(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-186116
(P2021-186116A)
(43)公開日　令和3年12月13日(2021.12.13)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	312Z	2C088
		A63F	7/02	326Z	
		A63F	7/02	316B	
		A63F	7/02	315A	

審査請求 未請求　請求項の数 4　OL　（全 519 頁）

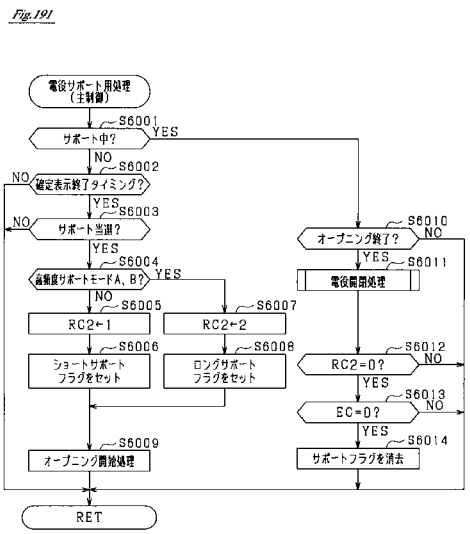
(21)出願番号　特願2020-92716(P2020-92716)
(22)出願日　令和2年5月27日(2020.5.27)

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

Fターム(参考)　2C088 AA03　EA10　EB24

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技進行の円滑化に寄与することができる遊技機を提供する。
【解決手段】主制御装置のＭＰＵでは、作動口への入賞に基づいて当否抽選を実行し、スルーゲートへの入賞に基づいてサポート抽選を実行する。当否抽選により大当たり結果となった場合には特別遊技状態経由で高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態へ移行する。これに対して、当否抽選により特殊外れ結果となった場合には、特別遊技状態非経由で高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行する。サポート抽選に当選した場合には電動役物によるサポート遊技が実行される。サポート当選結果対応の絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードＡとなった場合には、サポート遊技が高頻度サポートモードＡに対応したものとなり、低頻度サポートモードに対応したサポート遊技中に高頻度サポートモードＡとなった場合には、次のサポート遊技が高頻度サポートモードＡに対応したものとなる。
【選択図】　図１９１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域が形成されている遊技盤と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段と、
前記遊技領域に設けられた入球部への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部への入球が発生した場合に特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報と第２判定情報とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態に切替可能な、前記入球部としての可変入球部と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段と、
前記遊技領域に設けられた通過部を遊技球が通過したことに基づいて、サポート抽選を実行するサポート抽選手段と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態に切替可能な可変機構と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モードとして、第１切替モードと、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モードと、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モードとが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態と
が設けられており、

前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方に実行され前記可変機構が非受入状態に維持される待機パートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態では、前記第１遊技状態よりも前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間が短くなるように構成されており、
前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第３遊技状態に対応したものとなり、
前記第１遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第３遊技状態に対応したものとなるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間として、第１表示期間と当該第１表示期間よりも短い第２表示期間とが設けられており、
前記表示制御手段は、前記第１遊技状態においては前記絵柄の可変表示期間として前記第１表示期間を設定し、前記第３遊技状態においては前記絵柄の可変表示期間として前記第２表示期間を設定する手段を有し、
前記第１遊技状態において開始される前記サポート遊技の実行期間は、前記第１表示期間と前記絵柄の確定表示期間との和を超えない期間となるように構成されていることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記表示制御手段は、前記第１遊技状態となっている状況下にて前記絵柄表示部により前記サポート抽選の結果が非当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該可変表示が開始されてから前記第１表示期間が経過したことに基づいて前記確定表示を実行し、当該第３遊技状態に移行した後の前記絵柄の可変表示期間として前記第２表示期間を設定する手段を有し、
前記第１遊技状態において開始される前記サポート遊技の実行期間は、前記第１表示期間と前記絵柄の確定表示期間との和を超えない期間であって、当該和との差が前記第２表示期間及び前記確定表示期間の和よりも小さくなるように規定されていることを特徴とする請求項２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記待機パートは、前記メインパート後に実行されるエンディングパートであり、
前記サポート遊技においては、当該サポート遊技の開始タイミングが前記メインパートの開始タイミングとなるように構成されていることを特徴とする請求項１乃至請求項３のいずれか１つに記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】

パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２００２－７８９０４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

上述したタイプの遊技機においては、遊技進行の円滑化を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。

【０００５】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技進行の円滑化に寄与できる遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明は、

遊技領域が形成されている遊技盤と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段と、

前記遊技領域に設けられた入球部への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部への入球が発生した場合に特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を行う判定手段と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報と第２判定情報とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態に切替可能な、前記入球部としての可変入球部と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段と、

前記遊技領域に設けられた通過部を遊技球が通過したことに基づいて、サポート抽選を実行するサポート抽選手段と、

絵柄を可変表示可能な絵柄表示部と、

前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表

示部を制御する表示制御手段と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態に切替可能な可変機構と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モードとして、第１切替モードと、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モードと、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モードとが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方に実行され前記可変機構が非受入状態に維持される待機パートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態では、前記第１遊技状態よりも前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間が短くなるように構成されており、
前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第３遊技状態に対応したものとなり、
前記第１遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第３遊技状態に対応したものとなるように構成されていることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、遊技進行の円滑化に寄与することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】第１の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図２】パチンコ機を前方から見た斜視図である。
【図３】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図４】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図５】内枠の構成を示す正面図である。
【図６】遊技盤ユニットの構成を示す正面図である。
【図７】遊技盤ユニットを背面側から見た斜視図である。

【図８】内枠の構成を示す背面図である。
【図９】パチンコ機の背面図である。
【図１０】裏パックユニットを示す正面図である。
【図１１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
【図１３】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
【図１４】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図１５】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１６】（ａ）大当たり用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）特殊外れ用の振分テーブルを示す概略図である。
【図１７】（ａ）大当たりの種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図、（ｂ）特殊外れの種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図である。
【図１８】（ａ）低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブルを示す概略図、（ｂ）高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブルを示す概略図、（ｃ）高頻度サポートモードＢ用のサポート抽選テーブルを示す概略図である。
【図１９】サポートモードの概要を示す概略図である。
【図２０】主制御装置のＭＰＵにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２１】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２２】情報取得処理を示すフローチャートである。
【図２３】主制御装置のＭＰＵにより実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図２４】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２５】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２６】変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２７】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図２８】大当たり対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図２９】特殊外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図３０】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。
【図３１】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。
【図３２】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３３】スルーゲート用制御処理を示すフローチャートである。
【図３４】スルーゲート用の変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３５】スルーゲート用表示部における絵柄の表示時間を対比した概略図である。
【図３６】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３７】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図３８】確定表示用処理を示すフローチャートである。
【図３９】サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図４０】報知・演出制御装置及び表示制御装置に係る電気的構成を示すブロック図である。
【図４１】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される変動表示制御処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１変動表示制御処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図４４】遊技回演出の概要を例示した概略図である。
【図４５】（ａ）大当たり対応の図柄組合せを示す概略図、（ｂ）特殊外れ対応の図柄組合せを示す概略図である。
【図４６】特殊外れを契機として第４通常遊技状態へ移行する場合の遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図４７】各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【図４８】持ち球の変化を例示したタイミングチャートである。
【図４９】（ａ）第２の実施の形態におけるサポートモードを対比した概略図、（ｂ）高頻度サポートモードＡ１へ移行する場合の表示内容を示す概略図、（ｃ）高頻度サポートモードＡ２へ移行する場合の表示内容を示す概略図である。
【図５０】主制御装置のＭＰＵにより実行されるサポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図５１】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１，第４通常遊技状態用の設定処理を示すフローチャートである。
【図５３】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図５４】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図５５】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図５６】第３の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図５７】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図５８】第１作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図５９】第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図６０】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図６１】第２作動口用の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図６２】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図６３】第４の実施の形態における作動口用の振分テーブルを示す概略図である。
【図６４】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される第１変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図６５】（ａ）第１特殊演出の流れを示す概略図、（ｂ）第２特殊演出の流れを示す概略図である。
【図６６】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図６７】第５の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図６８】可変入賞装置の内部構造を示す概略図である。
【図６９】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図７０】（ａ）第１作動口用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図７１】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の振分テーブルを示す概略図である。
【図７２】（ａ）特別当たり結果となった場合の挙動を示す概略図、（ｂ）遊技状態の移行パターンを示す概略図である。
【図７３】主制御装置のＭＰＵにより実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７４】主制御装置のＭＰＵにより実行される通常処理を示すフローチャートである。
【図７５】サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図７６】特別当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
【図７７】特別当たり用開始処理を示すフローチャートである。
【図７８】特別当たり遊技の終了処理を示すフローチャートである。
【図７９】Ｖ振分設定処理を示すフローチャートである。
【図８０】Ｖ入賞処理を示すフローチャートである。
【図８１】大当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
【図８２】大当たり終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図８３】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図８４】主制御装置のＭＰＵにより実行される事前確認処理を示すフローチャートである。
【図８５】第２作動口用の特殊変動表示時間テーブルを示すフローチャートである。
【図８６】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図８７】第６の実施の形態における作動口用の当否テーブルを示す概略図である。

【図８８】遊技状態の移行パターンを示す概略図である。
【図８９】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図９０】第７の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図９１】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図９２】第１作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図９３】第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図９４】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の振分テーブルを示す概略図である。
【図９５】当たり種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図である。
【図９６】サポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図９７】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図９８】第８の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図９９】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図１００】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１０１】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１０２】当たり種別と抽選モード及びサポートモードの関係を示す概略図である。
【図１０３】主制御装置のＭＰＵにより実行される開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１０４】主制御装置のＭＰＵにより実行されるサポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第９の実施の形態における当否テーブルを示す概略図である。
【図１０６】（ａ）大当たり用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）当たり種別と抽選モード及びサポートモードとの関係を示す概略図である。
【図１０７】（ａ）サポートモードを対比した概略図、（ｂ）スルーゲート用表示部における絵柄の表示時間を対比した概略図である。
【図１０８】主制御装置のＭＰＵにより実行される開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１０９】主制御装置のＭＰＵにより実行される遊技回終了処理を示すフローチャートである。
【図１１０】持ち球の変化を例示したタイミングチャートである。
【図１１１】（ａ）第１０の実施の形態におけるサポートモードを対比した概略図、（ｂ）高頻度サポートモードＡ１へ移行する場合の表示内容を示す概略図、（ｃ）高頻度サポートモードＡ２へ移行する場合の表示内容を示す概略図である。
【図１１２】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図１１３】第１１の実施の形態における抽選結果と作動口用表示部に表示される絵柄との関係を示す概略図である。
【図１１４】通常外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図１１５】特殊外れ対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。
【図１１６】表示画面における図柄の変動表示態様を示す概略図である。
【図１１７】第１２の実施の形態におけるサポートモードの切替用処理を示すフローチャートである。
【図１１８】主制御装置のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１９】（ａ）報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊報知用処理を示すフローチャート、（ｂ）（ｃ）特殊報知を示す概略図である。
【図１２０】主制御装置のＭＰＵにより実行される特殊報知制御処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第１３の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。

【図１２２】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図１２３】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを示す概略図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１２４】（ａ）第１作動口用の振分テーブルを示す概略図、（ｂ）第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１２５】当たり種別と抽選モード及びサポートモードの関係を示す概略図である。
【図１２６】遊技状態の移り変わりを示す概略図である。
【図１２７】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される第１変動開始用処理を示すフローチャートである。
【図１２８】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図１２９】第１４の実施の形態における特別外れ結果用の振分テーブルを示す概略図である。
【図１３０】遊技盤ユニットの正面図である。
【図１３１】図柄表示に係る構成を示す概略図である。
【図１３２】図柄表示装置の表示画面に表示される図柄を示す概略図である。
【図１３３】図柄表示装置の表示画面に表示される図柄の配列を示す概略図である。
【図１３４】（ａ）大当たり結果に対応する図柄組合せを示す概略図、（ｂ）特殊外れ結果に対応する図柄組合せを示す概略図である。
【図１３５】（ａ）報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊外れ用設定処理を示すフローチャート、（ｂ）特殊外れ結果の種別と回転数との関係を示す概略図である。
【図１３６】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊外れ用後半パート用処理を示すフローチャートである。
【図１３７】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊外れ用変動終了処理を示すフローチャートである。
【図１３８】終了基準回数の報知の流れを示すタイミングチャートである。
【図１３９】第１５の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図１４０】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図１４１】第１作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１４２】第２作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１４３】主制御装置のＭＰＵにより実行される事前確認処理を示すフローチャートである。
【図１４４】主制御装置のＭＰＵにより実行される保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。
【図１４５】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される大当たり予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１４６】大当たり予告演出詳細決定処理を示すフローチャートである。
【図１４７】保留予告演出を示す概略図である。
【図１４８】表示制御装置のＭＰＵにより実行される保留表示制御用コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図１４９】表示制御装置のＭＰＵにより実行される保留表示処理を示すフローチャートである。
【図１５０】（ａ）第１種予告演出の流れを例示した概略図、（ｂ）第２種予告演出の流れを例示した概略図である。
【図１５１】特殊演出装置の正面図である。
【図１５２】特殊演出装置の各種表示態様を示す概略図である。
【図１５３】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊外れ予告演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１５４】特殊外れ予告演出詳細決定処理を示すフローチャートである。
【図１５５】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される特殊外れ予告演出実行処理を示すフローチャートである。

【図１５６】特殊外れ予告演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図１５７】第１６の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図１５８】特殊演出装置の縦断面図である。
【図１５９】（ａ）特殊演出装置の正面図、（ｂ）発光体の通過経路と光拡散部及び非光拡散部との位置関係を示す概略図である。
【図１６０】発光態様を比較した概略図である。
【図１６１】発光体の位置と発光態様との関係を示す概略図である。
【図１６２】発光態様の変化を例示した概略図である。
【図１６３】第１７の実施の形態における特殊演出装置の断面図である。
【図１６４】特殊演出装置の正面図である。
【図１６５】特殊演出装置の各種表示態様を示す概略図である。
【図１６６】第１８の実施の形態における遊技盤ユニットの正面図である。
【図１６７】変入賞装置の内部構造を示す概略図である。
【図１６８】当否抽選などに用いられる各種カウンタ等の構成を示す概略図である。
【図１６９】作動口用の当否テーブルを示す概略図である。
【図１７０】作動口用の振分テーブルを示す概略図である。
【図１７１】各種大当たり結果を対比した概略図である。
【図１７２】Ｖ振分設定処理を示すフローチャートである。
【図１７３】Ｖ入賞処理を示すフローチャートである。
【図１７４】大当たり終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図１７５】主制御装置のＭＰＵにより実行される事前確認処理を示すフローチャートである。
【図１７６】主制御装置のＭＰＵにより実行される保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。
【図１７７】保留予告演出を示す概略図である。
【図１７８】報知・演出制御装置のＭＰＵにより実行される天井到達確定演出用処理を示すフローチャートである。
【図１７９】天井到達確定演出が実行される場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。
【図１８０】第１９の実施の形態における作動口ユニット及びその周辺を示す遊技盤ユニットの部分拡大図である。
【図１８１】遊技盤ユニットの部分断面図である。
【図１８２】遊技球の動きを示す概略図である。
【図１８３】可動片の斜視図である。
【図１８４】主制御装置のＭＰＵにより実行される電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１８５】電役用開閉処理を示すフローチャートである。
【図１８６】（ａ）サポートモードを対比した概略図、（ｂ）スルーゲート用表示部における絵柄の表示時間を対比した概略図である。
【図１８７】遊技球の通過所要時間の関係を示す概略図である。
【図１８８】遊技球の排出の流れを示す概略図である。
【図１８９】電動役物の変形例を示す概略図である。
【図１９０】第２０の実施の形態における作動口ユニットを示す概略図である。
【図１９１】第２１の実施の形態における電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図１９２】開放パターンを対比した概略図である。
【図１９３】主制御装置のＭＰＵにより実行される電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図１９４】サポートモードを対比した概略図である。
【図１９５】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを例示したタイミングチャート

である。
【図１９６】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。
【図１９７】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。
【図１９８】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを対比したタイミングチャートである。
【図１９９】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを対比したタイミングチャートである。
【図２００】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを対比したタイミングチャートである。
【図２０１】サポートモードが切り替わる際の遊技の流れを対比したタイミングチャートである。
【図２０２】第２２の実施の形態における開放パターンを対比した概略図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
＜第１の実施の形態＞
以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第１の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はパチンコ機１０の正面図、図２はパチンコ機１０を正面側から見た斜視図、図３及び図４はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図３では便宜上パチンコ機１０における遊技領域内の構成を省略している。
【００１０】
図１に示すように、パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に取り付けられた遊技機主部１２とにより構成されている。
【００１１】
図２に示すように、外枠１１は長尺状のフレーム材を四辺に連結し構成されるものであって全体として矩形枠状をなすように形成されている。この外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機１０が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備等に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。
【００１２】
遊技機主部１２は、外枠１１によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠１１における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具１７が固定されており、さらに外枠１１における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具１８が設けられている。これら上側支持用金具１７及び下側支持用金具１８により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠１１に対して遊技機主部１２がパチンコ機１０の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機１０の前方へ回動可能とされている（図３及び図４参照）。
【００１３】
図３及び図４に示すように、遊技機主部１２は、ベース体としての内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。なお、遊技機主部１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。
【００１４】
内枠１３により前扉枠１４が回動可能に支持されており、前扉枠１４は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３により裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、裏パックユニット１５は遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされてい

る。
【００１５】
（前扉枠１４）
次に、前扉枠１４について説明する。図１に示すように、前扉枠１４は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体２０を主体に構成されており、内枠１３における前面のほぼ全域を覆っている。枠体２０の中央部分には後述する遊技領域ＰＥのほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部２１が形成されており、その窓部２１はガラスユニット２２によって同前扉枠１４の背面側から塞がれている。
【００１６】
ガラスユニット２２は、透明性を有する複数のガラスパネル２３と、それらガラスパネル２３を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル２３の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル２３は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル２３の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル２３同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル２３によって遊技領域ＰＥをパチンコ機１０の正面側から２重に覆った状態となっている。
【００１７】
なお、必ずしも両ガラスパネル２３をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル２３を枠体２０に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、１枚としてもよいし、３枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上に鑑みれば、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。
【００１８】
ガラスユニット２２（詳しくは窓部２１）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部２１の周縁に沿ってＬＥＤ等の発光手段を内蔵した環状電飾部２６が設けられている。環状電飾部２６では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、環状電飾部２６の中央であってパチンコ機１０の最上部にはエラー等の不具合が発生した場合に点灯するエラー表示ランプ部２７が設けられ、さらにその左右には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部２８が設けられている。また、左右の賞球ランプ部２８に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音やＢＧＭ等などが出力されるスピーカ部２９が設けられている（図３参照）。
【００１９】
前扉枠１４（枠体２０）における窓部２１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部３１と下側膨出部３２とが上下に並設されている。上側膨出部３１内側には上方に開口した上皿３３が設けられており、下側膨出部３２内側には同じく上方に開口した下皿３４が設けられている（図２参照）。上皿３３は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構へ導くための機能を有する。また、下皿３４は、上皿３３内にて余剰となった遊技球を貯留する機能及び遊技球発射機構によって発射された遊技球のうち遊技領域ＰＥ（図３参照）に到達しなかった遊技球が遊技者に戻された場合に当該排出された遊技球を貯留する受け皿としての機能を有する。
【００２０】
上側膨出部３１において上皿３３の前方となる部分には、遊技者により操作される演出ボタン３５が配設されている。この演出ボタン３５については報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０では演出ボタン３５の操作に基づいて操作対応演出等を実行する。
【００２１】
下側膨出部３２の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル４１が設けられている。遊技球発射ハンドル４１が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。なお、遊技球の発射速度は、遊技球発射ハンドル４１の操作量（回動量）が大きくなるに従って速くなり、この操作量が遊技者により調整されて所定

の量となった場合に遊技球が遊技領域ＰＥへ到達することとなる。また、この操作量を遊技者が調整することで、後述する右ルートと左ルートへの遊技球の打ち分けが可能となる。

【００２２】

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

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

（内枠１３）

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

内枠ベース体５０（施錠装置７５）には、施錠装置７５の解錠操作を行うためのシリンダ錠７８が設置されている。シリンダ錠７８は施錠装置７５の主要部分を構成する施錠ユ

ニット（各鉤部材７６，７７や連動杆等）とは別体で設けられており、当該施錠ユニットと隣接して配置されている。シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを右（時計回り）に回すと内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解除され、シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを左（反時計回り）に回すと外枠１１に対する内枠１３の施錠が解除されるように構成されている。

【００２９】

内枠ベース体５０の中央部分には遊技盤ユニット８０を収容する収容凹部５１が形成されている。収容凹部５１は遊技盤ユニット８０の外形に合わせて遊技機後方に窪んでおり、遊技盤ユニット８０はこの収容凹部５１に遊技機前方から嵌まった状態で手動式のロック機構によって固定されている。収容凹部５１の底部には、略矩形状の窓孔５２が形成されており、この窓孔５２を通じて遊技盤ユニット８０の背面構成（後述する背面ブロック８０ｂ）が内枠１３の後方に突出している。なお、この窓孔５２については、内枠ベース体５０に装着された遊技盤ユニット８０によってそのほぼ全域が遊技機前方から覆われた状態となっている。

【００３０】

（遊技盤ユニット８０）

遊技盤ユニット８０は、木製の板材を主体として形成された遊技盤８０ａと、遊技盤８０ａの背面側に設けられ、後述する各種遊技部品（可変表示装置、制御装置、可動式の演出機構等）がベース体２５１に搭載されてなる背面ブロック８０ｂとが一体化されてなる。

【００３１】

遊技盤８０ａの前面には遊技球が流下する上述した遊技領域ＰＥが形成されている。既に説明したように遊技領域ＰＥはガラスユニット２２（詳しくは後側のガラスパネル２３）によって覆われている。ガラスユニット２２は、後側のガラスパネル２３と遊技盤８０ａの前面との隙間が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように、すなわち遊技領域ＰＥを流下する遊技球が同遊技領域ＰＥの同一箇所にて前後に並ばないように配置されている。これにより、遊技領域ＰＥでの球詰まりを抑制している。なお、遊技盤８０ａは木製に限定されるものではなく、合成樹脂製とすることも可能である。

【００３２】

以下、図６及び図７に基づき遊技盤ユニット８０（特に遊技盤８０ａの遊技領域ＰＥに配された各種構成）について説明する。図６は遊技盤ユニット８０の正面図、図７は遊技盤ユニット８０を後方から見た斜視図である。

【００３３】

遊技盤８０ａには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。図６に示すように、各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２、可変入賞装置８３、スルーゲート８４等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２及び可変入賞装置８３に遊技球が入ると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサにより検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａ（遊技領域ＰＥ）の最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。以下の説明では、アウト口８６への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口８１、作動口ユニット８２、可変入賞装置８３への遊技球の入球を「入賞」とも表現する。

【００３４】

また、遊技盤８０ａには、遊技球の流下経路を適宜分散等するために多数の遊技釘８７や風車９４等の各種遊技部品が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生する。

【００３５】

遊技盤８０ａの中央には中央開口が形成されており、この中央開口を遊技盤ユニット８

０の背面側から覆うようにして透明な開口カバーが取り付けられている。この中央開口の背後には、背面ブロック８０ｂに属する可変表示ユニット８５等が位置しており、遊技機前方から中央開口（開口カバー）を通じて可変表示ユニット８５等を視認可能となっている。

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

次に、可変表示ユニット８５について補足説明する。可変表示ユニット８５は、作動口９１，９２への入賞をトリガとして図柄を可変表示（変動表示）する図柄表示装置９５を有している。図柄表示装置９５は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置によりその表示内容が制御される。図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおいては、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄

が横方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。そして、大当たりに当選した場合には、予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示され、上記開閉実行モード（特別遊技状態又は大当たり）に移行することとなる。なお、図柄表示装置９５については必ずしも液晶表示装置である必要はなく、ドットマトリクスや７セグタイプの表示装置であってもよい。

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

ここで、主表示ユニット９９について補足説明する。主表示ユニット９９は遊技領域区画部材９８に埋設されており、その一部がガラスユニット２２と対向するように配置されている。この対向している部分には、所定の絵柄等が表示される主表示部Ｄが設けられている。主表示ユニット９９については、後述する主制御装置に電気的に接続されており、主表示部Ｄの表示内容は当該主制御装置によって制御される構成となっている。

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

以上詳述した主表示部Ｄについては、前扉枠１４のガラスユニット２２を通じてパチンコ機１０前方から視認可能となっているとともに、これら各種表示部の前方を遊技球が移動することが回避されているため、その視認性が担保されている。

【００５６】

再び図５を用いて内枠１３の構成について説明すれば、内枠ベース体５０における遊技

盤ユニット８０の下方には、上記遊技球発射ハンドル４１の操作に基づいて遊技領域ＰＥへ遊技球を発射する遊技球発射機構１１０が設けられている。

【００５７】

（遊技球発射機構１１０）

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

同図５に示すように、誘導レール１００及び発射レール１１２は、同誘導レール１００の入口部分１０４と発射レール１１２の先端部分とが遊技盤ユニット８０の下端縁を挟ん

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

既に説明したように内枠ベース体５０における収容凹部（遊技盤収容部）５１の底部分には内枠ベース体５０の厚さ方向に貫通し同内枠ベース体５０の背面側に開放された窓孔５２が形成されており、その窓孔５２が収容凹部５１に収容された遊技盤ユニット８０によって内枠１３の正面側から覆われている。遊技盤ユニット８０（背面ブロック８０ｂ）の背面には制御装置等の各種構成が搭載されており、それら各種構成は窓孔５２を通じて内枠１３の背側に露出した状態となっている。ここで、図７を参照して遊技盤ユニット８

０の背面の構成について説明する。

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

ボックス封印部１６４はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス封印部１６４を構成する係止孔部に係止ピンを挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。ボックス封印部１６４による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス封印部１６４のうち、少なくとも１つの係止孔部に係止ピンを挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス１６３を開封する場合には、係止ピンが挿入されたボックス封印部と基板ボックス１６３本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス１６３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の係止孔部に係止ピンを挿入する。基板ボッ

クス１６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス１６３に残しておけば、基板ボックス１６３を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

ベース部２１１には、外部端子板が設けられている。外部端子板には各種の出力端子が設けられており、これらの出力端子を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種信号が出力される。また、図１０に示すように、ベース部２１１にはパチンコ機１０後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン２１４が設けられており、掛止ピン２１４を内枠１３に設けられた前記軸受け部１３３に挿通させることで、裏パックユニット１５が内枠１３に対して回動可能に支持されている。ベース部２１１には、内枠１３に設けられた固定レバー１３４が挿通される複数の挿通部が形成されており、固定レバー１３４が挿通部に挿通された状態にてベース部２１１に後方から当接することにより

内枠１３に対して裏パックユニット１５が固定されている。

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

ここで、本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。一方、主制御装置１６２に設けられたリセットスイッチ１６６を押しながら電源を投入すると、ＲＡＭデータが初期化されるようになっている

。
【００９３】
これら各種スイッチについては、遊技機主部１２（内枠１３）を開放して内枠１３の背面部を露出させることで遊技機正面側から操作可能となる。一方で、上記施錠装置７５によって遊技機主部１２の開放が規制されている状態では、遊技機正面側からそれら各種スイッチを操作することができない。つまり、上記各種スイッチについては遊技機主部１２を閉じた状態では操作されにくくなっており、施錠装置７５用のキーを所有していないもの（例えば不正行為者）による遊技機正面側からの操作を困難なものとしている。
【００９４】
（パチンコ機１０の電気的構成）
次に、図１１のブロックを参照してパチンコ機１０の電気的構成について説明する。
【００９５】
主制御装置１６２に設けられた主制御基板４０１には、ＭＰＵ４０２が搭載されている。ＭＰＵ４０２は、当該ＭＰＵ４０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ４０３と、そのＲＯＭ４０３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ４０４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵された素子である。なお、ＭＰＵ４０２が有する機能の一部、例えば、ＲＯＭ４０３の機能やＲＡＭ４０４の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。
【００９６】
ＭＰＵ４０２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ４０２の入力側には、主制御装置１６２に設けられた停電監視基板４０５、払出制御装置２４２及び各種検知センサなどが接続されている。停電監視基板４０５には電源・発射制御装置２４３が接続されており、ＭＰＵ４０２には停電監視基板４０５を介して電力が供給される。
【００９７】
各種検知センサの一部として、一般入賞口８１への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ａ、可変入賞装置８３への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｂ、第１作動口９１への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｃ、第２作動口９２への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｄ、スルーゲート８４への入球（入賞）を検知する入球検知センサ３９１ｅが接続されており、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、ＭＰＵ４０２では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づいて大当たり抽選を実行するとともに、スルーゲート８４への入賞に基づいてサポート抽選を実行する。
【００９８】
ＭＰＵ４０２の出力側には、停電監視基板４０５、払出制御装置２４２及び報知・演出制御装置１４０が接続されている。払出制御装置２４２には、例えば、上述した作動口９１，９２等の入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ４０３のコマンド情報記憶エリア４２５が参照される。そして、一般入賞口８１への入賞を特定した場合には１０個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置８３への入賞を特定した場合には１５個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第１作動口９１への入賞を特定した場合には３個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第２作動口９２への入賞を特定した場合には４個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。
【００９９】
報知・演出制御装置１４０には、主制御装置１６２から変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ４０３のコマンド情報記憶エリア４２５が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該

所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

ここで、各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び同変動表示の内容について説明する。なお、以下の説明においては適宜図１２及び図１３を参照する。図１２及び図１３は図

柄表示装置９５の表示画面９５ａにおける表示内容を説明するための概略図であり、説明の便宜上、図１３等においては表示画面９５ａにて表示される背景画像等の図示を省略している。

【０１０８】

表示制御装置４１０には、キャラクタＲＯＭが設けられている。当該キャラクタＲＯＭには、「１」～「９」の数字が付された９種類の主図柄のデータ（図１２（ａ）～（ｉ）参照）と、数字が付されていない副図柄のデータ（図１２（ｊ）参照）とが予め記憶されている。

【０１０９】

図１３（ａ）に示すように、図柄表示装置９５の表示画面９５ａには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。そして、表示画面９５ａでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、右から左）にスクロールするように変動表示される。

【０１１０】

上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。

【０１１１】

また、図１３（ｂ）に示すように、表示画面９５ａは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。また、表示画面９５ａには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに所定の図柄組合せ（例えば同一の数字が付された図柄組合せ）が形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、通常大当たり結果又は確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【０１１２】

なお、上記のように各図柄列の変動表示が停止されることに鑑みれば、上図柄列Ｚ１を第１図柄列（又は第１絵柄列）、下図柄列Ｚ３を第２図柄列（又は第２絵柄列）、中図柄列Ｚ２を第３図柄列（又は第３絵柄列）と称することができる。

【０１１３】

上記各主図柄のうち、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当する。確変大当たり結果となった場合には、例えば同一の特定図柄組合せや同一の非特定図柄組合せが停止表示される。また、通常大当たり結果となった場合には、例えば同一の非特定図柄組合せが停止表示される。

【０１１４】

なお、図柄表示装置９５における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。例えば、複数の図柄列を横並びとなるように設定し、図柄列における図柄の変動表示の方向を縦方向に設定してもよい。

【０１１５】

表示画面９５ａの下部、詳しくは上図柄列用の変動表示領域と中図柄列用の変動表示領域と下図柄列用の変動表示領域とによって構成された変動表示領域ＭＥの下方には、保留

表示領域が設定されている。保留表示領域は、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示領域が左右方向に並ぶようにして区画表示された保留数表示領域Ｄａと、変動表示領域ＭＥにて実行中の遊技回に対応した保留用画像（保留アイコン）を表示可能な実行対象表示領域Ｄｃとによって構成されている。

【０１１６】

より詳しくは、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数は８個であり、これに対応させて保留数表示領域Ｄａには、第１単位保留表示領域、第２単位保留表示領域、第３単位保留表示領域、第４単位保留表示領域、第５単位保留表示領域、第６単位保留表示領域、第７単位保留表示領域、第８単位保留表示領域が設定されている。

【０１１７】

例えば、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域のみにて所定の保留用画像（保留アイコン）が表示され、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域～第４単位保留表示領域に所定の保留用画像（保留アイコン）が各々表示される構成となっている。図１３（ｂ）においては、作動口９１，９２における保留個数が３個である場合について例示している。なお、以下の説明では「保留個数」を単に「保留数」とも称する。

【０１１８】

（各種カウンタについて）

次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。

【０１１９】

ＭＰＵ４０２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり抽選、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の表示の設定、図柄表示装置９５の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図１４に示すように、大当たり抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の当たり種別を判定する際に使用する種別カウンタＣ２と、図柄表示装置９５が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示時間及び図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおける図柄の変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動口９２に付属の電動役物９３を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。

【０１２０】

各カウンタＣ１～Ｃ４，ＣＩＮＩ，ＣＳは、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ４０４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ４３１に適宜格納される。ＲＡＭ４０４には、作動口用保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥと、総保留数記憶領域とからなる保留球格納エリア４３２が設けられている。

【０１２１】

作動口用保留エリアＲＥは、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリア、第５エリア、第６エリア、第７エリア、第８エリアを備えており、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ４３１に格納されている当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が、上述した保留情報として第１エリア～第８エリアの何れかに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

【０１２２】

この場合、第１エリア～第８エリアには、第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。そして、第１作動口９１又は第２作動口９２への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア４３２には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領

域には第１作動口９１又は第２作動口９２への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【０１２３】

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

【０１２４】

ここで、各種カウンタについて補足説明する。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１５（ａ））が参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は「１１１」，「３３３」，「５５５」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

図１７（ａ）に示すように、６Ｒ通常大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが低確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードＢは、当該高頻度サポートモードＢ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了となり、低頻度サポートモードに切り替わる。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として４０回が設定される。

【０１３６】

６Ｒ確変大当たり結果は、特別遊技状態（開閉実行モード）の終了後に抽選モードが高

確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる大当たり結果である。この高頻度サポートモードＢは、次回大当たり結果となって特別遊技状態へ移行するまで継続され、特別遊技状態の開始に伴って低頻度サポートモードに切り替わる。

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

換言すれば、図柄表示装置９５の表示画面９５ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した図柄組

合せが成立する可能性があるリーチ図柄組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【０１４５】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置９５の表示画面９５ａ内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した図柄組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【０１４６】

表示画面９５ａにおける表示内容について更に詳しく説明すると、最初に上図柄列において図柄の変動表示が終了され、さらに下図柄列において図柄の変動表示が終了された状態において、いずれかの有効ラインに当たり図柄組合せを構成する数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において中図柄列にて図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、大当たり発生時には、リーチラインを形成している主図柄とともに当たり図柄組合せを構成する数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列における図柄の変動表示が終了される。

【０１４７】

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面９５ａの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【０１４８】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示時間と、図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間とをＭＰＵ４０２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１作動口用表示部Ｄ１及び第２作動口用表示部Ｄ２における変動表示の開始時及び図柄表示装置９５による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【０１４９】

電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート８４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４０４の電役保留エリア４３３に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタＣ４の値によって第２作動口９２の電動役物９３を開放状態に制御するか否かのサポート抽選が行われる。以下、図１８及び図１９の概略図を参照してサポートモードについて補足説明する。

【０１５０】

サポート当選となる乱数の値は、ＲＯＭ４０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア４２１にサポート抽選テーブル（当否情報群）として記憶されている。図１８に示すように、サポート抽選テーブルとしては、低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）と、高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブル（低確率用当否情報群）と、高頻度サポートモードＢ用のサポート抽選テーブ

ル（高確率用当否情報群）とが設定されている。

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

高頻度サポートモードＢにおいては、サポート当選確率が１／１．１となっており、サポート当選結果となった場合に電動役物９３が開状態に切り替わる回数（開放回数）が「２回」となるように規定され、電動役物が開状態に維持される時間（開放時間）は「２ｓｅｃ」、閉状態に維持されるインターバル時間は「０．２ｓｅｃ」となるように規定されている。このように低頻度サポートモードと比べて開放時間を拡張することにより、高頻度サポートモードＢ中は第２作動口９２への入賞が許容されている。高頻度サポートモー

ドＢにおいては高頻度サポートモードＡと比べて第２作動口９２への入賞頻度が高くなることにより、持ち球の減り（投資）を一層抑えながら遊技を進めることが可能となっている。つまり、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードＡと比較して、高頻度サポートモードＢは、発射された遊技球の数に対する賞球の数の割合い（所謂ベース）が高くなるように構成されている。

【０１５７】

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

【０１５８】

（主制御装置１６２にて実行される各種処理について）

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

【０１５９】

（タイマ割込み処理）

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

続くステップＳ１０４では、スルーゲート８４への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には電役保留エリア４３３に記憶されているスルーゲート８４用の保留情報の数（以下、役物保留記憶数ＳＮともいう）が４未満であることを条件として、上記ステップＳ１

０３にて更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電役保留エリア４３３に格納する。そして、各種フラグ格納エリア４３５にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【０１６４】

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

【０１６５】

（作動口用の入賞処理）

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

ここで、図２２を参照して、ステップＳ２０５の情報取得処理について説明する。

【０１７２】

（情報取得処理）

情報取得処理においては先ずステップＳ３０１にて、保留球格納エリア４３２の保留数記憶領域に格納された作動保留記憶数Ｎ、詳しくは第１作動口９１及び第２作動口９２のうち当該情報取得処理の契機となった入球部に係る作動保留記憶数Ｎ（上記ＲａＮ又はＲ

ｂＮ）が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップＳ３０２にて対応する作動口の作動保留記憶数Ｎを１加算するとともに、ステップＳ３０３にて保留数記憶領域に格納された総保留数（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１加算する。

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

（通常処理）

次に、通常処理の流れを図２３のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理

では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ４０１～Ｓ４０７の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ４０９，Ｓ４１０のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【０１８１】

通常処理においては先ず、ステップＳ４０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳ４０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置及びホールコンピュータに送信する。

【０１８２】

具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置２４２に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンド、保留コマンドや後述するシフトコマンド等の各種コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置１４０に対して送信する。

【０１８３】

また、詳細については後述するが、例えば主表示部Ｄの作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２にて絵柄の変動表示が終了する毎にホールコンピュータに図柄確定を示す外部信号を出力し、開閉実行モード中は開閉実行モード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力し、高頻度サポートモード中である場合には高頻度サポートモード中であることを示す外部信号をホールコンピュータに出力する。

【０１８４】

次に、ステップＳ４０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ４０４の該当するバッファ領域に格納する。

【０１８５】

続くステップＳ４０３では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置９５による図柄の変動表示の設定、主表示ユニット９９の表示制御などを行う。

【０１８６】

ステップＳ４０３の遊技回制御処理を実行した後は、ステップＳ４０４に進み、遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が特別遊技状態（開閉実行モード）、高確率モード、高頻度サポートモードＢなどに移行する。なお、ステップＳ４０３の遊技回制御処理及びステップＳ４０４の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【０１８７】

続くステップＳ４０５ではスルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選処理を含むスルーゲート用制御処理を実行し、ステップＳ４０６では、第２作動口９２に併設された電動役物９３を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。ステップＳ４０５のスルーゲート用処理及びステップＳ４０６の電役サポート用処理についての詳細は後述する。

【０１８８】

その後、ステップＳ４０７では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置２４３から発射許可信号を入力していることを条件として、所定のインターバル期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構１１０のソレノイド１１１を励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。

【０１８９】

続くステップＳ４０８にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から１周期（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。

【０１９０】

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

【０１９１】

（遊技回制御処理）

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

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

（データ設定処理）

データ設定処理では、先ずステップＳ６０１にて、保留数記憶領域に記憶されている作動保留記憶数Ｎのうち今回の設定処理の対象となっているもの及び共通保留数ＣＲＮを１減算する。そして、作動口用保留エリアＲＥ（図１４参照）に保留記憶されている保留情報の数、すなわち作動保留記憶数Ｎが「０」か否かを判定する。作動保留記憶数Ｎが「０」である場合にはそのまま本データ設定処理を終了する。これに対して、作動保留記憶数Ｎが「０」でない場合には、作動口用保留エリアＲＥの第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を実行エリアＡＥへ移動させる。そして、作動口用保留エリアＲＥの第２エリア～第８エリアに記憶されているデータ（保留情報）を下位エリア側に順にシフトさせる。これにより、例えば第１エリアのデータの実行エリアＡＥへの移動に伴って、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリア、第５エリア→第４エリア、第６エリア→第５エリア、第７エリア→第６エリア、第８エリア→第７エリ

アといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０１９７】

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

【０１９８】

（変動開始処理）

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

特殊外れである場合には、ステップＳ７０８にて肯定判定をしてステップＳ７０９に進み、特殊外れの種別判定処理を実行する。

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

ステップＳ７１５にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回におけるランプ部２６の発光パターンやスピーカ部２９からの音（ＢＧＭや効果音）の出力パターンを決定し、その決定した演出の内容が実行されるようにランプ部２６及

びスピーカ部２９を制御する。また、報知・演出制御装置１４０は、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における図柄表示装置９５での図柄の変動表示パターン等の遊技演出の詳細を決定し、それら決定した情報を上記変動開始コマンド及び種別コマンドに付加して表示制御装置４１０に送信する。表示制御装置４１０では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、報知・演出制御装置１４０にて決定された態様にて遊技演出（表示演出）が実行されるように図柄表示装置９５を表示制御する。

【０２１３】

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

【０２１４】

（変動表示時間の設定処理）

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

【０２１５】

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

【０２１６】

（通常外れ対応の変動表示時間テーブル）

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

【０２１７】

図２７（ａ１）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第１通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２１８】

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

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】
因みに、以下の説明に示す「完全外れ」とは、大当たり、特殊外れ、天井到達非対応の通常外れの何れにも該当しない遊技結果の総称である。
【０２２５】
（大当たり対応の変動表示時間テーブル）
抽選結果が大当たり（６Ｒ確変大当たり又は６Ｒ通常大当たり）となった場合には、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている各種変動表示時間テーブルから大当たり対応の変動表示時間テーブルを参照し、現在の遊技状態、作動口用保留エリアＲＥに記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間を設定する。
【０２２６】
図２８においては、第１通常遊技状態～第４通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れの場合であっても、変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」が設定される。この変動表示時間の範囲については上述した外れリーチが発生する場合と同様の範囲となっており、当該範囲において相対的に短い時間と比べて相対的に長い時間が設定されやすくなっている。なお、第１通常遊技状態，第３通常遊技状態，第４通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となり、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となる。
【０２２７】
（特殊外れ対応の変動表示時間テーブル）
抽選結果が特殊外れ（特殊外れＡ又は特殊外れＢ）となった場合には、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている各種変動表示時間テーブルから特殊外れ対応の変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間を設定する。
【０２２８】
図２９（ｃ１）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した外れリーチが発生する場合と同様の範囲となっており、当該範囲において相対的に短い時間と比べて相対的に長い時間が設定されやすくなっている。なお、第１通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。
【０２２９】
図２９（ｃ２）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した外れリーチが発生する場合と同様の範囲となっており、当該範囲において相対的に短い時間と比べて相対的に長い時間が設定されやすくなっている。なお、第１通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。
【０２３０】
図２９（ｃ３）においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を示している。記憶されている保留情報の数が「０」～「８」の何れとなっている場合であっても変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間の範囲については上述した完全外れとなる場合と同様の範囲となっており、変動表示時間から特殊外れを識別することは困難となっている。なお、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の

確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

（遊技状態移行処理）

次に、ステップＳ４０４の遊技状態移行処理を図２５のフローチャートを参照して説明する。

【０２３６】

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

【０２３７】

遊技回が終了したタイミングである場合には、ステップＳ８０２にて肯定判定をしてステップＳ８０３に進む。ステップＳ８０３では、今回の遊技回の遊技結果（上記当否抽選の結果）が開閉実行モード（特別遊技状態）への移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に、６Ｒ確変大当たりフ

ラグ、６Ｒ通常大当たりフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。上記各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

（大入賞口開閉処理）

大入賞口開閉処理においては先ず、ステップＳ９０１にて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞装置８３の可変入球装置用駆動部の駆動状態に基づいて係る判定を行う。大入賞口が開放中でない場合には、ステップＳ９０２にてラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」か否かを判定する。ステップＳ９０２にて肯定判定をした場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【０２４４】
ステップＳ９０２にて否定判定をした場合にはステップＳ９０３に進む。ステップＳ９０３ではタイマカウンタＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ１は、大入賞口の開放時間又はインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ９０３にて否定判定をした場合には、本大入賞口開閉処理を終了する。
【０２４５】
ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」ではなく且つタイマカウンタＴＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ９０４に進み、可変入賞装置８３（大入賞口）の開放処理を実行する。具体的には、大入賞口を開放すべく可変入球装置用駆動部を駆動状態とする。
【０２４６】
その後、可変入賞装置８３（大入賞口）対応の閉鎖条件の設定処理（開放時用設定処理）として、ステップＳ９０５及びステップＳ９０６の処理を実行する。具体的には、ステップＳ９０５にてタイマカウンタＴＣ１に「１５０００」（３０ｓｅｃに相当）をセットし、続くステップＳ９０６にて第１入賞カウンタＰＣ１に「１０」をセットする。
【０２４７】
ステップＳ９０６の処理を実行した後は、ステップＳ９０７にて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放されたことを示す開放コマンド設定して、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図２３参照）におけるステップＳ４０１にて、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、上記受信した開放コマンドに基づいて、開放に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。
【０２４８】
ステップＳ９０１の説明に戻り、当該ステップＳ９０１にて可変入賞装置８３（大入賞口）が開放中であると判定した場合にはステップＳ９０８に進み、タイマカウンタＴＣ１の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ１の値が「０」でない場合にはステップＳ９０９に進み、大入賞口に遊技球が入賞したか否かを可変入賞装置８３に配設された検知センサからの検知信号に基づいて判定する。
【０２４９】
入賞が発生している場合には、ステップＳ９１０にて入賞コマンドの出力処理を実行する。当該入賞コマンドは、報知・演出制御装置１４０に出力され、当該入賞コマンドにより例えば図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて実行される開閉実行モード中の演出が変化する構成となっている。
【０２５０】
ステップＳ９１０にてコマンドの出力処理を実行した後は、ステップＳ９１１に進む。ステップＳ９１１では第１入賞カウンタＰＣ１の値を１減算し、続くステップＳ９１２にて第１入賞カウンタＰＣ１の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【０２５１】
ステップＳ９１２にて肯定判定をした場合、すなわち第１入賞カウンタＰＣ１の値が「０」である場合、又はステップＳ９０８にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ１の値が「０」であると判定した場合）には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ９１３にて可変入賞装置８３（大入賞口）を閉鎖すべく可変入球装置用駆動部を非駆動状態とする。
【０２５２】
続くステップＳ９１４ではラウンドカウンタＲＣ１の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ１を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ１の値を「０」のまま維持する。
【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

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

【０２６０】

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

【０２６１】

ステップＳ１００１の説明に戻り、今回の開閉実行モードの契機となった大当たりが６

Ｒ通常大当たりである場合には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットし（ステップＳ１００４）、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタに「４０」をセットする。その後は、ステップＳ１００３に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

（スルーゲート用制御処理）

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

このデータ設定処理では、役物保留記憶数ＳＮを１減算する。そして、電役保留エリア４３３に保留記憶されている保留情報の数が「０」か否かを判定する。役物保留記憶数ＳＮが「０」である場合にはそのまま本データ設定処理を終了する。これに対して、役物保留記憶数ＳＮが「０」でない場合には、電役保留エリア４３３の第１エリアに記憶されているデータ（保留情報）を実行エリアへ移動させる。そして、電役保留エリア４３３の第２エリア～第４エリアに記憶されているデータ（保留情報）を下位エリア側に順にシフト

させる。これにより、例えば第１エリアのデータの実行エリアへの移動に伴って、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０２６９】

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

【０２７０】

（変動開始処理）

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

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

（電役サポート用処理）
次に、図３６及び図３７のフローチャートを参照して、通常処理の一環として実行されるステップＳ４０６の電役サポート用処理について説明する。
【０２７６】
電役サポート用処理においては先ず、ステップＳ１３０１にて電動役物９３によるサポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポート中ではない場合には、ステップＳ１３０１に否定判定をしてステップＳ１３０２に進む。ステップＳ１３０２では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて絵柄の確定表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。絵柄の確定表示が終了したタイミングではない場合には、ステップＳ１３０２にて否定をして、本電役サポート用処理を終了する。絵柄の確定表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳ１３０２にて肯定判定をしてステップＳ１３０３に進む。
【０２７７】
ステップＳ１３０３では、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっているか否かを判定する。サポート非当選である場合にはステップＳ１３０３にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっている場合には、ステップＳ１３０３にて肯定判定をしてステップＳ１３０４に進む。ステップＳ１３０４では現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂであるか否かを判定する。低頻度サポートモードある場合にはステップＳ１３０５に進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ２に「１」をセットする。ラウンドカウンタＲＣ２は、電動役物９３の開放回数を把握する手段として機能する。高頻度サポートモードＡ，Ｂである場合にはステップＳ１３０６に進み、ラウンドカウンタＲＣ２に「２」をセットする。
【０２７８】
ステップＳ１３０５，Ｓ１３０６の処理を実行した後は、ステップＳ１３０７に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグをセットする。その後は、ステップＳ１３０８にてオープニング開始処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。オープニング開始処理ではオープニング用の待機時間を設定する。この待機時間を経過した後に電動役物９３の開閉動作が開始されることとなる。
【０２７９】
ステップＳ１３０１の説明に戻り、当該ステップＳ１３０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１３０９に進む。ステップＳ１３０９では、ステップＳ１３０８にて設定したオープニング用の待機時間を経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、ステップＳ１３０９にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。オープニング用の待機時間を経過している場合には、ステップＳ１３０９にて肯定判定をしてステップＳ１３１０に進む。ここで、図３７を参照して、ステップＳ１３１０の電役開閉処理について説明する。
【０２８０】
（電役開閉処理）
電役開閉処理においては先ず、ステップＳ１４０１にて電動役物９３が開放中（開状態）であるか否かを判定する。電動役物９３が開放中であるか否かは、電動役物駆動部が駆動状態であるか否かで判定する。電動役物９３が開放されている場合にはステップＳ１４０２に進み、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ１４０３に進む。ステップＳ１４０３ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたタイマカウンタＴＣ２の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２は、電動役物９３の開放時間やインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理

（図２０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ１４０３にて否定判定をした場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ステップＳ１４０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１４０４に進む。

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

図３６の説明に戻り、ステップＳ１３１０の電役開閉処理を実行した後は、ステップＳ１３１１に進む。ステップＳ１３１１では、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１３１１にて否定判定をした場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ１３１１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１３１２に進み、上記ステップＳ１４１７にて設定されたエンディング用待機時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ１３１２にて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ１３１２にて肯定判定をした場合には、ス

テップＳ１３１３に進む。ステップＳ１３１３ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されているサポートフラグを消去して本電役サポート用処理を終了する。これにより、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の規制が解除されることとなる。

【０２８７】

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

【０２８８】

（確定表示用処理）

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ１６０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ１６０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ１６０２に進む。ステップＳ１６０２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ１６０２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ１６０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１６０３に進む。ステップＳ１６０３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ１６０４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１６０４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ１６０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ１６０５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限

フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

ステップＳ１６０７の説明に戻り、高頻度サポートモードＡ中に遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、ステップＳ１６１４にて継続回数カウンタに「４００」をセット（上書き）して、本切替用処理を終了する。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されるように延長されることとなる。つまり、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡ中に天井到達となった場合には、高頻度サポートモードＡが継続される遊

技回数が再設定（上書き）され、他の通常遊技状態等を経由することなく第４通常遊技状態の上限が引き上げられることとなる。

【０２９６】

（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０に係る電気的構成について）

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

プログラムＲＯＭ４７３は、ＭＰＵ４７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。ワークＲＡＭ４７４は、ＭＰＵ４７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ４７４の各エリアに記憶される。

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

（変動表示制御処理）

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

【０３０９】

（第１変動表示制御処理）

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

【０３１０】

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

する。
【０３１１】
ステップＳ１８０２にて否定判定をした場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、ステップＳ１８０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８０３にて後述の第１変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。
【０３１２】
ステップＳ１８０１の説明に戻り、当該ステップＳ１８０１にて肯定判定をした場合、すなわち遊技回中であると判定した場合には、ステップＳ１８０４に進む。ステップＳ１８０４では主制御装置１６２から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１８０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ１８０５にて変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動中用処理は、変動開始用処理によって開始された遊技回において各種演出の実行や決定された演出の変更を行う処理である。
【０３１３】
ステップＳ１８０４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８０６に進み変動終了用処理を実行した後に本変動表示制御処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示や実行されている演出を当該遊技回に係る保留情報に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。かかる処理では、スピーカ部２９やランプ部２６を駆動制御することで確定停止に対応する演出を行う。そして、確定コマンドを表示制御装置４１０に出力してから、本変動終了用処理を終了する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、受信した確定コマンドに基づき図柄表示装置９５にて図柄を確定停止させるよう制御する。
【０３１４】
（第１変動開始用処理）
ここで、図４３のフローチャートを参照して、ステップＳ１８０３の第１変動開始用処理について補足説明する。第１変動開始用処理は、主制御装置１６２から変動開始コマンドを受信したことに基づき、遊技回用の演出を開始させるための処理である。第１変動開始用処理では、遊技回用の演出としてリーチ表示等の設定を行う。
【０３１５】
第１変動開始処理においては、先ずステップＳ１９０１にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置１６２から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップＳ１６０１では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果の情報、通常外れ結果の情報、天井到達の情報といった遊技結果に関連する各種情報を特定する。そして、ステップＳ１９０１では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、特殊外れの有無の情報、特殊外れである場合には特殊外れの種別の情報、大当たり非当選且つ特殊外れではない場合にはリーチ発生の有無の情報、天井到達の有無の情報、変動表示時間の情報等を把握し、その把握した情報をＭＰＵ４４２のレジスタに記憶する。
【０３１６】
続くステップＳ１９０２では、ステップＳ１９０１にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が大当たり結果（６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果）である場合には、続くステップＳ１９０３にて大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理は、停止表示させる大当たり用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０３１７】
大当たり用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

なお、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回にて大当たりとなった場合には、大当たりが優先される。つまり、当該遊技回にて停止表示される図柄組合せ及び変動表示態様についてはステップＳ１９０３の設定処理により設定される。

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

【０３３３】
リーチ非発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ非対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ非対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０３３４】
リーチ非対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０３３５】
リーチ非対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ非対応外れ用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応した演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０３３６】
ステップＳ１９０３，Ｓ１９０５，Ｓ１９０７，Ｓ１９０８のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ１９０９に進む。ステップＳ１９０９では、ステップＳ１９０３，Ｓ１９０５，Ｓ１９０７，Ｓ１９０８にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置４１０へ出力する処理を実行する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置９５の表示制御を行う。
【０３３７】
ステップＳ１９０９の処理を実行した後は、続くステップＳ１９１０にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップＳ１９０３，Ｓ１９０５，Ｓ１９０７，Ｓ１９０８にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９やランプ部２６の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。
【０３３８】
ここで、図４４の概略図に基づき図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて表示される図柄の表示態様について補足説明する。
【０３３９】
（表示態様）
表示画面９５ａの変動表示領域ＭＥにて実行される図柄の変動表示態様は、リーチ非対応外れ，ノーマルリーチＡ，ノーマルリーチＢ，スーパーリーチＡ，スーパーリーチＢ，スーパーリーチＣの５つに大別される。これら変動表示態様については、変動表示時間が異なるように設定されており、主制御装置１６２からのコマンドに付与され変動表示時間に係る情報に基づいて遊技回毎の変動表示態様の概要を把握可能となっている。
【０３４０】
具体的には、リーチ非対応外れの変動表示時間については「１ｓｅｃ～１４ｓｅｃ」（遊技状態や保留数等に応じて差が設定されている）、ノーマルリーチＡの変動表示時間については「２０ｓｅｃ」、ノーマルリーチＢの変動表示時間についてはノーマルリーチＡの変動表示時間よりも長い「２５ｓｅｃ」、スーパーリーチＡ～Ｃの変動表示時間についてはノーマルリーチＡ，Ｂの変動表示時間よりも長い「３０ｓｅｃ」となっている。例えば、主制御装置１６２からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「２０ｓｅｃ」である場合には、報知・演出制御装置１４０にてノーマルリーチＡを実行すべき旨

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

次に、上述したノーマルリーチＡ，Ｂの変動表示態様を踏まえてスーパーリーチＡ，Ｂ，Ｃの変動表示態様について説明する。図４４（ｂ）～（ｃ）に示すように、スーパーリーチＡ，Ｂ，Ｃについては、ノーマルリーチＡ，Ｂと同様の過程を経て上述したリーチラ

インを形成する。そして、リーチラインを形成した後、中図柄列Ｚ２の変動表示に併せて、所定のキャラクタを動画として表示することによりリーチ演出を行う構成となっている。具体的には、スーパーリーチＡにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Ｚ２の変動表示領域の中央（変動表示領域ＭＥの中央）に妖精を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチＢにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Ｚ２の変動表示領域の中央（変動表示領域ＭＥの中央）に男の子を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチＣにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Ｚ２の変動表示領域の中央（変動表示領域ＭＥの中央）に女の子を模したキャラクタが表示されることとなる。

【０３４６】

次に、図４６を参照して、特殊外れ又は天井到達を契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する場合の遊技の流れについて説明する。図４６は、特殊外れを契機として第４通常遊技状態へ移行する場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。

【０３４７】

低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態中のｔａ１のタイミングでは、作動口への入賞に基づいて作動口用表示部における絵柄の変動表示及び図柄表示装置９５における図柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れに対応しているため、絵柄及び図柄の変動表示が開始されてから所定の期間が経過したｔａ２のタイミングにて図柄の変動表示態様がリーチ表示へ移行している。その後、ｔａ３のタイミングでは、作動口用表示部における絵柄の確定表示に先行して特殊外れに対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。直後のｔａ４のタイミングでは、図柄表示装置９５の表示画面９５ａが暗転し、ｔａ５のタイミングでは作動口用表示部にて特殊外れに対応する絵柄が停止表示されるとともに表示画面９５ａにて高頻度サポートモードＡへの移行を示すメッセージ（例えば「チャンスゾーン突入」の文字）が表示されている。

【０３４８】

ｔａ５のタイミングから確定表示時間を経過したｔａ６のタイミングでは、サポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わり、これに併せて表示画面９５ａの背景が高頻度サポートモードＡに対応する背景に切り替わっている。また、表示画面９５ａの隅部には高頻度サポートモードＡ継続となる残り遊技回数が表示される。

【０３４９】

上述の如く、作動口用表示部における絵柄の確定表示に先行して特殊外れに対応する図柄組合せを表示し、高頻度サポートモードＡへの移行を示す報知時間を稼ぐことにより、当該報知が見逃されることを抑制している。

【０３５０】

なお、高頻度サポートモードＡへの移行契機が天井到達であった場合の遊技の流れについても、基本的には特殊外れを移行契機とする場合の遊技の流れと同様である。但し、特殊外れの場合とは異なり天井到達を契機として移行した高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態中は、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにおける残り遊技回数の表示が省略される。

【０３５１】

（遊技の概要）

次に、本パチンコ機１０の遊技の概要ついて図４７及び図４８を参照して説明する。図４７は各遊技状態の関係を示すブロック図、図４８は遊技進行に伴う持ち球の変化を例示したタイミグチャートである。

【０３５２】

既に説明したように、抽選モードが低確率モード且つサポートモードが低頻度サポートモードとなる第１通常遊技状態は、遊技者にとって最も不利な遊技状態であり、当該第１通常遊技状態においては第１作動口９１への入賞を発生させて特別遊技状態等の他の遊技状態への移行を目指すこととなる。上述の如く本実施の形態に示す遊技盤８０ａは所謂左右対称ゲージとなっており（図６参照）、右ルート及び左ルートに何れに向けて遊技球を

発射した場合であっても第１作動口９１への入賞が発生し得る。また、右ルート及び左ルートにはスルーゲート８４が各々配設されており、第１作動口９１を狙って発射された遊技球の一部がスルーゲート８４に入賞し得る構成となっている。但し、低頻度サポートモード中にスルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選にてサポート当選となった場合の電動役物９３の開放時間については極めて短くなっており、第２作動口９２への入賞が実質的に不可となっている。つまり、第１通常遊技状態中は、電動役物９３による恩恵を受けることができず、遊技進行に伴う持ち球の減りが速くなる（図４８参照）。

【０３５３】

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

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

第４通常遊技状態中の大当たり確率については第１通常遊技状態と同様であるものの、電動役物９３の開放頻度が高くなり、第２作動口９２への入賞が頻発することとなる。これにより、第４通常遊技状態中は、第１通常遊技状態と比べて持ち球の減りが緩和され、投資（持ち球の減り）を抑えながら遊技を進めることが可能となる（図４８参照）。また、第４通常遊技状態においては、第１通常遊技状態と同様に、各遊技回の変動表示時間が保留数の数が多くなるほど大きく短縮される構成となっている。このため、第４通常遊技状態へ移行することで、第２作動口９２への入賞が頻発する結果として遊技の進行スピー

ドも速くなる。

【０３５９】

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

【０３６０】

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

【０３６１】

以上詳述した第１の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０３６２】

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

【０３６３】

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

【０３６４】

本実施の形態に示すように、低頻度サポートモード→高頻度サポートモードＢとなる場合にはスルーゲート８４の通過に基づくサポート抽選の当選確率が変更され、低頻度サポートモード→高頻度サポートモードＡとなる場合には当該当選確率を変更することなく、当選から電動役物９３が開状態となるまでの所要時間が短くなる。このように異なるパラメータを用いて高頻度サポートモードＡと高頻度サポートモードＢとの差別化を図る構成とすれば、２つの高頻度サポートモードを好適に共存させることができる。

【０３６５】
高頻度サポートモードＢは高頻度サポートモードＡと比較して、発射された遊技球の数に対する払出手段により払い出された遊技球の数の割合い、すなわち遊技球の払出数を遊技球の発射数で除した値（以下、ベースという）が高くなり、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となる。つまり、大当たり結果となって特別遊技状態経由で高頻度サポートモードＢへ移行した場合には、大量出球を獲得するチャンスとなる。これに対して、高頻度サポートモードＡにおいては、低頻度サポートモードよりは上記ベースが優遇されるものの、その程度については高頻度サポートモードＢよりも低く抑えられることで、救済機能が過剰になることを抑制できる。このような構成とすれば、複数のサポートモードの併用によって遊技のメリハリを強化できる。

【０３６６】
高頻度サポートモードＡにおける遊技回数に上限（終了基準回数）を設けることにより、高頻度サポートモードＡ→低頻度サポートモードへの復帰が発生し得ることとなり、高頻度サポートモードＡとなった後の遊技の緊張感の低下を好適に抑制できる。

【０３６７】
通常大当たり結果となった場合に移行する第３通常遊技状態においては高頻度サポートモードＢの終了基準回数が４０回となり、特殊外れ結果となった場合に移行する第４通常遊技状態においては高頻度サポートモードＡの終了基準回数が高頻度サポートモードＢの終了基準回数以下（具体的には２０回又は４０回）となるように規定されている。これは、第４通常遊技状態への移行頻度を引き上げて、遊技状態の移行頻度を高くする上で有利である。なお、特殊外れ結果となった場合に移行する第４通常遊技状態において設定される終了基準回数の一部を高頻度サポートモードＢの終了基準回数と同じ回数とすることにより、見かけ上、１の遊技状態（第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）への移行ルートがあたかも複数設けられているかのように見せることができる。これは、遊技の多様化を実現しつつそれが遊技者の困惑を招く要因になることを回避する上で好ましい。

【０３６８】
また、第２通常遊技状態及び第４通常遊技状態には終了基準回数が各々設定される。遊技回数に上限が設けられた限定的な有利状態への移行ルートを特別遊技状態経由／非経由で各々設けることにより遊技の多様化に寄与できる。なお、このような構成とする上では、高頻度サポートモードＡにおけるベースを、低頻度サポートモードにおけるベースとの差よりも高頻度サポートモードＢにおけるベースとの差の方が小さくなるように構成することにより実用上好ましい構成が実現できる。

【０３６９】
本実施の形態によれば、第１通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合、また、第１通常遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井）となった場合に、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。このように、第４通常遊技状態への移行契機を特別遊技状態への移行に対応しない判定結果や天井到達として、当該第４通常遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。特に、天井到達を契機として設定される終了基準回数を相対的に多く且つ特殊外れ結果を契機として設定される終了基準回数を相対的に少なくすることにより、遊技の多様化と救済機能の強化とを好適に実現させることができる。

【０３７０】
＜変形例１＞
特殊外れ及び天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様を、大当たりを契機とした高頻度サポートモードＢのサポート態様よりも遊技者に有利となるように、すなわち第２作動口９２への入賞頻度が高くなるように優遇してもよい。

【０３７１】
＜変形例２＞
高頻度サポートモードＡのベース（恩恵）を低頻度サポートモードのベース（恩恵）及び高頻度サポートモードＢのベース（恩恵）のうち後者に近くなるように設定したが、こ

れを変更し、前者に近くなるように設定してもよい。また、高頻度サポートモードＡのベース（恩恵）を低頻度サポートモードのベース（恩恵）と高頻度サポートモードＢのベース（恩恵）との中間となるように設定してもよい。

【０３７２】

＜変形例３＞

第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に設定される変動表示時間と、第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に設定される変動表示時間とを相違させてもよい。例えば、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に設定される変動表示時間が第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に設定される変動表示時間よりも長くなるように差を設けてもよいし、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合に設定される変動表示時間が第１通常遊技状態中に特殊外れとなった場合に設定される変動表示時間よりも短くなるように差を設けてもよい。

【０３７３】

＜変形例４＞

特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様と、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様とに差を設けてもよい。例えば、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様の方が天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様よりも第２作動口９２への入賞頻度が高くなるように差を設けてもよいし、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様の方が天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡのサポート態様よりも第２作動口９２への入賞頻度が低くなるように差を設けてもよい。

【０３７４】

＜変形例５＞

特殊外れとなった場合に設定される終了基準回数を天井到達となった場合に設定される終了基準回数よりも大きくしてもよいし、それら終了基準回数を同数としてもよい。

【０３７５】

＜変形例６＞

天井到達を契機として移行した高頻度サポートモードＡが終了する場合に遊技回数カウンタがリセット（０クリア）される構成としてもよい。

【０３７６】

＜変形例７＞

特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡ中に再び特殊外れとなった場合に継続回数カウンタが再設定（上書き）される構成とすることも可能である。但し、特殊外れが連続することで本来であれば高頻度サポートモードＡが継続し得たはずの遊技回数よりも実際に継続し得る遊技回数の方が少なくなることを遊技者の満足度を低下させる要因になると想定される。そこで、このような事情に配慮して、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡ中に特殊外れとなった場合に継続回数カウンタに設定される値を「４０」に固定するとよい。具体的には、特殊外れの種類を１つに統一し当該特殊外れとなった場合には継続回数カウンタに「４０」が設定される構成とするとよい。

【０３７７】

＜変形例８＞

上記第１の実施の形態では、特別遊技状態終了時の移行処理において遊技回数カウンタの値をリセット（０クリア）する構成としたが、大当たり結果となったことを契機として遊技回数カウンタの値がリセットされるのであれば、当該リセットの具体的なタイミングについては任意である。例えば、大当たり結果対応の遊技回が終了する際に遊技回数カウンタの値をリセットしたり、特別遊技状態の開始時やラウンド遊技中に遊技回数カウンタの値をリセットしたりすることも可能である。

【０３７８】

＜第２の実施の形態＞

上記第１の実施の形態では、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ２００１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ２００１にて肯定判定をした場合にはステップＳ２００２に進む。ステップＳ２００２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステ

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

【０３８５】

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

【０３８６】

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

【０３８７】

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

【０３８８】

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

【０３８９】

ステップＳ２０１１の説明に戻り、当該ステップＳ２０１１にて否定判定をした場合、すなわち特殊外れに対応していない場合には、ステップＳ２０１５に進む。ステップＳ２０１５では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に上述した準備フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ２０１５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２０１６にて当該準備フラグを消去し、ステップＳ２０１２～Ｓ２０１４の各処理を実

行する。なお、今回のステップＳ２０１４の継続回数カウンタの設定処理では、継続回数カウンタに「４００」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡ２が当該高頻度サポートモードＡ２中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されることとなる。

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

（変動表示時間の設定処理）

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

【０３９４】

（第１，第４通常遊技状態用の設定処理）

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

ブル（図２８参照）を参照して今回の遊技回における変動表示時間を決定する。
【０３９５】
ステップＳ２２０１にて否定判定をした場合にはステップＳ２２０３に進む。ステップＳ２２０３では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。ステップＳ２２０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２２０４に進み特殊外れ用設定処理を実行し、その後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。ステップＳ２２０４の処理では、ＲＯＭ４０３の変動表示時間テーブル記憶エリア４２３に記憶されている特殊外れ用の変動表示時間テーブル（図２７参照）を参照して今回の遊技回における変動表示時間を決定する。
【０３９６】
ステップＳ２２０３にて否定判定をした場合にはステップＳ２２０５に進む。ステップＳ２２０５では、今回の遊技回が天井到達となる遊技回であるか否かを判定する。ステップＳ２２０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２２０６にて天井到達用設定処理を実行した後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。
【０３９７】
ステップＳ２００５の説明に戻り、当該ステップＳ２００５にて否定判定をした場合にはステップＳ２２０７に進む。ステップＳ２２０７ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に準備フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ２２０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２２０８にて連続移行用設定処理を実行した後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。ステップＳ２２０７にて否定判定をした場合には、ステップＳ２２０９にて完全外れ用設定処理を実行した後、本第１，第４通常遊技状態用の設定処理を終了する。
【０３９８】
ここで、ステップＳ２２０６及びステップＳ２２０８については何れも通常外れに対応の変動表示時間テーブルが参照されるものの、当該変動表示時間テーブルは準備フラグの有無に応じて個別に設けられている。以下、図５３及び図５４を参照して、それら変動表示時間テーブルについて補足説明する。
【０３９９】
低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態中に準備フラグが格納されていない状況下にて天井到達となった場合には、作動口用表示部の変動表示時間としてリーチ表示に対応する変動表示時間「２０～３０ｓｅｃ」が設定される。つまり、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合には、リーチ表示を経て天井到達を示す図柄組合せ（図４９（ｃ）参照）が図柄表示装置９５の表示画面９５ａに停止表示（確定表示）されることとなる。
【０４００】
一方、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に準備フラグが格納されていない状況下にて天井到達となった場合には、作動口用表示部の変動表示時間として完全外れの場合と同様の変動表示時間（図２７参照）が設定される。そして、この遊技回では天井到達に対応した図柄以外の図柄、詳しくは完全外れに対応する図柄組合せが停止表示される。つまり、停止表示される図柄には上記「ＣＨＡＮＣＥ」図柄は含まれない。これにより、第４通常遊技状態中に天井到達となったことは図柄組合せや図柄の変動表示時間（変動表示態様）からは識別困難となるように構成されている。
【０４０１】
準備フラグが格納されている状況下にて低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行した場合であって、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない遊技結果（通常外れ）となった場合には、作動口用表示部の変動表示時間として「３ｓｅｃ」が設定される。この変動表示時間は、第１通常遊技状態における完全外れとなる遊技回にて設定され得る最短の変動表示時間と一致している（図２７参照）。つまり、第４通常遊技状態中に天井到達となって準備フラグが格納された場合には、第４通常遊技状態終了後に第１通常遊技状態を経由して再び第４通常遊技状態に復帰することとなるが、この

第１通常遊技状態における滞在時間が間延びしないように抑制されている。
【０４０２】
なお、第４通常遊技状態中は、準備フラグが格納されたまま遊技回が繰り返される場合がある。このような場合に設定される変動表示時間については準備フラグが格納されていない遊技回にて設定される変動表示時間と同様となる（図２７及び図５３参照）。
【０４０３】
（連続移行の流れ）
次に、図５５のタイミングチャートを参照して、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の挙動について説明する。
【０４０４】
特殊外れを契機として第４通常遊技状態へ移行した後のｔｂ１のタイミングでは、特別遊技状態終了後の２９９回目の遊技回が開始している。特殊外れを契機とした第４通常遊技状態においては、図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が青色となっている。
【０４０５】
続くｔｂ２のタイミングでは特別遊技状態終了後の３００回目の遊技回が開始しており、ｔｂ３のタイミングで当該３００回目の遊技回に対応する図柄組合せが確定表示されている。現在は第４通常遊技状態中であるため、天井到達に対応する図柄組合せではなく完全外れ（通常外れ）に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。図５５に示す例では、ｔｂ２のタイミングで開始された遊技回においても第４通常遊技状態における終了基準回数（上限）に達していないため、当該第４通常遊技状態が継続されるとともに上記準備フラグが格納されることとなる。
【０４０６】
ｔｂ４のタイミングで開始された遊技回についても終了基準回数（上限）に到達とならないため、上述した青色の背景が維持される。但し、当該第４通常遊技状態が終了した後は、再び第４通常遊技状態に復帰することを示唆するメッセージ（「ＳＴＡＮＤＢＹ」の文字）が表示画面９５ａの上部に表示され、残り継続回数を示すカウンタが非表示となる。
【０４０７】
ｔｂ５のタイミングでは当該第４通常遊技状態において終了基準回数到達となる最終遊技回が開始されている。図５５に示す例では、当該遊技回は完全外れ（通常外れ）に対応しており、絵柄及び図柄の確定表示が完了したｔｂ６のタイミングでは第４通常遊技状態から第１通常遊技状態に移行するとともに、新たな遊技回が開始されている。この遊技回については第１通常遊技状態に対応してはいるものの、表示画面９５ａの背景色は青色のまま維持され且つ表示画面９５ａの上部に表示されている「ＳＴＡＮＤＢＹ」の文字も表示されたままとなる。変動開始から所定の時間が経過したｔｂ７のタイミングでは、表示画面９５ａがブラックアウトする。そして、確定表示が開始されるｔｂ８のタイミングでは、表示画面９５ａの上隅部に天井到達に対応する図柄組合せが停止表示（縮小表示）されるとともに表示画面９５ａの中央には天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行を明示するメッセージとして「スーパーチャンスゾーン突入」の文字が表示されることとなる。
【０４０８】
確定表示時間を経過したｔｂ９のタイミングでは、遊技状態が第１通常遊技状態から低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する。これに伴い、表示画面９５ａの背景色が青色から緑色に変更されることとなる。
【０４０９】
以上詳述した第２の実施の形態によれば、特別遊技状態への移行契機（大当たり結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、特殊外れ結果や天井到達によって高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する場合がある。高頻度サポートモードＡとなることで第２作動口９２への入賞頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第４通常遊技状態

への移行契機として特殊外れ結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第４通常遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化されたり、特殊外れ結果を契機とした第４通常遊技状態が強制終了されたりした場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本実施の形態においては、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には少なくとも当該第４通常遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となるまで当該天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行が遅延されることとなる。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

＜変形例１＞

上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には第１通常遊技状態を経て高頻度サポートモードＡ２に対応する第

４通常遊技状態へ移行する構成とした。つまり、第１通常遊技状態に対応する１の遊技回を挟んで第４通常遊技状態が連続する構成とした。これに限定されるものではなく、以下のように変更してもよい。すなわち、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には当該第４通常遊技状態の終了後に第１通常遊技状態を経由することなく直ちに高頻度サポートモードＡ２に対応する第４通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。つまり、第４通常遊技状態が途切れることなく継続される構成としてもよい。この場合であっても、特殊外れを契機とする高頻度サポートモードＡ１が途中で強制的に終了されることがない（高頻度サポートモードＡ１を満了可能である）ため、遊技者の満足度が低下することがない。

【０４１７】

＜変形例２＞

上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態と高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態とで表示画面９５ａの背景色を相違させる構成としてとしたが、これに限定されるものではない。両第４通常遊技状態において背景色を同一とすることも可能である。

【０４１８】

＜変形例３＞

上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、次の遊技回にて第４通常遊技状態の継続を示唆するメッセージの表示を開始する構成としたが、これに代えて、天井到達となった遊技回にて当該メッセージの表示を開始する構成とすることも可能である。また、天井到達となった遊技回又はその次の遊技回から第４通常遊技状態の継続を示唆するメッセージを表示する構成に代えて又は加えて第４通常遊技状態の継続を示唆しない構成とすることも可能である。つまり、特殊外れを契機とした第４通常遊技状態が終了するまで天井到達を契機とした第４通常遊技状態への移行の有無を非明示とすることも可能である。

【０４１９】

＜変形例４＞

電動役物９３を開状態としている最中に第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した場合には、当初に設定された電動役物９３の開放時間を経過した後に当該電動役物９３を閉状態に切り替える構成としてもよいし、開放を即時中止すべく電動役物９３を速やかに閉状態に切り替える構成としてもよい。

【０４２０】

＜変形例５＞

上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する場合に、当該第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置９５の図柄の変動表示時間として、低頻度サポートモード中に設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１０～２０ｓｅｃ）よりも短い時間が設定される構成としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する場合に、当該第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置９５の図柄の変動表示時間として、低頻度サポートモード中に設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１０～２０ｓｅｃ）よりも長い時間が設定される構成とすることも可能である。

【０４２１】

＜変形例６＞

上記第２の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ１対応の第４通常遊技状態から第１通常遊技状態を経由して高頻度サポートモードＡ２対応の第４通常遊技状態へ移行する場合に、当該第１通常遊技状態における作動口用表示部の絵柄及び図柄表示装置９５の図柄の変動表示時間として完全外れに対応する変動表示時間である「３ｓｅｃ」を設定する

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

【０４２２】

＜変形例７＞

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

【０４２３】

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

【０４２４】

＜変形例８＞

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

【０４２５】

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

【０４２６】

＜第３の実施の形態＞

本実施の形態においては上述した特殊外れを用いた遊技性が上記第１の実施の形態及び第２の実施の形態と相違している。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図５６を参照して遊技盤ユニットの基本構成の違いについて説明する。図５６は遊技盤ユニットの正面図である。

【０４２７】

（遊技盤ユニット）

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

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】

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

【０４３４】

（保留球格納エリア）

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

【０４３５】

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

る第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

（作動口用の当否テーブル）

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

【０４４０】

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

【０４４１】

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

【０４４２】

第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図５９（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している

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

【０４４３】

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

【０４４４】

（遊技の流れ）

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

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

【０４４８】

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

外れは無効となり通常外れとして取り扱われることとなる。つまり、第２通常遊技状態中に特殊外れとなったとしても当該特殊外れを契機として低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することはない。

【０４４９】

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

【０４５０】

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

【０４５１】

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

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

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

【０４５５】

（作動口用の変動表示時間テーブル）

具体的には、図６１（ａ）に示すように、第３通常遊技状態における２０回目の遊技回において参照される第２作動口用の変動表示時間テーブルについては、保留数に関係なく

変動表示時間として「４０ｓｅｃ」が設定されるように構成されている。これに対して、第３通常遊技状態における１～１９回目の各遊技回において参照される第２作動口用の変動表示時間テーブルについては、何れの場合であっても２０回目の遊技回よりも設定される変動表示時間が短くなるように構成されている。例えば、図６１（ｂ）に示すように、リーチ表示非対応外れ（特殊外れ又は通常外れ）の場合には保留数に応じて「１２～１４ｓｅｃ」又は「１～２ｓｅｃ」が設定され、リーチ表示対応外れ（特殊外れ又は通常外れ）の場合には「２０～３０ｓｅｃ」が設定されるように構成されている。一方、大当たりの場合には、図６１（ｃ）に示すように、保留数に関係なく「２０～３０ｓｅｃ」が設定されるように構成されている。

【０４５６】

このようにして、２０回目の最終遊技回においては、１～１９回目の遊技回と比べて変動表示時間が拡大される構成とすることにより、第２作動口９２Ａに係る保留数が記憶上限に達することなく第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行（降格）する機会を減らすことが可能となっている。

【０４５７】

なお、第１通常遊技状態中に参照される第２作動口用の変動表示時間テーブルについては、特殊外れ及び通常外れとなる場合に参照される変動表示時間テーブルと、大当たりである場合に参照される変動表示時間テーブルとに大別される。第１通常遊技状態中に参照される特殊外れ及び通常外れ用の変動表示時間テーブルでは、保留数が「０」である場合には変動表示時間として「１０ｓｅｃ」が設定され、保留数が「１」～「４」である場合には変動表示時間として「０．５ｓｅｃ」が設定される構成となっている。第１通常遊技状態中に参照される大当たり用の変動表示時間テーブルでは、保留数及び遊技結果に関係なく何れの遊技回についても変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」が設定される構成となっている。

【０４５８】

次に、図６２を参照して、第４通常遊技状態へ移行する際の演出の流れについて説明する。図６２においては、第３通常遊技状態中に大当たりとなることなく終了基準回数に到達し、第２作動口９２Ａに係る残り保留に特殊外れが含まれていた場合について例示している。

【０４５９】

第３通常遊技状態においては、図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が青色とナットており、表示画面９５ａの上隅部には高頻度サポートモードが継続される残り遊技回数が表示されている。第２作動口９２Ａに係る１９回目の遊技回が開始されたｔｃ１のタイミングでは保留数が「４」→「３」に減少し、２０回目の遊技回（最終遊技回）が開始されたｔｃ２のタイミングでは保留数が「３」→「２」に減少している。

【０４６０】

最終遊技回が開始されると、表示画面９５ａにはループ分岐演出の動画が表示される。この動画の冒頭では「Ｍｉｓｓｉｏｎ　妖精を捕まえろ」が表示され、その後、表示画面に妖精のキャラクタと女の子のキャラクタとが表示される。上述しように最終遊技回の変動表示時間は、１～１９回目の遊技回の変動表示時間よりも長くなる。これにより、最終遊技回中の第２作動口９２Ａへの入賞が発生しやすくなっている。図６２の例では、ｔｃ３のタイミング及びｔｃ４のタイミングにて第２作動口９２Ａへの入賞が連続して発生し、当該最終遊技回の終了前に第２作動口９２Ａに係る保留数が記憶上限に達している。

【０４６１】

本実施の形態におけるループ分岐演出については、第３通常遊技状態における最終遊技回と第１通常遊技状態の特殊ステージ中に実行される遊技回とに亘って実行される一連の演出であり、最終遊技回が大当たりに対応している場合、特殊ステージ中に実行される遊技回に特殊外れ又は大当たりに対応している場合には妖精の捕獲に成功した演出が実行され、最終遊技回が特殊外れ又は通常外れに対応し且つ特殊ステージ中に実行される遊技回が全て通常外れに対応している場合に妖精の捕獲に失敗した演出が実行される。

【０４６２】
図６２に示す例では、第３通常遊技状態における最終遊技回において第２作動口用表示部Ｄ２の絵柄の確定表示が実行されるｔｃ５のタイミングにて妖精の捕獲に成功した演出が実行され、その後は特殊ステージが完了するまで表示画面９５ａに高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）への移行を示すメッセージとして「ＳＴＡＮＤＢＹ」の文字が表示される。この間に、遊技状態が第３通常遊技状態から第１通常遊技状態に移行することとなる。
【０４６３】
なお、第３通常遊技状態から第１通常遊技状態への移行に際して電動役物９３Ａが開状態となっている場合には、当該電動役物９３Ａが強制的に閉状態に切り替えられることとなり、第１通常遊技状態への移行後に第２作動口９２Ａへの入賞が発生することが回避される。
【０４６４】
ｔｃ７のタイミングでは、特殊外れに対応する遊技回が開始し、ｔｃ８のタイミングでは特殊外れに対応する図柄組合せが確定表示されている。そして、ｔｃ９のタイミングでは、第１通常遊技状態から高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行している。当該第４通常遊技状態では、表示画面９５ａの背景色が青色となり且つ表示画面９５ａの上部には高頻度サポートモードのループ回数と残りの遊技回数とが表示される。
【０４６５】
その後、大当たりとなることなく高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態における最終遊技回に達した場合には、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態に移行する。詳しくは、第２作動口９２Ａに係る保留が記憶されていることを条件として特殊ステージに移行する。第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行する場合にも第４通常遊技状態における最終遊技回と第１通常遊技状態の特殊ステージにて実行される各遊技回とに亘って上記ループ分岐演出（詳しくは妖精と女の子の追いかけっこが一部省略された動画）が実行されることとなる。
【０４６６】
以上詳述した第３の実施の形態によれば、第１通常遊技状態において通常大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経て低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態に移行する。第３通常遊技状態では、電動役物９３Ａが頻繁に開状態に切り替わり、第２作動口９２Ａへの入賞機会が増えることで持ち球の減りが抑制される。第３通常遊技状態には回数制限が設けられており、当該第３通常遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数（２０回）に達した場合には、低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。これにより、第２作動口９２Ａへの入賞が困難となる。
【０４６７】
ここで、第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて取得された保留情報については第２作動口用保留エリアＲｂに記憶され、第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている保留情報に基づいて遊技回が実行される。第２作動口９２Ａに係る残りの遊技回においては特殊外れ結果となり得る。それら残りの遊技回にて特殊外れ結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら大当たりを目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【０４６８】
上述したように第３通常遊技状態や第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行した場合には、第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報の数を上限として第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行される。第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選では、大当たり結果となる確率（１／１００）よりも特殊外れ結果となる確率（１／４）の方が高くなっており、上記高頻度サポートモードをループさせながら大当たりを目指すことが可能となっている。このような構成とすれば、大当たり結果となる確率を無暗に高くする

ことなく遊技の興趣向上に貢献できる。

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

＜変形例１＞

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

【０４７５】

＜変形例２＞

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

【０４７６】
例えば、第３遊技状態における終了基準回数（４０回）が特殊外れを契機とした第４通常遊技状態における終了基準回数（２０回）よりも多くなるように差を設けてもよいし、第３遊技状態における終了基準回数（２０回）が特殊外れを契機とした第４通常遊技状態における終了基準回数（４０回）よりも少なくなるように差を設けてもよい。
【０４７７】
＜変形例３＞
上記第３の実施の形態では、第１通常遊技状態における第２作動口９２Ａに係る遊技回の変動表示時間を保留数及び遊技結果の何れにも関係なく「０．５ｓｅｃ」となるように設定する構成としたが、これに限定されるものではない。第１通常遊技状態における第２作動口９２Ａに係る遊技回の変動表示時間についても第１作動口９１Ａに係る遊技回の変動表示時間と同様に保留数及び遊技結果に応じて各々設定する構成としてもよい。
【０４７８】
＜変形例４＞
上記第３の実施の形態では、第３通常遊技状態における最終遊技回の変動表示時間を拡大することにより、第１通常遊技状態への移行時に第２作動口９２Ａに係る保留数が上限未満となることを抑制したが、これに代えて又は加えて、以下の構成とすることも可能である。すなわち、第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行する場合に当該第４通常遊技状態における最終遊技回の変動表示時間を拡大することにより、第１通常遊技状態への移行時に第２作動口９２Ａに係る保留数が上限未満となることを抑制することも可能である。
【０４７９】
＜変形例５＞
上記第３の実施の形態では、ループ分岐演出が高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態と第１通常遊技状態とに亘って実行される構成としたが、当該ループ分岐演出が高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態、第１通常遊技状態、高頻度サポートモードＡ対応の第３通常遊技状態に亘って実行される構成とすることも可能である。このように演出実行時間を稼ぐことにより、高頻度サポートモードＡ対応の第３通常遊技状態へ速やかに移行させつつループ分岐演出の充実を図ることができる。
【０４８０】
＜第４の実施の形態＞
上記第１の実施の形態では、特別遊技状態の終了時に実行された遊技回数が上限（天井）に達した場合（天井到達となった場合）に高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態に移行する構成とした。本実施の形態においては当該天井を疑似的に可変させる構成となっている点で上記第１の実施の形態と構成が相違している。以下、本実施の形態における疑似可変機能に係る構成を第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。先ず、図６３を参照して、本実施の形態における特殊外れ用の振分テーブルについて説明する。
【０４８１】
（特殊外れ用の振分テーブル）
本実施の形態における特殊外れ用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、特殊外れ結果Ａ、特殊外れ結果Ｂ、特殊外れ結果Ｃが設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２３」が特殊外れ結果Ａに対応しており、「２４～２８」が特殊外れ結果Ｂに対応しており、「２９」が特殊外れ結果Ｃに対応している。
【０４８２】
特殊外れ結果Ａ～特殊外れ結果Ｃについては何れも、抽選モードの切替契機とはなってはおらず、サポートモードの切替契機として機能している。
【０４８３】
具体的には、特殊外れ結果Ａは、当該特殊外れ結果Ａとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードＡに切り替える契機、すなわち第４通常遊技状態への移

行契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに切り替わる（第１通常遊技状態へ移行する）。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として「２０回」が設定される。

【０４８４】

特殊外れ結果Ｂについても、当該特殊外れ結果Ｂとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードＡに切り替える契機、すなわち第４通常遊技状態への移行契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに切り替わる（第１通常遊技状態へ移行する）。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として「４０回」が設定される。

【０４８５】

特殊外れ結果Ｃについても、当該特殊外れ結果Ｃとなった遊技回の終了後にサポートモードを高頻度サポートモードＡに切り替える契機、すなわち第４通常遊技状態への移行契機となっている。この高頻度サポートモードＡは、当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が終了基準回数に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合（詳しくは特別遊技状態へ移行した場合）に終了し、低頻度サポートモードに切り替わる（第１通常遊技状態へ移行する）。なお、本実施の形態では、この終了基準回数として「２６０回」が設定される。

【０４８６】

本実施の形態においても、第１の実施の形態と同様に、天井＝３００回、且つ第３通常遊技状態における遊技回数の上限＝４０回となっている。つまり、特殊外れ結果Ａとなった場合に設定される終了基準回数と特殊外れ結果Ｂとなった場合に設定される終了基準回数とは何れも上記天井到達までに第１通常遊技状態にて実行される最大遊技回数よりも少なくなっているのに対して、特殊外れ結果Ｃとなった場合に設定される終了基準回数については上記天井到達までに第１通常遊技状態にて実行される最大遊技回数と同数となっている。

【０４８７】

なお、特殊外れ結果Ｃにおける終了基準回数については、上記天井到達までに第１通常遊技状態にて実行される最大遊技回数よりも多くすることも可能である。

【０４８８】

つまり、本実施の形態においては、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果Ｃとなった場合には実質的に天井到達までの高頻度サポートモードＡによるサポートが確定し、特殊外れ結果Ａ及び特殊外れ結果Ｂとなった場合に天井到達までの残り遊技回数が特殊外れ結果Ａ，Ｂの終了基準回数よりも少ない場合には天井到達までの高頻度サポートモードＡによるサポートが確定することとなる。

【０４８９】

本実施の形態においては、特殊外れ結果となった場合に終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数を上回っている場合と上回っていない場合とで図柄表示装置９５等の挙動が異なる構成となっている。具体的には、第１の実施の形態と同様に、特殊外れ結果となった場合にはその旨が特殊外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示されることで遊技者に報知（明示）され得る構成となっているものの、終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数を上回っている場合には当該報知が行われない構成となっている。以下、このような挙動とするための具体的構成、すなわち報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて定期処理の一環として実行される第１変動開始用処理を図６４のフローチャートを参照して説明する。

【０４９０】

（第１変動開始用処理）

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

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

【０４９６】

ステップＳ２３０３にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップＳ２３０５に進む。ステップＳ２３０５では、ステップＳ２３０１にて把握した情報に基づいて、今

回開始する遊技回の遊技結果が特殊外れ結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が特殊外れ結果である場合には、ステップＳ２３０５にて肯定判定をしてステップＳ２３０６に進む。ステップＳ２３０６では回数対比処理を実行する。

【０４９７】

回数対比処理においては、上述した残り回数カウンタを参照し、今回の特殊外れにて設定される終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数よりも少なくなっているか否かを判定する。今回の特殊外れにて設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数よりも少なくなっている場合には、ステップＳ２３０７にて肯定判定をしてステップＳ２３０８に進む。ステップＳ２３０８では特殊外れ用の演出設定処理である第１特殊演出設定処理を実行する。

【０４９８】

第１特殊演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０４９９】

第１特殊演出設定処理を構成している停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０５００】

本実施の形態においては、第１の実施の形態と同様に、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが特殊外れに対応する図柄組合せとして規定されている。

【０５０１】

第１特殊演出設定処理を構成している変動表示態様決定処理においては、特殊外れとなった旨がリーチ表示を経て遊技者に報知すべく変動表示態様を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０５０２】

ここで、図６５（ａ）の概略図を参照して第１特殊演出設定処理により設定される第１特殊演出について補足説明する。

【０５０３】

第１特殊演出に対応する遊技回においては、表示画面９５ａに停止表示されている全ての図柄列の変動表示が開始されてから所定の時間が経過したタイミングでリーチ表示へ移行する。リーチ表示へ移行した後の所定のタイミングでは、表示画面９５ａに特殊外れに対応する図柄組合せ（「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せ）が停止表示される。その後は、表示画面９５ａに高頻度サポートモードＡへの切り替えを示すメッセージ（例えば「チャンスタイム突入」等）が表示され、表示画面９５ａの背景色が青色に変更される。

【０５０４】

図６４の説明に戻り、ステップＳ２３０７にて否定判定をした場合、すなわち今回の特殊外れにて設定される終了基準回数が天井到達までの残り回数と一致している場合又は多くなっている場合には、ステップＳ２３０９に進む。ステップＳ２３０９では特殊外れ用の演出設定処理である第２特殊演出設定処理を実行する。

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

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

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

リーチ対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組

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

【０５１４】

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

【０５１５】

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

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

ここで、上記ステップＳ２３１１の天井到達用の演出設定処理について説明する。天井到達用の演出設定処理は、現在の遊技状態が第１通常遊技状態である場合に実行される通常設定処理と、現在の遊技状態が第１通常遊技状態以外の通常遊技状態（例えば第４通常

遊技状態）である場合に実行される特殊設定処理とで構成されている。
【０５２１】
ステップＳ２３１１を構成している通常設定処理は、停止表示させる天井到達用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、天井到達用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０５２２】
上記通常設定処理における停止結果決定処理では、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に天井到達用の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。本実施の形態においては、「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せが天井到達に対応する図柄組合せとして規定されている。
【０５２３】
天井到達となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０５２４】
ここで、図６５（ｂ）の概略図を参照して第１通常遊技状態中に天井到達となる遊技回にて実行される演出について補足説明する。
【０５２５】
第１通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、表示画面９５ａに停止表示されている全ての図柄列の変動表示が開始されてから所定の時間が経過したタイミングでリーチ表示へ移行する。リーチ表示へ移行した後の所定のタイミングでは、表示画面９５ａに「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含んだ図柄組合せが停止表示される。その後は、表示画面９５ａに高頻度サポートモードＡへの切り替えを示すメッセージ（例えば「救済発動」等）が表示され、表示画面９５ａの背景色が緑色に変更される。
【０５２６】
つまり、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合の演出は上記ステップＳ２３０９にて設定される第２特殊演出と同様であり、特殊外れを契機として設定される終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数に一致している場合又は上回っている場合と演出態様や停止表示される図柄組み合わせが同一となるように構成されている。言い換えれば、第１通常遊技状態中に天井到達となった場合、特殊外れを契機として設定される終了基準回数が天井到達までの残り遊技回数に一致している場合又は上回っている場合には何れも第２特殊演出が実行されることとなり、当該演出（演出態様や停止表示される図柄組合せ）の契機が特殊外れ及び天井到達の何れであるかを遊技者が識別不可となるように構成されている。
【０５２７】
ステップＳ２３１１を構成している特殊設定処理は、停止表示させる図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０５２８】
この停止結果決定処理においては、通常外れに対応する図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが

記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０５２９】

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

【０５３０】

つまり、第１通常遊技状態以外の通常遊技状態（詳しくは第４通常遊技状態）中に天井到達となった場合には、リーチ非対応完全外れの場合と同様の演出が実行される。これにより、天井到達となった旨を演出内容等から識別することが困難となっている。言い換えれば、第４通常遊技状態中に天井到達となった場合、完全外れ（大当たり、特殊外れ、天井到達の何れにも該当無し）となった場合には、何れも完全外れに対応する演出が実行されることとなり、当該演出（演出態様や停止表示される図柄組合せ）からその契機が天井到達及び完全外れの何れであるかを遊技者が識別不可となるように構成されている。

【０５３１】

次に、図６６を参照して遊技の流れについて説明する。図６６（ａ）は特殊外れを契機とする第４通常遊技状態の終了後に天井到達となった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図６６（ｂ）は特殊外れを契機とする第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。

【０５３２】

図６６（ａ）に示す例では、第１通常遊技状態中のｔｄ１のタイミングに特殊外れとなっている。この特殊外れについては特殊外れ結果Ａであり、終了基準回数として「２０」回が設定される。天井到達となる残り回数については今回設定される終了基準回数よりも多くなっている。つまり、図６６（ａ）に示す例では、特殊外れを契機として移行する第４通常遊技状態中に天井到達となることはない。

【０５３３】

特殊外れとなった遊技回では第１特殊演出（図６５（ａ）参照）が実行され、特殊外れを契機として高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する旨が明示される。そして、第４通常遊技状態への移行に伴って図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が白色から青色に変更される。また、表示画面９５ａの上隅部において当該第４通常遊技状態における残り遊技回数のカウントダウン表示が開始され、残り遊技回数が明示される。

【０５３４】

この第４通常遊技状態中に実行された遊技回の回数が終了基準回数に到達したｔｄ２のタイミングでは、第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行している。これに合せて、表示画面９５ａの背景色が青色から白色へ変更されている。

【０５３５】

その後は、大当たりとなることなく遊技が進み、ｔｄ３のタイミングにて特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に達したことを契機として、第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行している。天井到達となる最終遊技回においては、上述した第２特殊演出（図６５（ｂ）参照）が実行され、天井到達となった旨が遊技者に明示されている。ｔｄ３のタイミングの第４通常遊技状態への移行に合わせて表示画面９５ａの背景色が緑色に変更されている。

【０５３６】

これに対して、図６６（ｂ）に示す例では、第１通常遊技状態中のｔｅ１のタイミングにて特殊外れとなっている。この特殊外れについては特殊外れ結果Ｂであり、終了基準回

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

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

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

【０５４０】

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

【０５４１】

＜変形例１＞

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

【０５４２】

＜変形例２＞

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

【０５４３】

＜変形例３＞

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

【０５４４】

＜変形例４＞

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

【０５４５】

＜変形例５＞

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

【０５４６】

＜変形例６＞

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

【０５４７】

＜第５の実施の形態＞

上記第１の実施の形態では、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に到達した場合に高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態に移行させて遊技者の過度の投資を抑制する構成とした。このような構成においては、第４通常遊技状態への移行によって遊技者の救済を図るにしても、救済による恩恵（大当たりによる出球等）を享受できるまでに時間がかかることで、遊技が間延びしているかのような印象が強くなり得る。第４通常遊技状態では第２作動口９２への入賞が多発して保留数が多くなることで変動表示時間を短縮されやすくはなるものの、この第４通常遊技状態については低確率

モードに対応しており、作動口９１，９２への入賞に基づいて大当たりとなる確率自体は変更されないため、上述した懸念を完全に払拭することは困難になると想定される。

【０５４８】

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

【０５４９】

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

【０５５０】

（遊技盤ユニット８０Ｂ）

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

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

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

不可となるように構成してもよい。

【０５５４】

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

【０５５５】

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

【０５５６】

（可変入賞装置８３Ｂ）

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

【０５５７】

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

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

本実施の形態に示す主制御装置１６２においては、第１分岐通路３３４Ｂに付属の下流側検知センサ３３８Ｂからの検知情報（検知信号）により第１分岐通路３３４Ｂへの入球が発生したことを特定した場合には、特別遊技状態（詳しくは後述するＶ大当たり遊技状態）終了後のサポートモードが高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＢ

）に切り替わる構成となっている。本実施の形態では、第１分岐通路３３４Ｂが「有利入球部」又は「Ｖ」に相当し、第１分岐通路３３４Ｂへの入賞を「Ｖ入賞」とも称する。

【０５６１】

（保留球格納エリア）

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

【０５６２】

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

【０５６３】

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

【０５６４】

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

【０５６５】

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

【０５６６】

（作動口用の当否テーブル）

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

【０５６７】

図７０（ｂ）に示すように、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」，「５０７」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たりに対応している。また、この当否

テーブルでは、「５」，「１５」，「２５」，「３５」，「４５」・・・「５７５」，「５８５」，「５９５」の計６０個が特別当たりに対応している。そして、大当たり及び特別当たりの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／２００且つ特別当たり確率が１／１０となっている。

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

（作動口用の振分テーブル）

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

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選にて上記特別当たりとなった場合には、特別当たり遊技状態へ移行し、可変入賞装置８３Ｂが所定時間に亘って開放されるとともに可変入賞装置８３Ｂの流路切替部材３３６Ｂが突出位置から退避位置へと移動する。これにより、有利入球部３３４Ｂへの入賞（Ｖ入賞）が許容される。そして、この有利入球部３３４Ｂへの入賞（Ｖ入賞）が発生することで５ＲＶ大当たりとなり、特別当たり遊技状態の終了後にＶ大当たり遊技状態へ移行するように構成されている（図７２（ａ）参照）。

【０５７５】

Ｖ大当たり遊技状態の終了後は、高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態へ移行することとなる。この高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態は、Ｖ大当たり遊技状態終了後に

実行された遊技回の回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に高頻度サポートモードＢによるサポートが終了する。５ＲＶ大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「６回」が設定される。

【０５７６】

ここで、本実施の形態においては、高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態（第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態）中は第２作動口９２Ａへの入賞に基づく遊技回がメインとなるようにして遊技が進行し、終了基準回数に達して低頻度サポートモード対応の遊技状態へ移行した後も、第２作動口９２Ａに係る残り保留分だけ当該第２作動口９２Ａに係る遊技回が実行されることとなる。

【０５７７】

なお、本実施の形態においては、作動口への入賞に基づいて遊技回が実行される遊技状態のうち低頻度サポートモード対応の遊技状態であって後述する特殊遊技状態を除く遊技状態を「通常遊技状態」と称する。また、特別当たり遊技状態、Ｖ大当たり遊技状態、大当たり遊技状態を「特別遊技状態」と称する。

【０５７８】

つまり、５ＲＶ大当たり又は６Ｒ大当たりとなった場合には、終了基準回数（６回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計１０回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率は約６５％である。また、１０Ｒ大当たりとなった場合には、終了基準回数（１００回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計１０回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率はほぼ１００％である（図７２（ｂ）参照）。

【０５７９】

本実施の形態においては、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に到達した場合には、高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態（第３特殊遊技状態）へ移行する点で第１の実施の形態と同様の構成となっている。この高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態は、開閉実行モードの終了後に実行された遊技回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数（時短回数：本実施の形態では１回）となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に低頻度サポートモード対応の遊技状態（通常遊技状態）に移行する。

【０５８０】

天井到達を契機とした移行する高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態においては終了基準回数（１回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計５回は当たり確率が引き上げられた高確率状態（チャンスゾーン）となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率は約４０％であり、天井到達によって当選確率が一時的に引き上げられることとなる。

【０５８１】

なお、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回数については「２００回」が設定される構成となっており、天井到達によって高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態へ移行した場合には、当該遊技状態が終了した際に天井が再設定される（遊技回数カウンタが０クリアされる）。つまり、２００遊技回周期で上記チャンスゾーンに移行するように構成されている。

【０５８２】

本実施の形態における高頻度サポートモードについても、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡと大当たり又はＶ入賞を契機として移行する高頻度サポートモードＢとに大別され、高頻度サポートモードＢについては高頻度サポートモードＡよりも電動役物９３Ａによるサポートが優遇されるように差が設けられている。但し、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡについては終了基準回数が１回であり、第２作動口９２Ａに係る保留数が上限に達することでそれ以上の遊技球の発射が不要となる。これに

より、天井到達による救済機能が発揮されている状況下にて投資が大きく嵩むことを抑制している。

【０５８３】

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

【０５８４】

（タイマ割込み処理）

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

【０５８５】

（通常処理）

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

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

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

【０５９０】

（サポートモードの切替用処理）

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

【０５９１】

ステップＳ２６０３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ２６０４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ

２６０４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ２６０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ２６０５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ又は高頻度サポートモードＢフラグ）を消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、電動役物９３Ａのサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

（特別当たり遊技状態への移行処理）

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

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

一方、遊技回の終了タイミングであると判定した場合には、ステップＳ２７０５にて、

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

【０６００】

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

【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

（特別当たり用開閉処理）

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

【０６０６】

ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」である場合又は第１タイマカウンタＴＣ１の値が「０」でない場合には、そのまま本開閉処理を終了する。一方、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でなく且つ第１タイマカウンタＴＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ２８０４に進み、可変入賞装置８３Ｂを開状態とすべく、シャッタ３３３Ｂ用の駆動部を駆動状態とする。

【０６０７】

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

【０６０８】

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

【０６０９】

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

【０６１０】

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

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

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

【０６１４】

図７６の特別当たり遊技状態への移行処理の説明に戻り、ステップＳ２７１０の特別当たり用開閉処理を実行した後は、ステップＳ２７１１にてラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。また、ステップＳ２７１２では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。一方、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ２７１３にて特別当たり遊技の終了処理を実行してから本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。ここで、ステップＳ２７１３の特別当たり遊技の終了処理について図７８のフローチャートを参照して説明する。

【０６１５】

（特別当たり遊技の終了処理）
特別当たり遊技の終了処理では先ずステップＳ２９０１にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグが格納されているか否かを判定する。このＶ入賞フラグは、図７３のタイマ割込み処理におけるステップＳ２４０６のＶ入賞用処理にて格納されるものである。
【０６１６】
ここで、ステップＳ２４０６のＶ入賞用処理とＶ入賞に関連する処理として通常処理におけるステップＳ２５０５のＶ振分設定処理とについて説明する。先ず、図７９のフローチャートを参照してステップＳ３０７のＶ振分設定処理について説明する。
【０６１７】
（Ｖ振分設定処理）
Ｖ振分設定処理では先ずステップＳ３００１にて、特別当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判定する。開始タイミングである場合には、ステップＳ３００２にてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた第２タイマカウンタＴＣ２に「５００」（１ｓｅｃに相当）をセットする。第２タイマカウンタＴＣ２にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。
【０６１８】
続くステップＳ３００３では、上記各種カウンタエリア４３４に設けられた振分回数カウンタＨＣに「１」をセットする。振分回数カウンタＨＣに記憶されるデータ値（カウンタ値）は、流路切替部材３３６Ｂの動作回数をＭＰＵ４０２が特定するためのものである。
【０６１９】
ステップＳ３００１にて否定判定した場合、又はステップＳ３００３の処理を実行した後は、ステップＳ３００４に進む。ステップＳ３００４では、振分部材用の駆動部の駆動状態を把握することにより、流路切替部材３３６Ｂが有利入球部３３４Ｂへの振り分け側（Ｖ入賞側）である退避位置に位置しているか否かを判定する。流路切替部材３３６Ｂが退避位置に位置していない場合、すなわち突出位置に位置している場合には、ステップＳ３００５に進み第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」であるか否かを判定する。第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」でない場合には、本振分設定処理を終了する。これに対して、第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」である場合には、ステップＳ３００６にて振分回数カウンタＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。
【０６２０】
ステップＳ３００６にて否定判定した場合、すなわち、振分回数カウンタＨＣの値が「１」である場合は、ステップＳ３００７にて、流路切替部材３３６Ｂを退避位置（Ｖ入賞側）に変位させる。続くステップＳ３００８にて第３タイマカウンタＴＣ３に「４０００」（８ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳ３００８の実行後又はステップＳ３００６にて肯定判定した場合は本振分設定処理を終了する。
【０６２１】
ステップＳ３００４の説明に戻り、当該ステップＳ３００４にて肯定判定した場合、すなわち、流路切替部材３３６Ｂが退避位置（Ｖ入賞側）に位置している場合は、ステップＳ３００９にて第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」であるか否かを判定する。すなわち、流路切替部材３３６Ｂを退避位置（Ｖ入賞側）に待機させる期間が経過したか否かを判定する。ステップＳ３００９にて肯定判定した場合は、ステップＳ３０１０にて流路切替部材３３６Ｂを突出位置に変位させた後、ステップＳ３０１１にて振分回数カウンタＨＣの値を「１」減算する処理を実行する。ステップＳ３０１１の実行後又はステップＳ３００９にて否定判定した場合は、本振分設定処理を終了する。
【０６２２】
次に、図８０のフローチャートを参照してＶ入賞用処理について説明する。
【０６２３】

（Ｖ入賞用処理）
Ｖ入賞用処理では先ずステップＳ３１０１にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグが格納されているか否かを判定する。Ｖ入賞フラグが格納されていない場合には、ステップＳ３１０２に進み、可変入賞装置８３Ｂに設けられたＶ入賞用の検知センサ３３８Ｂの検知状態に基づき、Ｖ入賞が発生したか否か（当該検知センサ３３８Ｂの検知領域を遊技球が通過したか否か）を判定する。
【０６２４】
Ｖ入賞が発生したと判定した場合には、ステップＳ３１０３にて、Ｖ入賞の有効期間中であるか否かを判定する。当該有効期間は予め定められる所定期間であり、例えば、特別当たり遊技を実行している期間や流路切替部材３３６ＢのＶ側振分期間が上記有効期間として設定される。有効期間中でない判定した場合には、ステップＳ３１０４に進み、報知・演出制御装置１４０への送信対象としてエラーコマンドを設定し、その後、本Ｖ入賞用処理を終了する。設定されたエラーコマンドは、通常処理（図７４）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信され、報知・演出制御装置１４０では、所定のエラー報知が実行されるように、表示制御装置４１０、ランプ部２６及びスピーカ部２９を制御する。
【０６２５】
一方、有効期間中であると判定した場合には、ステップＳ３１０５に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグを格納する。続くステップＳ３１０６ではＶ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞が発生したことを報知・演出制御装置１４０に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ入賞コマンドは、通常処理（図７４）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、Ｖ入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置９５やランプ部２６、スピーカ部２９にてＶ入賞の発生を報知したり、Ｖ入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置４１０等を制御する。
【０６２６】
ステップＳ３１０６の実行後、ステップＳ３１０１で肯定判定した場合又はステップＳ３１０２で否定判定した場合には、本Ｖ入賞用処理を終了する。
【０６２７】
図７８の特別当たり遊技の終了処理の説明に戻り、ステップＳ２９０１にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ２９０２に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ当選フラグをセットする。Ｖ当選フラグは、Ｖ大当たり遊技を開始すべきことをＭＰＵ４０２にて把握するためのフラグである。
【０６２８】
続くステップＳ２９０３では、各種フラグ格納エリア４３５に格納されているＶ入賞フラグ、特別当たりフラグ及び特別当たり遊技フラグを消去する処理を実行する。続くステップＳ２９０４では、Ｖ当選コマンドを設定し、その後、本特別当たり遊技の終了処理を終了する。Ｖ当選コマンドは、Ｖ大当たり遊技が開始されること及びＶ大当たり遊技の種別を報知・演出制御装置１４０に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ当選コマンドは、通常処理（図７４）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、Ｖ当選コマンドを受信した場合、Ｖ大当たり遊技が開始されることを報知する演出が図柄表示装置９５等にて実行されるように、表示制御装置４１０等を制御する。
【０６２９】
一方、上記ステップＳ２９０１で否定判定（Ｖ入賞フラグが格納されていないと判定）した場合には、ステップＳ２９０５にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている特別当たりフラグ及び特別当たり遊技フラグを消去し、その後、本特別当たり遊技の終了処理を終了する。
【０６３０】

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

【０６３１】

（大当たり遊技状態への移行処理）

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

【０６３２】

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

【０６３３】

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

【０６３４】

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

【０６３５】

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

【０６３６】

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

【０６３７】

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

【０６３８】

一方、オープニング期間が経過していると判定した場合には、ステップＳ３２１１に進み、可変入賞装置８３Ｂの大入賞口３３１Ｂを開閉制御するための大当たり用開閉処理を実行する。大当たり用開閉処理では、可変入賞装置８３Ｂの大入賞口３３１Ｂが閉鎖中で

ある場合には、ラウンドカウンタＲＣ１が「１」以上であることを条件として、シャッタ３３３Ｂ用の駆動部を駆動状態とすることで大入賞口３３１Ｂを開放させる。また、大入賞口３３１Ｂが開放中である場合には、当該大入賞口３３１Ｂの開放から所定時間（３０ｓｅｃ）が経過していること又は所定個数（１０個）の遊技球が入賞していることを条件として、シャッタ３３３Ｂ用の駆動部の駆動を停止し、大入賞口３３１Ｂを閉鎖させる。

【０６３９】

ステップＳ３２１１の大当たり用開閉処理を実行した後は、ステップＳ３２１２にて、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。また、ステップＳ３２１３では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０６４０】

一方、ラウンドカウンタＲＣ１の値が「０」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ３２１４にて、大当たり遊技終了時の移行処理を実行し、その後、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。ここで、ステップＳ３２１４の大当たり遊技終了時の移行処理を、図８２のフローチャートを参照しながら説明する。

【０６４１】

（大当たり遊技終了時の移行処理）

大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップＳ３３０１にて、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢに切り替わることとなる。

【０６４２】

続くステップＳ３３０２では、今回の大当たりが６Ｒ大当たり又は５ＲＶ大当たりであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に６Ｒ大当たりフラグ又は５ＲＶ大当たりフラグが格納されているか否かを判定する。

【０６４３】

ステップＳ３３０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３３０３に進み、各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタに「６」をセットする。これにより、大当たり遊技終了後に実行された遊技回数（詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数）が６回となるまで高頻度サポートモードＢが継続されることとなる。

【０６４４】

一方、ステップＳ３３０２にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たり遊技が１０Ｒ大当たりを契機としている場合には、ステップＳ３３０４に進み、継続回数カウンタに「１００」をセットする。これにより、大当たり遊技終了後に実行された遊技回数（詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数）が１００回となるまで高頻度サポートモードＢが継続されることとなる。

【０６４５】

ステップＳ３３０３，Ｓ３３０４の各処理を実行した後は、ステップＳ３３０５に進む。ステップＳ３３０５では、各種カウンタエリア４３４の遊技回数カウンタをリセット（０クリア）する。その後は、ステップＳ３３０６に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている大当たり遊技状態用の各種フラグを消去して本大当たり終了時の移行処理を終了する。

【０６４６】

（基本的な遊技の流れについて）

次に、本パチンコ機１０の基本的な遊技の流れについて図８３を参照して説明する。図８３は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【０６４７】

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

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

当選確率は、１／１０→１／２００に低下する。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第１作動口９１Ａへの入賞に基づく大当たりを目指して遊技することになる。

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

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

【０６５８】

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

【０６５９】

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

【０６６０】

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

【０６６１】

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

【０６６２】

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

【０６６３】

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

【０６６４】

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

【０６６５】

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

【０６６６】

（事前確認処理）

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

【０６６７】

大当たりに対応している場合には、ステップＳ３４０２にて肯定判定をしてステップＳ３４０３に進み、ＲＡＭ４０４に大当たりである旨を示す情報を記憶し、報知・演出制御装置１４０へ送信予定の保留コマンドに大当たりである旨を示す情報を記憶させる。

【０６６８】
特別当たりに対応している場合には、ステップＳ３４０２にて否定判定をし且つステップＳ３４０４にて肯定判定をしてステップＳ３４０５に進む。ステップＳ３４０５ではＲＡＭ４０４に特別当たりである旨を示す情報を記憶し、報知・演出制御装置１４０へ送信予定の保留コマンドに特別当たりである旨を示す情報を記憶させる。
【０６６９】
外れに対応している場合には、ステップＳ３４０２及びステップＳ３４０４にて各々否定判定をして、そのまま本事前確認処理を終了する。
【０６７０】
報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２においては、主制御装置１６２から受信した保留コマンドに含まれる情報から大当たりや特別当たりとなる旨を事前に把握可能となっている。
【０６７１】
既に説明したように、本実施の形態においては、特別遊技状態（詳しくは大当たり遊技状態やＶ大当たり遊技状態）が終了した後に実行された遊技回数が上限（天井）に達した場合には、第３特殊遊技状態へ移行することとなる。この第３特殊遊技状態については、高頻度サポートモードＡに対応しており、当該第３特殊遊技状態中に第２作動口９２Ａに係る保留情報を獲得することで上記チャンスゾーン用特殊演出が第３特殊遊技状態～第４特殊遊技状態に亘って実行可能となる。
【０６７２】
チャンスゾーン用特殊演出は、遊技者に第２作動口９２Ａへ向けた遊技球の発射を促すオープニングパートと、第３特殊遊技状態及び直後に移行する第４特殊遊技状態にて実行される遊技回の全ての遊技結果を踏まえて演出内容が決定されるメインパートと、当否結果の明示後に特別遊技状態への繋ぎとして機能するエンディングパートとの３つのパートで構成されている。天井到達となった遊技回が終了したタイミングでオープニングパートが開始され、第３特殊遊技状態における最初の遊技回が開始されるタイミングでメインパートに移行し、当該遊技回が終了するタイミングでエンディングパートに移行する。その後は、第４特殊遊技状態が終了して通常遊技状態へ移行するタイミングでエンディングパートが終了する。
【０６７３】
本実施の形態では、チャンスゾーン用特殊演出のメインパートの実行時間を十分に確保しつつ、エンディングパートが過度に長くなることを回避する工夫がなされている。具体的には、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が天井到達となった後に実行される第２作動口９２Ａに係る遊技回については、変動表示時間を決定するテーブルとして特殊変動表示時間テーブルが参照される。詳しくは、天井到達直後に実行される第２作動口９２Ａに係る遊技回の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルについてそれ以外の場合に変動表示時間を決定する際に参照される変動表示時間テーブルとは別に設けられている。
【０６７４】
図８５の概略図に示すように、天井到達直後に実行される第２作動口９２Ａに係る遊技回（例えば２０１回目の遊技回）においては変動表示時間として「６０ｓｅｃ」が設定される。その後に実行される第２作動口９２Ａに係る４回分（第２作動口９２Ａに係る保留上限と同数）の遊技回（例えば２０２回目～２０５回目の遊技回）においては変動表示時間として「０．５ｓｅｃ」が設定される。つまり、天井到達直後に実行される第２作動口９２Ａに係る遊技回の変動表示時間は、その後に実行される４回分の遊技回における変動表示時間の和よりも長くなっている。これは、動画の再生時間の確保、チャンスゾーン用特殊演出のデータ量の軽減、第２作動口９２Ａに係る保留不足の回避を実現しつつ、エンディングパートの間延びを抑制するための工夫である。
【０６７５】
次に、図８６を参照して、チャンスゾーン突入時の遊技の流れについて補足説明する。

図８６は、チャンスゾーン突入時の遊技の流れを示すタイミングチャートであり、チャンスゾーンにて特別当たりとなった場合を例示している。

【０６７６】

（チャンスゾーン突入時の遊技の流れ）

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

【０６７７】

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

【０６７８】

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

【０６７９】

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

【０６８０】

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

【０６８１】

第３特殊遊技状態から第４特殊遊技状態への移行後は、ｔｆ６のタイミング、ｔｆ７のタイミング、ｔｆ８のタイミング、ｔｆ９のタイミングで第２作動口９２Ａに係る残りの保留が速やかに消化される。図８６に示す例では第２作動口９２Ａに係る最後の遊技回が特別当たりに対応しており、当該遊技回が終了したｔｆ１０のタイミングにて特別当たり遊技状態へ移行している。このｔｆ１０のタイミングでは上記チャンスゾーン用特殊演出（詳しくはエンディングパート）が終了し、特別当たり遊技状態用の演出が実行されるこ

ととなる。

【０６８２】

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

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】

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

【０６８６】

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

【０６８７】

＜変形例１＞

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

【０６８８】

＜変形例２＞

上記第５の実施の形態においては、大当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数（６回）及び第２特殊遊技状態の終了基準回数（１００回）と比べて天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数（１回）の方が少なくなるように構成したが、これに限定されるものではない。大当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数及び第２特殊遊技状態の終了基準回数と比べて天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数の方が多くなるように構成してもよいし、

大当たりを契機として移行する第１特殊遊技状態の終了基準回数及び第２特殊遊技状態の終了基準回数と天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態の終了基準回数とが同数となるように構成してもよい。

【０６８９】

＜変形例３＞

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

【０６９０】

＜変形例４＞

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

【０６９１】

＜変形例５＞

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

【０６９２】

＜第６の実施の形態＞

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

【０６９３】

（作動口用の当否テーブル）

図８７（ａ）に示すように、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」，「５０７」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たりに対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／２００となっている。

【０６９４】

図８７（ｂ）に示すように、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される当否テーブルでは、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０

７」，「５０７」の計３個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たりに対応している。また、この当否テーブルでは、「３」，「５」，「１３」，「１５」，「２３」，「２５」・・・「５８３」，「５８５」，「５９３」，「５９５」の計１２０個が特別当たりに対応している。そして、大当たり及び特別当たりの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／２００且つ特別当たり確率が１／５となっている。

【０６９５】

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

【０６９６】

６Ｒ大当たり及び１０Ｒ大当たりとなった場合には、特別遊技状態（大当たり遊技状態）の終了後に電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる遊技状態（第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態）へと移行する点では第５の実施の形態と同様である。但し、図８８に示すように、６Ｒ大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「１回」が設定され、１０Ｒ大当たりとなった場合には終了基準回数として「３回」が設定される。

【０６９７】

また、特別当たり→特別当たり遊技状態→Ｖ入賞→５ＲＶ大当たりとなった場合には、特別遊技状態（大当たり遊技状態）の終了後に電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる遊技状態（第１特殊遊技状態）へと移行する点でも第５の実施の形態と同様である。但し、５ＲＶ大当たりとなった場合には上記終了基準回数として「１回」が設定される。

【０６９８】

つまり、５ＲＶ大当たり又は６Ｒ大当たりとなった場合には、終了基準回数（１回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計５回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率は約６７％である。また、１０Ｒ大当たりとなった場合には、終了基準回数（３回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計７回は当たり確率が引き上げられた高確率状態となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率はほぼ８０％である。

【０６９９】

本実施の形態においても、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が上限（天井）に到達した場合には、高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態（第３特殊遊技状態）へ移行する点で第１の実施の形態と同様の構成となっている。この高頻度サポートモードＡ対応の遊技状態は、開閉実行モードの終了後に実行された遊技回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数（時短回数：本実施の形態では１００回）となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に低頻度サポートモード対応の遊技状態（通常遊技状態）に移行する。

【０７００】

天井到達を契機とした移行する高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態においては終了基準回数（１００回）＋第２作動口９２Ａに係る保留数の記憶上限（４回）の計１０４回は当たり確率が引き上げられた高確率状態（チャンスゾーン）となる。この間に大当たり又は特別当たりとなる確率はほぼ１００％であり、天井到達によって当選確率が引き上げられることでチャンスゾーン中の大当たり又は特別当たりが濃厚となる。

