(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7359110号
(P7359110)

(45)発行日　令和5年10月11日(2023.10.11)

(24)登録日　令和5年10月2日(2023.10.2)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１７
Ａ６３Ｆ　7/02　３１２Ｚ

請求項の数　1　（全320頁）

(21)出願番号　特願2020-152466(P2020-152466)
(22)出願日　令和2年9月11日(2020.9.11)
(65)公開番号　特開2022-46860(P2022-46860A)
(43)公開日　令和4年3月24日(2022.3.24)
審査請求日　令和4年12月21日(2022.12.21)
早期審査対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100111095
弁理士　川口 光男
(72)発明者　石塚 径太
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号 株式会社三洋物産 内
審査官　福田 知喜

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が案内される遊技領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球可能な開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記内部領域へ入球不能な閉状態とに状態変化可能な開閉部材を有した可変入球手段と、
前記内部領域に入球した遊技球が入球可能な特別入球手段と、
前記特別入球手段に所定の入球が発生した場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を付与可能な特別遊技状態付与手段と、を備えた遊技機であって、
前記可変入球手段は、特定領域を通過した遊技球のみが前記内部領域に入球可能に構成され、
本遊技機は、
前記特定領域を通過した遊技球が入球可能な第１契機入球手段と、
前記特定領域を通過した遊技球が入球可能な第２契機入球手段と、
前記特定領域を通過した遊技球が前記第２契機入球手段へ流下可能であり、前記第１契機入球手段へ流下不能な第１ルートと、
前記特定領域を通過した遊技球が前記第１契機入球手段へ流下可能であり、前記第２契機入球手段へ流下不能な第２ルートと、
遊技球の行き先を少なくとも前記第１ルート又は前記第２ルートへ振分け可能なルート

振分け手段と、を備え、
　少なくとも遊技者に有利な有利状態と、該有利状態よりも遊技者に有利でない非有利状態とに状態を変化させることで、前記特別入球手段へ流下可能な所定ルートへ流下した遊技球に対する価値を変化させ得る可変手段によって、前記可変入球手段の内部領域に入球した遊技球に対する価値を変化させ得るよう構成され、
　前記可変手段は、前記第１契機入球手段又は前記第２契機入球手段への遊技球の入球に基づき実行される所定の抽選処理において所定の抽選結果が得られた場合に、所定の切替条件が成立することに基づいて前記有利状態を実行可能に構成され、
　本遊技機において、
　前記特定領域は、遊技球が１球ずつ通過可能かつ１箇所にのみ設けられ、
　前記特定領域へ遊技球を１球ずつ案内可能な球通路が１箇所にのみ設けられ、
　前記特定領域において、所定方向への遊技球の通過を許容する一方で、前記所定方向とは逆方向への遊技球の通過を規制する規制手段が設けられ、
　前記第１契機入球手段及び前記第２契機入球手段へ入球した遊技球が、その後前記特別入球手段へ流下不能に構成され、
　前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、付与する一の遊技価値を決定する種別決定手段を備え、
　前記可変手段によって前記有利状態に制御されて前記特別遊技状態が付与される場合に、遊技者にとって最も有利な所定の種別の前記特別遊技状態が決定されやすい構成となっており、
　少なくとも所定の契機から前記可変手段によって前記有利状態に制御されるまでの期間を可変とし、
　少なくとも前記可変手段によって前記有利状態に制御される場合に、作動待機期間に対応した先行演出を実行可能な演出手段を備え、
　前記球通路を通過しない遊技球が前記特定領域を通過不能に構成され、
　前記第１ルート又は前記第２ルートにおいて、遊技球の流下速度を遅延可能な遅延手段を備えていることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
　従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。
【０００３】
例えば可変入球手段を備え、該可変入球手段の内部領域に入球した遊技球が、該内部領域内に設けられた特別入球手段（Ｖ入賞口）に入球した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開平１１－１９７３１２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
　しかしながら、従来の遊技機においては、遊技が単調になりやすく、さらなる興趣の向上が望まれていた。
【０００６】
　本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、

興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記の目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が案内される遊技領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球可能な開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球が前記内部領域へ入球不能な閉状態とに状態変化可能な開閉部材を有した可変入球手段と、
前記内部領域に入球した遊技球が入球可能な特別入球手段と、
前記特別入球手段に所定の入球が発生した場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を付与可能な特別遊技状態付与手段と、を備えた遊技機であって、
前記可変入球手段は、特定領域を通過した遊技球のみが前記内部領域に入球可能に構成され、
本遊技機は、
前記特定領域を通過した遊技球が入球可能な第１契機入球手段と、
前記特定領域を通過した遊技球が入球可能な第２契機入球手段と、
前記特定領域を通過した遊技球が前記第２契機入球手段へ流下可能であり、前記第１契機入球手段へ流下不能な第１ルートと、
前記特定領域を通過した遊技球が前記第１契機入球手段へ流下可能であり、前記第２契機入球手段へ流下不能な第２ルートと、
遊技球の行き先を少なくとも前記第１ルート又は前記第２ルートへ振分け可能なルート振分け手段と、を備え、
少なくとも遊技者に有利な有利状態と、該有利状態よりも遊技者に有利でない非有利状態とに状態を変化させることで、前記特別入球手段へ流下可能な所定ルートへ流下した遊技球に対する価値を変化させ得る可変手段によって、前記可変入球手段の内部領域に入球した遊技球に対する価値を変化させ得るよう構成され、
前記可変手段は、前記第１契機入球手段又は前記第２契機入球手段への遊技球の入球に基づき実行される所定の抽選処理において所定の抽選結果が得られた場合に、所定の切替条件が成立することに基づいて前記有利状態を実行可能に構成され、
本遊技機において、
前記特定領域は、遊技球が１球ずつ通過可能かつ１箇所にのみ設けられ、
前記特定領域へ遊技球を１球ずつ案内可能な球通路が１箇所にのみ設けられ、
前記特定領域において、所定方向への遊技球の通過を許容する一方で、前記所定方向とは逆方向への遊技球の通過を規制する規制手段が設けられ、
前記第１契機入球手段及び前記第２契機入球手段へ入球した遊技球が、その後前記特別入球手段へ流下不能に構成され、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、付与する一の遊技価値を決定する種別決定手段を備え、
前記可変手段によって前記有利状態に制御されて前記特別遊技状態が付与される場合に、遊技者にとって最も有利な所定の種別の前記特別遊技状態が決定されやすい構成となっており、
少なくとも所定の契機から前記可変手段によって前記有利状態に制御されるまでの期間を可変とし、
少なくとも前記可変手段によって前記有利状態に制御される場合に、作動待機期間に対応した先行演出を実行可能な演出手段を備え、
前記球通路を通過しない遊技球が前記特定領域を通過不能に構成され、
前記第１ルート又は前記第２ルートにおいて、遊技球の流下速度を遅延可能な遅延手段を備えていることをその要旨としている。
【発明の効果】

【０００８】
本発明の遊技機によれば、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】一実施形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図２】パチンコ機を示す斜視図である。
【図３】内枠及び前面枠セットを開放した状態を示す斜視図である。
【図４】内枠および遊技盤等の構成を示す正面図である。
【図５】パチンコ機の構成を示す背面図である。
【図６】内枠及び裏パックユニット等を開放した状態を示す斜視図である。
【図７】パチンコ機の主な電気的構成を示すブロック図である。
【図８】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図９】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１０】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図１１】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１２】ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートである。
【図１３】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１４】当否判定処理を示すフローチャートである。
【図１５】変動時間判定処理を示すフローチャートである。
【図１６】スルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１７】入球カウント処理を示すフローチャートである。
【図１８】特別入賞処理を示すフローチャートである。
【図１９】非特別入賞処理を示すフローチャートである。
【図２０】スペシャルゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２１】種別入球処理を示すフローチャートである。
【図２２】Ｖ入賞大当たり設定処理を示すフローチャートである。
【図２３】第１表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２４】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２５】判別情報設定処理を示すフローチャートである。
【図２６】可変入賞装置制御処理を示すフローチャートである。
【図２７】終了設定処理を示すフローチャートである。
【図２８】羽根部材開閉処理を示すフローチャートである。
【図２９】第２表示制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】始動入賞部制御処理を示すフローチャートである。
【図３１】第３表示制御処理を示すフローチャートである。
【図３２】バイパス機構制御処理を示すフローチャートである。
【図３３】残存球監視処理を示すフローチャートである。
【図３４】受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図３５】払出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図３６】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７】コマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３８】サブ制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
【図３９】保留情報格納処理を示すフローチャートである。
【図４０】中央入賞ユニットの正面図である。
【図４１】（ａ）～（ｃ）は、ルート振分け部材の動作を説明するための説明図である。
【図４２】ルート振分け部材を示す分解斜視図である。
【図４３】回転体ユニットを示す分解斜視図である。
【図４４】（ａ）は、可動役物が収容状態にある回転体ユニットを示す正面図であり、（ｂ）は、可動役物が突出状態にある回転体ユニットを示す正面図である。
【図４５】（ａ）は、収容状態にある可動役物及びその関連構成を示す部分断面模式図で

あり、（ｂ）は、突出状態にある可動役物及びその関連構成を示す部分断面模式図である。
【図４６】別の実施形態に係るルート振分け部材等を説明するための正面図である。
【図４７】別の実施形態に係るルート振分けエリア等を説明するための部分断面正面図である。
【図４８】始動入賞前処理を示すフローチャートである。
【図４９】第４表示制御処理を示すフローチャートである。
【図５０】一実施形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図５１】パチンコ機を示す斜視図である。
【図５２】内枠及び前面枠セットを開放した状態を示す斜視図である。
【図５３】内枠及び遊技盤等の構成を示す正面図である。
【図５４】パチンコ機の構成を示す背面図である。
【図５５】内枠及び裏パックユニット等を開放した状態を示す斜視図である。
【図５６】可変表示装置ユニットの正面図である。
【図５７】可変表示装置ユニットの斜視図である。
【図５８】演出役物ユニットが登場した状態の可変表示装置ユニットの正面図である。
【図５９】パチンコ機の主な電気的構成を示すブロック図である。
【図６０】遊技制御に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図６１】主制御装置によるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６２】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
【図６３】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６４】始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図６５】大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図６６】リーチ判定処理を示すフローチャートである。
【図６７】スルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図６８】遊技状態チェック処理を示すフローチャートである。
【図６９】抽選モードフラグ、サポートモードフラグ、遊技状態特定カウンタ及び遊技状態判定値の対応関係を示す説明図である。
【図７０】第１表示制御処理を示すフローチャートである。
【図７１】変動終了時設定処理を示すフローチャートである。
【図７２】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図７３】可変入賞装置制御処理を示すフローチャートである。
【図７４】第２表示制御処理を示すフローチャートである。
【図７５】開閉役物制御処理を示すフローチャートである。
【図７６】受信割込み処理を示すフローチャートである。
【図７７】払出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図７８】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７９】コマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図８０】サブ制御装置の通常処理を示すフローチャートである。
【図８１】装飾図柄の決定に用いる各種カウンタの概要を示す説明図である。
【図８２】カウンタの更新処理を示すフローチャートである。
【図８３】サブ制御装置のコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図８４】変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図８５】保留表示設定処理を示すフローチャートである。
【図８６】大当たり種別を説明するための図である。
【図８７】第１大当たり種別判定テーブルの構成を示す図である。
【図８８】第２大当たり種別判定テーブルの構成を示す図である。
【図８９】（ａ）は、確変大当たり時・変動パターンテーブルの格納構成を示す図であり、（ｂ）は、完全外れ時・変動パターンテーブルの格納構成を示す図である。
【図９０】通常状態の確変大当たり時・変動パターンテーブルの構成を示す図である。
【図９１】開閉パターン制御テーブルの構成を示す図である。

【図９２】通常状態における装飾図柄表示装置の表示態様の一例を示す模式図である。
【図９３】大当たり発生時における装飾図柄表示装置の表示態様の一例を示す模式図である。
【図９４】チャンスモード中における装飾図柄表示装置の表示態様の一例を示す模式図である。
【図９５】ゴールドモード中における装飾図柄表示装置の表示態様の一例を示す模式図である。
【図９６】ルーレット演出中における装飾図柄表示装置の表示態様の一例を示す模式図である。
【図９７】保留表示変更処理が行われた場合における装飾図柄表示装置の表示態様の一例を示す模式図である。
【図９８】役物演出設定処理の一部を示すフローチャートである。
【図９９】役物演出設定処理の一部であって、図９８の続きを示すフローチャートである。
【図１００】（ａ）は、「終了」時・役物演出パターン決定テーブルの構成を示す図であり、（ｂ）は、「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブルの構成を示す図である。
【図１０１】縮径状態にある上回転体等を示す正面図である。
【図１０２】縮径状態にある上回転体の一部等を示す背面図である。
【図１０３】拡径状態にある上回転体等を示す正面図である。
【図１０４】拡径状態にある上回転体の一部等を示す背面図である。
【図１０５】図１０１のＫ－Ｋ線断面図である。
【図１０６】下可動役物の一部（左右両下回転体等）を示す正面図である。
【図１０７】下可動役物の一部（左右両下回転体等）を示す側面図である。
【図１０８】上回転体を用いた演出の一態様例を示す模式図である。
【図１０９】第１発展演出パターンに係る上回転体及び左右の下回転体の停止状態（拡大表示なし停止状態）の一態様例を示す模式図である。
【図１１０】第２発展演出パターンに係る上回転体及び左右の下回転体の停止状態（弱・ＳＭＡＬＬ拡大停止状態）の一態様例を示す模式図である。
【図１１１】第３発展演出パターンに係る上回転体及び左右の下回転体の停止状態（強・ＳＭＡＬＬ拡大停止状態）の一態様例を示す模式図である。
【図１１２】第４発展演出パターンに係る上回転体及び左右の下回転体の停止状態（弱・ＢＩＧ拡大停止状態）の一態様例を示す模式図である。
【図１１３】第５発展演出パターンに係る上回転体及び左右の下回転体の停止状態（強・ＢＩＧ拡大停止状態）の一態様例を示す模式図である。
【図１１４】別の実施形態に係る回転体を示す模式図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
〔第１実施形態〕
以下、遊技機としてのパチンコ機の一実施形態を図面に基づいて詳細に説明する。図３等に示すように、パチンコ機１０は、その外郭を構成する外枠１１を備えており、この外枠１１の一側部に内枠１２が開閉可能に支持されている。但し、図３では便宜上、遊技盤３０面上に配設される釘や役物、前面枠セット１４に取付けられるガラスユニット１３７等を省略して示している。
【００１１】
外枠１１は、図６等に示すように、上辺枠構成部１１ａ及び下辺枠構成部１１ｂが木製の板材により構成され、左辺枠構成部１１ｃ及び右辺枠構成部１１ｄがアルミニウム合金製の押出成形材により構成され、これら各枠構成部１１ａ～１１ｄがネジ等の離脱可能な締結具により全体として矩形枠状に組み付けられている。
【００１２】
左辺枠構成部１１ｃの上下端部には、それぞれ上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２が取着されている（図１参照）。該上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２にて、内枠１２の上下部が回動

可能に支持されており、これにより内枠１２が開閉可能となる。そして、外枠１１の内側に形成される空間部に内枠１２等が収容される。

【００１３】

また、右辺枠構成部１１ｄには、その幅方向後端部近傍から外枠１１内側へ向け突出した延出壁部８３が形成されている。延出壁部８３は、内枠１２の右側部背面側に設けられる施錠装置６００（図６参照）に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆っている（図５参照）。

【００１４】

加えて、図３に示すように、延出壁部８３の前面側には、施錠装置６００の係止部材が係止される上下一対の受部８４，８５が設けられている。また、下側の受部８５には、後述する内枠開放検知スイッチ９２に当接する押圧部８６が、外枠１１内側に向けて突設されている。

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

図１，２に示すように、前面枠セット１４の前面側には、その下部中央において球受皿としての下皿１５が設けられており、排出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能になっている。また、下皿１５の手前側には、下皿１５内から遊技球を排出するための球抜きレバー２５が設けられている。

【００２０】

下皿１５の左方には、演出ボタン１２５が設けられている。遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作することで、後述する演出表示装置４２等において所定の演出が行われたり、演出内容が変更されたりする。

【００２１】

下皿１５の右方には、手前側に突出した遊技球発射ハンドル（以下、単に「ハンドル」という。）１８が設けられている。ハンドル１８には、図示しないタッチセンサや、ハンドル１８の操作部の操作量を検出するための図示しない操作量検出手段（可変抵抗器）などが設けられている。

【００２２】

そして、ハンドル１８が右回りに回動操作されると、回動操作量に応じた強さで、後述する発射手段としての発射装置６０によって遊技球が発射される。また、ハンドル１８には、ハンドル１８を握った右手の親指で押圧操作可能な発射禁止ボタン１８ａが設けられている。該発射禁止ボタン１８ａを押圧した状態においては、ハンドル１８を握っていた

としても、発射装置６０による遊技球の発射が禁止される。このため、遊技球の発射を禁止しつつハンドル１８の回動操作を行ったり、ハンドル１８を握った状態で、一時的に遊技球の発射を止めたりすることができる。

【００２３】

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

【００２４】

上皿１９には球貸しボタン１２１と返却ボタン１２２が設けられている。これにより、遊技ホール等において、パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード等を投入した状態で球貸しボタン１２１が操作されると、その操作に応じて貸出球が上皿１９に供給される。一方、返却ボタン１２２は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。但し、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では球貸しボタン１２１及び返却ボタン１２２は不要である。

【００２５】

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

【００２６】

また、前面枠セット１４の前面にはその周囲に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、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・点滅といった発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。

【００２７】

例えば、窓部１０１の周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した環状電飾部１０２が設けられている。また、該環状電飾部１０２の両側部には、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０４が設けられている。尚、環状電飾部１０２のうち各エラー表示ランプ１０４の上方部位には、前面枠セット１４の背面に設けられるスピーカＳＰ（図３参照）に対応して細かな透孔が多数形成されている。

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

次に、内枠１２について図４等を参照して詳しく説明する。内枠１２（樹脂ベース３８）の前面下部、すなわち窓孔３９（遊技盤３０）の下方位置には、発射装置６０及び該発

射装置６０より発射された直後の遊技球を案内する発射レール６１が取付けられている。本実施形態では、発射装置６０としてソレノイド式発射装置を採用している。

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

一方、前面枠セット１４を閉じた状態では、下皿連通路７１の入口側後端部によってシャッタ６８が押し開けられるようになっている。そして、前面枠セット１４の閉状態においては、下皿連通路７１及び上皿連通路７３の入口部（球流入部）と払出通路６７とが所定距離だけ離間した状態で隣接し、両者間の隙間を遊技球が通過可能となっている。これにより、上皿１９及び上皿連通路７３が遊技球で満杯となると、払出される遊技球が下皿連通路７１側に流れ、下皿連通路７１を通って下皿１５に払出されることとなる。

【００３７】

上述した通り、内枠１２（樹脂ベース３８）には、窓孔３９の後側において遊技盤３０が装着されている。遊技盤３０は、その周縁部が内枠１２（樹脂ベース３８）の裏側に当接した状態で取着されている。従って、遊技領域となる遊技盤３０の前面部の略中央部分が樹脂ベース３８の窓孔３９を通じて内枠１２の前面側に露出した状態となっている。

【００３８】

ここで、遊技盤３０の構成について図４を参照して詳しく説明する。遊技盤３０には、内レール構成部５１と外レール構成部５２とからなり、発射装置６０から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内するレール５０が取付けられている。レール５０を球通路としてもよい。これにより、ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は発射レール６１及びレール５０を通じて、遊技盤３０とガラスユニット１３７との間に形成される遊技領域内に案内される。

【００３９】

内レール構成部５１の先端部分（図４の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、レール５０から遊技領域へと案内された遊技球が再度レール５０内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、外レール構成部５２の略先端部（図４の右上部）には、返しゴム５４が取着されている。所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム５４に当たって例えば遊技盤３０の略中央部側へ戻されることとなる。

【００４０】

本実施形態では、外レール構成部５２が遊技盤３０の右上部で途絶え、内レール構成部５１が遊技盤３０の右下部で途絶えている。このため、遊技領域は、レール５０及び樹脂ベース３８の窓孔３９の内周面により画定される。但し、発射装置６０にて打出された遊技球が規制手段としての戻り球防止部材５３を通過するまでは、レール５０を逆流する場

合があるため、内外レール構成部５１，５２の並行部分は遊技領域から除かれる。
【００４１】
　また、内枠１２に設けられた発射レール６１とレール５０（外レール構成部５２）との間には所定間隔の隙間があり、球通路ユニット７０には、前記隙間より落下した遊技球を下皿１５へと案内するファール球通路７２が形成されている。戻り球防止部材５３が配置された領域を特定領域としてもよい。仮に、発射装置６０から発射された遊技球が戻り球防止部材５３まで至らずファール球としてレール５０を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路７２を介して下皿１５に排出される。
【００４２】
　また、遊技盤３０には、一般入賞部３１、可変入賞装置３２、始動入球手段としての始動入賞部３３（具体的には、第１始動入賞部３３ａ及び第２始動入賞部３３ｂ）、スルーゲート３４、可変入球手段としての中央入賞ユニット３７等がルータ加工によって形成された貫通孔に配設され、遊技盤３０前面側から取付けられている。
【００４３】
　さらに、遊技盤３０には、一般入賞部３１等の各種入球手段に対応して、該各種入球手段へ入球した遊技球を検知する入球検知スイッチ（入球検知手段）が設けられている。
【００４４】
　具体的には、図４に示すように、一般入賞部３１に対応する位置には一般入賞スイッチ２２１が設けられ、可変入賞装置３２に対応する位置にはカウントスイッチ２２３が設けられ、第１始動入賞部３３ａに対応する位置には第１始動入賞スイッチ２２４ａが設けられ、第２始動入賞部３３ｂに対応する位置には第２始動入賞スイッチ２２４ｂが設けられ、スルーゲート３４に対応する位置にはスルーゲートスイッチ２２５が設けられている。
【００４５】
　周知の通り一般入賞部３１、可変入賞装置３２、始動入賞部３３等の各種入賞手段に遊技球が入球（入賞）すると、各種検知スイッチにより検知され、上皿１９又は下皿１５へ所定数の賞球（遊技球）が払い出される。例えば始動入賞部３３へ入球があった場合には３個、一般入賞部３１へ入球があった場合には５個、可変入賞装置３２へ入球があった場合には１０個の賞球が払い出される。
【００４６】
　その他に、遊技盤３０にはアウト口３６が設けられており、一般入賞部３１等の各種入賞手段に入賞しなかった遊技球は、このアウト口３６を通って遊技領域外へと排出される。また、遊技盤３０には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。
【００４７】
　ここで、中央入賞ユニット３７の構成について図４、及び、図４０～図４５等を参照して詳しく説明する。
【００４８】
　中央入賞ユニット３７は、遊技領域（遊技盤３０）の略中央部に配設されている。中央入賞ユニット３７は、遊技領域を流下する遊技球が入球可能な内部領域４０１を形成するハウジング（センターフレーム）４００と、該ハウジング４００の前面側開口部に取付けられた前面パネル４０２とを備えている。前面パネル４０２は透明部材により構成されており、該前面パネル４０２を介して内部領域４０１が視認可能となっている。
【００４９】
　ハウジング４００の上部には、遊技領域を流下する遊技球が内部領域４０１へ入球する入口部となる左右一対の入球開口部４０３が形成されている。また、中央入賞ユニット３７には、入球開口部４０３を開閉するための左右一対の羽根部材４０４と、該羽根部材４０４を動作させるための羽根用ソレノイド４０５（図７参照）とが設けられている。「羽根部材４０４」が本実施形態における「開閉部材」を構成する。
【００５０】
　各羽根部材４０４は、それぞれ対応する入球開口部４０３を閉鎖する閉位置と、開放す

る開位置との間を回動変位可能に設けられている。羽根部材４０４が閉位置に変位して、入球開口部４０３が閉鎖された場合には、中央入賞ユニット３７が閉状態となり、遊技球が内部領域４０１へ進入不能（入球不能）となる。一方、羽根部材４０４が開位置へと変位して、入球開口部４０３が開放された場合には、中央入賞ユニット３７が開状態となり、遊技球が内部領域４０１へ進入可能（入球可能）となる。

【００５１】

尚、詳しくは後述するが、羽根部材４０４は、始動入賞部３３（第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂ）へ入球があり、かつ、該入球に基づく当否抽選にて小当たり当選した場合に、所定時間だけ開状態となる。つまり、始動入賞部３３（第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂ）への入球に基づく当否抽選にて小当たり当選した場合が本実施形態における所定の始動条件（開放契機）が成立した場合に相当する。また、本実施形態では、左右一対の羽根部材４０４は互いに同期して動作するように構成されており、一方が開位置となる場合には他方も開位置となり、一方が閉位置となる場合には他方も閉位置となる。

【００５２】

一方、内部領域４０１は、入球開口部４０３から入球した遊技球が最初に案内されるルート振分けエリア４０６と、その下方位置に設けられた当否抽選エリア４０７と、さらにその下方位置に設けられた種別抽選領域としての種別抽選エリア４０８と、当否抽選エリア４０７の右方位置に設けられた役物作動抽選エリア４０９とに分かれている。

【００５３】

まずルート振分けエリア４０６について図４０～図４２等を参照して詳しく説明する。ルート振分けエリア４０６には、入球開口部４０３から内部領域４０１内に入球した遊技球を一旦ハウジング４００の上部後壁部４００ａ裏側へと案内しつつ該ルート振分けエリア４０６の左右方向中央部へ案内する導入通路６０１と、該ルート振分けエリア４０６の左右方向中央部に開口した導入通路６０１の出口部６０１ａから導出される遊技球を下方へ落下させる落下通路６０２と、該落下通路６０２の下部に設けられたルート振分け手段としてのルート振分け部材６０３と、該ルート振分け部材６０３の左方位置に設けられ、遊技球を上記当否抽選エリア４０７へ案内可能な通常案内通路６０４と、ルート振分け部材６０３の右方位置に設けられ、遊技球を上記役物作動抽選エリア４０９へ案内可能な特別案内通路（スペシャル通路）６０５とを備えている。

【００５４】

本実施形態では、上記通常案内通路６０４等により「第１ルート」が構成され、特別案内通路６０５等により「第２ルート」が構成される。

【００５５】

導入通路６０１の左右一対の入口部６０１ｂには、それぞれ入球開口部４０３から入球した遊技球の通過を検知する所定検知手段としての内部入球検知スイッチ４３７が設けられている。

【００５６】

本実施形態では、左側の入球開口部４０３に入球した遊技球は必ず左側の入口部６０１ｂを通過し、右側の入球開口部４０３に入球した遊技球は必ず右側の入口部６０１ｂを通過する構成となっており、内部領域４０１に入球した遊技球は左右いずれかの内部入球検知スイッチ４３７によって必ず検知されるようになっている。

【００５７】

また、本実施形態では、内部入球検知スイッチ４３７によって遊技球が検知された場合には所定個数（例えば１０個）の賞球が払い出される。

【００５８】

図４２に示すように、ルート振分け部材６０３は、前後方向に延びる軸孔６１１ａを有した筒状の軸部６１１と、該軸部６１１から上方に向けて突出する中央片部６１３と、軸部６１１から左方に向けて突出する左片部６１４と、該軸部６１１から右方に向けて突出する右片部６１５とを備えている。

【００５９】
軸部６１１の軸孔６１１ａには軸ピン６１０が挿通されている。軸ピン６１０は、落下通路６０２の背面側を画定する上部後壁部４００ａにその後端部が支持され、落下通路６０２の前面側を画定する前面パネル４０２（軸受孔４０２ａ）にその前端部が支持されている。これにより、ルート振分け部材６０３は、軸ピン６１０を中心として回動可能に軸支された状態となっている。
【００６０】
また、ルート振分け部材６０３の下方位置には、正面視略三角形状の突起部６１７が形成されている。そして、通常時には、図４１（ａ）に示すように、ルート振分け部材６０３は、図示しない錘やコイルばね等の付勢手段（維持手段）により、中央片部６１３が左右方向中央位置（軸ピン６１０の位置）よりも右側に傾き、かつ、右片部６１５が水平方向よりも下方へ傾き、突起部６１７の右傾斜面に付勢された右傾斜状態で維持されている。
【００６１】
かかる右傾斜状態においては、中央片部６１３の先端部６１３ａが落下通路６０２の右側壁部６０２ａに当接又は近接した状態となり、落下通路６０２を落下してくる遊技球が右側の特別案内通路６０５へ流下不能な状態となると共に、左側の通常案内通路６０４へ流下可能な状態となる。
【００６２】
つまり、ルート振分け部材６０３が右傾斜状態にある通常時においては、ルート振分け部材６０３によって特別案内通路６０５が閉状態となる一方、通常案内通路６０４が開状態となり、落下通路６０２を落下してくる遊技球が、ルート振分け部材６０３の中央片部６１３の左側面及び左片部６１４の上面により構成される左側案内面に沿って、左側の通常案内通路６０４へ導かれることとなる。
【００６３】
これに伴い、ルート振分け部材６０３は、左片部６１４に接触する遊技球から受ける力によって、上記付勢手段の付勢力に抗して反時計回り方向に回動する〔図４１（ｂ）参照〕。
【００６４】
これにより、所定時間、ルート振分け部材６０３は、中央片部６１３が左右方向中央位置（軸ピン６１０の位置）よりも左側に傾き、かつ、左片部６１４が水平方向よりも下方へ傾き、突起部６１７の左傾斜面に付勢された左傾斜状態となる。
【００６５】
かかる左傾斜状態においては、中央片部６１３の先端部６１３ａが落下通路６０２の左側壁部６０２ｂに当接又は近接した状態となり、落下通路６０２を落下してくる遊技球が左側の通常案内通路６０４へ流下不能な状態となると共に、右側の特別案内通路６０５へ流下可能な状態となる。
【００６６】
つまり、ルート振分け部材６０３が左傾斜状態にある所定時間の間は、ルート振分け部材６０３によって通常案内通路６０４が閉状態となる一方、特別案内通路６０５が開状態となる。これにより、このタイミングで落下通路６０２を落下してくる遊技球（例えば図４１に示すように、通常案内通路６０４へ案内される第１の遊技球Ｂ１に連続して落下してきている第２の遊技球Ｂ２）があれば、該遊技球がルート振分け部材６０３の中央片部６１３の右側面及び右片部６１５の上面により構成される右側案内面に沿って、右側の特別案内通路６０５へ導かれることとなる。
【００６７】
一旦、左傾斜状態となったルート振分け部材６０３は、上記付勢手段の付勢力により（右側の特別案内通路６０５へ遊技球が案内された場合には、右片部６１５に接触する遊技球から受ける力も加わり）時計回り方向に回動し、通常時の右傾斜状態に戻る〔図４１（ｃ）参照〕。
【００６８】

本実施形態では、ルート振分け部材６０３が第１姿勢である右傾斜姿勢にある状態が第１状態に相当し、ルート振分け部材６０３が第２姿勢である左傾斜姿勢にある状態が第２状態に相当する。また、本実施形態では、前記第１状態や前記第２状態など、ルート振分け部材６０３が通常案内通路６０４等よりなる第１ルートや、特別案内通路６０５等よりなる第２ルートなどへ遊技球を流下可能な状態が特定状態を構成する。勿論、特定状態は、これらに限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。

【００６９】

次に役物作動抽選エリア４０９の構成について詳しく説明する。図４０に示すように、役物作動抽選エリア４０９には、特別案内通路６０５によって導かれる遊技球が入球（通過）可能なスペシャルゲート６５０が設けられている。特別案内通路６０５及びスペシャルゲート６５０の通路幅は、遊技球が１球ずつ通過可能な幅に設定されている。また、スペシャルゲート６５０を通過した遊技球は、図示しない排出通路を介して内部領域４０１外（遊技盤３０背面側）へ排出される。「スペシャルゲート６５０」が本実施形態における「契機入球手段」を構成する。

【００７０】

スペシャルゲート６５０には、ここを通過する遊技球を検知するスペシャルゲートスイッチ６５１が設けられている。「スペシャルゲートスイッチ６５１」が本実施形態における「契機入球検知手段」を構成する。

【００７１】

このスペシャルゲートスイッチ６５１にて遊技球が検知された場合には、後述する可動役物７２２を作動させるか否かを決める作動アシスト抽選が行われる。そして、作動アシスト抽選にて当選した場合には、可動役物７２２が所定時間だけ作動する。可動役物７２２の構成及び動作態様についての詳細は後述する。

【００７２】

尚、本実施形態では、スペシャルゲートスイッチ６５１によって遊技球が検知されても、賞球が払い出されない構成（賞球数０個）となっている。これに限らず、スペシャルゲートスイッチ６５１によって遊技球が検知された場合に、所定個数の賞球が払出される構成としてもよい。

【００７３】

次に当否抽選エリア４０７の構成について詳しく説明する。当否抽選エリア４０７には、当否振分け手段としての回転体ユニット４１０が設けられている。回転体ユニット４１０は、ルート振分けエリア４０６から通常案内通路６０４を介して導かれる遊技球の行き先を、種別抽選エリア４０８又は内部領域４０１外のいずれかに振分ける機能を有する。尚、通常案内通路６０４の通路幅は、遊技球が１球ずつ通過可能な幅に設定されている。

【００７４】

図４３，図４４に示すように、回転体ユニット４１０は、ベース部となるユニットベース４１１と、該ユニットベース４１１に対し、その上面側を覆うように取付けられるユニットカバー４１２とを備えている。

【００７５】

ユニットベース４１１には、その上面側に突出形成された設置台４１３上に略円盤状の回転体４１４が取付けられると共に、該回転体４１４を回転駆動させるための回転体モータ４１５が取付けられている。一方、ユニットベース４１１の下面側には、回転体モータ４１５の駆動力を回転体４１４に伝達するための歯車機構（図示略）などが設けられている。

【００７６】

回転体４１４は、その上面部が前面側斜め上方を向くように、回転軸が鉛直方向に対し傾斜するように設置されている。回転体モータ４１５はステッピングモータにより構成され、主制御装置２６１から出力されるパルス信号により駆動制御される。かかる構成の下、回転体４１４は、常時一定方向（本実施形態では反時計回り方向）に一定周期で回転するよう構成されている。

【００７７】
回転体４１４には、その外周縁部３箇所に、それぞれ遊技球を１球ずつ受入れ可能なポケット部４１６が形成されている。該３個のポケット部４１６は、１つの特別ポケット部４１６ａと、その他（２つ）の非特別ポケット部４１６ｂとに区別される。
【００７８】
非特別ポケット部４１６ｂは、回転体４１４の外周側及び上方に開口するとともに底壁部４１７を有している。かかる底壁部４１７の上面は回転体４１４の外周側に向けて下方傾斜している。
【００７９】
一方、特別ポケット部４１６ａは回転体４１４の外周側、上方及び下方に開口しており、前記非特別ポケット部４１６ｂのような底壁部４１７は存在しない。加えて、特別ポケット部４１６ａの周辺部は、その他の部位とは異なる着色の施された樹脂材料で構成されている。これにより、遊技者が特別ポケット部４１６ａと非特別ポケット部４１６ｂと区別し易くなっている。
【００８０】
ユニットカバー４１２は、回転体４１４を囲むように配置される略円筒状の筒壁部４３１と、該筒壁部４３１の周囲から外周側に延出するように形成されたステージ部４３２とを備えている。
【００８１】
筒壁部４３１の上縁部は、ステージ部４３２の上面から上方に突出しており、その前側には、筒壁部４３１の内周側と外周側とを連通させるゲート部４３５が設けられている。
【００８２】
また、ステージ部４３２の上面は、遊技球が転動可能に構成されている。ステージ部４３２は、ゲート部４３５よりも後方に位置する部位が前方かつ筒壁部４３１側に向けて下方傾斜し、ゲート部４３５の前方に位置する部位が後方（ゲート部４３５側）に向けて下方傾斜している。
【００８３】
これにより、当否抽選エリア４０７の背面側を画定するハウジング４００の中部後壁部４００ｂに開口した通常案内通路６０４の出口部６０４ａから導出され、ステージ部４３２の後側に案内された遊技球は、回転体４１４側への動きを筒壁部４３１によって規制されつつ、ステージ部４３２上を時計回り又は反時計回りに手前側へ転動し、ゲート部４３５の前方で複数回左右に揺動する等してから、該ゲート部４３５と、回転体４１４のポケット部４１６（特別ポケット部４１６ａ又は非特別ポケット部４１６ｂ）との相対位置が合致したときに、該ポケット部４１６内に進入することとなる。
【００８４】
さらに、ユニットベース４１１には、回転体４１４の特別ポケット部４１６ａに収容された遊技球を種別抽選エリア４０８へ案内するための第１Ｖ入賞通路４２７と、非特別ポケット部４１６ｂに収容された遊技球を内部領域４０１外へ排出するためのアウト通路４２８とが設けられている。
【００８５】
第１Ｖ入賞通路４２７は、回転体４１４の回転方向（反時計回り方向）に対しゲート部４３５よりもやや下流側、すなわちゲート部４３５の右方位置に形成されている。一方、アウト通路４２８は、第１Ｖ入賞通路４２７よりもさらに下流側、すなわち第１Ｖ入賞通路４２７の右奥方位置に形成されている。
【００８６】
また、第１Ｖ入賞通路４２７の入口側は、設置台４１３の上面に開口しており、その上方を回転体４１４のポケット部４１６が通過可能に構成されている。そして、ゲート部４３５を介して回転体４１４の特別ポケット部４１６ａに入球した遊技球は、回転体４１４の回転に伴って、該特別ポケット部４１６ａと第１Ｖ入賞通路４２７の入口部との位置が合致した際に、特別ポケット部４１６ａから下方に落下して第１Ｖ入賞通路４２７へ入球

する。尚、第１Ｖ入賞通路４２７に対応する位置においては、ステージ部４３２の裏面より下方に突出した筒壁部４３１により、回転体４１４の側面側からの遊技球の脱落が規制されている。

【００８７】

一方、ゲート部４３５を介して遊技球が回転体４１４の非特別ポケット部４１６ｂに入球した場合、回転体４１４の回転に伴って、該非特別ポケット部４１６ｂと第１Ｖ入賞通路４２７の入口部との位置が合致したとしても、非特別ポケット部４１６ｂに設けられた底壁部４１７によって、非特別ポケット部４１６ｂに収容されている遊技球が第１Ｖ入賞通路４２７に落下（入球）しないようになっている。

【００８８】

また、アウト通路４２８に対応する位置においては、筒壁部４３１の下縁部に切欠き部４３１ａが形成されている。これにより、回転体４１４がさらに回転して、遊技球が収容された非特別ポケット部４１６ｂとアウト通路４２８との位置が合致すると、非特別ポケット部４１６ｂに収容されていた遊技球は、底壁部４１７の傾斜によって、回転体４１４の外周側へ移動し、筒壁部４３１の切欠き部４３１ａを介してアウト通路４２８に落下（入球）することとなる。

【００８９】

尚、ハウジング４００には、第１Ｖ入賞通路４２７の出口部に接続される接続通路４２９が形成されており、該接続通路４２９により第１Ｖ入賞通路４２７と種別抽選エリア４０８とが連通状態となる。

【００９０】

また、第１Ｖ入賞通路４２７には、ここを通過する遊技球を検知する特別入球検知手段としての第１特別入球検知スイッチ４６１が設けられている。そして、第１Ｖ入賞通路４２７に遊技球が入球し、該遊技球が第１特別入球検知スイッチ４６１に検知されることによって、大当たり状態（特別遊技状態）を発生させる権利が付与されることとなる。従って、「第１Ｖ入賞通路４２７」が本実施形態における「特別入球手段」を構成する。

【００９１】

第１Ｖ入賞通路４２７に遊技球が入球して発生する大当たりにおいては、可変入賞装置３２の大入賞口開閉部材３２ａが閉状態から開状態へ切換えられた後、規定時間の３０秒が経過すること又は可変入賞装置３２に規定個数の８個の遊技球が入賞することを条件に閉状態となるまでの一開閉動作を１回の特賞状態として、これが所定回数（所定ラウンド）繰り返し行われる。

【００９２】

本実施形態では、大当たり状態の種別として、上記特賞状態（ラウンド）が３回繰り返される「３ラウンド大当たり」と、上記特賞状態（ラウンド）が７回繰り返される「７ラウンド大当たり」と、上記特賞状態（ラウンド）が１５回繰り返される「１５ラウンド大当たり」とが設定されている。

【００９３】

但し、詳しくは後述するが、本実施形態では、第１特別入球検知スイッチ４６１による入球検知が行われた場合に、即座に大当たり状態が開始されるのではなく、種別抽選エリア４０８で大当たり状態の種別が決定された後、大当たり状態が開始されるように構成されている。

【００９４】

上記のとおり、本実施形態では、回転体４１４の特別ポケット部４１６ａに入球し、第１Ｖ入賞通路４２７を通過することで第１特別入球検知スイッチ４６１に検知された遊技球が、種別抽選エリア４０８に案内されることとなる。

【００９５】

一方、アウト通路４２８には、ここを通過し内部領域４０１外に排出される遊技球を検知する非特別入球検知スイッチ４６２が設けられている。

【００９６】

また、筒壁部４３１の上縁部のうち、第１Ｖ入賞通路４２７及びアウト通路４２８の入口部上方を含む周方向所定区間には、筒壁部４３１の内周側に向け延出するように形成された張出し部４４０が設けられている。

【００９７】

張出し部４４０は、その下方に位置する各ポケット部４１６の一部（回転体４１４の径方向半分程度の領域）を上方から覆うように構成されている。これにより、所定のポケット部４１６に入球した遊技球の上側に、さらに別の遊技球が乗り上げ、そのまま上下に重なった２つの遊技球が第１Ｖ入賞通路４２７或いはアウト通路４２８に対して連続で入球する、又は、何かしらの事情で遊技球が筒壁部４３１を飛び越えて、第１Ｖ入賞通路４２７及びアウト通路４２８と合致した位置にあるポケット部４１６に直接入球するといった事態を回避することができる。

【００９８】

また、図４３～図４５に示すように、回転体ユニット４１０の後部には、バイパス機構部７２１が設けられている。バイパス機構部７２１は、ステージ部４３２の最上流部に開口形成された開口収容部４３３に組付けられた可動体（可動部材）としての可動役物７２２と、該可動役物７２２を動作させる可動部材駆動手段としての可動役物用ソレノイド７２５とを備えている。可動役物用ソレノイド７２５は、可動体制御手段を構成する主制御装置２６１により駆動制御される。

【００９９】

可動役物７２２は、上下方向にスライド（昇降）変位可能に組付けられている。そして、可動役物用ソレノイド７２５が非励磁状態となっている通常時において、可動役物７２２は、ほぼ全体が開口収容部４３３内に収容され、その上面がステージ部４３２の上面と略連続した状態となっている〔図４４（ａ）、図４５（ａ）参照〕。かかる可動役物７２２の収容状態が本実施形態における非有利状態に相当する。

【０１００】

一方、可動役物用ソレノイド７２５が励磁され、バイパス機構部７２１が作動状態となると、可動役物７２２は上昇し、その一部がステージ部４３２の上面より上方へ突出した突出状態となる〔図４４（ｂ），図４５（ｂ）参照〕。かかる可動役物７２２の動作が本実施形態における所定動作に相当し、可動役物７２２の作動状態が本実施形態における有利状態に相当する。

【０１０１】

可動役物７２２の上面には、その左右方向略中央部から左方に向けて緩やかに下方傾斜する左傾斜部７２７と、その左右方向略中央部から右方に向けて緩やかに下方傾斜する右傾斜部７２８とが形成されている。

【０１０２】

そして、可動役物７２２のほぼ全体が開口収容部４３３内に収容された通常時においては、可動役物７２２の上方位置においてハウジング４００の中部後壁部４００ｂに開口した通常案内通路６０４の出口部６０４ａから導出された遊技球が、可動役物７２２上面の左傾斜部７２７又は右傾斜部７２８によって、ステージ部４３２の左方又は右方へ案内されることとなる。

【０１０３】

また、図４５（ａ），（ｂ）に示すように、可動役物７２２の内部には、第２Ｖ入賞通路７３０が設けられている。第２Ｖ入賞通路７３０の通路幅は、遊技球を１球ずつ通過可能な幅に設定されている。

【０１０４】

そして、可動役物７２２がステージ部４３２より突出した突出状態となると、該可動役物７２２が通常案内通路６０４の出口部６０４ａの前方を塞ぎ、第２Ｖ入賞通路７３０の入口部７３０ａと通常案内通路６０４の出口部６０４ａとが相対向した状態となる〔図４４（ｂ），図４５（ｂ）参照〕。これにより、通常案内通路６０４から第２Ｖ入賞通路７３０へ遊技球が進入可能となり、両通路６０４，７３０は連通状態となる。

【０１０５】
　また、可動役物７２２がステージ部４３２より突出した突出状態において、第２Ｖ入賞通路７３０の出口部７３０ｂは、ハウジング４００の中部後壁部４００ｂ裏側に形成されたバイパス通路７３７の入口部７３７ａと相対向した状態となる。これにより、第２Ｖ入賞通路７３０からバイパス通路７３７へ遊技球が進入可能となり、両通路７３０，７３７は連通状態となる。
【０１０６】
　つまり、可動役物７２２がステージ部４３２より突出した突出状態となると、第２Ｖ入賞通路７３０を介して、通常案内通路６０４とバイパス通路７３７は、遊技球が通過可能な連通状態となる。
【０１０７】
　バイパス通路７３７の通路幅は、遊技球を１球ずつ通過可能な幅に設定されている。また、バイパス通路７３７の出口部７３７ｂは、１５Ｒ入球口７３１の上方位置において、種別抽選エリア４０８の背面側を画定するハウジング４００の下部後壁部４００ｃに開口している。これにより、可動役物７２２がステージ部４３２より突出した突出状態においては、上記回転体ユニット４１０並びに後述する種別振分け機構部７４１を介することなく、通常案内通路６０４へ導かれる遊技球を直接、１５Ｒ入球口７３１へ案内することができるようになる。つまり、可動役物７２２が作動することにより、回転体ユニット４１０並びに種別振分け機構部７４１による振分けを回避することができる。
【０１０８】
　バイパス通路７３７には、ここを通過する遊技球を検知する特別入球検知手段としての第２特別入球検知スイッチ７３８が設けられている。そして、バイパス通路７３７に遊技球が入球し、該遊技球が第２特別入球検知スイッチ７３８に検知されることによって、大当たり状態（特別遊技状態）を発生させる権利が付与されることとなる。
【０１０９】
　但し、詳しくは後述するが、本実施形態では、第２特別入球検知スイッチ７３８による入球検知が行われた場合に、即座に大当たり状態が開始されるのではなく、遊技球が１５Ｒ入球口７３１に入球した後、大当たり状態が開始されるように構成されている。
【０１１０】
　また、第２Ｖ入賞通路７３０内に遊技球が残存している状態において、可動役物７２２が降下し収容状態に戻った場合には、該残存球は下部通路７３９を介してバイパス通路７３７へ案内され、上記第２特別入球検知スイッチ７３８に検知されるように構成されている。
【０１１１】
　尚、本実施形態では、第１特別入球検知スイッチ４６１、又は、第２特別入球検知スイッチ７３８によって遊技球が検知された場合には、上皿１９（又は下皿１５）に対して１０個の遊技球が払出される構成となっている。勿論、これらの入球検知スイッチに対応して払出される遊技球の個数は１０個に限定されるものではなく、他の個数としてもよい。また、これらの入球検知スイッチによって遊技球が検知された場合に遊技球が払い出されない構成（賞球数０個）としてもよい。
【０１１２】
　以下、上記「第１Ｖ入賞通路４２７に遊技球が入球して発生する大当たり」及び「第２Ｖ入賞通路７３０を介してバイパス通路７３７に遊技球が入球して発生する大当たり」については、共通して「Ｖ入賞大当たり」と称する場合もある。
【０１１３】
　次に種別抽選エリア４０８について詳しく説明する。種別抽選エリア４０８には、遊技球が入球した場合に「１５ラウンド」の大当たり状態（１５ラウンド大当たり）が付与される１５Ｒ入球口７３１と、遊技球が入球した場合に「７ラウンド」の大当たり状態（７ラウンド大当たり）が付与される７Ｒ入球口７３２と、遊技球が入球した場合に「３ラウンド」の大当たり状態（３ラウンド大当たり）が付与される３Ｒ入球口７３３とが設けら

れている。ここで、「１５Ｒ入球口７３１」、「７Ｒ入球口７３２」及び「３Ｒ入球口７３３」が本実施形態における「種別対応入球手段」を構成する。

【０１１４】

また、１５Ｒ入球口７３１には、ここに入球した遊技球を検知する１５Ｒ入球検知スイッチ７３４が設けられている。同様に、７Ｒ入球口７３２には、ここに入球した遊技球を検知する７Ｒ入球検知スイッチ７３５が設けられ、３Ｒ入球口７３３には、ここに入球した遊技球を検知する３Ｒ入球検知スイッチ７３６が設けられている。

【０１１５】

種別抽選エリア４０８には、第１Ｖ入賞通路４２７及び接続通路４２９を介して種別抽選エリア４０８に導かれる遊技球の行き先を、１５Ｒ入球口７３１、７Ｒ入球口７３２、又は、３Ｒ入球口７３３のいずれかに振分ける種別振分け手段（種別決定手段）としての種別振分け機構部７４１が設けられている。

【０１１６】

種別振分け機構部７４１は、接続通路４２９の出口部４２９ａから導出される遊技球が案内されるスタート台７４２と、該スタート台７４２を経由した遊技球が案内される第１渡し板７４４と、該第１渡し板７４４を通過した遊技球が案内される第２渡し板７４５と、該第２渡し板７４５を通過した遊技球が案内され、該遊技球を１５Ｒ入球口７３１に案内する１５Ｒ誘導通路７４６とを備えている。

【０１１７】

スタート台７４２は、種別抽選エリア４０８の左上部に設置され、上面が右方に向けて下方傾斜している。

【０１１８】

第１渡し板７４４は、スタート台７４２の右方かつ若干下方位置に設置され、その左端部が前後方向を軸線方向として回動可能に軸支されており、右端側が自由端となるように設けられている。

【０１１９】

第１渡し板７４４の回動軸は、ハウジング４００の下部後壁部４００ｃ裏側にて、モータ等からなる図示しない揺動機構部に連結されており、該揺動機構部が主制御装置２６１によって駆動制御されることにより、第１渡し板７４４が上下に揺動変位するように構成されている。

【０１２０】

具体的に、第１渡し板７４４は、その上面が右方に向けて若干下方傾斜して、遊技球を第２渡し板７４５へ案内する先送り位置と、これよりも上面が大きく下方傾斜して、遊技球を３Ｒ入球口７３３へ案内する落下位置との間を変位可能に構成されている。

【０１２１】

そして、スタート台７４２を経由して第１渡し板７４４に案内された遊技球が第１渡し板７４４の右端部まで転動した際に、該第１渡し板７４４が上記先送り位置にあれば、該遊技球は第２渡し板７４５に案内される。

【０１２２】

一方、第１渡し板７４４に案内された遊技球が第１渡し板７４４の右端部まで転動した際に、該第１渡し板７４４が上記落下位置にあれば、該遊技球は３Ｒ入球口７３３に案内される。

【０１２３】

つまり、第１渡し板７４４は、スタート台７４２を経由して案内される遊技球の行き先を３Ｒ入球口７３３、又は、第２渡し板７４５のどちらかに振分ける機能を有する。

【０１２４】

第２渡し板７４５は、第１渡し板７４４の右方かつ若干下方位置に設置され、その左端部が前後方向を軸線方向として回動可能に軸支されており、右端側が自由端となるように設けられている。

【０１２５】

第２渡し板７４５の回動軸は、ハウジング４００の下部後壁部４００ｃ裏側にて、モータ等からなる図示しない揺動機構部に連結されており、該揺動機構部が主制御装置２６１によって駆動制御されることにより、第２渡し板７４５が上下に揺動変位するように構成されている。

【０１２６】

具体的に、第２渡し板７４５は、その上面が右方に向けて若干下方傾斜して、１５Ｒ誘導通路７４６へ遊技球を案内する先送り位置と、これよりも上面が大きく下方傾斜して、遊技球を７Ｒ入球口７３２へ案内する落下位置との間を変位可能に構成されている。

【０１２７】

そして、第２渡し板７４５に案内された遊技球が第２渡し板７４５の右端部まで転動した際に、該第２渡し板７４５が上記先送り位置にあれば、該遊技球は１５Ｒ誘導通路７４６に案内される。

【０１２８】

一方、第２渡し板７４５に案内された遊技球が第２渡し板７４５の右端部まで転動した際に、該第２渡し板７４５が上記落下位置にあれば、該遊技球は７Ｒ入球口７３２に案内される。

【０１２９】

つまり、第２渡し板７４５は、第１渡し板７４４を通過して案内される遊技球の行き先を７Ｒ入球口７３２、又は、１５Ｒ誘導通路７４６のどちらかに振分ける機能を有する。

【０１３０】

１５Ｒ誘導通路７４６は、第２渡し板７４５の右方かつ若干下方位置に設置され、その上面が右方の１５Ｒ入球口７３１に向けて下方傾斜している。

【０１３１】

尚、本実施形態では、第１渡し板７４４と第２渡し板７４５とが異なる周期で揺動するように構成されている。例えば、第１渡し板７４４が第２渡し板７４５よりも若干早く揺動するように構成されている。

【０１３２】

また、本実施形態では、第１特別入球検知スイッチ４６１の入球検知が行われた後、１５Ｒ入球検知スイッチ７３４、７Ｒ入球検知スイッチ７３５、又は、３Ｒ入球検知スイッチ７３６のいずれかの入球検知が行われた場合に、対応する種別の大当たり状態が開始されるようになっている。また、第２特別入球検知スイッチ７３８の入球検知が行われた後、１５Ｒ入球検知スイッチ７３４の入球検知が行われた場合に、１５ラウンド大当たりに対応する大当たり状態が開始されるようになっている。

【０１３３】

ここから遊技盤３０の説明に戻る。図４に示すように、第１始動入賞部３３ａは、中央入賞ユニット３７の左下方及び右下方に設けられている。また、第２始動入賞部３３ｂは、中央入賞ユニット３７の直下方に設けられている。

【０１３４】

さらに、第２始動入賞部３３ｂは、その両側部に、開閉可能な一対の始動口開閉部材３３ｃを備えている。本実施形態では、始動口開閉部材３３ｃが閉状態となっている場合においては、遊技球が第２始動入賞部３３ｂへ入球不能となるように構成されている。

【０１３５】

つまり、第１始動入賞部３３ａは、遊技球が常時入球可能となっているのに対し、第２始動入賞部３３ｂは、遊技球がスルーゲート３４を通過することに基づく入球アシスト抽選にて当選した場合に始動口開閉部材３３ｃが開状態となり、遊技球が第２始動入賞部３３ｂへ入球可能となる。

【０１３６】

これに限らず、始動口開閉部材３３ｃが閉状態となっている場合において、遊技球が第２始動入賞部３３ｂへ入球困難な状態となり、入球アシスト抽選にて当選した場合に始動口開閉部材３３ｃが開状態となり、遊技球が第２始動入賞部３３ｂへ入球容易となるよう

な構成としてもよい。
【０１３７】
上述したように、第１始動入賞部３３ａには、ここに入球した遊技球を検知する第１始動入賞スイッチ２２４ａが設けられている。同様に、第２始動入賞部３３ｂには、ここに入球した遊技球を検知する第２始動入賞スイッチ２２４ｂが設けられている。各始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂがそれぞれ本実施形態における「始動入球検知手段」を構成する。
【０１３８】
そして、詳しくは後述するが、第１始動入賞スイッチ２２４ａ又は第２始動入賞スイッチ２２４ｂにて遊技球が検知された場合には、遊技者に有利な「当たり」となるか、「外れ」となるか否かの当否抽選が行われる。
【０１３９】
当否抽選における「当たり」には、中央入賞ユニット３７の羽根部材４０４が開放される「小当たり」と、可変入賞装置３２の大入賞口開閉部材３２ａが開放される「大当たり」とがある。
【０１４０】
加えて、第１始動入賞スイッチ２２４ａ又は第２始動入賞スイッチ２２４ｂによる入球検知に基づいて当否抽選が行われた場合には、後述する特別表示装置４３にて、該当否抽選の結果を教示するための変動表示及び停止表示が行われる。
【０１４１】
尚、本実施形態では、第１始動入賞スイッチ２２４ａによる入球検知が行われた場合と、第２始動入賞スイッチ２２４ｂによる入球検知が行われた場合とで、共通の当否抽選が行われると共に、共通の特別表示装置４３において変動表示が行われるように構成されているが、第１始動入賞スイッチ２２４ａによる検知に基づいて行われる当否抽選の結果を教示するための変動表示が行われる第１特別表示装置と、第２始動入賞スイッチ２２４ｂによる検知に基づいて行われる当否抽選の結果を教示するための変動表示が行われる第２特別表示装置とを別々に設けることとしてもよい。第１始動入賞スイッチ２２４ａ又は第２始動入賞スイッチ２２４ｂを第１又は第２の契機入球検知手段としてもよい。さらに、かかる構成を採用する場合、それぞれの変動表示が別々に保留記憶されるとともに、記憶された順番の通りに、或いは、一方が他方に優先されるようにして、対応する変動表示が消化されるように構成してもよい。加えて、かかる構成を採用する場合には、当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり状態の種別の振分け割合を異ならせることとしてもよいし、同じとすることとしてもよい。
【０１４２】
中央入賞ユニット３７の左右両側方の遊技領域には、遊技球が流下可能な流下領域が形成されている。スルーゲート３４は、中央入賞ユニット３７の左右両側方の流下領域にそれぞれ配置され、ここを流下する遊技球が１球ずつ通過可能に構成されている。中央入賞ユニット３７の右側方の流下領域を第１ルートとなる第１の流下ルートとし、左側方の流下領域を第２ルートとなる第２の流下ルートとしてもよい。また、スルーゲート３４には、該スルーゲート３４を通過する遊技球を検知するスルーゲートスイッチ２２５が設けられている。該スルーゲートスイッチ２２５にて遊技球が検知された場合には、第２始動入賞部３３ｂ（始動口開閉部材３３ｃ）を開状態とするか否かの入球アシスト抽選が行われる。そして、入球アシスト抽選にて当選した場合には、第２始動入賞部３３ｂ（始動口開閉部材３３ｃ）が規定時間だけ開状態とされる。
【０１４３】
遊技盤３０の右上部には、スルーゲート３４への入球（球通過）に基づいた入球アシスト抽選の抽選結果を表示するスルーゲート用表示装置（普通図柄表示装置）４１、各始動入賞部３３ａ，３３ｂへの入球に基づいた当否抽選の抽選結果を表示する特別表示装置（特別図柄表示装置）４３、及び、スペシャルゲート６５０への入球（球通過）に基づいた作動アシスト抽選の抽選結果を表示するスペシャルゲート用表示装置４４が設けられてい

