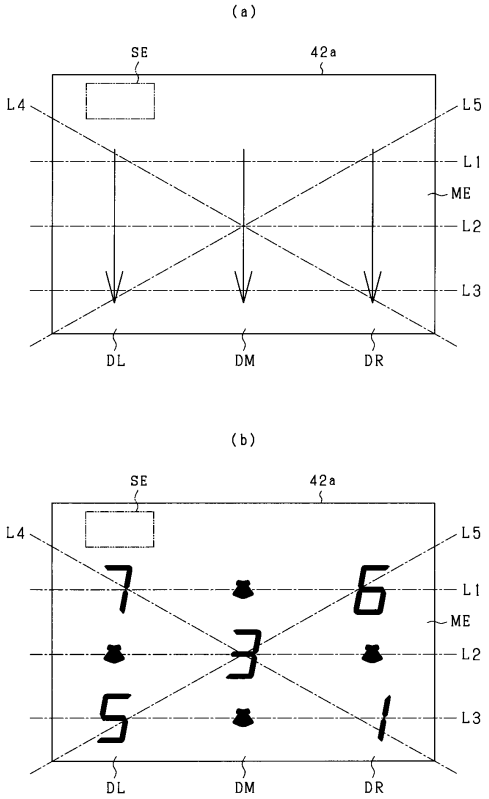
【図４３０】



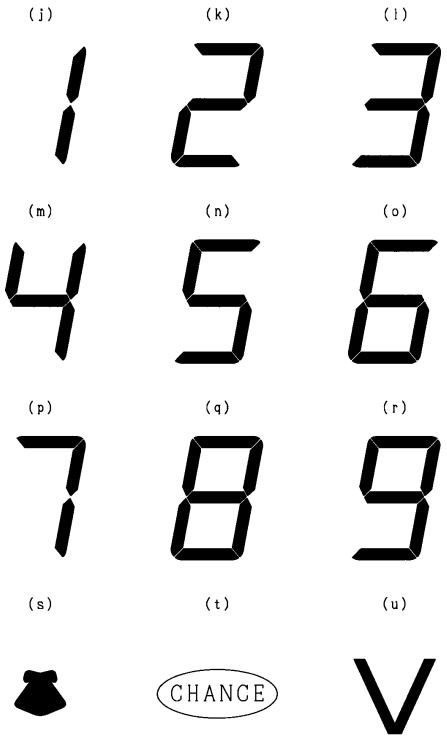
【図４３１】



【図４３２】



【図４３３】



【図４３４】

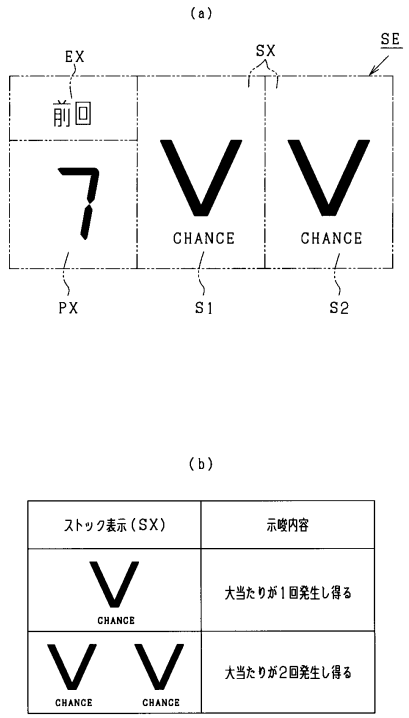
(a)

	第１種図柄組合せ	第２種図柄組合せ
当選時の遊技状態	「1 1 1」 「3 3 3」 「5 5 5」 「7 7 7」 「9 9 9」	「2 2 2」 「4 4 4」 「6 6 6」 「8 8 8」
低確遊技状態	第１確変状態へ	低確遊技状態へ
第１確変状態	第１確変状態へ	第２確変状態へ
第２確変状態	第１確変状態へ	通常遊技状態へ

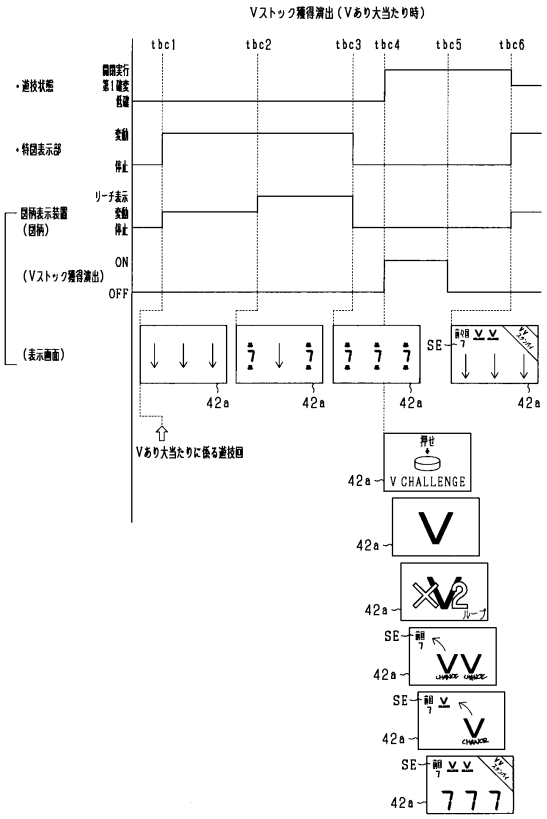
(b)

当否結果	低確遊技状態 第１確変状態	第２確変状態
特別当たり結果Ａ	完全外れ図柄組合せ 第４種図柄組合せ	第４種図柄組合せ 又は 第５種図柄組合せ
特別当たり結果Ｂ	完全外れ図柄組合せ （完全外れ図柄組合せ）	第５種図柄組合せ

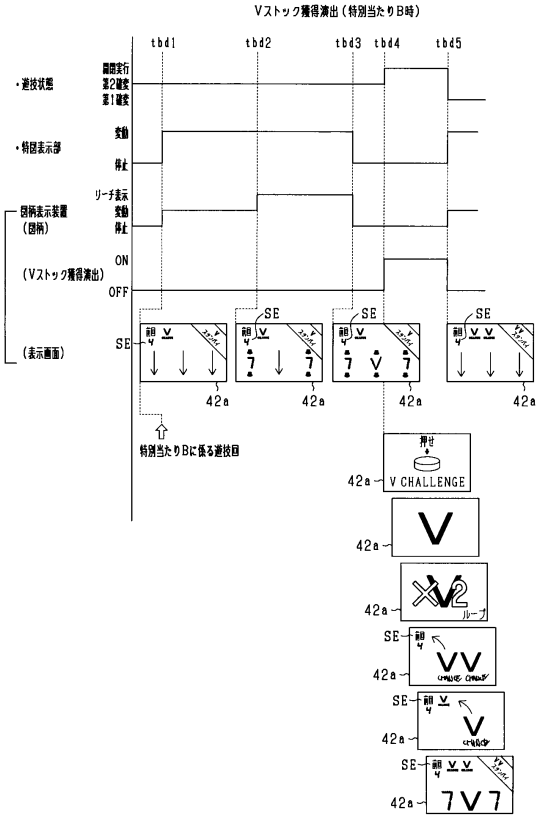
【図４３５】



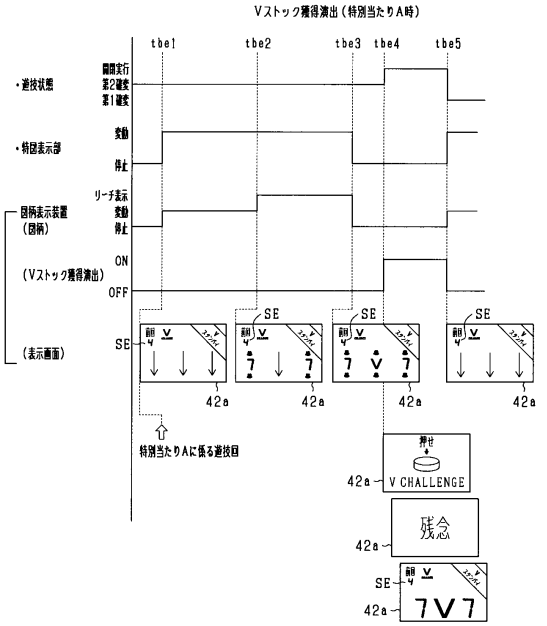
【図４３６】



【図４３７】



【図４３８】

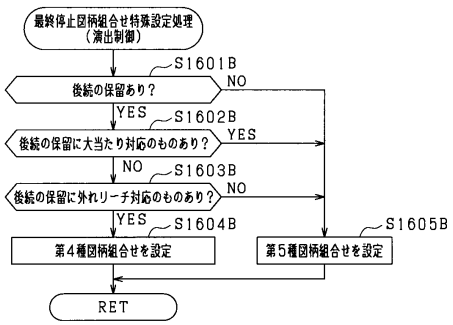


【図４３９】

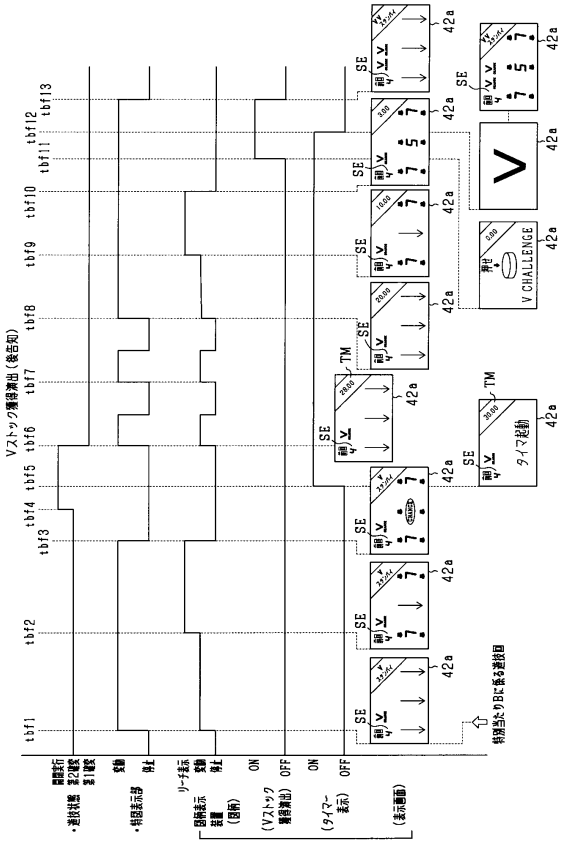
(a)

当否結果	低確遊技状態 第１確変状態	第２確変状態
特別当たり結果Ａ	完全外れ図柄組合せ 第４種図柄組合せ	第４種図柄組合せ
特別当たり結果Ｂ	完全外れ図柄組合せ (完全外れ図柄組合せ)	第４種図柄組合せ (後告知) 第５種図柄組合せ (即告知)

(b)



【図４４０】

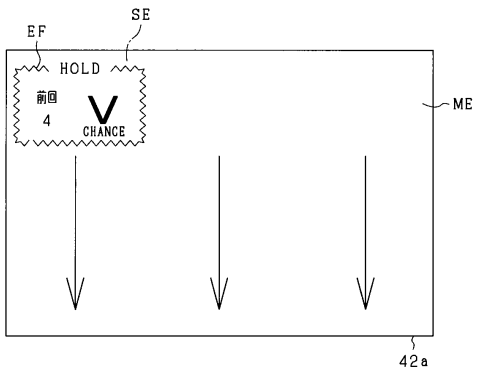


【図４４１】

(a)

種類	契機	前提条件	継続回数
第１ホールド演出	外れ結果対応の スーパーリーチ発生時の一部 特別当たり結果Ａ	後続保留あり且つ 大当たり結果 対応のものなし	最大１０回 (更新を含む)
第２ホールド演出	特別当たり結果Ｂ	－	次回大当たりまで

(b)

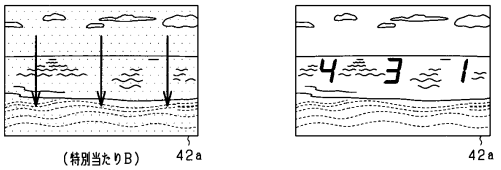


【図４４２】

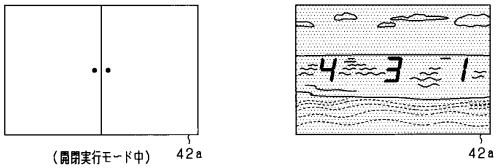
(a)

滞在ステージの種類	移行契機
昼ステージ	通常遊技状態へ移行
夕方ステージ	第２確変大当たり
夜ステージ	第１確変大当たり 特別当たりＢ

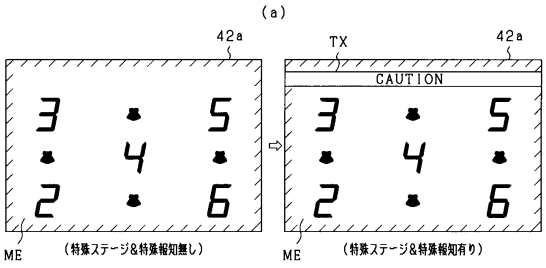
(b1) (b2)



(b3) (b4)