【０７０１】

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

【０７０２】

（基本的な遊技の流れについて）

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

【０７０３】

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

【０７０４】

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

【０７０５】

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

【０７０６】

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

【０７０７】

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

【０７０８】

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

トータルの継続率はほぼ１００％となる。

【０７０９】

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

【０７１０】

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

【０７１１】

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

【０７１２】

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

【０７１３】

天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡと当選結果を契機とした高頻度サポートモードＢとが何れも第２作動口９２Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される構成においては、高頻度サポートモード中に当選結果となった場合の特典が同一となる。遊技者の満足度を向上させる上では、当選結果となった場合の特典を大きくすることが好ましいが、その影響で天井到達時に期待できる恩恵も大きくなることで天井到達による救済機能が過度に強力になることが懸念される。特に、上述したように天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成においては上記懸念が大きくなると想定される。この点、本実施の形態に示したように、上限回数（天井）を大当たり結果となる確率（１／２００）の逆数よりも大きくすれば、天井到達によって期待できる恩恵を大きくしつつ、天井到達となる機会を減らして上記懸念を払拭できる。

【０７１４】

＜変形例１＞
上記第６の実施の形態によれば、天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態においては特殊遊技状態中に大当たり又は特別当たりとなる確率がほぼ１００％となるように終了基準回数を設定したが、これに限定されるものではない。天井到達を契機として移行する第３特殊遊技状態においては特殊遊技状態中に大当たり又は特別当たりとなる確率が９５％以上（望ましくは９９％以上）となるように終了基準回数を設定してもよい。
【０７１５】
＜変形例２＞
天井到達によって次回大当たりが濃厚となる構成を実現する上では、以下の構成とすることも可能である。すなわち、遊技回数カウンタが天井到達時にリセットされる構成とし、天井到達となる遊技回数と天井到達によって移行する第３特殊遊技状態における終了基準回数とが同数、又は天井到達となる遊技回数よりも天井到達によって移行する第３特殊遊技状態における終了基準回数の方が多い構成とすることも可能である。
【０７１６】
＜変形例３＞
天井到達を契機に移行した高頻度サポートモードＡ対応の第３特殊遊技状態において特別当たり結果となった場合には、それ以外の状況下にて特別当たり結果となった場合と比べて、第２作動口用表示部Ｄ２における絵柄の変動表示時間が短くなるように構成してもよい。第４特殊遊技状態中に特別当たり結果となった場合の変動表示時間を短くして特別遊技状態へ移行するまでの所要期間を短縮することにより、遊技者は期待する恩恵を速やかに享受することが可能となる。
【０７１７】
＜変形例４＞
大当たり結果や特別当たり結果を契機として移行する高頻度サポートモードＢ対応の特殊遊技状態（第１特殊遊技状態や第２特殊遊技状態）と比較して、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡ対応の特殊遊技状態（第３特殊遊技状態）の方が、電動役物９３Ａによるサポートが強力（例えば開状態となる期間が長くなる）構成としてもよい。このような構成とすれば、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡでは第２作動口９２Ａへの入賞頻度が高くなり、第２作動口用保留エリアＲｂに記憶される保留情報の数が多くなる。故に、天井到達後の遊技回における作動口用表示部Ｄ２の絵柄の変動表示時間（遊技回用動作の動作期間）が短くなり、天井到達から上記恩恵を享受できるまでの期間が間延びすることを好適に抑制できる。
【０７１８】
＜第７の実施の形態＞
本実施の形態においては６Ｒ通常大当たりとなって低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行した場合の遊技の単調化を抑制する工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。
【０７１９】
（遊技盤ユニット）
上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ａ（遊技盤８０ａＡ）を左右非対称ゲージとしている。以下、図９０を参照して遊技盤ユニット８０Ａについて詳しく説明する。図９０は遊技盤ユニット８０Ａの正面図である。
【０７２０】
遊技盤８０ａＡには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。各開口には、一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａ等がそれぞれ配設されている。一般入賞口８１、作動口ユニット８２Ａ、可変入賞装置８３Ａに遊技球が流入すると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊

技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技盤８０ａＡの最下部にはアウト口８６が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口８６を通って遊技領域ＰＥから排出される。

【０７２１】

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

【０７２２】

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

【０７２３】

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

【０７２４】

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

【０７２５】

（保留球格納エリア）

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

【０７２６】

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

【０７２７】

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

【０７２８】

本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場

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

【０７２９】

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

【０７３０】

（作動口用の当否テーブル）

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

【０７３１】

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

【０７３２】

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

【０７３３】

第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図９３（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図９３（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。また、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル及び高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は、何れも「５」，「１５」，「２５」，「３５」・・・「５８５」，「５９５」の計６０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「５」，「１５」，「２５」，「３５」・・・「５８５」，「５９５

」が特殊外れ結果に対応している。そして、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。

【０７３４】

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

【０７３５】

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

【０７３６】

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

【０７３７】

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

【０７３８】

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

【０７３９】

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

【０７４０】

（サポートモードの切替用処理）

サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ３５０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ又は高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ３５０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ３５０２に進む。ステップＳ３５０２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ３５０２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３５０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３５０３に進む。

【０７４１】
ステップＳ３５０３では、今回の遊技回の抽選結果が特殊外れであるか否かを判定する。ステップＳ３５０３にて否定判定をした場合にはステップＳ３５０６に進む。ステップＳ３５０６では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ３５０７では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ３５０７にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３５０７にて肯定判定をした場合にはステップＳ３５０８に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＡフラグ、高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。
【０７４２】
ステップＳ３５０３の説明に戻り、当該ステップＳ３５０３にて肯定判定をした場合には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。この際、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットされている場合には、当該高頻度サポートモードＢフラグが消去される。なお、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている回数制限フラグについてはそのまま保持される。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡとなる。
【０７４３】
続くステップＳ３５０５では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの上書き（再設定）を行い、本切替用処理を終了する。具体的には、継続回数カウンタに「２０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードが実質的に延長されることとなる。
【０７４４】
ステップＳ３５０１の説明に戻り、当該ステップＳ３５０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ３５０９に進む。ステップＳ３５０９では、今回の遊技回の抽選結果が特殊外れであるか否かを判定する。ステップＳ３５０９にて否定判定をした場合にはそのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３５０９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３５１０に進む。ステップＳ３５１０では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わることとなる。次ぐステップＳ３５１１では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグを格納する。そして、ステップＳ３５１２にて、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの設定を行い、本切替用処理を終了する。具体的には、継続回数カウンタに「２０」をセットする。これにより、第２作動口９２Ａに係る遊技回が２０回実行されるまで高頻度サポートモードＡが継続されることとなる。
【０７４５】
（遊技の流れ）
ここで、図９７を参照して、遊技の流れ（ゲームフロー）について説明する。図９７は各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【０７４６】
低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態については、メインステージと、特殊ステージ（ミッションステージ）とで構成されている。メインステージは第１作動口９１Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージであり、特殊ステージは第２作動口９２Ａへの入賞に基づく遊技回が実行される場合に滞在するステージである。
【０７４７】
特殊ステージについてより詳しくは、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の

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

【０７４８】

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

【０７４９】

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

【０７５０】

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

【０７５１】

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

【０７５２】

第４通常遊技状態中に６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態を経て高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。一方、第４通常遊技状態中に特殊外れとなった場合には、終了基準回数として「２０」回が再設定され、第４通常遊技状態が延長されることとなる。このようにして、第４通常遊技状態をループさせることができれば、遊技者は持ち球の減り（投資）を抑えながら遊技を進めることができる。

【０７５３】

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

【０７５４】

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

【０７５５】

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

【０７５６】

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

【０７５７】

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

【０７５８】

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

【０７５９】

＜変形例１＞

上記第７の実施の形態では、回数制限付きの高頻度サポートモードＢ中に特殊外れとなった場合には高頻度サポートモードＡに切り替わるとともに、終了基準回数が再設定される構成としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモードＢ中は特殊外れの抽選を行わない構成としてもよいし、特殊外れを無効とする（通常外れと同様に取り扱う）構成としてもよい。つまり、高頻度サポートモードＡ中に特殊外れとなった場合には高頻度サポートモードＡを維持するとともに終了基準回数を上書き（再設定）する一方、高頻度サポートモードＢ中に特殊外れとなった場合には高頻度サポートモードＢを維持す

るとともに終了基準回数の上書き（再設定）しない構成としてもよい。このような構成においては、第３通常遊技状態へ移行した場合には、当該第３通常遊技状態が終了した後に実行される第２作動口９２Ａの残り保留に係る遊技回にて特殊外れとなった場合に第４通常遊技状態へ移行することとなる。

【０７６０】

＜変形例２＞

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

【０７６１】

＜変形例３＞

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

【０７６２】

＜変形例４＞

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

【０７６３】

＜変形例５＞

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

【０７６４】

＜変形例６＞

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

【０７６５】

＜第８の実施の形態＞

本実施の形態においては、確変大当たりの一部を契機として高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（後述する第５通常遊技状態）に移行し、この通常遊技状態において実行された遊技回の回数が上限（天井）に達した場合に、電動役物によるサポートモードを低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替える構成となっていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【０７６６】

（遊技盤ユニット）

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

【０７６７】

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

【０７６８】

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

【０７６９】

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

【０７７０】

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

【０７７１】

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

【０７７２】

（保留球格納エリア）

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

【０７７３】

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

る第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。
【０７７４】
第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。
【０７７５】
本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。
【０７７６】
上記第１の実施の形態では、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選により特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選結果から特殊外れが省略（除外）されている点で第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図１００を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。
【０７７７】
（作動口用の当否テーブル）
図１００に示すように、作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。
【０７７８】
作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１００（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１００（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。
【０７７９】
作動口用の振分テーブルは、第１作動口用の振分テーブルと、第２作動口用の振分テーブルとに分かれている。ここで、振分テーブルの内容について図１０１の概略図を用いて説明する。
【０７８０】
図１０１（ａ）に示すように、第１作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）、６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）、２Ｒ確変大当たり結果（高確率対応遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１０～１９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応しており、「２０

～２９が２Ｒ確変大当たり結果に対応している。
【０７８１】
図１０１（ｂ）に示すように、第２作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１０～２９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応している。
【０７８２】
ここで、図１０２の概略図を参照して、各大当たりについて補足説明する。
【０７８３】
６Ｒ通常大当たり結果となった場合には、特別遊技状態終了後に低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。第１の実施の形態にて説明したように第３通常遊技状態への移行後は、当該第３通常遊技状態中に実行された遊技回数が終了基準回数（詳しくは「４０回」）に達した場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。つまり、第３通常遊技状態には回数制限が設けられている。本実施の形態においては、第３通常遊技状態中の遊技回数のカウントについては、その契機が第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて実行された遊技回となるように限定されている。
【０７８４】
６Ｒ通常大当たりとなった場合には、特別遊技状態の終了時に上述した天井（上限）として「３００回」が設定される。特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が当該天井に到達した場合には、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わることで投資（持ち球の減り）が抑制されることとなる。
【０７８５】
６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。第１の実施の形態にて説明したように、第２通常遊技状態については次に大当たりとなるまで継続されることとなる。
【０７８６】
６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態の終了時に上述した天井（上限）として「１００回」が設定される。但し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が当該天井に到達した場合であっても電動役物９３Ａによるサポートモードは高頻度サポートモードＢのまま、すなわち第２通常遊技状態のままとなる。
【０７８７】
これに対して、２Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第５通常遊技状態へ移行する。また、２Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態の終了時に上述した天井（上限）として「１００回」が設定される。特別遊技状態終了後に実行された遊技回の回数が当該天井に到達した場合には、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わることで投資（持ち球の減り）が抑制されることとなる。
【０７８８】
２Ｒ確変大当たりとなった場合には高確率モードに切り替わることで次の大当たりまでのハードルは引き下げられることとなるが、この遊技状態（第５通常遊技状態）にて遊技回が過度に嵩んだ場合には、投資が嵩むことで遊技者の遊技意欲が低下し得る。この点、第５通常遊技状態においては早期に天井到達となって追加投資が抑制されることにより、そのような不都合の発生を抑制している。また、天井到達によって高頻度サポートモードＡに切り替わることで第２作動口９２Ａに係る遊技回がメインとなって遊技が進行することとなり、第２作動口９２Ａに係る遊技回にて大当たりとなった場合には２Ｒ確変大当たりとはならない構成（ある程度の出球が期待できる構成）することで、遊技者の満足度の低下を好適に抑制可能となる。以下、図１０３及び図１０４のフローチャートを参照して、このような機能を発揮させるための処理、具体的には開閉実行モード終了時の移行処理

及びサポートモードの切替用処理について第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０７８９】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

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

【０７９０】

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

【０７９１】

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

【０７９２】

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

【０７９３】

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

【０７９４】

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

【０７９５】

その後は、ステップＳ３６０５にて遊技回数カウンタをリセットし、ステップＳ３６０６にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。

【０７９６】

次に図１０４を参照して、サポートモードの切替用処理について説明する。

【０７９７】
（サポートモードの切替用処理）
サポートモードの切替用処理においては先ず、ステップＳ３７０１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ又は高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ３７０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ３７０２に進む。ステップＳ３７０２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ３７０２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３７０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３７０３に進む。
【０７９８】
ステップＳ３７０３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ３７０４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ３７０４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３７０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ３７０５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＡフラグ、高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。
【０７９９】
ステップＳ３７０１の説明に戻り、当該ステップＳ３７０１にて否定判定をした場合、すなわち低頻度サポートモード中である場合にはステップＳ３７０６に進む。ステップＳ３７０６ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４の遊技回数カウンタの値が上限、すなわち上記ステップＳ３６０４又はステップＳ３６１１にて設定された値となったか否かを判定する。ステップＳ３７０６にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３７０６にて肯定判定をした場合にはステップＳ３７０７に進む。
【０８００】
ステップＳ３７０７では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードＡフラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモードＡ用のサポート抽選テーブルが参照され、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を決定するための変動表示時間テーブルとして高頻度サポートモードＡ用の変動表示時間テーブルが参照されることとなる。また、サポート当選結果となって電動役物９３Ａが開状態に切り替わる場合の開放時間が高頻度サポートモードＡに対応する時間となる。
【０８０１】
続くステップＳ３７０８では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットする。そして、ステップＳ３７０９にて継続回数カウンタに「４００」をセットして、本切替用処理を終了する。これにより、移行は遊技回数が「４００回」に達するまで又は大当たりとなるまで高頻度サポートモードＡが継続されることとなる。
【０８０２】
以上詳述した第８の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【０８０３】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、通常大当たり結果となった場合と比べて、確変大当たり結果（詳しくは高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の大当たり結果）となった場合の方が少なくなるように

（短縮されるように）構成されている。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

【０８０４】

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

【０８０５】

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

【０８０６】

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

【０８０７】

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

【０８０８】

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

【０８０９】

＜変形例１＞

上記第８の実施の形態では、大当たりの種類（通常大当たり、確変大当たり）に応じて天井（上限）を相違させたが、これに限定されるものではない。大当たりの種類に関係な

く天井（上限）とを同一とすることも可能である。
【０８１０】
＜変形例２＞
２Ｒ確変大当たり（所謂潜確）として、２Ｒ確変大当たりＡ及び２Ｒ確変大当たりＢを設け、２Ｒ確変大当たりＡとなった場合の天井（上限）と２Ｒ確変大当たりＢとなった場合の天井（上限）とを相違させる構成とすることも可能である。
【０８１１】
＜変形例３＞
上記第８の実施の形態では、大当たりの種類（通常大当たり、確変大当たり）に応じて天井（上限）を設定する構成としたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、大当たりの契機となった作動口に応じて天井（上限）を設定する構成としてもよい。例えば、第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて大当たりとなった場合には上記天井（上限）として第１の天井を設定し、第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて大当たりとなった場合には上記天井（上限）として第２の天井を設定する構成としてもよい。この場合、第１の天井を第２の天井よりも低くすれば遊技者の投資が過度に大きくなることを抑制することができ、第２の天井を第１の天井よりも低く設定すれば、遊技のメリハリを好適に強化できる。
【０８１２】
＜変形例４＞
上記第８の実施の形態では、確変大当たり（詳しくは２Ｒ確変大当たり）となった場合には、通常大当たり（詳しくは６Ｒ通常大当たり）となった場合よりも設定される天井（上限）が低くなるように構成したが、これに限定されるものではない。２Ｒ確変大当たりとなった場合には、６Ｒ通常大当たりとなった場合よりも設定される天井（上限）が高くなるように構成してもよい。
【０８１３】
＜変形例５＞
低確率モード対応の通常遊技状態において天井到達を契機として移行する低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態では終了基準回数として第１終了基準回数が設定され、高確率モード対応の通常遊技状態にて天井到達を契機として移行する高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態では終了基準回数として第２終了基準回数が設定される構成とし、上記第２終了基準回数を上記第１終了基準回数よりも少なくなるように規定することも可能である。このような構成とすれば、救済機能が射幸性を煽る要因になることを抑制できる。
【０８１４】
＜変形例６＞
上記第１の実施の形態と同様に、第１作動口９１Ａと第２作動口９２Ａとを遊技領域ＰＥにおける所定の流路上にまとめて配設し、第１作動口用保留エリアＲａ及び第２作動口用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、遊技回の実行対象として第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を優先させる構成としてもよい。
【０８１５】
本変形例に示す構成によれば、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて天井到達となり高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行した場合であっても、救済機能の恩恵を享受するにあたり遊技球の発射先を変更する必要がない。このため、救済機能が特別遊技状態を経由することなく突如として発揮される構成であっても、遊技球が無駄に消費されることを抑制し、救済機能に対する満足度を好適に向上させることができる。
【０８１６】
＜第９の実施の形態＞
上記第１の実施の形態においては、高確率モード対応の通常遊技状態へ移行した場合には、次に大当たりとなるまで高確率モードに維持される構成とした（所謂確変機）。これ

に対して、本実施の形態においては、高確率モード対応の通常遊技状態への移行後に当該高確率モードが維持される遊技回数に上限が設けられている点（所謂ＳＴ機）で第１の実施の形態と構成が相違している。

【０８１７】

抽選モードが高確率モードに切り替わった場合には、早期に大当たりとなることに期待して遊技が行われると想定される。このように大当たりへの期待が高まっている状況であるにも関わらず大当たりとなることなく遊技が進むことは、投資が無駄に嵩んでいるかのような印象を遊技者に与える要因となり、遊技が進んで上記上限に近づくにつれて遊技者の遊技意欲が低下すると懸念される。このような事象は、高確率モードにおける当たり確率が低い遊技機ほど顕著になると想定される。本実施の形態においては、このよな事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【０８１８】

なお、本実施の形態における遊技盤ユニットに係る構成については上記第１の実施の形態と同様であり、作動口に係る保留機能（保留球格納エリア）については上記第８の実施の形態と同様であるため説明を省略する。なお、第２作動口９２に係る遊技回が第１作動口９１に係る遊技回よりも優先的に実行される点でも第８の実施の形態と同様の構成となっている。

【０８１９】

（作動口用の当否テーブル）

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

【０８２０】

作動口９１，９２への入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１０５（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３０７」の計２個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１０５（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【０８２１】

（作動口用の振分テーブル）

図１０６（ａ）に示すように、作動口９１，９２用の振分テーブルにおいては、遊技結果の振分先として、１０Ｒ確変大当たりＡ（高確率対応特別遊技結果）及び１０Ｒ確変大当たりＢ（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が１０Ｒ確変大当たりＡに対応しており、「１０～２９」が１０Ｒ確変大当たりＢに対応している。

【０８２２】

１０Ｒ確変大当たりＡとなった場合には、特別遊技状態の終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第５通常遊技状態へ移行する。この高確率モードについては特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の回数が上限（高確上限：１００回）に達した場合に終了し、低確率モードに切り替わる。

【０８２３】

１０Ｒ確変大当たりＢとなった場合には、特別遊技状態の終了後に高確率モード且つ高

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

【０８２４】

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

【０８２５】

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

【０８２６】

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

【０８２７】

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

【０８２８】

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

【０８２９】

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

【０８３０】

（開閉実行モード終了時の移行処理）

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

ラグをセットする。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢに切り替わる。

【０８３１】

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

【０８３２】

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

【０８３３】

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

【０８３４】

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

【０８３５】

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

【０８３６】

（抽選モード及びサポートモードの切替用処理）

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

【０８３７】

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

【０８３８】

ステップＳ３９０４の処理を実行した後、又はステップＳ３９０１，Ｓ３９０３の何れかにて否定判定をした場合には、ステップＳ３９０５に進む。ステップＳ３９０５では現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ又は高頻度サポートモードＢとなっているか否かを判定する。ステップＳ３９０５にて肯定判定をした場合にはステップＳ３９０６に進む。ステップＳ３９０６では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた高サポ継続回数カウンタの更新処理を実行する。具体的には、高サポ継続回数カウンタの値を「１」減算する。

【０８３９】

続くステップＳ３９０７では、高サポ継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ３９０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３９０８に

進みＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグＡ又は高頻度サポートモードＢフラグを消去する。これにより、電動役物９３によるサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０８４０】

ステップＳ３９０８の処理を実行した後、又はステップＳ３９０５，Ｓ３９０７の何れかにて否定判定をした場合には、ステップＳ３９０９に進む。ステップＳ３９０９ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタの値が上限（本実施の形態においては「５０」）に達しているか否かを判定する。ステップＳ３９０９にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ３９０９にて肯定判定をした場合にはステップＳ３９１０に進む。ステップＳ３９１０では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。これにより、電動役物９３によるサポートモードが高頻度サポートモードＡに切り替わる。その後は、ステップＳ３９１１に進み、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた高サポ継続回数カウンタに「５０」をセットして本切替用処理を終了する。

【０８４１】

（遊技進行に伴う持ち球の変化）

次に、図１１０を参照して、遊技進行に伴う持ち球の変化について補足説明する。図１１０（ａ）は１０Ｒ確変大当たりＡとなった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図１１０（ｂ）は１０Ｒ確変大当たりＢとなった場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。

【０８４２】

図１１０（ａ）に示す例では、ｔｇ１のタイミングにて１０Ｒ確変大当たりＡに対応する特別遊技状態へ移行している。この特別遊技状態が終了したｔｇ２のタイミングでは、抽選モードが高確率モードに切り替わり、大当たり確率が１／３００→１／１００に上昇する。以降は、実行された遊技回が１００回に達するまで、高確率モードが維持されることとなる。

【０８４３】

特別遊技状態が終了した直後はサポートモードが低頻度サポートモードとなる。特別遊技状態終了後に実行された遊技回が５０回となったｔｇ３のタイミングでは、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わる。これにより、遊技進行が加速するとともに、持ち球の減りがほぼ０となるように抑制される。つまり、特別遊技状態の終了後は遊技者に有利な状態となり、大当たりとなることなく遊技回が進んだ場合には更に遊技者に有利な状態に昇格することとなる。

【０８４４】

そして、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が１００回となったｔｇ４のタイミングでは、サポートモードが低頻度サポートモードに切り替わるとともに抽選モードが低確率モードに切り替わる。これにより、大当たり確率が１／１００→１／３００に復帰する。

【０８４５】

図１１０（ｂ）に示す例では、ｔｈ１のタイミングにて１０Ｒ確変大当たりＢに対応する特別遊技状態へ移行している。この特別遊技状態が終了したｔｈ２のタイミングでは、抽選モードが高確率モードに切り替わり、大当たり確率が１／３００→１／１００に上昇する。以降は、実行された遊技回が１００回に達するまで、高確率モードが維持されることとなる。

【０８４６】

特別遊技状態が終了した直後はサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる。特別遊技状態終了後に実行された遊技回が５０回となったｔｈ３のタイミングでは、サポートモードが高頻度サポートモードＢから高頻度サポートモードＡに切り替わる。これにより、遊技進行が更に加速するとともに、持ち球の減りがほぼ０となるように抑制される。つ

まり、特別遊技状態の終了後は遊技者に有利な状態となり、大当たりとなることなく遊技回が進んだ場合には更に遊技者に有利な状態に昇格することとなる。

【０８４７】

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

【０８４８】

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

【０８４９】

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

【０８５０】

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

【０８５１】

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

【０８５２】

＜変形例１＞

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

【０８５３】

高確率モードから低確率モードへの切り替え前に高頻度サポートモードＡから低頻度サポートモードへ切り替わる構成としてもよい。つまり、特別遊技状態→高確率モード且つ

低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）→高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）→高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）→低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）の順に移行する構成としてもよい。

【０８５４】

また、高確率モードから低確率モードへの切り替え後に高頻度サポートモードＡから低頻度サポートモードへ切り替わる構成としてもよい。つまり、特別遊技状態→高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）→高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）→低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）→低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）の順に移行する構成としてもよい。

【０８５５】

＜変形例２＞

上記第９の実施の形態に示した１０Ｒ確変大当たりＡとして１０Ｒ確変大当たりＡ１及び１０Ｒ確変大当たりＡ２を設け、１０Ｒ確変大当たりＡ１となった場合に設定される天井を５０回とし、１０Ｒ確変大当たりＡ２となった場合に設定される天井を２０回とすることも可能である。このような構成とすれば、１０Ｒ確変大当たりＡとなった場合には、その種類によって上記昇格のタイミング（上記ｔｇ３のタイミング）を変化させることができ、遊技の多様化を好適に実現できる。

【０８５６】

＜変形例３＞

上記第９の実施の形態に示した１０Ｒ確変大当たりＢとして１０Ｒ確変大当たりＢ１及び１０Ｒ確変大当たりＢ２を設け、１０Ｒ確変大当たりＢ１となった場合に設定される天井を５０回且つ高頻度サポートモードＢの継続回数を５０回とし、１０Ｒ確変大当たりＢ２となった場合に設定される天井を２０回且つ高頻度サポートモードＢの継続回数を２０回とすることも可能である。このような構成とすれば、１０Ｒ確変大当たりＢとなった場合には、その種類によって上記昇格のタイミング（上記ｔｈ３のタイミング）を変化させることができ、遊技の多様化を好適に実現できる。

【０８５７】

＜変形例４＞

上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（５０回）と高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（５０回）とが一致する構成としたが、これに限定されるものではない。

【０８５８】

１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも多くなるように構成することも可能である。

【０８５９】

また、１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第５通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも少なくなるように構成することも可能である。

【０８６０】

＜変形例５＞

上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たりＢを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態）に滞

在し得る遊技回数（５０回）と高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数（５０回）とが一致する構成としたが、これに限定されるものではない。

【０８６１】

１０Ｒ確変大当たりＢを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも多くなるように構成することも可能である。

【０８６２】

また、１０Ｒ確変大当たりＡを契機とした特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第６通常遊技状態）に滞在し得る遊技回数よりも少なくなるように構成することも可能である。

【０８６３】

＜変形例６＞

上記第９の実施の形態では、高頻度サポートモードＢよりも高頻度サポートモードＡの方がベースが高くなるように差を設けたが、これを変更し、高頻度サポートモードＡよりも高頻度サポートモードＢの方がベースが高くなるように差を設けてもよい。

【０８６４】

＜変形例７＞

高頻度サポートモードＡ，Ｂから高頻度サポートモードＡに移行させる場合には、低頻度サポートモード（低頻度サポートモード対応の遊技回）を経由するか否かについては任意である。

【０８６５】

＜変形例８＞

上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たり結果Ａとなった場合には、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて５０回の遊技回が実行されたことを契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に移行し、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が１００回となった場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に移行する構成とした。つまり、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数と、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数とが同数となるように規定した。これを変更し、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも多くなるように規定してもよいし、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも少なくなるように規定してもよい。

【０８６６】

また、１０Ｒ確変大当たり結果Ｂとなった場合には、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態にて５０回の遊技回が実行されたことを契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に移行し、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が１００回となった場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態に移行する構成とした。つまり、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数と、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数とが同数となるように規定した。これを変更し、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも多くなるように規定してもよいし、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数が、高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に滞在する遊技回数よりも少なくなるように規定してもよい。

【０８６７】
＜変形例９＞
上記第９の実施の形態では、１０Ｒ確変大当たり結果を契機とした特別遊技状態の終了後に実行された遊技回が１００回となった場合に、抽選モードが低確率モードとなり且つサポートモードが低頻度サポートモードとなるように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、低確率モードへの移行後も高頻度サポートモードＡが継続される構成とすることも可能である。本変形例に示す構成によれば、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態→高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態→低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態→低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の通常遊技状態の順に移行する。このような構成とすれば、高確率モード→低確率モードへ移行した際に遊技への注目度が急速に低下することを抑制することができる。
【０８６８】
＜第１０の実施の形態＞
上記第１の実施の形態では、特殊外れ結果を契機とする低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第４通常遊技状態の残り遊技回数を規定する継続回数カウンタの値が「４００」に設定（上書き）され、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態を経由することなく特殊外れ結果を契機とする第４通常遊技状態から天井到達を契機とする第４通常遊技状態へ第１通常遊技状態等の他の遊技状態を契機することなく速やかに移行させる構成、すなわち第４通常遊技状態を速やかに延長させる構成とした。
【０８６９】
本実施の形態では、特殊外れ結果を契機とする低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態中に天井到達となった場合の挙動が工夫されていることを特徴の１つとしている。以下、図１１１を参照して、第１の実施の形態との相違点を中心に、本実施の形態における特徴的な構成については説明する。
【０８７０】
図１１１（ａ）の概略図に示すように、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードＡにおいては図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が青色となり、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡにおいては図柄表示装置９５の表示画面９５ａの背景色が緑色となるように差別化されている。このため、遊技者は、表示画面９５ａの背景色を確認することにより、現在の高頻度サポートモードＡが特殊外れ結果及び天井到達の何れを契機としているかを容易に特定することができる。以下の説明では、特殊外れを契機として移行する高頻度サポートモードＡを「高頻度サポートモードＡ１」、天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡを「高頻度サポートモードＡ２」として適宜区別する。因みに、高頻度サポートモードＡ１，Ａ２のサポート態様については共通であり、ベース（遊技球の発射数に対する払い出される遊技球の数の割合い）については両者に差が生じない構成となっている点では、第１の実施の形態と同様である。
【０８７１】
次に、図１１１（ｂ）～（ｃ）の概略図を参照して、高頻度サポートモードＡの開始報知の流れについて補足説明する。
【０８７２】
特殊外れとなって高頻度サポートモードＡ１へ移行する遊技回においては、図１１１（ｂ）に示すように、当該遊技回にて特殊外れに対応した図柄組合せが表示画面９５ａに停止表示（確定表示）される。具体的には、リーチ表示を経て何れかの有効ライン上に「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが停止表示（確定表示）される。そして、次の遊技回の開始に併せて表示画面９５ａの背景色が白色から青色に変更され、表示画面９５ａの隅部に高頻度サポートモードＡ１の残り遊技回数が表示される。
【０８７３】
これに対して、天井到達を契機として高頻度サポートモードＡ２に移行する遊技回にお

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

【０８７４】

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

【０８７５】

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

【０８７６】

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

【０８７７】

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

【０８７８】

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

【０８７９】

ここで、高頻度サポートモードＡ中は、電動役物９３が頻繁に開状態に切り替わることとなる。天井到達となった遊技回が終了するｔｉ６のタイミングでは電動役物９３が開状態となっているが、当該電動役物９３は開状態への切替時に設定された開放時間を経過するまで開状態のまま維持され、開放時間が強制的に短縮されることはない。つまり、上述の如く第４通常遊技状態の契機が特殊外れ結果から天井到達に切り替わった場合であっても、電動役物９３の挙動が乱れることはない。この第４通常遊技状態における入賞サポートについては、継続回数カウンタの値が「０」となった場合又はそれよりも前に大当たり結果となった場合に終了することとなる。

【０８８０】

＜変形例１＞
上記第１０の実施の形態では、特殊外れ結果を契機とした第４通常遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達となる遊技回にて天井到達を示す図柄組合せ（「ＣＨＡＮＣＥ」図柄を含む図柄組合せ）を停止表示することで天井到達を明示する構成と、天井到達となった次の遊技回から表示画面９５ａの背景色を変更することで天井到達を明示する構成とを併用する構成としたが、これに限定されるものではない。天井到達を明示する具体的構成については任意であり、上記２つの構成の一方を省略することも可能である。つまり、第４通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては図柄組合せによって天井到達を明示する機能を省略することも可能である。また、特殊外れ結果を契機とする第４通常遊技状態と天井到達を契機とする第４通常遊技状態とで表示画面９５ａの背景色を統一することも可能である。

【０８８１】
＜変形例２＞
上記第１０の実施の形態では、特殊外れ結果を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数（「２０」回又は「４０」回）よりも天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数（「４００」回）よりも少なくしたが、これに限定されるものではない。特殊外れ結果を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数よりも天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数よりも多くしてもよいし、特殊外れ結果を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数と天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行する場合に設定される終了基準回数とを同数としてもよい。

【０８８２】
＜変形例３＞
特殊外れ結果を契機とする第４通常遊技状態中に天井到達となったタイミングにて電動役物９３が開状態となっている場合には、当該電動役物９３を強制的に閉状態に切り替える構成とすることも可能である。

【０８８３】
＜第１１の実施の形態＞
高頻度サポートモード中に特殊外れ結果となった場合に当該特殊外れ結果が無効となる等して、その恩恵を享受できなくなることは遊技者に当該特殊外れ結果が所謂無駄引きであったとの印象を与える要因になる。これは、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になるため好ましくない。特に、このような事象が高頻度サポートモードの終了間際に発生し、それが遊技者の目にとまった場合には、上記懸念が大きくなる。本実施の形態においては、このような事情に配慮した工夫がされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に当該工夫について説明する。

【０８８４】
主表示ユニット９９（主表示部Ｄ）の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に停止表示（確定表示）される絵柄は、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果毎に個別となるように設けられている。すなわち、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が６Ｒ通常大当たり結果である場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に６Ｒ通常大当たり結果対応の絵柄が停止表示され、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が６Ｒ確変大当たり結果である場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に６Ｒ確変大当たり結果対応の絵柄が停止表示され、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が特殊外れ結果Ａである場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に特殊外れ結果Ａ対応の絵柄が停止表示され、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が特殊外れ結果Ｂである場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に特殊外れ結果Ｂ対応の絵柄が停止表示され、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選結果が通常外れ結果である場合には作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２に通常外れ結果対応の絵柄が停止表示される構成となっている（図１１３（ａ）参照）。

【０８８５】
以上詳述したように、主表示ユニット９９の作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２においては停止

表示される図柄組合せが遊技状態によって相違しない構成となっている。これに対して、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に停止表示される図柄組合せのうち特殊外れ結果に対応する図柄組合せについては遊技状態によって相違する構成となっている。

【０８８６】

具体的には、図１１３（ｂ），（ｃ）に示すように、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に特殊外れ結果対応の図柄組合せである「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の図柄組合せが停止表示される一方、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態～第４通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に上記図柄組合せ以外の図柄組合せ、具体的には通常外れ結果対応の図柄組合せが停止表示される構成となっている。

【０８８７】

次に、図１１４～図１１５を参照して本実施の形態における作動口用の変動表示時間テーブルについて補足説明する。図１１４は通常外れ結果対応の変動表示時間テーブルを示す概略図、図１１５は特殊外れ結果対応の変動表示時間テーブルを示す概略図である。

【０８８８】

通常外れ結果対応の変動表示時間テーブルについては第１の実施の形態と同様である。具体的には、図１１４（ａ１）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第１通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８８９】

図１１４（ａ２）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第４通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。つまり、第４通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第１通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。

【０８９０】

図１１４（ａ３）においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。なお、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９１】

図１１４（ａ４）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態にて完全外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４

ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第３通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、第２通常遊技状態における変動表示時間の設定態様と同様となっている。なお、第３通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９２】

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

【０８９３】

なお、本実施の形態においても、天井到達となる遊技回においては、リーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは２０～３０ｓｅｃ）が設定されることとなる。

【０８９４】

次に、特殊外れ結果対応の変動表示時間テーブルについて説明する。図１１５（ａ１）においては、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。第１通常遊技状態にて特殊外れとなった場合には、記憶されている保留情報の数に関係なく変動表示時間として「２０～３０ｓｅｃ」の何れかが設定される。この変動表示時間については大当たり結果に対応する遊技回にて設定される変動表示時間と同じ範囲となっている。

【０８９５】

図１１５（ａ２）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」又は「１」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「２」となっている場合には変動表示時間として「７，８，９ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「３」～「８」の場合には変動表示時間として「３，４，５ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第４通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、通常外れの場合（図１１４（ａ２）参照）と同様となっている。なお、第４通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９６】

図１１５（ａ３）においては、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第２通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、通常外れの場合（図１１４（ａ３）参照）と同様となっている。なお、第２通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「０．５ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９７】

図１１５（ａ４）においては、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態にて特殊外れである場合の変動表示時間を例示している。例えば、記憶されている保留情報の数が「０」となっている場合には変動表示時間として「１２，１３，１４

ｓｅｃ」の何れかが設定され、記憶されている保留情報の数が「１」～「８」となっている場合には変動表示時間として「１，２ｓｅｃ」の何れかが設定される。つまり、第３通常遊技状態における変動表示時間の設定態様については、通常外れの場合（図１１４（ａ４）参照）と同様となっている。なお、第３通常遊技状態においては作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の確定表示時間及び図柄表示装置９５における図柄の確定表示時間は「１ｓｅｃ」となるように構成されている。

【０８９８】

なお、第１通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、大当たり結果に対応する遊技回等と同様にリーチ表示に対応する変動表示時間（詳しくは２０～３０ｓｅｃ）が設定される。これに対して、第２通常遊技状態～４通常遊技状態中に天井到達となる遊技回においては、図１１４（ａ２）、図１１５（ａ２）に示した変動表示時間テーブルを参照して、リーチ表示に対応しない変動表示時間が設定される。

【０８９９】

次に図１１６の概略図を参照して、各遊技回における図柄の変動表示態様について説明する。

【０９００】

図１１６（ａ）に示すように、リーチ表示非対応の通常外れ結果（完全外れ結果）となる遊技回では、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に停止表示されている各図柄列の変動表示が遊技回の開始に合せて開始される。その後は、リーチ表示に移行することなく、上図柄列→下図柄列→中図柄列の順に停止し、リーチ表示非対応の通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。この変動表示態様については第１通常遊技状態～第４通常遊技状態において同様となっている。

【０９０１】

図１１６（ｂ）に示すように、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）において特殊外れ結果となる遊技回では、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に停止表示されている各図柄列の変動表示が遊技回の開始に合せて開始される。その後は、上図柄列→下図柄列の順に停止してリーチ表示へ移行する。リーチ表示への移行後は、特殊外れ結果対応の図柄組合せ（「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の図柄組合せ）が停止表示（確定表示）されるようにして中図柄列が停止される。この図柄組合せにより、特殊外れ結果である旨が遊技者に明示されることとなる。

【０９０２】

図１１６（ｃ）に示すように、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態～第４通常遊技状態）において特殊外れ結果となる遊技回では、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に停止表示されている各図柄列の変動表示が遊技回の開始に合せて開始される。その後は、リーチ表示に移行することなく、上図柄列→下図柄列→中図柄列の順に停止し、リーチ表示非対応の通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される。つまり、図柄組合せから今回の遊技回が特殊外れ結果であるか否かを特定することが困難となっている。

【０９０３】

本実施の形態に示した構成によれば、大当たり結果となることなく遊技が進む場合であっても、特殊外れ結果や天井到達となることで高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行し得る。第４通常遊技状態へ移行することで第２作動口９２Ａへの入賞頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、第４通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合には当該特殊外れ結果が無効となり通常外れ結果と同様の扱いとなる。これは、射幸性の高まりを抑える上では好ましいものの、当該特殊外れ結果となった旨を遊技者が把握してしまった場合には、無駄に運を使ってしまったかの印象を遊技者に与えることになると懸念される。これは、遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本実施の形態に示した構成によれば、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には図柄表示装置９５の表示画面９５ａに当該特殊外れ結果を明示する図柄組合せ

が停止表示される一方、第４通常遊技状態（第２通常遊技状態や第３通常遊技状態についても同様）中に特殊外れ結果となった場合には通常外れ結果となった場合と同様の図柄組合せが停止表示される。このような構成とすれば、第４通常遊技状態（第２通常遊技状態や第３通常遊技状態も同様）中に特殊外れ結果となった場合であっても、それを目立ちにくくすることができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０９０４】

また、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、変動表示時間がリーチ表示対応の変動表示時間となり、第４通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、変動表示時間がリーチ表示非対応の変動表示時間となる。このように高頻度サポートモード中に特殊外れ結果となった場合であってもその遊技回を目立ちにくく進行させることで上記効果を一層好適に発揮させることができる。特に、第４通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に特殊外れ結果となった場合には、第４通常技状態等の高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に通常外れ結果（リーチ表示非対応）となった場合と同様の変動表示時間テーブルが参照され、共通の態様で変動表示時間が設定される。これにより、特殊外れ結果となった遊技回を通常外れ結果となった遊技回に紛らわせることができ、上記効果を好適に強化できる。

【０９０５】

＜変形例１＞

上記第１１の実施の形態では、特殊外れ結果Ａとなった場合に図柄表示装置９５に停止表示（確定表示）させる図柄組合せと、特殊外れ結果Ｂとなった場合に図柄表示装置９５に停止表示（確定表示）させる図柄組合せとを統一したが、これに限定されるものではない。特殊外れ結果Ａとなった場合に図柄表示装置９５に停止表示させる図柄組合せ（特殊外れ結果Ａ対応の図柄組合せ）と、特殊外れ結果Ｂとなった場合に図柄表示装置９５に停止表示させる図柄組合せ（特殊外れ結果Ｂ対応の図柄組合せ）とを相違させてもよい。

【０９０６】

また、特殊外れ結果Ａ用の図柄組合せと特殊外れ結果Ｂ用の図柄組合せとを個別に設け、特殊外れ結果の種別を図柄組合せから識別可能とする場合には、相対的に有利度の高い特殊外れ結果Ｂとなった場合には特殊外れ結果Ｂ対応の図柄組合せ以外の図柄組合せ（通常外れ結果対応の図柄組合せ）を停止表示させることで特殊外れ結果Ｂであることを非明示とする一方、相対的に有利度の低い特殊外れ結果Ａとなった場合には特殊外れ結果Ａ対応の図柄組合せを停止表示させることで特殊外れ結果Ａであることを明示する構成としてもよい。また、相対的に有利度の高い特殊外れ結果Ｂとなった場合には特殊外れ結果Ｂ対応の図柄組合せを停止表示させることで特殊外れ結果Ｂであることを明示する一方、相対的に有利度の低い特殊外れ結果Ａとなった場合には特殊外れ結果Ａ対応の図柄組合せ以外の図柄組合せ（通常外れ結果対応の図柄組合せ）を停止表示させることで特殊外れ結果Ａであることを非明示とする構成としてもよい。

【０９０７】

＜変形例２＞

上記第１１の実施の形態では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態～第４通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５に通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示させる構成としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第３通常遊技状態～第４通常遊技状態）中に特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５に通常外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示させる一方、特殊外れ結果を契機として移行する高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態よりも有利な遊技状態である高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）中にて特殊外れ結果となった場合には、図柄表示装置９５に特殊外れ結果に対応する「３」図柄、「１」図柄、「４」図柄の組合せを停止表示させる構成とすることも可能である。

【０９０８】

＜変形例３＞
特殊外れ結果を毎度非明示としてしまった場合には、遊技者が把握する特殊外れ結果の確率と実際に特殊外れ結果となった確率との乖離が大きくなる。これは、「遊技機との相性が悪い」、「流れが悪い」等のネガティブな印象を遊技者に与える要因になると懸念される。このような事象に鑑みれば、第４通常遊技状態の残り回数に応じて図柄表示装置９５に特殊外れ結果対応の図柄組合せを停止表示させるか否かを分ける構成、具体的には残りの遊技回数が所定回数以上である場合には特殊外れ結果対応の図柄組合せを停止表示させる一方、所定回数よりも少ない場合には特殊外れ結果対応の図柄組合せを停止表示させない構成とすることが好ましい。

【０９０９】
＜変形例４＞
保留球格納エリア４３２に格納されている保留情報が当否判定の対象となる前に、当該保留情報が特殊外れ結果に対応しているか否かを先特定する構成とし、当該先特定の結果に応じて予告演出（所謂先読み演出）を実行する構成とすることも可能である。本実施の形態に示す構成では、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態中に当該予告演出が発生することで遊技者に違和感を与える可能性が高くなる。故に、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては上述した先特定及び予告演出の少なくとも何れかを規制して、予告演出を控える構成とすることが望ましい。

【０９１０】
＜第１２の実施の形態＞
上記第１の実施の形態に示したように天井到達を契機として移行する第４通常遊技状態に上限（終了基準回数）が設けられている構成においては、当該第４通常遊技状態中に大当たり結果となることなく同第４通常遊技状態が終了する可能性が生じる。天井機能を左右する遊技回数カウンタの値が大当たりを契機としてのみリセット（０クリア）される構成、すなわち上記事象（以下、駆け抜けともいう）が発生した場合に天井が再設定されない構成においては、次に大当たりとなるまで天井が再設定されないため、上記駆け抜け後は投資が大きく嵩む可能性ある。ここで、遊技機は遊技ホールに設けられたデータ表示装置に接続され、当該データ表示装置にて大当たり後の遊技回数が表示されることが一般的であり、遊技ホールの管理者はこのデータ表示装置を参照して天井未達であるか否かを判断できる。但し、遊技ホールでは営業時間の終了後に遊技機やデータ表示装置の電源がＯＦＦにされ、営業日の朝に電源がＯＮとされる。このような電源操作（ＯＦＦ→ＯＮ）により、上記遊技回数がリセット（０クリア）されるため、電源操作後は天井未達であるかの判断は困難となる。このように遊技機の状態を把握困難となることは、管理者の利便性を低下させる要因になると想定される。本実施の形態においてはこのような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図１１７のフローチャートを参照して、本実施の形態におけるサポートモードの切替処理について説明する。

【０９１１】
（サポートモードの切替処理）
サポートモードの切替処理においては先ず、ステップＳ９００１にて現在のサポートモードが高頻度サポートモードＢであるか否かを判定する。ステップＳ９００１にて肯定判定をした場合にはステップＳ９００２に進む。ステップＳ９００２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ９００２にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ９００２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９００３に進む。ステップＳ９００３では各種カウンタエリア４３４の継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ９００４では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ９００４にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。ステップＳ９００４にて肯定判定

をした場合にはステップＳ９００５に進み、各種フラグ格納エリア４３５に格納されている高頻度サポートモードフラグ（詳しくは高頻度サポートモードＢフラグ）と回数制限フラグとを消去して本切替用処理を終了する。高頻度サポートモードフラグが消去されることで、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０９１２】

ステップＳ９００１の説明に戻り、当該ステップＳ９００１にて否定判定をした場合には、ステップＳ９００６に進む。ステップＳ９００６では、現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡであるか否かを判定する。ステップＳ９００６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９００７に進む。ステップＳ９００７では遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ９００７にて否定判定をした場合には、ステップＳ９００８に進む。ステップＳ９００８では、継続回数カウンタの更新処理を行う。具体的には、継続回数カウンタの値を「１」ディクリメントする。続くステップＳ９００９では、継続回数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ１６０９にて否定判定をした場合には、そのまま本切替用処理を終了する。

【０９１３】

ステップＳ９００９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９０１５に進む。ステップＳ９０１５では、今回の高頻度サポートモードＡが天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡであったか否かを判定する。ステップＳ９０１５にて否定判定をした場合には、ステップＳ９００５にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が上限に達した場合に、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０９１４】

一方、ステップＳ９０１５にて肯定判定をした場合にはステップＳ９０１６に進む。ステップＳ９０１６ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に特殊報知準備フラグをセットする。その後は、ステップＳ９００５にて高頻度サポートモードフラグ（高頻度サポートモードＡフラグ）及び回数制限フラグを消去して、本切替用処理を終了する。つまり、高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回数が上限に達した場合に、低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０９１５】

ステップＳ９００６の説明に戻り、当該ステップＳ９００６にて否定判定をした場合、すなわち現在のサポートモードが低頻度サポートモードである場合には、ステップＳ９０１０に進む。ステップＳ９０１０では、遊技回数カウンタの値が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ９０１０にて否定判定をした場合には、ステップＳ９０１１に進む。ステップＳ９０１１では今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。特殊外れに対応していない場合にはステップＳ９０１１にて否定判定をして、本切替用処理を終了する。ステップＳ９０１１にて肯定判定をした場合（特殊外れに対応している場合）又はステップＳ９０１０にて肯定判定をした場合（天井に到達した場合）には、ステップＳ９０１２に進む。ステップＳ９０１２ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＡフラグをセットする。そして、続くステップＳ９０１３ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットする。その後は、ステップＳ９０１４に進み、継続回数カウンタの設定処理を実行した後、本切替用処理を終了する。

【０９１６】

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

２０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が２０回となるまで継続されることとなる。今回の遊技結果が特殊外れＢである場合には継続回数カウンタに「４０」をセットする。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に大当たりとなるかそれとも当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４０回となるまで継続されることとなる。

【０９１７】

ステップＳ９００７の説明に戻り、高頻度サポートモードＡ中に遊技回数カウンタの値が上限に達した場合（天井に到達した場合）には、ステップＳ９０１４にて継続回数カウンタに「４００」をセット（上書き）して、本切替用処理を終了する。これにより、高頻度サポートモードＡが当該高頻度サポートモードＡ中に実行された遊技回が４００回となるまで継続されるように延長されることとなる。つまり、特殊外れを契機とした高頻度サポートモードＡ中に天井到達となった場合には、高頻度サポートモードＡが継続される遊技回数が再設定（上書き）され、他の通常遊技状態等を経由することなく第４通常遊技状態の上限が引き上げられることとなる。

【０９１８】

次に、図１１８のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行されるメイン処理について説明する。第１の実施の形態に示したように、メイン処理は電源投入に伴い起動される処理であり、当該メイン処理を実行した後に上記通常処理（図２３参照）へと移行する。

【０９１９】

（メイン処理）

メイン処理においては先ず、ステップＳ９１０１にて電源投入に伴う立ち上げ処理を実行する。具体的には、従側の制御基板（払出制御装置２４２等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば５００ｍｓｅｃ程度待機する。

【０９２０】

続くステップＳ９１０２では、ステップＳ９１０１の立ち上げ処理後から許可禁止用期間である１ｓｅｃが経過したか否かを判定する。１ｓｅｃ経過していない場合にはステップＳ９１０２の処理を再度実行する。この時間の測定は、ステップＳ９１０２の処理回数をカウントすることにより行われる。例えば、ステップＳ９１０２にて否定判定してから再度ステップＳ９１０２の処理を実行するまでに要する時間が０．１ｍｓｅｃである場合には、カウント値が１００００回となることで、ステップＳ９１０１の立ち上げ処理後から１ｓｅｃ経過したと判定する。なお、時間の測定の具体的な構成は任意であり、例えばリアルタイムクロックを用いて時間の測定を行うようにしてもよい。ステップＳ９１０２にて１ｓｅｃ経過したと判定した場合には、ステップＳ９１０３に進む。

【０９２１】

ステップＳ９１０３では、ＲＡＭ４０４のアクセスを許可する。その後、ステップＳ９１０４では、電源・発射制御装置２４３に設けられたリセットスイッチ１６６がＯＮとなっているか否かを判定し、続くステップＳ９１０５ではＲＡＭ４０４の停電フラグ格納エリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。また、ステップＳ９１０６ではＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ９１０７では、そのＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ４０４の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、ＲＡＭ４０４の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより記憶保持されたデータの有効性を判断することも可能である。

【０９２２】

本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはリセットスイッチ１６６を押しながら電源が投入される。リセットスイッチ１６６が押されていれば（ＯＮとなっていれば）、ステップＳ９１０８～Ｓ９１０９の処理に移行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定

値（チェックサム値等）により記憶保持されたデータの異常が確認された場合も同様にステップＳ９１０８～Ｓ９１０９の処理に移行する。ステップＳ９１０８では、ＲＡＭ４０４の使用領域を０にクリアし、ステップＳ９１０９ではＲＡＭ４０４の初期化処理を実行する。ステップＳ９１０８の処理では、各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタや継続回数カウンタの値がリセット（０クリア）される。また、各種フラグ格納エリアに特殊報知準備フラグが格納されている場合には当該特殊報知準備フラグが消去される。

【０９２３】

一方、リセットスイッチ１６６が押されていない場合には、停電フラグが格納されていること、及びＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、ステップＳ９１１５にて停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。

【０９２４】

ステップＳ９１１５又はステップＳ９１０９の処理を実行した後は、ステップＳ９１１０に進む。ステップＳ９１１０では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に特殊報知準備フラグが格納されているか否かを判定する。特殊報知準備フラグが格納されていない場合には、ステップＳ９１１１にて払出制御装置２４２に初期コマンドを出力すべく初期コマンド設定処理を実行する。その後、ステップＳ９１１２にて割込み許可を設定し、通常処理に移行する。払出制御装置２４２のＭＰＵでは主制御装置１６２から初期コマンドを入力することで、主制御装置１６２との通信が正常に行われていることを認識する。

【０９２５】

ステップＳ９１１０にて肯定判定をした場合にはステップＳ９１１３に進む。ステップＳ９１１３では特殊報知開始処理を実行する。続くステップＳ２５１４ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている特殊報知準備フラグを消去する。その後は、ステップＳ２５１１及びステップＳ２５１２の各処理を実行して通常処理へ移行する。ステップＳ９１１３の特殊報知開始処理では、特殊報知開始コマンドをセットする。この特殊報知開始コマンドは通常処理のステップＳ４０１（図２３参照）にて報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、この特殊報知開始コマンドを受信したことに基づいて特殊報知を開始する。

【０９２６】

ここで、図１１９（ａ）のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される特殊報知用処理について説明する。特殊報知用処理は、ＭＰＵ４４２において定期処理の一環として実行される処理である。

【０９２７】

（特殊報知用処理）

特殊報知用処理においては先ず、ステップＳ９２０１にて特殊報知の実行中であるか否かを判定する。ステップＳ９２０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ９２０２にて主制御装置１６２から上記特殊報知開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ９２０２にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊報知用処理を終了する。ステップＳ９２０２にて肯定判定をした場合にはステップＳ９２０３に進み特殊報知開始処理を実行した後、本特殊報知用処理を終了する。ステップＳ９２０３の特殊報知用開始処理では、図１１９（ｂ）→図１１９（ｃ）に示すように、前扉枠１４の環状電飾部２６を全点灯させる。遊技ホールのホール管理者は、環状電飾部２６の発光の有無から当該遊技機が天井駆け抜け後の状態であるか否かを容易に特定可能となる。

【０９２８】

ステップＳ９２０１の説明に戻り、当該ステップＳ９２０１にて肯定判定をした場合、すなわち特殊報知の実行中である場合には、ステップＳ９２０４～Ｓ９２０６において特殊報知の解除用の処理を実行する。ここで、先ず図１２０のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて通常処理（図２３参照）の一環として実行される特殊報知制御処理について説明する。

【０９２９】
（特殊報知制御処理）
特殊報知制御処理においては先ず、ステップＳ９３０１にて上記リセットスイッチ１６６がＯＮとなっているか否かを判定する。ステップＳ９３０１にて否定判定をした場合にはそのまま本特殊報知制御処理を終了する。ステップＳ９３０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９３０２にて特殊報知解除処理を実行する。特殊報知解除処理では特殊報知解除コマンドセットする。この特殊報知解除コマンドは、通常処理のステップＳ４０１（図２３参照）にて報知・演出制御装置１４０に送信される。続くステップＳ９３０２では各種カウンタエリア４３４の遊技回数カウンタをリセット（０クリア）して本特殊報知制御処理を終了する。
【０９３０】
図１１９（ａ）の特殊報知用処理の説明に戻り、ステップＳ９２０４では、主制御装置１６２から特殊報知解除コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ９２０４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９２０５にて特殊報知解除処理を実行する。特殊報知解除処理においては、図１１９（ｃ）→図１１９（ｂ）に示すように、上述した環状電飾部２６を消灯させる。
【０９３１】
ステップＳ９２０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ９２０６に進み前扉枠１４に設けられた演出ボタン３５が操作されたか否か（ＯＮとなったか否か）を判定する。ステップＳ９２０６にて否定判定をした場合にはそのまま本特殊報知用処理を終了する。ステップＳ９２０６にて肯定判定をした場合にはステップＳ９２０５の特殊報知解除処理を実行した後、本特殊報知用処理を終了する。
【０９３２】
以上詳述したように、特殊報知が実行されている状況下にてリセットスイッチ１６６が操作された場合（ＯＮとなった場合）には、遊技回数カウンタがリセット（０クリア）されるとともに特殊報知が解除される。これに対して、特殊報知が実行されている状況下にて演出ボタン３５が操作された場合（ＯＮとなった場合）には、遊技回数カウンタがリセット（０クリア）されることなく特殊報知が解除されるのみとなる。
【０９３３】
なお、特殊報知が解除されることなく遊技が実行される場合には、遊技進行に伴って環状電飾部２６における発光演出が優先的に実行される構成となっている。但し、遊技進行が停止した場合には環状電飾部２６における発光態様は上記特殊報知に対応した態様（全点灯）に復帰する。また、遊技進行中に操作対応演出が実行される場合には、演出ボタン３５が遊技者によって操作される場合があるが、遊技進行に伴う発光演出が優先されている状況下にて演出ボタン３５が操作されたとしても特殊報知が解除されることはなく一時中断された状態が維持される。
【０９３４】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が大当たり結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモード（高頻度サポートモードＡ）対応の第４通常遊技状態へ移行する。第４通常遊技状態においては作動口９１，９２への入賞が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、天井到達によって移行した第４通常遊技状態には終了基準回数（４００回）が設けられており、天井到達となった場合であっても当該第４通常遊技状態中に大当たり結果となることなく当該第４通常遊技状態が終了する可能性がある（天井駆け抜け）。これは、天井到達による恩恵が過剰となって射幸性を過度に煽る要因になることを回避する上で好ましい。しかしながら、天井駆け抜け後は遊技回数カウンタにより記憶されている遊技回の実行回数がリセットされないままとなり、再度の天井到達が不可となる。ここで、天井駆け抜け後の状態のままリセットスイッチ１６６を操作することなく電源スイッチがＯＦＦ→ＯＮとなった場合には特殊報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は天井駆け抜け後の状態であるか否か

を把握することができる。このように電源投入によって天井駆け抜け後の状態の把握をサポートすることは、管理者の利便性の向上を図る上で好ましい。

【０９３５】

上記特殊報知が実行されている状況下にて演出ボタン３５及びリセットスイッチ１６６の何れかが操作された場合には、当該特殊報知が解除される。これに対して、特殊報知が実行されている状況下にてリセットスイッチ１６６が操作された場合には遊技回数カウンタにより記憶されている遊技回の実行回数がリセットされる。このような構成によれば、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの営業形態等に応じて特殊報知が実行されている遊技機への対応を簡易に選択できる。つまり、上述した特殊報知のみを解除して天井駆け抜けの状態のまま放置するか、それとも天井を再設定するかを選択できる。このような構成とすることで上記効果を一層好適に発揮させることができる。

【０９３６】

「第１操作手段」としての演出ボタン３５を遊技機前面側に配設し、「第２操作手段」としてのリセットスイッチ１６６を遊技機背面側に配設している。このような配置とすれば、管理者の利便性の向上を図りつつ遊技者によって実行回数がリセットされるといった不都合を好適に回避できる。

【０９３７】

＜変形例１＞

上記第１２の実施の形態では、特殊報知解除用の操作手段（演出ボタン３５）を遊技機前面側（詳しくは前扉枠１４）に配設し、特殊報知解除及び天井再設定用の操作手段（リセットスイッチ１６６）を遊技機背面側（詳しくは主制御装置１６２）に配設したが、これに限定されるものではない。特殊報知解除用の操作手段と、特殊報知解除及び天井再設定用の操作手段とを何れも遊技機背面側に配設してもよい。

【０９３８】

なお、特殊報知解除及び天井再設定用の操作手段については遊技者が操作不可となる位置、例えば前扉枠１４や内枠１３を開放することで遊技機前方からアクセス可能となる位置に配設されているのであれば足り、必ずしも主制御装置１６２に配設する必要はない。

【０９３９】

＜変形例２＞

上記第１２の実施の形態では、演出ボタン３５が操作対応演出用の操作手段としての機能と特殊報知解除用の操作手段としての機能とを兼ねる構成としたが、これに限定されるものではない。特殊報知解除用の操作手段を演出ボタン３５とは別に設けてもよい。

【０９４０】

＜変形例３＞

特殊報知が解除されることなく継続されている状況下にて遊技が実行された場合には、環状電飾部２６において遊技進行に伴う発光演出が実行されないように規制される構成とすることも可能である。

【０９４１】

＜変形例４＞

特殊報知として環状電飾部２６を用いた第１特殊報知と図柄表示装置９５を用いた第２特殊報知（例えば、天井到達までの残り遊技回数を示すカウンタ表示であり天井駆け抜け時はカウンタが「９９９９」や「００００」等の特定の値で固定される構成）を並列となるように実行する構成とし、特殊報知の実行中に演出ボタン３５やリセットスイッチ１６６が操作された場合には第１特殊報知が解除される一方、第２特殊報知が継続される構成とすることも可能である。

【０９４２】

＜変形例５＞

上記第１２の実施の形態では、特殊報知の実行中に演出ボタン３５が操作された場合には、特殊報知を解除させる構成としたが、これに限定されるものでは無い。演出ボタン３５が操作されることで特殊報知の態様を識別力が相対的に高い態様（目立ちやすい態様）

から相対的に低い態様（目立ちにくい態様）に切り替える構成とすることも可能である。このような構成とする場合には、特殊報知を実行する機器を環状電飾部２６から他の機器（例えば図柄表示装置９５や遊技機背面側に設けられたランプ部等）に変更してもよい。

【０９４３】

＜変形例６＞

上記第１２の実施の形態では、前扉枠１４の環状電飾部２６を全点灯させることで特殊報知を実行する構成としたが、特殊報知の具体的態様については任意である。少なくとも特殊報知を実行している遊技機と、特殊報知を実行していない遊技機との識別が可能であれば足り、例えば環状電飾部２６を特殊な発光態様とすることで特殊報知を実行する構成としてもよい。また、図柄表示装置９５の表示画面９５ａにて特殊報知を実行する構成としたり、スピーカ部２９から出力される音声によって特殊報知を実行する構成としたりすることも可能である。

【０９４４】

＜変形例７＞

遊技ホールにおいては個々の遊技機について電源ＯＮ／ＯＦＦ操作を個別に行うのではなく、島設備毎にまとめて電源ＯＮ／ＯＦＦを行うことで作業時間の短縮が図られている。そこで、特殊報知が実行されている状況下にて電源ＯＦＦ→電源ＯＮ（再起動）となった場合には、当該特殊報知が解除される構成とすることにより以下の効果が期待できる。すなわち、特殊報知を解除する上で上記演出ボタン３５やリセットスイッチ１６６の操作が必須とはならない構成とすれば、各遊技機について解除操作を個別に行う必要がなくなるため、作業効率の向上に寄与できる。

【０９４５】

また、特殊報知が実行されている状況下にて作動口９１，９２等の入球部への入球が発生したり遊技回が開始されたりした場合には当該特殊報知を一時的に規制したり、解除したりする構成とすることも可能である。

【０９４６】

＜変形例８＞

上記第１２の実施の形態では、演出ボタン３５を報知・演出制御装置１４０に接続したが、これに限定されるものではない。演出ボタン３５を主制御装置１６２に接続することも可能である。

【０９４７】

＜第１３の実施の形態＞

本実施の形態においては、天井到達と大当たりとが重複した場合の挙動が特徴的なものとなっている。以下、本実施の形態における特徴的な構成について第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０９４８】

（遊技盤ユニット）

上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ａ（遊技盤８０ａＡ）を左右非対称ゲージとしている。以下、図１２１を参照して遊技盤ユニット８０Ａについて詳しく説明する。図１２１は遊技盤ユニット８０Ａの正面図である。

【０９４９】

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

【０９５０】
また、遊技盤８０ａＡには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。
【０９５１】
作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとによって構成されており、特に第２作動口９２Ａには、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。
【０９５２】
遊技盤８０ａＡには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＡの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ａ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ａに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。
【０９５３】
遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。
【０９５４】
（保留球格納エリア）
ここで、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図１２２の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。
【０９５５】
本実施の形態に示す保留球格納エリア４３２Ａは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第１作動口用保留エリアＲａと、第２作動口９２Ａへの入賞が発生した場合に、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する第２作動口用保留エリアＲｂとを有している。
【０９５６】
第１作動口用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第１作動口９１Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納される。また、第２作動口用保留エリアＲｂは、第１エリア～第４エリアで構成されており、第２作動口９２Ａへの入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報（保留情報）が時系列的に格納される。
【０９５７】
本実施の形態においては、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されている場合には、当該第２作動口用保留エリアＲｂ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を優先的に実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が格納されていない場合であって第１作動口用保留エリアＲａに

保留情報が格納されている場合には、当該第１作動口用保留エリアＲａ（詳しくは第１エリア）に格納されている保留情報を実行エリアＡＥへ移動させる構成となっている。

【０９５８】

上記第１の実施の形態では、作動口９１，９２への入賞に基づく抽選により特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選結果から特殊外れが省略（除外）されている点で第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図１２３を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【０９５９】

（作動口用の当否テーブル）

図１２３に示すように、作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設けられている。

【０９６０】

作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１２３（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１２３（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（詳しくは通常外れ結果）に対応している。つまり、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。

【０９６１】

作動口用の振分テーブルは、第１作動口用の振分テーブルと、第２作動口用の振分テーブルとに分かれている。ここで、振分テーブルの内容について図１２４の概略図を用いて説明する。

【０９６２】

図１２４（ａ）に示すように、第１作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）、６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）、２Ｒ確変大当たり結果（高確率対応遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１０～１９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応しており、「２０～２９が２Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【０９６３】

図１２４（ｂ）に示すように、第２作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）及び６Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。具体的には、「０～２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０～９」が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１０～２９」が６Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【０９６４】

ここで、図１２５の概略図を参照して、各大当たりについて補足説明する。

【０９６５】

６Ｒ通常大当たり結果となった場合には、特別遊技状態終了後に低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態へ移行する。第１の実施の形態にて説明したように第３通常遊技状態への移行後は、当該第３通常遊技状態中に実行された遊技回数が

終了基準回数（詳しくは「４０回」）に達した場合に低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態へ移行する。つまり、第３通常遊技状態には回数制限が設けられている。本実施の形態においては、第３通常遊技状態中の遊技回数のカウントについては、その契機が第２作動口９２Ａへの入賞に基づいて実行された遊技回となるように限定されている。

【０９６６】

６Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。第１の実施の形態にて説明したように、第２通常遊技状態については次に大当たりとなるまで継続されることとなる。これに対して、２Ｒ確変大当たりとなった場合には、特別遊技状態終了後に高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第５通常遊技状態へ移行する。

【０９６７】

ここで、図１２６を参照して、天井到達と大当たりとが重複した場合の遊技の流れについて補足説明する。

【０９６８】

図１２６（ａ）に示す例では、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技にて大当たり結果となることなく遊技が進行し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限（天井）に到達している。この天井到達となる遊技回（４００回目の遊技回）にて６Ｒ通常大当たり結果となっており、天井到達を契機とした低確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することなく特別遊技状態へ移行している。特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。

【０９６９】

図１２６（ｂ）に示す例では、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技にて大当たり結果となることなく遊技が進行し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限（天井）に到達している。この天井到達となる遊技回（４００回目の遊技回）にて６Ｒ確変大当たり結果となっており、天井到達を契機とした高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することなく特別遊技状態へ移行している。特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態へ移行する。

【０９７０】

図１２６（ｃ）に示す例では、低確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第１通常遊技にて大当たり結果となることなく遊技が進行し、特別遊技状態終了後に実行された遊技回が上限（天井）に到達している。この天井到達となる遊技回（４００回目の遊技回）にて２Ｒ確変大当たり結果となっており、天井到達を契機とした高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行することなく特別遊技状態へ移行している。特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ低頻度サポートモード対応の第５通常遊技状態へ移行する。

【０９７１】

以上詳述したように天井到達と６Ｒ通常大当たり結果、６Ｒ確変大当たり結果、２Ｒ確変大当たり結果の何れかとが重複した場合には、天井到達の恩恵が遊技者に付与されることはない。このような構成では、天井到達となったにも関わらずその恩恵がかき消されることで遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。本実施の形態では、このような事情に配慮した工夫がなされている。ここで、図１２７（ａ）のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２において変動表示制御処理（図４１参照）の一環として実行される第１変動開始用処理について説明する。第１変動開始用処理は、主制御装置１６２から変動開始コマンドを受信したことに基づいて遊技回用の演出を開始させるための処理であり、遊技回用の演出としてリーチ表示等の図柄の変動表示態様を設定する。

【０９７２】

（第１変動開始処理）
第１変動開始処理においては、先ずステップＳ９４０１にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置１６２から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップＳ９４０１では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、特殊外れ結果の情報、通常外れ結果の情報、天井到達の情報といった遊技結果に関連する各種情報を特定する。そして、ステップＳ９４０１では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、特殊外れの有無の情報、特殊外れである場合には特殊外れの種別の情報、大当たり非当選且つ特殊外れではない場合にはリーチ発生の有無の情報、天井到達の有無の情報、変動表示時間の情報等を把握し、その把握した情報をＭＰＵ４４２のレジスタに記憶する。

【０９７３】
続くステップＳ９４０２では、ステップＳ９４０１にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。今回の遊技結果が大当たり結果（６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果）である場合には、続くステップＳ９４１１にて今回の遊技回が天井到達となる遊技回であるかを判定する。ステップＳ９４１１にて否定判定をした場合には、続くステップＳ９４０３にて大当たり用の演出設定処理を実行する。大当たり用の演出設定処理は、停止表示させる大当たり用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。

【０９７４】
大当たり用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。

【０９７５】
本実施の形態においては、「１」図柄、「１」図柄、「１」図柄の組合せ、「２」図柄、「２」図柄、「２」図柄の組合せ、「３」図柄、「３」図柄、「３」図柄の組合せ、「４」図柄、「４」図柄、「４」図柄の組合せ、「５」図柄、「５」図柄、「５」図柄の組合せ、「６」図柄、「６」図柄、「６」図柄の組合せ、「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の組合せ、「８」図柄、「８」図柄、「８」図柄の組合せ、「９」図柄、「９」図柄、「９」図柄の組合せが大当たりに対応する図柄組合せとして規定されている（例えば図４５（ａ）参照）。

【０９７６】
既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。大当たり用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

【０９７７】
ステップＳ９４１１にて肯定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が天井到達となる遊技回であり且つ大当たり結果に対応している場合にはステップＳ９４１２に進む。ステップＳ９４１２では重複時演出設定処理を実行する。この重複時演出設定処理についての

詳細は後述する。
【０９７８】
ステップＳ９４０２にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップＳ９４０４に進む。ステップＳ９４０４では、今回の遊技回にて天井到達となるか否かを判定する。天井到達となる場合にはステップＳ９４０４にて肯定判定をしてステップＳ９４０７に進む。ステップＳ９４０７では、天井到達用の演出設定処理を実行する。天井到達用の演出設定処理は、停止表示させる天井到達用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、天井到達用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０９７９】
天井到達用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に天井到達用の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０９８０】
本実施の形態においては、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが天井到達に対応する図柄組合せとして規定されている（図４５（ｂ）参照）。
【０９８１】
天井到達となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。天井到達用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０９８２】
ステップＳ９４０４にて否定判定をした場合にはステップＳ９４０６に進む。ステップＳ９４０６では、今回の遊技回が特殊外れに対応しているか否かを判定する。ステップＳ９４０６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９４０７に進む。ステップＳ９４０７では、特殊外れ用の演出設定処理を実行する。特殊外れ用の演出設定処理は、停止表示させる特殊外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、特殊外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０９８３】
特殊外れ用の停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に特殊外れ対応の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０９８４】
本実施の形態においては、天井到達時と同様に、「１」図柄、「３」図柄、「４」図柄の組合せが特殊外れに対応する図柄組合せとして規定されている（図４５（ｂ）参照）。
【０９８５】
特殊外れとなった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。特殊外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレ

ス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０９８６】
ステップＳ９４０６にて否定判定をした場合には、ステップＳ９４０８に進み完全外れ用の演出設定処理を実行する。完全外れ用の演出設定処理では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはリーチ発生用の演出設定処理を実行し、リーチが発生しない場合にはリーチ非発生用の演出設定処理を実行する。
【０９８７】
リーチ発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０９８８】
リーチ対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０９８９】
リーチ対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０９９０】
リーチ非発生用の演出設定処理は、停止表示させるリーチ非対応完全外れ用の図柄組合せ及び当該図柄組合せを停止表示させる有効ラインを決定する停止結果決定処理と、リーチ非対応完全外れ用の図柄の変動表示態様を決定する変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）とに大別される。
【０９９１】
リーチ非対応完全外れ用の停止結果決定処理においては、大当たり結果に対応する図柄組合せ、特殊外れ結果に対応する図柄組合せ、天井到達に対応する図柄組合せの何れにもならないように停止図柄を決定する。具体的には、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。
【０９９２】
リーチ非対応完全外れ用の変動表示態様決定処理では、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ非対応外れ用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応した演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をＲＡＭ４４４のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。
【０９９３】
ステップＳ９４０３，Ｓ９４０５，Ｓ９４０７，Ｓ９４０８，Ｓ９４１２のいずれかの処理を実行した後は、ステップＳ９４０９に進む。ステップＳ９４０９では、ステップＳ９４０３，Ｓ９４０５，Ｓ９４０７，Ｓ９４０８，Ｓ９４１２にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドと

して表示制御装置４１０へ出力する処理を実行する。表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置９５の表示制御を行う。

【０９９４】

ステップＳ９４０９の処理を実行した後は、続くステップＳ９４１０にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップＳ９４０３，Ｓ９４０５，Ｓ９４０７，Ｓ９４０８，Ｓ９４１２にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部２９やランプ部２６の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【０９９５】

ここで、図１２７（ｂ）のフローチャートを参照してステップＳ９４１２の重複時設定処理について説明する。重複時設定処理においては、ステップＳ９５０１にて今回の大当たり結果が２Ｒ確変大当たり結果及び６Ｒ通常大当たり結果の何れかであるか否かを判定する。ステップＳ９５０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ９５０２にて通常設定処理を実行する。通常設定処理については上記ステップＳ９４０３に示した大当たり用の演出設定処理と同様である。

【０９９６】

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

【０９９７】

６Ｒ通常大当たり結果である場合には、「２」図柄、「２」図柄、「２」図柄の組合せ、「４」図柄、「４」図柄、「４」図柄の組合せ、「６」図柄、「６」図柄、「６」図柄の組合せ、「８」図柄、「８」図柄、「８」図柄の組合せの何れかを停止表示（確定表示）させる図柄組合せとして設定する。

【０９９８】

２Ｒ確変大当たり結果である場合には、「１」図柄、「１」図柄、「１」図柄の組合せ、「３」図柄、「３」図柄、「３」図柄の組合せ、「５」図柄、「５」図柄、「５」図柄の組合せ、「９」図柄、「９」図柄、「９」図柄の組合せの何れかを停止表示（確定表示）させる図柄組合せとして設定する。

【０９９９】

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

【１０００】

ステップＳ９５０１にて否定判定をした場合、すなわち今回の大当たり結果が６Ｒ確変大当たり結果である場合には、ステップＳ９５０３にて特殊設定処理を実行する。特殊設定処理についてもステップＳ９５０２の通常設定処理と同様に停止結果決定処理及び変動表示態様決定処理で構成されている。

【１００１】

特殊設定処理を構成する停止結果決定処理においては、一の有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一の図柄の組合せが成立する停止結果を本遊技回の停止結果として決定する。具体的に

は、ＲＯＭ４４３の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには各有効ラインＬ１～Ｌ５とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定した最終停止ラインをＲＡＭ４４４に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶する。また、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する。そして、停止結果アドレス記憶エリアに記憶された最終停止ライン上に停止表示（確定表示）させる図柄組合せとして「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の図柄組合せを設定する。

【１００２】

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

【１００３】

以下の説明においては、上記ステップＳ９５０３にて決定される図柄の変動表示態様を特殊変動表示態様と称し、上記ステップＳ９４０３，Ｓ９４０５，Ｓ９４０７，Ｓ９４０８，ステップＳ９５０２にて決定される図柄の変動表示態様（通常変動表示態様）と区別する。

【１００４】

（変動表示態様の対比）

ここで、図１２８を参照して、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の変動表示態様（通常変動表示態様）と、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の変動表示態様（特殊変動表示態様）との違いについて説明する。図１２８（ａ）は天井到達と２Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の遊技の流れを例示したタイミングチャート、図１２８（ｂ）は天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の遊技の流れを例示したタイミングチャートである。

【１００５】

天井到達と２Ｒ確変大当たり結果とが重複した遊技回においては、図１２８（ａ）に例示しているように、遊技回が開始するｔｊ１のタイミングにて作動口用表示部における絵柄の変動表示と図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）における図柄の変動表示とが開始される。変動開始から所定時間が経過したｔｊ２のタイミングではリーチ表示に移行しており、ｔｊ３のタイミングでは作動口用表示部にて２Ｒ確変大当たり結果に対応する絵柄が停止表示されるとともに、図柄表示装置９５に２Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。これにより、遊技者に２Ｒ確変大当たり結果となった旨が明示される。この変動表示態様においては天井到達となった旨は明示されることなく特別遊技状態へ移行する。

【１００６】

なお、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果とが重複した場合の遊技の流れについては基本的に図１２８（ａ）と同様であり、最終的に停止表示（確定表示）される図柄組合せが６Ｒ通常大当たり結果に対応した図柄組合せとなる点で相違するため説明を省略する。

【１００７】

天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した遊技回においては、図１２８（ｂ）に例示しているように、遊技回が開始するｔｋ１のタイミングにて作動口用表示部における絵柄の変動表示と図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）における図柄の変動表示とが開始される。変動開始から所定時間が経過したｔｋ２のタイミングではリーチ表示に移行しており、ｔｋ３のタイミングでは図柄表示装置９５に天井到達に対応する図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されている。これにより、遊技者に天井到達となった旨が明示される。但し、このｔｋ３のタイミングでは作動口用表示部における絵柄の変動表示については

いまだ継続中となっている。ｔｋ３のタイミングから上記確定表示時間と同じ長さの時間が経過したｔｋ４のタイミングでは図柄表示装置９５における図柄の変動表示が再開されることとなる。ｔｋ１のタイミング～ｔｋ４のタイミングまでが特殊変動表示態様における前半パートを構成しており、この前半パートにて天井到達となった旨が明示される点に鑑みれば当該前半パートは「天井到達明示用パート」であるとも言える。

【１００８】

ｔｋ４のタイミングにて特殊変動表示態様における後半パートが開始された後のｔｋ５のタイミングでは、作動口用表示部にて６Ｒ確変大当たり結果に対応する絵柄が停止表示されるとともに、図柄表示装置９５に６Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。後半パートについては、前半パートと比較して、実行時間が短くなっており、６Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せについてはリーチ表示を経由することなく停止表示（確定表示）される。ｔｋ４のタイミング～ｔｋ５のタイミングまでが特殊変動表示態様における後半パートを構成しており、この後半パートにて６Ｒ確変大当たり結果となった旨が明示される点に鑑みれば当該後半パートは「６Ｒ確変大当たり結果明示用パート」であるとも言える。

【１００９】

なお、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の何れかとが重複した場合の作動口用表示部における絵柄の変動表示時間と、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の作動口用表示部における絵柄の変動表示時間とは基本的に同じ長さとなるように変動表示時間テーブルが設定されている。上述の如くリーチ表示対応の前半パートを相対的に長くし且つリーチ表示非対応の後半パートを短くすることで、特殊変動表示態様が実行される場合に２度の変動表示が繰り返されることで生じる違和感を軽減している。

【１０１０】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が大当たり結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する。第４通常遊技状態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。

【１０１１】

ここで、本実施の形態においては、天井到達となる遊技回にて大当たり結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が６Ｒ確変大当たり結果であるかそれとも２Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ通常大当たり結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において６Ｒ確変大当たり結果（ロング継続の高頻度サポートモードへの移行契機となる大当たり結果）となった場合には上限回数到達を明示する演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において２Ｒ確変大当たり結果（低頻度サポートモードへの移行契機となる大当たり結果）又は６Ｒ通常大当たり結果（ショート継続の高頻度サポートモードへの移行契機となる大当たり結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、６Ｒ確変大当たり結果となって特別遊技状態→高頻度サポートモードとなる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、２Ｒ確変大当たり結果となって特別遊技状態→低頻度切替モードとなる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができ、６Ｒ確変大当たり結果となって天井到達時よりもはるかに短い高頻度サポートモードへ移行する場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

【１０１２】
＜変形例１＞
上記第１３の実施の形態では、低確率モード且つ高頻度サポートモードＢ対応の第３通常遊技状態への移行契機となる６Ｒ通常大当たり結果が天井到達と重複した場合には、通常設定処理が実行される構成としたが、これに限定されるものではない。６Ｒ通常大当たり結果が天井到達と重複した場合には、特殊設定処理が実行される構成とすることも可能である。つまり、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果とが重複する遊技回においては、天井到達に対応する図柄組合せを停止表示（一旦停止表示）させる前半パートと６Ｒ通常大当たり結果に対応する図柄組合せを停止表示（確定表示）させる後半パートとで構成される特殊変動表示態様にて図柄の変動表示が実行される構成とすることも可能である。
【１０１３】
＜変形例２＞
上記第１３の実施の形態では、６Ｒ通常大当たり結果となった場合に設定される終了基準回数よりも天井到達となった場合に設定される終了基準回数の方が多くなる構成としたが、これに限定されるものではない。６Ｒ通常大当たり結果となった場合に設定される終了基準回数と天井到達となった場合に設定される終了基準回数とを同数とすることも可能であるし、天井到達となった場合に設定される終了基準回数よりも６Ｒ通常大当たり結果となった場合に設定される終了基準回数の方が多くなるように構成してもよい。これらの構成を上記変形例１に示した構成と組み合わせることにより、実用上好ましい構成を実現できる。
【１０１４】
＜変形例３＞
上記第１３の実施の形態では、特殊変動表示態様における前半パート（天井到達を明示するパート）と比べて後半パート（大当たり結果を明示するパート）が短くなるように構成したが、これに限定されるものではない。前半パートと後半パートとを同じ長さとなるように構成してもよいし、前半パートと比べて後半パートが長くなるように構成してもよい。
【１０１５】
また、後半パートにおいてはリーチ表示を経由することなく６Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せ（「７」図柄、「７」図柄、「７」図柄の図柄組合せ）が停止表示（確定表示）される構成としたが、後半パートにおいても前半パートと同様にリーチ表示を経由して６Ｒ確変大当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）される構成としてもよい。
【１０１６】
＜変形例４＞
上記第１３の実施の形態では、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルと、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルとを同一とした。つまり、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合と、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合とでは作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間）が共通となるように構成した。これを以下のように変更してもよい。すなわち、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルと、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合に参照される変動表示時間テーブルとを個別に設け、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合と、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合とで作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間）を相違させる構成としてもよい。例えば、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合よりも、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の方が作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置９５における図柄

の変動表示時間）が長くなるように構成してもよい。例えば上記変形例３に示したように前半パート及び後半パートの各々にてリーチ表示が実行される構成とする上では、天井到達と６Ｒ通常大当たり結果及び２Ｒ確変大当たり結果の一方とが重複した場合よりも、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複した場合の方が作動口用表示部における絵柄の変動表示時間（図柄表示装置９５における図柄の変動表示時間）が長くなるように構成することには技術的意義がある。

【１０１７】

＜変形例５＞

上記第１３の実施の形態においては、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複する場合には天井到達を示す図柄組合せと６Ｒ確変大当たり結果を示す図柄組合せとを各々停止表示させる構成とすることで、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とを明示する構成としたが、少なくとも天井到達を示すための具体的構成については任意である。例えば、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複する遊技回において、図柄表示装置９５（表示画面９５ａ）に天井到達を示すための動画や静止画（キャラクタ等のカットイン画像）を表示する構成としたり、スピーカ部２９から天井到達を示す効果音やＢＧＭを出力する構成したりすることも可能である。

【１０１８】

＜変形例６＞

上記第１３の実施の形態においては、天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複する場合には、前半パートにて天井到達を明示し且つ後半パートにて６Ｒ確変大当たり結果を明示する構成とした。すなわち、天井到達→６Ｒ確変大当たり結果の順に明示する構成としが、これに限定されるものではない。天井到達と６Ｒ確変大当たり結果とが重複する場合には、前半パートにて６Ｒ確変大当たり結果を明示し且つ後半パートにて天井到達を明示する構成、すなわち６Ｒ確変大当たり結果→天井到達の順に明示する構成とすることも可能である。

【１０１９】

＜変形例７＞

上記第１３の実施の形態では、６Ｒ確変大当たり結果となった場合に移行する第２通常遊技状態については次に大当たり結果となるまで継続される構成としたが、これに限定されるものではない。第２通常遊技状態についても第３通常遊技状態と同様に回数制限を設けてもよい。例えば、６Ｒ確変大当たり結果となって第２通常遊技状態へ移行した場合には特別遊技状態終了後に大当たり結果となることなく実行された遊技回の実行回数が所定の終了基準回数となった場合に第１通常遊技状態へ移行する構成としてもよい。この所定の終了基準回数については、例えば天井到達によって設定される終了基準回数と同数としてもよいし、当該終了基準回数よりも多くしてもよい。

【１０２０】

＜第１４の実施の形態＞

上記第１の実施の形態においては、特殊外れ結果を契機として移行した第４通常遊技状態では当該第４通常遊技状態における残り遊技回数が報知される構成とした。本実施の形態では残り遊技回数の報知に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図１２９を参照して、本実施の形態における特殊外れ結果の種別について説明する。

【１０２１】

本実施の形態では、特殊外れ結果として、特殊外れ結果Ａ、特殊外れ結果Ｂ、特殊外れ結果Ｃが設けられている。特殊外れ結果Ａ～特殊外れ結果Ｃについては、何れも高頻度サポートモードＡへの移行契機となってはいるものの、高頻度サポートモードＡ中に実行可能な遊技回数、すなわち終了基準回数に差が設けられている。

【１０２２】

具体的には、特殊外れ結果Ａとなった場合には終了基準回数として「２０回」が設定され、特殊外れ結果Ｂとなった場合には終了基準回数として「４０回」が設定され、特殊外

れ結果Ｃとなった場合には終了基準回数として「１００回」が設定される。つまり、特殊外れ結果Ａ　＜　特殊外れ結果Ｂ　＜　特殊外れ結果Ｃの順に終了基準回数が多くなるように優遇されている。このような構成においては、特殊外れ結果となった場合にはそれが特殊外れ結果Ｃであることに遊技者の期待が向くこととなる。

【１０２３】

（遊技盤ユニット８０Ｃ）

図１３０の概略図に示すように、図柄表示装置９５Ｃの表示画面９５ａＣの下部、保留表示領域が設定されている。保留表示領域は、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示領域が左右方向に並ぶようにして区画表示された保留数表示領域Ｄａと、実行中の遊技回に対応した保留用画像（保留アイコン）を表示可能な実行対象表示領域Ｄｃとによって構成されている。

【１０２４】

遊技盤ユニット８０Ｃのセンターフレーム９６Ｃにおいて表示画面９５ａＣの下側となる部分（下枠部）、詳しくは保留数表示領域Ｄａを構成する第１単位保留表示領域寄りとなる位置（実行対象表示領域Ｄｃの直下となる位置）には、高頻度サポートモードＡ終了までの残り遊技回数を表示するカウンタである回数表示部８８Ｃが設けられている。回数表示部８８Ｃは報知・演出制御装置１４０に接続されたセグメント表示器であり、報知・演出制御装置１４０による表示制御の対象となっている。報知・演出制御装置１４０は、高頻度サポートモードＡへ移行する場合に回数表示部８８Ｃに終了基準回数に対応する回数を表示し、遊技回が進む毎に当該回数が「１」ずつ減算されるように表示制御を行う。言い換えれば、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態において保留アイコンＭＰが上記保留数表示領域Ｄａ（詳しくは第１単位保留表示領域）から実行対象表示領域Ｄｃへシフトする度に回数表示部８８Ｃに表示されている残り遊技回数が「１」ずつ減算される構成となっている。

【１０２５】

なお、本実施の形態では、回数表示部８８Ｃにおける残り遊技回数の表示は、第４通常遊技状態以外の遊技状態においては実行されない構成となっているが、これに限定されるものでは無い。例えば、第３通常遊技状態等の他の遊技状態（遊技回数に制限が設けられている遊技状態）においても回数表示部８８Ｃに残り遊技回数が表示される構成としてもよい。

【１０２６】

次に、図１３１～図１３３を参照して、各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び当該変動表示の概要について説明する。図１３１は図柄表示装置９５Ｃ（表示画面９５ａＣ）における表示の概要を説明するための概略図である。

【１０２７】

図柄表示装置９５Ｃに表示される図柄列として、左・中・右の３つの図柄列が設定されている。表示画面９５ａにおける図柄の変動表示領域は、それら各図柄列に対応させて左変動表示領域ＤＬ、中変動表示領域ＤＭ、右変動表示領域ＤＲに大別され、各図柄列の図柄が周期性をもって所定の向き（例えば上から下）にスクロールするように変動表示される。各変動表示領域ＤＬ，ＤＭ，ＤＲには、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として変動表示領域に３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【１０２８】

図１３２の（ｊ）～（ｔ）に示すように、上記図柄として、「１」～「９」の数字及びハートの計１０種類の主図柄と、貝殻を模した絵図柄である副図柄とにより構成されている。

【１０２９】

図１３３（各図柄列を示した概略図）に示すように、左図柄列及び中図柄列は、１０個の主図柄が副図柄を挟んで昇順に配列されている。これに対して、右図柄列は、１０個の主図柄が副図柄を挟んで降順に配列されている。なお、「ハート」図柄については「１」

図柄と「９」図柄との間に配設されている。

【１０３０】

図１３１の説明に戻り、図柄表示装置９５Ｃの表示画面９５ａＣには、５つの有効ライン、すなわち上ラインＬ１、中ラインＬ２、下ラインＬ３、左上がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、毎回の遊技に際しては、左図柄列→右図柄列→中図柄列の順に図柄の変動表示が停止され、全図柄列の変動表示が終了すること（確定表示されること）により、大当たり結果、特殊外れ結果、通常外れ結果の何れの結果となったかが遊技者に明示される。具体的には、「１」図柄～「９」図柄は大当たり用の図柄であり、同一の大当たり図柄の組合せが上記有効ラインＬ１～Ｌ５の何れかに停止表示（確定表示）されることで大当たり結果である旨が明示される（図１３４（ａ）参照）。「ハート」図柄は特殊外れ用の図柄であり、それら「ハート」図柄の組合せが上記有効ラインＬ１～Ｌ５の何れかに停止表示（確定表示）されることで特殊外れ結果である旨が明示される（図１３４（ｂ）参照）。

【１０３１】

なお、図１３３に示した図柄配列と図１３１に示す有効ラインとの関係によれば、後述する再変動表示が実行されている状況下にて「ハート」図柄の図柄組合せが変位した場合であっても、大当たり結果に対応する図柄組合せが有効ライン上を通過するといった事象が回避される。これは、遊技者により特殊外れ結果と大当たり結果とが誤認されることを抑制する上で好ましい。

【１０３２】

上述したリーチ表示が行われる場合には、最初に左変動表示領域ＤＬにおいて図柄の変動表示が終了され、さらに右変動表示領域ＤＲにおいて図柄の変動表示が終了された状態において、有効ラインＬ１～Ｌ５の少なくともいずれかに同一の数字が付された図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において中変動表示領域ＤＭにおいて図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、開閉実行モードが発生する場合には、リーチラインを形成している図柄と同一の図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列における図柄の変動表示が終了される。

【１０３３】

本実施の形態では、リーチ表示を経て特殊外れ結果に対応する「ハート」図柄の組合せが停止表示された後に、今回設定される終了基準回数が当該図柄組合せを用いて遊技者に報知される構成となっていることを特徴の１つとしている。具体的には、特殊外れ結果に対応する遊技回において図柄表示装置９５Ｃにより実行される遊技回演出については、図柄の変動表示開始→リーチ演出→特殊外れ結果に対応する図柄組合せの仮停止表示が実行される前半パートと、終了基準回数を報知する後半パートとの２部構成となっている。特殊外れ結果となった遊技回においては、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される特殊外れ用の演出設定処理（図４３のステップＳ１９０７参照）の一部である特殊外れ用設定処理により演出の概要等が決定される構成となっている。以下、図１３６を参照して、殊外れ用設定処理について説明する。

【１０３４】

（特殊外れ用設定処理）

図１３５（ａ）に示すように、特殊外れ用設定処理においては先ず、ステップＳ４００１にて特殊外れ結果に対応する図柄組合せを仮停止させる仮停止ラインを決定する。具体的には、有効ラインＬ１～Ｌ５のうち「ハート」図柄の組合せを仮停止表示させるラインを決定する。

【１０３５】

続くステップＳ４００２では、特殊外れ結果に対応する図柄組合せを仮停止表示させるまでの図柄の変動表示パターン、すなわち前半パートにおける演出の概要を決定する。具体的には、前半パートにおける図柄の変動表示パターンとして、上記ノーマルリーチＡ～Ｂ、スーパーリーチＡ～Ｃの何れかを決定する。

【１０３６】
続くステップＳ４００３では、仮停止後の図柄の変動表示パターン（後半パートにおける図柄の変動表示パターン）と、確定表示への移行時に「ハート」図柄の組合せを最終停止表示（確定表示）させる最終停止ラインとを決定する。後半パートにおける図柄の変動表示については、「ハート」図柄の組合せを維持したまま全ての図柄列が同期スクロールするようにして変動表示（以下、再変動表示ともいう）され、「ハート」図柄の組合せが仮停止ラインに到達する度に上記回数表示部８８Ｃにおいて終了基準回数が加算表示される構成となっている。
【１０３７】
但し、このような回転表示がどの程度継続するかが特殊外れ結果の種類すなわち設定される終了基準回数によって相違する。また、確定表示時に「ハート」図柄組合せが停止表示される最終停止ラインについては必ずしも仮停止ラインと一致するとは限らず、仮停止ラインとは異なる有効ラインが最終停止ラインとして決定される場合もある。ここで、図１３５（ｂ）を参照して、特殊外れ結果と変動表示パターンとの関係について補足説明する。
【１０３８】
今回の遊技結果が終了基準回数として２０回が設定される特殊外れ結果Ａである場合には、後半パートにおける回転数が２回転以上３回転未満となるように設定される。例えば回転数＝２回転である場合には、「ハート」図柄の組合せが２回転したタイミングで回転表示が終了することとなる。つまり、仮停止ラインと最終停止ラインとが一致する。これに対して、回転数＝２回転＋αとなった場合には、「ハート」図柄の組合せが２回転して仮停止ラインに到達した後も回転表示が継続され、「ハート」図柄の組合せが再び仮停止ラインに到達する前に回転表示が終了することとなる。つまり、仮停止ラインと最終停止ラインとが不一致となる。
【１０３９】
今回の遊技結果が終了基準回数として４０回が設定される特殊外れ結果Ｂである場合には、後半パートにおける回転数が４回転以上５回転未満となるように設定される。例えば回転数＝４回転である場合には、「ハート」図柄の組合せが４回転したタイミングで回転表示が終了することとなる。つまり、仮停止ラインと最終停止ラインとが一致する。これに対して、回転数＝４回転＋αとなった場合には、「ハート」図柄の組合せが４回転して仮停止ラインに到達した後も回転表示が継続され、「ハート」図柄の組合せが再び仮停止ラインに到達する前に回転表示が終了することとなる。つまり、仮停止ラインと最終停止ラインとが不一致となる。
【１０４０】
今回の遊技結果が終了基準回数として１００回が設定される特殊外れ結果Ｃである場合には、後半パートにおける回転数が１０回となるように設定される。この場合には、「ハート」図柄の組合せが１０回転したタイミングで回転表示が終了することとなる。つまり、仮停止ラインと最終停止ラインとが一致する。
【１０４１】
なお、ステップＳ４００２の決定に際しては、設定される終了基準回数が多い特殊外れ結果ほど、ノーマルリーチＡ～Ｂが実行される確率が高くなるように差が設けられている。言い換えれば、ノーマルリーチを経て特殊外れ結果となった場合には、スーパーリーチを経て特殊外れ結果となった場合よりも多めの終了基準回数が設定されることへの期待が増すように差が設けられている。これは、後半パートにおける回転数が多くなる場合であっても、遊技回の変動表示時間が無暗に長くならないようにして、円滑な遊技進行を実現するための工夫である。
【１０４２】
次に、図１３６のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される特殊外れ結果に係る遊技回の演出進行用の処理のうち後半パート進行用の処理（以下、特殊外れ用後半パート処理という）について説明する。特殊外れ用後半パ

ート処理は、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される第１変動中用処理（図４２のステップＳ１８０５参照）の一部を構成する処理であり、後半パート中に実行される。

【１０４３】

（特殊外れ用後半パート処理）

特殊外れ用後半パート処理においては先ず、後半パートにおける図柄組合せの再変動表示中であるか否かを判定する。再変動表示中ではない場合にはステップＳ４１０１にて否定判定をしてステップＳ４１０２に進む。ステップＳ４１０２では「ハート」図柄の組合せが仮停止表示されている有効ライン（仮停止ライン）を発光表示させるタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４１０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４１０３に進み、有効ライン発光処理を実行した後、本後半パート処理を終了する。有効ライン発光処理では、表示制御装置４１０に有効ライン発光コマンドを送信するとともにスピーカ部２９から有効ライン発光用の効果音を出力させる。表示制御装置４１０は有効ライン発光コマンドを受信したことに基づいて、仮停止ラインを明るく発光させるべく図柄表示装置９５Ｃを制御する。これにより、図柄組合せが停止表示されているラインが遊技者に明示されることとなる。

【１０４４】

ステップＳ４１０２にて否定判定をした場合にはステップＳ４１０４に進む。ステップＳ４１０４では再変動表示の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４１０４にて否定判定をした場合にはそのまま本後半パート処理を終了する。ステップＳ４１０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ４１０５に進み、再変動表示開始処理を実行した後、本後半パート用処理を終了する。再変動表示開始処理では、表示制御装置４１０に再変動開始コマンドを送信するとともにスピーカ部２９から出力されているＢＧＭを再変動に対応するものに切り替える。表示制御装置４１０は再変動開始コマンドを受信したことに基づいて、仮停止表示中の図柄組合せの再変動表示を開始する。

【１０４５】

ステップＳ４１０１の説明に戻り、再変動表示中である場合には当該ステップＳ４１０１にて肯定判定をしてステップＳ４１０６に進む。ステップＳ４１０６では、再変動表示中の図柄列を同期状態を維持したまま加速又は減速させるタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４０１６にて肯定判定をした場合にはステップＳ４１０７に進み、変動速度変更処理を実行した後、本後半パート処理を終了する。

【１０４６】

本実施の形態では、上記仮停止ラインに「ハート」図柄の組合せが近づくことでスクロール速度が低下し、仮停止ラインから遠ざかることでスクロール速度が速くなるように変動速度が変更される。ＲＯＭ４４３には変動速度と図柄のスクロール位置との関係を規定した速度変更テーブルが記憶されており、ステップＳ４１０７の処理では当該速度変更テーブルを参照して変動速度が決定される。表示制御装置４１０は報知・演出制御装置１４０にて決定された変動速度となるようにして図柄の変動表示速度を変更する。

【１０４７】

ステップＳ４１０６の説明に戻り、当該ステップＳ４１０６にて否定判定をした場合には、ステップＳ４１０８に進む。ステップＳ４１０８では「ハート」図柄の組合せが発光表示中の有効ライン（仮停止ライン）に到達したタイミングである否かを判定する。ステップＳ４１０８にて否定判定をした場合には、そのまま本後半パート処理を終了する。ステップＳ４１０８にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４１０９に進みカウントアップ処理を実行する。このカウントアップ処理においては、回数表示部８８Ｃに表示される数字を「１０」加算する。つまり、本実施の形態では、「ハート」図柄の組合せが発光表示中の有効ラインに到達する度に回数表示部８８Ｃに表示される残り遊技回数が「１０」ずつ加算される構成となっている。

【１０４８】

次に、図１３７のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４

２にて実行される特殊外れ結果に係る遊技回の演出進行用の処理のうち特殊外れ用の変動終了処理（以下、特殊外れ用変動終了処理という）について説明する。特殊外れ用変動終了処理は、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される第１変動終了用処理（図４２のステップＳ１８０６参照）の一部を構成する処理である。

【１０４９】

（特殊外れ用変動終了処理）

特殊外れ用変動終了処理においては先ず、ステップＳ４２０１にて確定表示処理を実行する。具体的には、表示制御装置４１０に確定表示コマンドを送信するとともにスピーカ部２９から確定表示（最終停止表示）に対応する効果音を出力させる。表示制御装置４１０は確定表示コマンドを受信したことに基づいて、ステップＳ４００３にて決定された最終停止ラインに「ハート」図柄の図柄組合せを最終停止表示させる。

【１０５０】

「ハート」図柄の図柄組合せを発光表示中の有効ライン以外の有効ライン上に最終停止表示させた場合、すなわち仮停止ラインと最終停止ラインとが一致していない場合には、ステップＳ４２０２にて否定判定をして、そのまま本特殊外れ用変動終了処理を終了する。「ハート」図柄の図柄組合せを発光表示中の有効ライン上に最終停止表示させた場合、すなわち仮停止ラインと最終停止ラインとが一致している場合には、ステップＳ４２０２にて肯定判定をしてステップＳ４２０２に進む。ステップＳ４２０２ではカウントアップ処理を実行する。このカウントアップ処理においては、回数表示部８８Ｃに表示される数字を「１０」加算する。つまり、本実施の形態では、「ハート」図柄の組合せが発光表示中の有効ラインに最終停止表示されたタイミングで回数表示部８８Ｃに表示される残り遊技回数が「１０」加算される。

【１０５１】

次に、図１３８を参照して、特殊外れ結果となる遊技回の遊技回演出の流れについて説明する。図１３８は、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果Ｂとなった遊技回の遊技回演出の流れを例示したタイミングチャートである。

【１０５２】

遊技回開始となるｔｉ１のタイミングでは、作動口用表示部における絵柄の変動表示と、図柄表示装置９５Ｃにおける図柄の変動表示とが開始されている。この遊技回については特殊外れ結果Ｂに対応しており、ｔｉ１のタイミングから所定の期間を経過したｔｉ２のタイミングでは、左図柄列の「ハート」図柄と右図柄列の「ハート」図柄とが有効ラインＬ２上に停止表示（仮停止表示）されリーチ表示へ移行している。

【１０５３】

その後のｔｉ３のタイミングでは、有効ラインＬ２上に特殊外れ結果Ｂに対応する図柄組合せとして「ハート」図柄の図柄組合せが停止表示（仮停止表示）されている。これにより、遊技者に特殊外れ結果となった旨が明示される。但し、本実施の形態では、特殊外れ結果Ａ～Ｃの何れとなった場合であっても同様に「ハート」図柄の図柄組合せが停止表示される。故に、遊技者はこの時点で停止表示された図柄組合せから設定される終了基準回数を特定することは困難となっている。なお、ｔｉ３のタイミングでは作動口用表示部における絵柄の変動表示は継続されている。

【１０５４】

有効ラインＬ２上に「ハート」図柄の図柄組合せが停止表示された後のｔｉ４のタイミングでは、有効ラインＬ２が発光表示されるとともに、回数表示部８８Ｃ（残り回数カウンタ）に「０」が表示される。続くｔｉ５のタイミングでは、停止表示（仮停止表示）されていた各図柄列が、「ハート」図柄の図柄組合せを維持するようにして、図柄列が同期スクロールを開始する。つまり、仮停止表示から上記再変動表示へと移行する。

【１０５５】

「ハート」図柄の図柄組合せが１周して、再び有効ラインＬ２に到達したｔｉ６のタイミングでは、残り回数カウンタの値が加算され「０」→「１０」となる。その後も図柄列の同期スクロールが継続され、「ハート」図柄の図柄組合せが有効ラインＬ２に到達した

都度、残り回数カウンタの値が加算され「１０」→「２０」→「３０」となる（ｔｉ７のタイミング、ｔｉ８のタイミング）。「ハート」図柄の図柄組合せが最後の周回を終えて有効ラインＬ２に停止表示（最終停止表示）されたｔｉ９のタイミングでは、残り回数カウンタの値が加算され「３０」→「４０」となるとともに、作動口用表示部における絵柄の変動表示が終了して、特殊外れ結果Ｂに対応する絵柄が停止表示される。そして、確定表示期間を経過したｔｉ１０のタイミングにて低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態から高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行している。

【１０５６】

以上詳述した第１４の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１０５７】

本実施の形態に示したように、大当たり結果となった場合には特別遊技状態（開閉実行モード）を経由してサポートモードが高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＢ）に変更され、特殊外れ結果となった場合には特別遊技状態（開閉実行モード）を経由することなくサポートモードが高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＡ）に変更される構成とすれば、サポートモードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。

【１０５８】

特に、特殊外れ結果となってサポートモードが高頻度サポートモードＡに変更される場合には当該高頻度サポートモードの終了基準階数として２０回、４０回、１００回のうちの何れかが設定される構成とすることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本実施の形態に示した構成においては、特殊外れ結果となった場合には当該特殊外れ結果に対応する図柄組合せ（「ハート」図柄の図柄組合せ）を一旦停止表示させることで特殊外れ結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に当該図柄組合せを周回表示させる構成となっており、当該周回表示に連動して残り回数カウンタの値が更新（加算）される。遊技者は特殊外れ結果に対応する図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて特殊外れ結果となった旨を把握することができ、その後は、当該図柄組合せの周回に応じて残り回数カウンタの値が更新されることで今回の終了基準回数を把握することができる。このような構成とすることで、特殊外れ結果を契機として高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【１０５９】

なお、「ハート」図柄の図柄組合せが周回する都度、残り回数カウンタの値が加算表示される構成とすれば、遊技者は周回動作がなるべく長く続くことに期待することとなり、当該演出によって高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態への移行が無駄に遅延されているかのような印象となることを好適に抑制できる。

【１０６０】

上述の如く特殊外れ結果に対応する図柄組合せ（「ハート」図柄の図柄組合せ）の周回表示に連動するようにして残り回数カウンタの値を更新する構成においては、周回の過程で当該図柄組合せが崩れるような事情が発生することで、周回が上手く行われない、すなわち残り回数カウンタの値は更新されないとの印象を与え、当該演出への注目度が早期に低下すると懸念される。そこで、本実施の形態に示したように「ハート」図柄の図柄組合せが維持されるようにして周回表示を行う構成、詳しくは各絵柄列を同期させるようにして周回表示を行う構成とすれば、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。なお、このような構成とすることは、「ハート」図柄の図柄組合せが停止表示されたこと自体が見間違えであったと遊技者に誤解されることを回避する上でも好ましい。

【１０６１】

また、本実施の形態においては周回表示中に有効ラインを通過する他の図柄組合せに、大当たり結果に対応する図柄組合せが含まれないように構成されている。このような構成とすれば、大当たりに昇格するかのような無駄な煽りを抑制して、遊技者の誤認を好適に回避できる。これは、特殊周回表示に連動した残り回数カウンタの値の更新に対する注目

度の低下を抑制する上で好ましい。
【１０６２】
本実施の形態に示したように、「ハート」図柄の図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）される停止ラインと残り回数カウンタの値の更新契機となる停止ラインとを揃える構成とすれば、演出の多様化に起因して遊技者が困惑することを抑制できる。これは、上述した注目度の向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。本実施の形態においては特に、残り回数カウンタの値の更新契機となる有効ライン（停止ライン）の手前の他の有効ラインに「ハート」図柄の図柄組合せが到達した際に周回表示を終了させることが可能となっている。これは、演出の多様化を実現する上で好ましい。
【１０６３】
本実施の形態に示したように、「ハート」図柄の図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）された際には残り回数カウンタの値を非表示のままとし、当該図柄組合せが可変表示後に上記停止ラインに到達した場合に残り回数カウンタの値の表示を開始する構成とすれば、当該図柄組合せを少なくとも一回は周回させることが可能となる。これは設定される終了基準回数の幅を広げつつ、それに起因した周回表示→残り回数の更新の流れが陳腐化することを抑制する上で好ましい。
【１０６４】
＜変形例１＞
上記第１４の実施の形態では、作動口用表示部における絵柄の変動表示が実行されている最中に図柄表示装置９５Ｃにて特殊外れ結果に対応する図柄組合せを停止表示（仮停止表示）させて後半パートへ移行し、この後半パートにて終了基準回数を報知する特殊演出を実行する構成としたが、当該特殊演出を実行するための時間を確保するための具体的構成については任意であり、以下のように変更することも可能である。
【１０６５】
例えば特殊外れ結果となる遊技回ではそれ以外の遊技回の確定表示時間よりも長い確定表示時間が設定される構成とし、確定表示中に上記特殊演出を実行する構成としてもよい。また、特殊外れ結果Ｂとなった遊技回では上記特殊演出を実行せず、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行した後の最初の遊技回中に上記特殊演出を実行する構成としてもよい。この場合、当該最初の遊技回における変動表示時間を特殊演出を実行するのに十分な時間となるように設定する構成とすることが好ましい。仮に当該最初の遊技回が大当たり結果に対応している場合には、特殊演出の最後に最終停止表示される図柄組合せを特殊外れ結果に対応する図柄組合せから大当たり結果に対応する図柄組合せに変更する（昇格させる）とよい。
【１０６６】
＜変形例２＞
上記第１４の実施の形態では、後半パートにおいて「ハート」図柄の図柄組合せが１周して目標ラインに到達する毎に残り回数カウンタが「１０」ずつ加算される構成としたが、加算される値を１種に限定する必要は必ずしもない。後半パートにおいて「ハート」図柄の図柄組合せが１周して目標ラインに到達した場合に複数の候補の何れかが加算される構成とすることも可能である。例えば、残り回数カウンタが「１０」加算される場合と「２０」加算される場合とを設けてもよい。
【１０６７】
＜変形例３＞
上記第１４の実施の形態では、特殊変動表示中に図柄列のスクロール速度を加減速させる構成としたが、特殊変動表示中は図柄列のスクロール速度が一定となるように構成してもよい。
【１０６８】
＜変形例４＞
特殊変動表示においては各図柄列を同期させるようにして周回する構成としたが、これに限定されるものではない。少なくとも目標ラインに到達する時点で「ハート」図柄の図

柄組合せが形成される構成となっていれば足り、その過程では「ハート」図柄の図柄組合せが崩れるように非同期で各図柄列か周回させる構成を否定するものではない。

【１０６９】

＜変形例５＞

上記第１４の実施の形態では、仮停止ラインと残り回数カウンタのカウントアップ契機となる目標ラインとを同じ有効ラインとしたが、仮停止ラインと残り回数カウンタのカウントアップ契機となる目標ラインとを相違させてもよい。

【１０７０】

＜変形例６＞

上記第１４の実施の形態では、特殊変動表示として各図柄列を「ハート」図柄の図柄組合せが維持されるように同期スクロールさせる構成としたが、これに限定されるものではない。少なくとも残り回数カウンタのカウントアップ契機となる目標ラインに到達する際に「ハート」図柄の図柄組合せが形成されるように構成されていれば足り、各図柄列の動きを非同期とすることも可能である。

【１０７１】

＜変形例７＞

上記第１４の実施の形態では、「ハート」図柄の図柄組合せが有効ラインに一旦停止表示された後、周回表示が開始されるタイミング（一旦停止から確定表示時間と同じ長さの期間が経過したタイミング）にて残り回数カウンタに「０」が表示される構成としたが、これに限定されるものではない。「ハート」図柄の図柄組合せが有効ラインに一旦停止表示されたタイミングにて残り回数カウンタに「０」が表示される構成としてもよい。

【１０７２】

また、残り回数カウンタに表示される初期値については「０」に限定されるものではなく、最小値である「１０」とすることも可能である。

【１０７３】

＜変形例８＞

上記第１４の実施の形態では、回数表示部８８Ｃにて残り遊技回数を表示する構成としが、これを変更し、図柄表示装置９５Ｃ（表示画面９５ａＣ）にて残り遊技回数を表示する構成とすることも可能である。

【１０７４】

＜第１５の実施の形態＞

本実施の形態では、第４通常遊技状態への移行条件が成立する遊技回よりも前の遊技回において第４通常遊技状態への移行を予告する特殊予告演出が実行される構成となっていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【１０７５】

（遊技盤ユニット）

上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ｄ（遊技盤８０ａＤ）を左右非対称ゲージとしている。以下、図１３９を参照して遊技盤ユニット８０Ｄについて詳しく説明する。図１３９は遊技盤ユニット８０Ｄの正面図である。

【１０７６】

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

【１０７７】
また、遊技盤８０ａＤには、遊技球の流下経路を適宜分散，調整等するために多数の遊技釘８７が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘８７や風車等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口８１等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。
【１０７８】
作動口ユニット８２Ａは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ａと、当該第１作動口９１Ａの直下に配設された第２作動口９２Ａとによって構成されており、特に第２作動口９２Ａには、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ａが併設されている。
【１０７９】
遊技盤８０ａＤには、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡを囲むようにしてセンターフレーム９６Ａが設けられている。センターフレーム９６Ａは遊技盤８０ａＡの前面から突出しており、当該センターフレーム９６Ａによって遊技領域ＰＥを流下する遊技球の流下経路がセンターフレーム９６Ａを右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている点では上記第１の実施の形態と同様である。但し、本実施の形態においては、左ルートへ発射された遊技球については第１作動口９１Ａ及び第２作動口９２Ａへ入賞し得る一方、可変入賞装置８３Ａ及びスルーゲート８４Ａへの入賞が不可となるように、右ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａ、スルーゲート８４Ａ、可変入賞装置８３Ａに入賞し得る一方、第１作動口９１Ａへの入賞が不可となるように、第１作動口９１Ａ、第２作動口９２Ａ、可変入賞装置８３Ａ、スルーゲート８４Ａの配置が変更されている。なお、左ルートへ発射された遊技球については第２作動口９２Ａへの入賞が不可となるように構成してもよい。
【１０８０】
遊技状態に応じて遊技球の発射先を右ルート／左ルートで切り替えることにより遊技を有利に進めることが可能となる。このような技術介入を促すことで遊技の単調化を抑制している。
【１０８１】
図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡの下部、保留表示領域が設定されている。保留表示領域は、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示領域が左右方向に並ぶようにして区画表示された保留数表示領域Ｄａと、実行中の遊技回に対応した保留用画像（保留アイコン）を表示可能な実行対象表示領域Ｄｃとによって構成されている。保留数表示領域Ｄａは、４つの単位保留表示領域で構成した表示態様と８つの単位保留領域で構成した表示態様とで切替可能となっている。
【１０８２】
左ルートを流下する遊技球の入賞先は主として第１作動口９１Ａとなり低頻度サポートモード中は主として第１作動口９１Ａに係る保留に基づいて遊技が進行する。これに対して右ルートを流下する遊技球の入賞先は主として第２作動口９２Ａとなり高頻度サポートモード中は主として第２作動口９２Ａに係る保留に基づいて遊技が進行する。このような事情から、多くの場合には保留数表示領域Ｄａに表示される保留アイコンについては４つ以下となる。このため、保留数表示領域Ｄａの表示態様については、図１３９に例示しているように保留数表示領域Ｄａを４つの単位保留表示領域で構成した表示態様を基本とし、保留アイコンの数が４を超えている場合にのみ８つの単位保留表示領域で構成した表示態様となるように切り替わることとなる。なお、保留数表示領域Ｄａの表示態様を状況に応じて切り替える機能については省略することも可能である。
【１０８３】
遊技盤ユニット８０Ｄのセンターフレーム９６Ａにおいて表示画面９５ａＡの下側となる部分（下枠部）、詳しくは保留数表示領域Ｄａを構成する第１単位保留表示領域寄りとなる位置（実行対象表示領域Ｄｃの直下となる位置）には、高頻度サポートモードＡ終了までの残り遊技回数を表示するカウンタである回数表示部８８Ｄが設けられている。回数

表示部８８Ｄは報知・演出制御装置１４０に接続されたセグメント表示器であり、報知・演出制御装置１４０による表示制御の対象となっている。報知・演出制御装置１４０は、高頻度サポートモードＡへ移行する場合に回数表示部８８Ｄに終了基準回数に対応する回数を表示し、遊技回が進む毎に当該回数が「１」ずつ減算されるように表示制御を行う。言い換えれば、高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態において保留アイコンＭＰが上記保留数表示領域Ｄａ（詳しくは第１単位保留表示領域）から実行対象表示領域Ｄｃへシフトする度に回数表示部８８Ｃに表示されている残り遊技回数が「１」ずつ減算される構成となっている。

【１０８４】

なお、本実施の形態では、回数表示部８８Ｄにおける残り遊技回数の表示は、第４通常遊技状態以外の遊技状態においては実行されない構成となっているが、これに限定されるものでは無い。例えば、第３通常遊技状態等の他の遊技状態（遊技回数に制限が設けられている遊技状態）においても回数表示部８８Ｄに残り遊技回数が表示される構成としてもよい。

【１０８５】

また、遊技盤８０ａＤの背面側には、特殊外れ結果となる遊技回よりも前に実行される遊技回において当該特殊外れ結果（第４通常遊技状態への移行）の予告演出を行う特殊演出装置５００Ｄが設けられている。特殊演出装置５００Ｄは遊技機正面視において右ルートと重なる位置、詳しくは上述した回数表示部８８Ｄの下方且つ作動口ユニット８２Ａ（詳しくは第１作動口９１Ａ）の側方となる位置に配設されており、遊技盤８０ａＤを通じて遊技機前方から視認可能となっている。特殊演出装置５００Ｄ、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡにおける図柄の変動表示領域ＭＥ、特殊外れが設けられた第１作動口９１Ａによって、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡにおける保留表示領域が囲まれているともいえる。特殊演出装置５００Ｄについての具体的構成についての詳細は後述する。

【１０８６】

（保留球格納エリア）

また、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図１４０の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【１０８７】

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

【１０８８】

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

【１０８９】

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

【１０９０】
上記第１の実施の形態では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選の何れについても特殊外れとなり得る構成としたが、本実施の形態においては、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選の一方についてのみ特殊外れとなり得る構成となっている点で第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図５８及び図５９を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。
【１０９１】
（作動口用の当否テーブル）
図１４１に示すように、第１作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。
【１０９２】
第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１４１（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１４１（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。
【１０９３】
また、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく記抽選に際して低確率モード用の当否テーブル及び高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる状況下では、特殊外れとなる乱数の値（すなわち、特殊外れ情報）は、何れも「２」，「４」，「６」，「１２」，「１４」・・・「５９６」の計１５０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「２」，「４」，「６」，「１２」，「１４」・・・「５９６」が特殊外れ結果に対応している。そして、大当たり及び特殊外れの何れにも該当しない乱数の値は全て外れ結果（通常外れ結果）に対応している。
【１０９４】
図１４２に示すように、第２作動口用の当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。
【１０９５】
第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して低確率モード用の当否テーブル（図１４２（ａ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たり結果に対応している。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブル（図１４２（ｂ））が参照されることとなる状況下では、大当たりとなる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「７７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たり結果に対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ結果（通常外れ結果）に対応している。つまり、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選においては、第１の実施の形態に示した「特殊外れ」とはならない構成となっている。
【１０９６】

次に、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてタイマ割込み処理の一環として実行される保留予告（上記予告演出を含む）用の事前確認処理（図２２のステップＳ３０６参照）及び保留コマンドの設定処理（図２２のステップＳ３０７）について説明する。

【１０９７】

（事前確認処理）

図１４３のフローチャートに示すように、事前確認処理においては先ず、ステップＳ４３０１にて、保留球格納エリア４３２Ａの保留数記憶領域に記憶された作動保留記憶数Ｎと共通保留数ＣＲＮとを読み出し、かかる保留個数の情報をＭＰＵ４０２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ４３０２にて今回の入賞によって取得された保留情報に大当たり結果に対応する情報又は特殊外れ結果に対応する情報が含まれているか否かを確認する。この判定についての詳細は、上記ステップＳ７０２の当否判定処理と同様であるため説明を省略する。

【１０９８】

ステップＳ４３０２の確認処理にて大当たりとなる旨を確認した場合には、ステップＳ４３０３にて肯定判定をしてステップＳ４３０４に進む。ステップＳ４３０４では、ＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ４３０４では今回の入賞に基づき上記ステップＳ３０４にて取得した保留情報のうち種別判定用の情報、すなわち取得済みの種別カウンタＣ２の値を把握し、振分テーブルを参照して大当たりの種別を判定する。ステップＳ４３０４にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には大当たりの種別に係る情報が含まれる。

【１０９９】

ステップＳ４３０２の確認処理にて特殊外れとなる旨を確認した場合には、ステップＳ４３０３にて否定判定をし且つステップＳ４３５０にて肯定判定をしてステップＳ４３０６に進む。ステップＳ４３０６では、ＭＰＵ４０２のレジスタに特殊外れ発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ４３０６では今回の入賞に基づき上記ステップＳ３０４にて取得した保留情報のうち種別判定用の情報、すなわち取得済みの種別カウンタＣ２の値を把握し、振分テーブルを参照して特殊外れの種別を判定する。ステップＳ４３０６にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には特別外れの種別に係る情報が含まれる。

【１１００】

ステップＳ４３０２の確認処理にて通常外れとなる旨を確認した場合には、ステップＳ４３０３及びステップＳ４３５０にて否定判定をしてステップＳ４３０７に進む。ステップＳ４３０７では、通常外れ時リーチ確認処理を実行する。具体的には、ステップＳ３０４にて取得済みのリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握し、外れリーチ発生用の抽選テーブルを参照して外れリーチ発生となるか否かを確認する。外れリーチ発生とはならない場合（完全外れとなる場合）にはステップＳ４３０８にて否定判定をして、本事前確認処理を終了する。外れリーチ発生となる場合にはステップＳ４３０８にて肯定判定をしてステップＳ４３０９に進む。ステップＳ４３０９では、ＭＰＵ４０２のレジスタに外れリーチ発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ４３０９にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には外れリーチの大まかな種別（スーパーリーチであるか否か）に係る情報が含まれる。

【１１０１】

次に図１４４のフローチャートを参照して、保留コマンドの設定処理について説明する。

【１１０２】

（保留コマンドの設定処理）

保留コマンドの設定処理においては先ず、ステップＳ４４０１にて、ＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報が記憶されているか否かを判定する。大当たり発生情報が記憶されている場合にはステップＳ４４０２に進み、大当たり対応保留コマンドを設定する。大当たり対応保留コマンドには、大当たりの種別に関する情報が含まれる。