る。「スペシャルゲート用表示装置４４」が本実施形態における「表示手段」を構成する。
【０１４４】
本実施形態において、スルーゲート用表示装置４１は２つのランプによって構成され、第１表示手段を構成する特別表示装置４３は８つのランプによって構成され、スペシャルゲート用表示装置４４は２つのランプによって構成されている。
【０１４５】
尚、これら表示装置４１、４３、４４の構成については、上記構成に特に限定されるものではなく、例えば異なる数のランプ群によって構成されてもよいし、７セグメント表示装置、ドット表示装置、液晶表示装置等の異なる表示装置により構成されてもよい。
【０１４６】
また、特別表示装置４３においては、始動入賞部３３（第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂ）に遊技球が入球すると、当否抽選の抽選結果を教示するための変動表示（切替表示）が開始され、所定時間後、該変動表示を停止する際に、当否抽選の結果に対応した態様が表示されるようになっている。第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂを第１又は第２の契機入球手段としてもよい。さらに、特別表示装置４３は、後述する主制御装置２６１によって直接的に表示内容が制御され、当否抽選の結果が確定的に表示されるようになっている。
【０１４７】
かかる当否抽選にて大当たり当選した場合には、可変入賞装置３２の大入賞口開閉部材３２ａが閉状態から開状態へ切換えられた後、規定時間の３０秒が経過すること又は可変入賞装置３２に規定個数の８個の遊技球が入賞することを条件に閉状態となるまでの一開閉動作を１回の特賞状態として、これが１５回（１５ラウンド）繰り返される大当たり（以下、「直撃大当たり」と称する）が付与される。
【０１４８】
尚、上述したように、本実施形態では、始動入賞部３３（第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂ）への入球に基づく当否抽選にて「大当たり」に当選した場合だけでなく、回転体４１４の特別ポケット部４１６ａを介して遊技球が第１Ｖ入賞通路４２７に入球し、該遊技球が第１特別入球検知スイッチ４６１に検知された場合や、可動役物７２２（第２Ｖ入賞通路７３０）を介して遊技球がバイパス通路７３７に入球し、該遊技球が第２特別入球検知スイッチ７３８に検知された場合にも大当たり状態（Ｖ入賞大当たり）が発生する。
【０１４９】
また、特別表示装置４３の変動表示中に、新たに遊技球が始動入賞部３３（第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂ）に入球した場合には、その分の変動表示は、その時点で行われている変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、特別表示装置４３の変動表示が待機（保留）されることとなる。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施形態では第１始動入賞部３３ａ及び第２始動入賞部３３ｂに入球した遊技球に対応して、合計４回までの変動表示が保留される。
【０１５０】
また、特別表示装置４３の変動表示の保留回数は、特別表示装置４３の近傍に設けられた特別表示装置用保留ランプ４７にて点灯表示されるようになっている。本実施形態の特別表示装置用保留ランプ４７は、４つのランプによって構成され、各ランプの点灯・消灯の状態を適宜切替えることで、保留の数を教示するようになっている。
【０１５１】
加えて、大当たり中や小当たり中に新たに遊技球が始動入賞部３３に入賞した場合には、その分の変動表示についても保留され、該変動表示は大当たり状態や小当たり状態の終了後に実行される。
【０１５２】
スルーゲート用表示装置４１においては、遊技球がスルーゲート３４を通過すると、入

球アシスト抽選の抽選結果を表示するための変動表示（切替表示）が開始され、所定時間後、該変動表示を停止する際に、入球アシスト抽選の結果に対応した態様が表示されるようになっている。ここで入球アシスト抽選の抽選結果が始動口開閉部材３３ｃの開放に対応した当選結果であった場合には、スルーゲート用表示装置４１にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、始動口開閉部材３３ｃが開放される。また、スルーゲート用表示装置４１は、後述する主制御装置２６１によって直接的に表示内容が制御され、入球アシスト抽選の結果が確定的に表示されるようになっている。

【０１５３】

また、スルーゲート用表示装置４１の変動表示中に、新たに遊技球がスルーゲート３４を通過した場合には、その分の変動表示は、その時点で行われている変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、スルーゲート用表示装置４１の変動表示が待機（保留）されることとなる。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施形態では４回まで保留され、その保留回数がスルーゲート用表示装置４１の近傍に設けられたスルーゲート用保留ランプ４８にて点灯表示されるようになっている。本実施形態のスルーゲート用保留ランプ４８は、４つのランプによって構成され、各ランプの点灯・消灯の状態を適宜切替えることで、保留の数を教示するようになっている。

【０１５４】

スペシャルゲート用表示装置４４においては、遊技球がスペシャルゲート６５０を通過すると、作動アシスト抽選の抽選結果を表示するための変動表示（切替表示）が開始され、所定時間後、該変動表示を停止する際に、作動アシスト抽選の結果に対応した態様が表示されるようになっている。ここで作動アシスト抽選の抽選結果が可動役物７２２を作動させる当選結果であった場合には、スペシャルゲート用表示装置４４にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、可動役物７２２が作動する。また、スペシャルゲート用表示装置４４は、後述する主制御装置２６１によって直接的に表示内容が制御され、作動アシスト抽選の結果が確定的に表示されるようになっている。

【０１５５】

尚、詳しくは後述するが、本実施形態では、スペシャルゲート用表示装置４４の変動表示中や可動役物７２２の作動中において、新たに遊技球がスペシャルゲート６５０を通過し、スペシャルゲートスイッチ６５１により検知されたとしても、その分の変動表示（作動アシスト抽選結果）は保留されない構成となっている。

【０１５６】

また、中央入賞ユニット３７の上部には演出表示装置４２が設けられている。演出表示装置４２は、液晶表示装置によって構成され、後述するサブ制御装置２６２及び表示制御装置４５によって表示内容が制御される。演出表示装置４２においては、特別表示装置４３にて表示される変動表示や抽選結果に対応させるように、主制御装置２６１からのコマンドに基づき、サブ制御装置２６２によって補助的な表示内容が決定され、後述する表示制御装置４５によって表示が行われる。

【０１５７】

可変入賞装置３２は、遊技領域（遊技盤３０）の下部中央に配置されている。また、可変入賞装置３２は、通常は遊技球が入賞できない閉状態になっており、大当たり状態の発生の際に、大入賞口開閉部材３２ａが開放され、遊技球が大入賞口へ入賞可能な開状態とされる。

【０１５８】

次に、パチンコ機１０の背面構成について図５、図６等を参照して説明する。パチンコ機１０の背面には、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして、一部前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給する遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。払出機構及び保護カバーは１ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。

【０１５９】
まず、遊技盤３０の背面構成について説明する。図６に示すように、遊技盤３０の背面には、中央入賞ユニット３７等を背後から覆う樹脂製のフレームカバー２１３が後方に突出して設けられている。また、フレームカバー２１３の背面側には、表示制御装置４５及びサブ制御装置２６２が着脱可能に取り付けられている。
【０１６０】
表示制御装置４５は基板ボックス４５ａに収容されてフレームカバー２１３の背面側に固定されている。サブ制御装置２６２は基板ボックス２６２ａに収容されて表示制御装置４５（基板ボックス４５ａ）の背面側に固定されている。また、基板ボックス４５ａ，２６２ａは透明樹脂材料等により構成され、内部が視認可能となっている。
【０１６１】
フレームカバー２１３の下方には裏枠セット２１５が、一般入賞部３１、可変入賞装置３２及び始動入賞部３３等を背後から覆うようにして遊技盤３０に取付けられている。裏枠セット２１５は、各種入賞手段に入賞した遊技球を回収するための球回収機構を備えている（図示略）。この球回収機構により回収された遊技球は、後述する排出通路部２１７に案内され、排出通路部２１７の排出シュートからパチンコ機１０外部に排出される。
【０１６２】
また、本実施形態では、裏枠セット２１５が主制御装置２６１の取付台として機能する。より詳しくは、主制御装置２６１を搭載した基板ボックス２６３が、裏枠セット２１５に対し回動可能に軸支され、後方に開放可能となっている。
【０１６３】
主制御装置２６１は透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３に収容されている。基板ボックス２６３は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備え、これらボックスベースとボックスカバーとが封印部材によって連結されている。封印部材によって連結された基板ボックス２６３は、所定の痕跡を残さなければ開封できない構成となっている。これにより、基板ボックス２６３が不正に開封された旨を容易に発見することができる。
【０１６４】
さらに、裏枠セット２１５には、一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３及びスルーゲートスイッチ２２５と、それぞれケーブルコネクタを介して電気的に接続される第１盤面中継基板（図示略）が設けられている。この第１盤面中継基板は、一般入賞スイッチ２２１等と主制御装置２６１とを中継するものであり、ケーブルコネクタを介して主制御装置２６１と電気的に接続されている。
【０１６５】
また、裏枠セット２１５には、中央入賞ユニット３７に設けられた各種スイッチと、それぞれケーブルコネクタを介して電気的に接続される第２盤面中継基板（図示略）が設けられている。具体的に、第２盤面中継基板は、内部入球検知スイッチ４３７、第１特別入球検知スイッチ４６１、非特別入球検知スイッチ４６２、ラウンド入球検知スイッチ（１５Ｒ入球検知スイッチ７３４、７Ｒ入球検知スイッチ７３５、３Ｒ入球検知スイッチ７３６）、第２特別入球検知スイッチ７３８、及び、スペシャルゲートスイッチ６５１と、それぞれ電気的に接続されている。この第２盤面中継基板は、中央入賞ユニット３７に設けられた各種スイッチと、主制御装置２６１とを中継するものであり、第１盤面中継基板と同様、ケーブルコネクタを介して主制御装置２６１と電気的に接続されている。
【０１６６】
これに対し、始動入賞部３３ａ，３３ｂへの入球を検知する始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂは、中継基板を経ることなくコネクタケーブルを介して直接、主制御装置２６１に接続されている。
【０１６７】
上記構成の下、各種入球検知スイッチにて各々検知された検出結果は、主制御装置２６１に取り込まれる。そして、該主制御装置２６１よりその都度の入賞状況に応じた払出指

令（遊技球の払出個数）が払出制御装置３１１に送信され、該払出制御装置３１１からの出力信号に基づき所定数の遊技球の払出しが実施される（スルーゲートスイッチ２２５、非特別入球検知スイッチ４６２、ラウンド入球検知スイッチ７３４、７３５、７３６、及び、スペシャルゲートスイッチ６５１により検知された場合を除く。）。

【０１６８】

この他、遊技盤３０の裏面には、図示は省略するが、可変入賞装置３２にて大入賞口開閉部材３２ａを開閉駆動する大入賞口用ソレノイドが設けられ、第２始動入賞部３３ｂにて一対の始動口開閉部材３３ｃを開閉駆動する始動口用ソレノイドが設けられている。また、裏枠セット２１５には、これらソレノイドと主制御装置２６１とを中継する第３盤面中継基板（図示略）も設けられている。

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】
裏パックユニット２０３（基板ボックス２６３）の下方には、内枠１２の左側部（図５では右側）にて軸支され、後方に開放可能な下枠セット２５１が設けられている。図６に示すように、下枠セット２５１には、上述した球回収機構により回収された遊技球が流入する排出通路部２１７が形成され、排出通路部２１７の最下流部には、遊技球をパチンコ機１０外部へ排出する排出シュート（図示略）が形成されている。
【０１７５】
つまり、一般入賞部３１等の各入賞手段に入賞した遊技球は、裏枠セット２１５の球回収機構を介して集合し、さらに排出通路部２１７の排出シュートを通じてパチンコ機１０外部に排出される。なお、アウト口３６も同様に排出通路部２１７に通じており、何れの入賞手段にも入賞しなかった遊技球も排出シュートを介してパチンコ機１０外部に排出される。
【０１７６】
尚、本実施形態では、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが別体として構成され、それぞれ独立して開閉可能であるが、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが一体的に形成されることとしてもよい。
【０１７７】
また、図５に示すように、下枠セット２５１の背面側には、払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、電源装置３１３及びカードユニット接続基板３１４が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。
【０１７８】
発射制御装置３１２及び電源装置３１３は基板ボックス３１３ａに収容されて下枠セット２５１の背面側に固定されている。尚、発射制御装置３１２及び電源装置３１３は、便宜上それぞれ独立した制御装置として説明するが、実際には１つの基板（プリント基板）により構成される。
【０１７９】
また、払出制御装置３１１は、基板ボックス３１１ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（発射制御装置３１２及び電源装置３１３）の背面側に固定されている。尚、払出制御装置３１１が収容される基板ボックス３１１ａには、上述した主制御装置２６１が収容される基板ボックス２６３と同様に封印部材が設けられ、基板ボックス３１１ａの開封された痕跡が残るようになっている。
【０１８０】
加えて、カードユニット接続基板３１４は、基板ボックス３１４ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（発射制御装置３１２及び電源装置３１３）の背面側に固定されている。
【０１８１】
なお、上記各基板ボックス３１１ａ，３１３ａ，３１４ａは透明樹脂材料等により構成されており、内部が視認可能となっている。
【０１８２】
また、払出制御装置３１１には基板ボックス３１１ａから外方に突出する状態復帰スイッチ３２１が設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。
【０１８３】
さらに、電源装置３１３には基板ボックス３１３ａから外方に突出するＲＡＭ消去スイッチ３２３が設けられている。本パチンコ機１０はバックアップ機能を有しており、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（復電）の際には停電時の状態に復帰させることができる。従って、通常手順で（例えば遊技ホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入する。
【０１８４】

また、図６に示すように、内枠１２の右側部背面側には施錠装置６００が設けられている。施錠装置６００は、前面枠セット１４の前面側に露出するシリンダ錠６００ａ（図１等参照）を備えており、該シリンダ錠６００ａの鍵穴に鍵を挿入し、一方に回動操作することで内枠１２を解錠でき、他方に回動操作することで前面枠セット１４を解錠できるようになっている。本実施形態では、内枠１２は外枠１１に対し施錠され、前面枠セット１４は内枠１２に対し施錠される。

【０１８５】

尚、上記のように、外枠１１の右辺枠構成部１１ｄには、施錠装置６００に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆う延出壁部８３が形成されている（図５参照）。これにより、外枠１１の背面側から線材等を進入させ、該線材等により施錠装置６００を操作することが困難となる。結果として、防御性能の向上を図ることができる。さらに、延出壁部８３は、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１の右端部（図５では左側の端部）を背面側から覆う構成となっており、内枠１２の閉状態においては、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１を開放できない構成となっている。

【０１８６】

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

【０１８７】

次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図７は、本パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置２６１（主基板）には、演算装置である１チップマイコンとしてのＣＰＵ５０１が搭載されている。主制御装置２６１が本実施形態における特別遊技状態付与手段や開閉制御手段などを構成する。

【０１８８】

ＣＰＵ５０１には、該ＣＰＵ５０１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ＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２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メモリであるＲＡＭ５０３と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等が内蔵されている。但し、ＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されておらず、それぞれの機能毎にチップ化されている構成であってもよい。

【０１８９】

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

【０１９０】

また、ＲＡＭ５０３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、

スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５０３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

かかるＲＯＭ５０２及びＲＡＭ５０３を内蔵したＣＰＵ５０１には、アドレスバス及びデータバス等で構成されるバスライン５０４を介して入出力ポート５０５が接続されている。入出力ポート５０５には、後述するＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、払出制御装置３１１、サブ制御装置２６２、スルーゲート用表示装置４１、特別表示装置４３、スペシャルゲート用表示装置４４等が接続されている。この構成により、上述したスルーゲート用表示装置４１、特別表示装置４３及びスペシャルゲート用表示装置４４は、主制御装置２６１により直接的に制御される。一方、演出表示装置４２は、サブ制御装置２６２を介して制御される。

【０１９４】

その他、便宜上、各種中継基板等の図示は省略するが、入出力ポート５０５には、一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３、始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂ、スルーゲートスイッチ２２５、内部入球検知スイッチ４３７、特別入球検知スイッチ４６１，７３８、非特別入球検知スイッチ４６２、ラウンド入球検知スイッチ７３４、７３５、７３６、スペシャルゲートスイッチ６５１などの所定検知手段を構成し得る各種検知スイッチや、各種基板、羽根部材４０４を開閉させる羽根用ソレノイド４０５、回転体４１４を回転させる回転体モータ４１５、可動役物７２２を上下動させる可動役物用ソレノイド７２５、第１渡し板７４４及び第２渡し板７４５を揺動させるモータなどの各種電気部品が接続されている。つまり、主制御装置２６１には、各種ケーブルコネクタのコネクタを接続するための複数の端子部（基板側コネクタ）が設けられているが、これら端子部等により、入出力ポート５０５が構成される。

【０１９５】

サブ制御手段としてのサブ制御装置２６２（サブ制御基板）は、演算装置であるＣＰＵ５５１、該ＣＰＵ５５１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ＲＯＭ５５２、該ＲＯＭ５５２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メモリであるＲＡＭ５５３、入出力ポート５５４、バスライン５５５を備えるとともに、その他にも図示しない割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等を備えている。ＲＡＭ５５３は、ＣＰＵ５５１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を一時的に記憶するメモリである。

【０１９６】

入出力ポート５５４には、バスライン５５５を介してＣＰＵ５５１、ＲＯＭ５５２、Ｒ

ＡＭ５５３が接続されるとともに、表示制御装置４５が接続されている。さらに、入出力ポート５５４には、スピーカＳＰ、演出ボタン１２５、各種電飾部及びランプ１０２、１０４が接続されている。

【０１９７】

サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、例えば主制御装置２６１から送信される指令信号（例えば変動パターンコマンドなどの演出パターンコマンド）に基づいて表示制御装置４５に表示制御を実行させ、演出表示装置４２に表示させる。なお、上述したように、本実施形態では、主制御装置２６１が制御する特別表示装置４３にて当たりか否かを表示するようになっており、サブ制御装置２６２が制御する演出表示装置４２では、前記特別表示装置４３の表示に合わせた表示が行われる。

【０１９８】

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

【０１９９】

払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３は、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３と同様に、ＣＰＵ５１１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５１３ａとを備えている。

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

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

場合に送信される払出復帰コマンドの３つである。
【０２０４】
コマンド受信フラグは、払出制御装置３１１がコマンドを受信したか否かを確認するフラグであり、いずれかのコマンドを受信した場合にオンされ、払出許可フラグと同様に、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされるとともに、コマンド判定処理により受信されたコマンドの判定が行われた場合にオフされる。
【０２０５】
コマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出しとが行われる。
【０２０６】
かかるＲＯＭ５１２及びＲＡＭ５１３を内蔵したＣＰＵ５１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５１４を介して入出力ポート５１５が接続されている。入出力ポート５１５には、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、主制御装置２６１、発射制御装置３１２、払出装置３５８等がそれぞれ接続されている。
【０２０７】
カードユニット接続基板３１４は、パチンコ機１０前面の貸球操作部（球貸しボタン１２１及び返却ボタン１２２）と、遊技ホール等にてパチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）とにそれぞれ電気的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれをカードユニットに出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板３１４を省略することも可能である。
【０２０８】
発射制御装置３１２は、発射装置６０による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置６０は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、払出制御装置３１１から発射許可信号が出力されていること、遊技者がハンドル１８をタッチしていることをセンサ信号により検出していること、発射を停止させる発射禁止ボタン１８ａ（図１参照）が操作されていないことを条件に、発射装置６０が駆動され、ハンドル１８の操作量に応じた強度で遊技球が所定間隔で発射される。本実施形態では、約０．６秒間隔（１分間あたり約１００発程度）で発射できるよう構成されている。
【０２０９】
表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指示に従い、演出表示装置４２における装飾図柄の変動表示を実行するものである。この表示制御装置４５は、ＣＰＵ５２１と、プログラムＲＯＭ５２２と、ワークＲＡＭ５２３と、ビデオＲＡＭ５２４と、キャラクタＲＯＭ５２５と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）５２６と、入力ポート５２７と、出力ポート５２９と、バスライン５３０，５３１とを備えている。入力ポート５２７にはサブ制御装置２６２の入出力ポート５５４が接続されている。また、入力ポート５２７には、バスライン５３０を介して、ＣＰＵ５２１、プログラムＲＯＭ５２２、ワークＲＡＭ５２３、ＶＤＰ５２６が接続されている。また、ＶＤＰ５２６にはバスライン５３１を介して出力ポート５２９が接続されており、その出力ポート５２９には液晶表示装置たる演出表示装置４２が接続されている。
【０２１０】
表示制御装置４５のＣＰＵ５２１は、サブ制御装置２６２から送信される表示コマンドを、入力ポート５２７を介して受信するとともに、受信コマンドを解析し又は受信コマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ５２６の制御（具体的にはＶＤＰ５２６に対する内部コマンドの生成）を実施する。これにより、演出表示装置４２における表示制御を

行う。
【０２１１】
プログラムＲＯＭ５２２は、そのＣＰＵ５２１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メモリであり、ワークＲＡＭ５２３は、ＣＰＵ５２１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を一時的に記憶するメモリである。
【０２１２】
ビデオＲＡＭ５２４は、演出表示装置４２に表示される表示データを記憶するメモリであり、このビデオＲＡＭ５２４の内容を書き替えることにより、演出表示装置４２の表示内容が変更される。キャラクタＲＯＭ５２５は、演出表示装置４２に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するメモリである。
【０２１３】
ＶＤＰ５２６は、演出表示装置４２に組み込まれたＬＣＤドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ５２６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。ＶＤＰ５２６は、ＣＰＵ５２１、ビデオＲＡＭ５２４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ＲＡＭ５２４に記憶される表示データを所定のタイミングで読み出して演出表示装置４２に表示させる。
【０２１４】
また、電源装置３１３は、パチンコ機１０の各部に電力を供給する電源部５４１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路５４２と、ＲＡＭ消去スイッチ３２３に接続されてなるＲＡＭ消去スイッチ回路５４３とを備えている。
【０２１５】
電源部５４１は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部５４１は、外部より供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動する＋１２Ｖ電源、ロジック用の＋５Ｖ電源、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源及びバックアップ電源を主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して供給する。なお、発射制御装置３１２に対しては払出制御装置３１１を介して動作電源（＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源等）が供給される。同様に、各種スイッチやモータ等には、これらが接続される制御装置を介して動作電源が供給されることとなる。
【０２１６】
停電監視回路５４２は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１及び払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＫ１を出力する回路である。停電監視回路５４２は、電源部５４１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し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号ＳＫ１を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１へ出力する。この停電信号ＳＫ１の出力によって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電の発生を認識し、停電時処理（ＮＭＩ割込み処理）を実行する。
【０２１７】
なお、電源部５４１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。
【０２１８】
ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ３２３の状態に応じて主制御装置２６１のＲＡＭ５０３及び払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３のバックアップデータをクリアする回路である。ＲＡＭ消去スイ

ッチ３２３が押下された際、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去信号ＳＫ２を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１に出力する。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された状態でパチンコ機１０の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１においてそれぞれのＲＡＭ５０３，５１３のデータがクリアされる。

【０２１９】

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。本実施形態では、主制御手段としての主制御装置２６１に設けられたＣＰＵ５０１は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて抽選を行うこととしている。具体的には、図８に示すように、始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂの検知に基づいて、可変入賞装置３２（大入賞口開閉部材３２ａ）を開放させる大当たりや、中央入賞ユニット３７（羽根部材４０４）を開放させる小当たりを発生させるか否かを決める当否抽選に使用する当否乱数カウンタＣ１と、特別表示装置４３にて行われる変動表示の時間（変動時間）の決定に使用する変動時間選択カウンタＣ２と、当否乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩと、スルーゲートスイッチ２２５の検知に基づいて、第２始動入賞部３３ｂ（始動口開閉部材３３ｃ）を開状態とするか否かを決める入球アシスト抽選に使用する入球アシスト乱数カウンタＣ３と、スペシャルゲートスイッチ６５１の検知に基づいて、可動役物７２２を作動させるか否かを決める作動アシスト抽選に使用する作動アシスト乱数カウンタＣ４とを用いることとしている。

【０２２０】

カウンタＣ１，Ｃ２，ＣＩＮＩ，Ｃ３，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、上限値に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値がＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される（乱数初期値カウンタＣＩＮＩを除く）。

【０２２１】

ＲＡＭ５０３には、当否乱数カウンタＣ１及び変動時間選択カウンタＣ２の各値が記憶される保留記憶エリアとしての特別変動保留エリアと、入球アシスト乱数カウンタＣ３の値が記憶される普通変動保留エリアとが設けられている。特別変動保留エリア及び普通変動保留エリアは、両者とも１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）とを備えている。

【０２２２】

また、特別変動保留エリアの各保留エリアには、第１及び第２始動入賞部３３ａ、３３ｂへの遊技球の入賞履歴に合わせて、当否乱数カウンタＣ１及び変動時間選択カウンタＣ２の値等が時系列的に格納される。かかる構成を採用することで、上記のように特別表示装置４３における変動表示を合計４回まで保留可能としている。

【０２２３】

さらに、普通変動保留エリアの各保留エリアには、スルーゲート３４への遊技球の通過履歴に合わせて、入球アシスト乱数カウンタＣ３の値が時系列的に格納される。かかる構成を採用することで、上記のようにスルーゲート用表示装置４１における変動表示を４回まで保留可能としている。

【０２２４】

各カウンタについて詳しく説明すると、当否乱数カウンタＣ１は、例えば０～３９９の範囲内で順に１ずつ加算され、終値としての上限値（つまり３９９）に達した後、始値としての下限値である０に戻る構成となっている。通常、当否乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩの値が該当否乱数カウンタＣ１の次の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタＣＩＮＩは、当否乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタであり（値＝０～３９９）、タイマ割込み毎に１回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。一方、当否乱数カウンタＣ１は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、当否乱数カウンタＣ１の値が当否乱数カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が第１始動入賞部３３ａ又は第２始動

入賞部３３ｂに入賞したタイミング（第１始動入賞スイッチ２２４ａ又は第２始動入賞スイッチ２２４ｂに検知されたタイミング）で、当否乱数カウンタバッファに格納されている当否乱数カウンタＣ１の値が、特別変動保留エリアに格納される。

【０２２５】

本実施形態では、特別変動保留エリアに格納された当否乱数カウンタＣ１の値に基づいて行われる当否抽選では、「小当たり」、「大当たり」、「外れ」のいずれかの抽選結果が得られる。大当たり抽選や小当たり抽選に係る当否抽選処理が本実施形態における開放抽選処理を構成する。

【０２２６】

具体的に、本実施形態では、「大当たり」となる乱数の値の数は１つで、その値は「０」である。すなわち、１／４００の確率で「大当たり」に当選し、特別表示装置４３において「大当たり」に対応する態様（点灯するランプの組合わせ）で停止表示が行われ、１５ラウンドの大当たり状態が発生することとなる。

【０２２７】

また、「小当たり」となる乱数の値の数は３９８個で、その値は「２～３９９」である。すなわち、３９８／４００の確率で「小当たり」に当選する。

【０２２８】

特に、本実施形態の「小当たり」には、中央入賞ユニット３７の羽根部材４０４が０．５秒間開放される「ショート小当たり」と、羽根部材４０４が１．５秒間開放される「ロング小当たり」とが存在する。このため、当否乱数カウンタＣ１の値のうち「２～２１」が「ロング小当たり」に対応し、「２２～３９９」が「ショート小当たり」に対応している。

【０２２９】

そして、「ショート小当たり」に当選すると、特別表示装置４３において「ショート小当たり」に対応する態様（点灯するランプの組合わせ）で停止表示が行われ、羽根部材４０４が０．５秒間開放することとなる。また、「ロング小当たり」に当選すると、特別表示装置４３において「ロング小当たり」に対応する態様（点灯するランプの組合わせ）で停止表示が行われ、羽根部材４０４が１．５秒間開放することとなる。ここで、小当たり抽選や大当たり抽選を実行すると共に、羽根部材４０４等の開閉部材の開閉パターンを決定する主制御装置２６１の機能により本実施形態における開閉パターン決定手段が構成される。

【０２３０】

また、当否乱数カウンタＣ１の値のうち「１」は「外れ」に対応する値であり、「外れ」の場合には、特別表示装置４３において、「外れ」に対応する態様（点灯するランプの組合わせ）で停止表示が行われる。

【０２３１】

尚、本実施形態では、ＲＯＭ５０２において、当否乱数カウンタＣ１の値が「小当たり」や「大当たり」に対応するか否かの判定を行う際に参照される当否判定テーブルが設けられている。

【０２３２】

また、本実施形態では、大当たり状態の終了後、特別表示装置４３において変動表示が４回行われる間は、特別表示装置４３における変動表示の時間（変動時間）が短縮される遊技状態が付与される。尚、かかる遊技状態は、大当たり状態の終了後、次の大当たり状態が発生しなくても、特別表示装置４３にて４回の変動表示が行われた時点で終了し、その後、通常の遊技状態に戻る。

【０２３３】

以下、特別表示装置４３の変動時間が短縮される遊技状態を「時間短縮モード」と称し、変動時間が短縮されない通常の変動表示が行われる通常の遊技状態を「通常モード」と称する。「時間短縮モード」及び「通常モード」における特別表示装置４３の具体的な変動時間については後述する。

【０２３４】
さらに、「時間短縮モード」においては、第２始動入賞部３３ｂの始動口開閉部材３３ｃが比較的頻繁に開放され、遊技球を第２始動入賞部３３ｂへ入球させやすい「高入球状態」となる。これにより、始動口開閉部材３３ｃがほとんど開放されず、遊技球を第２始動入賞部３３ｂへ入球させにくい「低入球状態」となる「通常モード」に比べ、「時間短縮モード」においては、遊技球を第２始動入賞部３３ｂへと入球させ易くなっている。
【０２３５】
具体的に、「通常モード」においては、遊技球がスルーゲート３４を通過することに基づいて行われる入球アシスト抽選の結果を表示するためのスルーゲート用表示装置４１の変動時間が１０秒で、入球アシスト抽選にて当選した場合の始動口開閉部材３３ｃの開放時間が０．４秒である。一方、「時間短縮モード」においては、スルーゲート用表示装置４１の変動時間が０．５秒で、入球アシスト抽選にて当選した場合の始動口開閉部材３３ｃの開放時間が２秒である。
【０２３６】
つまり、「時間短縮モード」は、「通常モード」に比べ、スルーゲート用表示装置４１の変動時間が短く、かつ、始動口開閉部材３３ｃの開放時間が長くなる。始動口開閉部材３３ｃが開状態となっている時間帯が長くなるため、第２始動入賞部３３ｂに対して遊技球が頻繁に入球するようになり、当否抽選が連続してなされるとともに、玉持ちのよい状態となる。
【０２３７】
このように、「時間短縮モード」では、保留されている特別表示装置４３の変動表示が連続して小当たりに当選する場合には（羽根部材４０４を一旦閉じて、変動表示を行ってから、開放するといった流れは同じであるものの、変動時間が短いことから）、羽根部材４０４がほぼ連続して（立て続けに）開放されることとなる。このため、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１に対して複数の遊技球をまとめて入球させ易くなっている。
【０２３８】
尚、本実施形態では、始動入賞部３３への入球に基づく当否抽選にて「大当たり」や「小当たり（ショート小当たり及びロング小当たり）」に当選する確率、並びに、「小当たり（ショート小当たり及びロング小当たり）」の発生時における羽根部材４０４の開放時間については、いずれのモード（時間短縮モード及び通常モード）においても同一となっている。
【０２３９】
また、スルーゲート３４への遊技球の通過に基づいて行われる入球アシスト抽選の当選確率や、スペシャルゲートスイッチ６５１への遊技球の通過に基づいて行われる作動アシスト抽選の当選確率についても、いずれのモードにおいても同一となっている。
【０２４０】
変動時間選択カウンタＣ２は、例えば０～９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり９）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。変動時間選択カウンタＣ２は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、変動時間選択カウンタバッファに変動時間選択カウンタＣ２の値が格納される。そして、遊技球が第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂに入賞したタイミング（第１始動入賞スイッチ２２４ａ又は第２始動入賞スイッチ２２４ｂに検知されたタイミング）で、変動時間選択カウンタバッファに格納されている変動時間選択カウンタＣ２の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリアに格納される。
【０２４１】
本実施形態では、「通常モード」における当否抽選にて「小当たり」した場合の特別表示装置４３の変動時間は「２秒」又は「３秒」に設定されている。尚、変動時間選択カウンタＣ２の値が「２秒変動」及び「３秒変動」のどちらに対応するのかを判定する際に参照される変動時間選択テーブルは予めＲＯＭ５０２に記憶されている。従って、変動時間選択テーブル等を記憶するＲＯＭ５０２が本実施形態における第１変動パターン記憶手段

を構成する。
【０２４２】
　また、「通常モード」における当否抽選にて「大当たり」又は「外れ」となる場合の特別表示装置４３の変動時間は「７秒」となっている。
【０２４３】
　一方、「時間短縮モード」における特別表示装置４３の変動時間は、当否抽選の結果（「小当たり」、「大当たり」又は「外れ」）に関係なく、一律「０．１秒」となっている。尚、特別表示装置４３に係る変動時間は、本実施形態に係る２秒変動、３秒変動、７秒変動及び０．１秒変動の４つに限定されるものではなく、異なる変動時間を採用してもよい。
【０２４４】
　また、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、当否乱数カウンタＣ１、及び、変動時間選択カウンタＣ２の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。
【０２４５】
　また、入球アシスト乱数カウンタＣ３は、例えば０～９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。入球アシスト乱数カウンタＣ３は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、遊技球が左右何れかのスルーゲート３４を通過した時に入球アシスト乱数カウンタＣ３の値が取得される。
【０２４６】
　通常、当選となる乱数の値の数は８つあり、その範囲は「１～８」である。そして、入球アシスト乱数カウンタＣ３の値が取得された場合、スルーゲート用表示装置４１において変動表示が所定時間行われた後、当選又は外れに対応する態様（点灯するランプの組合わせ）で停止表示が行われ、当選した場合には第２始動入賞部３３ｂ（始動口開閉部材３３ｃ）が所定時間の間、開状態となる。
【０２４７】
　また、作動アシスト乱数カウンタＣ４は、例えば０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９）に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとして構成されている。作動アシスト乱数カウンタＣ４は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、遊技球がスペシャルゲート６５０を通過した時に作動アシスト乱数カウンタＣ４の値が取得される。
【０２４８】
　通常、当選となる乱数の値の数は１５個あり、その範囲は「１～１５」である。そして、作動アシスト乱数カウンタＣ４の値が取得された場合、スペシャルゲート用表示装置４４において変動表示が所定時間行われた後、当選又は外れに対応する態様（点灯するランプの組合わせ）で停止表示が行われ、当選した場合にはバイパス機構部７２１の可動役物７２２が所定時間の間、突出状態となる。従って、作動アシスト抽選が本実施形態における作動抽選処理を構成し、作動アシスト抽選を実行する主制御装置２６１の機能により「抽選処理実行手段」や「状態抽選手段」が構成される。
【０２４９】
　次いで、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行される各制御処理を、フローチャートを参照しながら説明する。かかるＣＰＵ５０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理と、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停止信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とがある。説明の便宜上、ここでは、先ずタイマ割込み処理とＮＭＩ割込み処理とを説明し、その後でメイン処理を説明する。
【０２５０】
　図１１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により例えば２ｍｓｅｃ毎に実行される。

【０２５１】
図１１において、先ずステップＳ３０１では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置２６１に接続されている各種スイッチ（但し、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を除く。）の状態を読み込むと共に、該スイッチの状態を判定して検知情報を保存する。尚、スイッチの検知に応じて遊技球の払出しが行われる場合には、これに対応する賞球カウンタの値を加算して、本処理を終了する。一方、検出信号の入力がなされていないと判定された場合には、そのまま本処理を終了する。なお、後述する通常処理の外部出力処理において、各賞球カウンタの値に基づく賞球コマンドが払出制御装置３１１へ出力される。また、この賞球コマンドの出力に際して、各賞球カウンタの値がリセットされる。
【０２５２】
ステップＳ３０２では乱数初期値更新処理を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本例では３９９）に達した際０にクリアする。
【０２５３】
また、ステップＳ３０３では乱数更新処理を実行する。具体的には、当否乱数カウンタＣ１、変動時間選択カウンタＣ２、入球アシスト乱数カウンタＣ３、及び、作動アシスト乱数カウンタＣ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ「３９９」，「９」，「９」，「１９」）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，Ｃ２，Ｃ３，Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。
【０２５４】
その後、ステップＳ３０４において、始動入賞部３３（第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂ）への入賞に伴う始動入賞処理を実行し、ステップＳ３０５において、スルーゲート３４への遊技球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行し、ステップＳ３０６において、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１への入球に伴う入球カウント処理を実行する。
【０２５５】
続くステップＳ３０７においては、第１特別入球検知スイッチ４６１による検知（回転体４１４の特別ポケット部４１６ａを介しての第１Ｖ入賞通路４２７への入球）、又は、第２特別入球検知スイッチ７３８による検知（可動役物７２２の第２Ｖ入賞通路７３０を介してのバイパス通路７３７への入球）に伴う特別入賞処理を実行する。
【０２５６】
さらに、ステップＳ３０８において、非特別入球検知スイッチ４６２による検知（回転体４１４の非特別ポケット部４１６ｂを介してのアウト通路４２８への入球）に伴う非特別入賞処理を実行し、ステップＳ３０９において、スペシャルゲート６５０への遊技球の通過に伴うスペシャルゲート通過処理を実行する。
【０２５７】
その後、ステップＳ３１０において、ラウンド入球検知スイッチ７３４、７３５、７３６による検知（１５Ｒ入球口７３１、７Ｒ入球口７３２、３Ｒ入球口７３３への入球）に伴う種別入球処理を実行し、タイマ割込み処理を一旦終了する。
【０２５８】
ここで、ステップＳ３０４の始動入賞処理について図１３のフローチャートを参照して説明する。
【０２５９】
尚、特別変動保留エリアの実行エリア及び各保留エリアには、当否乱数カウンタＣ１の値を記憶する当否乱数記憶エリア、変動時間選択カウンタＣ２の値を記憶する変動時間乱数記憶エリア、保留された変動表示が第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂいずれの始動入賞部３３への入球に基づくものであるか否かを判別するための始動入賞判別フラグが設けられている。

【０２６０】
　また、本実施形態における特別変動保留エリアには、上述した当否乱数カウンタＣ１や変動時間選択カウンタＣ２の値を記憶する領域とは別に、始動入賞部３３への入球に基づく当否抽選において「大当たり」に当選したことを示す大当たり発生フラグ、「外れ」たことを示す外れフラグ、「ロング小当たり」に当選したことを示すロング小当たり発生フラグ、「ショート小当たり」に当選したことを示すショート小当たり発生フラグが設けられている。加えて、特別表示装置４３における変動時間を示す２秒変動フラグ、３秒変動フラグ、７秒変動フラグが設けられている。
【０２６１】
　先ず、ステップＳ５０１では、第１及び第２始動入賞部３３ａ、３３ｂへの遊技球の入球を契機とする変動表示の保留数をカウントする保留カウンタＮａの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判別する。該ステップＳ５０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【０２６２】
　一方、ステップＳ５０１で肯定判別された場合には、ステップＳ５０２において、遊技球が第１始動入賞部３３ａに入賞したか否かを第１始動入賞スイッチ２２４ａの検知情報により判別する。該ステップＳ５０２で否定判別された場合には、後述するステップＳ５０９に移行する。一方、ステップＳ５０２で肯定判別された場合、ステップＳ５０３に進み、保留カウンタＮａを１インクメントする。
【０２６３】
　続くステップＳ５０４では、上記ステップＳ３０３の乱数更新処理で更新した当否乱数カウンタＣ１及び変動時間選択カウンタＣ２の各値を、特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに格納する。ここで、所定の大当たり状態中に、大当たりに対応する各種カウンタ値が特別変動保留エリアに記憶された場合に所定の条件が満たされることとしてもよい。又は、所定の大当たり状態中において、大当たりに対応する各種カウンタ値が特別変動保留エリアに記憶された場合に所定の割合、例えば６０％の確率で所定の条件が満たされることとしてもよい。
【０２６４】
　ステップＳ５０５では、当否乱数カウンタＣ１及び変動時間選択カウンタＣ２の各値が記憶された保留エリアの始動入賞判別フラグをオンにする。尚、本実施形態の始動入賞判別フラグは、保留された変動表示が第１始動入賞部３３ａへの入球に基づくものである場合にオン設定され、第２始動入賞部３３ｂへの入球に基づくものである場合にオフ設定される。
【０２６５】
　続くステップＳ５０６では、新たに特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣ１の値が「小当たり」や「大当たり」に対応する値であるか否かを判別する当否判定処理を行う。尚、当否判定処理の詳細については後述する。
【０２６６】
　続くステップＳ５０７では、新たに特別変動保留エリアに記憶された変動時間選択カウンタＣ２の値に基づいて、特別表示装置４３における変動時間を判別する変動時間判定処理を行う。尚、変動時間判定処理の詳細については後述する。
【０２６７】
　その後、ステップＳ５０８では、先発コマンドの設定処理を行う。尚、先発コマンドには、保留記憶された変動情報（変動表示の内容を決定するために使用される所定情報）が第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂのどちらへの入球に基づく変動情報であるかを示す情報、「小当たり」や「大当たり」を示す情報、変動時間を示す情報などが含まれ、次回の外部出力処理（ステップＳ２０１参照）にてサブ制御装置２６２に出力される。
【０２６８】
　ここで、ステップＳ５０６の当否判定処理の詳細について、図１４を参照して説明する

。尚、本実施形態では、当否判定処理において小当たりの種別（ロング小当たり、ショート小当たり）についても決定する構成となっている。

【０２６９】

先ず、ステップＳ５１０１では、新たに特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣ１の値が「大当たり」に対応する値である「０」と一致するか否かを判別する。尚、所定の大当たり状態中において、例えば確変大当たりなど、その終了後に高確率モードや高サポートモード等の特定の遊技モードが付与され得る特定の大当たりに対応する各種カウンタ値が特別変動保留エリアに記憶された場合に所定の条件が満たされることとしてもよい。そして、ステップＳ５１０１で肯定判別された場合、すなわち、大当たり状態が発生すると判別された場合には、ステップＳ５１０２において大当たり発生フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【０２７０】

また、ステップＳ５１０１で否定判別された場合には、ステップＳ５１０３において、新たに特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣ１の値が「外れ」に対応する値である「１」と一致するか否かを判別する。該ステップＳ５１０３で肯定判別された場合、すなわち、「外れ」であると判別された場合には、ステップＳ５１０４において外れフラグをオンにした後、本処理を終了する。

【０２７１】

一方、ステップＳ５１０３で否定判別された場合、すなわち「小当たり」であると判別された場合には、ステップＳ５１０５において、新たに特別変動保留エリアに記憶された当否乱数カウンタＣ１の値が「ロング小当たり」に対応する値である「２～２１」のいずれかと一致するか否かを判別する。ステップＳ５１０５で肯定判別された場合には、ステップＳ５１０６においてロング小当たり発生フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【０２７２】

また、ステップＳ５１０５で否定判別された場合、すなわち、「ショート小当たり」であると判別された場合には、ステップＳ５１０７において、ショート小当たり発生フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【０２７３】

次に、ステップＳ５０７の変動時間判定処理について、図１５を参照して説明する。このステップＳ５０７の変動時間判定処理等を実行する機能により本実施形態における第１変動パターン選出手段が構成される。

【０２７４】

先ず、ステップＳ５２０１では、時間短縮モードであるか否かを判別する。ステップＳ５２０１で肯定判別された場合には、ステップＳ５２０２において、特別表示装置４３において行われる変動表示の変動時間が０．１秒であることを示す０．１秒変動フラグをオンに設定してから、本処理を終了する。つまり、時間短縮モードであれば、当否抽選の結果が大当たり、ロング小当たり、ショート小当たり、外れのいずれであっても、対応する変動表示の変動時間は一律０．１秒とされる。

【０２７５】

一方、ステップＳ５２０１で否定判別された場合には、ステップＳ５２０３において、直前に行われた当否判定処理にて、ロング小当たり発生フラグが設定されたか否かを判別する。ステップＳ５２０３で肯定判別された場合、すなわち、「ロング小当たり」であると判別された場合には、ステップＳ５２０４において、新たに特別変動保留エリアに記憶された変動時間選択カウンタＣ２の値が「０、１」のどちらかと一致するか否かを判別する。

【０２７６】

ステップＳ５２０４で否定判別された場合、すなわち、変動時間選択カウンタＣ２の値が「２～９」のいずれかである場合には、ステップＳ５２０５において、特別表示装置４３にて行われる変動表示の変動時間が３秒であることを示す３秒変動フラグをオンにした後、本処理を終了する。一方、ステップＳ５２０４で肯定判別された場合には、ステップ

Ｓ５２０６において、特別表示装置４３において行われる変動表示の変動時間が２秒であることを示す２秒変動フラグをオンにした後、本処理を終了する。

【０２７７】

また、ステップＳ５２０３で否定判別された場合には、ステップＳ５２０７において、ショート小当たり発生フラグがオンであるか否かを判別する。ステップＳ５２０７で肯定判別された場合、すなわち、「ショート小当たり」が発生する場合には、ステップＳ５２０８において、新たに特別変動保留エリアに記憶された変動時間選択カウンタＣ２の値が「０、１」のどちらかと一致するか否かを判別する。

【０２７８】

ステップＳ５２０８で肯定判別された場合には、上記ステップＳ５２０５において、特別表示装置４３において行われる変動表示の変動時間が３秒であることを示す３秒変動フラグをオン設定してから、本処理を終了する。一方、ステップＳ５２０８で否定判別された場合、上記ステップＳ５２０６において、特別表示装置４３において行われる変動表示の変動時間が２秒であることを示す２秒変動フラグをオン設定してから、本処理を終了する。すなわち、「ショート小当たり」が発生する場合よりも、「ロング小当たり」が発生する場合の方が、長めの変動時間（３秒）が選択される可能性が高くなっている。

【０２７９】

また、ステップＳ５２０７で否定判別された場合、すなわち、「大当たり」又は「外れ」の場合には、ステップＳ５２０９において、特別表示装置４３において行われる変動表示の変動時間が７秒であることを示す７秒変動フラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【０２８０】

図１３の説明に戻り、ステップＳ５０８の処理の後、又は、ステップＳ５０２で否定判別された場合には、ステップＳ５０９において、遊技球が第２始動入賞部３３ｂに入賞したか否かを第２始動入賞スイッチ２２４ｂの検知情報により判別する。該ステップＳ５０９で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判別された場合には、ステップＳ５１０において、保留カウンタＮａを１インクメントする。

【０２８１】

続くステップＳ５１１では、当否乱数カウンタＣ１及び変動時間選択カウンタＣ２の各値を、特別変動保留エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに格納する。ステップＳ５１２では、当否判定処理を行う。尚、ステップＳ５１２の当否判定処理は、上記ステップＳ５０６の当否判定処理と同様であり、詳細な説明は省略する。

【０２８２】

続くステップＳ５１３では、変動時間判定処理を行う。尚、ステップＳ５１３の当否判定処理は、上記ステップＳ５０７の変動時間判定処理と同様であり、詳細な説明は省略する。ステップＳ５１３の後、ステップＳ５１４において、先発コマンドの設定処理を行い、本処理を終了する。

【０２８３】

次に、ステップＳ３０５のスルーゲート通過処理について図１６のフローチャートを参照して説明する。

【０２８４】

ステップＳ６０１では、遊技球がスルーゲート３４を通過したか否かをスルーゲートスイッチ２２５の検知情報により判別する。

【０２８５】

ステップＳ６０１で否定判別された場合、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ６０１にて肯定判別された場合、すなわち、遊技球がスルーゲート３４を通過したと判別されると、ステップＳ６０２において、スルーゲート用表示装置４１にて行われる変動表示の保留数をカウントする普通保留カウンタＮｃの値が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判別する。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ６０２で肯定判別された場合、すなわち、スルーゲート３４への遊技

球の通過が確認され、且つ、普通保留カウンタＮｃの値が４未満であることを条件にステップＳ６０３に進み、普通保留カウンタＮｃを１インクリメントする。

【０２８６】

また、続くステップＳ６０４では、当否に関わる乱数を取得する。具体的には、上記ステップＳ３０３の乱数更新処理で更新した入球アシスト乱数カウンタＣ３の値を、ＲＡＭ５０３の普通変動保留エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。その後、スルーゲート通過処理を終了する。

【０２８７】

次に、ステップＳ３０６の入球カウント処理について、図１７を参照して説明する。先ず、ステップＳ７２０１では、導入通路６０１の入口部６０１ｂに設けられた内部入球検知スイッチ４３７の検知があるか否かを判別することにより、遊技球が中央入賞ユニット３７の内部領域４０１に入球したか否かを判別する。該ステップＳ７２０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０２８８】

一方、ステップＳ７２０１で肯定判別された場合、ステップＳ７２０２において、サブ制御装置２６２に対して、遊技球が中央入賞ユニット３７の内部領域４０１に入球したことを伝える入球コマンドを設定する。尚、サブ制御装置２６２側において、入球コマンドを受信した場合には、入球効果音を出力するとともに、図示しない入球ランプを点灯・点滅させ、遊技者に対し入球があった旨を報知するように構成されている。

【０２８９】

その後、ステップＳ７２０３において、内部領域４０１における遊技球の数を把握するための残存球監視カウンタの値を１加算する。続くステップＳ７２０４では、残存球監視処理で参酌される監視タイマの設定処理を行う。本実施形態では、内部入球検知スイッチ４３７の検知がある毎に監視タイマに「１００００」がセットされる。また、既に監視タイマに所定の数値が設定されている場合であっても、「１００００」が上書きされる。尚、監視タイマは、４ｍｅｃ毎に行われる通常処理（後述するステップＳ２１２の残存球監視処理）で１ずつ減算される。該ステップＳ７２０４の後、本処理を終了する。

【０２９０】

次に、ステップＳ３０７の特別入賞処理について、図１８を参照して説明する。先ず、ステップＳ７３０１では、第１特別入球検知スイッチ４６１又は第２特別入球検知スイッチ７３８による遊技球の検知情報があるか否かを判別する。ステップＳ７３０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０２９１】

一方、ステップＳ７３０１で肯定判別された場合には、ステップＳ７３０２において、後述する大当たり中フラグを参酌し、大当たり状態中であるか否かを判別する。該ステップＳ７３０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。すなわち、大当たり状態中においては、回転体４１４の特別ポケット部４１６ａを介して遊技球が第１Ｖ入賞通路４２７に入球し、該遊技球が第１特別入球検知スイッチ４６１に検知された場合や、可動役物７２２（第２Ｖ入賞通路７３０）を介して遊技球がバイパス通路７３７に入球し、該遊技球が第２特別入球検知スイッチ７３８に検知された場合であっても、その分の大当たり状態を発生させる権利は付与されないようになっている。

【０２９２】

一方、ステップＳ７３０２で否定判別された場合には、ステップＳ７３０３において、第１特別入球検知スイッチ４６１又は第２特別入球検知スイッチ７３８の入球検知が行われたことを示す特別入賞フラグが既にオンされているか否かを判別する。ステップＳ７３０３で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。すなわち、既に大当たり状態を発生させることが決定されている（大当たり状態を発生させる権利が付与されている）状態においては、重ねて第１特別入球検知スイッチ４６１又は第２特別入球検知スイッチ７３８の入球検知が行われたとしても、その分の大当たりは無効とされる。

【０２９３】

一方、ステップＳ７３０３で否定判別された場合には、ステップＳ７３０４で特別入賞フラグをオンにしてから、本処理を終了する。

【０２９４】

尚、本実施形態では、第１特別入球検知スイッチ４６１の入球検知が行われた段階では、大当たり状態を発生される権利が付与されるだけで、どの種別の大当たり状態が付与されるかまでは決定されていないため、種別が決定されるまでは大当たり状態は開始されないように構成されている。

【０２９５】

同様に、第２特別入球検知スイッチ７３８の入球検知が行われた段階では、大当たり状態を発生される権利が付与されるだけで、未だ遊技球が１５Ｒ入球口７３１に入球していない状態であるため、遊技球が１５Ｒ入球口７３１に入球し「１５ラウンド大当たり」が確定するまでは大当たり状態は開始されないように構成されている。

【０２９６】

次に、ステップＳ３０８の非特別入賞処理について図１９を参照して説明する。先ず、ステップＳ７４０１では、非特別入球検知スイッチ４６２による遊技球の検知情報があるか否かを判別する。すなわちアウト通路４２８を介して、遊技球が中央入賞ユニット３７（内部領域４０１）外に排出されるか否かを判別する。ステップＳ７４０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ７４０１で肯定判別された場合には、ステップＳ７４０２において残存球監視カウンタの値を１減算してから、本処理を終了する。

【０２９７】

次に、ステップＳ３０９のスペシャルゲート通過処理について図２０のフローチャートを参照して説明する。

【０２９８】

ステップＳ７５０１では、遊技球がスペシャルゲート６５０を通過したか否かをスペシャルゲートスイッチ６５１の検知情報により判別する。ステップＳ７５０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０２９９】

一方、ステップＳ７５０１にて肯定判別された場合、すなわち遊技球がスペシャルゲート６５０を通過したと判別されると、ステップＳ７５０２において、後述する第３表示中フラグがオンであるか否か、すなわちスペシャルゲート用表示装置４４にて変動表示中であるか否かを判別する。該ステップＳ７５０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０３００】

一方、ステップＳ７５０２にて否定判別された場合には、ステップＳ７５０３において、後述する役物作動中フラグがオンであるか否か、すなわち可動役物７２２が作動中（突出状態）であるか否かを判別する。該ステップＳ７５０３で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０３０１】

これにより、スペシャルゲート用表示装置４４の変動表示中や可動役物７２２の作動中において、遊技球がスペシャルゲート６５０を通過し、該遊技球がスペシャルゲートスイッチ６５１に検知されたとしても、その分の作動アシスト抽選は無効となり、可動役物７２２を作動させる権利が新たに付与されないように構成されている。

【０３０２】

一方、ステップＳ７５０３で否定判別された場合には、ステップＳ７５０４において、上記ステップＳ３０３の乱数更新処理で更新した作動アシスト乱数カウンタＣ４の値を、ＲＡＭ５０３に設定された所定の作動アシスト乱数格納エリアに格納する。

【０３０３】

続くステップＳ７５０５において、スペシャルゲート通過フラグをオンし、ステップＳ７５０６において、残存球監視カウンタの値を１減算した後、本処理を終了する。

【０３０４】
次に、ステップＳ３１０の種別入球処理について図２１を参照して説明する。先ず、ステップＳ７６０１では、特別入賞フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ７６０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【０３０５】
一方、ステップＳ７６０１で肯定判別された場合には、ステップＳ７６０２において、１５Ｒ入球検知スイッチ７３４の入球検知が行われたか否かを判別する。ステップＳ７６０２で肯定判別された場合には、ステップＳ７６０３において、１５ラウンド大当たりであることを示す１５Ｒ大当たりフラグをオン設定する。その後、ステップＳ７６０４において、残存球監視カウンタの値を１減算してから、本処理を終了する。
【０３０６】
また、ステップＳ７６０２で否定判別された場合には、ステップＳ７６０５において、７Ｒ入球検知スイッチ７３５の入球検知が行われたか否かを判別する。ステップＳ７６０５で肯定判別された場合には、ステップＳ７６０６において、７ラウンド大当たりであることを示す７Ｒ大当たりフラグをオン設定する。その後、ステップＳ７６０４において、残存球監視カウンタの値を１減算してから、本処理を終了する。
【０３０７】
また、ステップＳ７６０５で否定判別された場合には、ステップＳ７６０８において、３Ｒ入球検知スイッチ７３６の入球検知が行われたか否かを判別する。ステップＳ７６０８で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ７６０８で肯定判別された場合には、ステップＳ７６０９において、３ラウンド大当たりであることを示す３Ｒ大当たりフラグをオン設定する。その後、ステップＳ７６０４において、残存球監視カウンタの値を１減算してから、本処理を終了する。
【０３０８】
次にＮＭＩ割込み処理について説明する。図１２は、ＮＭＩ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により停電の発生等によるパチンコ機１０の電源断時に実行される。このＮＭＩ割込みにより、電源断時の主制御装置２６１の状態がＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶される。
【０３０９】
すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＣＰＵ５０１は実行中の制御を中断してＮＭＩ割込み処理を開始し、ステップＳ４０１において、電源断の発生情報の設定として電源断の発生情報をＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶してＮＭＩ割込み処理を終了する。
【０３１０】
なお、上記のＮＭＩ割込み処理は払出制御装置３１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込みにより、電源断の発生情報がＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶される。すなわち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＫ１が停電監視回路５４２から払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１のＮＭＩ端子に出力され、ＣＰＵ５１１は実行中の制御を中断して図１２のＮＭＩ割込み処理を開始する。その内容は上記説明の通りである。
【０３１１】
次に、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行されるメイン処理の流れを図９のフローチャートを参照しながら説明する。このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。
【０３１２】
先ず、ステップＳ１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウェイト処理を実行する。続くステップＳ１０２では、ＲＡＭアクセスを許可す