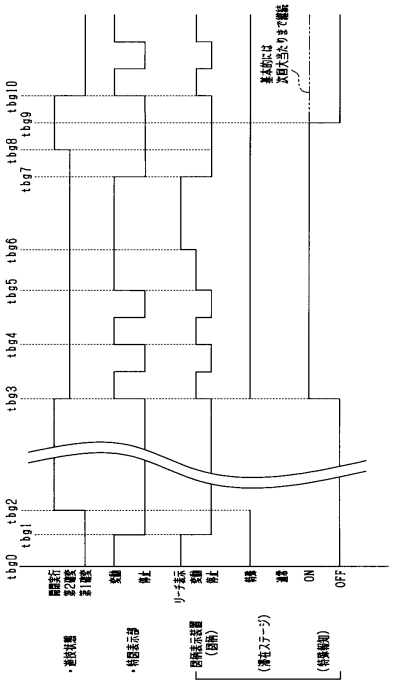
【図４４３】



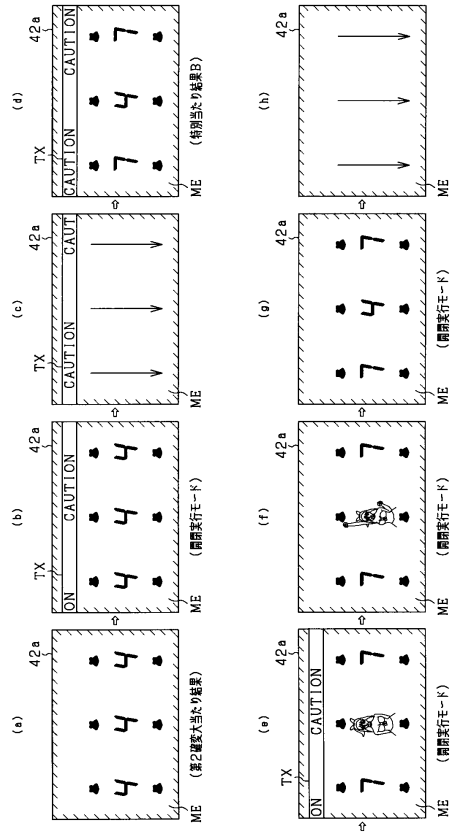
(b)

種類	契機
本解除演出	第2確変状態中の特別当たりB
フェイク解除演出	第2確変状態中の外れスーパーリーチの一部

【図４４４】

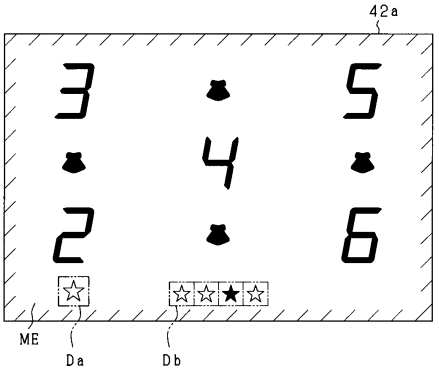


【図４４５】



【図４４６】

(a)

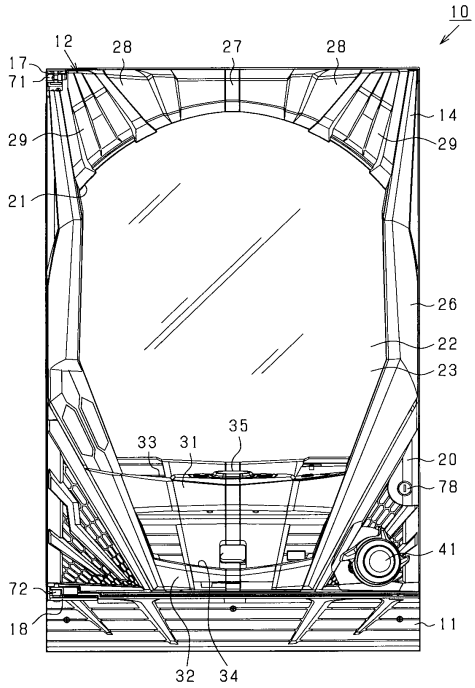


(b)

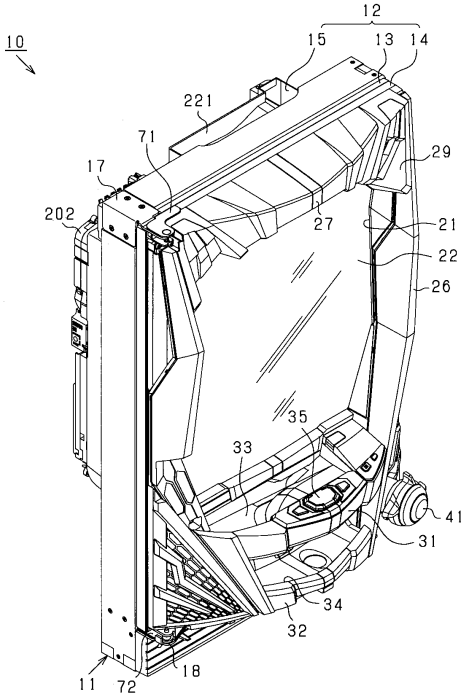
表示候補となる保留アイコン	滞在ステージ 通常ステージ	滞在ステージ 特殊ステージ	備考
☆（通常保留アイコン）	○	○	－
★（特殊保留アイコン）	×	△	該当保留で大当たりとなった場合には確変状態終了濃厚