【１１０３】
一方、ステップＳ４４０１にて否定判定をした場合、すなわちＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ４４０３に進み、ＭＰＵ４０２のレジスタに特殊外れ発生情報が記憶されているか否かを判定する。特殊外れ発生情報が記憶されている場合にはステップＳ４４０４に進み、特殊外れ対応保留コマンドを設定する。特殊外れ対応保留コマンドには、特殊外れの種別に関する情報が含まれる。
【１１０４】
ステップＳ４４０３にて否定判定をした場合にはステップＳ４４０５に進み、ＭＰＵ４０２のレジスタに外れリーチ発生情報が記憶されているか否かを判定する。外れリーチ発生情報が記憶されている場合には、ステップＳ４４０５にて肯定判定をしてステップＳ４４０６に進み、外れリーチ対応保留コマンドを設定する。外れリーチ対応保留コマンドには、外れリーチの大まかな種別（スーパーリーチであるか否か）に係る情報が含まれる。ステップＳ４４０５にて否定判定をした場合にはステップＳ４４０７に進む。ステップＳ４４０７では、外れリーチ非対応保留コマンド（完全外れ対応保留コマンド）を設定する。
【１１０５】
ステップＳ４４０２，Ｓ４４０４，Ｓ４４０６にて保留コマンドの設定を行う場合には、変動種別カウンタＣＳの値等を参照して変動表示時間を決定し、同変動表示時間にかかる情報を当該保留コマンドに格納する。変動表示時間の決定に際しては、上記ステップＳ７１４に示した変動表示時間の設定処理と同じように、変動表示時間テーブルが参照される。このようにして設定された保留コマンドが報知・演出制御装置１４０に送信され、同報知・演出制御装置１４０においては同保留コマンドに基づいて図柄の変動表示態様等を把握可能となる。なお、既に説明したように完全外れの場合には、当該保留情報にかかる遊技回を開始する際に記憶されている保留情報の数に応じて変動表示時間が変化し得る。そこで、完全外れ対応保留コマンドを設定する場合には、変動表示時間にかかる情報は格納されない。
【１１０６】
ステップＳ４４０２、ステップＳ４４０４、ステップＳ４４０６，Ｓ４４０７のいずれかのコマンド設定処理を実行した後は、ステップＳ４４０８にて、保留個数の情報を上記保留コマンドに対して設定する処理を実行する。保留コマンドの情報は複数バイトの情報として構成されており、ステップＳ４４０８では、先ず直前の事前確認処理（図１４３）におけるステップＳ４３０１にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶された保留個数の情報を読み出し、その後に、既に設定されている保留コマンドにおける保留個数の情報用のビットに対して上記読み出した保留個数の情報を論理和などの演算処理によって格納する。これにより、ステップＳ４４０２、ステップＳ４４０４、ステップＳ４４０６，Ｓ４４０７のいずれかの処理にて設定された保留コマンドに対して、かかる保留コマンドに対応した保留情報が何個目のものであるかを特定するための情報が含まれることとなる。以上詳述したステップＳ４４０８の処理を実行した後に、本保留コマンド設定処理を終了する。
【１１０７】
ステップＳ４４０８にて保留個数の情報が含められた保留コマンドは、次回の通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１の外部出力処理により、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、かかる保留コマンドを受信することにより、保留情報が増加したことを特定する。また、報知・演出制御装置１４０では、保留コマンドに後述する保留予告用の情報を追加して表示制御装置４１０に送信する。表示制御装置４１０では、その受信した保留コマンドに基づいて保留表示や保留予告用の処理等を実行する。
【１１０８】
次に、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される保留予告に係る処理について説明する。保留予告に係る処理としては、大別して主制御装置１６２からのコマン

ドを判定するコマンド対応処理と保留予告の態様を決定する保留予告演出設定処理とが設定されている。

【１１０９】

（保留コマンド対応処理）

保留コマンド対応処理においては、主制御装置１６２が送信した保留コマンドを受信している場合に、その受信している保留コマンドに含まれている情報に対応した処理を実行する。なお、保留コマンド対応処理は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される。

【１１１０】

保留コマンド対応処理においては先ず、保留コマンドを受信しているか否かを判定する。報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて受信したコマンドはＲＡＭ４４４のコマンド格納エリアに一旦格納される。当該コマンド格納エリアは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されており、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行できるようになっている。対応保留コマンドを受信しているか否かの判定に際しては、コマンド格納エリア４６１における今回の読み出し対象のエリアに大当たり対応保留コマンドを受信しているか否かを判定する。なお、かかるコマンドの読み出しの構成は、変動開始用コマンド等の他のコマンドの読み出しにおいても同様である。

【１１１１】

保留コマンドを受信している場合には、当該保留コマンドに含まれる各種情報を保留情報格納エリアに記憶する。保留情報格納エリア４６７は、第１エリアＲｃ１～第８エリアＲｃ８を有しており、各エリアにつき１の保留情報を格納可能な構成となっている。各エリアに格納された保留情報は、主制御装置１６２からシフトコマンドを受信することにより、すなわち遊技回が開始された場合に、下位エリア側に順にシフトされることとなる。具体的には、第１エリアＲｃ１のデータをクリアするとともに、第２エリアＲｃ２→第１エリアＲｃ１、第３エリアＲｃ３→第２エリアＲｃ２、第４エリアＲｃ４→第３エリアＲｃ３　・・・　第８エリアＲｃ８→第７エリアＲｃ７といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。報知・演出制御装置１４０の保留情報格納エリアにおいても、主制御装置１６２の保留球格納エリア４３２（詳しくは作動口用保留エリアＲＥ）と同様に入球先に関係なく保留情報が時系列的にまとめて記憶される構成となっている。詳しくは今回受信したコマンドに含まれる保留数の情報を特定し、第１エリアＲｃ１～第８エリアＲｃ８のうちその特定した保留数の情報に対応するエリアに上記各種情報を記憶する。

【１１１２】

なお、上述した保留コマンドを受信した場合にはＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリアに保留コマンド受信フラグがセットされ、シフトコマンドを受信した場合には各種フラグ格納エリアにシフトコマンド受信フラグがセットされる。これら各フラグは、以下に説明する保留予告演出用の設定処理（保留予告演出用設定処理）の契機となり、当該保留予告演出用設定処理が終了した際に消去される。

【１１１３】

報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２においては、保留情報格納エリアに記憶された情報に基づいて大当たり予告演出設定処理を行う。ここで、図１４５のフローチャートを参照して大当たり予告演出設定処理について説明する。なお、大当たり予告演出設定処理は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される処理であり、上述した保留コマンド又はシフトコマンドを受信したことを条件として実行される処理である。つまり、本実施の形態においては大当たり予告演出を実行する契機は作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に伴って保留情報が取得された場合又は遊技進行に伴って保留情報が消化された場合となっている。

【１１１４】

（大当たり予告演出設定処理）

大当たり予告演出設定処理においては先ず、ステップＳ４５０１にて大当たり予告演出

を行っている最中であるか否かを判定する。ステップＳ４５０１にて肯定判定をした場合には、そのまま本大当たり予告演出設定処理を終了する。ステップＳ４５０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ４５０２に進む。

【１１１５】

ステップＳ４５０２では、ＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に後述する大当たり予告演出規制フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ４５０２にて肯定判定をした場合にはそのまま本大当たり予告演出設定処理を終了する。ステップＳ４５０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４５０３に進む。

【１１１６】

ステップＳ４５０３では主制御装置１６２から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ４５０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４５０４にて保留コマンド受信時の抽選処理を実行し、大当たり予告演出を行うか否かを決定する。ステップＳ４５０３にて否定判定をした場合には、ステップＳ４５０５に進む。ステップＳ４５０５では主制御装置１６２からシフトコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップＳ４５０５にて否定判定をした場合、すなわち保留コマンド及びシフトコマンドの何れも受信していないと判定した場合には、そのまま本大当たり予告演出設定処理を終了する。ステップＳ４５０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４５０６にてシフトコマンド受信時の抽選処理を実行し、大当たり予告演出を行うか否かを決定する。

【１１１７】

ステップＳ４５０４又はステップＳ４５０６の抽選処理を実行した後は、ステップＳ４５０７に進む。ステップＳ４５０７では、大当たり予告演出に当選したか否かを判定する。ステップＳ４５０７にて否定判定をした場合には、そのまま本大当たり予告演出設定処理を終了する。ステップＳ４５０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４５０８に進む。ステップＳ４５０８では、大当たり予告演出詳細決定処理を実行する。続くステップＳ４５０９ではＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に大当たり予告演出フラグをセットし、ステップＳ４５１０ではＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に特殊外れ予告演出規制フラグをセットする。ステップＳ４５０９にてセットされた大当たり予告演出フラグについては、大当たり予告演出が終了した際に消去されることとなる。なお、上記ステップＳ４５０１においては、この大当たり予告演出フラグがセットされているか否かに基づいて大当たり予告演出中であるか否かを判定する。その後は、ステップＳ４５１１にて大当たり予告選出開始処理を実行し、本大当たり予告演出設定処理を終了する。

【１１１８】

次に、図１４６及び図１４７を参照して、ステップＳ４５０８の大当たり予告演出詳細決定処理について説明する。図１４６は大当たり予告演出詳細決定処理を示すフローチャート、図１４７は大当たり予告演出を示す概略図である。

【１１１９】

（大当たり予告演出詳細決定処理）

図１４６に示すように、大当たり予告演出詳細決定処理においては先ずステップＳ４６０１にて表示態様の変更対象を決定する。

【１１２０】

本実施の形態に示す大当たり予告演出は、図柄表示装置９５Ａ（表示画面９５ａＡ）の保留表示領域ＮＥに表示おける保留表示の態様等を大当たり予告演出に対応するものに変化させることにより実行される。具体的には、保留数表示領域Ｄａに表示された保留アイコンＭＰのうち該当遊技回（該当保留）に対応するものを変化させる（本実施の形態では色を変化させる）。具体的には、保留アイコンＭＰの色が複数パターン、詳しくは白色（レベル０）、青色（レベル１）、黄色（レベル２）、赤色（レベル３）の３つのパターンが設けられており、該当する保留アイコンＭＰの色が白色以外の色に変化させる。

【１１２１】

該当保留が大当たり結果に対応している場合には、レベル３　＞　レベル２　＞　レベ

ル１の順に選択されやすくなっており、該当保留が通常外れ結果に対応している場合にはレベル１　＞　レベル２　＞　レベル３の順に選択されやすくなっている。つまり、大当たり予告演出が実行される場合には、最終的なレベルが高くなる程、大当たり結果に繋がる期待度が高くなる。

【１１２２】

なお、大当たり予告演出については、変化した保留アイコンＭＰの色が実行対象表示領域Ｄｃへシフトするまで維持される固定式の予告演出と、実行対象表示領域Ｄｃへシフトするまでに色が変化するステップアップ式の予告演出とに大別される。

【１１２３】

ステップＳ４６０１においては色の変更対象となる保留アイコンが決定される。続くステップＳ４６０２では該当する保留アイコンが実行対象表示領域Ｄｃに移った後の最終的な色（表示態様）を決定する。そして、その結果を踏まえてステップＳ４６０３では、初期の色（表示態様）を決定する。

【１１２４】

その後は、ステップＳ４６０４にて残りの該当する保留アイコンＭＰが実行対象表示領域Ｄｃに移るまでの残りシフト回数を把握し、その把握したシフト回数に基づいて上述したステップアップパターンを決定する。なお、初期の色と最終的な色とが一致している場合にはステップアップは発生しない。

【１１２５】

表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２では、報知・演出制御装置１４０を経由して主制御装置１６２から受信した保留コマンド及びシフトコマンドに基づいて保留表示領域ＮＥ等の表示制御を行う。以下、図１４８のフローチャートを参照して、表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２にて実行される保留表示制御用コマンド対応処理について説明する。保留表示制御用コマンド対応処理は、所定の周期（本実施の形態では２ｍｓｅｃ）で起動される定期処理（コマンド対応処理）の一環として実行される処理である。

【１１２６】

（保留表示制御用コマンド対応処理）

保留表示制御用コマンド対応処理においては先ず、ステップＳ４７０１にて報知・演出制御装置１４０から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４７０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ４７０２に進む。ステップＳ４７０２では、ワークＲＡＭ４７４の各種カウンタエリアに設けられた保留数カウンタの値（保留記憶数ＳＮ）を１加算する。

【１１２７】

ステップＳ４７０２にてカウンタ更新処理を実行した後はステップＳ４７０３に進む。ステップＳ４７０３ではワークＲＡＭ４７４に追加フラグをセットする。後述する保留表示制御処理においてはこの追加フラグに基づいて保留数表示領域Ｄａに保留アイコンＭＰを追加する処理を行う。その後、本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。

【１１２８】

ステップＳ４７０１の説明に戻り、当該ステップＳ４７０１にて否定判定をした場合、すなわち保留コマンドを受信していない場合には、ステップＳ４７０４に進む。ステップＳ４７０４では報知・演出制御装置１４０からシフトコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ４７０４にて否定判定をした場合にはそのまま本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。ステップＳ４７０４にて肯定判定をした場合にはステップＳ４７０５に進む。ステップＳ４７０５では、ワークＲＡＭ４７４の各種カウンタエリアに設けられた保留数カウンタの値（保留記憶数ＳＮ）を１減算する。

【１１２９】

ステップＳ４７０５にてカウンタ更新処理を実行した後はステップＳ４７０６に進む。ステップＳ４７０６ではワークＲＡＭ４７４にシフトフラグをセットする。後述する保留表示制御処理においてはこのシフトフラグに基づいて保留アイコンＭＰをシフトさせる処理を行う。その後、本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。

【１１３０】
次に、図１４９のフローチャートを参照し、表示制御装置４１０のＭＰＵ４７２にて定期処理の一環として実行される保留表示処理について説明する。
【１１３１】
（保留表示処理）
保留表示処理においては先ず、ステップＳ４８０１にてワークＲＡＭ４７４の各種フラグ格納エリアに追加フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ４８０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ４８０２に進む。ステップＳ４８０２では、今回追加表示する保留アイコンの色を変化させるか否かを判定する。具体的には、図１４６の大当たり予告演出詳細決定処理にて決定された事項から、今回追加する保留アイコンの色を白色以外とするか否かを判定する。
【１１３２】
ステップＳ４８０２にて否定判定をした場合にはステップＳ４８０３にて通常追加処理を実行する。具体的には、実行対象表示領域Ｄｃが空いている場合には、実行対象表示領域Ｄｃに白色の保留アイコンＭＰを追加表示する。実行対象表示領域Ｄｃが埋まっている場合には、単位保留表示エリアにて保留アイコンＭＰが表示されていない（空きとなっている）もののうち最も若い（実行対象表示領域Ｄｃに最も近い）単位保留表示エリアに白色の保留アイコンＭＰを追加表示する。
【１１３３】
ステップＳ４８０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４８０４にて特殊追加処理を行う。具体的には、実行対象表示領域Ｄｃが空いている場合には、実行対象表示領域Ｄｃにステップ４６０３にて決定された色（青色、黄色、赤色の何れか）の保留アイコンＭＰを追加表示する。実行対象表示領域Ｄｃが埋まっている場合には、単位保留表示エリアにて保留アイコンＭＰが表示されていない（空きとなっている）もののうち最も若い（実行対象表示領域Ｄｃに最も近い）単位保留表示エリアにステップＳ４６０３にて決定された色（青色、黄色、赤色の何れか）の保留アイコンＭＰを追加表示する。
【１１３４】
ステップＳ４８０３又はステップＳ４８０４の処理を実行した後は、ステップＳ４８０５にてワークＲＡＭ４７４の各種フラグ格納エリアに記憶されている追加フラグを消去して、本保留表示処理を終了する。
【１１３５】
ステップＳ４８０１の説明に戻り、当該ステップＳ４８０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ４８０６に進む。ステップＳ４８０６では、ワークＲＡＭ４７４の各種フラグ格納エリアにシフトフラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ４８０６にて否定判定をした場合には、そのまま本保留表示処理を終了する。ステップＳ４８０６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４８０７に進む。ステップＳ４８０７では、図１４６の大当たり予告演出詳細決定処理にて決定された事項から、今回のシフト時に表示中の保留アイコンの色を変化させるか否かを判定する。
【１１３６】
ステップＳ４８０７にて否定判定をした場合にはステップＳ４８０８にて通常シフト処理を実行し、ステップＳ４８０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４８０７にて特殊シフト処理を行う。これら通常シフト処理及び特殊シフト処理については、実行対象表示領域Ｄｃに表示されている保留アイコンＭＰを非表示とした後、保留数表示領域Ｄａに表示されている保留アイコンＭＰを実行対象表示領域Ｄｃ側にシフトさせる。詳しくは、第１単位保留表示エリアに表示されている保留アイコンＭＰを実行対象表示領域Ｄｃに移動させるとともに、他の単位保留表示エリアに表示されている保留アイコンＭＰを左隣の単位保留表示エリアに各々移動させる。このような動きを繰り返すことにより、表示されている保留アイコンＭＰが古い順に実行対象表示領域Ｄｃに移り、当該実行対象表示領域Ｄｃを経由して消去される。ここで、通常シフト処理では全ての保留アイコンの色をシフト前後で変化させない構成となっているのに対して、特殊シフト処理では保留アイコン

のうち該当する保留アイコンの色をシフトに伴って変化させる構成となっている点で異なる。

【１１３７】

ステップＳ４８０８又はステップＳ４８０９のシフト処理を実行した後は、ステップＳ４８１０にてワークＲＡＭ４７４の各種フラグ格納エリアに記憶されているシフトフラグを消去して本保留表示処理を終了する。

【１１３８】

ここで、図１５０を参照して、大当たり予告演出の流れについて説明する。図１５０（ａ）はステップアップ非対応となる第１大当たり予告演出の流れを示す概略図、図１５０（ｂ）はステップアップ対応となる第２大当たり予告演出の流れを示す概略図である。なお、図１５０においては、保留数表示領域Ｄａの表示態様が４つの単位保留表示領域（第１単位保留表示領域Ｄａ１～第４単位保留表示領域Ｄａ４）で構成した表示態様となっている場合について例示している。

【１１３９】

図１５０（ａ）に示す例では、第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて保留アイコンＭＰが第３単位保留表示領域Ｄａ３に追加されている。この保留については大当たり結果に対応しており、大当たり予告演出に当選することで第３単位保留表示領域Ｄａ３に追加される保留アイコンＭＰの色は赤色となっている。今回の大当たり予告演出についてはステップアップ非対応の第１大当たり予告演出に対応しており、図１２０（ａ２）→図１２０（ａ３）→図１２０（ａ４）→図１２０（ａ５）の順に保留アイコンＭＰがシフトする過程でその色は赤色に維持されることとなる。当該する保留アイコンＭＰに係る遊技回が開始される前の遊技回中に大当たり予告演出が開始されることで遊技者に遊技への注目を促すことができる。

【１１４０】

図１５０（ｂ）に示す例では、第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて保留アイコンＭＰが第３単位保留表示領域Ｄａ３に追加されている。この保留については大当たり結果に対応しており、大当たり予告演出に当選することで第３単位保留表示領域Ｄａ３に追加される保留アイコンＭＰの色は青色となっている。今回の大当たり予告演出についてはステップアップ対応の第２大当たり予告演出に対応しており、図１２０（ｂ２）→図１２０（ｂ３）→図１２０（ｂ４）→図１２０（ｂ５）の順に保留アイコンＭＰがシフトする過程でその色が、青色→黄色→赤色に変化している。

【１１４１】

図１２０（ｂ）に示すように、保留アイコンＭＰの色が遊技進行に伴って複数回変化する。例えば、最終的に変化する色が赤色の場合であっても、先ずはそれよりも期待度の低い下位の色（青色又は黄色）に変化させて、保留アイコンＭＰがシフトするタイミングにてより期待度の高い上位の色へステップアップ（昇格）させる。これら２種の大当たり予告演出を併用することにより、期待度の低い色となった場合であっても、該当遊技回となるまでにより期待度の高い色へ変化する可能性が生じる。これにより、大当たり予告演出への注目度が早期に低下することを抑制している。

【１１４２】

以上詳述したように大当たり予告演出は図柄表示用の図柄表示装置９５Ａにて実行される。これに対して、特殊外れ予告演出については図柄表示装置９５Ａとは別に設けられた特殊演出装置５００Ｄにて実行される。以下、図１５１を参照して特殊演出装置５００Ｄについて補足説明する。図１５１は特殊演出装置５００Ｄの正面図である。

【１１４３】

（特殊演出装置５００Ｄ）

特殊演出装置５００Ｄは、透明性を有する遊技盤８０ａＤを通じて遊技機前方へ光を照射する発光演出装置であり、当該特殊演出装置５００において遊技盤８０ａＡの背面と対向する部分（対向部５０１Ｄ）には、特殊外れ予告演出を実行する予告用装飾部５１１Ｄと、特殊外れ結果である旨を報知する報知用装飾部５１２Ｄとが設けられている。

【１１４４】
予告用装飾部５１１Ｄ及び報知用装飾部５１２Ｄは、前者が左側且つ後者が右側となるように左右に並べて設けられており、予告用装飾部５１１Ｄの方が報知用装飾部５１２Ｄよりも上記保留数表示領域Ｄａ、実行対象表示領域Ｄｃ、作動口ユニット８２Ａに近くなるように配置されている。なお、特殊外れ結果となり得る第１作動口９１Ａから特殊演出装置５００Ｄ（詳しくは予告用装飾部５１１Ｄ）までの距離は、当該第１作動口９１Ａから図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡにおける図柄の変動表示領域ＭＥまでの距離よりも短くなっている。
【１１４５】
報知用装飾部５１２Ｄは、点灯状態及び消灯状態に切替可能となっており、特殊外れ結果を契機とした高頻度サポートモードＡとなる場合に消灯状態→点灯状態に切り替わることにより上記報知を行う構成となっている。そして、高頻度サポートモードＡ中は点灯状態に維持され、高頻度サポートモードＡにて実行された遊技回数が上記終了基準回数に達して当該高頻度サポートモードＡが終了する場合に消灯状態に切り替わる構成となっている。
【１１４６】
予告用装飾部５１１Ｄは、青色の第１発光部５２１Ｄと、黄色の第２発光部５２２Ｄと、赤色の第３発光部５２３Ｄとからなり、それら第１発光部５２１Ｄ、第２発光部５２２Ｄ、第３発光部５２３Ｄについては個別に点灯状態／消灯状態に切替可能となっている。
【１１４７】
特殊外れ予告演出は、第１発光部５２１Ｄのみが点灯状態となるステップ１（図１５２（ａ）参照）、第２発光部５２２Ｄが点灯状態となるステップ２（図１５２（ｂ）参照）、第３発光部５２３Ｄが点灯状態となるステップ３（図１５２（ｃ）参照）を有しており、遊技回の進行に伴ってステップアップすることで特殊外れ結果となる期待度が変化する構成となっている。例えば、ステップ１となった場合に特殊外れ結果となる期待度は３０％となり、ステップ２となった場合に特殊外れ結果となる期待度は５０％となり、ステップ３となった場合に特殊外れ結果となる期待度は８０％となるように設定されている。特殊外れ結果対応の特殊外れ予告演出においては最終的に報知用装飾部５１２Ｄが点灯状態となることで特殊外れ結果となった旨が明示され（例えば図１５２（ｄ）参照）、通常外れ結果対応の特殊外れ予告演出においては予告用装飾部５１１Ｄ及び報知用装飾部５１２Ｄが消灯状態となることで特殊外れ結果とならなかった旨が明示されることとなる。
【１１４８】
なお、本実施の形態に示す特殊外れ予告演出においては、遊技回が進んだ場合に必ず上記ステップが進むとは限らず、遊技回が進んだ場合であってもステップが進まない場合もある。また、ステップが１段階ずつ進むとは限らず、一部のステップを飛ばしてステップが進む場合もある。因みに、詳細については後述するが、特殊外れ結果である場合であっても必ず特殊外れ予告演出が発生するとは限らず、特殊外れ予告演出を経由することなく報知用装飾部５１２Ｄが点灯状態に切り替わる場合もある。
【１１４９】
報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２においては、保留情報格納エリアに記憶された情報に基づいて特殊外れ予告演出設定処理を行う。ここで、図１５３のフローチャートを参照して特殊外れ予告演出設定処理について説明する。なお、特殊外れ予告演出設定処理は、第１通常遊技状態中に所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される処理である。
（特殊外れ予告演出設定処理）
特殊外れ予告演出設定処理においては先ず、ステップＳ４９０１にて通常外れ対応の遊技回において確定表示を開始するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ４９０１にて否定判定をした場合には、そのまま特殊外れ予告演出設定処理を終了する。ステップＳ４９０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４９０２に進む。
【１１５０】

ステップＳ４９０２では、大当たり予告演出を実行している最中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に大当たり予告演出フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ４９０２にて肯定判定をした場合にはそのまま本特殊外れ予告演出設定処理を終了する。ステップＳ４９０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ４９０３に進む。

【１１５１】

ステップＳ４９０３では記憶されている後続の保留に特殊外れに対応する保留が含まれているか否かを判定する。ステップＳ４９０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４９０４に進む。ステップＳ４９０４では、特殊外れに対応する保留に対して先行する保留に外れリーチに対応するものが含まれているか否かを判定する。ステップＳ４９０４にて否定判定をした場合にはステップＳ４９０５に進む。ステップＳ４９０５では特殊外れに対応する保留に対して先行する保留に大当たりに対応するものが含まれているか否かを判定する。ステップＳ４９０５にて否定判定をした場合には、ステップＳ４９０６に進む。ステップＳ４９０６では、特殊外れ結果対応の特殊外れ予告演出を実行するか否かを決定する抽選処理（本前兆対応の抽選処理）を実行する。この抽選処理では、ＲＯＭ４４３の抽選用テーブル記憶エリア４５１に記憶されている本前兆用の特殊外れ予告演出抽選テーブルを参照して、特殊外れ予告演出を実行するか否かを決定する。この抽選処理にて当選する確率は５０％となっている。つまり、特殊外れ結果となった場合の凡そ半分は特殊外れ予告演出を経由して特殊外れ結果となった旨が報知されるのに対して、残り半分は特殊外れ予告演出を経由することなく特殊外れ結果となった旨が報知される構成となっている。

【１１５２】

ステップＳ４９０３の説明に戻り、当該ステップＳ４９０３にて否定判定をした場合には、ステップＳ４９０７に進む。ステップＳ４９０７では、最新の保留を特殊外れ予告演出の対象となる保留として仮設定し、当該仮設定された保留に対して先行する保留に外れリーチに対応するものが含まれているか否かを判定する。ステップＳ４９０７にて否定判定をした場合にはステップＳ４９０８に進む。ステップＳ４９０８では仮設定された保留に対して先行する保留に大当たりに対応するものが含まれているか否かを判定する。ステップＳ４９０５にて否定判定をした場合には、ステップＳ４９０９に進む。ステップＳ４９０９では、特殊外れ結果非対応の特殊外れ予告演出を実行するか否かを決定する抽選処理（ガセ前兆対応の抽選処理）を実行する。この抽選処理では、ＲＯＭ４４３の抽選用テーブル記憶エリア４５１に記憶されているガセ前兆用の特殊外れ予告演出抽選テーブルを参照して、特殊外れ予告演出を実行するか否かを決定する。この抽選処理にて当選する確率は仮設定された保留の変動表示態様によって異なる。具体的には、変動表示態様がノーマルリーチＡ～Ｂである場合には当選確率が１％となり、変動表示態様がスーパーリーチＡ～Ｃである場合には当選確率が３％となる。

【１１５３】

ステップＳ４９０６，Ｓ４９０９の抽選処理にて特殊外れ予告演出に当選した場合には、ステップＳ４９１０にて肯定判定をしてステップＳ４９１１に進み、特殊外れ予告演出詳細決定処理を実行する。ステップＳ４９０６，Ｓ４９０９の抽選処理にて特殊外れ予告演出に非当選となった場合、又はステップＳ４９０４，Ｓ４９０５，Ｓ４９０７，Ｓ４９０８にて肯定判定をした場合には、ステップＳ４９１０にて否定判定をしてそのまま本特殊外れ予告演出設定処理を終了する。

【１１５４】

ここで、図１５４のフローチャートを参照して特殊外れ予告演出詳細決定処理について説明する。

【１１５５】

特殊外れ予告演出詳細決定処理においては先ず、ステップＳ５００１にて特殊演出装置５００Ｄの最終的な表示態様を決定する。すなわち、上記ステップ１～ステップ３の何れとするかを決定する。具体的には、今回の特殊外れ予告演出の開始契機となった保留（以

下、該当保留という）が特殊外れ結果に対応しているか否かと、特殊外れ結果に対応していない場合には該当保留に係る変動表示態様と、該当保留に先行する保留の数とに基づいてステップ１～ステップ３の何れとするかを決定する。例えば、今回の特殊外れ予告の開始契機となった該当保留が特殊外れ結果に対応している場合にはステップ１＜ステップ２＜ステップ３の順に選択される確率が高くなるように構成されている。該当保留が特殊外れ結果に対応していない場合にはステップ３＜ステップ２＜ステップ１の順に選択される確率が高くなるように設定されている。なお、特殊外れ予告演出が実行される場合の該当保留がリーチ表示に対応している場合には、図柄表示装置９５Ａにて実行されるリーチ表示においては、少なくとも何れかの有効ライン上に「ハート」図柄によるリーチラインが形成される構成となっている。

【１１５６】

続くステップＳ５００２では該当保留が実行されるまでの残りシフト回数を把握する。そして、ステップＳ５００３では、ステップＳ５００１にて決定した最終的な表示態様（ステップ１～ステップ３）と、ステップＳ５００２にて把握した残りシフト回数とに基づいてステップアップパターンを決定する。

【１１５７】

例えば、該当遊技回が特殊外れ結果に対応しており、最終的な表示態様がステップ３である場合には、ステップアップパターンとして、ステップ１（第１発光部５２１Ｄ＝発光状態）→ステップ２（第２発光部５２２Ｄ＝発光状態）→ステップ３（第３発光部５２３Ｄ＝発光状態）となるパターンと、ステップ１（第１発光部５２１Ｄ＝発光状態）→ステップ３（第３発光部５２３Ｄ＝発光状態）となるパターンと、ステップ２（第２発光部５２２Ｄ＝発光状態）→ステップ３（第３発光部５２３Ｄ＝発光状態）となるパターンと、最初からステップ３（第３発光部５２３Ｄ＝発光状態）となるパターンとのうち何れを実行するかが残りシフト回数を参照して決定される。

【１１５８】

図１５３の説明に戻り、ステップＳ４９１１にて特殊外れ予告演出詳細決定処理を実行した後は、ステップＳ４９１２に進む。ステップＳ４９１２では、ＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に特殊外れ予告演出フラグをセットする。特殊外れ予告演出フラグはＭＰＵ４４２にて特殊外れ予告演出を実行中であるか否かを把握するためのフラグである。続くステップＳ４９１３では、ＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に大当たり予告演出規制フラグをセットする。ステップＳ４９１３にてセットされた大当たり予告演出規制フラグについては、特殊外れ予告演出が終了した際に消去される。その後は、ステップＳ４９１４にて特殊外れ予告演出開始処理を実行し、本特殊外れ予告演出設定処理を終了する。以上詳述したように、本実施の形態においては通常外れ結果となる遊技回にて特殊外れ予告演出が開始される構成となっており、その開始タイミングは当該遊技回における図柄組合せの確定表示タイミングとなっている。

【１１５９】

次に、図１５５のフローチャートを参照して、ＭＰＵ４４２にて定期処理の一環として実行される特殊外れ予告演出実行処理について説明する。

【１１６０】

（特殊外れ予告演出実行処理）

特殊外れ予告演出実行処理においては先ず、ステップＳ５１０１にてＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に特殊外れ予告演出フラグがセットされているか否かを判定する。ステップＳ５１０１にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊外れ予告演出実行処理を終了する。ステップＳ５１０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５１０２に進む。ステップＳ５１０２では図柄表示装置９５Ａにおいて図柄組合せを停止表示（確定表示）させたタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ５１０２にて肯定判定をした場合にはステップＳ５１０３に進む。

【１１６１】

ステップＳ５１０３では、上記ステップＳ５００３にて決定したステップアップパター

ンを参照して今回のタイミングにてステップアップを発生させるか否かを判定する。ステップＳ５１０３にて肯定判定をした場合にはステップＳ５１０４に進む。ステップＳ５１０４ではステップＳ５００３にて決定したステップアップパターンを参照して発光対象追加処理を実行する。例えば、今回の特殊外れ予告演出の開始契機となった特殊外れ結果に対応する該当遊技回においては、報知用装飾部５１２Ｄを消灯状態から点灯状態に切り替える。ステップＳ５１０４にて発光対象追加処理を実行した後、又はステップＳ５１０３にて否定判定をした場合には、本特殊外れ予告演出実行処理を終了する。

【１１６２】

ステップＳ５１０２の説明に戻り、当該ステップＳ５１０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ５１０５に進む。ステップＳ５１０５では、図柄表示装置９５Ａにおける図柄組合せの確定表示が完了となるタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ５１０５にて否定判定をした場合には、ステップＳ５１０６に進む。ステップＳ５１０６では、特殊演出装置５００Ｄの予告用装飾部５１１Ｄを消灯させる消灯処理を実行する。つまり、該当遊技回が特殊外れ結果に対応しているか否かにかかわらず、確定表示が完了となるタイミングで予告用装飾部５１１Ｄによる特殊外れ予告演出は終了することとなる。

【１１６３】

その後は、ＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に格納されている特殊外れ予告演出フラグ及び大当たり予告演出規制フラグを消去して、本特殊予告演出実行処理を終了する。大当たり予告演出規制フラグが消去されることで、以降は大当たり予告演出を実行可能となる。

【１１６４】

ここで、図１５６のタイミングチャートを参照して、特殊外れ予告演出の流れについて例示する。なお、図１５６の例では、第１通常遊技状態中に特殊外れ結果となったことを契機として第４通常遊技状態へ移行しており、当該特殊外れ結果となる旨が該当遊技回よりも先の遊技回にて特殊演出装置５００Ｄにより予告されている。

【１１６５】

ｔｊ１のタイミングでは、第１作動口用表示部Ｄ１において絵柄の変動表示及び図柄表示装置９５Ａにおける図柄の変動表示が開始されている。この遊技回中のｔｊ２のタイミングでは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生し、保留数が「２」→「３」に増加している。この追加された保留については特殊外れ結果に対応している。

【１１６６】

ｔｊ１のタイミングにて開始された遊技回については通常外れ結果に対応しており、この結果が明示される確定表示のタイミング（ｔｊ３のタイミング）では、特殊外れ予告演出が開始されている。具体的には、特殊演出装置５００Ｄ（予告用装飾部５１１Ｄ）の第１発光部５２１Ｄが消灯状態から点灯状態に切り替わっている（ステップ１）。

【１１６７】

ｔｊ４のタイミングにて開始された遊技回についても通常外れ結果に対応しており、この結果が明示される確定表示のタイミング（ｔｊ５のタイミング）では、特殊外れ予告演出がステップ１→ステップ２にステップアップしている。具体的には、特殊演出装置５００Ｄ（予告用装飾部５１１Ｄ）の第２発光部５２２Ｄが消灯状態から点灯状態に切り替わっている。

【１１６８】

ｔｊ６のタイミングにて開始された遊技回についても通常外れ結果に対応しており、この結果が明示される確定表示のタイミング（ｔｊ７のタイミング）では、特殊外れ予告演出がステップ２→ステップ３にステップアップしている。具体的には、特殊演出装置５００Ｄ（予告用装飾部５１１Ｄ）の第３発光部５２３Ｄが消灯状態から点灯状態に切り替わっている。

【１１６９】

続くｔｊ８のタイミングでは、今回の特殊外れ予告演出の契機となった特殊外れ結果対応の遊技回（該当遊技回）が開始されている。この遊技回はリーチ表示に対応しており、

ｔｊ１０のタイミングではリーチ表示に移行している。具体的には、図柄表示装置９５Ａにおいて「ハート」図柄によりリーチラインが形成されている。その後は、特殊外れ結果が明示される確定表示のタイミング（ｔｊ１１のタイミング）にて特殊演出装置５００Ｄの報知用装飾部５１２Ｄが消灯状態から点灯状態に切り替わる。

【１１７０】

確定表示時間が経過してｔｊ１２のタイミングでは、第４通常遊技状態へ移行するとともに、予告用装飾部５１１Ｄ（発光部５２１Ｄ～５２３Ｄ）が点灯状態から消灯状態に切り替わっている。つまり、報知用装飾部５１２Ｄを点灯状態に維持したまま特殊外れ予告演出が終了している。

【１１７１】

以上詳述した第１５の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【１１７２】

本実施の形態に示したように、大当たり結果となった場合には特別遊技状態（開閉実行モード）を経由してサポートモードが高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＢ）に変更され、特殊外れ結果となった場合には特別遊技状態を経由することなくサポートモードが高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＡ）に変更される構成とすれば、高頻度サポートモードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。

【１１７３】

ここで、本実施の形態において、大当たり結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定（先特定）され、その先特定の結果に基づいて大当たり予告演出（「第１特別演出」に相当）が実行される構成となっておいる、また、特殊外れ結果であるか否かについても該当遊技回が開始される前に特定（先特定）され、その先特定の結果に基づいて特殊外れ予告演出（「第２特別演出」に相当）が実行される構成となっている。このような構成とすることで該当遊技回よりも前の遊技回から遊技への注目度を好適に向上させることができる。しかしながら、大当たり結果を契機として特別遊技状態へ移行する構成においては、特別遊技状態への移行に期待する遊技者は大当たり予告演出に注目することとなる。仮に特殊外れ予告演出が実行されている最中に大当たり予告演出が開始された場合には、遊技者の注目が特殊外れ予告演出から大当たり予告演出に移る可能性が高くなると想定される。これは特殊外れ予告演出によって遊技への注目度の向上を図る効果を上手く発揮させる上で妨げになると懸念される。この点、本実施の形態に示すように、特殊外れ予告演出が実行されている場合には新たなに大当たり予告演出が開始されないように規制する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭できる。これは、上述した２種の予告演出の共存を図る上で好ましい。

【１１７４】

本実施の形態に示したように、特殊外れ予告演出が実行される場合に大当たり予告演出が規制される構成とすることは、特殊外れ予告演出の演出態様に係る制約を緩和する上で好ましい。つまり、特殊外れ予告演出が実行条件成立後直ちに開始される態様とする場合だけでなく、内部的に特殊外れ予告演出の実行条件が成立している状況下にて敢えて開始を遅らせる態様とする場合であっても、大当たり予告演出と特殊外れ予告演出との競合を好適に抑制することができ、第２特別演出の演出態様に係る制約を好適に緩和できる。

【１１７５】

本実施の形態に示したように、大当たり予告演出の実行中に特殊外れ予告演出の実行条件が成立し得る構成とすれば、特殊外れ予告演出の実行機会を好適に確保することができる。そして、大当たり予告演出の実行中に特殊外れ予告演出の実行条件が成立した場合には大当たり予告演出を中止させることにより、遊技者に特殊外れ予告演出への注目を促すことができる。上述の如く大当たり予告演出を中止させる場合には、特殊外れ予告演出の開始後に大当たり予告演出を中止させることにより中止の挙動自体を演出の一環とすることができ、遊技への注目度の向上を図る上で実用上好ましい構成を実現できる。

【１１７６】

上述したように該当遊技回よりも前の遊技回にて予告演出が開始される構成においては、当該予告演出の開始時に遊技者の期待感が増すと想定される。そこで、大当たり予告演出と特殊外れ予告演出とを併用する上で、遊技回において各予告演出が開始されるタイミングを相違させる構成とすれば、各予告演出の開始（冒頭）が見逃されることを好適に抑制できる。本実施の形態においては特に、大当たり予告演出については遊技回の開始時（シフト時）に開始される構成となっているのに対して、特殊外れ予告演出については遊技回における確定表示への移行時に開始される構成となっている。このようなタイミングの違いによって、遊技回の前半～後半の各パートにおける遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１１７７】

特殊外れ結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行するため、大当たり結果となった場合と比較して、サポートモードの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、実施の形態においては、大当たり結果となった場合にはその旨を示す図柄組合せが図柄表示装置９５Ａに停止表示される構成となっているのに対して、特殊外れ結果となることは図柄表示装置９５Ａとは別に設けられた特殊演出装置５００Ｄにより示唆等される。このような構成とすれば、大当たり結果と特殊外れ結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。

【１１７８】

本実施の形態においては特に、特殊外れ結果となるか否かについては事前に特定（先特定）される構成となっており、その先特定の結果に応じて特殊外れ予告演出が実行される。この特殊外れ予告演出は少なくとも先特定の対象となった保留情報に係る遊技回よりも前の遊技回にて実行されるため、遊技者は特殊外れ結果となる可能性があることを事前に予測することが可能となる。このような構成とすれば、上述した唐突感を軽減して、上記各種不都合の発生の更なる抑制に貢献できる。

【１１７９】

図柄表示装置９５Ａに停止表示された図柄組合せによって抽選結果が報知される構成においては、非当選（通常外れ結果）となった旨が報知されることでその遊技回への注目度が急速に低下し得る。そこで、このような状況下にて特殊外れ予告演出が開始される構成、すなわち通常外れ結果に対応した確定表示中に特殊外れ予告演出が開始される構成とすれば、当該特殊外れ予告演出によって上述した注目度の急速な低下を好適に抑制できる。

【１１８０】

また、図柄表示装置９５Ａにて大当たり結果が報知される構成においては、遊技者の注目が図柄表示装置９５Ａに向きやすい。そこで、当該図柄表示装置９５Ａに注目する必要性が低下する確定表示中に特殊外れ予告演出を開始する構成とすることは、当該予告演出の見逃しを抑制する上で好ましい。

【１１８１】

作動口９１Ａ（作動口ユニット８２Ａ）への入球に基づいて保留情報が取得される構成においては、遊技者が作動口９１Ａに注目し得る。そこで、特殊演出装置５００Ｄを図柄表示装置９５Ａ（詳しくは変動表示領域ＭＥ）と比較して作動口９１Ａ寄りとなるように配置することで、特殊外れ予告演出が見逃される機会を好適に減らすことができる。

【１１８２】

また、作動口９１Ａ（作動口ユニット８２Ａ）への入球に基づいて保留情報が取得される構成においては、遊技者が作動口９１Ａや当該作動口９１Ａに向けた遊技球の動きに注目し得る。そこで、特殊演出装置５００Ｄを作動口９１Ａへ向けて遊技球が流下する流下経路（左ルート）において作動口９１Ａ寄りとなる部分の後方に配設することで、特殊外れ予告演出が見逃される機会を好適に減らすことができる。

【１１８３】

特殊演出装置５００Ｄの報知用装飾部５１２Ｄにおいて特殊外れ結果である旨が報知（明示）される前に、予告用装飾部５１１Ｄにて当該判定結果である可能性が示唆される構

成とすることにより、報知用装飾部５１２Ｄにおける報知が見逃される機会を好適に減らすことができる。

【１１８４】

上述したように、作動口９１Ａへの入球に基づいて遊技が進行するタイプの遊技機においては、遊技者の注目が作動口９１Ａに向きやすい。そこで、本実施の形態に示したように、予告用装飾部５１１Ｄ及び報知用装飾部５１２Ｄのうち予告用装飾部５１１Ｄを作動口９１Ａ（特殊外れ結果となり得る作動口）寄りとなるようにして特殊演出装置５００Ｄを形成することにより、上述した見逃し抑制効果を一層好適に発揮させることができる。

【１１８５】

図柄表示装置９５Ａにて図柄が可変表示されている場合には、遊技者の注目は図柄表示装置９５Ａに向きやすい。そこで、図柄組合せが確定表示（停止表示）されている状況下にて予告用装飾部５１１Ｄの表示をステップアップさせる構成（表示態様を切り替える構成）とすれば、当該ステップアップが見逃されることを好適に抑制できる。

【１１８６】

また、図柄組合せが停止表示されることで遊技への注目度が瞬間的に低下する可能性があるが、本実施の形態に示したように、図柄組合せが確定表示（停止表示）されている状況下にて予告用装飾部５１１Ｄの表示態様が切り替わる構成とすれば、遊技への注目度の低下を好適に抑制できる。

【１１８７】

作動口９１Ａ（作動口ユニット８２Ａ）への入球に基づいて取得→記憶される保留情報の数に上限（４つ）が設けられているタイプの遊技機においては、無駄な入球を回避すべく発射操作が一時的に控えられるといった調整が行われる場合がある。このような調整を行う遊技者は、作動口９１Ａやその周辺における遊技球の動きに注目したり、保留数表示領域の表示に注目したりする。そこで、本実施の形態に示したように予告用装飾部５１１Ｄ及び報知用装飾部５１２Ｄのうち予告用装飾部５１１Ｄを保留数表示領域寄りとなるようにして特殊演出装置５００Ｄを形成することにより、上述した見逃し抑制効果を一層好適に発揮させることができる。

【１１８８】

＜変形例１＞

上記第１５の実施の形態では、図柄表示装置９５Ａにおいて図柄組合せの確定表示へ移行するタイミング（開始タイミング）にて特殊外れ予告演出を行うか否かを決定する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、大当たり予告演出を行うか否かを決定する場合と同様に、第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて保留が新たに取得された（追加された）タイミングで特殊外れ予告演出を行うか否かを決定する構成してもよい。

【１１８９】

また、特殊外れ予告演出の可否を決定するタイミングと特殊外れ予告演出を開始させるタイミングとについては必ずしも一致させる必要はなく、特殊外れ予告演出の可否を決定するタイミングと特殊外れ予告演出を開始させるタイミングとがずれる構成、すなわち特殊外れ予告演出を実行する旨を決定してから遅れて当該特殊外れ予告演出が開始され得る構成とすることも可能である。例えば、図柄表示装置９５Ａにおける図柄の変動表示中に特殊外れ予告演出を実行するか否かを決定し、図柄表示装置９５Ａにて確定表示中に特殊外れ予告演出を開始する構成とすることも可能である。

【１１９０】

＜変形例２＞

上記第１５の実施の形態では、図柄表示装置９５Ａにおける図柄（図柄組合せ）の確定表示中に予告演出装置００Ｄによる特殊予外れ予告演出のステップアップが発生する構成としたが、これに代えて又は加えて、図柄表示装置９５Ａにおける図柄の変動表示中に特殊外れ予告演出のステップアップが発生する構成とすることも可能である。

【１１９１】

＜変形例３＞

上記第１５の実施の形態では、所定の遊技回よりも前にリーチ表示対応の遊技回が実行され得る場合には当該所定の遊技回を該当遊技回とした特殊外れ予告演出が回避される構成としたが、これに限定されるものではない。所定の遊技回よりも前にリーチ表示対応の遊技回が実行されるか否かに関係なく当該所定の遊技回を該当遊技回とした特殊外れ予告演出が実行され得る構成としてもよい。

【１１９２】

これに代えて又は加えて、所定の遊技回よりも前に大当たり結果対応の遊技回が実行され得る場合には当該所定の遊技回を該当遊技回とした特殊外れ予告演出が回避される構成としたが、これに限定されるものではない。所定の遊技回よりも前に大当たり結果対応の遊技回が実行されるか否かに関係なく当該所定の遊技回を該当遊技回とした特殊外れ予告演出が実行され得る構成としてもよい。

【１１９３】

＜変形例４＞

上記第１５の実施の形態では、大当たり予告演出の実行期間と特殊外れ予告演出の実行期間とが一部重複し得る構成としたが、これに限定されるものでない。大当たり予告演出の実行期間と特殊外れ予告演出の実行期間とが重複しない構成とすることも可能である。

【１１９４】

＜変形例５＞

大当たり予告演出及び特殊外れ予告演出の一方を実行している最中に他方が開始され得る構成とすることも可能である。例えば、大当たり予告演出を実行している最中には特殊外れ予告演出が開始され得る一方、特殊外れ予告演出を実行している最中には大当たり予告演出が開始されない構成としてもよし、特殊外れ予告演出を実行している最中には大当たり予告演出が開始され得る一方、大当たり予告演出を実行している最中には特殊外れ予告演出が開始されない構成としてもよい。

【１１９５】

＜変形例６＞

上記第１５の実施の形態では、特殊演出装置５００Ｄにより第４通常遊技状態への移行契機の１つである特殊外れ結果となることを先行する遊技回にて予告する構成とした。これに代えて又は加えて、特殊演出装置５００Ｄにより第４通常遊技状態への移行契機の１つである天井到達となることを先行する遊技回にて予告する構成とすることも可能である。具体的には、第１通常遊技状態において天井到達となる遊技回よりも前に実行される遊技回において遊技回が進む毎に第１発光部５２１Ｄ→第２発光部５２２Ｄ→第３発光部５２３Ｄの順に点灯させて第４通常遊技状態へ移行する直前の遊技回（例えば確定表示タイミング）にて報知用装飾部５１２Ｄを点灯状態に切り替える構成とすることも可能である。

【１１９６】

＜変形例７＞

上記第１５の実施の形態に示した特殊外れ予告演出については、専用の演出装置である特殊演出装置５００Ｄにて実行される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、大当たり予告演出と同様に当該特殊外れ予告演出が図柄表示装置９５Ａにて実行される構成とすることも可能である。例えば、特殊演出装置５００Ｄにて実行される演出と同様の演出を図柄表示装置９５Ａにて実行してもよい。具体的には、図柄表示装置９５Ａに特殊演出装置５００Ｄを模した画像を表示し、この画像の表示態様をステップ１～ステップ３等に変化させることで特殊外れ予告演出を実行する構成とすることも可能である。

【１１９７】

＜変形例８＞

上記第１５の実施の形態では、特殊外れ予告演出中は大当たり予告演出の開始条件成立が回避される構成とし、大当たり予告演出中は特殊外れ予告演出の開始条件成立が回避される構成としたが、これに限定されるものではない。特殊外れ予告演出中も大当たり予告演出の開始条件成立となり得る構成とし、大当たり予告演出中も特殊外れ予告演出の開始

条件成立となり得る構成としてもよい。例えば、先に開始されている一方の予告演出中に他方の予告演出の開始条件成立となった場合には、水面下にて他方の予告演出が進行したと仮定した場合に一方の予告演出終了タイミングで到達する最新のステップにて他方の予告演出が開始される構成とするとよい。

【１１９８】

＜変形例９＞

上記第１５の実施の形態では、大当たり予告演出よりも特殊外れ予告演出を優遇する構成としたが、これに限定されるものではない。特殊外れ予告演出が実行されている場合には大当たり予告演出が規制され、大当たり予告演出が実行されている場合には特殊外れ予告演出が規制される構成としてもよい。

【１１９９】

＜変形例１０＞

上記第１５の実施の形態では、大当たり予告演出中に特殊外れ予告演出が開始された場合には当該大当たり予告演出が途中で中止される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば特殊外れ予告演出が開始された時点で大当たり予告演出が中止される構成としてもよいし、当該大当たり予告演出については中止されない一方、新たな大当たり予告演出については実行されないように規制される構成としてもよい。

【１２００】

＜変形例１１＞

特殊外れ予告演出の開始契機となった保留情報だけではなく当該保留情報に後続となる他の保留情報（記憶済みの他の保留情報）を契機として上記大当たり予告演出が開始されないように規制する構成としてもよい。

【１２０１】

＜変形例１２＞

上記第１５の実施の形態では、遊技回の開始時（シフト時）に大当たり予告演出が開始され、確定表示への移行時に特殊外れ予告演出が開始される構成について例示したが、遊技回における大当たり予告演出の開始タイミング及び特殊外れ予告演出の開始タイミングについては任意に変更してもよい。但し、タイミングの違いによって注目度の向上効果を効果的に発揮させる上では、遊技回の前半部分と後半部分とで各予告演出の開始タイミングが分かれる構成とすることが好ましい。

【１２０２】

＜変形例１３＞

上記第１５の実施の形態では、特殊演出装置５００Ｄを用いて特殊外れ結果である旨を示唆する演出を実行する構成としたが、これに代えて又は加えて特殊演出装置５００Ｄを用いて天井到達となる旨を示唆する演出を実行する構成としてよい。このような構成とする場合には、天井到達となる遊技回数を他の実施の形態と同様に複数設けることで実用上好ましい構成を実現できる。

【１２０３】

＜第１６の実施の形態＞

上記第１５の実施の形態では、特殊外れ結果となる遊技回よりも前の遊技回において特殊予告演出（特殊外れ予告演出）を実行する構成とした。本実施の形態においては、この特殊外れ予告演出に係る構成が上記１５の実施の形態と相違している。具体的には、第１５の実施の形態に示した特殊外れ予告演出については当該特殊外れ予告演出が発生した場合であっても通常外れ結果に終わり必ずしも特殊外れ結果が確定しない構成としたが、本実施の形態に示す特殊外れ予告演出については当該特殊外れ予告演出が発生した時点で特殊外れ結果が確定する構成（確定演出）となっている点で相違している。また、特殊外れ予告演出を確定演出として機能させるにあたり、演出のインパクトを強化すべく予告演出装置に係る構成が変更されている。以下、図１５７及び図１５８を参照して本実施の形態における予告演出装置について説明する。図１５７は遊技盤ユニットの正面図、図１５８は予告演出装置の縦断面図である。

【１２０４】
（特殊演出装置５００Ｅ）
図１５７に示すように、遊技盤ユニット８０Ｅの正面視において、特殊演出装置５００Ｅは、遊技領域ＰＥに形成された右ルートと重なる位置、詳しくは上述した回数表示部８８Ｄの下方であって且つ作動口ユニット８２Ａ（詳しくは第１作動口９１Ａ）の側方となる位置に配設されている。
【１２０５】
特殊演出装置５００Ｅは、図１５８に示すように、特殊外れ予告演出を行う演出機構６００Ｅと、当該演出機構６００Ｅを遊技盤ユニット８０Ｅの背面ブロックに固定する台座とを有してなり、遊技盤８０ａＥと背面ブロックとが組み合された状態（図７参照）では演出機構６００Ｅが遊技盤８０ａＥの背面に僅かな隙間を隔てて対峙している。遊技盤８０ａＥは透明性を有しており、遊技者は遊技機前方から当該遊技盤８０ａＥを通じて演出機構６００Ｅを視認可能となっている。
【１２０６】
演出機構６００Ｅは、発光ユニット６３０Ｅと、当該発光ユニット６３０Ｅを収容するケース６６０Ｅとを備えている。発光ユニット６３０Ｅは、複数の発光体６４１Ｅ（詳しくはＬＥＤ）が実装された発光基板６４０Ｅと、発光体６４１Ｅの実装面が遊技機前方を向くようにして発光基板６４０Ｅを保持するホルダ６５１Ｅとで構成されている。詳しくは、発光基板６４０Ｅ及びホルダ６５１Ｅは何れも円板状をなしており、発光基板６４０Ｅはホルダ６５１Ｅの中央に形成された凹部に嵌った状態で当該ホルダ６５１Ｅに固定されている。発光基板６４０Ｅはスリップリング等の接続端子を介して報知・演出制御装置１４０に接続されており、当該報知・演出制御装置１４０によって発光体６４１Ｅの発光制御（点灯状態／消灯状態の切替制御）が実行される。
【１２０７】
ケース６６０Ｅは、発光ユニット６３０Ｅを後方から覆う背面カバー６８０Ｅと、発光ユニット６３０Ｅを前方から覆う前面カバー６７０Ｅとが前後に組み合わされてなる。前面カバー６７０Ｅは透明な合成樹脂製であり、発光体６４１Ｅからの光は前面カバー６７０Ｅ→遊技盤８０ａＥを通じて遊技機前方へ射出される。
【１２０８】
前面カバー６７０Ｅは、発光基板６４０Ｅ及び遊技盤８０ａＥの背面に対向する円板状の対向部６７１Ｅと、当該対向部６７１Ｅから後方に起立する円柱状の軸部６７３Ｅとを有している。発光ユニット６３０Ｅ（発光基板６４０Ｅ及びホルダ６５１Ｅ）の中心部分には前後に貫通する軸受け孔６５２Ｅが形成されている。軸部６７３Ｅが当該軸受け孔６５２Ｅに挿通されることで、当該軸部６７３Ｅを中心に発光ユニット６３０Ｅが回転可能となっている。つまり、発光ユニット６３０Ｅはケース６６０Ｅに回転可能な状態で収容されている。以下、発光ユニット６３０Ｅの回転中心となる中心軸線を「中心軸線ＣＬ１」と称する。
【１２０９】
対向部６７１Ｅの背面部には、発光ユニット６３０Ｅのホルダ６５１Ｅに前方から当接する円環状のストッパ部６７２Ｅが形成されている。このストッパ部６７２Ｅによって発光ユニット６３０Ｅの前方への変位が規制されている。このように発光ユニット６３０Ｅがストッパ部６７２Ｅに当接した状態では、発光基板６４０Ｅと対向部６７１Ｅの背面との間に隙間が確保され、発光体６４１Ｅと対向部６７１Ｅとの接触が回避される構成となっている。また、ホルダ６５１Ｅの中心部分に形成された凸部は、背面カバー６８０Ｅに当接しており、背面カバー６８０Ｅによって発光ユニット６３０Ｅの後方への変位が規制されている。
【１２１０】
背面カバー６８０Ｅには、発光ユニット６３０Ｅを回転させる駆動機構６９０Ｅが搭載されている。駆動機構６９０Ｅは、駆動部としてのモータ６９１Ｅと、モータ６９１Ｅの動力を発光ユニット６３０Ｅに伝達するためのギア６５３Ｅ，６９２Ｅとで構成されてい

る。モータ６９１Ｅは報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０によってモータ６９１Ｅが駆動制御される構成となっている。

【１２１１】

本実施の形態における前面カバー６７０Ｅは、対向部６７１Ｅの前面部分に複数の装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅが形成された装飾カバーとなっている。装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅは、発光ユニット６３０Ｅの回転方向に並んでおり、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転することでそれら装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅと発光体６４１Ｅとの位置関係が変化する構成となっている。以下、図１５９及び図１６０を参照して、前面カバー６７０Ｅに形成された装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅについて補足説明する。図１５９（ａ）は特殊演出装置５００Ｅの正面図、図１５９（ｂ）は発光体６４１Ｅの通過経路と光拡散部及び非光拡散部との位置関係を示す概略図、図１６０は発光ユニット６３０Ｅの水平断面図である。なお、図１６０においては装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅの図示を省略している。

【１２１２】

図１５９（ａ）に示すように、対向部６７１Ｅは、平面部７０１Ｅと、上記装飾部である第１装飾部７１１Ｅ、第２装飾部７２１Ｅ、第３装飾部７３１Ｅとで構成されている。

【１２１３】

第１装飾部７１１Ｅは、平面部７０１Ｅから前方に凸となる環状凸部７１３Ｅを複数（４つ）を有している。環状凸部７１３Ｅは何れも、前後に延びる中心軸線ＣＬ５を中心とする円形状となっており、中心軸線ＣＬ５の放射方向に並べて配列されている。各環状凸部７１３Ｅの間には小さな隙間（環状溝部７１４Ｅ）が設けられており、これらの隙間については中心軸線ＣＬ５から遠いものほど大きくなるように差が設けられている。

【１２１４】

第２装飾部７２１Ｅは、平面部７０１Ｅから前方に凸となる環状凸部７２３Ｅを複数（４つ）を有している。環状凸部７２３Ｅは何れも、前後に延びる中心軸線ＣＬ６を中心とする円形状となっており、中心軸線ＣＬ６の放射方向に並べて配列されている。各環状凸部７２３Ｅの間には小さな隙間（環状溝部７２４Ｅ）が設けられており、これらの隙間については中心軸線ＣＬ５から遠いものほど大きくなるように差が設けられている。

【１２１５】

第３装飾部７３１Ｅは、平面部７０１Ｅから前方に凸となる環状凸部７３３Ｅを複数（４つ）を有している。環状凸部７３３Ｅは何れも、前後に延びる中心軸線ＣＬ７を中心とする円形状となっており、中心軸線ＣＬ６の放射方向に並べて配列されている。各環状凸部７３３Ｅの間には小さな隙間（環状溝部７３４Ｅ）が設けられており、これらの隙間については中心軸線ＣＬ６から遠いものほど大きくなるように差が設けられている。

【１２１６】

なお、第１装飾部７１１Ｅ、第２装飾部７２１Ｅ、第３装飾部７３１Ｅについては、中心軸線ＣＬ１から各中心軸線ＣＬ５～ＣＬ７までの距離が相違するように配設されている点、第１装飾部７１１Ｅの環状凸部７１３Ｅの直径（内径及び外径）、第２装飾部７２１Ｅの環状凸部７２３Ｅの直径（内径及び外径）、第３装飾部７３１Ｅの環状凸部７３３Ｅの直径（内径及び外径）が相違するように形成されている点で構成が相違してはいるものの、基本構造が同様となっている。以下の説明では第１装飾部７１１Ｅを中心に詳細な構造について説明するが第２装飾部７２１Ｅ及び第３装飾部７３１Ｅの詳細な構造についても同様である。

【１２１７】

図１６０に示すように、環状凸部７１３Ｅの側面７１８Ｅ（中心軸線ＣＬ５側を向く内面及び中心軸線ＣＬ５側とは反対を向く外面）は何れも中心軸線ＣＬ５と交差する方向を向いており、環状凸部７１３Ｅは先端（前端）に向けて先細りとなるように形成されている。発光体６４１Ｅからの光が第１装飾部７１１Ｅの環状凸部７１３Ｅに照射された場合には、当該光の少なくとも一部が他の環状凸部７１３Ｅや環状溝部７１４Ｅへ拡散された後にそれら環状凸部７１３Ｅや環状溝部７１４Ｅを通じて遊技機前方へ射出される（図１

６０（ｂ）参照）。
【１２１８】
この拡散方向については中心軸線ＣＬ５の放射方向（直交する方向）となるため、遊技機前方から見た場合の発光模様は中心軸線ＣＬ５の放射方向に延びる線状（詳しくは帯状）となる（図１６１の領域ＢＥ参照）。これに対して、発光体６４１Ｅからの光が平面部７０１Ｅ（環状凸部７１３Ｅによって区画された区画部７１５Ｅを含む）に照射された場合には、当該光がそのまま対向部６７１Ｅを通過し拡散が抑制された状態で遊技機前方へ射出される（図１６０（ａ）参照）。つまり、遊技機前方から見た場合の発光模様は点状となる（図１６１の領域ＳＥ参照）。以下の説明では、環状凸部７１３Ｅ，７２３Ｅ，７３３Ｅ及び環状溝部７１４Ｅ，７２４Ｅ，７３４Ｅを「光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ」と称し、平面部７０１Ｅや区画部７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅを適宜「非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅ」と称する。
【１２１９】
発光体６４１Ｅは、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って周回（変位）することとなる。発光体６４１Ｅが周回する軌道ＰＬは中心軸線ＣＬ１を中心とする円となり且つ中心軸線ＣＬ１は第１装飾部７１１Ｅの中心軸線ＣＬ５から離れている。このため、発光ユニット６３０Ｅの回転により中心軸線ＣＬ５から発光体６４１Ｅの光軸ＬＡまでの距離が変化し、発光体６４１Ｅは発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って光拡散部７１２Ｅを跨ぐように（後方を横切るように）変位する。これにより、第１装飾部７１１Ｅに浮かび上がる線状（詳しくは帯状）の発光模様は第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅにおける位置及び向きを変えるように変化することとなる（図１６１参照）。
【１２２０】
ここで、図１５９（ｂ）を参照して、発光体６４１Ｅの軌道ＰＬと光拡散部及び非光拡散部との位置関係について説明する。なお、図１５９（ｂ）においてはドットハッチングが付与されている部分が光拡散部、ドットハッチングが付与されていない部分が非光拡散部である。
【１２２１】
先ず、本実施の形態に示す発光体６４１Ｅは、中心軸線ＣＬ１からの距離に応じて、第１発光体６４１ａＥ、第２発光体６４１ｂＥ、第３発光体６４１ｃＥ、第４発光体６４１ｄＥ、第５発光体６４１ｅＥ、第６発光体６４１ｆＥに大別される。具体的には、第１発光体６４１ａＥ ＜ 第２発光体６４１ｂＥ ＜ 第３発光体６４１ｃＥ ＜ 第４発光体６４１ｄＥ ＜ 第５発光体６４１ｅＥ ＜ 第６発光体６４１ｆＥの順に中心軸線ＣＬ１からの距離が大きくなっている。
【１２２２】
第１発光体６４１ａＥは、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第１発光体６４１ａＥが周回する軌道ＰＬａが、遊技機前方から見て第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅ及び非光拡散部７１５Ｅと、非光拡散部７０１Ｅとに重なるように配置されている。第１発光体６４１ａＥによる光の照射先（供給先）は、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７１５Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化することとなる。
【１２２３】
第２発光体６４１ｂＥは、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第２発光体６４１ｂＥが周回する軌道ＰＬｂが、遊技機前方から見て第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅ及び非光拡散部７１５Ｅと、第３装飾部７３１Ｅの光拡散部７３２Ｅと、非光拡散部７０１Ｅとに重なる位置に配置されている。第２発光体６４１ｂＥによる光の照射先（供給先）は、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７１５Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化することとなる。
【１２２４】
第３発光体６４１ｃＥは、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場

合に当該第３発光体６４１ｃＥが周回する軌道ＰＬｃが、遊技機前方から見て第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅ及び非光拡散部７１５Ｅと、第２装飾部７２１Ｅの光拡散部７２２Ｅと、第３装飾部７３１Ｅの光拡散部７３２Ｅ及び非光拡散部７３５Ｅと、非光拡散部７０１Ｅとに重なる位置に配置されている。第３発光体６４１ｃＥによる光の照射先（供給先）は、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７１５Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７２２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７３５Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り替えし変化することとなる。

【１２２５】

第４発光体６４１ｄＥは、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第４発光体６４１ｄＥが周回する軌道ＰＬｄが、遊技機前方から見て第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅ及び非光拡散部７１５Ｅと、第２装飾部７２１Ｅの光拡散部７２２Ｅ及び非光拡散部７２５Ｅと、第３装飾部７３１Ｅの光拡散部７３２Ｅ及び非光拡散部７３５Ｅと、非光拡散部７０１Ｅとに重なる位置に配置されている。第４発光体６４１ｄＥによる光の照射先（供給先）は、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７１５Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７２２Ｅ→非光拡散部７２５Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７３５Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化することとなる。

【１２２６】

第５発光体６４１ｅＥは、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第５発光体６４１ｅＥが周回する軌道ＰＬｅが、遊技機前方から見て第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅと、第２装飾部７２１Ｅの光拡散部７２２Ｅと、第３装飾部７３１Ｅの光拡散部７３２Ｅと、非光拡散部７０１Ｅとに重なる位置に配置されている。第５発光体６４１ｅＥによる光の照射先（供給先）は、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７２２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化することとなる。

【１２２７】

第６発光体６４１ｆＥは、発光ユニット６３０Ｅが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第６発光体６４１ｆＥが周回する軌道ＰＬｆが、遊技機前方から見て第１装飾部７１１Ｅの光拡散部７１２Ｅと、第２装飾部７２１Ｅの光拡散部７２２Ｅと、第３装飾部７３１Ｅの光拡散部７３２Ｅと、非光拡散部７０１Ｅとに重なる位置に配置されている。第５発光体６４１ｅＥによる光の照射先（供給先）は、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７１２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７２２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅ→光拡散部７３２Ｅ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化することとなる。

【１２２８】

なお、第１装飾部７１１Ｅ（光拡散部７１２Ｅ）への光の供給対象となる発光体のうち少なくとも一部（第４発光体６４１ｄＥ、第５発光体６４１ｅＥ、第６発光体６４１ｆＥ）については軌道ＰＬｄ，ＰＬｅ，ＰＬｆの直径が第１装飾部７１１Ｅの直径（内径及び外径）よりも大きくなっており、第２装飾部７２１Ｅ（光拡散部７２２Ｅ）への光の供給対象となる発光体の全て（第３発光体６４１ｃＥ、第４発光体６４１ｄＥ、第５発光体６４１ｅＥ、第６発光体６４１ｆＥ）については軌道ＰＬｃ，ＰＬｄ，ＰＬｅ，ＰＬｆの直径が第２装飾部７２１Ｅの直径（内径及び外径）よりも大きくなっており、第３装飾部７３１Ｅ（光拡散部７３２Ｅ）への光の供給対象となる発光体のうち少なくとも一部（第３発光体６４１ｃＥ、第４発光体６４１ｄＥ、第５発光体６４１ｅＥ、第６発光体６４１ｆＥ）については軌道ＰＬｃ，ＰＬｄ，ＰＬｅ，ＰＬｆの直径が第３装飾部７３１Ｅの直径（内径及び外径）よりも大きくなっている。

【１２２９】

次に、図１６２の概略図を参照して、特殊演出装置５００Ｅによる特殊外れ予告演出について説明する。第１作動口９１Ａへの入賞に基づいて特殊外れ結果に対応する保留が取得された場合には、当該保留に対応した遊技回に先行する遊技回にて特殊外れ結果となる旨が特殊外れ予告演出により遊技者に報知される場合がある。特殊外れ予告演出においては、先行する遊技回における図柄組合せの確定表示タイミングにて発光ユニット６３０Ｅの回転を開始する。確定表示中にその回転速度が定常回転速度となった後に全ての発光体６４１Ｅを消灯状態から点灯状態に切り替える。これにより、特殊演出装置５００Ｅには、点状の発光模様と線状（詳しくは帯状）の発光模様とが表示される。この特殊外れ予告演出については、第４通常遊技状態へ移行するまで継続されることとなる。なお、発光体６４１Ａと装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅとの位置関係については、１の発光体６４１Ａにより点状の発光模様が表示される状況下においては他の発光体６４１Ａの少なくとも何れかにより線状（詳しくは帯状）の発光模様が表示されるように規定されている。つまり、特殊外れ予告演出中は、何れの回転角度においても点状の発光模様と線状（詳しくは帯状）の発光模様とが混在するようにして表示される構成となっている。

【１２３０】

ここで、発光体６４１Ａが点灯状態に切り替わった後は、発光体６４１Ｅを点灯状態に維持したまま発光ユニット６３０Ｅの回転角度の変化に伴って、例えば図１６２（ａ）→図１６２（ｂ）→図１６２（ｃ）→図１６２（ｄ）に示すように、発光模様の位置や形が変化することとなる。特に、中心軸線ＣＬ１から発光体６４１Ｅまでの距離が大きくなるほど、模様の変位速度が高くなるが、中心軸線ＣＬ１から遠い模様については近い模様と比べて表示が継続される距離が長くなるように構成されており、中心軸線ＣＬ１に近い位置に表示される発光模様と比較して視認性が大きく低下することを抑制している。

【１２３１】

本実施の形態に示した構成によれば、発光ユニット６３０Ｅを回転させることにより、前面カバー６７０Ｅ（「装飾カバー」及び「カバー」に相当）の光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅに光が照射される位置と、前面カバー６７０Ｅの非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅに光が照射される位置とを含む所定の軌道ＰＬを通過するようにして発光体６４１Ｅが変位することとなる。発光ユニット６３０Ｅ（発光体６４１Ｅ）からの光が非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅに照射されている場合と光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅに照射されている場合とで発光演出装置である特殊演出装置５００Ｄの外観（発光態様）を大きく変化させることができる。これにより、特殊演出装置５００Ｄを用いた発光演出に対する注目度を好適に向上させることができる。このような発光演出を行う場合には、装飾が施された前面カバー６７０Ｅの位置自体が変化することは特殊演出装置５００Ｄの見栄えを低下させたり発光演出のインパクトを低下させたりする要因になると想定される。この点、本実施の形態に示した構成では、前面カバー６７０Ｅ及び発光ユニット６３０Ｅのうち発光ユニット６３０Ｅを回転させることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。また、発光ユニット６３０Ｅを回転式とすることにより、発光態様を切れ目なく繰り返し変化させることができるため、発光演出の実行期間をある程度長く確保して注目度向上効果の持続性を好適に強化する上でも好ましい。

【１２３２】

本実施の形態に示したように、発光体６４１Ｅが点灯状態に維持されている状況下にて発光ユニット６３０Ｅを回転させる構成とすれば、発光模様の変化に加えて発光箇所（位置）についてもシームレスに変化させることができ、上述した演出効果を一層強化できる。

【１２３３】

前面カバー６７０Ｅにおいては凹凸状の装飾によって光拡散部が構成されている。このような構成とすれば、光拡散部の存在が前面カバー６７０Ｅの見栄えを低下させる要因になることを好適に抑制できる。光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅは、回転方向における配置が異なっており、発光体６４１Ｅは、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って複数

の光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅのうちいずれかの光拡散部に光を照射する位置から他の光拡散部に光を照射する他の位置へ、非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅに光を照射する位置を経由して変位するように構成されている。このように、１の光拡散部から他の光拡散部へ変位する場合には非光拡散部に対応する位置を経由する構成とすることにより、発光模様を変化させる際のメリハリを強化できる。

【１２３４】

発光ユニット６３０Ｅは、複数の発光体６４１Ｅの何れかが非光拡散部へ光を照射している場合には、他の発光体６４１Ｅの何れかが光拡散部へ光を照射するように構成されている。このような構成とすれば、光拡散を伴う発光模様と光拡散を伴わない発光模様との同時表示が可能となる。これは、発光演出の見栄えを向上させて上述した注目度向上効果を好適に発揮させる上で有利である。

【１２３５】

本実施の形態に示したように前面カバー６７０Ｅの対向部６７１Ｅの前面側に光拡散及び装飾の各機能が付与された凹凸を形成し且つ背面側を平面状とすれば、発光ユニット６３０Ｅと前面カバー６７０Ｅ（詳しくは対向部６７１Ｅ）との間の動作隙を減縮して特殊演出装置５００Ｄの薄型化を促進できる。

【１２３６】

光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅに照射された光は線状をなす光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅの配列方向（所定の軸線と交差する方向）に拡散されることとなる。これにより、発光模様が所定の軸線と交差する方向に延びる帯状となる。この帯状の発光模様については発光ユニット６３０Ｅが動作することで変位し、帯状の発光模様が変位することで発光演出の見た目のインパクトを強化できる。これにより、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【１２３７】

本実施の形態に示したように、光軸が複数の環状凸部７１３Ｅ等を跨ぐようにして変位する構成とすれば、光軸と交わっている環状凸部７１３Ｅによって光の拡散態様（発光模様）に変化を生じさせることができる。このようにして発光模様の多様化を図ることは発光演出の単調化を抑制する上で好ましい。

【１２３８】

凹凸状の装飾である環状凸部７１３Ｅ等が光拡散部としての機能を兼ねる構成においては、前面カバー６７０Ｅが動作することで、見た目のインパクトが低下すると想定される。この点、本実施の形態では、前面カバー６７０Ｅではなくその背後に位置する発光ユニット６３０Ｅを動作させる構成となるため、そのような不都合の発生を回避できる。

【１２３９】

発光ユニット６３０Ｅは回転式となっており、発光態様を切れ目なく繰り返し変化させることができる。これは、発光演出の実行期間をある程度長く確保して注目度向上効果の持続性を好適に強化する上で好ましい。特に、本実施の形態に示したように、発光ユニット６３０Ｅの回転中心軸線である中心軸線ＣＬ１を中心軸線ＣＬ５～ＣＬ７から離間させて且つそれら軸線ＣＬ５～ＣＬ７に対して平行となるように構成することは、回転に伴う発光模様の変化を生じさせる上で好ましい。

【１２４０】

本実施の形態に示したように環状凸部７１３Ｅ等の側面７１８Ｅを中心軸線ＣＬ５等に対して傾斜させる構成とすれば、発光体６４１Ｅからの光の一部を反射させて他の環状凸部７１３Ｅへ導くことができる。これは、発光模様を帯状とした場合の全長を長くして、見た目の違い（点状／帯状）を強調する上で好ましい。

【１２４１】

環状凸部７１３Ｅの間には、「平面部」としての環状溝部７１４Ｅの底部が形成されており、発光体６４１Ｅが通過する回転軌道と環状溝部７１４Ｅとが遊技機正面視にて重なるように形成されている。このような構成によれば、発光体６４１Ｅからの光が側面７１８Ｅに照射される場合と、発光体６４１Ｅからの光が環状溝部７１４Ｅの底部に照射され

る場合とで発光模様の形（例えば全長）を変化させることができる。つまり、発光模様についてはその位置の変化に伴って形も変化することとなる。このような構成は、発光演出の単調化を抑制する上で好ましい。

【１２４２】

本実施の形態に示したように、各環状溝部７１４Ｅの底部の幅（溝幅）を相違させる構成とすれば、光の照射対象に応じて発光模様の形（例えば全長）の変化を一層好適に発生させることができる。

【１２４３】

また、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って１の発光体が通過する軌道と光拡散部とが重なる部分の長さと、発光ユニット６３０Ｅの回転に伴って他の発光体が通過する軌道と光拡散部とが重なる部分の長さとが相違している。このような構成とすれば、１の光拡散部において発光模様が表示される回転範囲（角度）を相違させる構成を好適に実現できる。カバーの装飾が光拡散部として機能する構成においては、装飾としての機能を発揮させる上で当該光拡散部の形状や大きさに係る制約が強くなり得る。そこで、本実施の形態に示したように１の光拡散部の背後を複数の発光体が通過し得る構成とした上で、上記回転範囲を相違させる構成とすれば発光演出の見栄えを向上させつつ、それに起因した不都合を好適に解消できる。

【１２４４】

＜変形例１＞

上記第１６の実施の形態では、発光ユニット６３０Ｅを回転させることで当該発光ユニット６３０Ｅとケース６６０Ｅ（詳しくは対向部６７１Ｅ）との回転位置（位相）を変化させる構成としたが、これを変更し、ケース６６０Ｅを回転させることで発光ユニット６３０Ｅとケース６６０Ｅ（詳しくは対向部６７１Ｅ）との回転位置（位相）を変化させる構成を否定するものではない。

【１２４５】

また、装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅを遊技機前方から視認可能となるように構成したが、これら装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅについては遊技機前方から視認不可となるように形成してもよい。例えば、遊技盤８０ａＥの前面又は背面に光透過性を有する半透明なシール等を配設し、当該シールによって装飾７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅの視認を妨げる構成とする一方、発光体６４１Ｅかの光を遊技機前方から視認可能とすることも可能である。なお、上述の如くケース６６０Ｅを回転させる構成とする場合には、装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅの視認を不可とすることで、特殊外れ予告演出（発光演出）が開始される前に、当該特殊外れ予告演出が開始することが察知されて演出のインパクトが低下することを好適に抑制できる。

【１２４６】

＜変形例２＞

上記第１６の実施の形態では、装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅを遊技機前方から見て円形となるように形成したが、発光模様を線状としその向き及び位置の少なくとも何れかを変化させることができるのであれば装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅの具体的な形状については任意に変更してもよい。例えば、装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅを遊技機前方から見て楕円形や多角形とすることも可能である。

【１２４７】

なお、装飾部７１１Ｅ，７２１Ｅ，７３１Ｅの中央部分に非光拡散部７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅを設けたが、これに限定されるものではない。これら非光拡散部７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅについては省略することも可能である。

【１２４８】

＜変形例３＞

上記第１６の実施の形態では、環状溝部７１４Ｅの溝幅（隙間）が中心軸線ＣＬ５から遠いものほど大きくなるように形成したが、これに限定されるものではない。例えば、環状溝部７１４Ｅの溝幅（隙間）が中心軸線ＣＬ５から遠いものほど小さくなるように形成

してもよいし、中心軸線ＣＬ５からの距離に関係なく環状溝部７１４Ｅの溝幅（隙間）が一定となるように形成してもよい。他の環状溝部７２４Ｅ，７３４Ｅについても同様の変更を行ってもよいし、環状溝部７１４Ｅ、環状溝部７２４Ｅ、環状溝部７３４Ｅで溝幅の設定パターンを相違させてもよい。

【１２４９】

＜変形例４＞

上記第１６の実施の形態では、環状凸部７１３Ｅ，７２３Ｅ，７３３Ｅをそれら環状凸部７１３Ｅ，７２３Ｅ，７３３Ｅの断面が略三角形となるように形成したが、これに限定されるものではない。環状凸部７１３Ｅ，７２３Ｅ，７３３Ｅの断面については、少なくとも発光体６４１Ｅからの光の一部を後方に反射させることで隣接する他の環状凸部へ誘導する機能を発揮させることができるのであれば任意に変更してもよい。例えば略半円となるように形成することも可能である。

【１２５０】

＜第１７の実施の形態＞

本実施の形態では、第１５の実施の形態に示した特殊演出装置５００Ｄに第１６の実施の形態に示した演出機構６００Ｅの構成を適用して新たな特殊演出装置５００Ｆを構築している。以下、図１６３及び図１６４を参照し、本実施の形態における特殊演出装置５００Ｆについて第１５の実施の形態との相違点を中心に説明する。図１６３は特殊演出装置５００Ｆの水平断面図、図１６４は特殊演出装置５００Ｆの正面図である。

【１２５１】

（特殊演出装置５００Ｆ）

図１６３に示すように、特殊演出装置５００Ｆは、演出機構６００Ｆと、当該演出機構６００Ｆを遊技盤ユニット８０Ｆの背面ブロックに固定する台座と、遊技盤８０ａＦの背面に固定された装飾シール５０１Ｆとを有してなり、遊技盤８０ａＦと背面ブロックとが組み合された状態（図７参照）では演出機構６００Ｆが遊技盤８０ａＦの装飾シール５０１Ｆに僅かな隙間を隔てて対峙している。遊技盤８０ａＦは透明性を有しており、遊技者は遊技機前方から当該遊技盤８０ａＦを通じて特殊演出装置５００Ｆ、詳しくは装飾シール５０１Ｆを視認可能となっている。

【１２５２】

演出機構６００Ｆは、発光ユニット６３０Ｆと、当該発光ユニット６３０Ｆを収容する合成樹脂製のケース６６０Ｆとを備えている。発光ユニット６３０Ｆは、複数の発光体６４１Ｆ（詳しくはＬＥＤ）が実装された発光基板６４０Ｆと、発光体６４１Ｆの実装面が遊技機前方を向くようにして発光基板６４０Ｆを保持するホルダ６５１Ｆとで構成されている。詳しくは、発光基板６４０Ｆ及びホルダ６５１Ｆは何れも円板状をなしており、発光基板６４０Ｆはホルダ６５１Ｆの中央に形成された凹部に嵌った状態で当該ホルダ６５１Ｆに固定されている。発光基板６４０Ｆはスリップリング等の接続端子を介して報知・演出制御装置１４０に接続されており、当該報知・演出制御装置１４０によって発光体６４１Ｆの発光制御（点灯状態／消灯状態の切替制御）が実行される。

【１２５３】

ケース６６０Ｆは、発光ユニット６３０Ｆを後方から覆う背面カバー６８０Ｆと、発光ユニット６３０Ｆを前方から覆う前面カバー６７０Ｆとが前後に組み合わされてなる。前面カバー６７０Ｆは光透過性を有しており、発光体６４１Ｆからの光は前面カバー６７０Ｆ→装飾シール５０１Ｆ→遊技盤８０ａＦを通じて遊技機前方へ射出される。

【１２５４】

前面カバー６７０Ｆは、発光基板６４０Ｆ及び装飾シール５０１Ｆに対向する円板状の対向部６７１Ｆと、当該対向部６７１Ｆから後方に起立する円柱状の軸部６７３Ｆとを有している。発光ユニット６３０Ｆ（発光基板６４０Ｆ及びホルダ６５１Ｆ）の中心部分には前後に貫通する軸受け孔６５２Ｆが形成されている。軸部６７３Ｆが当該軸受け孔６５２Ｆに挿通されることで、当該軸部６７３Ｆを中心に発光ユニット６３０Ｆが回転可能となっている。つまり、発光ユニット６３０Ｆはケース６６０Ｆに回転可能な状態で収容さ

れている。以下、発光ユニット６３０Ｆの回転中心軸線を「中心軸線ＣＬ１」と称する。
【１２５５】
対向部６７１Ｆの背面には、発光ユニット６３０Ｆのホルダ６５１Ｆに前方から当接する円環状のストッパ部６７２Ｆが形成されている。このストッパ部６７２Ｆによって発光ユニット６３０Ｆの前方への変位が規制されている。このように発光ユニット６３０Ｆがストッパ部６７２Ｆに当接した状態では、発光基板６４０Ｆと対向部６７１Ｆの背面との間に隙間が確保され、発光体６４１Ｆと対向部６７１Ｆとの接触が回避される構成となっている。また、ホルダ６５１Ｆの中心部分に形成された凸部は、背面カバー６８０Ｆに当接しており、背面カバー６８０Ｆによって発光ユニット６３０Ｆの後方への変位が規制されている。
【１２５６】
背面カバー６８０Ｆには、発光ユニット６３０Ｆを回転させる駆動機構６９０Ｆが搭載されている。駆動機構６９０Ｆは、駆動部としてのモータ６９１Ｆと、モータ６９１Ｆの動力を発光ユニット６３０Ｆに伝達するためのギア６５３Ｆ，６９２Ｆとで構成されている。モータ６９１Ｆは報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０によってモータ６９１Ｆが駆動制御される構成となっている。
【１２５７】
図１６４に示すように、本実施の形態においては、前面カバー６７０Ｆにおける対向部６７１Ｆの前面に装飾シール５０１Ｆ側へ膨出する複数の膨出部７１１Ｆ，７２１Ｆ，７３１Ｆが形成されている。つまり、対向部６７１Ｆの前面は、平面部７０１Ｆと、当該平面部７０１Ｆから膨出する膨出部７１１Ｆ，７２１Ｆ、７３１Ｆとに大別される。膨出部７１１Ｆ，７２１Ｆ，７３１Ｆは、発光ユニット６３０Ｆの回転方向に並んでおり、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転することでそれら膨出部７１１Ｆ，７２１Ｆ，７３１Ｆと発光体６４１Ｆとの位置関係が変化する構成となっている。以下、前面カバー６７０Ｆに形成された膨出部７１１Ｆ，７２１Ｆ，７３１Ｆについて補足説明する。なお、図１６３においては膨出部７１１Ｆ，７２１Ｆ，７３１Ｆの図示を省略している。
【１２５８】
第１膨出部７１１Ｆは、平面部７０１Ｆから前方に凸となる環状凸部７１３Ｆを複数（４つ）を有している。環状凸部７１３Ｆは何れも、前後に延びる中心軸線ＣＬ５を中心とする円形状となっており、中心軸線ＣＬ５の放射方向に並べて配列されている。各環状凸部７１３Ｆの間には小さな隙間（環状溝部７１４Ｆ）が設けられており、これらの隙間については中心軸線ＣＬ５から遠いものほど大きくなるように差が設けられている。
【１２５９】
第２膨出部７２１Ｆは、平面部７０１Ｆから前方に凸となる環状凸部７２３Ｆを複数（４つ）を有している。環状凸部７２３Ｆは何れも、前後に延びる中心軸線ＣＬ６を中心とする円形状となっており、中心軸線ＣＬ６の放射方向に並べて配列されている。各環状凸部７２３Ｆの間には小さな隙間（環状溝部７２４Ｆ）が設けられており、これらの隙間については中心軸線ＣＬ５から遠いものほど大きくなるように差が設けられている。
【１２６０】
第３膨出部７３１Ｆは、平面部７０１Ｆから前方に凸となる環状凸部７３３Ｆを複数（４つ）を有している。環状凸部７３３Ｆは何れも、前後に延びる中心軸線ＣＬ７を中心とする円形状となっており、中心軸線ＣＬ６の放射方向に並べて配列されている。各環状凸部７３３Ｆの間には小さな隙間（環状溝部７３４Ｆ）が設けられており、これらの隙間については中心軸線ＣＬ６から遠いものほど大きくなるように差が設けられている。
【１２６１】
なお、第１膨出部７１１Ｆ、第２膨出部７２１Ｆ、第３膨出部７３１Ｆについては、中心軸線ＣＬ１から各中心軸線ＣＬ５～ＣＬ７までの距離が同一となるように配設されており、その外形についても統一されている。以下の説明では第１膨出部７１１Ｆを中心に詳細な構造について説明するが第２膨出部７２１Ｆ及び第３膨出部７３１Ｆの詳細な構造に

ついても同様である。
【１２６２】
環状凸部７１３Ｆの側面（中心軸線ＣＬ５側を向く内面及び中心軸線ＣＬ５側とは反対を向く外面）は何れも中心軸線ＣＬ５と交差する方向を向いており、環状凸部７１３Ｆは先端（前端）に向けて先細りとなるように形成されている。発光体６４１Ｆからの光が第１膨出部７１１Ｆの環状凸部７１３Ｆに照射された場合には、当該光の少なくとも一部が他の環状凸部７１３Ｆや環状溝部７１４Ｆへ拡散された後にそれら環状凸部７１３Ｆや環状溝部７１４Ｆを通じて遊技機前方へ射出される。
【１２６３】
この拡散方向については中心軸線ＣＬ５の放射方向（直交する方向）となるため、遊技機前方から見た場合の発光模様は中心軸線ＣＬ５の放射方向に延びる線状（帯状）となる。これに対して、発光体６４１Ｆからの光が平面部７０１Ｆ（環状凸部７１３Ｆによって区画された区画部７１５Ｆを含む）に照射された場合には、当該光がそのまま対向部６７１Ｆを通過し拡散が抑制された状態で遊技機前方へ射出される。つまり、遊技機前方から見た場合の発光模様は点状となる。このような発光模様の変化の原理については第１６の実施の形態と同様である。
【１２６４】
以下の説明では、環状凸部７１３Ｆ，７２３Ｆ，７３３Ｆ及び環状溝部７１４Ｆ，７２４Ｆ，７３４Ｆを「光拡散部７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ」と称し、平面部７０１Ｆや区画部７１５Ｆ，７２５Ｆ，７３５Ｆを適宜「非光拡散部７０１Ｆ，７１５Ｆ，７２５Ｆ，７３５Ｆ」と称する。
【１２６５】
発光体６４１Ｆは、発光ユニット６３０Ｆの回転に伴って周回（変位）することとなる。発光体６４１Ｆが周回する軌道ＰＬは中心軸線ＣＬ１を中心とする円となり且つ中心軸線ＣＬ１は第１膨出部７１１Ｆの中心軸線ＣＬ５から離れている。このため、発光ユニット６３０Ｆの回転により中心軸線ＣＬ５から発光体６４１Ｆの光軸までの距離が変化し、発光体６４１Ｆは発光ユニット６３０Ｆの回転に伴って光拡散部７１２Ｆを跨ぐように（後方を横切るように）変位する。これにより、第１膨出部７１１Ｆに浮かび上がる線状の発光模様は第１膨出部７１１Ｆの光拡散部７１２Ｆにおける位置及び向きを変えるように変化することとなる。
【１２６６】
（装飾シール５０１Ｆ）
ここで、遊技盤８０ａＦの背面に取り付けられた装飾シール５０１Ｆについて補足説明する。装飾シール５０１Ｆは光透過性を有する透明なシール材であり、特殊外れ予告演出を実行する予告用装飾部５１１Ｆと、特殊外れ結果である旨を報知する報知用装飾部５１２Ｆとが設けられている。予告用装飾部５１１Ｆは第１５の実施の形態における予告用装飾部５１１Ｄに相当し、報知用装飾部５１２Ｆは第１５の実施の形態における報知用装飾部５１２Ｄに相当する。
【１２６７】
予告用装飾部５１１Ｆ及び報知用装飾部５１２Ｆは、前者が左側且つ後者が右側となるように左右に並べて設けられており、予告用装飾部５１１Ｆの方が報知用装飾部５１２Ｆよりも上記保留数表示領域Ｄａ、実行対象表示領域Ｄｃ、作動口ユニット８２Ａに近くなるように配置されている。なお、特殊外れ結果となり得る第１作動口９１Ａから特殊演出装置５００Ｆ（詳しくは予告用装飾部５１１Ｆ）までの距離は、当該第１作動口９１Ａから図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡにおける図柄の変動表示領域ＭＥまでの距離よりも短くなっている。
【１２６８】
報知用装飾部５１２Ｆは、点灯状態及び消灯状態に切替可能となっており、特殊外れ結果を契機である場合に消灯状態→点灯状態に切り替わることにより上記報知を行う構成となっている。そして、高頻度サポートモードＡ中は点灯状態に維持され、高頻度サポート

モードＡにて実行された遊技回数が上記終了基準回数に達して当該高頻度サポートモードＡが終了する場合に消灯状態に切り替わる構成となっている。

【１２６９】

予告用装飾部５１１Ｆは、青色の第１予告部５２１Ｆと、黄色の第２予告部５２２Ｆと、赤色の第３予告部５２３Ｆとからなり、それら第１予告部５２１Ｆ、第２予告部５２２Ｆ、第３予告部５２３Ｆについては個別に点灯状態／消灯状態に切替可能となっている。なお、第１予告部５２１Ｆ、第２予告部５２２Ｆ、第３予告部５２３Ｆが第１５の実施の形態に示した第１発光部５２１Ｄ、第２発光部５２２Ｄ，第３発光部５２３Ｄに相当する。

【１２７０】

特殊外れ予告演出は、第１予告部５２１Ｆのみが点灯状態となるステップ１、第２予告部５２２Ｆが点灯状態となるステップ２、第３予告部５２３Ｆが点灯状態となるステップ３を有しており、遊技回の進行に伴ってステップアップすることで特殊外れ結果となる期待度が変化する構成となっている。例えば、ステップ１となった場合に特殊外れ結果となる期待度は３０％となり、ステップ２となった場合に特殊外れ結果となる期待度は５０％となり、ステップ３となった場合に特殊外れ結果となる期待度は８０％となるように設定されている。特殊外れ結果対応の特殊外れ予告演出においては最終的に報知用装飾部５１２Ｆが点灯状態となることで特殊外れ結果となった旨が明示され、通常外れ結果対応の特殊外れ予告演出においては予告用装飾部５１１Ｆ及び報知用装飾部５１２Ｆが消灯状態となることで特殊外れ結果とならなかった旨が明示されることとなる。

【１２７１】

なお、本実施の形態に示す特殊外れ予告演出の具体的な構成については、第１５の実施の形態と同様である。例えば遊技回が進んだ場合に必ず上記ステップが進むとは限らず、遊技回が進んだ場合であってもステップが進まない場合もある。また、ステップが１段階ずつ進むとは限らず、一部のステップを飛ばしてステップが進む場合もある。因みに、特殊外れ結果である場合であっても必ず特殊外れ予告演出が発生するとは限らず、特殊外れ予告演出を経由することなく報知用装飾部５１２Ｆが点灯状態に切り替わる場合もある。

【１２７２】

本実施の形態においては、上記第１６の実施の形態に示した特殊外れ結果の確定演出と見た目が同様となる演出が特殊外れ予告演出が開始される旨（前兆である旨）を示す煽り演出として実行される構成となっている点で当該第１６の実施の形態と相違している。以下、図１６４を参照して、特殊演出装置５００Ｆを用いて２種の演出（特殊外れ予告演出及び煽り演出）を実行するための工夫について説明する。

【１２７３】

本実施の形態に示す発光体６４１Ｆは、中心軸線ＣＬ１からの距離に応じて、第１発光体６４１ａＦ、第２発光体６４１ｂＦ、第３発光体６４１ｃＦ、第４発光体６４１ｄＦ、第５発光体６４１ｅＦ、第６発光体６４１ｆＦに大別される。具体的には、第１発光体６４１ａＦ　＜　第２発光体６４１ｂＦ　＜　第３発光体６４１ｃＦ　＜　第４発光体６４１ｄＦ　＜　第５発光体６４１ｅＦ　＜　第６発光体６４１ｆＦの順に中心軸線ＣＬ１からの距離が大きくなっている。

【１２７４】

第１発光体６４１ａＦは、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第１発光体６４１ａＦが周回する軌道ＰＬａの全体が、遊技機前方からみて前面カバー６７０の非光拡散部７０１Ｅに重なるように配置されている。

【１２７５】

また、第１発光体６４１ａＦは、遊技機前方から見て軌道ＰＬａの一部が報知用装飾部５１２Ｆに重なるように配置されており、発光ユニット６３０Ｆが予め定められた回転位置である待機位置にて待機している場合には、第１発光体６４１ａＦが報知用装飾部５１２Ｆの背後に位置する構成となっている。なお、発光ユニット６３０Ｆは、上述した煽り演出が実行されていない状況下においては、待機位置に留まる構成となっている。

【１２７６】
第２発光体６４１ｂＦは、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第２発光体６４１ｂＦが周回する軌道ＰＬｂが、遊技機前方から見て第１膨出部７１１Ｆの光拡散部７１２Ｆと、第２膨出部７２１Ｆの光拡散部７２２Ｆと、第３膨出部７３１Ｆの光拡散部７３２Ｆと、非光拡散部７０１Ｆとに重なる位置に配置されている。第２発光体６４１ｂＦを点灯させたまま発光ユニット６３０Ｆを回転させることにより、当該第２発光体６４１ｂＦによる光の照射先（供給先）を、非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化させることができる。
【１２７７】
また、第２発光体６４１ｂＦは、遊技機前方から見て軌道ＰＬｂの一部が報知用装飾部５１２Ｆ、第２予告部５２２Ｆ、第３予告部５２３Ｆに重なるように配置されており、発光ユニット６３０Ｆが上記待機位置にて待機している場合には、第２発光体６４１ｂＦが第３予告部５２３Ｆの背後に位置する構成となっている。待機位置に配置された状態にて第２発光体６４１ｂＦを点灯させることで第３予告部５２３Ｆが点灯状態となる。
【１２７８】
第３発光体６４１ｃＦは、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第３発光体６４１ｃＦが周回する軌道ＰＬｃが、遊技機前方から見て第１膨出部７１１Ｆの光拡散部７１２Ｆ及び非光拡散部７１５Ｆと、第２膨出部７２１Ｆの光拡散部７２２Ｆ及び非光拡散部７２５Ｆと、第３膨出部７３１Ｆの光拡散部７３２Ｆ及び非光拡散部７３５Ｆと、非光拡散部７０１Ｆとに重なる位置に配置されている。第３発光体６４１ｃＦを点灯させたまま発光ユニット６３０Ｆを回転させることにより、当該第３発光体６４１ｃＦによる光の照射先（供給先）を、非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７１５Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７２５Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７３５Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化させることができる。
【１２７９】
また、第３発光体６４１ｃＦは、遊技機前方から見て軌道ＰＬｃの一部が報知用装飾部５１２Ｆ、第２予告部５２２Ｆ、第３予告部５２３Ｆに重なるように配置されており、発光ユニット６３０Ｆが上記待機位置にて待機している場合には、第３発光体６４１ｃＦが第２予告部５２２Ｆの背後及び報知用装飾部５１２Ｆの背後に位置する構成となっている。待機位置に配置された状態にて第２予告部５２２Ｆ側の第３発光体６４１ｃＦを点灯させることで第２予告部５２２Ｆが点灯状態となる。また、報知用装飾部５１２Ｆを点灯状態とする場合には、発光ユニット６３０Ｆを待機位置に配置した状態にて報知用装飾部５１２Ｆ側の第３発光体６４１ｃＦが点灯される構成となっている。
【１２８０】
第４発光体６４１ｄＦは、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第４発光体６４１ｄＦが周回する軌道ＰＬｄが、遊技機前方から見て第１膨出部７１１Ｆの光拡散部７１２Ｆ及び非光拡散部７１５Ｆと、第２膨出部７２１Ｆの光拡散部７２２Ｆ及び非光拡散部７２５Ｆと、第３膨出部７３１Ｆの光拡散部７３２Ｆ及び非光拡散部７３５Ｆと、非光拡散部７０１Ｆとに重なる位置に配置されている。第４発光体６４１ｄＦを点灯させたまま発光ユニット６３０Ｆを回転させることにより、当該第４発光体６４１ｄＦによる光の照射先（供給先）を、非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７１５Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７２５Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７３５Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７０１Ｅの順に繰り返し変化させることができる。
【１２８１】
また、第４発光体６４１ｄＦは、遊技機前方から見て軌道ＰＬｄの一部が報知用装飾部

５１２Ｆ、第２予告部５２２Ｆ、第３予告部５２３Ｆに重なるように配置されており、発光ユニット６３０Ｆが上記待機位置にて待機している場合には、第４発光体６４１ｄＦが報知用装飾部５１２Ｆの背後に位置する構成となっている。報知用装飾部５１２Ｆが点灯状態とする場合には、発光ユニット６３０Ｆを待機位置に配置した状態にて第４発光体６４１ｄＦが点灯される構成となっている。

【１２８２】

第５発光体６４１ｅＦは、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第５発光体６４１ｅＦが周回する軌道ＰＬｅが、遊技機前方から見て第１膨出部７１１Ｆの光拡散部７１２Ｆと、第２膨出部７２１Ｆの光拡散部７２２Ｆと、第３膨出部７３１Ｆの光拡散部７３２Ｆと、非光拡散部７０１Ｆとに重なる位置に配置されている。第５発光体６４１ｅＦを点灯させたまま発光ユニット６３０Ｆを回転させることにより、当該第５発光体６４１ｅＦによる光の照射先（供給先）を、非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆの順に繰り返し変化させることができる。

【１２８３】

また、第５発光体６４１ｅＦは、遊技機前方から見て軌道ＰＬｅの一部が報知用装飾部５１２Ｆ、第１予告部５２１Ｆに重なるように配置されており、発光ユニット６３０Ｆの回転位置が上記待機位置にて待機している場合には、第５発光体６４１ｅＦが報知用装飾部５１２Ｆの背後に位置する構成となっている。報知用装飾部５１２Ｆを点灯状態とする場合には、発光ユニット６３０Ｆを待機位置に配置した状態にて第５発光体６４１ｅＦが点灯される構成となっている。

【１２８４】

第６発光体６４１ｆＦは、発光ユニット６３０Ｆが中心軸線ＣＬ１を中心に回転した場合に当該第６発光体６４１ｆＦが周回する軌道ＰＬｆが、遊技機前方から見て第１膨出部７１１Ｆの光拡散部７１２Ｆと、第２膨出部７２１Ｆの光拡散部７２２Ｆと、第３膨出部７３１Ｆの光拡散部７３２Ｆと、非光拡散部７０１Ｆとに重なる位置に配置されている。第６発光体６４１ｆＦを点灯させたまま発光ユニット６３０Ｆを回転させることにより、当該第６発光体６４１ｆＦによる光の照射先（供給先）を、非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７１２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７２２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆ→光拡散部７３２Ｆ→非光拡散部７０１Ｆの順に繰り返し変化させることができる。

【１２８５】

また、第６発光体６４１ｆＦは、遊技機前方からみて軌道ＰＬｆの一部が報知用装飾部５１２Ｆ、第１予告部５２１Ｆに重なるように配置されており、発光ユニット６３０Ｆの回転位置が上記待機位置にて待機している場合には、第６発光体６４１ｆＦが第１予告部５２１Ｆの背後及び報知用装飾部５１２Ｆの背後に位置する構成となっている。待機位置に配置された状態にて第１予告部５２１Ｆ側の第６発光体６４１ｆＦを点灯させることで第１予告部５２１Ｆが点灯状態となる。また、報知用装飾部５１２Ｆを点灯状態とする場合には、発光ユニット６３０Ｆを待機位置に配置した状態にて報知用装飾部５１２Ｆ側の第６発光体６４１ｆＦが点灯される構成となっている。

【１２８６】

上記第１５の実施の形態では、確定表示への移行タイミングにて特殊外れ予告演出を実行するか否かを決定し且つ実行する旨が決定された場合には当該移行タイミングにて当該特殊外れ予告演出を開始する構成とした。本実施の形態では、特殊外れ予告演出の開始タイミングについては第１５の実施の形態と同様であるものの、特殊外れ予告演出を実行するか否かについてはそれよりも前のタイミング（詳しくは保留が取得されたタイミング）にて決定される構成となっている点で第１５の実施の形態と構成が相違している。

【１２８７】

次に、図１６５（ａ）及び図１６５（ｂ）を参照して、特殊外れ予告演出の流れについて説明する。

【１２８８】

特殊外れ予告演出においては、今回設定されたステップアップパターンに応じて第１予告部５２１Ｆ、第２予告部５２２Ｆ、第３予告部５２３Ｆを消灯状態／点灯状態に切り替えるべく、発光ユニット６３０Ｆを上記待機位置に停止させた状態で各発光体６４１Ｆの発光制御が実行される。

【１２８９】

例えば、ステップ１→ステップ２→ステップ３の順にステップアップした後に特殊外れ結果である旨が明示される場合には、該当遊技回よりも前の遊技回における確定表示のタイミングにて第６発光体６４１ｆＦのうち第１予告部５２１Ｆの背後に位置しているものを点灯させる。これにより、第１予告部５２１Ｆが点灯状態となる（ステップ１）。ステップ１の完了後に実行される遊技回の確定表示のタイミングでは、第３発光体６４１ｃＦのうち第２予告部５２２Ｆの背後に位置しているものを点灯させる。これにより、第２予告部５２２Ｆが点灯状態となる（ステップ２）。ステップ２の完了後に実行される遊技回の確定表示のタイミングでは、第２発光体６４１ｂＦを点灯させる。これにより、第３予告部５２３Ｆが点灯状態となる（ステップ３）。

【１２９０】

ステップアップが完了した後に実行される該当遊技回においては、確定表示のタイミングにて、第１発光体６４１ａＦ、第４発光体６４１ｄＦ、第５発光体６４１ｅＦと、第２発光体６４１ｂＦ、第３発光体６４１ｃＦ及び第６発光体６４１ｆＦのうち報知用装飾部５１２Ｆの背後に位置しているものとを新たに点灯させる。これにより、報知用装飾部５１２Ｆが点灯状態となる（図１６５（ｂ）参照）。

【１２９１】

既に説明したように、特殊外れ予告演出が実行される前には当該特殊外れ予告演出の前兆となる煽り演出が実行される場合がある。この煽り演出においては先ず、遊技回における図柄の変動表示中（図柄組合せの確定表示タイミングよりも前のタイミング）にて発光ユニット６３０Ｅの回転を開始する。変動表示中にその回転速度が定常回転速度となった後に、第１発光体６４１ａＦ、第３発光体６４１ｃＦの一部（上記待機位置に配置されている状態にて第２予告部５２２Ｆの背後に位置するもの）、第４発光体６４１ｄＦ、第６発光体６４１ｆＦの一部（上記待機位置に配置されている状態にて第１予告部５２１Ｆの背後に位置するもの）を点灯させる。これにより、特殊演出装置５００Ｅには、点状の発光模様と線状の発光模様とが動的に表示される。このように、特殊外れ予告演出が開始される前に、煽り演出によって特殊演出装置５００Ｆに対する遊技者の注目を促すことにより、特殊外れ予告演出の見逃しを抑制している。

【１２９２】

＜第１８の実施の形態＞

上記第１の実施の形態では天井到達となった場合に高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）へ移行することで更なる投資が抑制される構成とした。このような構成とすることは遊技の健全性を向上させる上で好ましいものの、天井到達によって遊技の流れが変化することに対して注目を促す上では改善の余地がある。本実施の形態は、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【１２９３】

上記第１の実施の形態においては遊技盤ユニット８０（遊技盤８０ａ）を左右対称ゲージとしたが（図６参照）、本実施の形態においては遊技盤ユニット８０Ｂ（遊技盤８０ａＢ）を左右非対称ゲージとしており、遊技領域ＰＥに設けられた各種遊技部品の配置が変更されている。以下、図１６６を参照して、本実施の形態における遊技盤ユニット８０Ｂについて詳しく説明する。図１６６は遊技盤ユニット８０Ｂの正面図である。

【１２９４】

（遊技盤ユニット８０Ｂ）

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

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

【１２９５】

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

【１２９６】

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

【１２９７】

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

【１２９８】

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

【１２９９】

図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡの下部、保留表示領域が設定されている。保留表示領域は、遊技球が作動口９１，９２に入賞した場合の最大保留個数と同数の単位保留表示領域が左右方向に並ぶようにして区画表示された保留数表示領域Ｄａと、実行中の遊技回に対応した保留用画像（保留アイコン）を表示可能な実行対象表示領域Ｄｃとによって構成されている。保留数表示領域Ｄａは、４つの単位保留表示領域で構成した表示態様と８つの単位保留領域で構成した表示態様とで切替可能となっている。

【１３００】

左ルートを流下する遊技球の入賞先は主として第１作動口９１Ａとなり低頻度サポートモード中は主として第１作動口９１Ａに係る保留に基づいて遊技が進行する。これに対して右ルートを流下する遊技球の入賞先は主として第２作動口９２Ａとなり高頻度サポートモード中は主として第２作動口９２Ａに係る保留に基づいて遊技が進行する。このような事情から、多くの場合には保留数表示領域Ｄａに表示される保留アイコンについては４つ

以下となる。このため、保留数表示領域Ｄａの表示態様については、図１３９に例示しているように保留数表示領域Ｄａを４つの単位保留表示領域で構成した表示態様を基本とし、保留アイコンの数が４を超えている場合にのみ８つの単位保留表示領域で構成した表示態様となるように切り替わることとなる。なお、保留数表示領域Ｄａの表示態様を状況に応じて切り替える機能については省略することも可能である。

【１３０１】

本実施の形態においては、可変入賞装置８３Ｂに係る構成が第１の実施の形態に示した可変入賞装置８３と相違している。以下、図１６７を参照して可変入賞装置８３Ｂの具合的な構成について補足説明する。図１６７は可変入賞装置８３Ｂの内部構造を示す概略図である。

【１３０２】

（可変入賞装置８３Ｂ）

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

【１３０３】

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

【１３０４】

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

【１３０５】

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

【１３０６】

本実施の形態に示す主制御装置１６２においては、第１分岐通路３３４Ｂに付属の下流側検知センサ３３８Ｂからの検知情報（検知信号）により第１分岐通路３３４Ｂへの入球が発生したことを特定した場合には、特別遊技状態（詳しくは後述するＶ大当たり遊技状態）終了後の抽選モードが高確率モードに切り替わる構成となっている（所謂Ｖ確機）。

本実施の形態では、第１分岐通路３３４Ｂが「有利入球部」又は「Ｖ」に相当し、第１分岐通路３３４Ｂへの入賞を「Ｖ入賞」とも称する。

【１３０７】

（保留球格納エリア）

次に、本実施の形態においては作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく保留情報の記憶に係る構成が第１の実施の形態と相違している。以下、図１６８の概略図を参照して、本実施の形態における保留情報の記憶に係る構成について説明する。

【１３０８】

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

【１３０９】

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

【１３１０】

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

【１３１１】

上記第１の実施の形態では、第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選を行う抽選モードとして大当たりとなる確率が相対的に低い低確率モードと大当たりとなる確率が相対的に高い高確率モードとを設けた。言い換えれば、参照する作動口用の当否テーブルを抽選モードに応じて切り替える構成とした。これに対して、本実施の形態では、何れの遊技状態においても同一の当否テーブルを参照して作動口用の当否抽選が実行される構成となっている点で第１の実施の形態と構成が相違している。また、遊技球の入賞先に応じて異なる当否テーブルを参照する構成となっている点でも第１の実施の形態と構成が相違している。以下、図１７０を参照して、本実施の形態における作動口用の当否テーブルについて説明する。

【１３１２】

（作動口用の当否テーブル）

図１６９（ａ）に示すように、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される低確率モード用の当否テーブルでは、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」の計６個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「１０７」，「２０７」，「３０７」，「４０７」，「５０７」が大当たりに対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／１００となっている。

【１３１３】

図１６９（ｂ）に示すように、作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に基づく抽選に際して参照される高確率モード用の当否テーブルでは、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「７」，「３７」，「５７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」の計

３０個である。つまり「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３７」，「５７」，「９７」，「１０７」・・・「５９７」が大当たりに対応している。そして、大当たりに該当しない乱数の値は全て外れ（通常外れ）に対応している。これにより、大当たり確率が１／２０となっている。

【１３１４】

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

【１３１５】

次に、図１７０を参照して、各作動口９１Ａ，９２Ａ用の振分テーブルについて説明する。

【１３１６】

（作動口用の振分テーブル）

第１作動口９１Ａ用の振分テーブルでは、「０」～「２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０」～「１４」の計１５個が３Ｒ大当たりＡ（３Ｒ大当たり結果Ａ）に対応しており、「１５」～「２９」の計１５個が３Ｒ大当たりＢ（３Ｒ大当たり結果Ｂ）に対応している。つまり、大当たり当選となった場合には、３Ｒ大当たり結果Ａ及び３Ｒ大当たり結果Ｂとなる確率が各々５０％となっている。

【１３１７】

これに対して、第２作動口９２Ａ用の振分テーブルでは、「０」～「２９」の種別カウンタＣ２の値のうち「０」～「５」の計６個が６Ｒ大当たりＡ（６Ｒ大当たり結果Ａ）に対応しており、「６」～「２９」の計２４個が６Ｒ大当たりＢ（６Ｒ大当たり結果Ｂ）に対応している。つまり、大当たり当選となった場合には、そのおよそ２０％が６Ｒ大当たり結果Ａとなり、残り８０％が６Ｒ大当たり結果Ｂとなる。

【１３１８】

図１７１に示すように、３Ｒ大当たり結果及び６Ｒ大当たり結果については、開閉実行モード中のラウンド数に差が設けられている。前者のラウンド数が「３」であるのに対して、後者のラウンド数は「６」となっている。つまり、６Ｒ大当たり結果となった場合には、持ち球を一気に増やすチャンスとなる。

【１３１９】

ここで、本実施の形態においては大当たりの種別に応じて、可変入賞装置８３Ｂにおける流路切替部材３３６Ｂの振分態様が異なる。この振分態様として低頻度入賞態様と高頻度入賞態様とが設けられている。

【１３２０】

低頻度入賞態様では、可変入賞装置８３Ｂのシャッタ３３３Ｂが閉状態→開状態に切り替わった直後に流路切替部材３３６Ｂが突出位置→退避位置に切り替わり、その直後（詳しくは大入賞口に流入した遊技球が分岐位置に到達する前）に流路切替部材３３６Ｂを突出位置に復帰する。詳しくは、シャッタ３３３Ｂが開状態に切り替わったタイミングで大入賞口３３１Ｂに流入した遊技球が振分位置に到達するのに要する所要時間よりもシャッタ３３３Ｂが開状態に切り替わってから流路切替部材３３６Ｂが突出位置に復帰するまでの時間の方が短くなっている。これにより、有利入球部３３４Ｂへの入賞が実質的に回避される構成が実現されている。

【１３２１】

これに対して、高頻度入賞態様では、可変入賞装置８３Ｂのシャッタが閉状態→開状態に切り替わった直後に流路切替部材３３６Ｂが突出位置→退避位置に切り替わる点では上記低頻度入賞態様と同様であるものの、流路切替部材３３６Ｂはその後も所定の時間（８

ｓｅｃ）に亘って退避位置に留まることとなる。この時間については、遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）×入賞上限数（１０個）＝６ｓｅｃよりも長くなっており、右ルートへ発射された遊技球のほとんどが可変入賞装置８３Ｂに到達することから、右ルートへの遊技球の発射を続けてさえいれば有利入球部３３４Ｂへの入賞が実質的に確定する構成が実現されている。

【１３２２】

３Ｒ大当たり結果Ａ及び６Ｒ大当たり結果Ａについては流路切替部材３３６Ｂの振分態様が低頻度入賞態様となる大当たり結果であり、３Ｒ大当たり結果Ｂ及び６Ｒ大当たり結果Ｂについては流路切替部材３３６Ｂの振分態様が高頻度入賞態様となる大当たり結果である。つまり、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選では特別遊技状態終了後の抽選モードが５０％の確率で高確率モードへ移行する抽選結果となり、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選では特別遊技状態終了後の抽選モードが８０％の確率で高確率モードへ移行する抽選結果となるように構成されている（図１７０参照）。

【１３２３】

また、３Ｒ大当たり結果Ａ及び６Ｒ大当たり結果Ａとなった場合には、特別遊技状態の終了後に電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる遊技状態へと移行する。この高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態は、特別遊技状態の終了後に実行された遊技回の回数、詳しくは第２作動口９２Ａに係る遊技回数が終了基準回数となるまで継続され、当該終了基準回数に達した場合に高頻度サポートモードＢによるサポートが終了する。３Ｒ大当たり結果Ａとなった場合には上記終了基準回数として「１００回」が設定される。

【１３２４】

これに対して、３Ｒ大当たり結果Ｂおよび６Ｒ大当たり結果Ｂとなった場合には、特別遊技状態の終了後に電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢとなる遊技状態へと移行する。この高頻度サポートモードＢ対応の遊技状態は、次に大当たり結果となるまで継続されることとなる。

【１３２５】

次に、図１７２のフローチャートを参照し、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行される流路切替部材３３６Ｂ用の制御処理であるＶ振分設定処理について説明する。本実施の形態に示すＶ振分設定処理は、大入賞口開閉処理（図３１）の一環として実行される処理である。

【１３２６】

（Ｖ振分設定処理）

Ｖ振分設定処理では先ずステップＳ５２０１にて、特別遊技状態における第３ラウンド（Ｖチャレンジラウンド）の開始タイミングであるか否かを判定する。第３ラウンドの開始タイミングである場合には、ステップＳ５２０２にてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた第３タイマカウンタＴＣ３に、「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。第３タイマカウンタＴＣ３にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１減算される。

【１３２７】

続くステップＳ５２０３では、上記各種カウンタエリア４３４に設けられた振分回数カウンタＨＣに「１」をセットして、本Ｖ振分設定処理を終了する。振分回数カウンタＨＣに記憶されるデータ値（カウンタ値）は、流路切替部材３３６Ｂの動作回数をＭＰＵ４０２が特定するためのものである。

【１３２８】

ステップＳ５２０１の説明に戻り、当該ステップＳ５２０１にて否定判定をした場合にはステップＳ５２０４に進む。ステップＳ５２０４では、振分回数カウンタＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。振分回数カウンタＨＣの値が「０」である場合にはステップＳ５２０４にて肯定判定をしてそのまま本Ｖ振分設定処理を終了する。振分回数カウンタＨＣの値が「０」ではない場合にはステップＳ５２４０にて否定判定をしてステップＳ

５２０５に進む。
【１３２９】
ステップＳ５２０５では、振分部材用の駆動部の駆動状態から、流路切替部材３３６Ｂが有利入球部３３４Ｂへの振り分け側（Ｖ入賞側）である退避位置に位置しているか否かを判定する。流路切替部材３３６Ｂが退避位置に位置していない場合、すなわち突出位置に位置している場合には、ステップＳ５２０６に進み第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」であるか否かを判定する。第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」でない場合には、本振分設定処理を終了する。これに対して、第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」である場合には、ステップＳ５２０７に進む。
【１３３０】
ステップＳ５２０７では、流路切替部材３３６Ｂを突出位置から退避位置へ移動させる処理を行う。これにより、可変入賞装置８３Ｂ内の流路がＶ入賞側に切り替わることとなる。続くステップＳ５２０８では、今回の振分態様が高頻度入賞態様であるか否かを判定する。ステップＳ５２０８にて肯定判定をした場合にはステップＳ５２０９に進み、第３タイマカウンタＴＣ３に「４０００」（８ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳ５２０８にて否定判定をした場合にはステップＳ５２１０に進み、第３タイマカウンタＴＣ３に「４０」（０．０８ｓｅｃに相当）をセットする。
【１３３１】
ステップＳ５２０５の説明に戻り、当該ステップＳ５２０５にて肯定判定をした場合、すなわち流路切替部材３３６Ｂが退避位置に配置されている場合にはステップＳ５２１１に進む。ステップＳ５２１１では第３タイマカウンタＴＣ３の値が「０」であるか否かを判定する。すなわち、流路切替部材３３６Ｂを退避位置（Ｖ入賞側）に待機させる期間が経過したか否かを判定する。ステップＳ５２１１にて否定判定をした場合には、そのまま本Ｖ振分設定処理を終了する。ステップＳ５２１１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５２１２に進み、流路切替部材３３６Ｂを突出位置に変位させる。これにより、以降は有利入球部３３４Ｂへの入賞（Ｖ入賞）が不可となる。その後は、ステップＳ５２１３にて振分回数カウンタＨＣの値を「１」減算する処理を実行し、本振分設定処理を終了する。
【１３３２】
次に、図１７３のフローチャートを参照し、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行されるＶ入賞用処理について説明する。本実施の形態に示すＶ入賞処理は、遊技状態移行処理（図３０）の一環として実行される処理である。
【１３３３】
（Ｖ入賞用処理）
Ｖ入賞用処理では先ずステップＳ５３０１にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグが格納されているか否かを判定する。Ｖ入賞フラグが格納されていない場合には、ステップＳ５３０２に進み、可変入賞装置８３Ｂに設けられたＶ入賞用の検知センサ３３８Ｂの検知状態に基づき、Ｖ入賞が発生したか否か（当該検知センサ３３８Ｂの検知領域を遊技球が通過したか否か）を判定する。
【１３３４】
Ｖ入賞が発生したと判定した場合には、ステップＳ３３０３にて、Ｖ入賞の有効期間中であるか否かを判定する。当該有効期間は流路切替部材３３６Ｂの退避位置への変位に伴って計測（カウント）が開始される期間であり、その長さは流路切替部材３３６Ｂが退避位置に維持される期間よりも僅かに長くなっている。
【１３３５】
有効期間中でない判定した場合には、ステップＳ５３０４に進み、報知・演出制御装置１４０への送信対象としてエラーコマンドを設定し、その後、本Ｖ入賞用処理を終了する。設定されたエラーコマンドは、通常処理（図２３）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信され、報知・演出制御装置１４０では、所定のエラー報知が実行されるように、表示制御装置４１０、ランプ部２６及びスピーカ部２９を制御する。

【１３３６】
一方、有効期間中であると判定した場合には、ステップＳ５３０５に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にＶ入賞フラグを格納する。続くステップＳ５３０６ではＶ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞が発生したことを報知・演出制御装置１４０に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ入賞コマンドは、通常処理（図２３）の外部出力処理にて報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、Ｖ入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置９５やランプ部２６、スピーカ部２９にてＶ入賞の発生を報知したり、Ｖ入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置４１０等を制御する。
【１３３７】
ステップＳ５３０６の実行後、ステップＳ５３０１で肯定判定した場合又はステップＳ５３０２で否定判定した場合には、本Ｖ入賞用処理を終了する。
【１３３８】
次に、図１７４のフローチャートを参照し、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて実行される開閉実行モード終了時の移行処理について説明する。本実施の形態に示す開閉実行モード終了時の移行処理は、遊技状態移行処理（図３０）の一環として実行される処理である。
【１３３９】
（開閉実行モード終了時の移行処理）
開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、ステップＳ５４０１にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高頻度サポートモードＢフラグをセットする。これにより、電動役物９３Ａによるサポートモードが高頻度サポートモードＢに切り替わることとなる。続くステップＳ５４０２では、今回の開閉実行モードが３Ｒ大当たり結果Ｂ及び６Ｒ大当たり結果Ｂの何れかを契機としているか否かを判定する。ステップＳ５４０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ５４０３に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に回数制限フラグをセットする。続くステップＳ５４０４では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタに「１００」をセットする。
【１３４０】
継続回数カウンタの値は、遊技回が実行される毎に「１」ずつ減算され、継続回数カウンタの値が「０」になることで高頻度サポートモードＢが終了する。つまり、継続回数カウンタの値により高頻度サポートモードＢ中に実行可能な遊技回数である上限（上記終了基準回数）が規定されている。
【１３４１】
ステップＳ５４０４の処理を実行した後、又はステップＳ５４０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５４０５に進む。ステップＳ５４０５では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に上述したＶ入賞フラグが格納されているか否か判定する。Ｖ入賞フラグが格納されている場合にはステップＳ５４０５にて肯定判定をしてステップＳ５４０６に進み、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に高確率モードフラグをセットする。これにより、以降の抽選モードが高確率モードとなる。
【１３４２】
ステップＳ５４０６の処理を実行した後、又はステップＳ５４０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ５４０７に進む。ステップＳ５４０７ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタを０クリア（リセット）する。その後は、ステップＳ５４０８にて、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されている開閉実行モード用の各種フラグ（大当たりフラグ等）を消去し、開閉実行モードに対応した外部信号の出力を停止する。
【１３４３】
次に、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてタイマ割込み処理の一環として実行される保留予告（上記予告演出を含む）用の事前確認処理（図２２のステップＳ３０６参照）及