る。
【０３１３】
その後、ＣＰＵ５０１内のＲＡＭ５０３に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップＳ１０３では、電源装置３１３に設けたＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されているか否かを判別し、押下されていれば、バックアップデータをクリア（消去）するべく、ステップＳ１１１へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下されていなければ、続くステップＳ１０４で、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここで、設定されていなければ、バックアップデータは記憶されていないので、この場合もステップＳ１１１へ移行する。バックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳ１０５でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ１０６では、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ここで算出したＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、この場合もステップＳ１１１へ移行する。
【０３１４】
ステップＳ１１１の処理では、サブ側の制御装置となるサブ制御装置２６２及び払出制御装置３１１等を初期化するために、初期化コマンドを送信する。その後、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳ１１２等）に移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ５０３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バックアップの有効性を判断することも可能である。
【０３１５】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に初期状態に戻したい場合にはＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源が投入される。従って、ＲＡＭ消去スイッチ３２３がＯＮされていれば、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳ１１２等）に移行する。また、電源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）によりバックアップの異常が確認された場合も同様にＲＡＭ５０３の初期化処理（ステップＳ１１２等）に移行する。つまり、ステップＳ１１２ではＲＡＭ５０３の使用領域を０にクリアし、続くステップＳ１１３ではＲＡＭ５０３の初期値を設定する。その後、ステップＳ１１４で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。
【０３１６】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押されていない場合（ステップＳ１０３：ＮＯ）には、電源断の発生情報が設定されていること、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、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳ１０７では、電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳ１０８では、電源断の発生情報をクリアする。ステップＳ１０９では、サブ側の制御装置を電源断時の遊技状態に復帰させるコマンドを送信し、ステップＳ１１０では、使用レジスタをＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａから復帰させる。その後、ステップＳ１１４で割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。
【０３１７】
次に、通常処理の流れを図１０のフローチャートを参照しながら説明する。この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Ｓ２０１～Ｓ２１２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Ｓ２１５の初期値乱数カウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【０３１８】
先ずステップＳ２０１では、前回の処理で更新された特別表示装置４３や第２始動入賞部３３ｂ等の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信したり、コマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信したりする外部出力処理を実行する。

【０３１９】
例えば演出表示装置４２において変動表示を開始する際には、サブ制御装置２６２に対し変動パターンコマンドが送信される。つまり、変動パターンコマンドは、特別表示装置４３にて行われる表示に合わせた表示演出を演出表示装置４２にて行わせるためにサブ制御装置２６２に出力される指令信号である。これに対し、変動パターンコマンドを入力したサブ制御装置２６２は、かかるコマンドに基づいて、演出表示装置４２の表示態様を決定し、該表示態様を演出表示装置４２において表示するように表示制御装置４５に対し指示を出す。
【０３２０】
一方、演出表示装置４２における変動表示を停止する際には、サブ制御装置２６２に対し確定コマンドが送信される。これに対し、確定コマンドを入力したサブ制御装置２６２は、かかるコマンドに基づいて、演出表示装置４２にて行われている変動表示（表示演出）を終了すべく、表示制御装置４５に対し指示を出す。
【０３２１】
但し、本実施形態では、後述するように、大当たり状態中である場合や、大当たり状態の権利が付与されているが未だ大当たり状態が開始されていない状態である場合、中央入賞ユニット３７が開放中（小当たり状態中）である場合には、特別表示装置４３における変動時間を計測する第１表示タイマの減算処理が行われない構成となっているため（図２３参照）、仮に特別表示装置４３（演出表示装置４２）の変動表示中に第１特別入球検知スイッチ４６１又は第２特別入球検知スイッチ７３８の入球検知が行われ、特別入賞フラグがオンされた場合には、該特別入賞フラグに係るＶ入賞大当たりが終了するまでは、サブ制御装置２６２に対し確定コマンドが送信されず、大当たり終了後に送信されることとなる。
【０３２２】
ステップＳ２０２では、払出制御装置３１１より受信した賞球計数信号を読み込む。次に、ステップＳ２０３では、払出制御装置３１１より受信した払出異常信号を読み込む。
【０３２３】
続くステップＳ２０４では、Ｖ入賞大当たり設定処理を実行する。この処理では、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１に入球した遊技球が、回転体４１４の特別ポケット部４１６ａを介して遊技球が第１Ｖ入賞通路４２７に入球し、該遊技球が第１特別入球検知スイッチ４６１に検知されることや、可動役物７２２（第２Ｖ入賞通路７３０）を介して遊技球がバイパス通路７３７に入球し、該遊技球が第２特別入球検知スイッチ７３８に検知されることに基づき発生する大当たりの設定などが行われる。このＶ入賞大当たり設定処理の詳細は後述する。
【０３２４】
ステップＳ２０５では、第１表示制御処理を実行する。この処理では、特別表示装置４３においてどのような表示を行うか、該特別表示装置４３の制御内容の設定が行われると共に、当たり判定や演出表示装置４２における演出パターンの設定などが行われる。この第１表示制御処理の詳細は後述する。尚、第１表示制御処理を実行する主制御装置２６１の機能により本実施形態における第１表示制御手段が構成される。
【０３２５】
ステップＳ２０６では、可変入賞装置制御処理を実行する。この処理では、可変入賞装置３２においてどのような制御を行うか、該可変入賞装置３２の制御内容の設定が行われる。これにより、大当たり状態（特別遊技状態）となった場合には、可変入賞装置３２（大入賞口開閉部材３２ａ）の開閉処理が所定回数繰り返し実行される。可変入賞装置制御処理の詳細は後述する。
【０３２６】
ステップＳ２０７では、羽根部材開閉処理を実行する。この処理では、中央入賞ユニット３７の羽根部材４０４（羽根用ソレノイド４０５）の制御内容の設定が行われる。羽根部材開閉処理の詳細については後述する。

【０３２７】
ステップＳ２０８では、第２表示制御処理を実行する。この処理では、スルーゲート用表示装置４１においてどのような表示を行うか、該スルーゲート用表示装置４１の制御内容の設定などが行われる。この第２表示制御処理の詳細は後述する。
【０３２８】
ステップＳ２０９では、始動入賞部制御処理を実行する。この処理では、第２始動入賞部３３ｂの始動口開閉部材３３ｃの制御内容の設定が行われる。始動入賞部制御処理の詳細は後述する。
【０３２９】
ステップＳ２１０では、第３表示制御処理を実行する。この処理では、スペシャルゲート用表示装置４４においてどのような表示を行うか、該スペシャルゲート用表示装置４４の制御内容の設定などが行われる。この第３表示制御処理の詳細は後述する。尚、第３表示制御処理を実行する主制御装置２６１の機能により本実施形態における表示制御手段が構成される。
【０３３０】
ステップＳ２１１では、中央入賞ユニット３７に係る役物駆動制御処理を実行する。この処理では、回転体ユニット４１０に係る駆動制御処理や、バイパス機構部７２１に係る駆動制御処理、種別振分け機構部７４１に係る駆動制御処理などが行われる。
【０３３１】
例えば回転体ユニット４１０に係る駆動制御処理においては、回転体４１４を反時計回り方向に一定速度で回転させる等の制御が行われ、種別振分け機構部７４１に係る駆動制御処理においては、第１渡し板７４４及び第２渡し板７４５を所定のリズムで揺動させる等の制御が行われる。
【０３３２】
また、バイパス機構部７２１に係る駆動制御処理においては、所定条件の成立時において可動役物７２２を突出させる等の制御が行われる。尚、バイパス機構部７２１に係る駆動制御処理（以下、「バイパス機構制御処理」という。）の詳細については後述する。
【０３３３】
ステップＳ２１２では、残存球監視処理を実行する。この処理では、遊技球が中央入賞ユニット３７の内部領域４０１に存在しているか否かを確認する処理が行われる。残存球監視処理の詳細は後述する。
【０３３４】
その後は、ステップＳ２１３において、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここでバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていなければ、ステップＳ２１４で、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所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、既に所定時間が経過していれば、ステップＳ２１４で肯定判別されてステップＳ２０１へ移行し、上記ステップＳ２０１以降の処理を繰り返し実行する。
【０３３５】
一方、ステップＳ２１４で否定判別された場合、ステップＳ２１５に進み、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インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値（本例では３９９）に達した際０にクリアする。そして、この処理の後、ステップＳ２１３に移行する。つまり、ステップＳ２１４の判別の時点で、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、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の更新を繰り返し実行されることとなる。
【０３３６】
ここで、ステップＳ２０１～Ｓ２１２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はなく変動する。

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（すなわち当否乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができる。

【０３３７】

さて、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば（ステップＳ２１３：ＹＥＳ）、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳ２１６以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳ２１６において各割込み処理の発生を禁止し、ステップＳ２１７において、ＣＰＵ５０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳ２１８において、スタックポインタの値をバックアップエリア５０３ａに記憶する。その後、ステップＳ２１９において、電源が遮断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置（払出制御装置３１１等）に対して送信する。そして、ステップＳ２２０でＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリア５０３ａに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。その後、ステップＳ２２１でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【０３３８】

なお、ステップＳ２１３の処理は、ステップＳ２０１～Ｓ２１２で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるステップＳ２１５の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置２６１の通常処理において、各処理の終了時に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５０３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、主制御装置２６１の処理の負担を軽減することができる。さらに、データの記憶前に割込み処理の発生を禁止（ステップＳ２１６）するので、電源が遮断されたときのデータが変更されることを防止でき、電源遮断前の状態を確実に記憶することができる。

【０３３９】

次に、ステップＳ２０４のＶ入賞大当たり設定処理について、図２２を参照して説明する。

【０３４０】

先ず、ステップＳ１５０１では、第１特別入球検知スイッチ４６１又は第２特別入球検知スイッチ７３８によって遊技球が検知されたことを示す特別入賞フラグ（図１８の特別入賞処理参照）がオンであるか否かを判別する。該ステップＳ１５０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０３４１】

一方、ステップＳ１５０１で肯定判別された場合には、ステップＳ１５０３に進み、１５Ｒ入球検知スイッチ７３４によって遊技球が検知されたことを示す１５Ｒ大当たりフラグがオン設定されているか否かを判別する。

【０３４２】

ステップＳ１５０３で肯定判別された場合には、ステップＳ１５０４において、大当たり状態における残りラウンド数を把握するためのラウンド数カウンタに「１５」を設定した後、ステップＳ１５０５へ移行する。

【０３４３】

ステップＳ１５０５では、特別入賞フラグをオフすると共に、大当たり状態中であることを示す大当たり中フラグをオン設定する。その後、続くステップＳ１５０６において、可変入賞装置３２の開閉制御中であることを示す第１可変フラグをオン設定し、ステップＳ１５０７において、可変入賞装置３２の開閉制御に使用される第１可変タイマに「７５００」を設定し、ステップＳ１５０８において、入賞カウンタに「８」を設定してから、本処理を終了する。

【０３４４】
　また、ステップＳ１５０３で否定判別された場合には、ステップＳ１５０９において、７Ｒ入球検知スイッチ７３５によって遊技球が検知されたことを示す７Ｒ大当たりフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ１５０９で肯定判別された場合には、ステップＳ１５１０において、ラウンド数カウンタに「7」を設定した後、ステップＳ１５０５へ移行し、上記同様の処理を行う。
【０３４５】
　また、ステップＳ１５０９で否定判別された場合には、ステップＳ１５１３において、３Ｒ入球検知スイッチ７３６によって遊技球が検知されたことを示す３Ｒ大当たりフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ１５１３で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【０３４６】
　一方、ステップＳ１５１３で肯定判別された場合には、ステップＳ１５１４において、ラウンド数カウンタに「３」を設定した後、ステップＳ１５０５へ移行し、上記同様の処理を行う。
【０３４７】
　次に、ステップＳ２０５の第１表示制御処理について図２３のフローチャートを参照して説明する。
【０３４８】
　先ず、ステップＳ８０１では、大当たり中フラグを参照し、大当たり状態中であるか否かを判別する。ステップＳ８０１で肯定判別された場合、すなわち大当たり状態中である場合には、そのまま本処理を終了する。つまり、大当たり状態中においては、新たに変動表示を開始させることもなく、既に開始されている変動表示を終了させることもない。
【０３４９】
　尚、大当たり状態中には、大当たり状態（特別遊技状態）の最中、並びに、大当たり状態開始前のオープニング期間、及び、大当たり状態終了後のエンディング期間が含まれる。一般に、オープニング期間（例えば特別表示装置４３にて変動表示が大当たりに対応する態様にて停止表示されてから、可変入賞装置３２にて最初の開放が開始されるまでの間の期間）には、演出表示装置４２にて大当たり状態の開始を知らせる表示が行われる。一方、エンディング期間（可変入賞装置３２にて最終ラウンドの開放が終了した後の所定期間）には、演出表示装置４２にて大当たり状態の終了や大当たり後に付与されるモードを知らせる表示が行われる。
【０３５０】
　ステップＳ８０１で否定判別された場合には、ステップＳ８０２において、特別入賞フラグがオンであるか否かを判別する。尚、特別入賞フラグは、第１特別入球検知スイッチ４６１又は第２特別入球検知スイッチ７３８によって遊技球が検知された際にオン設定され（特別入賞処理のステップＳ７３０４参照）、大当たり中フラグがオンされる際にオフされる（Ｖ入賞大当たり設定処理のステップＳ１５０５参照）。該ステップＳ８０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。つまり、大当たり状態を発生させる権利が付与されているが未だ大当たり状態が開始されていない状態においては、新たに変動表示を開始させることもなく、既に開始されている変動表示を終了させることもない。
【０３５１】
　一方、ステップＳ８０２で否定判別された場合には、ステップＳ８０３において、小当たり開放中フラグがオン設定されているか否かを判別する。尚、詳しくは後述するが、小当たり開放中フラグは、中央入賞ユニット３７の羽根部材４０４が開放されている状態、すなわち小当たり状態中にオンとなる。
【０３５２】
　ステップＳ８０３で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。つまり、中央入賞ユニット３７の開放中（小当たり状態中）においては、新たに変動表示を開始させることもなく、既に開始されている変動表示を終了させることもない。

【０３５３】
一方、ステップＳ８０３で否定判別された場合には、ステップＳ８０４において、第１表示中フラグの設定状況を見て、特別表示装置４３にて変動表示中であるか否かを判別する。第１表示中フラグがオン設定されている場合には変動表示中とみなされ、第１表示中フラグがオフされている場合には、変動表示が行われていない状態にあるとみなされる。尚、詳しくは後述するが、第１表示中フラグは、特別表示装置４３の変動表示を開始する際（ステップＳ８０８参照）にオンにされ、特別表示装置４３の変動表示が停止表示される際（ステップＳ８１２参照）にオフにされる。
【０３５４】
そして、ステップＳ８０４で否定判別された場合、すなわち、大当たり状態中でもなく、大当たり状態の権利が付与されているが未だ大当たり状態が開始されていない状態でもなく、中央入賞ユニット３７の開放中（小当たり状態中）でもなく、特別表示装置４３の変動表示中でもない場合には、ステップＳ８０５に進み、始動入賞部３３への入球を契機とする変動表示の保留数をカウントする保留カウンタＮａの値が０よりも大きいか否かを判別する。ステップＳ８０５で否定判定された場合、すなわち、変動表示が１つも保留記憶されていない場合には、そのまま本処理を終了する。
【０３５５】
一方、ステップＳ８０５で肯定判別された場合、すなわち、変動表示が１つでも保留記憶されている場合には、ステップＳ８０６において、保留カウンタＮａの値から１を減算する。
【０３５６】
続くステップＳ８０７では、特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このシフト処理は、特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第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。尚、該シフト処理においては、当否乱数カウンタＣ１や変動時間選択カウンタＣ２の値だけでなく、大当たり発生フラグ、外れフラグ、ロング小当たり発生フラグ、ショート小当たり発生フラグ、２秒変動フラグ、３秒変動フラグ、７秒変動フラグのオン・オフの設定状態についてもシフトされる。
【０３５７】
続くステップＳ８０８では変動表示設定処理が行われる。ここで、変動表示設定処理の詳細について、図２４を参照して説明する。
【０３５８】
先ず、ステップＳ９０１では、特別変動保留エリアの実行エリアにおける大当たり発生フラグがオン設定されているか否かを判別することで「大当たり」に対応する変動情報であるか否かを判別する。尚、変形例として、始動入賞処理の当否判定処理と同様にして、もう一度、当否判定テーブルを参酌し、特別変動保留エリアの実行エリアに記憶された当否乱数カウンタＣ１の値が大当たりに対応する値である「０」であるか否かを判別することとしてもよい。
【０３５９】
ステップＳ９０１で肯定判別された場合、すなわち当否抽選にて「大当たり」に当選した場合には、ステップＳ９０２において、当否抽選にて「大当たり」に当選したこと（「直撃大当たり」したこと）を示す直撃大当たりフラグをオン設定する。ステップＳ９０２の後、ステップＳ９０３において、特別変動保留エリアの実行エリアにおける７秒変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。
【０３６０】
ステップＳ９０３で肯定判別された場合、ステップＳ９０４において、大当たりとなる変動パターン（大当たり変動パターン）を決定し、さらに、該変動パターン（変動情報）をサブ制御装置２６２にも送信するべく、変動パターンコマンドの設定を行う。続くステ

ップＳ９０５では、特別表示装置４３の変動制御に使用される第１表示タイマに対して、７秒に相当する値「１７５０」をセットする。尚、第１表示タイマとは、特別表示装置４３における変動時間（変動表示の残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判別する際に参酌される。ステップＳ９０５の後、ステップＳ９３８へ移行する。

【０３６１】

また、ステップＳ９０３で否定判別された場合には、ステップＳ９０６において、変動時間を短縮して大当たりとなる変動パターン（大当たり短縮パターン）を決定し、さらに、該変動パターン（変動情報）をサブ制御装置２６２にも送信するべく、変動パターンコマンドの設定を行う。続くステップＳ９０７では、特別表示装置４３の変動制御に使用される第１表示タイマに対して、０．１秒に相当する値「２５」をセットする。ステップＳ９０７の後、ステップＳ９３８へ移行する。

【０３６２】

また、ステップＳ９０１で否定判別された場合には、ステップＳ９０８において、特別変動保留エリアの実行エリアにおける外れフラグがオン設定されているか否かを判別することで「外れ」か否かを判別する。尚、変形例として、始動入賞処理の当否判定処理と同様にして、もう一度、実行エリアの当否乱数カウンタＣ１の値が「１」であるか否かを判別することで「外れ」か否かを判別することとしてもよい。

【０３６３】

ステップＳ９０８で肯定判別された場合、すなわち「外れ」である場合には、ステップＳ９０９において、特別変動保留エリアの実行エリアにおける７秒変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ９０９で肯定判別された場合には、ステップＳ９１０において、外れとなる変動パターン（外れ変動パターン）を決定し、さらに、該変動パターンをサブ制御装置２６２にも送信するべく、変動パターンコマンドの設定を行う。その後、ステップＳ９１１で、第１表示タイマに対して７秒に相当する値「１７５０」をセットしてから、ステップＳ９３８へ移行する。

【０３６４】

また、ステップＳ９０９で否定判別された場合には、ステップＳ９１２において、変動時間を短縮して外れとなる変動パターン（外れ短縮パターン）を決定し、さらに、該変動パターン（変動情報）をサブ制御装置２６２にも送信するべく、変動パターンコマンドの設定を行う。続くステップＳ９１３では、特別表示装置４３の変動制御に使用される第１表示タイマに対して、０．１秒に相当する値「２５」をセットする。ステップＳ９１３の後、ステップＳ９３８へ移行する。

【０３６５】

また、ステップＳ９０８で否定判別された場合、すなわち「小当たり」である場合には、ステップＳ９１４において羽根開放フラグをオンにする。続くステップＳ９１５では、特別変動保留エリアの実行エリアにおけるロング小当たり発生フラグがオンであるか否かを判別する。尚、変形例として、始動入賞処理の当否判定処理と同様にして、もう一度、実行エリアにおける変動時間選択カウンタＣ２の値が「２～２１」のいずれかと一致するか否かを判別することで「ロング小当たり」に当選したか否かを判別することとしてもよい。

【０３６６】

ステップＳ９１５で肯定判別された場合、すなわち、「ロング小当たり」である場合には、ステップＳ９１６において、実行エリアの３秒変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ９１６で肯定判別された場合には、ステップＳ９１７において、特別表示装置４３にて３秒間の変動表示が行われた後に羽根部材４０４が１．５秒間開放される変動パターン（ロング小当たり３秒変動パターン）を決定し、さらに、該変動パターンをサブ制御装置２６２にも送信するべく、変動パターンコマンドの設定を行う。

【０３６７】

続くステップＳ９１８では、第１表示タイマに対して３秒に相当する値「７５０」をセ

ットする。さらに、ステップＳ９１９では、羽根部材４０４の開閉制御に使用される開閉制御タイマに対して３秒に相当する「７５０」をセットする。これによって、特別表示装置４３で３秒間の変動表示が行われた後に羽根部材４０４が開放されることとなる。その後、ステップＳ９３８に移行する。

【０３６８】

また、ステップＳ９１６で否定判別された場合には、ステップＳ９２０において、実行エリアの２秒変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ９２０で肯定判別された場合には、ステップＳ９２１において、特別表示装置４３にて２秒間の変動表示が行われた後に羽根部材４０４が１．５秒間開放される変動パターン（ロング小当たり２秒変動パターン）を決定し、さらに、該変動パターンをサブ制御装置２６２にも送信するべく、変動パターンコマンドの設定を行う。

【０３６９】

続くステップＳ９２２では、第１表示タイマに対して２秒に相当する値「５００」をセットする。さらに、ステップＳ９２３では、開閉制御タイマに対して２秒に相当する「５００」をセットする。これによって、特別表示装置４３で２秒間の変動表示が行われた後に羽根部材４０４が開放されることとなる。その後、ステップＳ９３８に移行する。

【０３７０】

また、ステップＳ９２０で否定判別された場合には、ステップＳ９２４において、変動時間を短縮してロング小当たりとなる変動パターン（ロング小当たり短縮パターン）を決定し、さらに、該変動パターン（変動情報）をサブ制御装置２６２にも送信するべく、変動パターンコマンドの設定を行う。

【０３７１】

続くステップＳ９２５では、第１表示タイマに対して０．１秒に相当する値「２５」をセットする。さらに、ステップＳ９２６では、開閉制御タイマに対して０．１秒に相当する「２５」をセットする。これによって、特別表示装置４３で０．１秒間の変動表示が行われた後に羽根部材４０４が開放されることとなる。その後、ステップＳ９３８に移行する。

【０３７２】

また、ステップＳ９１５で否定判別された場合、すなわち、「ショート小当たり」である場合には、ステップＳ９２７において、実行エリアの３秒変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ９２７で肯定判別された場合には、ステップＳ９２８において、特別表示装置４３にて３秒間の変動表示が行われた後に羽根部材４０４が１．５秒間開放される変動パターン（ショート小当たり３秒変動パターン）を決定し、さらに、該変動パターンをサブ制御装置２６２にも送信するべく、変動パターンコマンドの設定を行う。

【０３７３】

続くステップＳ９２９では、第１表示タイマに対して３秒に相当する値「７５０」をセットする。さらに、ステップＳ９３０では、羽根部材４０４の開閉制御に使用される開閉制御タイマに対して３秒に相当する「７５０」をセットする。これによって、特別表示装置４３で３秒間の変動表示が行われた後に羽根部材４０４が開放されることとなる。その後、ステップＳ９３８に移行する。

【０３７４】

また、ステップＳ９２７で否定判別された場合には、ステップＳ９３１において、実行エリアの２秒変動フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ９３１で肯定判別された場合には、ステップＳ９３２において、特別表示装置４３にて２秒間の変動表示が行われた後に羽根部材４０４が１．５秒間開放される変動パターン（ショート小当たり２秒変動パターン）を決定し、さらに、該変動パターンをサブ制御装置２６２にも送信するべく、変動パターンコマンドの設定を行う。

【０３７５】

続くステップＳ９３３では、第１表示タイマに対して２秒に相当する値「５００」をセ

ットする。さらに、ステップＳ９３４では、開閉制御タイマに対して２秒に相当する「５００」をセットする。これによって、特別表示装置４３で２秒間の変動表示が行われた後に羽根部材４０４が開放されることとなる。その後、ステップＳ９３８に移行する。

【０３７６】

また、ステップＳ９３１で否定判別された場合には、ステップＳ９３５において、変動時間を短縮してショート小当たりとなる変動パターン（ショート小当たり短縮パターン）を決定し、さらに、該変動パターン（変動情報）をサブ制御装置２６２にも送信するべく、変動パターンコマンドの設定を行う。

【０３７７】

続くステップＳ９３６では、第１表示タイマに対して０．１秒に相当する値「２５」をセットする。さらに、ステップＳ９３７では、開閉制御タイマに対して０．１秒に相当する「２５」をセットする。これによって、特別表示装置４３で０．１秒間の変動表示が行われた後に羽根部材４０４が開放されることとなる。その後、ステップＳ９３８に移行する。

【０３７８】

ステップＳ９３８では、特別表示装置４３にて変動表示中であることを示す第１表示中フラグをオン設定する。ステップＳ９３８の後、本処理を終了する。

【０３７９】

図２３の説明に戻り、ステップＳ８０４で肯定判別された場合、すなわち変動表示中である場合には、ステップＳ８０９に進み、第１表示タイマ減算処理を行う。つまり、４ｍｓｅｃ毎に第１表示タイマの値が１ずつ減算されていく。

【０３８０】

続いてステップＳ８１０に進み、上記減算後の第１表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判別する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち第１表示タイマの値が「０」となった時にステップＳ８１０が肯定判別されることになる。

【０３８１】

ステップＳ８１０で否定判別された場合には、ステップＳ８１１において、特別表示装置４３の変動表示（切替表示）を継続して行うための切替表示設定を行い、本処理を終了する。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、特別表示装置４３に対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。具体的には、点灯されるランプの組合わせを順次切り替えていくよう設定する。これによって、第１表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓｅｃ毎に特別表示装置４３の変動表示（切替表示）が実現される。

【０３８２】

一方、ステップＳ８１０で肯定判別された場合、すなわち、特別表示装置４３における変動表示の停止タイミングに至った場合には、ステップＳ８１２において第１表示中フラグをオフする。

【０３８３】

続くステップＳ８１３では、特別表示装置４３にて停止表示を行うための停止表示設定を行う。この停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、特別表示装置４３に対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。すなわち、「大当たり」である場合には、特別表示装置４３を構成する複数のランプを「大当たり」に対応する態様（組合わせ）で停止表示（例えば数秒間だけ点灯）させ、「外れ」である場合には「外れ」に対応する態様で停止表示させ、「ロング小当たり」である場合には「ロング小当たり」に対応する態様でを停止表示させ、「ショート小当たり」である場合には「ショート小当たり」に対応する態様で停止表示させる。

【０３８４】

さらに、ステップＳ８１３に係る停止表示設定処理においては、サブ制御装置２６２に対し演出表示装置４２の停止表示を行う旨の確定コマンドを送信するための設定処理を行う。

【０３８５】
そして、続くステップＳ８１４において、判別情報設定処理を行った後、本処理を終了する。
【０３８６】
ここで、判別情報設定処理について、図２５を参照して詳しく説明する。先ずステップＳ１００１では、直撃大当たりフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ１００１で肯定判別された場合、すなわち、当否抽選にて大当たりに当選したと判別された場合には、ステップＳ１００２以降の大当たり設定を行う。
【０３８７】
具体的には、ステップＳ１００２において、特別遊技状態としての大当たり状態中か否かを示す大当たり中フラグをオン設定する。続くステップＳ１００３では、可変入賞装置３２が開状態中であるか否かを示す第１可変フラグをオン設定する。尚、本実施形態では、第１可変フラグがオンされた場合に、可変入賞装置３２が開状態とされる。
【０３８８】
続いて、ステップＳ１００４において、可変入賞装置３２の開放時間等を計測する手段であり、開放開始から規定時間が経過したか否かを示す第１可変タイマの設定を行う。本例では、第１可変タイマに対して３０秒に相当する「７５００」が値として設定される。これにより、１ラウンドあたりの最大開放時間（可変入賞装置３２が開状態とされる最長時間）が３０秒となる。
【０３８９】
次に、ステップＳ１００５において、大当たり状態中に実行されるラウンドの回数（特賞状態発生回数、つまり可変入賞装置３２の開閉処理の実行回数）を示すラウンド数カウンタの設定を行う。ここでは、「直撃大当たり」に対応して、総ラウンド数を示す「１５」が値として設定される。
【０３９０】
続くステップＳ１００６では、可変入賞装置３２に入球した遊技球の数をカウントする入賞カウンタの設定処理を行う。本例では、１ラウンドあたりの最大入球個数を示す「８」が値として設定される。その後、本処理を終了する。尚、タイマ割込み処理のスイッチ読み込み処理（図１１のステップＳ３０１参照）に際して、可変入賞装置３２への入球があったか否かをカウントスイッチ２２３の検知情報により判別し、可変入賞装置３２への入球があったと判別されると、入賞カウンタの値が１減算される。
【０３９１】
また、ステップＳ１００１において否定判別された場合、すなわち当否抽選にて大当たりに当選していないと判別された場合には、ステップＳ１００７へ移行する。
【０３９２】
ステップＳ１００７では、変動回数カウンタの設定の有無を判別する。変動回数カウンタとは、時間短縮モード（高入球状態）の継続期間を計測するための手段である。本実施形態において、時間短縮モードは、大当たり状態終了後、特別表示装置４３において変動表示が４回行われるまでとなっており、後述するように大当たり終了後にカウンタ値として「４」が設定される。
【０３９３】
ここで、変動回数カウンタのカウンタ値が「０」の場合には、そのまま本処理を終了する。一方、変動回数カウンタが設定されている場合（カウンタ値が「０」以外の場合）には、時間短縮モード中とみなし、ステップＳ１００８において、変動回数カウンタの値を１減算する処理を行い、ステップＳ１００９へ移行する。
【０３９４】
ステップＳ１００９では、変動回数カウンタのカウンタ値が「０」か否かを判別する。つまり、今回の変動表示が、大当たりの終了後（時間短縮モードの付与後）、４回目の変動表示であったか否かを判別する。ここで、変動回数カウンタの値が「０」であれば、ステップＳ１０１０において時間短縮モードフラグをオフする処理を行い、ステップＳ１０

１１において通常モードフラグをオンする処理を行い、本処理を終了する。一方、ステップＳ１００９で、変動回数カウンタのカウンタ値が「０」ではないと判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０３９５】

次に、上記ステップＳ２０６の可変入賞装置制御処理について図２６を参照して説明する。

【０３９６】

まず、ステップＳ１２０１において大当たり中フラグを参酌し、大当たり中か否かを判別する。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０３９７】

ステップＳ１２０１で肯定判別された場合、ステップＳ１２０２において、第１可変タイマのカウント値を１減算する。続くステップＳ１２０３では、第１可変フラグがオンであるか否かを判別する。

【０３９８】

ステップＳ１２０３で肯定判別された場合、すなわち、可変入賞装置３２が開状態である場合には、ステップＳ１２０４に進み、第１可変タイマのカウント値が「０」であるか否かを判別する。すなわち、該ステップＳ１２０４では、第１可変フラグがオンされるときに設定される１ラウンドあたりの可変入賞装置３２の開放時間が残されているか否かを判別する。

【０３９９】

ステップＳ１２０４にて否定判別された場合には、ステップＳ１２０５に進み、入賞カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。すなわち、可変入賞装置３２へ入賞した遊技球の球数が１ラウンドあたりの規定個数（本例では８個）に達したか否かを判別する。ステップＳ１２０５にて否定判別された場合、すなわち、可変入賞装置３２を閉状態とするタイミング（ラウンド終了のタイミング）が未だ到来していない場合には、本処理を終了する。

【０４００】

一方、ステップＳ１２０４又はステップＳ１２０５にて肯定判別された場合には、ステップＳ１２０６に進み、ラウンド数カウンタのカウンタ値が「０」であるか否かを判別する。すなわち、ラウンド数（可変入賞装置３２の開放回数）が規定回数に達したか否かを判別する。

【０４０１】

ステップＳ１２０６で肯定判別された場合には、ステップＳ１２０７において終了設定処理を行い、本処理を終了する。該終了設定処理の詳細は後述する。

【０４０２】

ステップＳ１２０６で否定判別された場合、すなわちラウンド数が規定回数に達していない場合には、ステップＳ１２０８において、ラウンド送り処理を行い、本処理を終了する。ラウンド送り処理では、ラウンド数カウンタの値を１減算する。つまり、実行したラウンド数が、事前に設定された規定回数に達するまで可変入賞装置３２の開閉処理が繰り返し行われる。また、ラウンド送り処理では、第１可変フラグをオフにするとともに、第１可変タイマに対して、次のラウンドが開始されるまでのウエイト時間（インターバル時間）をセットする。

【０４０３】

そして、上記ステップＳ１２０３にて否定判別された場合、すなわち、ラウンド間のインターバル期間中である場合には、ステップＳ１２０９に進み、第１可変タイマの値が「０」であるか否かを判別する。

【０４０４】

ステップＳ１２０９にて肯定判別された場合、すなわちインターバル期間が終了し、次のラウンドを開始するタイミングに至った場合には、ステップＳ１２１０においてラウンド開始処理を行う。ラウンド開始処理では、第１可変フラグをオンにするとともに、第１

可変タイマに対して１ラウンドあたりの可変入賞装置３２の開放時間（本例では「７５００」）を設定し、入賞カウンタに対して１ラウンドあたりの最大入賞個数（本例では「８」）を設定する。ステップＳ１２０９にて否定判別された場合、又は、ステップＳ１２１０にてラウンド開始処理が完了した場合には、本処理を終了する。

【０４０５】

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

【０４０６】

ここで、ステップＳ１２０７の終了設定処理について、図２７を参照して説明する。先ず、ステップＳ１３０１では、第１可変フラグをオフする。続くステップＳ１３０２では、大当たり中フラグをオフする。その後、ステップＳ１３０３において、時間短縮モードフラグをオン設定する。すなわち、本実施形態では、「直撃大当たり」、並びに、「Ｖ入賞大当たり（「１５ラウンド大当たり」、「７ラウンド大当たり」、及び、「３ラウンド大当たり」）の全ての大当たり種別の大当たり状態終了後において、時間短縮モードが付与されるように構成されている。

【０４０７】

ステップＳ１３０３の後、ステップＳ１３０４において、通常モードフラグをオフし、ステップＳ１３０５において、変動回数カウンタに「４」を設定してからステップＳ１３０６に移行する。すなわち、大当たり終了後は、変動表示が４回行われるまでの間、時間短縮モードとなる。ステップＳ１３０６では、各種大当たりフラグをオフする処理を行う。ステップＳ１３０６の後、本処理を終了する。

【０４０８】

次に、ステップＳ２０７の羽根部材開閉処理について、図２８を参照して説明する。先ず、ステップＳ１８０１では、羽根開放フラグ（変動表示設定処理のステップＳ９１４参照）がオンされているか否かを判別する。ステップＳ１８０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０４０９】

一方、ステップＳ１８０１で肯定判別された場合には、ステップＳ１８０２において、羽根部材４０４が開放中であることを示す小当たり開放中フラグがオンであるか否かを判別する。該ステップＳ１８０２で否定判別された場合、すなわち、「小当たり」の当選によってこれから羽根部材４０４を開放する場合には、ステップＳ１８０３に移行する。

【０４１０】

ステップＳ１８０３では、開閉制御タイマの値が「０」であるか否かを判別する。尚、上述したように、変動表示設定処理に際して「小当たり」に当選したと判別された場合に、開閉制御タイマに対し、特別表示装置４３にて行われる変動表示の変動時間と同じ時間に相当する値が設定される（ステップＳ９１９、ステップＳ９２３、ステップＳ９２６、ステップＳ９３０、ステップＳ９３４、ステップＳ９３７参照）。このため、対応する変動表示の終了と同時に、該判別においても肯定判別されることとなる。

【０４１１】

ステップＳ１８０３で否定判別された場合、ステップＳ１８０４において、開閉制御タイマの値を１減算し、本処理を終了する。一方、ステップＳ１８０３で肯定判別された場合、すなわち、羽根部材４０４を開放するタイミングが到来した場合には、ステップＳ１８０５において、小当たり開放中フラグをオンにするとともに、ステップＳ１８０６において、羽根部材４０４を開状態とさせる処理を行う。

【０４１２】

その後、ステップＳ１８０７において、特別変動保留エリアの実行エリアのロング小当たり発生フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップＳ１８０７で肯定判別

された場合には、ステップＳ１８０８において、開閉制御タイマに対して１．５秒に相当する値「３７５」を設定し、本処理を終了する。

【０４１３】

一方、ステップＳ１８０７で否定判別された場合には、ステップＳ１８０９において、開閉制御タイマに対して０．５秒に相当する値「１２５」を設定し、本処理を終了する。

【０４１４】

また、ステップＳ１８０２で肯定判別された場合には、ステップＳ１８１０において、開閉制御タイマの値が「０」であるか否かを判別する。ステップＳ１８１０で否定判別された場合には、ステップＳ１８１１において、開閉制御タイマの値を１減算し、本処理を終了する。

【０４１５】

一方、ステップＳ１８１０で肯定判別された場合、すなわち、羽根部材４０４を閉状態とするタイミングが到来した場合には、ステップＳ１８１２において、小当たり開放中フラグをオフし、ステップＳ１８１３において、羽根開放フラグをオフし、ステップＳ１８１４において、羽根部材４０４を閉状態とさせる処理を行ってから、本処理を終了する。従って、ステップＳ２０７の羽根部材開閉処理を実行する機能が本実施形態における可変入球手段の開閉動作を所定回数実行可能（可変入球手段を所定の態様で開放する開放遊技状態を実行可能）な開閉制御手段を構成することとなる。

【０４１６】

次に、前記ステップＳ２０８の第２表示制御処理について図２９のフローチャートを参照して説明する。

【０４１７】

先ずステップＳ２１０１では、スルーゲート用表示装置４１にて変動表示中であるか否かを示す第２表示中フラグの設定状況を見てスルーゲート用表示装置４１による変動表示（切換表示）中であるか否かを判別する。詳しくは、第２表示中フラグがオンである場合にはスルーゲート用表示装置４１において変動表示中であるとみなされ、第２表示中フラグがオフである場合には、スルーゲート用表示装置４１において変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。

【０４１８】

ステップＳ２１０１で否定判別された場合には、ステップＳ２１０２に進み、普通保留カウンタＮｃの値が０よりも大きいか否かを判別する。このとき、普通保留カウンタＮｃの値が０である場合には、そのまま本処理を終了する。

【０４１９】

また、変動表示中でなく且つ普通保留カウンタＮｃの値が０よりも大きければ、ステップＳ２１０３に進む。ステップＳ２１０３では、普通保留カウンタＮｃから１を減算する。ステップＳ２１０４では、普通変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、普通変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第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。

【０４２０】

その後、ステップＳ２１０５では、開始設定処理を実行する。この処理では、スルーゲート用表示装置４１において変動表示（切換表示）を行う条件が成立したことを示す処理を行う。詳しくは、第２表示中フラグをオンにするとともに、第２表示タイマの設定処理が行われる。第２表示タイマとは、スルーゲート用表示装置４１にて行われる変動表示の変動時間（残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判別する際に参酌される。

【０４２１】

本実施形態では、高入球状態である時間短縮モードと、通常モードとではスルーゲート用表示装置４１における変動表示の変動時間が異なっており、時間短縮モードにおいては

、第２表示タイマに対して０．５秒に相当する値「１２５」が設定され、通常モードにおいては、第２表示タイマに対して５秒に相当する値「１２５０」が設定される。大当たりのうち、例えば確変大当たりなど終了後に高確率モードや高サポートモード等の特定の遊技モードが付与され得る特定の大当たりの遊技状態中又はその開放期間を所定の開放遊技状態としてもよい。尚、大当たり状態中においては、通常モードと同様に第２表示タイマに対して「１２５０」が設定される。

【０４２２】

そして、ステップＳ２１０５の終了後、第２表示制御処理を終了する。尚、該開始設定処理における設定に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、スルーゲート用表示装置４１に対し変動表示（切換表示）を開始する旨の制御信号が出力された場合には、スルーゲート用表示装置４１において変動表示（切換表示）が開始される。

【０４２３】

また、ステップＳ２１０１で肯定判別された場合、すなわちスルーゲート用表示装置４１にて変動表示中である場合には、ステップＳ２１０６に進み、第２表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第２表示タイマのカウント値が１減算される。

【０４２４】

続いてステップＳ２１０７に進み、第２表示タイマのカウント値が「０」であるか否かを判別する。すなわち、変動時間が経過したか否かを判別する。ステップＳ２１０７で肯定判別された場合には、ステップＳ２１０８において第２表示中フラグをオフし、ステップＳ２１０９においてスルーゲート用表示装置４１にて停止表示を行うための停止表示設定を行う。そして、この停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、スルーゲート用表示装置４１に対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。

【０４２５】

なお、上述したように、普通変動保留エリアの実行エリアに格納されている入球アシスト乱数カウンタＣ３の値に基づいて当選か否かが判別される。具体的には、入球アシスト乱数カウンタＣ３の数値０～９のうち「１～８」が当たり値である。

【０４２６】

続いてステップＳ２１１０に進み、判別情報設定処理を行い、本処理を終了する。この処理において、停止表示が当選に対応する場合には、第２始動入賞部３３ｂ（始動口開閉部材３３ｃ）の開閉処理を行うための設定処理を行う。具体的には、第２可変フラグをオンにして、第２可変タイマに開放時間を設定する。

【０４２７】

第２可変フラグとは、第２始動入賞部３３ｂ（始動口開閉部材３３ｃ）が開状態中であるか否かを判別するための判別情報である。

【０４２８】

第２可変タイマとは、第２始動入賞部３３ｂの開放時間（残余時間）を計測する手段であり、開放開始から規定時間が経過したか否かを判別する際に参酌される。本実施形態では、高入球状態である時間短縮モードと、通常モードとでは第２始動入賞部３３ｂ（始動口開閉部材３３ｃ）の開放時間が異なっており、時間短縮モードにおいては、第２可変タイマに対して２秒に相当する値「５００」が設定され、通常モードにおいては、第２可変タイマに対して０．４秒に相当する値「１００」が設定される。尚、大当たり状態中においては、通常モードと同様に第２可変タイマに対して「１００」が設定される。

【０４２９】

一方、ステップＳ２１０７で否定判別された場合には、ステップＳ２１１１において、スルーゲート用表示装置４１の変動表示（切替表示）を継続して行うための切替表示設定を行い、本処理を終了する。そして、この切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、スルーゲート用表示装置４１に対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。具体的には、点灯されるランプの組合わせを順次切り替えていくよう設定する。これによって、第２表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓｅｃ

毎にスルーゲート用表示装置４１の変動表示（切換表示）が実現される。
【０４３０】
次に上記ステップＳ２０９の始動入賞部制御処理について、図３０のフローチャートを参照して説明する。
【０４３１】
まず、ステップＳ２２０１において第２始動入賞部３３ｂ（始動口開閉部材３３ｃ）が開状態であるか否かを示す第２可変フラグがオンであるか否かを判別する。ここで、第２可変フラグがオンではない（第２始動入賞部３３ｂが閉状態である）と判別された場合、そのまま本処理を終了する。
【０４３２】
一方、上記ステップＳ２２０１において肯定判別された場合、すなわち第２可変フラグがオンである場合は第２始動入賞部３３ｂが開状態であるとみなし、ステップＳ２２０２において第２可変タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第２可変タイマの値が１ずつ減算されていく。
【０４３３】
続いてステップＳ２２０３に進み、上記減算後の第２可変タイマの値を参酌して、規定された開放時間が経過したか否かを判別する。ここでは、規定された開放時間を経過した時、すなわち第２可変タイマの値が「０」となった時にステップＳ２２０３が肯定判別される。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。
【０４３４】
一方、ステップＳ２２０３で肯定判別された場合にはステップＳ２２０４へ移行し、ステップＳ２２０４にて終了設定処理を行ってから、本処理を終了する。ステップＳ２２０４の終了設定処理では、第２可変フラグをオフする処理が行われる。
【０４３５】
尚、第２可変フラグのオンオフ状況に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、第２始動入賞部３３ｂに対し各種制御信号が出力される。第２可変フラグがオンの場合には第２始動入賞部３３ｂ（始動口用ソレノイド）に対し始動口開閉部材３３ｃを開放する旨の駆動信号が出力され、第２始動入賞部３３ｂが開状態となる。一方、第２可変フラグがオフの場合には第２始動入賞部３３ｂに対し始動口開閉部材３３ｃを閉鎖する旨の駆動信号が出力され、第２始動入賞部３３ｂが閉状態となる。
【０４３６】
次に、前記ステップＳ２１０の第３表示制御処理について図３１のフローチャートを参照して説明する。
【０４３７】
先ずステップＳ２３０１では、スペシャルゲート用表示装置４４にて変動表示中であるか否かを示す第３表示中フラグの設定状況を見てスペシャルゲート用表示装置４４による変動表示（切換表示）中であるか否かを判別する。詳しくは、第３表示中フラグがオンである場合にはスペシャルゲート用表示装置４４において変動表示中であるとみなされ、第３表示中フラグがオフである場合には、スペシャルゲート用表示装置４４において変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。
【０４３８】
ステップＳ２３０１で否定判別された場合には、ステップＳ２３０２に進み、スペシャルゲート通過フラグがオンであるか否かを判別する。該ステップＳ２３０２において否定判別された場合、すなわちスペシャルゲート通過フラグがオンでない場合には、そのまま本処理を終了する。
【０４３９】
一方、変動表示中でなく且つスペシャルゲート通過フラグがオンであれば、ステップＳ２３０３に進み、スペシャルゲート通過フラグをオフとする。続くステップＳ２３０４では、開始設定処理を実行する。この処理では、スペシャルゲート用表示装置４４において変動表示（切換表示）を行う条件が成立したことを示す処理を行う。詳しくは、第３表示

中フラグをオンにするとともに、第３表示タイマの設定処理が行われる。第３表示タイマとは、スペシャルゲート用表示装置４４にて行われる変動表示の変動時間（残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判別する際に参酌される。

【０４４０】

本実施形態では、遊技状態が時間短縮モードであるか、通常モードであるかにかかわらず、変動表示の変動時間が一律に１秒とされており、第３表示タイマに対して１秒に相当する値「２５０」が設定される。

【０４４１】

そして、ステップＳ２３０４の終了後、第３表示制御処理を終了する。尚、該開始設定処理における設定に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、スペシャルゲート用表示装置４４に対し変動表示（切換表示）を開始する旨の制御信号が出力された場合には、スペシャルゲート用表示装置４４において変動表示（切換表示）が開始される。

【０４４２】

また、ステップＳ２３０１で肯定判別された場合、すなわちスペシャルゲート用表示装置４４にて変動表示中である場合には、ステップＳ２３０６に進み、第３表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第３表示タイマのカウント値が１減算される。

【０４４３】

続いてステップＳ２３０７に進み、第３表示タイマのカウント値が「０」であるか否か、すなわち、変動時間が経過したか否かを判別する。ステップＳ２３０７で肯定判別された場合には、ステップＳ２３０８において第３表示中フラグをオフし、ステップＳ２３０９においてスペシャルゲート用表示装置４４にて停止表示を行うための停止表示設定を行う。そして、この停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、スペシャルゲート用表示装置４４に対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。

【０４４４】

なお、上述したように、上記作動アシスト乱数格納エリアに格納されている作動アシスト乱数カウンタＣ４の値に基づいて当選か否かが判別される。具体的には、作動アシスト乱数カウンタＣ４の数値０～１９のうち「１～１５」が当たり値である。

【０４４５】

続いてステップＳ２３１０に進み、判別情報設定処理を行い、本処理を終了する。この処理において、停止表示が当選に対応する場合には、バイパス機構部７２１の可動役物７２２の駆動処理を行うための設定処理を行う。具体的には、役物作動中フラグをオンにして、役物作動タイマに作動時間を設定する。

【０４４６】

役物作動中フラグとは、可動役物７２２が作動中であるか否かを判別するための判別情報である。

【０４４７】

役物作動タイマとは、可動役物７２２の作動時間（残余時間）を計測する手段であり、作動開始から規定時間が経過したか否かを判別する際に参酌される。本実施形態では、役物作動タイマに対して４秒に相当する値「１０００」が設定される。

【０４４８】

一方、ステップＳ２３０７で否定判別された場合には、ステップＳ２１１１において、スペシャルゲート用表示装置４４の変動表示（切替表示）を継続して行うための切替表示設定を行い、本処理を終了する。そして、この切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、スペシャルゲート用表示装置４４に対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。具体的には、点灯されるランプの組合わせを順次切り替えていくよう設定する。これによって、第３表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓｅｃ毎にスペシャルゲート用表示装置４４の変動表示（切換表示）が実現される。

【０４４９】

次に、上記ステップＳ２１１の役物駆動制御処理において行われるバイパス機構制御処理について図３２のフローチャートを参照して説明する。

【０４５０】

まず、ステップＳ２４０１において可動役物７２２が作動状態であるか否かを示す役物作動中フラグがオンであるか否かを判別する。ここで、役物作動中フラグがオンではない（可動役物７２２が収容状態である）と判別された場合、そのまま本処理を終了する。

【０４５１】

一方、上記ステップＳ２４０１において肯定判別された場合、すなわち役物作動中フラグがオンである場合は可動役物７２２が突出状態であるとみなし、ステップＳ２４０２において役物作動タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に役物作動タイマの値が１ずつ減算されていく。

【０４５２】

続いてステップＳ２４０３に進み、上記減算後の役物作動タイマの値を参酌して、規定された突出時間が経過したか否かを判別する。ここでは、規定された突出時間を経過した時、すなわち役物作動タイマの値が「０」となった時にステップＳ２４０３が肯定判別される。ここで否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【０４５３】

一方、ステップＳ２４０３で肯定判別された場合にはステップＳ２４０４へ移行し、ステップＳ２４０４にて終了設定処理を行ってから、本処理を終了する。ステップＳ２４０４の終了設定処理では、役物作動中フラグをオフする処理が行われる。

【０４５４】

尚、役物作動中フラグのオンオフ状況に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、バイパス機構部７２１（可動役物用ソレノイド７２５）に対し各種制御信号が出力される。役物作動中フラグがオンの場合には、可動役物用ソレノイド７２５を励磁状態にする駆動信号が出力され、可動役物７２２が突出状態となる。一方、役物作動中フラグがオフの場合には、可動役物用ソレノイド７２５を非励磁状態にする駆動信号が出力され、可動役物７２２が収容状態となる。

【０４５５】

次に、ステップＳ２１２の残存球監視処理について図３３を参照して説明する。先ず、ステップＳ７１０１では、内部領域４０１内に残存する遊技球の数を特定するため、残存球監視カウンタの値が「０」であるか否かを判別する。

【０４５６】

尚、「残存球監視カウンタ」は、上述したように、内部入球検知スイッチ４３７の検知に基づいて１加算され、非特別入球検知スイッチ４６２、１５Ｒ入球検知スイッチ７３４、７Ｒ入球検知スイッチ７３５、３Ｒ入球検知スイッチ７３６、及び、スペシャルゲートスイッチ６５１の検知に基づいて１減算される。

【０４５７】

ステップＳ７１０１で肯定判別された場合、すなわち内部領域４０１内に遊技球が残存していない場合には、そのまま本処理を終了する。

【０４５８】

一方、ステップＳ７１０１で否定判別された場合には、ステップＳ７１０２において、内部領域４０１に対して遊技球が最後に入球してから所定時間が経過したか否かを判別するための監視タイマの値が「０」であるか否かを判別する。

【０４５９】

ステップＳ７１０２で否定判別された場合には、ステップＳ７１０３において監視タイマの値を１減算してから本処理を終了する。尚、本実施形態では、内部領域４０１への入球があった際に、監視タイマに「１００００」がセットされる。このため、内部領域４０１に最後の入球があってから４０秒後に監視タイマが「０」になる。また、本実施形態では、遊技球が内部領域４０１に入球してから排出されるまでの時間（具体的には、遊技球が内部入球検知スイッチ４３７に検知されてから、該遊技球が非特別入球検知スイッチ４

６２、１５Ｒ入球検知スイッチ７３４、７Ｒ入球検知スイッチ７３５、３Ｒ入球検知スイッチ７３６、又は、スペシャルゲートスイッチ６５１に検知されるまでの時間）が、概ね８秒～３０秒となっている。

【０４６０】

一方、ステップＳ７１０２で肯定判別された場合、つまり遊技球が内部領域４０１に入球してから排出されるまでの時間として想定された時間を大幅に経過しても残存球監視カウンタの値が「０」にならない場合には、内部領域４０１内において球詰まりが発生しているとみなし、ステップＳ７１０４においてエラー報知処理を行う。例えばエラー表示ランプ１０４を点灯したり、エラー報知の音声を出力したり、遊技球の発射を禁止する等の制御を行う。その後、本処理を終了する。

【０４６１】

次に、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される払出制御について説明する。説明の便宜上、まず図３４を参照して受信割込み処理を説明し、その後、図３５を参照してメイン処理を説明する。

【０４６２】

図３４は、払出制御装置３１１により実行される受信割込み処理を示すフローチャートである。受信割込み処理は、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信した場合に割り込んで実行される処理である。主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されたことを払出制御装置３１１が確認すると、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される他の処理を一端待機させ、受信割込み処理が実行される。受信割込み処理が実行されると、まずステップＳ３００１において主制御装置２６１から送信されたコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファに記憶し、ステップＳ３００２において主制御装置２６１からコマンドが送信されたことを記憶するためにコマンド受信フラグをオンして、本受信割込み処理を終了する。上述したように、コマンドがコマンドバッファに記憶される場合には、記憶ポインタが参照されて所定の記憶領域に記憶されると共に、次に受信したコマンドを次の記憶領域に記憶させるために記憶ポインタが更新される。

【０４６３】

なお、本実施形態では、主制御装置２６１から送信されるコマンドの受信処理は、そのコマンドが受信されたときに実行される割込処理で行われるものとしたが、例えば図３６に示したタイマ割込処理において、コマンド判定処理（ステップＳ３２０１）が行われる前に、コマンドが受信されたか否かを確認し、コマンドが受信されている場合にはそのコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファへ記憶してコマンド受信フラグをオンするとともに、コマンドが受信されていない場合にはコマンド判定処理へ移行するものとしてもよい。かかる場合には、所定間隔毎に入出力ポートのコマンド入力に対応するポートを確認することで、コマンドが受信されたか否かを確認する。

【０４６４】

次に、払出制御装置３１１のメイン処理について図３５を参照して説明する。図３５は、払出制御装置３１１のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【０４６５】

先ず始めに、ステップＳ３１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。そして、続くステップＳ３１０３でＲＡＭアクセスを許可すると共に、ステップＳ３１０４で外部割込みベクタの設定を行う。

【０４６６】

その後、ステップＳ３１０６では、ＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。そして、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳ３１０７でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳ３１０８で、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致

するか否か、すなわちバックアップの有効性を判別する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３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、ＲＡＭ５１３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バックアップの有効性を判断することも可能である。

【０４６７】

ステップＳ３１０６で電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップＳ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合には、ステップＳ３１１５以降のＲＡＭ５１３の初期化処理へ移行する。

【０４６８】

ステップＳ３１１５ではＲＡＭ５１３の全領域を０にクリアし、ステップＳ３１１６ではＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳ３１１７ではＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳ３１１４へ移行して割込みを許可する。

【０４６９】

一方、ステップＳ３１０６で電源断の発生情報が設定されていること、及びステップＳ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳ３１０９で電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳ３１１０で電源断の発生情報をクリアし、ステップＳ３１１１で賞球の払出を許可する払出許可フラグをクリアする。また、ステップＳ３１１２では、ＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳ３１１３では、使用レジスタをＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａから復帰させる。さらに、ステップＳ３１１４では、割込みを許可する。

【０４７０】

ステップＳ３１１４で割込みが許可された後は、ステップＳ３１２２の処理において、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判別する。ここで、電源断の発生情報が設定されていれば、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳ３１２３以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳ３１２３において各割込み処理の発生を禁止し、次のステップＳ３１２４において後述するコマンド判定処理を実行する。その後、ステップＳ３１２５でＣＰＵ５１１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳ３１２６でスタックポインタの値をバックアップエリア５１３ａに記憶し、ステップＳ３１２７でＲＡＭ判定値を算出してバックアップエリア５１３ａに保存し、ステップＳ３１２８でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５１３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０４７１】

なお、ステップＳ３１２２の処理は、電源投入時に行われる処理の終了後に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５１３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、払出制御装置３１１の処理の負担を軽減することができる。

【０４７２】

次に、図３６のフローチャートを参照して、払出制御装置３１１のタイマ割込み処理を説明する。このタイマ割込み処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【０４７３】