△：特別当たり結果Bとなった場合は規制

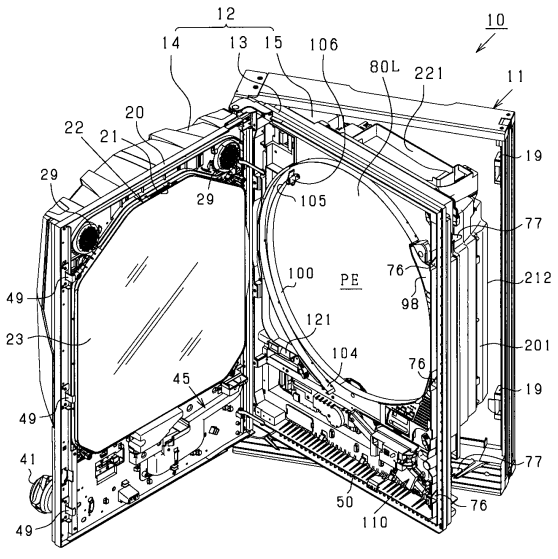
【図４４７】



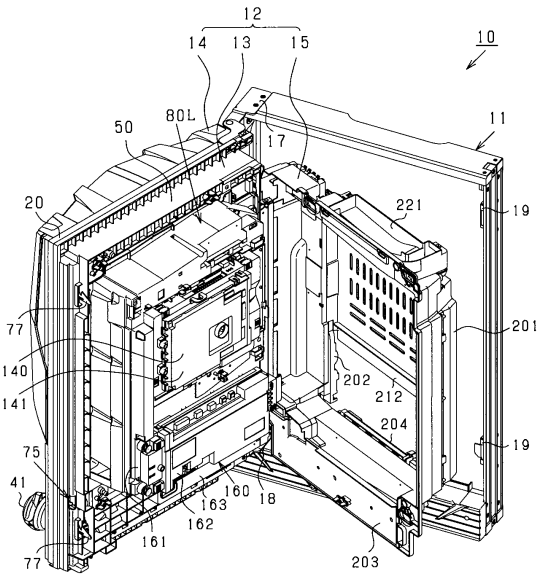
【図４４８】



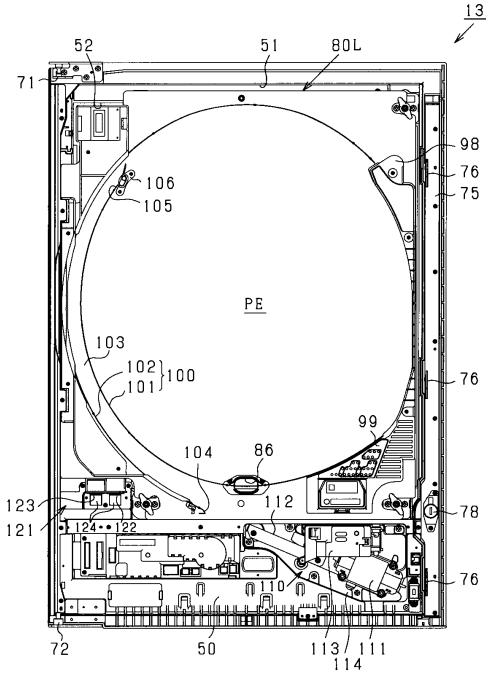
【図４４９】



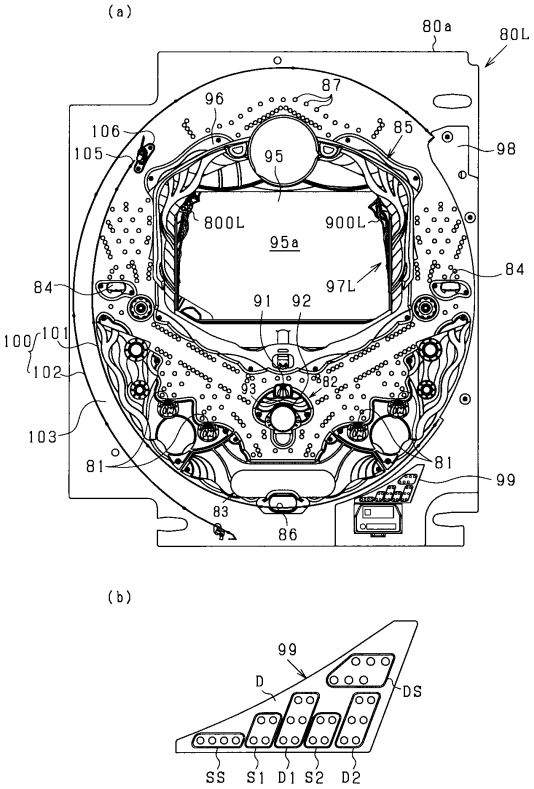
【図４５０】



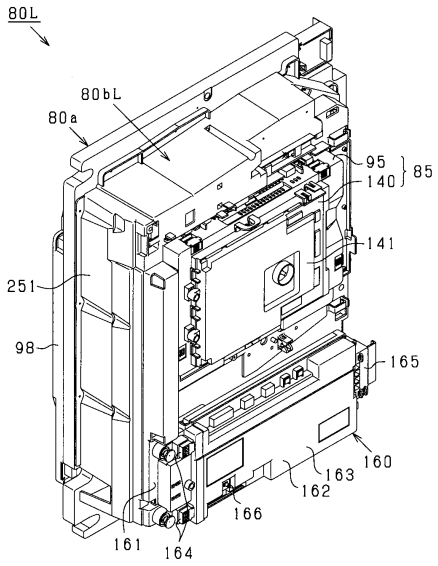
【図４５１】



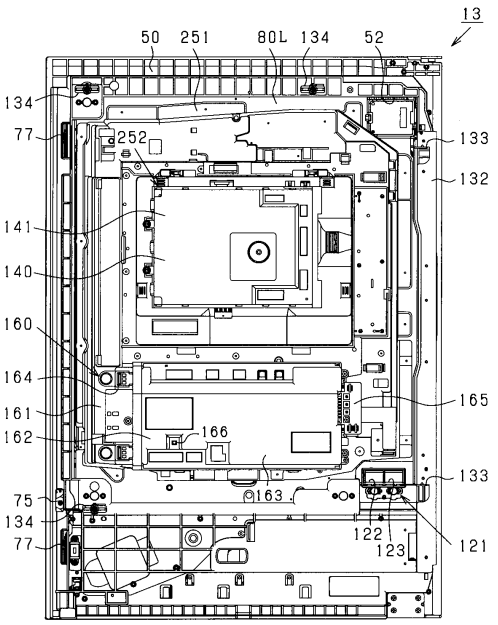
【図４５２】



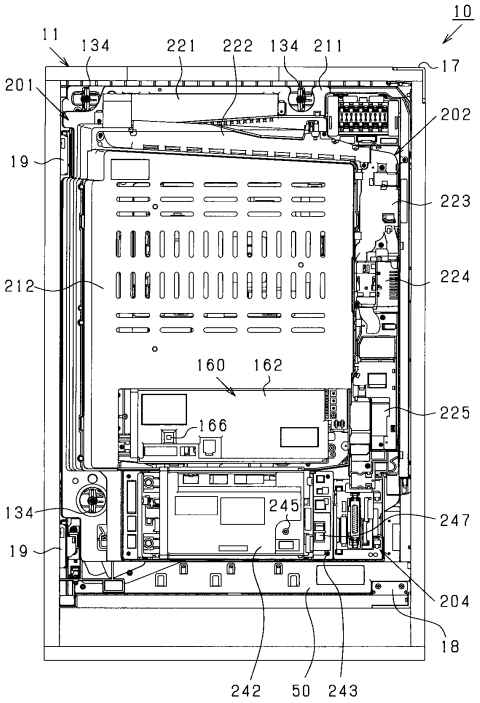
【図４５３】



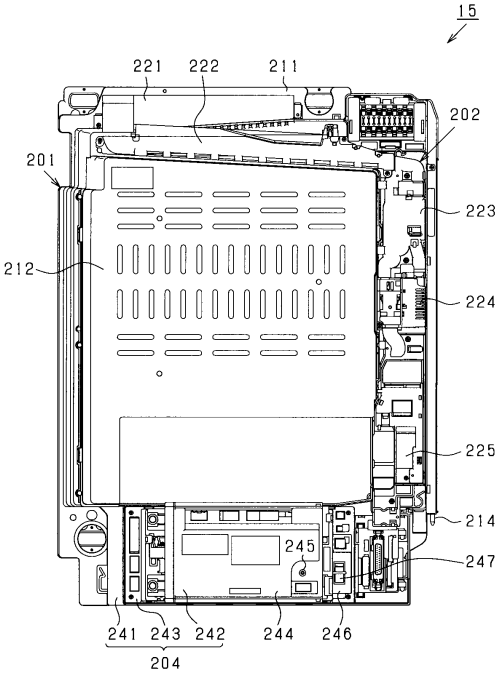
【図４５４】



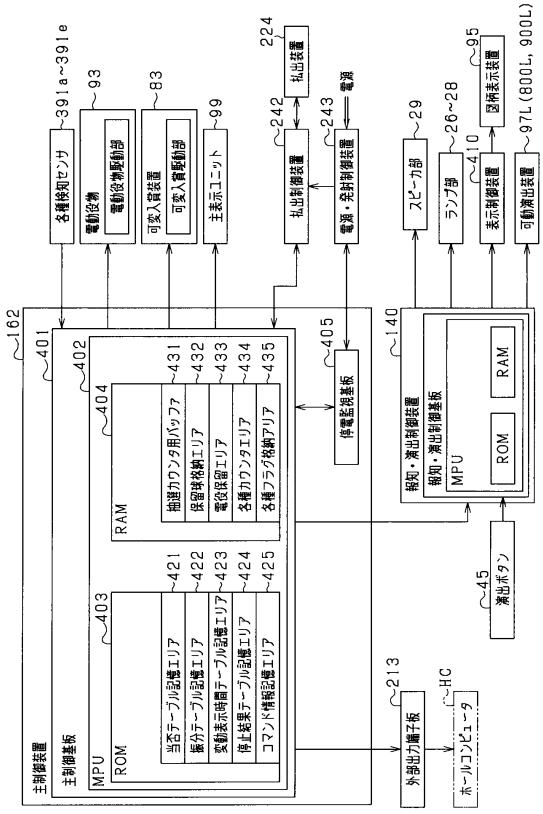
【図４５５】



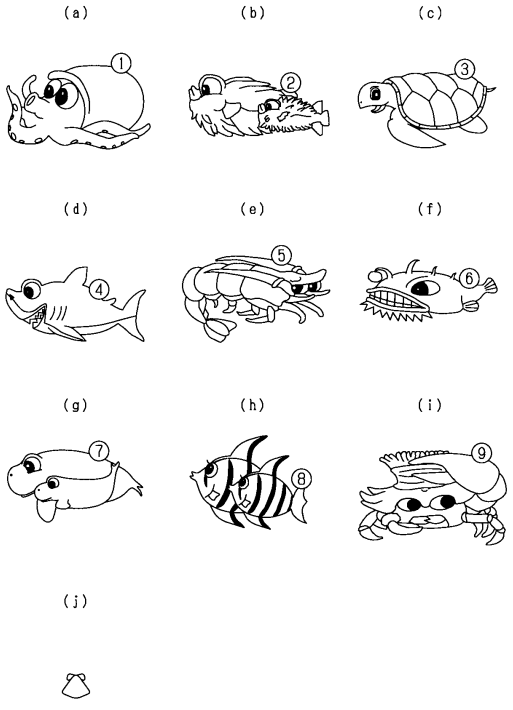
【図４５６】



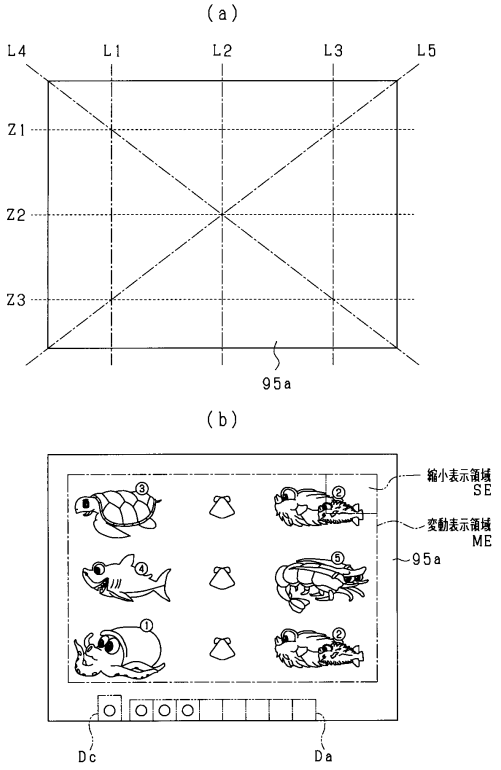
【図４５７】



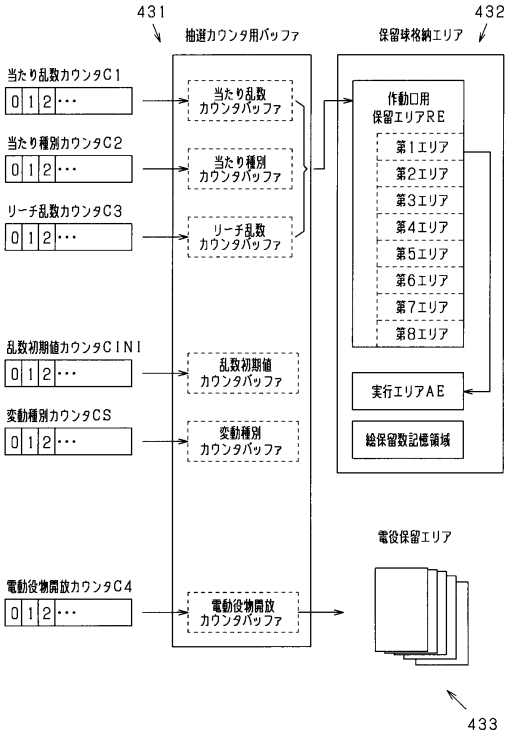
【図４５８】



【図４５９】



【図４６０】



【図４６１】

当否テーブル記憶エリア
(a)低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$6/600$ $(1/100)$
その他	外れ結果	$591/600$

(b)高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$30/600$ $(1/20)$
その他	外れ結果	$567/600$

【図４６２】

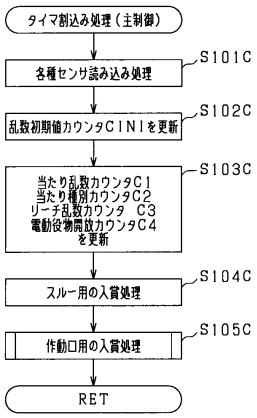
(a)振分テーブル記憶エリア

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果	$15/30$ $(1/2)$
15~29	6R確変大当たり結果	$15/30$ $(1/2)$

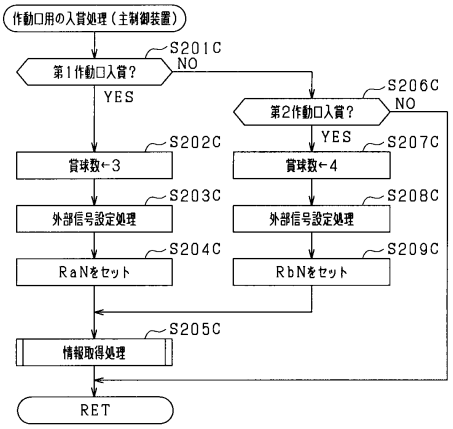
(b)

種別	抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード(40回)
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモード(次回大当たりまで)