び保留コマンドの設定処理（図２２のステップＳ３０７）について説明する。
【１３４４】
（事前確認処理）
図１７５のフローチャートに示すように、事前確認処理においては先ず、ステップＳ５５０１にて、保留球格納エリア４３２Ａの保留数記憶領域に記憶された作動保留記憶数Ｎと共通保留数ＣＲＮとを読み出し、かかる保留個数の情報をＭＰＵ４０２のレジスタに記憶する。その後、ステップＳ５５０２にて今回の入賞によって取得された保留情報に大当たり結果に対応する情報が含まれているか否かを確認する。この判定についての詳細は、上記ステップＳ７０２の当否判定処理と同様であるため説明を省略する。
【１３４５】
ステップＳ５５０２の確認処理にて大当たりとなる旨を確認した場合には、ステップＳ５５０３にて肯定判定をしてステップＳ５５０４に進む。ステップＳ５５０４では、ＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ５５０４では今回の入賞に基づき上記ステップＳ３０４にて取得した保留情報のうち種別判定用の情報、すなわち取得済みの種別カウンタＣ２の値を把握し、振分テーブルを参照して大当たりの種別を判定する。ステップＳ５５０４にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には大当たりの種別に係る情報が含まれる。
【１３４６】
ステップＳ５５０２の確認処理にて外れ結果（通常外れ結果）となる旨を確認した場合には、ステップＳ５５０３にて否定判定をしてステップＳ５５０５に進む。ステップＳ５５０５では、通常外れ時リーチ確認処理を実行する。具体的には、ステップＳ３０４にて取得済みのリーチ乱数カウンタＣ３の値を把握し、外れリーチ発生用の抽選テーブルを参照して外れリーチ発生となるか否かを確認する。外れリーチ発生とはならない場合（完全外れとなる場合）にはステップＳ５５０６にて否定判定をして、本事前確認処理を終了する。外れリーチ発生となる場合にはステップＳ５５０６にて肯定判定をしてステップＳ５５０７に進む。ステップＳ５５０７では、ＭＰＵ４０２のレジスタに外れリーチ発生情報を記憶し、本事前確認処理を終了する。なお、ステップＳ５５０７にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶される情報には外れリーチの大まかな種別（スーパーリーチであるか否か）に係る情報が含まれる。
【１３４７】
次に図１７６のフローチャートを参照して、保留コマンドの設定処理について説明する。
【１３４８】
（保留コマンドの設定処理）
保留コマンドの設定処理においては先ず、ステップＳ５６０１にて、ＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報が記憶されているか否かを判定する。大当たり発生情報が記憶されている場合にはステップＳ５６０２に進み、大当たり対応保留コマンドを設定する。大当たり対応保留コマンドには、大当たりの種別に関する情報が含まれる。
【１３４９】
一方、ステップＳ５６０１にて否定判定をした場合、すなわちＭＰＵ４０２のレジスタに大当たり発生情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップＳ５６０３に進み、ＭＰＵ４０２のレジスタに外れリーチ発生情報が記憶されているか否かを判定する。外れリーチ発生情報が記憶されている場合には、ステップＳ５６０３にて肯定判定をしてステップＳ５６０４に進み、外れリーチ対応保留コマンドを設定する。外れリーチ対応保留コマンドには、外れリーチの大まかな種別（スーパーリーチであるか否か）に係る情報が含まれる。ステップＳ５６０３にて否定判定をした場合にはステップＳ５６０５に進む。ステップＳ５６０５では、外れリーチ非対応保留コマンド（完全外れ対応保留コマンド）を設定する。
【１３５０】
ステップＳ５６０２，Ｓ５６０４，Ｓ５６０５にて保留コマンドの設定を行う場合には

、変動種別カウンタＣＳの値等を参照して変動表示時間を決定し、同変動表示時間にかかる情報を当該保留コマンドに格納する。変動表示時間の決定に際しては、上記ステップＳ７１４に示した変動表示時間の設定処理と同じように、変動表示時間テーブルが参照される。このようにして設定された保留コマンドが報知・演出制御装置１４０に送信され、同報知・演出制御装置１４０においては同保留コマンドに基づいて図柄の変動表示態様等を把握可能となる。なお、既に説明したように完全外れの場合には、当該保留情報にかかる遊技回を開始する際に記憶されている保留情報の数に応じて変動表示時間が変化し得る。そこで、完全外れ対応保留コマンドを設定する場合には、変動表示時間にかかる情報は格納されない。

【１３５１】

ステップＳ５６０２、ステップＳ５６０４、ステップＳ５６０５のいずれかのコマンド設定処理を実行した後は、ステップＳ５６０６にて、保留個数の情報を上記保留コマンドに対して設定する処理を実行する。保留コマンドの情報は複数バイトの情報として構成されており、ステップＳ４４０８では、先ず直前の事前確認処理（図１７５）におけるステップＳ５５０１にてＭＰＵ４０２のレジスタに記憶された保留個数の情報を読み出し、その後に、既に設定されている保留コマンドにおける保留個数の情報用のビットに対して上記読み出した保留個数の情報を論理和などの演算処理によって格納する。これにより、ステップＳ５６０２、ステップＳ５６０４、ステップＳ５６０５のいずれかの処理にて設定された保留コマンドに対して、かかる保留コマンドに対応した保留情報が何個目のものであるかを特定するための情報が含まれることとなる。以上詳述したステップＳ５６０６の処理を実行した後に、本保留コマンド設定処理を終了する。

【１３５２】

ステップＳ５６０６にて保留個数の情報が含められた保留コマンドは、次回の通常処理（図２３）におけるステップＳ４０１の外部出力処理により、報知・演出制御装置１４０に送信される。報知・演出制御装置１４０では、かかる保留コマンドを受信することにより、保留情報が増加したことを特定する。また、報知・演出制御装置１４０では、保留コマンドに後述する保留予告用の情報を追加して表示制御装置４１０に送信する。表示制御装置４１０では、その受信した保留コマンドに基づいて保留表示や保留予告用の処理等を実行する。

【１３５３】

次に、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて実行される保留予告に係る処理について説明する。保留予告に係る処理としては、大別して主制御装置１６２からのコマンドを判定するコマンド対応処理と保留予告の態様を決定する保留予告演出設定処理とが設定されている。

【１３５４】

（保留コマンド対応処理）

保留コマンド対応処理においては、主制御装置１６２が送信した保留コマンドを受信している場合に、その受信している保留コマンドに含まれている情報に対応した処理を実行する。なお、保留コマンド対応処理は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される。

【１３５５】

保留コマンド対応処理においては先ず、保留コマンドを受信しているか否かを判定する。報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて受信したコマンドはＲＡＭ４４４のコマンド格納エリアに一旦格納される。当該コマンド格納エリアは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されており、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行できるようになっている。対応保留コマンドを受信しているか否かの判定に際しては、コマンド格納エリア４６１における今回の読み出し対象のエリアに大当たり対応保留コマンドを受信しているか否かを判定する。なお、かかるコマンドの読み出しの構成は、変動開始用コマンド等の他のコマンドの読み出しにおいても同様である。

【１３５６】
保留コマンドを受信している場合には、当該保留コマンドに含まれる各種情報を保留情報格納エリアに記憶する。保留情報格納エリア４６７は、第１エリアＲｃ１～第８エリアＲｃ８を有しており、各エリアにつき１の保留情報を格納可能な構成となっている。各エリアに格納された保留情報は、主制御装置１６２からシフトコマンドを受信することにより、すなわち遊技回が開始された場合に、下位エリア側に順にシフトされることとなる。具体的には、第１エリアＲｃ１のデータをクリアするとともに、第２エリアＲｃ２→第１エリアＲｃ１、第３エリアＲｃ３→第２エリアＲｃ２、第４エリアＲｃ４→第３エリアＲｃ３　・・・　第８エリアＲｃ８→第７エリアＲｃ７といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。報知・演出制御装置１４０の保留情報格納エリアにおいても、主制御装置１６２の保留球格納エリア４３２（詳しくは作動口用保留エリアＲＥ）と同様に入球先に関係なく保留情報が時系列的にまとめて記憶される構成となっている。詳しくは今回受信したコマンドに含まれる保留数の情報を特定し、第１エリアＲｃ１～第８エリアＲｃ８のうちその特定した保留数の情報に対応するエリアに上記各種情報を記憶する。
【１３５７】
なお、上述した保留コマンドを受信した場合にはＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリアに保留コマンド受信フラグがセットされ、シフトコマンドを受信した場合には各種フラグ格納エリアにシフトコマンド受信フラグがセットされる。これら各フラグは、以下に説明する保留予告演出用の設定処理の契機となり、当該保留予告演出用設定処理が終了した際に消去される。
【１３５８】
報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２においては、保留情報格納エリアに記憶された情報に基づいて大当たり予告演出設定処理を行う。大当たり予告演出設定処理は、所定の周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される処理であり、上述した保留コマンド又はシフトコマンドを受信したことを条件として実行される処理である。つまり、本実施の形態においては大当たり予告演出を実行する契機は作動口９１Ａ，９２Ａへの入賞に伴って保留情報が取得された場合又は遊技進行に伴って保留情報が消化された場合となっている。
【１３５９】
本実施の形態に示す大当たり予告演出は、図柄表示装置９５Ａ（表示画面９５ａＡ）の保留表示領域ＮＥに表示おける保留表示の態様等を大当たり予告演出に対応するものに変化させることにより実行される。具体的には、図１７７に示すように、保留数表示領域Ｄａに表示された保留アイコンＭＰのうち該当遊技回（該当保留）に対応するものを変化させる（本実施の形態では色を変化させる）。具体的には、保留アイコンＭＰの色が複数パターン、詳しくは白色（レベル０）、青色（レベル１）、黄色（レベル２）、赤色（レベル３）の３つのパターンが設けられており、該当する保留アイコンＭＰの色が白色以外の色に変化させる。
【１３６０】
該当保留が大当たり結果に対応している場合には、レベル３　＞　レベル２　＞　レベル１の順に選択されやすくなっており、該当保留が通常外れ結果に対応している場合にはレベル１　＞　レベル２　＞　レベル３の順に選択されやすくなっている。つまり、大当たり予告演出が実行される場合には、最終的なレベルが高くなる程、大当たり結果に繋がる期待度が高くなる。
【１３６１】
なお、大当たり予告演出については、変化した保留アイコンＭＰの色が実行対象表示領域Ｄｃへシフトするまで維持されるステップアップ非対応の予告演出（第１大当たり予告演出）と、実行対象表示領域Ｄｃへシフトするまでに色が変化するステップアップ対応の予告演出（第２大当たり予告演出）とに大別される。
【１３６２】
第１大当たり予告演出においては、当該する保留アイコンＭＰに係る遊技回が開始され

る前の遊技回中に大当たり予告演出が開始されることで遊技者に遊技への注目を促すことができる。これに対して、第２大当たり予告演出においては、保留アイコンＭＰの色が遊技進行に伴って変化する。例えば、最終的に変化する色が赤色の場合であっても、先ずはそれよりも期待度の低い下位の色（青色又は黄色）に変化させて、保留アイコンＭＰがシフトするタイミングにてより期待度の高い上位の色へステップアップ（昇格）させる。これら２種の大当たり予告演出を併用することにより、期待度の低い色となった場合であっても、該当遊技回となるまでにより期待度の高い色へ変化する可能性が生じる。これにより、大当たり予告演出への注目度が早期に低下することを抑制している。

【１３６３】

以上詳述した遊技機においては、基本的には大当たりを目指して遊技が行われることとなるが、大当たりとなることなく天井到達となった場合には、高頻度サポートモードＡによって投資が抑制されるだけでなく、大当たりとなった場合に高確率モードへ移行する確率及び大当たりとなった場合に獲得できる賞球の数が引き上げられることとなる。つまり、天井目前（間近）となった場合には天井到達前に大当たりとなるよりも天井到達後に大当たりとなった方が大量出球への期待が膨らむこととなる。このような事情から天井目前における遊技の緊張感が増すと想定される。遊技において適度な緊張感は遊技への注目度を高める上で好ましいものの、このような緊張状態が長く続くことは遊技者の疲労を招く要因になると懸念される。本実施の形態においては、天井目前となった場合の一部においては天井到達となる遊技回よりも前の遊技回にて天井到達確定演出が実行される構成とすることで上記懸念を緩和していることを特徴の１つとしている。以下、図１７８のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２により定期処理の一環てとして実行される天井到達確定演出用処理について説明する。

【１３６４】

（天井到達確定演出用処理）

天井到達確定演出用処理においては先ず、ステップＳ５７０１にてＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に天井到達確定演出フラグが格納されているか否かを判定する。詳細については後述するが、天井到達確定演出フラグは天井到達確定演出が開始される際に格納され、天井到達確定演出が終了する際に消去されるフラグである。ステップＳ５７９１にて否定判定をした場合にはステップＳ５７０２に進む。

【１３６５】

ステップＳ５７０２では、主制御装置１６２から保留コマンドを受信したか否かを判定する。保留コマンドを受信していない場合にはステップＳ５７０２にて否定判定をしてそのまま本天井到達確定演出用処理を終了する。保留コマンドを受信している場合には、ステップＳ５７０２にて肯定判定をしてステップＳ５７０３に進む。ステップＳ５７０３では天井到達までの保留（残り遊技回数分の保留）が確保されているかを判定する。保留が不足している場合にはステップＳ５７０３にて否定判定をして、本天井到達確定演出用処理を終了する。保留が確保されている場合にはステップＳ５７０３にて肯定判定をしてステップＳ５７０４に進む。

【１３６６】

ステップＳ５７０４では、天井到達までに消化される保留に大当たり結果に対応する保留が含まれているか否かを判定する。大当たり結果に対応する保留が含まれていない場合には、ステップＳ５７０４にて否定判定をしてステップＳ５７０５に進む。ステップＳ５７０５では確定演出用抽選処理を実行する。確定演出用抽選処理では、ＲＯＭ４４３の抽選用テーブル記憶エリア４５１に記憶されている確定演出用抽選テーブルを参照して、天井到達確定演出を実行するか否かを決定する。なお、当該抽選にて当選する確率は５０％となっている。

【１３６７】

ステップＳ５７０５の抽選にて当選した場合には、ステップＳ５７０６にて肯定判定をしてステップＳ５７０７に進む。ステップＳ５７０７では天井到達確定演出開始処理を実行する。具体的には、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡの外周部分に金色のエフェ

クトを表示させるとともにスピーカ部２９から出力されるＢＧＭを天井到達確定演出に対応したＢＧＭに切り替える。

【１３６８】

天井到達確定演出を開始した後は、ステップＳ５７０８にてＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に大当たり予告演出規制フラグをセットする。これにより、以降は天井到達確定演出が終了するまで大当たり予告演出が新たに開始されることが回避されることとなる。なお、大当たり予告演出が未開始のまま控えている状況下にて予告演出規制フラグがセットされた場合には、当該大当たり予告演出が実行されることなく中止される。

【１３６９】

続くステップＳ５７０９では、ＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に天井到達確定演出フラグをセットする。その後は、ステップＳ５７１０にて発射停止示唆の開始処理を実行して、本天井到達確定演出用処理を終了する。発射停止示唆の開始処理により、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡに「発射停止」の文字が表示されることとなる。なお、天井到達までの保留が確保された場合には、大当たり結果対応の保留が含まれているか、更には天井到達確定演出が発生するか否かに関係なく、ステップＳ５７１０にて発射停止示唆の開始処理を実行した後、本天井到達確定演出用処理を終了する。

【１３７０】

ステップＳ５７０１の説明に戻り、当該ステップＳ５７０１にて肯定判定をした場合、すなわちＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に天井到達確定演出フラグが格納されている場合には、ステップＳ５７１１に進む。ステップＳ５７１１では、天井到達となったか否かを判定する。具体的には、天井到達となる最終遊技回が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ５７１１にて否定判定をした場合にはステップＳ５７１２に進む。ステップＳ５７１２では、大当たり予告演出を実行している最中であるか否かを判定する。ステップＳ５７１２にて否定判定をした場合には、そのまま本天井到達確定演出用処理を終了する。ステップＳ５７１２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ７１３に進む。

【１３７１】

ステップＳ５７１３では、大当たり予告演出を解除（中止）するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、遊技回における確定表示中のタイミングである解除タイミングとなったか否かを判定する。ステップＳ５７１３にて否定判定をした場合には、そのまま本天井到達確定演出用処理を終了する。ステップＳ５７１３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５７１４にて大当たり予告演出解除処理を実行した後、本天井到達確定演出用処理を終了する。

【１３７２】

大当たり予告演出解除処理においては、スピーカ部２９から大当たり予告演出の解除用の効果音を出力させるとともに、青色、黄色、赤色に色が変更されている保留アイコンＭＰの色を白色に変更させる。より詳しくは、表示画面９５ａＡの外周に表示されている金色のエフェクトから色が変更された保留アイコンＭＰに向けて白色のエフェクトを収束させる動的表示を行った後に当該保留アイコンＭＰの色を白色に変更させる。

【１３７３】

ステップＳ５７１１の説明に戻り、当該ステップＳ５７１１にて肯定判定をした場合、すなわち天井到達となった場合にはステップＳ５７１に進む。ステップＳ５７１５では、発射停止示唆の終了処理を実行する。これにより、表示画面９５ａＡに表示されていた「発射停止」の文字が非表示となる。続くステップＳ５７１６では、天井到達確定演出の終了処理を実行する。これにより、スピーカ部２９から出力されている天井到達確定演出用のＢＧＭがＯＦＦとなる。具体的には、天井到達を契機として高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態に移行するため、スピーカ部２９から出力されるＢＧＭは移行先の通常遊技状態に対応したＢＧＭに切り替わる。また、表示画面９５ａＡの外周に表示されていた金色のエフェクトが非表示となる。

【１３７４】

天井到達確定演出終了処理を実行した後は、ステップＳ５７１７にてＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に格納されている大当たり予告演出規制フラグを消去する。これにより、大当たり予告演出の規制が解除される。その後は、ステップＳ５７１８にてＲＡＭ４４４の各種フラグ格納エリア４６６に格納されている天井到達確定演出フラグを消去して本天井到達確定演出用処理を終了する。

【１３７５】

ここで、図１７９を参照して、天井到達確定演出の流れについて例示する。図１７９は天井到達確定演出の流れを示すタイミングチャートであり、外れ結果（通常外れ結果）対応の大当たり予告演出中に天井到達確定演出が開始された場合を例示している。

【１３７６】

ｔｋ１のタイミングでは、特別遊技状態終了後の３９５回目の遊技回の開始に伴って、第１作動口９１Ａに係る保留数が「３」→「２」に減少している。３９５回目の遊技回中のｔｋ２のタイミングでは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生し、第１作動口９１Ａに係る保留数が「２」→「３」に増加している。但し、ｔｋ２のタイミングでは、保留数が増加してはいるものの、天井到達となる保留が確保されてはいない（保留が不足している）。

【１３７７】

ｔｋ３のタイミングでは、特別遊技状態終了後の３９６回目の遊技回の開始に伴って、第１作動口９１Ａに係る保留数が「３」→「２」に減少している。３９６回目の遊技回中のｔｋ４のタイミングでは、第１作動口９１Ａへの入賞が発生し、第１作動口９１Ａに係る保留数が「２」→「３」に増加している。直後のｔｋ５のタイミングでも、第１作動口９１Ａへの入賞が発生し、第１作動口９１Ａに係る保留数が「３」→「４」に増加している。

【１３７８】

ｔｋ５のタイミングでは、保留数が増加して天井到達となる保留が確保され、天井到達までに消化される保留については何れも外れ結果（通常外れ結果）に対応している。これらの条件に基づいて天井到達確定演出を実行するか否かの抽選が実行されている。図１７９に示す例では当該抽選に当選しており、当該ｔｋ５のタイミングにて天井到達確定演出が開始されている。なお、天井到達確定演出の開始に併せて、図柄表示装置９５Ａの表示画面９５ａＡにて発射停止の示唆が開始されている。

【１３７９】

ここで、ｔｋ５のタイミングでは３９７回目の遊技回を該当遊技回とした大当たり予告演出の実行中となっている。この大当たり予告演出は本来であれば、３９７回目の遊技回が終了するｔｋ８のタイミングまで継続される予定となっているものの、天井到達確定演出が実行されるこを契機として中止（解除）の決定がなされる。そして、ｔｋ８のタイミングよりも前のタイミング、詳しくは３９６回目の遊技回における確定表示中のｔｋ６のタイミングにて大当たり予告演出が解除（中止）されている。

【１３８０】

ｔｋ７のタイミングでは特別遊技状態終了後の３９７回目の遊技回の開始に伴って第１作動口９１Ａに係る保留数が「４」→「３」に減少し、ｔｋ８のタイミングでは特別遊技状態終了後の３９８回目の遊技回の開始に伴って第１作動口９１Ａに係る保留数が「３」→「２」に減少し、ｔｋ９のタイミングでは特別遊技状態終了後の３９９回目の遊技回の開始に伴って第１作動口９１Ａに係る保留数が「２」→「１」に減少している。そして、ｔｋ１０のタイミングでは特別遊技状態終了後の４００回目の遊技回の開始に伴って第１作動口９１Ａに係る保留数が「１」→「０」に減少している。この４００回目の遊技回については天井到達となる遊技回であり、当該遊技回が終了するｔｋ１１のタイミングでは天井到達確定演出及び発射停止示唆が終了し、高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）へ移行している。

【１３８１】

本実施の形態に示した構成によれば、特別遊技状態（開閉実行モード）への移行契機で

ある大当たり結果となることなく遊技が進んだ場合には、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数に到達すること（天井到達）により高頻度サポートモード（詳しくは高頻度サポートモードＡ）対応の通常遊技状態へ移行する。高頻度サポートモードにおいては第２作動口９２Ａに併設された電動役物９３Ａが頻繁に開状態（受入状態）となることで第２作動口９２Ａへの入球頻度が高くなり、それ以上の投資が抑制されることとなる。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。

【１３８２】

ここで、第２作動口９２Ａへの入球に基づく判定では、第１作動口９１Ａへの入球に基づく判定よりも遊技者に有利となるように優遇されている。つまり、高頻度サポートモードへ移行して第２作動口９２Ａへの入球→判定となることで、天井到達の恩恵が強化されている。このような構成においては、天井到達目前で大当たり結果となることで当該恩恵を享受することができなくなる。故に、天井到達に期待する遊技者は少なくとも天井到達目前においては大当たり結果とならないことを期待して遊技を行うものと想定される。本特徴に示す構成においては特に、天井到達による高頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行が発生するか否かが事前に特定（先特定）され、その特定結果に基づいて天井到達となる遊技回よりも前に判定され、当該移行が発生すると判定された場合には天井到達となる遊技回よりも前に高頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行を示す演出が実行される。このような構成とすれば、天井目前に緊張感が過度に高くなることを抑制し、天井到達に期待する遊技者に対して安心感を与えることができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の更なる向上を図る上で好ましい。

【１３８３】

本実施の形態に示したように保留情報の記憶数が天井到達となる残り回数に対応する数となった場合に天井到達による高頻度サポートモード対応の通常遊技状態への移行が発生するか否かを判定する構成とすれば、特殊な演出の実装に起因した制御負荷の増大を抑制できる。例えば保留情報が追加される度に上記移行が発生するか否かを判定する構成と比較して、制御負荷を好適に軽減できる。なお、本実施の形態に示したように、保留情報が追加された場合に上記移行が発生するか否かを判定する構成とすることは、特殊な演出を速やかに開始させる上でも好ましい。

【１３８４】

電動役物９３Ａが付属する第２作動口９２Ａへの入球に基づく判定が第１作動口９１Ａへの入球に基づく判定よりも優遇されている構成においては、事前に天井到達が確定した後も遊技球が発射されることで第１作動口９１Ａへの更なる入球が発生する可能性を否定できない。このような入球によって保留情報が取得された場合には天井到達による恩恵を実質的に享受できないといった事象が発生し得る。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になると懸念される。そこで、天井到達を示す演出を開始した場合には当該演出が少なくとも天井到達となる遊技回まで継続される構成とすれば、当該演出が見逃される等して、上記不都合が発生することを好適に抑制できる。

【１３８５】

＜変形例１＞

上記第１８の実施の形態では、天井到達となる遊技回よりも前の遊技回において天井到達が確定した場合には、天井到達が確定した旨を遊技者に教示する演出として天井到達確定演出を実行する構成としたが、これに限定されるものではない。これに代えて、天井到達となる遊技回よりも前の遊技回（但し、保留の記憶上限数以内）において天井到達に係る演出として天井到達示唆演出が発生した場合には、天井到達濃厚（又は可能性あり）となる構成とすることも可能である。この場合、天井到達の期待度が相違する複数の演出から１つを選択的に実行する構成としてもよい。つまり、天井到達分の保留が確保された際にそれら保留に大当たり結果に対応するものが含まれている場合の一部においても天井到達濃厚となる演出が実行される構成とすることも可能である。

【１３８６】

＜変形例２＞

上記第１８の実施の形態に示したように天井到達によって高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行することで、第１作動口９１Ａに係る遊技回がメインとなるパターンから第２作動口９２Ａに係る遊技回がメインとなるパターンに変化する構成においては、高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態への移行後も第１作動口９１Ａに係る残り保留が消化される可能性がある。このような残り保留内に大当たり結果に対応するものが含まれている場合には、遊技者は天井到達による恩恵を十分に享受できない可能性が高くなる。このような事情に鑑みれば、天井到達確定演出を実行するか否かを決定する場合には、高頻度サポートモードＡへの移行後に実行される第１作動口９１Ａに係る遊技回について大当たり結果に対応するものが含まれているか否かを判定し、大当たり結果に対応するものが含まれている場合には天井到達確定演出が回避される構成とすることで実用上好ましい構成を実現できる。なお、このような構成に代えて、天井到達確定演出を実行するか否かを決定する場合には、高頻度サポートモードＡへの移行後に実行される第１作動口９１Ａに係る遊技回について不利側の大当たり結果である３Ｒ大当たり結果Ａに対応するものが含まれているか否かを判定し、３Ｒ大当たり結果Ａに対応するものが含まれている場合には天井到達確定演出が回避される構成とすることも可能である。因みに、このような構成とする上では、高頻度サポートモードＡへの移行後に実行される第１作動口９１Ａに係る遊技回について有利側の大当たり結果である３Ｒ大当たり結果Ｂに対応するものが含まれている場合には天井到達確定演出が実行され得る構成とすることが好ましい。

【１３８７】

＜変形例３＞

上記第１８の実施の形態では、天井到達分の保留が取得されたタイミングで天井到達確定演出が開始され得る構成としたが、天井到達確定演出の開始タイミングについては、当該天井到達確定演出の実行が決定されたの後のタイミングであれば任意に変更してもよい。例えば、天井到達分の保留が確保された後に実行される遊技回（例えば直後の遊技回）の開始タイミングに合わせて天井到達確定演出を開始する構成としてもよい。

【１３８８】

＜変形例４＞

上記第１８の実施の形態では、大当たり予告演出中に天井到達確定演出が開始される場合には、当該大当たり予告演出が途中で解除（中止）される構成とした。これに限定されるものではなく、大当たり予告演出中に天井到達確定演出が開始される場合には、当該大当たり予告演出が途中で解除（中止）されない構成とすることも可能である。

【１３８９】

また、大当たり予告演出の解除タイミングについては遊技回における確定表示中としたが、解除タイミングについては任意である。例えば、天井到達確定演出の開始に合せて大当たり予告演出を解除（中止）する構成とすることも可能である。

【１３９０】

＜変形例５＞

上記第１８の実施の形態では、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選にて高確率モードへの移行に対応した大当たり結果（３Ｒ大当たり結果Ｂ）となる確率を５０％とし、第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選にて高確率モードへの移行に対応した大当たり結果（６Ｒ大当たり結果Ｂ）となる確率を８０％とした。つまり、第１作動口９１Ａへの入賞に基づく抽選よりも第２作動口９２Ａへの入賞に基づく抽選では高確率モードへの移行確率及び特別遊技状態（開閉実行モード）における賞球数の２つの要素について有利度が高くなるように差を設けた。少なくとも天井到達によって遊技者の有利度が高くすることができるのであれば、その具体的構成については任意である。例えば、上記２つの要素（確変確率及び賞球数）のうち一方については有利度の差を設けない構成とすることも可能である。

【１３９１】

＜変形例６＞

上記第１８の実施の形態では、天井到達分の保留が確保されたタイミングで遊技球の発

射を控える旨の報知（発射停止示唆）を開始する構成としたが、当該報知の機能については省略することも可能である。

【１３９２】

＜変形例７＞

リーチ表示によって当否抽選の結果を示唆する構成においては、天井到達確定演出が開始されることで当該リーチ表示が所謂ガセ演出であること自明となり当該リーチ表示によって遊技への注目度を向上させる効果が上手く発揮されなくなると懸念される。このような事情に配慮して、天井到達が確定した場合であっても当該天井到達までに実行される何れかの遊技回にてリーチ表示が実行される場合には天井到達確定演出を控える構成とすることも可能である。

【１３９３】

＜変形例８＞

大当たりとなる期待度の高いスーパーリーチ表示によって当否抽選の結果を示唆可能な構成においては、天井到達確定演出中に期待度の高いスーパーリーチ表示が実行されることで、遊技者の不安を無駄に煽ることになると懸念される。これは、遊技者の満足度を低下させる要因になると想定される。そこで、天井到達が確定した場合であって上記天井到達確定演出が実行される場合には当該天井到達確定演出中に実行されるスーパーリーチ表示の態様を期待度の高い表示態様（例えばスーパーリーチＣ）から期待度の低い表示態様（スーパーリーチＡ）に変更（格下げ）することで、上記不都合の発生を好適に抑制できる。また、天井到達が確定した場合であって上記天井到達確定演出が実行される場合には当該天井到達確定演出中に実行されるスーパーリーチ表示をそれよりも期待度の低い表示態様であるノーマルリーチに変更（格下げ）することも可能である。

【１３９４】

＜第１９の実施の形態＞

上記第１の実施の形態に示したように、大当たり結果、特殊外れ結果、天井到達を契機として高頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第２通常遊技状態～第４通常遊技状態）へ移行する構成として高頻度サポートモードへの移行契機を増やすことは、遊技の多様化を実現する上で好ましい。ここで、大当たり結果を契機として移行する高頻度サポートモードＢにおいては低頻度サポートモードと比較してサポート抽選における当選確率が約２倍（詳しくは１／２→１／１．１）になるように変更される。これに対して、特殊外れ結果や天井到達を契機として移行する高頻度サポートモードＡにおいてはサポート抽選における当選確率が変更されず低頻度サポートモードと同一のままとなる（詳しくは１／２→１／２）。このような構成においては、低頻度サポートモード中の作動口への過度の入賞を回避しつつ、高頻度サポートモードＡ中のサポート機能を強化する上で改善の余地がある。本実施の形態においてはこのような課題を解決するための工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。先ず、図１８０～１８１を参照して、本実施の形態における作動口ユニット８２Ｇについて説明する。図１８０は作動口ユニット８２Ｇ及びその周辺を示す遊技盤ユニット８０Ｇの部分拡大図、図１８１は遊技盤ユニット８０Ｇの部分断面図（作動口ユニット８２Ｇの縦断面図）である。0

（作動口ユニット８２Ｇ）

図１８０に示すように、本実施の形態に示す作動口ユニット８２Ｇは、第１の実施の形態に示した作動口ユニット８２と同様に、第１作動口９１Ｇと、当該第１作動口９１Ｇの下方に配設された第２作動口９２Ｇとを備えている。第２作動口９２Ｇには開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物９３Ｇが併設されている。電動役物９３Ｇは、左右一対のシャッタ部材としての可動片９０１Ｇと、可動片９０１Ｇを閉位置へ付勢する付勢手段としてのバネ部材（図示略）と、当該可動片９０１Ｇを駆動させるソレノイド式の駆動部９１１Ｇとを有してなる。可動片９０１Ｇは、駆動部９１１Ｇが励磁状態となることでバネ部材の付勢力に抗して閉位置から開位置へ変位し、駆動部９１１Ｇが非励磁状態となることでバネ部材の付勢力によって開位置から閉位置

へ変位する。図１８０（ａ）に示すように可動片９０１Ｇが開位置に配置された状態では第２作動口９２Ｇへの入球が許容される一方（以下、開状態又は補助状態という）、図１８０（ｂ）に示すように可動片９０１Ｇが閉位置に配置された状態では第２作動口９２Ｇへの入球が不可となる（以下、閉状態又は非補助状態という）。

【１３９５】

ここで、作動口ユニット８２Ｇの具体的構造について補足説明する。作動口ユニット８２Ｇは、遊技盤８０ａＧに形成された開口部９７Ｇ（図１８１参照）を遊技機前方から覆う平板状のベース部８５１Ｇを有し、このベース部８５１Ｇが遊技盤８０ａにネジ等の固定具を用いて固定されることにより当該遊技盤８０ａに一体化されている。

【１３９６】

図１８１に示すように、作動口ユニット８２Ｇには、ベース部８５１Ｇから前後に膨出する第１膨出部８６１Ｇが形成されている。第１膨出部８６１Ｇにおいてベース部８５１Ｇよりも前側に膨出している前側膨出部分には、上側を向くようにして遊技球の流入口が形成されている。この流入口が上記第１作動口９１Ｇとして機能している。また、第１膨出部８６１Ｇには、第１作動口９１Ｇに流入した遊技球を背面ブロック８０ｂのベース体２５１Ｇに形成された回収通路（詳しくは第１回収通路８０２Ｇ）へ案内する第１案内通路部８６５Ｇが形成されている。

【１３９７】

第１回収通路８０２Ｇには当該第１回収通路８０２Ｇにおける所定の検知位置（入賞検知位置）に到達した遊技球を検知する検知センサ（図示略）が配設されている。この検知センサは主制御装置１６２に接続されており、主制御装置１６２は当該検知センサからの検知情報（検知信号）に基づいて第１作動口９１Ｇに係る入賞判定を行う。

【１３９８】

第１膨出部８６１Ｇの下方には、当該第１膨出部８６１Ｇから離して第２膨出部８７１Ｇが形成されている。第２膨出部８７１Ｇについても第１膨出部８６１Ｇと同様に、ベース部８５１Ｇから前後に膨出している。第２膨出部８７１Ｇにおいてベース部８５１Ｇよりも前側に膨出している前側膨出部分は、ベース部８５１Ｇに対して遊技球の直径寸法よりも僅かに大きな隙間を隔てて対向する対向部８７２Ｇと、当該対向部８７２Ｇ及びベース部８５１Ｇを連結する左右一対の連結部８７３Ｇとで構成されており、上下両方向に開放されている。

【１３９９】

ベース部８５１Ｇにおいて対向部８７２Ｇにより遊技機前方から覆われている部分には、遊技球の流入口が形成されている。当該流入口は遊技機前方を向いており、この流入口が上記第２作動口９２Ｇとして機能している。第２膨出部８７１Ｇには、第２作動口９２Ｇに流入した遊技球を背面ブロック８０ｂのベース体２５１Ｇに形成された第２回収通路８０３Ｇへ案内する第２案内通路部８７５Ｇが形成されている。

【１４００】

第２回収通路８０３Ｇには当該第２回収通路８０３Ｇにおける所定の検知位置（入賞検知位置）に到達した遊技球を検知する検知センサ８０５Ｇが配設されている。検知センサ８０５Ｇは主制御装置１６２に接続されており、主制御装置１６２は当該検知センサ８０５Ｇからの検知情報（検知信号）に基づいて第２作動口９２Ｇに係る入賞判定を行う。

【１４０１】

なお、第１作動口９１Ｇへ流入した遊技球については何れも第１案内通路部８６５Ｇを通じて第１回収通路８０１Ｇへ案内され、第２作動口９２Ｇへ流入した遊技球については何れも第２案内通路部８７５Ｇを通じて第２回収通路８０３Ｇへ案内される。

【１４０２】

ベース部８５１Ｇと対向部８７２Ｇとの間には第２作動口９２Ｇの左右に分けて上記可動片９０１Ｇが配設されている。具体的には、ベース部８５１Ｇにおいて第２作動口９２Ｇの左右両側となる部分にはベース部８５１Ｇの厚さ方向に貫通する貫通孔が形成されている。そして、それら貫通孔にはベース部８５１Ｇと対向部８７２Ｇとの隙間に突出する

ようにして軸体９０２Ｇが挿通されており、軸体９０２Ｇの突出部分（先端部）に可動片９０１Ｇが固定されている。軸体９０２Ｇは遊技盤８０ａＧの厚さ方向（前後方向）に延びており、中心軸線が上記貫通孔の中心軸線と一致するようにしてベース部８５１Ｇにより軸支されている。これにより、可動片９０１Ｇは軸体９０２Ｇ及び貫通孔の中心軸線ＣＬ１０を中心として回動可能となっている。

【１４０３】

軸体９０２Ｇはリンク機構を介して上記駆動部９１１Ｇに接続されており、駆動部９１１Ｇの駆動力が当該リンク機構及び軸体９０２Ｇを介して可動片９０１Ｇに伝達される。具体的には、駆動部９１１Ｇの駆動力により可動片９０１Ｇが中心軸線ＣＬ１０を中心に第１所定方向に回動し、可動片９０１Ｇの位置が開位置（図１８２（ａ）参照）から閉位置（図１８２（ｂ）参照）に切り替わることとなる。

【１４０４】

因みに、電動役物９３Ｇを構成する上記リンク機構には、開状態／閉状態の切り替えに際して両可動片９０１Ｇの動きを同期させるべくそれら可動片９０１Ｇを相互に連結させる連結部が含まれている。但し、この連結部については任意であり、当該連結部を不具備とし、開状態／閉状態の切り替えに際して両可動片９０１Ｇが非同期となるようにして動作し得る構成とすることも可能である。つまり、一方の可動片９０１Ｇに駆動部９１１Ｇの動力以外の外力が加わった場合にその影響か他方に及ぶことを抑制し、両可動片９０１Ｇの動きが非同期となることを許容する構成としてもよい。

【１４０５】

図１８２（ａ）に示すように、可動片９０１Ｇは中心軸線ＣＬ１０と交差（詳しくは直交）する方向、例えば閉位置に配置された状態では上下方向に延びている。可動片９０１Ｇが閉位置に配置された状態ではそれら可動片９０１Ｇの一端部が第２膨出部８７１Ｇの上側開口を通じて上方に突出しており、当該一端部が第２膨出部８７１Ｇに近接している。この状態では、可動片９０１Ｇ（上記一端部）と第２膨出部８７１Ｇとの隙間は遊技球の直径寸法よりも小さくなっている。すなわち、第１膨出部８６１Ｇと第２膨出部８７１Ｇとの隙間が可動片９０１Ｇによって左右から覆われており、第１膨出部８６１Ｇ、第２膨出部８７１Ｇ及び可動片９０１Ｇによって囲まれた特定領域ＦＥへの遊技球の流入が左右の可動片９０１Ｇによって規制されている。

【１４０６】

左右の各可動片９０１Ｇには、閉位置に配置された状態にて遊技球の直径寸法よりも僅かに大きな隙間を隔てて相対向する平面部９０５Ｇが形成されている。それら平面部９０５Ｇによって特定領域ＦＥにおいて第２作動口９２Ｇの前方を縦断する縦通路の側壁が構成されている。当該縦通路は、第２膨出部８７１Ｇの下側開口８７４Ｇに繋がっており、第２作動口９２Ｇの前方を縦断（素通り）した遊技球は、当該第２作動口９２Ｇに流入することなく下側開口８７４Ｇからを通じて特定領域ＦＥから遊技領域ＰＥへ返却される構成となっている。

【１４０７】

なお、下側開口８７４Ｇは可変入賞装置８３の直上に位置しており、下側開口８７４Ｇを通過した遊技球は可変入賞装置８３に向かって流下（落下）する（図１８０参照）。つまり、下側開口８７４Ｇから遊技領域ＰＥへ返却された遊技球については可変入賞装置８３に入賞し得る。

【１４０８】

図１８２（ａ）→図１８２（ｂ）に示すように、両可動片９０１Ｇの上端部（以下、第１端部９０８Ｇという）については可動片９０１Ｇの第１所定方向への回動に伴って互いに遠ざかる側に変位し、第１端部９０８Ｇと第１膨出部８６１Ｇとの隙間が拡張される。そして、可動片９０１Ｇが開位置（ストッパにより規定された最大回動位置を含む）へ到達した状態では、可動片９０１Ｇ（詳しくは第１端部９０８Ｇ）と第１膨出部８６１Ｇとの隙間が特定領域ＦＥへの遊技球の流入を許容する大きさとなる。つまり、可動片９０１Ｇ（詳しくは第１端部９０８Ｇ）と第１膨出部８６１Ｇとの間に特定領域ＦＥへの遊技球

の流入を許容する流入口９２１Ｇが出現することとなる。
【１４０９】
また、両可動片９０１Ｇの下端部（以下、第２端部９０９Ｇという）については可動片９０１Ｇの閉位置から開位置への回動に伴って互いに近づく側に変位し、第２端部９０９Ｇ間の隙間が遊技球の直径寸法よりも小さくなるように減縮される。図１８２（ｂ）に示すように、可動片９０１Ｇが閉位置に配置された状態では、平面部９０５Ｇが第２作動口９２Ｇに向けて下り傾斜した状態となり、流入口９２１Ｇから特定領域ＦＥに流入した遊技球は平面部９０５Ｇの傾斜に沿うようにして（詳しくは遊技盤８０ａの前面と平行に）第２端部９０９Ｇ側へ移動する（以下、この移動を単に「平行移動」ともいう）。
【１４１０】
なお、以下の説明においては、遊技球が上記平行移動をする流路に鑑みて平面部９０５Ｇにおいて第１端部９０８Ｇ側を「上流側」、平面部９０５Ｇにおいて第２端部９０９Ｇ側を「下流側」ともいう。
【１４１１】
ここで、可動片９０１Ｇが閉位置へ配置された状態であっても第２端部９０９Ｇについては互いに離間したままとなってはいるものの、その隙間については遊技球の直径寸法、詳しくは半径寸法よりも小さくなるように減縮されている。つまり、平面部９０５Ｇに沿って平行移動した遊技球については、平面部９０５Ｇの下端側へ移動した後は、両可動片９０１Ｇの隙間に嵌った状態（両可動片９０１Ｇに跨った状態）でそれら可動片９０１Ｇによって下方から支持され且つそれ以上の平行移動が両可動片９０１Ｇによって規制されることとなる。以下の説明では、両可動片９０１Ｇによって支持される遊技球の位置を「下限位置」ともいう。
【１４１２】
電動役物９３Ｇを開状態に切り替えてから（詳しくは駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力を開始してから）所定の開放時間を経過すると、駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力が停止され、駆動部９１１Ｇが励磁状態から非励磁状態に切り替わる（復帰する）。駆動部９１１Ｇからの駆動力が消失することにより、可動片９０１Ｇは上記バネ部材の付勢力によって上記第１所定方向とは反対の方向（第２所定方向）に回動し、閉位置へ復帰する。
【１４１３】
なお、可動片９０１Ｇの回動範囲については、待機位置用のストッパと最大回動位置用のストッパとによって規定されている。具体的には、駆動部９１１Ｇが励磁状態となっている場合には最大回動位置用のストッパによって可動片９０１Ｇの第１所定方向へのそれ以上の回動が規制され、駆動部９１１Ｇが非励磁状態となっている場合には待機位置用のストッパによって可動片９０１Ｇの第２所定方向へのそれ以上の回動が規制される。因みに、なお、可動片９０１Ｇを開位置／閉位置に回動させ場合の第１端部９０８Ｇの動作範囲は中心軸線ＣＬ１０よりも上側、第２端部９０９Ｇの動作範囲は中心軸線ＣＬ１０よりも上側及び下側となるように規定されている。
【１４１４】
可動片９０１Ｇにおける上記軸体９０２Ｇの固定箇所は第２端部９０９Ｇ側に偏倚している。つまり、中心軸線ＣＬ１０から第１端部９０８Ｇまでの距離よりも中心軸線ＣＬ１０から第２端部９０９Ｇまでの距離の方が小さくなるように偏っている。これは、閉状態／開状態の切り替えを行う際の第２端部９０９Ｇの変位量を少なくする工夫である。
【１４１５】
可動片９０１Ｇが待機位置（閉位置）から第１所定方向に回動する場合には、先ず第２端部９０９Ｇ間の隙間が遊技球の直径寸法よりも小さくなり、その後、第１端部９０８Ｇと第１膨出部８６１Ｇとの隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなる。つまり、閉状態に維持されている状況下にて特定領域ＦＥからの遊技球の流出が規制されることとなる。これに対して、可動片９０１Ｇが最大回動位置（開位置）から第２所定方向に回動する場合には、先ず第２端部９０９Ｇ間の隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなり、その後、第１端部９０８Ｇと第１膨出部８６１Ｇとの隙間が遊技球の直径寸法よりも小さくなる。つ

まり、開状態に維持されている状況下にて特定領域ＦＥからの遊技球の流出が許容されることとなる。

【１４１６】

なお、このような構成については必須ではなく、可動片９０１Ｇが待機位置（閉位置）から第１所定方向に回動する場合に、先ず第２端部９０９Ｇ間の隙間が遊技球の直径寸法よりも小さくなるタイミングと、第１端部９０８Ｇと第１膨出部８６１Ｇとの隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなるタイミングとを揃える（一致する）構成としてもよいし、可動片９０１Ｇが最大回動位置（開位置）から第２所定方向に回動する場合に、第２端部９０９Ｇ間の隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなるタイミングと、第１端部９０８Ｇと第１膨出部８６１Ｇとの隙間が遊技球の直径寸法よりも小さくなるタイミングとを揃える構成としてもよい。

【１４１７】

ここで、図１８３に示すように、平面部９０５Ｇは、後方へ傾斜していない（すなわち遊技盤８０ａＧの前面に対して垂直となる）第１面部９０３Ｇと、後方へ傾斜する（すなわち遊技盤８０ａＧの前面に対して垂直とならない）第２面部９０４Ｇとで構成されている。具体的には、平面部９０５Ｇにおいて当該平面部９０５Ｇの縁部（下端縁）を含む所定の範囲が後方へ傾斜する第２面部９０４Ｇとなっており、上記下限位置に到達した遊技球は各可動片９０１Ｇの第２面部９０４Ｇによって支持された状態となる（図１８２（ｂ）参照）。流入口９２１Ｇから流入した遊技球は、平面部９０５Ｇに沿うようにして遊技盤８０ａの前面と平行に第２端部９０９Ｇ側へ平行移動し、下限位置への到達後は第２面部９０４Ｇの傾斜に沿って後方、すなわち第２作動口９２Ｇへ向けて移動する。

【１４１８】

なお、既に説明したように、第２面部９０４Ｇについては平面部９０５Ｇにおける第２端部９０９Ｇ側の縁部（下端縁）を含むようにして形成されている。詳細については後述するが、第２面部９０４Ｇの形成範囲については、第１面部９０３Ｇの形成範囲よりも小さくなっており、且つ、中心軸線ＣＬ１０を平面部９０５Ｇに対して垂直に投影した仮想線ＦＬ１よりも第２端部９０９Ｇ寄りとなるように限定されている。

【１４１９】

次に、図１８４～１８５を参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２により通常処理（図２３のステップＳ４０６参照）の一環として実行される電動役物９３Ｇの駆動用処理としての電役サポート用処理について説明する。図１８４は電役サポート用処理を示すフローチャート、図１８５は電役開閉処理を示すフローチャートである。

【１４２０】

（電役サポート用処理）

電役サポート用処理においては先ず、ステップＳ５８０１にて電動役物９３Ｇによるサポートが実行されている最中（サポート中）であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポート中ではない場合には、ステップＳ５８０１に否定判定をしてステップＳ５８０２に進む。ステップＳ５８０２では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて絵柄の確定表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。絵柄の確定表示が終了したタイミングではない場合には、ステップＳ５８０２にて否定をして、本電役サポート用処理を終了する。絵柄の確定表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳ５８０２にて肯定判定をしてステップＳ５８０３に進む。

【１４２１】

ステップＳ５８０３では、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっているか否かを判定する。サポート非当選である場合にはステップＳ５８０３にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっている場合には、ステップＳ５８０３にて肯定判定をしてステップＳ５８０４に進む。ステップＳ５８０４ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ２に「２」をセ

ットする。ラウンドカウンタＲＣ２は、電動役物９３Ｇの開放回数を把握する手段として機能する。

【１４２２】

続くステップＳ５８０５では、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグをセットする。その後は、ステップＳ５８０６にてオープニング開始処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。オープニング開始処理ではオープニング用の待機時間を設定する。この待機時間を経過した後に電動役物９３Ｇの開閉動作が開始されることとなる。

【１４２３】

ステップＳ５８０１の説明に戻り、当該ステップＳ５８０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５８０７に進む。ステップＳ５８０７では、ステップＳ５８０６にて設定したオープニング用の待機時間を経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、ステップＳ５８０７にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。オープニング用の待機時間を経過している場合には、ステップＳ５８０７にて肯定判定をしてステップＳ５８０８に進む。ここで、図１８５を参照して、ステップＳ５８０８の電役開閉処理について説明する。

【１４２４】

（電役開閉処理）

電役開閉処理においては先ず、ステップＳ５９０１にて電動役物９３Ｇが開放中（開状態）であるか否かを判定する。電動役物９３Ｇが開放中であるか否かは、電動役物用の駆動部９１１Ｇが駆動状態であるか否かで判定する。電動役物９３Ｇが開放されている場合にはステップＳ５９０２に進み、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ５９０３に進む。ステップＳ５９０３ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたタイマカウンタＴＣ２の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２は、電動役物９３Ｇの開放時間やインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。ステップＳ５９０３にて否定判定をした場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ステップＳ５９０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５９０４に進む。

【１４２５】

ステップＳ５９０４では、電役開放処理を実行する。具体的には、電動役物用の駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力を開始し、電動役物９３Ｇを閉状態から開状態に切り替える。その後は、ステップＳ５９０５にて第２入賞カウンタＰＣ２に「１０」をセットする。続くステップＳ５９０６では現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂであるか否かを判定する。高頻度サポートモードＡ，Ｂである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「１０００」（２ｓｅｃに相当）をセットし（ステップＳ５９０７）、低頻度サポートモードである場合にはタイマカウンタＴＣ２に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする（ステップＳ５９０８）。

【１４２６】

ステップＳ５９０１の説明に戻り、当該ステップＳ５９０１にて肯定判定をした場合、すなわち電動役物９３Ｇが開放中である場合には、ステップＳ５９０９に進む。ステップＳ５９０９では、タイマカウンタＴＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ５９１０に進む。ステップＳ５９１０では、第２作動口９２Ｇに遊技球が入賞したか否かを第２作動口９２Ｇ用の検知センサ８０５Ｇからの検知信号に基づいて判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。入賞が発生している場合には、ステップＳ５９１１にて第２入賞カウンタＰＣ２の値を１減算し、続くステップＳ５９１２にて第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本電役開閉処理を終了する。

【１４２７】
ステップＳ５９１２にて肯定判定をした場合、すなわち第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」である場合、又はステップＳ５９０９にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ２の値が「０」であると判定した場合）には、電動役物９３Ｇの開放終了条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ５９１３にて電動役物９３Ｇを閉状態に切り替えるべく駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力を停止する。
【１４２８】
続くステップＳ５９１４ではラウンドカウンタＲＣ２の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ２を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ２の値を「０」のまま維持する。
【１４２９】
その後は、ステップＳ５９１５では更新されたラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ５９１５にて否定判定をした場合にはステップＳ５９１６に進み、タイマカウンタＴＣ２に「５００」（１ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳ５９１５にて、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ５９１７に進む。ステップＳ５９１７では、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、電役サポートのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた待機時間用カウンタに、ＲＯＭ４０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。
【１４３０】
図１８４の説明に戻り、ステップＳ５８０８の電役開閉処理を実行した後は、ステップＳ５８０９に進む。ステップＳ５８０９では、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ５８０９にて否定判定をした場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ５８０９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５８１０に進み、上記ステップＳ５９１７にて設定されたエンディング用待機時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ５８１０にて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ５８１０にて肯定判定をした場合には、ステップＳ５８１１に進む。ステップＳ５８１１ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されているサポートフラグを消去して本電役サポート用処理を終了する。これにより、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の規制が解除されることとなる。
【１４３１】
図１８６に示すように、低頻度サポートモードにおいてはサポート当選確率が１／２、サポート当選となった場合に電動役物８３Ｇを開状態に切り替える回数（開放回数）が２回となるように設定されている。但し、１度の開放につき開状態に維持される時間（開放時間）については０．２ｓｅｃ、開状態→閉状態→開状態となる場合のインターバル時間は１ｓｅｃとなるように規定されている。また、低頻度サポートモードにおいてはスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄（普通図柄）の変動表示時間が１０～２０ｓｅｃ且つ絵柄の確定表示時間が０．５ｓｅｃとなるように規定されている。
【１４３２】
一方、高頻度サポートモードＢにおいては、サポート当選確率が１／１．１、サポート当選となった場合に電動役物８３Ｇを開状態に切り替える回数（開放回数）が２回となるように設定されている。但し、１度の開放につき開状態に維持される時間（開放時間）については２ｓｅｃ、開状態→閉状態→開状態となる場合のインターバル時間は１ｓｅｃとなるように規定されている。また、高頻度サポートモードＢにおいてはスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄（普通図柄）の変動表示時間が０．１ｓｅｃ且つ絵柄の確定表示時間が０．５ｓｅｃとなるように規定されている。
【１４３３】
これに対して、高頻度サポートモードＡにおいては、サポート当選確率が１／２、サポ

ート当選となった場合に電動役物８３Ｇを開状態に切り替える回数（開放回数）が２回となるように設定されている。但し、１度の開放につき開状態に維持される時間（開放時間）については２ｓｅｃ、開状態→閉状態→開状態となる場合のインターバル時間は１ｓｅｃとなるように規定されている。また、高頻度サポートモードＡにおいてはスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄（普通図柄）の変動表示時間が０．１ｓｅｃ且つ絵柄の確定表示時間が０．５ｓｅｃとなるように規定されている。

【１４３４】

つまり、作動口ユニット８２Ｇに向けて遊技球を発射している場合の持ち球の減りについては低頻度サポートモード　＞　高頻度サポートモードＡ　＞　高頻度サポートモードＢの順に少なくなるように構成されている。

【１４３５】

ここで、再び図１８０を参照して、第２作動口９２Ｇへの入賞ルートについて補足説明する。遊技領域ＰＥには、第２作動口９２Ｇへの入賞ルートとして、第１膨出部８６１Ｇの側方を左右から迂回する第１ルートＲ１と、第２膨出部８７１Ｇに向けて下り傾斜となるように複数の遊技釘が配列されてなる第２ルートＲ２とが設けられている。遊技領域ＰＥにおいて第１ルートＲ１を構成している遊技釘等の遊技部品については流入速度（平面部９０５に沿った移動速度）が過度に高くならないように遊技球を減勢させる機能を有しており、第１ルートＲ１経由で流入口９２１Ｇへ流入する場合の遊技球の流入速度が第１所定速度（ある程度のばらつきを含む）となるように規定されている。また、遊技領域ＰＥにおいて第２ルートＲ２を構成している遊技釘等の遊技部品についても流入速度が過度に高くならないように遊技球を減勢させる機能を有しており、第２ルートＲ２経由で流入口９２１Ｇへ流入する場合の遊技球の流入速度についても上記第１所定速度と同等（詳しくは第１所定速度よりも若干速い第２所定速度）となるように規定されている。なお、本実施の形態においては上記第１所定速度が「所定速度」に相当する。

【１４３６】

本実施の形態においては第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する遊技球の数は、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する遊技球の数よりも多くなっている。つまり、第１ルートＲ１が流入口９２１Ｇへの流入のメインルートとなっている。但し、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇに流入した遊技球の移動速度（上記第１所定速度）については第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇに流入した遊技球の移動速度（上記第２所定速度）よりも遅くなっており、詳細については後述するがこの速度差によって各ルートを経由して流入口９２１Ｇに流入した遊技球が第２作動口９２Ｇに入賞する確率は第２ルートＲ２の方が優遇されている。言い換えれば、低頻度サポートモードにおける第２作動口９２Ｇへの入賞のメインルートは第２ルートＲ２となっている。

【１４３７】

なお、これに限定されものではなく、低頻度サポートモードにおける第２作動口９２Ｇへの入賞のメインルートを第１ルートＲ１としてもよいし、流入口９２１Ｇへの流入確率と第２作動口９２Ｇへの入賞確率との積を各ルートＲ１，Ｒ２で同一として、優劣の差を設けない構成としてもよい。

【１４３８】

本実施の形態においては、流入口９２１Ｇを通過した遊技球については、必ずしも第２作動口９２Ｇへ入賞するとは限らず、それら遊技球の少なくとも一部については第２作動口９２Ｇへ入賞することなく上記特定領域ＦＥから遊技領域ＰＥへ戻る構成となっている。このような構成を利用して、低頻度サポートモード中にサポート当選となる確率をある程度高く設定しつつも、低頻度サポートモード中に第２作動口９２Ｇへの入賞が多発する等して高頻度サポートモードとの差が希薄となることを抑制している。具体的には、作動口ユニット８２Ｇの流入口９２１Ｇへ上記第１所定速度で流入した遊技球が可動片９０１Ｇに沿って移動する場合の所要時間に基づいて低頻度サポートモードにおける駆動部９１１Ｇの駆動時間と高頻度サポートモード（特に高頻度サポートモードＡ）における駆動部９１１Ｇの駆動時間とを規定している。ここで、図１８７を参照して、これら各種時間の

関係について説明する。図１８７（ａ）は可動片９０１Ｇが開位置（詳しくは最大回動位置）に配置された状態を示す概略図、図１８７（ｂ）は可動片９０１Ｇが閉位置（詳しくは待機位置）に配置された状態を示す概略図である。

【１４３９】

（通過所要時間と駆動時間との関係）

平面部９０５Ｇ上に位置する遊技球の自重が可動片９０１Ｇに対してどのように作用するかについては、平面部９０５Ｇ上のどの部分に遊技球が位置しているかによって、すなわち平面部９０５Ｇにおける遊技球の支持箇所（接触箇所）によって、大きく異なる。具体的には、図１８７（ａ）に示すように可動片９０１Ｇが最大回動位置に配置されている状況下においては、平面部９０５Ｇ上における第２仮想線ＦＬ２よりも上流側（第１端部９０８Ｇ側）に遊技球が位置している場合には当該遊技球の自重が可動片９０１Ｇを第１所定方向に押すように作用し、平面部９０５Ｇにおける第２仮想線ＦＬ２よりも下流側（第２端部９０９Ｇ側）に遊技球が位置している場合には当該遊技球の自重が可動片９０１Ｇを第２所定方向に押すように作用する。

【１４４０】

なお、第２仮想線ＦＬ２については、平面部９０５Ｇに対して中心軸線ＣＬ１０を垂直に投影した線であり、可動片９０１Ｇが最大回動位置に配置されている状態にて平面部９０５Ｇに対して中心軸線ＣＬ１０を鉛直に投影した線である。可動片９０１Ｇが開位置（最大回動位置）に配置されている状態では、第２仮想線ＦＬ２は第１仮想線ＦＬ１よりも下流側（第２端部９０９Ｇ側）に位置している。

【１４４１】

因みに、本実施の形態においては、上述した第１ルートＲ１及び第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇに流入する遊技球のほとんどは、第１面部９０３Ｇにおける所定の範囲ＬＥ、詳しくは第１端部９０８Ｇ側の縁部（上端縁）を含む所定の範囲ＬＥに着地する構成となっている。そして、当該所定の範囲ＬＥに着地した遊技球の第１面部９０３Ｇに沿った移動速度は上記第１所定速度となるように規定されている。以下の説明では、このような流入態様である場合を前提として、通過所要時間と駆動時間との関係について説明する。

【１４４２】

流入口９２１Ｇに上記第１所定速度で流入した遊技球が当該流入口９２１Ｇから上記第２仮想線ＦＬ２まで移動するのに要する所要時間Ｔ２は、低頻度サポートモードにおいて電動役物９３Ｇが開放される時間（開放時間ＴＸ１：０．２ｓｅｃ）よりも短くなっている。このため、電動役物９３Ｇが開状態となった直後に流入口９２１Ｇを上記第１所定速度で通過した遊技球は、開放時間ＴＸ１が経過する前に第２仮想線ＦＬ２よりも下流側へ移動し得る。

【１４４３】

これに対して、流入口９２１Ｇに上記第１所定速度で流入した遊技球が当該流入口９２１Ｇから第１面部９０３Ｇと第２面部９０４Ｇとの境界部位ＢＬまで移動するのに要する所要時間Ｔ３については、低頻度サポートモードにおける電動役物９３Ｇの開放時間ＴＸ１よりも長くなっている。このため、電動役物９３Ｇが開状態となった直後に流入口９２１Ｇを上記第１所定速度で通過した遊技球については、開放時間ＴＸ１が経過した後に境界部位ＢＬに到達することとなる。つまり、低頻度サポートモード中は、タイミングよく流入口９２１Ｇへ遊技球が流入したとしても、当該遊技球が第２仮想線ＦＬ２を通過した直後に開放時間ＴＸ１が経過し、電動役物９３Ｇの駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力が停止される。そして、第２仮想線ＦＬ２よりも下流側に位置する遊技球の自重が可動片９０１Ｇを第２所定方向へ押すように作用することとなる。当該遊技球については、その後も上記下限位置に向けて移動を続け、第２面部９０４Ｇに到達する。そして、可動片９０１Ｇの最大回動位置から待機位置へ回動に伴って第２面部９０４Ｇ上に位置する遊技球は支えを失い、特定領域ＦＥから遊技領域ＰＥへ戻ることとなる。

【１４４４】

なお、流入口９２１Ｇへの流入した際の遊技球の移動速度が上記所定速度を大きく上回っている場合には、当該遊技球は可動片９０１Ｇによる支えが失われる前に第２面部９０４Ｇを経由して第２作動口９２Ｇへ入賞することとなる。つまり、低頻度サポートモード中であっても、一部の遊技球については第２作動口９２Ｇへ入賞する余地がある。

【１４４５】

流入口９２１Ｇに流入した遊技球が特定領域ＦＥから排出されるまでの所要時間Ｔ５については、低頻度サポートモード中に再び可動片９０１Ｇが最大回動位置に向けた回動を開始するまでの待機時間ＴＹ１よりも短くなっている。具体的には、所要時間Ｔ５は低頻度サポートモード中に可動片９０１Ｇが開位置へ繰り返し配置される場合のインターバル時間（１ｓｅｃ）や、低頻度サポートモード中のサポート抽選に連続して当選した場合に先の開放から次の開放まで可動片９０１Ｇが待機位置（閉位置）に維持される待ち時間すなわち低頻度サポートモード中のスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間、確定表示時間、電動役物９３Ｇ開放のオープニング時間及びエンディング時間の和（およそ１０ｓｅｃ）については上記所要時間Ｔ５よりも十分に長くなっている。このため、低頻度サポートモード中に連続してサポート抽選に当選した場合であっても特定領域ＦＥを通過中の遊技球が電動役物９３Ｇを開状態に切り替える上で妨げになることはない。

【１４４６】

因みに、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇを第２所定速度で通過した遊技球が第２面部９０４Ｇに到達する所要時間は、低頻度サポートモード中の駆動信号の出力時間よりも僅かに長くなっている。このため、電動役物９３Ｇが開状態となった直後に第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇに流入した遊技球が第２面部９０４Ｇ上に位置するタイミングで駆動信号の出力が停止されることとなる。このため、第２ルートＲ２を経由している遊技球については第２作動口９２Ｇへの入賞する確率が高くなっている。但し、当該遊技球が第２作動口９２Ｇに到達するまでの所要時間よりも駆動信号の出力時間は若干短くなっているため、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇに流入した遊技球の全てが第２作動口９２Ｇへ入賞するわけではない。

【１４４７】

上述した遊技球の移動に要する所要時間については、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢについても同様である。但し、流入口９２１Ｇに上記第１所定速度で流入した遊技球が当該流入口９２１Ｇから上記第２仮想線ＦＬ２まで移動するのに要する所要時間Ｔ２、流入口９２１Ｇに上記第１所定速度で流入した遊技球が当該流入口９２１Ｇから第１面部９０３Ｇと第２面部９０４Ｇとの境界部位ＢＬまで移動するのに要する所要時間Ｔ３、流入口９２１Ｇに流入した遊技球が第２作動口９２Ｇまで移動するのに要する所要時間Ｔ４については何れも、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢ中に電動役物９３Ｇが開放される時間（開放時間ＴＸ２：２ｓｅｃ）よりも短くなっている。つまり、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢにおいては、遊技球が第２仮想線ＦＬ２よりも下流側へ移動した場合であっても、駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力が継続され、遊技球の自重によって可動片９０１Ｇが第２所定方向に回動することが抑制される。故に、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢにおいては流入口９２１Ｇに流入した遊技球のほとんどが第２作動口９２Ｇへ入賞することとなる。

【１４４８】

なお、流入口９２１Ｇに流入した遊技球が特定領域ＦＥから排出されるまでの所要時間Ｔ５については、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢ中に再び可動片９０１Ｇが最大回動位置に向けた回動を開始するまでの待機時間ＴＹ２よりも短くなっている。具体的には、所要時間Ｔ５は高頻度サポートモードＡ，Ｂ中に可動片９０１Ｇが開位置へ繰り返し配置される場合のインターバル時間（１ｓｅｃ）や、高頻度サポートモードＡ，Ｂ中のサポート抽選に連続して当選した場合に先の開放から次の開放まで可動片９０１Ｇが待機位置（閉位置）に維持される待ち時間（１ｓｅｃ）、すなわち高頻度サポートモードＡ，Ｂ中のスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間、確定表示時間、電動役物９３Ｇ開放のオープニング時間及びエンディング時間の和（およそ１ｓｅｃ）

については上記所要時間Ｔ５よりも十分に長くなっている。このため、高頻度サポートモードＡ，Ｂ中に連続してサポート抽選に当選した場合であっても特定領域ＦＥを通過中の遊技球が電動役物９３Ｇを開状態に切り替える上で妨げになることはない。

【１４４９】

次に、図１８８を参照して、低頻度サポートモード中の電動役物９３Ｇの動きと流入口９２１Ｇを通過した遊技球の流れについて説明する。

【１４５０】

電動役物９３Ｇが開状態に切り替わった直後に流入口９２１Ｇに流入した遊技球は、図１８８（ａ）→図１８８（ｂ）に示すように、可動片９０１Ｇに沿って下流側へ平行移動する。駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力は、この遊技球が上述した第２仮想線ＦＬ２を跨いで下流側へ移るまで続き、当該遊技球が第１面部９０３Ｇにおいて第２仮想線ＦＬ２よりも下流側となる位置に位置している状況下にて停止する。駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力が停止されることにより、可動片９０１Ｇは上述したバネ部材の付勢力によって最大回動位置から待機位置に向けた回動を開始する。この際、遊技球の自重は当該回動を補助するように作用することとなる（図１８８（ｃ）参照）。

【１４５１】

特に、遊技球が第２面部９０４Ｇへ移り、左右の可動片９０１Ｇによって支えられた状態では、遊技球の自重の影響が大きくなり、可動片９０１Ｇが速やかに回動することとなる。

【１４５２】

遊技球が第２面部９０４Ｇに到達したタイミング、すなわち遊技球が流入口９２１Ｇを通過してから所要時間Ｔ３を経過したタイミングでは、未だ第２面部９０４Ｇと第２案内通路部８７５Ｇとは連通しており、第２面部９０４Ｇから第２作動口９２Ｇへの遊技球の移動が許容されている。しかしながら、当該遊技球が第２面部９０４Ｇ上に位置している間に当該第２面部９０４Ｇの降下が進み第２面部９０４Ｇと第２案内通路部８７５Ｇとの連通が解除（寸断）される。これにより、第２面部９０４Ｇから第２作動口９２Ｇへの遊技球の移動が不可となる。

【１４５３】

図１８８（ｃ）→図１８８（ｄ）に示すように、遊技球に押された可動片９０１Ｇは待機位置にむけて回動を続け、第２面部９０４Ｇ間の隙間が遊技球が通過可能な大きさとなるように拡張される。これにより、第２面部９０４Ｇ上に位置していた遊技球は支えを失い、第２作動口９２Ｇの前方を素通りして、特定領域ＦＥから排出されることとなる。

【１４５４】

以上詳述した第１９の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【１４５５】

大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経由してサポートモードが変更（高頻度サポートモードＢに格上げ）され、特殊外れ結果や天井到達となった場合には特別遊技状態を経由することなくサポートモードが変更（高頻度サポートモードＡに格上げ）される構成とすれば、サポートモードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢについては何れも低頻度サポートモードよりも電動役物９３Ｇが開状態である時間（開放時間）が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の高頻度サポートモードＢにおけるサポート抽選の当選確率が低頻度サポートモードと比べて高くなるのに対して、特別遊技状態非経由の高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選の当選確率は低頻度サポートモードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく低頻度サポートモード→高頻度サポートモードＡとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、仮に高頻度サポートモードＡにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、電動役物９３Ｇを開状態とする期間が短い低頻度サポートモードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて電動役物９３Ｇが開状態となる機会も増えることとなる。この

ような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（開放時間が極端に短い態様）で電動役物９３Ｇの開状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【１４５６】

この点、本実施の形態に示した構成においては、高頻度サポートモードＡとなっている状況下にて電動役物９３Ｇを開状態とする場合には、第１ルートＲ１を経由して第１所定速度で流入口９２１Ｇを通過した遊技球が特定領域ＦＥを通じて第２作動口９２Ｇへ案内されるように電動役物９３Ｇが制御され、低頻度サポートモードとなっている状況下にて電動役物９３Ｇを開状態とする場合には、第１ルートＲ１を経由して第１所定速度で流入口９２１Ｇを通過した遊技球が特定領域ＦＥを通じて遊技領域ＰＥへ返却されるように電動役物９３Ｇが制御される。つまり、低頻度サポートモードにおいても開状態に維持する時間（開放時間）をある程度確保して電動役物９３Ｇ（特定領域ＦＥ）への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した第２作動口９２Ｇへの過剰な入賞や、電動役物９３Ｇ（特定領域ＦＥ）への流入数の増加によって他の入球部（可変入賞装置８３）への入賞機会が損なわることを好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【１４５７】

なお、第２面部９０４Ｇ（「振分部」に相当）に遊技球が到達する前に可動片９１０Ｇが開位置へ向けた変位を開始するため、第２面部９０４Ｇを返却通路を形成する位置へ変位させるための時間を稼ぐことができる。これは、第２作動口９２Ｇへの過剰な入球を抑制して、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードＡの優位性を担保する上で好ましい。

【１４５８】

低頻度サポートモードとなっている場合の駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力時間は、第２ルートＲ２を経由して第２所定速度で流入口９２１Ｇを通過した遊技球が第２面部９０４Ｇに到達するまでの所要時間よりも長くなるように規定されている。このようにして、第２作動口９２Ｇへの入賞の余地がある構成とすることは、低頻度サポートモードにおいても可動片９０１Ｇの動き等に対する注目を促す上で好ましい。

【１４５９】

なお、本実施の形態に示したように、電動役物９３Ｇへの主たる流入路である第１ルートＲ１について第２作動口９２Ｇへの入賞を困難とすれば、過剰な入賞を抑制して高頻度サポートモードＡと低頻度サポートモードとのメリハリを担保する上で実用上好ましい構成を実現できる。

【１４６０】

電動役物９３Ｇの可動片９０１Ｇによって形成される遊技球用の通路が第２作動口９２Ｇへの案内通路及び遊技領域ＰＥへの返却通路（排出通路）として機能する構成においては、返却中（排出中）の遊技球によって電動役物９３Ｇの開状態への切り替えが妨げられることは遊技者にとって不利益となる。そこで、本実施の形態に示したように、駆動信号の出力停止～駆動信号の出力開始の時間を、第１所定速度で流入口９２１Ｇを通過した遊技球が上記通路を通じて遊技領域ＰＥへ返却（排出）されるまでの所要時間よりも長くなるように規定することで上記不都合の発生を抑え、上述した注目度の向上効果を発揮させる上で遊技機に対する信頼性が低下することを抑制できる。

【１４６１】

可動片９０１Ｇが返却通路として機能している場合には、可動片９０１Ｇが案内通路として機能している場合よりも通路底面（平面部９０５Ｇ）の傾斜が大きくなるように構成されている。このような構成によれば、閉状態への切り替えによって特定領域ＦＥ内に位置する遊技球が当該特定領域ＦＥから遊技領域ＰＥへ速やかに返却（排出）されることとなる。これは、当該遊技球が電動役物９３Ｇの次の開放の妨げになることを回避し、開状態が繰り返される場合のインターバルを短くする上で有利である。

【１４６２】

本実施の形態に示した構成においては、駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力を停止して閉状態に切り替える場合には既に第２作動口９２Ｇへ向けた流路を移動している遊技球についても第２作動口９２Ｇへの入賞を抑制できる。具体的には、可動片９０１Ｇの平面部９０５Ｇによって形成される転動面の第２面部９０４Ｇ（詳しくは平面部９０５Ｇにおいて仮想線ＦＬ２よりも下流側となる部分）に遊技球が位置している場合には、当該遊技球によって可動片９０１Ｇの閉位置への変位（復帰）が後押しされる。つまり、可動片９０１Ｇが閉位置へ復帰する場合には付勢手段としてのバネ部材の付勢力と、第２面部９０４Ｇ上に位置する遊技球の自重とを利用して当該可動片９０１Ｇを閉位置に速やかに復帰させることができる。これにより、電動役物９３Ｇを開状態とする期間が短い低頻度サポートモードにおいてサポート抽選における当選機会が多くなったとしても、第２作動口９２Ｇへの入賞が頻発することを抑制し、上記懸念を好適に払拭できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。なお、低頻度サポートモードにおいては電動役物９３Ｇを開状態とする時間（開放時間又は受入時間）を極端に短く（例えば０．０１ｓｅｃ等）して、実質的な入球を不可とするといった対策を講じることも可能ではあるが、このような電動役物（可動片）の挙動が頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。この点、本実施の形態に示した構成によれば、低頻度サポートモード中の開放時間が過度に短くなることを回避しつつ第２作動口９２Ｇへの入賞機会を少なくすることができる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【１４６３】

低頻度サポートモードにおいては遊技球が仮想線ＦＬ２を通過した後に駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力が停止される。これにより、遊技球の自重が可動片の第２位置への変位を妨げるように作用することを抑制し、可動片の第２位置への復帰応答性を好適に向上させることができる。

【１４６４】

本実施の形態に示す構成によれば、第２面部９０４Ｇに到達した遊技球が左右の可動片９０１Ｇ間の隙間に跨る位置にて支持される。このような隙間に遊技球が嵌る構成とすれば、下限位置に到達した遊技球の挙動の乱れを抑制し、可動片９０１Ｇの閉位置への復帰を補助する機能（復帰補助機能）を好適に発揮させることができる。また、中心軸線ＣＬ１０から遊技球との当接箇所までの距離を稼ぐことで、遊技球の自重を好適に利用できる。

【１４６５】

可動片９０１Ｇが隙間に嵌った遊技球に押されることで隙間が拡張される。この際、可動片９０１Ｇによって支えられている遊技球の高さ位置についても変化（降下）する。この隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなることで、当該遊技球は支えを失い、当該隙間から落下することとなる。このような構成においては、隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなる前に第２面部９０４Ｇを通じた第２作動口９２Ｇへの入賞が不可となることにより、入賞を不可とする際の応答性を好適に向上させることができる。

【１４６６】

上述の如く遊技球の自重を利用して可動片９０１Ｇの閉位置への復帰を後押しする構成においては、可動片９０１Ｇ（転動面）における遊技球の挙動が乱れることで復帰補助機能が上手く発揮されなくなると想定される。そこで、本実施の形態に示したように、第２面部９０４Ｇに到達した遊技球の第１面部９０３Ｇへの移動（例えば逆戻り）を規制する構成とすれば、復帰補助機能が上手く発揮されなくなることを抑制できる。

【１４６７】

＜変形例１＞

上記第１９の実施の形態では、流入口９２１Ｇを通過した遊技球が平面部９０５Ｇに沿って第２作動口９２Ｇに向かう際にその移動方向を第２面部９０４Ｇ上（下限位置）にて変化させて当該第２面部９０４Ｇにおける遊技球の滞在時間を稼ぐことにより、低頻度サポートモード中に第１経路を経由して流入口９２１Ｇに流入した遊技球の第２作動口９２

Ｇへの入賞が実質的に不可となるように規制したが、これに限定されるものではない。低頻度サポートモード中の第２作動口９２Ｇへの入賞を抑制することができるのであれば、その具体的構成については任意である。例えば、遊技球の自重を利用して可動片９０１Ｇの閉位置への回動（復帰）を後押し（補助）すべく第２面部９０４Ｇにおける遊技球の滞在時間を稼ぐには、第２面部９０４Ｇ上（詳しくは、平面部９０５Ｇが中央側へ下り傾斜している状態にて上記仮想線ＦＬよりも下流側となる部分）を第２作動口９２Ｇへ向かって移動する遊技球の流路を蛇行させる構成とすることも可能である。つまり、低頻度サポートモード中の第２作動口９２Ｇへの入賞を抑制する上では、第２面部９０４Ｇ上（詳しくは、平面部９０５Ｇが中央側へ下り傾斜している状態にて上記仮想線ＦＬよりも下流側となる部分）を第２作動口９２Ｇへ向かって移動する遊技球の移動速度を低減させる減速構造を適用することも可能である。

【１４６８】

＜変形例２＞

上記第１９の実施の形態に示したように、遊技球の自重を利用して可動片の閉位置への回動（復帰）を後押しする構成においては、以下の構成として遊技球の自重を効率よく利用可能とすることにより更なる応答性の向上に寄与できる。具体的には、図１８９（ａ）に示すように、遊技機正面視において可動片９０１Ｈの平面部９０５Ｈを中心軸線ＣＬ１０側に凸となるように屈曲させる等して、第２面部９０４Ｈ上に位置する遊技球の押圧力が中心軸線ＣＬ１０に向かないように、すなわち可動片９０１Ｇを回動させる力として効率よく利用できるように構成するとよい。

【１４６９】

＜変形例３＞

上記第１９の実施の形態に示したように、遊技球の自重を利用して可動片の閉位置への回動（復帰）を後押しする構成においては、下限位置に到達した遊技球の逆流を規制する規制部を設けることにより電動役物の更なる動作安定性の向上に寄与できる。具体的には、図１８９（ｂ）に示すように、第１面部９０３Ｉと第２面部９０４Ｉとの境界部分を段差状（段差部９０６Ｉ）とし、第１面部９０３Ｉから第２面部９０４Ｉへ移った遊技球の第１面部９０３Ｉ側への移動を規制するとよい。

【１４７０】

＜変形例４＞

上記第１９の実施の形態に示した可動片９０１Ｇについては、中心軸線ＣＬ１０から第１端部９０８Ｇまでの距離が中心軸線ＣＬ１０から第２端部９０９Ｇまでの距離も長くなるように中心軸線ＣＬ１０を第２端部９０９Ｇ側に偏倚させる構成としたが、これに限定されるものではない。中心軸線ＣＬ１０から第２端部９０９Ｇまでの距離が中心軸線ＣＬ１０から第１端部９０８Ｇまでの距離も長くなるように中心軸線ＣＬ１０を第１端部９０８Ｇ側に偏倚させる構成としてもよい。

【１４７１】

＜変形例５＞

上記第１９の実施の形態では、可動片９０１Ｇが開位置に配置されている場合に、それら可動片９０１Ｇの第２端部９０９Ｇの間に隙間が生じる構成としたが、これに限定されるものではない。可動片９０１Ｇが開位置に配置されている場合に、それら可動片９０１Ｇの第２端部９０９Ｇ同士が当接する構成として上記隙間が生じない構成とすることも可能である。但し、遊技球の自重を利用して可動片９０１Ｇの開位置から閉位置への変位を補助する構成においては、遊技球との接触箇所を中心軸線ＣＬ１０から極力遠ざけて遊技球の自重を効率よく利用する構成を実現することが好ましい。このような事情に鑑みれば、上述の如く、各可動片９０１Ｇが開位置に配置されている場合に、それら可動片９０１Ｇの第２端部９０９Ｇの間に隙間が生じる構成とすることには技術的意義がある。

【１４７２】

＜変形例６＞

上記第１９の実施の形態では、第２面部９０４Ｇに到達した遊技球が遊技機後方へ向け

て移動するように当該遊技球の移動方向を変化させる構成（遊技球を遊技機後方へ案内する案内手段として機能させる構成）としたが、これに代えて又は加えて、可動片９０１Ｇの平面部９０５Ｇにおいて第２端部９０９Ｇ側の縁部に当該平面部９０５Ｇから起立する起立部を設け、当該起立部に接触した遊技球が遊技機後方へ向けて移動するように当該遊技球の移動方向を変化させる構成とすることも可能である。但し、遊技領域ＰＥへの遊技球の返却を円滑に行う上では上記縦通路を流下する遊技球と可動片９０１Ｇにおける凹凸との接触を極力回避することが好ましい。このような事情に鑑みれば、上記第１９の実施の形態に示したように第２面部９０４Ｇを第１面部９０３Ｇの延長面から突出しないように控える構成とすることには技術的意義がある。

【１４７３】

＜変形例７＞

上記第１９の実施の形態では、可動片９０１Ｇを開位置／閉位置に回動させ場合の第１端部９０８Ｇの動作範囲は中心軸線ＣＬ１０よりも上側、第２端部９０９Ｇの動作範囲は中心軸線ＣＬ１０よりも上側及び下側となるように規定したが、第２端部９０９Ｇの動作範囲を中心軸線ＣＬ１０よりも下側とすることも可能である。

【１４７４】

＜変形例８＞

上記第１９の実施の形態では、電動役物９３Ｇの駆動部としてソレノイドを適用した場合について例示したが、ソレノイドに代えてステッピングモータ等のモータを適用してもよい。この場合、モータの出力軸を第１方向に回転させるようにして第１の駆動制御を行うことで電動役物を閉状態→開状態に切り替える一方、モータの出力軸を第２方向に回転させるようにして第２の駆動制御を行うことで電動役物を開状態→閉状態に切り替える構成とすることも可能である。この場合、開状態への切り替え時には、バネ等の付勢手段による付勢力に抗して可動片９０１Ｇを開位置へ変位させるとともに、開状態への切り替え後は通電状態を維持することで閉状態への切り替わりを規制可能な保持トルクを発生させる構成とするとよい。

【１４７５】

＜変形例９＞

上記第１９の実施の形態では、流入口９２１Ｇから特定領域ＦＥに流入した遊技球のうち第２作動口９２Ｇへ入球しなかった遊技球については何れも下側開口８７４Ｇを通じて遊技領域ＰＥに返却される構成としたが、これを変更し、流入口９２１Ｇから特定領域ＦＥに流入した遊技球のうち第２作動口９２Ｇへ入球しなかった遊技球については何れも遊技領域ＰＥに返却されることなく遊技盤８０ａＧの背面側に設けられた回収通路へ案内される構成とすることも可能である。また、例えば流入口９２１Ｇに流入した遊技球のうち第２作動口９２Ｇへ入球しなかった遊技球については何れも一般入賞口等の他の入球部に入賞させる構成としてもよいし、遊技領域ＰＥに返却されることなくそのまま回収通路へ排出される構成（アウト球となる構成）としてもよい。

【１４７６】

＜変形例１０＞

上記第１９の実施の形態では、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度と、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度が同等となるように構成したが、これに限定されるものではない。

【１４７７】

例えば第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度が、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度よりも遅くなるように構成してもよい。この場合、駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力時間を、第１ルートを経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度、すなわち特定領域ＦＥにおける各位置へ到達するまでの所要時間に基づいて決定するとよい。

【１４７８】

また、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度が、

第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度よりも速くなるように構成してもよい。この場合、駆動部９１１Ｇへの駆動信号の出力時間を、第２ルートを経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度、すなわち特定領域ＦＥにおける各位置へ到達するまでの所要時間に基づいて決定するとよい。

【１４７９】

＜変形例１１＞

上記第１９の実施の形態では、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する遊技球の数が第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する遊技球の数よりも多くなるように構成したが、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する遊技球の数が第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する遊技球の数よりも少なくなるように構成してもよい。このような構成とする場合には、望ましくは上記変形例１０に示したように、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度が、第２ルートＲ２を経由して流入口９２１Ｇへ流入する際の遊技球の移動速度よりも速くなるように構成することが好ましい。

【１４８０】

＜変形例１２＞

上記第１９の実施の形態では、低頻度サポートモード中にサポート抽選に当選して電動役物９３Ｇを受入状態に切り替える場合の駆動信号の出力時間を、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入した遊技球が流入口９２１Ｇを通過してから第２面部９０４Ｇに到達するまでの所要時間よりも短くしたが、これに限定されるものではない。

【１４８１】

例えば、低頻度サポートモード中にサポート抽選に当選して電動役物９３Ｇを受入状態に切り替える場合の駆動信号の出力時間を、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入した遊技球が流入口９２１Ｇを通過してから仮想線ＦＬ２に到達するまでの所要時間よりも短くしてもよい。

【１４８２】

また、低頻度サポートモード中にサポート抽選に当選して電動役物９３Ｇを受入状態に切り替える場合の駆動信号の出力時間を、第１ルートＲ１を経由して流入口９２１Ｇへ流入した遊技球が流入口９２１Ｇを通過してから第２面部９０４Ｇに到達するまでの所要時間よりも長く且つ第２作動口９２Ｇへ到達するまでの所要時間よりも短くしてもよい。

【１４８３】

＜変形例１３＞

第１所定速度で流入口９２１Ｇを通過した遊技球が特定領域ＦＥから遊技領域ＰＥへ返却されるまでの所要期間を、第１所定速度で流入口９２１Ｇを通過した遊技球が第２作動口９２Ｇに入賞するまでの所要期間よりも短くするとよい。電動役物９３Ｇに流入した遊技球が第２作動口９２Ｇへの入賞が実質的に不可であるにも関わらず、特定領域ＦＥに長く滞在することは遊技者に不快感を与える要因となり得る。そこで、上記構成とすれば、そのような懸念を好適に払拭できる。

【１４８４】

＜第２０の実施の形態＞

上記第１９の実施の形態に示した作動口ユニット８２Ｇでは、可動片９０１Ｇの平面部９０５Ｇにおける第２端部９０９Ｇ側の縁部に当該可動片９０１Ｇが開位置に配置された状態にて第２作動口９２Ｇ側（遊技機後方）へ下り傾斜する第２面部９０４Ｇを設け、当該第２面部９０４Ｇに到達した遊技球の移動方向を遊技盤８０ａＧの前面と平行となる方向から遊技盤８０ａＧの厚さ方向に変化させる構成とした。本実施の形態においては、遊技盤の前面に平行となる方向へ移動する遊技球の移動方向を遊技盤の厚さ方向に変化させるための具体的構成が第１９の実施の形態と相違している。以下、図１９０を参照して、本実施の形態における作動口ユニット８２Ｊ（可動片９０１Ｊ）の具体的構成について第１９の実施の形態との相違点を中心に説明する。図１９０は電動役物９３Ｊ及び第２作動口９２Ｊを遊技機正面側から見た概略図である。

【１４８５】
電動役物９３Ｊを構成する左右一対の可動片９０１Ｊには、それら可動片９０１Ｊが最大回動位置（開位置）に配置された状態にて平面部９０５Ｊ全体が後方へ下り傾斜となるように形成されている。流入口９２１Ｊから流入した遊技球については、平面部９０５Ｊによって支持されることで後方に誘導され、ベース部８５１Ｊの前面からの浮き上がりが抑制されることとなる。つまり、本実施の形態では可動片９０１Ｊの平面部９０５Ｊ全体に遊技球を後方へ誘導する機能が付与されている。
【１４８６】
左右の可動片９０１Ｊの間には、それら可動片９０１Ｊが開位置及び閉位置の何れに配置されている場合であっても隙間が確保され、当該隙間の大きさ（隙間寸法）は可動片９０１Ｊが閉位置に位置している場合には遊技球の直径寸法よりも大きく且つ可動片９０１Ｊが開位置に位置している場合には遊技球の直径寸法よりも小さくなる（隙間寸法ＬＹ１参照）。そして、可動片９０１Ｊが開位置に位置している状況下にて平面部９０５Ｊに沿って下限位置に移動した遊技球はこの隙間に嵌ることで両可動片９０１Ｊにより支持され、第２作動口９２Ｊへ向けて移動することとなる。
【１４８７】
平面部９０５Ｊに沿って下限位置へ移動した遊技球については、当該下限位置に到達する過程でベース部８５１Ｊの前面からの浮き上がりが抑制され、下限位置到達後に第２作動口９２Ｊへ速やかに入賞可能となっている。
【１４８８】
ここで、両可動片９０１Ｊによって支持された遊技球が後方へと移動する場合に通過する軌道の下端（以下、仮想案内面ＦＢという）は、可動片９０１Ｊが開位置に位置している場合には第２作動口９２Ｊの下端縁よりも上側に位置する。このような状況下にて後方へ移動する遊技球については、第２作動口９２Ｊへの入賞が許容される。これに対して、可動片９０１Ｊが閉位置に位置している場合には仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｊの下端縁よりも下側に位置し、下限位置に到達した遊技球が後方へ移動しようとした場合には、当該遊技球が当該下端縁に引っ掛かることで第２作動口９２Ｊへの入賞が妨げられることとなる。
【１４８９】
本実施の形態では、低頻度サポートモードにおいては流入口９２１Ｊを上記第１所定速度で通過した遊技球が平面部９０５Ｊにおける仮想線ＦＬ２に到達するまでに要する所要時間は、電動役物９３Ｊの駆動部９１１Ｊへ駆動信号を出力する時間と一致するように規定されている。つまり、電動役物９３Ｊが開状態に切り替わった直後に流入口９２１Ｊに流入した遊技球が仮想線ＦＬ２に到達した際に駆動部９１１Ｊへの駆動信号の出力が停止される構成となっている。つまり、駆動信号の出力が停止された後は遊技球の自重によって可動片９０１Ｊが第２所定方向に押されることとなる。言い換えれば、電動役物９３Ｊが開状態から閉状態に切り替わる場合には、流入口９２１Ｊの大きさが遊技球が通過可能な大きさとなっている状況下にて仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｇの下端縁よりも上側となる位置から下側となる位置に変位する。
【１４９０】
仮想線ＦＬ２を通過した遊技球が第２作動口９２Ｊの左右の縁部に到達するまでの間は可動片９０１Ｊの第２所定方向への回動が進む。そして、遊技球が第２作動口９２Ｊの左右の縁部に到達するまでの間に可動片９０１Ｊの角度は所定角度（ＡＮＧ１参照）変化し、上述した仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｊの下端縁よりも下側へ降下する。これにより、当該遊技球の第２作動口９２Ｊへの入賞が回避されることとなる。その後は、可動片９０１Ｊの第２所定方向への回動が進むことで、流入口９２１Ｊが遊技球の通過を不可とする大きさとなり（閉状態）、可動片９１０Ｊ間の隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなることで特定領域ＦＥに位置する遊技球は第２作動口９２Ｊに入賞することなく当該特定領域ＦＥから排出されることとなる。
【１４９１】

＜変形例１＞
上記第２０の実施の形態では、平面部９０５Ｊにおける後方への傾斜角度を第１端部９０８Ｊ～第２端部９０９Ｊ間で一定となるように構成したが、これに限定されるものではなく、部分によって傾斜角度に大小の差を設けてもよい。例えば、平面部９０５Ｊにおいて第２端部９０９Ｊ側となる部分の傾斜角度を第１端部９０８Ｊ側となる部分の傾斜角度よりも大きくしてもよい。
【１４９２】
＜変形例２＞
上記第２０の実施の形態では、可動片９０１Ｊが開位置に配置されている状態では、仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｊの下端縁よりも上側に位置し、可動片９０１Ｊが開位置から閉位置に変位する過程で仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｊの下端縁よりも下側へ変位する構成とすることにより、低頻度サポートモード中の第２作動口９２Ｊへの入賞を抑制した。しかしながら、このような構成については必須の構成ではなく、可動片９０１Ｊが開位置及び閉位置の何れの位置に配置されている場合であっても仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｊの下端縁よりも上側に位置する構成とすることも可能である。
【１４９３】
＜変形例３＞
上記第２０の実施の形態では、電動役物９３Ｊが開状態から閉状態に切り替わる場合には、流入口９２１Ｊの大きさが遊技球が通過可能な大きさとなっている状況下にて仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｇの下端縁よりも上側となる位置から下側となる位置に変位する構成としたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、電動役物９３Ｊが開状態から閉状態に切り替わる場合には、流入口９２１Ｊの大きさが遊技球が通過不可となる大きさとなった後に仮想案内面ＦＢが第２作動口９２Ｊの下端縁よりも上側となる位置から下側となる位置に変位する構成とすることも可能である。
【１４９４】
＜第２１の実施の形態＞
上述したように「特殊外れ結果」や「天井到達」を契機として特別遊技状態非経由で高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）へ移行させる構成においては、当該高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行したにもかかわらずその恩恵を実質的に享受できるようになるまでの待ち時間が極端に長くなることが遊技者の満足度を低下させる要因になると懸念される。本実施の形態においては「特殊外れ結果」や「天井到達」を契機として特別遊技状態非経由で高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）へ移行する場合にその恩恵を実質的に享受できるようになるまでの待ち時間が極端に長くなることを回避する工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第１の実施の形態との相違点を中心に当該工夫について説明する。先ず、図１９１のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２により通常処理の一環として実行される電役サポート用処理について説明する。
【１４９５】
（電役サポート用処理）
電役サポート用処理においては先ず、ステップＳ６００１にて電動役物９３によるサポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートフラグが格納されているか否かを判定する。サポート中ではない場合には、ステップＳ６００１に否定判定をしてステップＳ６００２に進む。ステップＳ６００２では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて絵柄の確定表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。絵柄の確定表示が終了したタイミングではない場合には、ステップＳ６００２にて否定をして、本電役サポート用処理を終了する。絵柄の確定表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳ６００２にて肯定判定をしてステップＳ６００３に進む。
【１４９６】
ステップＳ６００３では、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサ

ポート当選となっているか否かを判定する。サポート非当選である場合にはステップＳ６００３にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選においてサポート当選となっている場合には、ステップＳ６００３にて肯定判定をしてステップＳ６００４に進む。ステップＳ６００４では現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂであるか否かを判定する。

【１４９７】

現在のサポートモードが低頻度サポートモードある場合には、ステップＳ６００５にてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ２に「１」をセットし、続くステップＳ６００６にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にショートサポートフラグをセットする。

【１４９８】

現在のサポートモードが高頻度サポートモードＡ，Ｂである場合には、ステップＳ６００７にてＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたラウンドカウンタＲＣ２に「２」をセットし、続くステップＳ６００６にてＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にロングサポートフラグをセットする。

【１４９９】

ステップＳ６００６，Ｓ６００８の処理を実行した後は、ステップＳ６００９に進み、オープニング開始処理を実行した後、本電役サポート用処理を終了する。オープニング開始処理ではオープニング用の待機時間（０．５ｓｅｃ）を設定する（図１９２参照）。この待機時間を経過した後に電動役物９３の開閉動作が開始されることとなる。

【１５００】

なお、オープニング用の待機時間については必須の構成ではない。この待機時間を省略し、サポート当選となった場合には直ちに電動役物９３を開状態に切り替える構成とすることも可能である。また、ショートサポートフラグがセットされた場合と、ロングサポートフラグがセットされた場合とでオープニング用の待機時間を相違させる構成とすることも可能である。

【１５０１】

ステップＳ６００１の説明に戻り、当該ステップＳ６００１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６０１０に進む。ステップＳ６１０１では、ステップＳ６００９にて設定したオープニング用の待機時間を経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、ステップＳ６０１０にて否定判定をして、そのまま本電役サポート用処理を終了する。オープニング用の待機時間を経過している場合には、ステップＳ６０１０にて肯定判定をしてステップＳ６０１１に進む。ここで、図１９３を参照して、ステップＳ６０１１の電役開閉処理について説明する。

【１５０２】

（電役開閉処理）

電役開閉処理においては先ず、ステップＳ６１０１にて電動役物９３が開放中（開状態）であるか否かを判定する。電動役物９３が開放中であるか否かは、電動役物用の駆動部（ソレノイド）が駆動状態（励磁状態）であるか否か、すなわち駆動信号を出力しているか否かで判定する。電動役物９３が開放されている場合にはステップＳ６１０２に進み、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ６１０３に進む。ステップＳ６１０３ではＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたタイマカウンタＴＣ２の値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２は、電動役物９３の開放時間やインターバル時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。

【１５０３】

ステップＳ６１０３にて否定判定をした場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。ステップＳ６１０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６１０４に進む。ステッ

プＳ６１０４では、電役開放処理を実行する。具体的には、電動役物の駆動部への駆動信号の出力を開始し、電動役物９３を閉状態から開状態に切り替える。その後は、ステップＳ６１０５にて第２入賞カウンタＰＣ２に「１０」をセットする。

【１５０４】

ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にロングサポートモードフラグが格納されている場合にはステップＳ６１０６にて肯定判定をしてステップＳ６１０７に進み、タイマカウンタＴＣ２に「１０００」（２ｓｅｃに相当）をセットする。一方、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にショートサポートモードフラグが格納されている場合にはステップＳ６１０６にて否定判定をしてステップＳ６１０８に進み、タイマカウンタＴＣ２に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。

【１５０５】

ステップＳ６１０１の説明に戻り、当該ステップＳ６１０１にて肯定判定をした場合、すなわち電動役物９３が開放中である場合には、ステップＳ６１０９に進む。ステップＳ６１０９では、タイマカウンタＴＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。タイマカウンタＴＣ２の値が「０」ではない場合には、ステップＳ６１１０に進む。ステップＳ６１１０では、第２作動口９２に遊技球が入賞したか否かを第２作動口９２用の検知センサからの検知信号に基づいて判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。入賞が発生している場合には、ステップＳ６１１１にて第２入賞カウンタＰＣ２の値を１減算し、続くステップＳ６１１２にて第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本電役開閉処理を終了する。

【１５０６】

ステップＳ６１１２にて肯定判定をした場合、すなわち第２入賞カウンタＰＣ２の値が「０」である場合、又はステップＳ６１０９にて肯定判定をした場合（すなわちタイマカウンタＴＣ２の値が「０」であると判定した場合）には、電動役物９３の開放終了条件が成立したことを意味する。この場合にはステップＳ６１１３にて電動役物９３を閉状態とすべく電動役物９３の駆動部へ出力中の駆動信号を停止する。

【１５０７】

続くステップＳ６１１４ではラウンドカウンタＲＣ２の更新処理を実行する。具体的には、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」でない場合には同ラウンドカウンタＲＣ２を１減算するとともにラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」である場合には同ラウンドカウンタＲＣ２の値を「０」のまま維持する。

【１５０８】

その後は、ステップＳ６１１５では更新されたラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。ステップＳ６１１５にて否定判定をした場合にはステップＳ６１１６に進み、タイマカウンタＴＣ２に「１００」（０．２ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳ６１１５にて、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ６１１７に進む。

【１５０９】

ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にロングサポートフラグが格納されている場合には、ステップＳ６１１７にて肯定判定をしてステップＳ６１１８に進む。ステップＳ６１１８では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたエンディングカウンタＥＣに「２５０」（０．５ｓｅｃに相当）をセットする。一方、ＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にショートサポートフラグが格納されている場合には、ステップＳ６１１７にて否定判定をしてステップＳ６１１９に進む。ステップＳ６１１９では、ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられたエンディングカウンタＥＣに「７４５０」（１４．９ｓｅｃに相当）をセットする。

【１５１０】

エンディングカウンタＥＣは、電動役物９３の開放終了後のエンディング時間を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図２０参照）が実行される度にその値が「１」ずつ減算される。

【１５１１】
図１９１の説明に戻り、ステップＳ６０１１の電役開閉処理を実行した後は、ステップＳ６０１２に進む。ステップＳ６０１２では、ラウンドカウンタＲＣ２の値が「０」となっているか否かを判定する。ステップＳ６０１２にて否定判定をした場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ６０１２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６０１３に進み、上記ステップＳ６１１８，Ｓ６１１９にて設定されたエンディング用待機時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ６０１３にて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ６０１３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６０１４に進む。ステップＳ６０１４ではＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５に格納されているサポートフラグ（ショートサポートフラグやロングサポートフラグ）を消去して本電役サポート用処理を終了する。これにより、スルーゲート８４への入賞に基づくサポート抽選の規制やスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示の規制が解除されることとなる。

【１５１２】
以上詳述したようにサポート抽選に当選した場合には電動役物９３が開放されるサポート遊技が開始され、当該サポート遊技が終了するまで次のサポート抽選やスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が規制される。サポート遊技については、電動役物９３の開放待ちとなるオープニングパートと、電動役物９３を開閉させるメインパートと、電動役物９３の開閉終了後のエンディングパートとで構成されており、これら各パートの実行時間については開放パターン（ショート開放／ロング開放）に対応づけられている。ショート開放では、オープニングパートの実行時間であるオープニング時間が０．５ｓｅｃ、メインパートの実行時間である開放時間が０．１ｓｅｃ、エンディングパートの実行時間であるエンディング時間が１４．９ｓｅｃとなる。これに対して、ロング開放では、オープニングパートの実行時間であるオープニング時間が０．５ｓｅｃ、メインパートの実行時間である開閉時間が２ｓｅｃ×２＋０．１ｓｅｃ、エンディングパートの実行時間であるエンディング時間が０．５ｓｅｃとなる。ショート開放及びロング開放の何れとするかについてはサポート遊技の開始タイミングにおけるサポートモード、すなわちＲＡＭ４０４の各種フラグ格納エリア４３５にサポートモードフラグ（高頻度サポートモードフラグＡ、高頻度サポートモードフラグＢ）が格納されているか否か、またその種類に基づいて決定される。

【１５１３】
ここで、図１９４の概略図を参照して、本実施の形態における低頻度サポートモード、高頻度サポートモードＡ、高頻度サポートモードＢの関係について補足説明する。

【１５１４】
低頻度サポートモードにおいては、低頻度サポートモードに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選処理（低確率サポート抽選処理）を実行する。この抽選によりサポート当選となる確率は１／２となっている。この抽選と同時にスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始され、当該抽選の結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されることで、当該結果が遊技者に明示される。低頻度サポートモード中はスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間が「１５ｓｅｃ」、絵柄の確定表示時間が「０．５ｓｅｃ」となる。

【１５１５】
高頻度サポートモードＡにおいては、高頻度サポートモードＡに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選処理（低確率サポート抽選処理）を実行する。このテーブルについては低頻度サポートモード中に参照されるテーブルと同一であり、当該抽選によりサポート当選となる確率は１／２となっている。この抽選と同時にスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始され、当該抽選の結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されることで、当該結果が遊技者に明示される。高頻度サポートモードＡ中はスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間が「０．５ｓｅｃ」、絵柄の確定表示時間が「０．５ｓｅｃ」となる。このように、高頻度サポートモードＡにおいては

サポート当選確率については低頻度サポートモードと同一であるものの、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間、すなわちサポート当選となってから電動役物９３が開状態となるまでの待ち時間が大幅に短縮されている。

【１５１６】

高頻度サポートモードＢにおいては、高頻度サポートモードＢに対応するサポート抽選テーブルを参照してサポート抽選処理（低確率サポート抽選処理）を実行する。当該抽選によりサポート当選となる確率は１／１．１となっており、低頻度サポートモードや高頻度サポートモードＡよりも優遇されている。この抽選と同時にスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始され、当該抽選の結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されることで、当該結果が遊技者に明示される。高頻度サポートモードＡ中はスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間が「０．５ｓｅｃ」、絵柄の確定表示時間が「０．５ｓｅｃ」となる。

【１５１７】

このように低頻度サポートモード中は、高頻度サポートモードＡ，Ｂと比べてスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を長くすることで、電動役物９３が繰り返し開状態に切り替わる場合のインターバルを稼ぎ、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードＡ，Ｂとの有利度の差を明確化している。

【１５１８】

既に説明したように、遊技者に最も不利な低頻度サポートモード且つ低確率モード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）において大当たり結果となった場合には、特別遊技状態を経て高頻度サポートモード対応の通常遊技状態へ移行する。この場合、遊技者は大当たり結果となった恩恵を先ずは特別遊技状態にて享受できる。故に、もう一つの恩恵である高頻度サポートモードへの移行が遅くなったとしても、そのようなタイムラグが遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因にはなりにくい。また、通常遊技状態が特別遊技状態の介入によって途切れることで上記タイムラグが目立ちにくくなると想定される。

【１５１９】

これに対して、第１通常遊技状態において特殊外れ結果となった場合や天井到達となった場合には、高頻度サポートモードＡへ移行してその恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグが大きくなることは遊技者の満足度の低下を招き遊技意欲を大きく低下させる要因になると懸念される。このような不都合は、低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わる場合に特別遊技状態を経由することなく通常遊技状態が続くことから一層顕著になると想定される。本実施の形態においては、上述したサポート遊技に関する工夫によって上記タイムラグが極端に大きくなることが回避されている。以下、図１９５～図１９７のタイミングチャートを参照して、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態（第１通常遊技状態）から高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態（第４通常遊技状態）へ移行する場合の遊技の流れを遊技状況に応じて説明する。なお、図１９５～図１９７に示す例では、「特殊外れ結果」を契機として高頻度サポートモードＡに移行する場合を例示している。「天井到達」を契機として高頻度ポートモードＡに移行する場合についても基本的な流れについては図１９５～図１９７に示す例と同様であるため説明を省略する。

【１５２０】

（パターン１：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート非当選に対応した絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図１９５（ａ）には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて外れ結果（サポート非当選）に対応した絵柄を変動表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５２１】

ｔｍ１のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１において、絵柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れ結果に対応しており、ｔｍ４のタイミングにて特殊外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。確定表示時間が経過したｔｍ

５のタイミングでは、当該遊技回が終了し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わっている。

【１５２２】

ここで、ｔｍ５のタイミングよりも前のｔｍ３のタイミングではスルーゲート用表示部ＤＳにて絵柄の変動表示が開始されている。この変動表示については外れ結果（サポート非当選）に対応しており、スルーゲート用表示部ＤＳにはｔｍ５のタイミングの後のｔｍ６のタイミングにてサポート非当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。つまり、図１９５（ａ）に示す例では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいてサポート非当選に対応する絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立している。

【１５２３】

スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示が終了したｔｍ７のタイミングでは、再びサポート抽選が実行され、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて当該サポート抽選の結果に基づく絵柄の変動表示が開始されている。今回のサポート抽選ではサポート当選となっている。ｔｍ７のタイミングでは高頻度サポートモードＡに切り替わっているため、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間は大幅に短縮される。

【１５２４】

ｔｍ７のタイミングから変動表示時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｍ８のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにサポート当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。そして、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示が終了したｔｍ９のタイミングでは電動役物９３によるサポート遊技が開始されている。

【１５２５】

このサポート遊技においては先ず、オープニングパートが実行される。オープニングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｍ１０のタイミングでは、電動役物９３の駆動部へ駆動信号が出力され、当該電動役物９３が閉状態から開状態に切り替わる（メインパートへ移行する）。これにより、第２作動口９２への入賞が許容されることとなる。メインパートにおいては電動役物９３が開状態（２ｓｅｃ）→閉状態（０．１ｓｅｃ）→開状態（２ｓｅｃ）となる。メインパートが終了したｔｍ１１のタイミングでは、エンディングパートへ移行し、エンディングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｍ１２のタイミング、すなわちサポート遊技が終了したｔｍ１２のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始されている。

【１５２６】

このような流れとなる場合には、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｍ５のタイミング）してから遊技者が実際にその恩恵を享受できるまでにタイムラグが生じる。既に説明したように、この恩恵については、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選と、電動役物９３の開状態への切り替え（電動役物９３によるサポート遊技）の２つに大別される。

【１５２７】

高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｍ５のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｍ６のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となっており、低頻度サポートモードにて設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間の最大値が１５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ１＝０．５ｓｅｃ～１５，５ｓｅｃとなる。

【１５２８】

高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｍ５のタイミング）してから電動役物９３が開状態となるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ２）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となっており、低頻度サポートモードに

て設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間の最大値が１５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ２＝２ｓｅｃ～１７ｓｅｃとなる。なお、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選の当選確率については１／２であるため、当該サポート抽選に外れ続けた場合にはその分だけ遅延時間ＴＷ２が長くなる。

【１５２９】

（パターン２：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート当選に対応した絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図１９５（ｂ）には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて当たり結果（サポート当選）に対応した絵柄を変動表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５３０】

ｔｎ１のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１において、絵柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れ結果に対応しており、ｔｎ４のタイミングにて特殊外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。確定表示時間が経過したｔｎ５のタイミングでは、当該遊技回が終了し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わっている。

【１５３１】

ここで、ｔｎ５のタイミングよりも前のｔｎ３のタイミングではスルーゲート用表示部ＤＳにて絵柄の変動表示が開始されている。この変動表示については当たり結果（サポート当選）に対応しており、スルーゲート用表示部ＤＳにはｔｎ５のタイミングの後のｔｎ６のタイミングにてサポート当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。つまり、図１９５（ｂ）に示す例では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいてサポート当選に対応する絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立している。

【１５３２】

ｔｎ６のタイミングから確定表示時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｎ７のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにサポート当選に対応する絵柄の停止表示（確定表示）が終了し、電動役物９３によるサポート遊技が開始されている。

【１５３３】

このサポート遊技においては先ず、オープニングパートが実行される。オープニングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｎ８のタイミングでは、電動役物９３の駆動部へ駆動信号が出力され、当該電動役物９３が閉状態から開状態に切り替わる（メインパートへ移行する）。これにより、第２作動口９２への入賞が許容されることとなる。メインパートにおいては電動役物９３が開状態（２ｓｅｃ）→閉状態（０．１ｓｅｃ）→開状態（２ｓｅｃ）となる。メインパートが終了したｔｎ９のタイミングでは、エンディングパートへ移行し、エンディングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｎ１０のタイミング、すなわちサポート遊技が終了したｔｎ１０のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始されている。

【１５３４】

このような流れとなる場合には、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｍ５のタイミング）してから遊技者が実際にその恩恵を享受できるまでにタイムラグが生じる。既に説明したように、この恩恵については、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選と、電動役物９３の開状態への切り替え（電動役物９３によるサポート遊技）の２つに大別されるが、図１９５（ｂ）に示す例では後者となる。

【１５３５】

高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｎ５のタイミング）してから電動役物９３が開状態となるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ３）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となっており、低頻度サポートモードにて設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間の最大値が１５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ２＝１ｓｅｃ～１６ｓｅｃとなる。

【１５３６】
（パターン３：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート非当選に対応した絵柄の確定表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）
図１９６（ａ）には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて外れ結果（サポート非当選）に対応した絵柄を確定表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。
【１５３７】
ｔｐ１のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１において、絵柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れ結果に対応しており、ｔｐ４のタイミングにて特殊外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。確定表示時間が経過したｔｐ６のタイミングでは、当該遊技回が終了し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わっている。
【１５３８】
ここで、ｔｐ６のタイミングよりも前のｔｐ３のタイミングではスルーゲート用表示部ＤＳにて絵柄の変動表示が開始されている。この変動表示については外れ結果（サポート非当選）に対応しており、スルーゲート用表示部ＤＳにはｔｐ４のタイミング～ｔｐ６のタイミング間のｔｐ５のタイミングにてサポート非当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。つまり、図１９６（ａ）に示す例では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいてサポート非当選に対応する絵柄の確定表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立している。
【１５３９】
スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示が終了したｔｐ７のタイミングでは、再びサポート抽選が実行され、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて当該サポート抽選の結果に基づく絵柄の変動表示が開始されている。今回のサポート抽選ではサポート当選となっている。ｔｐ７のタイミングでは高頻度サポートモードＡに切り替わっているため、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間は大幅に短縮される。
【１５４０】
ｔｐ７のタイミングから変動表示時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｐ８のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにサポート当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。そして、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示が終了したｔｐ９のタイミングでは電動役物９３によるサポート遊技が開始されている。
【１５４１】
このサポート遊技においては先ず、オープニングパートが実行される。オープニングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｐ１０のタイミングでは、電動役物９３の駆動部へ駆動信号が出力され、当該電動役物９３が閉状態から開状態に切り替わる（メインパートへ移行する）。これにより、第２作動口９２への入賞が許容されることとなる。メインパートにおいては電動役物９３が開状態（２ｓｅｃ）→閉状態（０．１ｓｅｃ）→開状態（２ｓｅｃ）となる。メインパートが終了したｔｐ１１のタイミングでは、エンディングパートへ移行し、エンディングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｐ１２のタイミング、すなわちサポート遊技が終了したｔｐ１２のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始されている。
【１５４２】
このような流れとなる場合には、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｐ６のタイミング）してから遊技者が実際にその恩恵を享受できるまでにタイムラグが生じる。既に説明したように、この恩恵については、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選と、電動役物９３の開状態への切り替え（電動役物９３によるサポート遊技）の２つに大別される。
【１５４３】
高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｐ６のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｐ７のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅

延時間ＴＷ４）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの確定表示時間となっており、低頻度サポートモードにて設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の確定表示時間の最大値が０．５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ１＝０ｓｅｃ～０．５ｓｅｃとなる。

【１５４４】

高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｐ６のタイミング）してから電動役物９３が開状態となるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ５）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの確定表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となっており、低頻度サポートモードにて設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間の最大値が０．５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ２＝１．５ｓｅｃ～２ｓｅｃとなる。なお、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選の当選確率については１／２であるため、当該サポート抽選に外れ続けた場合にはその分だけ遅延時間ＴＷ５が長くなる。

【１５４５】

（パターン４：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート当選に対応した絵柄の確定表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図１９６（ｂ）には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて当たり結果（サポート当選）に対応した絵柄を確定表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５４６】

ｔｑ１のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１において、絵柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れ結果に対応しており、ｔｑ４のタイミングにて特殊外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。確定表示時間が経過したｔｑ６のタイミングでは、当該遊技回が終了し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わっている。

【１５４７】

ここで、ｔｑ６のタイミングよりも前のｔｑ３のタイミングではスルーゲート用表示部ＤＳにて絵柄の変動表示が開始されている。この変動表示については当たり結果（サポート当選）に対応しており、スルーゲート用表示部ＤＳにはｔｑ４のタイミング～ｔｑ６のタイミング間のｔｑ５のタイミングにてサポート当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。つまり、図１９５（ｂ）に示す例では、スルーゲート用表示部ＤＳにおいてサポート当選に対応する絵柄の確定表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立している。

【１５４８】

ｔｑ５のタイミングから確定表示時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｑ７のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにサポート当選に対応する絵柄の停止表示（確定表示）が終了し、電動役物９３によるサポート遊技が開始されている。

【１５４９】

このサポート遊技においては先ず、オープニングパートが実行される。オープニングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｑ８のタイミングでは、電動役物９３の駆動部へ駆動信号が出力され、当該電動役物９３が閉状態から開状態に切り替わる（メインパートへ移行する）。これにより、第２作動口９２への入賞が許容されることとなる。メインパートにおいては電動役物９３が開状態（２ｓｅｃ）→閉状態（０．１ｓｅｃ）→開状態（２ｓｅｃ）となる。メインパートが終了したｔｑ９のタイミングでは、エンディングパートへ移行し、エンディングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｑ１０のタイミング、すなわちサポート遊技が終了したｔｑ１０のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始されている。

【１５５０】

このような流れとなる場合には、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｍ５のタイミング）してから遊技者が実際にその恩恵を享受できるまでにタイムラグが生じる。既に説明したように、この恩恵については、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選と、電動役物９３の開状態への切り替え（電動役物９３によるサポート遊技）の２つに大別されるが、図１９６（ｂ）に示す例では後者となる。

【１５５１】

高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｑ６のタイミング）してから電動役物９３が開状態となるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ６）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの確定表示時間＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となっており、低頻度サポートモードにて設定されるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間の最大値が０．５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ６＝０．５ｓｅｃ～１ｓｅｃとなる。

【１５５２】

（パターン５：電動役物９３の開放中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図１９７には、電動役物９３の開放中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５５３】

ｔｒ１のタイミングでは作動口用表示部Ｄ１において、絵柄の変動表示が開始されている。この遊技回については特殊外れ結果に対応しており、ｔｒ５のタイミングにて特殊外れ結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。確定表示時間が経過したｔｒ８のタイミングでは、当該遊技回が終了し、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わっている。

【１５５４】

ここで、ｔｒ８のタイミングよりも前のｔｒ３のタイミングではスルーゲート用表示部ＤＳにて絵柄の変動表示が開始されている。この変動表示については当たり結果（サポート当選）に対応しており、スルーゲート用表示部ＤＳにはｔｒ５のタイミングよりも前のｔｒ４のタイミングにてサポート当選に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されている。ｔｒ４のタイミングから確定表示時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｒ６のタイミング、詳しくはｔｒ５のタイミング～ｔｒ８のタイミングの間のｔｒ６のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにサポート当選に対応する絵柄の停止表示（確定表示）が終了し、電動役物９３によるサポート遊技が開始されている。つまり、図１９７に示す例では、サポート遊技中（詳しくは電動約野の９３の開放中）に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立している。

【１５５５】

このサポート遊技においては先ず、オープニングパートが実行される。オープニングパートの実行時間（０．５ｓｅｃ）が経過したｔｒ７のタイミングでは、電動役物９３の駆動部へ駆動信号が出力され、当該電動役物９３が閉状態から開状態に切り替わる（メインパートへ移行する）。これにより、第２作動口９２への入賞が許容されることとなる。メインパートにおいては電動役物９３が開状態（０．１ｓｅｃ）となる。メインパートが終了したｔｒ９のタイミングでは、エンディングパートへ移行し、エンディングパートの実行時間（１４．９ｓｅｃ）が経過したｔｒ１２のタイミング、すなわちサポート遊技が終了したｔｒ１２のタイミングでは、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が開始されている。

【１５５６】

このような流れとなる場合には、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｒ８のタイミング）してから遊技者が実際にその恩恵を享受できるまでにタイムラグが生じる。既に説明したように、この恩恵については、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選と、電動役物９３の開状態への切り替え（電動役物９３によるサポート遊技）の２つに大別される。

【１５５７】
高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｒ８のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｒ１２のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ７）＝サポート遊技の残りの実行時間となっており、低頻度サポートモード（ショート開放）におけるサポート遊技の実行時間の最大値が１５．５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ１＝０ｓｅｃ～１５．５ｓｅｃとなる。
【１５５８】
高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｒ８のタイミング）してから電動役物９３が開状態となるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ８）＝サポート遊技の残りの実行時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となっており、低頻度サポートモード（ショート開放）におけるサポート遊技の実行時間の最大値が１５．５ｓｅｃである点に鑑みれば、遅延時間ＴＷ２＝１．５ｓｅｃ～１７ｓｅｃとなる。なお、高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選の当選確率については１／２であるため、当該サポート抽選に外れ続けた場合にはその分だけ遅延時間ＴＷ８が長くなる。
【１５５９】
本実施の形態において低頻度サポートモード中に電動役物９３が１度開放される場合の平均所要時間は、サポート非当選確率×（スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間）＋サポート当選確率×（スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋サポート遊技の実行時間）となる。つまり、本実施の形態では、上記平均所要時間は「２３．２５ｓｅｃ」となっている。
【１５６０】
仮に上述したエンディングパートやオープニングパートを削除し、これらの代わりにスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を長くすることで上記平均所要時間を担保しようとした場合には、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間が「２３．２ｓｅｃ」となる。言い換えれば、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を「２３．２ｓｅｃ」とすれば、本実施の形態と同様の平均所要時間とすることができる。しかしながら、このような構成と本実施の形態に示した構成とを対比した場合には、上述した遅延時間が極端に長くなることを抑制する上で本実施の形態に示した構成の方が有利となる。
【１５６１】
以下、図１９８～図２０１を参照して、上述したオープニング及びエンディングの代わりにスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を長くすることで時間を稼ぐように構成されたものと比較する。図１９８～図２０１における（ａ）群は比較対象おける遊技の流れを示すタイミングチャート、図１９８～図２０１における（ｂ）群は本実施の形態に示す構成における遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【１５６２】
（対比１：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート非当選に対応した絵柄の変動表示後半に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）
図１９８には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて外れ結果（サポート非当選）に対応した絵柄を変動表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合、詳しくは当該変動表示の後半（終了直前）に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。
【１５６３】
図１９８（ａ）に示す対比例では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらていない。このため、ｔｓ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｓ１

のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｓ２のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１１）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となる。また、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｓ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｓ３のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１２）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の終了間際に成立し、残りの変動表示時間がほぼ０ｓｅｃであるとみれば、遅延時間ＴＷ１１＝約０．５ｓｅｃ、遅延時間ＴＷ１２＝約１．５ｓｅｃとなる。

【１５６４】

これに対して、本実施の形態では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらている。このため、図１９８（ｂ）に示すように、ｔｔ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｔ１のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｔ２のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１３）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となる。また、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｔ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｔ３のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１４）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の終了間際に成立し、残りの変動表示時間がほぼ０ｓｅｃであるとみれば、遅延時間ＴＷ１２＝約０．５ｓｅｃ、遅延時間ＴＷ１３＝約２ｓｅｃとなる。

【１５６５】

つまり、遅延時間ＴＷ１１と遅延時間ＴＷ１３とに差はなく、遅延時間ＴＷ１２と遅延時間ＴＷ１４との差は微小（０．５ｓｅｃ）となる。

【１５６６】

（対比２：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート非当選に対応した絵柄の変動表示前半に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図１９９には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて外れ結果（サポート非当選）に対応した絵柄を変動表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合、詳しくは当該変動表示の前半（開始直後）に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５６７】