タイマ割込み処理では、まず、ステップＳ３２０１において、主制御装置２６１からのコマンドを取得し、そのコマンドの判定処理を行う。

【０４７４】

ここで、ステップＳ３２０１のコマンド判定処理について、図３７を参照して説明する。

【０４７５】
まず、ステップＳ３３０１では、コマンド受信フラグがオンされているか否かを判別する。コマンド受信フラグは、上述した受信割込み処理（図３４参照）において主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信したときにオンされる。
【０４７６】
ステップＳ３３０１においてコマンド受信フラグがオフと判別されれば、新たなコマンドを主制御装置２６１から受信していないので、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳ３３０１でコマンド受信フラグがオンと判別されれば、ステップＳ３３０２において、その受信したコマンドをＲＡＭ５１３から読み出し、ステップＳ３３０３においてコマンド受信フラグをオフする。ステップＳ３３０３においてコマンド受信フラグをオフすることにより、新たにコマンドが受信されるまで、ステップＳ３３０２～ステップＳ３３１１の処理をスキップできるので、払出制御装置３１１の制御を軽減することもできる。
【０４７７】
ステップＳ３３０４～ステップＳ３３０６の処理でＲＡＭ５１３から読み出されたコマンドの種類が判別される。ステップＳ３３０４では主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであるか否かが判別され、ステップＳ３３０５では払出復帰コマンドであるか否かが判別され、ステップＳ３３０６では賞球コマンドであるか否かが判別される。
【０４７８】
主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドであれば、ステップＳ３３０７で既に払出許可フラグがオンされているか否かが判別され、払出許可フラグがオフされていれば、電源投入時に主制御装置２６１からＲＡＭ５１３の初期化が指示されていることになるので、ステップＳ３３０８でＲＡＭ５１３のスタックエリア以外となる作業領域（エリア）を０にクリアし、ステップＳ３３０９でＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳ３３１１で払出許可フラグをオンして、賞球の払出許可が設定される。
【０４７９】
上述したように、主制御装置２６１は、払出初期化コマンドを送信した後に、ＲＡＭ５０３の初期化処理を行っており、払出制御装置３１１は、払出初期化コマンドを受信した後に、ＲＡＭ５１３の初期化処理を行っているので、ＲＡＭ５０３が初期化されるタイミングと、ＲＡＭ５１３が初期化されるタイミングとが略同時期となる。よって、初期化のタイミングがずれることにより、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信したとしても、ＲＡＭ５１３が初期化されてしまい、受信したコマンドに対応する制御が行えない等の弊害の発生を防止することができる。また、ＲＡＭ５１３が初期化された後に、払出許可フラグをオンするので、賞球の払出許可を確実に設定することができる。
【０４８０】
一方、ステップＳ３３０７で既に払出許可フラグがオンされていれば、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリアと、ＲＡＭ５１３の初期化処理とを行わずに、本コマンド判定処理を終了する。すなわちステップＳ３３０７の処理は、払出許可フラグが設定された状態でＲＡＭ５１３が初期化されることを禁止している。なお、払出初期化コマンドは、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ３２３がオンされている場合のみ送信されるコマンドであるので、払出許可フラグがオンされた状態で受信することはなく、かかる場合には、ノイズなどの影響によって払出制御装置３１１が払出初期化コマンドとして認識してしまったことが考えられる。よって、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリア（ステップＳ３３０８）と、ＲＡＭ５１３の初期値設定（ステップＳ３３０９）を実行すると、賞球が残っている場合に払出されないなどの弊害が生じて遊技者に損失を与えてしまうが、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３が初期化されることを防止しているので、遊技者に損失を与えることを防止できる。
【０４８１】

また、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出復帰コマンドであれば（ステップＳ３３０４：ＮＯ、ステップＳ３３０５：ＹＥＳ）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰するので、賞球の払出を許可するためにステップＳ３３１１で払出許可フラグをオンする。すなわち、電源断の発生情報があり、主制御装置２６１と払出制御装置３１１が電源遮断前の状態に復帰した場合には、賞球の払出が許可される。ステップＳ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【０４８２】

さらに、主制御装置２６１から送信されたコマンドが賞球コマンドであれば（ステップＳ３３０５：ＮＯ、ステップＳ３３０６：ＹＥＳ）、ステップＳ３３１０において、受信した賞球個数を総賞球個数に加算して記憶し、賞球の払出を許可するためにステップＳ３３１１で払出許可フラグをオンする。この際、払出制御装置３１１は、コマンドバッファ（リングバッファ）に記憶された賞球コマンドを順次読み出し、該コマンドに対応する賞球個数を、所定のバッファ領域に記憶される総賞球個数に加算して記憶する。主制御装置２６１から送信される賞球コマンドに基づいて賞球個数に対応した賞球の払出しが行われるので、賞球コマンドは、賞球コマンドは賞球の払出しを指示する払出指示コマンドである。また、賞球コマンドが受信された場合には、即座に払出許可が設定されるので、入賞に対して早期に賞球の払出しを行うことができる。ステップＳ３３１１の処理において払出許可フラグがオンされると、コマンドバッファの所定の記憶領域に記憶されたコマンドに基づく処理が終わったことになるので、読出ポインタが次の記憶領域に対応した読出ポインタに更新される。

【０４８３】

なお、主制御装置２６１から送信されたコマンドが払出初期化コマンドでもなく（ステップＳ３３０４：ＮＯ）、払出復帰コマンドでもなく（ステップＳ３３０５：ＮＯ）、賞球コマンドでもなければ（ステップＳ３３０６：ＮＯ）、払出許可フラグをオンすることなく、コマンド判定処理を終了する。

【０４８４】

ここで、図３６のフローチャートに戻って説明する。コマンド判定処理が終わると、ステップＳ３２０２において、コマンド判定処理で払出許可フラグがオンされたか否かが判別される。ここで、払出許可フラグがオンされていなければ、そのまま本処理を終了する。つまり、主制御装置２６１からコマンドが送信される前に賞球の払出しが行われることを防止することができる。

【０４８５】

一方、ステップＳ３２０２で肯定判別されれば、ステップＳ３２０３で発射制御装置３１２に対して発射許可の設定を行い、ステップＳ３２０４で状態復帰スイッチ３２１をチェックして、状態復帰動作開始と判定した場合に状態復帰動作を実行する。この処理により、例えば払出モータの球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。

【０４８６】

その後、ステップＳ３２０５では、下皿１５の状態の変化に応じて下皿満杯状態又は下皿満杯解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満杯スイッチの検知信号により下皿１５の満杯状態を判別し、下皿満杯になった時、下皿満杯状態の設定を実行し、下皿満杯でなくなった時、下皿満杯解除状態の設定を実行する。また、ステップＳ３２０６では、タンク球の状態の変化に応じてタンク球無し状態（球切れ状態）又はタンク球無し解除状態（球有り状態）の設定を実行する。すなわち、タンク球無しスイッチの検知信号によりタンク球無し状態を判別し、タンク球無しになった特、タンク球無し状態の設定を実行し、タンク球無しでなくなった特、タンク球無し解除状態の設定を実行する。

【０４８７】

その後、ステップＳ３２０７では、例えばエラー状態のように報知すべき状態の有無を判別し、報知すべき状態が有る場合には報知する。

【０４８８】

続いて賞球及び貸球の払出制御処理を実行する。詳しくは、ステップＳ３２０８で払出個数設定処理を行い、ステップＳ３２０９においてモータ制御状態取得処理を行い、ステップＳ３２１０においてモータ駆動処理を行う。

【０４８９】

ステップＳ３２１１では、状態復帰スイッチ３２１をチェックして球抜き不可状態でないこと、及び球抜き動作開始でないことを条件に、払出モータ３５８ａを駆動させ球抜き処理を実行する。続くステップＳ３２１２では、球詰まり状態であることを条件にバイブレータ３６０の制御（バイブモータ制御）を実行する。その後、本タイマ割込み処理の先頭に戻る。

【０４９０】

次に、サブ制御装置２６２の通常処理ついて図３８を参照しつつ詳しく説明する。先ずステップＳ３９０１では、入出力ポート５５４のコマンド入力に対応するポートを確認し、主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されているか否かを判別する。

【０４９１】

コマンドが受信されている場合には、ステップＳ３９０２においてそのコマンドをＲＡＭ５５３のコマンドバッファへ記憶する。ＲＡＭ５５３のコマンドバッファは、主制御装置２６１から送信されるコマンドを一時的に記憶するリングバッファで構成されている。リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出しとが行われる。

【０４９２】

続くステップＳ３９０３では、先発コマンドに含まれる変動情報を、ＲＡＭ５５３に設けられた保留情報格納エリアに格納する保留情報格納処理を行う。尚、先発コマンドには、上記のように、第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂいずれの始動入賞部３３への入球を契機とする変動表示であるか（始動入賞判別フラグの設定）を示す情報、大当たりに対応する変動情報であるか（大当たり発生フラグの設定）を示す情報、ロング小当たりやショート小当たりに対応する変動表示であるか（ロング小当たり発生フラグやショート小当たり発生フラグの設定）を示す情報、外れに対応する変動表示であるか否か（外れフラグの設定）を示す情報、変動表示の変動時間（２秒変動フラグ、３秒変動フラグ、７秒変動フラグ、０．１秒変動フラグの設定）を示す情報が含まれる。

【０４９３】

また、保留情報格納エリアは、主制御装置２６１の特別変動保留エリアと同様に、４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）と、１つの実行エリアとを備えている。保留情報格納エリアには、変動表示（特別変動保留エリアに記憶された情報）に基づく先発コマンドの受信履歴に合わせて、先発コマンドに含まれる変動情報が時系列的に格納される。該構成を採用することで、主制御装置２６１の特別変動保留エリアに記憶された変動情報を、サブ制御装置２６２においても把握することができる。

【０４９４】

ここで、ステップＳ３９０３の保留情報格納処理について、図３９を参照して説明する。

【０４９５】

先ず、ステップＳ４１０１では、先発コマンドを受信したか否か（先発コマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。ステップＳ４１０１で肯定判別された場合には、ステップＳ４１０２において、保留情報格納エリアに保留記憶されている変動情報の保留数をカウントする保留カウンタＮｐを１インクメントする。

【０４９６】
続くステップＳ４１０３では、先発コマンドに含まれる大当たりか否かの情報、小当たりか否かの情報、変動時間の情報等を含む変動情報を、保留情報格納エリアの空いている保留エリアのうち最初のエリアに記憶する。その後、ステップＳ４１０４において、演出表示内容の決定に際して用いられる各種カウンタの値を取得し、該値を変動情報が記憶されたのと同じ保留エリアに記憶する。
【０４９７】
ステップＳ４１０４の処理を行った後、又は、ステップＳ４１０１で否定判別された場合には、ステップＳ４１０５に移行し、変動パターンコマンドを受信したか否か（変動パターンコマンドがＲＡＭ５５３のコマンドバッファに記憶されたか否か）を判別する。該ステップＳ４１０５で肯定判別された場合には、ステップＳ４１０６において、保留カウンタＮｐの値を１減算する。
【０４９８】
ステップＳ４１０６の後、ステップＳ４１０７において、保留情報格納エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、保留情報格納エリアの第１～第４保留エリアに格納されているデータ（フラグ情報も含む）を実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、第１保留エリア→実行エリア、第２保留エリア→第１保留エリア、第３保留エリア→第２保留エリア、第４保留エリア→第３保留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。
【０４９９】
ステップＳ４１０７の処理を行った後、又は、ステップＳ４１０５で否定判別された場合には、本処理を終了する。
【０５００】
図３８の説明に戻り、ステップＳ３９０３の後又はステップＳ３９０１で否定判別された場合には、ステップＳ３９０４へと移行し、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所定時間（本例では１ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判別する。そして、既に所定時間が経過していればステップＳ３９０５へ移行し、一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、ステップＳ３９１１へと移行する。
【０５０１】
ステップＳ３９０５では、演出表示内容の決定に際して用いられる各種カウンタの更新処理を実行する。続くステップＳ３９０６では表示設定処理を行う。ここでは、基本的に変動パターンコマンドの受信に際してＲＡＭ５５３のコマンドバッファに格納された情報に基づき、表示制御装置４５へ出力する表示コマンドを生成する等の各種の演算処理及びコマンドの出力設定を行う。従って、ここで演出表示装置４２において表示する表示態様が決定される。この際、サブ制御装置２６２は、各種演出の種別（変動種別）と変動パターンコマンドとを対応付けるテーブルに基づいて処理を行う。
【０５０２】
尚、表示コマンドは、例えば変動表示の開始から終了までの一連の表示演出を指定するためのコマンドや、大当たり中の表示演出を指定するためのコマンドであり、ＲＡＭ５５３のコマンドバッファに格納された情報に基づいてその都度必要な表示コマンドが生成される。通常、サブ制御装置２６２にて生成される変動表示に関わる表示コマンドは大別して通常変動データ群やリーチ演出データ群などからなり、基本的にはこれらデータ群を構成する各データが上記変動時間タイマを基に予め決められた時間順序に則して順次出力されることで、各種変動パターンに応じた表示演出が行われる。例えば、通常変動データ群が通常変動データ１，通常変動データ２，・・・，通常変動データｍからなり、リーチ演出データ群がリーチ演出データ１，リーチ演出データ２，・・・，リーチ演出データｎからなる場合には、通常変動の開始に伴い通常変動データ１→２→・・・→ｍの順でデータ出力が順次行われ、それに引き続きリーチ演出の開始に伴いリーチ演出データ１→２→・・・→ｎの順でデータ出力が順次行われる。

【０５０３】
表示制御装置４５は、サブ制御装置２６２からの指令に応じて描画処理を行い、演出表示装置４２での変動表示等を開始する。なお、主制御装置２６１から変動パターンコマンドが一旦受信されると、確定コマンドを受信するまでの間、サブ制御装置２６２と表示制御装置４５との協働のもとに演出表示が継続される。そして、確定コマンドを受信した場合には、演出表示装置４２における変動表示を停止する。
【０５０４】
また、該ステップＳ３９０６では、演出ボタン１２５の操作の有無についても確認し、演出ボタン１２５の操作が確認された場合には、これに応じた設定を行う。さらに、本実施形態では、終了設定処理において変動回数カウンタに「４」が設定された場合や、判別情報設定処理において変動回数カウンタの値が１減算された場合に、その旨を含むコマンドが主制御装置２６１からサブ制御装置２６２に出力され、サブ制御装置２６２では、該コマンド情報に基づいて、演出表示装置４２にて時間短縮モードの残り回数を表示する構成となっている。
【０５０５】
加えて、該ステップＳ３９０６において、遊技球がスペシャルゲート６５０を通過したことに基づき主制御装置２６１から出力される作動予告コマンドをサブ制御装置２６２が受信した場合には、可動役物７２２が作動する激熱タイムであることを予告する作動予告演出を行う構成としてもよい。
【０５０６】
例えば何秒後に可動役物７２２が作動するといったことを報知する演出や、ルート振分け部材６０３によって、どのタイミングで遊技球が通常案内通路６０４へ案内された場合には、可動役物７２２がより良いタイミングで作動することなどを報知する演出などが行われる。
【０５０７】
ステップＳ３９０７のランプ設定処理では、中央入賞ユニット３７にて行われる演出や、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、ランプ・電飾類の点灯パターンを設定する。
【０５０８】
ステップＳ３９０８の音声設定処理では、中央入賞ユニット３７にて行われる演出や、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、スピーカ２４の出力パターンを設定する。また、エラー発生の報知等、音声に関するコマンドが主制御装置２６１から送信されてきた場合には、これらの制御を行うための設定もステップＳ３９０８で行われる。
【０５０９】
ステップＳ３９０９では、客待ち演出（例えば、演出表示装置４２において特別表示装置４３の変動表示に対応する表示演出が行われていない状態で所定時間が経過すると表示されるように設定されているデモ画面表示）の制御設定等その他の処理を行う。
【０５１０】
ステップ３９１０では、上記ステップＳ３９０５～３９０９の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、特別表示装置４３の変動表示に対応する表示演出を演出表示装置４２に行わせる際に、表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。
【０５１１】
１ｍｓｅｃ毎に行われるステップＳ３９０５～Ｓ３９１０の処理が実行された後、又は、上記ステップＳ３９０４で否定判別された場合には、ステップＳ３９１１に移行し、ＲＡＭ５５３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する。尚、電源断の発生情報は、主制御装置２６１から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。
【０５１２】
電源断の発生情報が記憶されていない場合には、ステップＳ３９１２に進み、ＲＡＭ５５３が破壊されているか否かが判別される。ここでＲＡＭ５５３が破壊されていなければ

、ステップＳ３９０１の処理へ戻り、繰り返し通常処理が実行される。一方、ＲＡＭ５５３が破壊されていれば、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【０５１３】

一方、ステップＳ３９１１で電源断の発生情報が記憶されると判別された場合、ステップＳ３９１３において電源断処理を実行する。電源断処理では、割り込み処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。電源断処理の実行後は、処理を無限ループする。

【０５１４】

以上詳述したように、本実施形態によれば、遊技領域内に発射された遊技球が始動入賞部３３（第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂ）に入球し、かつ、該入球に基づく当否抽選にて小当たり当選した場合に、中央入賞ユニット３７の羽根部材４０４が開閉動作し、入球開口部４０３が所定時間だけ開状態となる。

【０５１５】

そして、入球開口部４０３が開状態とされた場合に、該入球開口部４０３を介して中央入賞ユニット３７の内部領域４０１に入球した遊技球は、導入通路６０１を介して落下通路６０２へ案内される。

【０５１６】

該落下通路６０２を落下した遊技球は、その行き先を、ルート振分け部材６０３によって、当否抽選エリア４０７へ案内可能な通常案内通路６０４、又は、役物作動抽選エリア４０９へ案内可能な特別案内通路６０５へ振り分けられる。

【０５１７】

但し、通常時、ルート振分け部材６０３は、右傾斜状態にあり、右側の特別案内通路６０５を閉状態としているため、落下通路６０２を落下してくる遊技球は、左側の通常案内通路６０４へ導かれることとなる。

【０５１８】

そして、遊技球が通常案内通路６０４へ導かれると、ルート振分け部材６０３は、接触する遊技球から受ける力によって所定時間、左傾斜状態となる。従って、このタイミングで落下通路６０２を落下してくる遊技球があれば、該遊技球は特別案内通路６０５へ導かれることとなる。

【０５１９】

通常案内通路６０４へ導かれた遊技球は、当否抽選エリア４０７に導かれ、回転体ユニット４１０（回転体４１４）によって、その行き先を振り分けられる。ここで、第１Ｖ入賞通路４２７に遊技球が入球し、該遊技球が第１特別入球検知スイッチ４６１に検知された場合には、大当たり状態（Ｖ入賞大当たり）を発生させる権利が付与されることとなる。

【０５２０】

その後、第１特別入球検知スイッチ４６１に検知された遊技球は、種別抽選エリア４０８に案内され、大当たり種別の決定に供される。そして、ここで大当たり種別（ラウンド数）が決定された後、大当たり状態が開始される。

【０５２１】

一方、特別案内通路６０５へ導かれた遊技球は、役物作動抽選エリア４０９へ案内され、スペシャルゲート６５０を通過する。そして、スペシャルゲート６５０のスペシャルゲートスイッチ６５１によって遊技球が検知されると、作動アシスト抽選が行われ、該作動アシスト抽選にて当選した場合には、可動役物７２２が所定時間だけ作動する。

【０５２２】

可動役物７２２が作動状態となり、ステージ部４３２より突出した状態となると、可動役物７２２内の第２Ｖ入賞通路７３０を介して、通常案内通路６０４とバイパス通路７３７が連通状態となる。

【０５２３】

そして、可動役物７２２の作動状態中に第２Ｖ入賞通路７３０へ遊技球が入球した場合、該遊技球はバイパス通路７３７へ導かれ、該遊技球が第２特別入球検知スイッチ７３８

に検知されることによって、大当たり状態（Ｖ入賞大当たり）を発生させる権利が付与されることとなる。

【０５２４】

その後、バイパス通路７３７を介して、遊技球が１５Ｒ入球口７３１に入球すると、１５Ｒ大当たりが開始される。

【０５２５】

つまり、可動役物７２２が作動状態（突出状態）となった場合には、回転体ユニット４１０並びに種別振分け機構部７４１を介することなく、通常案内通路６０４へ導かれた遊技球が直接、１５Ｒ入球口７３１へ案内されることとなる。

【０５２６】

以下、本実施形態の主な作用効果について述べる。上記のとおり、本実施形態では、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１に可動役物７２２を備えることにより、内部領域４０１に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせることができる。特に本実施形態では、可動役物７２２が作動状態となることで、Ｖ入賞大当たりの発生期待度を高める遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０５２７】

また、本実施形態では、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１のスペシャルゲート６５０（スペシャルゲートスイッチ６５１）にて遊技球が検知された場合に、可動役物７２２を作動させるか否かを決める作動アシスト抽選が行われ、該作動アシスト抽選にて当選した場合に可動役物７２２が作動するよう構成されている。

【０５２８】

これにより、可動役物７２２が定期的又は継続的に常時可動することもなく、また、スペシャルゲートスイッチ６５１による入球検知に合わせて毎回動作を行うこともなくなるため、可動役物７２２に関連する演出の単調化を抑制し、可動役物７２２が動作することに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【０５２９】

また、可動役物７２２の動作契機を検出する契機入球手段（スペシャルゲート６５０）を中央入賞ユニット３７の内部領域４０１に備えることにより、内部領域４０１に入球した遊技球の挙動に基づいて、可動役物７２２が有利状態となるか否か等が決定される構成となるため、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【０５３０】

加えて、本実施形態では、スペシャルゲート６５０を通過した遊技球が内部領域４０１外へ排出され、第１Ｖ入賞通路４２７等へ流下不能（入球不能）な構成となっている。仮にスペシャルゲート６５０を通過した遊技球が第１Ｖ入賞通路４２７等へ向け流下するよう構成されている場合には、該遊技球に対し可動役物７２２が作用するタイミングが常に一定になってしまうおそれがある。結果として、可動役物７２２が作用した結果が常に同じ結果となってしまい、遊技者の興趣が低下するおそれがある。さらに、可動役物７２２の動作タイミングに合わせて、遊技機を振動させるなどの不正行為が行われやすくなるおそれがある。また、スペシャルゲート６５０を介さず、通常案内通路６０４を介して第１Ｖ入賞通路４２７等へ向け流下している他の遊技球の邪魔をしてしまうおそれもある。これに対し、本実施形態によれば、スペシャルゲート６５０を通過する遊技球と、可動役物７２２が作用する遊技球とが常に異なるものとなるため、上記種々の不具合の発生を抑制することができる。

【０５３１】

さらに、本実施形態においては、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１に入球した遊技球の行き先を、当否抽選エリア４０７へ案内可能な通常案内通路６０４、又は、役物作動抽選エリア４０９（スペシャルゲート６５０）へ案内可能な特別案内通路６０５へ振り分けるルート振分け部材６０３を備えている。

【０５３２】

そして、例えば中央入賞ユニット３７の内部領域４０１へ２つの遊技球が連続して入球した場合に、先行する１つ目の遊技球が通常案内通路６０４へ案内され、後続の２つ目の遊技球が特別案内通路６０５へ案内される構成となっている。これにより、内部領域４０１へ２つの遊技球が連続して入球した場合に、遊技球を通常案内通路６０４及び特別案内通路６０５の両者へそれぞれ向かわせることが可能となるため、可動役物７２２の作用効果がより奏功することとなる。

【０５３３】

但し、本実施形態では、発射装置６０によって０．６秒間隔で遊技球が発射される構成の下、「ショート小当たり」時には、中央入賞ユニット３７の羽根部材４０４が０．５秒間開放され、「ロング小当たり」時には、羽根部材４０４が１．５秒間開放される構成となっている。これにより、中央入賞ユニット３７（羽根部材４０４）が開状態となる１回の開状態期間中に、該中央入賞ユニット３７に対し複数の遊技球が連続して入球するといった遊技者に有利な状況が頻繁には発生しにくい構成となっている。

【０５３４】

かかる構成の下、仮に複数の遊技球が同時期（例えば羽根部材４０４の１回の開状態期間中）に連続して中央入賞ユニット３７へ入球しなければ、可動役物７２２の作用（アシスト）を受けて、より高確率で遊技球がＶ入賞しないような構成となっている場合には、複数の遊技球が同時期に連続して中央入賞ユニット３７へ入球しなかった段階で遊技者の期待感が薄れ、興趣が低下するおそれがある。

【０５３５】

これに対し、本実施形態では、所定の遊技球がスペシャルゲート６５０を通過してから、スペシャルゲート用表示装置４４にて行われる変動表示の変動時間（可動役物７２２が作動開始するまでの時間）として「１秒」が設定されると共に、作動開始後の可動役物７２２の作動時間として「４秒」が設定されている。

【０５３６】

これにより、例えばスペシャルゲート６５０に入球した遊技球と共に、他の遊技球が中央入賞ユニット３７に入球しなかったり、スペシャルゲート６５０に入球した遊技球と共に中央入賞ユニット３７に入球した他の遊技球がＶ入賞しなかった場合でも、その後に中央入賞ユニット３７に入球した遊技球に対して、より高確率でＶ入賞するチャンスが与えられることとなる。

【０５３７】

つまり、スペシャルゲート６５０を通過した遊技球と同時期（例えば羽根部材４０４の１回の開状態期間中）に中央入賞ユニット３７へ入球した遊技球以外の遊技球に対しても、より高確率でＶ入賞するチャンスが与えられる構成となっている。

【０５３８】

より具体的には、例えば中央入賞ユニット３７（羽根部材４０４）の１回の開状態期間中に２つの遊技球が内部領域４０１に入球し、先行する１つ目の遊技球（最初に特定領域としての入口部６０１ｂを通過した遊技球）が通常案内通路６０４に流下し、後続の２つ目の遊技球（次に入口部６０１ｂを通過した遊技球）が特別案内通路６０５に流下して、その後、特別案内通路６０５へ流下した遊技球がスペシャルゲート６５０を通過して可動役物７２２が作動する場合において、通常案内通路６０４へ流下した遊技球が可動役物７２２を通過する時点では、可動役物７２２が未だ作動せず、通常案内通路６０４へ流下した遊技球が可動役物７２２の作用（アシスト）を受けず、Ｖ入賞しなかった場合でも、その後、中央入賞ユニット３７（羽根部材４０４）の次の開状態期間中に内部領域４０１へ入球した遊技球（次の次に入口部６０１を通過した遊技球）が通常案内通路６０４へ流下し、可動役物７２２の作用により、Ｖ入賞するチャンスが与えられることとなる。

【０５３９】

勿論、上記構成に代えて、スペシャルゲート用表示装置４４にて行われる変動表示の変動時間（可動役物７２２が作動開始するまでの時間）や、作動開始後の可動役物７２２の作動時間など、各種設定時間を上記設定時間とは異なる時間に設定し、所定の遊技球がス

ペシャルゲート６５０を通過した後、比較的長い期間を経て（例えば１分以上後に）内部領域４０１へ入球した遊技球が通常案内通路６０４へ流下し、可動役物７２２の作用により、Ｖ入賞するチャンスが与えられる構成としてもよい。

【０５４０】

このような構成とすることにより、遊技者は、遊技球がスペシャルゲート６５０を通過したことを確認した後段階であっても、中央入賞ユニット３７へ遊技球を入球させようと積極的に遊技を行うことが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０５４１】

尚、上述した実施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。ここで、以下の各構成を個別に上記実施形態に対して適用してもよく、一部又は全部を任意に組み合わせて上記実施形態に対して適用してもよい。また、上記実施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。

【０５４２】

（ａ）上記実施形態に係るパチンコ機１０は、始動入賞部３３への入球に基づく当否抽選にて大当たり当選した場合に、可変入賞装置３２が開閉する大当たり状態（直撃大当たり）が発生するタイプの遊技機（いわゆる旧第１種パチンコ機）の機能と、始動入賞部３３への入球に基づく当否抽選にて小当たり当選した場合に開状態となる中央入賞ユニット３７を備え、該中央入賞ユニット３７内に入球した遊技球が第１Ｖ入賞通路４２７等に入球して大当たり状態（Ｖ入賞大当たり）が発生するタイプの遊技機（いわゆる旧第２種パチンコ機）の機能とを兼ね備えた、いわゆる１種２種混合機である。

【０５４３】

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

【０５４４】

例えば、始動入賞部３３へ遊技球が入球した場合に所定の抽選処理を行うことなく（又は当選確率１００％の抽選処理を行ってもよい。）、始動入賞部３３への入球に基づき、中央入賞ユニット３７が開状態となり、該中央入賞ユニット３７内に入球した遊技球が第１Ｖ入賞通路４２７等に入球して大当たり状態が発生するタイプの遊技機（いわゆる旧第２種パチンコ機）として実施してもよい。

【０５４５】

また、可変入賞装置３２に代えて、可変入球手段としての中央入賞ユニット３７が開閉する大当たり状態が発生する構成としてもよい。かかる場合、可変入賞装置３２を省略した構成としてもよい。つまり、所定の始動入球手段への入球に基づく当否抽選にて大当たり当選した場合に、所定の可変入球手段（特定領域としての大入賞口）が開閉する大当たり状態が発生するタイプの遊技機において、前記可変入球手段の内部領域に可動体を備えた構成としてもよい。

【０５４６】

また、始動入賞部３３への入球に基づく当否抽選にて大当たり当選した場合に開状態となる中央入賞ユニット３７等の可変入球手段を備え、該可変入球手段内に入球した遊技球がＶ入賞口等の特別入球手段に入球した場合に特定の遊技価値が付与されるタイプの遊技機として実施してもよい。つまり、このようなタイプの遊技機において、前記可変入球手段の内部領域に可動体を備えた構成としてもよい。

【０５４７】

また、上記実施形態に係る中央入賞ユニット３７では、左側の入球開口部４０３に入球した遊技球は特定領域を構成する左側の入口部６０１ｂを必ず通過し、右側の入球開口部４０３に入球した遊技球は特定領域を構成する右側の入口部６０１ｂを必ず通過する構成

となっており、内部領域４０１に入球した遊技球は所定検知手段を構成する左右いずれかの内部入球検知スイッチ４３７によって必ず検知されるようになっている。但し、特定領域や所定検知手段が設けられる位置や数など、特定領域や所定検知手段に係る各種構成は、上記入口部６０１ｂや内部入球検知スイッチ４３７に係る構成に限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。例えば導入通路６０１の１つの出口部６０１ａを特定領域とし、ここに所定検知手段としての内部入球検知スイッチ４３７を配置した構成とするなど、１又は複数の特定領域や所定検知手段を左右の入口部６０１ｂとは異なる位置に設けた構成としてもよい。

【０５４８】

また、中央入賞ユニット３７において、左右一対の入球開口部４０３等（左右一対の羽根部材４０４や、導入通路６０１及びその左右一対の入口部６０１ｂを含む。）のうち一方を省略した構成としてもよい。例えば左側の入球開口部４０３等（左側の羽根部材４０４や、導入通路６０１の左側部分及びその左側の入口部６０１ｂを含む。）を省略し、右側の入球開口部４０３等（右側の羽根部材４０４や、導入通路６０１の右側部分及びその右側の入口部６０１ｂを含む。）だけが設けられた構成としてもよい。これにより、遊技球が１球ずつ通過可能かつ１箇所にのみ設けられた特定領域としての出口部６０１ａへ遊技球を１球ずつ案内可能な球通路（導入通路６０１の右側部分）が１箇所にのみに設けられた構成となる。つまり、前記１箇所の球通路を通過しない遊技球は、出口部６０１ａを通過して内部領域４０１へ入球不能な構成となる。また、球通路（導入通路６０１の右側部分）は、所定の強度（右打ち）で発射され中央入賞ユニット３７の上方を飛び越した遊技球のみが通過可能な位置に設けられていることとなる。

【０５４９】

これに代えて又は加えて、中央入賞ユニット３７の左右両側のうちの一方側（例えば右側）の外側位置（羽根部材４０４よりも外側位置）において、該一方側の入球開口部４０３等（一方側の羽根部材４０４や、導入通路６０１の一方側部分及びその一方側の入口部６０１ｂを含む。）へ遊技球を１球ずつ案内可能な球通路（球通路を有する球通路部材など）を設けた構成としてもよい。

【０５５０】

また、導入通路６０１の出口部６０１ａや入口部６０１ｂ等の特定領域において、所定方向（内部領域４０１側）への遊技球の通過を許容する一方で、前記所定方向とは逆方向への遊技球の通過を規制する規制手段（遊技球から受ける力によって、第１の状態から第２の状態へ状態変化する弁状部材など）を備えた構成としてもよい。

【０５５１】

尚、パチンコ機１０に係る各種抽選（ソフト的な抽選処理や機械的機構による抽選など）に係る当選確率については、機種毎に適宜設定されるものであり、任意の値を採用することができる。また、遊技盤３０の盤面構成等についても適宜、変更可能であることはいうまでもない。

【０５５２】

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

【０５５３】

（ｂ）大当たりの種別（ラウンド数や構成内容など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。

【０５５４】

例えば上記実施形態では、大当たり状態の種別として、特賞状態（ラウンド）が３回繰り返される「３ラウンド大当たり」と、特賞状態（ラウンド）が７回繰り返される「７ラウンド大当たり」と、特賞状態（ラウンド）が１５回繰り返される「１５ラウンド大当たり」とが設定されているが、これに限らず、ラウンド数が異なる他の大当たり状態が発生する構成としてもよい。

【０５５５】

勿論、複数種別の大当たり状態が発生可能な遊技機ではなく、大当たり状態が１種別（例えば１５ラウンド大当たり）だけしか発生しない遊技機として実施してもよい。

【０５５６】

（ｃ）大当たり状態の終了後に付与される遊技モードの構成（付与期間や構成内容など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。

【０５５７】

例えば上記実施形態では、大当たり状態の終了後、特別表示装置４３において変動表示が４回行われる間、特別表示装置４３における変動表示の時間（変動時間）が短縮される時間短縮モードが付与される構成となっているが、時間短縮モードの付与期間は、これに限定されるものではない。例えば大当たり状態の終了後、次の大当たり状態が発生するまでの間、時間短縮モードが継続される構成としてもよい。

【０５５８】

また、大当たり状態の終了後の遊技モードとして、時間短縮モードに代えて又は加えて、大当たり状態（直撃大当たり）の当選確率が高確率となる高確率モードなどが付与される構成としてもよい。時間短縮モードや高確率モードなど特定の遊技モードを特別遊技状態としてもよい。大当たり状態の終了後に高確率モードが付与され得る権利を有した大当たり、いわゆる確変大当たりが発生する際には特別表示装置４３等にて該確変大当たりに対応する特定態様で停止表示が行われるようにしてもよい。勿論、大当たり状態の終了後に時間短縮モードや高確率モード等が付与されない構成の遊技機として実施してもよい。

【０５５９】

また、上記実施形態では、スルーゲート３４への遊技球の通過に基づいて行われる入球アシスト抽選の当選確率や、スペシャルゲートスイッチ６５１への遊技球の通過に基づいて行われる作動アシスト抽選の当選確率については、いずれのモードにおいても同一となるよう構成されている。

【０５６０】

これに限らず、大当たり状態の終了後の遊技モードとして、上記時間短縮モード若しくは上記高確率モードに代えて又は加えて、入球アシスト抽選の当選確率や、作動アシスト抽選の当選確率、小当たり（特にロング小当たり）の当選確率などが、通常モードよりも高確率となるモード（高サポートモード）が行われる構成としてもよい。これらの高サポートモードの少なくとも１つを特定の遊技モードとしてもよい。

【０５６１】

（ｄ）役物作動抽選（役物作動抽選エリア４０９等）に関連する構成は、上記実施形態に限定されるものではない。

【０５６２】

（ｄ－１）例えば上記実施形態では、役物作動抽選エリア４０９に設けられたスペシャルゲート６５０（スペシャルゲートスイッチ６５１）にて遊技球が検知された場合に、可動役物７２２を作動させるか否かを決める作動アシスト抽選が行われ、該作動アシスト抽選にて当選した場合に、作動条件が成立し、可動役物７２２が作動するように構成されている。

【０５６３】

これに限らず、例えば抽選処理を行うことなく、スペシャルゲートスイッチ６５１にて遊技球が検知された場合に、必ず作動条件が成立し、可動役物７２２が作動する構成としてもよい。

【０５６４】

また、スペシャルゲートスイッチ６５１により検知された遊技球の数を計数する計数手段を備え、その計数値が所定数以上となった場合に作動条件が成立し、可動役物７２２が作動する構成としてもよい。又は、スペシャルゲートスイッチ６５１により検知された遊技球の数を計数する計数手段を備え、その計数値が所定数以上となった場合に所定の抽選処理を実行して所定の抽選結果が得られた場合に、作動条件が成立し、可動役物７２２が作動する構成としてもよい。

【０５６５】
（ｄ－２）また、可動役物７２２を作動させるか否かを決める作動アシスト抽選をソフト的な抽選処理ではなく、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１にクルーン等の機械的抽選機構を備え、遊技球の挙動に基づいて抽選を行う構成としてもよい。但し、ソフト的に抽選処理を行う方が、中央入賞ユニット３７の構成の簡素化を図る上では好ましい。
【０５６６】
例えば、役物作動抽選エリア４０９において、遊技球が必ずスペシャルゲート６５０（スペシャルゲートスイッチ６５１）を通過するのではなく、遊技球が所定の割合でスペシャルゲート６５０を通過し得る（又は通過しない）構成としてもよい。
【０５６７】
（ｄ－３）また、上記実施形態では、可動役物７２２の動作契機を検出するための契機入球手段（スペシャルゲート）が中央入賞ユニット３７の内部領域４０１に設けられた構成となっているが、契機入球手段（スペシャルゲート）が設けられる位置は、これに限定されるものではなく、異なる位置でもよい。
【０５６８】
例えば中央入賞ユニット３７において、内部領域４０１とは異なる第２の内部領域（羽根部材４０４により開閉される入球開口部４０３とは異なる入口部から入球可能な領域）を備え、該第２の内部領域に契機入球手段（スペシャルゲート）が設けられた構成としてもよい。
【０５６９】
（ｄ－４）また、スルーゲート３４のように、中央入賞ユニット３７外の遊技領域内に契機入球手段（スペシャルゲート）を備え、遊技領域を流下する遊技球が入球（通過）可能な構成としてもよい。尚、契機入球手段に係る構成は、入球した遊技球が通過可能なスルーゲート等の入球手段に限定されず、入球した遊技球が遊技領域外へ排出される入賞口等の入球手段でもよい。そして、所定のスルーゲートや所定の入賞口などへの遊技球の入球に基づき、所定の抽選処理が実行され、所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合など、所定の作動条件が成立した場合に、可動役物７２２が作動する構成としてもよい。例えば後述するように抽選無効期間において始動入賞部３３ａ，３３ｂ（始動入賞スイッチ２２４ａ，２２４ｂ）にて遊技球が検知された場合に、可動役物７２２を作動させるか否かを決める作動アシスト抽選が行われ、該作動アシスト抽選にて当選した場合に、作動条件が成立し、可動役物７２２が作動する構成としてもよい。
【０５７０】
また、中央入賞ユニット３７（内部領域４０１）へ入球し、特別案内通路６０５へ案内された遊技球が、スペシャルゲート６５０を通過し、スペシャルゲートスイッチ６５１により検知された後、遊技盤３０背面側へ排出されるのではなく、中央入賞ユニット３７外の遊技領域内へ再び戻る構成としてもよい。
【０５７１】
また、中央入賞ユニット３７（内部領域４０１）へ入球し、特別案内通路６０５へ案内された遊技球が、所定の球検知手段に検知されることなく、該特別案内通路６０５を通過して、中央入賞ユニット３７外の遊技領域内へ再び戻り、その後、中央入賞ユニット３７外の遊技領域内に設けられた契機入球手段（スペシャルゲート等）へ入球可能に構成され、ここで契機入球検知手段（スペシャルゲートスイッチ等）により検知され得る構成としてもよい。
【０５７２】
但し、可動役物７２２の動作契機を検出する契機入球手段（スペシャルゲート）が中央入賞ユニット３７外に配置されている場合には、線材等を用いて契機入球検知手段（スペシャルゲートスイッチ）に誤検知させ、可動役物７２２を作動させる不正行為が行われやすくなるおそれがあるため、かかる観点からみれば、契機入球手段（スペシャルゲート）が中央入賞ユニット３７内に配置されていることがより好ましい。
【０５７３】

（ｄ－５）上記実施形態では、遊技球がスペシャルゲート６５０を通過すると、スペシャルゲート用表示装置４４において変動表示が開始され、所定時間後、作動アシスト抽選の抽選結果に対応した態様で停止表示が行われ、ここで作動アシスト抽選の抽選結果が当選結果であった場合には、その後、可動役物７２２が作動するよう構成されている。

【０５７４】

これに限らず、作動アシスト抽選の抽選結果を表示するための表示手段（スペシャルゲート用表示装置４４）を省略した構成としてもよい。

【０５７５】

また、上記実施形態では、スペシャルゲート用表示装置４４における変動表示の変動時間が一律（１秒）となっているが、これに限らず、変動表示の時間が異なる複数通りの変動パターンを備えた構成としてもよい。

【０５７６】

例えば主制御装置２６１において、変動表示の時間が異なる複数通りの変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段と、スペシャルゲートスイッチ６５１により遊技球が検知されることに基づき、前記変動パターン記憶手段に記憶された複数通りの変動パターンの中からいずれか１つを選出可能な変動パターン選出手段とを備え、前記変動パターン選出手段により選出された変動パターンに基づき、スペシャルゲート用表示装置４４を制御する構成としてもよい。

【０５７７】

これにより、スペシャルゲート用表示装置４４において変動表示が開始されてから停止表示がなされるまでの変動時間を可変とすることができる。ひいては、スペシャルゲートスイッチ６５１により遊技球が検知されてから、実際に可動役物７２２が作動状態（有利状態）となるまでの作動開始期間を可変とすることとができる。

【０５７８】

（ｄ－６）上記実施形態では、スペシャルゲート用表示装置４４の変動表示中や可動役物７２２の作動中において、新たに遊技球がスペシャルゲート６５０を通過し、スペシャルゲートスイッチ６５１により検知されたとしても、その分の変動表示（作動アシスト抽選結果）は保留されない構成となっている。つまり、その分の作動アシスト抽選は無効となり、可動役物７２２を作動させる権利が新たに付与されないように構成されている。

【０５７９】

これに限らず、スペシャルゲート用表示装置４４の変動表示中や可動役物７２２の作動中において、新たに遊技球がスペシャルゲート６５０を通過し、スペシャルゲートスイッチ６５１により検知された場合に、所定回数分の変動表示（作動アシスト抽選結果）を保留可能な保留手段（変動保留エリア）を備えた構成としてもよい。

【０５８０】

ここで、前記保留手段（変動保留エリア）は、例えば上記実施形態において入球アシスト乱数カウンタＣ３の値を記憶する普通変動保留エリアなどと同様に、１つの実行エリアと複数の保留エリアとを備え、該複数の保留エリアに、スペシャルゲート６５０への遊技球の通過履歴に合わせて、作動アシスト乱数カウンタＣ４の値が時系列的に格納される構成としてもよい。勿論、前記保留手段に格納される情報は、作動アシスト乱数カウンタＣ４の値のみに限定されるものではなく、他の情報が格納される構成としてもよい。

【０５８１】

（ｅ）ルート振分け（ルート振分けエリア４０６等）に関連する構成は、上記実施形態に限定されるものではない。

【０５８２】

（ｅ－１）例えば上記実施形態のルート振分け部材６０３は、揺動可能に軸支されると共に、通常時には、図示しないコイルばね等の付勢手段により右傾斜状態で維持され、落下通路６０２を落下してくる遊技球が、左側の通常案内通路６０４へ流下可能な状態となっている。そして、かかる状態で、落下通路６０２を落下してくる遊技球が左側の通常案内通路６０４へ導かれた場合には、ルート振分け部材６０３は、左片部６１４に接触する

遊技球から受ける力によって、上記付勢手段の付勢力に抗して反時計回り方向に回動し、所定時間、左傾斜状態となり、落下通路６０２を落下してくる遊技球が右側の特別案内通路６０５へ流下可能な状態となるよう構成されている。

【０５８３】

ルート振分け手段の構成（形状や動作態様など）は、これに限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。

【０５８４】

例えばルート振分け部材６０３の軸部６１１に軸ピン６１０が固定されると共に、該軸部６１１が上部後壁部４００ａの背面側へ突出し、さらに図４６に示すように、該突出した軸ピン６１０の後端部から下方へ延出形成された作用片８００を備えると共に、該作用片８００を左右から支持する維持手段としての一対のコイルばね８０１，８０２を備え、ルート振分け部材６０３が、通常時、中央片部６１３が左右方向中央位置（軸ピン６１０の位置）にて左右に傾きのない平衡状態（基準姿勢）に維持される構成としてもよい。

【０５８５】

かかる構成とすることにより、通常時、平衡状態にあるルート振分け部材６０３に対し遊技球が落下してきた場合、該遊技球が左側の通常案内通路６０４へ導かれるか、又は、右側の特別案内通路６０５へ導かれるかわからない状態となっている。

【０５８６】

そして、平衡状態にあるルート振分け部材６０３に対し落下してきた遊技球が、例えば右側の特別案内通路６０５へ導かれた場合には、ルート振分け部材６０３は、右片部６１５に接触する遊技球から受ける力によって、一旦、時計回り方向に回動し、第１状態（第１姿勢）である右傾斜状態〔図４１（ａ）参照〕となった後、一対のコイルばね８０１，８０２の弾性力により、反時計回り方向に回動し、第２状態（第２姿勢）である左傾斜状態〔図４１（ｂ）参照〕となる。その後、再度、右傾斜状態となるといったように、ルート振分け部材６０３は、複数回左右に揺動した後、一対のコイルばね８０１，８０２の弾性力により、平衡状態に戻る。

【０５８７】

同様に、平衡状態にあるルート振分け部材６０３に対し落下してきた遊技球が、例えば左側の通常案内通路６０４へ導かれた場合には、ルート振分け部材６０３は、左片部６１４に接触する遊技球から受ける力によって、一旦、反時計回り方向に回動し、左傾斜状態となった後、一対のコイルばね８０１，８０２の弾性力により、時計回り方向に回動し、右傾斜状態となる。その後、再度、左傾斜状態となるといったように、ルート振分け部材６０３は、複数回左右に揺動した後、一対のコイルばね８０１，８０２の弾性力により、平衡状態に戻る。

【０５８８】

かかる構成の下、平衡状態にあるルート振分け部材６０３に対し２つの遊技球が連続して落下してきた場合において、例えば先行の１つ目の遊技球が左側の通常案内通路６０４へ導かれた場合には、後続の２つ目の遊技球は右側の特別案内通路６０５へ導かれることとなる。逆に、先行の１つ目の遊技球が右側の特別案内通路６０５へ導かれた場合には、後続の２つ目の遊技球は左側の通常案内通路６０４へ導かれることとなる。

【０５８９】

尚、上記構成によれば、ルート振分け部材６０３を駆動する駆動手段を備えることなく、比較的簡単な構成を採用しつつ、連続して落下してくる複数の遊技球を交互に異なるルートへ振り分ける構成を実現することができる。結果として、構成や制御の簡素化、コンパクト化等を図ることができる。

【０５９０】

（ｅ－２）図４６に例示したルート振分け部材６０３において、上記一対のコイルばね８０１，８０２に代えて、作用片８００の下端部に錘を取り付ける等して、通常時はルート振分け部材６０３に平衡状態を維持させつつ、遊技球の作用により、ルート振分け部材６０３が自由揺動可能となる構成としてもよい。

【０５９１】
（ｅ－３）図４６に例示したルート振分け部材６０３において、上記一対のコイルばね８０１，８０２に代えて、ルート振分け部材６０３を揺動させるモータ等の駆動手段（振分駆動手段）を備え、ルート振分け部材６０３が右傾斜状態と左傾斜状態との間で定期的又は継続的に揺動する構成としてもよい。また、通常時は、ルート振分け部材６０３等のルート振分け手段が停止状態にあり、所定の駆動条件が成立し特定状態となった場合においてのみ所定の作動状態となる構成としてもよい。
【０５９２】
（ｅ－４）ルート振分け手段は、動作するものでなくてもよく、例えばハウジング４００等に固定されたものや一体に設けられたものであってもよい。つまり、遊技球のランダムな挙動により、ルートが振分けられる構成としてもよい。その他、ルート振分け手段が設けられる位置や数など、ルート振分け手段に係る他の各種構成についても、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。例えば１又は複数のルート振分け手段を上記実施形態とは異なる位置（上記中央入賞ユニット３７とは異なる他の可変入球手段）に設けた構成としてもよい。
【０５９３】
（ｆ）各種案内ルートの構成は上記実施形態に限定されるものではない。
【０５９４】
（ｆ－１）例えば上記実施形態では、特に言及していないが、上記実施形態に係る構成においては、ルート振分け部材６０３によって遊技球が通常案内通路６０４へ案内された時点から、該遊技球が可動役物７２２（通常案内通路６０４の出口部６０４ａ）に至るまでの可動体到達時間よりも、ルート振分け部材６０３によって遊技球が特別案内通路６０５へ案内された時点から、該遊技球がペシャルゲート６５０（スペシャルゲートスイッチ６５１）に至り、可動役物７２２が有利状態となるまでの有利状態到達時間が短くなるよう構成することが好ましい。
【０５９５】
仮にルート振分け部材６０３によって遊技球が通常案内通路６０４へ案内された時点から、該遊技球が可動役物７２２（通常案内通路６０４の出口部６０４ａ）に至るまでの可動体到達時間よりも、ルート振分け部材６０３によって遊技球が特別案内通路６０５へ案内された時点から、該遊技球がスペシャルゲート６５０に至り、可動役物７２２が有利状態となるまでの有利状態到達時間が長くなるよう構成されている場合には、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球がルート振分け部材６０３によって通常案内通路６０４へ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が特別案内通路６０５に振分けられた場合に、遊技者は可動役物７２２が作動するタイミングより先に遊技球が可動役物７２２に到達してしまうことがわかってしまうため、興趣が著しく低下するおそれがある。
【０５９６】
尚、通常案内通路６０４へ案内された遊技球が可動役物７２２に至る可動体到達時間を長くするには、例えば通常案内通路６０４の通過に要する遊技球の移動距離を長くすることが一例として考えられる。また、これに代えて又は加えて、例えば遊技球の通過を遅らせる遅延手段を通常案内通路６０４に設置する構成を採用してもよい。
【０５９７】
ここで、遅延手段としては、例えばステージやクルーンなど、遊技球が同じ場所を何回か往復したり、周回した後に先に進むような構成や、リブ等により遊技球の勢いを止めつつ時間をかけて遊技球が先に進むような構成などが一例として挙げられる。
【０５９８】
（ｆ－２）例えば上記実施形態では、ルート振分け部材６０３によって振り分けられた遊技球を契機入球手段（スペシャルゲート）へ案内する第２ルート（契機入球案内ルート）として、遊技球をスペシャルゲート６５０へ案内する特別案内通路６０５が１ルートだけ設けられた構成となっているが、これに限らず、遊技球がルート振分け部材６０３から

契機入球手段（スペシャルゲート）に至るまでに要する時間が異なる複数の第２ルート（契機入球案内ルート）を備えた構成としてもよい。

【０５９９】

複数の第２ルート（契機入球案内ルート）を備えることにより、遊技球がルート振分け部材６０３により振り分けられた時点（所定の契機）から、実際に可動役物７２２が作動状態（有利状態）となるまでの期間を可変とすることができる。

【０６００】

また、上記構成によれば、遊技球がルート振分け部材６０３により振り分けられた時点から契機入球手段（スペシャルゲート）に至るまでの期間を、遊技球の挙動に基づく機械的構成により可変とすることができるため、遊技者が中央入賞ユニット３７の内部領域４０１における遊技球の挙動により注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【０６０１】

より具体的な構成として、例えば図４７に示すように、ルート振分け部材６０３によって遊技球が通常案内通路６０４へ案内された時点から、該遊技球が可動役物７２２（通常案内通路６０４の出口部６０４ａ）に至る可動体到達時間よりも、ルート振分け部材６０３によって遊技球が振り分けられた時点から、該遊技球が第１の契機入球手段（第１のスペシャルゲート６５０Ａ）に至り、可動役物７２２が作動状態となるまでの有利状態到達時間が長い第１の第２ルート（第１の特別案内通路６０５Ａ）と、第２の契機入球手段（第２のスペシャルゲート６５０Ｂ）に至る有利状態到達時間が短い第２の第２ルート（第２の特別案内通路６０５Ｂ）とを備えた構成としてもよい。ここで、「第１の第２ルート（第１の特別案内通路６０５Ａ）」が「第１の流下ルート」を構成し、「第２の第２ルート（第２の特別案内通路６０５Ｂ）」が「第２の流下ルート」を構成する（以下同様）。

【０６０２】

図４７に示す例では、第１のスペシャルゲート６５０Ａにおいて、ここを通過する遊技球を検知する第１のスペシャルゲートスイッチ６５１Ａが設けられ、第２のスペシャルゲート６５０Ｂにおいて、ここを通過する遊技球を検知する第２のスペシャルゲートスイッチ６５１Ｂが設けられている。ここで「第１のスペシャルゲートスイッチ６５１Ａ」が「第１の契機入球検知手段」を構成し、「第２のスペシャルゲートスイッチ６５１Ｂ」が「第２の契機入球検知手段」を構成する（以下同様）。

【０６０３】

各特別案内通路６０５Ａ，６０５Ｂ及びスペシャルゲート６５０Ａ，６５０Ｂの通路幅は、遊技球が１球ずつ通過可能な幅に設定されている。また、各スペシャルゲート６５０Ａ，６５０Ｂを通過した遊技球は、図示しない排出通路を介して内部領域４０１外へ排出される。

【０６０４】

また、第２の特別案内通路６０５Ｂの入口部には、該入口部を開閉可能なスライド部材６５５が設けられている。スライド部材６５５は、前後方向にスライド変位可能に設けられており、前方へ突出した位置へ変位することにより第２の特別案内通路６０５Ｂの入口部を閉鎖した閉状態となり、後方へ退避した位置へ変位することにより第２の特別案内通路６０５Ｂの入口部を開放した開状態となる。

【０６０５】

そして、スライド部材６５５が閉状態となっている場合には、上流側ルート振分け手段としてのルート振分け部材６０３によって振り分けられた遊技球は、スライド部材６５５の上面を通過し、第１の特別案内通路６０５Ａへ案内される。一方、スライド部材６５５が開状態となっている場合には、ルート振分け部材６０３によって振り分けられた遊技球は、第２の特別案内通路６０５Ｂへ案内される。

【０６０６】

ここで、スライド部材６５５がスライド変位動作を常時繰り返し行っている構成としてもよいし、スライド部材６５５の状態が定期的に又はランダムに変更される構成としても

よい。また、特定状態において、スライド部材６５５が開状態となる割合と、閉状態となる割合が異なるように制御されてもよい。

【０６０７】

つまり、スライド部材６５５が、本実施形態における契機ルート変更手段（下流側ルート振分け手段）を構成し、遊技球の行き先を「第１の第２ルート（第１の特別案内通路６０５Ａ）」又は「第２の第２ルート（第２の特別案内通路６０５Ｂ）」へ変更可能としている。尚、ルート振分け部材６０３等のルート振分け手段が、スライド部材６５５のように所定のルートを開閉する構成となっていてもよい。

【０６０８】

そして、各スペシャルゲートスイッチ６５１Ａ，６５１Ｂにて遊技球が検知された場合には、それぞれ可動役物７２２を作動させるか否かを決める作動アシスト抽選が行われる。ここで、作動アシスト抽選にて当選した場合には、可動役物７２２が所定時間だけ作動する。尚、特定状態において、遊技球が第１のスペシャルゲートスイッチ６５１Ａに検知された場合と、遊技球が第２のスペシャルゲートスイッチ６５１Ｂに検知された場合とで、作動アシスト抽選における当選確率が異なる構成としてもよい。つまり、遊技球が「第１の第２ルート（第１の特別案内通路６０５Ａ）」へ流下した場合と、遊技球が「第２の第２ルート（第２の特別案内通路６０５Ｂ）」へ流下した場合とで、可動役物７２２が所定の作動状態となり得る割合が異なる構成としてもよい。

【０６０９】

また、図４７に示す例では、第１の特別案内通路６０５Ａにおいて、リブ６５３Ａ，６５３Ｂと突設することにより、遊技球の移動経路となる第１の特別案内通路６０５Ａの通路長を長くすると共に、遊技球の勢いを止めつつ時間をかけて遊技球が先に進むような構成となっている。

【０６１０】

尚、上記リブ６５３Ａ，６５３Ｂに代えて又は加えて、遊技球の通過を遅らせる他の遅延手段（例えばステージやクルーンなど、遊技球が同じ場所を何回か往復したり、周回した後に先に進むような機構）を第１の特別案内通路６０５Ａの途中に配置した構成をとしてもよい。

【０６１１】

また、図４７に示す例では、第１の特別案内通路６０５Ａ及び第２の特別案内通路６０５Ｂそれぞれに対応して個別にスペシャルゲート６５０Ａ，６５０Ｂ（スペシャルゲートスイッチ６５１Ａ，６５１Ｂ）が設けられた構成となっているが、これに代えて、第１の特別案内通路６０５Ａ又は第２の特別案内通路６０５Ｂをそれぞれ通過する遊技球が１つのスペシャルゲート（スペシャルゲートスイッチ）に向けて移動し、同一のスペシャルゲートスイッチにより検知される構成としてもよい。

【０６１２】

また、図４７に示す例では、遊技球が「第１の第２ルート（第１の特別案内通路６０５Ａ）」へ流下した場合には、該遊技球が必ず第１のスペシャルゲート６５０Ａ（第１のスペシャルゲートスイッチ６５１Ａ）を通過し、遊技球が「第２の第２ルート（第２の特別案内通路６０５Ｂ）」へ流下した場合には、該遊技球が必ず第２のスペシャルゲート６５０Ｂ（第２のスペシャルゲートスイッチ６５１Ｂ）を通過する構成となっているが、これに限らず、遊技球が所定の割合で契機入球手段としての第１のスペシャルゲート６５０Ａや第２のスペシャルゲート６５０Ｂを通過し得る（又は通過しない）構成としてもよい。加えて、遊技球が「第１の第２ルート（第１の特別案内通路６０５Ａ）」へ流下した場合と、遊技球が「第２の第２ルート（第２の特別案内通路６０５Ｂ）」へ流下した場合とで、遊技球が契機入球手段を通過し得る割合（可動役物７２２が所定の作動状態となり得る割合）が異なる構成としてもよい。