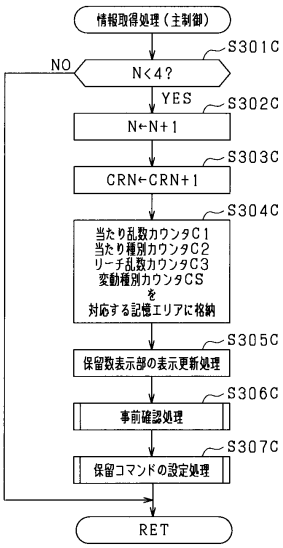
【図４６３】



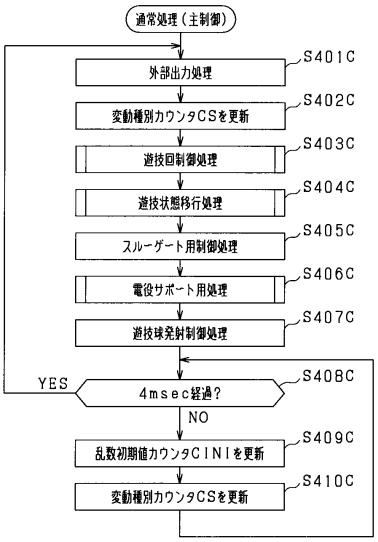
【図４６４】



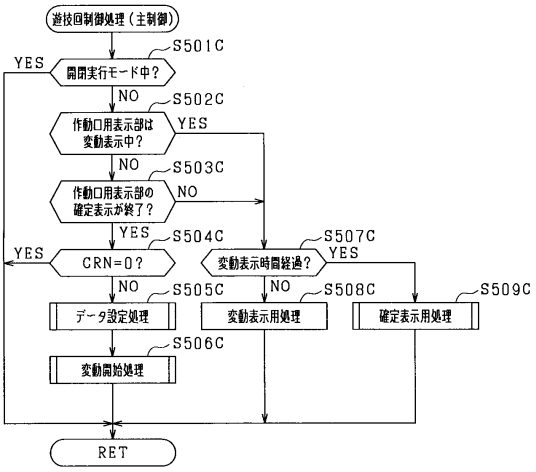
【図４６５】



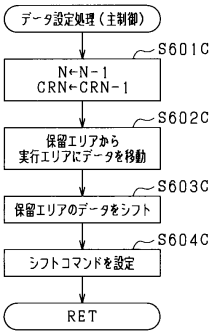
【図４６６】



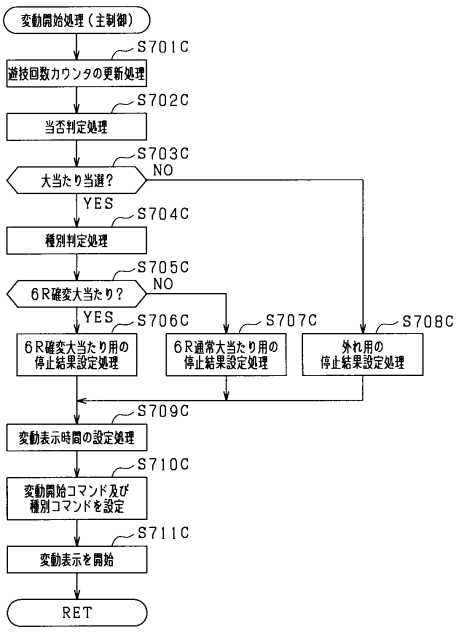
【図４６７】



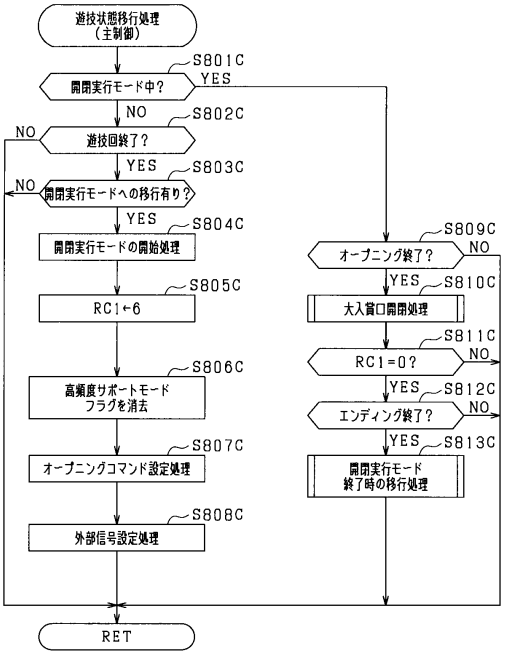
【図４６８】



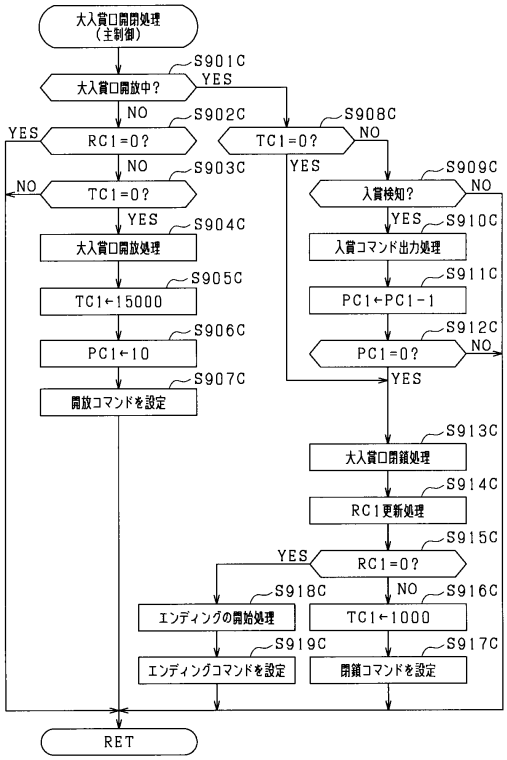
【図４６９】



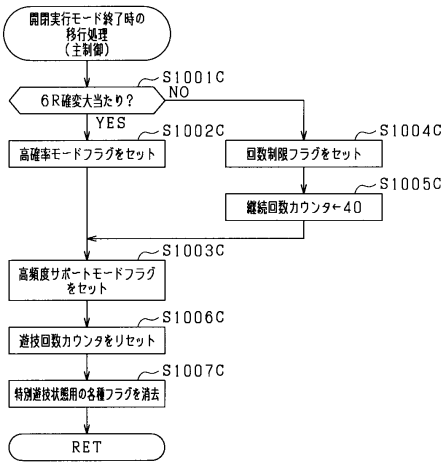
【図４７０】



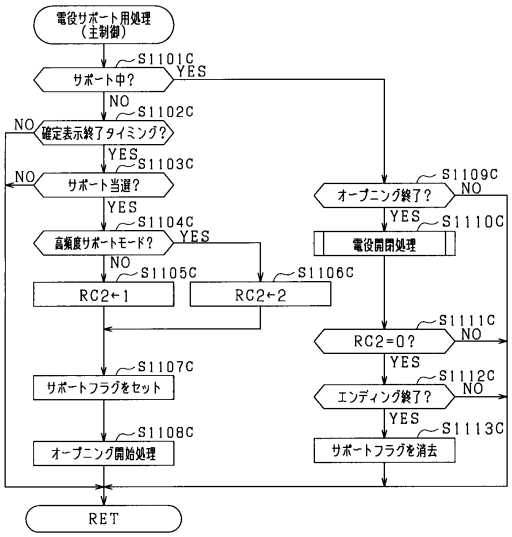
【図４７１】



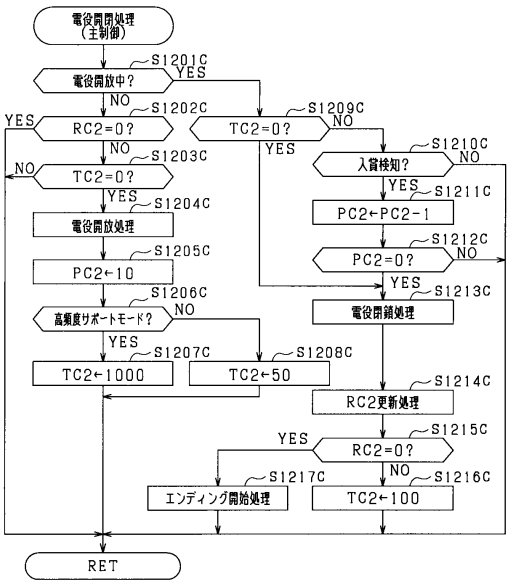
【図４７２】



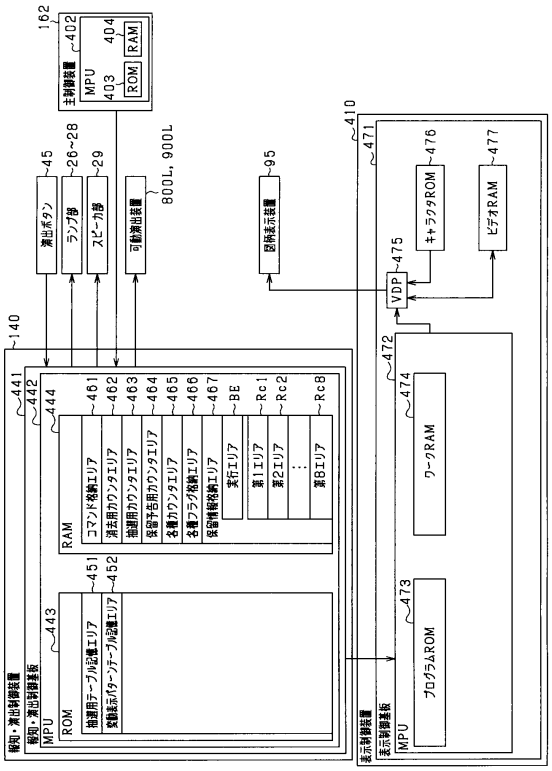
【図４７３】



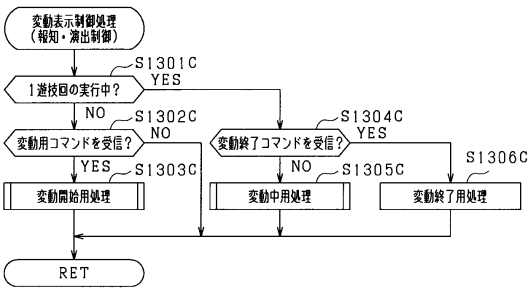
【図４７４】