図１９９（ａ）に示す対比例では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらていない。このため、ｔｕ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｕ１のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｕ２のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１５）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となる。また、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｕ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｕ３のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１６）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻

度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の開始直後に成立し、残りの変動表示時間がほぼＭＡＸであるとみれば、遅延時間ＴＷ１５＝約２３．７ｓｅｃ、遅延時間ＴＷ１６＝約２４．７ｓｅｃとなる。

【１５６８】

これに対して、本実施の形態では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらている。このため、図１９９（ｂ）に示すように、ｔｖ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｖ１のタイミング）してから高頻度サポートモードＡにおける抽選が実行（ｔｖ２のタイミング）されるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１７）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となる。また、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｖ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｖ３のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１８）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間（高頻度サポートモードＡ対応）＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の開始直後に成立し、残りの変動表示時間がほぼＭＡＸであるとみれば、遅延時間ＴＷ１７＝約１５．４ｓｅｃ、遅延時間ＴＷ１８＝約１６．９ｓｅｃとなる。

【１５６９】

つまり、遅延時間ＴＷ１５，ＴＷ１６と遅延時間ＴＷ１７，ＴＷ１８との差は顕著（７．８ｓｅｃ，８．３ｓｅｃ）となる。

【１５７０】

（対比３：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート当選に対応した絵柄の変動表示後半に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）

図２００には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて当たり結果（サポート当選）に対応した絵柄を変動表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合、詳しくは当該変動表示の後半（終了直前）に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。

【１５７１】

図２００（ａ）に示す対比例では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらていない。このため、ｔｗ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｗ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｗ２のタイミング）となるまでのタイムラグ（遅延時間ＴＷ１２）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の終了間際に成立し、残りの変動表示時間がほぼ０ｓｅｃであるとみれば、遅延時間ＴＷ１９＝約０．５ｓｅｃとなる。

【１５７２】

これに対して、本実施の形態では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらている。このため、図２００（ｂ）に示すように、ｔｘ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｘ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｘ２のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ２０）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となる。上述の如く高頻度サポートモードＡ

への移行条件が変動表示の終了間際に成立し、残りの変動表示時間がほぼ０ｓｅｃであるとみれば、遅延時間ＴＷ１９＝約１ｓｅｃとなる。
【１５７３】
つまり、遅延時間ＴＷ１８と遅延時間ＴＷ１９との差は微小（０．５ｓｅｃ）となる。
【１５７４】
（対比４：スルーゲート用表示部ＤＳにおけるサポート当選に対応した絵柄の変動表示前半に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合）
図２０１には、スルーゲート用表示部ＤＳにおいて当たり結果（サポート当選）に対応した絵柄を変動表示している最中に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合、詳しくは当該変動表示の前半（開始直後）に高頻度サポートモードＡへの移行条件成立となった場合の遊技の流れを例示している。
【１５７５】
図２０１（ａ）に示す対比例では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらていない。このため、ｔｙ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｙ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｙ２のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ２１）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の開始直後に成立し、残りの変動表示時間がほぼＭＡＸであるとみれば、遅延時間ＴＷ２１＝約２３．７ｓｅｃとなる。
【１５７６】
これに対して、本実施の形態では、サポート遊技にオープニング及びエンディングが設けらている。このため、図２０１（ｂ）に示すように、ｔｚ１のタイミングにおいて高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に遊技者が恩恵を享受できるようになるまでのタイムラグ（遅延時間）は以下の通りとなる。すなわち、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立（ｔｚ１のタイミング）してから電動役物９３が開状態となる（ｔｚ２のタイミング）までのタイムラグ（遅延時間ＴＷ２２）＝スルーゲート用表示部ＤＳにおける残りの変動表示時間＋スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示時間＋サポート遊技におけるオープニングの実行時間となる。上述の如く高頻度サポートモードＡへの移行条件が変動表示の開始直後に成立し、残りの変動表示時間がほぼＭＡＸであるとみれば、遅延時間ＴＷ２２＝約１６ｓｅｃとなる。
【１５７７】
つまり、遅延時間ＴＷ２１と遅延時間ＴＷ２２との差は顕著（７．７ｓｅｃ）となる。
【１５７８】
以上詳述した第２１の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。
【１５７９】
大当たり結果となった場合には特別遊技状態を経由して高頻度サポートモードへ移行し、特殊外れ結果となった場合には特別遊技状態を経由することなく高頻度サポートモードへ移行する構成とすれば、サポートモードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、低頻度サポートモード対応の第１通常遊技状態から特別遊技状態を経由して高頻度サポートモードＢ対応の第２通常遊技状態や第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態においてまとまった出球を獲得できる。つまり、遊技者は大当たり結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できる。このため、通常遊技状態（特に第３通常遊技状態）へ復帰してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、特殊外れ結果となって第１通常遊技状態から高頻度サポートモードＡ対応の第４通常遊技状態へ移行する場合には、内部的に第４通常遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの時間（遅延時間）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技

者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。また、第１通常遊技状態に対する第３通常遊技状態の優位性を担保する上では、第１通常遊技状態において電動役物９３が頻繁に開状態となることは好ましくない。単に開状態となる頻度を引き下げる上では例えばスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の変動表示時間が長くなることで遅延時間の最大値についても大きくなり得る。

【１５８０】

そこで、本実施の形態に示したように、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１通常遊技状態中の開状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示時間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延時間を変動表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延時間の最大値を低減できる。故に、第１通常遊技状態中に開状態への切り替えが頻発することを抑制して第４通常遊技状態の優位性を担保しつつ、第４通常遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの時間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本実施の形態においては特に、第１通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行時間が第１通常遊技状態中にスルーゲート用表示部ＤＳにて絵柄の変動表示が開始された場合の変動表示時間及び確定表示時間の和よりも短い期間となっている。このような構成とすれば、上記効果を好適に発揮させることが出来る。

【１５８１】

エンディングパート中は遊技者にあたかもサポート遊技が止まって恩恵を享受可能となるタイミングが無駄に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。これに対して、絵柄の変動表示が実行されている最中はそのような印象を与えにくい。そこで、第１通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行時間が第１通常遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の変動表示時間を超えない構成とすれば、第４通常遊技状態への移行がエンディングパート中に発生する機会がスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示中に発生する機会よりも少なくなる。これにより、上記懸念を緩和できる。

【１５８２】

上記遅延が発生する場合には、それが一部にまとまることで遊技者のストレスが局所的に大きくなると懸念される。そこで、本実施の形態に示したように、メインパートの前後にオープニングパートとエンディングパートを配し、それら各パートで遅延機能を分担する構成とすることにより上記懸念を緩和できる。

【１５８３】

第１通常遊技状態におけるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示中（当選結果に対応）に第４通常遊技状態へ移行した場合には、サポート遊技が第４通常遊技状態に対応するものとなる。次のサポート抽選→当選結果まで第４通常遊技状態に対応した開状態への切り替えが持ち越されない構成とすることにより、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これに対して、既にサポート遊技が開始されている状況下（サポート遊技中）にて第４通常遊技状態へ移行した場合には、その後のサポート抽選に当選してサポート遊技が実行される必要が生じる。このように少なくとも１回のサポート抽選及びスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示を経てサポート遊技が実行されるため、当該絵柄の変動表示中に第４通常遊技状態へ移行する場合と比較して遅延時間が長くなり得る。そこで、本実施の形態に示したように、第１通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行時間を第１通常遊技状態中に絵柄の変動表示が開始された場合の変動表示時間及び確定表示時間の和よりも短い時間となるように構成することで、サポート遊技中の第３通常遊技状態への移行が発生しその後のサポート抽選に当選してサポート遊技が実行される場合であっても電動役物９３が開状態となるまでの時間（すなわち恩恵を体感できるまでの時間）が極端に長くなることを抑制できる。

【１５８４】
単にエンディングパートを設けた場合には、当該エンディングパートの存在が第４通常遊技状態においては円滑な遊技進行の妨げになると想定される。そこで、本実施の形態に示したように、第４通常遊技状態においてはエンディングパートの実行時間が短縮される構成とすることにより、そのような懸念を払拭できる。
【１５８５】
第１通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合に当該サポート遊技を構成するエンディングパートの実行時間は当該サポート遊技を構成するメインパートの実行時間よりも長く、第４通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合に当該サポート遊技を構成するエンディングパートの実行時間は当該サポート遊技を構成するメインパートの実行時間よりも短くなっている。このように、第４通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合にはメインパートが支配的となり、第１通常遊技状態中にサポート遊技が開始された場合にはエンディングパートが支配的となるように構成することで、特徴Ｙ２等に示した効果を一層好適に発揮させることができる。
【１５８６】
＜変形例１＞
上記第２１の実施の形態では、低頻度サポートモードにおけるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１５ｓｅｃ）と確定表示時間（０．５ｓｅｃ）の和（１５．５ｓｅｃ）よりも、ショート開放時のエンディングパートの実行時間（１４．９ｓｅｃ）の方が若干短い構成としたが、これに限定されるものではない。少なくとも高頻度サポートモードＡの恩恵を享受可能となるまでの最長時間が、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合とサポート遊技中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合とで遊技者によって同一と認識される程度の差であればよい。例えばその差を１．５ｓｅｃ（上記和の１０％程度）まで拡張することも可能である。また、低頻度サポートモードにおけるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１５ｓｅｃ）と確定表示時間（０．５ｓｅｃ）の和（１５．５ｓｅｃ）と、ショート開放時のエンディングパートの実行時間（１４．９ｓｅｃ）とを同一となるように構成してもよい。
【１５８７】
なお、低頻度サポートモードにおけるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１５ｓｅｃ）と確定表示時間（０．５ｓｅｃ）の和（１５．５ｓｅｃ）と、ショート開放時のサポート遊技の実行時間（１５．５ｓｅｃ）とを同一としたが、低頻度サポートモードにおけるスルーゲート用表示部ＤＳの絵柄の変動表示時間（１５ｓｅｃ）と確定表示時間（０．５ｓｅｃ）の和よりも、ショート開放時のサポート遊技の実行時間の方が短くなるように変更してもよい。
【１５８８】
＜変形例２＞
上記第２１の実施の形態では、サポート抽選に当選することで開始されるサポート遊技をオープニングパート、メインパート、エンディングパートの３つのパートで構成したが、これを変更し、サポート遊技をメインパート及びエンディングパートで構成することも可能である。
【１５８９】
また、サポート遊技をオープニングパート及びメインパートで構成することも可能であるが、このような構成とする場合には、オープニングパートの実行時間を上記第２１の実施の形態に示したオープニングパートの実行時間とエンディングパートの実行時間との和となるように変更することが好ましい。
【１５９０】
＜変形例３＞
上記第２１の実施の形態では、サポート遊技におけるエンディングパートの実行時間をオープニングパートの実行時間よりも長くなるように偏重させたが、これを変更し、サポ

ート遊技におけるオープニングパートの実行時間をエンディングパートの実行時間よりも長くなるように偏重させてもよいし、サポート遊技におけるエンディングパートの実行時間とオープニングパートの実行時間とを同じ長さとなるように揃えてもよい。

【１５９１】

＜変形例４＞

上記第２１の実施の形態では、低頻度サポートモード中にサポート遊技が実行される場合に当該サポート遊技におけるエンディングパートの実行時間を何れも１４．９ｓｅｃとしたが、これに限定されるものではない。低頻度サポートモード中にサポート遊技が実行される場合に当該サポート遊技におけるエンディングパートの実行時間として複数の候補を設けてもよい。例えば、サポート抽選に当選した場合の種別によってエンディングパートの実行時間を相違させる構成とすることも可能である。

【１５９２】

＜変形例５＞

第２作動口９２への入賞を左右する電動役物９３の具体的な構造については任意である。例えば、開閉部材（シャッタ）としての可動片の数については１つとしてもよい。また、可動片を回動式ではなくスライド式とすることも可能である。更には、可動片の動作方向は遊技盤８０ａの前面に平行な方向から遊技盤８０ａの厚さ方向に変更してもよい。

【１５９３】

＜変形例６＞

上記第２１の実施の形態では、サポート遊技の態様をスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示が終了（完了）したタイミング、すなわちサポート遊技の開始タイミングとしたが、これに限定されるものではない。例えば、オープニングについては全てのサポートモードで共通とした上で、サポート遊技におけるオープニングパートの終了タイミング、すなわちメインパートの開始タイミングにてサポート遊技の態様（開閉態様やエンディングパートの実行時間）を決定する構成とすることも可能である。また、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の確定表示が開始されるタイミングや、絵柄の可変表示が開始されたタイミングでサポート遊技の態様を決定する構成とすることも可能である。

【１５９４】

＜変形例７＞

スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が低頻度サポートモード中に開始された場合の当該絵柄の確定表示時間よりも、スルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示が高頻度サポートモードＡ中に開始された場合の当該絵柄の確定表示時間を短くしてもよい。高頻度サポートモードＡにおいてはサポート抽選の当選確率が低頻度サポートモードと同様に１／２であり、高頻度サポートモードＡの移行条件が成立したとしてもサポート非当選が連続する可能性がある。そこで、上述の如く確定表示時間が短縮される構成とすれば高頻度サポートモードＡに切り替わってから電動役物９３が実際に開放されるまでのタイムラグを軽減できる。これは、遊技進行の円滑化を図り遊技者のストレスを軽減する上で好ましい。

【１５９５】

＜変形例８＞

上記第２１の実施の形態では、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードＡとではサポート抽選に当選する確率を同一（何れも１／２）としたが、これに限定されるものではない。高頻度サポートモードＡにおけるサポート抽選の当選確率を低頻度サポートモードにおけるサポート抽選の当選確率よりも高くすることも可能である。

【１５９６】

＜変形例９＞

上記第２１の実施の形態では、高頻度サポートモードＡ中にサポート遊技が実行される場合のエンディングパートの実行時間と、高頻度サポートモードＢ中にサポート遊技が実行される場合のエンディングパートの実行時間とを同一としたが、高頻度サポートモードＡ中にサポート遊技が実行される場合のエンディングパートの実行時間と、高頻度サポー

トモードＢ中にサポート遊技が実行される場合のエンディングパートの実行時間とを個別に規定してもよい。すなわち、エンディングパートの実行時間を高頻度サポートモードＡと高頻度サポートモードＢとで相違させてもよい。この場合、高頻度サポートモードＡの方が高頻度サポートモードＢよりもエンディングパートの実行時間が短くなるようにすることが好ましい。

【１５９７】

＜変形例１０＞

他の実施の形態と同様に、第１作動口９１への入賞に基づく抽選と第２作動口９２への入賞に基づく抽選とに有利度の差を設けてもよい。例えば、電動役物９３が付属する第２作動口９２への入賞に基づく抽選の有利度を第１作動口９１への入賞に基づく抽選の有利度よりも高くすることも可能である。

【１５９８】

＜第２２の実施の形態＞

上記第２１の実施の形態では、低頻度サポートモード中にサポート遊技が開始される場合にはオープニングパートの実行時間として「０．５ｓｅｃ」が設定される構成とした。このオープニングパートについても、高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立した場合に生じる遅延時間が過度に長くなることを抑制する機能を有している。そして、オープニングパートとエンディングパートとの両方で時間を確保する構成とすることは、局所的なストレスを緩和させる上で好ましい。但し、このようなオープニングパートの存在は、サポート抽選に当選した場合に、一刻も早い開放に期待する遊技者にとっては酷となる。本実施の形態においては、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、図２０２の概略図を参照して、本実施の形態における特徴的な構成を第２１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【１５９９】

本実施の形態においても、サポート抽選に当選し、その結果に対応した絵柄の確定表示が終了（完了）したタイミングでサポート遊技に移行する。ここで、低頻度サポートとなっている状況下にてサポート遊技が開始される場合には、オープニングパートの実行時間として「０ｓｅｃ」が設定され、エンディングパートの実行時間として「１５．４ｓｅｃ」が設定される。つまり、本実施の形態では、ショート開放時にはオープニングが発生せず、直ちにメインパートが実行される構成となっている。そして、第２１の実施の形態に示したオープニングパートの実行時間に相当する時間をエンディングパートの実行時間に加算することで、ショート開放時のサポート遊技の実行時間については第２１の実施の形態と同一（１５．５ｓｅｃ）となるように構成されている。

【１６００】

これに対して、高頻度サポートＡ，Ｂとなっている状況下にてサポート遊技が開始される場合には、オープニングパートの実行時間として「０．８ｓｅｃ」が設定され、エンディングパートの実行時間として「０．２ｓｅｃ」が設定される。つまり、本実施の形態では、ロング開放時にはオープニングパートの実行時間とエンディングパートの実行時間との大小関係が逆となっている。

【１６０１】

＜変形例１＞

上記第２２の実施の形態では、ショート開放対応のサポート遊技においてはオープニングパートの実行時間を０ｓｅｃ、すなわちオープニングパートが実行されない構成としたが、これに限定されるものではない。少なくともエンディングパートの実行時間（１５．４ｓｅｃ）やロング開放対応のサポート遊技におけるオープニングパートの実行時間（０．８ｓｅｃ）よりも短くなるように規定されているのであれば足り、ショート開放対応のサポート遊技においてもオープニングパートが短時間で実行される構成を否定するものではない。

【１６０２】

＜変形例２＞

上記第２２の実施の形態では、ロング開放対応のサポート遊技においてはエンディングパートの実行時間を０．２ｓｅｃとしたが、これに限定されるものではない。例えば、ロング開放対応のサポート遊技においてはエンディングパートの実行時間を０ｓｅｃ、すなわちエンディングパートが実行されない構成とすることも可能である。

【１６０３】

＜第２３の実施の形態＞

上記第２１の実施の形態及び第２２の実施の形態では、ロング開放時にもオープニングパートが実行される。既に説明したように、内部的には低頻度サポートモードから高頻度サポートモードＡに切り替わった場合であっても、実際に電動役物９３が開状態となるまでにはサポート抽選に当選する必要があるが、高頻度サポートモードＡにおいてはサポート抽選に当選する確率が低頻度サポートモードと同様に１／２となっている。つまり、サポート抽選に連続して外れた場合には電動役物９３が開状態となるまでの時間が間延びし得る。これは遊技者の満足度を低下させて、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになり得る。本実施の形態においては、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、第２１の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における特徴的な構成について説明する。

【１６０４】

本実施の形態では、低頻度サポートモード中にサポート遊技（ショート開放）が開始される場合には、第２１の実施の形態と同様に、オープニングパートが実行される構成となっている。これに対して、高頻度サポートモードＡ，Ｂ中にサポート遊技（ロング開放）が開始される場合にはオープニングパートの実行時間が０ｓｅｃとなり、実質的にオープニングパートが実行されない構成となっている。このような構成とすれば、低頻度サポートモード中は、オープニングパートを利用して上述した遅延時間の最大値が過度に大きくなることを抑制しつつ、サポート遊技中に高頻度サポートモードＡへの移行条件が成立し以降のサポート抽選に当選してロング開放対応のサポート遊技が実行される場合に、移行条件成立から電動役物９３が開状態となるまでの時間を短縮できる。

【１６０５】

＜その他の実施の形態＞

なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記各実施の形態に対して適用してもよい。また、上記各実施の形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。実施の形態の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。

【１６０６】

（１）上記各実施の形態では、第１通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルと第４通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルとを共通としたが、第１通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルと第４通常遊技状態にて参照される変動表示時間テーブルとを個別に設けてもよい。すなわち、第１通常遊技状態にて設定される変動表示時間の範囲や内わけと、第４通常遊技状態にて設定される変動表示時間の範囲や内わけとを相違させてもよい。

【１６０７】

（２）上記各実施の形態では、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ切り替わる際に電動役物９３が開状態となっている場合には、電動役物９３を強制的に閉状態に切り替えることにより第２作動口９２への更なる入賞を回避する構成とした。低頻度サポートモードへの切替後の第２作動口９２への入賞を回避する上では、例えば高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ切り替わる場合に、切替契機となる遊技回（終了基準回数到達となる遊技回）が終了する前に高頻度サポートモードから低頻度サポートモードへ切り替える構成とすることも可能である。具体的には、終了基準回数到達となる遊

技回にて変動表示中の所定のタイミングにて高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える構成としたり、終了基準回数到達となる遊技回にて確定表示が開始されるタイミングにて高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替える構成としたりすることも可能である。

【１６０８】

（３）第１作動口９１及び第２作動口９２への入賞に基づく抽選にて特殊外れとなる構成においては、第１作動口９１への入賞に基づいて特殊外れとなる確率と、第２作動口への入賞に基づいて特殊外れとなる確率とを相違させることも可能である。例えば、第１作動口９１への入賞に基づいて特殊外れとなる確率を第２作動口への入賞に基づいて特殊外れとなる確率よりも低くしてもよいし、第１作動口９１への入賞に基づいて特殊外れとなる確率を第２作動口への入賞に基づいて特殊外れとなる確率よりも高くしてもよい。

【１６０９】

（４）特殊外れを契機とした高頻度サポートモード中に天井到達となった場合には、終了基準回数に達したことに基づいて特殊外れを契機とした高頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）から低頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）へ移行し、その後、高頻度サポートモード対応の遊技状態へ移行する構成としたが、このように低頻度サポートモード対応の遊技状態を介在させるか否かについては任意である。例えば、特殊外れを契機とした高頻度サポートモード中に天井到達となった場合には、終了基準回数に達したことに基づいて特殊外れを契機とした高頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）から天井到達を契機とした高頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）へシフトさせる構成とすることも可能である。つまり、特殊外れを契機とした高頻度サポートモード中に天井到達となった場合には、終了基準回数に達した際に低頻度サポートモード対応の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）を介在させることなく高頻度サポートモード対応の遊技状態を継続させる構成とすることも可能である。

【１６１０】

（５）天井到達となる遊技回にて特殊外れとなった場合には、天井到達を契機として高頻度サポートモードへ移行させる構成（天井到達を優先させる構成）としてもよいし、特殊外れを契機としては高頻度サポートモードへ移行させる構成（特殊はずれを優先させる構成）としてもよい。

【１６１１】

（６）上記各実施の形態では、第１作動口９１に係る遊技回及び第２作動口９２に係る遊技回の何れが実行される場合についても遊技回数カウンタが更新される構成としたが、これに限定されるものではない。遊技回数カウンタが第１作動口９１に係る遊技回が実行される場合に更新される一方、第２作動口９２に係る遊技回が実行される場合には更新されない構成とすることも可能である。また、遊技回数カウンタが第２作動口９２に係る遊技回が実行される場合に更新される一方、第１作動口９１に係る遊技回が実行される場合には更新されない構成とすることも可能である。

【１６１２】

（７）上記各実施の形態では、遊技回数カウンタの値が上限（天井）に達した場合には、天井到達を契機とした高頻度サポートモードＡが終了した後に遊技回数カウンタによる遊技回のカウントが開始される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、遊技回数カウンタの値が上限（天井）に達した場合には、天井到達の次の遊技回から遊技回数カウンタによる遊技回のカウントが開始される構成とすることも可能である。

【１６１３】

（８）上記各実施の形態では、遊技回数カウンタの値が遊技回の開始時に更新（「１」減算）される構成としたが、遊技回数カウンタの値の更新タイミングについては任意である。例えば、確定表示が実行されるタイミングや遊技回が終了するタイミングにて遊技回数カウンタが更新（「１」減算）される構成とすることも可能である。

【１６１４】

（９）上記各実施の形態では、高頻度サポートモードＡ及び高頻度サポートモードＢの何れのサポートモードとなっている場合にも持ち球が微減となるようにベース（遊技球の発射数に対する賞球数の割合い）を設定したが、これに限定されるものではない。少なくとも一方のサポートモードについては持ち球が微増となるようにベースを設定することも可能である。

【１６１５】

（１０）遊技領域ＰＥにおける可変入賞装置８３の配置箇所については任意である。例えば、遊技領域ＰＥにおける遊技球の流下経路として、遊技盤８０ａの中央に配置された可変表示ユニット８５を左側から迂回する左ルートと、右側から迂回する右ルートとが設けられている場合には、可変入賞装置８３を一方のルートに配設し、他方のルートに発射された遊技球の可変入賞装置８３への到達が不可となるように制限してもよい。

【１６１６】

（１１）上記各実施の形態では、主制御装置１６２における当否抽選（判定処理）が行われたことに基づいて作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示や図柄表示装置９５における図柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。主制御装置１６２における当否抽選（判定処理）に先立って作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の変動表示や図柄表示装置９５における図柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。

【１６１７】

（１２）上記各実施の形態では、主制御装置１６２におけるサポート抽選（判定処理）が行われたことに基づいてスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。主制御装置１６２におけるサポート抽選（判定処理）に先立ってスルーゲート用表示部ＤＳにおける絵柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。

【１６１８】

（１３）スルーゲート用表示部ＤＳと連動する演出を図柄表示装置等の他の表示装置にて実行し、当該演出によってサポート抽選の結果を遊技者に報知する構成とすることも可能である。

【１６１９】

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

【１６２０】

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

【１６２１】

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

【１６２２】

＜上記各実施の形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【１６２３】
＜特徴Ａ群＞
以下の特徴Ａ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【１６２４】
特徴Ａ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記判定手段による前記判定において前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記判定手段による前記判定において前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１６２５】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第１判定情報に対応する判定結果であるか、それとも第２判定情報に対応する判定結果であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。例えば、第２判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで特別遊技状態へ移行するまでに投資が過剰に嵩むことを抑制（遊技意欲の低下を抑制）したり、第１判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで遊技のメリハリを強化したりすることができる。特に、大量出球の契機（特別遊技状態への移行契機）ではない第２判定情報に対応する判定結果となった場合には速やかに第３切替モードに変更される構成とすることにより、遊技者の満足度を向上させることができる。
【１６２６】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【１６２７】
特徴Ａ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたこ

とに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、

前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記所定遊技状態として、

前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、

前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、

前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と

が設けられており、

前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、

前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１６２８】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第１判定情報に対応する判定結果であるか、それとも第２判定情報に対応する判定結果であるかによって可変機構が受入

状態となる頻度が相違することとなる。例えば、第２判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで特別遊技状態へ移行するまでに投資が過剰に嵩むことを抑制（遊技意欲の低下を抑制）したり、第１判定情報に対応する判定結果となった場合の切替制御モードを優遇することで遊技のメリハリを強化したりすることができる。特に、大量出球の契機（特別遊技状態への移行契機）ではない第２判定情報に対応する判定結果となった場合には速やかに第３遊技状態（第３切替モード）に切り替わる構成とすることにより、遊技者の満足度を向上させることができる。

【１６２９】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【１６３０】

特徴Ａ３．前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記低確率モード及び前記高確率モードの何れにおいても前記判定手段による前記判定により前記第２判定情報に対応した判定結果となる確率は同一となるように構成されており、

前記第１遊技状態は、前記第１切替モード且つ前記低確率モードに対応しており、

前記第３遊技状態は、前記第３切替モード且つ前記低確率モードに対応していることを特徴とする特徴Ａ２に記載の遊技機。

【１６３１】

第１遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第３遊技状態へ移行する。この際、判定モードは低確率モードが引き継がれるものの切替制御モードは第１切替モードから第３切替モードに変更される。これにより、投資を抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となり、ある種の遊技者救済機能が発揮されることとなる。このような救済機能を発揮させる際には上述の如く特別遊技状態を非経由となるため、当該機能が発揮されるまでの所要時間を極力短くすることができるため、遊技が無駄に遅延されているかのような印象を遊技者に与えにくくすることができる。

【１６３２】

特徴Ａ４．前記第２移行手段による移行所要期間は、前記第１移行手段による移行所要期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【１６３３】

本特徴に示す構成によれば、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、速やかに切替制御モードが第３切替モードに変更されることとなり、上述した救済機能の恩恵を享受できるまでのタイムラグを小さくすることができる。これは、第１判定情報に対応する判定結果（特別遊技状態への移行）を目指す遊技者の遊技意欲の低下を抑制する上で好ましい。

【１６３４】

特徴Ａ５．前記可変機構用制御手段は、前記遊技領域に設けられた通過部（例えばスルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づく抽選（サポート抽選）にて当選した場合に、前記可変機構を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記第２切替モードは、前記抽選における当選確率が前記第１切替モードよりも高くなるように変更される構成となっており、

前記第３切替モードは、前記抽選における当選確率は前記第１切替モードと同一であるものの、当該抽選にて当選となって前記受入状態となるまでの所要期間が短くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１６３５】

本特徴に示すように、第１切替モード→第２切替モードとなる場合には通過部の通過に

基づく抽選における当選確率が変更され、第１切替モード→第３切替モードとなる場合には当該当選確率を変更することなく、当選から受入状態となるまでの所要時間が短くなる。このように異なるパラメータを用いて第２切替モードと第３切替モードとの差別化を図る構成とすれば、特徴Ａ１等に示した技術的思想を好適に実現できる。

【１６３６】

特徴Ａ６．前記第２切替モードは、前記第３切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【１６３７】

特徴Ａ６によれば、第２切替モードとなることで、第３切替モードと比較して、発射された遊技球の数に対する払出手段により払い出された遊技球の数の割合い、すなわち遊技球の払出数を遊技球の発射数で除した値（以下、ベースという）が高くなり、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となる。つまり、第１判定情報に対応する判定結果となって特別遊技状態経由で第２切替モードへ移行した場合には、大量出球を獲得するチャンスとなる。これに対して、第３切替モードにおいては、第１切替モードよりは上記ベースが優遇されるものの、その程度については第２切替モードよりも低く抑えられることで、救済機能が過剰になることを抑制できる。このような構成とすれば、複数の切替モードの併用によって遊技のメリハリを強化できる。

【１６３８】

特徴Ａ７．前記第３切替モードは、前記第２切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【１６３９】

特徴Ａ７によれば、第３切替モードとなることで、第２切替モードと比較して、発射された遊技球の数に対する払出手段により払い出された遊技球の数の割合い、すなわち遊技球の払出数を遊技球の発射数で除した値（以下、ベースという）が高くなり、持ち球の減りを抑えながら遊技を進めることが可能となる。つまり、第２判定情報に対応する判定結果となって特別遊技状態非経由で第３切替モードへ移行した場合には、その時点では大量出球は期待できないものの、持ち球の減りを大きく抑えながら第１判定情報に対応する判定結果となった大量出球を獲得する機会を伺うことができる。このような構成とすれば、遊技の健全性を好適に向上させることができる。

【１６４０】

特徴Ａ８．前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行するように構成されていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【１６４１】

第３切替モード対応の所定遊技状態における遊技回数に上限（終了基準回数）を設けることにより、第３切替モード→第１切替モードへの復帰が発生し得ることとなり、第３切替モードとなった後の遊技の緊張感の低下を好適に抑制できる。

【１６４２】

特徴Ａ９．前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記低確率モード及び前記高確率モードの何れにおいても前記判定手段による前記判定により前記第２判定情報に対応した判定結果となる確率は同一となるように構成されており、

前記所定遊技状態として、

前記第１切替モード且つ前記低確率モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モード且つ前記低確率モードに対応した第２遊技状態（例えば第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モード且つ前記低確率モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１移行手段は、前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる構成となっており、
前記第２移行手段は、前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる構成となっており、
前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第３移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化時に第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第４移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化時に第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【１６４３】
本特徴によれば、第３遊技状態における遊技回数に上限（終了基準回数）が設けられており、上限到達で第３遊技状態→第１遊技状態への降格（復帰）が発生し得る。このような構成とすれば、第３遊技状態への移行後の遊技の緊張感の低下を好適に抑制できる。
【１６４４】
また、第２遊技状態及び第３遊技状態には終了基準回数が各々設定される。遊技回数に上限が設けられた限定的な有利状態への移行ルートを特別遊技状態経由／非経由で各々設けることにより遊技の多様化に寄与できる。なお、このような構成とする上では、第３切替モードにおけるベースを、第１切替モードにおけるベースとの差よりも第２切替モードにおけるベースとの差の方が小さくなるように構成することが好ましい。
【１６４５】
特徴Ａ１０．前記第４移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数を、前記第３移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数よりも少ない回数となるように設定する手段を有していることを特徴とする特徴Ａ９に記載の遊技機。
【１６４６】
本特徴に示すように、第３遊技状態における終了基準回数を第２遊技状態における終了基準回数よりも少なくなるように設定することは、第３遊技状態への移行頻度を引き上げて、遊技状態の移行頻度を高くする上で有利である。これは、遊技の単調化を抑制する上で好ましい。
【１６４７】
特徴Ａ１１．前記第４移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数を、前記第３移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数と同じ回数となるように設定する手段を有していることを特徴とする特徴Ａ９に記載の遊技機。
【１６４８】
本特徴に示すように、第３遊技状態における終了基準回数と第２遊技状態における終了基準回数とを揃える構成とすれば、１の遊技状態（第２遊技状態、第３遊技状態）への移

行ルートがあたかも複数設けられているかのように見せることができる。これは、遊技の多様化を実現しつつそれが遊技者の困惑を招く要因になることを回避する上で好ましい。
【１６４９】
特徴Ａ１２．前記第１遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数となった場合に前記第３遊技状態へ移行させる第５移行手段と、
前記第５移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合に、当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４００回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第６移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化時に第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第６移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数を、前記第４移行手段により前記第１遊技状態へ移行させる基準である終了基準回数よりも多い回数となるように設定する構成となっていることを特徴とする特徴Ａ９乃至特徴Ａ１１のいずれか１つに記載の遊技機。
【１６５０】
本特徴に示す構成によれば、第１遊技状態において第２判定情報に対応する判定結果となった場合、また、第１遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井）となった場合には、第３切替モード対応の第３遊技状態へ移行する。このように、第３遊技状態への移行契機を特別遊技状態への移行に対応しない判定結果や天井到達として、当該第３遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。特に、天井到達を契機として設定される終了基準回数を相対的に多く且つ第２判定情報に対応する判定結果を契機として設定される終了基準回数を相対的に少なくすることにより、遊技の多様化と救済機能の強化とを好適に実現させることができる。
【１６５１】
特徴Ａ１３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と、
前記第１遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第３遊技状態へ移行させる手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１６５２】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合又は第１遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井到達）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第１判定情報に対応する判定結果であるか、それとも第２判定情報に対応する判定結果又は天井到達であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。これにより、更なる遊技の多様化が実現される。特に、第３遊技状態への移行契機を特別遊技状態への移行に対応しない判定結果や天井到達として当該第３遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。

【１６５３】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【１６５４】
特徴Ａ１４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻

度が相違するように構成されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる手段と、
前記第１遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第３遊技状態へ移行させる手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１６５５】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第１遊技状態中に遊技回の実行回数が上限回数（天井到達）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。また、本特徴に示す構成においては、切替制御モードを上位のものに切り替える場合には、その契機が第１判定情報に対応する判定結果であるか、それとも天井到達であるかによって可変機構が受入状態となる頻度が相違することとなる。これにより、更なる遊技の多様化が実現される。特に、第３遊技状態への移行契機を天井到達として当該第３遊技状態による遊技者の救済を図ることにより、過度の投資の抑制に寄与できる。
【１６５６】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【１６５７】
なお、上記特徴Ａ１～特徴Ａ１２に示した各技術的思想を特徴Ａ１３～特徴Ａ１４に適用してもよい。
【１６５８】
＜特徴Ｂ群＞
以下の特徴Ｂ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【１６５９】
特徴Ｂ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制

御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる第１移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる第２移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２移行手段により前記第２種遊技状態に移行した後に前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば４０回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第３移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊

技状態へ移行させる機能）と、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる第４移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した前記第２種遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、少なくとも当該第２種遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となるまで当該上限回数到達を契機とした前記第２種遊技状態への移行を遅延させる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【１６６０】
特徴Ｂ１によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果や特別遊技状態終了後の遊技回数の上限回数到達（天井到達）によって高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第２種遊技状態への移行契機として第２判定情報に対応する判定結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第２種遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化されたり、第２判定情報に対応する判定結果を契機とした第２種遊技状態が強制終了されたりした場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第２種遊技状態中に天井到達となった場合には少なくとも当該第２種遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となるまで当該天井到達を契機とした第２種遊技状態への移行が遅延されることとなる。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

【１６６１】
なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）とを備えている遊技機であって、前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）とを備え、前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主

制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１種切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１種切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２種切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、前記第１種切替モード対応の前記所定遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、前記第１の移行手段により前記第１種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行した場合に、当該所定遊技状態における遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機とした第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に前記第２種切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）とを備え、前記第３の移行手段は、前記第２判定情報に対応する判定結果を契機として移行した第２種切替モード対応の前記所定遊技状態中に遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、少なくとも当該所定遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となるまで当該上限回数到達を契機とした前記第２種切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を遅延させる構成となっていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【１６６２】

特徴Ｂ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊

技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第３移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第４移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ

４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、少なくとも当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となるまで当該上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態への移行を遅延させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【１６６３】
特徴Ｂ２によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果や特別遊技状態終了後の遊技回数の上限回数到達（天井到達）によって第３切替モード対応の第３遊技状態へ移行する場合がある。第３切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第３遊技状態への移行契機として第２判定情報に対応する判定結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第３遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化されたり、第２判定情報に対応する判定結果を契機とした第３遊技状態が強制終了されたりした場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第３遊技状態中に天井到達となった場合には少なくとも当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数となるまで当該天井到達を契機とした第３遊技状態への移行が遅延されることとなる。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。
【１６６４】
特徴Ｂ３．前記第４移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合の前記可変機構の切替態様は、前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合の前記可変機構の切替態様と同一となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｂ２に記載の遊技機。
【１６６５】
特徴Ｂ２に示したように、第３遊技状態中に天井到達となり当該天井到達を契機とした第３遊技状態へ移行する場合には、可変機構の切替態様を同一となるように揃えることにより、天井到達の恩恵がそれまでの挙動に対して見劣りすることを抑制することができる。
【１６６６】
特徴Ｂ４．前記終了基準回数は第１終了基準回数であり、
前記第４移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば４００回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第５移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第１終了基準回数は、前記第２終了基準回数よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｂ２又は特徴Ｂ３に記載の遊技機。
【１６６７】
特徴Ｂ２に示した遅延機能を有している場合には、大きく遅延した後に天井到達による恩恵が即座に終了してしまっては遊技者の遊技意欲を損なう要因になると想定される。そこで、本特徴に示すように、第１終了基準回数　＜　第２終了基準回数とすることにより、過剰な遅延を抑制するとともに天井到達後の恩恵が陳腐であるとの印象となることを抑制することができる。
【１６６８】
特徴Ｂ５．前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となったことを契機とした前記第３移行手段による前記第１遊技状態への移行後に、前記上限回数到達を契機とした前記第３

遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１６６９】

本特徴に示すように、第３遊技状態中に天井到達となった場合には、第３遊技状態から第１遊技状態へ移行させた後に第３遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。

【１６７０】

特徴Ｂ６．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となったことを契機とした前記第３移行手段による前記第１遊技状態への移行後に、前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記第４移行手段による前記第３遊技状態への移行が遅延されている状況下にて前記第３移行手段により移行した前記第１遊技状態中に実行される遊技回数は前記取得情報記憶手段により記憶可能な特別情報の記憶上限よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１６７１】

本特徴に示すように、第３遊技状態中の天井到達となった場合には、第３遊技状態から第１遊技状態へ移行させた後に第３遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。また、第１遊技状態を介在させる構成においては、当該第１遊技状態における遊技回が繰り返されることで恩恵の享受が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。特に、第１遊技状態の介在によって記憶されている特別情報の数が０となって遊技回の連続進行が途切れることでそのような印象が強くなると想定される。この点、介在する第１遊技状態にて実行される遊技回数を特別情報の記憶上限よりも少なくなるように制限することで、第３遊技状態への復帰時に遊技回の連続が途切れることを回避し、上記懸念を好適に払拭することができる。

【１６７２】

特徴Ｂ７．前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第３遊技状態における遊技回の実行回数が前記終了基準回数となったことを契機とした前記第３移行手段による前記第１遊技状態への移行後であって当該第１遊技状態における１の遊技回の実行後に前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１６７３】

本特徴に示すように、第３遊技状態中の天井到達となった場合には、第３遊技状態から第１遊技状態へ移行させた後に第３遊技状態へ復帰させる構成とすることで、遊技のリズムにアクセントを付与することができ、遊技の単調化抑制に寄与できる。また、第１遊技状態を介在させる構成においては、当該第１遊技状態における遊技回が繰り返されることで恩恵の享受が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。この点、１の遊技回を経て第３遊技状態に復帰する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭することができる。

【１６７４】

特徴Ｂ８．前記第４移行手段により前記第３遊技状態への移行が遅延されている前記第１遊技状態中に前記第３遊技状態へ移行する旨を報知する報知手段を備えていることを特徴とする特徴Ｂ５乃至特徴Ｂ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【１６７５】

第１遊技状態中に第３遊技状態へ移行する旨を報知する機会を確保する構成とすることは、第１遊技状態への移行前の第３遊技状態中は各遊技回への注目を促す上で好ましい。

【１６７６】
特徴Ｂ９．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて前記遊技回用動作の動作期間を設定可能な動作期間設定手段を有し、
前記動作期間設定手段は、前記第４移行手段により前記第３遊技状態への移行が遅延されている前記第１遊技状態中に実行される遊技回については、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に関係なく所定の動作期間を設定するように構成されていることを特徴とする特徴Ｂ８に記載の遊技機。
【１６７７】
特徴Ｂ５等に示したように、第１遊技状態を経由して第３遊技状態に復帰する構成においては、第１遊技状態中に実行される遊技回の遊技回用動作の動作期間がばらつくことで以下の不都合が生じ得る。すなわち動作期間が比較的短い場合には第３遊技状態への移行を遊技者に報知するための時間が不十分となり、動作期間が比較的長い場合には第３遊技状態への移行が不当に遅延されているかのような印象を遊技者に与えやすくなったりする。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態への移行が遅延されている第１遊技状態中の遊技回については、取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に関係なく所定の動作期間を設定する構成として、動作期間を一定とすることで上記懸念を解消できる。
【１６７８】
特徴Ｂ１０．前記第４移行手段は、前記第２移行手段により移行した第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合には、当該第３遊技状態の終了後に他の遊技状態を経由することなく前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【１６７９】
本特徴に示すように、第２判定情報に対応する判定結果を契機とした第３遊技状態と天井到達を契機とした第３遊技状態とをシームレスに繋げる構成とすれば、２つの恩恵を１つにまとめることができ、インパクトを強化できる。
【１６８０】
特徴Ｂ１１．前記第２移行手段により移行した前記第３遊技状態中に前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となり、前記第４移行手段による前記第３遊技状態への移行が遅延されている最中に前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、前記上限回数到達を契機とした第４移行手段への移行が無効となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ１０のいずれか１つに記載の遊技機。
【１６８１】
本特徴に示すように天井到達を契機とした第３遊技状態への移行が控えている状況下にて第１判定情報に対応する判定結果となった場合に、天井到達を契機とした第３遊技状態への移行が無効となるように構成することは、遊技者の救済機能が過剰になることを抑制する上で好ましい。
【１６８２】
特徴Ｂ１２．前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記第３遊技状態への移行する旨を示す特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を備え、
前記特殊演出実行手段は、前記第１遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には当該上限回数到達となった遊技回において前記特殊演出を実行する一方、前記第２移行手段により移行した前記第３遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には当該上限回数到達となった遊技回において前記特殊演出を実行しない構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ１１のいずれか１つに記載の遊技機。
【１６８３】
第１遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回にて特殊演出

を実行することで第３遊技状態へ移行する旨が速やかに報知される。これに対して、第３遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合にはその遊技回では特殊演出が回避される。このように、天井到達を契機とした第３遊技状態への移行が遅延されている場合には、敢えて特殊演出を行わない構成とすることにより、第２判定情報に対応する判定結果を契機として移行した第３遊技状態への注目度が当該遊技状態の終了前に低下することを抑制できる。

【１６８４】

特徴Ｂ１３．前記第２移行手段により移行した前記第３遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には、当該上限回数到達となった遊技回の後に実行される遊技回であって、前記第４移行手段により前記上限回数到達を契機とした前記第３遊技状態へ移行する前の遊技回において前記第３遊技状態へ移行する旨を報知する手段を備えていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ１１のいずれか１つに記載の遊技機。

【１６８５】

本特徴に示すように、第３遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合には、天井到達となった後に実行される遊技回において当該天井到達を契機として第３遊技状態へ移行する前の遊技回において第３遊技状態への移行（天井到達）が遊技者に報知される。このような構成とすれば、天井到達となり得る遊技回以外の遊技回においても天井到達によって第３遊技状態が実質的に延長されることへの期待を促すことができる。

【１６８６】

特徴Ｂ１４．前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記第３遊技状態への移行する旨を示す特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を備え、

前記特殊演出実行手段は、前記第３遊技状態中に前記上限回数到達となり且つ当該第３遊技状態中における遊技回の実行回数が所定回数よりも多い場合には、当該上限回数到達となった遊技回において前記特殊演出を実行する一方、前記第３遊技状態中に前記上限回数到達となり且つ当該第３遊技状態中における遊技回の実行回数が前記所定回数よりも少ない場合には、当該上限回数到達となった遊技回よりも後に実行される遊技回において前記特殊演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ２乃至特徴Ｂ１１のいずれか１つに記載の遊技機。

【１６８７】

第２判定情報に対応する判定結果を契機として移行した第３遊技状態中に上限回数到達（天井到達）となった場合には、そのタイミングによって遊技者の印象に違いが生じ得る。例えば、移行直後に天井到達となった場合には第２判定情報に対応する判定結果が無駄引きであったかのような印象となる可能性がある。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態中に天井到達となった場合には、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数（それまでに実行された遊技回数）に応じて特殊演出の発生タイミング、すなわち天井到達の報知タイミングを相違させることにより、上記懸念を払しょくできる。

【１６８８】

なお、特徴Ｂ３～特徴Ｂ１４に示した各技術的思想を特徴Ｂ１に適用してもよい。

【１６８９】

因みに、上記特徴Ａ群に示した各技術的思想を特徴Ｂ１～特徴Ｂ１４に適用してもよい。

【１６９０】

＜特徴Ｃ群＞

以下の特徴Ｃ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術につい

て、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１６９１】

特徴Ｃ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、

前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定

においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２種遊技状態において、当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第３の移行手段により移行した前記第２種遊技状態において、当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第４の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１６９２】
特徴Ｃ１によれば、第１種遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果となった場合には特別遊技状態を経て第２種遊技状態に移行する。第２種遊技状態は、高頻度切替モードに対応しており、第２始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第２種遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２種遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１種遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報については第２記憶手段によって記憶され、第２種遊技状態から第１種遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている特別情報に基づいて遊技回が実行される。第２始動入球部に係る残りの遊技回においては第２判定情報に対応する判定結果となり得る。それら残りの遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を非経由で速やかに第２種遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１６９３】
特徴Ｃ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも

遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第３の移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１６９４】
特徴Ｃ２によれば、第１遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果となった場合には特別遊技状態を経て第２遊技状態に移行する。第２遊技状態は、第２切替モードに対応しており、第２始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが抑制される。第２遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報については第２記憶手段によって記憶され、第２遊技状態から第１遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている特別情報に基づいて遊技回が実行される。第２始動入球部に係る残りの遊技回においては第２判定情報に対応する判定結果となり得る。それら残りの遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を非経由で第３切替モード対応の第３遊技状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現する

ことにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【１６９５】
特徴Ｃ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記始動入球部として、前記遊技領域における第１流路（左ルート）に配設された第１始動入球部（第１作動口９１）と、前記遊技領域における第２流路（右ルート）に配設された第２始動入球部（第２作動口９２）とを有し、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく判定において

のみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第２通常遊技状態又は第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第３の移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１６９６】
特徴Ｃ３によれば、第１遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果となった場合には特別遊技状態を経て第２遊技状態に移行する。第２遊技状態は、第２切替モードに対応しており、第２ルートへ遊技球を発射することで第２始動入球部への入球が増えて持ち球の減りが抑制される。第２遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報については第２記憶手段によって記憶され、第２遊技状態から第１遊技状態へ移行した後は、それら記憶されている特別情報に基づいて遊技回が実行される。第２始動入球部に係る残りの遊技回においては第２判定情報に対応する判定結果となり得る。それら残りの遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を非経由で第３切替モード対応の第３遊技

状態へ移行し、高頻度切替モードがループすることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１６９７】

特徴Ｃ４．前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記第１判定情報に対応する判定結果となるよりも前記第２判定情報に対応する判定結果となりやすい構成となっていることを特徴とする特徴Ｃ２又は特徴Ｃ３に記載の遊技機。

【１６９８】

上述したように第２遊技状態又は第３遊技状態から第１遊技状態へ移行した場合には、第２記憶手段に記憶されている特別情報の数を上限として第２始動入球部に係る遊技回が実行される。これらの遊技回において第１判定情報に対応する判定結果となる確率よりも第２判定情報に対応する判定結果となる確率が高くなっており、第１判定情報に対応する判定結果とならなくても上記高頻度切替モードをループさせながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となっている。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果となる確率を無暗に高くすることなく遊技の興趣向上に貢献できる。

【１６９９】

特徴Ｃ５．前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態中に、前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果が無効となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１７００】

特徴Ｃ５によれば、第２／第３遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果が無効となる一方、第２／第３遊技状態から第１遊技状態へ移行した際の第２始動入球部に係る残り遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該判定結果を契機として第３遊技状態へ移行する。このような構成によれば、上記ループの有無は第２始動入球部に係る特別情報の記憶上限数に左右されることとなる。故に、第２／第３遊技状態における終了基準回数を多くしたり少なくしたりする等して有利度を調整する場合に、ループ確率にその影響が及ぶことを回避し、終了基準回数の設定自由度を好適に向上させることができる。

【１７０１】

なお、本特徴に示す構成を「前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態中は、前記判定手段による判定において前記第２判定情報に対応する判定結果となることが回避されるように構成されていることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【１７０２】

特徴Ｃ６．前記第２終了基準回数は、前記第１終了基準回数と同数となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【１７０３】

本特徴に示す構成は、第２遊技状態→第１遊技状態→第３遊技状態となる場合に、遊技者に第１遊技状態を挟んだ前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。

【１７０４】

特徴Ｃ７．前記第３切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第１切替モードにおける前記可変機構の切替態様よりも、前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い構成となっていることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【１７０５】

本特徴に示す構成は、第２遊技状態→第１遊技状態→第３遊技状態となる場合に、遊技者に第１遊技状態を挟んだ前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。

【１７０６】
なお、本特徴に示す「切替態様」とは、開状態に維持される期間、開状態に切り替えられる回数、開状態間のインターバル期間の３つの要素で構成されており、「前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い」とは、それら３つの要素のうち一致又は類似となる要素が「第１切替モード」よりも多いことを示す。
【１７０７】
因みに、本特徴に示す構成を「前記第３切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様と一致していることを特徴とする特徴Ｇ２乃至特徴Ｇ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【１７０８】
特徴Ｃ８．前記第２記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、
前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態において、それら第２遊技状態及び第３遊技状態から前記第１遊技状態への移行に伴って当該第１遊技状態への移行後に判定対象となる特別情報について前記先特定手段による特定の結果に基づく特別演出を実行する特別演出実行手段と
を備えていることを特徴とする特徴Ｃ２乃至特徴Ｃ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【１７０９】
第２遊技状態や第３遊技状態から第１遊技状態へ移行した直後は、第２始動入球部に係る残り保留分の遊技回が実行される。そして、これらの遊技回にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には第１遊技状態から第３遊技状態へ移行することとなる。ここで、本特徴に示すように、第２／第３遊技状態では上記残り保留分の遊技回が第２判定情報に対応する判定結果となるかを事前に特定し、その結果に基づいて特別演出を行うことにより、上述したループの発生の有無への注目度を向上させることができる。
【１７１０】
特徴Ｃ９．前記先特定手段は、前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態から前記第１遊技状態へ移行する場合に、それら第２遊技状態及び第３遊技状態における最終遊技回において前記特定を行う構成となっていることを特徴とする特徴Ｃ８に記載の遊技機。
【１７１１】
第２／第３遊技状態における最終遊技回において上記特定を行う構成とすれば、第２記憶手段に記憶されている特別情報の数が記憶上限数に達している状態で特別演出が実行されることとなり、特別演出によって上記ループの継続示唆を行う機能を好適に発揮させることができる。
【１７１２】
特徴Ｃ１０．最終遊技回にて前記先特定手段による特定の前に前記特別演出を開始させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｃ９に記載の遊技機。
【１７１３】
特徴Ｃ１０によれば、先特定手段による特定に先行して特別演出を開始させることで特別演出の実行期間に係る制約を緩和し、当該特別演出の陳腐化を好適に抑制できる。
【１７１４】
なお、特徴Ｃ４～特徴Ｃ１０に示した各技術的思想を特徴Ｃ１に適用してもよい。
【１７１５】
因みに、上記特徴Ａ群～Ｂ群に示した各技術的思想を特徴Ｃ１～特徴Ｃ１０に適用してもよい。
【１７１６】
＜特徴Ｄ群＞
以下の特徴Ｄ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球

部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１７１７】

特徴Ｄ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第

２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、２６０回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に当該第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、移行先の前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中に前記上限回数到達となるか否かに応じて前記特別演出の演出態様を決定する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【１７１８】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては第２始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合にも第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合がある。この場合には特別演出が実行される。特別演出の演出態様については移行先の第２切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となるか否かに応じて決定される。このような構成によれば、例えば第２判定情報に対応する判定結果となった際に併せて天井到達を示唆したり、逆に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行契機を第２判定情報に対応する判定結果であるかそれとも天井到達であるかを識別困難又は不可としたりすることができ、遊技の多様化による遊技への注目度向上に寄与できる。

【１７１９】

特徴Ｄ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と

、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、２６０回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に当該第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示唆する特別演出を実行する特別演出実行手段と
を備え、

前記特別演出実行手段は、移行先の前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態における前記終了基準回数と前記上限回数到達となる残りの遊技回数とに基づいて前記特別演出の演出態様を決定する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【１７２０】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては第２始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合にも第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合がある。この場合には特別演出が実行される。特別演出の演出態様については移行先の第２切替モード対応の所定遊技状態における終了基準回数と天井到達となる残りの遊技回数とに基づいて決定される。このような構成によれば、例えば第２判定情報に対応する判定結果となった際に併せて天井到達を示唆したり、逆に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行契機を第２判定情報に対応する判定結果であるかそれとも天井到達であるかを識別困難又は不可としたりすることができ、遊技の多様化による遊技への注目度向上に寄与できる。

【１７２１】

特徴Ｄ３．前記特別演出実行手段は第１実行手段であり、

前記特別演出として演出態様が異なる第１特別演出及び第２特別演出とが設けられており、

前記第３の移行手段により前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に当該第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示唆する演出として前記第２特別演出を実行する第２実行手段を備え、

前記第１実行手段は、設定される前記終了基準回数が前記上限回数到達となる残り遊技回数よりも多い場合に、前記第２特別演出を実行する手段を有していることを特徴とする特徴Ｄ２に記載の遊技機。

【１７２２】

特徴Ｄ３によれば、第２判定情報に対応する判定結果となり且つ当該判定結果を契機として移行する第２切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となった場合には、通常時に天井到達となった場合に実行される特別演出（第２特別演出）と、同じ特別演出（第２特別演出）が実行される。このような構成とすることにより、あたかも天井が可変であるかのように見せることができる。

【１７２３】

特徴Ｄ４．前記第１実行手段は、設定される前記終了基準回数が前記上限回数到達となる残り遊技回数よりも少ない場合に、前記第１特別演出を実行する手段を有していることを特徴とする特徴Ｄ３に記載の遊技機。

【１７２４】

特徴Ｄ４によれば、設定される終了基準回数　＜　天井到達までの遊技回数となる場合には第２特別演出ではなく第１特別演出が実行される。これは、特徴Ｄ３に示した擬態効果を発揮させる上で好ましい。

【１７２５】

特徴Ｄ５．前記第２実行手段は、前記第１実行手段により前記第２特別演出が実行された後に前記第３の移行手段により前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には、前記第２特別演出を実行しない構成となっていることを特徴とする特徴Ｄ３又は特徴Ｄ４に記載の遊技機。

【１７２６】

特徴Ｄ５に示すように、第２切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となった場合には第２特別演出を実行せず天井到達を非明示とすることにより、特徴Ｄ３に示した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。

【１７２７】
特徴Ｄ６．前記第３の移行手段は、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中に前記上限回数到達となった場合には、前記終了基準回数到達を契機として前記第２の移行手段により前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行した後に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっており、
前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、当該第２切替モード対応の前記所定遊技状態であることを示唆する状態示唆を行う状態示唆手段を備え、
前記状態示唆手段は、前記第２切替モード中に前記上限回数到達となって前記第３の移行手段により、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態から前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態を経て前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合に、それら３つの遊技状態に亘って前記状態示唆を行う構成となっていることを特徴とする特徴Ｄ３乃至特徴Ｄ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【１７２８】
特徴Ｄ６によれば、第２切替モード→第１切替モード→第２切替モードとなる場合には第１切替モード中も第２切替モードの示唆を継続することにより、特徴Ｄ３に示した擬態効果を一層好適に発揮させることができる。
【１７２９】
特徴Ｄ７．前記第１の移行手段は、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる場合に、前記終了基準回数として回数が相違する第１終了基準回数及び第２基準回数を含む何れかの回数を設定する手段を有していることを特徴とする特徴Ｄ２乃至特徴Ｄ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【１７３０】
特徴Ｄ７に示すように第１終了基準回数及び第２終了基準回数を併用する構成とすれば特徴Ｄ２等に示した天井の疑似可変機能を一層好適に発揮させることができる。
【１７３１】
特徴Ｄ８．前記第１終了基準回数は、前記上限回数よりも少なくなっており、
前記第２終了基準回数は、前記上限回数と同数又は当該上限回数よりも多くなっていることを特徴とする特徴Ｄ７に記載の遊技機。
【１７３２】
特徴Ｄ８によれば、第１終了基準回数が設定された場合には、第２切替モード中の天井到達の有無が天井到達までの残り回数に左右され、第２終了基準回数が設定された場合には、第２切替モード中の天井到達となり得る。このような構成とすることで、第２判定情報を用いて天井の疑似的に可変させる上で、当該機能が上手く発揮されなくなることを好適に抑制できる。
【１７３３】
なお、上記特徴Ｄ３～特徴Ｄ８に示した各技術的思想を特徴Ｄ１に適用してもよい。
【１７３４】
因みに、上記特徴Ａ群～Ｃ群に示した各技術的思想を特徴Ｄ１～特徴Ｄ８に適用してもよい。
【１７３５】
＜特徴Ｅ群＞
以下の特徴Ｅ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【１７３６】

特徴Ｅ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（特別当たり遊技状態や大当たり遊技状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特別当たり遊技状態移行処理や大当たり遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ｂの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変入球部用制御手段は、前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応しているとする判定結果（例えば特別当たり結果や大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記所定情報として、第１の情報（例えば通常大当たりに対応する乱数群）と当該第１の情報よりも遊技者に有利な第２の情報（例えば確変大当たりに対応する乱数群）とを有し、
前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定よりも前記第２の情報に対応する判定結果となりやすい構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも

遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【１７３７】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。高頻度切替モードにおいては第２始動入球部への入球が可能となり、第２始動入球部への入球に基づく判定（抽選）では、第１の情報に対応する判定結果だけでなく当該第１の情報よりも遊技者に有利な第２の情報に対応する判定結果となり得る。このため、判定における有利度が大きく引き上げられることとなる。つまり、天井到達によってそれまでの遊技状態よりも有利度の高いチャンスゾーンに移行することとなる。このように天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する構成とすれば、遊技者の遊技意欲を好適に煽ることができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【１７３８】
特徴Ｅ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特別当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（特別当たり遊技状態や大当たり遊技状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭ

ＰＵ４０２にて特別当たり遊技状態への移行処理や大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ｂの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定情報として、第１情報（特別当たり結果に対応する乱数群）と第２情報（大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応しているとする第１判定結果（特別大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を第１の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と、
前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応しているとする第２判定結果（大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合、又は前記第１判定結果となって前記可変入球部の所定領域（Ｖ入賞領域）を遊技球が通過した場合に、前記可変入球部を第２の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と
を有してなり、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記第２判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第１判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として通常遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１７３９】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。高頻度切替モードにおいては第２始動入球部への入球が可能となり、第２始

動入球部への入球に基づく判定（抽選）では、第１の情報に対応する判定結果だけでなく第２の情報に対応する判定結果となり得る。このため、判定における有利度（当選確率又は特別遊技状態への移行確率）が大きく引き上げられることとなる。つまり、天井到達によってそれまでの遊技状態よりも有利度の高いチャンスゾーンに移行することとなる。このように天井到達を契機としてチャンスゾーンに移行する構成とすれば、遊技者の遊技意欲を好適に煽ることができる。これは、遊技の単調化を抑制して、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【１７４０】

また、天井到達時には第２始動入球部への入球が発生することで単に持ち球の減りが抑制されるだけではなく、特別遊技状態への移行確率が引き上げられることとなる。このような構成では、第２切替モードにおける滞在期間を短くしてもその恩恵を好適に発揮させることができるため、天井到達後の遊技の間延びを好適に抑制できる。

【１７４１】

特徴Ｅ３．前記特殊移行手段は、第１特殊移行手段であり、

前記第１特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３特殊遊技状態から第４特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第２特殊移行手段により、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる場合に、前記上限回数を再設定する再設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２における天井の再設定機能）と

を備えていることを特徴とする特徴Ｅ２に記載の遊技機。

【１７４２】

特徴Ｅ３によれば、天井到達となる遊技回数については、天井到達を契機とした高頻度切替モードが終了した際にリセットされる。このような構成は、天井を浅く且つ天井の恩恵を小さくし、短いサイクルで弱めの天井機能が発揮される構成を実現する上で好ましい。すなわち、遊技の単調化を抑制する上で好ましい。

【１７４３】

特徴Ｅ４．前記第１特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく実行された遊技回の実行回数を把握する実行回数カウンタ（例えば継続回数カウンタ）を備え、

前記第２特殊移行手段は、前記実行回数カウンタの値が前記終了基準回数に対応する値となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記実行回数カウンタは、前記第２始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合に更新される（カウントする）一方、前記第１始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合には更新されない（カウントしない）構成となっていることを特徴とする特徴Ｅ３に記載の遊技機。

【１７４４】

特徴Ｅ４に示すように、第２始動入球部への入球を契機として終了基準回数が更新される構成とすることにより、天井到達の恩恵が上手く享受されなくなることを抑制できる。

【１７４５】

特徴Ｅ５．前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば約１／２００）の逆数よりも小さくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１７４６】

本特徴に示す態様で上限回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生

させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。
【１７４７】
なお、本特徴に示す構成を「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率は、ｍ／Ｎ（例えば約１／２００）となっており、前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、Ｍ＜　Ｎ／ｍとなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【１７４８】
特徴Ｅ６．前記上限回数である遊技回数（整数）は、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば約１／２００）の逆数以下となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【１７４９】
本特徴に示す態様で上限回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。
【１７５０】
なお、本特徴に示す構成を「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記判定手段による前記判定により前記所定情報に対応する判定結果となる確率は、ｍ／Ｎ（例えば約１／２００）となっており、前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、Ｍ≦　Ｎ／ｍとなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【１７５１】
特徴Ｅ７．前記第２記憶手段における特別情報の記憶上限数と前記終了基準回数との和（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記第１情報に対応する判定結果となる確率（例えば１／１０）の逆数以下となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【１７５２】
本特徴に示す態様で記憶上限数及び終了基準回数を規定すれば、短いサイクルで上記チャンスゾーンを発生させて遊技の単調化を抑制する効果を一層好適に発揮させることができる。
【１７５３】
なお、本特徴に示す構成を「前記判定手段による前記判定において前記第１情報に対応する判定結果となる確率は、ｙ／Ｘ（例えば１／１０）となっており、前記第２記憶手段における特別情報の記憶上限数と前記終了基準回数との和Ｓ（整数）は、Ｓ　≦　Ｘ／ｙとなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ６のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【１７５４】
特徴Ｅ８．前記終了基準回数は、第１終了基準回数であり、
前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において前記第２情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として通常遊技状態から第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記第１情報及び前記第２情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が第２終了基準回数（例えば６回、１００回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態から第４特殊遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、

前記第１終了基準回数は、前記第２終了基準回数よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｅ２乃至特徴Ｅ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【１７５５】

特徴Ｅ８に示すように第２情報に対応する判定結果となった場合に設定される終了基準回数（第２終了基準回数）と比較して、天井到達となった場合に設定される終了基準回数（第１終了基準回数）を少なくすれば、第２判定情報に対応する判定結果（遊技における目標）の優位性を担保しつつ天井到達による救済機能を好適に発揮させることができる。

【１７５６】

なお、上記特徴Ｅ３～特徴Ｅ８に示した各技術的思想を特徴Ｅ１に適用してもよい。

【１７５７】

因みに、上記特徴Ａ群～Ｄ群に示した各技術的思想を特徴Ｅ１～特徴Ｅ８に適用してもよい。

【１７５８】

＜特徴Ｆ群＞

以下の特徴Ｆ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１７５９】

特徴Ｆ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特別当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（特別当たり遊技状態や大当たり遊技状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特別当たり遊技状態への移行処理や大当たり遊技状態への移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ｂ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ｂの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定情報として、第１情報（特別当たり結果に対応する乱数群）と第２情報（大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記可変入球部用制御手段は、
前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応しているとする第１判定結果（特別大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記可変入球部を第１の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と、
前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応しているとする第２判定結果（大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合、又は前記第１判定結果となって前記可変入球部の所定領域（Ｖ入賞領域）を遊技球が通過した場合に、前記可変入球部を第２の制御態様で前記受入状態に切り替える手段と
を有してなり、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第２判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第１判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として通常遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば１００回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３特殊遊技状態から第４特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
を備え、
前記第２記憶手段における特別情報の記憶上限数と前記終了基準回数との和（整数）は

、前記判定手段による前記判定において前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば約１／５）の逆数以上となるように規定されていることを特徴とする遊技機。

【１７６０】

本特徴に示す構成では、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には、高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。ここで、仮に高頻度切替モードとなった場合であっても、実質的に所定情報に対応する判定結果となる確率が低いままでは、以下の不都合が生じ得る。すなわち、天井到達となったにも関わらず遊技者が期待する十分な恩恵（特別遊技状態への移行）が得られるまでの期間が間延びしたり、当該十分な恩恵を得られる前に高頻度切替モードが終了したりする（駆け抜けが発生する）と想定される。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になるため好ましくない。この点、本特徴に示す構成では、低頻度切替モードから高頻度切替モードとなることで第２始動入球部への入球が可能となり、第２始動入球部への入球に基づく判定（抽選）では第２情報に対応する第２判定結果だけでなく第１情報に対応する第１判定結果ともなり得る。つまり、所定情報に対応する判定結果となる確率、すなわち特別遊技状態への移行確率が天井到達によって大きく引き上げられることとなる。そして、第２記憶手段における特別情報の記憶上限数（例えば４つ）と前記終了基準回数（例えば１００回）との和（例えば１０４回）は、所定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となるように設定されているため、天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成を好適に実現できる。これにより、上述した不都合の発生を好適に抑制できる。

【１７６１】

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

【１７６２】

特徴Ｆ２．前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定において前記第１判定結果となる確率（例えば１／５）は前記第２判定結果となる確率（例えば１／２００）よりも高くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｆ１に記載の遊技機。

【１７６３】

特徴Ｆ２によれば、低頻度切替モードから高頻度切替モードへ移行した場合に、所定情報に対応する判定結果となる確率を大きく上昇させることができる。これは、特徴Ｆ１に示した天井到達時の救済機能を発揮させる上で、高頻度切替モードにおける滞在期間を短くして上記十分な恩恵が付与されるまでの期間の間延びを抑制する上で好ましい。

【１７６４】

特徴Ｆ３．前記第１特殊移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく実行された遊技回の実行回数を把握する実行回数カウンタ（例えば継続回数カウンタ）を備え、

前記第２特殊移行手段は、前記実行回数カウンタの値が前記終了基準回数に対応する値となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記実行回数カウンタは、前記第２始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合に更新される（カウントする）一方、前記第１始動入球部への入球に基づく遊技回が実行された場合には更新されない（カウントしない）構成となっていることを特徴とする特徴Ｆ１又は特徴Ｆ２に記載の遊技機。

【１７６５】

特徴Ｆ３に示す構成によれば、第２始動入球部に係る遊技回は実行回数カウンタによるカウント対象となっているのに対して、第１始動入球部に係る遊技回は実行回数カウンタによるカウント対象となっていない。このように、第２始動入球部に係る遊技回の実行回数によって終了基準回数到達の有無が判定される構成とすることにより、天井到達によっ

て特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成を好適に実現することができる。

【１７６６】

特徴Ｆ４．前記終了基準回数は、第１終了基準回数（例えば１００回）であり、

前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において前記第２情報に対応する第２判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として通常遊技状態から第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後に前記所定情報に対応する判定結果となることなく当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が第２終了基準回数（例えば１回、３回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態から第４特殊遊技状態へ移行させる機能）と

を備え、

前記第１終了基準回数は、前記第２終了基準回数よりも多くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【１７６７】

低頻度切替モード対応の所定遊技状態において第２情報に対応する第２判定結果となった場合には特別遊技状態を経て高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。本特徴に示す構成においては、天井到達を契機として移行する高頻度切替モードの終了基準回数が第２判定結果を契機として移行する高頻度切替モードの終了基準回数よりも多くなっており、天井到達時の特別遊技状態への移行が優遇されている。このような構成とすれば、特徴Ｆ１等に示した救済機能を効果を好適に発揮させることができる。

【１７６８】

特徴Ｆ５．前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記第２判定結果となる確率（例えば１／２００）の逆数よりも大きくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１７６９】

特徴Ｆ１に示したように、天井到達を契機とした高頻度切替モードと所定情報に対応する判定結果を契機とした高頻度切替モードとが何れも第２始動入球部への入球に基づく遊技回が実行される構成においては、高頻度切替モード中に所定情報に対応する判定結果となった場合の特典が同一となる。遊技者の満足度を向上させる上では、所定情報に対応する判定結果となった場合の特典を大きくすることが好ましいが、その影響で天井到達時に期待できる恩恵も大きくなることで天井到達による救済機能が過度に強力になることが懸念される。特に、特徴Ｆ１に示したように天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成においては上記懸念が大きくなると想定される。この点、本特徴に示すように、上限回数（天井）を第２判定結果となる確率の逆数よりも大きくすれば、天井到達によって期待できる恩恵を大きくしつつ、天井到達となる機会を減らして上記懸念を払拭できる。

【１７７０】

なお、本特徴に示す構成を「前記判定手段による前記判定において前記第２判定結果となる確率は、ｍ／Ｎ（例えば１／２００）となっており、前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、Ｍ　＞　Ｎ／ｍとなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【１７７１】

特徴Ｆ６．前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、前記判定手段による前記判定において前記所定情報に対応する判定結果となる確率（例えば１／２００）の逆数以上となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ４のいずれか１つに記載の

遊技機。
【１７７２】
特徴Ｆ１に示したように、天井到達を契機とした高頻度切替モードと所定情報に対応する判定結果を契機とした高頻度切替モードとが何れも第２始動入球部への入球に基づく遊技回が実行される構成においては、高頻度切替モード中に所定情報に対応する判定結果となった場合の特典が同一となる。遊技者の満足度を向上させる上では、所定情報に対応する判定結果となった場合の特典を大きくすることが好ましいが、その影響で天井到達時に期待できる恩恵も大きくなることで天井到達による救済機能が過度に強力になることが懸念される。特に、特徴Ｆ１に示したように天井到達によって特別遊技状態への移行が濃厚又は実質的に確定する構成においては上記懸念が大きくなると想定される。この点、本特徴に示すように、上限回数（天井）を第２判定結果となる確率の逆数以上とすれば、天井到達によって期待できる恩恵を大きくしつつ、天井到達となる機会を減らして上記懸念を払拭できる。
【１７７３】
なお、本特徴に示す構成を「前記判定手段による前記判定において前記所定情報に対応する判定結果となる確率は、ｍ／Ｎ（例えば１／２００）となっており、前記上限回数である遊技回数Ｍ（整数）は、Ｍ　≧　Ｎ／ｍとなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【１７７４】
特徴Ｆ７．前記特殊移行手段により移行した前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による前記判定により前記第１情報に対応する判定結果となった場合には、それ以外の状況下にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合と比べて、前記遊技回用動作の動作期間が短くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【１７７５】
特徴Ｆ７に示すように、天井到達後の高頻度切替モード対応の所定遊技状態においては、第１判定結果となった場合の遊技回用動作の動作期間を短くして特別遊技状態へ移行するまでの所要期間を短縮することにより、遊技者は期待する恩恵を速やかに享受することが可能となる。
【１７７６】
特徴Ｆ８．前記第２記憶手段は、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を複数記憶可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記第２記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど前記遊技回用動作の動作期間が短くなるようにして当該遊技回用動作を実行する構成となっており、
前記高頻度切替モードとして、第１高頻度切替モードと、当該第１高頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１高頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２高頻度切替モードとが設けられており、
前記判定手段による前記判定にて前記第１判定結果となった場合、又は前記第１判定結果となって前記可変入球部の所定領域（Ｖ入賞領域）を遊技球が通過した場合には、前記特別遊技状態を経て前記第１高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる手段を備え、
前記特殊移行手段は、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第２高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【１７７７】
特徴Ｆ８によれば、天井到達を契機として移行する第２高頻度切替モード対応の所定遊技状態においては第１判定結果→所定領域通過や第２判定結果を契機として移行する第１

高頻度切替モード対応の所定遊技状態よりも可変機構が受入状態となる期間が長くなる。つまり、天井到達を契機とした高頻度切替モードでは第２始動入球部への入球頻度が高くなり、第２記憶手段に記憶される特別情報の数が多くなる。故に、天井到達後の遊技回における遊技回用動作の動作期間が短くなり、天井到達から上記恩恵を享受できるまでの期間が間延びすることを好適に抑制できる。

【１７７８】

なお、上記特徴Ａ群～Ｅ群に示した各技術的思想を特徴Ｆ１～特徴Ｆ８に適用してもよい。

【１７７９】

＜特徴Ｇ群＞

以下の特徴Ｇ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１７８０】

特徴Ｇ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態より

も遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２種遊技状態において、当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば１０回、２０回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記終了基準回数を再設定（例えば２０回を再設定）する終了基準回数再設定手段と
を備え、
前記終了基準回数再設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記再設定を行う構成となっていることを特徴とする遊技機。
【１７８１】
特徴Ｇ１によれば、第１種遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経て第２種遊技状態に移行する。第２種遊技状態は、高頻度切替モードに対応しており、第２始動入球部への入球が増えることで持ち球

の減りが抑制される。第２種遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２種遊技状態における遊技回の実行回数が終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１種遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づく判定においては、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となり得る。第２種遊技状態にて第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく終了基準回数が再設定される。これにより、第２種遊技状態（高頻度切替モード）がループ（延長）されることとなる。当該ループにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１７８２】

特徴Ｇ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第３通常遊技状態）と、前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第１通常遊技状態から第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば１０回又は２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、当該判定結果となった遊技回の終了に伴い前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第３通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第３の移行手段により移行した前記第３遊技状態において、当該第３遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第２終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第４の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１７８３】
特徴Ｇ２によれば、第１遊技状態において第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経て第２遊技状態に移行する。第２遊技状態は、第２切替モードに対応しており、第２始動入球部への入球が増えることで持ち球の減りが

抑制される。第２遊技状態には回数制限が設けられており、当該第２遊技状態における遊技回の実行回数が第１終了基準回数に達した場合には、低頻度切替モード対応の第１遊技状態へ移行する。これにより、第２始動入球部への入球が困難となる。ここで、第２始動入球部への入球に基づく判定においては、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となり得る。第２遊技状態において第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、特別遊技状態を経由することなく第３遊技状態へ移行する。第３遊技状態は、第３切替モードに対応しており、第２遊技状態と同様に第２始動入球部に係る遊技回が実行され、この状態は遊技回の実行回数が第２終了基準回数に到達するまで継続されることとなる。ここで、第２遊技状態から第３遊技状態へ移行した場合には、第２始動入球部に係る遊技回の進行が継続することとなる。これにより、持ち球の減りを抑えながら第１判定情報に対応する判定結果を目指すことが可能となる。このようにして遊技の多様化を実現することにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１７８４】

特徴Ｇ３．前記第３遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第２終了基準回数を再設定する終了基準回数再設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において継続回数カウンタの再設定を行う機能）を備え、

前記終了基準回数再設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記再設定を行う構成となっていることを特徴とする特徴Ｇ２に記載の遊技機。

【１７８５】

特徴Ｇ３によれば、第３遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には第２終了基準回数が再設定される。つまり、第３遊技状態がループする。このループにおいては、特別遊技状態を経由しないため、ループが繰り返されたとしても遊技が円滑に進行することとなる。

【１７８６】

特徴Ｇ４．前記第２終了基準回数は、前記第１終了基準回数と同じ回数又は当該第１終了基準回数よりも多い回数となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｇ２又は特徴Ｇ３に記載の遊技機。

【１７８７】

特徴Ｇ４によれば、第２遊技状態→第３遊技状態となる場合に、第２判定情報に対応する判定結果となるタイミング（当該判定結果となる遊技回）によって遊技者が実質的に損することを回避できる。これは、上述したループ機能によって遊技の多様化を実現し、遊技への注目度向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。

【１７８８】

特徴Ｇ５．前記第３遊技状態においては、前記判定手段による前記判定にて前記第１判定情報に対応する判定結果となる確率は、前記第２判定情報に対応する判定結果となる確率よりも高くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｇ３又は特徴Ｇ４に記載の遊技機。

【１７８９】

特徴Ｇ５によれば、ループ中は第１判定情報に対応する判定結果となる確率よりも第２判定情報に対応する判定結果となる確率の方が高くなる。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果が頻発する等して、上述したループ機能が上手く発揮されなくなるといった不都合を生じにくくすることがきる。

【１７９０】

特徴Ｇ６．前記第３遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第５の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において大当たり結果を契機として第４通常遊技状態から第３通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第５の移行手段により移行した前記第２遊技状態において、当該第２遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく第３終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる第６の移行手段（主

制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第３通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記第３終了基準回数は、前記第２終了基準回数と同じ回数又は前記第２終了基準回数よりも多い回数となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｇ３乃至特徴Ｇ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【１７９１】
特徴Ｇ６によれば、上述したループ中に第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、次に移行する第２遊技状態における終了基準回数（第３終了基準回数）が第２終了基準回数以上となる。このような構成とすれば、ループ中に第１判定情報に対応する判定結果となることで特別遊技状態の終了後はループ中よりも遊技者の有利度が増し、ループ中の遊技にアクセントを発生させることができる。
【１７９２】
特徴Ｇ７．前記第３切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第１切替モードにおける前記可変機構の切替態様よりも、前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い構成となっていることを特徴とする特徴Ｇ２乃至特徴Ｇ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【１７９３】
本特徴に示す構成は、第２遊技状態→第３遊技状態となる場合に、遊技者に前後の遊技状態があたかも同一であるかのような認識を促す上で好ましい。
【１７９４】
なお、本特徴に示す「切替態様」とは、開状態に維持される期間、開状態に切り替えられる回数、開状態間のインターバル期間の３つの要素で構成されており、「前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様に近い」とは、それら３つの要素のうち一致又は類似となる要素が「第１切替モード」よりも多いことを示す。
【１７９５】
因みに、本特徴に示す構成を「前記第３切替モードにおける前記可変機構の切替態様は、前記第２切替モードにおける前記可変機構の切替態様と一致していることを特徴とする特徴Ｇ２乃至特徴Ｇ６のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【１７９６】
特徴Ｇ８．前記判定手段による前記判定モードを行う判定モードとして、前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記第１判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記第２遊技状態における前記判定モードは、前記低確率モードであることを特徴とする特徴Ｇ３乃至特徴Ｇ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【１７９７】
特徴Ｇ８によれば、上述したループ中に第１判定情報に対応する判定結果が頻発する等して、ループ機能が埋没することを抑制できる。これにより、射幸性の高まりを抑えつつ、遊技の多様化を実現することができる。
【１７９８】
特徴Ｇ９．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制

御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と
を備え、
前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記第１判定情報に対応する判定結果は、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定及び前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定の何れにおいても発生し得る一方、前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定においてのみ発生し得る構成となっており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記第２始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記低頻度切替モードよりも前記第２始動入球部への入球が容易となるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記第１切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１

通常遊技状態）と、前記第２切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記２種遊技状態において、当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回）となった場合に、前記第１遊技状態へ移行させる移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記終了基準回数を再設定（例えば２０回を再設定）する終了基準回数再設定手段と
を備え、
前記終了基準回数再設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記再設定を行う構成となっていることを特徴とする遊技機。
【１７９９】
特徴Ｇ９によれば、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には終了基準回数が再設定される。つまり、第２種遊技状態がループする。このループにおいては、特別遊技状態を経由しないため、ループが繰り返されたとしても遊技が円滑に進行することとなる。故に、遊技の多様化を実現し、遊技への注目度向上に寄与できる。
【１８００】
なお、上記特徴Ｇ３～特徴Ｇ８に示した各技術的思想を特徴Ｇ１、特徴Ｇ９に適用してもよい。
【１８０１】
因みに、上記特徴Ａ群～Ｆ群に示した各技術的思想を特徴Ｇ１～特徴Ｇ９に適用してもよい。
【１８０２】
＜特徴Ｈ群＞
以下の特徴Ｈ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【１８０３】
特徴Ｈ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたこ

とに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記所定の判定情報に対応する判定結果となり、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態へ移行する場合に、前記上限回数を設定する上限回数設定手段と

を備え、

前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、

前記所定の判定情報として、前記低確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第１情報（通常大当たり結果に対応する乱数群）と、前記高確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第２情報（確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記上限回数設定手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として第１回数（例えば３００回）を設定し、前記判定手段による前記判定にて前記第２情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として前記第１回数よりも少ない第２回数（例えば１００回）を設定するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【１８０４】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単

調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、第１情報に対応する判定結果となった場合には第１回数（例えば３００回）となり、第２情報に対応する判定結果となった場合には第１回数よりも少ない第２回数となる。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。

【１８０５】

特徴Ｈ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果

となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記所定の判定情報に対応する判定結果となり、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態へ移行する場合に、前記上限回数を設定する上限回数設定手段と
を備え、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記低確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第１情報（例えば６Ｒ通常大当たり結果に対応する乱数群）と、前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記上限回数設定手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合に設定する前記上限回数と比べて前記判定手段による前記判定にて前記第２情報に対応する判定結果となった場合に設定する前記上限回数が少なくなるように設定する構成となっていることを特徴とする遊技機。
【１８０６】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、第１情報に対応する判定結果となった場合と比べて、第２情報に対応する判定結果となった場合の方が少なくなるように（短縮されるように）構成されている。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができる。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。
【１８０７】
特徴Ｈ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）

と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記所定の判定情報に対応する判定結果となり、前記特別遊技状態を経て前記所定遊技状態へ移行する場合に、前記上限回数を設定する上限回数設定手段と
を備え、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記低確率モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第１情報（例えば６Ｒ通常大当たり結果に対応する乱数群）と、前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記上限回数設定手段は、前記判定手段による前記判定にて前記第１情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として第１回数（例えば３００回）を設定し、前記判定手段による前記判定にて前記第２情報に対応する判定結果となった場合には前記上限回数として前記第１回数よりも少ない第２回数（例えば１００回）を設定するように構成されていることを特徴とする遊技機。
【１８０８】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このようにして遊技のリズムを強制的に変化させることで、遊技の単調化を好適に抑制することができる。ここで、天井到達となる上限回数については、第１情報に対応する判定結果となった場合と比べて、第２情報に対応する判定結果となった場合の方が少なくなるように（短縮されるように）構成されている。ここで、高確率モードにおいては低確率モードと比べて早いタイミングで特別遊技状態へ移行するため、上限回数を少なく設定することにより、上記天井機能による効果を好適に発揮させることができ

る。これにより、遊技への注目度向上に好適に寄与できる。
【１８０９】
また、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態においては、高確率モードとなっているにも関わらず、所定の判定情報に対応する判定結果となることなく遊技が進行することで、遊技者の期待に反して投資が大きく嵩むこととなる。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になると想定される。この点、本特徴に示すように、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態においては、上記上限回数を引き下げ早いタイミングで高頻度切替モードへ移行して投資を抑制する構成とすることにより遊技の多様化による効果（遊技への注目度向上効果）を好適に発揮させることができる。
【１８１０】
特徴Ｈ４．前記第１回数は前記低確率モードにおいて前記所定の判定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となっており、前記第２回数は、前記高確率モードにおいて前記所定の判定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となっていることを特徴とする特徴Ｈ３に記載の遊技機。
【１８１１】
特徴Ｈ３に示した天井到達による救済機能が過度に作用しすぎると、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態を設けた技術的意義（遊技の多様化）が低下し得る。そこで、本特徴に示すように各遊技状態において所定の判定情報に対応する判定結果となる確率の逆数以上となるように上限回数を各々設定することにより、遊技の多様化と上記救済機能とを好適に共存させることができる。
【１８１２】
特徴Ｈ５．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数（例えば４つ）記憶可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて前記遊技回用動作の動作期間を設定可能な動作期間設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて変動表示時間の設定処理を実行する機能）を有し、
前記動作期間設定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど前記動作期間が短くなるようにして前記動作期間を設定する構成となっており、
前記特殊移行手段により移行した前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態において、当該高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば４００回）となった場合に、前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる手段を備え、
前記終了基準回数は、前記第２回数よりも多くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｈ３又は特徴Ｈ４に記載の遊技機。
【１８１３】
記憶されている特別情報の数が多くなることで遊技回用動作の動作期間が短くなる構成とすることは遊技進行の円滑化を図る上で好ましい。しかしながら、このような構成を前提とした場合には、上記特徴Ｈ３等に示した構成を適用することで以下の不都合が生じ得る。すなわち、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態において天井到達となり、高確率モード且つ高頻度切替モード対応の所定遊技状態に移行した場合に、当該所定遊技状態における遊技回が速やに進行し過ぎて天井到達による恩恵を十分に体感する前に当該恩恵が終了するといった事象が発生し得る。これは、救済機能に対する遊技者の注目度を大きく低下させる要因になると懸念される。この点、本特徴に示すように、終了基準回数を上限回数（第２回数）よりも多くなるように設定することで、上記懸念の解消に寄与できる。
【１８１４】
特徴Ｈ６．前記低確率モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１回数に到達したことを契機として移行する前記低確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第１終了基準回数が設定され、前記高確率モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１回数に到達したことを契機として移行する前記高確率モード

且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第２終了基準回数が設定される構成となっており、
前記第１終了基準回数と前記第２終了基準回数とが同じ回数となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｈ３乃至特徴Ｈ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【１８１５】
特徴Ｈ６によれば、第１終了基準回数と第２終了基準回数とすることは遊技に係る構成の簡略化を図る上で好ましい。このような構成であっても、高確率モード中は所定の判定情報に対応する判定結果となる確率が引き上げられているため、上記救済機能が発揮されている間に所定の判定情報に対応する判定結果となる確率が高くなる。故に、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態において発生し得る上記不都合を生じにくくすることができる。
【１８１６】
特徴Ｈ７．前記低確率モード対応の前記所定遊技状態において前記第１回数に到達したことを契機として移行する前記低確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第１終了基準回数が設定され、前記高確率モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１回数に到達したことを契機として移行する前記高確率モード且つ前記高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態では前記終了基準回数として第２終了基準回数が設定される構成となっており、
前記第２終了基準回数は前記第１終了基準回数よりも少なくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｈ３乃至特徴Ｈ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【１８１７】
特徴Ｈ７によれば、第２終了基準回数を第１終了基準回数よりも少なくすることにより、救済機能が射幸性を煽る要因になることを抑制できる。
【１８１８】
特徴Ｈ８．前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と、当該第１始動入球部よりも前記判定手段による判定が遊技者に有利となる第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、
前記可変機構は、前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な前記受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な前記非受入状態（閉状態）に切替可能な構成となっていることを特徴とする特徴Ｈ３乃至特徴Ｈ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【１８１９】
特徴Ｈ８によれば、第２始動入球部への入球に基づく判定は第１始動入球部への入球に基づく判定よりも遊技者に有利となるように優遇されている。高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態において天井到達となった場合には、投資が抑制されるだけでなく、判定結果についても優遇されることで、遊技者を救済機能が二重に発揮されることとなり、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態にて嵌りが発生した場合には、天井到達への期待が大きくなる。これにより、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。
【１８２０】
特徴Ｈ９．前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記判定結果として前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる判定結果が含まれており、前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記判定結果として前記高確率モード且つ前記低頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる判定結果が含まれていないことを特徴とする特徴Ｈ３乃至特徴Ｈ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【１８２１】
特徴Ｈ９によれば、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態中に天井到達となって救済機能が発揮されている最中に再び高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態への移行契機となる判定結果となって、天井の恩恵が実質的に消失する（無駄引き）といった事象を回避できる。

【１８２２】
特徴Ｈ１０．前記第１始動入球部と前記第２始動入球部とは前記遊技領域における所定の流路上に配設されており、
前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、
前記判定手段は、前記第１記憶手段及び前記第２記憶手段の両方に特別情報が記憶されている場合には、前記判定の対象として前記第２記憶手段に記憶されている特別情報を優先させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｈ３乃至特徴Ｈ９のいずれか１つに記載の遊技機。
【１８２３】
本特徴に示す構成によれば、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態にて天井到達となり高確率モード且つ高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行した場合であっても、救済機能の恩恵を享受するにあたり遊技球の発射先を変更する必要がない。このため、救済機能が特別遊技状態を経由することなく突如として発揮される構成であっても、遊技球が無駄に消費されることを抑制し、救済機能に対する満足度を好適に向上させることができる。
【１８２４】
特徴Ｈ１１．前記高頻度切替モードは、第１高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ）であり、
前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２高頻度切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２高頻度切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる第３情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）が設けられており、
前記第２高頻度切替モードは、前記第１高頻度切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｈ３乃至特徴Ｈ１０のいずれか１つに記載の遊技機。
【１８２５】
特徴Ｈ１１によれば、高確率モード且つ低頻度切替モード対応の所定遊技状態にて天井到達となった場合には、高確率モード且つ第２高頻度切替モード対応の所定遊技状態よりも遊技球の減りが抑えられた高確率モード且つ第１高頻度切替モード対応の所定遊技状態へ移行することとなる。このような構成とすれば、上記天井到達時の優位性を強調し、当該天井到達時に遊技のリズムを大きく変化させることができる。
【１８２６】
なお、上記特徴Ａ群～Ｇ群に示した各技術的思想を特徴Ｈ１～特徴Ｈ１１に適用してもよい。
【１８２７】
＜特徴Ｉ群＞
以下の特徴Ｉ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１８２８】
特徴Ｉ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定

遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、
前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中に、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば５０回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記高確率モード且つ前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として高確率モード且つ高頻度サポートモードＡ対応の通常遊技状態へ移行させる機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１８２９】
特徴Ｉ１によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態中に、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に、特別遊技状態を経由することなく高確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。
【１８３０】
特徴Ｉ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技

球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、
前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１基準回数（例えば１００回）となった場合に前記高確率モードが終了し、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第２基準回数（例えば５０回）となった場合に前記第２切替モードが終了する構成となっており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第３基準回数（例えば５０回）となった場合に前記切替制御モードを前記第３切替モードに移行させる手段を備え、
前記第３基準回数は、前記第２基準回数以上且つ前記第１基準回数以下となるように規定されていることを特徴とする遊技機。

【１８３１】

特徴Ｉ２によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第２基準回数となった場合に第２切替モードが終了し、第１基準回数となった場合に高確率モードが終了する。ここで、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第３基準回数となった場合に切替制御モードが第３切替モードとなる。この第３基準回数については、第２基準回数以上且つ第１基準回数以下となっており、高確率モード中に切替制御モードが第３切替モードに切り替わることとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。

【１８３２】

特徴Ｉ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制

御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、
前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１基準回数（例えば１００回）となった場合に前記高確率モードが終了し、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第２基準回数（例えば５０回）となった場合に前記第２切替モードが終了する構成となっており、
前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第３基準回数（例えば５０回）となった場

合に前記切替制御モードを前記第３切替モードに移行させる手段を備え、
前記第３基準回数は、前記第２基準回数と同じ回数となるように規定されていることを特徴とする遊技機。
【１８３３】
特徴Ｉ３によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第２基準回数となった場合に第２切替モードが終了し、第１基準回数となった場合に高確率モードが終了する。ここで、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第３基準回数となった場合に切替制御モードが第３切替モードとなる。この第３基準回数については第２基準回数と同じ回数となっており、高確率モード中に切替制御モードが第２切替モード→第３切替モードに切り替わることとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。
【１８３４】
特徴Ｉ４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電

役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、
前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、
前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１基準回数（例えば１００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記抽選モードを前記低確率モードに移行させる第１移行手段と、
前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第２基準回数（例えば５０回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記切替制御モードを前記第３切替モードに移行させる第２移行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１８３５】
特徴Ｉ４によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行した後は遊技回の実行回数が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第２基準回数となった場合に切替制御モードが第３切替モードとなり、第１基準回数となった場合に抽選モードが低確率モードとなる。このような構成とすれば、高確率モード中の遊技者の優位性を担保しつつ、遊技の単調化を好適に抑制できる。
【１８３６】
特徴Ｉ５．前記第３切替モードは、前記第２切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｉ４に記載の遊技機。
【１８３７】
特徴Ｉ４に示したように、高確率モード対応の所定遊技状態における遊技回の実行回数に上限（第１基準回数）が設けられたタイプの遊技機（所謂ＳＴ機）においては、遊技回の実行回数が第１基準回数に近づくにつれて所定の判定情報に対応する判定結果となる見込みが低下し、遊技者の期待感が大きく低下し得る。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成では、天井到達を契機として第３切替モードとなることでそれまでよりも第２始動入球部への入球頻度が高くなり投資が抑制されることとなる。このように、天井機能を使って後半で切替制御モードが更に優遇される構成とすれば、ＳＴ機の弱点（終わりに向けて期待感が大きく低下する）を克服することができる。
【１８３８】
なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）とを備えている遊技機であって、前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取

得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）とを備え、前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、前記第３切替モードは、前記第２切替モードよりも前記遊技球発射手段により発射された遊技球の数に対する前記払出手段により払い出された遊技球の数の割合いが高くなるように構成されており、前記判定手段により前記判定を行う判定モード（抽選モード）として、前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードと前記所定の判定情報に対応した前記判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードとが設けられており、前記所定の判定情報として、前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行契機となる特定情報（例えば１０Ｒ確変大当たり結果Ｂに対応する乱数群）を含み、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１基準回数（例えば１００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記抽選モードを前記低確率モードに移行させる第１移行手段と、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１基準回数よりも少ない第２基準回数（例えば５０回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記切替制御モードを前記第３切替モードに移行させる第２移行手段とを備えていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【１８３９】

特徴Ｉ６．前記第２移行手段は、前記第２基準回数到達となった遊技回中に前記第２切替モードから前記第３切替モードへ移行させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｉ４又は特徴Ｉ５に記載の遊技機。

【１８４０】
特徴Ｉ６に示す構成によれば、シームレスとなるように高サポをつなぐ構成とすることで、遊技を円滑に進めることができる。
【１８４１】
特徴Ｉ７．前記第２移行手段は、前記特別遊技状態を経て前記高確率モード且つ前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第２基準回数（例えば５０回）となった場合に、当該第２基準回数到達となった遊技回の終了に伴って前記高確率モード且つ前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させて、当該遊技回の次の遊技回にて前記高確率モード且つ前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態に移行させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｉ４又は特徴Ｉ５に記載の遊技機。
【１８４２】
特徴Ｉ７に示す構成によれば、天井到達を契機として救済機能を発動させる場合には、切替制御モードが第１切替モード経由で第３切替モードとなる。このような構成とすれば、切替制御モードが変更された際のインパクトを強化できる。
【１８４３】
特徴Ｉ８．前記第２基準回数は、前記第１終了基準回数以下、且つ、前記第１基準回数と前記第２基準回数との差以上となるように規定されていることを特徴とする特徴Ｉ７に記載の遊技機。
【１８４４】
本特徴に示す構成によれば、高確率モード且つ第２切替モード対応の遊技回の滞在期間よりも高確率モード且つ第３切替モード対応の遊技回の滞在期間を短くすることにより、特別遊技状態の終了後に移行する有利な状態において終盤の注目度を飛躍的に向上させることができる。
【１８４５】
特徴Ｉ９．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、
前記遊技回制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて前記遊技回用動作の動作期間を設定可能な動作期間設定手段を有しており、
前記第３切替モードにおいては、前記始動入球部へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の平均数が、前記第２切替モードにおいて前記始動入球部へ向けて遊技球が継続的に発射された場合に前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の平均数よりも多くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｉ４乃至特徴Ｉ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【１８４６】
本特徴に示す構成によれば、天井到達を契機として高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態から高確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態へ移行することで、遊技の進行を速度を変化させることが可能となる。これにより、遊技の単調化を一層好適に抑制できる。
【１８４７】
特徴Ｉ１０．前記始動入球部として、第１始動入球部と、当該第１始動入球部よりも前記判定手段による判定が遊技者に有利となる第２始動入球部とが設けられており、
前記可変機構は、前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な前記受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な前記非受入状態（閉状態）に切替可能な構成となっており、
前記第１始動入球部及び前記第２始動入球部は、何れも前記遊技領域における所定の流路に配設されており、
前記判定手段は、前記第１始動入球部及び前記第２始動入球部への入球順に前記判定を行う構成となっていることを特徴とする特徴Ｉ９に記載の遊技機。
【１８４８】
本特徴に示す構成によれば、天井到達を契機として高確率モード且つ第２切替モード対

応の所定遊技状態から高確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態へ移行することで、第２始動入球部に係る遊技回が実行される機会が増える。これにより、天井到達によって遊技者の有利度が大きく上昇し、天井到達後の遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【１８４９】

特徴Ｉ１１．前記第２移行手段により前記高確率モード且つ前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態に移行した後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第３基準回数となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記切替制御モードを前記第１切替モードに移行させる第３移行手段を備え、

前記第３基準回数は、前記第１基準回数よりも多くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｉ４乃至特徴Ｉ１０のいずれか１つに記載の遊技機。

【１８５０】

本特徴に示す構成によれば、特別遊技状態終了後は、高確率モード且つ第２切替モード対応の所定遊技状態→高確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態→低確率モード且つ第３切替モード対応の所定遊技状態→低確率モード且つ第１切替モード対応の所定遊技状態の順に移行する。このような構成とすれば、天井到達を契機として第３切替モードとなり低確率モードへの移行した際に遊技への注目度が急速に低下することを抑制することができる。

【１８５１】

なお、上記特徴Ｉ５～Ｉ１１に示した各技術的思想を特徴Ｉ１～特徴Ｉ３に適用してもよい。

【１８５２】

因みに、上記特徴Ａ群～Ｈ群に示した各技術的思想を特徴Ｉ１～特徴Ｉ１０に適用してもよい。

【１８５３】

＜特徴Ｊ群＞

以下の特徴Ｊ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１８５４】

特徴Ｊ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第４通常遊技状態）とが設けられており、

前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合、及び、前記第１種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果及び天井到達を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により前記第２種遊技状態に移行した後に前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく当該第２種遊技状態中の遊技回の実行回数が終了基準回数（例えば４０回、４００回）となった場合に、前記第１種遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第２判定情報に対応する判定結果を契機として移行した前記第２種遊技状態中に、前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記上限回数となった場合に、当該第２種遊技状態において終了基準回数到達となる残りの遊技回の実行回数を再設定する再設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの値を上書きする機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【１８５５】

特徴Ｊ１によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果や特別遊技状態終了後の遊技回数の上限回数到達（天井到達）によって高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、上述の如く第２種遊技状態への移行契機として第２判定情報に対応する判定結果と天井到達とを併用した場合には以下の懸念が生じる。すなわち、仮に第２種遊技状態中に天井到達となった場合に天井到達が無効化された場合には、遊技者が本来享受できたはずの恩恵の一部が消失し、遊技者の満足度が大きく低下すると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第２種遊技状態中に天井到達となった場合には残りの遊技回の実行回数が再設定される。これにより、上記懸念を払拭し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

【１８５６】

なお、本特徴に示す「再設定手段」については、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２種遊技状態へ移行した場合に設定される残りの遊技回の実行回数と、第２種遊技状態中に特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数となった場合に設定される残りの遊技回の実行回数とを同じ回数とする構成としてもよいし、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２種遊技状態へ移行した場合に設定される残りの遊技回の実行回数と、第２種遊技状態中に特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数となった場合に設定される残りの遊技回の実行回数とを異なる回数とする構成としてもよい。

【１８５７】

特徴Ｊ２．前記再設定手段により前記残りの遊技回の実行回数が再設定される場合には、前記第２種遊技状態以外の他の遊技状態を経由しないようにして当該第２種遊技状態が継続されるように構成されていることを特徴とする特徴Ｊ１に記載の遊技機。

【１８５８】

特徴Ｊ２によれば、第２種遊技状態中に天井到達となって残りの遊技回の実行回数が再設定される場合には、当該再設定に伴って他の遊技状態へ移行することなく第２種遊技状態が継続されることとなる。これは、第２種遊技状態における遊技のリズムの乱れを抑制する上で好ましい。

【１８５９】

特徴Ｊ３．前記再設定手段により設定される残りの遊技回の実行回数については、前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に設定される残りの遊技回の実行回数よりも多くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｊ１又は特徴Ｊ２に記載の遊技機。

【１８６０】

特徴Ｊ３によれば、残りの遊技回の実行回数が天井到達によって減少することを回避し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。

【１８６１】

特徴Ｊ４．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の動作期間を設定する動作期間設定手段を有し、

前記動作期間として、第１動作期間（例えば２０ｓｅｃ～３０ｓｅｃ）と、当該第１動作期間よりも短い第２動作期間（例えば３ｓｅｃ～１４ｓｅｃ）とが設けられており、

前記動作期間設定手段は、前記第２種遊技状態中に前記上限回数到達となる遊技回の動作期間として前記第２動作期間を設定する構成となっている特徴Ｊ１乃至特徴Ｊ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【１８６２】

特徴Ｊ４に示すように第２種遊技状態中に天井到達となった場合の動作期間として第２動作期間を設定する構成とすれば、再設定機能によって遊技進行の円滑さが損なわれることを好適に抑制できる。

【１８６３】

特徴Ｊ５．前記可変機構が前記受入状態となっている状況下にて前記再設定手段により残りの遊技回の実行回数が再設定された場合には、前記受入状態への切り替えに伴って設定された受入期間が経過するまで前記受入状態が維持される構成となっていることを特徴とする特徴Ｊ１乃至特徴Ｊ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１８６４】

特徴Ｊ５に示すように可変機構が受入状態となっている最中に再設定が行われる場合であっても当該受入状態の強制終了等を回避することにより、遊技の円滑な流れが途切れる等することを好適に抑制できる。

【１８６５】

なお、上記特徴Ａ群～Ｉ群に示した各技術的思想を特徴Ｊ１～特徴Ｊ５に適用してもよい。

【１８６６】

＜特徴Ｋ群＞

以下の特徴Ｋ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１８６７】

特徴Ｋ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（

開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第２種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には、当該判定結果が無効となるように構成されており、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）を備え、
前記表示演出として、第１表示演出及び第２表示演出が設けられており、
前記表示演出実行手段は、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に前記第１表示演出を実行する手段と、
前記第１種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第２表示演出を実行する手段と、
前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第１表示演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【１８６８】
特徴Ｋ１によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果となることで高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、当該判定結果が無効となる。これは、射幸性の高まりを抑える上では好ましいものの、当該判定結果となった旨を遊技者が把握してしまった場合には、無駄に運を使ってしまったかの印象を遊技者に与えると懸念される。これは、遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本特徴に示す構成においては、判定手段による

判定結果が所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合には第１表示演出が実行され、第１種遊技状態となっている状況下にて判定手段による判定結果が第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第２表示演出が実行され、第２種遊技状態となっている状況下にて判定手段による判定結果が第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第１表示演出が実行されることとなる。このような構成とすれば、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合であっても、それを目立ちにくくすることができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【１８６９】

特徴Ｋ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３の開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第２種遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には、当該判定結果が無効となるように構成されており、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記遊技回制御手段は、前記第１種遊技状態及び前記第２種遊技状態の何れかの遊技状態となっている状況回にて前記第２判定情報に対応した判定結果となった場合には、当該判定結果に対応する報知結果となるように前記所定の報知手段を制御する構成となっており、
前記表示画面に最終停止表示させる絵柄組合せとして、第１絵柄組合せ（通常外れ結果を示す図柄組合せ）及び第２絵柄組合せ（特殊外れ結果を示す図柄組合せ）が設けられており、
前記表示制御手段は、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に、前記第１絵柄組合せを停止表示させる手段と、
前記第１種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には前記第２絵柄組合せを停止表示させる一方、前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記第１絵柄組合せを停止表示させる手段と
を有していることを特徴とする遊技機。

【１８７０】
特徴Ｋ２によれば、特別遊技状態への移行契機（第１判定情報対応の判定結果）が不成立のまま遊技が進む場合であっても、第２判定情報に対応する判定結果となることで高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する場合がある。高頻度切替モードとなることで始動入球部への入球頻度が高くなり、投資が抑制される。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。但し、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、当該判定結果が無効となる。これは、射幸性の高まりを抑える上では好ましいものの、当該判定結果となった旨を遊技者が把握してしまった場合には、無駄に運を使ってしまったかの印象を遊技者に与えると懸念される。これは、遊技意欲を低下させる要因になり得る。この点、本特徴に示す構成においては、所定の判定情報

に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合には第１絵柄組合せが停止表示され、第１種遊技状態となっている状況下にて第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第２絵柄組合せが停止表示され、第２種遊技状態となっている状況下にて第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には第１絵柄組合せが停止表示されることとなる。このような構成とすれば、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合であっても、それを目立ちにくくすることができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【１８７１】

特徴Ｋ３．前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の動作期間を設定する動作期間設定手段を有し、

前記動作期間として、第１動作期間（例えば２０ｓｅｃ～３０ｓｅｃ）と、当該第１動作期間よりも短い第２動作期間（例えば３ｓｅｃ～１４ｓｅｃ）とが設けられており、

前記動作期間設定手段は、

前記第１種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記動作期間として前記第１動作期間を設定する手段と、

前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に前記動作期間として前記第２動作期間を設定する手段と、

前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に前記動作期間として前記第２動作期間を設定する手段と

を有していることを特徴とする特徴Ｋ１又は特徴Ｋ２に記載の遊技機。

【１８７２】

本特徴に示す構成によれば、第１種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に動作期間＝第１動作期間となり、第２種遊技状態中に所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）となった場合に動作期間＝第２動作期間となり、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に動作期間＝第２動作期間となる。このように動作期間を設定すれば、動作期間によって違和感が生じることを抑制し、特徴Ｋ１等に示した効果を好適に発揮させることができる。

【１８７３】

特徴Ｋ４．前記第２動作期間は、所定の範囲（例えば３ｓｅｃ～１４ｓｅｃ）で可変となる可変期間であり、

前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第２種遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果（通常外れ結果）又は前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となり前記動作期間として前記第２動作期間が設定される場合には、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど当該動作期間が短くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｋ３に記載の遊技機。

【１８７４】

第２種遊技状態については始動入球部への入球が頻発する。そこで、第２種遊技状態中に第２判定情報に対応する判定結果となった場合には所定の判定情報に対応しない判定結果となった場合と同様に動作期間が特別情報の数に応じて短くなる構成とすれば、第２判定情報に対応する判定結果となった遊技回を違和感なく且つ迅速に進行させることができ、所定の報知手段における報知結果が遊技者の目に留まる機会を好適に減らすことが可能となる。

【１８７５】

特徴Ｋ５．前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前

に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、
前記第１種遊技状態において、前記先特定手段による特定の結果に基づいて特別演出を実行する特別演出実行手段と、
前記第２種遊技状態となっている場合に、前記先特定手段による特定又は前記特別演出実行手段による特別演出の何れかを規制する規制手段と
を備えていることを特徴とする特徴Ｋ１乃至特徴Ｋ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【１８７６】
第２判定情報に対応する判定結果を先特定手段による特定（所謂先読み）の対象として特別演出（予告演出、先読み演出）を実行することで遊技の単調化を好適に抑制できる。しかしながら、このような構成においては、当該特別演出が第２種遊技状態中に発生した場合に遊技者を困惑させる要因になるだけでなく当該特別演出に対する信頼性が大きく低下することとなる。故に、第２種遊技状態中は上記特定及び特別演出の何れかを規制する構成とすることで、上記不都合の発生を抑えることが好ましい。
【１８７７】
なお、上記特徴Ａ群～Ｊ群に示した各技術的思想を特徴Ｋ１～特徴Ｋ５に適用してもよい。
【１８７８】
＜特徴Ｌ群＞
以下の特徴Ｌ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機は、遊技の多様化を促進することで遊技機に対する注目度の向上を実現し得るものの、それに起因して遊技ホールにおける遊技機の管理が複雑になる等の新たな課題が生じることが懸念される。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【１８７９】
特徴Ｌ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記特別遊技状態終了後に実行された遊技回の実行回数を記憶する第１実行回数記憶手段（ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた遊技回数カウンタ）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数をリセット（０クリア）する第１リセット手段（定期処理である通常処理において主制御装置１６２のＭＰＵ４０２により遊技回数カウンタを０クリアする機能）と、
前記第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数が上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において実行された遊技回の実行回数を記憶する第２実行回数記憶手段（ＲＡＭ４０４の各種カウンタエリア４３４に設けられた継続回数カウンタ）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２実行回数記憶手段に記憶されている実行回数が終了基準回数（例えば４００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
遊技機の電源投入に伴って所定のリセット操作（リセットスイッチ１６６のＯＮ操作）が行われた場合に、前記第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数をリセット（０クリア）する第２リセット手段（起動時に実行されるメイン処理において主制御装置１６２のＭＰＵ４０２により遊技回数カウンタを０クリアする機能）と、
前記所定のリセット操作を伴うことなく前記電源投入がなされた場合であって電源遮断前の遊技状態が前記第２の移行手段により移行された前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態であった場合に所定の報知（特殊報知）を実行する報知手段（前扉枠１４の環状電飾部２６及び報知・演出制御装置１４０）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１８８０】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第２切替モード対応の所定遊技

状態へ移行する。第２切替モードにおいては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達によって移行した第２切替モード対応の所定遊技状態には終了基準回数が設けられており、天井到達となった場合であっても当該所定遊技状態中に所定の判定情報に対応する判定結果となることなく当該所定遊技状態が終了する可能性がある（以下、天井駆け抜けともいう）。これは、天井到達による恩恵が過剰となって射幸性を過度に煽る要因になることを回避する上で好ましい。しかしながら、天井駆け抜け後は第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数がリセットされないままとなり、再度の天井到達が不可となる。ここで、天井駆け抜け後の状態のまま所定のリセット操作を行うことなく遊技機の電源がＯＦＦ→ＯＮとなった場合には、所定の報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は天井駆け抜け後の状態であるか否かを把握することができる。このように電源投入によって天井駆け抜け後の状態の把握をサポートすることは、管理者の利便性の向上を図る上で好ましい。

【１８８１】

特徴Ｌ２．第１操作手段（演出ボタン３５）及び第２操作手段（リセットスイッチ１６６）と、

前記所定の報知が実行されている状況下にて前記第１操作手段及び前記第２操作手段の何れかが操作された場合に当該所定の報知を解除する報知解除手段と

を備え、

前記所定の報知が実行されている状況下にて前記第２操作手段が操作された場合に前記第１実行回数記憶手段に記憶されている実行回数がリセットされるように構成されていることを特徴とする特徴Ｌ１に記載の遊技機。

【１８８２】

本特徴に示す構成によれば、遊技ホールの管理者は、遊技ホールの営業形態等に応じて所定の報知が実行されている遊技機への対応を簡易に選択できる。つまり、上述した所定の報知のみを解除して天井駆け抜けの状態のまま放置するか、それとも天井を再設定するかを選択できる。このような構成とすることで特徴Ｌ１に示した効果を一層好適に発揮させることができる。

【１８８３】

特徴Ｌ３．前記第１操作手段は遊技機前面側に配設され、前記第２操作手段は遊技機背面側に配設されていることを特徴とする特徴Ｌ２に記載の遊技機。

【１８８４】

本特徴に示すように、リセット＆報知解除用の第２操作手段を遊技機背面側、報知解除用の第１操作手段を遊技機前面側に配設すれば、管理者の利便性の向上を図りつつ遊技者によって実行回数がリセットされるといった不都合を生じにくくするとができる。

【１８８５】

特徴Ｌ４．前記報知解除手段は、第１報知解除手段であり、

前記所定の報知が実行されている状況下にて電源が遮断され、再び電源が投入された場合に、前記所定の報知を解除する第２報知解除手段を備えていることを特徴とする特徴Ｌ２又は特徴Ｌ３に記載の遊技機。

【１８８６】

遊技ホールの島設備においては多数の遊技機が設置されることが多い。設置数が多くなれば上記所定の報知が実行される遊技機の数も多くなる。ここで、本特徴に示すように、所定の報知が実行されている状況下にて電源ＯＦＦ→電源ＯＮとなることで当該所定の報知が解除される構成とすれば、各遊技機について個々に上記解除操作を行う必要がなくなり、管理者の利便性の更なる向上に寄与できる。

【１８８７】

特徴Ｌ５．前記報知手段は、遊技機の前面部（前扉枠１４）に設けられた発光表示部（環状電飾部２６）を所定の発光態様（例えば全点灯）とすることで前記所定の報知を行うものであり、

少なくとも前記遊技回制御手段により遊技回が進行している場合には前記所定の報知を規制する規制手段を備えていることを特徴とする特徴Ｌ１乃至特徴Ｌ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【１８８８】

所定の報知を極力目立たせる上では所定の報知を遊技機の前面部に設けられた発光表示部にて実行することには技術的意義がある。しかしながら、所定の報知を見逃す等して当該所定の報知が解除されなかった場合には、遊技ホールの営業時間中も所定の報知が継続されることとなる。ここで、本特徴に示す構成では、少なくとも遊技回が進行している場合には所定の報知が規制される。これにより、演出等を目的とした発光表示部の利用を許容することできる。これは、所定の報知の見逃しを抑制しつつ、それに起因した演出機能の低下を抑制する上で好ましい。

【１８８９】

因みに、本特徴に示す構成を「前記報知手段は、遊技機の前面部（前扉枠１４）に設けられた発光表示部（環状電飾部２６）を所定の発光態様（例えば全点灯）とすることで前記所定の報知を行うものであり、

前記遊技回制御手段により遊技回が開始された場合に前記所定の報知が解除される構成となっていることを特徴とする特徴Ｌ１乃至特徴Ｌ４のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【１８９０】

なお、上記特徴Ａ群～Ｋ群に示した各技術的思想を特徴Ｌ１～特徴Ｌ５に適用してもよい。

【１８９１】

＜特徴Ｍ群＞

以下の特徴Ｍ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１８９２】

特徴Ｍ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の

遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第１表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第２表示演出とが設けられており、
前記所定の判定情報として、第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記表示演出実行手段は、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応する判定結果となった場合に第１表示演出を実行する手段と、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果となった場合に第２表示演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【１８９３】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する。第２種遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者

の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となる可能性が生じる。本特徴に示す構成においては、上述した重複が発生した場合には、その判定結果が第１情報に対応する判定結果であるかそれとも第２情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第１情報に対応する判定結果となった場合には上限回数到達を明示する第１表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第２情報に対応する判定結果となった場合には、上限回数到達を明示しない第２表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、遊技演出の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【１８９４】

なお、「所定の判定情報」に関する記載を「前記所定の判定情報として、遊技者の有利度が相対的に高い第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、遊技者の有利度が相対的に低い第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており」とすることも可能である。

【１８９５】

特徴Ｍ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電

役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態や第４通常遊技状態）とが設けられており、
前記第１種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記所定の判定情報として、第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定により前記第１情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる手段と、
前記判定手段による判定により前記第２情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第１種遊技状態へ移行させる手段と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第１表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第２表示演出とが設けられており、
前記表示演出実行手段は、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応する判定結果となった場合に第１表示演出を実行する手段と、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果となった場合に第２表示演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする遊技機。
【１８９６】
特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する。第２種遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が第１情報に対応する判定結果であるかそれとも第２情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第１情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に高頻度切替モードとなる判定結果）となった場合には上限回数到達を明示する第１表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第２情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に低頻度切替モードとなる判定結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない第２表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、第１情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→高頻

度切替モードとなる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、第２情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→低頻度切替モードとなる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

【１８９７】

特徴Ｍ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、低頻度切替モード（低頻度サポートモード）と、前記低頻度切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された高頻度切替モード（高頻度サポートモードＡ，Ｂ）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記低頻度切替モードに対応した第１種遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、前記高頻度切替モードに対応した第２種遊技状態（例えば第２通常遊技状態、第３通常遊技状態、第４通常遊技状態）とが設けられており、

前記第１種遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２種遊技状態へ移行させる手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第２の移行手段により移行した前記第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく第１終了基準回数（例えば４００回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる手段と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（例えば６Ｒ通常大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定により前記第１情報に対応する判定結果及び前記第２情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２種遊技状態へ移行させる手段と

を備え、

前記第１情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となるまで継続させる一方、前記第２情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合又は当該第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１終了基準回数よりも少ない第２終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる構成となっており、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）を備え、

前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第１表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第２表示演出とが設けられており、

前記表示演出実行手段は、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応する判定結果となった場合に第１表示演出を実行する手段と、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果となった場合に第２表示演出を実行する手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

【１８９８】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には高頻度切替モード対応の第２種遊技状態へ移行する。第２種遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が第１情報に対応する判定結果であるかそれとも第２情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第１情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後にロング継続の高頻度切替モードとなる判定結果）となった場合には上限回数到達を明示する第１表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第２情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後にショート継続の高頻度切替モードとなる判定結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない第２表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、第１情報に対応する判定結果

となって特別遊技状態→ロング継続の高頻度切替モードとなる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、第２情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→ショート継続の高頻度切替モードとなる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

【１８９９】

なお、本特徴における「前記第１情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となるまで継続させる一方、前記第２情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態は次に前記所定の判定情報に対応する判定結果となった場合又は当該第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１終了基準回数よりも少ない第２終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる構成となっており」との記載を「前記第１情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１終了基準回数よりも多い第２の終了基準回数（例えば９９９９回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる一方、前記第２情報に対応する判定結果となって移行した前記第２種遊技状態においては当該第２種遊技状態において遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく前記第１終了基準回数よりも多い第３の終了基準回数（例えば４０回）となった場合に前記第１種遊技状態へ移行させる構成となっており」に変更することも可能である。

【１９００】

特徴Ｍ４．前記表示演出実行手段は、前記第１表示演出においては前記上限回数到達を明示する演出を実行し、その後、前記所定の判定情報に対応する判定結果となったことを明示する演出を実行する構成となっているのに対して、前記第２表示演出においては前記上限回数到達を明示する演出が実行されることなく、前記所定の判定情報に対応する判定結果となったことを明示する演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴Ｍ１乃至特徴Ｍ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【１９０１】

本特徴に示す構成によれば、第１情報に対応する判定結果となった場合に実行される第１表示演出では天井到達となった旨が明示された後に所定の判定情報に対応する判定結果となった旨が明示される。このような構成とすれば、所定の判定情報に対応する判定結果となった旨が明示→特別遊技状態となるため、演出の違和感を抑えつつ、あたかも２つの恩恵が付与されるかのように見せることができる。

【１９０２】

特徴Ｍ５．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＡ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ａ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたこ

とに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、前記始動入球部への入球が困難又は不可となるように設定された第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記始動入球部への入球が容易となるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなることで前記第１切替モードよりも前記始動入球部への入球が容易となるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、

前記所定の判定情報として、第１情報（例えば６Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）と、第２情報（例えば２Ｒ確変大当たり結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定により前記第１情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段と、

前記判定手段による判定により前記第２情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段と、

前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井：例えば４００回）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第３の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において天井到達を契機として第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示演出として、前記上限回数到達を明示する第１表示演出と、前記上限回数到達を明示しない第２表示演出とが設けられており、

前記表示演出実行手段は、

前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第１情報に対応する判定結果となった場合に第１表示演出を実行する手段と、
前記上限回数到達となる遊技回において前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果となった場合に第２表示演出を実行する手段と
を有していることを特徴とする遊技機。

【１９０３】

特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数（遊技回数）が所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合には第３切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。この所定遊技状態においては始動入球部への入球が頻発することにより、遊技進行に伴う投資が抑制される。このような機能（天井機能）については、遊技者の救済を図る上では好ましい。ここで、上述した天井機能を設けた場合には、天井到達時には遊技者の投資が嵩んでいると想定される。このため、天井到達となったにも関わらずその恩恵を享受できないことが目立ってしまうと遊技者の遊技意欲の低下を招くと懸念される。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。ここで、本特徴に示す構成においては、天井到達となる遊技回にて所定の判定情報に対応する判定結果となった場合（重複した場合）には、その判定結果が第１情報に対応する判定結果であるかそれとも第２情報に対応する判定結果であるかによって異なる表示演出が実行される構成となっている。具体的には、上限回数到達となる遊技回において第１情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に第２切替モードとなる判定結果）となった場合には上限回数到達を明示する第１表示演出が実行され、上限回数到達となる遊技回において第２情報に対応する判定結果（すなわち特別遊技状態終了後に第１切替モードとなる判定結果）となった場合には、上限回数到達を明示しない第２表示演出が実行される構成となっている。このような構成とすれば、第１情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→高頻度の切替モード（第２切替モード）となる場合にはそれがあたかも天井到達の恩恵であるかのように遊技者にイメージさせることができ、第２情報に対応する判定結果となって特別遊技状態→低頻度の切替モード（第１切替モード）となる場合には天井到達を非明示することでそもそもの恩恵が生じていなかのように遊技者にイメージさせることができる。このような構成とすれば、遊技者の満足度を向上させて、遊技への注目度の向上を好適に実現することができる。

【１９０４】

なお、上記特徴Ｍ１～Ｍ４に示した技術的思想を特徴Ｍ５に適用してもよい。

【１９０５】

因みに、上記特徴Ａ群～Ｌ群に示した各技術的思想を特徴Ｍ１～特徴Ｍ３に適用してもよい。

【１９０６】

＜特徴Ｎ群＞

以下の特徴Ｎ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１９０７】

特徴Ｎ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情

報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、２６０回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１