【０６１３】

（ｆ－３）上記（ｆ－２）に記載したような複数の第２ルート（契機入球案内ルート）を備えた構成は、上記（ｅ－１）～（ｅ－３）に例示したルート振分け部材６０３に係る

構成の下で、より奏功することとなる。
【０６１４】
仮にルート振分け部材６０３によって遊技球が通常案内通路６０４へ案内された時点から、該遊技球が可動役物７２２に至るまでの可動体到達時間よりも、ルート振分け部材６０３によって遊技球が特別案内通路６０５へ案内された時点から、該遊技球がスペシャルゲート６５０に至り、可動役物７２２が有利状態となるまでの有利状態到達時間が長くなるよう構成されている場合には、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球がルート振分け部材６０３によって通常案内通路６０４へ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が特別案内通路６０５に振分けられた場合に、遊技者は可動役物７２２が作動するタイミングより先に遊技球が可動役物７２２に到達してしまうことがわかってしまうため、興趣が著しく低下するおそれがある。
【０６１５】
逆に、上記構成の下、先行の１つ目の遊技球がルート振分け部材６０３によって特別案内通路６０５へ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が通常案内通路６０４に振分けられた場合には、大当たり状態の発生期待度が高まり、遊技者は、期待感を持って特別案内通路６０５へ案内された遊技球の挙動を注視することとなる。
【０６１６】
一方、ルート振分け部材６０３によって遊技球が通常案内通路６０４へ案内された時点から、該遊技球が可動役物７２２に至るまでの可動体到達時間よりも、ルート振分け部材６０３によって遊技球が特別案内通路６０５へ案内された時点から、該遊技球がスペシャルゲート６５０に至り、可動役物７２２が有利状態となるまでの有利状態到達時間が短くなるよう構成されている場合には、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球がルート振分け部材６０３によって特別案内通路６０５へ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が通常案内通路６０４に振分けられた場合に、比較的長期間、可動役物７２２が有利状態に維持されない限り、可動役物７２２の有利状態が終了するタイミングよりも後に、遊技球が可動役物７２２に到達することがわかってしまうため、興趣が著しく低下するおそれがある。
【０６１７】
逆に、上記構成の下、先行の１つ目の遊技球がルート振分け部材６０３によって通常案内通路６０４へ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が特別案内通路６０５に振分けられた場合には、大当たり状態の発生期待度が高まり、遊技者は、期待感を持って特別案内通路６０５へ案内された遊技球の挙動を注視することとなる。
【０６１８】
従って、上記のように複数の第２ルート（契機入球案内ルート）を備えた構成とすれば、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球が通常案内通路６０４又は特別案内通路６０５のいずれに振分けられた場合でも、後続の２つ目の遊技球が「有利状態到達時間が長い第１の第２ルート（第１の特別案内通路６０５Ａ）」又は「有利状態到達時間が短い第２の第２ルート（第２の特別案内通路６０５Ｂ）」のいずれに振分けられるかによって、可動役物７２２が作動するタイミングと、遊技球が可動役物７２２に到達するタイミングとが合う可能性が残されるため、遊技者は、大当たり状態の発生への期待感を持って遊技球の挙動を注視することができる。
【０６１９】
（ｇ）当否抽選（当否抽選エリア４０７等）に関連する構成は、上記実施形態に限定されるものではない。
【０６２０】
（ｇ－１）例えば上記実施形態では、当否振分け手段としての回転体ユニット４１０（回転体４１４）が設けられている。回転体４１４には、大当たり用の１つの特別ポケット部４１６ａと、外れ用の２つの非特別ポケット部４１６ｂとを備え、反時計回り方向に一定速度で回転している。
【０６２１】

これに限らず、例えば回転体４１４のポケット部４１６ａ及び非特別ポケット部４１６ｂの数及び比率を変更し、大当たり抽選の当選確率が異なるようにしてもよい。

【０６２２】

（ｇ－２）また、回転体４１４において、例えば３Ｒ大当たり用の特別ポケット部４１６ａ、及び、７Ｒ大当たり用の特別ポケット部４１６ａを備え、当否抽選エリア４０７において、大当たりの種別抽選を併せて行う構成としてもよい。かかる場合、種別抽選エリア４０８を省略した構成としてもよい。

【０６２３】

（ｇ－３）回転体４１４に代えて、クルーンなど他の当否抽選機構を備えた構成としてもよい。

【０６２４】

（ｈ）種別抽選（種別抽選エリア４０８等）の構成は、上記実施形態に限定されるものではない。

【０６２５】

（ｈ－１）種別抽選エリア４０８には、遊技球の行き先を、１５Ｒ入球口７３１、７Ｒ入球口７３２、又は、３Ｒ入球口７３３のいずれかに振分ける種別振分け手段（種別決定手段）としての種別振分け機構部７４１が設けられている。

【０６２６】

種別振分け機構部７４１に代えて、クルーンなど他の種別抽選機構を備えた構成としてもよい。

【０６２７】

（ｈ－２）種別抽選エリア４０８を省略し、例えば第１Ｖ入賞通路４２７等の特別入球手段に遊技球が入球した場合に、付与する大当たり状態の種別を決定する構成としてもよい。つまり、大当たり状態の種別を決定する種別決定をソフト的な決定処理により行う構成としてもよい。

【０６２８】

（ｉ）中央入賞ユニット３７や内部領域４０１に係る構成は、上記実施形態に限定されるものではない。

【０６２９】

例えばルート振分けエリア４０６（ルート振分け部材６０３）や、役物作動抽選エリア４０９（スペシャルゲート６５０）を省略した構成としてもよい。かかる場合、例えば内部入球検知スイッチ４３７により入球検知された場合に、可動役物７２２を作動させるか否かの作動アシスト抽選を行う構成としてもよい。

【０６３０】

但し、内部入球検知スイッチ４３７の入球検知に基づき、可動役物７２２が所定動作を行うように構成されているだけである場合には、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１へ入球する遊技球に対して毎回同じタイミングで可動役物７２２が動作することとなる。

【０６３１】

そのため、かかる場合には、上述した変動時間を可変とする構成など、動作タイミングを可変とする各種構成を併せて採用することが好ましい。

【０６３２】

（ｊ）遊技球がスペシャルゲート６５０を通過することに基づき状態変化する可動体の構成（位置や形状、動作態様、有利状態など）は、上記実施形態の可動役物７２２に係る構成に限定されるものではなく、開閉部材など他の構成を採用してもよい。

【０６３３】

（ｊ－１）例えば上記実施形態に係る可動役物７２２は、作動状態（有利状態）となることにより、回転体ユニット４１０による当否抽選、及び、種別振分け機構部７４１による種別抽選を回避して、通常案内通路６０４へ導かれる遊技球を直接、１５Ｒ入球口７３１へ案内することができるように構成されている。

【０６３４】

つまり、可動役物７２２が作動状態（有利状態）となっている場合には、可動役物７２２が非作動状態（非有利状態）となっている場合よりも、Ｖ入賞大当たりしやすくなるよう構成されると共に、複数種別の特別遊技状態（１５Ｒ大当たり、７Ｒ大当たり、３Ｒ大当たり）のうち遊技者にとって最も有利な１５Ｒ大当たりに対応する１５Ｒ入球口７３１へ遊技球が入球容易となるよう構成されている。

【０６３５】

これに限らず、回転体ユニット４１０による当否抽選のみを回避して、大当たり状態を発生させる権利だけを付与した状態で、種別抽選エリア４０８の入口部へ遊技球を案内するような構成としてもよい。

【０６３６】

（ｊ－２）また、可動体を種別抽選エリア４０８に設け、該可動体が有利状態に状態変化した場合に、種別振分け機構部７４１による種別抽選を回避して、遊技球を１５Ｒ入球口７３１へ案内するような構成としてもよい。

【０６３７】

（ｊ－３）回転体ユニット４１０（回転体４１４）を、本実施形態における可動体として用いてもよい。例えば通常時に一定速度で回転している回転体４１４が、遊技球がスペシャルゲート６５０を通過することに基づき有利状態に状態変化して、大当たり用の特別ポケット部４１６ａがゲート部４３５に対応する位置で一旦停止する、又は、大当たり用の特別ポケット部４１６ａがゲート部４３５に対応する位置を非常に低速で移動するような構成としてもよい。

【０６３８】

（ｊ－４）回転体４１４において、例えば３Ｒ大当たり用の特別ポケット部４１６ａ、７Ｒ大当たり用の特別ポケット部４１６ａ、及び、１５Ｒ大当たり用の特別ポケット部４１６ａを備え、該回転体４１４を、通常時（非有利状態）には、１５Ｒ大当たり用の特別ポケット部４１６ａがゲート部４３５に対応する位置を非常に高速で移動するように制御して、該１５Ｒ大当たり用の特別ポケット部４１６ａに対し遊技球が入球することを困難とすると共に、遊技球がスペシャルゲート６５０を通過することに基づき有利状態になった場合には、１５Ｒ大当たり用の特別ポケット部４１６ａがゲート部４３５に対応する位置で一旦停止する、又は、１５Ｒ大当たり用の特別ポケット部４１６ａがゲート部４３５に対応する位置を通常速度で移動するような制御を行う構成としてもよい。

【０６３９】

（ｊ－５）種別振分け機構部７４１（第１渡し板７４４、第２渡し板７４５）を、本実施形態における可動体として用いてもよい。

【０６４０】

例えば通常時に揺動している第１渡し板７４４及び第２渡し板７４５が、遊技球がスペシャルゲート６５０を通過することに基づき有利状態に状態変化して、先送り位置で一旦停止する、又は、先送り位置にある時間が多くなる等して、遊技球が１５Ｒ入球口７３１へ入球容易となるような構成としてもよい。

【０６４１】

（ｊ－６）また、上記可動体（可動役物７２２、回転体４１４、種別振分け機構部７４１など）の作動状態（有利状態）が複数通り設定された構成としてもよい。また、それが所定の作動抽選処理の抽選結果により決定される構成としてもよい。このように可動体を作動状態（有利状態）とする際、複数の作動パターンのうちのいずれの作動パターンを実行するかを決定する機能により本実施形態における作動パターン決定手段が構成される。

【０６４２】

さらに、可動役物７２２等の可動体が所定の作動状態（有利状態）に制御されている場合には、可動役物７２２等の可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、特別入球手段（Ｖ入賞通路４２７，７３０等）に入球しやすくなり、Ｖ入賞大当たりしやすくなるよう構成されてもよい。また、可動役物７２２等の可動体が所定の作動状態（有利状態）に制御されている場合には、可動役物７２２等の可動体が前記所

定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、複数種別の特別遊技状態（例えば１５Ｒ大当たり、７Ｒ大当たり、３Ｒ大当たり）のうち所定の種別の特別遊技状態（例えば遊技者にとって最も有利な１５Ｒ大当たり）になりやすい構成としてもよい。

【０６４３】

（ｋ）上記実施形態では、特に言及していないが、作動アシスト抽選により当選結果が得られた場合において、可動役物７２２が作動する前の作動開始期間中に、演出表示装置４２等の演出手段において、可動役物７２２が作動状態となることを示唆する先行演出としてのオープニング演出を実行可能な構成としてもよい。

【０６４４】

尚、かかるオープニング演出は、スペシャルゲート用表示装置４４において変動表示が行われ、作動アシスト抽選の抽選結果に対応した態様で停止表示が行われる場合には、停止表示後に行われる。一方、スペシャルゲート用表示装置４４を省略した構成（変動表示を行わない構成）においては、作動アシスト抽選により当選結果が得られた後に行われることとなる。

【０６４５】

（ｋ－１）上記構成に加えて、主制御装置２６１又はサブ制御装置２６２において、オープニング演出の演出時間を定める演出パターンを複数通り記憶する演出パターン記憶手段と、作動条件の成立（例えば作動アシスト抽選により当選結果が得られた場合）に基づき、演出パターン記憶手段に記憶された複数通りの演出パターンの中からいずれか１つを選出可能な演出パターン選出手段と、該演出パターン選出手段により選出された演出パターンに基づき所定の演出手段を制御可能な演出制御手段とを備えた構成としてもよい。

【０６４６】

かかる構成により、所定の契機（例えば作動条件の成立時）から、実際に可動役物７２２が有利状態となるまでの作動開始期間（例えばオープニング期間）を可変とすることができる。

【０６４７】

（ｋ－２）上記オープニング演出等の演出を行うことなく、所定の契機（例えば作動条件の成立時）から、実際に可動役物７２２が有利状態となるまでの作動開始期間を可変としてもよい。

【０６４８】

例えば主制御装置２６１において、作動条件の成立時から可動役物７２２が作動状態となるまでの作動開始期間を定める作動パターンを複数通り記憶する作動パターン記憶手段と、スペシャルゲートスイッチ６５１により遊技球が検知されることに基づき、前記作動パターン記憶手段に記憶された複数通りの作動パターンの中からいずれか１つを選出可能な作動パターン選出手段と、該作動パターン選出手段により選出された作動パターンに基づき可動役物７２２を制御可能な制御手段とを備えた構成としてもよい。

【０６４９】

（ｌ）可動役物７２２等の可動体を用いた遊技演出のみならず、他の遊技演出を行う構成としてもよい。

【０６５０】

（ｌ－１）例えば第１Ｖ入賞通路４２７等へ案内されることなく、アウト通路４２８（非特別入球検知スイッチ４６２）や特別案内通路６０５（スペシャルゲートスイッチ６５１）などの排出ルート（第２ルート）を介して内部領域４０１外に排出される遊技球が検知されることに基づき、所定条件が成立した場合に、遊技者に有利な特定処理を実行可能な構成としてもよい。かかる処理を実行する主制御装置２６１等の機能により本実施形態における特定処理実行手段が構成される。

【０６５１】

これにより、第１Ｖ入賞通路４２７等へ向けて案内される遊技球の挙動のみならず、排出ルート（第２ルート）を介して排出される遊技球を利用して、新たな遊技性を付与することができ、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０６５２】
（ｌ－２）例えば非特別入球検知スイッチ４６２やスペシャルゲートスイッチ６５１などの球検知手段（排出球検知手段）により検知された遊技球の数を計数する計数手段を備え、その計数値が所定数以上となった場合に所定条件が成立し、又は、その計数値が所定数以上となった場合に所定の抽選処理を実行して所定の抽選結果が得られた場合に所定条件が成立し、遊技者に有利な特定処理を実行する構成としてもよい。
【０６５３】
なお、かかる特定処理としては、例えば可動役物７２２が作動状態となる場合に該作動状態となる時間を長くする処理や、作動アシスト抽選における当選確率を高くする処理、回転体４１４の特別ポケット部４１６ａに対し遊技球を入球しやすく処理、種別抽選エリア４０８において遊技球が１５Ｒ入球口７３１へ案内されやすくなる処理などが挙げられる。
【０６５４】
（ｍ）中央入賞ユニット３７の羽根部材４０４の小当たり開放態様（開閉パターン）や、可変入賞装置３２の大入賞口開閉部材３２ａの大当たり開放態様（開閉パターン）は、上記実施形態に限定されるものではない。
【０６５５】
（ｍ－１）例えば上記実施形態では、羽根部材４０４の開閉パターンとして、「ショート小当たり」と「ロング小当たり」の２つの開閉パターンを備えた構成となっているが、これに限らず、１又は３つ以上の開閉パターンを備えた構成としてもよい。
【０６５６】
（ｍ－２）上記実施形態では、「ショート小当たり」時に、中央入賞ユニット３７の羽根部材４０４が０．５秒間開放され、「ロング小当たり」時に、羽根部材４０４が１．５秒間開放される構成となっているが、羽根部材４０４の１回の開放態様（開放時間）は、上記実施形態に限定されるものではなく、開放時間の異なる他の開放態様を備えた構成としてもよい。
【０６５７】
（ｍ－３）上記実施形態では、１回の小当たり発生（第１始動入賞スイッチ２２４ａ又は第２始動入賞スイッチ２２４ｂによる入球検知に基づき行われる１回の当否抽選の結果）につき、羽根部材４０４の開閉動作（開放動作）が１回（１ラウンド）だけ行われる構成となっているが、これに限らず、１回の小当たり発生につき、羽根部材４０４の開閉動作が２回以上（複数ラウンド）行われる構成としてもよい。
【０６５８】
（ｍ－４）例えば羽根部材４０４の開閉動作が１回（１ラウンド）行われる第１の開閉パターンと、羽根部材４０４の開閉動作が２回（２ラウンド）行われる第２の開閉パターンとを備えた構成のように、開閉動作回数（ラウンド数）が異なる複数の開閉パターンが実行され得る構成としてもよい。但し、複数の開閉パターンのうち所定の開閉パターン（例えば１．５秒間開放のロング小当たり）が行われる場合には、前記所定の開閉パターンが行われない場合（例えば０．５秒間開放のショート小当たりが行われる場合）よりも、可動役物７２２等の可動体が所定の有利状態になりやすい構成となっていることが好ましい。
【０６５９】
（ｎ）中央入賞ユニット３７の内部領域４０１における残存球を考慮して、上記実施形態では、残存球監視処理（ステップＳ２１２）を行う構成となっている。また、第１表示制御処理（ステップＳ２０５）において、中央入賞ユニット３７の羽根部材４０４が小当たり開放中か否かを判別し、小当たり開放中であれば、新たに変動表示を開始させることもなく、既に開始されている変動表示を終了させることもない構成となっている。
【０６６０】
これらの構成に代えて又は加えて、中央入賞ユニット３７の羽根部材４０４の小当たり開放中において、始動入賞部３３（第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂ）に

て遊技球が検知された場合には大当たり抽選や小当たり抽選を実行しない構成としてもよい。つまり、抽選無効期間が設定される構成としてもよい。

【０６６１】

尚、残存球の排出期間を考慮し、前記抽選無効期間には、開放遊技状態としての羽根部材４０４の開放期間（小当たり開放期間）に加えて、該開放期間の終了後（羽根部材４０４の閉鎖後）の所定期間が含まれることとしてもよい。勿論、抽選無効期間は、これに限定されるものではなく、これとは異なる期間としてもよい。例えば遊技球が始動入賞部３３に入球してから小当たり開放が開始されるまでの間も抽選無効期間に含まれることとしてもよい。また、所定の当たり状態中（可変入球手段の開閉制御中）においても所定の抽選処理が行われるタイプの遊技機等においては、抽選無効期間が、所定の可変入球手段に所定の開放を実行させている所定期間（抽選期間）であってもよい。

【０６６２】

前記抽選無効期間が設定されたパチンコ機においては、例えば上記ステップＳ３０４の始動入賞処理を開始する前に抽選無効期間中であるか否かを判定し、抽選無効期間である場合には、前記始動入賞処理において当否乱数カウンタＣ１等の各種カウンタ値を記憶することなく、始動入賞部３３に係る賞球の払出し設定（賞球コマンドの設定）のみを行う一方、抽選無効期間でない場合には、前記始動入賞処理へ移行する構成としてもよい。

【０６６３】

また、かかる構成を採用する場合には、上記スペシャルゲート６５０（スペシャルゲートスイッチ６５１）に係る作動アシスト抽選に代えて又は加えて、前記抽選無効期間中において、始動入賞部３３（第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂ）にて遊技球が検知された場合に、可動役物７２２を作動させるか否かを決める作動アシスト抽選が行われ、該作動アシスト抽選にて当選した場合に可動役物７２２が作動する構成としてもよい。

【０６６４】

尚、始動入賞部３３に係る作動アシスト抽選を行う場合には、役物作動抽選エリア４０９（スペシャルゲート６５０やスペシャルゲートスイッチ６５１）及びこれに関連する構成を省略した構成としてもよい。

【０６６５】

ここで、図１１に示すタイマ割込み処理において、ステップＳ３０４の始動入賞処理を開始する前に実行可能な始動入賞前処理の一例について、図４８のフローチャートを参照して説明する。

【０６６６】

まず、ステップＳ７７００において、所定のフラグ等を参照して抽選無効期間中であるか否かを判定する。尚、本例では、中央入賞ユニット３７の小当たり開放期間及び該小当たり開放期間の終了後の所定期間が抽選無効期間として設定されている。ここで、否定判別された場合、すなわち抽選無効期間でない場合には、そのまま本処理を終了し、上記ステップＳ３０４の始動入賞処理へ移行する。

【０６６７】

一方、ステップＳ７７００において、肯定判別された場合すなわち抽選無効期間である場合には、ステップＳ７７０１において、遊技球が第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂに入賞したか否かを第１始動入賞スイッチ２２４ａ又は第２始動入賞スイッチ２２４ｂの検知情報により判別する。該ステップＳ７７０１で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了し、上記ステップＳ３０４の始動入賞処理へ移行する。

【０６６８】

一方、ステップＳ７７０１で肯定判別された場合、すなわち遊技球が第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂに入賞したと判別されると、ステップＳ７７０２において、上記第３表示中フラグがオンであるか否か、すなわち上記スペシャルゲート用表示装置４４にて変動表示中であるか否かを判別する。該ステップＳ７７０２で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了し、上記ステップＳ３０４の始動入賞処理へ移行する。

【０６６９】
一方、ステップＳ７７０２にて否定判別された場合には、ステップＳ７７０３において、上記役物作動中フラグがオンであるか否か、すなわち可動役物７２２が作動中であるか否かを判別する。該ステップＳ７７０３で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了し、上記ステップＳ３０４の始動入賞処理へ移行する。
【０６７０】
これにより、スペシャルゲート用表示装置４４の変動表示中や可動役物７２２の作動中において、遊技球が第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂに入賞し、該遊技球が第１始動入賞スイッチ２２４ａ又は第２始動入賞スイッチ２２４ｂに検知されたとしても、その分の作動アシスト抽選は無効となり、可動役物７２２を作動させる権利が新たに付与されないように構成されている。
【０６７１】
これに限らず、スペシャルゲート用表示装置４４の変動表示中や可動役物７２２の作動中において、新たに遊技球が第１始動入賞部３３ａ又は第２始動入賞部３３ｂに入賞し、第１始動入賞スイッチ２２４ａ又は第２始動入賞スイッチ２２４ｂにより検知された場合に、所定回数分の変動表示（作動アシスト抽選結果）を保留可能な保留手段（変動保留エリア）を備えた構成としてもよい。
【０６７２】
ここで、前記保留手段（変動保留エリア）は、例えば上記実施形態において当否乱数カウンタＣ１及び変動時間選択カウンタＣ２の各値等を記憶する特別変動保留エリアなどと同様に、１つの実行エリアと複数の保留エリアとを備え、該複数の保留エリアに、始動入賞部３３ａ，３３ｂへの遊技球の入賞履歴に合わせて、作動アシスト乱数カウンタＣ４や変動時間選択カウンタＣ２の各値等が時系列的に格納される構成としてもよい。勿論、前記保留手段に格納される情報は、作動アシスト乱数カウンタＣ４や変動時間選択カウンタＣ２の各値のみに限定されるものではなく、他の情報が格納される構成としてもよい。
【０６７３】
一方、ステップＳ７７０３で否定判別された場合には、ステップＳ７７０４において、上記ステップＳ３０３の乱数更新処理で更新した作動アシスト乱数カウンタＣ４及び変動時間選択カウンタＣ２の各値を、ＲＡＭ５０３に設定された抽選無効期間用の乱数格納エリアに格納する。
【０６７４】
続くステップＳ７７０５において、抽選無効期間用の始動入賞判別フラグをオンし、ステップＳ７７０６において、新たに抽選無効期間用の乱数格納エリアに記憶された作動アシスト乱数カウンタＣ４の値がアシスト当選に対応する値であるか否かを判別する当否判定処理を行う。ここで作動アシスト乱数カウンタＣ４の値がアシスト当選に対応する値である場合、すなわち作動アシスト当選した場合が本例における所定の条件を満たした場合に相当する。
【０６７５】
本例では、上記抽選無効期間用の乱数格納エリアに格納されている作動アシスト乱数カウンタＣ４の値に基づいて当選か否かが判別される。具体的には、作動アシスト乱数カウンタＣ４の数値「０～１９」のうち「１～５」が当たり値である。すなわち、アシスト当選確率は５／２０となる。勿論、これに限定されるものではなく、これとは異なる当選確率でアシスト当選する構成としてもよい。
【０６７６】
続くステップＳ７７０７では、抽選無効期間用の乱数格納エリアに記憶された変動時間選択カウンタＣ２の値に基づいて、第２表示手段を構成する図示しない無効期間用表示装置における変動時間を決定する変動時間決定処理を行い、その後、本処理を終了する。従って、ステップＳ７７０７の変動時間決定処理等を実行する機能により本例における第２変動パターン選出手段が構成される。
【０６７７】

尚、変動時間選択カウンタＣ２の値と、無効期間用表示装置における変動時間との対応関係は、図示しない抽選無効期間用の変動時間選択テーブルとして予めＲＯＭ５０２に記憶されている。従って、前記変動時間選択テーブル等を記憶するＲＯＭ５０２が本例における第２変動パターン記憶手段を構成する。

【０６７８】

例えば変動時間選択カウンタＣ２の値が「０～９」のうち、「０～２」のいずれかである場合には、無効期間用表示装置にて行われる変動表示の変動時間は３秒と設定され、「３～５」のいずれかである場合には、無効期間用表示装置にて行われる変動表示の変動時間が５秒と設定され、「６～９」のいずれかである場合には、無効期間用表示装置にて行われる変動表示の変動時間が７秒と設定される。

【０６７９】

次に上記無効期間用表示装置に関連して図１０の通常処理において行われる第４表示制御処理について図４９のフローチャートを参照して説明する。尚、第４表示制御処理を実行する主制御装置２６１の機能により本例における第２表示制御手段が構成される。

【０６８０】

先ずステップＳ７８０１では、無効期間用表示装置にて変動表示中であるか否かを示す第４表示中フラグの設定状況を見て無効期間用表示装置による変動表示中であるか否かを判別する。詳しくは、第４表示中フラグがオンである場合には無効期間用表示装置において変動表示中であるとみなされ、第４表示中フラグがオフである場合には、無効期間用表示装置において変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。無効期間用表示装置とスペシャルゲート用表示装置４４とを共通化してもよい。

【０６８１】

ステップＳ７８０１で否定判別された場合には、ステップＳ７８０２に進み、抽選無効期間用の始動入賞判別フラグがオンであるか否かを判別する。該ステップＳ７８０２において否定判別された場合、すなわち抽選無効期間用の始動入賞判別フラグがオンでない場合には、そのまま本処理を終了する。

【０６８２】

一方、変動表示中でなく且つ抽選無効期間用の始動入賞判別フラグがオンであれば、ステップＳ７８０３に進み、抽選無効期間用の始動入賞判別フラグをオフとする。続くステップＳ７８０４では、開始設定処理を実行する。この処理では、無効期間用表示装置において変動表示を行う条件が成立したことを示す処理を行う。詳しくは、第４表示中フラグをオンにするとともに、第４表示タイマの設定処理が行われる。第４表示タイマとは、無効期間用表示装置にて行われる変動表示の変動時間（残余時間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判別する際に参酌される。

【０６８３】

本実施形態では、上記ステップＳ７７０７の変動時間決定処理において決定された変動時間に対応する値が第４表示タイマに設定される。つまり、３秒に相当する値「７５０」、５秒に相当する値「１２５０」、又は、７秒に相当する値「１７５０」が第４表示タイマに対し設定される。

【０６８４】

そして、ステップＳ７８０４の終了後、第４表示制御処理を終了する。尚、該開始設定処理における設定に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、無効期間用表示装置に対し変動表示を開始する旨の制御信号が出力された場合には、無効期間用表示装置において変動表示が開始される。

【０６８５】

また、ステップＳ７８０１で肯定判別された場合、すなわち無効期間用表示装置にて変動表示中である場合には、ステップＳ７８０６に進み、第４表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第４表示タイマのカウント値が１減算される。

【０６８６】

続いてステップＳ７８０７に進み、第４表示タイマのカウント値が「０」であるか否か

、すなわち、変動時間が経過したか否かを判別する。ステップＳ７８０７で肯定判別された場合には、ステップＳ７８０８において第４表示中フラグをオフし、ステップＳ７８０９において無効期間用表示装置にて停止表示を行うための停止表示設定を行う。そして、この停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、無効期間用表示装置に対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。

【０６８７】

続いてステップＳ７８１０に進み、判別情報設定処理を行い、本処理を終了する。この処理において、停止表示が当選に対応する場合には、バイパス機構部７２１の可動役物７２２の駆動処理を行うための設定処理を行う。具体的には、上記役物作動中フラグをオンにして、上記役物作動タイマに作動時間を設定する。本実施形態では、役物作動タイマに対して１２秒に相当する値「３０００」が設定される。これにより、可動役物７２２が所定の作動状態（有利状態）に制御される。尚、この設定内容に基づき可動役物７２２の駆動処理を行う主制御装置２６１の機能により本例における可動体制御手段が構成される。

【０６８８】

一方、ステップＳ７８０７で否定判別された場合には、ステップＳ７８１１において、無効期間用表示装置の変動表示を継続して行うための切替表示設定を行い、本処理を終了する。そして、この切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、無効期間用表示装置に対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、第４表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓｅｃ毎に無効期間用表示装置の変動表示が実現される。

【０６８９】

従って、ステップＳ７７０４の乱数格納処理（作動アシスト乱数カウンタＣ４の格納）やステップＳ７７０６の当否判定処理等により本例における作動抽選処理（作動アシスト抽選）が構成され、この作動抽選処理を実行する主制御装置２６１の機能により抽選処理実行手段（無効期間抽選処理実行手段）が構成される。

【０６９０】

また、ステップＳ７７０４の乱数格納処理（変動時間選択カウンタＣ２の格納）やステップＳ７７０７の変動時間決定処理等を実行する主制御装置２６１の機能により本例における設定時間選出手段が構成される。

【０６９１】

上述したように、本例によれば、始動入賞部３３への遊技球の入球に基づいて中央入賞ユニット３７に所定の開放を実行させている小当たり開放期間及び該小当たり開放期間の終了後の所定期間（残存球監視期間中）を抽選無効期間とし、該抽選無効期間内に新たに始動入賞部３３へ遊技球が入球した場合に、可動役物７２２を作動させるか否かを決める作動アシスト抽選が行われ、該作動アシスト抽選にて当選した場合に可動役物７２２が作動する構成となっている。

【０６９２】

これにより、従来では開放契機等が得られない中央入賞ユニット３７の開放期間中においても、始動入賞部３３への遊技球の入球に基づいて、可動役物７２２が所定動作をする遊技者に有利な状態が発生し得る。

【０６９３】

従来、遊技者の中には、遊技球が始動入賞部３３へ入球した時点で、該始動入球に係る中央入賞ユニット３７の開放タイミングでは、遊技球がＶ入賞しないことが分かると、中央入賞ユニット３７の開放期間中に無駄に遊技球が始動入賞部３３へ入球してしまわないように、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などもいる。

【０６９４】

これに対し、本例によれば、始動入賞部３３へ遊技球が入球した後、そのような状況にあっても、遊技者は、可動役物７２２によるアシストを受けるべく、新たに始動入賞部３３へ遊技球が入球することを求めて、継続して遊技球を発射し続けるようになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【０６９５】
さらに、始動入賞部３３へ遊技球が入球するタイミングが中央入賞ユニット３７の開放期間中か否かによって、遊技者に付与される利益が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。
【０６９６】
結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【０６９７】
尚、本例に係る構成の下、役物作動タイマや第４表示タイマに比較的小さな値を設定した場合には、所定の抽選無効期間中に始動入賞部３３へ遊技球が入球した直後に可動役物７２２が作動可能となり、前記抽選無効期間前の小当たり開放中に中央入賞ユニット３７へ入球した遊技球に対して可動役物７２２が作用し得る構成となる。
【０６９８】
一方、役物作動タイマや第４表示タイマに比較的大きな値を設定した場合には、所定の抽選無効期間の終了以降に、中央入賞ユニット３７へ入球した遊技球に対し可動役物７２２が作用し得る構成となる。これにより、抽選無効期間内に遊技球が始動入賞部３３に入球した時点において、中央入賞ユニット３７の内部領域４０１に遊技球が存在していなくても、その後、所定のタイミングで開放した中央入賞ユニット３７に入球した遊技球に対して可動役物７２２が作用し、Ｖ入賞するするチャンスが与えられることとなる。
【０６９９】
結果として、遊技者は、抽選無効期間内に遊技球が始動入賞部３３に入球したことを確認した後段階であっても、中央入賞ユニット３７へ遊技球を入球させようと積極的に遊技を行うことが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【０７００】
［付記］
以下、上記実施形態から把握できる技術的思想について、その効果とともに記載する。
【０７０１】
従来課題Ａ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき開状態となる可変入球手段を備え、該可変入球手段の内部領域に入球した遊技球が、該内部領域内に設けられた特別入球手段（Ｖ入賞口）に入球した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば、特開平１１－１９７３１２号公報参照）。
【０７０２】
このようなパチンコ機の中には、可変入球手段の内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせる可動体を備えたものもある。
【０７０３】
しかしながら、従来の遊技機においては、例えば可動体が遊技とは無関係に定期的又は継続的に所定動作を行っているか、又は、可変入球手段が開状態となるのに合わせて毎回、可動体が所定動作を行うといったように、可動体に関連する演出が単調となり、可動体が動作することに対する遊技者の興味（ドキドキ感）が薄れがちであった。かかる点で、さらなる興趣の向上が望まれていた。
【０７０４】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の飛躍的な向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【０７０５】
手段Ａ１．遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が案内される遊技領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球可能な開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球不能な閉状態とに状態変化可能な開閉部材を有し、特定領域を通過した遊技球のみが前記内部領域に入球可能な可変入球手段と、

前記内部領域に入球した遊技球が入球（又は通過）可能な特別入球手段と、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を付与可能な特別遊技状態付与手段とを備えた遊技機であって、
前記可変入球手段の内部領域において、少なくとも遊技者に有利な有利状態（特別状態）と、該有利状態よりも遊技者に有利でない非有利状態（通常状態）とに状態変化可能に設けられ、遊技球の挙動に変化を生じさせ得る（遊技球に作用し得る）可動体と、
遊技球が入球（又は通過）可能に設けられた契機入球手段と、
前記契機入球手段に入球した遊技球を検知可能な契機入球検知手段と、
前記契機入球検知手段の入球検知に基づいて所定の作動抽選処理を実行可能な抽選処理実行手段と、
少なくとも前記作動抽選処理により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合に、前記可動体に所定動作をさせる所定の前記有利状態とする制御を実行可能な可動体制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【０７０６】

上記手段Ａ１によれば、可変入球手段の内部領域に可動体を備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせることができる。例えば可動体が所定の有利状態となることで、特別入球手段への入球期待度が高まるなど、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０７０７】

また、本手段においては、可動体を所定の有利状態とするか否か等を抽選により決定する構成となっている。これにより、例えば可動体が定期的又は継続的に常時動作を行うこともなく、可変入球手段が開状態となることなど、所定の契機に合わせて毎回、所定の動作を行うこともなくなるため、可動体に関連する演出の単調化を抑制し、可動体が動作することに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【０７０８】

特に本手段においては、可動体を所定の有利状態とするか否か等の決定を抽選処理実行手段（作動抽選処理）によりソフト的に行う構成となっている。これにより、遊技球の挙動に基づいて抽選を行う機械的抽選機構等のような複雑な機構を新たに設ける必要がなく、構成の簡素化を図ることができる。

【０７０９】

尚、ここで「契機入球手段」の配置位置としては、例えば「前記可変入球手段の前記内部領域内」、「前記可変入球手段のうち前記内部領域とは異なる領域内」、「前記可変入球手段外の前記遊技領域内」などが挙げられる。

【０７１０】

手段Ａ２．前記契機入球手段は、前記特定領域を通過した遊技球が入球可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ１に記載の遊技機。

【０７１１】

上記手段Ａ２によれば、可動体の動作契機を検出する契機入球手段（契機入球検知手段）を可変入球手段の内部領域に備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に基づいて、可動体が所定の有利状態となるか否か等が決定される構成となるため、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【０７１２】

尚、仮に可動体の動作契機を検出する契機入球手段（契機入球検知手段）が可変入球手段（内部領域）外に配置されている場合には、線材等を用いて契機入球検知手段に誤検知させ、可動体を作動させる不正行為が行われやすくなるおそれがある。

【０７１３】

これに対し、上記手段Ａ２によれば、契機入球手段を可変入球手段の内部領域に備えることにより、上述した不具合の発生を抑制することができる。

【０７１４】
手段Ａ３．前記契機入球手段へ入球（又は通過）した遊技球が前記特別入球手段へ流下不能（入球不能）に構成されていることを特徴とする手段Ａ１又はＡ２に記載の遊技機。
【０７１５】
仮に契機入球手段を通過した遊技球が特別入球手段へ向け流下するよう構成されている場合には、該遊技球に対し可動体が作用するタイミングが常に一定になってしまうおそれがある。結果として、可動体が作用した結果が常に同じ結果となってしまい、遊技者の興趣が低下するおそれがある。さらに、可動体の動作タイミングに合わせて、遊技機を振動させるなどの不正行為が行われやすくなるおそれがある。また、契機入球手段を介さず、特別入球手段へ向け流下している他の遊技球の邪魔をしてしまうおそれもある。
【０７１６】
これに対し、上記手段Ａ３によれば、契機入球手段へ入球等する遊技球と、可動体が作用する遊技球とが常に異なるものとなるため、上記種々の不具合の発生を抑制することができる。
【０７１７】
手段Ａ４．前記特定領域を通過した遊技球を前記特別入球手段へ流下可能であり、前記契機入球手段へ流下不能な第１ルートと、
前記特定領域を通過した遊技球を前記契機入球手段へ流下可能であり、前記特別入球手段へ流下不能な第２ルートと、
特定状態において、遊技球の行き先を少なくとも前記第１ルート又は前記第２ルートへ振分け可能なルート振分け手段とを備え、
前記可動体は、前記第１ルートへ流下した遊技球の挙動に変化を生じさせ得るものであることを特徴とする手段Ａ１乃至Ａ３のいずれかに記載の遊技機。
【０７１８】
上記各手段に係る構成の下、仮に可変入球手段に対し同時期に複数（例えば２つ）の遊技球が入球した場合（２つの遊技球がほとんど間隔を空けずに連続して流下していく連球状態を含む。以下同様。）等、遊技者に有利な状況が発生した場合であっても、これら複数の遊技球がすべて契機入球手段に向かってしまっては、いくら可動体が有利状態になったとしても、遊技球が１球も特別入球手段に入球しないなどの不具合が生じるおそれがある。
【０７１９】
これに対し、上記手段Ａ４によれば、例えば可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が同時期に連続して入球した場合に、先行する１つ目の遊技球が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球が他方のルートに流下するといったように、遊技球を特別入球手段及び契機入球手段の両者へそれぞれ向かわせることが可能となるため、上記可動体を設けた作用効果がより奏功することとなる。
【０７２０】
尚、「前記特定領域を通過した遊技球を前記特別入球手段へ流下可能な第１の流下ルート（第１の前記第１ルート）と、前記特定領域を通過した遊技球を前記第１の流下ルート（第１の前記第１ルート）よりも高確率で前記特別入球手段へ流下可能な第２の流下ルート（第２の前記第１ルート）とを備える構成とした場合には、全体として特別入球手段へ流下する遊技球の割合が多くなってしまうため、このような場合には、遊技者と遊技ホールとの利益の均衡に鑑み、必然的に特別遊技状態の発生確率を低く設定しなければならず、遊技者にとっての興趣を低下させるおそれがある。
【０７２１】
手段Ａ５．前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段に入球した場合に、該遊技球の次の次以降に、前記特定領域を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ａ１乃至Ａ４のいずれかに記載の遊技機。
【０７２２】
尚、遊技球が所定間隔で断続的に発射されるパチンコ機等の遊技機においては、可変入

球手段が開状態となる１回の開状態期間中に、該可変入球手段に対し複数の遊技球が連続して入球するといった遊技者に有利な状況は頻繁には発生しにくい。特に、遊技ホールにおいて遊技盤の釘調整が行われ、可変入球手段に対し遊技球が入球しにくくなっている状況下においては、そのような遊技者に有利な状況が全く発生しないこともあり得る。

【０７２３】

つまり、複数の遊技球が同時期（例えば可変入球手段の１回の開状態期間中）に連続して可変入球手段へ入球しなければ、可動体の作用（アシスト）を受ける等して、より高確率で遊技球が特別入球手段へ入球しないように構成された遊技機においては、複数の遊技球が同時期に連続して可変入球手段へ入球しなかった段階で遊技者の期待感が薄れ、興趣が低下するおそれがある。

【０７２４】

これに対し、上記手段Ａ５によれば、契機入球手段に入球した遊技球と同時期に（連球状態で）入球した遊技球以外の遊技球に対しても、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。

【０７２５】

つまり、たとえ契機入球手段に入球した遊技球と共に、他の遊技球が可変入球手段に入球しなかったり、契機入球手段に入球した遊技球と共に可変入球手段に入球した他の遊技球が特別入球手段に入球しなかった場合でも、その後に可変入球手段に入球した遊技球に対して、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。

【０７２６】

これにより、遊技者は、遊技球が契機入球手段に入球したことを確認した後段階であっても、可変入球手段へ遊技球を入球させようと積極的に遊技を行うことが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０７２７】

例えば、上記手段Ａ５によれば、可変入球手段の所定の開状態期間中に２つの遊技球が内部領域に入球し、先行する１つ目の遊技球（最初に特定領域を通過した遊技球）が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球（次に特定領域を通過した遊技球）が他方のルートに流下して、その後、第２ルートへ流下した遊技球が契機入球手段へ入球して可動体が作動する場合において、第１ルートへ流下した遊技球が可動体を通過する時点では、可動体が未だ作動せず、第１ルートへ流下した遊技球が特別入球手段へ入球しなかった場合でも、その後、可変入球手段の次の開状態期間中に内部領域へ入球した遊技球（次の次に特定領域を通過した遊技球）が第１ルートへ流下し、可動体の作用により、特別入球手段へ入球するチャンスが与えられる構成とすることも可能となる。

【０７２８】

従って、上記手段Ａ５を、「前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段に入球した場合に、該遊技球が通過した開閉部材の開状態期間の次以降の開状態期間に開閉部材を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ａ１乃至Ａ４のいずれかに記載の遊技機。」と換言してもよい。

【０７２９】

尚、上記手段Ａ５に係る構成は、上記各手段に係る構成の下、契機入球手段に遊技球が入球した時点から可動体が作動開始するまでの時間や、作動開始後の可動体の作動期間等を調整することにより、同時期に複数の遊技球を可変入球手段へ入球させなくとも、容易に実現することができる。

【０７３０】

手段Ａ６．前記契機入球検知手段により遊技球が検知されることに基づき変動表示を開始し、前記作動抽選処理の抽選結果に基づく所定態様で停止表示を行う表示手段と、

前記可動体制御手段は、

前記表示手段において停止表示がなされた後、前記可動体を前記所定の有利状態とする制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ１乃至Ａ５のいずれかに記載の遊技機。

【０７３１】
仮に可動体が突然、何の前触れもなく作動した場合、それまで可動体を注視していなかった遊技者は、状況を把握できずに混乱するおそれがある。
【０７３２】
これに対し、上記手段Ａ６によれば、上記表示手段を備えることで、事前に可動体が所定の有利状態となる可能性があることを遊技者に対し認識させることができる。結果として、可動体を用いた遊技演出の注目度を高め、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【０７３３】
手段Ａ７．前記変動表示の時間が異なる複数通りの変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段と、
前記契機入球検知手段により遊技球が検知されることに基づき、前記変動パターン記憶手段に記憶された複数通りの変動パターンの中からいずれか１つを選出可能な変動パターン選出手段と、
前記変動パターン選出手段により選出された変動パターンに基づき、前記表示手段を制御する表示制御手段とを備えたことを特徴とする手段Ａ６に記載の遊技機。
【０７３４】
上記手段Ａ７によれば、表示手段において変動表示が開始されてから停止表示がなされるまでの変動時間を可変とすることができる。ひいては、契機入球検知手段により遊技球が検知されてから、実際に可動体が有利状態となるまでの作動開始期間を可変とすることとができる。
【０７３５】
これにより、可動体が常に一定のタイミングで動作を行うといったことがなくなるため、可動体を用いた遊技演出の単調化を抑制することができる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【０７３６】
加えて、本手段によれば、可動体の動作タイミングを遊技者に把握されにくくなる。ひいては、そのタイミングに合わせて遊技機を振動させるなどの不正行為が行われるおそれを低減することができる。
【０７３７】
手段Ａ８．前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、遊技球が前記特別入球手段へ入球容易となるよう構成されていることを特徴とする手段Ａ１乃至Ａ７のいずれかに記載の遊技機。
【０７３８】
上記手段Ａ８によれば、可動体が所定の有利状態となれば、特別入球手段への入球期待度が高まるため、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【０７３９】
結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【０７４０】
手段Ａ９．前記特別遊技状態付与手段は、遊技者に付与される遊技価値が異なる複数種別の前記特別遊技状態を付与可能に構成され、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、付与する一の遊技価値を決定する種別決定手段を備え、
前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、前記複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別（例えば複数種別の特別遊技状態のうち遊技者にとって最も有利な種別）の前記特別遊技状態が前記種別決定手段によって決定されやすい構成となっていることを

特徴とする手段Ａ１乃至Ａ８のいずれかに記載の遊技機。
【０７４１】
上記手段Ａ９によれば、特別遊技状態の種別の決定が、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に基づき行われることとなる。
【０７４２】
また、可動体が所定の有利状態に制御されている場合には、複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別の特別遊技状態に決定されやすい構成となるため、特別遊技状態の付与（より遊技価値の高い種別の特別遊技状態の付与）等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【０７４３】
結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【０７４４】
尚、「遊技価値」には、例えば払出され得る賞球の数、特別遊技状態中に行われる特賞状態の回数（ラウンド数）、特別遊技状態後に付与される遊技モード（高確率モード等）などが含まれる。
【０７４５】
手段Ａ１０．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合、前記可変入球手段（開閉部材）の開閉動作を所定回数実行可能な開閉制御手段とを備えていることを特徴とする手段Ａ１乃至Ａ９のいずれかに記載の遊技機。
【０７４６】
尚、「前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合」には、例えば「前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段」を備えた構成の下、「前記始動入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記始動入球検知手段の入球検知に基づいて所定の始動抽選を行い、該始動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。
【０７４７】
手段Ａ１１．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の開放契機が成立した場合に、前記可変入球手段（開閉部材）を所定の態様で開放する開放遊技状態を実行可能な開閉制御手段とを備え、
前記可動体制御手段は、
少なくとも前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて前記可変入球手段に所定の開放を実行させている所定の前記開放遊技状態中に前記始動入球手段へ遊技球が入球し所定の条件を満たした場合に付与可能な利益として前記可動体に前記所定動作をさせる前記所定の有利状態とする制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ａ１乃至Ａ１０のいずれかに記載の遊技機。
【０７４８】
上記手段Ａ１１によれば、従来では開放契機等が得られない開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）においても、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、可動体が所定動作をする遊技者に有利な状態が発生し得る。
【０７４９】
従来、遊技者の中には、遊技球が始動入球手段へ入球した時点で、該始動入球に係る可変入球手段の開放タイミングでは、遊技球が特別入球手段へ入球できないことが分かると、開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）に無駄に遊技球が始動入球手段へ入球してしまわないように、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などもいる。
【０７５０】
これに対し、本手段によれば、始動入球手段へ遊技球が入球した後、そのような状況にあっても、遊技者は、可動体によるアシストを受けるべく、新たに始動入球手段へ遊技球

が入球することを求めて、継続して遊技球を発射し続けるようになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【０７５１】

さらに、始動入球手段へ遊技球が入球するタイミングが開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）か否かによって、遊技者に付与される利益が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。

【０７５２】

結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０７５３】

従来課題Ｂ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき開状態となる可変入球手段を備え、該可変入球手段の内部領域に入球した遊技球が、該内部領域内に設けられた特別入球手段（Ｖ入賞口）に入球した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば、特開平１１－１９７３１２号公報参照）。

【０７５４】

このようなパチンコ機の中には、可変入球手段の内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせる可動体を備えたものもある。

【０７５５】

しかしながら、従来の遊技機においては、例えば可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動とは無関係に可動体が定期的又は継続的に所定動作を行っているなど、可動体に関連する演出が単調となり、可動体に対する遊技者の興味が薄れがちであった。かかる点で、さらなる興趣の向上が望まれていた。

【０７５６】

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

【０７５７】

手段Ｂ１．遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球可能な開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球不能な閉状態とに状態変化可能な開閉部材を有し、特定領域を通過した遊技球のみが前記内部領域に入球可能な可変入球手段と、

前記内部領域に入球した遊技球が入球（又は通過）可能な特別入球手段と、

前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を付与可能な特別遊技状態付与手段とを備えた遊技機であって、

前記可変入球手段の内部領域において、少なくとも遊技者に有利な有利状態（特別状態）と、該有利状態よりも遊技者に有利でない非有利状態（通常状態）とに状態変化可能に設けられ、遊技球の挙動に変化を生じさせ得る（遊技球に作用し得る）可動体と、

前記特定領域を通過した遊技球が入球（又は通過）可能な契機入球手段と、

前記契機入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の作動条件が成立した場合に、前記可動体に所定動作をさせる所定の前記有利状態とする制御を実行可能な可動体制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【０７５８】

上記手段Ｂ１によれば、可変入球手段の内部領域に可動体を備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせることができる。例えば可動体が所定の有利状態となることで、特別入球手段への入球期待度が高まるなど、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０７５９】

特に本手段においては、可動体の動作契機を検出する契機入球手段（契機入球検知手段

）を可変入球手段の内部領域に備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に基づいて、可動体が所定の有利状態となるか否か等が決定される構成となるため、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになる。結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０７６０】

尚、仮に可動体の動作契機を検出する契機入球手段（契機入球検知手段）が可変入球手段（内部領域）外に配置されている場合には、線材等を用いて契機入球検知手段に誤検知させ、可動体を作動させる不正行為が行われやすくなるおそれがある。

【０７６１】

これに対し、本手段によれば、契機入球手段を可変入球手段の内部領域に備えることにより、上述した不具合の発生を抑制することができる。

【０７６２】

手段Ｂ２．前記特定領域を通過した遊技球を検知可能な所定検知手段を備え、

前記契機入球手段は、前記所定検知手段により検知された遊技球が入球可能となる、前記所定検知手段よりも下流側位置に設けられていることを特徴とする手段Ｂ１に記載の遊技機。

【０７６３】

仮に上記所定検知手段の検知に基づき可動体が所定動作を行うよう構成されている場合には、可変入球手段（内部領域）へ入球する遊技球に対して毎回同じタイミングで可動体が動作することとなる。

【０７６４】

そのため、可動体に関連する演出が単調になると共に、遊技者によって可動体の動作タイミングが把握されやすくなり、そのタイミングに合わせて遊技機を振動させるなどの不正行為が行われるおそれがある。

【０７６５】

これに対し、上記手段Ｂ２によれば、可動体に関連する演出の単調化を抑制すると共に、上述したような不正行為を抑制することができる。

【０７６６】

手段Ｂ３．前記契機入球手段に入球した遊技球を検知可能な契機入球検知手段を備え、

前記契機入球検知手段により遊技球が検知された場合に、前記作動条件が成立し得ることを特徴とする手段Ｂ１又はＢ２に記載の遊技機。

【０７６７】

上記手段Ｂ３によれば、可動体を所定の有利状態とするか否か等の決定をソフト的な抽選処理により実行する必要がないため、制御処理の簡素化を図ることができる。

【０７６８】

手段Ｂ４．前記契機入球手段に入球した遊技球を検知可能な契機入球検知手段と、

前記契機入球検知手段の入球検知に基づいて所定の作動抽選処理を実行可能な抽選処理実行手段とを備え、

少なくとも前記作動抽選処理により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合に、前記作動条件が成立するよう構成されていることを特徴とする手段Ｂ１又はＢ２に記載の遊技機。

【０７６９】

上記手段Ｂ４によれば、可動体を所定の有利状態とするか否か等の決定を抽選処理実行手段（作動抽選処理）によりソフト的に行う構成となっている。

【０７７０】

これにより、所定の契機に合わせて毎回動作を行うこともなくなるため、可動体に関連する演出の単調化を抑制し、可動体が動作することに対する遊技者の期待感を高めることができる。結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０７７１】

手段Ｂ５．前記契機入球手段へ入球（又は通過）した遊技球が前記特別入球手段へ流下

不能（入球不能）に構成されていることを特徴とする手段Ｂ１乃至Ｂ４のいずれかに記載の遊技機。

【０７７２】

仮に契機入球手段を通過した遊技球が特別入球手段へ向け流下するよう構成されている場合には、該遊技球に対し可動体が作用するタイミングが常に一定になってしまうおそれがある。結果として、可動体が作用した結果が常に同じ結果となってしまい、遊技者の興趣が低下するおそれがある。さらに、可動体の動作タイミングに合わせて、遊技機を振動させるなどの不正行為が行われやすくなるおそれがある。また、契機入球手段を介さず、特別入球手段へ向け流下している他の遊技球の邪魔をしてしまうおそれもある。

【０７７３】

これに対し、上記手段Ｂ５によれば、契機入球手段へ入球等する遊技球と、可動体が作用する遊技球とが常に異なるものとなるため、上記種々の不具合の発生を抑制することができる。

【０７７４】

手段Ｂ６．前記特定領域を通過した遊技球を前記特別入球手段へ流下可能であり、前記契機入球手段へ流下不能な第１ルートと、

前記特定領域を通過した遊技球を前記契機入球手段へ流下可能であり、前記特別入球手段へ流下不能な第２ルートと、

特定状態において、遊技球の行き先を少なくとも前記第１ルート又は前記第２ルートへ振分け可能なルート振分け手段とを備え、

前記可動体は、前記第１ルートへ流下した遊技球の挙動に変化を生じさせ得るものであることを特徴とする手段Ｂ１乃至Ｂ５のいずれかに記載の遊技機。

【０７７５】

上記各手段に係る構成の下、仮に可変入球手段に対し同時期に複数（例えば２つ）の遊技球が入球した場合（２つの遊技球がほとんど間隔を空けずに連続して流下していく連球状態を含む。以下同様。）等、遊技者に有利な状況が発生した場合であっても、これら複数の遊技球がすべて契機入球手段に向かってしまっては、いくら可動体が有利状態になったとしても、遊技球が１球も特別入球手段に入球しないなどの不具合が生じるおそれがある。

【０７７６】

これに対し、上記手段Ｂ６によれば、例えば可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が同時期に連続して入球した場合に、先行する１つ目の遊技球が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球が他方のルートに流下するといったように、遊技球を特別入球手段及び契機入球手段の両者へそれぞれ向かわせることが可能となるため、上記可動体を設けた作用効果がより奏功することとなる。

【０７７７】

手段Ｂ７．遊技球が前記ルート振分け手段から前記契機入球手段に至るまでに要する時間が異なるように構成された複数の前記第２ルートを備えていることを特徴とする手段Ｂ６に記載の遊技機。

【０７７８】

仮に遊技球がルート振分け手段により振り分けられた時点から可動体が毎回一定のタイミングで動作を行うように構成されている場合には、可動体に関連する演出が単調になると共に、遊技者によって可動体の動作タイミングが把握されやすくなり、そのタイミングに合わせて遊技機を振動させるなどの不正行為が行われるおそれがある。

【０７７９】

これに対し、上記手段Ｂ７によれば、遊技球がルート振分け手段により振り分けられた時点から可動体が所定の有利状態となるまでの作動開始期間を可変とすることができる。

【０７８０】

これにより、可動体が常に一定のタイミングで動作を行うといったことがなくなるため、可動体を用いた遊技演出の単調化を抑制することができる。結果として、遊技者にとっ

てのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【０７８１】
加えて、本手段によれば、可動体の動作タイミングを遊技者に把握されにくくなる。ひいては、そのタイミングに合わせて遊技機を振動させるなどの不正行為が行われるおそれを低減することができる。
【０７８２】
尚、「遊技球が前記ルート振分け手段から前記契機入球手段に至るまでに要する時間が異なる」ことには、例えば「前記ルート振分け手段から前記契機入球手段までの距離が異なる」ことなどが含まれる。
【０７８３】
また、「複数の第２ルート」それぞれに対応して個別に契機入球手段（契機入球検知手段）が設けられた構成としてもよいし、「複数の第２ルート」をそれぞれ通過する遊技球が１つの契機入球手段（契機入球検知手段）に向けて移動し、同一の契機入球検知手段により検知される構成としてもよい。
【０７８４】
例えば「第１の契機入球手段へと遊技球を流下可能な第１の前記第２ルートと、第２の契機入球手段へと遊技球を流下可能な第２の前記第２ルートとを備えた」構成としてもよい。
【０７８５】
さらに、遊技球の行き先を少なくとも「第１の前記第２ルート」又は「第２の前記第２ルート」へ定期的に又はランダムに変更可能な契機ルート変更手段（下流側ルート振分け手段）を備えた構成としてもよい。かかる構成によれば、遊技球の挙動を多様化することができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【０７８６】
手段Ｂ８．前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第１ルートへ流下した時点から、該遊技球が前記可動体に至るまでの可動体到達時間よりも、前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第２ルートへ流下した時点から、該遊技球が前記契機入球手段（契機入球検知手段）に至り、前記可動体が所定の有利状態となるまでの有利状態到達時間が長い第１の前記第２ルートと、前記可動体到達時間よりも前記有利状態到達時間が短い第２の前記第２ルートとを備えていることを特徴とする手段Ｂ６に記載の遊技機。
【０７８７】
仮にルート振分け手段によって遊技球が第１ルートへ流下した時点から、該遊技球が可動体に至るまでの可動体到達時間よりも、ルート振分け手段によって遊技球が第２ルートへ流下した時点から、該遊技球が契機入球手段に至り、可動体が所定の有利状態となるまでの有利状態到達時間が長くなるよう構成されている場合には、可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球がルート振分け手段によって第１ルートへ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が第２ルートに振分けられた場合に、遊技者は可動体が作動するタイミングより先に遊技球が可動体に到達してしまうことがわかってしまうため、興趣が著しく低下するおそれがある。
【０７８８】
逆に、ルート振分け手段によって遊技球が第１ルートへ流下した時点から、該遊技球が可動体に至るまでの可動体到達時間よりも、ルート振分け手段によって遊技球が第２ルートへ流下した時点から、該遊技球が契機入球手段に至り、可動体が所定の有利状態となるまでの有利状態到達時間が短くなるよう構成されている場合には、可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球がルート振分け手段によって第２ルートへ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が第１ルートに振分けられた場合に、比較的長期間、可動体が有利状態に維持されない限り、可動体の有利状態が終了するタイミングよりも後に、遊技球が可動体に到達することがわかってしまうため、興趣が著しく低下するおそれがある。
【０７８９】