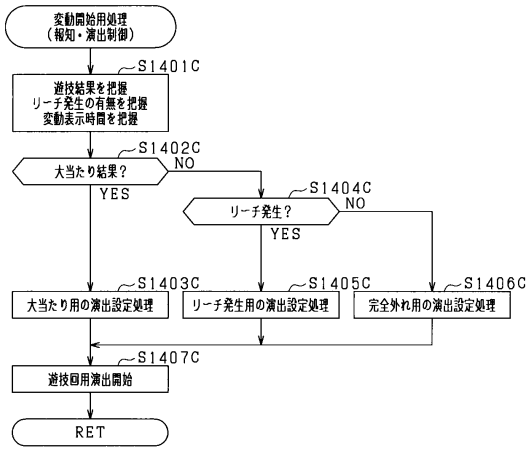
【図４７５】



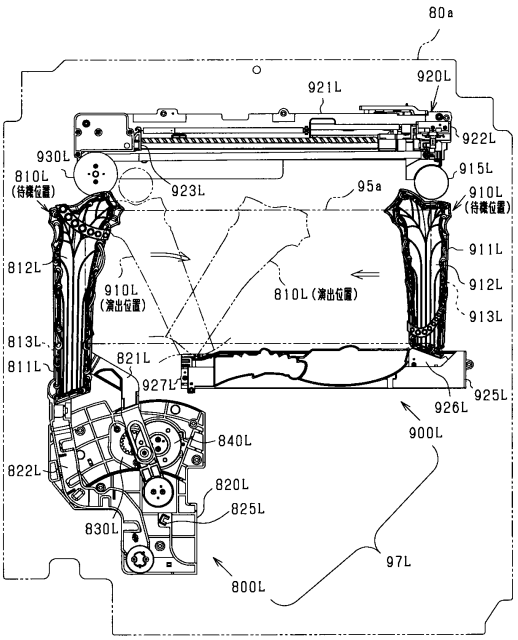
【図４７６】



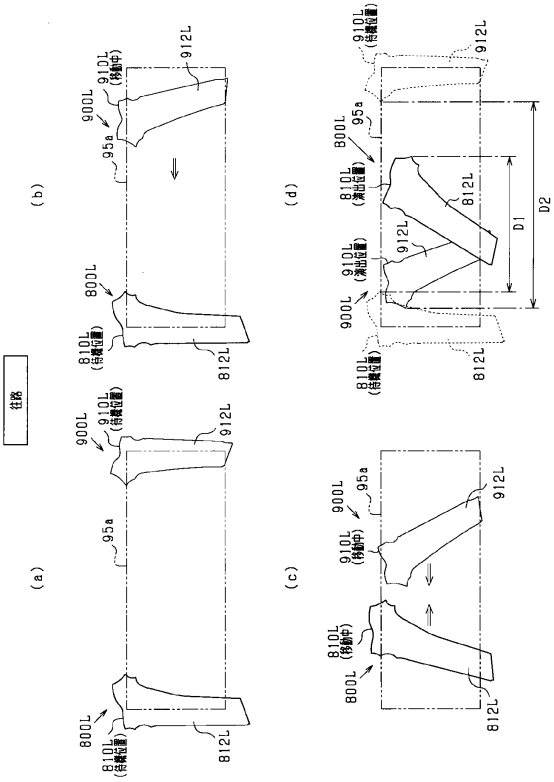
【図４７７】



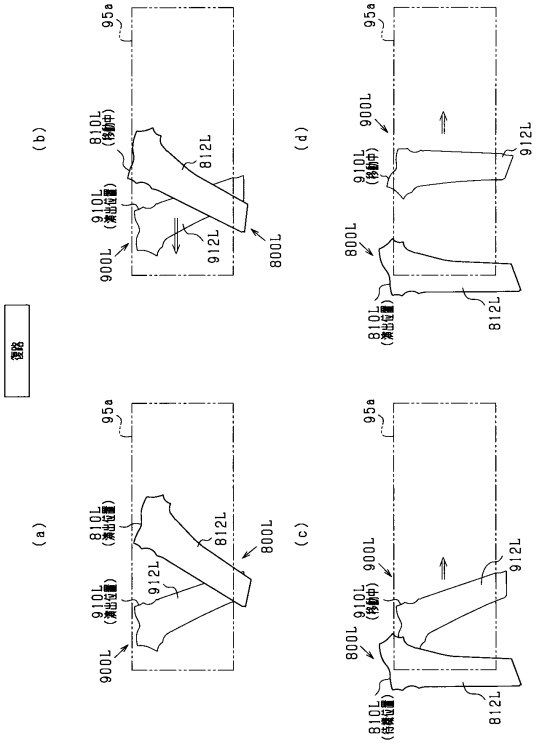
【図４７８】



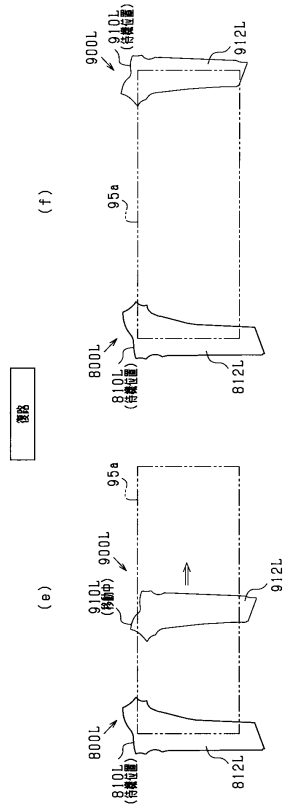
【図４７９】



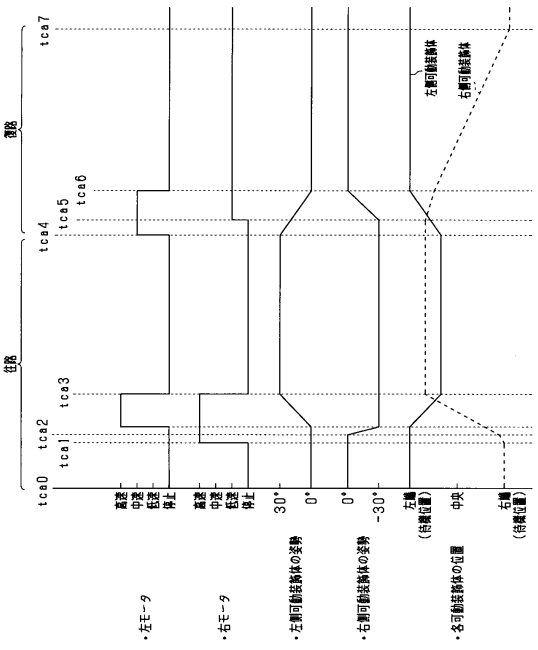
【図４８０】



【図４８１】



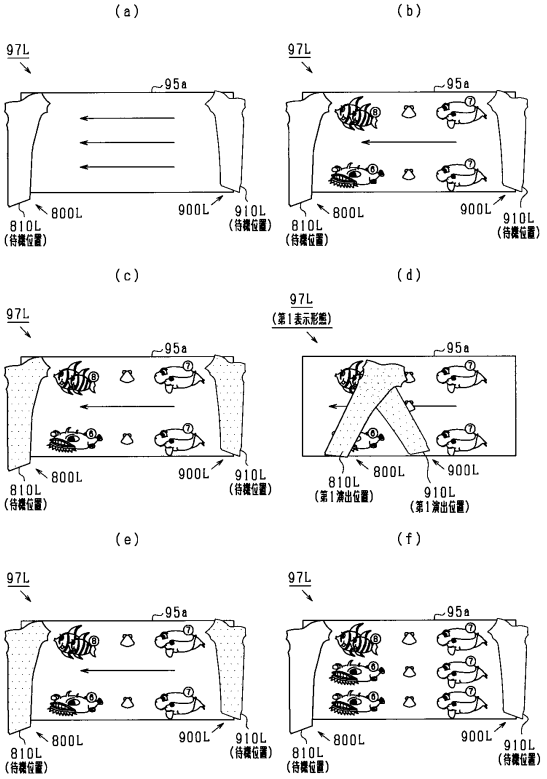
【図４８２】



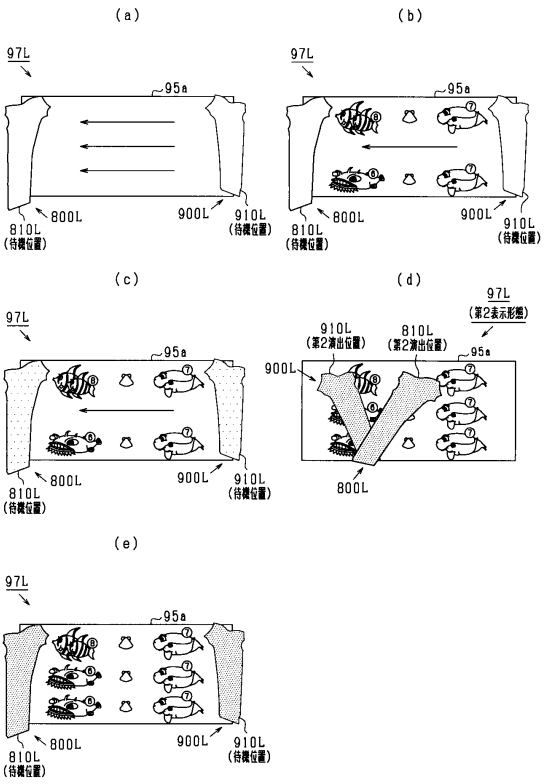
【図４８３】

種類	表示形態	移動距離	期待度
第１連動演出	第１表示形態	短	中
第２連動演出	第２表示形態	長	確定

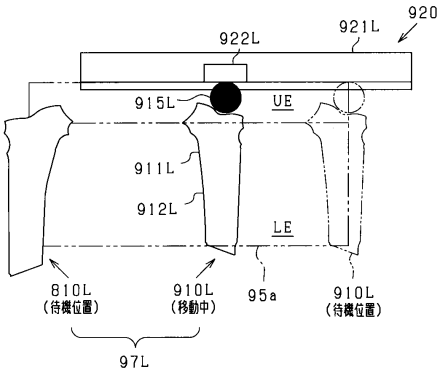
【図４８４】



【図４８５】



【図４８６】

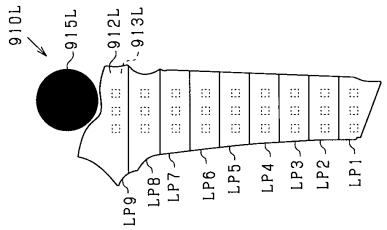


【図４８７】

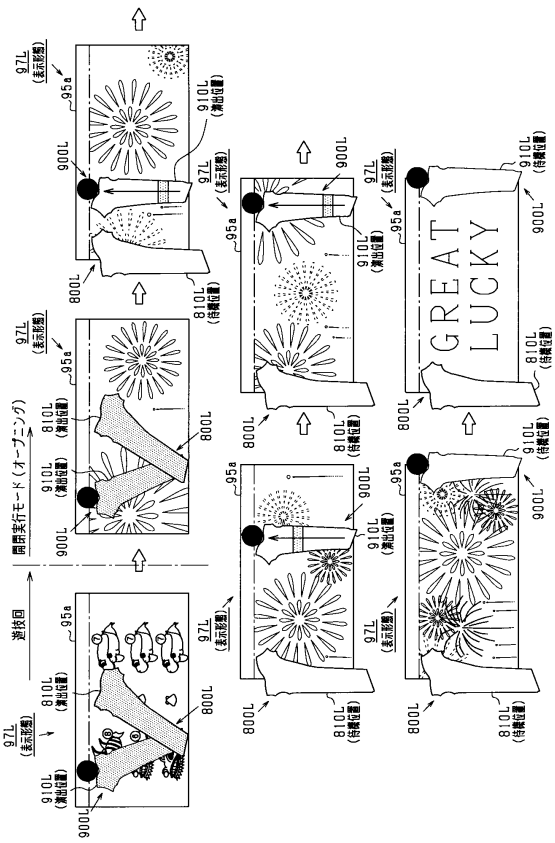
(b)