０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記表示制御手段は、
前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せとして第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させる特殊停止表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて仮停止用の処理を実行する機能）と、
前記特殊停止表示手段により停止表示された前記所定の絵柄組合せを前記最終停止表示となる前に再び可変表示させる特殊可変表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて再変動表示用の処理を実行する機能）と
を有し、
前記終了基準回数として複数の基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）が設けられており、前記第２判定情報に対応する判定結果となって前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には前記複数の基準回数の何れかを今回の終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの設定処理を実行する機能）と、
前記終了基準回数設定手段により設定される終了基準回数に相関のある相関情報（回数）を遊技者に報知する相関情報報知手段（回数表示部８８Ｃに表示される残り回数カウンタ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
前記相関情報報知手段は、前記特殊可変表示手段による可変表示を経て前記所定の絵柄組合せが所定位置に表示されたことに基づいて報知中の前記相関情報を更新する情報更新手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてカウントアップ処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。
【１９０８】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特に、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には複数の基準回数のうちの何れかが今回の終了基準回数として設定されることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させることで第２判定情報に対応する判定結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に再び可変表示させる構成となっており、当該可変表示に連動して上記相関情報が更新される。遊技者は所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて第２判定情報に対応する判定結果となった旨を把握することができ、その後は、絵柄組合せが所定位置に到達する度に相関情報が更新されることで今回の終了基準回数を推測又は把握することができる。このような構成とすることで、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【１９０９】
特徴Ｎ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、２６０回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手

段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄列（左図柄列、中図柄列、右図柄列）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄列を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記表示制御手段は、
前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せとして第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させる特殊停止表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて仮停止用の処理を実行する機能）と、
前記特殊停止表示手段により停止表示された前記所定の絵柄組合せを前記最終停止表示となる前に周回表示させる特殊周回表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて再変動表示用の処理を実行する機能）と
を有し、
前記終了基準回数として複数の基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）が設けられており、前記第２判定情報に対応する判定結果となって前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には前記複数の基準回数の何れかを今回の終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの設定処理を実行する機能）と、
前記終了基準回数設定手段により設定される終了基準回数に相関のある相関情報（回数）を遊技者に報知する相関情報報知手段（回数表示部８８Ｃに表示される残り回数カウンタ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
前記相関情報報知手段は、前記特殊周回表示手段による前記所定の絵柄組合せの周回表示が行われている場合に当該所定の絵柄組合せの動きに基づいて報知中の前記相関情報を更新する情報更新手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてカウントアップ処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。
【１９１０】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特に、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には複数の基準回数のうちの何れかが今回の終了基準回数として設定されることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させることで第２判定情報に対応する判定結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に当該所定の絵柄組合せを周回表示させる構成となっており、当該周回表示に連動して上記相関情報が更新される。遊技者は所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて第２判定情報に対応する判定結果となった旨を把握可能することができ、その後は、相関情報が更新されることで今回の終了基準回数を推測又は把握することができる。このような構成とすることで、第２判定情

報に対応する判定結果を契機として第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【１９１１】

特徴Ｎ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、２６０回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示演出実行手段は、

表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄列（左図柄列、中図柄列、右図柄列）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、

前記表示画面にて、前記複数の絵柄列を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と

を有し、

前記表示制御手段は、

前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せとして第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させる特殊停止表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて仮停止用の処理を実行する機能）と、

前記特殊停止表示手段により停止表示された前記所定の絵柄組合せを前記最終停止表示となる前に周回表示させる特殊周回表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて再変動表示用の処理を実行する機能）と

を有し、

前記終了基準回数として複数の基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）が設けられており、前記第２判定情報に対応する判定結果となって前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には前記複数の基準回数の何れかを今回の終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの設定処理を実行する機能）と、

前記終了基準回数設定手段により設定される終了基準回数に相関のある相関情報（回数）を遊技者に報知する相関情報報知手段（回数表示部８８Ｃに表示される残り回数カウンタ及び報知・演出制御装置１４０）と

を備え、

前記相関情報報知手段は、前記特殊周回表示手段により前記所定の絵柄組合せが周回したことに基づいて報知中の前記相関情報を更新する情報更新手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてカウントアップ処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。

【１９１２】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特に、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には複数の基準回数のうちの何れかが今回の終了基準回数として設定されることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させることで第２判定情報に対応する判定結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に当該所定の絵柄組合せを周回表示させる構成と

なっており、当該周回表示に連動して上記相関情報が更新される。遊技者は所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて第２判定情報に対応する判定結果となった旨を把握することができ、その後は、所定の絵柄組合せの周回に応じて相関情報が更新されることで今回の終了基準回数を推測又は把握することができる。このような構成とすることで、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【１９１３】

特徴Ｎ４．前記特殊周回表示手段は、前記所定の絵柄組合せが維持されるようにして前記周回表示を行う構成となっていることを特徴とする特徴Ｎ２又は特徴Ｎ３に記載の遊技機。

【１９１４】

特徴Ｎ２等に示したように所定の絵柄組合せを周回表示させることで相関情報を更新させる構成においては、周回の過程で所定の絵柄組合せが崩れるような事情が発生することで、周回が上手く行われない、すなわち相関情報は更新されないとの印象を与え、当該演出への注目度が早期に低下すると懸念される。そこで、本特徴に示すように所定の絵柄組合せが維持されるようにして周回表示を行う構成とすれば、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。なお、このような構成とすることは、所定の絵柄組合せが停止表示されたこと自体が見間違えであったと遊技者に誤解されることを回避する上でも好ましい。

【１９１５】

特徴Ｎ５．前記特殊周回表示手段は、前記複数の絵柄列を同期させるようにして前記周回表示を行う構成となっていることを特徴とする特徴Ｎ２又は特徴Ｎ３に記載の遊技機。

【１９１６】

特徴Ｎ２等に示したように所定の絵柄組合せを周回表示させることで相関情報を更新させる構成においては、周回の過程で所定の絵柄組合せが崩れるような事情が発生することで、周回が上手く行われない、すなわち相関情報は更新されないとの印象を与え、当該演出への注目度が早期に低下すると懸念される。そこで、本特徴に示すように各絵柄列を同期させるようにして周回表示を行う構成とすれば、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。なお、このような構成とすることは、所定の絵柄組合せが停止表示されたこと自体が見間違えであったと遊技者に誤解されることを回避する上でも好ましい。

【１９１７】

特徴Ｎ６．前記特殊周回表示にて周回表示される他の絵柄組合せに、前記第１判定情報に対応する絵柄組合せが含まれないように構成されていることを特徴とする特徴Ｎ４又は特徴Ｎ５に記載の遊技機。

【１９１８】

特徴Ｎ６によれば、第１判定情報に対応する結果に昇格するかのような無駄な煽りを抑制して、遊技者の誤認を好適に回避できる。これは、特殊周回表示に連動した相関情報の更新に対する注目度の低下を抑制する上で好ましい。

【１９１９】

特徴Ｎ７．前記相関情報報知手段は、前記相関情報として前記終了基準回数到達となる残り回数を表示する構成となっており、

前記情報更新手段は、前記所定の絵柄組合せの周回の都度、前記更新として前記残り回数を加算表示する構成となっていることを特徴とする特徴Ｎ２乃至特徴Ｎ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【１９２０】

特徴Ｎ７に示すように、所定の絵柄組合せが周回する都度、残り回数が加算表示される構成とすれば、遊技者は周回動作がなるべく長く続くことに期待することとなり、当該演出によって第２切替モード対応の所定遊技状態への移行が無駄に遅延されているかのような印象となることを好適に抑制できる。

【１９２１】

特徴Ｎ８．前記表示制御手段は、前記特殊周回表示手段によって周回数を設定する周回

数設定手段を有し、
前記周回数設定手段は、設定される前記終了基準回数が多いほど、前記周回数が多くなるようにして前記周回数を設定する構成となっていることを特徴とする特徴Ｎ２乃至特徴Ｎ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【１９２２】
特徴Ｎ８に示す構成によれば、遊技者は周回動作がなるべく長く続くことに期待することとなり、当該演出によって第２切替モード対応の所定遊技状態への移行が無駄に遅延されているかのような印象となることを好適に抑制できる。
【１９２３】
特徴Ｎ９．前記絵柄表示手段の前記表示画面には、有効ラインが複数設けられており、
前記特殊停止表示手段は、複数の前記有効ラインの何れかを前記所定の絵柄組合せを停止表示させる停止ラインとして設定する構成となっており、
前記相関情報報知手段は、前記特殊周回表示手段による周回表示により前記所定の絵柄組合せが前記停止ラインに到達した場合に前記相関情報を更新する構成となっていることを特徴とする特徴Ｎ２乃至特徴Ｎ８のいずれか１つに記載の遊技機。
【１９２４】
本特徴に示すように、所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）される停止ラインと相関情報の更新契機となる停止ラインとを揃える構成とすれば、演出の多様化に起因して遊技者が困惑することを抑制できる。これは、上述した注目度の向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。
【１９２５】
特徴Ｎ１０．前記特殊停止表示手段は、絵柄の周回方向において前記停止ラインの手前側に少なくとも１の有効ラインが確保されるようにして当該停止ラインを設定する構成となっていることを特徴とする特徴Ｎ９に記載の遊技機。
【１９２６】
本特徴に示す構成によれば、相関情報の更新契機となる有効ライン（停止ライン）の手前の他の有効ラインに所定の絵柄組合せが到達した際に周回表示を終了させることが可能となる。これは、演出の多様化を実現する上で好ましい。
【１９２７】
特徴Ｎ１１．前記相関情報報知手段は、前記特殊停止表示手段により前記所定の絵柄組合せが停止表示された際には前記相関情報を非表示のままとし、前記所定の絵柄組合せが可変表示後に前記停止ラインに到達した場合に前記相関情報の表示を開始する構成となっていることを特徴とする特徴Ｎ９又は特徴Ｎ１０に記載の遊技機。
【１９２８】
本特徴に示すように、所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）された際には相関情報を非表示のままとし、当該所定の絵柄組合せが可変表示後に上記停止ラインに到達した場合に相関情報の表示を開始する構成とすれば、所定の絵柄組合せを少なくとも一回は周回させることが可能となる。これは設定される終了基準回数の幅を広げつつ、それに起因した周回表示→相関情報更新の流れが陳腐化することを抑制する上で好ましい。
【１９２９】
特徴Ｎ１２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結

果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、

前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と

を備え、

前記表示演出実行手段は、
表示画面（表示画面９５ａ）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示手段（図柄表示装置９５）と、
前記表示画面にて、前記複数の絵柄を可変表示させた後、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せを最終停止表示させるようにして前記絵柄表示手段の表示制御を行う表示制御手段（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）と
を有し、
前記表示制御手段は、
前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せとして第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させる特殊停止表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて仮停止用の処理を実行する機能）と、
前記特殊停止表示手段により停止表示された前記所定の絵柄組合せを前記最終停止表示となる前に再び可変表示させる特殊可変表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて再変動表示用の処理を実行する機能）と
を有し、
前記終了基準回数として複数の基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）が設けられており、前記第２判定情報に対応する判定結果となって前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には前記複数の基準回数の何れかを今回の終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの設定処理を実行する機能）と、
前記終了基準回数設定手段により設定される終了基準回数に相関のある相関情報（回数）を遊技者に報知する相関情報報知手段（回数表示部８８Ｃに表示される残り回数カウンタ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
前記相関情報報知手段は、前記特殊可変表示手段による可変表示を経て前記所定の絵柄組合せが所定位置に表示されたことに基づいて報知中の前記相関情報を更新する情報更新手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてカウントアップ処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。
【１９３０】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特に、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には複数の基準回数のうちの何れかが今回の終了基準回数として設定されることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させることで第２判定情報に対応する判定結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に再び可変表示させる構成となっており、当該可変表示に連動して上記相関情報が更新される。遊技者は所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて第２判定情報に対応する判定結果となった旨を把握することができ、その後は、絵柄組合せが所定位置に到達する度に相関情報が更新されることで今回の終了基準回数を推測又は把握することができる。このような構成とすることで、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【１９３１】
特徴Ｎ１３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）

となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示制御手段は、
前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せとして第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させる特殊停止表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて仮停止用の処理を実行する機能）と、
前記特殊停止表示手段により停止表示された前記所定の絵柄組合せを前記最終停止表示となる前に周回表示させる特殊周回表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて再変動表示用の処理を実行する機能）と
を有し、
前記終了基準回数として複数の基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）が設けられており、前記第２判定情報に対応する判定結果となって前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には前記複数の基準回数の何れかを今回の終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの設定処理を実行する機能）と、
前記終了基準回数設定手段により設定される終了基準回数に相関のある相関情報（回数）を遊技者に報知する相関情報報知手段（回数表示部８８Ｃに表示される残り回数カウンタ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
前記相関情報報知手段は、前記特殊周回表示手段による前記所定の絵柄組合せの周回表示が行われている場合に当該所定の絵柄組合せの動きに基づいて報知中の前記相関情報を更新する情報更新手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてカウントアップ処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。
【１９３２】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特に、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には複数の基準回数のうちの何れかが今回の終了基準回数として設定されることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させることで第２判定情報に対応する判定結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に当該所定の絵柄組合せを周回表示させる構成となっており、当該周回表示に連動して上記相関情報が更新される。遊技者は所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて第２判定情報に対応する判定結果となった旨を把握可能することができ、その後は、相関情報が更新されることで今回の終了基準回数を推測又は把握することができる。このような構成とすることで、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【１９３３】
特徴Ｎ１４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）

となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５、報知・演出制御装置１４０、表示制御装置４１０）と
を備え、
前記表示制御手段は、
前記第２判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記所定の報知手段による報知結果に対応した絵柄組合せとして第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させる特殊停止表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて仮停止用の処理を実行する機能）と、
前記特殊停止表示手段により停止表示された前記所定の絵柄組合せを前記最終停止表示となる前に周回表示させる特殊周回表示手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて再変動表示用の処理を実行する機能）と
を有し、
前記終了基準回数として複数の基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）が設けられており、前記第２判定情報に対応する判定結果となって前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行する場合には前記複数の基準回数の何れかを今回の終了基準回数として設定する終了基準回数設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて継続回数カウンタの設定処理を実行する機能）と、
前記終了基準回数設定手段により設定される終了基準回数に相関のある相関情報（回数）を遊技者に報知する相関情報報知手段（回数表示部８８Ｃに表示される残り回数カウンタ及び報知・演出制御装置１４０）と
を備え、
前記相関情報報知手段は、前記特殊周回表示手段により前記所定の絵柄組合せが周回したことに基づいて報知中の前記相関情報を更新する情報更新手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてカウントアップ処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。
【１９３４】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特に、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には複数の基準回数のうちの何れかが今回の終了基準回数として設定されることで更なる遊技の多様化が実現されている。ここで、本特徴に示す構成においては、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には当該第２判定情報に対応する所定の絵柄組合せを停止表示させることで第２判定情報に対応する判定結果となった旨が遊技者に明示される。その後は、最終停止表示となる前に当該所定の絵柄組合せを周回表示させる構成となっており、当該周回表示に連動して上記相関情報が更新される。遊技者は所定の絵柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されたことに基づいて第２判定情報に対応する判定結果となった旨を把握することができ、その後は、所定の絵柄組合せの周回に応じて相関情報が更新されることで今回の終了基準回数を推測又は把握することができる。このような構成とすることで、第２判定情報に対応する判定結果を契機として第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する場合に遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【１９３５】
なお、上記特徴Ｎ２～Ｎ１１に示した技術的思想を特徴Ｎ１，特徴Ｎ１２～特徴Ｎ１４に適用してもよい。
【１９３６】

因みに、上記特徴Ａ群～Ｍ群に示した各技術的思想を特徴Ｎ１～特徴Ｎ１４に適用してもよい。

【１９３７】

＜特徴Ｏ群＞

以下の特徴Ｏ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１９３８】

特徴Ｏ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第１判定情報に対応しているか否かを特定する第１先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて大当たりの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第１先特定手段による前記特定の結果に基づいて第１特別演出（大当たり予告演出）を実行する第１特別演出実行手段（図柄表示装置９５Ａ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて大当たり予告演出用の処理を実行する機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する第２先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２先特定手段による特定の結果に基づき第２特別演出（特殊外れ予告演出）を実行する第２特別演出実行手段（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｅ，５００Ｆ、報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記第１特別演出は、少なくとも当該第１特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第２特別演出は、少なくとも当該第２特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第１特殊演出及び前記第２特殊演出の一方が実行されている場合に、それら第１特殊演出及び第２特殊演出の他方が実行されないように規制する規制手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて演出規制フラグの管理等を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１９３９】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、本特徴に示す構成においては、第１判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第１特別演出が実行される構成となっており、第２判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第２特別演出が実行される構成となっている。このような構成とすることで該当遊技回よりも前の遊技回から遊技への

注目度を好適に向上させることができる。しかしながら、前提となる結果が異なる２種の特別演出が並行して実行されることは、遊技者を困惑させる要因となり得る。これは、特別演出によって遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示すように、一方の特別演出が実行されている場合には他方の特別演出が実行されないように規制する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭できる。これは、上述した２種の特別演出の共存を図る上で好ましい。

【１９４０】

なお、本特徴に示す「規制手段」については、第１特別演出と第２特別演出との重複を回避するため機能を有するものであり、一方の特別演出中に新たに他方の特別演出が開始されることを規制する構成、一方の特別演出中に他方の特別演出が開始される場合に当該一方の特別演出を強制終了（中止）させる構成を含む。

【１９４１】

特徴Ｏ２．前記規制手段は、前記第１特別演出及び前記第２特別演出の何れか一方の開始契機となった特別情報を契機として前記第１特別演出及び前記第２特別演出の他方が開始されないように規制する構成となっていることを特徴とする特徴Ｏ１に記載の遊技機。

【１９４２】

仮に１の特別情報を契機として第１特別演出及び第２特別演出が実行されてしまった場合には、一方の特別演出によって他方の特別演出が否定されることとなる。これは、遊技者を困惑させる要因になると懸念される。そこで、本特徴に示すように、第１特別演出及び第２特別演出の両方が１の特別情報を契機として実行されることを回避すれば、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【１９４３】

なお、本特徴に示す構成を「前記規制手段は、前記第１特別演出及び前記第２特別演出の何れか一方の開始契機となった特別情報及び当該特別情報に後続となる他の特別情報を契機として前記第１特別演出及び前記第２特別演出の他方が開始されないように規制する構成となっていることを特徴とする特徴Ｏ１に記載の遊技機。」とすることも可能である。

【１９４４】

特徴Ｏ３．前記規制手段は、前記第１特別演出実行手段又は前記第２特別演出実行手段によって前記第１特別演出及び前記第２特別演出の何れか一方が実行される場合に前記規制を開始し、当該一方の特別演出が終了した場合に当該規制を終了する構成となっていることを特徴とする特徴Ｏ１又は特徴Ｏ２に記載の遊技機。

【１９４５】

本特徴に示すように、一方の特別演出が実行される場合に他方の特別演出が規制される構成とすることは、特別演出の演出態様に係る制約を緩和する上で好ましい。つまり、特別演出が実行条件成立後直ちに開始される態様とする場合だけでなく、内部的に特別演出の実行条件が成立している場合であっても敢えて開始を遅らせる態様とする場合であっても、２種の特別演出を好適に共存させることができ、特別演出の演出態様に係る制約を好適に緩和できる。

【１９４６】

特徴Ｏ４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結

果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第１判定情報に対応しているか否かを特定する第１先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて大当たりの確認用の処理を実行する機能）と、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第１先特定手段による特定の結果に基づき第１特別演出（大当たり予告演出）を実行する第１特別演出実行手段（図柄表示装置９５Ａ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて大当たり予告演出の処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する第２先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２先特定手段による特定の結果に基づき第２特別演出（特殊外れ予告演出）を実行する第２特別演出実行手段（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｅ，５００Ｆ、報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記第１特別演出は、少なくとも当該第１特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第２特別演出は、少なくとも当該第２特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第２特別演出実行手段により前記第２特別演出が実行されている場合に、前記第１特別演出実行手段による前記第１特別演出が実行されないように規制する規制手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて演出規制フラグの管理等を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【１９４７】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、本特徴に示す構成においては、第１判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第１特別演出が実行される構成となっており、第２判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第２特別演出が実行される構成となっている。このような構成とすることで該当遊技回よりも前の遊技回から遊技への注目度を好適に向上させることができる。しかしながら、第１判定情報に対応する判定結果を契機として特別遊技状態へ移行する構成においては、特別遊技状態への移行に期待する遊技者は第１特別演出に注目することとなる。仮に第２特別演出が実行されている最中に第１特別演出が開始された場合には、遊技者の注目が第２特別演出から第１特別演出に移る可能性が高くなると想定される。これは第２特別演出によって遊技への注目度の向上を図る効果を上手く発揮させる上で妨げになると懸念される。この点、本特徴に示すように、第２特別演出実行手段により第２特別演出が実行されている場合には第１特別演出実行手段による第１特別演出が実行されないように規制する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭できる。これは、上述した２種の特別演出の共存を図る上で好ましい。

【１９４８】

なお、本特徴に示す「規制手段」については、第１特別演出と第２特別演出との重複を回避するため機能を有するものであり、新たに第１特別演出が開始されることを規制する構成、実行中の第１特別演出を強制終了（中止）させる構成を含む。

【１９４９】

特徴Ｏ５．前記規制手段は、前記第２特別演出の開始契機となった特別情報及び当該特別情報に後続となる他の特別情報を契機として前記第１特別演出が開始されないように規制する構成となっていることを特徴とする特徴Ｏ４に記載の遊技機。

【１９５０】

仮に１の特別情報を契機として第１特別演出及び第２特別演出が実行されてしまった場合には、一方の特別演出によって他方の特別演出が否定されることとなる。これは、遊技者を困惑させる要因になると懸念される。特に、第１特別演出が第２特別演出よりも期待が大きい構成においては、第２特別演出が実行されることで第１特別演出の信頼度（期待度）を低下させるように作用し得る。これは、第１特別演出への注目度を大きく低下させ

る要因になり得る。そこで、本特徴に示すように、第２特別演出の開始契機となった特別情報及び当該特別情報に後続となる他の特別情報を契機として第１特別演出が開始されないように規制する構成とすれば、上記不都合の発生を好適に抑制できる。例えば、第２特別演出が終了するまでの間は新たに特別情報が取得された場合であっても、それら特別情報を契機とした第１特別演出が実行されないように規制するとよい。

【１９５１】

特徴Ｏ６．前記規制手段は、前記第２特別演出実行手段による前記第２特別演出が実行される場合に前記規制を開始し、当該第２特別演出が終了した場合に当該規制を終了する構成となっていることを特徴とする特徴Ｏ４又は特徴Ｏ５に記載の遊技機。

【１９５２】

本特徴に示すように、第２特別演出が実行される場合に第１特別演出が規制される構成とすることは、第２特別演出の演出態様に係る制約を緩和する上で好ましい。つまり、第２特別演出が実行条件成立後直ちに開始される態様とする場合だけでなく、内部的に第２特別演出の実行条件が成立している状況下にて敢えて開始を遅らせる態様とする場合であっても、第１特別演出と第２特別演出との競合を好適に抑制することができ、第２特別演出の演出態様に係る制約を好適に緩和できる。

【１９５３】

特徴Ｏ７．前記第１特別演出実行手段により前記第１特別演出が実行されている状況下にて前記第２特別演出実行手段による前記第２特別演出が実行される場合には、前記第１特別演出を中止させる中止手段を備えていることを特徴とする特徴Ｏ１乃至特徴Ｏ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【１９５４】

第１特別演出の実行中に第２特別演出の実行条件が成立し得る構成とすれば、第２特別演出の実行機会を好適に確保することができる。そして、第１特別演出の実行中に第２特別演出の実行条件が成立した場合には第１特別演出を中止させることにより、遊技者に第２特別演出への注目を促すことができる。

【１９５５】

特徴Ｏ８．前記中止手段は、前記第１特別演出実行手段により前記第１特別演出が実行されている状況下にて前記第２特別演出実行手段により前記第２特別演出が開始される場合には、当該第２特別演出の開始後に前記第１特別演出を中止させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｏ７に記載の遊技機。

【１９５６】

特徴Ｏ７に示したように第１特別演出を中止させる場合には、第２特別演出の開始後に第１特別演出を中止させることにより中止の挙動自体を演出の一環とすることができ、遊技への注目度の向上を図る上で実用上好ましい構成を実現できる。

【１９５７】

特徴Ｏ９．前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態にて前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合の方が遊技者に有利となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｏ１乃至特徴Ｏ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【１９５８】

特徴Ｏ９に示すように、第２切替モード対応の所定遊技状態では第１判定情報に対応する判定結果となった場合の有利度が増す構成とすれば、遊技者は第２判定情報に対応する判定結果→第１判定情報に対応する判定結果となることに期待することとなり、第２特別演出への注目度を好適に向上させることができる。

【１９５９】

特徴Ｏ７又は特徴Ｏ８との組み合わせにおいては特に、第１特別演出中に第２特別演出が開始等される場合には、当該第１特別演出が中止される。つまり、第１特別演出が中止されることで第２判定情報に対応する判定結果となることへの期待が膨らむこととなり、第１特別演出の中止による演出効果を一層好適に発揮させることができる。

【１９６０】
特徴Ｏ１０．前記遊技回において前記第１特別演出実行手段により前記第１特別演出が開始される第１特別演出開始タイミングと、前記遊技回において前記第２特別演出実行手段により前記第２特別演出が開始される第２特別演出開始タイミングとが相違していることを特徴とする特徴Ｏ１乃至特徴Ｏ９のいずれか１つに記載の遊技機。
【１９６１】
特徴Ｏ１等に示したように該当遊技回よりも前に特別演出が開始される構成においては、当該特別演出の開始時に遊技者の期待感が増すと想定される。そこで、第１特別演出と第２特別演出とを併用する上で、遊技回において特別演出が開始されるタイミングを相違させる構成とすれば、各特別演出の開始（冒頭）が見逃されることを好適に抑制できる。
【１９６２】
特徴Ｏ１１．前記第１特別演出開始タイミング及び前記第２特別演出開始タイミングの何れか一方は遊技回の前半のタイミングであり、他方は遊技回の後半のタイミングであることを特徴とする特徴Ｏ１０に記載の遊技機。
【１９６３】
特徴Ｏ１０に示したように第１特別演出の開始タイミングと第２特別演出の開始タイミングとを相違させる上では、一方を遊技回の前半、他方を遊技回の後半となるように分けることで、遊技回全体を通して遊技への注目度の低下を抑制できる。
【１９６４】
特徴Ｏ１２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り

替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第１判定情報に対応しているか否かを特定する第１先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて大当たりの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第１先特定手段による前記特定の結果に基づいて第１特別演出（大当たり予告演出）を実行する第１特別演出実行手段（図柄表示装置９５Ａ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて大当たり予告演出用の処理を実行する機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する第２先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２先特定手段による特定の結果に基づき第２特別演出（特殊外れ予告演出）を実行する第２特別演出実行手段（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｅ，５００Ｆ、報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記第１特別演出は、少なくとも当該第１特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第２特別演出は、少なくとも当該第２特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第１特殊演出及び前記第２特殊演出の一方が実行されている場合に、それら第１特殊演出及び第２特殊演出の他方が実行されないように規制する規制手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて演出規制フラグの管理等を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１９６５】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合

には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、本特徴に示す構成においては、第１判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第１特別演出が実行される構成となっており、第２判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第２特別演出が実行される構成となっている。このような構成とすることで該当遊技回よりも前の遊技回から遊技への注目度を好適に向上させることができる。しかしながら、前提となる結果が異なる２種の特別演出が並行して実行されることは、遊技者を困惑させる要因となり得る。これは、特別演出によって遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示すように、一方の特別演出が実行されている場合には他方の特別演出が実行されないように規制する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭できる。これは、上述した２種の特別演出の共存を図る上で好ましい。

【１９６６】

特徴Ｏ１３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技

球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第１判定情報に対応しているか否かを特定する第１先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて大当たりの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第１先特定手段による特定の結果に基づき第１特別演出（大当たり予告演出）を実行する第１特別演出実行手段（図柄表示装置９５Ａ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて大当たり予告演出用の処理を実行する機能）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する第２先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２先特定手段による特定の結果に基づき第２特別演出（特殊外れ予告演出）を実行する第２特別演出実行手段（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｅ，５００Ｆ、報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記第１特別演出は、少なくとも当該第１特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第２特別演出は、少なくとも当該第２特別演出の実行契機となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回において実行される演出であり、
前記第２特別演出実行手段により前記第２特別演出が実行されている場合に、前記第１特別演出実行手段による前記第１特別演出が実行されないように規制する規制手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて演出規制フラグの管理等を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１９６７】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様

化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、本特徴に示す構成においては、第１判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第１特別演出が実行される構成となっており、第２判定情報に対応する判定結果であるか否かが該当遊技回が開始される前に特定され（以下、先特定という）、その先特定の結果に基づいて第２特別演出が実行される構成となっている。このような構成とすることで該当遊技回よりも前の遊技回から遊技への注目度を好適に向上させることができる。しかしながら、第１判定情報に対応する判定結果を契機として特別遊技状態へ移行する構成においては、特別遊技状態への移行に期待する遊技者は第１特別演出に注目することとなる。仮に第２特別演出が実行されている最中に第１特別演出が開始された場合には、遊技者の注目が第２特別演出から第１特別演出に移る可能性が高くなると想定される。これは第２特別演出によって遊技への注目度の向上を図る効果を上手く発揮させる上で妨げになると懸念される。この点、本特徴に示すように、第２特別演出実行手段により第２特別演出が実行されている場合には第１特別演出実行手段による第１特別演出が実行されないように規制する構成とすれば、上記懸念を好適に払拭できる。これは、上述した２種の特別演出の共存を図る上で好ましい。

【１９６８】

なお、上記特徴Ｏ２～特徴Ｏ３、特徴Ｏ５～特徴Ｏ１１に示した各技術的思想を特徴Ｏ１２～特徴Ｏ１３に適用してもよい。

【１９６９】

また、上記特徴Ａ群～Ｎ群に示した各技術的思想を特徴Ｏ１～特徴Ｏ１３に適用してもよい。

【１９７０】

＜特徴Ｐ群＞

以下の特徴Ｐ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【１９７１】

特徴Ｐ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する

遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０における図柄表示装置９５の表示制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示部（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ）と、前記絵柄表示部の表示制御を行う（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて図柄の表示制御用の処理を実行する機能）とを有し、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、可変表示を経て当該判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる構成となっており、
前記絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｆ）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、前記特別表示部において前記判定手段による前記判定の結果が前記第２判定情報に対応する判定結果となるこ

とを示唆又は明示すべく特別演出を実行するようにして前記特別表示部の表示制御を行う特別制御手段（報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１９７２】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行するため、第１判定情報に対応する判定結果となった場合と比較して、切替制御モードへの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、第１判定情報に対応する判定結果となった場合にはその旨を示す絵柄組合せが絵柄表示部にて停止表示される構成となっているのに対して、第２判定情報に対応する判定結果となることが絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部における特別演出により示唆又は明示される。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。
【１９７３】
特徴Ｐ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０における図柄表示装置９５の表示制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示部（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ）と、前記絵柄表示部の表示制御を行う（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて図柄の表示制御用の処理を実行する機能）とを有し、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、可変表示を経て当該判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる構成となっており、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定手段による判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｆ）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、前記先特定手段による特定の結果に基づき前記特別表示部にて特別演出（特殊外れ予告演出）を実行するようにして前記特別表示部の表示制御を行う特別制御手段（報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１９７４】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２判定情報に対応する判定結果と

なった場合には、遊技回の終了後に速やかに第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行するため、第１判定情報に対応する判定結果となった場合と比較して、切替制御モードへの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、第１判定情報に対応する判定結果となった場合にはその旨を示す絵柄組合せが絵柄表示部にて停止表示される構成となっているのに対して、第２判定情報に対応する判定結果となることは絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部における特別演出により示唆等される。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。

【１９７５】

本特徴においては特に、第２判定情報に対応する判定結果となるか否かについては先特定手段によって事前に特定（以下、先特定という）される構成となっており、その先特定の結果に応じて特別演出が実行されるため、遊技者は第２判定情報に対応する判定結果となる可能性があることを事前に予測することが可能となる。このような構成とすれば、上述した唐突感を軽減して、上記各種不都合の発生の更なる抑制に貢献できる。

【１９７６】

特徴Ｐ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技

球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０における図柄表示装置９５の表示制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示部（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ）と、前記絵柄表示部の表示制御を行う（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて図柄の表示制御用の処理を実行する機能）とを有し、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、可変表示を経て当該判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる構成となっており、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定手段による判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｆ）と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、少なくとも前記先特定手段による特定の対象となった特別情報に係る遊技回が開始されるよりも前に当該特定の結果に基づき前記特別表示部にて特別演出（特殊外れ予告演出）を実行するようにして前記特別表示部の表示制御を行う特別制御手段（報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【１９７７】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行するため、第１判定情報に対応する判定結果となった場合と比較して、切替制御モードへの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生した

りする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、第１判定情報に対応する判定結果となった場合にはその旨を示す絵柄組合せが絵柄表示部にて停止表示される構成となっているのに対して、第２判定情報に対応する判定結果となることは絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部における特別演出により示唆等される。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。

【１９７８】

本特徴においては特に、第２判定情報に対応する判定結果となるか否かについては先特定手段によって事前に特定（以下、先特定という）される構成となっており、その先特定の結果に応じて特別演出が実行される。この特別演出は少なくとも先特定の対象となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回にて実行されるため、遊技者は第２判定情報に対応する判定結果となる可能性があることを事前に予測することが可能となる。このような構成とすれば、上述した唐突感を軽減して、上記各種不都合の発生の更なる抑制に貢献できる。

【１９７９】

特徴Ｐ４．前記特別制御手段は、前記絵柄表示部にて絵柄組合せが停止表示されている状況下にて前記特別演出を開始させる手段を有していることを特徴とする特徴Ｐ１乃至特徴Ｐ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【１９８０】

絵柄表示部に停止表示された絵柄組合せによって判定結果が報知される構成においては、非当選となった旨が報知されることで遊技への注目度が急速に低下し得る。そこで、このような状況下にて特別演出が開始される構成とすれば、当該特別演出によって上述した注目度の急速な低下を好適に抑制できる。

【１９８１】

また、絵柄表示部にて第１判定情報に対応する判定結果が報知される構成においては、遊技者の注目が絵柄表示部に向きやすい。そこで、当該絵柄表示部に注目する必要性が低下する停止表示期間中に特別演出を開始する構成とすれば、当該特別演出の見逃しを抑制できる。

【１９８２】

特徴Ｐ５．前記特別制御手段は、前記絵柄表示部における絵柄の可変表示中に前記特別演出の実行条件が成立した場合には、当該可変表示中の絵柄の停止表示を待って当該特別演出を開始させる手段を有していることを特徴とする特徴Ｐ１乃至特徴Ｐ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【１９８３】

絵柄表示部に停止表示された絵柄組合せによって判定結果が報知される構成においては、非当選となった旨が報知されることで遊技への注目度が急速に低下し得る。そこで、このような状況下にて特別演出が開始される構成とすれば、当該特別演出によって上述した注目度の急速な低下を好適に抑制できる。

【１９８４】

また、絵柄表示部にて第１判定情報に対応する判定結果が報知される構成においては、遊技者の注目が絵柄表示部に向きやすい。そこで、絵柄表示部における絵柄の可変表示中に特別演出の実行条件が成立した場合には、当該可変表示中の絵柄の停止表示を待って当該特別演出の開始させる構成とすれば、当該特別演出の見逃しを抑制できる。

【１９８５】

特徴Ｐ６．前記特別表示部は、前記始動入球部から当該特別表示部までの距離が前記始動入球部から前記絵柄表示部までの距離よりも小さくなるように配置されていることを特徴とする特徴Ｐ１乃至特徴Ｐ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【１９８６】

始動入球部への入球に基づいて特別情報が取得される構成については、遊技者が始動入球部に注目し得る。そこで、特別表示部を絵柄表示部と比較して始動入球部寄りに配置す

ることで、特別演出が見逃される機会を好適に減らすことができる。
【１９８７】
特徴Ｐ７．前記特別表示部は、前記遊技領域において前記始動入球部へ向けて遊技球が流下する流下経路（左ルート）において前記始動入球部寄りとなる部分の後方に配設されていることを特徴とする特徴Ｐ１乃至特徴Ｐ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【１９８８】
始動入球部への入球に基づいて特別情報が取得される構成については、遊技者が始動入球部や当該始動入球部に向けた遊技球の動きに注目し得る。そこで、特別表示部を始動入球部へ向けて遊技球が流下する流下経路（左ルート）において始動入球部寄りとなる部分の後方に配設することで、特別演出が見逃される機会を好適に減らすことができる。
【１９８９】
特徴Ｐ８．前記特別表示部は、前記第２判定情報に対応する判定結果となる可能性がある旨を示唆する第１表示部（予告用装飾部５１１Ｄ，５１１Ｆ）と、前記第２判定情報に対応する判定結果である旨を明示する第２表示部（報知用装飾部５１２Ｄ，５１２Ｆ）とを有してなり、
前記特別制御手段は、前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果である場合に、前記特別演出として、前記第１表示部にて前記第２判定情報に対応する判定結果となる可能性がある旨を示唆する第１表示（予告表示）を実行した後に前記第２表示部にて前記第２判定情報に対応する判定結果である旨を明示する第２表示（結果表示）を実行する手段を有し、前記判定手段による判定結果が前記第２情報に対応する判定結果でない場合には、前記特別演出として、前記第１表示部にて前記第１表示を実行する一方、前記第２表示部にて前記第２表示を実行しない構成となっていることを特徴とする特徴Ｐ１乃至特徴Ｐ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【１９９０】
第２判定情報に対応する判定結果である旨が第２表示部にて明示される前に、第１表示部にて当該判定結果である可能性が示唆される構成とすれば、第２表示部における第２表示が見逃される機会を好適に減らすことができる。
【１９９１】
特徴Ｐ９．前記特別表示部は、前記第１表示部から前記始動入球部までの距離が前記第２表示部から前記始動入球部までの距離よりも小さくなるように形成されていることを特徴とする特徴Ｐ８に記載の遊技機。
【１９９２】
始動入球部への入球に基づいて遊技が進行するタイプの遊技機においては、遊技者の注目が始動入球部に向きやすい。そこで、本特徴に示すように第１表示部及び第２表示部のうち第１表示部を始動入球部（第２判定情報に対応する判定結果が設けられた始動入球部）寄りとなるようにして特別表示部を形成することにより、特徴Ｐ８に示した見逃し抑制効果を一層好適に発揮させることができる。
【１９９３】
特徴Ｐ１０．前記第１表示部の表示態様として、前記第２判定情報に対応する判定結果となる期待度が異なる複数の表示態様が設けられており、
前記特別制御手段は、前記絵柄表示部にて絵柄組合せが停止表示されている状況下にて前記第１表示部の表示態様を切り替える手段を有していることを特徴とする特徴Ｐ８又は特徴Ｐ９に記載の遊技機。
【１９９４】
絵柄表示部にて絵柄が可変表示されている場合には、遊技者の注目は絵柄表示部に向きやすい。そこで、絵柄組合せが停止表示されている状況下にて第１表示部の表示態様を切り替える構成とすれば、当該表示態様の切り替えが見逃されることを好適に抑制できる。
【１９９５】
また、絵柄組合せが停止表示されることで遊技への注目度が瞬間的に低下する可能性があるが、本特徴に示すように、絵柄組合せが停止表示されている状況下にて第１表示部の

表示態様が切り替わる構成とすれば、遊技への注目度の低下を好適に抑制できる。
【１９９６】
なお、本特徴に示す構成を「前記特別演出における前記特別表示部の表示態様として、前記第２判定情報に対応する判定結果となる期待度が異なる複数の表示態様が設けられており、前記特別制御手段は、前記絵柄表示部にて絵柄組合せが停止表示されている状況下にて前記特別表示部の表示態様を切替可能となっていることを特徴とする特徴Ｐ１乃至特徴Ｐ７のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【１９９７】
特徴Ｐ１１．前記取得情報記憶手段に記憶可能な特別情報の数に上限（例えば４つ）が設けられており、
前記絵柄表示部には、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数を表示する記憶数表示部（図柄表示装置９５Ａの保留表示領域）が設けられており、
前記特別表示部は、前記第１表示部から前記記憶数表示部までの距離が前記第２表示部から前記記憶数表示部までの距離よりも小さくなるように形成されていることを特徴とする特徴Ｐ８乃至特徴Ｐ１０のいずれか１つに記載の遊技機。
【１９９８】
始動入球部への入球に基づいて取得→記憶される特別情報の数に上限が設けられているタイプの遊技機においては、無駄な入球を回避すべく発射操作が一時的に控えられるといった調整が行われる場合がある。このような調整を行う遊技者は、始動入球部やその周辺における遊技球の動きに注目したり、記憶数表示部の表示に注目したりする。そこで、本特徴に示すように第１表示部及び第２表示部のうち第１表示部を記憶数表示部寄りとなるようにして特別表示部を形成することにより、特徴Ｐ８等に示した見逃し抑制効果を一層好適に発揮させることができる。
【１９９９】
特徴Ｐ１２．前記第１遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）となった場合に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる手段を有し、
前記特別制御手段は、前記上限回数到達となる場合に少なくとも当該上限回数到達となる遊技回よりも前の遊技回において前記特別演出を実行する手段を有していることを特徴とする特徴Ｐ１乃至特徴Ｐ１１のいずれか１つに記載の遊技機。
【２０００】
特徴Ｐ１２に示すように上限回数到達によって第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する構成とすれば、過剰な投資を抑制して遊技の健全性を強化できる。このような場合にも、上述した特別演出が先の遊技回から実行される構成とすることにより、特別演出発生＝第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する可能性ありとの認識を促す上で特別演出（成功パターン）の発生頻度を好適に向上させることができる。
【２００１】
特徴Ｐ１３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、

前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０における図柄表示装置９５の表示制御用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記表示演出実行手段は、複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示部（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ）と、前記絵柄表示部の表示制御を行う（報知・演出制御装

置１４０及び表示制御装置４１０にて図柄の表示制御用の処理を実行する機能）とを有し、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、可変表示を経て当該判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる構成となっており、

前記絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｆ）と、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、前記特別表示部において前記判定手段による前記判定の結果が前記第２判定情報に対応する判定結果となることを示唆又は明示すべく特別演出を実行するようにして前記特別表示部の表示制御を行う特別制御手段（報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【２００２】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行するため、第１判定情報に対応する判定結果となった場合と比較して、切替制御モードへの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、第１判定情報に対応する判定結果となった場合にはその旨を示す絵柄組合せが絵柄表示部にて停止表示される構成となっているのに対して、第２判定情報に対応する判定結果となることが絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部における特別演出により示唆又は明示される。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。

【２００３】

特徴Ｐ１４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第１の移行手段により移行した前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０における図柄表示装置９５の表示制御用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記表示演出実行手段は、複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示部（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ）と、前記絵柄表示部の表示制御を行う（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて図柄の表示制御用の処理を実行する機能）とを有し、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、可変表示を経て当該判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる構成となっており、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定手段による判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、
前記絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｆ）と、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、前記先特定手段による特定の結果に基づき前記特別表示部にて特別演出（特殊外れ予告演出）を実行するようにして前記特別表示部の表示制御を行う特別制御手段（報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【２００４】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行するため、第１判定情報に対応する判定結果となった場合と比較して、切替制御モードへの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、第１判定情報に対応する判定結果となった場合にはその旨を示す絵柄組合せが絵柄表示部にて停止表示される構成となっているのに対して、第２判定情報に対応する判定結果となることは絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部における特別演出により示唆等される。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。
【２００５】
本特徴においては特に、第２判定情報に対応する判定結果となるか否かについては先特定手段によって事前に特定（以下、先特定という）される構成となっており、その先特定の結果に応じて特別演出が実行されるため、遊技者は第２判定情報に対応する判定結果となる可能性があることを事前に予測することが可能となる。このような構成とすれば、上述した唐突感を軽減して、上記各種不都合の発生の更なる抑制に貢献できる。
【２００６】
特徴Ｐ１５．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９１，９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊

技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、

前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記判定手段による結果が前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第１の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において特殊外れ結果を契機として第１通常遊技状態から第４通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第１の移行手段により移行した前記第３切替モード対応の前記所定遊技状態において、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第１判定情報に対応する判定結果となることなく終了基準回数（例えば２０回、４０回、１００回）となった場合に、前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる第２の移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において時短消化を契機として第４通常遊技状態から第１通常遊技状態へ移行させる機能）と、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作に並行して表示演出を実行する表示演出実行手段（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ、報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０における図柄表示装置９５の表示制御用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記表示演出実行手段は、複数の絵柄（図柄）を可変表示可能な絵柄表示部（図柄表示装置９５の変動表示領域ＭＥ）と、前記絵柄表示部の表示制御を行う（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０にて図柄の表示制御用の処理を実行する機能）とを有し、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応する判定結果となった場合には、可変表示を経て当該判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる構成となっており、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定手段による判定の対象となる前に、当該特別情報が前記第２判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて特殊外れの確認用の処理を実行する機能）と、

前記絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部（特殊演出装置５００Ｄ，５００Ｆ）と、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている場合に、少なくとも前記先特

定手段による特定の対象となった特別情報に係る遊技回が開始されるよりも前に当該特定の結果に基づき前記特別表示部にて特別演出（特殊外れ予告演出）を実行するようにして前記特別表示部の表示制御を行う特別制御手段（報知・演出制御装置１４０にて特殊外れ予告演出用の処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【２００７】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２判定情報に対応する判定結果となった場合には、遊技回の終了後に速やかに第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行するため、第１判定情報に対応する判定結果となった場合と比較して、切替制御モードへの切り替えが唐突になりやすい。これは、遊技者の困惑を招いたり、無駄な投資が発生したりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、第１判定情報に対応する判定結果となった場合にはその旨を示す絵柄組合せが絵柄表示部にて停止表示される構成となっているのに対して、第２判定情報に対応する判定結果となることは絵柄表示部とは別に設けられた特別表示部における特別演出により示唆等される。このような構成とすれば、第１判定情報に対応する判定結果との混同等を抑制し、上述した各種不都合の発生を好適に抑制できる。

【２００８】

本特徴においては特に、第２判定情報に対応する判定結果となるか否かについては先特定手段によって事前に特定（以下、先特定という）される構成となっており、その先特定の結果に応じて特別演出が実行される。この特別演出は少なくとも先特定の対象となった特別情報に係る遊技回よりも前の遊技回にて実行されるため、遊技者は第２判定情報に対応する判定結果となる可能性があることを事前に予測することが可能となる。このような構成とすれば、上述した唐突感を軽減して、上記各種不都合の発生の更なる抑制に貢献できる。

【２００９】

なお、上記特徴Ｐ４～特徴Ｐ１２に示した技術的思想を特徴Ｐ１３～特徴Ｐ１５に適用してもよい。

【２０１０】

また、上記特徴Ａ群～特徴Ｏ群に示した各技術的思想を特徴Ｐ１～特徴Ｐ１５に適用してもよい。

【２０１１】

＜特徴Ｑ群＞

以下の特徴Ｑ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【２０１２】

特徴Ｑ１．発光体（発光体６４１Ｅ，６４１Ｆ）が設けられた発光ユニット（発光ユニット６３０Ｅ，６３０Ｆ）と、前記発光ユニットを覆う装飾カバー（前面カバー６７０Ｅ，６７０Ｆ）とを有し、前記発光ユニットからの光が前記装飾カバーの光透過部（対向部６７１Ｅ，６７１Ｆ）を通じて遊技機前方に放出されるように構成された発光演出装置（特殊演出装置５００Ｅ，５００Ｆ）を備えている遊技機であって、

前記発光体からの光が前記光透過部における光拡散領域（光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ，７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ）に照射される第１位置と、前記発光体からの光が前記光透過部における非光拡散領域（非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅ，７０１Ｆ，７１５Ｆ，７２５Ｆ，７３５Ｆ）に照射される第２位置とを含む所定の動作範囲にて前記発光体が変位するように前記発光ユニットを駆動させる駆動手段（駆動機構６９０Ｅ，６９０Ｆ及び報知・演出制御装置１４０）を備えていることを特徴とする遊技機。

【２０１３】

特徴Ｑ１に示す構成によれば、発光ユニットを駆動させることにより、装飾カバーの光拡散領域に光が照射される第１位置と、装飾カバーの非光拡散領域に光が照射される第２位置とを含む所定の動作範囲にて発光体が変位することとなる。発光ユニット（発光体）からの光が非光拡散領域に照射されている場合と光拡散領域に照射されている場合とで発光演出装置の外観（発光態様）を大きく変化させることができる。これにより、発光演出装置を用いた発光演出に対する注目度を好適に向上させることができる。このような発光演出を行う場合には、装飾の位置自体が変化することは発光演出装置の見栄えを低下させたり発光演出のインパクトを低下させたりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、装飾カバー及び発光ユニットのうち発光ユニットを可動させることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【２０１４】

特徴Ｑ２．発光ユニット（発光ユニット６３０Ｅ，６３０Ｆ）と、前記発光ユニットを覆う装飾カバー（前面カバー６７０Ｅ，６７０Ｆ）とを有し、前記発光ユニットからの光が前記装飾カバーの光透過部（対向部６７１Ｅ，６７１Ｆ）を通じて遊技機前方に放出されるように構成された発光演出装置（特殊演出装置５００Ｅ，５００Ｆ）を備えている遊技機であって、

前記発光ユニットを所定方向に回転させる駆動手段（駆動機構６９０Ｅ及び報知・演出制御装置１４０）を備え、

前記発光ユニットは、前記所定方向に回転することにより、当該発光ユニットに設けられた発光体（発光体６４１Ｅ，６４１Ｆ）が前記光透過部における光拡散領域（光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ，７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ）に光を照射する第１位置と、前記光透過部における非光拡散領域（非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅ，７０１Ｆ，７１５Ｆ，７２５Ｆ，７３５Ｆ）に光を照射する第２位置とを含む所定の経路（軌道ＰＬａ～ＰＬｆ）を通過するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【２０１５】

特徴Ｑ２に示す構成によれば、発光ユニットを回転させることにより、装飾カバーの光拡散領域に光が照射される第１位置と、装飾カバーの非光拡散領域に光が照射される第２位置とを含む所定の経路を通過するようにして発光体が変位することとなる。発光ユニット（発光体）からの光が非光拡散領域に照射されている場合と光拡散領域に照射されている場合とで発光演出装置の外観（発光態様）を大きく変化させることができる。これにより、発光演出装置を用いた発光演出に対する注目度を好適に向上させることができる。このような発光演出を行う場合には、装飾の位置自体が変化することは発光演出装置の見栄えを低下させたり発光演出のインパクトを低下させたりする要因になると想定される。この点、本特徴に示す構成では、装飾カバー及び発光ユニットのうち発光ユニットを回転させることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。また、発光ユニットを回転式とすることにより、発光態様を切れ目なく繰り返し変化させることができるため、発光演出の実行期間をある程度長く確保して注目度向上効果の持続性を好適に強化する上でも好ましい。

【２０１６】

特徴Ｑ３．前記駆動手段は、前記発光体が点灯状態に維持されている状況下にて前記発光ユニットを回転させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｑ２に記載の遊技機。

【２０１７】
本特徴に示すように、発光体が点灯状態に維持されている状況下にて発光ユニットを回転させる構成とすれば、発光模様の変化に加えて発光箇所（位置）についてもシームレスに変化させることができ、特徴Ｑ２に示した演出効果を一層強化できる。
【２０１８】
特徴Ｑ４．前記光拡散領域は、前記装飾カバーに設けられた凹凸状の装飾であることを特徴とする特徴Ｑ２又は特徴Ｑ３に記載の遊技機。
【２０１９】
本特徴に示すように凹凸状の装飾によって光拡散領域を構成することにより、光拡散領域の存在が装飾カバーの見栄えを低下させる要因になることを好適に抑制できる。
【２０２０】
特徴Ｑ５．前記光拡散領域は、前記所定方向における配置が異なるようにして複数設けられており、
前記発光体は、前記発光ユニットの回転に伴って複数の前記光拡散領域のうちいずれかの光拡散領域に光を照射する前記第１位置から他の前記光拡散領域に光を照射する他の第１位置へ、前記第２位置を経由して変位するように構成されていることを特徴とする特徴Ｑ２乃至特徴Ｑ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【２０２１】
特徴Ｑ５によれば、１の光拡散領域から他の光拡散領域へ変位する場合には非光拡散領域に対応する第２位置を経由する構成とすることにより、発光模様を変化させる際のメリハリを強化できる。
【２０２２】
特徴Ｑ６．前記光拡散領域に光が照射されている場合の発光模様は線状をなし、前記非光拡散領域に光が照射されている場合の発光模様は点状をなすように構成されていることを特徴とする特徴Ｑ２乃至特徴Ｑ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【２０２３】
本特徴に示すように、発光模様を点状／線状で変化させる構成とすれば、見た目を大きく変化させることができる。
【２０２４】
なお、本特徴に示す構成を「前記光拡散領域に光が照射されている場合の発光模様と、前記光非拡散領域に光が照射されている場合の発光模様とが相違するように構成されていることを特徴とする特徴Ｑ２乃至特徴Ｑ５のいずれか１つに記載の遊技機。」とすることも可能である。
【２０２５】
特徴Ｑ７．前記発光体を複数有し、
前記発光ユニットは、複数の前記発光体の何れかが前記第２位置に位置している場合には、他の発光体の何れかが前記第１位置に位置するように構成されていることを特徴とする特徴Ｑ２乃至特徴Ｑ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【２０２６】
本特徴に示す構成によれば、光拡散を伴う発光模様と光拡散を伴わない発光模様との同時表示が可能となる。これは、発光演出の見栄えを向上させて上述した注目度向上効果を好適に発揮させる上で有利である。
【２０２７】
特徴Ｑ８．前記光透過部は前記発光ユニットの回転中心軸線と交差する面状をなしており、
前記光透過部において前記発光ユニット側を向く面部は平面状をなし、前記光透過部において前記発光ユニット側とは反対を向く面部には凹凸状をなす装飾が形成されていることを特徴とする特徴Ｑ２乃至特徴Ｑ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【２０２８】
特徴Ｑ８に示すように、光透過部の前面側に光拡散及び装飾の各機能が付与された凹凸

を形成し且つ背面側を平面状とすれば、発光ユニットと装飾カバーとの間の動作隙を減縮して発光演出装置の薄型化を促進できる。

【２０２９】

特徴Ｑ９．発光ユニット（発光ユニット６３０Ｅ，６３０Ｆ）と、前記発光ユニットを覆う装飾カバー（前面カバー６７０Ｅ，６７０Ｆ）とを有し、前記発光ユニットからの光が前記装飾カバーの光透過部（対向部６７１Ｅ，６７１Ｆ）を通じて遊技機前方に放出されるように構成された発光演出装置（特殊演出装置５００Ｅ，５００Ｆ）を備えている遊技機であって、

前記発光ユニット及び前記装飾カバーの一方はそれら発光ユニット及び装飾カバーの並設方向に延びる軸線（中心軸線ＣＬ１）を中心に回転可能な可動体であり、

前記可動体を前記軸線を中心に回転させる駆動手段（駆動機構６９０Ｅ及び報知・演出制御装置１４０）を備え、

前記可動体は、前記軸線を中心に回転することにより、前記発光体からの光が前記光透過部における光拡散領域（光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ，７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ）に照射される第１状態と、前記発光体からの光が前記光透過部における非光拡散領域（非光拡散部７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅ，７０１Ｆ，７１５Ｆ，７２５Ｆ，７３５Ｆ）に照射される第２状態となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【２０３０】

特徴Ｑ９に示す構成によれば、可動体の回転に伴って発光ユニットと装飾カバーとの関係が、光拡散領域に光が照射される関係と、非光拡散領域に光が照射される関係とに変化する。発光ユニット（発光体）からの光が非光拡散領域に照射されている場合と光拡散領域に照射されている場合とで発光演出装置の外観（発光態様）を大きく変化するため、発光演出装置を用いた発光演出に対する注目度を好適に向上させることができる。また、可動体を回転式とすることにより、発光態様を切れ目なく繰り返し変化させることができるため、発光演出の実行期間をある程度長く確保して注目度向上効果の持続性を好適に強化する上でも好ましい。

【２０３１】

特徴Ｑ１０．前記駆動手段は、前記発光体が点灯状態に維持されている状況下にて前記可動体を回転させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｑ９に記載の遊技機。

【２０３２】

特徴Ｑ１０によれば、発光体が点灯状態に維持されている状況下にて発光ユニットを回転させる構成とすれば、発光模様の変化に加えて発光箇所（位置）についてもシームレスに変化させることができ、特徴Ｑ２に示した演出効果を一層強化できる。

【２０３３】

なお、上記特徴Ｑ３～特徴Ｑ８に示した技術的思想を特徴Ｑ１，特徴Ｑ９～特徴Ｑ１０に適用してもよい。

【２０３４】

また、上記特徴Ａ群～特徴Ｐ群に示した各技術的思想を特徴Ｑ１～特徴Ｑ１０に適用してもよい。

【２０３５】

＜特徴Ｒ群＞

以下の特徴Ｒ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【２０３６】
特徴Ｒ１．発光体（発光体６４１Ｅ，６４１Ｆ）が設けられた発光ユニット（発光ユニット６３０Ｅ，６３０Ｆ）と、前記発光ユニットを覆うカバー（前面カバー６７０Ｅ，６７０Ｆ）とを備え、前記発光ユニットからの光が前記カバーを通じて遊技機前方に放出されるように構成された発光演出装置（特殊演出装置５００Ｅ，５００Ｆ）を備えている遊技機であって、
前記発光ユニット及び前記カバーの一方はそれら発光ユニット及びカバーの距離関係を維持しつつ動作する可動体であり、
前記可動体を動作させる駆動手段（駆動機構６９０Ｅ及び報知・演出制御装置１４０）を備え、
前記カバーには、線状をなす複数の光拡散部（例えば環状凸部７１３Ｅ，７２３Ｅ，７３３Ｅ，７１３Ｆ，７２３Ｆ，７３３Ｆ）が前記発光ユニットと前記カバーとの並設方向に延びる所定の軸線に対して放射方向に並ぶように配列されてなる光拡散領域（光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ，７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ）が設けられており、
前記発光ユニットは、前記発光体の光軸が前記並設方向を向くように構成されており、
前記駆動手段は、前記並設方向において前記発光体の光軸と前記光拡散領域との重なりを維持しつつ、前記所定の軸線からの前記発光体の光軸までの距離が変化するようにして前記可動体を駆動させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【２０３７】
特徴Ｒ１に示す構成によれば、光拡散領域に照射された光は線状をなす光拡散部の配列方向（所定の軸線と交差する方向）に拡散されることとなる。これにより、発光模様が所定の軸線と交差する方向に延びる帯状（線状）となる。この帯状の発光模様については可動体が動作することで変位し、帯状の発光模様が変位することで発光演出の見た目のインパクトを強化できる。これにより、遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【２０３８】
特徴Ｒ２．発光体（発光体６４１Ｅ，６４１Ｆ）が設けられた発光ユニット（発光ユニット６３０Ｅ，６３０Ｆ）と、前記発光ユニットを覆うカバー（前面カバー６７０Ｅ，６７０Ｆ）とを備え、前記発光ユニットからの光が前記カバーを通じて遊技機前方に放出されるように構成された発光演出装置（特殊演出装置５００Ｅ，５００Ｆ）を備えている遊技機であって、
前記発光ユニットを、前記カバーとの距離関係を維持しつつ動作させる駆動手段（駆動機構６９０Ｅ及び報知・演出制御装置１４０）を備え、
前記カバーには、線状をなす複数の光拡散部（例えば環状凸部）が前記発光ユニットと前記カバーとの並設方向に延びる所定の軸線に対して放射方向に並ぶように配列されてなる光拡散領域（光拡散部７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ，７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ）が設けられており、
前記発光ユニットは、前記発光体の光軸が前記並設方向を向くように構成されており、
前記駆動手段は、前記並設方向において前記発光体の光軸と前記光拡散領域との重なりを維持しつつ、前記所定の軸線からの前記発光体の光軸までの距離が変化するようにして前記発光ユニットを駆動させる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【２０３９】
特徴Ｒ２に示す構成によれば、光拡散領域に照射された光は線状をなす光拡散部の配列方向（所定の軸線と交差する方向）に拡散されることとなる。これにより、発光模様が所定の軸線と交差する方向に延びる帯状（線状）となる。この帯状の発光模様については可動体が動作することで変位し、帯状の発光模様が変位することで発光演出の見た目のインパクトを強化できる。これにより、遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【２０４０】
特徴Ｒ３．前記駆動手段により前記発光ユニットが駆動される場合には、当該発光ユニットの動作に伴って前記発光体の光軸が前記複数の光拡散部を跨ぐようにして変位する構成となっていることを特徴とする特徴Ｒ２に記載の遊技機。

【２０４１】
本特徴に示すように、光軸が複数の光拡散部を跨ぐようにして変位する構成とすれば、光軸と交わっている光拡散部によって光の拡散態様（発光模様）に変化を生じさせることができる。このようにして発光模様の多様化を図ることは発光演出の単調化を抑制する上で好ましい。
【２０４２】
特徴Ｒ４．前記光拡散部は前記カバーに形成された凹凸状の装飾であることを特徴とする特徴Ｒ２又は特徴Ｒ３に記載の遊技機。
【２０４３】
特徴Ｒ４によれば、凹凸状の装飾が光拡散部としての機能を兼ねる構成においては、カバーが動作することで、見た目のインパクトが低下すると想定される。この点、特徴Ｒ２との組み合わせにおいてはカバーではなくその背後に位置する発光ユニットを動作させる構成となるため、そのような不都合の発生を回避できる。
【２０４４】
特徴Ｒ５．前記発光ユニットは、回転可能となっており、
前記発光ユニットの回転中心軸線（中心軸線ＣＬ１）は、前記所定の軸線から離れており且つ当該所定の軸線に対して平行となっていることを特徴とする特徴Ｒ２乃至特徴Ｒ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【２０４５】
発光ユニットを回転式とすれば、発光態様を切れ目なく繰り返し変化させることができる。これは、発光演出の実行期間をある程度長く確保して注目度向上効果の持続性を好適に強化する上で好ましい。特に、本特徴に示すように、発光ユニットの回転中心軸線を所定の軸線から離間させて且つ当該所定の軸線に対して平行となるように構成すれば、回転に伴う発光模様の変化を生じさせる上で好ましい。
【２０４６】
なお、例えば光拡散部を円弧状とし、発光ユニットの回転に伴って発光体が通過する経路（軌道ＰＬａ～ＰＬｆ）の半径と光拡散部の半径とを相違させる構成とするとよい。
【２０４７】
特徴Ｒ６．前記光拡散部は、突条又は溝状をなしていることを特徴とする特徴Ｒ２乃至特徴Ｒ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【２０４８】
本特徴に示すように、光拡散部を突条又は溝状とすれば、立体的な装飾によって光拡散部の配列方向に光を拡散する構成を好適に実現できる。
【２０４９】
特徴Ｒ７．前記光拡散部は、当該光拡散部の側面（側面７１８Ｅ）が何れも前記所定の軸線に対して傾斜する傾斜面となるように形成されていることを特徴とする特徴Ｒ６に記載の遊技機。
【２０５０】
本特徴に示すように光拡散部の側面を所定の軸線に対して傾斜させる構成とすれば、発光体からの光の一部を反射させて他の光拡散部へ導くことができる。これは、発光模様を帯状とした場合の全長を長くして、見た目の違い（点状／帯状）を強調する上で好ましい。
【２０５１】
特徴Ｒ８．前記光拡散部の間には、平面部が形成されており、
前記発光体が通過する回転軌道と前記平面部とが回転中心軸線方向に見て重なるように形成されていることを特徴とする特徴Ｒ７に記載の遊技機。
【２０５２】
特徴Ｒ８に示す構成によれば、発光体からの光が傾斜面に照射される場合と、発光体からの光が平面部に照射される場合とで発光模様の形（例えば全長）を変化させることができる。つまり、発光模様についてはその位置の変化に伴って形も変化することとなる。こ

のような構成は、発光演出の単調化を抑制する上で好ましい。

【２０５３】

特徴Ｒ９．前記光拡散部として第１光拡散部、第２光拡散部、第３光拡散部を有し、

前記第１光拡散部と前記第２光拡散部と間に形成された前記平面部の幅と、前記第２光拡散部と前記第３光拡散部との間に形成された前記平面部の幅とが相違していることを特徴とする特徴Ｒ８に記載の遊技機。

【２０５４】

本特徴に示すように、各平面部の幅（配列方向における長さ）を相違させる構成とすれば、光の照射対象に応じて発光模様の形（例えば全長）の変化を一層好適に発生させることができる。

【２０５５】

特徴Ｒ１０．前記発光ユニットは、回転可能となっており、

前記発光ユニットの回転中心軸線（中心軸線ＣＬ１）は、前記所定の軸線から離れており且つ当該所定の軸線に対して平行となっており、

前記発光体として、第１発光体及び当該第１発光体とは前記回転中心軸線からの距離が異なる第２発光体を有し、

前記発光ユニットの回転に伴って前記第１発光体が通過する軌道（例えば軌道ＰＬｅ）において前記並設方向に見た場合に前記光拡散領域に重なる部分の長さと、前記発光ユニットの回転に伴って前記第２発光体が通過する軌道（例えば軌道ＰＬｇ）において前記並設方向に見た場合に前記光拡散領域に重なる部分の長さとが相違していることを特徴とする特徴Ｒ２乃至特徴Ｒ９のいずれか１つに記載の遊技機。

【２０５６】

発光ユニットを回転式とすれば、発光態様を切れ目なく繰り返し変化させることができる。これは、発光演出の実行期間をある程度長く確保して注目度向上効果の持続性を好適に強化する上で好ましい。特に、本特徴に示すように、発光ユニットの回転中心軸線を所定の軸線から離間させて且つ当該所定の軸線に対して平行となるように構成すれば、回転に伴う発光模様の変化を生じさせる上で好ましい。

【２０５７】

また、発光ユニットの回転に伴って第１発光体が通過する軌道において上記並設方向に見た場合に光拡散領域に重なる部分の長さと、発光ユニットの回転に伴って第２発光体が通過する軌道において上記並設方向に見た場合に光拡散領域に重なる部分の長さとを相違させる構成とすれば、１の光拡散領域において発光模様が表示される回転範囲（角度）を相違させる構成を好適に実現できる。カバーの装飾が光拡散部として機能する構成においては、装飾としての機能を発揮させる上で当該光拡散部の形状や大きさに係る制約が強くなり得る。そこで、本特徴に示すように１の光拡散領域の背後を複数の発光体が通過し得る構成とした上で、上記回転範囲を相違させる構成とすれば発光演出の見栄えを向上させつつ、それに起因した不都合を好適に解消できる。

【２０５８】

なお、例えば光拡散部を円弧状とし、発光ユニットの回転に伴って発光体が通過する軌道（軌道ＰＬａ～ＰＬｆ）の半径と光拡散部の半径とを相違させる構成とするとよい。また、本特徴に示す「軌道」を「所定の経路」とすることも可能である。

【２０５９】

なお、上記特徴Ｒ３～特徴Ｒ１０に示した各技術的思想を特徴Ｒ１に適用してもよい。

【２０６０】

また、上記特徴Ａ群～特徴Ｑ群に示した各技術的思想を特徴Ｒ１～特徴Ｒ１０に適用してもよい。

【２０６１】

＜特徴Ｓ群＞

以下の特徴Ｓ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備え

ているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【２０６２】

特徴Ｓ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と

を備え、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、

前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段と、

前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【２０６３】

特徴Ｓ１によれば、特別遊技状態への移行契機（所定の判定情報に対応する判定結果）が不成立のまま遊技が進んだ場合には、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数に到達すること（天井到達）により第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては始動入球部に併設された可変機構が頻繁に受入状態となることで始動入球部への入球頻度が高くなり、それ以上の投資が抑制されることとなる。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。

【２０６４】

ここで、本特徴に示す構成においては特に、特殊移行手段による第２切替モード対応の所定遊技状態への移行が発生するか否かを先特定手段による特定の結果に基づいて上限回数到達となる遊技回よりも前に判定され、当該移行が発生すると判定された場合には上限回数到達となる遊技回よりも前に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行を示す特殊演出が実行される。このような構成とすれば、天井直前に緊張感が過度に高くなることを抑制し、天井到達に期待する遊技者に対して安心感を与えることができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の更なる向上を図る上で好ましい。

【２０６５】

なお、本特徴に「前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段」、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」を、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。

【２０６６】

また、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」との記載を「前記移行判定手段による判定結果に基づいて前記上限

回数到達となる遊技回よりも前に特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。因みに、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」との記載を「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記上限回数到達を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」とすることも可能である。

【２０６７】

特徴Ｓ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を複数記憶可能な第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を複数記憶可能な第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、

前記第１記憶手段に記憶されている特別情報に基づいた前記判定手段による判定は、前記第２記憶手段に記憶されている特別情報に基づいた前記判定手段による判定よりも遊技者に有利となるように構成されており、
前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段と、
前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【２０６８】

特徴Ｓ２によれば、特別遊技状態への移行契機（所定の判定情報に対応する判定結果）が不成立のまま遊技が進んだ場合には、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数に到達すること（天井到達）により第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては第２始動入球部に併設された可変機構が頻繁に受入状態となることで第２始動入球部への入球頻度が高くなり、それ以上の投資が抑制されることとなる。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。

【２０６９】

ここで、第２始動入球部への入球に基づく判定では、第１始動入球部への入球に基づく判定よりも遊技者に有利となるように優遇されている。つまり、第２切替モードへ移行して第２始動入球部への入球→判定となることで、天井到達の恩恵が強化されている。このような構成においては、天井到達目前で所定の判定情報に対応する判定結果となることで当該恩恵を享受することができなくなる。故に、天井到達に期待する遊技者は少なくとも天井到達目前においては所定の判定情報に対応する判定結果とならないことを期待して遊技を行うものと想定される。本特徴に示す構成においては特に、特殊移行手段による第２切替モード対応の所定遊技状態への移行が発生するか否かを先特定手段による特定の結果に基づいて上限回数到達となる遊技回よりも前に判定され、当該移行が発生すると判定された場合には上限回数到達となる遊技回よりも前に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行を示す特殊演出が実行される。このような構成とすれば、天井目前に緊張感が過度に高くなることを抑制し、天井到達に期待する遊技者に対して安心感を与えることができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の更なる向上を図る上で好ましい。

【２０７０】
なお、本特徴に「前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段」、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」を、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。
【２０７１】
また、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」との記載を「前記移行判定手段による判定結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。因みに、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」との記載を「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記上限回数到達を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」とすることも可能である。
【２０７２】
特徴Ｓ３．前記移行判定手段は、前記上限回数到達となるまでに実行される遊技回が何れも前記所定の判定情報に対応しない判定結果となることが前記先特定手段により特定された場合に前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定し、前記上限回数到達となるまでに実行される遊技回の何れかが前記所定の判定情報に対応する判定結果となることが前記先特定手段により特定された場合に前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生しないと判定するように構成されていることを特徴とする特徴Ｓ２に記載の遊技機。
【２０７３】
特徴Ｓ３に示すように、上限回数到達となるまでに実行される遊技回が何れも所定の判定情報に対応しない判定結果となることが事前に特定された場合に特殊移行手段による状態移行が発生すると判定し、上限回数到達となるまでに実行される遊技回の何れかが所定の判定情報に対応する判定結果となることが事前に特定された場合に特殊移行手段による状態移行が発生しないと判定する構成とすれば、特徴Ｓ２に示した技術的思想を好適に具現化できる。
【２０７４】
特徴Ｓ４．前記移行判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数である記憶数が前記上限回数到達となる残りの遊技回の実行回数に対応した数となったか否かを判定する記憶数判定手段を有し、当該記憶数判定手段により前記記憶数が前記対応した数となったと判定した場合に前記特殊移行手段による移行が発生するか否かを判定する構成となっていることを特徴とする特徴Ｓ２又は特徴Ｓ３に記載の遊技機。
【２０７５】

本特徴に示すように特別情報の記憶数が上限回数到達となる残り実行回数に対応する数となった場合に特殊移行手段による移行が発生するか否かを判定する構成とすれば、特殊演出の実装に起因した制御負荷の増大を抑制できる。例えば特別情報が追加される度に特殊移行手段による移行が発生するか否かを判定する構成と比較して、制御負荷を好適に軽減できる。

【２０７６】

特徴Ｓ５．前記記憶数判定手段は、前記特別情報取得手段により特別情報が取得された際に、前記記憶数が前記対応した数となったか否かを判定する構成となっていることを特徴とする特徴Ｓ４に記載の遊技機。

【２０７７】

本特徴に示すように特別情報が追加された場合に特殊移行手段による移行が発生するか否かを判定する構成とすれば、特殊演出を速やかに開始させることができる。

【２０７８】

特徴Ｓ６．前記所定の判定情報として、第１判定情報（低確率モード対応の大当たり結果である大当たり結果Ａ）及び第２判定情報（高確率モード対応の大当たり結果である大当たり結果Ｂ）が設けられており、

前記第２判定情報に対応する判定結果は、前記第１判定情報に対応する判定結果よりも遊技者に有利となるように構成されており、

前記第２始動入球部への入球に基づく前記判定では、前記第１始動入球部への入球に基づく前記判定よりも前記第２判定情報に対応する判定結果になりやすい構成となっていることを特徴とする特徴Ｓ２乃至特徴Ｓ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【２０７９】

本特徴に示すように、第１始動入球部への入球に基づく判定よりも第２始動入球部への入球に基づく判定の方が遊技者に有利となるように優遇されている遊技機においては、第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行することで、所定の判定情報に対応する判定結果となった場合の恩恵が大きくなる。このような構成においては、天井到達が確定した旨を特殊演出によって遊技者に早期に伝える構成とすることで、天井到達の恩恵を実質的に享受できないといった事象が発生することを好適に抑制できる。具体的には、天井到達が確定した後も第１始動入球部へ向けた遊技球の発射が継続されることで取得された特別情報に係る遊技回（天井到達後の遊技回）にて所定の判定情報に対応する判定結果となり得るが、このような不都合の発生を好適に抑制できる。

【２０８０】

特徴Ｓ７．前記特殊演出は、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に実行される遊技回にて開始され、少なくとも当該上限回数到達となる遊技回まで継続される構成となっていることを特徴とする特徴Ｓ２乃至特徴Ｓ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【２０８１】

可変機構が付属する第２始動入球部への入球に基づく判定が第１始動入球部への入球に基づく判定よりも優遇されている構成においては、事前に上限回数到達（天井到達）が確定した後も遊技球が発射されることで第１始動入球部への更なる入球が発生する可能性を否定できない。このような入球によって特別情報が取得された場合には天井到達による恩恵を実質的に享受できないといった事象が発生し得る。これは、遊技者の遊技意欲を大きく低下させる要因になると懸念される。そこで、特殊演出を開始した場合には当該特殊演出が少なくとも天井到達となる遊技回まで継続される構成とすれば、当該特殊演出が見逃される等して、上記不都合が発生することを好適に抑制できる。

【２０８２】

特徴Ｓ８．前記特殊演出実行手段は、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生する場合であって前記上限回数到達となるまでに実行される遊技回の何れもが前記遊技回用動作に並行して実行される遊技回演出の１つであるリーチ表示に対応していない場合に前記特殊演出を実行する構成となっていることを特徴とする特徴Ｓ２乃至特徴Ｓ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【２０８３】
リーチ表示によって所定の判定情報に対応する判定結果となる旨を示唆する構成においては、特殊演出が開始されることで当該リーチ表示が所謂ガセ演出であること自明となり当該リーチ表示によって遊技への注目度を向上させる効果が上手く発揮されなくなると懸念される。これは、当該リーチ表示に対する信頼性を低下させる要因にもなると想定される。そこで、本特徴においては、上限回数到達（天井到達）が確定している状況下にて当該天井到達までにリーチ表示が実行される場合には特殊演出を控える構成としている。これにより、特殊演出機能とリーチ表示機能とを好適に共存させることができる。
【２０８４】
特徴Ｓ９．前記遊技回用動作と並行して実行される遊技回演出の１つであるリーチ表示の態様として第１リーチ表示態様と当該第１リーチ表示態様よりも前記所定の判定情報に対応する判定結果となる期待度が低い第２リーチ表示態様とが設けられており、
前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生する場合であって前記上限回数到達となるまでに実行される遊技回の何れかが前記第２リーチ表示態様のリーチ表示に対応している場合には、当該リーチ表示の態様を前記第１リーチ表示態様に変更する手段を備えていることを特徴とする特徴Ｓ２乃至特徴Ｓ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【２０８５】
リーチ表示によって所定の判定情報に対応する判定結果となる旨を示唆する構成においては、特殊演出中に期待度の高い第２リーチ表示態様にてリーチ表示が実行されることで、遊技者の不安を無駄に煽ることになると懸念される。これは、遊技者の満足度を低下させる要因になり得る。そこで、本特徴に示すように、上限回数到達（天井到達）が確定して特殊演出が実行される場合には、当該特殊演出中に実行されるリーチ表示の態様を期待度が相対的に高い第２リーチ表示態様から期待度が相対的に低い第１表示態様に変更することで、上記不都合の発生を好適に抑制できる。
【２０８６】
特徴Ｓ１０．該当する特別情報が前記判定手段による前記判定の対象となる前に前記所定の判定情報に対応する判定結果となることを示唆する示唆演出を前記先特定手段による先特定の結果に基づいて実行する示唆演出実行手段を備え、
前記特殊演出実行手段により前記特殊演出が開始された後は、少なくとも前記上限回数到達となる遊技回が終了するまで前記示唆演出実行手段による示唆演出が実行されないように規制されることを特徴とする特徴Ｓ２乃至特徴Ｓ９のいずれか１つに記載の遊技機。
【２０８７】
示唆演出によって所定の判定情報に対応する判定結果となる旨を示唆する構成においては、当該示唆演出と上記特殊演出とが重なることで遊技者が困惑すると懸念される。これは、演出の多様化による弊害となり得るため好ましくない。そこで、本特徴に示すように、特殊演出の実行中は示唆演出が実行されないように規制する構成とすることで上記懸念を好適に解消できる。
【２０８８】
特徴Ｓ１１．該当する特別情報が前記判定手段による前記判定の対象となる前に前記所定の判定情報に対応する判定結果となることを示唆する示唆演出を前記先特定手段による先特定の結果に基づいて実行する示唆演出実行手段を備え、
前記特殊演出実行手段は前記示唆演出の実行中に前記特殊演出を実行可能となっており、
前記示唆演出が終了する前に前記特殊演出が開始された場合に、当該示唆演出を中止する中止手段を備えていることを特徴とする特徴Ｓ２乃至特徴Ｓ１０のいずれか１つに記載の遊技機。
【２０８９】
本特徴に示すように、示唆演出中であっても特殊演出が実行可能な構成とすることで特殊演出の実行機会を好適に確保できる。本特徴に示すように、特殊演出が開始される場合

に示唆演出を中止させる構成とすれば、特殊演出が示唆演出を打ち消したかのような印象（優位性が担保されたかのような印象）を遊技者に与えて遊技者の満足度を好適に向上させることができる。

【２０９０】

特徴Ｓ１２．前記中止手段による前記示唆演出の中止タイミングは、前記特殊演出の開始後の所定のタイミングとなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｓ１１に記載の遊技機。

【２０９１】

本特徴に示すように示唆演出の中止タイミングを特殊演出の開始タイミングよりも後となるようにずらすことにより、示唆演出の中止の挙動の見逃しを抑制し、特徴Ｓ１１に示した演出効果を好適に発揮させることが可能となる。

【２０９２】

特徴Ｓ１３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電

役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段と、
前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【２０９３】
特徴Ｓ１３によれば、特別遊技状態への移行契機（所定の判定情報に対応する判定結果）が不成立のまま遊技が進んだ場合には、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数に到達すること（天井到達）により第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては始動入球部に併設された可変機構が頻繁に受入状態となることで始動入球部への入球頻度が高くなり、それ以上の投資が抑制されることとなる。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。
【２０９４】
ここで、本特徴に示す構成においては特に、特殊移行手段による第２切替モード対応の所定遊技状態への移行が発生するか否かを先特定手段による特定の結果に基づいて上限回数到達となる遊技回よりも前に判定され、当該移行が発生すると判定された場合には上限回数到達となる遊技回よりも前に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行を示す特殊演出が実行される。このような構成とすれば、天井直前に緊張感が過度に高くなることを抑制し、天井到達に期待する遊技者に対して安心感を与えることができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の更なる向上を図る上で好ましい。
【２０９５】
なお、本特徴に「前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段」、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」を、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記上

限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。

【２０９６】

特徴Ｓ１４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＢ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１Ａ，９２Ａや可変入賞装置８３Ｂ）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９１Ａ，９２Ａ）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２Ａ）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ１，Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（例えば第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３Ａ）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて可変入賞装置８３Ａの開閉処理を実行する機能）と

を備え、

前記始動入球部として、第１始動入球部（第１作動口９１Ａ）と第２始動入球部（第２作動口９２Ａ）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段として、前記第１始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を複数記憶可能な第１記憶手段（第１作動口用保留エリアＲａ）と、前記第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報を複数記憶可能な第２記憶手段（第２作動口用保留エリアＲｂ）とが設けられており、

前記第１記憶手段に記憶されている特別情報に基づいた前記判定手段による判定は、前記第２記憶手段に記憶されている特別情報に基づいた前記判定手段による判定よりも遊技者に有利となるように構成されており、

前記第２始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ａ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＡ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＢ）とが設けられており、
前記第２切替モード及び前記第３切替モードは、前記可変機構が前記受入状態となる頻度が相違するように構成されており、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態において前記特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が前記所定の判定情報に対応する判定結果となることなく上限回数（天井）に到達した場合に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態へ移行させる特殊移行手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段と、
前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段と、
前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【２０９７】

特徴Ｓ１４によれば、特別遊技状態への移行契機（所定の判定情報に対応する判定結果）が不成立のまま遊技が進んだ場合には、特別遊技状態終了後の遊技回の実行回数が上限回数に到達すること（天井到達）により第２切替モード対応の所定遊技状態へ移行する。第２切替モードにおいては第２始動入球部に併設された可変機構が頻繁に受入状態となることで第２始動入球部への入球頻度が高くなり、それ以上の投資が抑制されることとなる。このような構成とすることは、遊技の健全性を高める上で好ましい。

【２０９８】

ここで、第２始動入球部への入球に基づく判定では、第１始動入球部への入球に基づく判定よりも遊技者に有利となるように優遇されている。つまり、第２切替モードへ移行して第２始動入球部への入球→判定となることで、天井到達の恩恵が強化されている。このような構成においては、天井到達目前で所定の判定情報に対応する判定結果となることで当該恩恵を享受することができなくなる。故に、天井到達に期待する遊技者は少なくとも天井到達目前においては所定の判定情報に対応する判定結果とならないことを期待して遊技を行うものと想定される。本特徴に示す構成においては特に、特殊移行手段による第２切替モード対応の所定遊技状態への移行が発生するか否かを先特定手段による特定の結果に基づいて上限回数到達となる遊技回よりも前に判定され、当該移行が発生すると判定された場合には上限回数到達となる遊技回よりも前に第２切替モード対応の所定遊技状態への移行を示す特殊演出が実行される。このような構成とすれば、天井目前に緊張感が過度に高くなることを抑制し、天井到達に期待する遊技者に対して安心感を与えることができる。これは、遊技者の満足度を向上させて遊技への注目度の更なる向上を図る上で好ましい。

【２０９９】
なお、本特徴に「前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特別情報が前記所定の判定情報に対応しているか否かを特定する先特定手段」、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記先特定手段による特定の結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」を、「前記第１切替モード対応の前記所定遊技状態となっている状況下にて、前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生するか否かを前記上限回数到達となる遊技回よりも前に判定する移行判定手段」、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。
【２１００】
また、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」との記載を「前記移行判定手段による判定結果に基づいて前記上限回数到達となる遊技回よりも前に特殊演出を実行する特殊演出実行手段」としてもよい。因みに、「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」との記載を「前記移行判定手段により前記特殊移行手段による前記第２切替モード対応の前記所定遊技状態への移行が発生すると判定された場合に、前記上限回数到達となる遊技回よりも前に前記上限回数到達を示す特殊演出を実行する特殊演出実行手段」とすることも可能である。
【２１０１】
なお、上記特徴Ｓ３～特徴Ｓ１２に示した各技術的思想を特徴Ｓ１，特徴Ｓ１３～特徴Ｓ１４に適用してもよい。
【２１０２】
また、上記特徴Ａ群～Ｒ群に示した各技術的思想を特徴Ｓ１～特徴Ｓ１４に適用してもよい。
【２１０３】
＜特徴Ｔ群＞
以下の特徴Ｔ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【２１０４】
特徴Ｔ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｉ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記可変機構には、当該可変機構の入口部分（例えば流入口９２１Ｇ）から流入した遊

技球が通過する所定の通路が前記可動片により形成されており、
前記所定の通路は、前記可変機構が前記受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置している遊技球を前記始動入球部へ案内する案内通路として機能する一方、前記可変機構が前記非受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置する遊技球を前記始動入球部へ案内することなく前記遊技領域へ返却する返却通路として機能し、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ返却されるように前記可変機構を制御する一方、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記始動入球部へ案内されるように前記可変機構を制御することを特徴とする遊技機。
【２１０５】
本特徴に示すように、第１切替モード、第２切替モード、第３切替モードを併用すれば遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２１０６】
ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて遊技領域へ返却されるように可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球や、可変機構への流入数の増加によって可変入球部等の他の入球部への入球機会が損なわることを好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【２１０７】
特徴Ｔ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）とな

った場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記可変機構には、当該可変機構の入口部分（例えば流入口９２１Ｇ）から流入した遊技球が通過する所定の通路が前記可動片により形成されており、
前記所定の通路は、前記可変機構が前記受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置している遊技球を前記始動入球部へ案内する案内通路として機能する一方、前記可変機構が前記非受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置する遊技球を前記始動入球部へ案内することなく前記遊技領域へ返却する返却通路として機能し、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ返却されるように前記可変機構を制御する一方、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記始動入球部へ案内されるように前記可変機構を制御することを特徴とする遊技機。
【２１０８】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、特別遊技状態非経由の第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて可変機構が受入状態となる機会も増えることとなる。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２１０９】
ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて遊技領域へ返却されるように可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球や、可変機構への流入数の増加によって可変入球部等の他の入球部への入球機会が損なわることを好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【２１１０】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【２１１１】
特徴Ｔ３．前記可変機構は、前記可動片を前記第２位置側へ付勢する付勢手段（バネ部

材）を有し、前記可変機構用制御手段から前記駆動部へ駆動信号が出力されて前記可動片が前記付勢手段の付勢力に抗して前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可変機構用制御手段から前記駆動部への駆動信号の出力が停止され前記可動片が前記付勢手段の付勢力によって前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、

前記可変機構用制御手段は、

前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ返却されるように前記駆動部への駆動信号を出力する出力期間を設定し、

前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記始動入球部へ案内されるように前記駆動部への駆動信号の出力期間を設定することを特徴とする特徴Ｔ１又は特徴Ｔ２に記載の遊技機。

【２１１２】

本特徴に示す可動片は駆動信号の出力中は第１位置に維持され、駆動信号の出力が停止されることで付勢手段の付勢力によって第２位置に変位する。第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて遊技領域へ返却されるように駆動信号の出力期間を設定し、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて始動入球部へ案内されるように駆動信号の出力期間を設定することで特徴Ｔ１等に示した効果を好適に発揮させることができる。

【２１１３】

特徴Ｔ４．前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記可動片における特定部分（例えば第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）に遊技球が位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されており、

前記可動片における非特定部分（平面部９０５Ｇ～９０５Ｉにおいて仮想線ＦＬ２よりも上流側となる部分）に遊技球が位置している場合には、当該遊技球によって前記可動片が前記付勢手段による付勢の方向とは逆の方向に押される構成となっており、

前記特定部分及び前記非特定部分は、前記非特定部分が前記入口部分側且つ前記特定部分が前記始動入球部側に位置しており、

前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合の前記駆動部への駆動信号の出力期間は、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記非特定部分を通過するまでの所要期間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｔ３に記載の遊技機。

【２１１４】

本特徴に示す構成によれば、第１切替モードにおいては遊技球が非特定部分を通過した後に駆動信号の出力が停止される。これにより、遊技球の自重が可動片の第２位置への変位を妨げるように作用することを抑制し、可動片の第２位置への復帰応答性を好適に向上させることができる。

【２１１５】

特徴Ｔ５．前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記可動片における特定部分（例えば第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）に遊技球が位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されており、

前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記

受入状態とする場合の前記駆動部への駆動信号の出力期間は、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記特定部分に到達するまでの所要期間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｔ３又は特徴Ｔ４に記載の遊技機。

【２１１６】

本特徴に示す構成によれば、遊技球が特定部分へ到達した状態で駆動信号の出力が停止される。これにより、可動片が遊技球の自重と付勢手段の付勢力の両方によって第２位置へ変位することとなり、可動片の変位速度を好適に高めることができる。これは、可動片の第２位置への復帰応答性を向上させる上で好ましい。

【２１１７】

特徴Ｔ６．前記第１切替モード、前記第２切替モード及び前記第３切替モードの何れにおいても、前記駆動信号の出力が停止されてから次に前記駆動信号の出力が開始されるまでの期間は、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ排出されるまでの所要期間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｔ３乃至特徴Ｔ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【２１１８】

特徴Ｔ１等に示したように、可変機構の可動片によって形成される所定の流路が案内通路及び排出通路としての機能する構成においては、排出中の遊技球によって受入状態への切り替えが妨げられることは遊技者にとって不利益となる。そこで、本特徴に示すように、駆動信号の出力停止～駆動信号の出力開始の期間を、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて遊技領域へ排出されるまでの所要期間よりも長くなるように規定することで上記不都合の発生を抑え、特徴Ｔ１等に示した効果を発揮させる上で遊技機に対する信頼性が低下することを抑制できる。

【２１１９】

特徴Ｔ７．前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ排出されるまでの所要期間は、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記始動入球部へ入球するまでの所要期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｔ１乃至特徴Ｔ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【２１２０】

可変機構に流入した遊技球が始動入球部への入球が不可であるにも関わらず、所定の通路に長く滞在することは遊技者に不快感を与える要因となり得る。そこで、本特徴に示すように、所定の通路を通じて遊技領域へ排出されるまでの所要期間を所定の通路を通じて始動入球部へ入球するまでの所要期間よりも短くなるように構成することが好ましい。

【２１２１】

特徴Ｔ８．前記所定の通路が前記排出通路として機能している場合には、当該所定の通路が前記案内通路として機能している場合よりも通路底面の傾斜が大きくなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｔ１乃至特徴Ｔ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【２１２２】

本特徴に示す構成によれば、非受入状態への切り替えによって所定の通路内に位置する遊技球が当該所定の通路から速やかに排出されることとなる。これは、当該遊技球が可変機構の次の受入状態の切り替えの妨げになることを回避し、開状態が繰り返される場合のインターバルを短くする上で有利である。

【２１２３】

特徴Ｔ９．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保

留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｉ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構には、当該可変機構の入口部分から流入した遊技球が通過する所定の通路が前記可動片により形成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１モード（低頻度サポートモード）と、前記第１モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記所定の通路は、前記可変機構が前記受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置している遊技球を前記始動入球部へ案内する案内通路として機能する一方、前記可変機構が前記非受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置する遊技球を前記始動入球部へ案内することなく前記遊技領域へ返却する返却通路として機能し、
前記可変機構用制御手段は、

前記切替制御モードが前記第１モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ返却されるように前記駆動部への駆動信号を出力する出力期間を設定し、

前記切替制御モードが前記第２モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記始動入球部へ案内されるように前記駆動部への駆動信号の出力期間を設定することを特徴とする遊技機。

【２１２４】

本特徴に示す構成においては、第２モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて遊技領域へ返却されるように可変機構が制御される。つまり、第１モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球や、可変機構への流入数の増加によって可変入球部等の他の入球部への入球機会が損なわることを好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【２１２５】

特徴Ｔ１０．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構には、当該可変機構の入口部分から流入した遊技球が通過する所定の通路が前記可動片により形成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１モード（低頻度サポートモード）と、前記第１モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記所定の通路は、前記可変機構が前記受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置している遊技球を前記始動入球部へ案内する案内通路として機能する一方、前記可変機構が前記非受入状態となっている場合には当該所定の通路に位置する遊技球を前記始動入球部へ案内することなく前記遊技領域へ返却する返却通路として機能し、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第１モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記遊技領域へ返却されるように前記可変機構を制御する一方、前記切替制御モードが前記第２モードとなっている状況下にて前記可変機構を前記受入状態とする場合には、前記所定の態様で前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記所定の通路を通じて前記始動入球部へ案内されるように前記可変機構を制御することを特徴とする遊技機。
【２１２６】
本特徴に示す構成においては、第２モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が所定の通路を通じて遊技領域へ返却されるように可変機構が制御される。つまり、第１モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球や、可変機構への流入数の増加によって可変入球部等の他の入球部への入球機会が損なわることを好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【２１２７】
なお、上記特徴Ｔ３～特徴Ｔ８に示した各技術的思想を特徴Ｔ９～特徴Ｔ１０に適用してもよい。
【２１２８】
また、上記特徴Ａ群～Ｓ群に示した各技術的思想を特徴Ｔ１～特徴Ｔ１０に適用しても

よい。
【２１２９】
＜特徴Ｕ群＞
以下の特徴Ｕ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【２１３０】
特徴Ｕ１（メイン）．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、

前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｉ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、

前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、

前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、

前記可動片は、遊技球を始動入球部へ案内する第１流路（入賞ルート）及び遊技球を前記始動入球部へ案内しない第２流路（返却ルート）に振り分ける振分部（第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）と、前記可変機構の入口部分（流入口９２１Ｇ）を通過した遊技球を前記振分部に案内する案内部（第１面部９０３Ｇ～９０３Ｉ）とを有し、前記可動片が前記第１位置へ配置されている場合には前記第１流路を形成する第１流路形成位置に前記振分部が位置し、前記可動片が前記第２位置へ配置されている場合には前記第２流路を形成する位置に前記振分部が位置する構成となっており、

前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている場合には、前記入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長くなるようにして前記駆動部を駆動制御し、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合には、前記入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が短くなるようにして前記駆動部を駆動制御する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【２１３１】

本特徴に示すように、第１切替モード、第２切替モード、第３切替モードを併用すれば遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【２１３２】

ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が第１流路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球の始動入球部への入球が回避されるようにして可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球を好適に抑制できる。これに

より、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【２１３３】
なお、振分部に遊技球が到達する前に可動片（振分部）が第２位置へ向けた変位を開始するため、振分部を第１流路形成位置から第２流路形成位置へ変位させるための期間を稼ぐことができる。これは、始動入球部への過剰な入球を抑制して、第１切替モードに対する第３切替モードの優位性を担保する上で好ましい。
【２１３４】
特徴Ｕ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可

動片（可動片９０１Ｇ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、

前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、

前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、

前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、

前記所定遊技状態として、

前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、

前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、

前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と

が設けられており、

前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、

前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と

を備え、

前記可動片は、遊技球を始動入球部へ案内する第１流路（入賞ルート）及び遊技球を前記始動入球部へ案内しない第２流路（返却ルート）に振り分ける振分部（第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）と、前記可変機構の入口部分（流入口９２１Ｇ）を通過した遊技球を前記振分部に案内する案内部（第１面部９０３Ｇ～９０３Ｉ）とを有し、前記可動片が前記第１位置へ配置されている場合には前記第１流路を形成する第１流路形成位置に前記振分部が位置し、前記可動片が前記第２位置へ配置されている場合には前記第２流路を形成する位置に前記振分部が位置する構成となっており、

前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている場合には、前記入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長くなるようにして前記駆動部を駆動制御し、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合には、前記入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が短くなるようにして前記駆動部を駆動制御する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【２１３５】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、特別遊技状態非経由の第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポ

ート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて可変機構が受入状態となる機会も増えることとなる。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【２１３６】

ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が第１流路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球の始動入球部への入球が回避されるようにして可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球を好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【２１３７】

なお、振分部に遊技球が到達する前に可動片（振分部）が第２位置へ向けた変位を開始するため、振分部を第１流路形成位置から第２流路形成位置へ変位させるための期間を稼ぐことができる。これは、始動入球部への過剰な入球を抑制して、第１切替モードに対する第３切替モードの優位性を担保する上で好ましい。

【２１３８】

因みに、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【２１３９】

特徴Ｕ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて

遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｉ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記可動片は、遊技球を始動入球部へ案内する第１流路（入賞ルート）及び遊技球を前記始動入球部へ案内しない第２流路（返却ルート）に振り分ける振分部（第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）と、前記可変機構の入口部分（流入口９２１Ｇ）を通過した遊技球を前記振分部に案内する案内部（第１面部９０３Ｇ～９０３Ｉ）とを有し、前記可動片が前記第１位置へ配置されている場合には前記第１流路を形成する第１流路形成位置に前記振分部が位置し、前記可動片が前記第２位置へ配置されている場合には前記第２流路を形成する位置に前記振分部が位置する構成となっており、
前記遊技領域には、前記可変機構の入口部分への流入する流入路として第１流入路（第１ルートＲ１）及び第２流入路（第２ルートＲ２）が形成されており、
前記第１流入路を通じて前記可変機構の入口部分に流入する場合の遊技球の移動速度は、前記第２流入路を通じて前記可変機構の入口部分に流入する場合の遊技球の移動速度よりも遅くなるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている場合には、前記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長くなるようにして前記駆動部を駆動制御し、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合には、前記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が短くなるようにして前記駆動部を駆動制御する構成となっていることを特徴とする遊技機。
【２１４０】
本特徴に示すように、第１切替モード、第２切替モード、第３切替モードを併用すれば

遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【２１４１】

ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、第１流入路を経由して可変機構に流入した遊技球が第１流路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、第１流入路を経由して可変機構に流入した遊技球の始動入球部への入球が回避されるようにして可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球を好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【２１４２】

なお、振分部に遊技球が到達する前に可動片（振分部）が第２位置へ向けた変位を開始するため、振分部を第１流路形成位置から第２流路形成位置へ変位させるための期間を稼ぐことができる。これは、始動入球部への過剰な入球を抑制して、第１切替モードに対する第３切替モードの優位性を担保する上で好ましい。

【２１４３】

特徴Ｕ４．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊

技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記可動片は、遊技球を始動入球部へ案内する第１流路（入賞ルート）及び遊技球を前記始動入球部へ案内しない第２流路（返却ルート）に振り分ける振分部（第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）と、前記可変機構の入口部分（流入口９２１Ｇ）を通過した遊技球を前記振分部に案内する案内部（第１面部９０３Ｇ～９０３Ｉ）とを有し、前記可動片が前記第１位置へ配置されている場合には前記第１流路を形成する第１流路形成位置に前記振分部が位置し、前記可動片が前記第２位置へ配置されている場合には前記第２流路を形成する位置に前記振分部が位置する構成となっており、

前記遊技領域には、前記可変機構の入口部分への流入する流入路として第１流入路（第１ルートＲ１）及び第２流入路（第２ルートＲ２）が形成されており、
前記第１流入路を通じて前記可変機構の入口部分に流入する場合の遊技球の移動速度は、前記第２流入路を通じて前記可変機構の入口部分に流入する場合の遊技球の移動速度よりも遅くなるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている場合には、前記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長くなるようにして前記駆動部を駆動制御し、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合には、前記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が短くなるようにして前記駆動部を駆動制御する構成となっていることを特徴とする遊技機。
【２１４４】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、特別遊技状態非経由の第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて可変機構が受入状態となる機会も増えることとなる。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２１４５】
ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、第１流入路を経由して可変機構に流入した遊技球が第１流路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、第１流入路を経由して可変機構に流入した遊技球の始動入球部への入球が回避されるようにして可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球を好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。
【２１４６】
なお、振分部に遊技球が到達する前に可動片（振分部）が第２位置へ向けた変位を開始するため、振分部を第１流路形成位置から第２流路形成位置へ変位させるための期間を稼ぐことができる。これは、始動入球部への過剰な入球を抑制して、第１切替モードに対する第３切替モードの優位性を担保する上で好ましい。
【２１４７】
因みに、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【２１４８】
特徴Ｕ５．前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合の前記可変機構

用制御手段による駆動信号の出力期間は、前記第２流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｕ３又は特徴Ｕ４に記載の遊技機。

【２１４９】

本特徴に示す構成では、第２流入路を経由して可変機構に流入した遊技球については始動入球部への入球が発生し得る。このようにして第１切替モード中も始動入球部への入球の余地がある構成とすることは、第１切替モードにおいても可動片の動き等に対する注目を促す上で好ましい。

【２１５０】

特徴Ｕ６．前記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分に流入する遊技球の数は、前記第２流入路を経由して前記可変機構の入口部分に流入する遊技球の数よりも多くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｕ３乃至特徴Ｕ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【２１５１】

可変機構への主たる流入路である第１流路について始動入球部への入球を困難とすれば、特徴Ｕ３等に示した効果を好適に発揮させることができる。

【２１５２】

特徴Ｕ７．前記可変機構は、前記可動片を前記第２位置側へ付勢する付勢手段（バネ部材）を有し、前記可変機構用制御手段から前記駆動部へ駆動信号が出力されて前記可動片が前記付勢手段の付勢力に抗して前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可変機構用制御手段から前記駆動部への駆動信号の出力が停止され前記可動片が前記付勢手段の付勢力によって前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、

前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記可動片の前記振分部に遊技球が位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｕ３乃至特徴Ｕ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【２１５３】

本特徴に示すように、駆動振動の出力が停止されている状況下にて振分部に遊技球が位置している場合には当該遊技球によって可動片の第２位置への変位が後押しされる構成とすることにより、第１切替モードとなっている状況下にて第１流入路を経由して可変機構へ流入した遊技球の始動入球部への入球を抑制しつつ当該第１切替モードにおける駆動信号の出力期間を極力長くすることができる。

【２１５４】

特徴Ｕ８．前記可変機構は、前記案内部における所定部分（仮想線ＦＬ２よりも上流側となる部分）に遊技球が位置している場合には当該遊技球が前記可動片を前記第１位置へ押すように作用する構成となっており、

前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合の前記可変機構用制御手段による駆動信号の出力期間は、前記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも短く且つ当該遊技球が前記所定部分を通過するまでの所要期間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｕ７に記載の遊技機。

【２１５５】

第１切替モード中の駆動信号の出力期間を記第１流入路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が振分部に到達するまでの所要期間よりも短く且つ当該遊技球が前記所定部分を通過するまでの所要期間よりも長くなるように規定することにより、可動片上に位置する遊技球の自重が可動片の第２位置への変位を妨げるように作用することを抑制し、非受入状態へ切り替え際の応答性を向上させることができる。

【２１５６】

特徴Ｕ９．前記可変機構は、前記可動片を前記第２位置側へ付勢する付勢手段（バネ部材）を有し、前記可変機構用制御手段から前記駆動部へ駆動信号が出力されて前記可動片が前記付勢手段の付勢力に抗して前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可変機構用制御手段から前記駆動部への駆動信号の出力が停止され前記可動片が前記付勢手段の付勢力によって前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記可動片において前記振分部を含む特定部分（仮想線ＦＬ２よりも下流側となる部分）に位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されており、
前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合の前記可変機構用制御手段による駆動信号の出力期間は、前記第１流路を経由して前記可変機構の入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも短く且つ当該遊技球が前記特定部分において前記特定部分に到達するまでの所要期間よりも長くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｕ３乃至特徴Ｕ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【２１５７】

本特徴に示すように、遊技球の自重によって可動片の第２位置への変位を後押しする構成においては、振分部への到達に先駆けて遊技球の自重及び付勢力によって第２位置への変位を開始させることで非受入状態へ切り替える際の応答性を好適に向上させることができる。

【２１５８】

特徴Ｕ１０（ゼロ）．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実

行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記可動片は、遊技球を始動入球部へ案内する第１流路（入賞ルート）及び遊技球を前記始動入球部へ案内しない第２流路（返却ルート）に振り分ける振分部（第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）と、前記可変機構の入口部分（流入口９２１Ｇ）を通過した遊技球を前記振分部に案内する案内部（第１面部９０３Ｇ～９０３Ｉ）とを有し、前記可動片が前記第１位置へ配置されている場合には前記第１流路を形成する第１流路形成位置に前記振分部が位置し、前記可動片が前記第２位置へ配置されている場合には前記第２流路を形成する位置に前記振分部が位置する構成となっており、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている場合には、前記入口部分を通過した遊技球が前記始動入球部に到達するまでの所要期間より

も前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長くなるようにして前記駆動部を駆動制御し、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合には、前記入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長く且つ当該遊技球が前記始動入球部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が短くなるようにして前記駆動部を駆動制御する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【２１５９】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、特別遊技状態非経由の第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて可変機構が受入状態となる機会も増えることとなる。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【２１６０】

ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球が第１流路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、所定の態様で可変機構の入口部分を通過した遊技球の始動入球部への入球が回避されるようにして可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球を好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【２１６１】

なお、振分部上に遊技球が位置している状況下にて可動片（振分部）が第２位置へ向けた変位を開始するため、変位の過程の速度変化によって可動片の挙動が乱れることを抑制できる。これは、可動片の動作安定性の向上を図る上で好ましい。

【２１６２】

因みに、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【２１６３】

特徴Ｕ１１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保

留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可動片が前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可動片が前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、

前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記可動片は、遊技球を始動入球部へ案内する第１流路（入賞ルート）及び遊技球を前記始動入球部へ案内しない第２流路（返却ルート）に振り分ける振分部（第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）と、前記可変機構の入口部分（流入口９２１Ｇ）を通過した遊技球を前記振分部に案内する案内部（第１面部９０３Ｇ～９０３Ｉ）とを有し、前記可動片が前記第１位置へ配置されている場合には前記第１流路を形成する第１流路形成位置に前記振分部が位置し、前記可動片が前記第２位置へ配置されている場合には前記第２流路を形成する位置に前記振分部が位置する構成となっており、
前記遊技領域には、前記可変機構の入口部分への流入する流入路として第１流入路（第１ルートＲ１）及び第２流入路（第２ルートＲ２）が形成されており、
前記第１流入路を通じて前記可変機構の入口部分に流入する場合の遊技球の移動速度は、前記第２流入路を通じて前記可変機構の入口部分に流入する場合の遊技球の移動速度よりも遅くなるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、前記切替制御モードが前記第３切替モードとなっている場合には、前記第１流入路を経由して前記入口部分を通過した遊技球が前記始動入球部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長くなるようにして前記駆動部を駆動制御し、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなっている場合には、前記第１流入路を経由して前記入口部分を通過した遊技球が前記振分部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が長く且つ当該遊技球が前記始動入球部に到達するまでの所要期間よりも前記駆動部への駆動信号の出力期間の方が短くなるようにして前記駆動部を駆動制御する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【２１６４】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、特別遊技状態非経由の第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このような構成においては、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて可変機構が受入状態となる機会も増えることとなる。このような構成においては、仮に実質的に入球不可となる態様（後述する受入期間が極端に短い態様）で可変機構（可動片）の受入状態への切り替えが頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【２１６５】
ここで、本特徴に示す構成においては、第３切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、第１流入路を経由して可変機構に流入した遊技球が第１流路を通じて始動入球部へ案内されるように可変機構が制御され、第１切替モードとなっている状況下にて可変機構を受入状態とする場合には、第１流入路を経由して可変機構に流入した遊技球の始動入球部への入球が回避されるようにして可変機構が制御される。つまり、第１切替モードにおいても受入状態に維持する期間（受入期間）をある程度確保して可変機構への遊技球の流入を許容することにより、遊技者の印象悪化を抑制できる。そして、流入数の増加に起因した始動入球部への過剰な入球を好適に抑制できる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【２１６６】
なお、振分部上に遊技球が位置している状況下にて可動片（振分部）が第２位置へ向けた変位を開始するため、変位の過程の速度変化によって可動片の挙動が乱れることを抑制できる。これは、可動片の動作安定性の向上を図る上で好ましい。

【２１６７】
因みに、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【２１６８】
なお、上記特徴Ｕ５～特徴Ｕ９に示した各技術的思想を特徴Ｕ１０～特徴Ｕ１１に適用してもよい。

【２１６９】
また、上記特徴Ａ群～Ｔ群に示した各技術的思想を特徴Ｕ１～特徴Ｕ１１に適用してもよい。

【２１７０】
＜特徴Ｖ群＞
以下の特徴Ｖ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度の向上を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【２１７１】
特徴Ｖ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（例えば作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、

前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該第１位置よりも当該流路への遊技球の流入を困難とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊ）と、前記可動片を前記第２位置側へ付勢する付勢手段（バネ部材）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可変機構用制御手段から前記駆動部へ駆動信号が出力され前記可動片が前記付勢手段の付勢力に抗して前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可変機構用制御手段から前記駆動部への駆動信号の出力が停止され前記可動片が前記付勢手段の付勢力によって前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記所定のサポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記所定のサポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記可動片は、前記第１位置へ配置されている場合に前記始動入球部へ向けた流路における遊技球の転動面を形成し、
前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記可動片における特定部分（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊにおいて仮想線ＦＬ２よりも下流側となる部分、例えば第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）に遊技球が位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２１７２】
本特徴に示すように、第１切替モード、第２切替モード、第３切替モードを併用すれば

遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このため、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて始動入球部への入球機会も増えることとなる。これは、第１切替モードに対する第３切替モードの優位性を高める上で妨げになると想定される。この点、本特徴に示す構成においては、駆動部への駆動信号の出力を停止して非受入状態に切り替える場合には既に始動入球部へ向けた流路を移動している遊技球についても始動入球部への入球を抑制できる。具体的には、可動片によって形成される転動面の特定部分に遊技球が位置している場合には、当該遊技球によって可動片の第２位置への変位（復帰）が後押しされる。つまり、可動片が第２位置へ復帰する場合には付勢手段の付勢力と、転動面（特定部分）に位置する遊技球の自重とを利用して当該可動片を第２位置に速やかに復帰させることができる。これにより、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてサポート抽選における当選機会が多くなったとしても、始動入球部への入球が頻発することを抑制し、上記懸念を好適に払拭できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。なお、第１切替モードにおいては可変機構を受入状態とする期間（受入期間）を極端に短く（例えば０．０１ｓｅｃ等）して、実質的な入球を不可とするといった対策を講じることも可能ではあるが、このような可変機構（可動片）の挙動が頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第１切替モード中の受入期間が過度に短くなることを回避しつつ始動入球部への入球機会を少なくすることができる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【２１７３】

特徴Ｖ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（例えば作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判

定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該第１位置よりも当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊ）と、前記可動片を前記第２位置側へ付勢する付勢手段（バネ部材）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可変機構用制御手段から前記駆動部へ駆動信号が出力され前記可動片が前記付勢手段の付勢力に抗して前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可変機構用制御手段から前記駆動部への駆動信号の出力が停止され前記可動片が前記付勢手段の付勢力によって前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可変機構用制御手段は、所定のサポート抽選に当選した場合に前記駆動部へ駆動信号を出力して前記可変機構を前記受入状態に切り替えるように構成されており、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記所定のサポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記所定のサポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記可動片は、前記第１位置へ配置されている場合に前記始動入球部へ向けた流路における遊技球の転動面を形成し、
前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記

転動面における特定部分（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊにおいて仮想線ＦＬ２よりも下流側となる部分、例えば第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）に遊技球が位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【２１７４】

本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第２切替モード及び第３切替モードについては何れも第１切替モードよりも可変機構が受入状態である期間が長くなるように構成されているものの、特別遊技状態経由の第２切替モードにおけるサポート抽選の当選確率が第１切替モードと比べて高くなっているのに対して、特別遊技状態非経由の第３切替モードにおけるサポート抽選の当選確率は第１切替モードと同一となっている。つまり、特別遊技状態を経由することなく第１切替モード→第３切替モードとなる場合にはサポート抽選の当選確率が変更されることなく維持される。このため、第３切替モードにおけるサポート機能を強化すべくサポート抽選の当選確率を高くしようとすれば、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてもサポート抽選に当選する機会が増えて始動入球部への入球機会も増えることとなる。これは、第１切替モードに対する第３切替モードの優位性を高める上で妨げになると想定される。この点、本特徴に示す構成においては、駆動部への駆動信号の出力を停止して非受入状態に切り替える場合には既に始動入球部へ向けた流路を移動している遊技球についても始動入球部への入球を抑制できる。具体的には、可動片によって形成される転動面の特定部分に遊技球が位置している場合には、当該遊技球によって可動片の第２位置への変位（復帰）が後押しされる。つまり、可動片が第２位置へ復帰する場合には付勢手段の付勢力と、転動面（特定部分）に位置する遊技球の自重とを利用して当該可動片を第２位置に速やかに復帰させることができる。これにより、可変機構を受入状態とする期間が短い第１切替モードにおいてサポート抽選における当選機会が多くなったとしても、始動入球部への入球が頻発することを抑制し、上記懸念を好適に払拭できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。なお、第１切替モードにおいては可変機構を受入状態とする期間（受入期間）を極端に短く（例えば０．０１ｓｅｃ等）して、実質的な入球を不可とするといった対策を講じることも可能ではあるが、このような可変機構（可動片）の挙動が頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、第１切替モード中の受入期間が過度に短くなることを回避しつつ始動入球部への入球機会を少なくすることができる。これにより、上述した注目度の向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【２１７５】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【２１７６】

特徴Ｖ３．前記可変機構は、前記特定部分に到達した遊技球を減速させる減速手段（第２端部９０９Ｇ～９０９Ｊ）を有していることを特徴とする特徴Ｖ１又は特徴Ｖ２に記載の遊技機。

【２１７７】

特徴Ｖ１等に示したように、特定部分に位置する遊技球の自重を利用して可動片の第２位置への復帰を後押しする構成においては、特定部分に到達した遊技球を減速させることで、復帰補助機能を安定して発揮させることができる。これにより、始動入球部への過度の入球を抑制することができる。

【２１７８】

特徴Ｖ４．前記可動片は、遊技盤の厚さ方向に延びる中心軸線（中心軸線ＣＬ１０）を中心として回動可能に軸支され、前記中心軸線を中心として第１方向（第１所定方向）に回動することにより前記第２位置から前記第１位置へ変位し、前記中心軸線を中心として前記第１方向とは反対の方向である第２方向（第２所定方向）に回動することで前記第１位置から前記第２位置に変位する構成となっており、

前記転動面は、前記可動片が前記第１位置に配置されている場合に前記始動入球部へ向けて下り傾斜となるように構成されており、

前記特定部分は、前記転動面において前記中心軸線と前記始動入球部側の端部との間となる範囲であって、前記転動面において当該転動面における前記始動入球部側の端部を含む特定の範囲に形成されていることを特徴とする特徴Ｖ１乃至特徴Ｖ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【２１７９】

可動片を回動式とする場合には、上述した特定部分が転動面において中心軸線と始動入球部側の端部との間に転動面における始動入球部側の端部を含むように形成することにより、可動片の第２位置への復帰を遊技球の自重によって後押しする機能（復帰補助機能）を好適に発揮させることができる。

【２１８０】

特徴Ｖ５．前記始動入球部は、遊技機前方に開口しており、

前記可動片は、前記始動入球部よりも前側に位置し且つ前記始動入球部の左右に各々配設されており、

前記可変機構は、それら可動片が前記第１位置に配置された状態では、各可動片の前記特定部分の間に遊技球の直径寸法よりも小さい隙間が形成されるように構成されており、

前記特定部分は前記隙間に嵌った遊技球を前記開口へ向けて案内可能となるように後方へ傾斜していることを特徴とする特徴Ｖ４に記載の遊技機。

【２１８１】

特徴Ｖ５に示す構成によれば、特定部分に到達した遊技球がそれら可動片に跨る位置にて支持され、それら特定部分を経由して始動入球部へ案内される。このような隙間に遊技球が嵌る構成とすれば、特定部分における遊技球の挙動の乱れを抑制し、上述した復帰補助機能を好適に発揮させることができる。また、回転中心から転動面における遊技球との当接箇所までの距離を稼ぐことで、遊技球の自重を好適に利用できる。

【２１８２】

特徴Ｖ６．前記第１位置に配置された前記可動片が前記第２方向に回動することにより前記隙間が拡張され、当該隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなるように拡張される前に前記特定部分を通じた前記始動入球部への入球が不可となることを特徴とする特徴Ｖ５に記載の遊技機。

【２１８３】

可動片が隙間に嵌った遊技球に押されることで隙間が拡張される。この際、可動片によって支えられている遊技球の高さ位置についても変化（降下）する。この隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなることで、当該遊技球は支えを失い、当該隙間から落下することとなる。このような構成においては、隙間が遊技球の直径寸法よりも大きくなる前に特定部分を通じた始動入球部への入球が不可となることにより、入球を不可とする際の応答性を好適に向上させることができる。

【２１８４】

特徴Ｖ７．前記可動片には、前記特定部分に遊技球が到達した場合に、前記転動面において当該特定部分以外の部分である非特定部分（例えば第１面部９０３Ｉ）への当該遊技球の逆戻りを規制する規制部（例えば段差部９０６Ｉ）が形成されていることを特徴とする特徴Ｖ１乃至特徴Ｖ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【２１８５】

特徴Ｖ１等に示したように遊技球の自重を利用して可動片の第２位置への復帰を後押しする構成においては、可動片（転動面）における遊技球の挙動が乱れることで復帰補助機

能が上手く発揮されなくなると想定される。そこで、本特徴に示すように、特定部分に到達した遊技球の逆戻りを規制する構成とすれば、復帰補助機能が上手く発揮されなくなることを抑制できる。

【２１８６】

特徴Ｖ８．前記規制部は、前記特定部分と前記非特定部分との境界部分に形成された段差であることを特徴とする特徴Ｖ７に記載の遊技機。

【２１８７】

本特徴に示すように、特定部分と非特定部分との境界部分を段差状とすれば、特定部分に到達した遊技球の非特定部分側への逆戻りを簡易な構成によって規制できる。

【２１８８】

特徴Ｖ９．前記特定部分は、前記可動片が前記第１位置に配置されている場合に、前記転動面における当該特定部分以外の部分である非特定部分と比べて上方を向く成分が大きくなるように形成されていることを特徴とする特徴Ｖ１乃至特徴Ｖ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【２１８９】

本特徴に示すように、可動片が第１位置に配置されている場合には転動面における非特定部分と比べて特定部分の方が上方を向く成分が大きくなるように構成することで、遊技球の自重を可動片を回動させる力に効率よく変化させることができる。

【２１９０】

特徴Ｖ１０（ゼロ）．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａＧ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り

替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構は、前記始動入球部へ向けた流路への遊技球の流入を許容する第１位置（開位置）及び当該流路への遊技球の流入を不可とする第２位置（閉位置）に変位可能な可動片（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊ）と、前記可動片を前記第２位置側へ付勢する付勢手段（バネ部材）と、前記可動片を駆動させる駆動部（駆動部９１１Ｇ）とを有し、前記可変機構用制御手段から前記駆動部へ駆動信号が出力されて前記可動片が前記付勢手段の付勢力に抗して前記第２位置から前記第１位置へ変位することにより前記受入状態となり、前記可変機構用制御手段から前記駆動部への駆動信号の出力が停止され前記可動片が前記付勢手段の付勢力によって前記第１位置から前記第２位置へ変位することにより前記非受入状態となるように構成されており、
前記可動片は、前記第１位置へ配置されている場合に前記始動入球部へ向けた流路における遊技球の転動面を形成し、
前記可変機構は、前記駆動部へ出力されている駆動信号が停止された場合であって前記可動片における特定部分（可動片９０１Ｇ～９０１Ｊにおいて仮想線ＦＬ２よりも下流側となる部分、例えば第２面部９０４Ｇ～９０４Ｉ）に遊技球が位置している場合に、当該遊技球により前記可動片が押されることで当該可動片が変位する方向が前記付勢手段の付勢力によって前記可動片が変位する方向と同じ方向となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２１９１】
本特徴に示す構成においては、駆動部への駆動信号の出力を停止して非受入状態に切り替える場合には既に始動入球部へ向けた流路を移動している遊技球についても始動入球部への入球を抑制できる。具体的には、可動片によって形成される転動面の特定部分に遊技球が位置している場合には、当該遊技球によって可動片の第２位置への変位（復帰）が後押しされる。つまり、可動片が第２位置へ復帰する場合には付勢手段の付勢力と、転動面（特定部分）に位置する遊技球の自重とを利用して当該可動片を第２位置に速やかに復帰させることができる。また、遊技状況によっては可変機構を受入状態とする期間（受入期間）を極端に短く（例えば０．０１ｓｅｃ等）して、実質的な入球を不可とするといった対策を講じることも可能ではあるが、このような可変機構（可動片）の挙動が頻発することは遊技者に煩わしい等の印象を与えやすくなり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると懸念される。この点、本特徴に示す構成によれば、受入期間をある程度確保しつつも始動入球部への入球機会を少なくすることができる。
【２１９２】
なお、上記特徴Ｖ３～特徴Ｖ９に示した各技術的思想を特徴Ｖ１０に適用してもよい。
【２１９３】
また、上記特徴Ａ群～Ｕ群に示した各技術的思想を特徴Ｖ１～特徴Ｖ１０に適用してもよい。
【２１９４】
＜特徴Ｗ群＞
以下の特徴Ｗ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術につい

て、「上述したタイプの遊技機においては、遊技進行の円滑化を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【２１９５】

特徴Ｗ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、

前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入

状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１モード（低頻度サポートモード）と、前記第１モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１モードに対応した第１の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２モードに対応した第２の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１の遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２の遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構が非受入状態に維持されるエンディングパートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第１の遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間は、前記第１の遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２１９６】
本特徴に示すように、特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特殊条件が成立して第１の遊技状態から第２の遊技状態へ移行する場合には、内部的に第２の遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２１９７】
また、第１の遊技状態に対する第２の遊技状態の優位性を担保する上では、第１の遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【２１９８】
そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１の遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１の遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第２の遊技状態の優位性を担保しつつ、第２の遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、第１の遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行期間が第１の遊技状態中に絵柄の可変表示

が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となっている。このような構成とすれば、上記効果を好適に発揮させることが出来る。

【２１９９】

特徴Ｗ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、

前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記

表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構が非受入状態に維持されるエンディングパートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２２００】
本特徴に示すように、所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、特殊条件が成立した場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２２０１】
また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策

を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【２２０２】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行期間が第１遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となっている。このような構成とすれば、上記効果を好適に発揮させることが出来る。

【２２０３】

特徴Ｗ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する

機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構が非受入状態に維持されるエンディングパートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２２０４】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結

果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【２２０５】

また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【２２０６】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行期間が第１遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となっている。このような構成とすれば、上記効果を好適に発揮させることが出来る。

【２２０７】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【２２０８】

特徴Ｗ４．前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｗ２又は特徴Ｗ３に記載の遊技機。

【２２０９】

エンディングパート中は遊技者にあたかもサポート遊技が止まって恩恵を享受可能となるタイミングが無駄に遅延されているかのような印象を遊技者に与える可能性が高くなる。これに対して、絵柄の可変表示が実行されている最中はそのような印象を与えにくい。そこで、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行期間が第１遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間を超えない構成とすれば、第２移行手段による第３遊技状態への移行がエンディングパート中に発生する機会が絵柄の可変表示中に発生する機会よりも少なくなる。これにより、上記懸念を緩和できる。