これに対し、上記手段Ｂ８によれば、可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球が第１ルート又は第２ルートのいずれに振分けられた場合でも、後続の２つ目の遊技球が「有利状態到達時間が長い第１の前記第２ルート」又は「有利状態到達時間が短い第２の前記第２ルート」のいずれに振分けられるかによって、可動体が作動するタイミングと、遊技球が可動体に到達するタイミングとが合う可能性が残されるため、遊技者は、特別遊技状態の発生への期待感を持って遊技球の挙動を注視することができる。

【０７９０】

手段Ｂ９．前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段に入球した場合に、該遊技球の次の次以降に、前記特定領域を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｂ１乃至Ｂ８のいずれかに記載の遊技機。

【０７９１】

尚、遊技球が所定間隔で断続的に発射されるパチンコ機等の遊技機においては、可変入球手段が開状態となる１回の開状態期間中に、該可変入球手段に対し複数の遊技球が連続して入球するといった遊技者に有利な状況は頻繁には発生しにくい。特に、遊技ホールにおいて遊技盤の釘調整が行われ、可変入球手段に対し遊技球が入球しにくくなっている状況下においては、そのような遊技者に有利な状況が全く発生しないこともあり得る。

【０７９２】

つまり、複数の遊技球が同時期（例えば可変入球手段の１回の開状態期間中）に連続して可変入球手段へ入球しなければ、可動体の作用（アシスト）を受ける等して、より高確率で遊技球が特別入球手段へ入球しないように構成された遊技機においては、複数の遊技球が同時期に連続して可変入球手段へ入球しなかった段階で遊技者の期待感が薄れ、興趣が低下するおそれがある。

【０７９３】

これに対し、上記手段Ｂ９によれば、契機入球手段に入球した遊技球と同時期に（連球状態で）入球した遊技球以外の遊技球に対しても、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。

【０７９４】

つまり、たとえ契機入球手段に入球した遊技球と共に、他の遊技球が可変入球手段に入球しなかったり、契機入球手段に入球した遊技球と共に可変入球手段に入球した他の遊技球が特別入球手段に入球しなかった場合でも、その後に可変入球手段に入球した遊技球に対して、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。

【０７９５】

これにより、遊技者は、遊技球が契機入球手段に入球したことを確認した後段階であっても、可変入球手段へ遊技球を入球させようと積極的に遊技を行うことが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０７９６】

例えば、上記手段Ｂ９によれば、可変入球手段の所定の開状態期間中に２つの遊技球が内部領域に入球し、先行する１つ目の遊技球（最初に特定領域を通過した遊技球）が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球（次に特定領域を通過した遊技球）が他方のルートに流下して、その後、第２ルートへ流下した遊技球が契機入球手段へ入球して可動体が作動する場合において、第１ルートへ流下した遊技球が可動体を通過する時点では、可動体が未だ作動せず、第１ルートへ流下した遊技球が特別入球手段へ入球しなかった場合でも、その後、可変入球手段の次の開状態期間中に内部領域へ入球した遊技球（次の次に特定領域を通過した遊技球）が第１ルートへ流下し、可動体の作用により、特別入球手段へ入球するチャンスが与えられる構成とすることも可能となる。

【０７９７】

従って、上記手段Ｂ９を、「前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段に入球した場合に、該遊技球が通過した開閉部材の開状態期間の次以降の開状態期間に開閉部材を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段

Ｂ１乃至Ｂ８のいずれかに記載の遊技機。」と換言してもよい。
【０７９８】
尚、上記手段Ｂ９に係る構成は、上記各手段に係る構成の下、契機入球手段に遊技球が入球した時点から可動体が作動開始するまでの時間や、作動開始後の可動体の作動期間等を調整することにより、同時期に複数の遊技球を可変入球手段へ入球させなくとも、容易に実現することができる。
【０７９９】
手段Ｂ１０．前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、遊技球が前記特別入球手段へ入球容易となるよう構成されていることを特徴とする手段Ｂ１乃至Ｂ９のいずれかに記載の遊技機。
【０８００】
上記手段Ｂ１０によれば、可動体が所定の有利状態となれば、特別入球手段への入球期待度が高まるため、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【０８０１】
結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【０８０２】
手段Ｂ１１．前記特別遊技状態付与手段は、遊技者に付与される遊技価値が異なる複数種別の前記特別遊技状態を付与可能に構成され、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、付与する一の遊技価値を決定する種別決定手段を備え、
前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、前記複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別（例えば複数種別の特別遊技状態のうち遊技者にとって最も有利な種別）の前記特別遊技状態が前記種別決定手段によって決定されやすい構成となっていることを特徴とする手段Ｂ１乃至Ｂ１０のいずれかに記載の遊技機。
【０８０３】
上記手段Ｂ１０によれば、特別遊技状態の種別の決定が、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に基づき行われることとなる。
【０８０４】
また、可動体が所定の有利状態に制御されている場合には、複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別の特別遊技状態に決定されやすい構成となるため、特別遊技状態の付与（より遊技価値の高い種別の特別遊技状態の付与）等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【０８０５】
結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【０８０６】
尚、「遊技価値」には、例えば払出され得る賞球の数、特別遊技状態中に行われる特賞状態の回数（ラウンド数）、特別遊技状態後に付与される遊技モード（高確率モード等）などが含まれる。
【０８０７】
手段Ｂ１２．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合、前記可変入球手段（開閉部材）の開閉動作を所定回数実行可能な開閉制御手段とを備えていることを特徴とする手段Ｂ１乃至Ｂ１１のいずれかに記載の遊技機。
【０８０８】
尚、「前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成

立した場合」には、例えば「前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段」を備えた構成の下、「前記始動入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記始動入球検知手段の入球検知に基づいて所定の始動抽選を行い、該始動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。

【０８０９】

手段Ｂ１３．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の開放契機が成立した場合に、前記可変入球手段（開閉部材）を所定の態様で開放する開放遊技状態を実行可能な開閉制御手段とを備え、

前記可動体制御手段は、

少なくとも前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて前記可変入球手段に所定の開放を実行させている所定の前記開放遊技状態中に前記始動入球手段へ遊技球が入球し所定の条件を満たした場合に付与可能な利益として前記可動体に前記所定動作をさせる前記所定の有利状態とする制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｂ１乃至Ｂ１２のいずれかに記載の遊技機。

【０８１０】

上記手段Ｂ１３によれば、従来では開放契機等が得られない開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）においても、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、可動体が所定動作をする遊技者に有利な状態が発生し得る。

【０８１１】

従来、遊技者の中には、遊技球が始動入球手段へ入球した時点で、該始動入球に係る可変入球手段の開放タイミングでは、遊技球が特別入球手段へ入球できないことが分かると、開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）に無駄に遊技球が始動入球手段へ入球してしまわないように、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などもいる。

【０８１２】

これに対し、本手段によれば、始動入球手段へ遊技球が入球した後、そのような状況にあっても、遊技者は、可動体によるアシストを受けるべく、新たに始動入球手段へ遊技球が入球することを求めて、継続して遊技球を発射し続けるようになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【０８１３】

さらに、始動入球手段へ遊技球が入球するタイミングが開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）か否かによって、遊技者に付与される利益が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。

【０８１４】

結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０８１５】

従来課題Ｃ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき開状態となる可変入球手段を備え、該可変入球手段の内部領域に入球した遊技球が、該内部領域内に設けられた特別入球手段（Ｖ入賞口）に入球した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば、特開平１１－１９７３１２号公報参照）。

【０８１６】

このようなパチンコ機の中には、可変入球手段の内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせる可動体を備えたものもある。

【０８１７】

しかしながら、従来の遊技機においては、例えば可変入球手段に対し同時期に複数の遊技球が連続して入球するといった遊技者に有利な状況が発生した場合であっても、これら複数の遊技球の入球タイミングによって、複数の遊技球がすべて特別入球手段に向かってしまったり、複数の遊技球がすべて特別入球手段に向かわず、排出部や非特別入球手段な

どに案内されてしまうといった不具合が生じやすい構成となっていた。
【０８１８】
通常、パチンコ機等の遊技機においては、特別遊技状態の権利が得られている状態において、新たに遊技球が特別入球手段に入球したとしても、その分の特別遊技状態は付与されないよう構成されている。
【０８１９】
そのため、仮に２つの遊技球が連続して特別入球手段に入球したとしても、２つ分の特別遊技状態が付与されるわけではなく、１つ分の特別遊技状態が発生するだけであるため、遊技者は、損した、無駄になった、もったいない等といったネガティブな感情を抱くおそれがあった。
【０８２０】
結果として、特別遊技状態が付与されるといった遊技者にとって好ましい状況が発生したにもかかわらず、興趣が低下してしまうといった事態を招くことが懸念される。
【０８２１】
逆に、複数の遊技球がすべて排出部等へ案内されてしまった場合には、折角、可変入球手段に対し同時期に複数の遊技球が入球したのだから、特別入球手段へ遊技球を入球させることに対して有利に働くであろうといった遊技者の期待感に対し全く寄与せず、興趣が低下するおそれがあった。
【０８２２】
かかる意味で、さらなる興趣の向上が望まれていた。
【０８２３】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、可変入球手段に対し複数の遊技球が入球した場合における興趣の飛躍的な向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【０８２４】
手段Ｃ１．遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が案内される遊技領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球可能な開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球不能な閉状態とに状態変化可能な開閉部材を有し、特定領域を通過した遊技球のみが前記内部領域に入球可能な可変入球手段と、
前記内部領域に入球した遊技球が入球（又は通過）可能な特別入球手段と、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を付与可能な特別遊技状態付与手段とを備えた遊技機であって、
前記特定領域を通過した遊技球が入球（又は通過）可能な契機入球手段と、
前記特定領域を通過した遊技球を前記特別入球手段へ流下可能であり、前記契機入球手段へ流下不能な第１ルートと、
前記特定領域を通過した遊技球を前記契機入球手段へ流下可能であり、前記特別入球手段へ流下不能な第２ルートと、
特定状態において、遊技球の行き先を少なくとも前記第１ルート又は前記第２ルートへ振分け可能なルート振分け手段と、
前記可変入球手段の内部領域において、少なくとも遊技者に有利な有利状態（特別状態）と、該有利状態よりも遊技者に有利でない非有利状態（通常状態）とに状態変化可能に設けられ、前記第１ルートへ流下した遊技球の挙動に変化を生じさせ得る（遊技球に作用し得る）可動体とを備え、
前記契機入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の作動条件が成立した場合に、前記可動体に所定動作をさせる所定の前記有利状態とする制御を実行可能な可動体制御手段とを備えたことを特徴とする遊技機。
【０８２５】
尚、「前記契機入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の作動条件が成立した場合」には、例えば「前記契機入球手段に入球した遊技球を検知可能な契機入球検知手段」を備

えた構成の下、「前記契機入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記契機入球検知手段の入球検知に基づいて所定の作動抽選を行い、該作動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。

【０８２６】

上記手段Ｃ１によれば、可変入球手段の内部領域に可動体を備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせることができる。例えば可動体が所定の有利状態となることで、特別入球手段への入球期待度が高まるなど、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０８２７】

特に本手段においては、可変入球手段の内部領域に入球した遊技球の行き先を第１ルート又は第２ルートへ振分け可能なルート振分け手段を備えた構成となっている。

【０８２８】

これにより、例えば可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が同時期に連続して入球した場合に、先行する１つ目の遊技球が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球が他方のルートに流下するといったように、遊技球を特別入球手段及び契機入球手段の両者へそれぞれ向かわせることが可能となるため、上記可動体を設けた作用効果がより奏功することとなる。

【０８２９】

結果として、可変入球手段の内部領域へ同時期に複数の遊技球を入球させることで特別遊技状態の発生期待度が向上するかもしれないといった、遊技者の期待感を高めることができる。

【０８３０】

さらに、可変入球手段の内部領域へ２球連続して遊技球が入球した場合に、先行する１つ目の遊技球と、後続の２つ目の遊技球がそれぞれどちらのルートに流下するかによって、結果が異なってくるため、遊技者は、期待感を持って、ルート振分け手段によって振分けられる遊技球の挙動をより注視するようになる。結果として、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【０８３１】

手段Ｃ２．前記ルート振分け手段（ルート振分け機構やルート振分け部材など）は、

遊技球を前記第１ルートへと流下可能な第１状態と、遊技球を前記第２ルートへと流下可能な第２状態とに状態変化可能に構成され、

前記ルート振分け手段を前記第１状態に維持可能な維持手段を備え、

前記第１状態に維持された前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第１ルートへと流下した場合に、該遊技球から受ける力によって、前記ルート振分け手段が前記第２状態に変化するよう構成されていることを特徴とする手段Ｃ１に記載の遊技機。

【０８３２】

上記手段Ｃ２に係る構成の下、上記可動体を作動させるためには、遊技球を契機入球手段へ入球させる必要があり、遊技球を契機入球手段へ入球させるためには、ルート振分け手段を第２状態に変化させ、遊技球が第２ルートへ案内される必要がある。

【０８３３】

つまり、可動体を作動させるためには、少なくとも２つの遊技球を連続して可変入球手段へ入球させ、先行する１つ目の遊技球が、第１状態に維持されたルート振分け手段によって第１ルートへと流下し、後続の２つ目の遊技球が、第２状態に変化したルート振分け手段によって第２ルートへと流下する必要がある。

【０８３４】

結果として、可変入球手段の内部領域に対し遊技球を１つ入球させた場合よりも複数入球させた場合の方が遊技者にとって有利になるといった遊技性をより確実なものとすることができる。

【０８３５】

尚、上記手段Ｃ２のより具体的な構成としては、例えば「手段Ｃ２．前記ルート振分け手段は、
遊技球を前記第１ルートへと流下可能な第１姿勢と、遊技球を前記第２ルートへと流下可能な第２姿勢とに姿勢変化可能に構成されたルート振分け部材であって、
前記ルート振分け部材を前記第１姿勢に維持可能な維持手段（付勢手段など）を備え、
前記第１姿勢に維持された前記ルート振分け部材によって遊技球が前記第１ルートへと流下した場合に、該遊技球から受ける力によって、前記ルート振分け部材が（例えば付勢手段の付勢力に抗して）前記第２姿勢に変化するよう構成されていることを特徴とする手段Ｃ１に記載の遊技機。」などが挙げられる。

【０８３６】

手段Ｃ３．前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第１ルートへ流下した時点から、該遊技球が前記可動体に至るまでの可動体到達時間よりも、前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第２ルートへ流下した時点から、該遊技球が前記契機入球手段（契機入球検知手段）に至り、前記可動体が所定の有利状態となるまでの有利状態到達時間が短くなるよう構成されていることを特徴とする手段Ｃ２に記載の遊技機。

【０８３７】

仮にルート振分け手段によって遊技球が第１ルートへ流下した時点から、該遊技球が可動体に至るまでの可動体到達時間よりも、ルート振分け手段によって遊技球が第２ルートへ流下した時点から、該遊技球が契機入球手段に至り、可動体が有利状態となるまでの有利状態到達時間が長くなるよう構成されている場合には、可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球がルート振分け手段によって第１ルートへ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が第２ルートに振分けられた場合に、遊技者は可動体が作動するタイミングより先に遊技球が可動体に到達してしまうことがわかってしまうため、興趣が著しく低下するおそれがある。

【０８３８】

これに対し、上記手段Ｃ３によれば、上記不具合の発生を抑制し、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。

【０８３９】

尚、上記「有利状態到達時間」は、上記「可動体到達時間」よりも短くなっていればよく、例えばルート振分け手段から直接、契機入球手段に入球する構成（契機入球手段までの距離がゼロとなる構成など）をも含む趣旨である。

【０８４０】

また、「可動体到達時間」を長くするには、例えば「第１ルート」の通過に要する遊技球の移動距離を長くすることが一例として考えられる。

【０８４１】

また、これに代えて又は加えて、例えば遊技球の通過を遅らせる遅延手段を「第１ルート」に設置する構成を採用してもよい。ここで、遅延手段としては、例えばステージやクルーンなど、遊技球が同じ場所を何回か往復したり、周回した後に先に進むような構成や、リブ等により遊技球の勢いを止めつつ時間をかけて遊技球が先に進むような構成などが一例として挙げられる。

【０８４２】

加えて、「前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第２ルートへ流下した時点から、該遊技球が前記契機入球手段（契機入球検知手段）に至り、前記可動体が所定の有利状態となった後、該有利状態が終了するまでの有利終了到達時間よりも、前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第１ルートへ流下した時点から、該遊技球が前記可動体に至るまでの可動体到達時間が短くなるよう構成されていること」が好ましい。

【０８４３】

仮に上記「有利終了到達時間」よりも上記「可動体到達時間」が長い場合には、可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球がルート振分け手段によって第１ルートへ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が第２ルートに振分けら

れた場合に、遊技者は可動体の有利状態が終了するタイミングよりも後に、遊技球が可動体に到達することがわかってしまうため、興趣が著しく低下するおそれがある。

【０８４４】

手段Ｃ４．前記ルート振分け手段（ルート振分け機構やルート振分け部材など）は、

少なくとも遊技球を前記第１ルートへと流下可能な第１状態と、遊技球を前記第２ルートへと流下可能な第２状態とに状態変化可能に構成され、

前記ルート振分け手段を状態変化させる所定動作を定期的又は継続的に行う振分駆動手段を備えたことを特徴とする手段Ｃ１に記載の遊技機。

【０８４５】

仮に可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が連続して入球した場合に、先行の１つ目の遊技球が必ず第１ルート又は第２ルートのいずれか一方に振分けられ、後続の２つ目の遊技球が他方のルートに振分けられる構成となっている場合には、予め設定された上記「有利状態到達時間」と上記「可動体到達時間」との関係によって、連続して入球した２つの遊技球がルート振分け手段により交互に振り分けられた時点で、その後の結果が決まってしまうため、遊技者の興趣が低下するおそれがある。

【０８４６】

これに対し、上記手段Ｃ４によれば、可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が連続して入球した場合でも、先行の１つ目の遊技球が第１ルート又は第２ルートのいずれに振分けられるか決められていないため、上述したような不具合の発生を抑制することができる。

【０８４７】

結果として、遊技者は、特別遊技状態の発生への期待感を持って遊技球の挙動を注視することができ、興趣の低下を抑制することができる。

【０８４８】

手段Ｃ５．前記ルート振分け手段（ルート振分け機構やルート振分け部材など）は、

少なくとも遊技球を前記第１ルートへと流下可能な第１状態と、遊技球を前記第２ルートへと流下可能な第２状態とに状態変化可能に構成され、

前記ルート振分け手段を前記第１状態と前記第２状態との間の基準状態に維持可能な維持手段を備え、

前記ルート振分け手段が前記基準状態に維持されている状態においては、前記第１ルート及び前記第２ルートのいずれのルートにも遊技球を流下可能な状態となっており、

前記基準状態に維持された前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第１ルートへと流下した場合には、該遊技球から受ける力によって、前記ルート振分け手段が前記第２状態に変化し、

前記基準状態に維持された前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第２ルートへと流下した場合には、該遊技球から受ける力によって、前記ルート振分け手段が前記第１状態に変化するよう構成されていることを特徴とする手段Ｃ１に記載の遊技機。

【０８４９】

上記手段Ｃ５によれば、上記手段Ｃ４と同様の作用効果が奏される。特に本手段によれば、ルート振分け手段を駆動する駆動手段を備える必要がないため、比較的簡単な構成を採用しつつ、連続して流下してくる複数（２つ）の遊技球を交互に異なるルートに流下させる構成を実現することができる。結果として、構成や制御の簡素化、コンパクト化等を図ることができる。

【０８５０】

尚、上記手段Ｃ５のより具体的な構成としては、例えば「手段Ｃ５．前記ルート振分け手段は、

少なくとも遊技球を前記第１ルートへと流下可能な第１姿勢と、遊技球を前記第２ルートへと流下可能な第２姿勢とに姿勢変化可能に構成されたルート振分け部材であって、

前記ルート振分け部材を前記第１姿勢と前記第２姿勢との間の基準姿勢に維持可能な維持手段（付勢手段など）を備え、

前記ルート振分け部材が前記基準姿勢に維持されている状態においては、前記第１ルー

ト及び前記第２ルートのいずれのルートにも遊技球を流下可能な状態となっており、
　前記基準姿勢に維持された前記ルート振分け部材によって遊技球が前記第１ルートへと流下した場合には、該遊技球から受ける力によって、前記ルート振分け部材が前記第２姿勢に変化し、
　前記基準姿勢に維持された前記ルート振分け部材によって遊技球が前記第２ルートへと流下した場合には、該遊技球から受ける力によって、前記ルート振分け部材が前記第１姿勢に変化するよう構成されていることを特徴とする手段Ｃ１に記載の遊技機。」などが挙げられる。
【０８５１】
　手段Ｃ６．前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第１ルートへ流下した時点から、該遊技球が前記可動体に至るまでの可動体到達時間よりも、前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第２ルートへ流下した時点から、該遊技球が前記契機入球手段（契機入球検知手段）に至り、前記可動体が有利状態となるまでの有利状態到達時間が長い第１の前記第２ルートと、前記可動体到達時間よりも前記有利状態到達時間が短い第２の前記第２ルートとを備えていることを特徴とする手段Ｃ４又はＣ５に記載の遊技機。
【０８５２】
　仮にルート振分け手段によって遊技球が第１ルートへ流下した時点から、該遊技球が可動体に至るまでの可動体到達時間よりも、ルート振分け手段によって遊技球が第２ルートへ流下した時点から、該遊技球が契機入球手段に至り、可動体が有利状態となるまでの有利状態到達時間が長くなるよう構成されている場合には、可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球がルート振分け手段によって第１ルートへ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が第２ルートに振分けられた場合に、遊技者は可動体が作動するタイミングより先に遊技球が可動体に到達してしまうことがわかってしまうため、興趣が著しく低下するおそれがある。
【０８５３】
　逆に、ルート振分け手段によって遊技球が第１ルートへ流下した時点から、該遊技球が可動体に至るまでの可動体到達時間よりも、ルート振分け手段によって遊技球が第２ルートへ流下した時点から、該遊技球が契機入球手段に至り、可動体が有利状態となるまでの有利状態到達時間が短くなるよう構成されている場合には、可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球がルート振分け手段によって第２ルートへ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が第１ルートに振分けられた場合に、比較的長期間、可動体が有利状態に維持されない限り、可動体の有利状態が終了するタイミングよりも後に、遊技球が可動体に到達することがわかってしまうため、興趣が著しく低下するおそれがある。
【０８５４】
　これに対し、上記手段Ｃ６によれば、可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球が第１ルート又は第２ルートのいずれに振分けられた場合でも、後続の２つ目の遊技球が「有利状態到達時間が長い第１の前記第２ルート」又は「有利状態到達時間が短い第２の前記第２ルート」のいずれに振分けられるかによって、可動体が作動するタイミングと、遊技球が可動体に到達するタイミングとが合う可能性が残されるため、遊技者は、特別遊技状態の発生への期待感を持って遊技球の挙動を注視することができる。
【０８５５】
　尚、「第１の前記第２ルート」及び「第２の前記第２ルート」それぞれに対応して個別に契機入球手段（契機入球検知手段）が設けられた構成としてもよいし、「第１の前記第２ルート」又は「第２の前記第２ルート」をそれぞれ通過する遊技球が１つの契機入球手段（契機入球検知手段）に向けて移動し、同一の契機入球検知手段により検知される構成としてもよい。
【０８５６】
　例えば「第１の契機入球手段へと遊技球を流下可能な第１の前記第２ルートと、第２の

契機入球手段へと遊技球を流下可能な第２の前記第２ルートとを備えた」構成としてもよい。

【０８５７】

さらに、遊技球の行き先を少なくとも「第１の前記第２ルート」又は「第２の前記第２ルート」へ定期的に又はランダムに変更可能な契機ルート変更手段（下流側ルート振分け手段）を備えた構成としてもよい。かかる構成によれば、遊技球の挙動を多様化することができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０８５８】

手段Ｃ７．前記契機入球手段へ入球（又は通過）した遊技球が前記特別入球手段へ流下不能（入球不能）に構成されていることを特徴とする手段Ｃ１乃至Ｃ６のいずれかに記載の遊技機。

【０８５９】

仮に契機入球手段を通過した遊技球が特別入球手段へ向け流下するよう構成されている場合には、該遊技球に対し可動体が作用するタイミングが常に一定になってしまうおそれがある。結果として、可動体が作用した結果が常に同じ結果となってしまい、遊技者の興趣が低下するおそれがある。さらに、可動体の動作タイミングに合わせて、遊技機を振動させるなどの不正行為が行われやすくなるおそれがある。また、契機入球手段を介さず、特別入球手段へ向け流下している他の遊技球の邪魔をしてしまうおそれもある。

【０８６０】

これに対し、上記手段Ｃ７によれば、契機入球手段へ入球等する遊技球と、可動体が作用する遊技球とが常に異なるものとなるため、上記種々の不具合の発生を抑制することができる。

【０８６１】

手段Ｃ８．前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段に入球した場合に、該遊技球の次の次以降に、前記特定領域を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｃ１乃至Ｃ７のいずれかに記載の遊技機。

【０８６２】

尚、遊技球が所定間隔で断続的に発射されるパチンコ機等の遊技機においては、可変入球手段が開状態となる１回の開状態期間中に、該可変入球手段に対し複数の遊技球が連続して入球するといった遊技者に有利な状況は頻繁には発生しにくい。特に、遊技ホールにおいて遊技盤の釘調整が行われ、可変入球手段に対し遊技球が入球しにくくなっている状況下においては、そのような遊技者に有利な状況が全く発生しないこともあり得る。

【０８６３】

つまり、複数の遊技球が同時期（例えば可変入球手段の１回の開状態期間中）に連続して可変入球手段へ入球しなければ、可動体の作用（アシスト）を受ける等して、より高確率で遊技球が特別入球手段へ入球しないように構成された遊技機においては、複数の遊技球が同時期に連続して可変入球手段へ入球しなかった段階で遊技者の期待感が薄れ、興趣が低下するおそれがある。

【０８６４】

これに対し、上記手段Ｃ８によれば、契機入球手段に入球した遊技球と同時期に（連球状態で）入球した遊技球以外の遊技球に対しても、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。

【０８６５】

つまり、たとえ契機入球手段に入球した遊技球と共に、他の遊技球が可変入球手段に入球しなかったり、契機入球手段に入球した遊技球と共に可変入球手段に入球した他の遊技球が特別入球手段に入球しなかった場合でも、その後に可変入球手段に入球した遊技球に対して、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。

【０８６６】

これにより、遊技者は、遊技球が契機入球手段に入球したことを確認した後段階であっても、可変入球手段へ遊技球を入球させようと積極的に遊技を行うことが可能となる。結

果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【０８６７】
例えば、上記手段Ｃ８によれば、可変入球手段の所定の開状態期間中に２つの遊技球が内部領域に入球し、先行する１つ目の遊技球（最初に特定領域を通過した遊技球）が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球（次に特定領域を通過した遊技球）が他方のルートに流下して、その後、第２ルートへ流下した遊技球が契機入球手段へ入球して可動体が作動する場合において、第１ルートへ流下した遊技球が可動体を通過する時点では、可動体が未だ作動せず、第１ルートへ流下した遊技球が特別入球手段へ入球しなかった場合でも、その後、可変入球手段の次の開状態期間中に内部領域へ入球した遊技球（次の次に特定領域を通過した遊技球）が第１ルートへ流下し、可動体の作用により、特別入球手段へ入球するチャンスが与えられる構成とすることも可能となる。
【０８６８】
従って、上記手段Ｃ８を、「前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段に入球した場合に、該遊技球が通過した開閉部材の開状態期間の次以降の開状態期間に開閉部材を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｃ１乃至Ｃ７のいずれかに記載の遊技機。」と換言してもよい。
【０８６９】
尚、上記手段Ｃ８に係る構成は、上記各手段に係る構成の下、契機入球手段に遊技球が入球した時点から可動体が作動開始するまでの時間や、作動開始後の可動体の作動期間等を調整することにより、同時期に複数の遊技球を可変入球手段へ入球させなくとも、容易に実現することができる。
【０８７０】
手段Ｃ９．前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、遊技球が前記特別入球手段へ入球容易となるよう構成されていることを特徴とする手段Ｃ１乃至Ｃ８のいずれかに記載の遊技機。
【０８７１】
上記手段Ｃ９によれば、可動体が所定の有利状態となれば、特別入球手段への入球期待度が高まるため、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【０８７２】
結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【０８７３】
手段Ｃ１０．前記特別遊技状態付与手段は、遊技者に付与される遊技価値が異なる複数種別の前記特別遊技状態を付与可能に構成され、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、付与する一の遊技価値を決定する種別決定手段を備え、
前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、前記複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別（例えば複数種別の特別遊技状態のうち遊技者にとって最も有利な種別）の前記特別遊技状態が前記種別決定手段によって決定されやすい構成となっていることを特徴とする手段Ｃ１乃至Ｃ９のいずれかに記載の遊技機。
【０８７４】
上記手段Ｃ１０によれば、特別遊技状態の種別の決定が、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に基づき行われることとなる。
【０８７５】
また、可動体が所定の有利状態に制御されている場合には、複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別の特別遊技状態に決定されやすい構成となるため、特別遊技状態の付与（より遊技価値の高い種別の特別遊技状態の付与）等に対する遊技者の期待感を高める遊

技演出を行うことができる。
【０８７６】
結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【０８７７】
尚、「遊技価値」には、例えば払出され得る賞球の数、特別遊技状態中に行われる特賞状態の回数（ラウンド数）、特別遊技状態後に付与される遊技モード（高確率モード等）などが含まれる。
【０８７８】
手段Ｃ１１．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合、前記可変入球手段（開閉部材）の開閉動作を所定回数実行可能な開閉制御手段とを備えていることを特徴とする手段Ｃ１乃至Ｃ１０のいずれかに記載の遊技機。
【０８７９】
尚、「前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合」には、例えば「前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段」を備えた構成の下、「前記始動入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記始動入球検知手段の入球検知に基づいて所定の始動抽選を行い、該始動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。
【０８８０】
手段Ｃ１２．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の開放契機が成立した場合に、前記可変入球手段（開閉部材）を所定の態様で開放する開放遊技状態を実行可能な開閉制御手段とを備え、
前記可動体制御手段は、
少なくとも前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて前記可変入球手段に所定の開放を実行させている所定の前記開放遊技状態中に前記始動入球手段へ遊技球が入球し所定の条件を満たした場合に付与可能な利益として前記可動体に前記所定動作をさせる前記所定の有利状態とする制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｃ１乃至Ｃ１１のいずれかに記載の遊技機。
【０８８１】
上記手段Ｃ１２によれば、従来では開放契機等が得られない開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）においても、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、可動体が所定動作をする遊技者に有利な状態が発生し得る。
【０８８２】
従来、遊技者の中には、遊技球が始動入球手段へ入球した時点で、該始動入球に係る可変入球手段の開放タイミングでは、遊技球が特別入球手段へ入球できないことが分かると、開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）に無駄に遊技球が始動入球手段へ入球してしまわないように、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などもいる。
【０８８３】
これに対し、本手段によれば、始動入球手段へ遊技球が入球した後、そのような状況にあっても、遊技者は、可動体によるアシストを受けるべく、新たに始動入球手段へ遊技球が入球することを求めて、継続して遊技球を発射し続けるようになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。
【０８８４】
さらに、始動入球手段へ遊技球が入球するタイミングが開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）か否かによって、遊技者に付与される利益が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。
【０８８５】
結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０８８６】
従来課題Ｄ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき開状態となる可変入球手段を備え、該可変入球手段の内部領域に入球した遊技球が、該内部領域内に設けられた特別入球手段（Ｖ入賞口）に入球した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば、特開平１１－１９７３１２号公報参照）。
【０８８７】
このようなパチンコ機の中には、可変入球手段の内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせる可動体を備えたものもある。
【０８８８】
しかしながら、従来の遊技機においては、例えば可変入球手段の内部領域へ遊技球が入球することなどを契機として可動体が毎回一定のタイミングで動作を行うように構成されていた。
【０８８９】
そのため、従来では、遊技者によって可動体の動作タイミングが把握されてしまい、そのタイミングに合わせて遊技機を振動させるなどの不正行為が行われる可能性があった。
【０８９０】
また、可動体に関連する演出が単調になりやすく、かかる点で、さらなる興趣の向上が望まれていた。
【０８９１】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、不正行為を抑制すると共に、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【０８９２】
手段Ｄ１．遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が案内される遊技領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球可能な開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球不能な閉状態とに状態変化可能な開閉部材を有し、特定領域を通過した遊技球のみが前記内部領域に入球可能な可変入球手段と、
前記内部領域に入球した遊技球が入球（又は通過）可能な特別入球手段と、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を付与可能な特別遊技状態付与手段とを備えた遊技機であって、
前記可変入球手段の内部領域において、少なくとも遊技者に有利な有利状態（特別状態）と、該有利状態よりも遊技者に有利でない非有利状態（通常状態）とに状態変化可能に設けられ、遊技球の挙動に変化を生じさせ得る（遊技球に作用し得る）可動体と、
少なくとも所定の作動条件が成立した場合（例えば所定の球検知手段により遊技球が検知された場合）に、前記可動体に所定動作をさせる所定の前記有利状態とする制御を実行可能な可動体制御手段とを備え、
少なくとも所定の契機（例えば前記作動条件の成立時）から前記可動体が前記所定の有利状態となるまでの期間を可変としたことを特徴とする遊技機。
【０８９３】
上記手段Ｄ１によれば、可変入球手段の内部領域に可動体を備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせることができる。例えば可動体が所定の有利状態となることで、特別入球手段への入球期待度が高まるなど、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【０８９４】
特に本手段においては、所定の契機（例えば前記作動条件の成立時）から、実際に可動体が所定の有利状態となるまでの期間（例えばオープニング期間）を可変としたことにより、可動体が毎回一定のタイミングで動作を行うといったことがなくなるため、可動体を

用いた遊技演出の単調化を抑制することができる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。

【０８９５】

加えて、可動体の動作タイミングを遊技者に把握されてしまうおそれを低減することができる。ひいては、そのタイミングに合わせて遊技機を振動させるなどの不正行為が行われるおそれを低減することができる。

【０８９６】

手段Ｄ２．前記特定領域を通過した遊技球が入球（又は通過）可能な契機入球手段と、

前記契機入球手段に入球した遊技球を検知可能な契機入球検知手段とを備え、

前記契機入球検知手段により遊技球が検知されることに基づき、前記作動条件が成立可能に構成されていることを特徴とする手段Ｄ１に記載の遊技機。

【０８９７】

可動体の動作契機となる契機入球手段が仮に可変入球手段（内部領域）外に配置されている場合には、線材等を用いて契機入球検知手段に誤検知させ、可動体を作動させる不正行為が行われやすくなるおそれがある。

【０８９８】

これに対し、上記手段Ｄ２によれば、内部領域に入球した遊技球の挙動に起因して、可動体が作動する構成となるため、上述したような不具合の発生を抑制することができる。

【０８９９】

ここで、例えば「前記契機入球検知手段により遊技球が検知された場合に、前記作動条件が成立する構成」とすれば、可動体を所定の有利状態とするのか否か等の決定をソフト的な抽選処理により実行する必要がないため、制御処理の簡素化を図ることができる。加えて、前記抽選処理に係るプログラムを改ざんした不正ＲＯＭ等を取付けるなどの不正行為を抑制することもできる。

【０９００】

手段Ｄ３．少なくとも前記作動条件の成立時から前記可動体が前記所定の有利状態となるまでの作動開始期間を定める作動パターンを複数通り記憶する作動パターン記憶手段と、

前記契機入球検知手段により遊技球が検知されることに基づき、前記作動パターン記憶手段に記憶された複数通りの作動パターンの中からいずれか１つを選出可能な作動パターン選出手段とを備えたことを特徴とする手段Ｄ２に記載の遊技機。

【０９０１】

上記手段Ｄ３によれば、作動開始期間（例えばオープニング期間）を複数パターン用意しておき、この中から所定の作動開始期間をソフト的に選出する構成となっている。結果として、より容易に上記作動開始期間の多様化を図ることができる。ひいては、より容易に、所定の契機から可動体が所定の有利状態となるまでの期間の多様化を図ることができ、上記手段Ｄ１等に係る作用効果をより高めることができる。

【０９０２】

さらに、本手段によれば、可変入球手段に複雑な機械的選出機構を設ける必要もなく、可変入球手段の構造の簡素化を図ることができる。

【０９０３】

手段Ｄ４．前記作動開始期間中において、少なくとも前記可動体が前記所定の有利状態となることを示唆する先行演出（オープニング演出）を実行可能な演出手段と、

前記複数通りの作動パターンに対応した演出パターンを複数通り記憶する演出パターン記憶手段と、

前記作動パターン選出手段により選出された作動パターンに対応する演出パターンに基づき前記演出手段を制御可能な演出制御手段とを備えたことを特徴とする手段Ｄ３に記載の遊技機。

【０９０４】

上記手段Ｄ４によれば、可動体が所定の有利状態となることを示唆する先行演出が行われることで、可動体が所定の有利状態となることを事前に遊技者に対し認識させることが

できる。
【０９０５】
さらに、遊技者は、可動体が所定の有利状態となるタイミングがわからない状態でドキドキしながら、頼むから自身に有利なタイミングで可動体が所定の有利状態となってくれといった期待感を持って、遊技球の挙動と共に、可動体に関連する遊技演出を注視することとなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【０９０６】
尚、作動条件の成立時から可動体が所定の有利状態となるまでの作動開始期間を可変とした構成においては、作動開始期間が比較的長くなった場合に、作動条件が成立したにもかかわらず、可動体が所定の有利状態とならないのではないか等といった不安感や憤りを遊技者に抱かせるおそれがある。
【０９０７】
これに対し、本手段によれば、このような不具合の発生を抑制することができ、遊技者にとっての興趣の低下を抑制することができる。
【０９０８】
手段Ｄ５．前記契機入球検知手段の入球検知に基づいて所定の作動抽選処理を実行可能な抽選処理実行手段を備え、
少なくとも前記作動抽選処理により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合に、前記作動条件が成立するよう構成されていることを特徴とする手段Ｄ２乃至手段Ｄ４のいずれかに記載の遊技機。
【０９０９】
上記手段Ｄ５によれば、可動体を所定の有利状態とするか否か等の決定を抽選処理実行手段（作動抽選処理）によりソフト的に行う構成となっている。
【０９１０】
これにより、所定の契機に合わせて毎回動作を行うこともなくなるため、可動体に関連する演出の単調化を抑制し、可動体が動作することに対する遊技者の期待感を高めることができる。結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【０９１１】
手段Ｄ６．前記契機入球検知手段により遊技球が検知されることに基づき変動表示を開始し、前記作動抽選処理の抽選結果に基づく所定態様で停止表示を行う表示手段と、
前記変動表示の時間が異なる複数通りの変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段と、
前記契機入球検知手段により遊技球が検知されることに基づき、前記変動パターン記憶手段に記憶された複数通りの変動パターンの中からいずれか１つを選出可能な変動パターン選出手段と、
前記変動パターン選出手段により選出された変動パターンに基づき、前記表示手段を制御する表示制御手段とを備え、
前記可動体制御手段は、
前記表示手段において停止表示がなされた後、前記可動体を前記所定の有利状態とする制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｄ２乃至Ｄ５のいずれかに記載の遊技機。
【０９１２】
上記手段Ｄ６によれば、上記表示手段を備えることで、事前に可動体が所定の有利状態となる可能性があることを遊技者に対し認識させることができる。
【０９１３】
さらに、遊技者は、可動体が所定の有利状態になるかどうか分からない状態でドキドキしながら、有利状態となってくれといった期待感を持って、遊技球の挙動と共に、変動表示を注視することとなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【０９１４】
結果として、可動体に関連する遊技演出の注目度を高め、遊技者にとってのさらなる興

趣の向上を図ることができる。
【０９１５】
加えて、上記手段Ｄ６によれば、表示手段において変動表示が開始されてから停止表示がなされるまでの変動時間を可変とすることができる。ひいては、契機入球検知手段により遊技球が検知されてから、実際に可動体が所定の有利状態となるまでの作動開始期間を可変とすることとができる。
【０９１６】
結果として、より容易に上記作動開始期間の多様化を図ることができる。ひいては、より容易に、所定の契機から可動体が所定の有利状態となるまでの期間の多様化を図ることができ、上記手段Ｄ１等に係る作用効果をより高めることができる。
【０９１７】
手段Ｄ７．前記特定領域を通過した遊技球を前記特別入球手段へ流下可能であり、前記契機入球手段へ流下不能な第１ルートと、
前記特定領域を通過した遊技球を前記契機入球手段へ流下可能であり、前記特別入球手段へ流下不能な第２ルートと、
特定状態において、遊技球の行き先を少なくとも前記第１ルート又は前記第２ルートへ振分け可能なルート振分け手段とを備え、
前記可動体は、前記第１ルートへ流下した遊技球の挙動に変化を生じさせ得るものであることを特徴とする手段Ｄ２乃至Ｄ６のいずれかに記載の遊技機。
【０９１８】
仮に可変入球手段に対し同時期に複数（例えば２つ）の遊技球が入球した場合（２つの遊技球がほとんど間隔を空けずに連続して流下していく連球状態を含む。以下同様。）等、遊技者に有利な状況が発生した場合であっても、これら複数の遊技球がすべて契機入球手段に向かってしまっては、いくら可動体が有利状態になったとしても、遊技球が１球も特別入球手段に入球しないなどの不具合が生じるおそれがある。
【０９１９】
これに対し、上記手段Ｄ７によれば、例えば可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が同時期に連続して入球した場合に、先行する１つ目の遊技球が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球が他方のルートに流下するといったように、遊技球を特別入球手段及び契機入球手段の両者へそれぞれ向かわせることが可能となるため、上記可動体を設けた作用効果がより奏功することとなる。
【０９２０】
尚、遊技球がルート振分け手段によって第２ルートへ振分けられることが、上記「所定の契機」となることしてもよい。
【０９２１】
手段Ｄ８．前記ルート振分け手段（ルート振分け機構やルート振分け部材など）は、
遊技球を前記第１ルートへと流下可能な第１状態と、遊技球を前記第２ルートへと流下可能な第２状態とに状態変化可能に構成され、
前記ルート振分け手段を状態変化させる所定動作を定期的又は継続的に行う振分駆動手段を備え、
前記特定領域を通過した遊技球が前記ルート振分け手段から前記契機入球手段に至るまでに要する時間が異なるように構成された複数の前記第２ルートを備えていることを特徴とする手段Ｄ７に記載の遊技機。
【０９２２】
仮に遊技球がルート振分け手段により振り分けられた時点から可動体が毎回一定のタイミングで動作を行うように構成されている場合には、可動体に関連する演出が単調になると共に、遊技者によって可動体の動作タイミングが把握されやすくなり、そのタイミングに合わせて遊技機を振動させるなどの不正行為が行われるおそれがある。
【０９２３】
これに対し、上記手段Ｄ８によれば、第２ルートを複数備えることにより、遊技球がル

ート振分け手段により振り分けられた時点から契機入球手段に至るまでの期間を可変とすることができる。

【０９２４】

ひいては、遊技球がルート振分け手段により振り分けられた時点（所定の契機）から、実際に可動体が有利状態となるまでの期間を可変とすることができる。

【０９２５】

また、本手段によれば、遊技球がルート振分け手段により振り分けられた時点から契機入球手段に至るまでの期間を、遊技球の挙動に基づく機械的構成により可変とすることができるため、遊技者が可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動により注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【０９２６】

尚、「遊技球が前記ルート振分け手段から前記契機入球手段に至るまでに要する時間が異なる」ことには、例えば「前記ルート振分け手段から前記契機入球手段までの距離が異なる」ことなどが含まれる。

【０９２７】

また、「複数の第２ルート」それぞれに対応して個別に契機入球手段（契機入球検知手段）が設けられた構成としてもよいし、「複数の第２ルート」をそれぞれ通過する遊技球が１つの契機入球手段（契機入球検知手段）に向けて移動し、同一の契機入球検知手段により検知される構成としてもよい。

【０９２８】

例えば「第１の契機入球手段へと遊技球を流下可能な第１の前記第２ルートと、第２の契機入球手段へと遊技球を流下可能な第２の前記第２ルートとを備えた」構成としてもよい。

【０９２９】

さらに、遊技球の行き先を少なくとも「第１の前記第２ルート」又は「第２の前記第２ルート」へ定期的に又はランダムに変更可能な契機ルート変更手段（下流側ルート振分け手段）を備えた構成としてもよい。かかる構成によれば、遊技球の挙動を多様化することができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０９３０】

手段Ｄ９．前記複数の第２ルートとして、

前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第１ルートへ流下した時点から、該遊技球が前記可動体に至るまでの可動体到達時間よりも、前記ルート振分け手段によって遊技球が前記第２ルートへ流下した時点から、該遊技球が前記契機入球手段（契機入球検知手段）に至り、前記可動体が前記所定の有利状態となるまでの有利状態到達時間が長い第１の前記第２ルートと、前記可動体到達時間よりも前記有利状態到達時間が短い第２の前記第２ルートとを備えていることを特徴とする手段Ｄ８に記載の遊技機。

【０９３１】

仮にルート振分け手段によって遊技球が第１ルートへ流下した時点から、該遊技球が可動体に至るまでの可動体到達時間よりも、ルート振分け手段によって遊技球が第２ルートへ流下した時点から、該遊技球が契機入球手段に至り、可動体が所定の有利状態となるまでの有利状態到達時間が長くなるよう構成されている場合には、可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球がルート振分け手段によって第１ルートへ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が第２ルートに振分けられた場合に、遊技者は可動体が作動するタイミングより先に遊技球が可動体に到達してしまうことがわかってしまうため、興趣が著しく低下するおそれがある。

【０９３２】

逆に、ルート振分け手段によって遊技球が第１ルートへ流下した時点から、該遊技球が可動体に至るまでの可動体到達時間よりも、ルート振分け手段によって遊技球が第２ルートへ流下した時点から、該遊技球が契機入球手段に至り、可動体が所定の有利状態となるまでの有利状態到達時間が短くなるよう構成されている場合には、可変入球手段の内部領

域へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球がルート振分け手段によって第２ルートへ振分けられ、後続の２つ目の遊技球が第１ルートに振分けられた場合に、比較的長期間、可動体が所定の有利状態に維持されない限り、可動体の有利状態が終了するタイミングよりも後に、遊技球が可動体に到達することがわかってしまうため、興趣が著しく低下するおそれがある。

【０９３３】

これに対し、上記手段Ｄ９によれば、可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が連続して入球し、先行の１つ目の遊技球が第１ルート又は第２ルートのいずれに振分けられた場合でも、後続の２つ目の遊技球が「有利状態到達時間が長い第１の前記第２ルート」又は「有利状態到達時間が短い第２の前記第２ルート」のいずれに振分けられるかによって、可動体が作動するタイミングと、遊技球が可動体に到達するタイミングとが合う可能性が残されるため、遊技者は、特別遊技状態の発生への期待感を持って遊技球の挙動を注視することができる。

【０９３４】

尚、「第２の前記第２ルート」は、「第１の前記第２ルート」よりも遊技球が通過に要する時間が短くなっていればよく、例えばルート振分け手段から直接、契機入球手段に入球する構成（契機入球手段までの距離がゼロとなる構成など）をも含む趣旨である。

【０９３５】

また、遊技球が「第１の前記第２ルート」の通過に要する時間を長くするには、例えば「第１の前記第２ルート」の通過に要する遊技球の移動距離を長くすることが一例として考えられる。

【０９３６】

また、これに代えて又は加えて、例えば遊技球の通過を遅らせる遅延手段を「第１の前記第２ルート」に設置する構成を採用してもよい。ここで、遅延手段としては、例えばステージやクルーンなど、遊技球が同じ場所を何回か往復したり、周回した後に先に進むような構成や、リブ等により遊技球の勢いを止めつつ時間をかけて遊技球が先に進むような構成などが一例として挙げられる。

【０９３７】

さらに、上記のような遅延手段を「第１ルート」内に設置して、遊技球が「第２の前記第２ルート」の通過に要する時間よりも、第１ルートへ流下した遊技球が可動体に至る可動体到達時間が長くなる構成としてもよい。

【０９３８】

手段Ｄ１０．前記契機入球手段へ入球（又は通過）した遊技球が前記特別入球手段へ流下不能（入球不能）に構成されていることを特徴とする手段Ｄ２乃至Ｄ９のいずれかに記載の遊技機。

【０９３９】

仮に契機入球手段を通過した遊技球が特別入球手段へ向け流下するよう構成されている場合には、該遊技球に対し可動体が作用するタイミングが常に一定になってしまうおそれがある。結果として、可動体が作用した結果が常に同じ結果となってしまい、遊技者の興趣が低下するおそれがある。さらに、可動体の動作タイミングに合わせて、遊技機を振動させるなどの不正行為が行われやすくなるおそれがある。また、契機入球手段を介さず、特別入球手段へ向け流下している他の遊技球の邪魔をしてしまうおそれもある。

【０９４０】

これに対し、上記手段Ｄ１０によれば、契機入球手段へ入球等する遊技球と、可動体が作用する遊技球とが常に異なるものとなるため、上記種々の不具合の発生を抑制することができる。

【０９４１】

手段Ｄ１１．前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段に入球した場合に、該遊技球の次の次以降に、前記特定領域を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｄ２乃至Ｄ１０のいずれかに記載の遊技機。

【０９４２】
尚、遊技球が所定間隔で断続的に発射されるパチンコ機等の遊技機においては、可変入球手段が開状態となる１回の開状態期間中に、該可変入球手段に対し複数の遊技球が連続して入球するといった遊技者に有利な状況は頻繁には発生しにくい。特に、遊技ホールにおいて遊技盤の釘調整が行われ、可変入球手段に対し遊技球が入球しにくくなっている状況下においては、そのような遊技者に有利な状況が全く発生しないこともあり得る。
【０９４３】
つまり、複数の遊技球が同時期（例えば可変入球手段の１回の開状態期間中）に連続して可変入球手段へ入球しなければ、可動体の作用（アシスト）を受ける等して、より高確率で遊技球が特別入球手段へ入球しないように構成された遊技機においては、複数の遊技球が同時期に連続して可変入球手段へ入球しなかった段階で遊技者の期待感が薄れ、興趣が低下するおそれがある。
【０９４４】
これに対し、上記手段Ｄ１１によれば、契機入球手段に入球した遊技球と同時期に（連球状態で）入球した遊技球以外の遊技球に対しても、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。
【０９４５】
つまり、たとえ契機入球手段に入球した遊技球と共に、他の遊技球が可変入球手段に入球しなかったり、契機入球手段に入球した遊技球と共に可変入球手段に入球した他の遊技球が特別入球手段に入球しなかった場合でも、その後に可変入球手段に入球した遊技球に対して、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。
【０９４６】
これにより、遊技者は、遊技球が契機入球手段に入球したことを確認した後段階であっても、可変入球手段へ遊技球を入球させようと積極的に遊技を行うことが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【０９４７】
例えば、上記手段Ｄ１１によれば、可変入球手段の所定の開状態期間中に２つの遊技球が内部領域に入球し、先行する１つ目の遊技球（最初に特定領域を通過した遊技球）が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球（次に特定領域を通過した遊技球）が他方のルートに流下して、その後、第２ルートへ流下した遊技球が契機入球手段へ入球して可動体が作動する場合において、第１ルートへ流下した遊技球が可動体を通過する時点では、可動体が未だ作動せず、第１ルートへ流下した遊技球が特別入球手段へ入球しなかった場合でも、その後、可変入球手段の次の開状態期間中に内部領域へ入球した遊技球（次の次に特定領域を通過した遊技球）が第１ルートへ流下し、可動体の作用により、特別入球手段へ入球するチャンスが与えられる構成とすることも可能となる。
【０９４８】
従って、上記手段Ｄ１１を、「前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段に入球した場合に、該遊技球が通過した開閉部材の開状態期間の次以降の開状態期間に開閉部材を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｄ２乃至Ｄ１０のいずれかに記載の遊技機。」と換言してもよい。
【０９４９】
尚、上記手段Ｄ１１に係る構成は、上記各手段に係る構成の下、契機入球手段に遊技球が入球した時点から可動体が作動開始するまでの時間や、作動開始後の可動体の作動期間等を調整することにより、同時期に複数の遊技球を可変入球手段へ入球させなくとも、容易に実現することができる。
【０９５０】
手段Ｄ１２．前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、遊技球が前記特別入球手段へ入球容易となるよう構成されていることを特徴とする手段Ｄ１乃至Ｄ１１のいずれかに記載の遊技機。

【０９５１】
上記手段Ｄ１２によれば、可動体が所定の有利状態となれば、特別入球手段への入球期待度が高まるため、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【０９５２】
結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【０９５３】
手段Ｄ１３．前記特別遊技状態付与手段は、遊技者に付与される遊技価値が異なる複数種別の前記特別遊技状態を付与可能に構成され、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、付与する一の遊技価値を決定する種別決定手段を備え、
前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、前記複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別（例えば複数種別の特別遊技状態のうち遊技者にとって最も有利な種別）の前記特別遊技状態が前記種別決定手段によって決定されやすい構成となっていることを特徴とする手段Ｄ１乃至Ｄ１２のいずれかに記載の遊技機。
【０９５４】
上記手段Ｄ１３によれば、特別遊技状態の種別の決定が、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に基づき行われることとなる。
【０９５５】
また、可動体が所定の有利状態に制御されている場合には、複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別の特別遊技状態に決定されやすい構成となるため、特別遊技状態の付与（より遊技価値の高い種別の特別遊技状態の付与）等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【０９５６】
結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【０９５７】
尚、「遊技価値」には、例えば払出され得る賞球の数、特別遊技状態中に行われる特賞状態の回数（ラウンド数）、特別遊技状態後に付与される遊技モード（高確率モード等）などが含まれる。
【０９５８】
手段Ｄ１４．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合、前記可変入球手段（開閉部材）の開閉動作を所定回数実行可能な開閉制御手段とを備えていることを特徴とする手段Ｄ１乃至Ｄ１３のいずれかに記載の遊技機。
【０９５９】
尚、「前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合」には、例えば「前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段」を備えた構成の下、「前記始動入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記始動入球検知手段の入球検知に基づいて所定の始動抽選を行い、該始動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。
【０９６０】
手段Ｄ１５．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の開放契機が成立した場合に、前記可変入球手段（開閉部材）を所定の態様で開放する開放遊技状態を実行可能な開閉制御手段とを備え、
前記可動体制御手段は、
少なくとも前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて前記可変入球手段に所定の開

放を実行させている所定の前記開放遊技状態中に前記始動入球手段へ遊技球が入球し所定の条件を満たした場合に付与可能な利益として前記可動体に前記所定動作をさせる前記所定の有利状態とする制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｄ１乃至Ｄ１４のいずれかに記載の遊技機。

【０９６１】

上記手段Ｄ１５によれば、従来では開放契機等が得られない開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）においても、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、可動体が所定動作をする遊技者に有利な状態が発生し得る。

【０９６２】

従来、遊技者の中には、遊技球が始動入球手段へ入球した時点で、該始動入球に係る可変入球手段の開放タイミングでは、遊技球が特別入球手段へ入球できないことが分かると、開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）に無駄に遊技球が始動入球手段へ入球してしまわないように、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などもいる。

【０９６３】

これに対し、本手段によれば、始動入球手段へ遊技球が入球した後、そのような状況にあっても、遊技者は、可動体によるアシストを受けるべく、新たに始動入球手段へ遊技球が入球することを求めて、継続して遊技球を発射し続けるようになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【０９６４】

さらに、始動入球手段へ遊技球が入球するタイミングが開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）か否かによって、遊技者に付与される利益が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。

【０９６５】

結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０９６６】

従来課題Ｅ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき開状態となる可変入球手段を備え、該可変入球手段の内部領域に入球した遊技球が、該内部領域内に設けられた特別入球手段（Ｖ入賞口）に入球した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば、特開平１１－１９７３１２号公報参照）。

【０９６７】

このようなパチンコ機の中には、例えば可変入球手段の内部領域に入球した遊技球を前記特別入球手段へ向かわせる案内ルートを備えると共に、該案内ルートから外れた遊技球を内部領域外へ排出するための外れルート（排出ルート）を備えたものがある。

【０９６８】

しかしながら、従来では、折角、可変入球手段の内部領域に遊技球が入球したにもかかわらず、一旦、案内ルートから外れ、外れルートに案内された遊技球は、その後、可変入球手段内の遊技に何ら寄与せず、ただ排出されてしまうだけであった。かかる点において、さらなる興趣の向上が望まれていた。

【０９６９】

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

【０９７０】

手段Ｅ１．遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球可能な開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球不能な閉状態とに状態変化可能な開閉部材を有し、特定領域を通過した遊技球のみが前記内部領域に入球可能な可変入球手段と、

前記内部領域に入球した遊技球が入球（又は通過）可能な特別入球手段と、

前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を付与可能な特別遊技状態付与手段とを備えた遊技機であって、
前記特定領域を通過した遊技球を前記特別入球手段へ流下可能な第１ルート（案内ルート）と、
前記第１ルートへ流下しない遊技球を前記内部領域外へ排出可能な第２ルート（排出ルート）と、
前記第２ルートを通過した遊技球を検知可能な球検知手段（排出球検知手段）と、
前記球検知手段により遊技球が検知されることに基づき所定条件が成立した場合において、遊技者に有利な特定処理を実行可能な特定処理実行手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【０９７１】
上記手段Ｅ１によれば、第２ルート（排出ルート）を介して排出される遊技球が検知されることに基づき、例えば特別遊技状態を発生しやすくするなど、遊技者に有利な特定処理が実行される。

【０９７２】
これにより、第１ルート（案内ルート）を介して特別入球手段へ向けて流下する遊技球の挙動のみならず、第２ルートを介して排出される遊技球を利用して、新たな遊技性を付与することができ、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０９７３】
手段Ｅ２．前記球検知手段により遊技球が検知された場合に、前記所定条件が成立するよう構成されていることを特徴とする手段Ｅ１に記載の遊技機。