発光部	t1	t2	t3	t4	t5	t6	t7	t8	t9
LP9	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON
LP8	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
LP7	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
LP6	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF
LP5	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
LP4	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
LP3	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
LP2	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
LP1	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

(a)



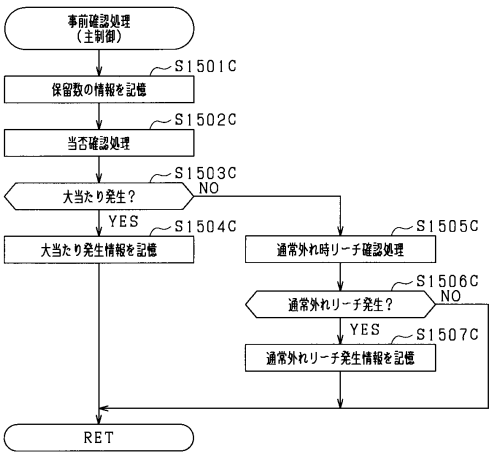
【図４８８】



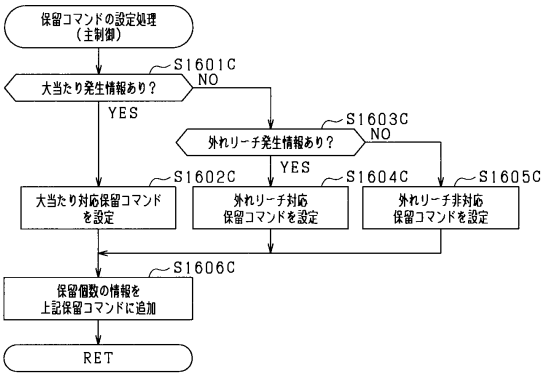
【図４８９】

滞在ステージの種類	期待度
昼ステージ	低
夕方ステージ	↕
夜ステージ	高

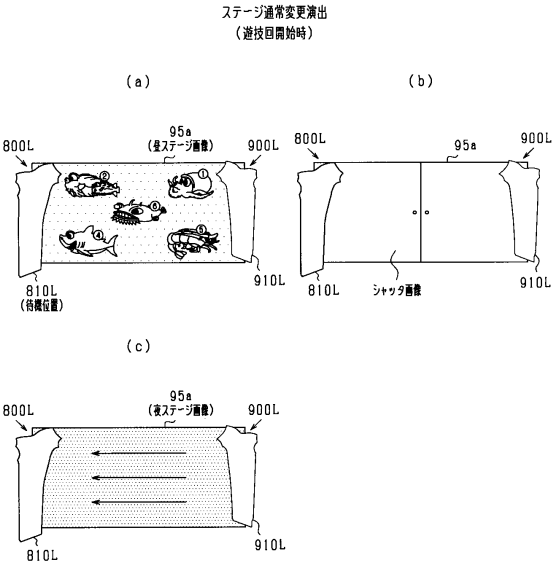
【図４９０】



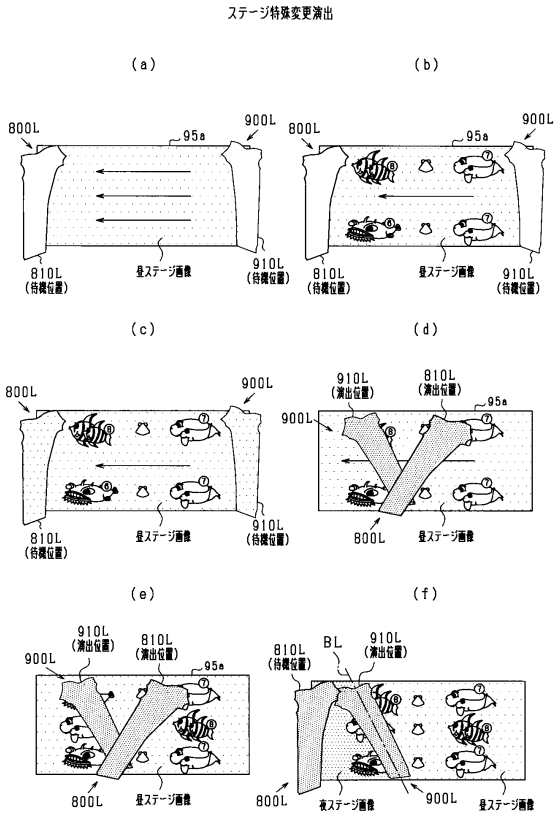
【図４９１】



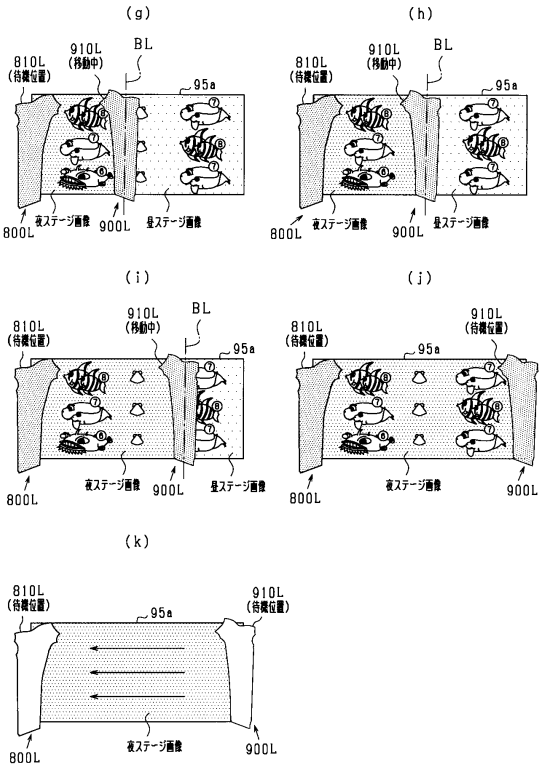
【図４９２】



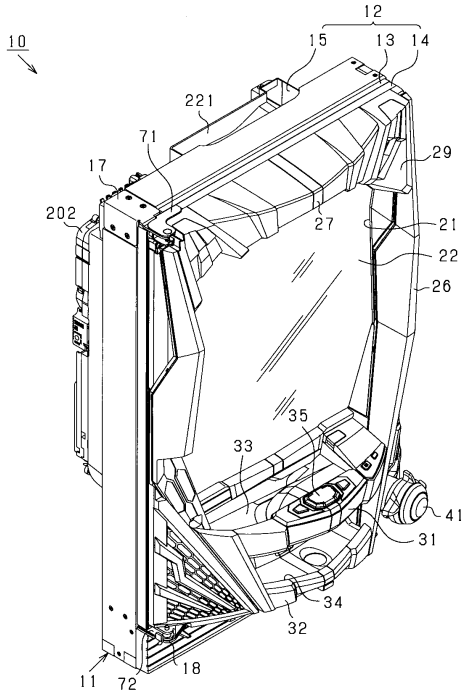
【図４９３】



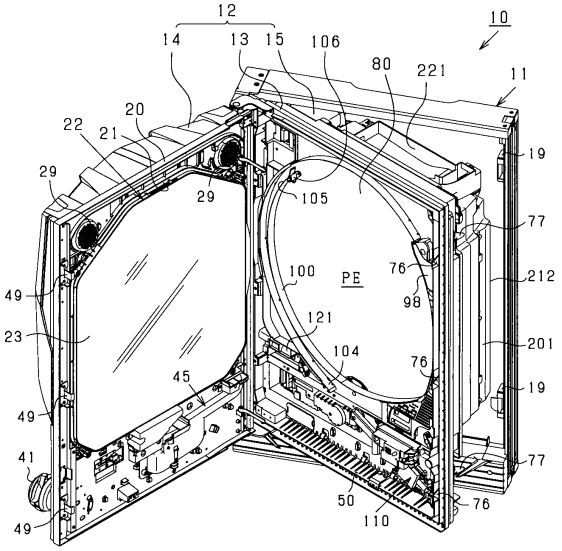
【図４９４】



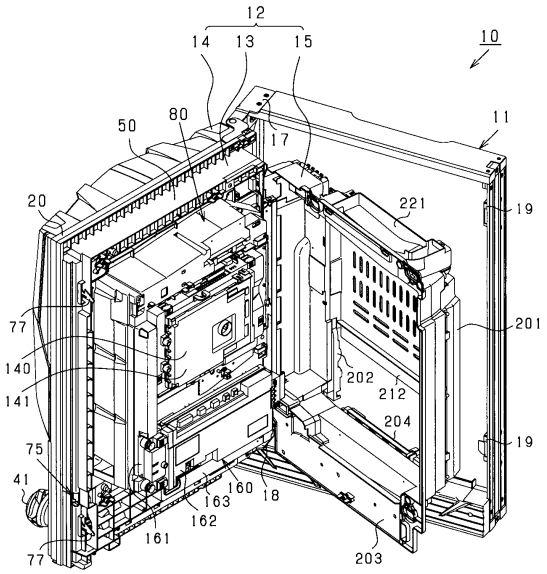
【図４９５】



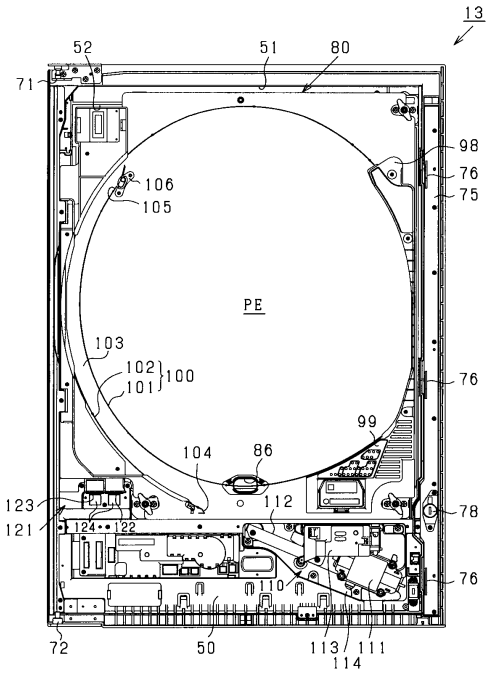
【図４９６】



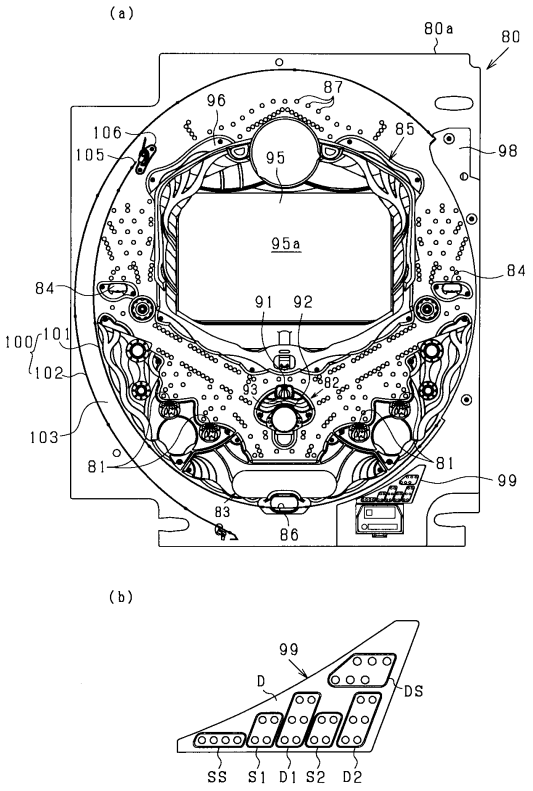
【図４９７】



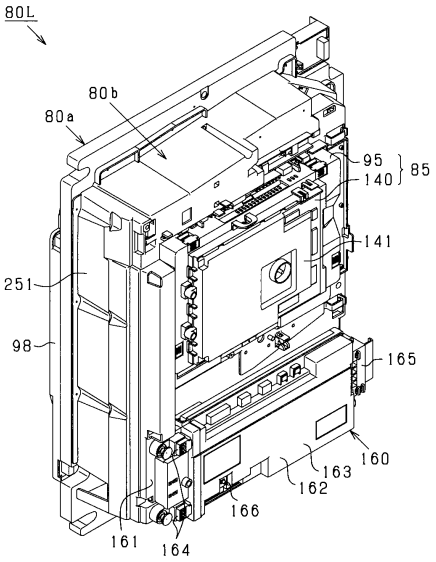
【図４９８】



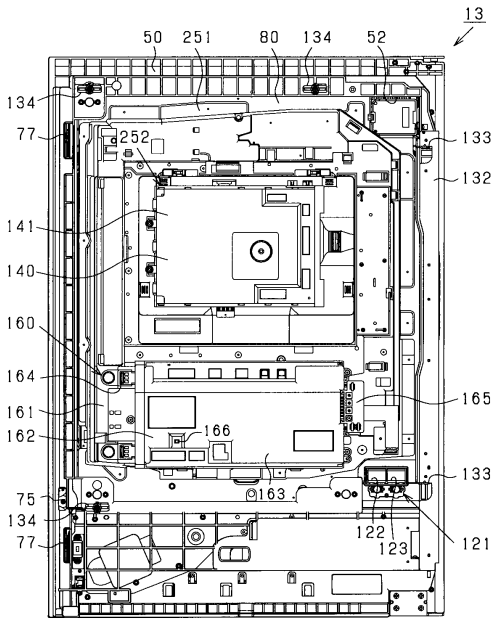
【図４９９】



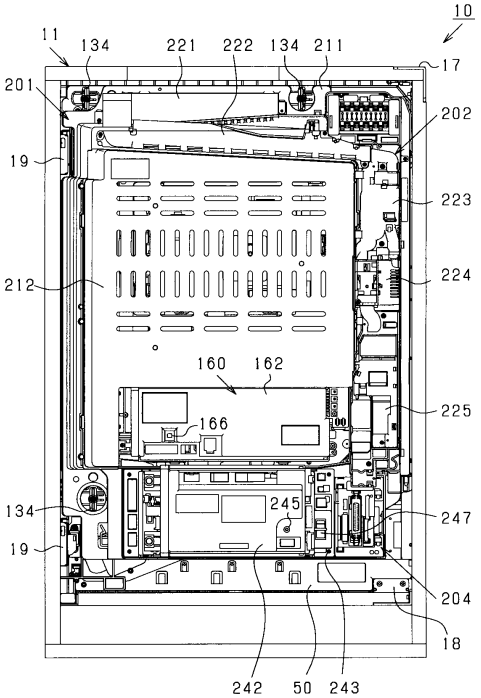
【図５００】



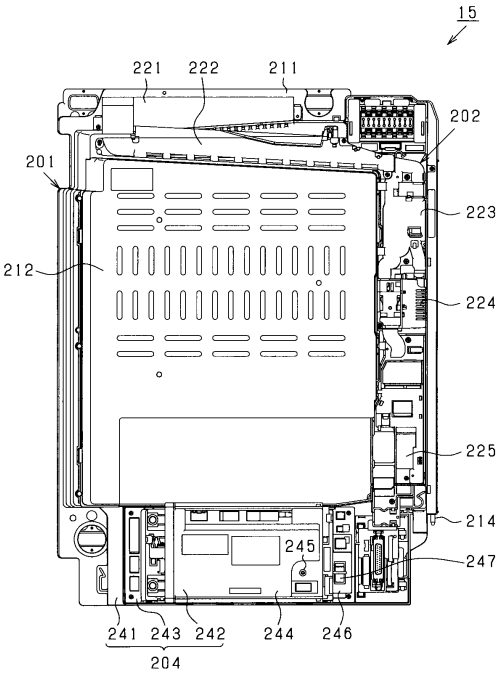
【図５０１】



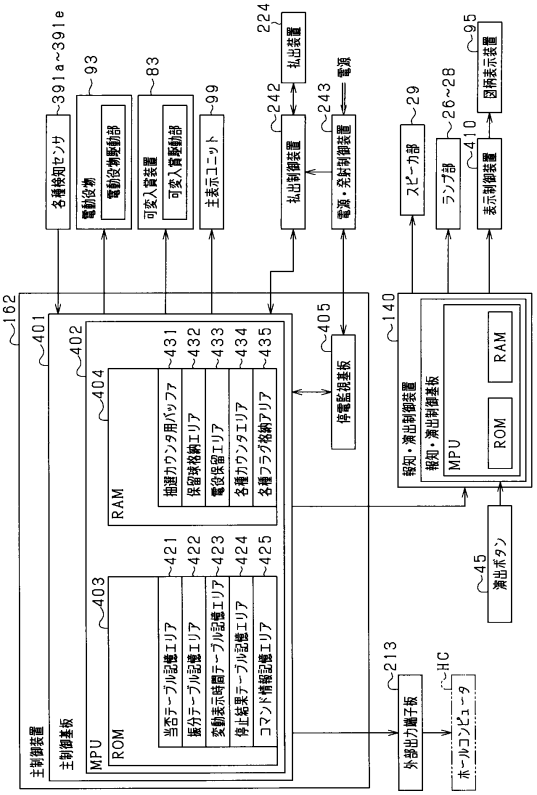
【図５０２】



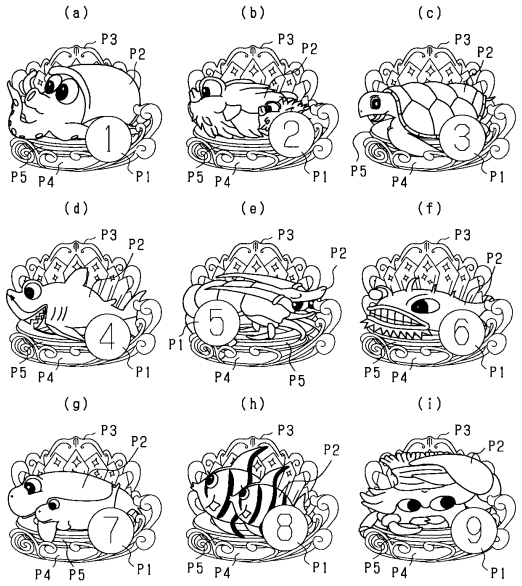
【図５０３】



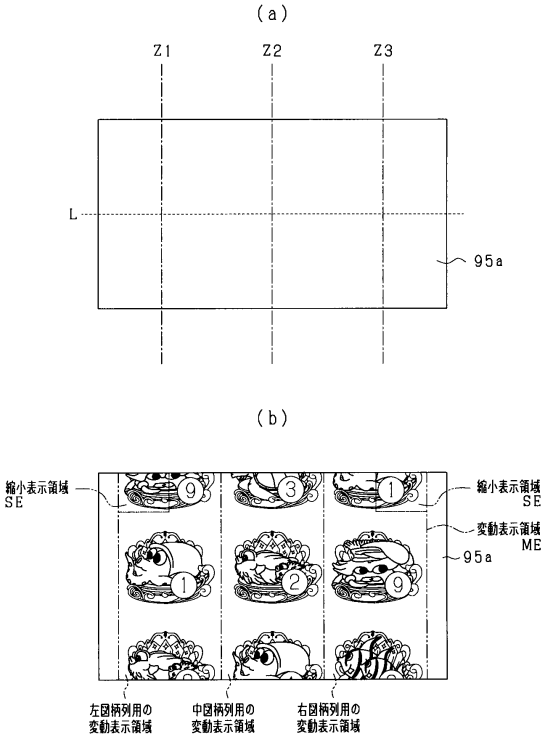
【図５０４】



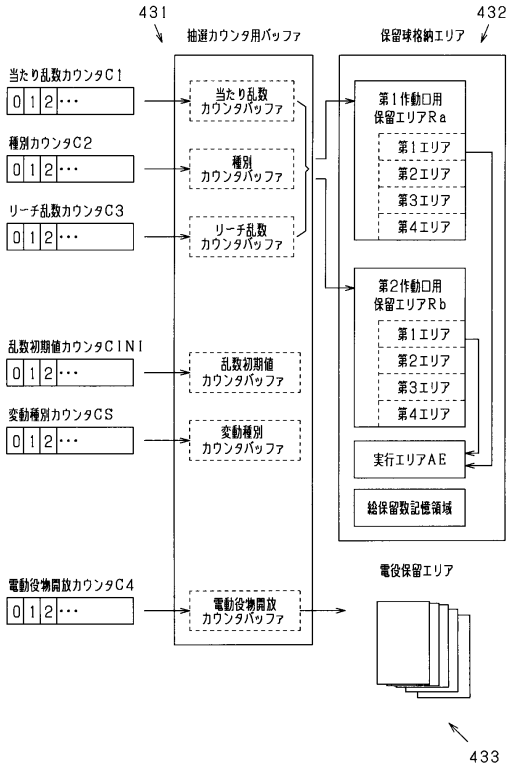
【図５０５】



【図５０６】



【図５０７】



【図５０８】

当否テーブル記憶エリア

（ａ）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	6/600 (1/100)
その他	外れ結果	591/600

（ｂ）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	30/600 (1/20)
その他	外れ結果	567/600

【図５０９】

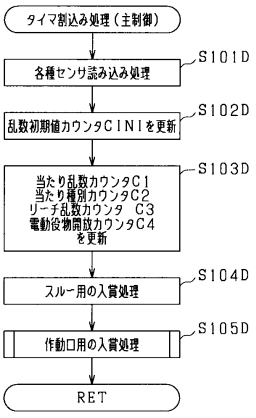
（ａ）振分テーブル記憶エリア

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果	15/30 (1/2)
15~29	6R確変大当たり結果	15/30 (1/2)

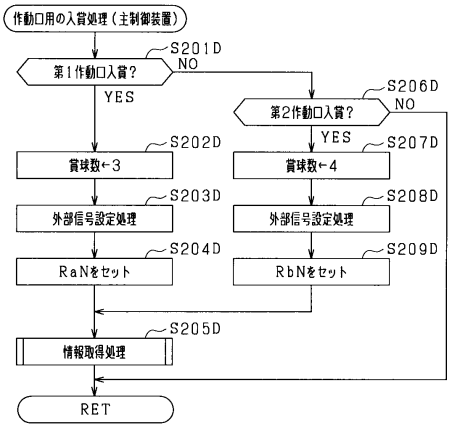
（ｂ）

種別	抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモード（40回）
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモード（次回大当たりまで）