【２２１０】

特徴Ｗ５．前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の当該サポート遊

技の実行期間は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｗ２乃至特徴Ｗ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【２２１１】

本特徴に示すようにサポート遊技の実行期間が可変表示期間と確定表示期間との和を超えない構成とすれば、特徴Ｗ２等に示した効果を好適に発揮させることができる。

【２２１２】

特徴Ｗ６．前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間及び前記メインパートの実行期間の和は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｗ２乃至特徴Ｗ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【２２１３】

本特徴に示す構成に示すように、可変表示期間及び確定表示期間の和に合せてメインパート及びエンディングパートの実行期間を定めることにより、特徴Ｗ２等に示した平滑化による効果を一層好適に発揮させることができる。

【２２１４】

特徴Ｗ７．前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間は、前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｗ２乃至特徴Ｗ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【２２１５】

エンディングパートを設けた場合には、当該エンディングパートの存在が第３遊技状態においては円滑な遊技進行の妨げになると想定される。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態においてはエンディングパートの実行期間が短縮される構成とすることにより、そのような懸念を払拭できる。

【２２１６】

特徴Ｗ８．前記サポート遊技には、前記メインパートの前に実行され且つ前記可変機構が非受入状態に維持されるオープニングパートが設けられており、

前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記オープニングパートの実行期間と前記メインパートの実行期間と前記エンディングパートの実行期間との和は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｗ２乃至特徴Ｗ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【２２１７】

特徴Ｗ２に示した遅延が発生する場合には、その期間が一部にまとまることで遊技者のストレスが大きくなると懸念される。そこで、本特徴に示すように、メインパートの前後にオープニングパートとエンディングパートを配し、それら各パートで遅延期間を分ける構成とすることで上記懸念を緩和できる。

【２２１８】

特徴Ｗ９．前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和よりも短い期間となるように構成されており、

前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態では、前記第１遊技状態よりも前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間が短くなるように構成されており、

前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第３遊技状態に対応したものとなり、

前記第１遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第３遊技状態に対応したものとなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｗ２乃至特徴Ｗ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【２２１９】

第１遊技状態における絵柄の可変表示中（当選結果に対応）に第３遊技状態へ移行した場合には、サポート遊技が第３遊技状態に対応するものとなる。次のサポート抽選→当選結果まで第３遊技状態に対応した受入状態への切り替えが持ち越されない構成とすることにより、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これに対して、既にサポート遊技が開始されている状況下（サポート遊技中）にて第３遊技状態へ移行した場合には、その後のサポート抽選に当選してサポート遊技が実行される必要が生じる。このように少なくとも１回のサポート抽選及び絵柄の可変表示を経てサポート遊技が実行されるため、可変表示中に第３遊技状態へ移行する場合と比較して遅延期間が長くなり得る。そこで、本特徴に示すように、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行期間を第１遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和よりも短い期間となるように構成することで、サポート遊技中の第３遊技状態への移行が発生しその後のサポート抽選に当選してサポート遊技が実行される場合であっても可変機構が受入状態となるまでの期間が極端に長くなることを抑制できる。

【２２２０】

特徴Ｗ１０．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態より

も遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構が非受入状態に維持されるエンディングパートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間及び前記メインパートの実行期間の和は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの

期間又は当該和よりも短い期間となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２２２１】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２２２２】
また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【２２２３】
そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示期間とエンディング期間とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のエンディングパートの実行期間及びメインパートの実行期間の和は、第１遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同じ長さの期間又は当該和よりも短い期間となっている。このような構成とすれば、上記効果を好適に発揮させることが出来る。
【２２２４】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【２２２５】
なお、上記特徴Ｗ４～特徴Ｗ９に示した各技術的思想を特徴Ｗ１及び特徴Ｗ１０に適用してもよい。
【２２２６】
また、上記特徴Ａ群～Ｖ群に示した各技術的思想を特徴Ｗ１～特徴Ｗ１０に適用してもよい。
【２２２７】
＜特徴Ｘ群＞
以下の特徴Ｘ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部

へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技進行の円滑化を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【２２２８】

特徴Ｘ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、

前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、

前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１モード（低頻度サポートモード）と、前記第１モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１モードに対応した第１の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２モードに対応した第２の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１の遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２の遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備え、
前記サポート遊技中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違し、前記絵柄の可変表示中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違する構成となっており、
前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間とが同一又は略同一となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２２２９】
本特徴に示すように、特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特殊条件が成立して第１の遊技状態から第２の遊技状態へ移行する場合には、内部的に第２の遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２２３０】
ここで、本特徴に示すように、サポート遊技中に第２の遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第２の遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違し、絵柄の可変表示中に第２の遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第２の遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違する構成については、上記遅延期間がサポート遊技実行期間の長さや可変表示期間の長さに大きく左右される。つまり、移行のタイミングにおける残り期間が長くなることで遅延期間も大きくなり、残り期間が短くなることで遅延期間も短くなる。そこで、サポート遊技中に第２の遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間と、絵柄の可変表示中に第２の遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間とが同一又は略同一となるように構成すれば、サポート遊技中に移行発生となった場合と可変表示中に移行発生となった場合との一方で遅延期間が極端に長くなること（上記最大値が極端に大きくなること）を抑制し、遊技進行の円滑化に寄与できる。これは、遊技の多様化による遊技への注目度の向上を好適に発揮させる上で好ましい。

【２２３１】
因みに、「前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と」が「略同一」とは、遊技者によりそれら最長所要期間が同一と認識されるような期間を示し、例えば差が１０％程度に抑えられているものを含む。
【２２３２】
特徴Ｘ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）

と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違し、前記絵柄の可変表示中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違する構成となっており、
前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間とが同一又は略同一となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２２３３】
本特徴に示すように、所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、特殊条件が成立した場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２２３４】

ここで、本特徴に示すように、サポート遊技中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違し、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違する構成については、上記遅延期間がサポート遊技実行期間の長さや可変表示期間の長さに大きく左右される。つまり、移行のタイミングにおける残り期間が長くなることで遅延期間も大きくなり、残り期間が短くなることで遅延期間も短くなる。そこで、サポート遊技中に第３遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間と、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間とが同一又は略同一となるように構成すれば、サポート遊技中に移行発生となった場合と可変表示中に移行発生となった場合との一方で遅延期間が極端に長くなること（上記最大値が極端に大きくなること）を抑制し、遊技進行の円滑化に寄与できる。これは、遊技の多様化による遊技への注目度の向上を好適に発揮させる上で好ましい。

【２２３５】

なお、「前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と」が「略同一」とは、遊技者によりそれら最長所要期間が同一と認識されるような期間を示し、例えば差が１０％程度に抑えられているものを含む。

【２２３６】

特徴Ｘ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態より

も遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違し、前記絵柄の可変表示中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違する構成となっており、
前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間とが同一又は略同一となるように構成されていることを特徴と

する遊技機。
【２２３７】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２２３８】
ここで、本特徴に示すように、サポート遊技中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違し、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該移行のタイミングに応じて当該第３遊技状態の恩恵を遊技者が享受可能となるまでの所要期間が相違する構成については、上記遅延期間がサポート遊技実行期間の長さや可変表示期間の長さに大きく左右される。つまり、移行のタイミングにおける残り期間が長くなることで遅延期間も大きくなり、残り期間が短くなることで遅延期間も短くなる。そこで、サポート遊技中に第３遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間と、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間とが同一又は略同一となるように構成すれば、サポート遊技中に移行発生となった場合と可変表示中に移行発生となった場合との一方で遅延期間が極端に長くなること（上記最大値が極端に大きくなること）を抑制し、遊技進行の円滑化に寄与できる。これは、遊技の多様化による遊技への注目度の向上を好適に発揮させる上で好ましい。
【２２３９】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【２２４０】
因みに、「前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間と」が「略同一」とは、遊技者によりそれら最長所要期間が同一と認識されるような期間を示し、例えば差が１０％程度に抑えられているものを含む。
【２２４１】
特徴Ｘ４．前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第３遊技状態に対応したものとなり、
前記第１遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第３遊技状態に対応したものとなるように構成されており、
前記サポート遊技中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間は、前記絵柄の可変表示中に前記第３遊技状態へ移行した場合の前記所要期間のうち最長となる所要期間よりも短くなっていることを特徴とする特徴Ｘ２又は特徴Ｘ３

に記載の遊技機。
【２２４２】
第１通常遊技状態における絵柄の可変表示中（当選結果に対応）に第３遊技状態へ移行した場合には、サポート遊技が第３遊技状態に対応するものとなる。次のサポート抽選→当選結果まで第３遊技状態に対応した受入状態への切り替えが持ち越されない構成とすることにより、遊技者の満足度の向上に寄与できる。これに対して、既にサポート遊技が開始されている状況下（サポート遊技中）にて第３遊技状態へ移行した場合には、その後のサポート抽選に当選してサポート遊技が実行される必要が生じる。このように少なくとも１回のサポート抽選及び絵柄の可変表示を経てサポート遊技が実行されるため、可変表示中に第３遊技状態へ移行する場合と比較して可変機構が受入状態となるまでの期間は長くなり得る。そこで、本特徴に示すように、サポート遊技中に第３遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間は、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行した場合の所要期間のうち最長となる所要期間よりも短くしておくことにより、上記懸念を緩和できる。
【２２４３】
特徴Ｘ５．前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方に実行され前記可変機構が非受入状態に維持される待機パートとを有してなることを特徴とする特徴Ｘ２乃至特徴Ｘ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【２２４４】
本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方にて待機パートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、待機パートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側と待機パート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。
【２２４５】
特徴Ｘ６．前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記メインパートの実行期間及び前記待機パートの実行期間の和は、前記第１遊技状態中に前記絵柄表示部にて絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同一又は略同一となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｘ２乃至特徴Ｘ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【２２４６】
本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方にて待機パートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、待機パートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側と待機パート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合のメインパートの実行期間及び待機パートの実行期間の和が、第１遊技状態中に絵柄の可変表示が開始された場合の可変表示期間及び確定表示期間の和と同一又は略同一となっている。このような構成とすれば、上記効果を好適に発揮させることが出来る。

【２２４７】
特徴Ｘ７．前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記待機パートの実行期間は、前記メインパートの実行期間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｘ６に記載の遊技機。
【２２４８】
本特徴に示す構成によれば、特徴Ｘ６に示した効果を好適に発揮させることができる。
【２２４９】
なお、上記特徴Ｘ４～特徴Ｘ７に示した各技術的思想を特徴Ｘ１に適用してもよい。
【２２５０】
また、上記特徴Ａ群～Ｗ群に示した各技術的思想を特徴Ｘ１～特徴Ｘ７に適用してもよい。
【２２５１】
＜特徴Ｙ群＞
以下の特徴Ｙ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技進行の円滑化を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。
【２２５２】
特徴Ｙ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入

球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１モード（低頻度サポートモード）と、前記第１モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１モードに対応した第１の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２モードに対応した第２の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１の遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２の遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構を非受入状態に維持するエンディングパートとを有してなり、
前記エンディングパートの実行期間として、第１期間と当該第１期間よりも短い第２期間とが設けられており、
前記サポート遊技実行手段は、前記第１の遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間を前記第１期間とし、前記第２の遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間を前記第２期間とする手段を有していることを特徴とする遊技機。
【２２５３】
本特徴に示すように、特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特殊条件が成立して第１の遊技状態から第２の遊技状態へ移行する場合には、内部的に第２の遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さ

が低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【２２５４】

また、第１の遊技状態に対する第２の遊技状態の優位性を担保する上では、第１の遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【２２５５】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１の遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１の遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第２の遊技状態の優位性を担保しつつ、第２の遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。但し、エンディングパートを設けた場合には、当該エンディングパートの存在が第２の遊技状態においては円滑な遊技進行の妨げになると想定される。そこで、本特徴に示すように、第２の遊技状態においてはエンディングパートの実行期間が短縮される構成とすることにより、そのような懸念を払拭できる。

【２２５６】

特徴Ｙ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入

球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構を非受入状態に維持するエンディングパートとを有してなり、
前記エンディングパートの実行期間として、第１期間と当該第１期間よりも短い第２期間とが設けられており、
前記サポート遊技実行手段は、前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間を前記第１期間とし、前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間を前記第２期間とする手段を有していることを特徴とする遊技機。
【２２５７】

本特徴に示すように、所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、特殊条件が成立した場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【２２５８】

また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【２２５９】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。但し、エンディングパートを設けた場合には、当該エンディングパートの存在が第３遊技状態においては円滑な遊技進行の妨げになると想定される。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態においてはエンディングパートの実行期間が短縮される構成とすることにより、そのような懸念を払拭できる。

【２２６０】

特徴Ｙ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたこ

とに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいて、サポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、

前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構を非受入状態に維持するエンディングパートとを有してなり、
前記エンディングパートの実行期間として、第１期間と当該第１期間よりも短い第２期間とが設けられており、
前記サポート遊技実行手段は、前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間を前記第１期間とし、前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間を前記第２期間とする手段を有していることを特徴とする遊技機。
【２２６１】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２２６２】
また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【２２６３】
そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。但し、エンディングパートを設けた場合には、当該エンディングパートの存在が第３遊技状態においては円滑な遊技進行の妨げになると想定される。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態においてはエンディングパートの実行期間が短縮される構成とすることにより、そのような懸念を払拭できる。
【２２６４】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【２２６５】

特徴Ｙ４．前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合に当該サポート遊技を構成する前記エンディングパートの実行期間は当該サポート遊技を構成する前記メインパートの実行期間よりも長く、前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合に当該サポート遊技を構成する前記エンディングパートの実行期間は当該サポート遊技を構成する前記メインパートの実行期間よりも短くなっていることを特徴とする特徴Ｙ２又は特徴Ｙ３に記載の遊技機。

【２２６６】

本特徴に示すように、第３遊技状態中にサポート遊技が開始された場合にはメインパートが支配的となり、第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合にはエンディングパートが支配的となるように構成することで、特徴Ｙ２等に示した効果を一層好適に発揮させることができる。

【２２６７】

特徴Ｙ５．前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、

前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合には、当該サポート遊技中に前記第２移行手段による前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合であっても、前記エンディングパートの開始から前記第１期間が経過するまで前記サポート遊技が継続される構成となっていることを特徴とする特徴Ｙ２乃至特徴Ｙ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【２２６８】

本特徴に示す構成によれば、第１遊技状態においてサポート抽選に当選し可変機構が受入状態となる頻度が高くなることを抑制しつつ、遅延期間のばらつきの軽減に寄与できる。

【２２６９】

特徴Ｙ６．前記第２期間は、前記第３遊技状態となっている状況下にて前記絵柄表示部の絵柄の可変表示が実行される場合の可変表示期間と確定表示期間との和よりも短くなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｙ２乃至特徴Ｙ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【２２７０】

本特徴に示すように第３遊技状態中に設定される第２期間を絵柄の可変表示期間と確定表示期間との和よりも短くすることにより、エンディングパートの存在をわかりづらくすることができる。これにより、遊技者にエンディングパートの存在が煩わしいとの印象を与えることを抑制できる。

【２２７１】

特徴Ｙ７．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と

、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいて、サポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、

前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行前及び実行後の一方に実行され前記可変機構が非受入状態に維持される待機パートとを有してなり、
前記待機パートの実行期間として、第１期間と当該第１期間よりも短い第２期間とが設けられており、
前記サポート遊技実行手段は、前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記待機パートの実行期間を前記第１期間とし、前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記待機パートの実行期間を前記第２期間とする手段を有していることを特徴とする遊技機。
【２２７２】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２２７３】
また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【２２７４】
そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行前及び実行後の何れか一方では待機パートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、待機パートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側と待機パート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。但し、待機パートを設けた場合には、当該待機パートの存在が第３遊技状態においては円滑な遊技進行の妨げになると想定される。そこで、本特徴に示すように、第３遊技状態においては待機パートの実行期間が短縮される構成とすることにより、

そのような懸念を払拭できる。
【２２７５】
なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。
【２２７６】
特徴Ｙ８．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいて、サポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技

球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの終了後に実行され前記可変機構を非受入状態に維持するエンディングパートとを有してなり、
前記第１遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間と、前記第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合の前記エンディングパートの実行期間とが相違するように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２２７７】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２２７８】
また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態に

おいて可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【２２７９】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技のメインパート実行後はエンディングパートが実行される構成することで上記各種不都合の発生を抑制できる。具体的には、エンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディング側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。エンディングパートの実行時間を第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合と第３遊技状態中に前記サポート遊技が開始された場合とで相違させる構成とすれば、上述した遊技進行の更なる円滑化に寄与できる。

【２２８０】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【２２８１】

因みに、上記特徴Ｙ４～特徴Ｙ６に示した各技術的思想を特徴Ｙ１，特徴Ｙ７～特徴Ｙ８に適用してもよい。

【２２８２】

また、上記特徴Ａ群～Ｘ群に示した各技術的思想を特徴Ｙ１～特徴Ｙ８に適用してもよい。

【２２８３】

＜特徴Ｚ群＞

以下の特徴Ｚ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される。入球部を可変式とし、遊技状況に応じて入球部へ受入状態及び非受入状態に切り替えることにより、遊技の多様化が図られている（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技進行の円滑化を図る上でその構成に未だ改善の余地がある。」という背景・課題等に鑑みてなされたものである。

【２２８４】

特徴Ｚ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１モード（低頻度サポートモード）と、前記第１モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１モードに対応した第１の遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２モードに対応した第２の遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１の遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第２の遊技状態へ移行させる特殊移行手段を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り

替えられるメインパートと、当該メインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方に実行され前記可変機構が非受入状態に維持される待機パートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第２の遊技状態では、前記第１の遊技状態よりも前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間が短くなるように構成されており、
前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記特殊移行手段により前記第２の遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第２の遊技状態に対応したものとなり、
前記第１の遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記特殊移行手段により前記第２の遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１の遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第２の遊技状態に対応したものとなるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２２８５】
本特徴に示すように、特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。特殊条件が成立して第１の遊技状態から第２の遊技状態へ移行する場合には、内部的に第２の遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。
【２２８６】
また、第１の遊技状態に対する第２の遊技状態の優位性を担保する上では、第１の遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【２２８７】
そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技に待機パートを設けることで第１の遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側と待機パート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第２の遊技状態の優位性を担保しつつ、第２の遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、絵柄の可変表示中に第２の遊技状態へ移行する場合には今回のサポート遊技から恩恵を享受できる。これに対してサポート遊技中に第３遊技状態へ移行する場合には待機パートによって遅延されるものの次回から絵柄の可変表示期間が短くなる。つまり、待機パートによる遅延と長期の可変表示による遅延とが併発せず、過度の遅延は抑制されるため、待機パートを設けたことによるデメリットを抑制できる。
【２２８８】
特徴Ｚ２．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、
前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいてサポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、

前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において特殊条件（特殊外れ結果、天井到達）が成立した場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方に実行され前記可変機構が非受入状態に維持される待機パートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態では、前記第１遊技状態よりも前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間が短くなるように構成されており、
前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第３遊技状態に対応したものとなり、
前記第１遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第３遊技状態に対応したものとなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【２２８９】

本特徴に示すように、所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、特殊条件が成立した場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【２２９０】

また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【２２９１】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技に待機パートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側と待機パート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技

状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行する場合には今回のサポート遊技から恩恵を享受できる。これに対してサポート遊技中に第３遊技状態へ移行する場合には待機パートによって遅延されるものの次回から絵柄の可変表示期間が短くなる。つまり、待機パートによる遅延と長期の可変表示による遅延とが併発せず、過度の遅延は抑制されるため、待機パートを設けたことによるデメリットを抑制できる。

【２２９２】

特徴Ｚ３．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、

遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、

前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と

を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、

前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいて、サポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、

前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表

示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行前及び実行後の少なくとも一方に実行され前記可変機構が非受入状態に維持される待機パートとを有してなり、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態では、前記第１遊技状態よりも前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間が短くなるように構成されており、
前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第３遊技状態に対応したものとなり、
前記第１遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第３遊技状態に対応したものとなるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【２２９３】
本特徴に示すように、第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経

由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【２２９４】

また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなることで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。

【２２９５】

そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技に待機パートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側と待機パート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行する場合には今回のサポート遊技から恩恵を享受できる。これに対してサポート遊技中に第３遊技状態へ移行する場合には待機パートによって遅延されるものの次回から絵柄の可変表示期間が短くなる。つまり、待機パートによる遅延と長期の可変表示による遅延とが併発せず、過度の遅延は抑制されるため、待機パートを設けたことによるデメリットを抑制できる。

【２２９６】

なお、本特徴に示す「第１判定情報」を「当選情報」とし、「第２判定情報」を「特殊非当選情報」とすることも可能である。

【２２９７】

特徴Ｚ４．前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間として、第１表示期間と当該第１表示期間よりも短い第２表示期間とが設けられており、

前記表示制御手段は、前記第１遊技状態においては前記絵柄の可変表示期間として前記第１表示期間を設定し、前記第３遊技状態においては前記絵柄の可変表示期間として前記第２表示期間を設定する手段を有し、

前記第１遊技状態において開始される前記サポート遊技の実行期間は、前記第１表示期間と前記絵柄の確定表示期間との和を超えない期間となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｚ２又は特徴Ｚ３に記載の遊技機。

【２２９８】

第３遊技状態への移行による恩恵を享受可能となった後は実際に可変機構が受入状態となることでその恩恵を体感できる。但し、上述したように第１遊技状態に対応したサポート遊技が実行されている最中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は第１遊技状態に対応するもののままとなり且つ次回のサポート遊技は第３遊技状態に対応したものとなる構成においては、上記恩恵を体感するためには再びサポート抽選に当選し絵柄の可変表示と確定表示を経る必要がある。このため、恩恵を体感できるようになるまでの期間が長くなりやすい。そこで、本特徴に示すように、第１遊技状態において開始されるサポート遊技の実行期間が、第１表示期間と確定表示期間との和を超えない期間となるように規定することにより、上述したケースにおいても恩恵を体感できるようになるまで

の期間が間延びすることを抑制できる。
【２２９９】
特徴Ｚ５．前記表示制御手段は、前記第１遊技状態となっている状況下にて前記絵柄表示部により前記サポート抽選の結果が非当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該可変表示が開始されてから前記第１表示期間が経過したことに基づいて前記確定表示を実行し、当該第３遊技状態に移行した後の前記絵柄の可変表示期間として前記第２表示期間を設定する手段を有し、
前記第１遊技状態において開始される前記サポート遊技の実行期間は、前記第１表示期間と前記絵柄の確定表示期間との和を超えない期間であって、当該和との差が前記第２表示期間及び前記確定表示期間の和よりも小さくなるように規定されていることを特徴とする特徴Ｚ４に記載の遊技機。
【２３００】
第１遊技状態において非当選結果に対応する絵柄の可変表示が実行されている最中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該可変表示がそのまま継続され、次回から可変表示期間が第２表示期間となるように短縮される。この場合、上記恩恵を体感するためには再びサポート抽選に当選し絵柄の可変表示と確定表示を経る必要がある。特徴Ｚ４に示したように、第１遊技状態において開始されるサポート遊技の実行期間が、第１表示期間と確定表示期間との和を超えない期間となるように規定することにより、上述したケースにおいても恩恵を体感できるようになるまでの期間が間延びすることを抑制できるものの、その差が過剰に大きくなることで上記各種効果を上手く発揮させることが困難になる。そこで、本特徴に示すように、上記差を第２表示期間及び確定表示期間の和よりも小さくなるように規定すれば、実用上好ましい構成を実現できる。
【２３０１】
特徴Ｚ６．前記待機パートは、前記メインパート後に実行されるエンディングパートであることを特徴とする特徴Ｚ２乃至特徴Ｚ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【２３０２】
第１遊技状態中にサポート遊技が開始された場合には当該サポート遊技の開始後であって可変機構が受入状態となる前に第３遊技状態へ移行する可能性がある。このような場合であっても受入状態が第１遊技状態に対応した態様で実行されることで遊技者の満足度が低下すると懸念される。この点、本特徴に示すように、メインパート後に実行されるエンディングパートによって待機パートを構成すれば上記事象が発生する機会を減らし、待機パートの存在が遊技者の遊技意欲を低下させる要因になることを抑制できる。
【２３０３】
特徴Ｚ７．前記サポート遊技においては、当該サポート遊技の開始タイミングが前記メインパートの開始タイミングとなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｚ６に記載の遊技機。
【２３０４】
サポート遊技中に第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技の終了後に再びサポート抽選に当選してサポート遊技を発生させることで第３遊技状態の恩恵を体感することができる。このような構成では待機パートをエンディングパートとすることでサポート抽選に再当選してサポート遊技を発生させた場合には可変機構が速やかに受入状態に切り替わることとなり、恩恵を体感できるまでの期間の間延びを抑制できる。
【２３０５】
特徴Ｚ８．遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成されている遊技盤（遊技盤８０ａ）と、
遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、
前記遊技領域に設けられた入球部（作動口９１，９２や可変入賞装置８３）への入球に基づいて遊技球（賞球）を払い出す払出手段（払出装置２２４）と
を備えている遊技機であって、

前記入球部としての始動入球部（作動口９２）への入球が発生した場合に特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する処理を実行する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＲＡＭ４０４における保留球格納エリア４３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば大当たり結果に対応する乱数群や特殊外れ結果に対応する乱数群）と対応しているか否かの判定を行う判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２において抽選用の処理を実行する機能）と、
前記判定手段による前記判定に先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（作動口用表示部Ｄ２における絵柄の可変表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（作動口用表示部Ｄ２）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技回制御処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定の判定情報として、第１判定情報（大当たり結果に対応する乱数群）と第２判定情報（特殊外れ結果に対応する乱数群）とが設けられており、
前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応した判定結果となり且つ前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作が終了したことに基づいて、遊技状態を所定遊技状態（第１通常遊技状態～第４通常遊技状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理等を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な、前記入球部としての可変入球部（可変入賞装置８３）と、
前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球部を受入状態及び非受入状態に切り替える可変入球部用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて開閉処理を実行する機能）と、
前記遊技領域に設けられた通過部（スルーゲート８４）を遊技球が通過したことに基づいて、サポート抽選を実行するサポート抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてサポート抽選を実行する機能）と、
絵柄を可変表示可能な絵柄表示部（スルーゲート用表示部ＤＳ）と、
前記サポート抽選手段による前記サポート抽選に先立って又は前記サポート抽選手段により前記サポート抽選が行われたことに基づいて前記絵柄表示部における絵柄の可変表示が開始され、前記サポート抽選の結果に対応した絵柄が確定表示されるように前記絵柄表示部を制御する表示制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてスルーゲート用表示部ＤＳの表示制御を行う機能）と、
前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態（開状態）及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態（閉状態）に切替可能な可変機構（例えば電動役物９３Ｇ）と、
前記可変機構を制御する可変機構用制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役開閉処理を実行する機能）を有し、前記サポート抽選の結果が当選結果となり且つ前記表示制御手段による前記絵柄の確定表示が終了したことに基づいて、前記可変機構を受入状態に切り替えるサポート遊技を実行するサポート遊技実行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて電役サポート用処理を実行する機能）と
を備え、
前記可変機構用制御手段による前記可変機構の切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第２切替モード（高頻度サポートモ

ードＢ）と、前記第１切替モードよりも前記可変機構が受入状態である期間が長くなるように設定された第３切替モード（高頻度サポートモードＡ）とが設けられており、
前記第２切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードよりも高く、前記第３切替モードは、前記サポート抽選に当選する確率が前記第１切替モードと同一となるように規定されており、
前記所定遊技状態として、
前記第１切替モードに対応した第１遊技状態（例えば第１通常遊技状態）と、
前記第２切替モードに対応した第２遊技状態（例えば第２／第３通常遊技状態）と、
前記第３切替モードに対応した第３遊技状態（例えば第４通常遊技状態）と
が設けられており、
前記第１遊技状態において前記第１判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第１移行手段と、
前記第１遊技状態において前記第２判定情報に対応する判定結果（特殊外れ結果）となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第３遊技状態へ移行させる第２移行手段と
を備え、
前記サポート遊技は、前記可変機構用制御手段により前記可変機構が前記受入状態に切り替えられるメインパートと、当該メインパートの実行後に実行され前記可変機構が非受入状態に維持されるエンディングパートとで構成されており、
前記サポート遊技の実行中は、前記サポート抽選及び前記絵柄の可変表示が規制される構成となっており、
前記第２遊技状態及び前記第３遊技状態では、前記第１遊技状態よりも前記絵柄表示部における絵柄の可変表示期間が短くなるように構成されており、
前記絵柄表示部において前記サポート抽選の結果が当選結果であることに対応した絵柄の可変表示が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、前記サポート遊技が当該第３遊技状態に対応したものとなり、
前記第１遊技状態に対応した前記サポート遊技が実行されている最中に前記第２移行手段により前記第３遊技状態へ移行した場合には、当該サポート遊技は前記第１遊技状態に対応するもののままとなる一方、次回のサポート遊技は前記第３遊技状態に対応したものとなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

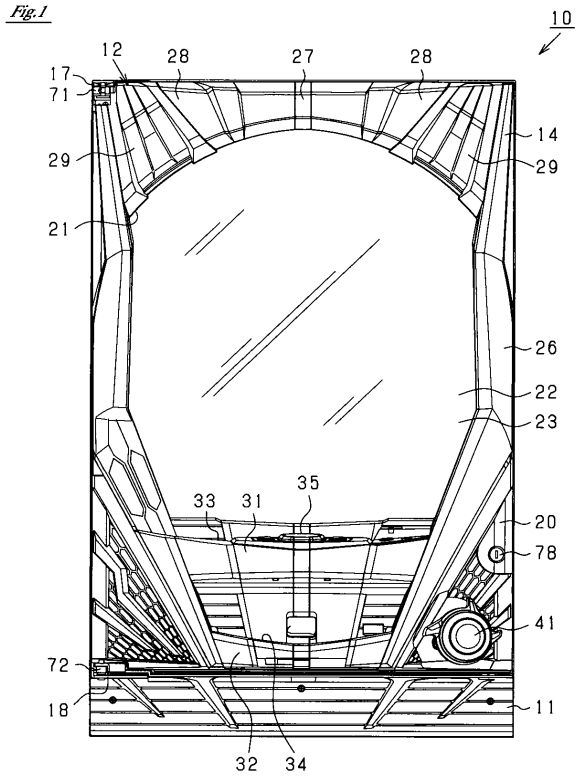
【２３０６】
本特徴に示すように、所定の判定情報に対応する判定結果（大当たり結果）となった場合には特別遊技状態を経由して切替制御モードが変更され、特殊条件が成立した場合には特別遊技状態を経由することなく切替制御モードが変更される構成とすれば、切替制御モードを上位のものに変更する際の遊技の流れを多様化して、遊技の単調化の抑制に寄与できる。ここで、第１遊技状態から特別遊技状態を経由して第３遊技状態へ移行する場合には、特別遊技状態にてまとまった遊技球を獲得できる。つまり、遊技者は第１判定情報に対応する判定結果となったことによる恩恵を特別遊技状態にて享受できるため、第３切替モードへ移行してからもう一つの恩恵を享受可能となるまでの期間がある程度長くなったとしても、それが遊技者の遊技意欲を低下させる要因にはなりにくい。これに対して、第２判定情報に対応する判定結果となって第１遊技状態から第３遊技状態へ移行する場合には、内部的に第３遊技状態へ移行しているにも関わらずその恩恵を享受可能となるまでの期間（以下、遅延期間ともいう）が間延びすることで遊技進行の円滑さが低下する。このような遅延が顕著になれば、遊技者の遊技意欲の向上を図る上で妨げになると懸念される。

【２３０７】
また、第１遊技状態に対する第３遊技状態の優位性を担保する上では、第１遊技状態において可変機構が頻繁に受入状態となることは好ましくない。単に受入状態となる頻度を引き下げる上では例えば絵柄表示部における絵柄の可変表示期間を長くするといった対策を講じることも可能であはあるが、このような対策では絵柄の可変表示期間が長くなるこ

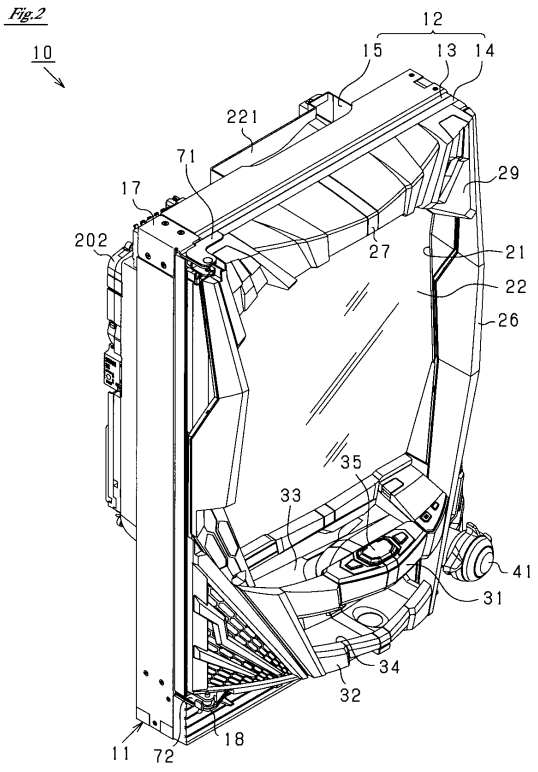
とで遅延期間の最大値についても大きくなると想定される。
【２３０８】
そこで、本特徴に示す構成では、サポート遊技にエンディングパートを設けることで第１遊技状態中の受入状態への切り替え頻度の上昇を抑えることができる。つまり、絵柄の可変表示期間の最大値を小さくしても頻度上昇を抑制できる。そして、遅延期間を可変表示側とエンディングパート側とに分けること（例えば平滑化すること）により、遅延期間の最大値を低減できる。故に、第１遊技状態中に受入状態への切り替えが頻発することを抑制して第３遊技状態の優位性を担保しつつ、第３遊技状態の恩恵を享受可能となるまでの期間が間延びすることを抑制できる（遊技進行の円滑化に寄与できる）。そして、本特徴においては特に、絵柄の可変表示中に第３遊技状態へ移行する場合には今回のサポート遊技から恩恵を享受できる。これに対してサポート遊技中に第３遊技状態へ移行する場合にはエンディングパートによって遅延されるものの次回から絵柄の可変表示期間が短くなる。つまり、エンディングパートによる遅延と長期の可変表示による遅延とが併発せず、過度の遅延は抑制されるため、エンディングパートを設けたことによるデメリットを抑制できる。
【２３０９】
なお、上記特徴Ｚ４～特徴Ｚ６に示した各技術的思想を特徴Ｚ１，特徴Ｚ８に適用してもよい。
【２３１０】
また、上記特徴Ａ群～Ｙ群に示した各技術的思想を特徴Ｚ１～特徴Ｚ８に適用してもよい。
【２３１１】
パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル４１）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域（遊技領域ＰＥ）に導く球通路（誘導レール１００）と、遊技領域内に配置された各遊技部品（釘等）とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部（一般入賞口８１等）を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。
【２３１２】
スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。
【２３１３】
球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。
【符号の説明】
【２３１４】
１０…遊技機としてのパチンコ機、４１…遊技球発射ハンドル、８０…遊技盤ユニット、８０ａ…遊技盤、８２…作動口ユニット、８３…可変入賞装置、８４…スルーゲート、８６…アウト口、９１…第１作動口、９２…第２作動口、９３…電動役物、９５…図柄表示装置、９５ａ…表示画面、９９…主表示ユニット、１１０…遊技球発射機構、１４０…報知・演出制御装置、１６２…主制御装置、２２４…払出装置、２４２…払出制御装置、

４０２…ＭＰＵ、４０３…ＲＯＭ、４０４…ＲＡＭ、４１０…表示制御装置、４２１…当否テーブル記憶エリア、４２２…振分テーブル記憶エリア、４２３…変動表示時間テーブル記憶エリア、４３１…抽選カウンタ用バッファ、４３２…保留球格納エリア、４３３…電役保留エリア、４４２…ＭＰＵ、５００Ｄ，５００Ｅ，５００Ｆ…特殊演出装置、５１１Ｄ，５１１Ｆ…予告部、５１２Ｄ，５１２Ｆ…報知部、６３０Ｅ，６３０Ｆ…発光ユニット、６４１Ｅ，６４１Ｆ…発光体、６７０Ｅ，６７０Ｆ…前面カバー、６７１Ｅ，６７１Ｆ…対向部、６９０Ｅ，６９０Ｆ…駆動機構、７０１Ｅ，７１５Ｅ，７２５Ｅ，７３５Ｅ，７０１Ｆ，７１５Ｆ，７２５Ｆ，７３５Ｆ…非光拡散部、７１２Ｅ，７２２Ｅ，７３２Ｅ，７１２Ｆ，７２２Ｆ，７３２Ｆ…光拡散部、７１３Ｅ，７２３Ｅ，７３３Ｅ，７１３Ｆ，７２３Ｆ，７３３Ｆ…環状凸部、８０１Ｇ…回収通路、８０２Ｇ…検知センサ、８５１Ｇ…ベース部、８６１Ｇ…第１膨出部、８７１Ｇ…第２膨出部、８７２Ｇ…対向部、８７４Ｇ…下側開放部、９０１Ｇ，９０１Ｈ，９０１Ｉ，９０１Ｊ…可動体、９０２Ｇ…軸体、９０３Ｇ，９０３Ｈ，９０３Ｉ…第１面部、９０４Ｇ，９０４Ｈ，９０４Ｉ…第２面部、９０５Ｇ，９０５Ｈ，９０５Ｉ，９０５Ｊ…平面部、９０６Ｉ…段部、９０８Ｇ，９０８Ｈ，９０８Ｉ，９０８Ｊ…第１端部、９０９Ｇ，９０９Ｊ，９０９Ｉ，９０９Ｊ…第２端部、９１１Ｇ…駆動部、９２１Ｇ，９２１Ｊ…流入口、ＣＬ１…中心軸線、ＣＬ５～ＣＬ７…中心軸線、ＣＬ１０…中心軸線、ＦＢ…仮想面、ＦＥ…特定領域、ＦＬ２…仮想線、ＭＥ…変動表示領域、ＮＥ…保留数表示領域、ＰＬａ～ＰＬｆ…軌道、ＰＥ…遊技領域。

【図１】

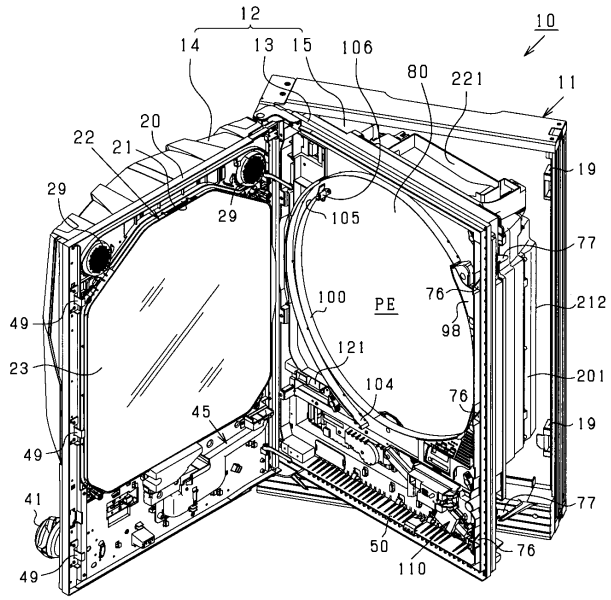


【図２】



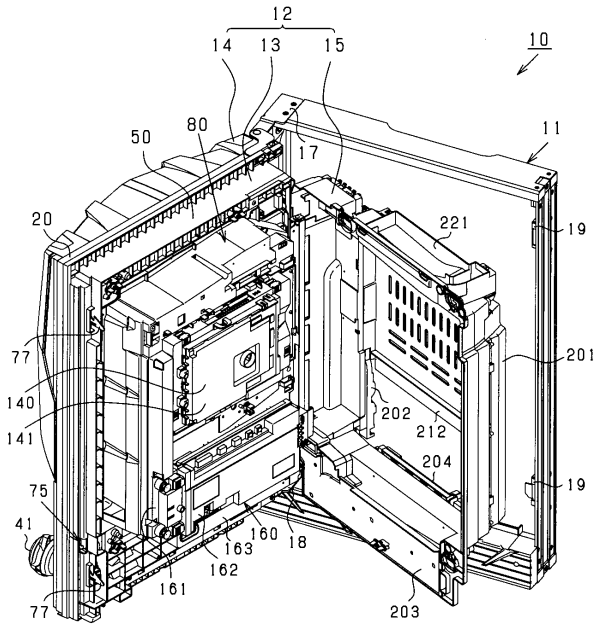
【図３】

Fig.3



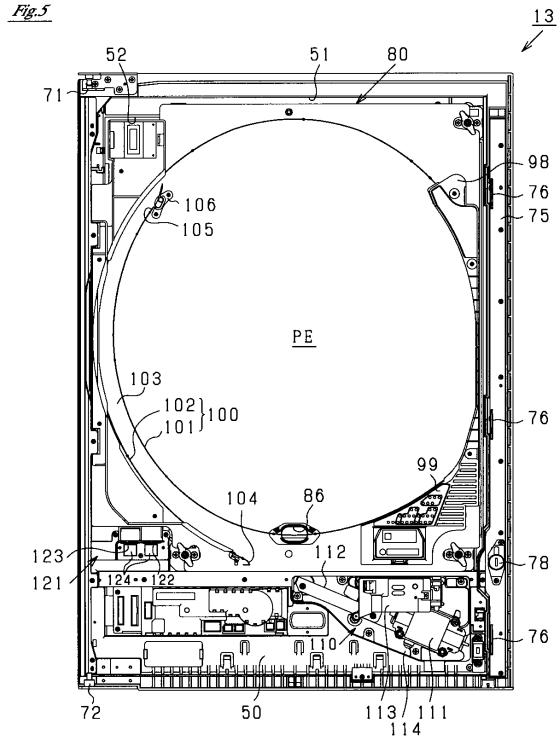
【図４】

Fig.4



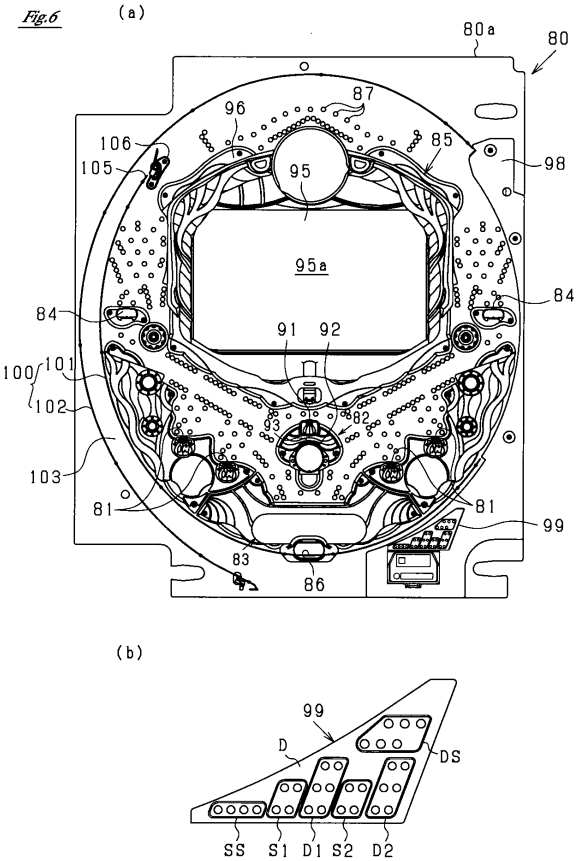
【図５】

Fig.5



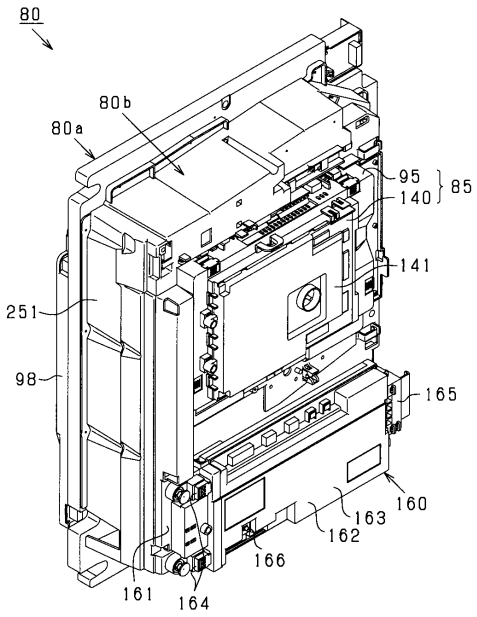
【図６】

Fig.6



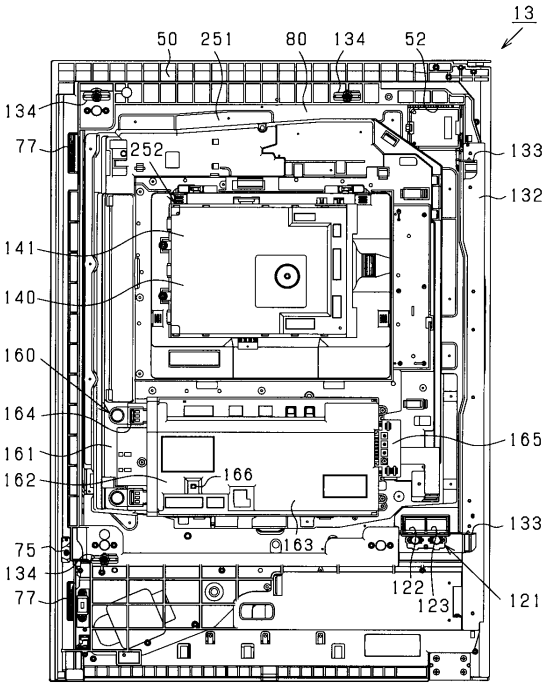
【図７】

Fig.7



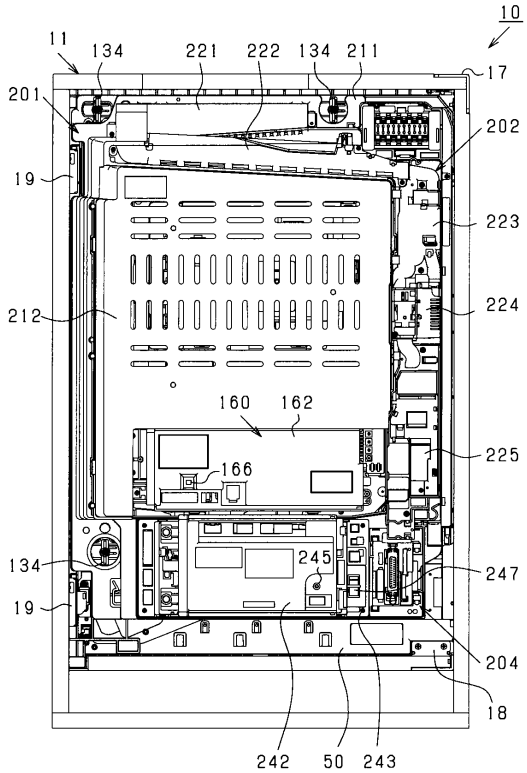
【図８】

Fig.8



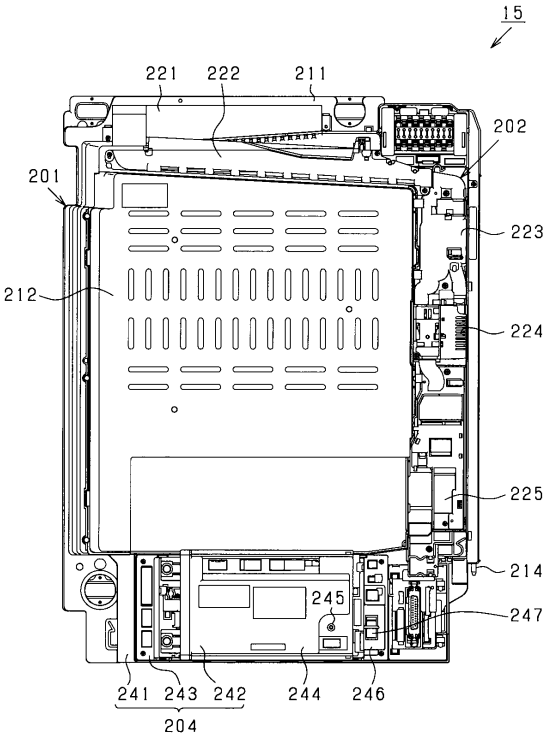
【図９】

Fig.9



【図１０】

Fig.10



【図１１】

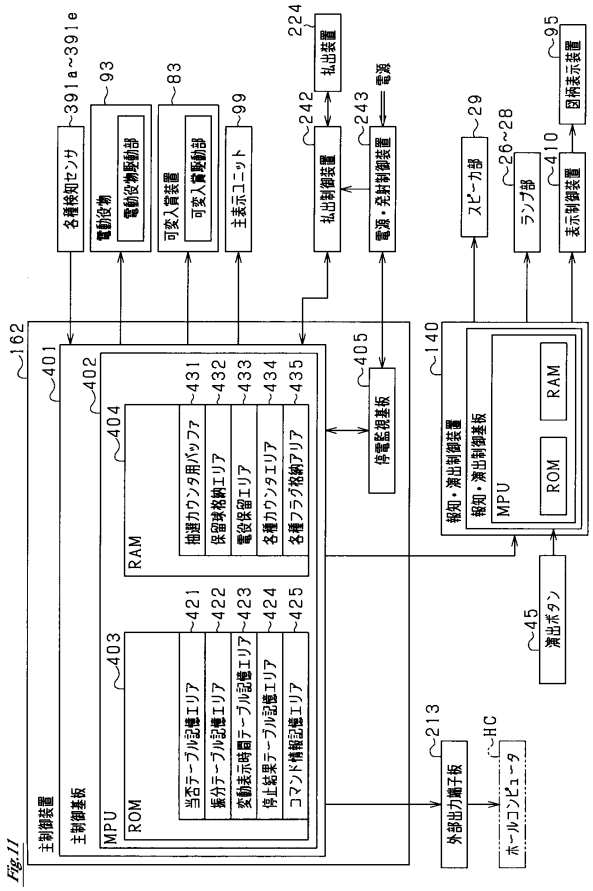
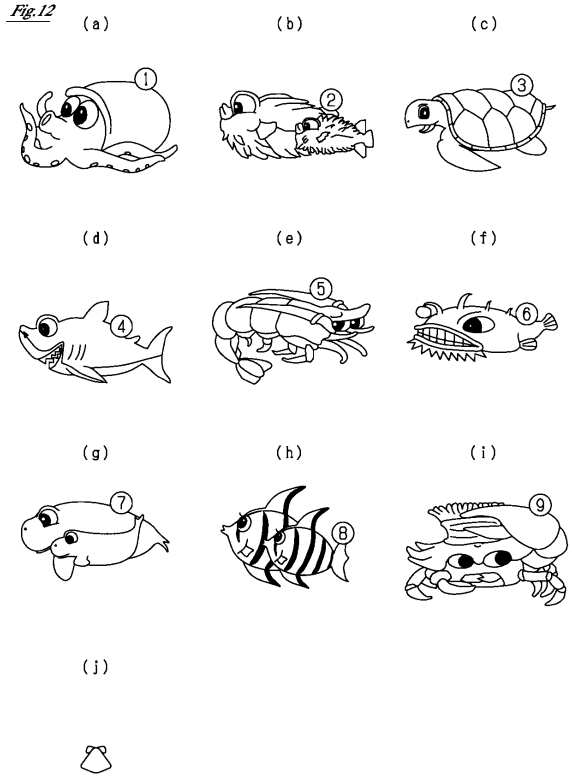
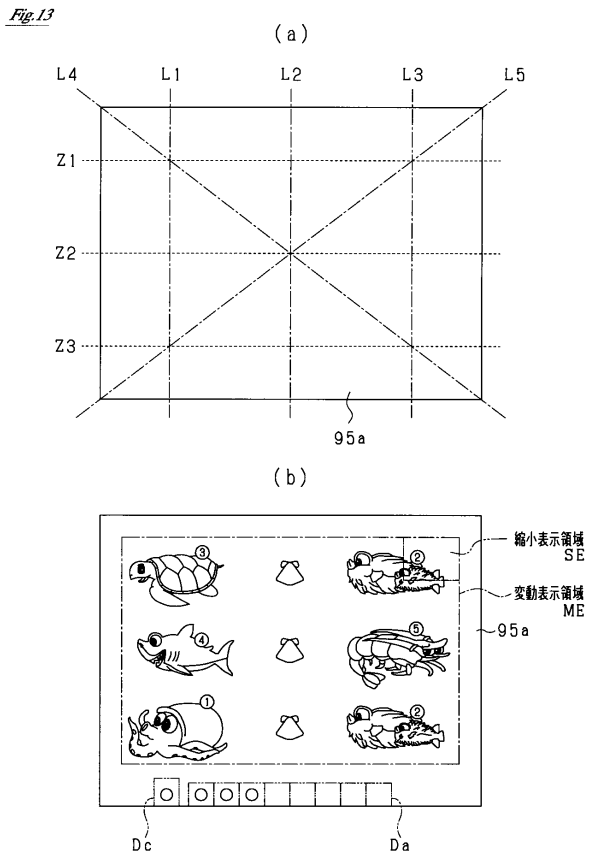


Fig.11

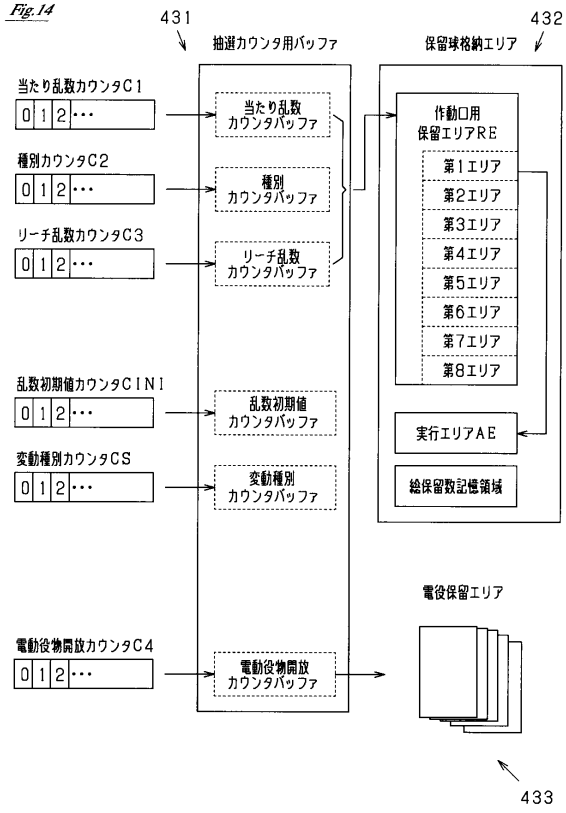
【図１２】



【図１３】



【図１４】



【図１５】

Fig.15

当否テーブル記憶エリア
（ａ）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	6/600 (1/100)
111&333&555	特殊外れ結果	3/600 (1/200)
その他	外れ結果	591/600

（ｂ）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	30/600 (1/20)
111&333&555	特殊外れ結果	3/600 (1/200)
その他	外れ結果	567/600

【図１６】

Fig.16

振分テーブル記憶エリア
（ａ）大当たり用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果	15/30 (1/2)
15~29	6R確変大当たり結果	15/30 (1/2)

（ｂ）特殊外れ用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~23	特殊外れ結果A	24/30 (4/5)
24~29	特殊外れ結果B	6/30 (1/5)

【図１７】

Fig.17

（ａ）

種別	抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモードB（40回）
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモードB（次回大当たりまで）

（ｂ）

種別	抽選モード	サポートモード
特殊外れ結果A	変更なし	高頻度サポートモードA（20回）
特殊外れ結果B	変更なし	高頻度サポートモードA（40回）

【図１８】

Fig.18

（ａ）低頻度サポートモード用のサポート抽選テーブル

電動役物開放カウンタC4	当否結果	確率
1&3&5&7&・・・&595&597&599	サポート当選結果	300/600(1/2)
その他	サポート非当選結果	300/600(1/2)

（ｂ）高頻度サポートモードA用のサポート抽選テーブル

電動役物開放カウンタC4	当否結果	確率
1&3&5&7&・・・&595&597&599	サポート当選結果	300/600(1/2)
その他	サポート非当選結果	300/600(1/2)

（ｃ）高頻度サポートモードB用のサポート抽選テーブル

電動役物開放カウンタC4	当否結果	確率
その他	サポート当選結果	598/600
4&304	サポート非当選結果	2/600(1/300)

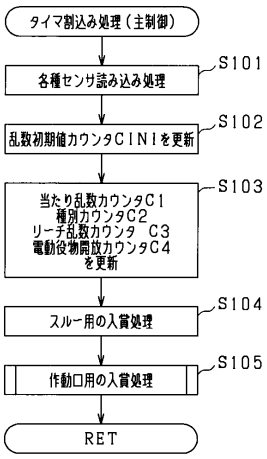
【図１９】

Fig.19

サポートモード	サポート当選確率	開放回数	開放時間	インターバル時間	ベース
低頻度サポートモード	1/2	1	0.1sec	―――	低 ↑ ↓ 高
高頻度サポートモードA	1/2	2	2sec	0.2sec	
高頻度サポートモードB	1/1.1	2	2sec	0.2sec	

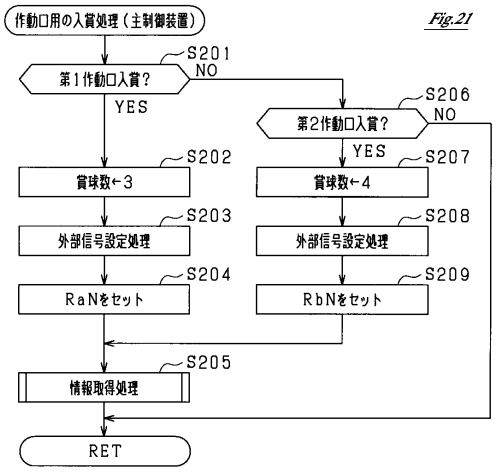
【図２０】

Fig.20



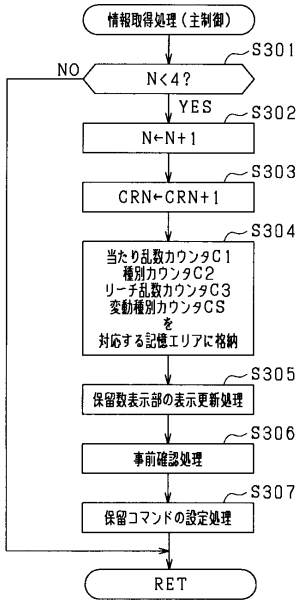
【図２１】

Fig.21



【図２２】

Fig.22



【図２３】

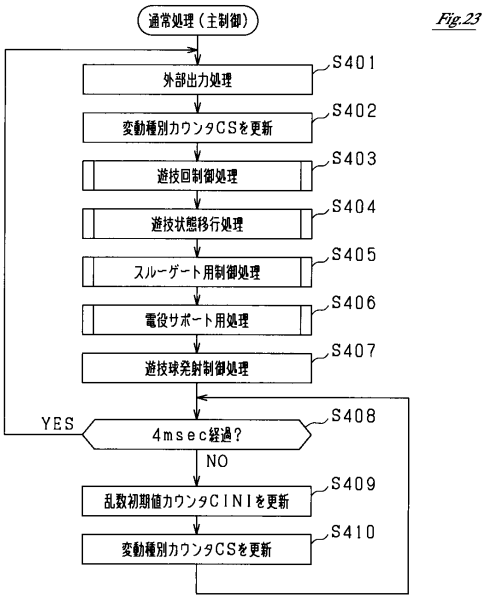


Fig.23

【図２４】

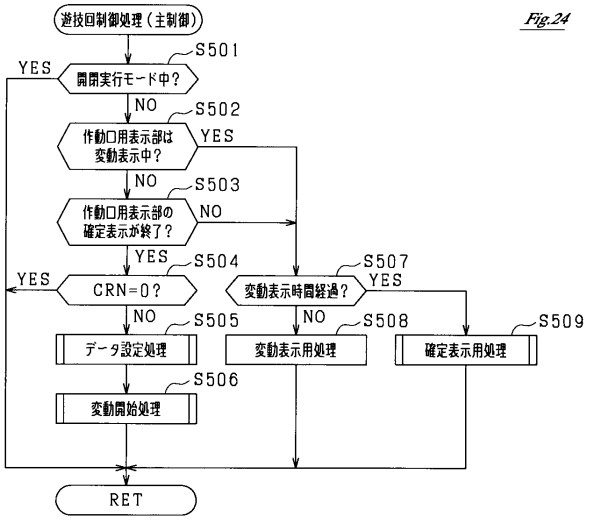


Fig.24

【図２５】

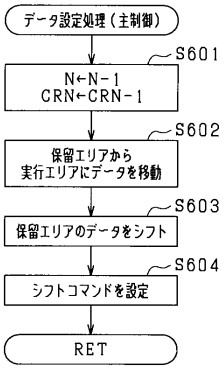


Fig.25

【図２６】

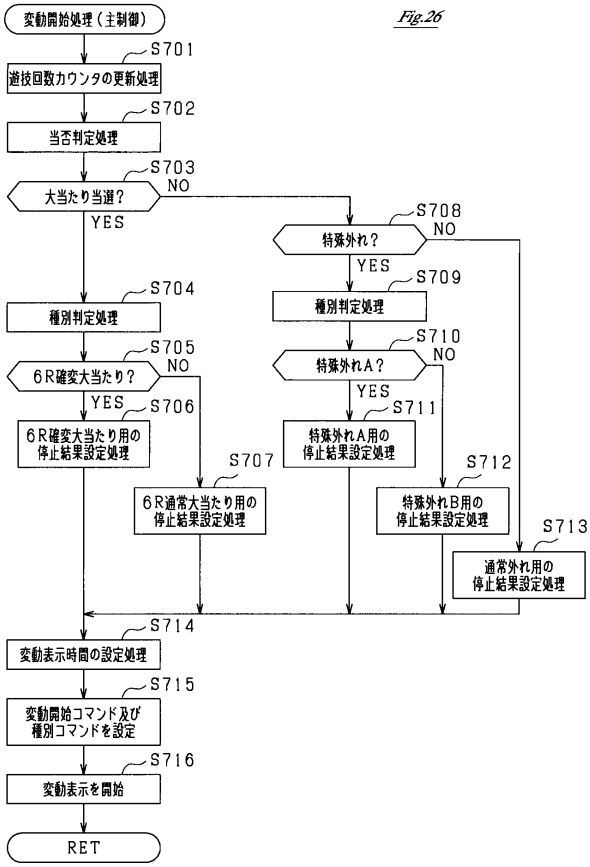


Fig.26

【図２７】

Fig.27

通常外れ対応の変動表示時間テーブル

保留数	(a1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 変動	(a1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 停止	(a2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 変動	(a2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 停止	(a3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(a3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 停止	(a4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(a4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 停止
0	12~14sec	1sec	12~14sec	1sec	12~14sec	0.5sec	12~14sec	1sec
1	12~14sec	1sec	12~14sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
2	7~9sec	1sec	7~9sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
3~8	3~5sec	1sec	3~5sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec

⇧ 外れリーチの場合 20~30sec

⇧ 外れリーチの場合 20~30sec

⇧ 外れリーチの場合 20~30sec

【図２８】

Fig.28

大当たり対応の変動表示時間テーブル

保留数	(b1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 変動	(b1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 停止	(b2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 変動	(b2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 停止	(b3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(b3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 停止	(b4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(b4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 停止
0~8	20~30sec	1sec	20~30sec	1sec	20~30sec	0.5sec	20~30sec	1sec

【図２９】

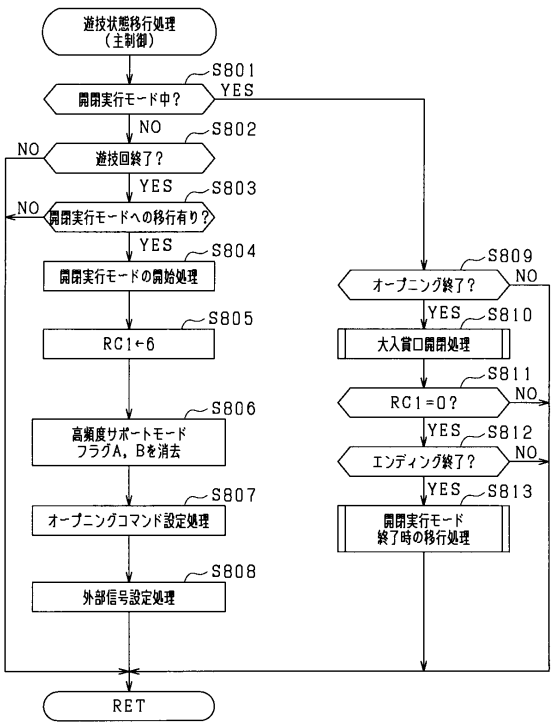
Fig.29

特殊外れ対応の変動表示時間テーブル

保留数	(c1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 変動	(c1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 停止	(c2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 変動	(c2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 停止	(c3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(c3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 停止	(c4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	(c4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 停止
0	20~30sec	1sec	20~30sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
1	20~30sec	1sec	20~30sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
2	20~30sec	1sec	20~30sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
3~8	20~30sec	1sec	20~30sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec

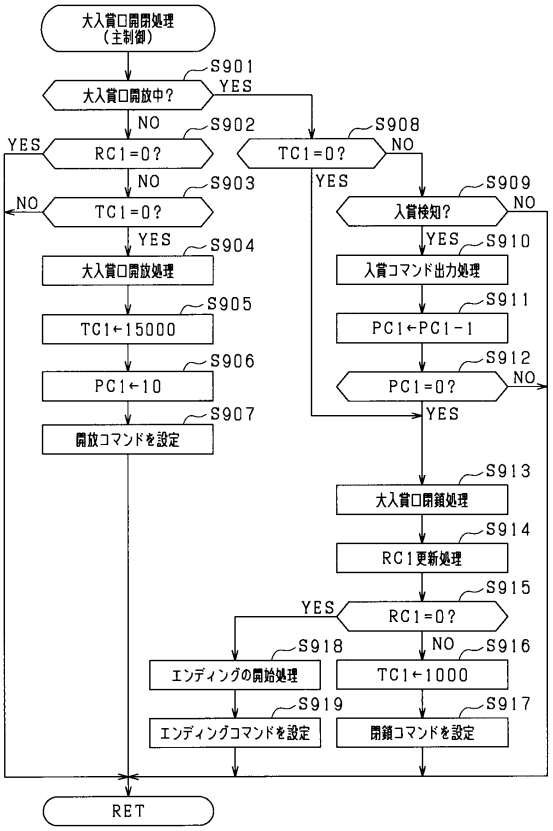
【図３０】

Fig.30



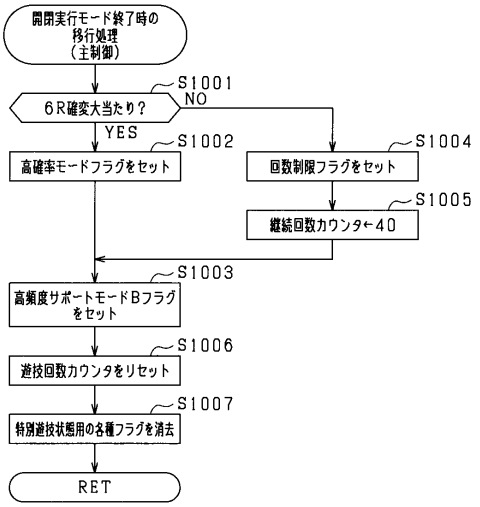
【図３１】

Fig.31



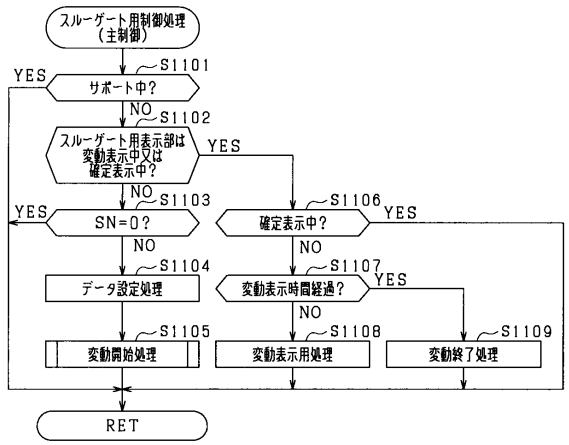
【図３２】

Fig.32



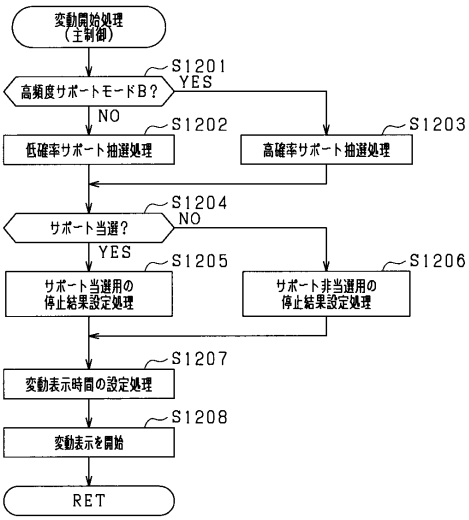
【図３３】

Fig.33



【図３４】

Fig.34



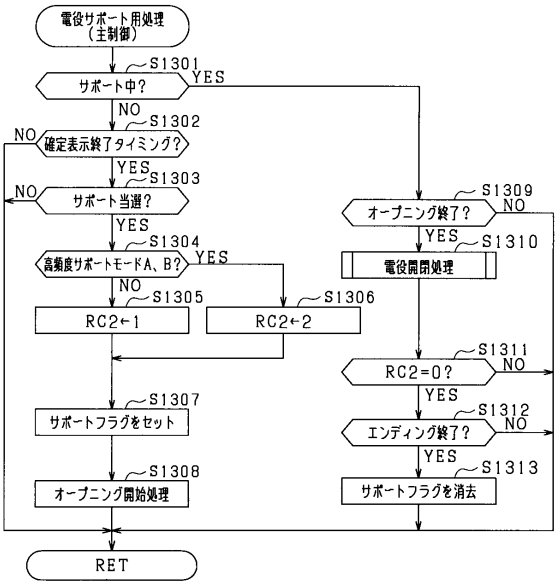
【図３５】

Fig.35

サポートモード	普通図柄の変動表示時間	普通図柄の確定表示時間
低頻度サポートモード	10~20sec	0.5sec
高頻度サポートモードA	0.5sec	0.5sec
高頻度サポートモードB	0.5sec	0.5sec

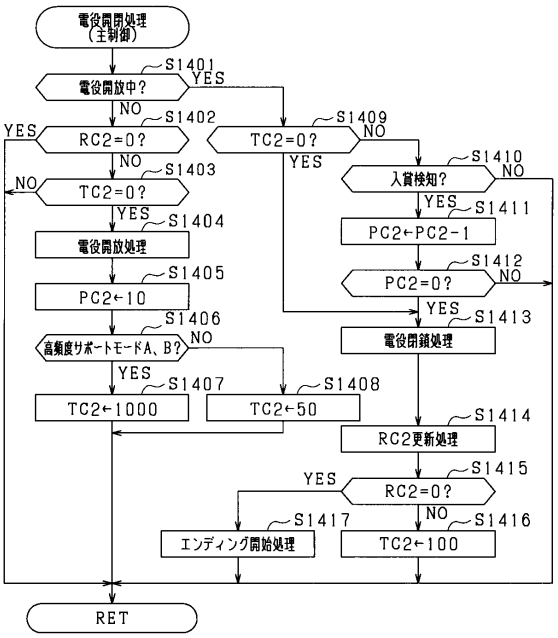
【図３６】

Fig.36



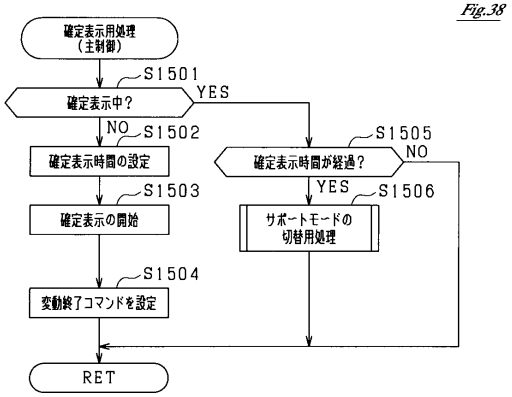
【図３７】

Fig.37



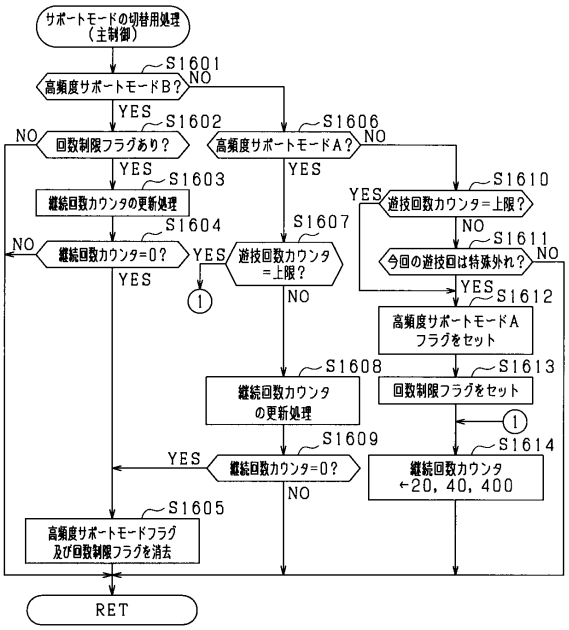
【図３８】

Fig.38



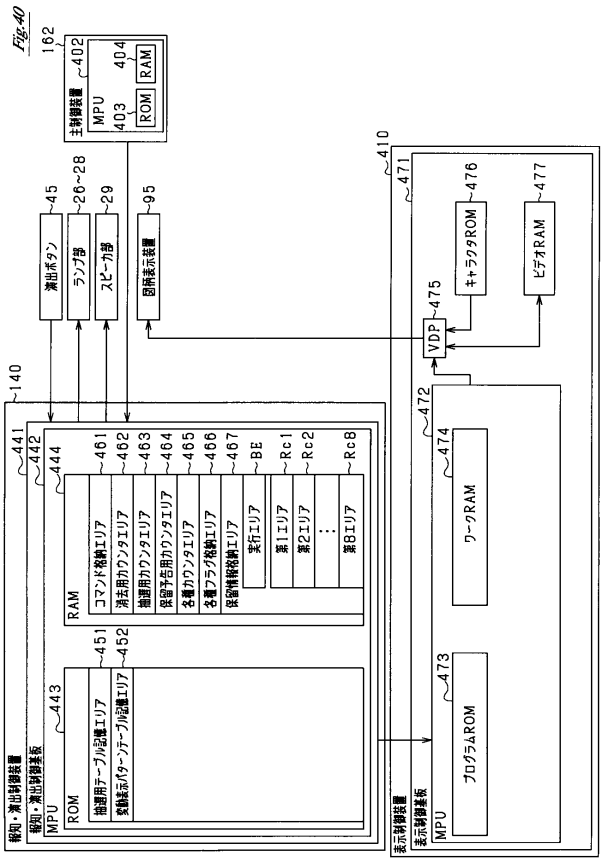
【図３９】

Fig.39



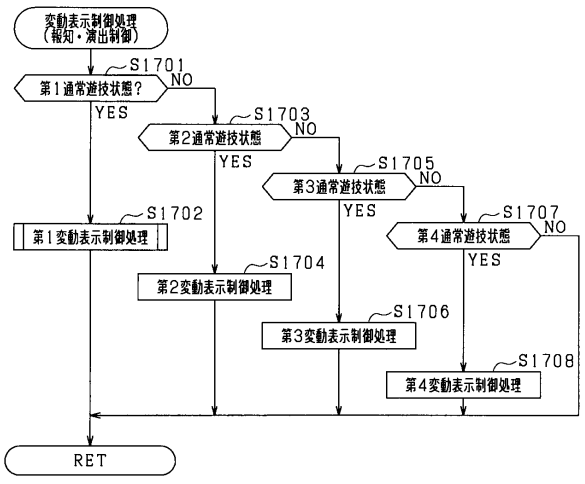
【図４０】

Fig.40



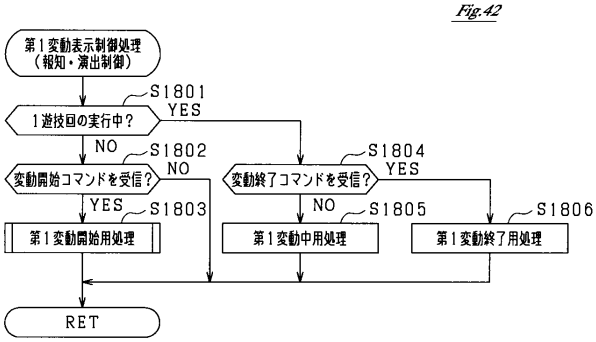
【図４１】

Fig.41



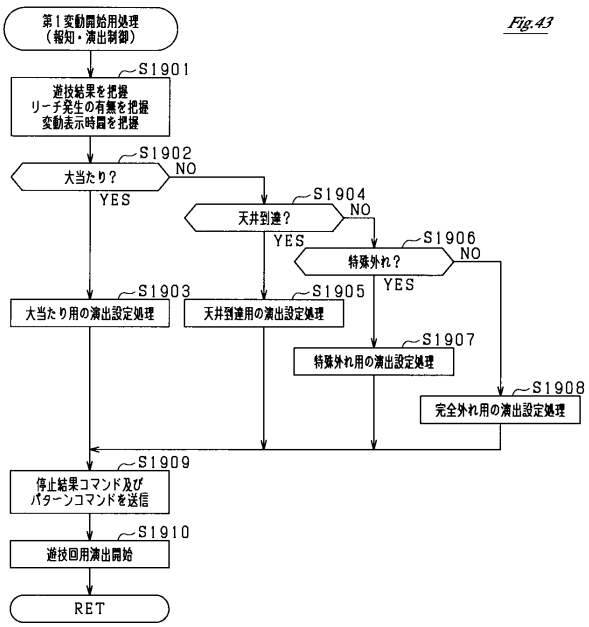
【図４２】

Fig.42



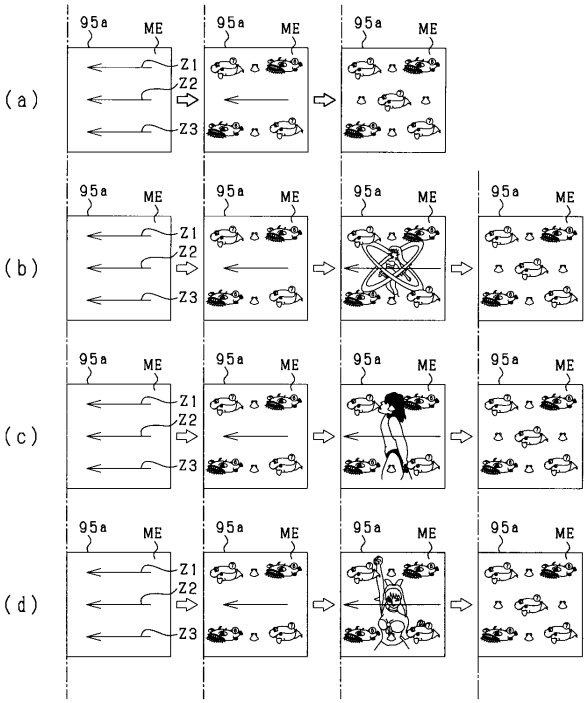
【図４３】

Fig.43



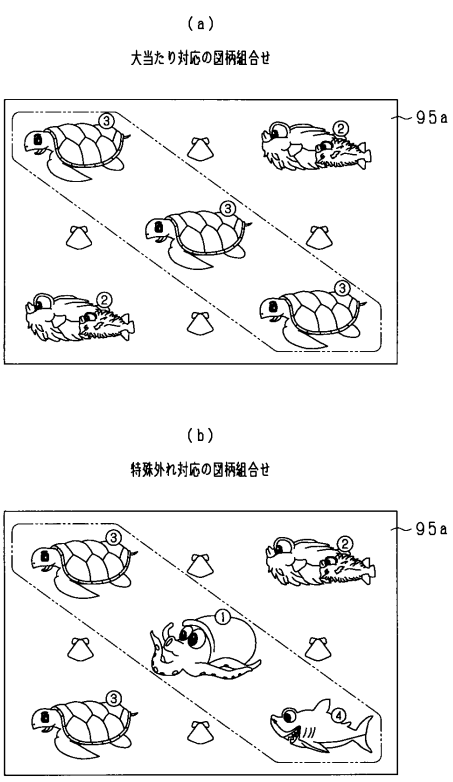
【図４４】

Fig.44



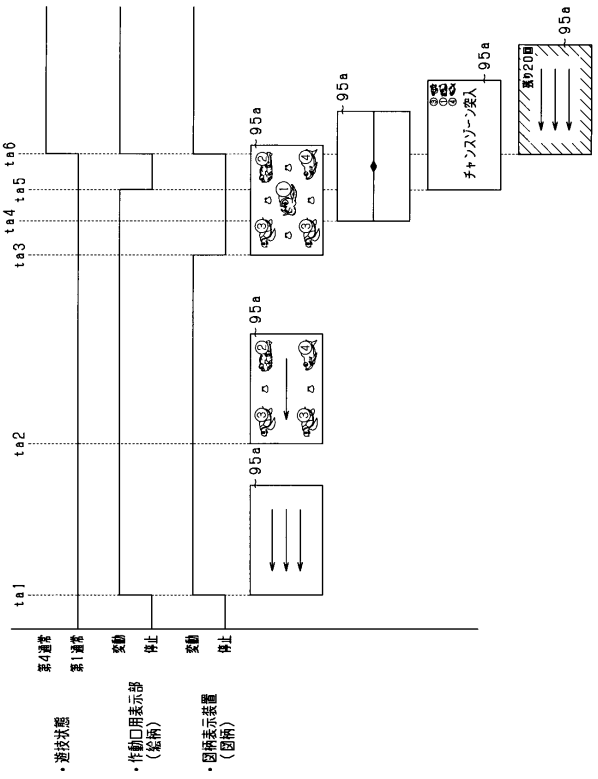
【図４５】

Fig.45



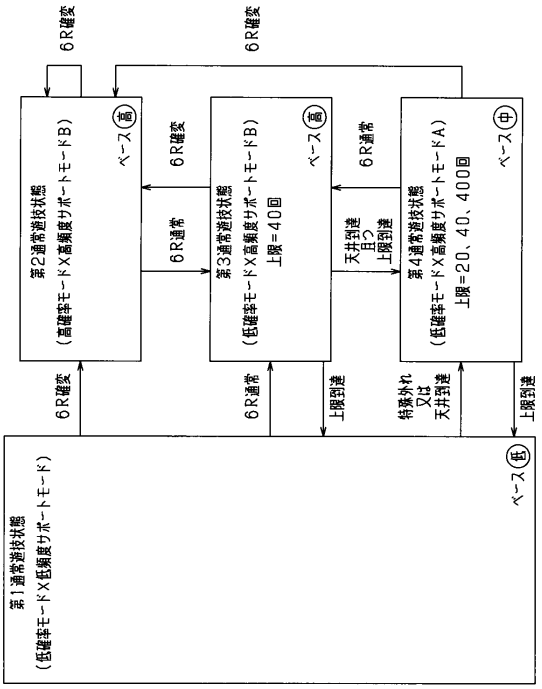
【図４６】

Fig.46



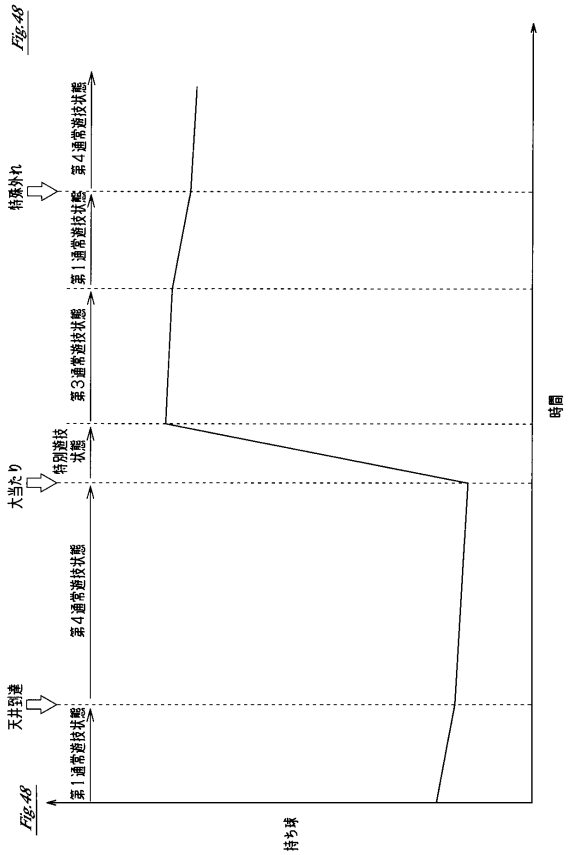
【図４７】

Fig.47



【図４８】

Fig.48



【図４９】

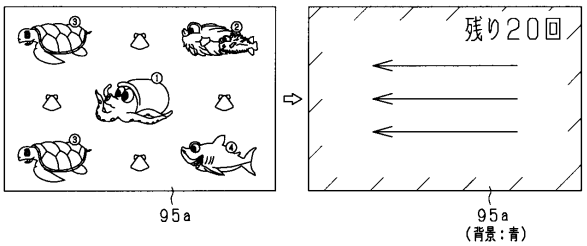
Fig.49

(a)

サポートモード	移行契機	継続回数	背景（表示画面）
高頻度サポートモードA1	特殊外れ	20，40回	青
高頻度サポートモードA2	天井到達	400回	緑

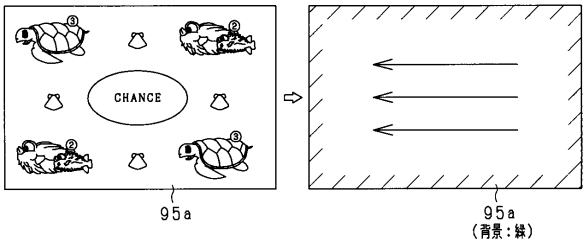
(b)

高頻度サポートモードA1へ



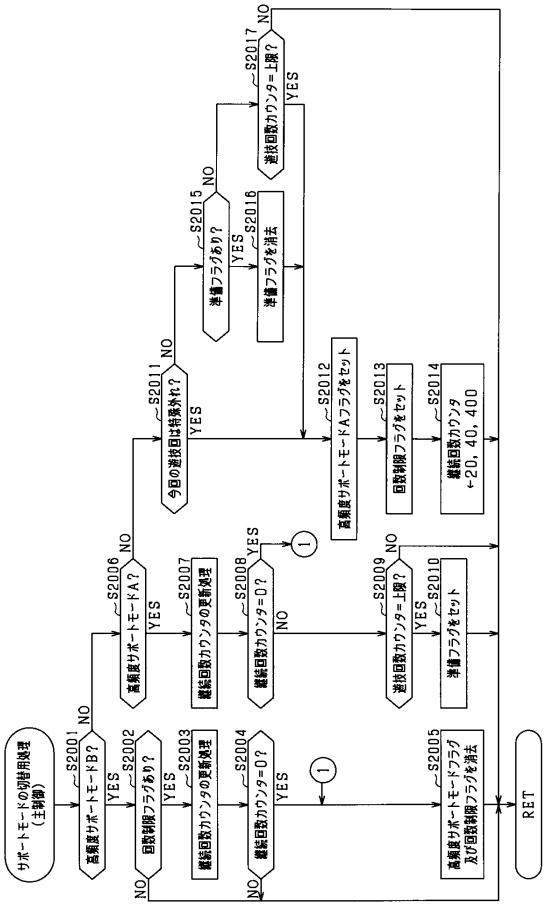
(c)

高頻度サポートモードA2へ



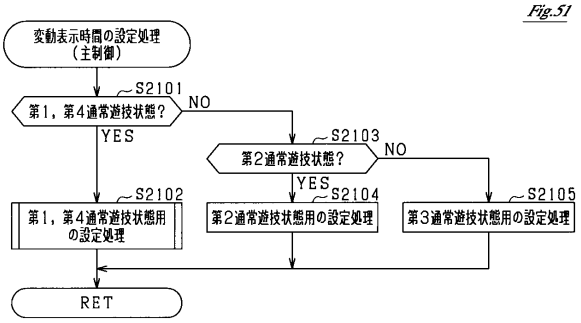
【図５０】

Fig.50



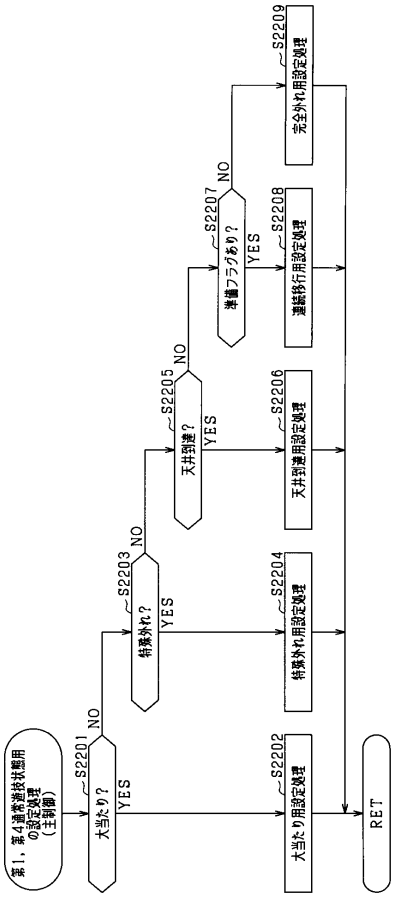
【図５１】

Fig.51



【図５２】

Fig.52



【図５３】

Fig.53

通常外れ対応の変動表示時間テーブル
（準備フラグなし，天井到達）

保留数	低確率モードX低頻度サポートモードA		高確率モードX高頻度サポートモードA		低確率モードX高頻度サポートモードB		高確率モードX高頻度サポートモードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
0	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	(12~14sec)	(0.5sec)	-	-
1	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
2	20~30sec	1sec	7~9sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
3~8	20~30sec	1sec	3~5sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-

【図５４】

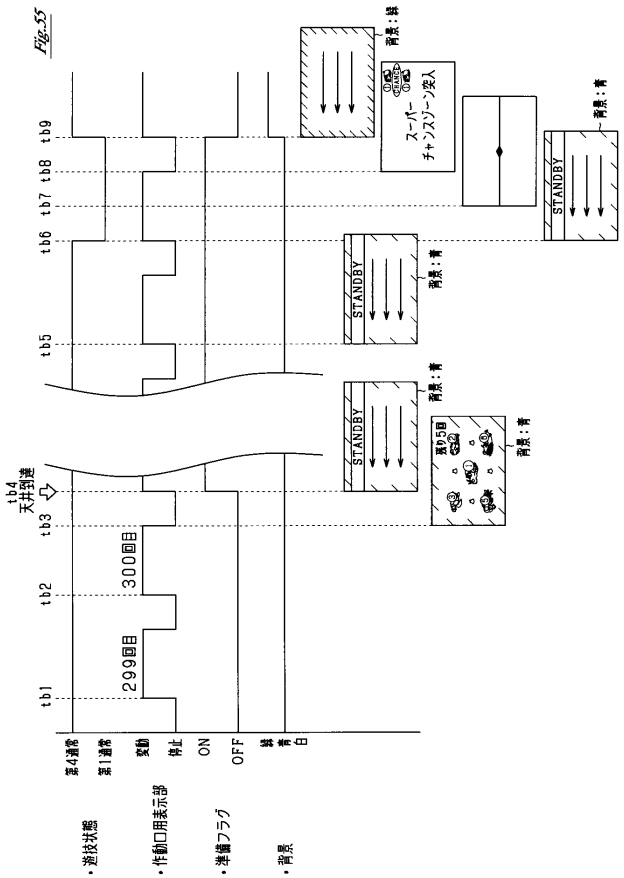
Fig.54

通常外れ対応の変動表示時間テーブル
（準備フラグあり）

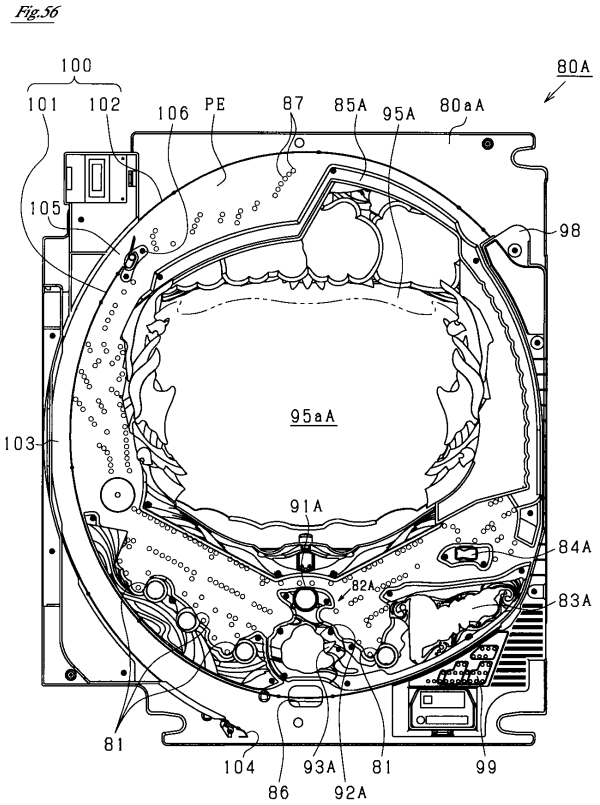
保留数	低確率モードX低頻度サポートモードA		高確率モードX高頻度サポートモードA		低確率モードX高頻度サポートモードB		高確率モードX高頻度サポートモードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
0	3sec	1sec	12~14sec	1sec	(12~14sec)	(0.5sec)	-	-
1	3sec	1sec	12~14sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
2	3sec	1sec	7~9sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-
3~8	3sec	1sec	3~5sec	1sec	(1~2sec)	(0.5sec)	-	-

外れリーチの場合
20~30sec

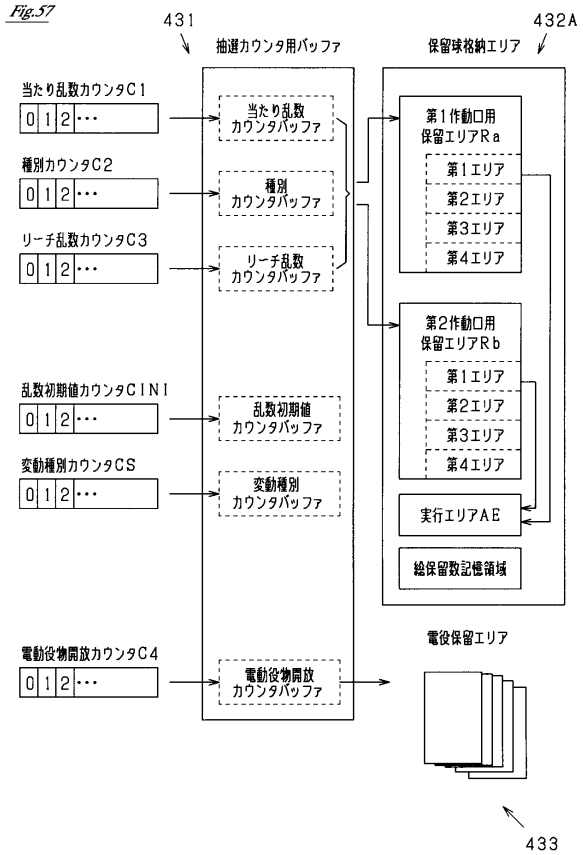
【図５５】



【図５６】



【図５７】



【図５８】

Fig.58

第1作動口用の当否テーブル記憶エリア

（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	6/600 (1/100)
その他	外れ結果	594/600

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	30/600 (1/20)
その他	外れ結果	570/600

【図５９】

Fig.59

第2作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

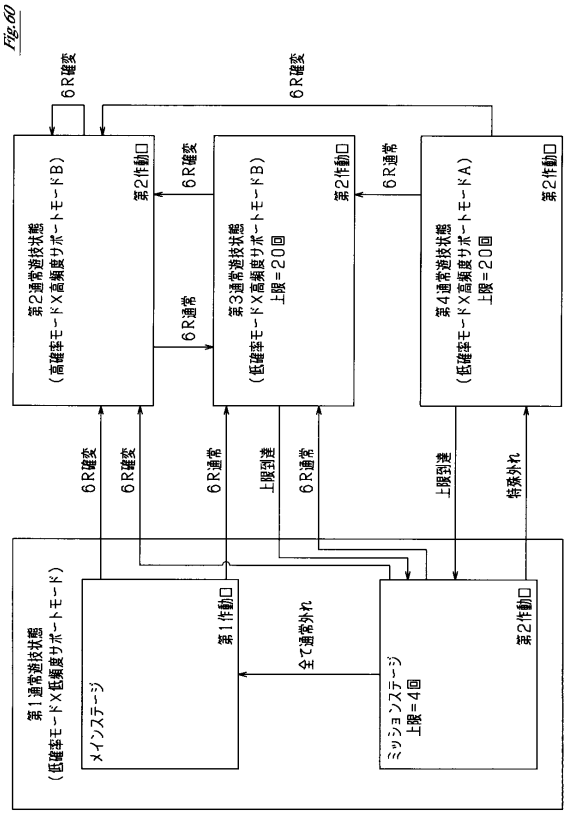
当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$6/600\left(1/100\right)$
2&4&6&12&14&…&596	特殊外れ結果	$150/600\left(1/4\right)$
その他	外れ結果	$444/600$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$30/600\left(1/20\right)$
2&4&6&12&14&…&596	特殊外れ結果	$150/600\left(1/4\right)$
その他	外れ結果	$420/600$

【図６０】

Fig.60



【図６１】

Fig.61

（a）
第3通常遊技状態における20回目の遊技回用の変動表示時間テーブル
（大当たり，特殊外れ，通常外れ）

	第2作動口用表示部	
保留数	変動	停止
0~4	40sec	1sec

（b）
第3通常遊技状態における1~19回目の遊技回の変動表示時間テーブル
（特殊外れ，通常外れ）

	第2作動口用表示部	
保留数	変動	停止
0	12~14sec	1sec
1~4	1~2sec	1sec

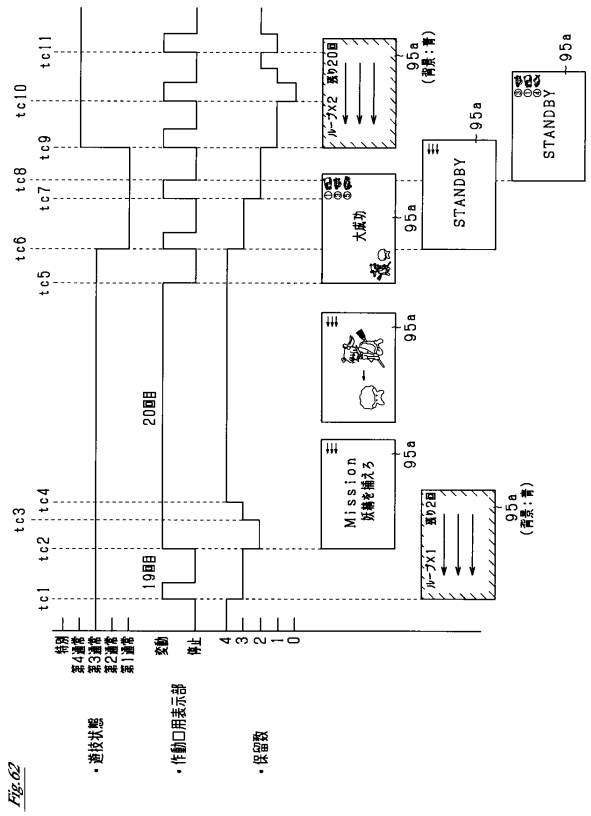
⇧
外れリーチの場合
20~30sec

（c）
第3通常遊技状態における1~19回目の遊技回の変動表示時間テーブル
（大当たり）

	第2作動口用表示部	
保留数	変動	停止
0~4	20~30sec	1sec

【図６２】

Fig.62



【図６３】

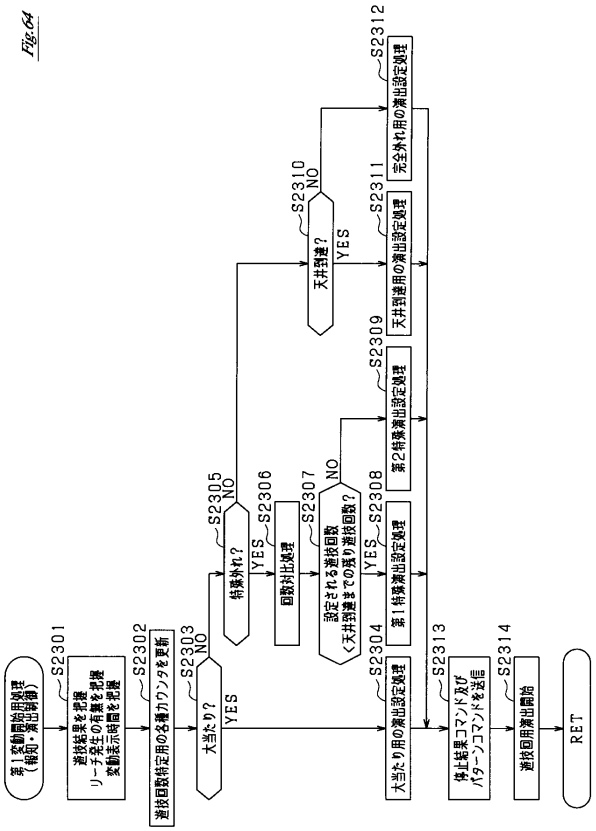
Fig.63

種別カウンタC2	振分結果	確率	サポートモード
0~23	特殊外れ結果A	24/30	高頻度サポートモードA（20回）
24~28	特殊外れ結果B	5/30	高頻度サポートモードA（40回）
29	特殊外れ結果C	1/30	高頻度サポートモードA（260回）

※1，6R通常大当たり後の高頻度サポートモードB＝40回
※2，天井到達となる遊技回数＝300回

【図６４】

Fig.64



【図６５】

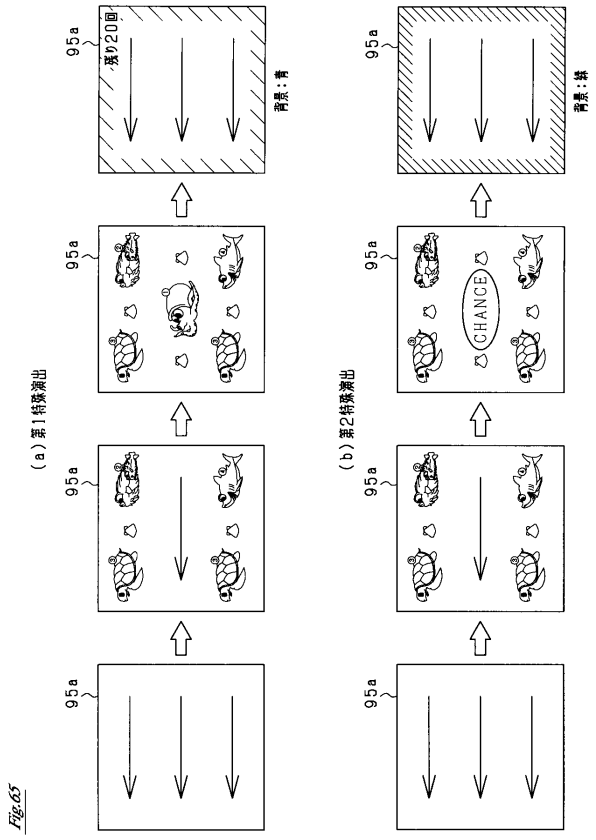
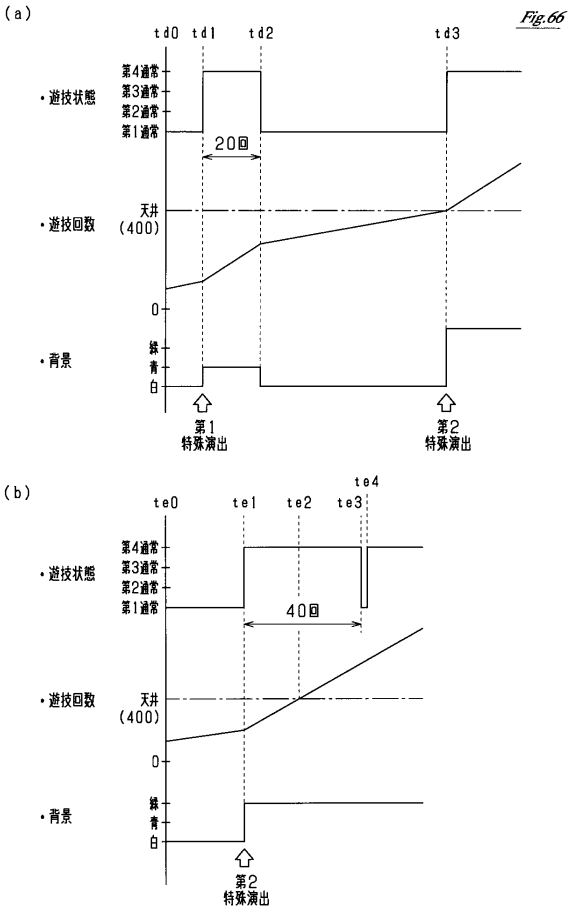


Fig.65

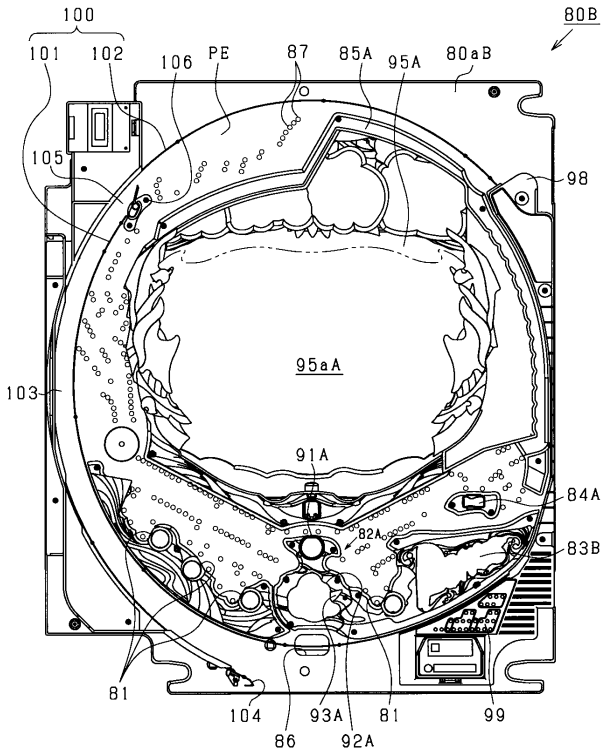
【図６６】

Fig.66



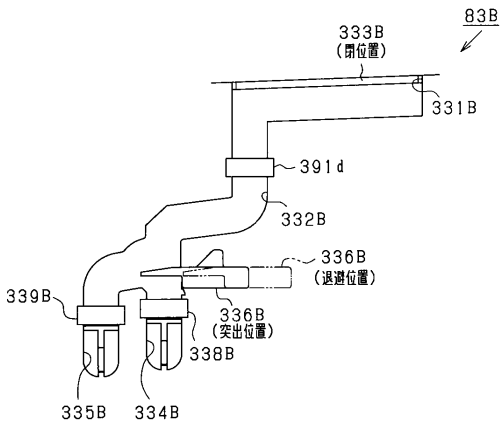
【図６７】

Fig.67



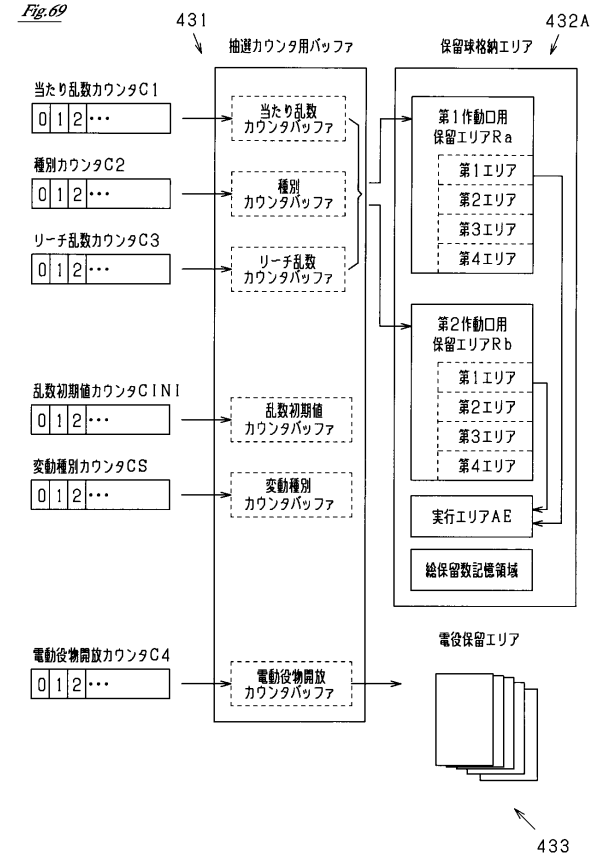
【図６８】

Fig.68



【図６９】

Fig.69



【図７０】

Fig.70

(a)
第1作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	$^{3}/_{600}$ ($^{1}/_{200}$)
その他	外れ結果	$^{597}/_{600}$

(b)
第2作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	$^{3}/_{600}$ ($^{1}/_{200}$)
5&15&25&35&45&…&575 &585&595	特別当たり結果	$^{60}/_{600}$ ($^{1}/_{10}$)
その他	外れ結果	$^{537}/_{600}$

【図７１】

Fig.71

大当たり用の振分テーブル記憶エリア
（ａ）第１作動口用の振分テーブル

種別カウンタＣ２	振分結果	確率
0~26	6R大当たり結果	27/30
27~29	10R大当たり結果	3/30

（ｂ）第２作動口用の振分テーブル

種別カウンタＣ２	振分結果	確率
0~14	6R大当たり結果	15/30
15~29	10R大当たり結果	15/30

【図７２】

Fig.72

（ａ）

当否結果	振分態様	V入賞	種別
特別当たり結果	高頻度入賞態様	○	5RV大当たり
		×	-

（ｂ）

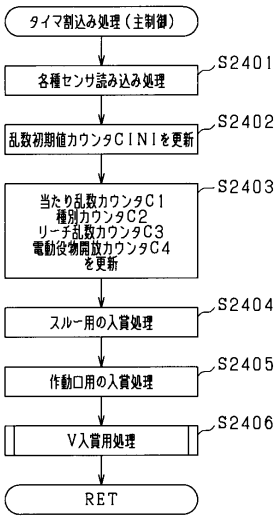
種別	サポートモード	チャンスゾーン中の抽選回数	成功確率
5RV大当たり	高頻度サポートモードＢ（6回）	6回+4回=10回※	約65%
6R大当たり	高頻度サポートモードＢ（6回）	6回+4回=10回※	約65%
10R大当たり	高頻度サポートモードＢ（100回）	100回+4回=104回※	約100%

天井到達	高頻度サポートモードＡ（1回）	1回+4回=5回※	約40%

※第２作動口に係る遊技回のみカウント

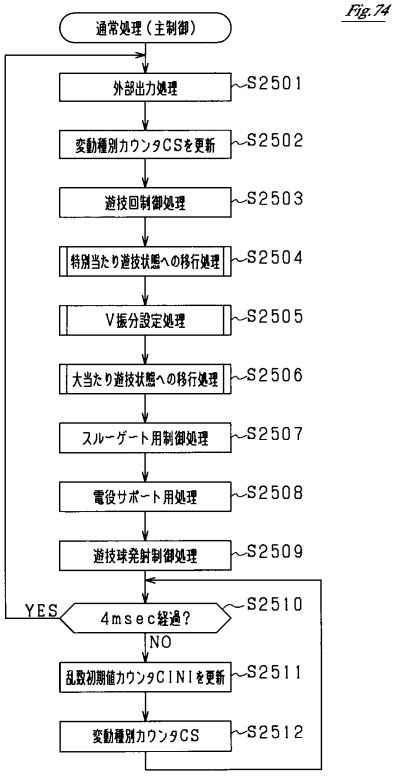
【図７３】

Fig.73



【図７４】

Fig.74



【図７５】

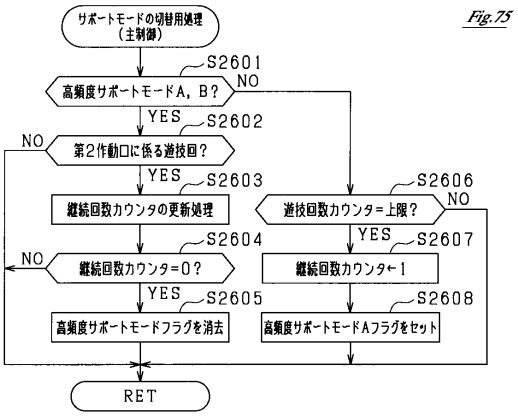


Fig.75

【図７６】

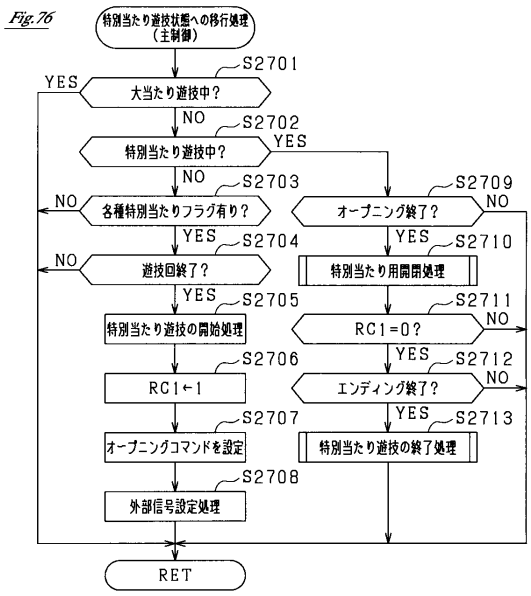


Fig.76

【図７７】

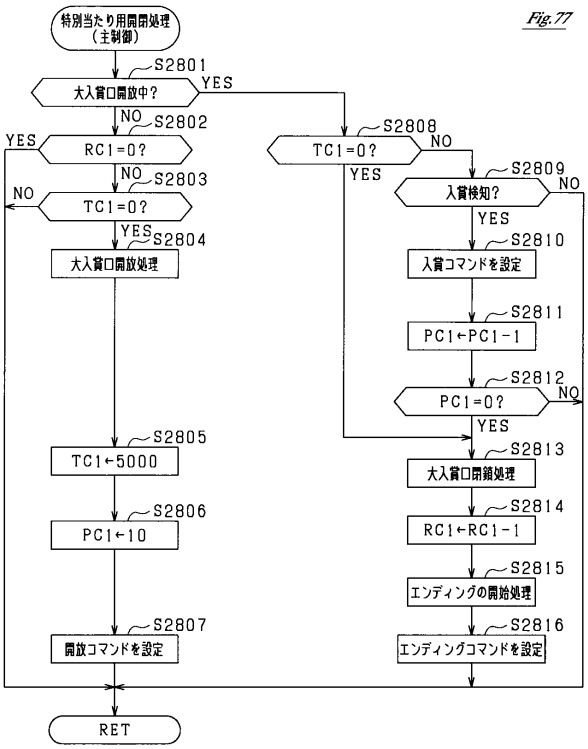


Fig.77

【図７８】

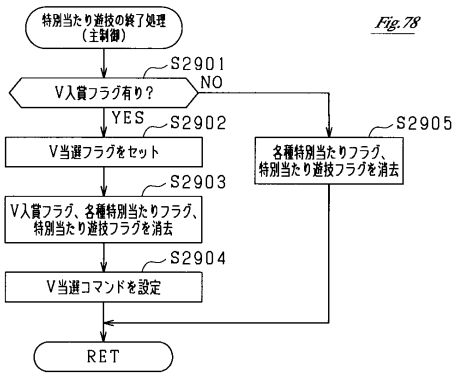


Fig.78

【図７９】

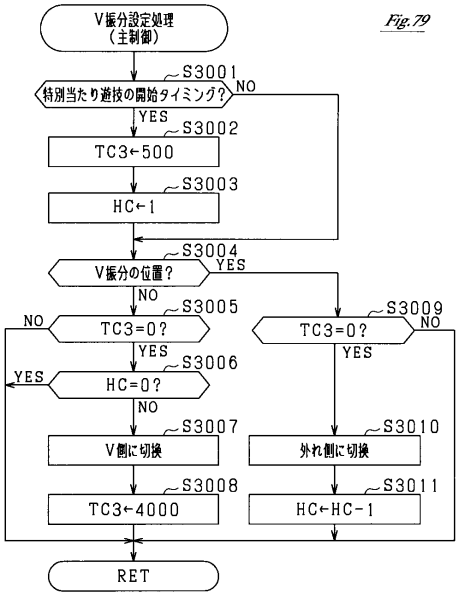


Fig.79

【図８０】

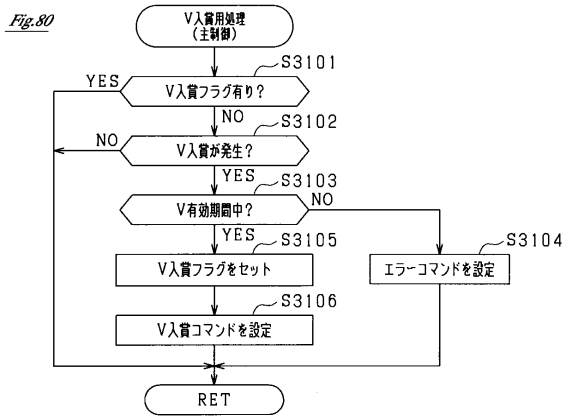


Fig.80

【図８１】

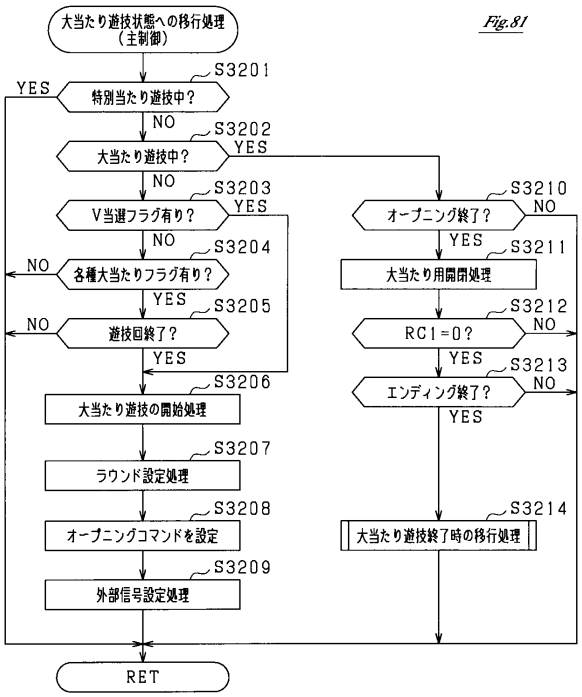


Fig.81

【図８２】

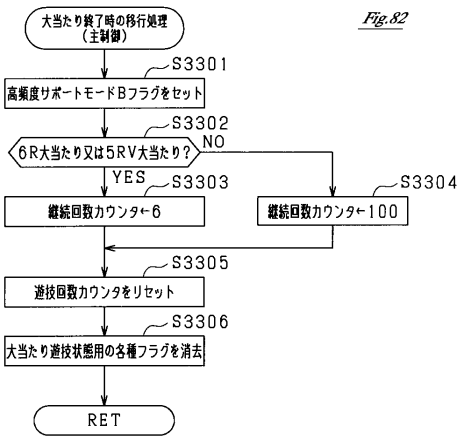
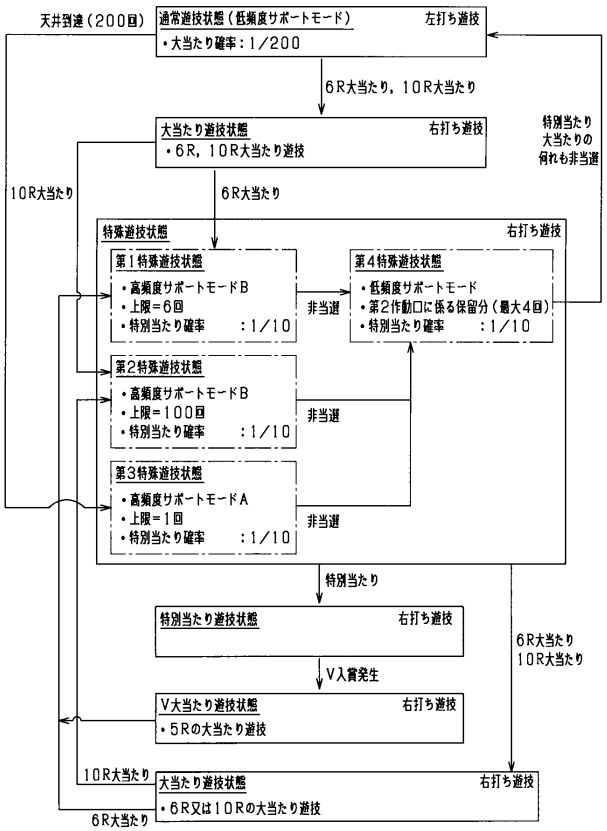