【０９７４】
上記手段Ｅ２によれば、球検知手段により遊技球が検知されるごとに毎回、遊技者に有利な特定処理を実行可能となるため、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０９７５】
手段Ｅ３．前記球検知手段による検知に基づいて所定の抽選処理を実行可能な抽選処理実行手段を備え、
少なくとも前記抽選処理により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合に、前記所定条件が成立するよう構成されていることを特徴とする手段Ｅ１に記載の遊技機。

【０９７６】
上記手段Ｅ３によれば、球検知手段により遊技球が検知されるごとに毎回、遊技者に有利な特定処理を実行することもなくなるため、特定処理の単調化を抑制し、特定処理が実行されることに対する遊技者の期待感を高めることができる。結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【０９７７】
手段Ｅ４．前記球検知手段により検知された遊技球の数を計数する計数手段を備え、
前記計数手段により計数された遊技球の数が所定数以上となった場合に、前記所定条件が成立するよう構成されていることを特徴とする手段Ｅ１に記載の遊技機。

【０９７８】
上記手段Ｅ４によれば、第１ルート（案内ルート）から外れ、第２ルート（排出ルート）に流れる遊技球の数が比較的多くなった場合においても、遊技者にとっての興趣の低下を抑制することができる。

【０９７９】
手段Ｅ５．前記球検知手段により検知された遊技球の数を計数する計数手段と、
前記計数手段により計数された遊技球の数が所定数以上となった場合に、所定の抽選処理を実行可能な抽選処理実行手段とを備え、
少なくとも前記抽選処理により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合に、前記所定条件が成立するよう構成されていることを特徴とする手段Ｅ１に記載の遊技機。

【０９８０】

上記手段Ｅ５によれば、球検知手段により検知された遊技球の数が所定数以上となるごとに毎回、遊技者に有利な特定処理を実行することもなくなるため、上記手段Ｅ３と同様の作用効果が奏される。

【０９８１】

手段Ｅ６．前記可変入球手段の内部領域において、少なくとも遊技者に有利な有利状態（特別状態）と、該有利状態よりも遊技者に有利でない非有利状態（通常状態）とに状態変化可能に設けられ、遊技球の挙動に変化を生じさせ得る（遊技球に作用し得る）可動体を備え、

前記特定処理実行手段は、

前記所定条件が成立した場合に、前記可動体に所定動作をさせる所定の有利状態とする制御を実行可能な可動体制御手段を備えていることを特徴とする手段Ｅ１乃至Ｅ５のいずれかに記載の遊技機。

【０９８２】

上記手段Ｅ６によれば、可変入球手段の内部領域に可動体を備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせることができる。例えば可動体が所定の有利状態となることで、特別入球手段への入球期待度が高まるなど、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【０９８３】

手段Ｅ７．特定状態において、遊技球の行き先を少なくとも前記第１ルート又は前記第２ルートへ振分け可能なルート振分け手段を備え、

前記可動体は、前記第１ルートへ流下した遊技球の挙動に変化を生じさせ得るものであることを特徴とする手段Ｅ６に記載の遊技機。

【０９８４】

上記手段Ｅ６に係る構成の下、例えば上記所定条件の成立間近において、仮に可変入球手段に対し同時期に複数（例えば２つ）の遊技球が入球した場合（２つの遊技球がほとんど間隔を空けずに連続して流下していく連球状態を含む。以下同様。）等、遊技者に有利な状況が発生した場合であっても、これら複数の遊技球がすべて第２ルート（排出ルート）に向かってしまっては、いくら可動体が有利状態になったとしても、遊技球が１球も特別入球手段に入球しないなどの不具合が生じるおそれがある。

【０９８５】

これに対し、上記手段Ｅ７によれば、例えば可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が同時期に連続して入球した場合に、先行する１つ目の遊技球が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球が他方のルートに流下するといったように、一方の遊技球を第１ルートへ向かわせることが可能となるため、上記可動体を設けた作用効果がより奏功することとなる。

【０９８６】

結果として、遊技者は、ルート振分け手段によって振分けられる遊技球の挙動に期待感を持って注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【０９８７】

手段Ｅ８．前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、遊技球が前記特別入球手段へ入球容易となるよう構成されていることを特徴とする手段Ｅ６又はＥ７に記載の遊技機。

【０９８８】

上記手段Ｅ８によれば、可動体が所定の有利状態となれば、特別入球手段への入球期待度が高まるため、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。

【０９８９】

結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するよ

うになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【０９９０】
手段Ｅ９．前記特別遊技状態付与手段は、遊技者に付与される遊技価値が異なる複数種別の前記特別遊技状態を付与可能に構成され、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、付与する一の遊技価値を決定する種別決定手段を備え、
前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、前記複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別（例えば複数種別の特別遊技状態のうち遊技者にとって最も有利な種別）の前記特別遊技状態が前記種別決定手段によって決定されやすい構成となっていることを特徴とする手段Ｅ６又はＥ７に記載の遊技機。
【０９９１】
上記手段Ｅ９によれば、特別遊技状態の種別の決定が、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に基づき行われることとなる。
【０９９２】
また、可動体が所定の有利状態に制御されている場合には、複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別の特別遊技状態に決定されやすい構成となるため、特別遊技状態の付与（より遊技価値の高い種別の特別遊技状態の付与）等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【０９９３】
結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【０９９４】
尚、「遊技価値」には、例えば払出され得る賞球の数、特別遊技状態中に行われる特賞状態の回数（ラウンド数）、特別遊技状態後に付与される遊技モード（高確率モード等）などが含まれる。
【０９９５】
手段Ｅ１０．前記特定領域を通過した遊技球が前記球検知手段により検知され、前記所定条件が成立した場合に、該遊技球の次の次以降に、前記特定領域を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｅ６乃至Ｅ９のいずれかに記載の遊技機。
【０９９６】
尚、遊技球が所定間隔で断続的に発射されるパチンコ機等の遊技機においては、可変入球手段が開状態となる１回の開状態期間中に、該可変入球手段に対し複数の遊技球が連続して入球するといった遊技者に有利な状況は頻繁には発生しにくい。特に、遊技ホールにおいて遊技盤の釘調整が行われ、可変入球手段に対し遊技球が入球しにくくなっている状況下においては、そのような遊技者に有利な状況が全く発生しないこともあり得る。
【０９９７】
つまり、複数の遊技球が同時期（例えば可変入球手段の１回の開状態期間中）に連続して可変入球手段へ入球しなければ、可動体の作用（アシスト）を受ける等して、より高確率で遊技球が特別入球手段へ入球しないように構成された遊技機においては、複数の遊技球が同時期に連続して可変入球手段へ入球しなかった段階で遊技者の期待感が薄れ、興趣が低下するおそれがある。
【０９９８】
これに対し、上記手段Ｅ１０によれば、所定条件の成立に（最後に）関わった遊技球と同時期に（連球状態で）入球した遊技球以外の遊技球に対しても、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。
【０９９９】
つまり、たとえ所定条件の成立に（最後に）関わった遊技球と共に、他の遊技球が可変入球手段に入球しなかったり、所定条件の成立に（最後に）関わった遊技球と共に可変入

球手段に入球した他の遊技球が特別入球手段に入球しなかった場合でも、その後に可変入球手段に入球した遊技球に対して、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。

【１０００】

これにより、遊技者は、所定条件が成立したことを確認した後段階であっても、可変入球手段へ遊技球を入球させようと積極的に遊技を行うことが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【１００１】

従って、上記手段Ｅ１０を、「前記特定領域を通過した遊技球が前記球検知手段により検知され、前記所定条件が成立した場合に、該遊技球が通過した開閉部材の開状態期間の次以降の開状態期間に開閉部材を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｅ６乃至Ｅ９のいずれかに記載の遊技機。」と換言してもよい。

【１００２】

尚、上記手段Ｅ１０に係る構成は、上記各手段に係る構成の下、前記所定条件が成立した時点から可動体が作動開始するまでの時間や、作動開始後の可動体の作動期間等を調整することにより、同時期に複数の遊技球を可変入球手段へ入球させなくとも、容易に実現することができる。

【１００３】

手段Ｅ１１．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の開放契機が成立した場合に、前記可変入球手段（開閉部材）を所定の態様で開放する開放遊技状態を実行可能な開閉制御手段とを備え、

前記可動体制御手段は、

少なくとも前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて前記可変入球手段に所定の開放を実行させている所定の前記開放遊技状態中に前記始動入球手段へ遊技球が入球し所定の条件を満たした場合に付与可能な利益として前記可動体に前記所定動作をさせる前記所定の有利状態とする制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｅ６乃至Ｅ１０のいずれかに記載の遊技機。

【１００４】

上記手段Ｅ１１によれば、従来では開放契機等が得られない開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）においても、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、可動体が所定動作をする遊技者に有利な状態が発生し得る。

【１００５】

従来、遊技者の中には、遊技球が始動入球手段へ入球した時点で、該始動入球に係る可変入球手段の開放タイミングでは、遊技球が特別入球手段へ入球できないことが分かると、開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）に無駄に遊技球が始動入球手段へ入球してしまわないように、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などもいる。

【１００６】

これに対し、本手段によれば、始動入球手段へ遊技球が入球した後、そのような状況にあっても、遊技者は、可動体によるアシストを受けるべく、新たに始動入球手段へ遊技球が入球することを求めて、継続して遊技球を発射し続けるようになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【１００７】

さらに、始動入球手段へ遊技球が入球するタイミングが開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）か否かによって、遊技者に付与される利益が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。

【１００８】

結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【１００９】

手段Ｅ１２．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合、前記可変入球手段（開閉部材）の開閉動作を所定回数実行可能な開閉制御手段とを備えていることを特徴とする手段Ｅ１乃至Ｅ１０のいずれかに記載の遊技機。
【１０１０】
尚、「前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合」には、例えば「前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段」を備えた構成の下、「前記始動入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記始動入球検知手段の入球検知に基づいて所定の始動抽選を行い、該始動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。
【１０１１】
従来課題Ｆ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき開状態となる可変入球手段を備え、該可変入球手段の内部領域に入球した遊技球が、該内部領域内に設けられた特別入球手段（Ｖ入賞口）に入球した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば、特開平１１－１９７３１２号公報参照）。
【１０１２】
このようなパチンコ機の中には、可変入球手段の内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせる可動体を備えたものもある。
【１０１３】
しかしながら、従来の可変入球手段は、例えば左右両側など、複数箇所に入賞口（特定領域）が設けられていたため、可変入球手段に対し同時期に複数方向から遊技球が入球する場合があった。
【１０１４】
そのため、たとえ可変入球手段に対し遊技者に有利なタイミングで複数の遊技球が入球した場合であっても、遊技球の入球タイミングによっては、これらが互いに邪魔しあい、１球も特別入球手段に向かわないなど、遊技者が望むルートへ遊技球が流下せず、遊技者の興趣が低下するおそれがある。
【１０１５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の飛躍的な向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【１０１６】
手段Ｆ１．遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が案内される遊技領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球可能な開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球不能な閉状態とに状態変化可能な開閉部材を有し、特定領域を通過した遊技球のみが前記内部領域に入球可能な可変入球手段と、
前記内部領域に入球した遊技球が入球（又は通過）可能な特別入球手段と、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を付与可能な特別遊技状態付与手段とを備えた遊技機であって、
前記特定領域を通過した遊技球が入球（又は通過）可能な契機入球手段と、
前記特定領域を通過した遊技球を前記特別入球手段へ流下可能な第１ルートと、
前記第１ルートへ流下しない遊技球を前記契機入球手段へ流下可能な第２ルートと、
遊技球の行き先を少なくとも前記第１ルート又は前記第２ルートへ振分け可能なルート振分け手段と、
少なくとも遊技者に有利な有利状態（特別状態）と、該有利状態よりも遊技者に有利でない非有利状態（通常状態）とに状態変化可能に設けられ、前記第１ルートへ流下した遊技球の挙動に変化を生じさせ得る（遊技球に作用し得る）可動体と、
前記契機入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の作動条件が成立した場合に、前記

可動体に所定動作をさせる所定の前記有利状態とする制御を実行可能な可動体制御手段とを備え、
前記特定領域は、遊技球が１球ずつ通過可能かつ１箇所にのみ設けられ、
前記特定領域へ遊技球を１球ずつ案内可能な球通路が１箇所にのみ設けられていることを特徴とする遊技機。
【１０１７】
尚、「前記契機入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の作動条件が成立した場合」には、例えば「前記契機入球手段に入球した遊技球を検知可能な契機入球検知手段」を備えた構成の下、「前記契機入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記契機入球検知手段の入球検知に基づいて所定の作動抽選を行い、該作動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。
【１０１８】
上記手段Ｆ１によれば、可変入球手段の内部領域に可動体を備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせることができる。例えば可動体が所定の有利状態となることで、特別入球手段への入球期待度が高まるなど、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【１０１９】
また、本手段においては、可動体の動作契機を検出する契機入球手段を可変入球手段の内部領域に備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に基づいて、可動体が所定の有利状態となるか否か等が決定される構成となるため、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになる。結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【１０２０】
特に本手段においては、可変入球手段の内部領域に入球した遊技球の行き先を第１ルート又は第２ルートへ振分け可能なルート振分け手段を備えた構成となっている。
【１０２１】
これにより、例えば可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が同時期に連続して入球した場合に、先行する１つ目の遊技球が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球が他方のルートに流下するといったように、遊技球を特別入球手段及び契機入球手段の両者へそれぞれ向かわせることが可能となるため、上記可動体を設けた作用効果がより奏功することとなる。
【１０２２】
結果として、可変入球手段の内部領域へ同時期に複数の遊技球を入球させることで特別遊技状態の発生期待度が向上するかもしれないといった、遊技者の期待感を高めることができる。
【１０２３】
加えて、本手段では、特定領域が、遊技球が１球ずつ通過可能かつ１箇所にのみ設けられると共に、該特定領域へ遊技球を１球ずつ案内可能な球通路が１箇所にのみ設けられているため、遊技球を１球ずつルート振分け手段へ適切に案内することができる。これにより、上記作用効果がより確実に奏されることとなる。
【１０２４】
さらに、可変入球手段の内部領域へ２球連続して遊技球が入球した場合に、先行する１つ目の遊技球と、後続の２つ目の遊技球がそれぞれどちらのルートに流下するかによって、結果が異なってくるため、遊技者は、期待感を持って、ルート振分け手段によって振分けられる遊技球の挙動をより注視するようになる。結果として、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１０２５】
手段Ｆ２．前記球通路を通過しない遊技球が前記特定領域を通過不能に構成されていることを特徴とする手段Ｆ１に記載の遊技機。

【１０２６】
仮に球通路を通過しない遊技球が特定領域を通過可能に構成されている場合には、球通路を通過しない遊技球が、球通路を通過して特定領域へ向け流下している他の遊技球の邪魔をしてしまうおそれがある。これに対し、上記手段Ｆ２によれば、球通路を通過しない限り、遊技球が特定領域を通過できないようになるため、上記不具合の発生を抑制し、上記手段Ｆ１の作用効果をより高めることができる。
【１０２７】
手段Ｆ３．前記球通路は、前記可変入球手段外において、前記開閉部材よりも左側又は右側の一方に設けられていることを特徴とする手段Ｆ１又はＦ２に記載の遊技機。
【１０２８】
上記手段Ｆ３によれば、遊技球を１球ずつ開閉部材へ案内することができる。これにより、複数の遊技球が同時に開閉部材に入球して球噛みする等の不具合を抑制することができる。
【１０２９】
手段Ｆ４．前記球通路は、前記発射手段によって所定の強度で発射された遊技球のみが通過可能に設けられていることを特徴とする手段Ｆ１乃至Ｆ３のいずれかに記載の遊技機。
【１０３０】
上記手段Ｆ４によれば、発射手段によって所定の強度（例えば右打ち）で発射された遊技球のみが通過可能な位置（例えば可変入球手段の右側）にのみ球通路が設けられることにより、上記手段Ｆ１等の作用効果をより高めることができる。
【１０３１】
手段Ｆ５．前記特定領域において、所定方向への遊技球の通過を許容する一方で、前記所定方向とは逆方向への遊技球の通過を規制する規制手段を備えたことを特徴とする手段Ｆ１乃至Ｆ４のいずれかに記載の遊技機。
【１０３２】
上記手段Ｆ５によれば、例えば２つの遊技球が連続して球通路を通過する場合に、先行する１つ目の遊技球の挙動等により、該先行する１つ目の遊技球と、後続の２つ目の遊技球とが衝突する等して互いに邪魔しあうような不具合の発生を抑制することができる。結果として、上記手段Ｆ１等の作用効果をより高めることができる。ここで上記規制手段には、遊技球から受ける力によって、第１の状態から第２の状態へ状態変化するものなども含まれる。
【１０３３】
手段Ｆ６．前記契機入球手段へ入球（又は通過）した遊技球が前記特別入球手段へ流下不能（入球不能）に構成されていることを特徴とする手段Ｆ１乃至Ｆ５のいずれかに記載の遊技機。
【１０３４】
仮に契機入球手段を通過した遊技球が特別入球手段へ向け流下するよう構成されている場合には、該遊技球に対し可動体が作用するタイミングが常に一定になってしまうおそれがある。結果として、可動体が作用した結果が常に同じ結果となってしまい、遊技者の興趣が低下するおそれがある。さらに、可動体の動作タイミングに合わせて、遊技機を振動させるなどの不正行為が行われやすくなるおそれがある。また、契機入球手段を介さず、特別入球手段へ向け流下している他の遊技球の邪魔をしてしまうおそれもある。
【１０３５】
これに対し、上記手段Ｆ６によれば、契機入球手段へ入球等する遊技球と、可動体が作用する遊技球とが常に異なるものとなるため、上記種々の不具合の発生を抑制することができる。
【１０３６】
手段Ｆ７．前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段に入球した場合に、該遊技球の次の次以降に、前記特定領域を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｆ１乃至Ｆ６のいずれかに記載の遊技機。

【１０３７】
尚、遊技球が所定間隔で断続的に発射されるパチンコ機等の遊技機においては、可変入球手段が開状態となる１回の開状態期間中に、該可変入球手段に対し複数の遊技球が連続して入球するといった遊技者に有利な状況は頻繁には発生しにくい。特に、遊技ホールにおいて遊技盤の釘調整が行われ、可変入球手段に対し遊技球が入球しにくくなっている状況下においては、そのような遊技者に有利な状況が全く発生しないこともあり得る。
【１０３８】
つまり、複数の遊技球が同時期（例えば可変入球手段の１回の開状態期間中）に連続して可変入球手段へ入球しなければ、可動体の作用（アシスト）を受ける等して、より高確率で遊技球が特別入球手段へ入球しないように構成された遊技機においては、複数の遊技球が同時期に連続して可変入球手段へ入球しなかった段階で遊技者の期待感が薄れ、興趣が低下するおそれがある。
【１０３９】
これに対し、上記手段Ｆ７によれば、契機入球手段に入球した遊技球と同時期に（連球状態で）入球した遊技球以外の遊技球に対しても、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。
【１０４０】
つまり、たとえ契機入球手段に入球した遊技球と共に、他の遊技球が可変入球手段に入球しなかったり、契機入球手段に入球した遊技球と共に可変入球手段に入球した他の遊技球が特別入球手段に入球しなかった場合でも、その後に可変入球手段に入球した遊技球に対して、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。
【１０４１】
これにより、遊技者は、遊技球が契機入球手段に入球したことを確認した後段階であっても、可変入球手段へ遊技球を入球させようと積極的に遊技を行うことが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【１０４２】
例えば、上記手段Ｆ７によれば、可変入球手段の所定の開状態期間中に２つの遊技球が内部領域に入球し、先行する１つ目の遊技球（最初に特定領域を通過した遊技球）が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球（次に特定領域を通過した遊技球）が他方のルートに流下して、その後、第２ルートへ流下した遊技球が契機入球手段へ入球して可動体が作動する場合において、第１ルートへ流下した遊技球が可動体を通過する時点では、可動体が未だ作動せず、第１ルートへ流下した遊技球が特別入球手段へ入球しなかった場合でも、その後、可変入球手段の次の開状態期間中に内部領域へ入球した遊技球（次の次に特定領域を通過した遊技球）が第１ルートへ流下し、可動体の作用により、特別入球手段へ入球するチャンスが与えられる構成とすることも可能となる。
【１０４３】
従って、上記手段Ｆ７を、「前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段に入球した場合に、該遊技球が通過した開閉部材の開状態期間の次以降の開状態期間に開閉部材を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｆ１乃至Ｆ６のいずれかに記載の遊技機。」と換言してもよい。
【１０４４】
尚、上記手段Ｆ７に係る構成は、上記各手段に係る構成の下、契機入球手段に遊技球が入球した時点から可動体が作動開始するまでの時間や、作動開始後の可動体の作動期間等を調整することにより、同時期に複数の遊技球を可変入球手段へ入球させなくとも、容易に実現することができる。
【１０４５】
手段Ｆ８．前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、遊技球が前記特別入球手段へ入球容易となるよう構成されていることを特徴とする手段Ｆ１乃至Ｆ７のいずれかに記載の遊技機。

【１０４６】
上記手段Ｆ８によれば、可動体が所定の有利状態となれば、特別入球手段への入球期待度が高まるため、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【１０４７】
結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１０４８】
手段Ｆ９．前記特別遊技状態付与手段は、遊技者に付与される遊技価値が異なる複数種別の前記特別遊技状態を付与可能に構成され、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、付与する一の遊技価値を決定する種別決定手段を備え、
前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、前記複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別（例えば複数種別の特別遊技状態のうち遊技者にとって最も有利な種別）の前記特別遊技状態が前記種別決定手段によって決定されやすい構成となっていることを特徴とする手段Ｆ１乃至Ｆ８のいずれかに記載の遊技機。
【１０４９】
上記手段Ｆ９によれば、特別遊技状態の種別の決定が、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に基づき行われることとなる。
【１０５０】
また、可動体が所定の有利状態に制御されている場合には、複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別の特別遊技状態に決定されやすい構成となるため、特別遊技状態の付与（より遊技価値の高い種別の特別遊技状態の付与）等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【１０５１】
結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１０５２】
尚、「遊技価値」には、例えば払出され得る賞球の数、特別遊技状態中に行われる特賞状態の回数（ラウンド数）、特別遊技状態後に付与される遊技モード（高確率モード等）などが含まれる。
【１０５３】
手段Ｆ１０．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合、前記可変入球手段（開閉部材）の開閉動作を所定回数実行可能な開閉制御手段とを備えていることを特徴とする手段Ｆ１乃至Ｆ９のいずれかに記載の遊技機。
【１０５４】
尚、「前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合」には、例えば「前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段」を備えた構成の下、「前記始動入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記始動入球検知手段の入球検知に基づいて所定の始動抽選を行い、該始動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。
【１０５５】
手段Ｆ１１．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の開放契機が成立した場合に、前記可変入球手段（開閉部材）を所定の態様で開放する開放遊技状態を実行可能な開閉制御手段とを備え、
前記可動体制御手段は、
少なくとも前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて前記可変入球手段に所定の開

放を実行させている所定の前記開放遊技状態中に前記始動入球手段へ遊技球が入球し所定の条件を満たした場合に付与可能な利益として前記可動体に前記所定動作をさせる前記所定の有利状態とする制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｆ１乃至Ｆ１０のいずれかに記載の遊技機。

【１０５６】

上記手段Ｆ１１によれば、従来では開放契機等が得られない開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）においても、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、可動体が所定動作をする遊技者に有利な状態が発生し得る。

【１０５７】

従来、遊技者の中には、遊技球が始動入球手段へ入球した時点で、該始動入球に係る可変入球手段の開放タイミングでは、遊技球が特別入球手段へ入球できないことが分かると、開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）に無駄に遊技球が始動入球手段へ入球してしまわないように、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などもいる。

【１０５８】

これに対し、本手段によれば、始動入球手段へ遊技球が入球した後、そのような状況にあっても、遊技者は、可動体によるアシストを受けるべく、新たに始動入球手段へ遊技球が入球することを求めて、継続して遊技球を発射し続けるようになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【１０５９】

さらに、始動入球手段へ遊技球が入球するタイミングが開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）か否かによって、遊技者に付与される利益が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。

【１０６０】

結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【１０６１】

従来課題Ｇ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき開状態となる可変入球手段を備え、該可変入球手段の内部領域に入球した遊技球が、該内部領域内に設けられた特別入球手段（Ｖ入賞口）に入球した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば、特開平１１－１９７３１２号公報参照）。

【１０６２】

このようなパチンコ機の中には、可変入球手段の内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせる可動体を備えたものもある。

【１０６３】

しかしながら、従来の遊技機においては、例えば可変入球手段の内部領域へ遊技球が入球することなどを契機として毎回、可動体が所定動作を行うといったように、可動体に関連する演出が単調となり、可動体が動作することに対する遊技者の興味（ドキドキ感）が薄れがちであった。かかる点で、さらなる興趣の向上が望まれていた。

【１０６４】

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

【１０６５】

手段Ｇ１．遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球可能な開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球不能な閉状態とに状態変化可能な開閉部材を有し、特定領域を通過した遊技球のみが前記内部領域に入球可能な可変入球手段と、

前記特定領域を通過した遊技球が入球（又は通過）可能な特別入球手段と、

前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を付与可能

な特別遊技状態付与手段とを備えた遊技機であって、
前記特定領域を通過した遊技球が入球（又は通過）可能な第１の契機入球手段と、
前記第１の契機入球手段に入球した遊技球を検知可能な第１の契機入球検知手段と、
前記特定領域を通過した遊技球が入球（又は通過）可能な第２の契機入球手段と、
前記第２の契機入球手段に入球した遊技球を検知可能な第２の契機入球検知手段と、
前記特定領域を通過した遊技球を前記第１の契機入球手段へ流下可能な第１の流下ルートと、
前記特定領域を通過した遊技球を前記第２の契機入球手段へ流下可能な第２の流下ルートと、
前記特定領域を通過した遊技球の行き先を少なくとも前記第１の流下ルート又は前記第２の流下ルートへ振分け可能なルート振分け手段（下流側ルート振分け手段）と、
少なくとも遊技者に有利な有利状態と、該有利状態よりも遊技者に有利でない非有利状態とに状態変化可能に設けられ、前記特定領域を通過した遊技球の挙動に変化を生じさせ得る可動体と、
前記第１の契機入球手段又は前記第２の契機入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の作動条件が成立した場合に、前記可動体に所定動作をさせる所定の前記有利状態とする制御を実行可能な可動体制御手段とを備え、
特定状態において、遊技球が前記第１の流下ルートへ流下した場合と、遊技球が前記第２の流下ルートへ流下した場合とで、前記所定の有利状態となり得る割合が異なるようにしたことを特徴とする遊技機。

【１０６６】
尚、「前記第１の契機入球手段又は前記第２の契機入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の作動条件が成立した場合」には、例えば「前記第１の契機入球検知手段又は前記第２の契機入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記第１の契機入球検知手段又は前記第２の契機入球検知手段の入球検知に基づいて所定の作動抽選を行い、該作動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。

【１０６７】
上記手段Ｇ１によれば、可変入球手段の内部領域に可動体を備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせることができる。例えば可動体が所定の有利状態となることで、特別入球手段への入球期待度が高まるなど、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【１０６８】
また、本手段においては、可動体の動作契機を検出する各種契機入球手段（各種契機入球検知手段）を可変入球手段の内部領域に備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に基づいて、可動体が所定の有利状態となるか否か等が決定される構成となるため、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになる。結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【１０６９】
さらに、本手段においては、遊技球が第１の流下ルートへ流下した場合と、遊技球が第２の流下ルートへ流下した場合とで、所定の有利状態となり得る割合が異なるように構成されている。これにより、遊技者が可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動により注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【１０７０】
手段Ｇ２．前記特定領域を通過した遊技球が前記第１の流下ルートを流下して前記第１の契機入球手段へ至るまでに要する時間又は距離と、前記特定領域を通過した遊技球が前記第２の流下ルートを流下して前記第２の契機入球手段へ至るまでに要する時間又は距離とが異なるように構成されていることを特徴とする手段Ｇ１に記載の遊技機。

【１０７１】
上記手段Ｇ２によれば、遊技球が第１の流下ルートへ流下した場合と、遊技球が第２の

流下ルートへ流下した場合とで、可動体が所定の有利状態となり得るまでの期間を可変とすることができる。

【１０７２】

これにより、可動体が常に一定のタイミングで動作を行うといったことがなくなるため、可動体を用いた遊技演出の単調化を抑制することができる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。

【１０７３】

手段Ｇ３．前記第１の流下ルート又は前記第２の流下ルートにおいて、遊技球の流下を遅らせる遅延手段を備えたことを特徴とする手段Ｇ１又はＧ２に記載の遊技機。

【１０７４】

上記手段Ｇ３によれば、第１の流下ルートや第２の流下ルートの長さが比較的短い場合であっても、上記遅延手段を備えることにより、遊技球が所定位置に到達するまで時間等を比較的長くすることができる。結果として、遊技スペースの有効利用を図ることができる。ここで、遅延手段としては、例えばステージやクルーンなど、遊技球が同じ場所を何回か往復したり、周回した後に先に進むような構成や、リブ等により遊技球の勢いを止めつつ時間をかけて遊技球が先に進むような構成などが一例として挙げられる。

【１０７５】

手段Ｇ４．前記第１の契機入球検知手段又は前記第２の契機入球検知手段の入球検知に基づいて所定の作動抽選処理を実行可能な抽選処理実行手段を備え、

少なくとも前記作動抽選処理により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合に、前記所定の作動条件が成立するよう構成され、

前記特定状態において、遊技球が前記第１の契機入球検知手段により検知された場合と、前記第２の契機入球検知手段に検知された場合とで、前記所定の抽選結果が得られる割合が異なるように構成されていることを特徴とする手段Ｇ１乃至Ｇ３のいずれかに記載の遊技機。

【１０７６】

上記手段Ｇ４によれば、可動体を所定の有利状態とするか否か等の決定を抽選処理実行手段（作動抽選処理）によりソフト的に行う構成となっている。

【１０７７】

これにより、所定の契機に合わせて毎回動作を行うこともなくなるため、可動体に関連する演出の単調化を抑制し、可動体が動作することに対する遊技者の期待感を高めることができる。結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【１０７８】

さらに、本手段においては、遊技球が第１の契機入球検知手段により検知された場合と、第２の契機入球検知手段に検知された場合とで、所定の抽選結果が得られる割合が異なるように構成されているため、遊技者が可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動により注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【１０７９】

手段Ｇ５．前記ルート振分け手段は、

遊技球を前記第１の流下ルートへと流下可能な第１状態と、遊技球を前記第２の流下ルートへと流下可能な第２状態とに状態変化可能に構成され、

前記特定状態において、前記ルート振分け手段が前記第１状態となる割合と、前記第２状態となる割合が異なるようにしたことを特徴とする手段Ｇ１乃至Ｇ４のいずれかに記載の遊技機。

【１０８０】

上記手段Ｇ５によれば、遊技球の挙動を多様化することができ、遊技者が可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動により注視するようになるため、さらなる興趣の向上を図ることができる。加えて、前記ルート振分け手段が前記第１状態となる割合、及び、前記第２状態となる割合が定期的に又はランダムに変更可能な構成としてもよい。

【１０８１】

手段Ｇ６．前記特定領域を通過した遊技球を前記特別入球手段へ流下可能な所定ルートと、
前記特定状態において、遊技球の行き先を少なくとも前記所定ルートへ振分け可能なルート振分け手段（上流側ルート振分け手段）とを備え、
前記可動体は、前記所定ルートへ流下した遊技球の挙動に変化を生じさせ得るものであることを特徴とする手段Ｇ１乃至Ｇ５のいずれかに記載の遊技機。
【１０８２】
上記各手段に係る構成の下、仮に可変入球手段に対し同時期に複数（例えば２つ）の遊技球が入球した場合（２つの遊技球がほとんど間隔を空けずに連続して流下していく連球状態を含む。以下同様。）等、遊技者に有利な状況が発生した場合であっても、これら複数の遊技球がすべて契機入球手段に向かってしまっては、いくら可動体が有利状態になったとしても、遊技球が１球も特別入球手段に入球しないなどの不具合が生じるおそれがある。
【１０８３】
これに対し、上記手段Ｇ６によれば、例えば可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が同時期に連続して入球した場合に、先行する１つ目の遊技球が所定ルート、又は、第１の流下ルート若しくは第２の流下ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球が他方のルートに流下するといったように、遊技球を特別入球手段及び契機入球手段の両者へそれぞれ向かわせることが可能となるため、上記可動体を設けた作用効果がより奏功することとなる。
【１０８４】
手段Ｇ７．前記契機入球手段（前記第１の契機入球手段及び／又は前記第２の契機入球手段）へ入球（又は通過）した遊技球が前記特別入球手段へ流下不能（入球不能）に構成されていることを特徴とする手段Ｇ１乃至Ｇ６のいずれかに記載の遊技機。
【１０８５】
仮に契機入球手段を通過した遊技球が特別入球手段へ向け流下するよう構成されている場合には、該遊技球に対し可動体が作用するタイミングが常に一定になってしまうおそれがある。結果として、可動体が作用した結果が常に同じ結果となってしまい、遊技者の興趣が低下するおそれがある。さらに、可動体の動作タイミングに合わせて、遊技機を振動させるなどの不正行為が行われやすくなるおそれがある。また、契機入球手段を介さず、特別入球手段へ向け流下している他の遊技球の邪魔をしてしまうおそれもある。
【１０８６】
これに対し、上記手段Ｇ７によれば、契機入球手段へ入球等する遊技球と、可動体が作用する遊技球とが常に異なるものとなるため、上記種々の不具合の発生を抑制することができる。
【１０８７】
手段Ｇ８．前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段（前記第１の契機入球手段又は前記第２の契機入球手段）に入球した場合に、該遊技球の次の次以降に、前記特定領域を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｇ１乃至Ｇ７のいずれかに記載の遊技機。
【１０８８】
尚、遊技球が所定間隔で断続的に発射されるパチンコ機等の遊技機においては、可変入球手段が開状態となる１回の開状態期間中に、該可変入球手段に対し複数の遊技球が連続して入球するといった遊技者に有利な状況は頻繁には発生しにくい。特に、遊技ホールにおいて遊技盤の釘調整が行われ、可変入球手段に対し遊技球が入球しにくくなっている状況下においては、そのような遊技者に有利な状況が全く発生しないこともあり得る。
【１０８９】
つまり、複数の遊技球が同時期（例えば可変入球手段の１回の開状態期間中）に連続して可変入球手段へ入球しなければ、可動体の作用（アシスト）を受ける等して、より高確率で遊技球が特別入球手段へ入球しないように構成された遊技機においては、複数の遊技

球が同時期に連続して可変入球手段へ入球しなかった段階で遊技者の期待感が薄れ、興趣が低下するおそれがある。

【１０９０】

これに対し、上記手段Ｇ８によれば、契機入球手段に入球した遊技球と同時期に（連球状態で）入球した遊技球以外の遊技球に対しても、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。

【１０９１】

つまり、たとえ契機入球手段に入球した遊技球と共に、他の遊技球が可変入球手段に入球しなかったり、契機入球手段に入球した遊技球と共に可変入球手段に入球した他の遊技球が特別入球手段に入球しなかった場合でも、その後に可変入球手段に入球した遊技球に対して、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。

【１０９２】

これにより、遊技者は、遊技球が契機入球手段に入球したことを確認した後段階であっても、可変入球手段へ遊技球を入球させようと積極的に遊技を行うことが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【１０９３】

例えば、上記手段Ｇ８によれば、可変入球手段の所定の開状態期間中に２つの遊技球が内部領域に入球し、先行する１つ目の遊技球（最初に特定領域を通過した遊技球）が所定ルート、又は、第１の流下ルート若しくは第２の流下ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球（次に特定領域を通過した遊技球）が他方のルートに流下して、その後、第１の流下ルート若しくは第２の流下ルートへ流下した遊技球が契機入球手段（第１の契機入球手段又は第２の契機入球手段）へ入球して可動体が作動する場合において、所定ルートへ流下した遊技球が可動体を通過する時点では、可動体が未だ作動せず、所定ルートへ流下した遊技球が特別入球手段へ入球しなかった場合でも、その後、可変入球手段の次の開状態期間中に内部領域へ入球した遊技球（次の次に特定領域を通過した遊技球）が所定ルートへ流下し、可動体の作用により、特別入球手段へ入球するチャンスが与えられる構成とすることも可能となる。

【１０９４】

従って、上記手段Ｇ８を、「前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段（前記第１の契機入球手段又は前記第２の契機入球手段）に入球した場合に、該遊技球が通過した開閉部材の開状態期間の次以降の開状態期間に開閉部材を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｇ１乃至Ｇ７のいずれかに記載の遊技機。」と換言してもよい。

【１０９５】

尚、上記手段Ｇ８に係る構成は、上記各手段に係る構成の下、契機入球手段に遊技球が入球した時点から可動体が作動開始するまでの時間や、作動開始後の可動体の作動期間等を調整することにより、同時期に複数の遊技球を可変入球手段へ入球させなくとも、容易に実現することができる。

【１０９６】

手段Ｇ９．前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、遊技球が前記特別入球手段へ入球容易となるよう構成されていることを特徴とする手段Ｇ１乃至Ｇ８のいずれかに記載の遊技機。

【１０９７】

上記手段Ｇ９によれば、可動体が所定の有利状態となれば、特別入球手段への入球期待度が高まるため、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。

【１０９８】

結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【１０９９】
手段Ｇ１０．前記特別遊技状態付与手段は、遊技者に付与される遊技価値が異なる複数種別の前記特別遊技状態を付与可能に構成され、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、付与する一の遊技価値を決定する種別決定手段を備え、
前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、前記複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別（例えば複数種別の特別遊技状態のうち遊技者にとって最も有利な種別）の前記特別遊技状態が前記種別決定手段によって決定されやすい構成となっていることを特徴とする手段Ｇ１乃至Ｇ９のいずれかに記載の遊技機。
【１１００】
上記手段Ｇ１０によれば、特別遊技状態の種別の決定が、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に基づき行われることとなる。
【１１０１】
また、可動体が所定の有利状態に制御されている場合には、複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別の特別遊技状態に決定されやすい構成となるため、特別遊技状態の付与（より遊技価値の高い種別の特別遊技状態の付与）等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【１１０２】
結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１１０３】
尚、「遊技価値」には、例えば払出され得る賞球の数、特別遊技状態中に行われる特賞状態の回数（ラウンド数）、特別遊技状態後に付与される遊技モード（高確率モード等）などが含まれる。
【１１０４】
手段Ｇ１１．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合、前記可変入球手段（開閉部材）の開閉動作を所定回数実行可能な開閉制御手段とを備えていることを特徴とする手段Ｇ１乃至Ｇ１０のいずれかに記載の遊技機。
【１１０５】
尚、「前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合」には、例えば「前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段」を備えた構成の下、「前記始動入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記始動入球検知手段の入球検知に基づいて所定の始動抽選を行い、該始動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。
【１１０６】
手段Ｇ１２．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の開放契機が成立した場合に、前記可変入球手段（開閉部材）を所定の態様で開放する開放遊技状態を実行可能な開閉制御手段とを備え、
前記可動体制御手段は、
少なくとも前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて前記可変入球手段に所定の開放を実行させている所定の前記開放遊技状態中に前記始動入球手段へ遊技球が入球し所定の条件を満たした場合に付与可能な利益として前記可動体に前記所定動作をさせる前記所定の有利状態とする制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｇ１乃至Ｇ１１のいずれかに記載の遊技機。
【１１０７】
上記手段Ｇ１２によれば、従来では開放契機等が得られない開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）においても、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、可動体が所

定動作をする遊技者に有利な状態が発生し得る。
【１１０８】
従来、遊技者の中には、遊技球が始動入球手段へ入球した時点で、該始動入球に係る可変入球手段の開放タイミングでは、遊技球が特別入球手段へ入球できないことが分かると、開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）に無駄に遊技球が始動入球手段へ入球してしまわないように、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などもいる。
【１１０９】
これに対し、本手段によれば、始動入球手段へ遊技球が入球した後、そのような状況にあっても、遊技者は、可動体によるアシストを受けるべく、新たに始動入球手段へ遊技球が入球することを求めて、継続して遊技球を発射し続けるようになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。
【１１１０】
さらに、始動入球手段へ遊技球が入球するタイミングが開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）か否かによって、遊技者に付与される利益が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。
【１１１１】
結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【１１１２】
従来課題Ｈ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき開状態となる可変入球手段を備え、該可変入球手段の内部領域に入球した遊技球が、該内部領域内に設けられた特別入球手段（Ｖ入賞口）に入球した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば、特開平１１－１９７３１２号公報参照）。
【１１１３】
このようなパチンコ機の中には、可変入球手段の内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせる可動体を備えたものもある。
【１１１４】
しかしながら、従来の遊技機においては、例えば可変入球手段の内部領域へ遊技球が入球することなどを契機として可動体が毎回一定のタイミングで動作を行うように構成されていた。
【１１１５】
そのため、従来では、遊技者によって可動体の動作タイミングが把握されてしまい、例えばそのタイミングに合わせて遊技機を振動させるなどの不正行為が行われる可能性があった。
【１１１６】
また、可動体に関連する演出が単調になりやすく、かかる点で、さらなる興趣の向上が望まれていた。
【１１１７】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、不正行為を抑制すると共に、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【１１１８】
手段Ｈ１．遊技球を発射する発射手段と、
発射された遊技球が案内される遊技領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球可能な開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球不能な閉状態とに状態変化可能な開閉部材を有し、特定領域を通過した遊技球のみが前記内部領域に入球可能な可変入球手段と、
前記内部領域に入球した遊技球が入球（又は通過）可能な特別入球手段と、
前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を付与可能な特別遊技状態付与手段とを備えた遊技機であって、

前記特定領域を通過した遊技球が入球（又は通過）可能な契機入球手段と、
少なくとも遊技者に有利な有利状態（特別状態）と、該有利状態よりも遊技者に有利でない非有利状態（通常状態）とに状態変化可能に設けられ、前記特定領域を通過した遊技球の挙動に変化を生じさせ得る（遊技球に作用し得る）可動体と、
前記契機入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の作動条件が成立した場合に、前記可動体に所定動作をさせる所定の前記有利状態とする制御を実行可能な可動体制御手段と、
前記開閉部材の開閉制御を行う際、複数の開閉パターンのうちのいずれの開閉パターンを実行するかを決定する開閉パターン決定手段とを備えていることを特徴とする遊技機。
【１１１９】
尚、「前記契機入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の作動条件が成立した場合」には、例えば「前記契機入球手段に入球した遊技球を検知可能な契機入球検知手段」を備えた構成の下、「前記契機入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記契機入球検知手段の入球検知に基づいて所定の作動抽選を行い、該作動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。
【１１２０】
上記手段Ｈ１によれば、可変入球手段の内部領域に可動体を備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせることができる。例えば可動体が所定の有利状態となることで、特別入球手段への入球期待度が高まるなど、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【１１２１】
また、本手段においては、可動体の動作契機を検出する契機入球手段を可変入球手段の内部領域に備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に基づいて、可動体が所定の有利状態となるか否か等が決定される構成となるため、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになる。結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【１１２２】
特に本手段においては、可変入球手段（開閉部材）の開閉パターンが複数設けられることで、遊技球が可変入球手段へ入球するタイミングが変化するため、仮に可動体が所定の契機から毎回一定のタイミングで動作を行うように構成されていたとしても、可変入球手段の内部領域へ入球した遊技球に対し可動体が作用するタイミングが異なるようになる。結果として、可動体の動作タイミングに合わせて遊技機を振動させるなどの不正行為が行われるおそれを低減することができる。
【１１２３】
尚、特別入球手段への入球率等を変更する場合、例えば可動体の作動パターンを複数設け、該パターンの選択確率を変更して特別入球手段への入球率等を変更する方法も考えられるが、所定の動作を行うことにより遊技球の挙動に変化を加える可動体の動作態様を変更して、特別入球手段への入球率を所望の入球率に調整する等といった作業は非常に難しく、何度も試行錯誤を繰り返す必要がある。この点、本手段によれば、特別入球手段への入球率等の変更をより容易に行うことができる。
【１１２４】
手段Ｈ２．前記複数の開閉パターンのうち所定の開閉パターンが行われる場合には、前記所定の開閉パターンが行われない場合よりも、前記可動体が前記所定の有利状態になりやすい構成となっていることを特徴とする手段Ｈ１に記載の遊技機。
【１１２５】
上記手段Ｈ２によれば、例えば開閉部材の開放する割合が比較的多い所定の開閉パターンが行われた場合には、同時期により多くの遊技球を可変入球手段内へ入球させることが可能となるため、可動体が所定の有利状態になりやすい構成との相乗効果により、特別入球手段への入球期待度が高まるなど、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ること

ができる。
【１１２６】
手段Ｈ３．前記契機入球手段への入球に基づき所定の作動抽選処理を実行可能な抽選処理実行手段と、
前記契機入球手段への入球に基づき変動表示を開始し、前記作動抽選処理の抽選結果に基づく所定態様で停止表示を行う表示手段と、
前記表示手段における変動表示を所定回数、保留可能な保留手段とを備え、
少なくとも前記作動抽選処理により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合に、前記作動条件が成立するよう構成されていることを特徴とする手段Ｈ１又は手段Ｈ２に記載の遊技機。
【１１２７】
上記手段Ｈ３によれば、可動体が所定の契機に合わせて毎回動作を行うこともなくなるため、上記手段Ｈ１等の作用効果を高めると共に、可動体に関連する演出の単調化を抑制し、可動体が動作することに対する遊技者の期待感を高めることができる。
【１１２８】
加えて、本手段においては、保留手段を備えることにより、可動体が動作する頻度を増やすことができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【１１２９】
手段Ｈ４．前記可動体を前記有利状態とする際、複数の作動パターンのうちのいずれの作動パターンを実行するかを決定する作動パターン決定手段を備えていることを特徴とする手段Ｈ１乃至Ｈ３のいずれかに記載の遊技機。
【１１３０】
上記手段Ｈ４によれば、可動体の作動パターンが複数設けられることで、上記手段Ｈ１等の作用効果をより高めることができる。尚、特別入球手段への入球率を所望の入球率に調整する等といった作業は非常に難しい反面、遊技球の挙動が多様化し、興趣の向上を図ることができると共に、上述したような不正行為を抑制することができる。
【１１３１】
手段Ｈ５．前記複数の開閉パターンのうち、少なくとも１つの開閉パターンは、複数の開閉動作を含むものであることを特徴とする手段Ｈ１乃至Ｈ４のいずれかに記載の遊技機。
【１１３２】
上記手段Ｈ５によれば、開閉部材が開放する割合が比較的多くなるため、より多くの遊技球を同時期に可変入球手段内へ入球させることができる。結果として、特別入球手段への入球期待度が高まるなど、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【１１３３】
手段Ｈ６．前記複数の開閉動作のうち、少なくとも１つの開閉動作は、前記発射手段による遊技球の発射間隔（例えば０．６秒）よりも長い開放時間を有するものであることを特徴とする手段Ｈ５に記載の遊技機。
【１１３４】
上記手段Ｈ６によれば、上記手段Ｈ５の作用効果をより高めることができる。
【１１３５】
手段Ｈ７．前記特定領域を通過した遊技球を前記特別入球手段へ流下可能な第１ルートと、
前記特定領域を通過した遊技球を前記契機入球手段へ流下可能な第２ルートと、
特定状態において、遊技球の行き先を少なくとも前記第１ルート又は前記第２ルートへ振分け可能なルート振分け手段とを備え、
前記可動体は、前記第１ルートへ流下した遊技球の挙動に変化を生じさせ得るものであることを特徴とする手段Ｈ１乃至Ｈ６のいずれかに記載の遊技機。
【１１３６】
上記各手段に係る構成の下、仮に可変入球手段に対し同時期に複数（例えば２つ）の遊

技球が入球した場合（２つの遊技球がほとんど間隔を空けずに連続して流下していく連球状態を含む。以下同様。）等、遊技者に有利な状況が発生した場合であっても、これら複数の遊技球がすべて契機入球手段に向かってしまっては、いくら可動体が有利状態になったとしても、遊技球が１球も特別入球手段に入球しないなどの不具合が生じるおそれがある。

【１１３７】

これに対し、上記手段Ｈ７によれば、例えば可変入球手段の内部領域へ２つの遊技球が同時期に連続して入球した場合に、先行する１つ目の遊技球が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球が他方のルートに流下するといったように、遊技球を特別入球手段及び契機入球手段の両者へそれぞれ向かわせることが可能となるため、上記可動体を設けた作用効果がより奏功することとなる。

【１１３８】

さらに、可変入球手段の内部領域へ２球連続して遊技球が入球した場合に、先行する１つ目の遊技球と、後続の２つ目の遊技球がそれぞれどちらのルートに流下するかによって、結果が異なってくるため、遊技者は、期待感を持って、ルート振分け手段によって振分けられる遊技球の挙動をより注視するようになる。結果として、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【１１３９】

手段Ｈ８．前記契機入球手段へ入球（又は通過）した遊技球が前記特別入球手段へ流下不能（入球不能）に構成されていることを特徴とする手段Ｈ１乃至Ｈ７のいずれかに記載の遊技機。

【１１４０】

仮に契機入球手段を通過した遊技球が特別入球手段へ向け流下するよう構成されている場合には、該遊技球に対し可動体が作用するタイミングが常に一定になってしまうおそれがある。結果として、可動体が作用した結果が常に同じ結果となってしまい、遊技者の興趣が低下するおそれがある。さらに、可動体の動作タイミングに合わせて、遊技機を振動させるなどの不正行為が行われやすくなるおそれがある。また、契機入球手段を介さず、特別入球手段へ向け流下している他の遊技球の邪魔をしてしまうおそれもある。

【１１４１】

これに対し、上記手段Ｈ８によれば、契機入球手段へ入球等する遊技球と、可動体が作用する遊技球とが常に異なるものとなるため、上記種々の不具合の発生を抑制することができる。

【１１４２】

手段Ｈ９．前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段に入球した場合に、該遊技球の次の次以降に、前記特定領域を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｈ１乃至Ｈ８のいずれかに記載の遊技機。

【１１４３】

尚、遊技球が所定間隔で断続的に発射されるパチンコ機等の遊技機においては、可変入球手段が開状態となる１回の開状態期間中に、該可変入球手段に対し複数の遊技球が連続して入球するといった遊技者に有利な状況は頻繁には発生しにくい。特に、遊技ホールにおいて遊技盤の釘調整が行われ、可変入球手段に対し遊技球が入球しにくくなっている状況下においては、そのような遊技者に有利な状況が全く発生しないこともあり得る。

【１１４４】

つまり、複数の遊技球が同時期（例えば可変入球手段の１回の開状態期間中）に連続して可変入球手段へ入球しなければ、可動体の作用（アシスト）を受ける等して、より高確率で遊技球が特別入球手段へ入球しないように構成された遊技機においては、複数の遊技球が同時期に連続して可変入球手段へ入球しなかった段階で遊技者の期待感が薄れ、興趣が低下するおそれがある。

【１１４５】

これに対し、上記手段Ｈ９によれば、契機入球手段に入球した遊技球と同時期に（連球

状態で）入球した遊技球以外の遊技球に対しても、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。

【１１４６】

つまり、たとえ契機入球手段に入球した遊技球と共に、他の遊技球が可変入球手段に入球しなかったり、契機入球手段に入球した遊技球と共に可変入球手段に入球した他の遊技球が特別入球手段に入球しなかった場合でも、その後に可変入球手段に入球した遊技球に対して、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。

【１１４７】

これにより、遊技者は、遊技球が契機入球手段に入球したことを確認した後段階であっても、可変入球手段へ遊技球を入球させようと積極的に遊技を行うことが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【１１４８】

例えば、上記手段Ｈ９によれば、可変入球手段の所定の開状態期間中に２つの遊技球が内部領域に入球し、先行する１つ目の遊技球（最初に特定領域を通過した遊技球）が第１ルート又は第２ルートの一方に流下し、後続の２つ目の遊技球（次に特定領域を通過した遊技球）が他方のルートに流下して、その後、第２ルートへ流下した遊技球が契機入球手段へ入球して可動体が作動する場合において、第１ルートへ流下した遊技球が可動体を通過する時点では、可動体が未だ作動せず、第１ルートへ流下した遊技球が特別入球手段へ入球しなかった場合でも、その後、可変入球手段の次の開状態期間中に内部領域へ入球した遊技球（次の次に特定領域を通過した遊技球）が第１ルートへ流下し、可動体の作用により、特別入球手段へ入球するチャンスが与えられる構成とすることも可能となる。

【１１４９】

従って、上記手段Ｈ９を、「前記特定領域を通過した遊技球が前記契機入球手段に入球した場合に、該遊技球が通過した開閉部材の開状態期間の次以降の開状態期間に開閉部材を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｈ１乃至Ｈ８のいずれかに記載の遊技機。」と換言してもよい。

【１１５０】

尚、上記手段Ｈ９に係る構成は、上記各手段に係る構成の下、契機入球手段に遊技球が入球した時点から可動体が作動開始するまでの時間や、作動開始後の可動体の作動期間等を調整することにより、同時期に複数の遊技球を可変入球手段へ入球させなくとも、容易に実現することができる。

【１１５１】

手段Ｈ１０．前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、遊技球が前記特別入球手段へ入球容易となるよう構成されていることを特徴とする手段Ｈ１乃至Ｈ９のいずれかに記載の遊技機。

【１１５２】

上記手段Ｈ１０によれば、可動体が所定の有利状態となれば、特別入球手段への入球期待度が高まるため、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。

【１１５３】

結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【１１５４】

手段Ｈ１１．前記特別遊技状態付与手段は、遊技者に付与される遊技価値が異なる複数種別の前記特別遊技状態を付与可能に構成され、

前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、付与する一の遊技価値を決定する種別決定手段を備え、

前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、前記複数種別の特別遊技状態のう

ちの所定の種別（例えば複数種別の特別遊技状態のうち遊技者にとって最も有利な種別）の前記特別遊技状態が前記種別決定手段によって決定されやすい構成となっていることを特徴とする手段Ｈ１乃至Ｈ１０のいずれかに記載の遊技機。

【１１５５】

上記手段Ｈ１１によれば、特別遊技状態の種別の決定が、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に基づき行われることとなる。

【１１５６】

また、可動体が所定の有利状態に制御されている場合には、複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別の特別遊技状態に決定されやすい構成となるため、特別遊技状態の付与（より遊技価値の高い種別の特別遊技状態の付与）等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。

【１１５７】

結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【１１５８】

尚、「遊技価値」には、例えば払出され得る賞球の数、特別遊技状態中に行われる特賞状態の回数（ラウンド数）、特別遊技状態後に付与される遊技モード（高確率モード等）などが含まれる。

【１１５９】

手段Ｈ１２．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合、前記可変入球手段（開閉部材）の開閉動作を所定回数実行可能な開閉制御手段とを備えていることを特徴とする手段Ｈ１乃至Ｈ１１のいずれかに記載の遊技機。

【１１６０】

尚、「前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の始動条件（開放契機）が成立した場合」には、例えば「前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段」を備えた構成の下、「前記始動入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記始動入球検知手段の入球検知に基づいて所定の始動抽選を行い、該始動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。

【１１６１】

手段Ｈ１３．前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の開放契機が成立した場合に、前記可変入球手段（開閉部材）を所定の態様で開放する開放遊技状態を実行可能な開閉制御手段とを備え、

前記可動体制御手段は、

少なくとも前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて前記可変入球手段に所定の開放を実行させている所定の前記開放遊技状態中に前記始動入球手段へ遊技球が入球し所定の条件を満たした場合に付与可能な利益として前記可動体に前記所定動作をさせる前記所定の有利状態とする制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｈ１乃至Ｈ１２のいずれかに記載の遊技機。

【１１６２】

上記手段Ｈ１３によれば、従来では開放契機等が得られない開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）においても、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、可動体が所定動作をする遊技者に有利な状態が発生し得る。

【１１６３】

従来、遊技者の中には、遊技球が始動入球手段へ入球した時点で、該始動入球に係る可変入球手段の開放タイミングでは、遊技球が特別入球手段へ入球できないことが分かると、開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）に無駄に遊技球が始動入球手段へ入球してしまわないように、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などもいる。

【１１６４】

これに対し、本手段によれば、始動入球手段へ遊技球が入球した後、そのような状況にあっても、遊技者は、可動体によるアシストを受けるべく、新たに始動入球手段へ遊技球が入球することを求めて、継続して遊技球を発射し続けるようになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【１１６５】

さらに、始動入球手段へ遊技球が入球するタイミングが開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）か否かによって、遊技者に付与される利益が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。

【１１６６】

結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【１１６７】

従来課題Ｉ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき開状態となる可変入球手段を備え、該可変入球手段の内部領域に入球した遊技球が、該内部領域内に設けられた特別入球手段（Ｖ入賞口）に入球した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態が発生するパチンコ機が知られている（例えば、特開平１１－１９７３１２号公報参照）。

【１１６８】

しかしながら、このようなパチンコ機においては、可変入球手段の内部領域へ遊技球を入球させるため、始動入球手段へ遊技球が入球した後も遊技球を遊技領域へ発射し続ける必要がある。かかる場合、従来では、既に可変入球手段は開放しているので、このタイミングで新たに始動入球手段へ遊技球が入球したとしても、開放契機等は得られず、賞球が付与されるだけであった。そのため、遊技者の興趣が低下するおそれがあり、さらなる興趣の向上が望まれていた。

【１１６９】

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

【１１７０】

手段Ｉ１．遊技球を発射する発射手段と、

発射された遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球可能な開状態と、前記遊技領域を流下する遊技球が内部領域へ入球不能な閉状態とに状態変化可能な開閉部材を有し、特定領域を通過した遊技球のみが前記内部領域に入球可能な可変入球手段と、