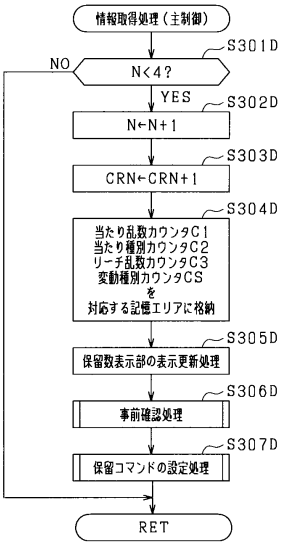
【図５１０】



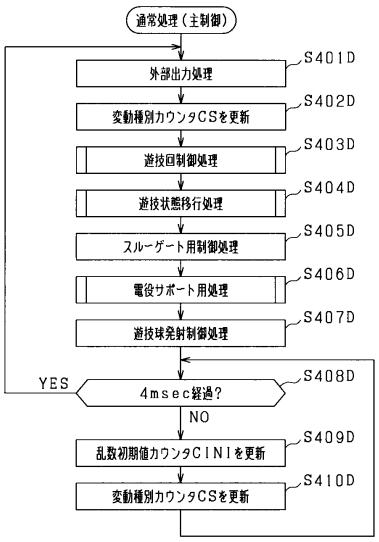
【図５１１】



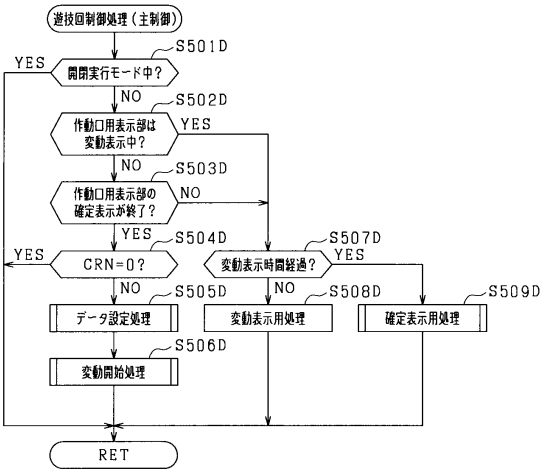
【図５１２】



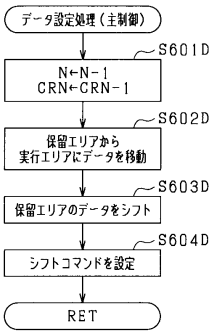
【図５１３】



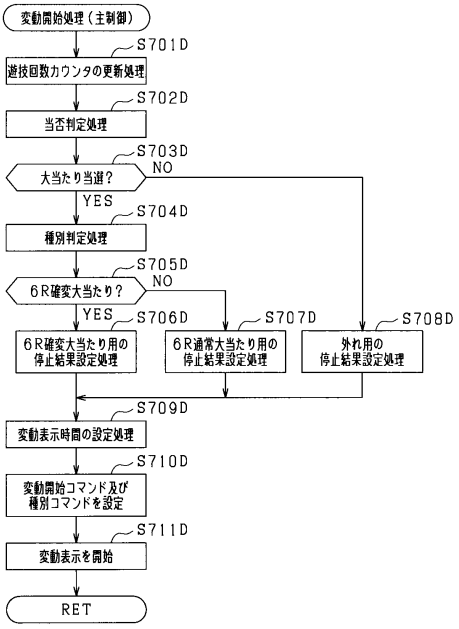
【図５１４】



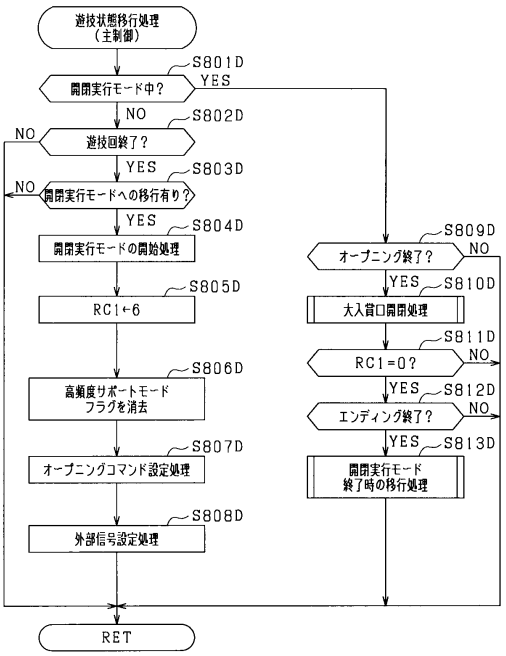
【図５１５】



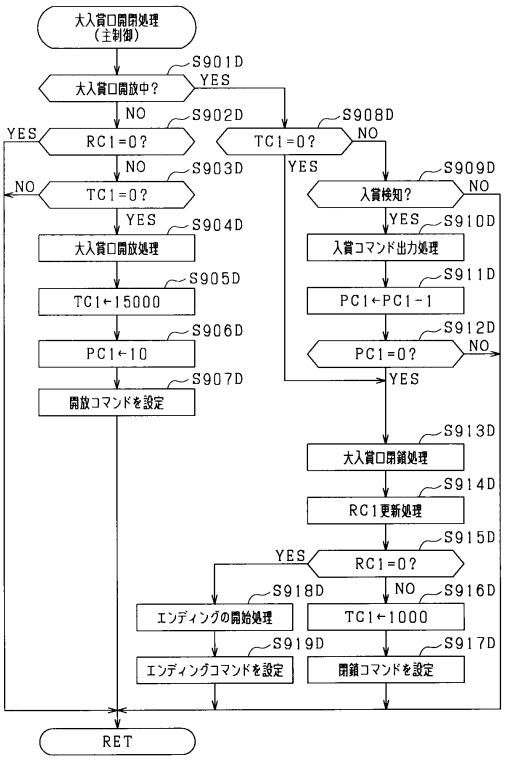
【図５１６】



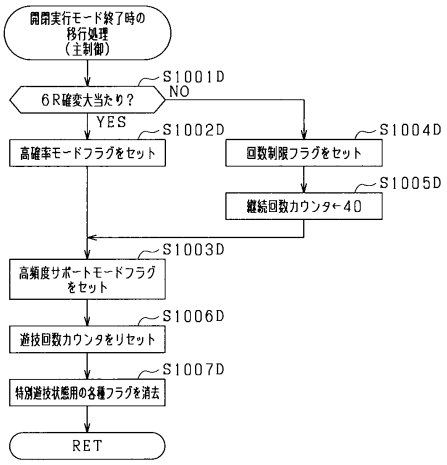
【図５１７】



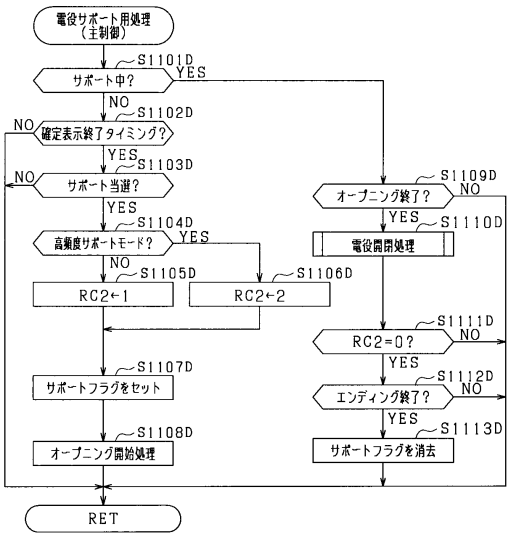
【図５１８】



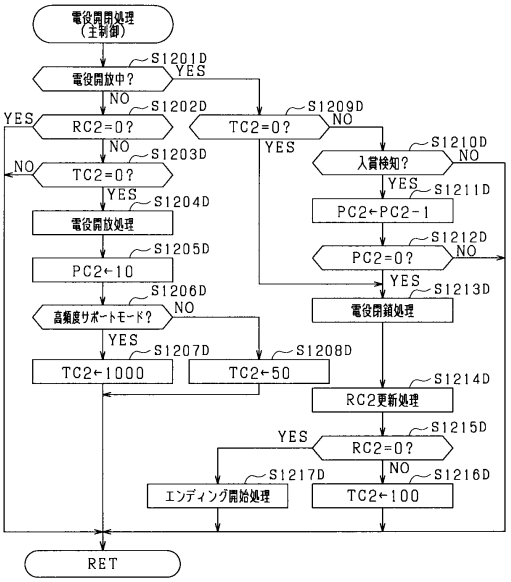
【図５１９】



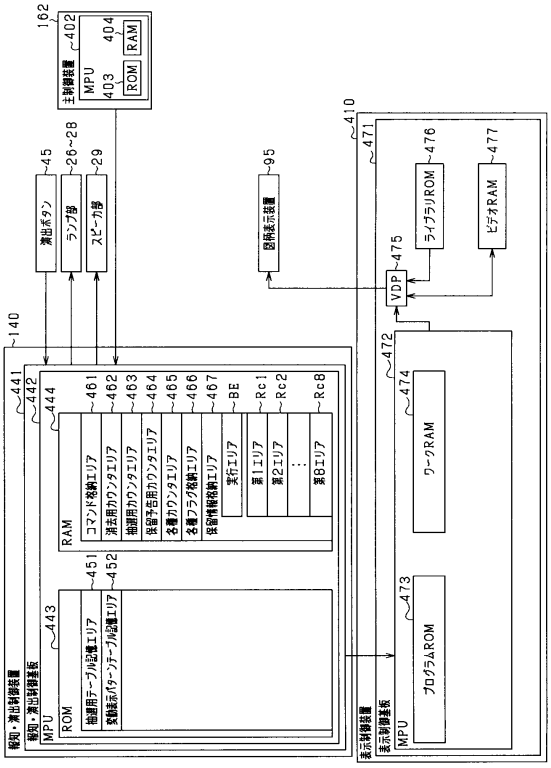
【図５２０】



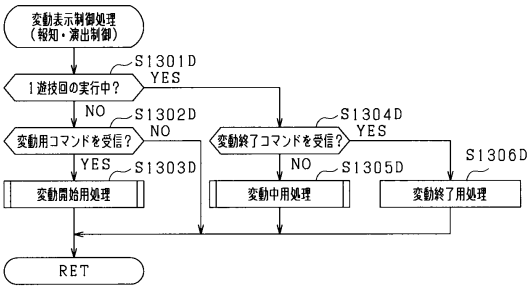
【図５２１】



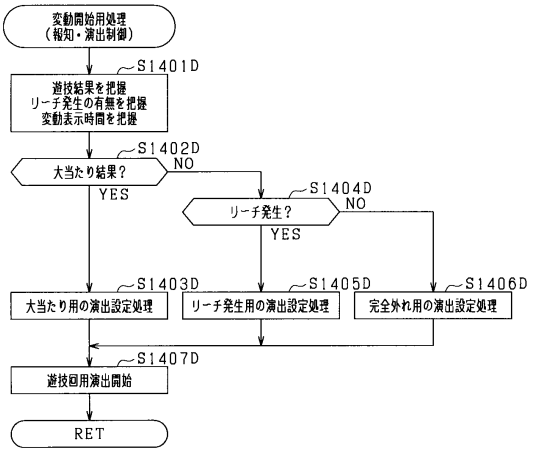
【図５２２】



【図５２３】



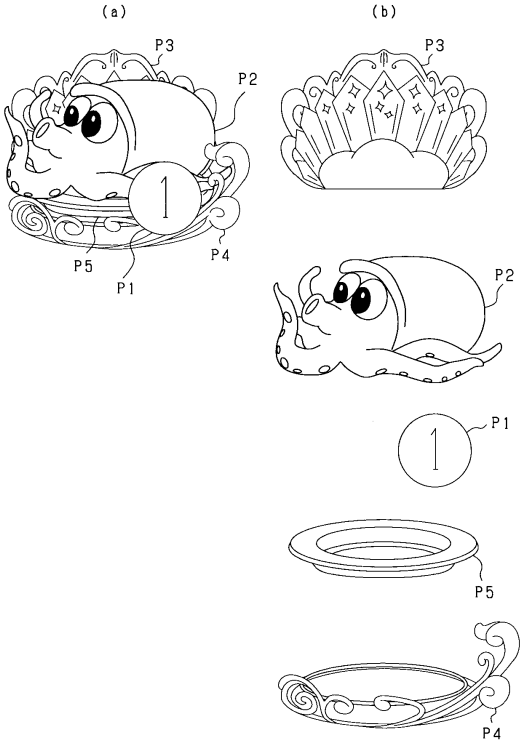
【図５２４】



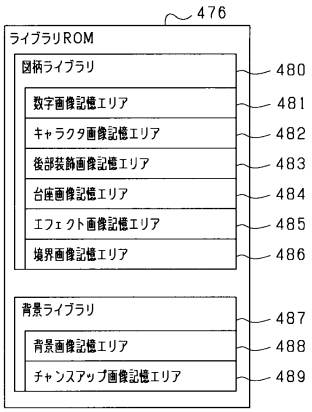
【図５２５】

第2種変動表示態様	半透明化	遅れ	備考
通常変動表示	×	×	リーチ期待度 低
第1特殊変動表示	○	×	リーチ期待度 高
第2特殊変動表示	○	小	リーチ確定
第3特殊変動表示	○	大	スーパーリーチ確定