Fig.82

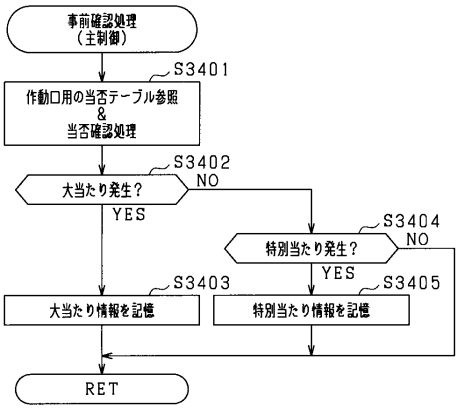
【図８３】

Fig.83



【図８４】

Fig.84



【図８５】

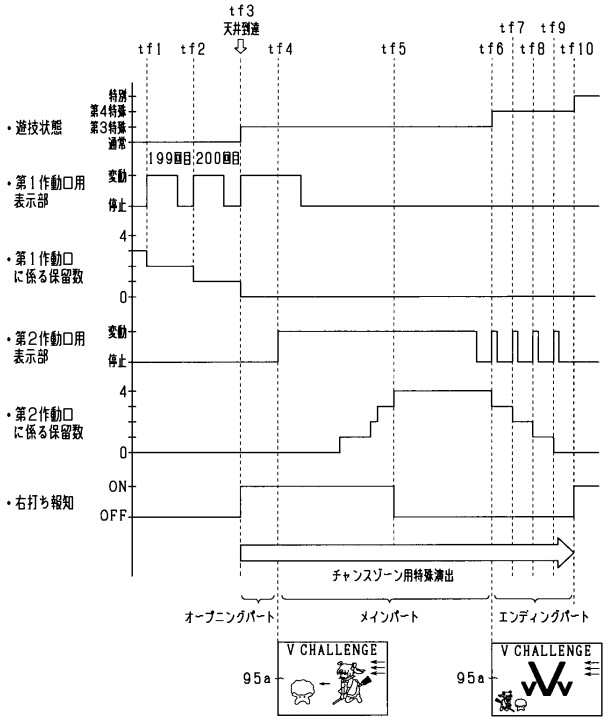
Fig.85

特殊変動表示時間テーブル

	第2作動口用表示部	
遊技回数	変動	停止
201回目	60sec	1sec
202回目	0.5sec	1sec
203回目	0.5sec	1sec
204回目	0.5sec	1sec
205回目	0.5sec	1sec

【図８６】

Fig.86



【図８７】

Fig.87

(a)
第１作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	3/600 (1/200)
その他	外れ結果	597/600

(b)
第２作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307&507	大当たり結果	3/600 (1/200)
3&5&13&15&23&25&…&583&585&593&595	特別当たり結果	120/600 (1/5)
その他	外れ結果	477/600

【図８８】

Fig.88

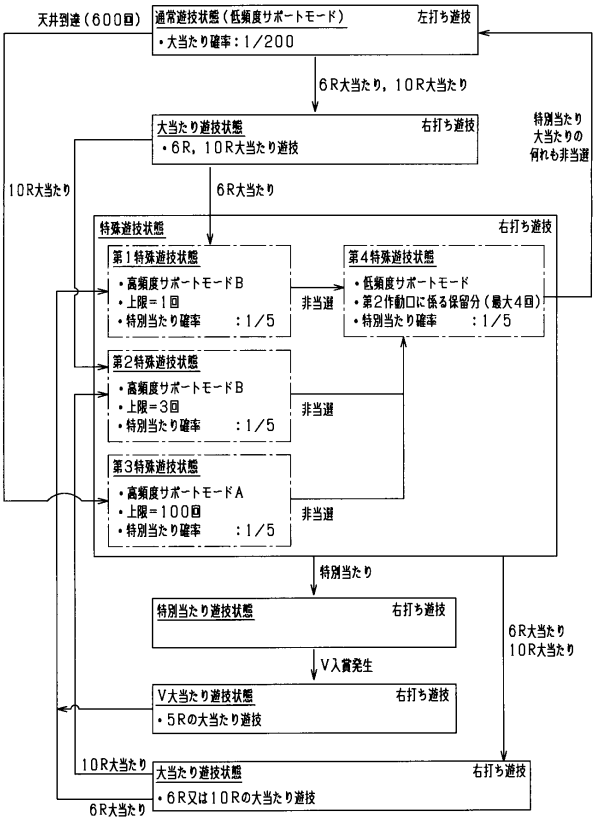
種別	サポートモード	チャンスゾーン中の抽選回数	成功確率
5RV大当たり	高頻度サポートモードB（1回）	1回+4回=5回※	約67%
6R大当たり	高頻度サポートモードB（1回）	1回+4回=5回※	約67%
10R大当たり	高頻度サポートモードB（3回）	3回+4回=7回※	約80%

天井到達	高頻度サポートモードA（100回）	100回+4回=104回※	約100%

※第２作動口に係る遊技回のみカウント

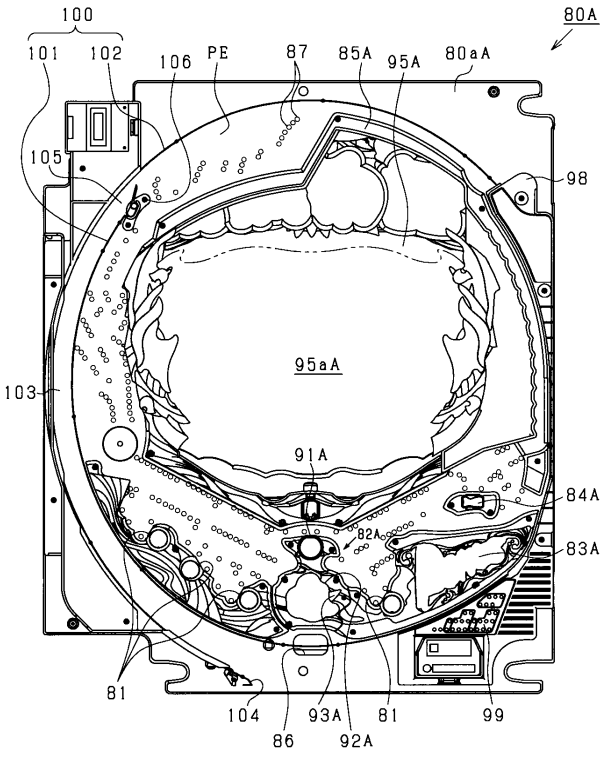
【図８９】

Fig.89



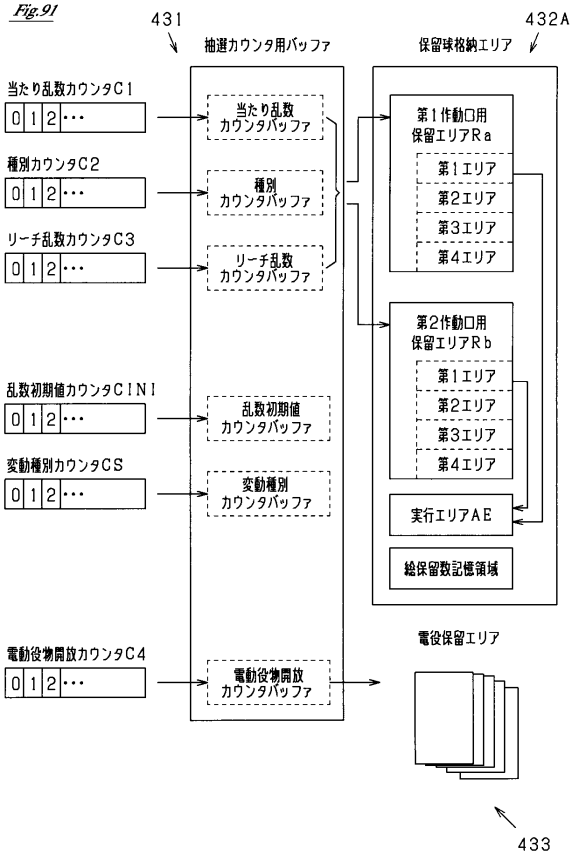
【図９０】

Fig.90



【図９１】

Fig.91



【図９２】

Fig.92

第1作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600}(\frac{1}{100})$
その他	外れ結果	$\frac{594}{600}$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$\frac{30}{600}(\frac{1}{20})$
その他	外れ結果	$\frac{570}{600}$

【図９３】

Fig.93

第2作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600}(\frac{1}{100})$
5&15&25&35&…&585&595	特殊外れ結果	$\frac{60}{600}(\frac{1}{10})$
その他	外れ結果	$\frac{534}{600}$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$\frac{30}{600}(\frac{1}{20})$
5&15&25&35&…&585&595	特殊外れ結果	$\frac{60}{600}(\frac{1}{10})$
その他	外れ結果	$\frac{510}{600}$

【図９４】

Fig.94

振分テーブル記憶エリア
（a）第1作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果A	$\frac{15}{30}(\frac{1}{2})$
15~29	6R確変大当たり結果	$\frac{15}{30}(\frac{1}{2})$

（b）第2作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	6R通常大当たり結果B	$\frac{15}{30}(\frac{1}{2})$
15~29	6R確変大当たり結果	$\frac{15}{30}(\frac{1}{2})$

【図９５】

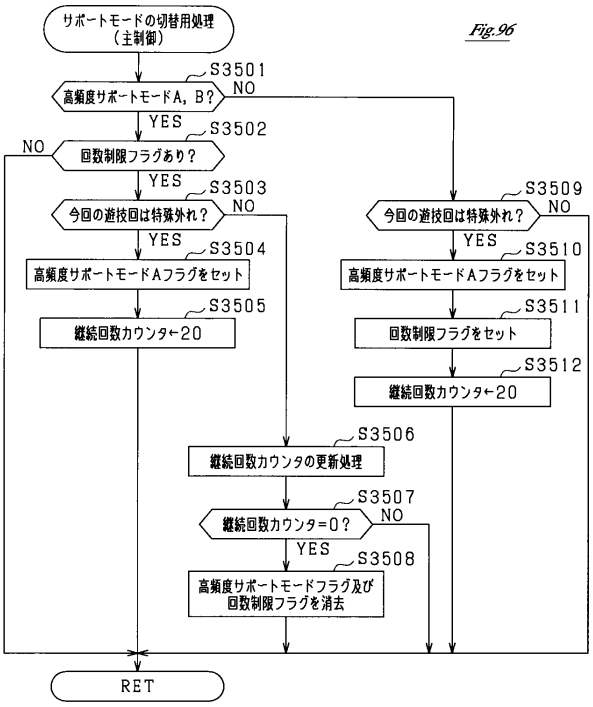
Fig.95

種別	抽選モード	サポートモード	高頻度サポートモード中の抽選回数	ループ確率
6R通常大当たりA	低確率モード	高頻度サポートモードB（10回）	10回+4回=14回	約78%
6R通常大当たりB	低確率モード	高頻度サポートモードB（20回）	20回+4回=24回	約93%
6R確変大当たり	高確率モード	高頻度サポートモードB（次回大当たりまで）	-	-

※第2作動口に係る遊技回のみカウント

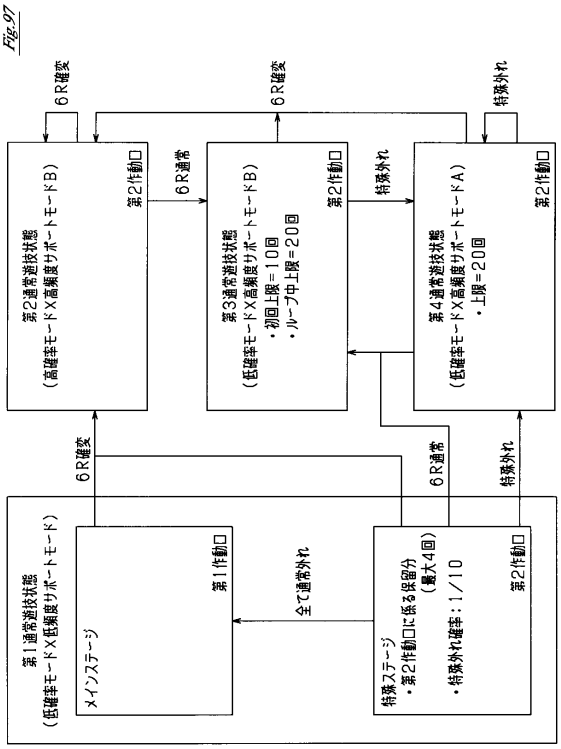
【図９６】

Fig.96



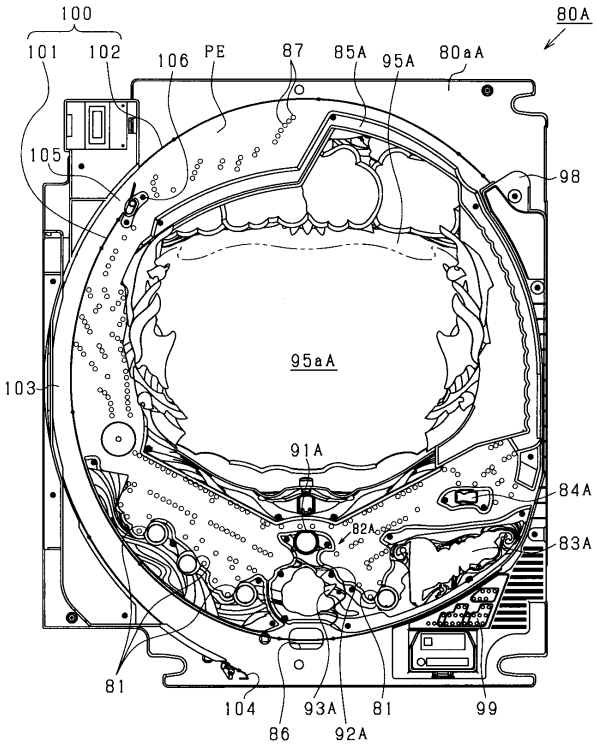
【図９７】

Fig.97



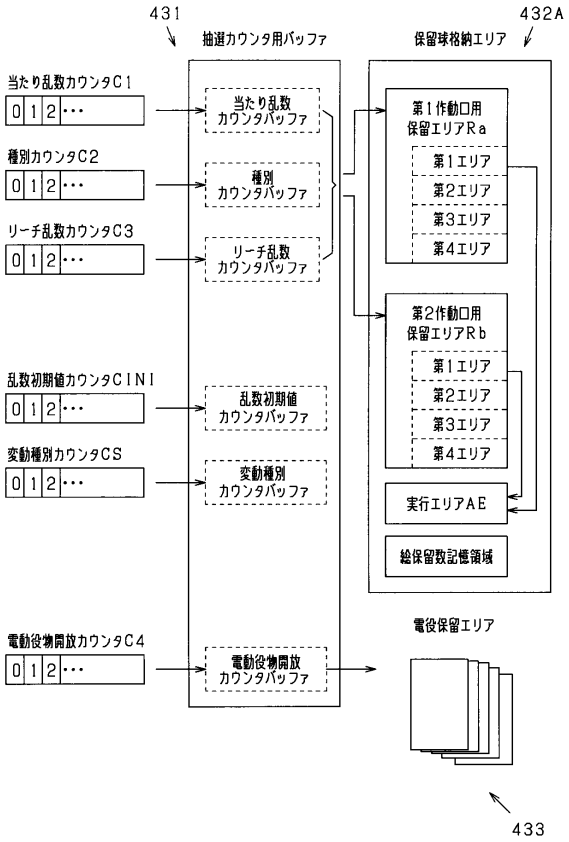
【図９８】

Fig.98



【図９９】

Fig.99



【図１００】

Fig.100

作動口用の当否テーブル記憶エリア
（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600}$ ($\frac{1}{100}$)
その他	外れ結果	$\frac{594}{600}$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$\frac{30}{600}$ ($\frac{1}{20}$)
その他	外れ結果	$\frac{570}{600}$

【図１０１】

Fig.101

大当たり用の振分テーブル記憶エリア
（a）第1作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	$\frac{10}{30}$ ($\frac{1}{3}$)
10~19	6R確変大当たり結果	$\frac{10}{30}$ ($\frac{1}{3}$)
20~29	2R確変大当たり結果	$\frac{10}{30}$ ($\frac{1}{3}$)

（b）第2作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	$\frac{10}{30}$ ($\frac{1}{3}$)
10~29	6R確変大当たり結果	$\frac{20}{30}$ ($\frac{2}{3}$)

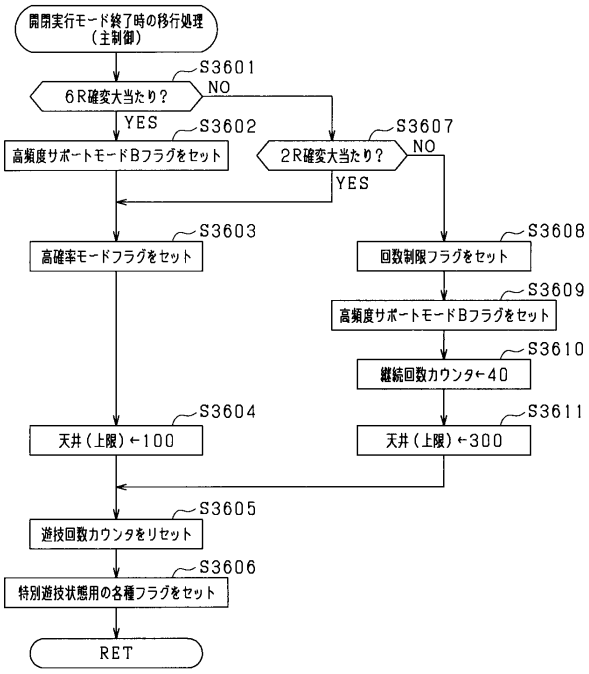
【図１０２】

Fig.102

種別	抽選モード	サポートモード	天井
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモードB（40回）	300回
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモードB（次回大当たりまで）	100回
2R確変大当たり結果	高確率モード	低頻度サポートモード	100回

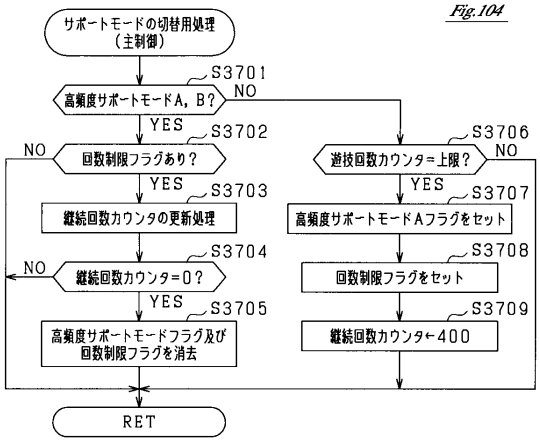
【図１０３】

Fig.103



【図１０４】

Fig.104



【図１０５】

Fig.105

当否テーブル記憶エリア

（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&307	大当たり結果	$^{2}/_{600}$ ($^{1}/_{300}$)
その他	外れ結果	$^{598}/_{600}$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$^{6}/_{600}$ ($^{1}/_{100}$)
その他	外れ結果	$^{594}/_{600}$

【図１０６】

Fig.106

（a）

大当たり用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	10確変大当たりA	$^{10}/_{30}$ ($^{1}/_{3}$)
10~29	10確変大当たりB	$^{20}/_{30}$ ($^{2}/_{3}$)

（b）

種別	抽選モード		サポートモード	
10確変大当たりA	高確率モード	100回	低頻度サポートモード	-
10確変大当たりB	高確率モード	100回	高頻度サポートモードB	50回

【図１０７】

Fig.107

(a)

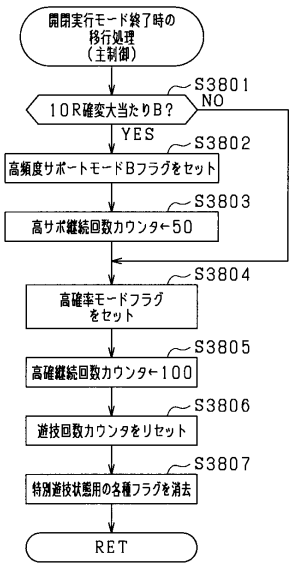
サポートモード	サポート当選確率	開放回数	開放時間	インターバル時間	ベース
低頻度サポートモード	1/2	1	0.1sec	-	低
高頻度サポートモードB	1/1.1	1	2sec	-	↕
高頻度サポートモードA	1/2	2	3sec	0.2sec	高

(b)

サポートモード	普図の変動表示時間	普通の確定表示時間
低頻度サポートモード	10~20sec	0.5sec
高頻度サポートモードB	0.5sec	0.5sec
高頻度サポートモードA	0.5sec	0.5sec

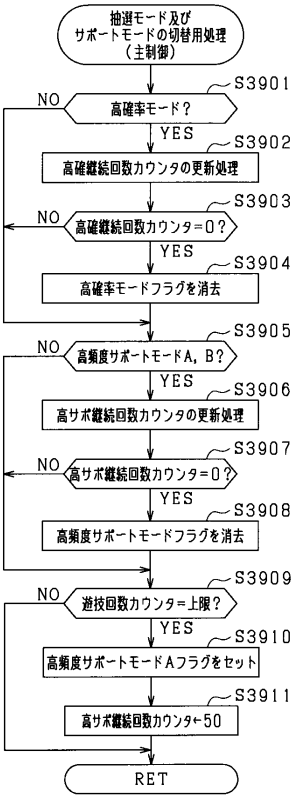
【図１０８】

Fig.108



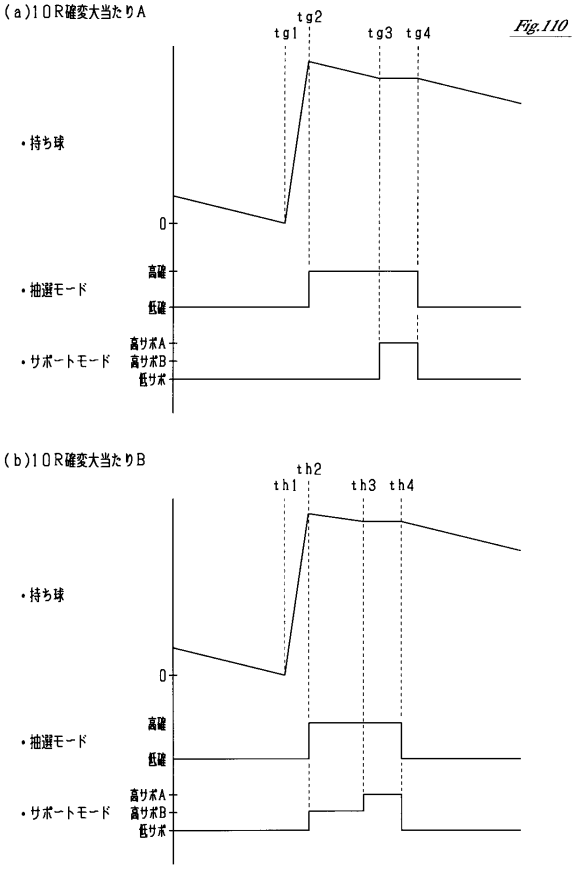
【図１０９】

Fig.109



【図１１０】

Fig.110



【図１１１】

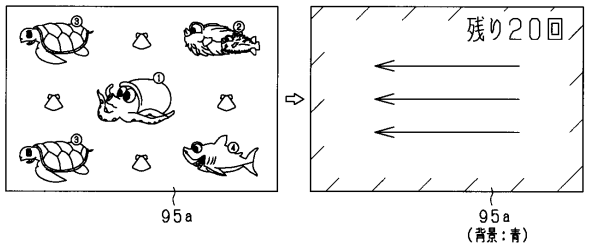
Fig.111

(a)

サポートモード	移行契機	継続回数	背景（表示画面）
高頻度サポートモードA1	特殊外れ	20，40回	青
高頻度サポートモードA2	天井到達	400回	緑

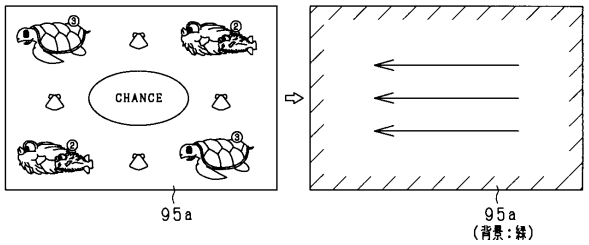
(b)

高頻度サポートモードA1へ



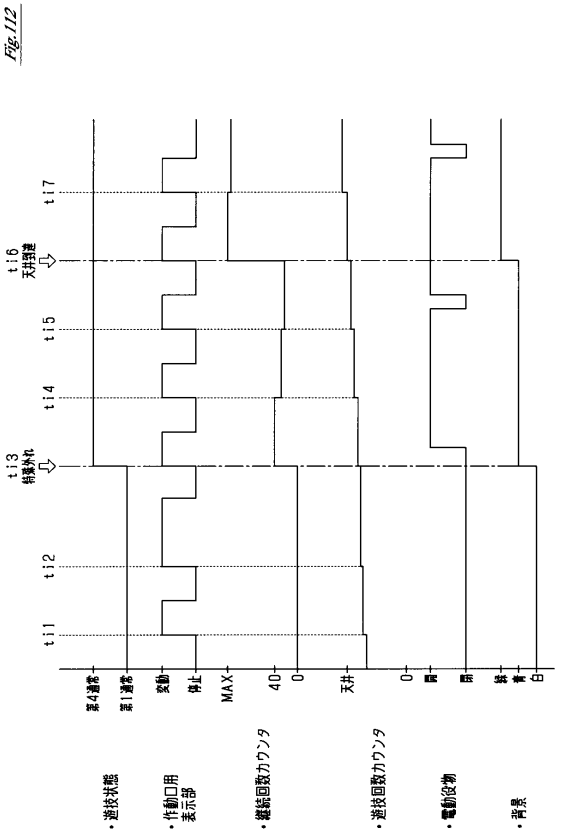
(c)

高頻度サポートモードA2へ



【図１１２】

Fig.112



【図１１３】

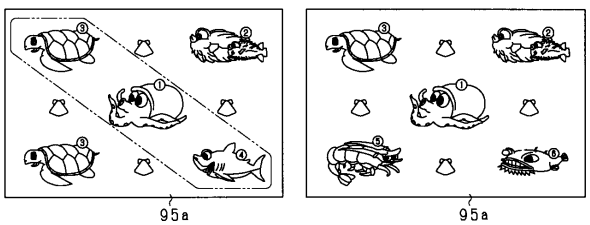
Fig.113

(a)

結果	作動口用表示部（絵柄）
6R通常大当たり結果	
6R確変大当たり結果	
特殊外れ結果A	
特殊外れ結果B	
通常外れ結果	…

(b)
特殊外れ結果
（低頻度サポートモード中）

(c)
特殊外れ結果
（高頻度サポートモード中）



【図１１４】

Fig.114

通常外れ対応の変動表示時間テーブル

保留数	(a1) 低確率モードX低頻度サポートモード 作動口用表示部 変動	停止	(a2) 低確率モードX高頻度サポートモードA 作動口用表示部 変動	停止	(a3) 高確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	停止	(a4) 低確率モードX高頻度サポートモードB 作動口用表示部 変動	停止
0	12~14sec	1sec	12~14sec	1sec	12~14sec	0.5sec	12~14sec	1sec
1	12~14sec	1sec	12~14sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
2	7~9sec	1sec	7~9sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
3~8	3~5sec	1sec	3~5sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec

⇦ 外れリーチの場合 20~30sec

【図１１５】

Fig.115

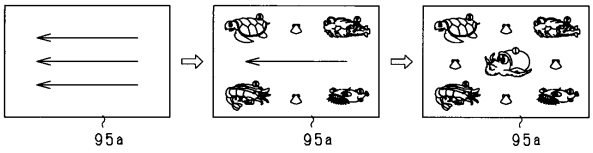
特殊外れ対応の変動表示時間テーブル

	(a1)		(a2)		(a3)		(a4)	
	低確率モードX低頻度サポートモード		低確率モードX高頻度サポートモードA		高確率モードX高頻度サポートモードB		低確率モードX高頻度サポートモードB	
	作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部		作動口用表示部	
保留数	変動	停止	変動	停止	変動	停止	変動	停止
0	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	12~14sec	0.5sec	12~14sec	1sec
1	20~30sec	1sec	12~14sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
2	20~30sec	1sec	7~9sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec
3~8	20~30sec	1sec	3~5sec	1sec	1~2sec	0.5sec	1~2sec	1sec

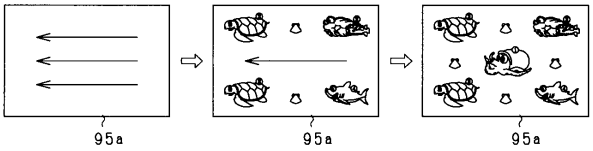
【図１１６】

Fig.116

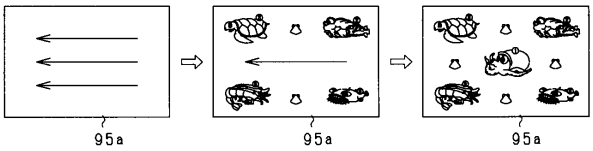
(a)
通常外れ結果（高頻度サポートモード，低頻度サポートモード）：リーチ表示非対応



(b)
特殊外れ結果（低頻度サポートモード）：リーチ表示対応

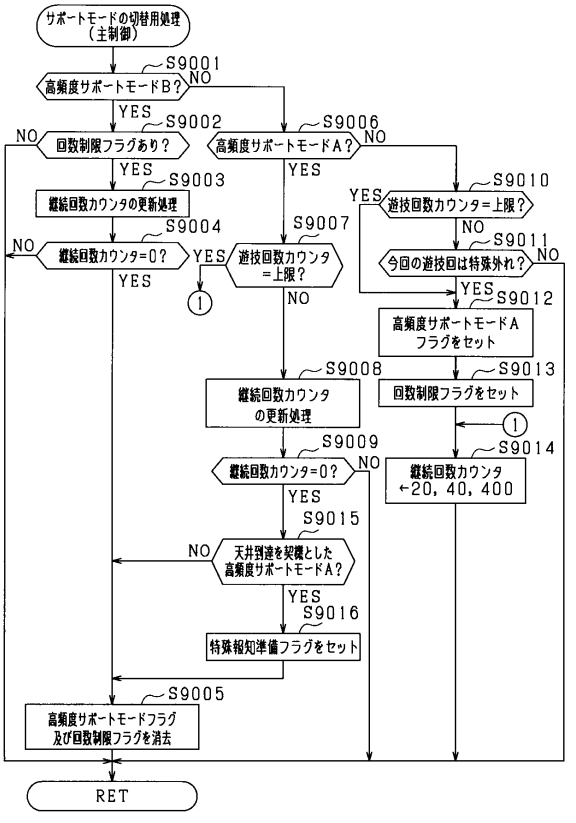


(c)
特殊外れ結果（高頻度サポートモード）：リーチ表示非対応



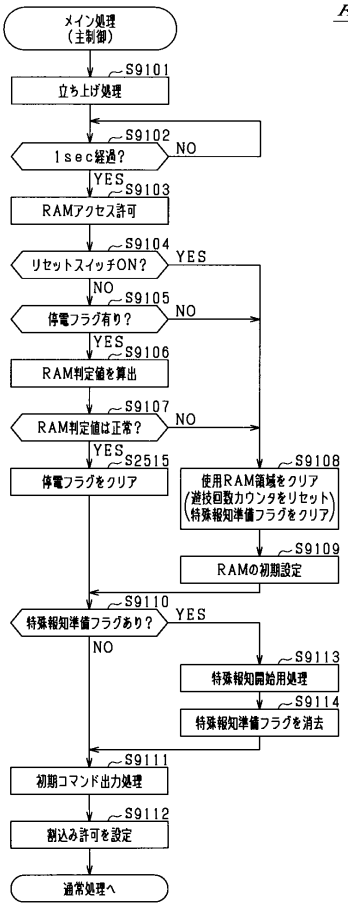
【図１１７】

Fig.117



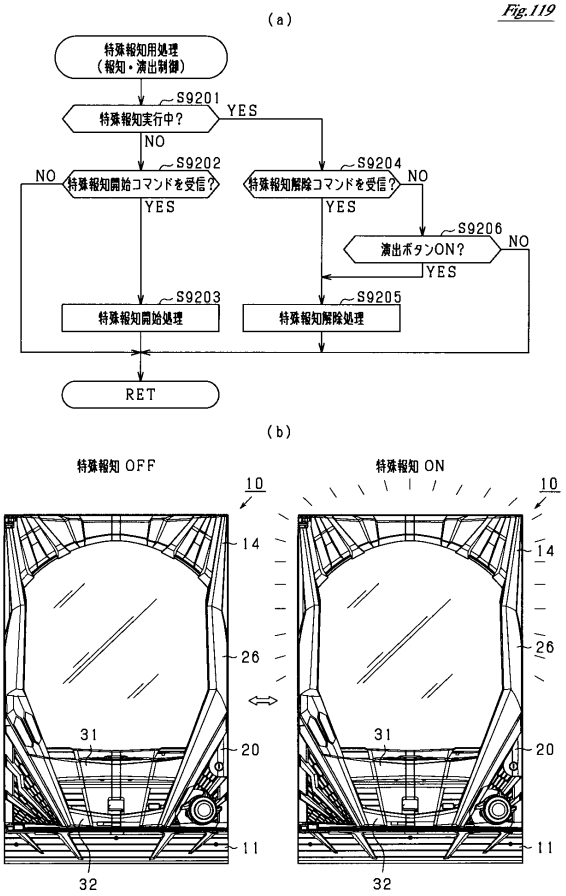
【図１１８】

Fig.118



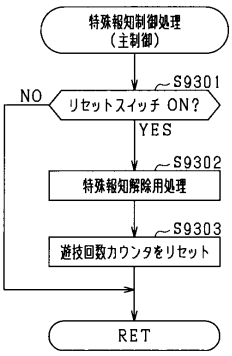
【図１１９】

Fig.119



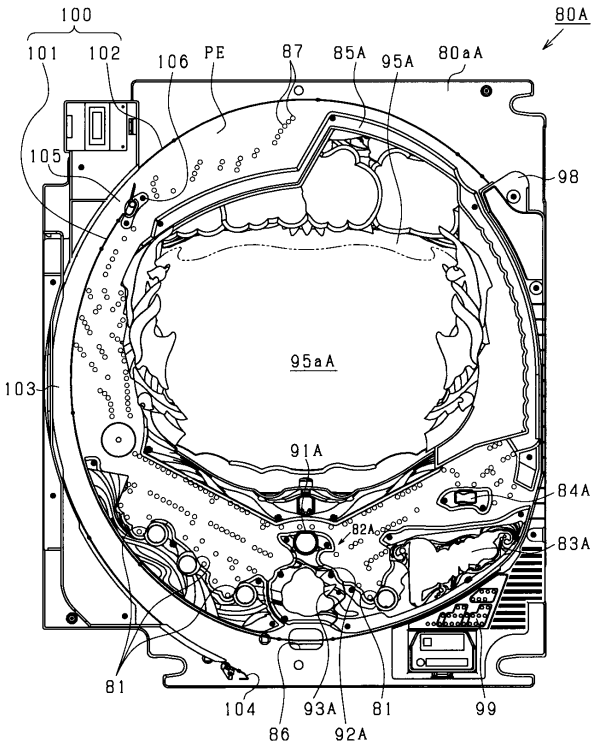
【図１２０】

Fig.120



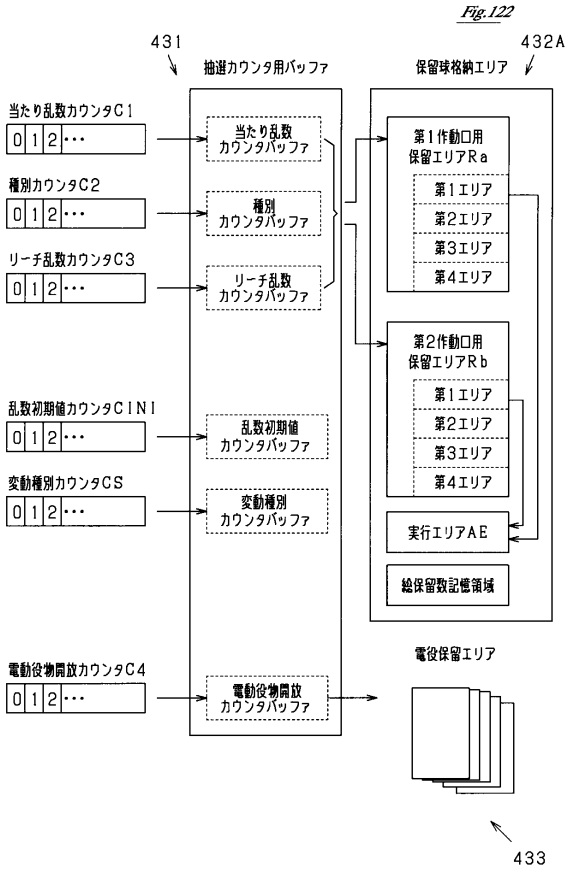
【図１２１】

Fig.121



【図１２２】

Fig.122



【図１２３】

Fig.123

作動口用の当否テーブル記憶エリア
（ａ）低確率モード用の当否テーブル

当否結果	確率
大当たり結果	6/600 (1/100)
特殊外れ結果	3/600 (1/200)
外れ結果	591/600

（ｂ）高確率モード用の当否テーブル

当否結果	確率
大当たり結果	30/600 (1/20)
特殊外れ結果	3/600 (1/200)
外れ結果	567/600

【図１２４】

Fig.124

大当たり用の振分テーブル記憶エリア
（ａ）第１作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	10/30(1/3)
10~19	6R確変大当たり結果	10/30(1/3)
20~29	2R確変大当たり結果	10/30(1/3)

（ｂ）第2作動口用の振分テーブル

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~9	6R通常大当たり結果	10/30(1/3)
10~29	6R確変大当たり結果	20/30(2/3)

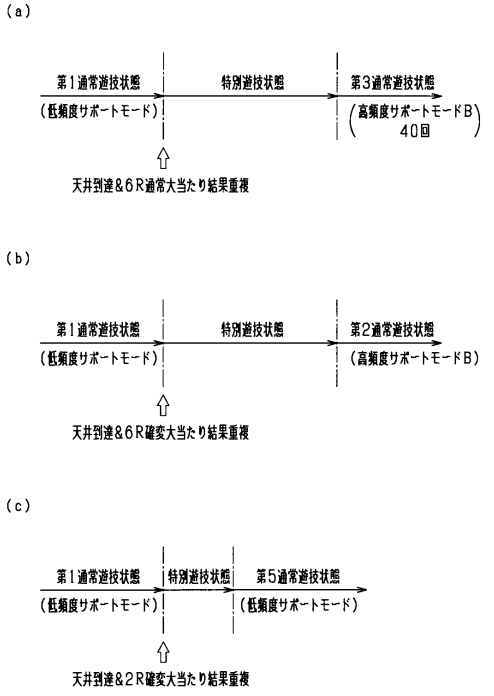
【図１２５】

Fig.125

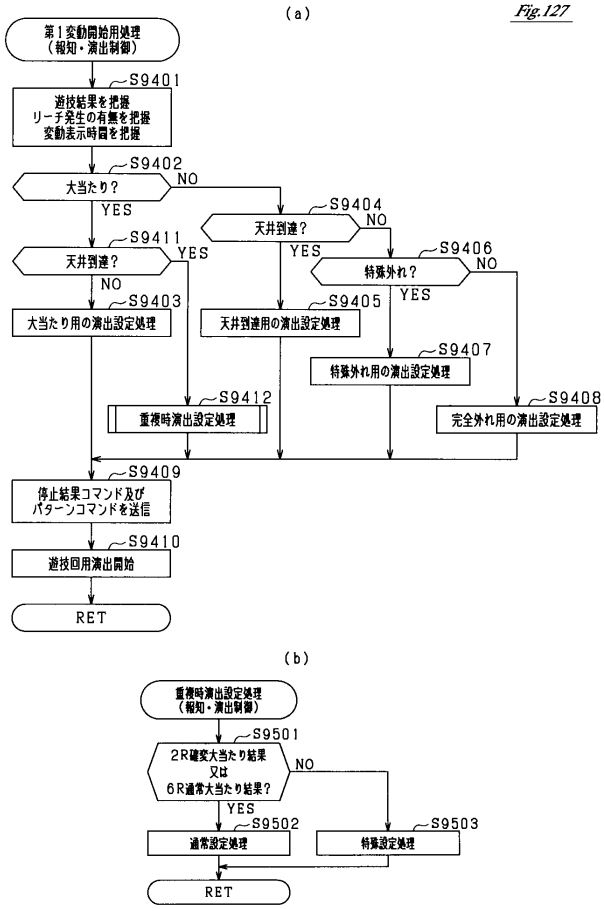
種別	抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	低確率モード	高頻度サポートモードB（40回）
6R確変大当たり結果	高確率モード	高頻度サポートモードB（次回大当たりまで）
2R確変大当たり結果	高確率モード	低頻度サポートモード

【図１２６】

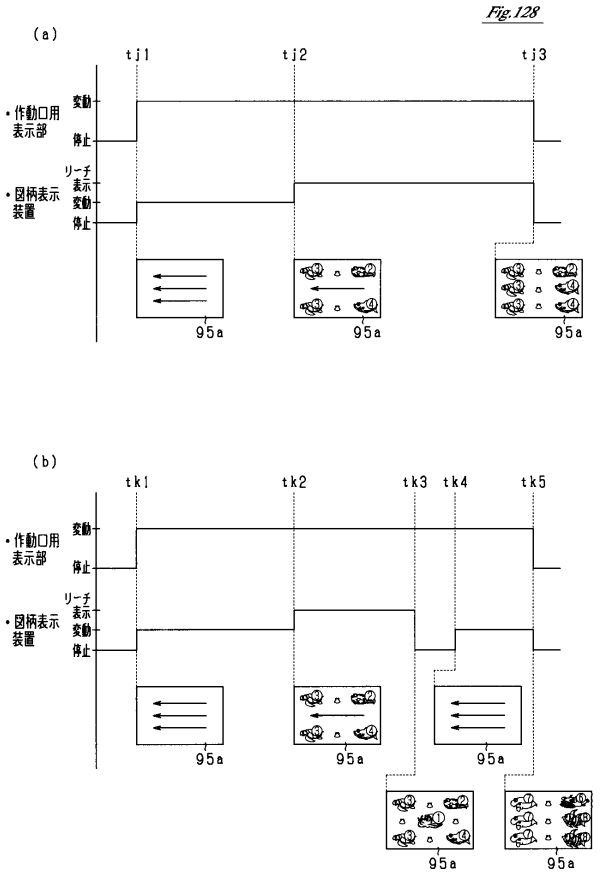
Fig.126



【図１２７】



【図１２８】

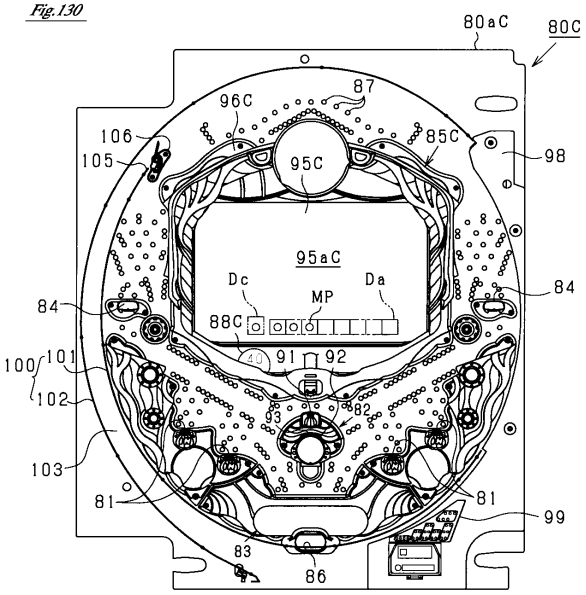


【図１２９】

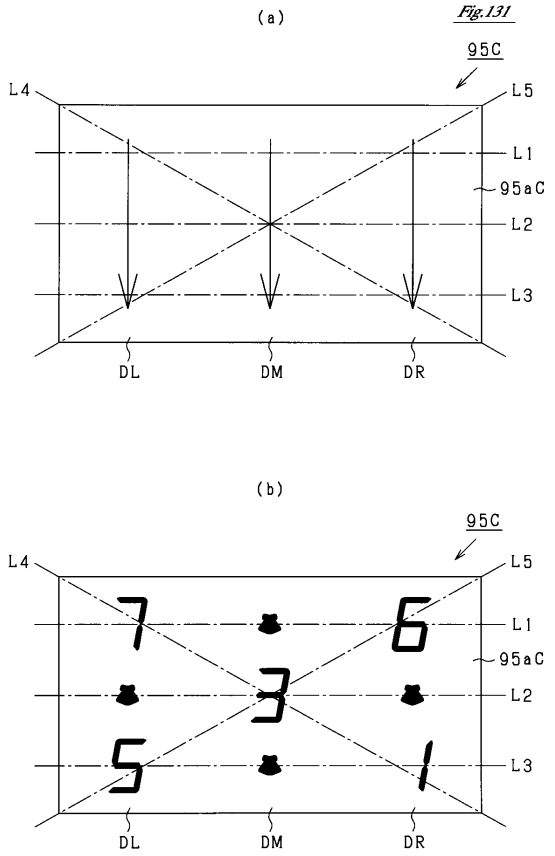
Fig.129

種別カウンタC2	振分結果	抽選モード	サポートモード
0~17	特殊外れ結果A	変更なし	高頻度サポートモードA（20回）
18~26	特殊外れ結果B	変更なし	高頻度サポートモードA（40回）
27~29	特殊外れ結果C	変更なし	高頻度サポートモードA（100回）

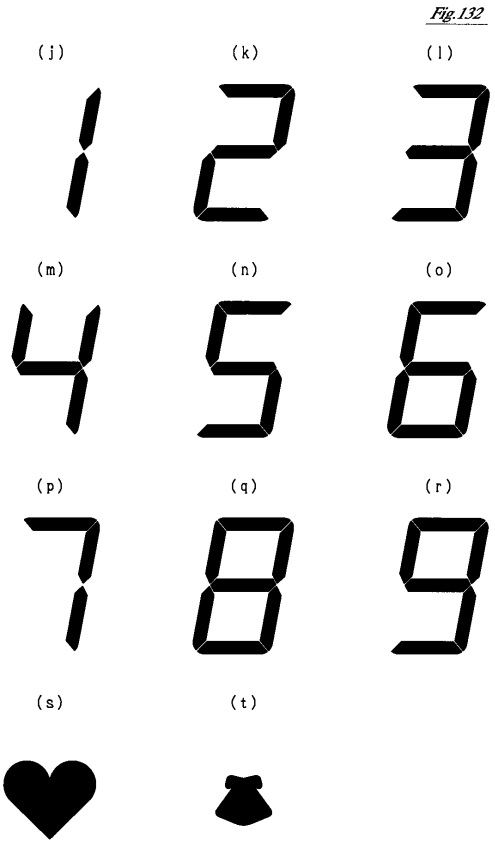
【図１３０】



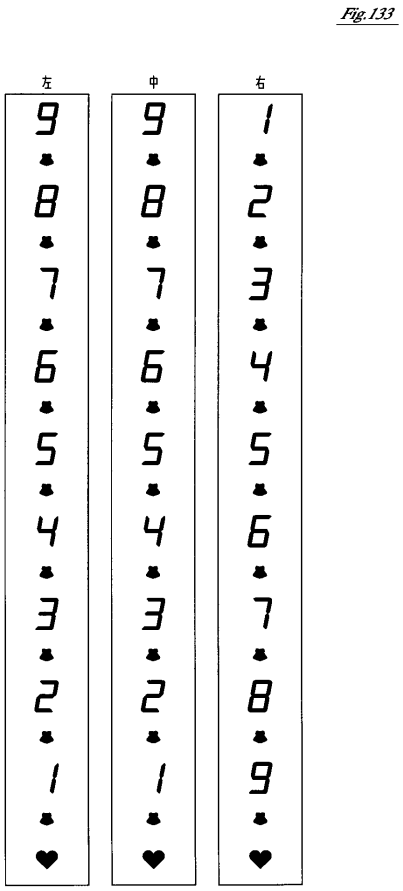
【図１３１】



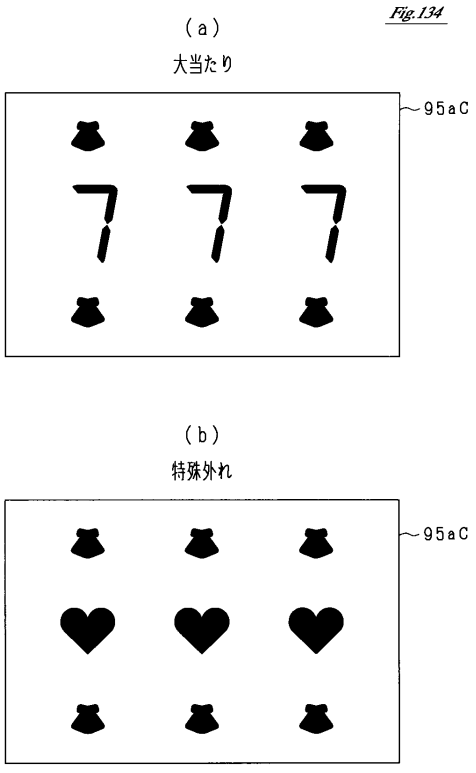
【図１３２】



【図１３３】

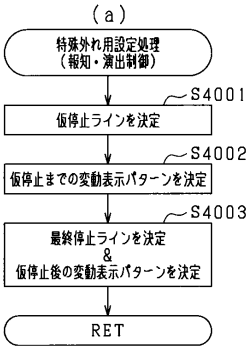


【図１３４】



【図１３５】

Fig.135

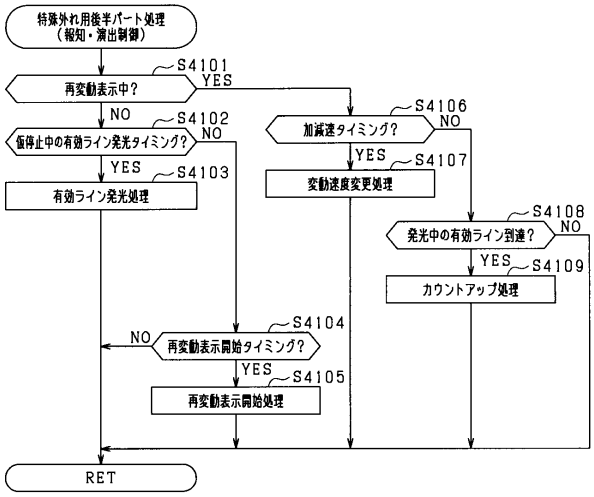


(b)

種別	終了基準回数	回転数 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
特殊外れ結果A	20回	○	○	△							
特殊外れ結果B	40回	○	○	○	○	△					
特殊外れ結果C	100回	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

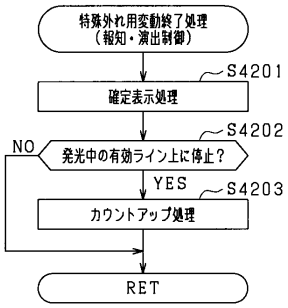
【図１３６】

Fig.136



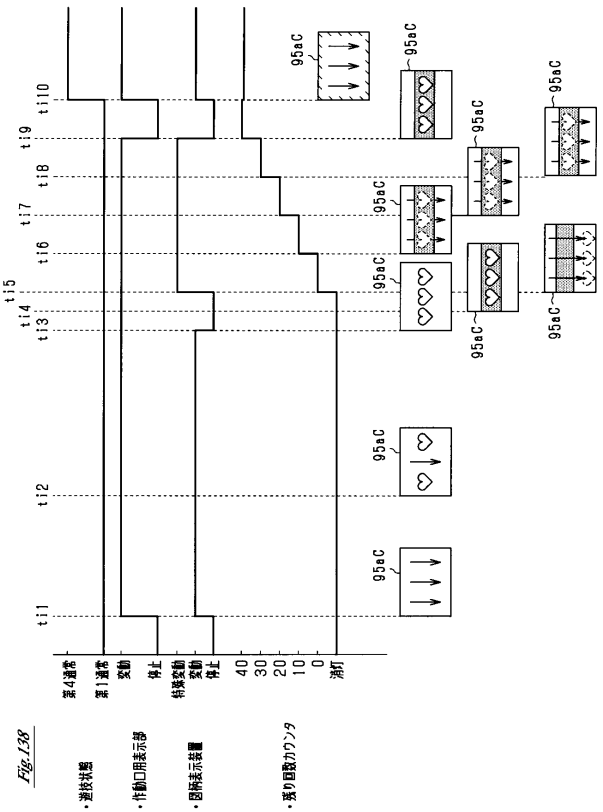
【図１３７】

Fig.137



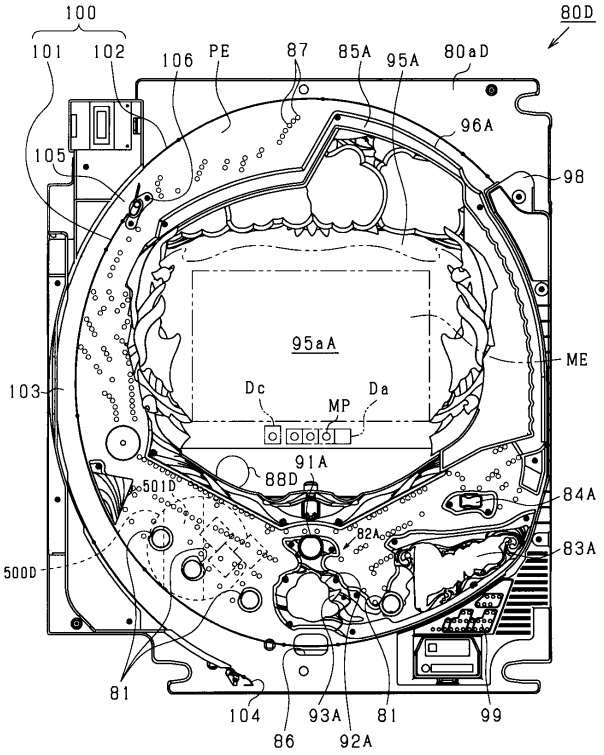
【図１３８】

Fig.138



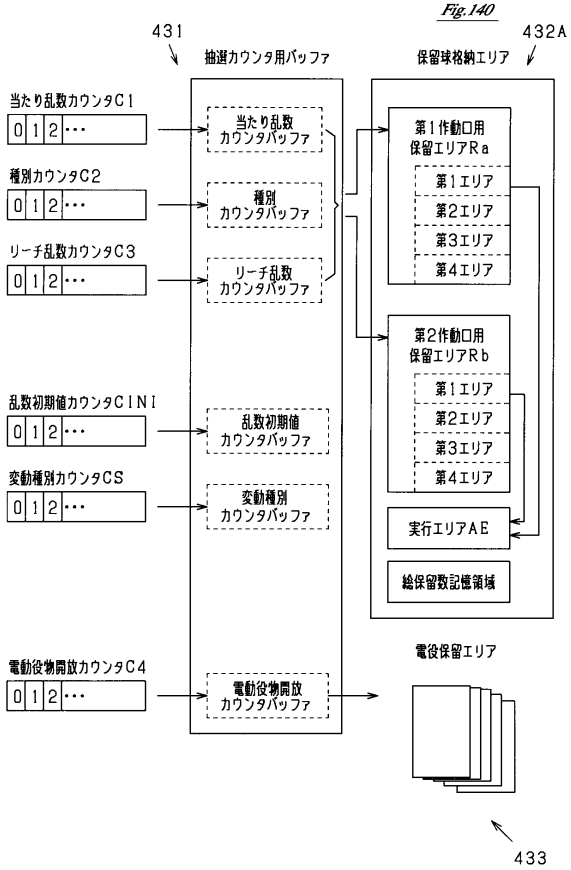
【図１３９】

Fig.139



【図１４０】

Fig.140



【図１４１】

Fig.141

第1作動口用の当否テーブル記憶エリア

（a）低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$6/600\ (1/100)$
2&4&6&12&14&…&596	特殊外れ結果	$150/600\ (1/4)$
その他	外れ結果	$444/600$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$30/600\ (1/20)$
2&4&6&12&14&…&596	特殊外れ結果	$150/600\ (1/4)$
その他	外れ結果	$420/600$

【図１４２】

Fig.142

第2作動口用の当否テーブル記憶エリア

（a）低確率モード用の当否テーブル

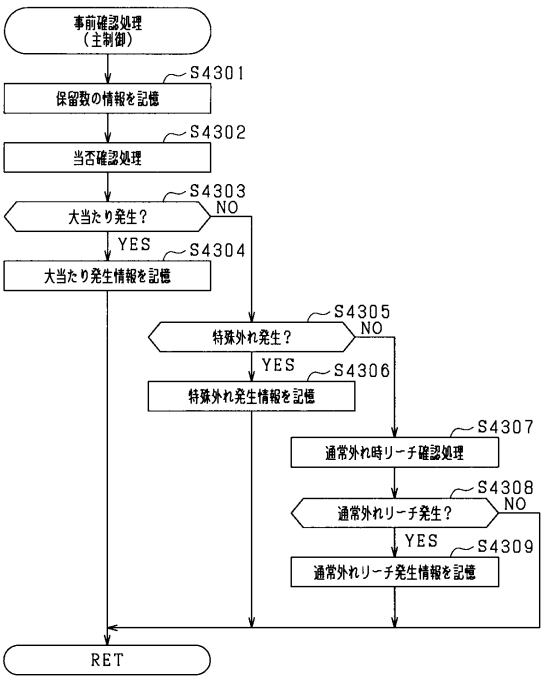
当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$6/600\ (1/100)$
その他	外れ結果	$594/600$

（b）高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$30/600\ (1/20)$
その他	外れ結果	$570/600$

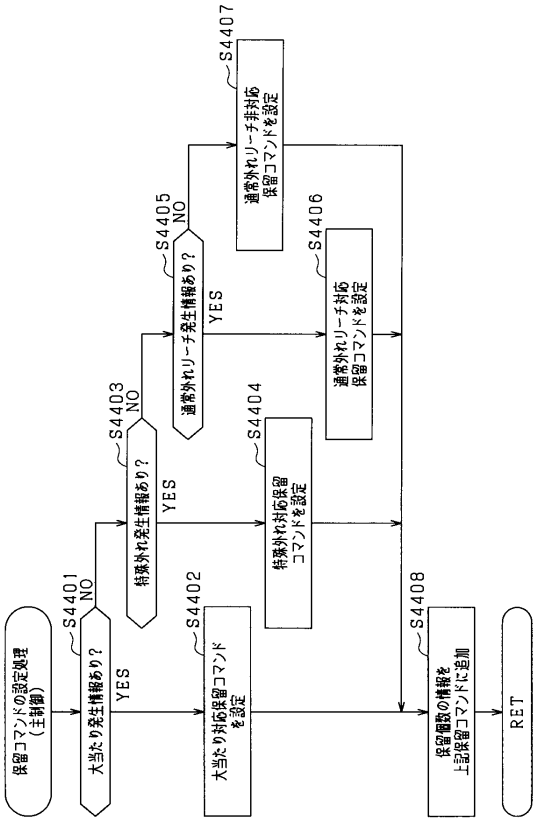
【図１４３】

Fig.143



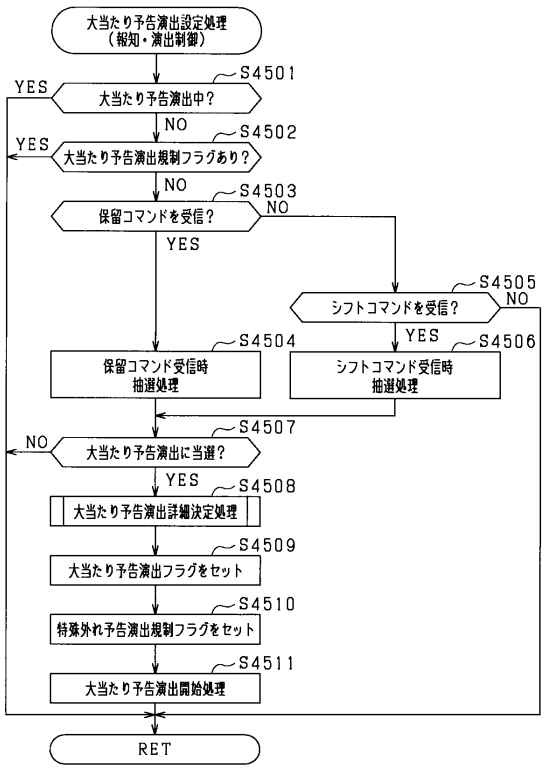
【図１４４】

Fig.144



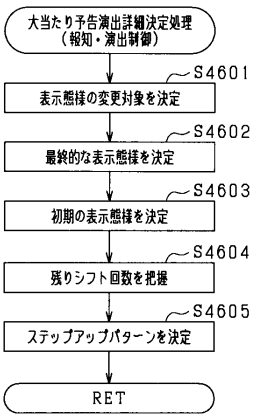
【図１４５】

Fig.145



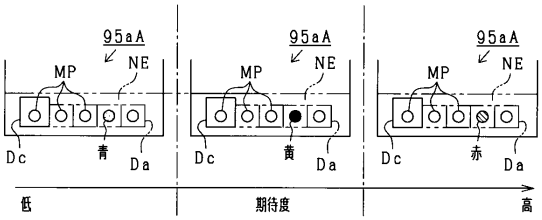
【図１４６】

Fig.146



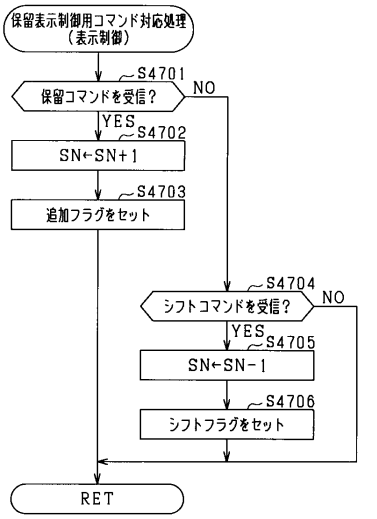
【図１４７】

Fig.147



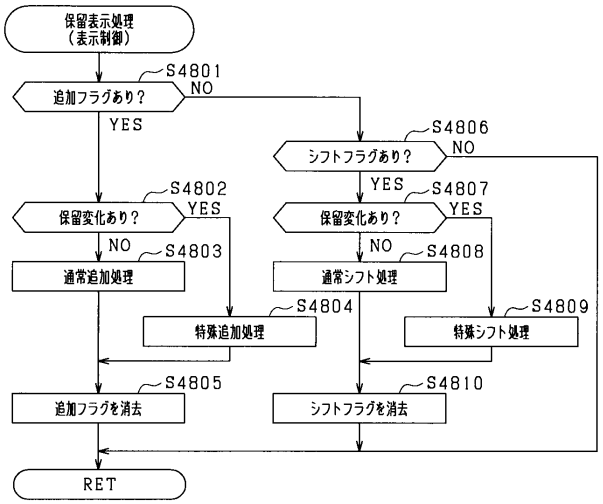
【図１４８】

Fig.148



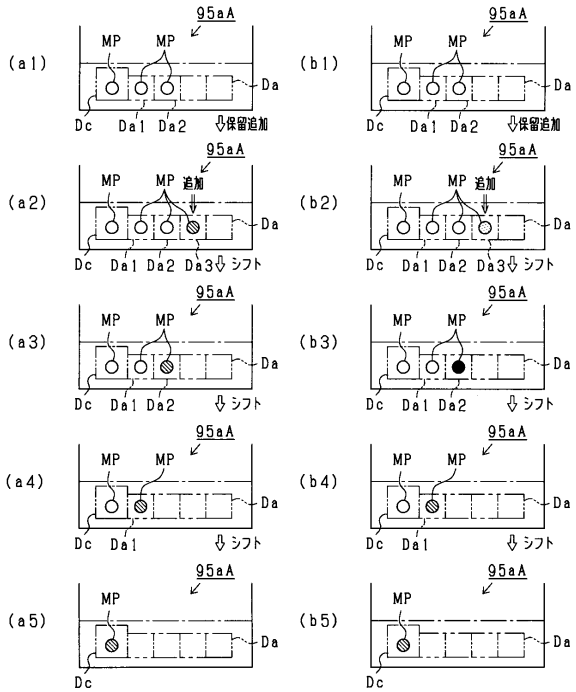
【図１４９】

Fig.149



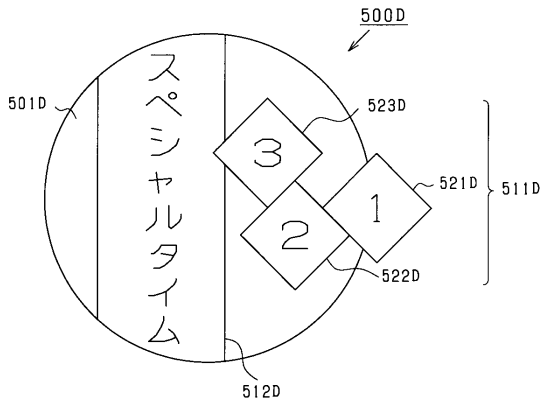
【図１５０】

Fig.150



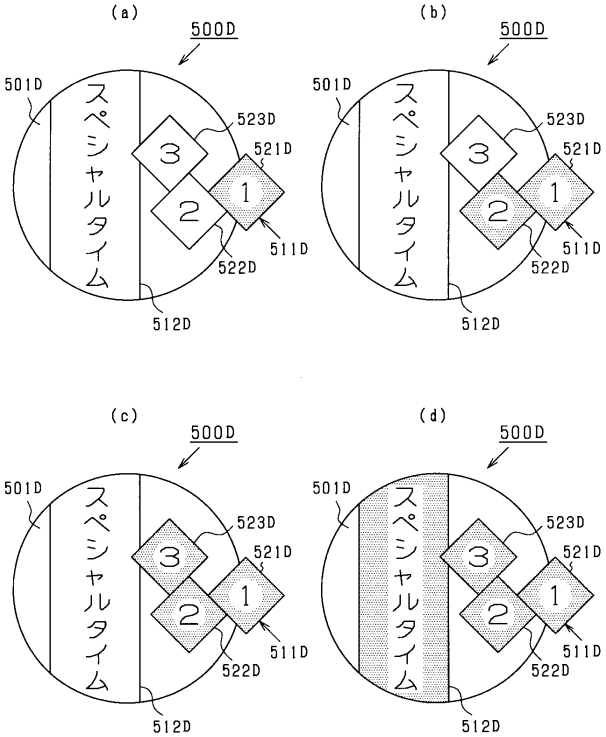
【図１５１】

Fig.151



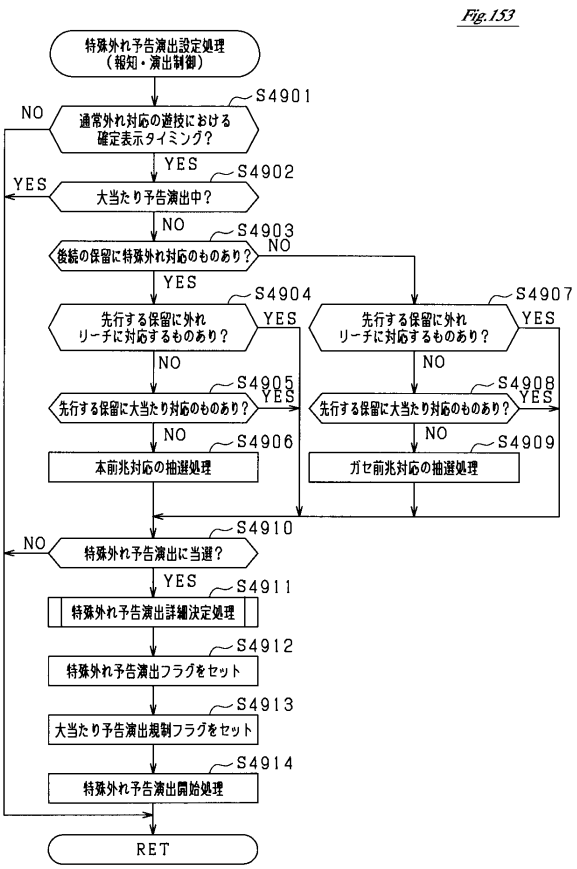
【図１５２】

Fig.152



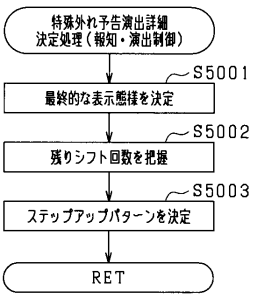
【図１５３】

Fig.153



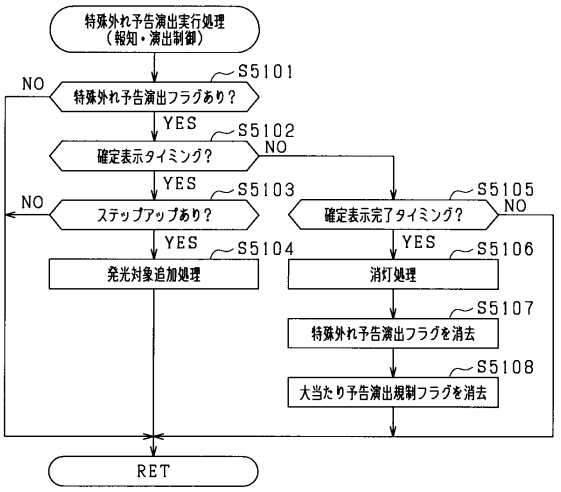
【図１５４】

Fig.154



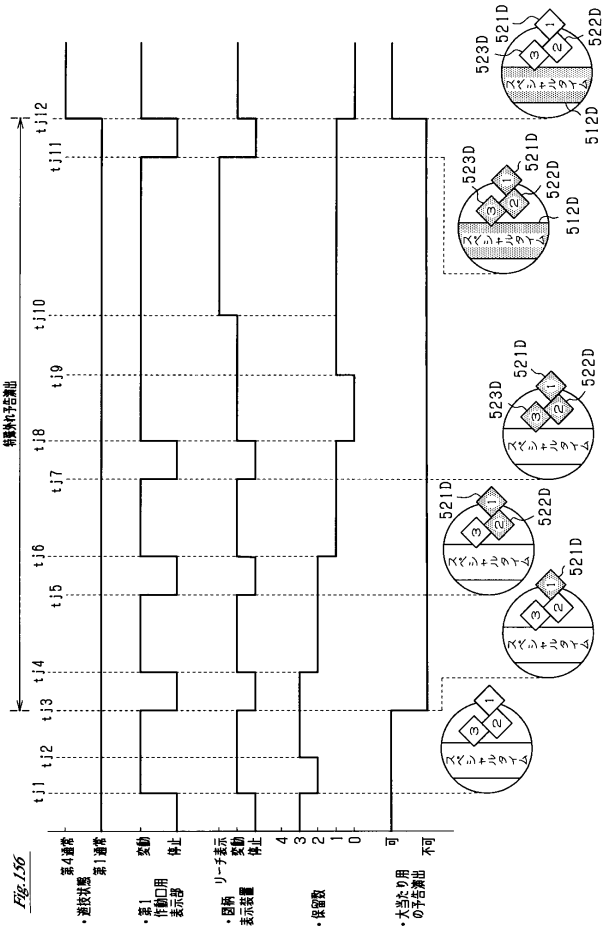
【図１５５】

Fig.155



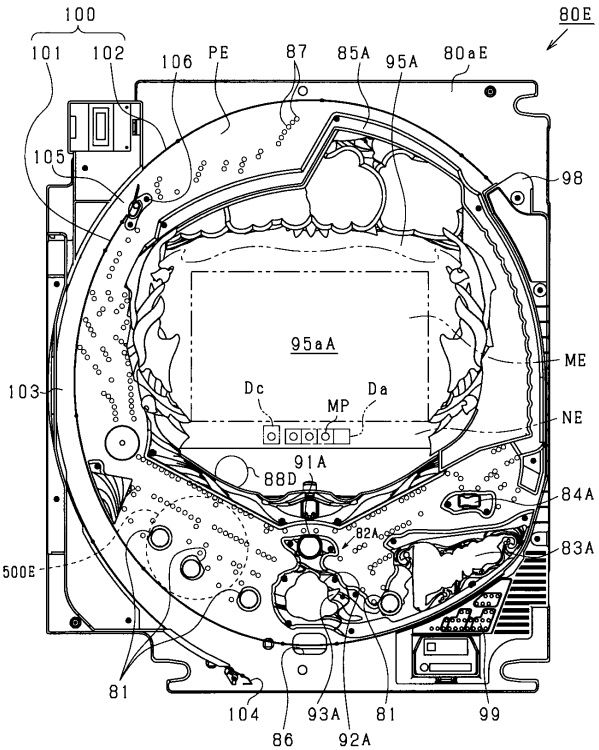
【図１５６】

Fig.156



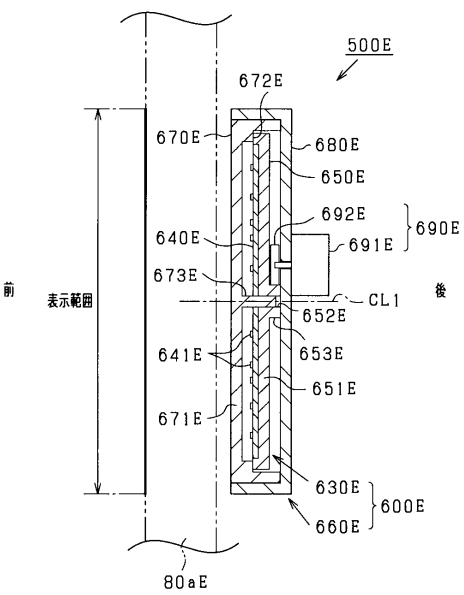
【図１５７】

Fig.157

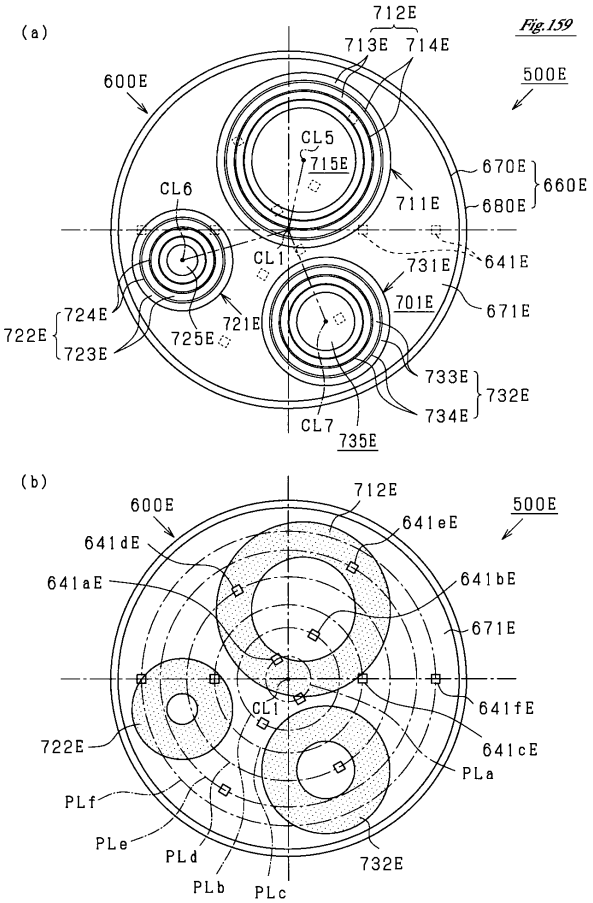


【図１５８】

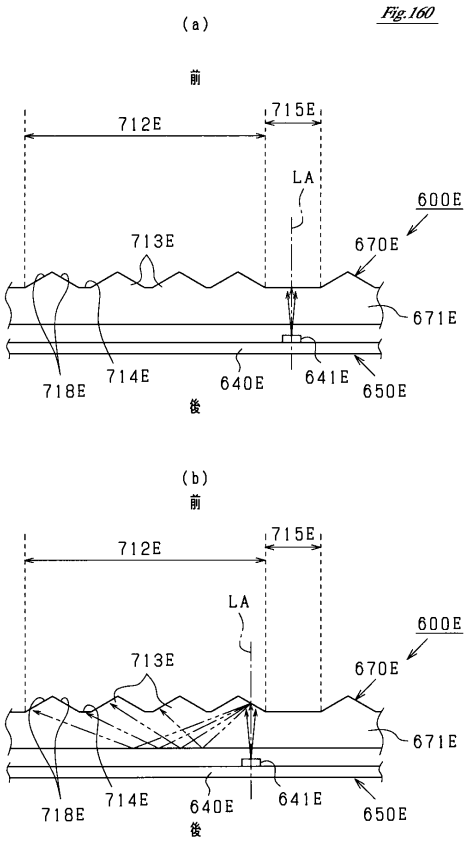
Fig.158



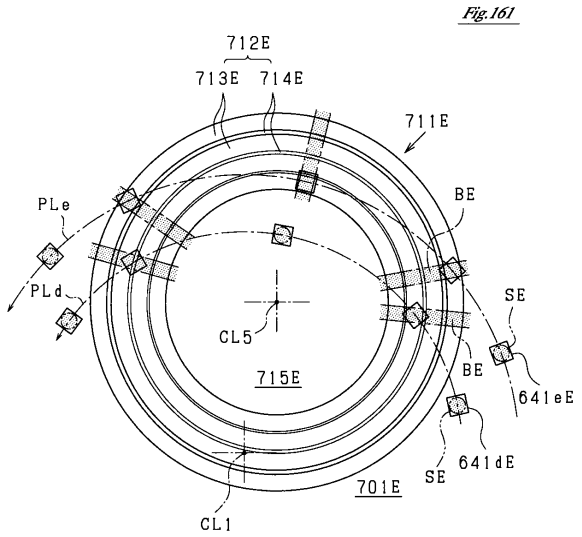
【図１５９】



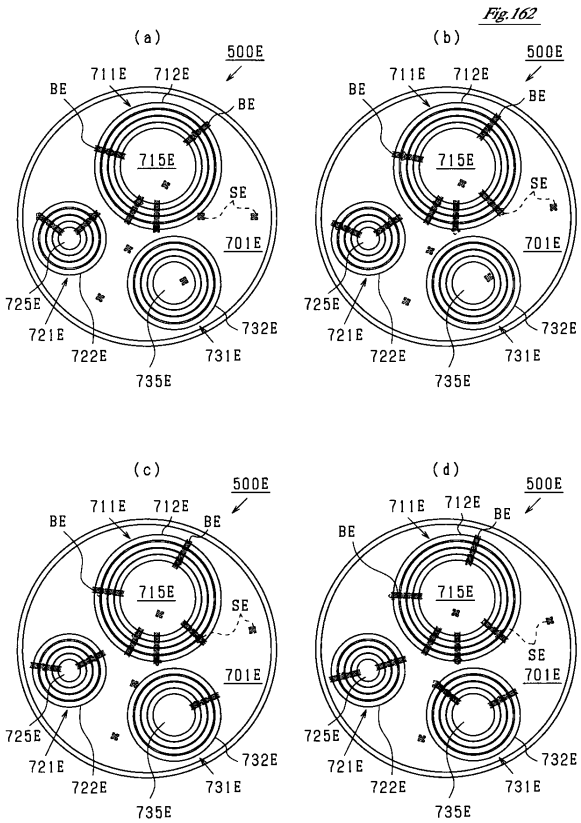
【図１６０】



【図１６１】

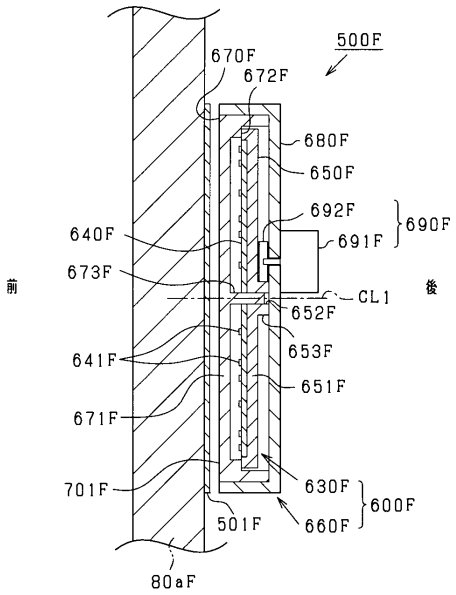


【図１６２】



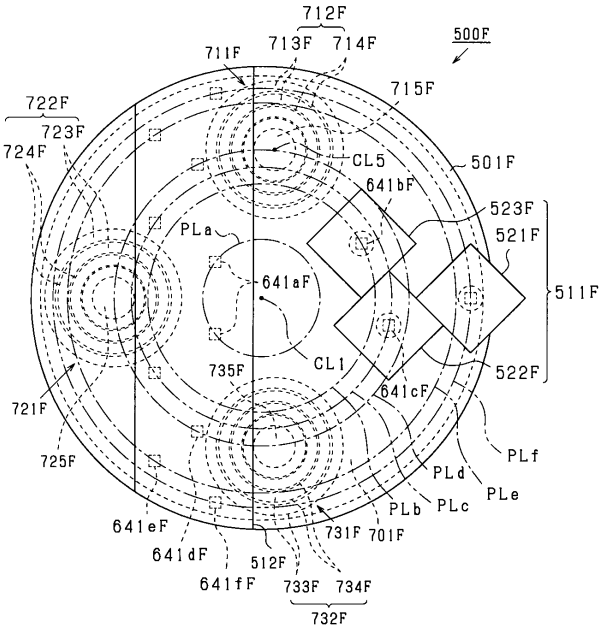
【図１６３】

Fig.163



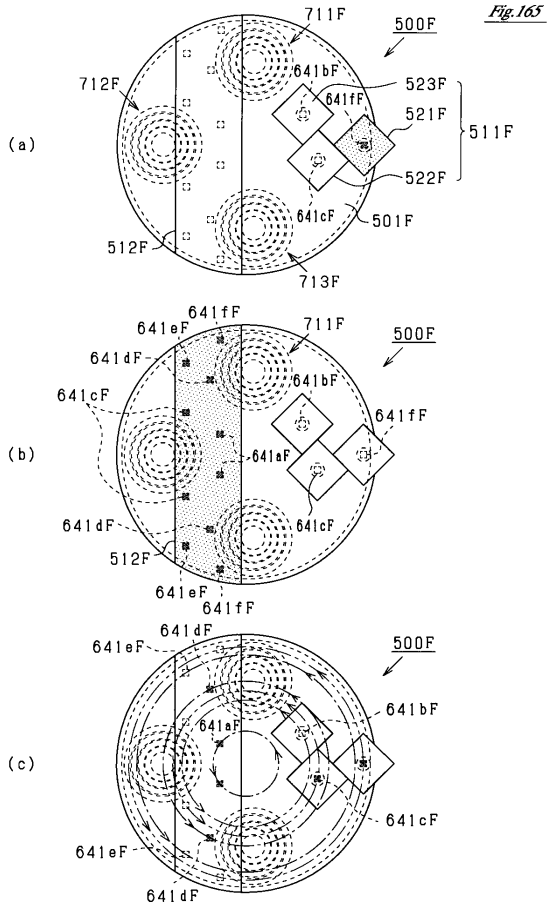
【図１６４】

Fig.164



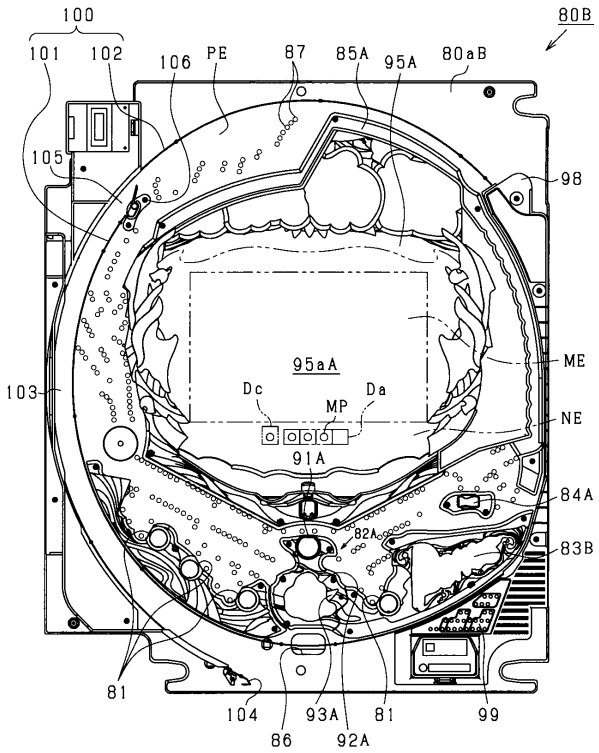
【図１６５】

Fig.165



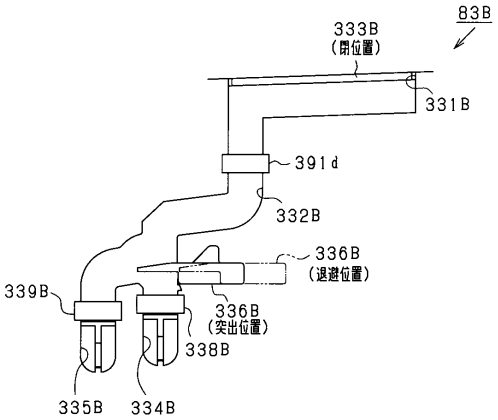
【図１６６】

Fig.166



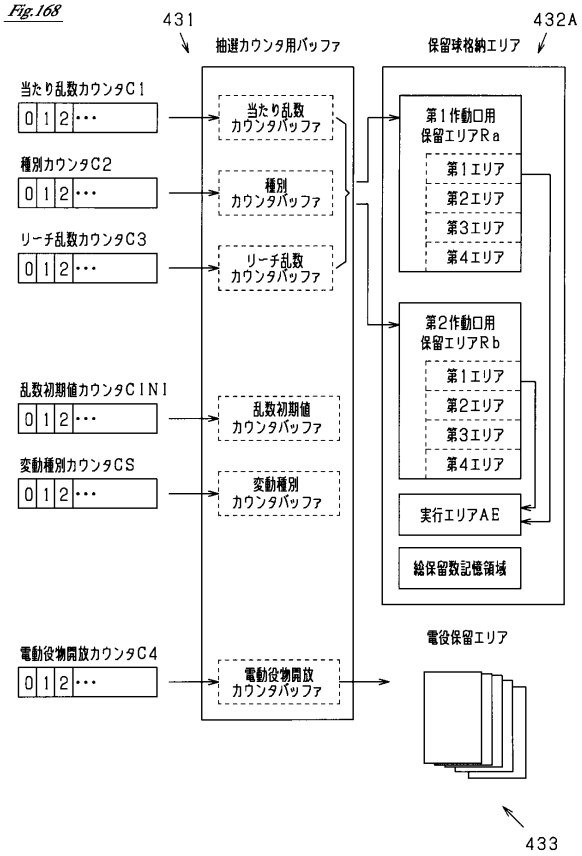
【図１６７】

Fig.167



【図１６８】

Fig.168



【図１６９】

Fig.169

作動口用の当否テーブル記憶エリア
(a)低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&107&207&307&407&507	大当たり結果	$\frac{6}{600}$ ($\frac{1}{100}$)
その他	外れ結果	$\frac{594}{600}$

(b)高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7&37&57&77&97&107&…&597	大当たり結果	$\frac{30}{600}$ ($\frac{1}{20}$)
その他	外れ結果	$\frac{570}{600}$

【図１７０】

Fig.170

作動口用の振分テーブル記憶エリア
(a)第1作動口用の振分テーブル(確変確率50%)

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~14	3R大当たり結果A	$\frac{15}{30}$
15~29	3R大当たり結果B	$\frac{15}{30}$

(b)第2作動口用の振分テーブル(確変確率80%)

種別カウンタC2	振分結果	確率
0~5	6R大当たり結果A	$\frac{6}{30}$
6~29	6R大当たり結果B	$\frac{24}{30}$

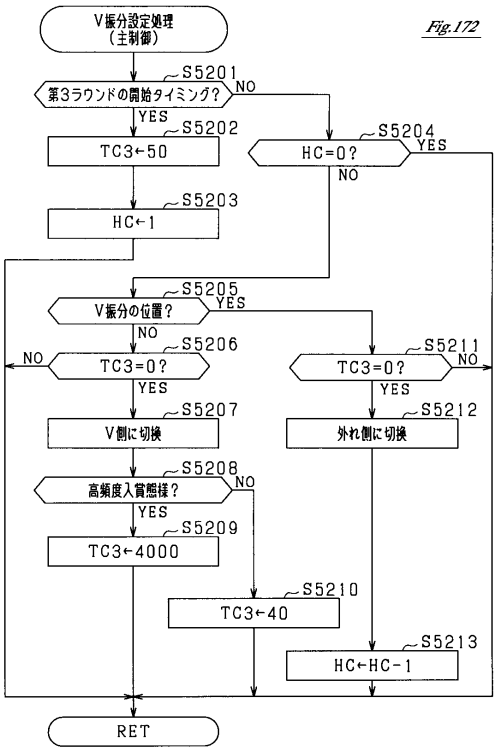
【図１７１】

Fig.171

種別	ラウンド数	振分態様
3R大当たり結果A	3	低頻度入賞態様
3R大当たり結果B	3	高頻度入賞態様
6R大当たり結果A	6	低頻度入賞態様
6R大当たり結果B	6	高頻度入賞態様

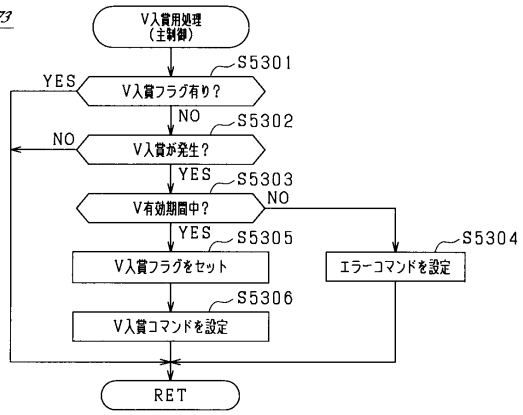
【図１７２】

Fig.172



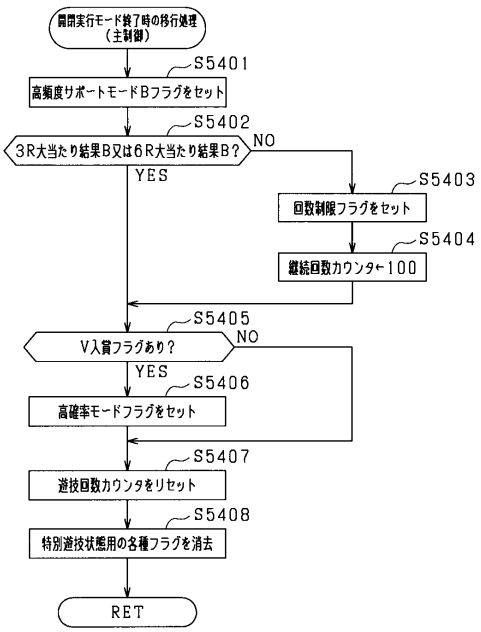
【図１７３】

Fig.173



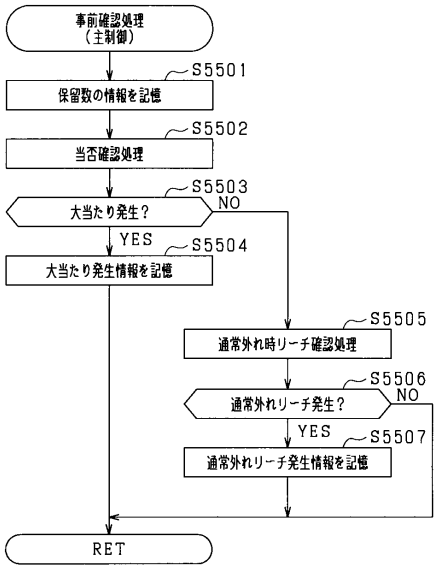
【図１７４】

Fig.174



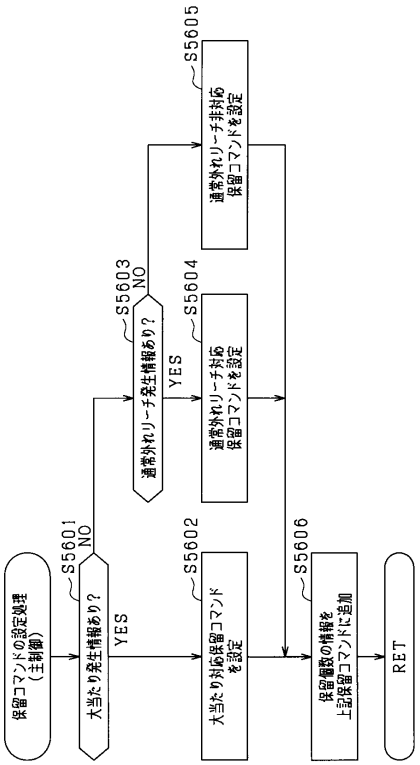
【図１７５】

Fig.175



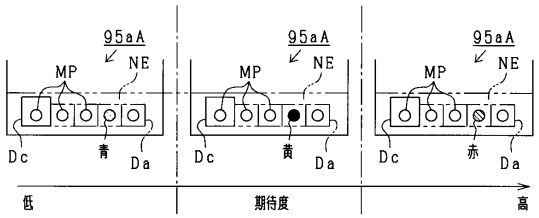
【図１７６】

Fig.176



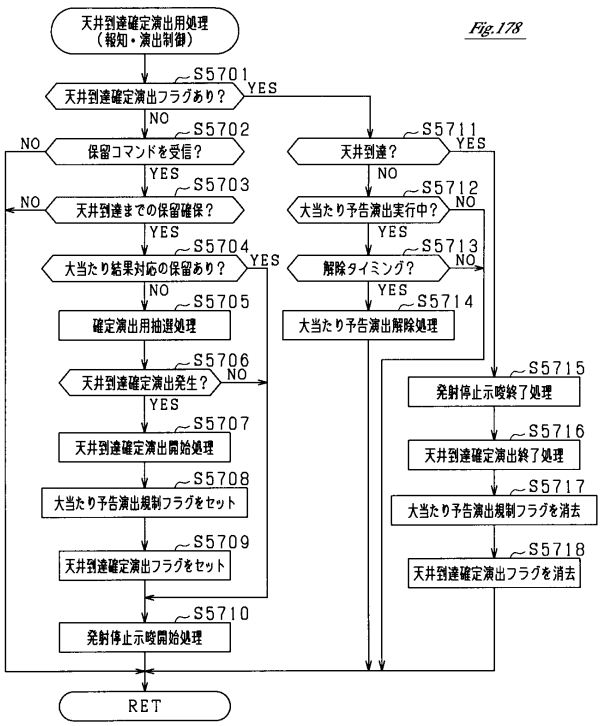
【図１７７】

Fig.177

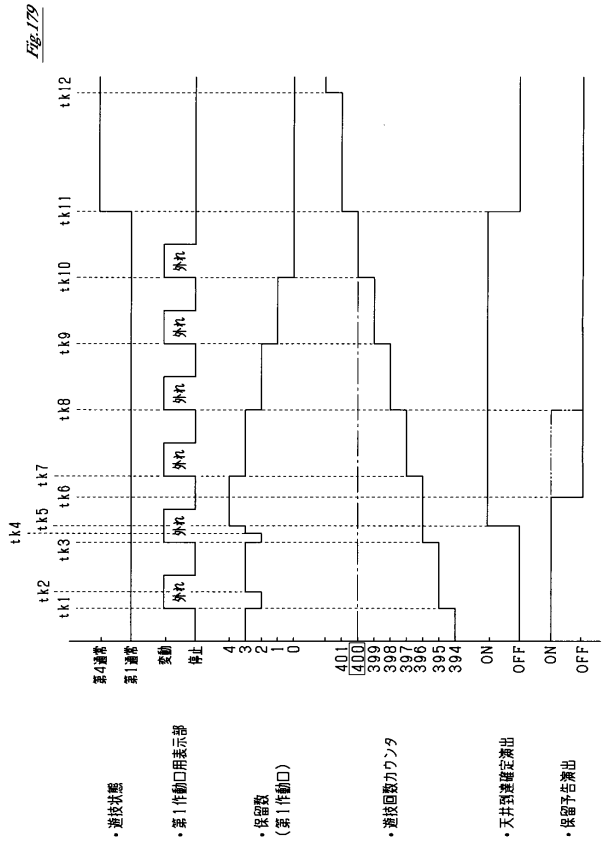


【図１７８】

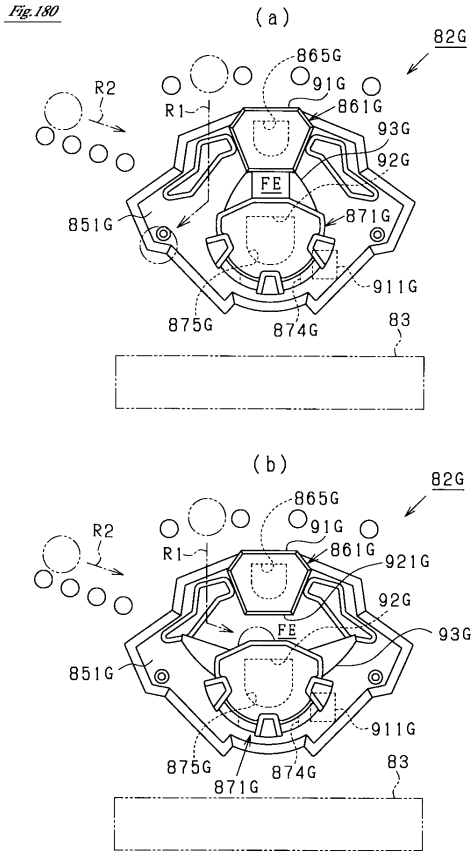
Fig.178



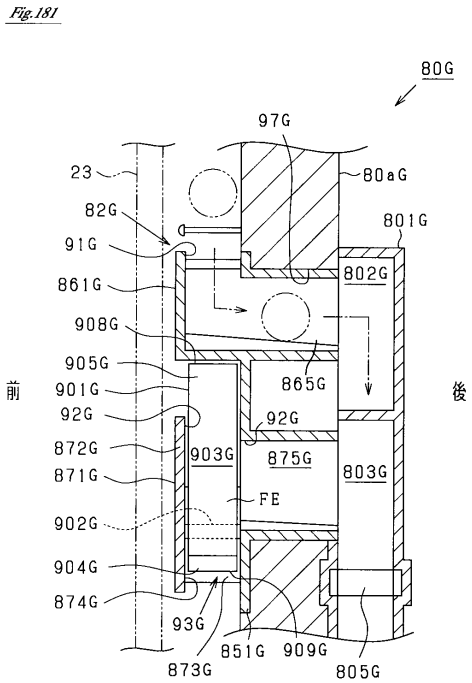
【図１７９】



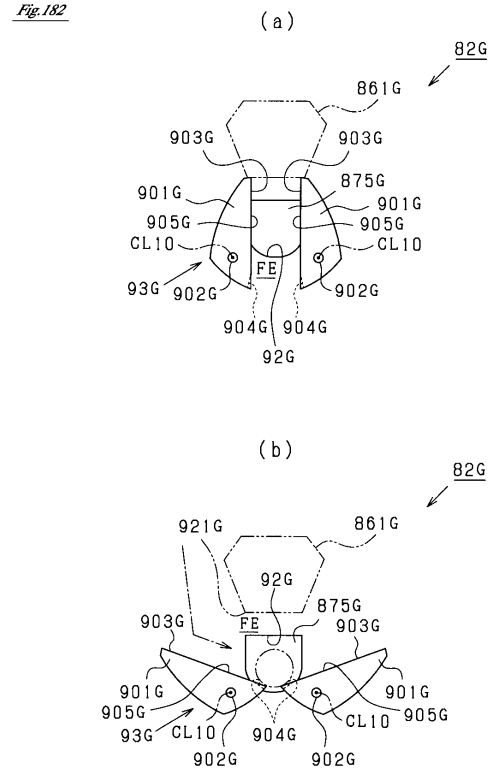
【図１８０】



【図１８１】

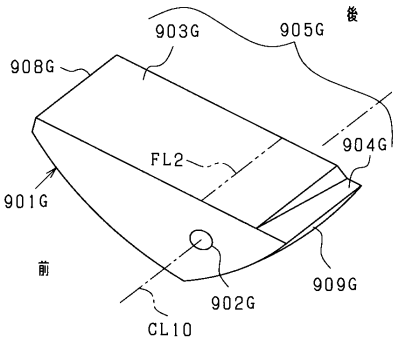


【図１８２】



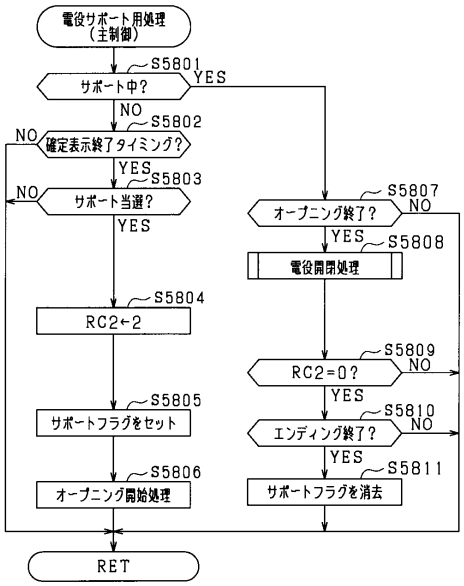
【図１８３】

Fig.183



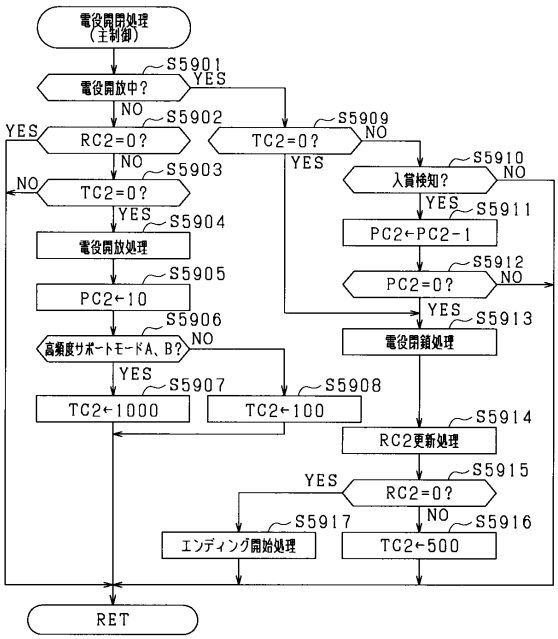
【図１８４】

Fig.184



【図１８５】

Fig.185



【図１８６】

Fig.186

(a)

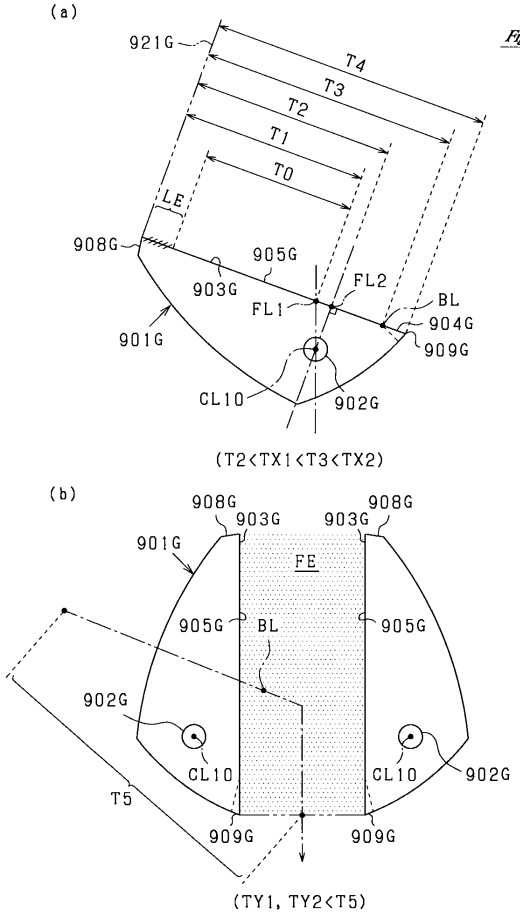
サポートモード	サポート当選確率	開放回数	開放時間	インターバル時間	ベース
低頻度サポートモード	1/2	2	0.2sec	1sec	低
高頻度サポートモードA	1/2	2	2sec	1sec	↕
高頻度サポートモードB	1/1.1	2	2sec	1sec	高

(b)

サポートモード	普通図柄の変動表示時間	普通図柄の確定表示時間
低頻度サポートモード	10~20sec	0.5sec
高頻度サポートモードA	0.1sec	0.5sec
高頻度サポートモードB	0.1sec	0.5sec

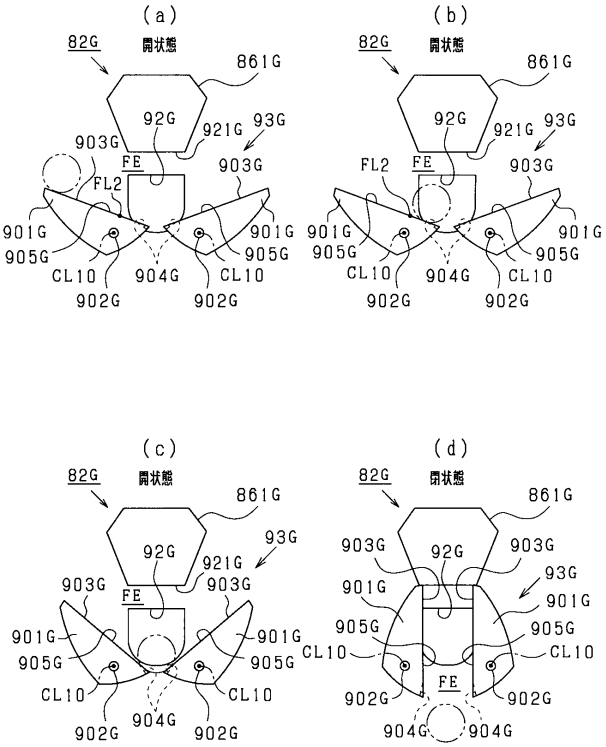
【図１８７】

Fig.187



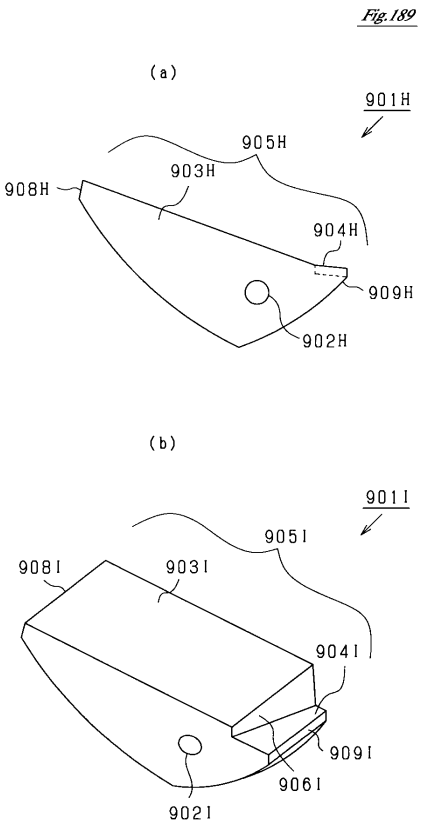
【図１８８】

Fig.188



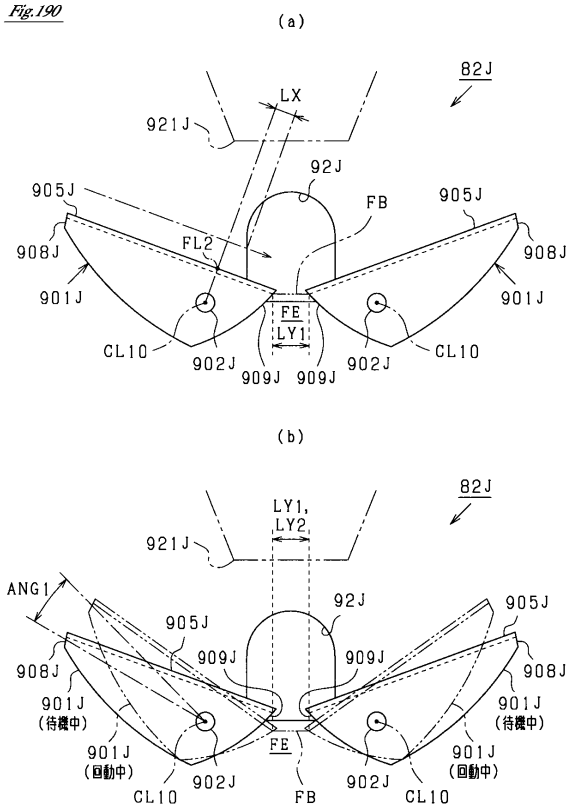
【図１８９】

Fig.189



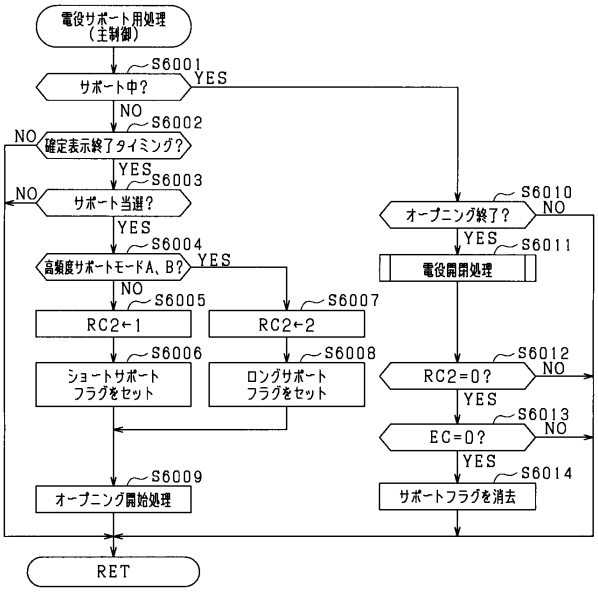
【図１９０】

Fig.190



【図１９１】

Fig.191



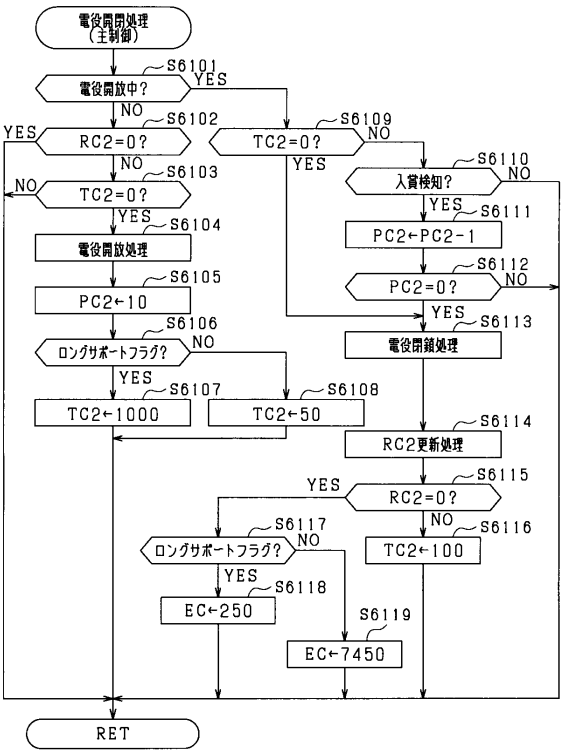
【図１９２】

Fig.192

開放パターン	オープニング時間	開放時間	エンディング時間
ショート開放	0.5sec	0.1secX1	14.9sec
ロング開放	0.5sec	2secX2	0.5sec

【図１９３】

Fig.193



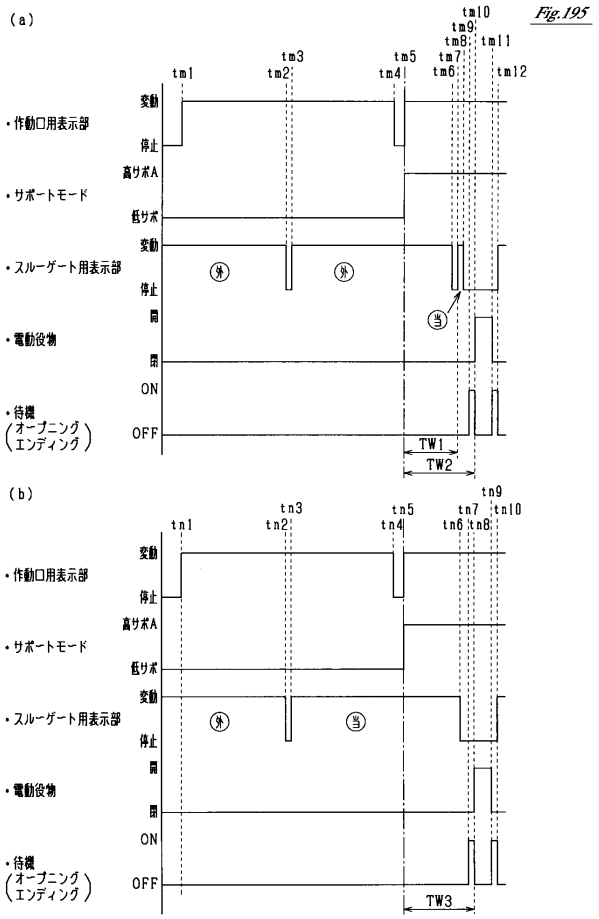
【図１９４】

Fig.194

サポートモード	サポート当選確率	普通図柄の変動表示時間	普通図柄の確定表示時間
低頻度サポートモード	1/2	15sec	0.5sec
高頻度サポートモードA	1/2	0.5sec	0.5sec
高頻度サポートモードB	1/1.1	0.5sec	0.5sec

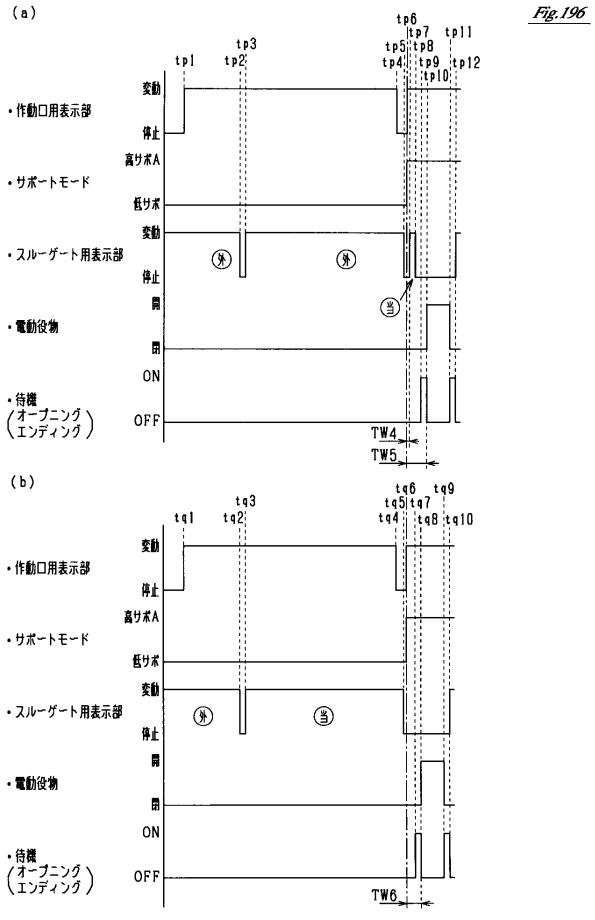
【図１９５】

Fig.195



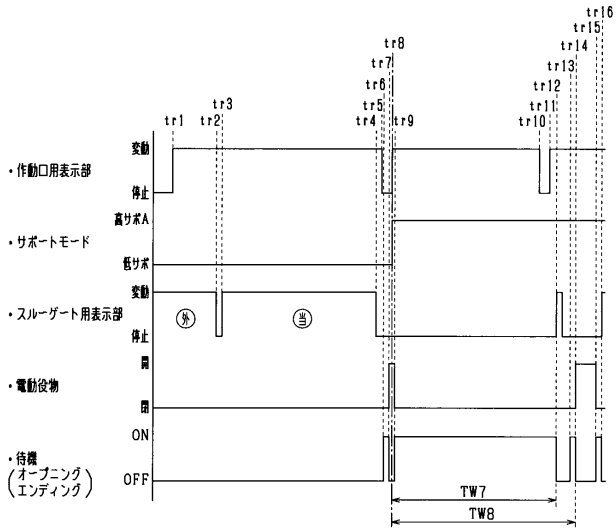
【図１９６】

Fig.196



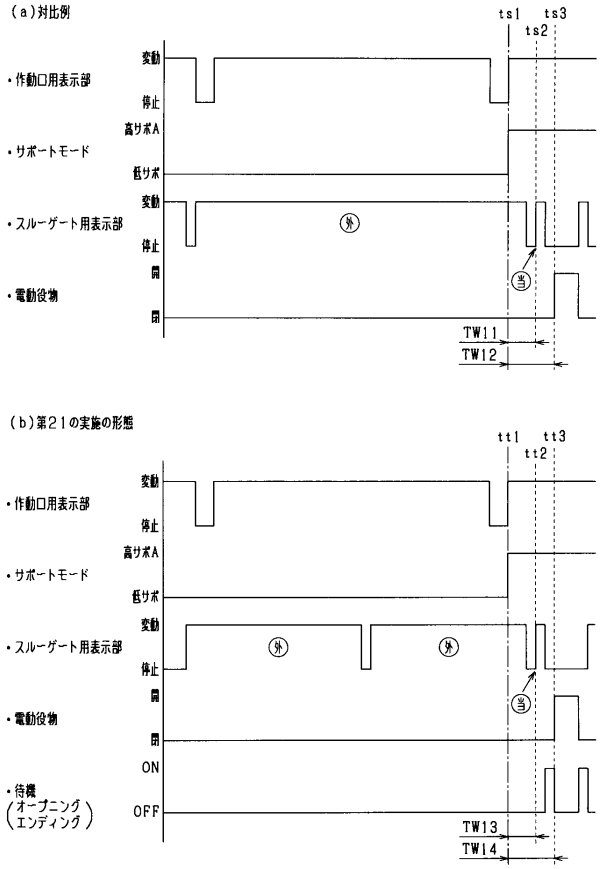
【図１９７】

Fig.197



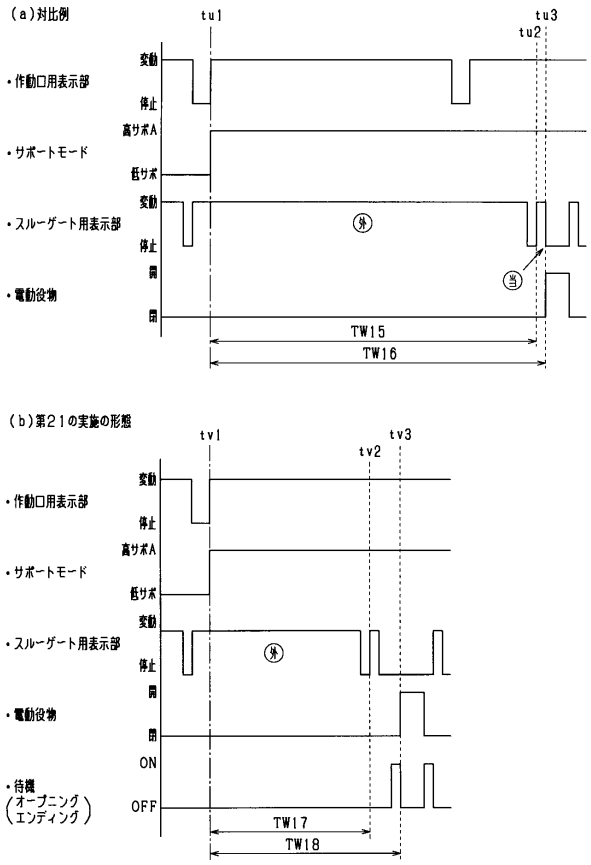
【図１９８】

Fig.198



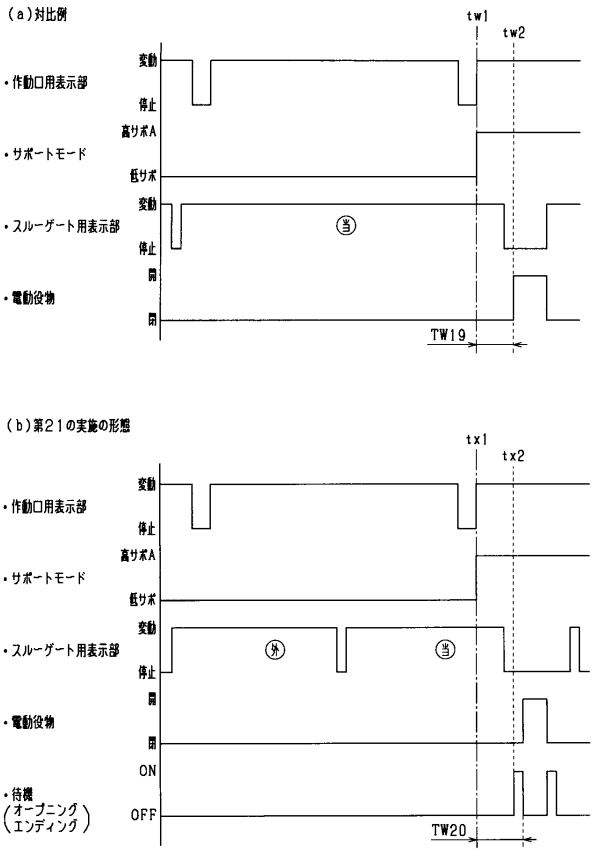
【図１９９】

Fig.199



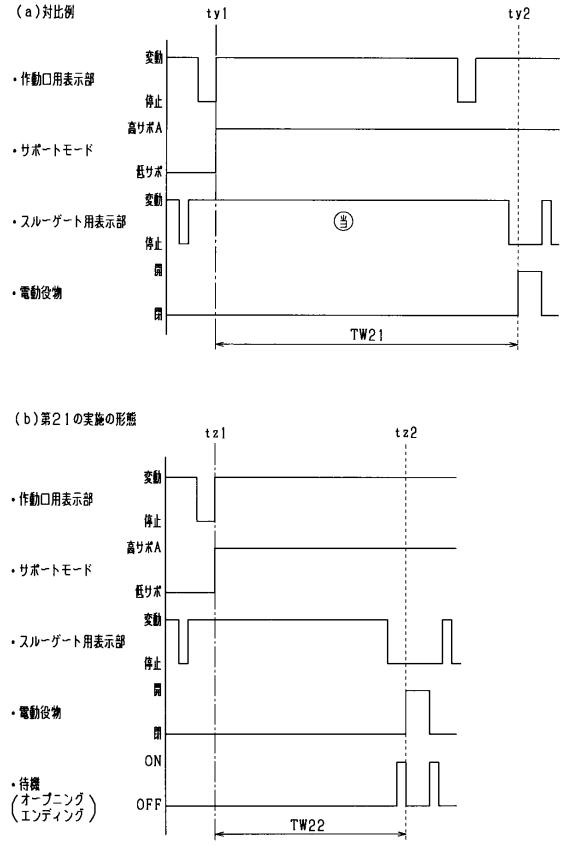
【図２００】

Fig.200



【図２０１】

Fig.201



【図２０２】

Fig.202

開放パターン	オープニング時間	開放時間	エンディング時間
ショート開放	0sec	0.1secX1	15.4sec
ロング開放	0.8sec	2secX2	0.2sec