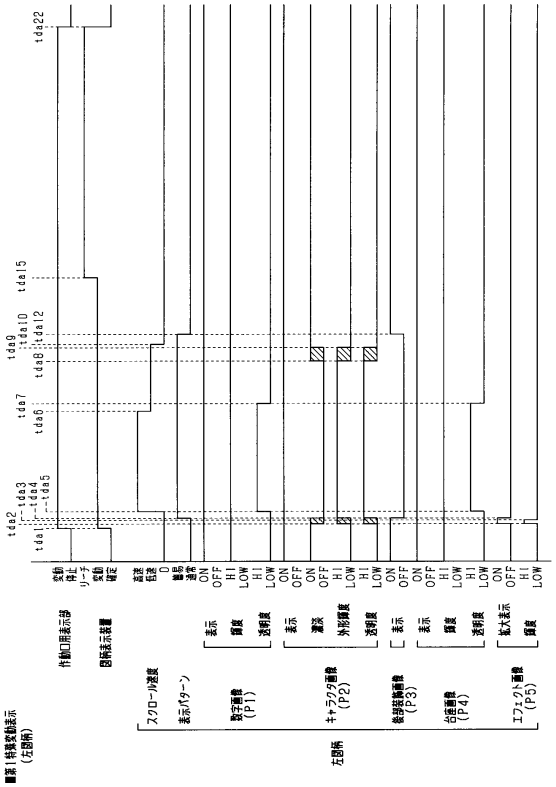
【図５２６】



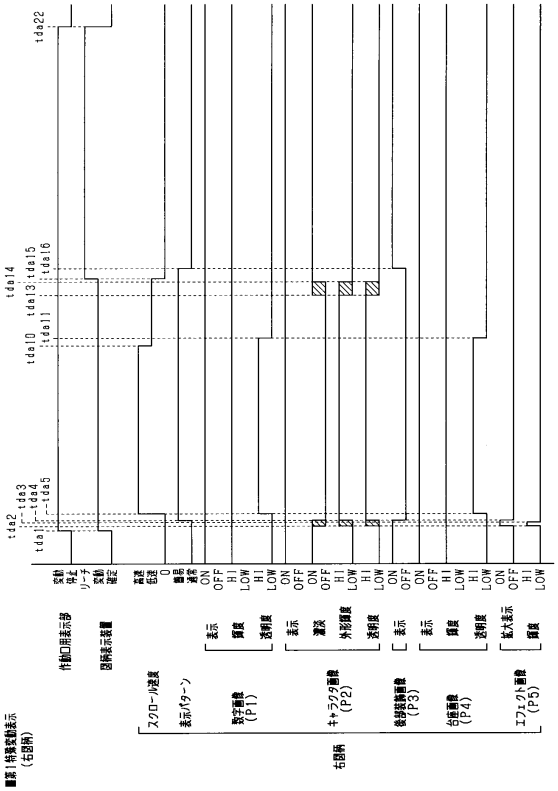
【図５２７】



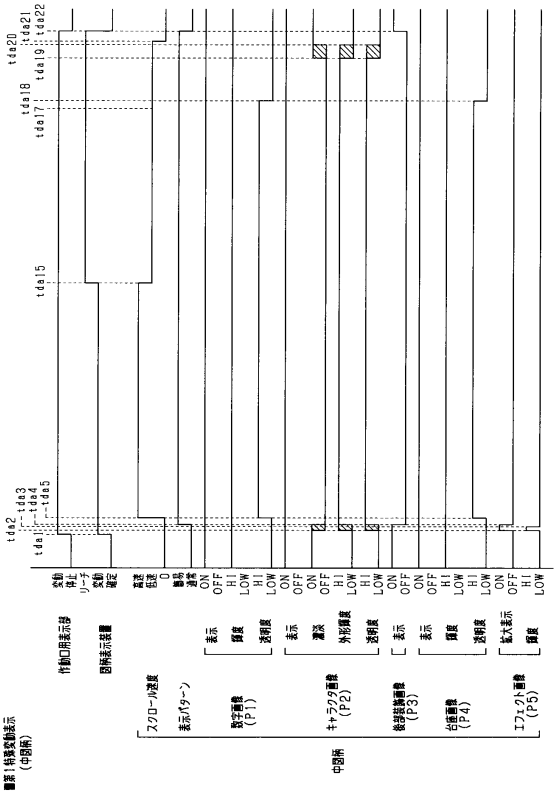
【図５２８】



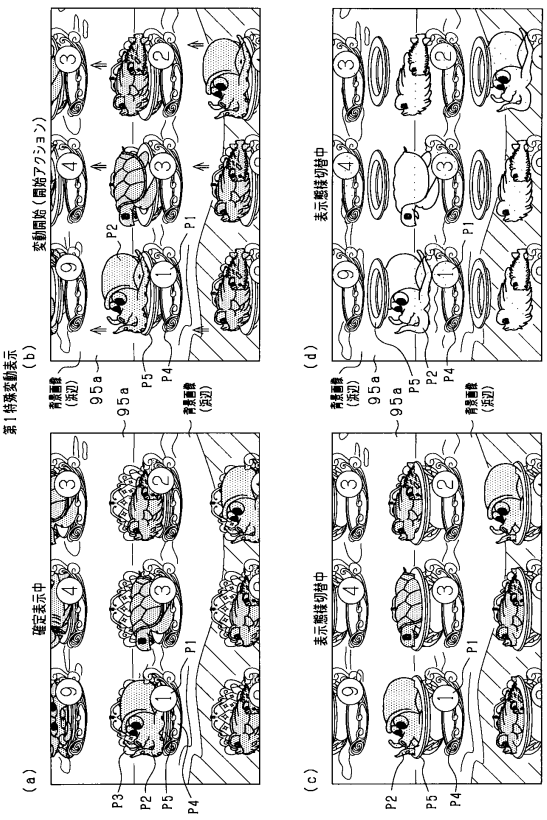
【図５２９】



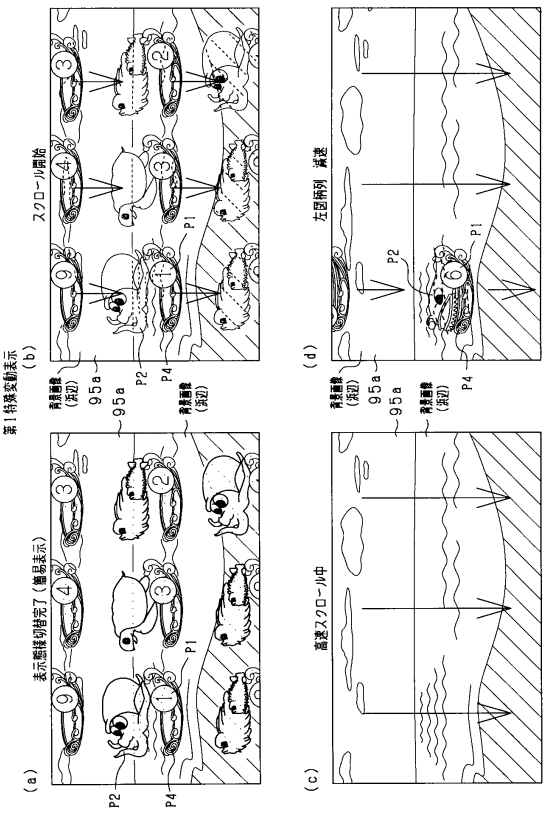
【図５３０】



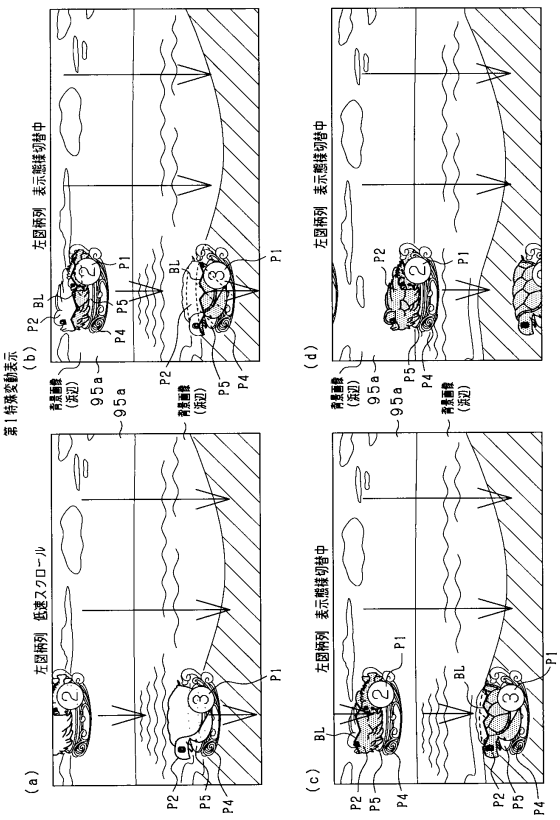
【図５３１】



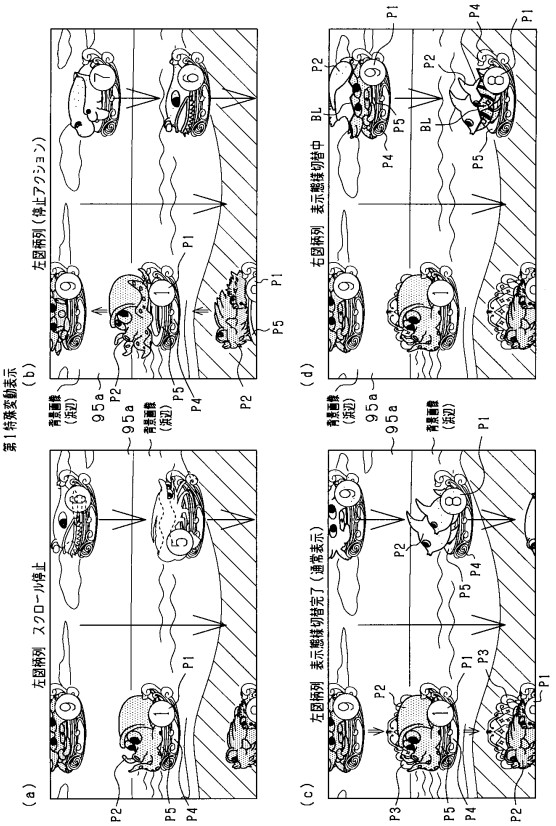
【図５３２】



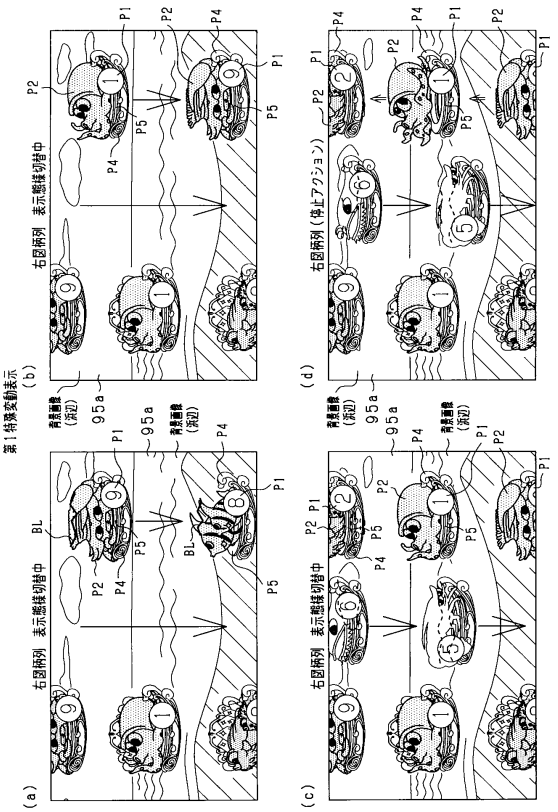
【図５３３】



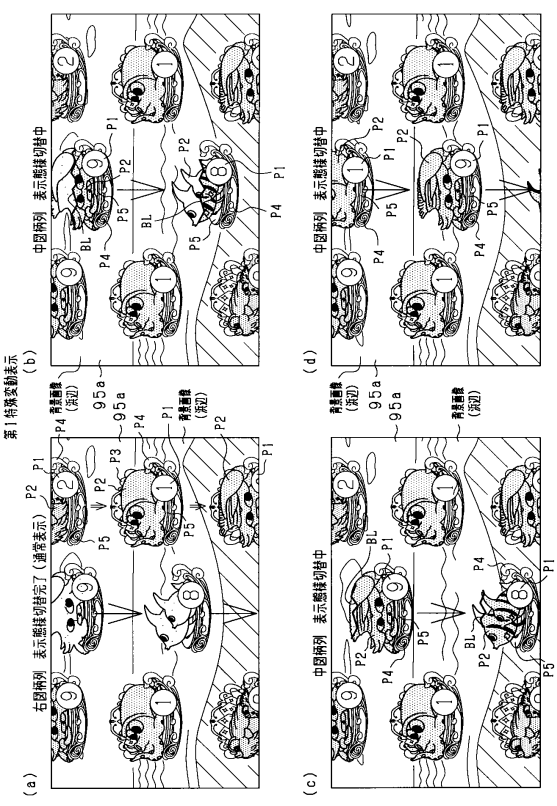
【図５３４】



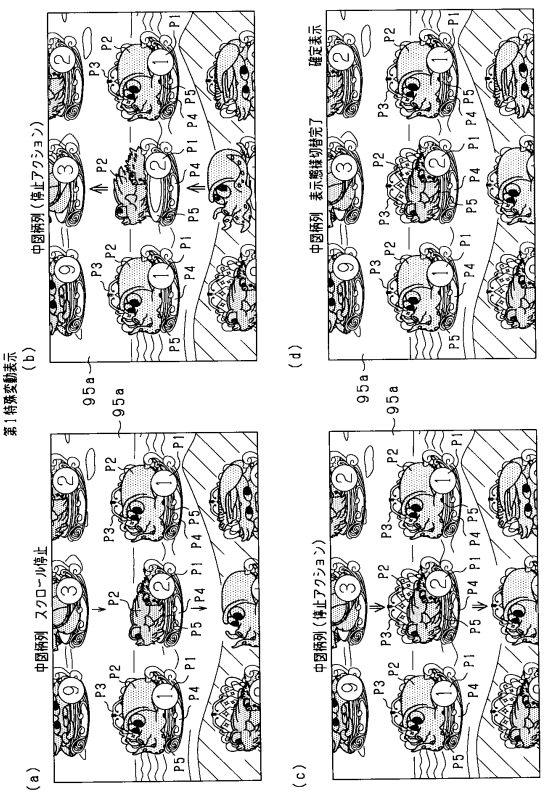
【図５３５】



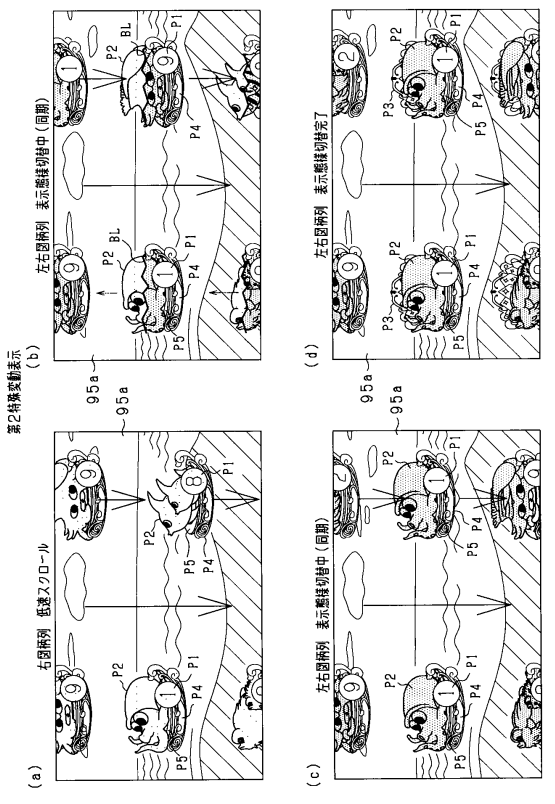
【図５３６】



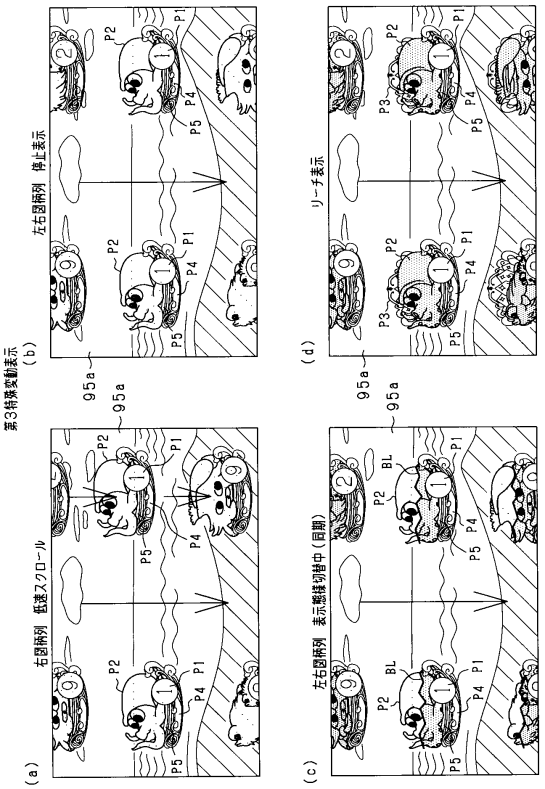
【図５３７】



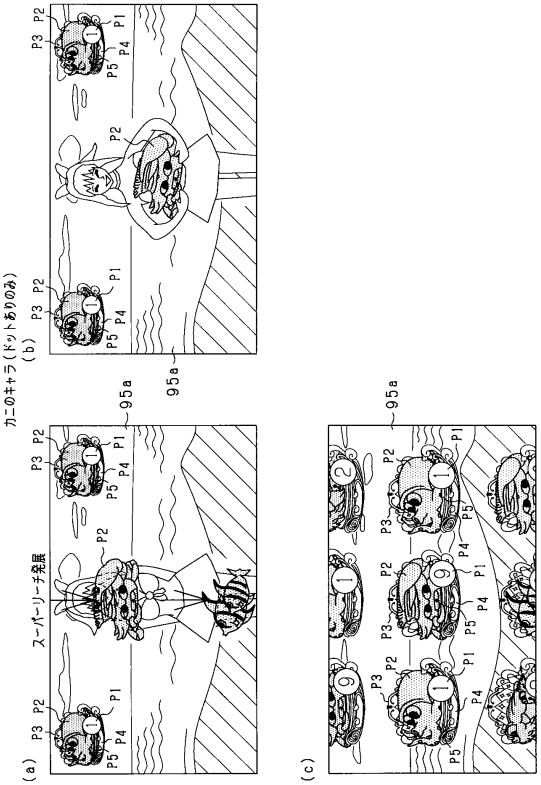
【図５３８】



【図５３９】



【図５４０】



【図５４１】