前記内部領域に入球した遊技球が入球（又は通過）可能な特別入球手段と、

前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を付与可能な特別遊技状態付与手段とを備えた遊技機であって、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球手段と、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の開放契機が成立した場合に、前記可変入球手段（開閉部材）を所定の態様で開放する開放遊技状態を実行可能な開閉制御手段と、

前記可変入球手段の内部領域において、少なくとも遊技者に有利な有利状態（特別状態）と、該有利状態よりも遊技者に有利でない非有利状態（通常状態）とに状態変化可能に設けられ、遊技球の挙動に変化を生じさせ得る（遊技球に作用し得る）可動体と、

少なくとも前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて前記可変入球手段に所定の開放を実行させている所定の前記開放遊技状態中に前記始動入球手段へ遊技球が入球し所定の条件を満たした場合に付与可能な利益として前記可動体に所定動作をさせる所定の前記有利状態とする制御を実行可能な可動体制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【１１７１】

尚、「前記始動入球手段への遊技球の入球に基づき、所定の開放契機が成立した場合」には、例えば「前記始動入球手段に入球した遊技球を検知可能な始動入球検知手段」を備

えた構成の下、「前記始動入球検知手段により遊技球が検知された場合」や、「前記始動入球検知手段の入球検知に基づいて所定の始動抽選を行い、該始動抽選により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合」などが含まれる。

【１１７２】

上記手段Ｉ１によれば、可変入球手段の内部領域に可動体を備えることにより、内部領域に入球した遊技球の挙動に変化を生じさせることができる。例えば可動体が所定の有利状態となることで、特別入球手段への入球期待度が高まるなど、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。

【１１７３】

加えて、本手段では、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて可変入球手段に所定の開放を実行させている所定の開放遊技状態中に新たに始動入球手段へ遊技球が入球し所定の条件を満たした場合に付与可能な利益として可動体に所定動作をさせる所定の有利状態とする制御を実行可能な構成となっている。

【１１７４】

これにより、従来では開放契機等が得られない開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）においても、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、可動体が所定動作をする遊技者に有利な状態が発生し得る。

【１１７５】

従来、遊技者の中には、遊技球が始動入球手段へ入球した時点で、該始動入球に係る可変入球手段の開放タイミングでは、遊技球が特別入球手段へ入球できないことが分かると、開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）に無駄に遊技球が始動入球手段へ入球してしまわないように、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などもいる。

【１１７６】

これに対し、本手段によれば、始動入球手段へ遊技球が入球した後、そのような状況にあっても、遊技者は、可動体によるアシストを受けるべく、新たに始動入球手段へ遊技球が入球することを求めて、継続して遊技球を発射し続けるようになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【１１７７】

さらに、始動入球手段へ遊技球が入球するタイミングが開放遊技状態中（可変入球手段の開放期間中）か否かによって、遊技者に付与される利益が異なるため、遊技の多様化を図ることができる。

【１１７８】

結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【１１７９】

手段Ｉ２．前記可動体制御手段は、前記所定の開放遊技状態の終了後の所定期間中に前記始動入球手段へ遊技球が入球し所定の条件を満たした場合に、前記可動体に前記所定動作をさせる前記所定の有利状態とする制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｉ１に記載の遊技機。

【１１８０】

従来、パチンコ機においては、可変入球手段が開状態となった時点（又は開状態となった可変入球手段の内部領域に遊技球が入球した時点）から所定時間内は、可変入球手段の内部領域に入球したが未だ排出されていない遊技球（残存球）が所定の検出スイッチにより検出されるのを待つための待機時間（残存球監視期間）として設定されている。

【１１８１】

しかしながら、従来は、この残存球監視期間中に、新たに遊技球が始動入球手段へ入球した場合には、賞球の払出し等は行われるものの、該入球に基づく抽選等が行われず、可変入球手段が開状態とならないように構成されている。

【１１８２】

これに対し、上記手段Ｉ２によれば、所定の開放遊技状態の終了後の所定期間（残存球

監視期間中）においても、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、可動体が所定動作をする遊技者に有利な状態が発生し得る。結果として、上記手段Ｉ１に係る作用効果をさらに高めることができる。

【１１８３】

手段Ｉ３．前記始動入球手段へ遊技球が入球してから、前記可変入球手段（開閉部材）の開放が開始されるまでの時間が複数通りに変化し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｉ１又はＩ２に記載の遊技機。

【１１８４】

仮に始動入球手段へ遊技球が入球してから、可変入球手段の開放が開始されるまでの時間が常に一定となっている場合には、遊技球が始動入球手段へ入球した時点で、該始動入球に係る可変入球手段の開放タイミングでは、遊技球が特別入球手段へ入球できないこと等が遊技者に容易に把握されてしまい、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などが現れるおそれがある。

【１１８５】

また、始動入球手段へ遊技球が入球してから、可変入球手段の開放が開始されるまでの時間が常に一定となっている場合には、可変入球手段の開放タイミングが遊技者に容易に把握されてしまい、そのタイミングに合わせて遊技球を発射するなどの行為が容易に行われるおそれがある。

【１１８６】

これに対し、上記手段Ｉ３によれば、可変入球手段の開放タイミングが変化し、可変入球手段が常に一定のタイミングで開放するといったことがなくなるため、可変入球手段に係る遊技演出の単調化を抑制することができる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。

【１１８７】

加えて、本手段によれば、可変入球手段の開放タイミングを遊技者に把握されにくくなる。これにより、可変入球手段の開放タイミングに合わせて遊技球を発射するなどの行為が行われるおそれを低減することができる。また、遊技者が継続して遊技球を発射し続けるようになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。

【１１８８】

手段Ｉ４．前記始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき変動表示を開始し、所定の開放抽選処理の抽選結果に基づく所定態様で停止表示を行う第１表示手段と、

前記第１表示手段に係る変動表示の時間が異なる複数通りの変動パターンを記憶する第１変動パターン記憶手段と、

前記始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき、前記第１変動パターン記憶手段に記憶された複数通りの変動パターンの中からいずれか１つを選出可能な第１変動パターン選出手段と、

前記第１変動パターン選出手段により選出された変動パターンに基づき、前記第１表示手段を制御する第１表示制御手段とを備え、

前記開閉制御手段は、

前記第１表示手段において停止表示がなされた後、前記可変入球手段（開閉部材）を開放する前記開放遊技状態を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｉ３に記載の遊技機。

【１１８９】

上記手段Ｉ４によれば、第１表示手段において変動表示が開始されてから停止表示がなされるまでの変動時間を可変とすることができる。これを利用して、始動入球手段へ遊技球が入球してから、可変入球手段の開放が開始されるまでの時間を可変とすることとができる。

【１１９０】

結果として、比較的簡単な処理で上記手段Ｉ３に係る構成を実現することができ、制御の簡素化を図ることができる。

【１１９１】
手段Ｉ５．前記所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に前記始動入球手段へ遊技球が入球することに基づいて所定の作動抽選処理を実行可能な抽選処理実行手段を備え、
少なくとも前記作動抽選処理により所定の抽選結果（当選結果）が得られた場合に、前記所定の条件が満たされ得る構成としたことを特徴とする手段Ｉ１乃至Ｉ４のいずれかに記載の遊技機。
【１１９２】
仮に所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に始動入球手段へ遊技球が入球した場合に毎回、可動体が動作する構成となっている場合には、遊技球が始動入球手段へ入球した時点で、該始動入球に係る可動体の動作タイミングでは、遊技球が特別入球手段へ入球できないこと等が遊技者に容易に把握されてしまい、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などが現れるおそれがある。
【１１９３】
上記手段Ｉ５によれば、所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に始動入球手段へ遊技球が入球した場合に毎回、可動体が動作することもなくなるため、可動体に関連する演出の単調化を抑制し、可動体が動作することに対する遊技者の期待感を高めることができる。結果として、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【１１９４】
手段Ｉ６．前記所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に前記始動入球手段へ遊技球が入球してから、前記可動体の前記所定動作が開始されるまでの時間（前記可動体が前記所定の有利状態となるまでの時間）が複数通りに変化し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｉ１乃至Ｉ３のいずれかに記載の遊技機。
【１１９５】
仮に所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に始動入球手段へ遊技球が入球してから、可動体の所定動作が開始されるまでの時間が常に一定となっている場合には、遊技球が始動入球手段へ入球した時点で、該始動入球に係る可動体の動作タイミングでは、遊技球が特別入球手段へ入球できないこと等が遊技者に容易に把握されてしまい、その時点で遊技球の発射を一旦止めてしまう遊技者などが現れるおそれがある。
【１１９６】
また、所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に始動入球手段へ遊技球が入球してから、可動体の所定動作が開始されるまでの時間が常に一定となっている場合には、可動体の動作タイミングが遊技者に容易に把握されてしまい、そのタイミングに合わせて遊技球を発射するなどの行為が容易に行われるおそれがある。
【１１９７】
これに対し、上記手段Ｉ６によれば、可動体の動作タイミングが変化し、可動体が常に一定のタイミングで動作を行うといったことがなくなるため、可動体を用いた遊技演出の単調化を抑制することができる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【１１９８】
加えて、本手段によれば、可動体の動作タイミングを遊技者に把握されにくくなる。これにより、可動体の動作タイミングに合わせて遊技球を発射するなどの行為が行われるおそれを低減することができる。また、遊技者が継続して遊技球を発射し続けるようになるため、遊技機の稼働率の低下を抑制することができる。
【１１９９】
手段Ｉ７．前記所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に前記始動入球手段へ遊技球が入球してから、前記可動体の前記所定動作が開始されるまでの時間を、前記所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に前記始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき、予め設定された複数の設定時間の中からいずれ

か１つを選出可能な設定時間選出手段を備えていることを特徴とする手段Ｉ６に記載の遊技機。
【１２００】
上記手段Ｉ７によれば、比較的簡単な処理で上記手段Ｉ６に係る構成を実現することができ、制御の簡素化を図ることができる。
【１２０１】
手段Ｉ８．前記所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に前記始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき変動表示を開始し、所定の作動抽選処理の抽選結果に基づく所定態様で停止表示を行う第２表示手段と、
前記第２表示手段に係る変動表示の時間が異なる複数通りの変動パターンを記憶する第２変動パターン記憶手段と、
前記所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に前記始動入球手段へ遊技球が入球することに基づき、前記第２変動パターン記憶手段に記憶された複数通りの変動パターンの中からいずれか１つを選出可能な第２変動パターン選出手段と、
前記第２変動パターン選出手段により選出された変動パターンに基づき、前記第２表示手段を制御する第２表示制御手段とを備え、
前記可動体制御手段は、
前記第２表示手段において停止表示がなされた後、前記可動体を前記所定の有利状態とする制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段Ｉ６に記載の遊技機。
【１２０２】
上記手段Ｉ８によれば、第２表示手段を備えることで、事前に可動体が所定の有利状態となる可能性があることを遊技者に対し認識させることができる。
【１２０３】
さらに、遊技者は、可動体が所定の有利状態になるかどうか分からない状態でドキドキしながら、有利状態となってくれといった期待感を持って、遊技球の挙動と共に、変動表示を注視することとなり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１２０４】
結果として、可動体に関連する遊技演出の注目度を高め、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【１２０５】
加えて、上記手段Ｉ８によれば、第２表示手段において変動表示が開始されてから停止表示がなされるまでの変動時間を可変とすることができる。これを利用して、所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に始動入球手段へ遊技球が入球してから、可動体の所定動作が開始されるまでの時間を可変とすることとができる。
【１２０６】
結果として、比較的簡単な処理で上記手段Ｉ６に係る構成を実現することができ、制御の簡素化を図ることができる。
【１２０７】
手段Ｉ９．前記所定の開放遊技状態（及び／又は、その終了後の所定期間）の終了以降に、前記特定領域を通過した遊技球に対し前記可動体が作用し得る構成となっていることを特徴とする手段Ｉ１乃至Ｉ８のいずれかに記載の遊技機。
【１２０８】
可動体の作用（アシスト）を受けて、より高確率に遊技球が特別入球手段へ入球可能に構成された遊技機においては、所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に遊技球が始動入球手段に入球した時点（作動アシスト抽選時）において、内部領域に遊技球が存在していない段階で遊技者の期待感が薄れ、興趣が低下するおそれがある。
【１２０９】
これに対し、上記手段Ｉ９によれば、所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に遊技球が始動入球手段に入球した時点において、内部領域に遊技球が存在していなくても、その後、所定のタイミングで開放した可変入球手段に入球した遊技球

に対して、より高確率で特別入球手段へ入球するチャンスが与えられることとなる。
【１２１０】
　これにより、遊技者は、所定の開放遊技状態中（及び／又は、その終了後の所定期間中）に遊技球が始動入球手段に入球したことを確認した後段階であっても、可変入球手段へ遊技球を入球させようと積極的に遊技を行うことが可能となる。結果として、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【１２１１】
　手段Ｉ１０．前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、遊技球が前記特別入球手段へ入球容易となるよう構成されていることを特徴とする手段Ｉ１乃至Ｉ９のいずれかに記載の遊技機。
【１２１２】
　上記手段Ｉ１０によれば、可動体が所定の有利状態となれば、特別入球手段への入球期待度が高まるため、特別遊技状態の付与等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【１２１３】
　結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１２１４】
　手段Ｉ１１．前記特別遊技状態付与手段は、遊技者に付与される遊技価値が異なる複数種別の前記特別遊技状態を付与可能に構成され、
　前記特別入球手段に遊技球が入球した場合に、付与する一の遊技価値を決定する種別決定手段を備え、
　前記可動体が前記所定の有利状態に制御されている場合には、前記可動体が前記所定の有利状態とならないように制御されている場合よりも、前記複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別（例えば複数種別の特別遊技状態のうち遊技者にとって最も有利な種別）の前記特別遊技状態が前記種別決定手段によって決定されやすい構成となっていることを特徴とする手段Ｉ１乃至Ｉ１０のいずれかに記載の遊技機。
【１２１５】
　上記手段Ｉ１１によれば、特別遊技状態の種別の決定が、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に基づき行われることとなる。
【１２１６】
　また、可動体が所定の有利状態に制御されている場合には、複数種別の特別遊技状態のうちの所定の種別の特別遊技状態に決定されやすい構成となるため、特別遊技状態の付与（より遊技価値の高い種別の特別遊技状態の付与）等に対する遊技者の期待感を高める遊技演出を行うことができる。
【１２１７】
　結果として、可変入球手段の内部領域における遊技球の挙動に遊技者がより注視するようになり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【１２１８】
　尚、「遊技価値」には、例えば払出され得る賞球の数、特別遊技状態中に行われる特賞状態の回数（ラウンド数）、特別遊技状態後に付与される遊技モード（高確率モード等）などが含まれる。
【１２１９】
　尚、上記手段Ａ１～手段Ａ１１のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段Ａ１～手段Ａ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｂ１～手段Ｂ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｃ１～手段Ｃ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｄ１～手段Ｄ１５のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｅ１～手段Ｅ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｆ１～手段Ｆ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｇ１～手段Ｇ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手

段Ｈ１～手段Ｈ１３のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段Ｉ１～手段Ｉ１１のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１２２０】

同様に、上記手段Ｂ１～手段Ｂ１３のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段Ａ１～手段Ａ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｂ１～手段Ｂ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｃ１～手段Ｃ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｄ１～手段Ｄ１５のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｅ１～手段Ｅ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｆ１～手段Ｆ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｇ１～手段Ｇ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｈ１～手段Ｈ１３のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段Ｉ１～手段Ｉ１１のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１２２１】

同様に、上記手段Ｃ１～手段Ｃ１２のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段Ａ１～手段Ａ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｂ１～手段Ｂ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｃ１～手段Ｃ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｄ１～手段Ｄ１５のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｅ１～手段Ｅ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｆ１～手段Ｆ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｇ１～手段Ｇ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｈ１～手段Ｈ１３のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段Ｉ１～手段Ｉ１１のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１２２２】

同様に、上記手段Ｄ１～手段Ｄ１５のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段Ａ１～手段Ａ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｂ１～手段Ｂ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｃ１～手段Ｃ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｄ１～手段Ｄ１５のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｅ１～手段Ｅ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｆ１～手段Ｆ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｇ１～手段Ｇ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｈ１～手段Ｈ１３のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段Ｉ１～手段Ｉ１１のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１２２３】

同様に、上記手段Ｅ１～手段Ｅ１２のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段Ａ１～手段Ａ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｂ１～手段Ｂ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｃ１～手段Ｃ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｄ１～手段Ｄ１５のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｅ１～手段Ｅ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｆ１～手段Ｆ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｇ１～手段Ｇ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｈ１～手段Ｈ１３のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段Ｉ１～手段Ｉ１１のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１２２４】

同様に、上記手段Ｆ１～手段Ｆ１１のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段Ａ１～手段Ａ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｂ１～手段Ｂ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｃ１～手段Ｃ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｄ１～手段Ｄ１５のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｅ１～手段Ｅ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｆ１～手段Ｆ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｇ１～手段Ｇ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上

記手段Ｈ１～手段Ｈ１３のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段Ｉ１～手段Ｉ１１のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１２２５】

同様に、上記手段Ｇ１～手段Ｇ１２のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段Ａ１～手段Ａ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｂ１～手段Ｂ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｃ１～手段Ｃ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｄ１～手段Ｄ１５のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｅ１～手段Ｅ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｆ１～手段Ｆ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｇ１～手段Ｇ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｈ１～手段Ｈ１３のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段Ｉ１～手段Ｉ１１のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１２２６】

同様に、上記手段Ｈ１～手段Ｈ１３のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段Ａ１～手段Ａ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｂ１～手段Ｂ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｃ１～手段Ｃ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｄ１～手段Ｄ１５のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｅ１～手段Ｅ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｆ１～手段Ｆ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｇ１～手段Ｇ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｈ１～手段Ｈ１３のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段Ｉ１～手段Ｉ１１のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１２２７】

同様に、上記手段Ｉ１～手段Ｉ１１のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段Ａ１～手段Ａ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｂ１～手段Ｂ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｃ１～手段Ｃ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｄ１～手段Ｄ１５のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｅ１～手段Ｅ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｆ１～手段Ｆ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｇ１～手段Ｇ１２のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段Ｈ１～手段Ｈ１３のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段Ｉ１～手段Ｉ１１のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【１２２８】

以下に、上記各手段が適用される各種遊技機の基本構成を示す。

【１２２９】

（イ）上記各手段における前記遊技機は弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル）と、該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射モータ等）と、該発射された遊技球が案内される遊技領域と、前記遊技領域内に配置された各入球手段（一般入賞口、可変入賞装置、作動口等）とを備えた弾球遊技機」が挙げられる。

【１２３０】

（ロ）上記各手段における前記遊技機は略鉛直方向に延びる遊技領域を備えた弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル）と、該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射モータ等）と、該発射された遊技球が案内され、略鉛直方向に沿って延びる所定の遊技領域（例えば遊技領域は遊技盤面等により構成される）と、前記遊技領域内に配置された各入球手段（一般入賞口、可変入賞装置、作動口等）とを備え、前記遊技領域を流下する遊技球の挙動を視認可能に構成されてなる弾球遊技機」が挙げられる。

【１２３１】

（ハ）上記各手段における前記遊技機、又は、上記各弾球遊技機は、パチンコ機又はパチンコ機に準ずる遊技機であること。

【１２３２】

〔第２実施形態〕

以下、第２実施形態に係るパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０について図面を参照して詳しく説明する。但し、上述した第１実施形態と重複する部分（同一の構成要素や同一の処理内容等）については、同一の部材名称、同一の符号を用いて説明する。尚、本発明に係る遊技機（第２実施形態に係るパチンコ機１０）は、本発明の「回転手段」としての「回転体」を備えている。

【１２３３】

図５０はパチンコ機１０の正面図であり、図５１は斜視図であり、図５２は内枠１２及び前面枠セット１４を開放した状態を示す斜視図である。図５３は内枠１２及び遊技盤３０等の構成を示す正面図である。図５４はパチンコ機１０の背面図であり、図５５は内枠１２及び裏パックユニット２０３等を開放した状態を示す斜視図である。但し、図５２では便宜上、遊技盤３０面上に配設される経路変更手段としての釘や各種役物、前面枠セット１４に取付けられるガラスユニット１３７等を省略して示している。

【１２３４】

図５２等に示すように、パチンコ機１０は、該パチンコ機１０の外郭を構成する外枠１１を備えており、この外枠１１の一側部に内枠１２が開閉可能に支持されている。

【１２３５】

外枠１１は、図５５等に示すように、上辺枠構成部１１ａ及び下辺枠構成部１１ｂが木製の板材により構成され、左辺枠構成部１１ｃ及び右辺枠構成部１１ｄがアルミニウム合金製の押出成形材により構成され、これら各枠構成部１１ａ～１１ｄがネジ等の離脱可能な締結具により全体として矩形枠状に組み付けられている。

【１２３６】

左辺枠構成部１１ｃの上下端部には、それぞれ上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２が取着されている（図５０参照）。該上ヒンジ８１及び下ヒンジ８２にて、内枠１２の上下部が回動可能に支持されており、これにより内枠１２が開閉可能となる。そして、外枠１１の内側に形成される空間部に内枠１２等が収容される。

【１２３７】

また、右辺枠構成部１１ｄには、その幅方向後端部近傍から外枠１１内側へ向け突出した延出壁部８３が形成されている。延出壁部８３は、内枠１２の右側部背面側に設けられる施錠装置６００（図５４参照）に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆っている（図５４参照）。加えて、図５２に示すように、延出壁部８３の前面側には、施錠装置６００の係止部材が係止される上下一対の受部８４，８５が設けられている。また、下側の受部８５には、後述する内枠開放検知スイッチ９２に当接する押圧部８６が、外枠１１内側に向けて突設されている。

【１２３８】

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

【１２３９】

図５２に示すように、内枠１２の開閉軸線は、パチンコ機１０の正面からみて左側において上下に沿って設定されており、この開閉軸線を軸心として内枠１２が前方側に開放できるようになっている。内枠１２は、外形が矩形状をなす樹脂ベース３８を主体に構成されており、該樹脂ベース３８の中央部には略楕円形状の窓孔３９が形成されている。

【１２４０】

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

【１２４１】
前面枠セット１４は、内枠１２と同様に外形が矩形状をなし、閉鎖状態においては内枠１２の前面側ほぼ全域を覆う。前面枠セット１４の中央部には略楕円形状の窓部１０１が形成されている。これにより、前面枠セット１４の窓部１０１及び内枠１２の窓孔３９を介して、内枠１２の後面に装着される遊技盤３０（遊技領域）を外部から視認可能となる。遊技盤３０の詳細な構成については後述する。
【１２４２】
図５０に示すように、前面枠セット１４の前面側には、その下部中央において球受皿としての下皿１５が設けられており、排出口１６より排出された遊技球が下皿１５内に貯留可能になっている。また、下皿１５の手前側には、下皿１５内から遊技球を排出するための球抜きレバー２５が設けられている。
【１２４３】
加えて、下皿１５の左部には、遊技者が操作可能な操作手段としての演出ボタン１２５が設けられている。演出ボタン１２５は、遊技者が押圧操作（下方に向かって押す操作）可能に構成されている。また、下皿１５の内部には、演出ボタン１２５の押圧操作を検出するための操作検出手段としての操作検出スイッチ（図示略）が設けられている。そして、演出ボタン１２５が押圧操作された場合には、前記操作検出スイッチから後述するサブ制御装置２６２へ操作検出信号が出力される。これにより、遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作することで、後述するように演出表示装置４２等において所定の演出が行われたり、演出内容が変更されたりする。
【１２４４】
下皿１５の右方には、手前側に突出した遊技球発射ハンドル（以下、単に「ハンドル」という。）１８が設けられている。尚、遊技者が操作可能な操作手段としてのハンドル１８は、例えば前面枠セット１４に固定された基部、該基部に対して回動可能に組付けられた第１の操作部としての回転操作部、該回転操作部の操作量を検出する操作量検出手段としての可変抵抗器、遊技球を遊技領域へ発射させる否かを選択可能な第２の操作部としての発射停止スイッチなどを備えている。
【１２４５】
下皿１５の上方には上皿１９が設けられている。上皿１９は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する発射手段としての遊技球発射装置（以下、単に「発射装置」という。）６０の方へ案内する球受皿である。尚、上皿１９が遊技球で満杯になった状態では、払出される遊技球は、後述する下皿連通路７１及び排出口１６を介して、下皿１５へと案内される。
【１２４６】
上皿１９には、遊技者が操作可能な操作手段として球貸しボタン１２１と返却ボタン１２２とが設けられている。これにより、遊技ホール等において、パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード等を投入した状態で球貸しボタン１２１が操作されると、その操作に応じて貸出球が上皿１９に供給される。尚、遊技ホールで使用される遊技球には、その所有を明確にするため、該遊技ホールを特定可能な所定の情報が刻印等により記載されており、他の遊技ホールから持ち込んだ遊技球を使用する不正行為等を防止している。また、返却ボタン１２２は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。但し、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では球貸しボタン１２１及び返却ボタン１２２は不要である。
【１２４７】
さらに、上皿１９には、遊技者が操作可能な操作手段として球抜きボタン１２３が設けられている。球抜きボタン１２３が押圧操作されることで、上皿１９の球案内路の下流側に設けられ、下皿１５に連通する連通孔（図示略）が開口し、上皿１９に貯留されていた遊技球が下皿１５へと案内される（落下する）。つまり、遊技者は、球抜きボタン１２３を操作することで、上皿１９にある遊技球をいつでも下皿１５に移すことができる。

【１２４８】
　また、前面枠セット１４の前面にはその周囲に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、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、点滅といった発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部１０１の周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した枠ランプ１０２が設けられている。また、該枠ランプ１０２の両側部には、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０４が設けられている。尚、枠ランプ１０２のうち各エラー表示ランプ１０４の上方部位には、前面枠セット１４の背面に設けられるスピーカＳＰ（図５２参照）に対応して細かな透孔が多数形成されている。
【１２４９】
　前面枠セット１４の背面側にはガラスユニット１３７が取付けられている。ガラスユニット１３７は、従来の前後一対の矩形状の板ガラスが前後対をなして別々に取着されるものではなく、全体として丸形をなし、アッセンブリ化された上で取付けられている。
【１２５０】
　また、図５２に示すように、前面枠セット１４の背面側には、窓部１０１の下方において、球通路ユニット７０が設けられている。球通路ユニット７０は、後述する払出機構部３５２から下皿１５の排出口１６へ繋がる下皿連通路７１と、払出機構部３５２から上皿１９へ繋がる上皿連通路７３と備えている。
【１２５１】
　加えて、球通路ユニット７０には、下皿連通路７１内に位置する遊技球を検知する満杯検知スイッチ（図示略）が設けられている。該満杯検知スイッチの存在により、下皿１５が遊技球で満杯になっていること（下皿１５が遊技球で満杯となり、下皿連通路７１において遊技球が滞留していること）を把握することができる。
【１２５２】
　次に、内枠１２について図５３を参照して説明する。内枠１２（樹脂ベース３８）の前面下部、すなわち窓孔３９（遊技盤３０）の下方位置には、発射装置６０及び該発射装置６０より発射された直後の遊技球を案内する発射レール６１が取付けられている。本実施形態では、発射装置６０として、可動部材としてのプランジャを有したソレノイド式発射装置を採用している。
【１２５３】
　尚、本実施形態では、上記満杯検知スイッチによって所定時間継続して遊技球が検知されることに基づき、発射装置６０の打出しを禁止するといった制御が行われる。一方、下皿連通路７１における遊技球の滞留が解消され、上記満杯検知スイッチにより遊技球が検知されなくなると（所定時間継続して検知されなくなると）発射装置６０の打出しが許容される。
【１２５４】
　発射装置６０の上方には、球送り装置６３が設けられている。球送り装置６３は、ソレノイド等の駆動手段により、上皿１９から案内される遊技球を１球ずつ発射装置６０の発射位置へと案内する。
【１２５５】
　また、図５２及び図５３中の符号６７は、後述する払出機構部３５２により払出された遊技球を内枠１２の前方に案内するための払出通路であり、上皿連通路７３（上皿１９）に通じる通路と、下皿連通路７１（下皿１５）に通じる通路とに分かれている。
【１２５６】
　さらに、払出通路６７の下方にはシャッタ６８が設けられており、前面枠セット１４を開放した状態では、バネ等の付勢力によりシャッタ６８が前方に突出して払出通路６７の出口をほぼ閉鎖するようになっている。
【１２５７】
　一方、前面枠セット１４を閉じた状態では、下皿連通路７１及び上皿連通路７３の入口側後端部によってシャッタ６８が押し開けられるようになっている。そして、前面枠セッ

ト１４の閉状態においては、下皿連通路７１及び上皿連通路７３の各入口部と払出通路６７とが所定距離だけ離間した状態で隣接し、両者間の隙間を遊技球が通過可能となっている。

【１２５８】

また、下皿連通路７１の入口部と上皿連通路７３の入口部とが隣接して設けられていることにより、上皿１９及び上皿連通路７３が遊技球で満杯となると、払出される遊技球が下皿連通路７１側に流れ（下皿連通路７１の入口側に溢れ）、下皿連通路７１を通って下皿１５に払出されることとなる。

【１２５９】

上述した通り、内枠１２（樹脂ベース３８）には、窓孔３９の後側において遊技盤３０が装着されている。遊技盤３０は、その周縁部が内枠１２（樹脂ベース３８）の裏側に当接した状態で取着されている。従って、遊技領域となる遊技盤３０の前面部の略中央部分が樹脂ベース３８の窓孔３９を通じて内枠１２の前面側に露出した状態となっている。

【１２６０】

ここで、遊技盤３０の構成について図５３を参照して説明する。尚、本実施形態における遊技盤３０は、例えばポリカーボネートやアクリル樹脂、ＡＢＳ樹脂等の光透過性（透光性）を有する樹脂材料によって平板状に形成された透光性部材である透明板をベース（遊技盤本体）として構成されている。ここで「透明」とは、遊技盤３０の後方領域に存在する物体を完全に透過した状態で視認し得ることのみを意味するものではなく、少なくとも一部の光を透過し物体の存在が分かる程度のいわゆる半透明の状態をも含むものであってもよい。

【１２６１】

かかる構成により、遊技者は、遊技盤３０の後方領域に配置されたランプや表示装置などの各種物体を、該遊技盤３０を通して、遊技盤３０の前方から視認可能となる。例えば本実施形態では、図５３に示すように、遊技領域のうちの所定領域の後方位置において、発光手段として複数のＬＥＤを実装したＬＥＤ基板４８Ａ，４８Ｂ，４８Ｃが配置されており、遊技者は、該ＬＥＤから発せられる光を、遊技盤３０を通して、遊技盤３０の前方から視認可能となる。尚、ＬＥＤ基板４８Ａ等は、各種遊技演出に対応して所定の発光態様で点灯・点滅制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。

【１２６２】

また、遊技盤３０には、帯状の金属板により形成された内レール構成部５１及び外レール構成部５２とからなり、発射装置６０から発射された遊技球を遊技盤３０上部へ案内する案内手段としてのレール５０が取付けられている。これにより、ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は発射レール６１及びレール５０を通じて、遊技盤３０とガラスユニット１３７との間に形成される遊技領域内に案内される。

【１２６３】

内レール構成部５１の先端部分（図５３の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、レール５０から遊技領域へと案内された遊技球が再度レール５０内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、外レール構成部５２の略先端部（図５３の右上部）には、返しゴム５４が取着されている。これにより、所定以上の勢いで発射された遊技球は、移動規制手段としての返しゴム５４に当たって遊技盤３０の略中央部側へ戻されることとなる。

【１２６４】

本実施形態では、外レール構成部５２が遊技盤３０の右上部で途絶え、内レール構成部５１が遊技盤３０の右下部で途絶えている。このため、遊技領域は、レール５０及び樹脂ベース３８の窓孔３９の内周面により画定される。但し、発射装置６０にて打出された遊技球が、戻り規制手段としての戻り球防止部材５３を通過するまでは、レール５０を逆流する場合があるため、内外レール構成部５１，５２の並行部分は遊技領域から除かれる。

【１２６５】

また、内枠１２に設けられた発射レール６１とレール５０（外レール構成部５２）との

間には所定間隔の隙間があり、球通路ユニット７０には、前記隙間より落下した遊技球を下皿１５へと案内するファール球通路７２が形成されている。これにより、仮に、発射装置６０から発射された遊技球が戻り球防止部材５３まで至らずファール球としてレール５０を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路７２を介して下皿１５に排出される。

【１２６６】

遊技盤３０には、一般入賞口（一般入賞部）３１、可変入賞装置（大入賞口）３２、上始動入賞口３３ＹＡ、下始動入賞口３３ＹＢ、スルーゲート３４、可変表示装置ユニット３５、第１特別表示装置４３Ｌ及び第２特別表示装置４３Ｒ等が上記透明板に貫通形成された取付孔に対し嵌め込まれるようにして配設されている。

【１２６７】

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

【１２６８】

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

【１２６９】

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

【１２７０】

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

【１２７１】

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

【１２７２】
尚、本実施形態では、可変表示装置ユニット３５の左側方領域及び右側方領域にそれぞれ風車５７が設けられた構成となっているが、これに限らず、左風車５７又は右風車５７の一方のみ備えた構成としてもよい。また、本実施形態のように、遊技盤３０が透明板をベースに構成されている場合には、装飾円板部など風車５７の少なくとも一部を透光性樹脂材料等によって透光部として構成してもよい。風車５７と遊技球との相対位置関係は、風車５７の少なくとも一部と遊技球の少なくとも一部とが重ならない非近接状態である第１位置関係と、風車５７の少なくとも一部と遊技球の少なくとも一部とが重なる近接状態である第２位置関係とに変化する。そのため、透光部を備えた場合、遊技球が風車５７を通過していない第１位置関係では、遊技盤３０を透過した光が風車５７の透光部を介して遊技者に視認可能されることとなる。一方、遊技球が風車５７を通過している第２位置関係では、風車５７の透光部と重なる遊技球の一部によって、遊技盤３０を透過した光の一部が遮られると共に、透光部を通して遊技球の一部に対し前方から外光等の光が照射されることとなる。
【１２７３】
また、遊技盤３０には、一般入賞口３１等の各種入賞口（入球手段）に対応して、該各種入賞口へ入賞した遊技球を検出する検出手段としての入賞検出スイッチが設けられている。具体的には、図５３に示すように、一般入賞口３１に対応する位置には一般入賞スイッチ２２１が設けられ、可変入賞装置３２にはカウントスイッチ２２３が設けられている。また、上始動入賞口３３ＹＡには第１始動入賞スイッチ２２４Ａが設けられ、下始動入賞口３３ＹＢには第２始動入賞スイッチ２２４Ｂが設けられている。さらに、スルーゲート３４に対応する位置にはスルーゲートスイッチ２２５が設けられている。
【１２７４】
周知の通り一般入賞口３１、可変入賞装置３２、上始動入賞口３３ＹＡ、下始動入賞口３３ＹＢなどの各種入賞口に遊技球が入賞（入球）すると、各種検出スイッチにより検出され、上皿１９（又は下皿１５）へ所定数の賞球が払い出される。例えば、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞があった場合には３個、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞があった場合には１個、一般入賞口３１への入賞があった場合には１０個、可変入賞装置３２への入賞があった場合には１５個の遊技球が上皿１９（下皿１５）に払出される。ここで、上始動入賞口３３ＹＡが第１始動入球手段を構成し、下始動入賞口３３ＹＢが第２始動入球手段を構成し、可変入賞装置３２が特定入球手段を構成してもよい。また、上始動入賞口３３ＹＡなどの所定の入賞口に遊技球が入賞する状態を有利状態としてもよい。例えば上始動入賞口３３ＹＡへ遊技球が入賞し３個の賞球が払い出される状態を第１の有利状態とし、一般入賞口３１へ遊技球が入賞し１０個の賞球が払い出される状態を第２の有利状態としてもよい。その他に、遊技盤３０にはアウト口３６が設けられており、一般入賞口３１等の各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、このアウト口３６を通って遊技領域外へと排出される。
【１２７５】
可変入賞装置３２は、遊技球が入賞可能な大入賞口（符号略）と、該大入賞口を開閉する開閉部材として矩形平板状の開閉板（大入賞口開閉部材）３２ａと、該開閉板３２ａを開閉駆動する大入賞口用ソレノイド（図示略）とを備えている。
【１２７６】
可変入賞装置３２は、所定条件が成立していない通常時には、遊技球が大入賞口へ入賞不能な閉状態となっている一方、後述する大当たりや小当たりが発生した場合など、所定条件が成立した場合には、大入賞口用ソレノイドを励磁することにより、開閉板３２ａがその下辺を回動軸として前方へ傾倒し、遊技球が大入賞口へ入賞可能な開状態となる。
【１２７７】
上始動入賞口３３ＹＡは、遊技球が常時入賞可能となっている。これに対し、下始動入賞口３３ＹＢには、開閉式の入賞補助装置として開閉役物３７Ｙが設けられている。
【１２７８】

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

【１２７９】

上述したように、上始動入賞口３３ＹＡや下始動入賞口３３ＹＢには、それぞれ入賞した遊技球を検出する検出手段としての第１始動入賞スイッチ２２４Ａや第２始動入賞スイッチ２２４Ｂが設けられている。そして、該始動入賞スイッチ２２４Ａ，２２４Ｂにて遊技球が検出された場合に、大当たり状態等を発生させるか否かの当否抽選が行われるとともに、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒや後述する演出表示装置４２において変動表示や所定の演出が行われる構成となっている。ここで、当否抽選にて当選した場合には、大当たり状態等が付与される。

【１２８０】

以下、本実施形態における大当たり種別について詳しく説明する。図８６に示すように、本実施形態では、大当たり種別として、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＡ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」、「４Ｒ通常大当たりＡ」、「４Ｒ通常大当たりＢ」及び「ＪＵＢ（Ｊｕｍｐ　Ｕｐ　Ｂｏｎｕｓ）大当たり」がある。

【１２８１】

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

【１２８２】

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

【１２８３】

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

【１２８４】

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

【１２８５】

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

【１２８６】

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

【１２８７】

「１６Ｒ通常大当たりＡ」の大当たり状態においては、「長開放」を１回の特賞状態と

して、これが８回（８ラウンド）繰り返し行われた後、さらに「短開放」を１回の特賞状態として、これが８回（８ラウンド）繰り返し行われる。

【１２８８】

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

【１２８９】

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

【１２９０】

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

【１２９１】

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

【１２９２】

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

【１２９３】

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

【１２９４】

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

【１２９５】

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

【１２９６】

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

【１２９７】
本実施形態では、「１６Ｒ確変大当たりＡ」及び「４Ｒ確変大当たりＡ」の終了後には、次回の大当たり状態が発生するまでの間、「高サポートモード」が付与される。該「高サポートモード」を以下、「次回まで・高サポートモード」という。
【１２９８】
「１６Ｒ確変大当たりＢ」及び「４Ｒ確変大当たりＢ」の終了後には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて「２０回」、「３０回」、「４０回」又は「５０回」の変動表示が行なわれる間、「高サポートモード」が付与される。該「高サポートモード」を以下、それぞれ「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」という。
【１２９９】
「１６Ｒ通常大当たりＡ」及び「４Ｒ通常大当たりＡ」の終了後には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて「３０回」の変動表示が行なわれる間、「高サポートモード」が付与される。該「高サポートモード」を以下、「３０回・高サポートモードＳ」という。
【１３００】
「１６Ｒ通常大当たりＢ」及び「４Ｒ通常大当たりＢ」の終了後には、「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される。
【１３０１】
「ＪＵＢ大当たり」の終了後には、「次回まで・高サポートモード」が付与される。
【１３０２】
本実施形態では、上記各種モードが組み合わさることで、様々な遊技状態が発生することとなる。
【１３０３】
例えば「高確率モード」と「高サポートモード」が付与された状態となれば、いわゆる「確変状態（確率変動状態）」となる。
【１３０４】
「低確率モード」と「低サポートモード」とが付与された状態となれば、いわゆる「通常状態」となる。
【１３０５】
「低確率モード」と「高サポートモード」が付与された状態となれば、いわゆる「時短状態（時間短縮状態）」となる。
【１３０６】
「高確率モード」と「低サポートモード」とが付与された状態となれば、いわゆる「潜確状態（潜伏確変状態）」となる。つまり、「潜確状態」となると、単に大当たり確率が高められるだけで、表面上は「通常状態」の場合と何ら変わりのない状態となるため、「高確率モード」が付与されている状態を遊技者が認識しにくい状態となる。
【１３０７】
また、本実施形態では、上記各種「大当たり」とは別に、上記当否抽選にて所定の結果が得られた場合に「小当たり」が発生する構成となっている。小当たり状態においては、「短開放」を１回の特賞状態として、これが５回（５ラウンド）繰り返し行われる。但し、小当たり状態終了後に付与される抽選モード及び入賞サポートモードは、小当たり状態発生前の元のモードである。例えば、小当たり状態発生前の抽選モードが「高確率モード」であれば、小当たり状態終了後にも「高確率モード」が維持される。
【１３０８】
尚、詳しくは後述するが、本実施形態では、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡに入賞した場合と、下始動入賞口３３ＹＢに入賞した場合とで、当否抽選にて当選した場合に付与される大当たり種別の振分けが異なるようになっている。上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大

当たりＡ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」及び「４Ｒ通常大当たりＢ」のいずれかに振分けられ、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ通常大当たりＡ」及び「ＪＵＢ大当たり」のいずれかに振分けられることとなる。また、「小当たり」に関しても、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞を契機とする当否抽選に当選した場合のみ発生する構成となっている。

【１３０９】

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

【１３１０】

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

【１３１１】

また、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて変動表示が行われた後、該変動表示が停止したときの表示態様により、大当たり抽選に当選したか否か等が確定的に表示される。例えば、上始動入賞口３３ＹＡに遊技球が入賞すると、対応する第１特別表示装置４３Ｌにて高速で変動表示がなされ、所定時間が経過すると、いずれかの表示態様を停止表示（例えば数秒間停止）する。そして、大当たり抽選に当選した場合には、各種大当たりに対応する数値等（図８６参照）が変動停止時に表示され、大当たり状態が発生する。

【１３１２】

図８６に示すように、例えば「１６Ｒ確変大当たりＡ」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「９－」が停止表示され、「５０回・高サポートモード」付きの「１６Ｒ確変大当たりＢ」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「８４」が停止表示される。また、「ＪＵＢ大当たり」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「１．－」が停止表示され、「小当たり」に当選した場合には、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて「１－」が停止表示される。ここで、「ＪＵＢ大当たり」に係る停止態様「１．－」と、「小当たり」に係る停止態様「１－」のように、「ＪＵＢ大当たり」の演出効果を高める上では、両者の停止態様が紛らわしい構成となっていることが好ましい。

【１３１３】

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

【１３１４】

尚、１つの当たり種別を示す第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの停止態様が複数存在している場合においても、「ＪＵＢ大当たり」に係る複数の停止態様と、「小当たり」に係る複数の停止態様とが紛らわしい構成となっていることが好ましい。例えば、「ＪＵＢ大当たり」に係る複数の停止態様として「－１．」，「－２」，「－３．」，「－４」，・・・のいずれかが停止表示され、「小当たり」に係る複数の停止態様として「－１」，「－２．」，「－３」，「－４．」，・・・のいずれかが停止表示される構成してもよい。かかる構成では、所定の表示用セグメント（ここでは「．」）が点灯した特定記

号（ここでは「１」，「２」，「３」，・・・）と、点灯していない特定記号のペアのうちの一方が「ＪＵＢ大当たり」に係る複数の停止態様に含まれ、他方が「小当たり」に係る複数の停止態様に含まれると共に、それらが交互に入れ違いになった構成となっている。

【１３１５】

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

【１３１６】

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

【１３１７】

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

【１３１８】

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

【１３１９】

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

【１３２０】

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

【１３２１】

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

【１３２２】

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

【１３２３】

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

【１３２４】

演出表示装置４２には、図９２に示すように、例えば上、中及び下の３つの図柄表示領域が設けられ、各図柄表示領域において複数種類の図柄（数字）が順次表示され（変動表示され）、その後、図柄表示領域毎に順番に（例えば、上図柄表示領域→下図柄表示領域→中図柄表示領域の順に）図柄が停止表示されるようになっている。例えば、主制御装置２６１にて上記各種「確変大当たり」又は各種「通常大当たり」が確定すると、第１又は第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて大当たりに対応する表示がなされるとともに、演出表示装置４２にて図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示され（例えば、上図柄表示領域、中図柄表示領域、及び下図柄表示領域にて停止表示される図柄が同一となり）、大当たり状態が開始される。なお、「ＪＵＢ大当たり」又は「小当たり」の場合、後述するように演出表示装置４２にて停止表示される図柄の組合わせは、大当たりに対応するものではない。

【１３２５】

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

【１３２６】

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

【１３２７】

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

【１３２８】
勿論、「ＪＵＢ大当たり」となる場合と、「小当たり」となる場合とで、上・中・下図柄表示領域に停止表示される特定の数字の組合わせが異なる構成としてもよい。また、「ＪＵＢ大当たり」又は「小当たり」となる場合に、予め定められた特定の数字の組合わせではなく、表面上、外れ時と同様に、ランダムな外れの組合わせで停止表示されるようにしてもよい。
【１３２９】
また、演出表示装置４２では、上記保留ランプ４６ａ，４６ｂに対応して、特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒにおける変動表示の保留数が表示される構成となっている（図９２等参照）。
【１３３０】
尚、本実施形態では、前面枠セット１４を閉鎖した際、該前面枠セット１４によって特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒ及び保留ランプ４６ａ，４６ｂが覆われた状態となり、遊技者によって視認不能な状態となる。従って、遊技者は、専ら演出表示装置４２の表示内容（図柄表示や保留表示等）によって遊技状態や抽選結果等を把握することとなる。
【１３３１】
勿論、特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒ及び保留ランプ４６Ｌ，４６Ｒの構成は、このような構成に限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。例えば、特別表示装置４３Ｌ，４３Ｒ等が視認可能な構成となっていてもよい。但し、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒは、上記のように遊技領域の下隅といった遊技者の目につきにくい目立たない場所に設けられるとともに、その表示部の大きさも小さく、判別用の文字が停止表示される時間も比較的短い。従って、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒから目を離さず、注意深く観察していなければ、付与さえる遊技状態を把握することは実質的に不可能である。
【１３３２】
変動特定ランプ４０は、発光色が青色のＬＥＤ及び発光色が赤色のＬＥＤを備えており、演出表示装置４２において、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示が行われている場合には青色に発光し、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする変動表示が行われている場合には赤色に発光する。
【１３３３】
次に可変表示装置ユニット３５の構成について詳しく説明する。本実施形態では、図５６，５７に示すように、センターフレーム４７が遊技盤３０の前面側に固定され、フレームカバー２１３が遊技盤３０の裏面に固定されることによって、可変表示装置ユニット３５として一体化される構成となっている。
【１３３４】
フレームカバー２１３には、その中央部に矩形状の開口部２１３ａ（図５５参照）が形成されており、その背面側に液晶表示装置たる演出表示装置４２が着脱自在に取付けられている。演出表示装置４２の液晶表示部４２ａは、発光手段としてのバックライトの前面側に、各種透光性部材が積層されてなる液晶パネルが配設された公知のものである。
【１３３５】
センターフレーム４７は、その中央に略円形状の開口部７５１が形成された枠体形状をなし、該開口部７５１を介して演出表示装置４２の液晶表示部４２ａが視認可能となる。
【１３３６】
尚、センターフレーム４７は、単一部材から構成されているわけではなく、例えばベース部材に対し、メッキ等の施された各種装飾部材や、ＬＥＤ等の光を透過する透明樹脂製のレンズ部材などが組付けられてなる。
【１３３７】
センターフレーム４７の下辺部４７ｂの上面には、左右方向に沿ってステージ部７７０が設けられている。ステージ部７７０には、左右方向に沿って緩やかな起伏が形成されている。
【１３３８】

ステージ部７７０の後壁部７７２の中央部には、前方に向け開口し、遊技球が落下可能な落下孔７７４が形成されている。また、ステージ部７７０の中央部の下方（内部）には、前記落下孔７７４に通じる連通路７７５が設けられている。連通路７７５の他方側は、センターフレーム４７の下辺部４７ｂの前側に開口し、落下孔７７４へ落下した遊技球を遊技盤３０面上へ排出するための排出口７７６となっている。なお、センターフレーム４７が遊技盤３０に配設された状態では、図５３に示すように、排出口７７６は上始動入賞口３３ＹＡの上方に位置する。

【１３３９】

ステージ部７７０の中央部には、落下孔７７４の前方位置において、奥側へ緩やかに下り傾斜となった誘導溝７７８が形成されている。これにより、ステージ部７７０から落下孔７７４へ遊技球が落下可能な構成となっている。

【１３４０】

センターフレーム４７の左辺部４７ｃには、その内部に、遊技球を通過させる球通路（ワープ流路）７６４が形成されている。球通路７６４の入口部７６４ａは、センターフレーム４７の左辺部４７ｃの上下方向略中央部に開口している一方、出口部７６４ｂは、センターフレーム４７の下辺部４７ｂの上面（ステージ部７７０）に向け開口している。この球通路７６４により、遊技盤３０面上を流下する遊技球をセンターフレーム４７内のステージ部７７０上へ案内することができる。

【１３４１】

ステージ部７７０上に案内された遊技球は、ステージ部７７０上を転動した後、前方から遊技盤３０面上に転落したり、上述した落下孔７７４へ落下したりする。このうち、落下孔７７４へ落下した遊技球は、連通路７７５を介して遊技盤３０面上へ案内される。排出口７７６から排出された遊技球は比較的高い確率で上始動入賞口３３ＹＡに入球する。

【１３４２】

また、可変表示装置ユニット３５には、センターフレーム４７とフレームカバー２１３との間において、上部演出役物ユニット７６１及び下部演出役物ユニット７６２が配設されている。

【１３４３】

具体的に、上部演出役物ユニット７６１は、センターフレーム４７の上辺部４７ａ裏側に配設されており、通常時（図５６参照）には、上辺部４７ａ等によって、そのほぼ全体が覆われ、一部のみが遊技者に視認可能な状態となっている。

【１３４４】

また、下部演出役物ユニット７６２は、センターフレーム４７の下辺部４７ｂ裏側に配設されており、通常時（図５６参照）には、下辺部４７ｂ等によって、そのほぼ全体が覆われ、一部のみが遊技者に視認可能な状態となっている。

【１３４５】

ここで、上部演出役物ユニット７６１及び下部演出役物ユニット７６２の構成について詳しく説明する。まず上部演出役物ユニット７６１について図面を参照して詳しく説明する。

【１３４６】

図５６～図５８に示すように、上部演出役物ユニット７６１は、センターフレーム４７の上辺部４７ａの裏側に設けられている。

【１３４７】

上部演出役物ユニット７６１は、フレームカバー２１３の前面上部に配設されたユニットベース部８１０と、該ユニットベース部８１０に対し揺動可能に設けられた上可動役物８１１と、該上可動役物８１１を揺動させるための揺動駆動機構８１２とを備えている。

【１３４８】

揺動駆動機構８１２は、上可動役物８１１を支持する支持アーム８１４と、該支持アーム８１４を駆動させる駆動源となる揺動用モータ８１５とを備えている。

【１３４９】

そして、揺動用モータ８１５の駆動に基づき、支持アーム８１４が回動変位することにより、上可動役物８１１は、その大部分がセンターフレーム４７の上辺部４７ａ裏側に位置し遊技者に視認困難な待機状態（図５６参照）と、その大部分が演出表示装置４２の表示部４２ａの前面側に位置し遊技者に視認容易な露出状態（図５８参照）との間で揺動変位可能となる。演出表示装置４２の液晶表示部４２ａの前方領域が本実施形態における演出領域（所定領域）を構成する。

【１３５０】

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

【１３５１】

ここで、上可動役物８１１について図１０１～図１０５を参照して詳しく説明する。上可動役物８１１は、支持アーム８１４の先端部に固定されたベース部８１７と、該ベース部８１７の前面側において回転可能に支持された上回転体８２０とを備えている。上回転体８２０は演出用の回転体であり、第１回転手段としての第１回転体を構成する。

【１３５２】

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

【１３５３】

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

【１３５４】

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

【１３５５】

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

【１３５６】

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

【１３５７】

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

【１３５８】

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

【１３５９】

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

【１３６０】

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

【１３６１】

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

【１３６２】

さらに、回転基板８２３の裏側には、円環状の押え板８３５が取付けられている（図１０５参照）。押え板８３５の円形開口部８３５ａは、中央歯車部材８３１の小径歯車部８３１ｂより僅かに大径で該小径歯車部８３１ｂを挿通し得るとともに、大径歯車部８３１ａよりも小径となっている。

【１３６３】

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

【１３６４】

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

【１３６５】

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

【１３６６】

さらに、回転基板８２３の円筒部８２６の後端には第２駆動ギア８４１が取付固定されている。図１０５に示すように、第２駆動ギア８４１には、第２伝達ギア８４２に噛合されている。第２伝達ギア８４２は、オイルダンパ８４３に連結されている。オイルダンパ８４３には、後方から支持部材８４４が嵌着され、該支持部材８４４は、ベース部８１７に取付固定されている。

【１３６７】

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

【１３６８】

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

【１３６９】

図１０１等を見て分かるとおり、上回転体８２０は、１つの花をモチーフとして形成されたものであり、各可動片８２５は、それぞれ１枚の花弁を模して形成されている。

【１３７０】

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

【１３７１】

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

【１３７２】

特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８は、後方に位置する対象物を拡大表示して遊技者に視認させることができる。例えば遊技者は、演出表示装置４２の表示部４２ａに表示される文字やキャラクタ等の表示対象を、拡大レンズ部８２８を介して拡大して視認することができる。

【１３７３】

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

【１３７４】

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

【１３７５】

かかる構成の下、上回転体８２０は、待機状態にある通常時においては、放射状に並ぶ６個の延出片８２７においてそれぞれ可動片８２５が径方向最内側までスライド変位した縮径状態となっている（図１０１，１０２参照）。

【１３７６】

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

【１３７７】

一方、所定の演出が実行される際、上回転体８２０は、放射状に並ぶ６個の延出片８２７においてそれぞれ可動片８２５が同時に径方向外側に向けて放射状にスライド変位することにより拡径する（図１０３，１０４参照）。

【１３７８】

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

【１３７９】

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

【１３８０】

より詳しくは、図１０５に示すように、ベース部８１７の前面に、上回転体８２０（回転基板８２３）の回転位置を検出するための位置検出センサ８４６が取着されている。本実施形態では、位置検出センサ８４６として、発光素子と受光素子とを離間して対向配置した公知のフォトセンサを採用している。

【１３８１】

これに対応して、回転基板８２３（本実施形態では第２駆動ギア８４１）の背面側には

遮光片８４７が突出形成されている。そして、位置検出センサ８４６により遮光片８４７が検出されることにより、上回転体８２０が基準位置にあることが把握される。

【１３８２】

本実施形態では、図１０１に示すように、上回転体８２０の正面視において、特定可動片８２５Ａが水平方向右側に配置される位置が基準位置となる。

【１３８３】

また、図示は省略するが、ベース部８１７には、サブ制御装置２６２からの指示を受けて、位置検出センサ８４６の監視制御などを行う上部役物制御基板が配設されている。

【１３８４】

かかる構成の下、３６０パルスの励磁信号（駆動パルス信号）で上回転体用駆動モータ８２１が１回転すると仮定した場合、１パルスの励磁信号に基づく角度変化（１ステップあたりの角度変化）は１°となる。つまり、本実施形態ではタイマ割込みが２ｍｓｅｃに設定されているため、上回転体用駆動モータ８２１が１回転するには、最短で７２０ｍｓｅｃ（＝２ｍｓｅｃ×３６０パルス）を要することとなる。

【１３８５】

さらに、上回転体用駆動モータ８２１のピニオン歯車８２１ｂと、中央歯車部材８３１の小径歯車部８３１ｂのギヤ比（歯車比）を１：４と仮定した場合、上記のように上回転体用駆動モータ８２１が３６０パルスの励磁信号で１回転する構成の下では、上回転体８２０は、最短で２８８０ｍｓｅｃ（＝２ｍｓｅｃ×３６０パルス×４）で１回転することとなる。

【１３８６】

但し、１パルスの励磁信号に基づく角度変化量や、ピニオン歯車８２１ｂと小径歯車部８３１ｂとのギヤ比などは、上記例示した値に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。

【１３８７】

尚、図１０３等に示すように、上回転体８２０の回転停止時において、６つの可動片８２５が、それぞれ上回転体８２０の回転方向（本実施形態では時計回り方向）６箇所に設定された所定の停止位置ＥＡ１～ＥＡ６（具体的には、上回転体８２０の右側に位置する第１停止位置ＥＡ１、右斜め下側に位置する第２停止位置ＥＡ２、左斜め下側に位置する第３停止位置ＥＡ３、左側に位置する第４停止位置ＥＡ４、左斜め上側に位置する第５停止位置ＥＡ５、又は、右斜め上側に位置する第６停止位置ＥＡ６）のいずれかに停止するように構成されている。

【１３８８】

ここで、上記のように構成された上回転体８２０の動作態様について説明する。図１０１，図１０２等に示すように、役物演出が行われない通常時は、６枚の可動片８２５がそれぞれ上回転体８２０の径方向内側スライド限界位置に位置した状態となっている。つまり、上回転体８２０が最も縮径した状態となっている。

【１３８９】

かかる状態において、上回転体用駆動モータ８２１を正回転させると、ピニオン歯車８２１ｂを介して、まず中央歯車部材８３１が正面視時計回り方向へ回転をはじめる。

【１３９０】

尚、回転開始当初は、上記規制動力伝達機構を介して回転基板８２３に対し、オイルダンパ８４３の制動力が加えられているため、回転基板８２３は停止したまま動かない。

【１３９１】

一方、中央歯車部材８３１が正面視時計回り方向へ回転することで、大径歯車部８３１ａに噛合された６個のピニオン歯車８３２がそれぞれ回転する。そして、これら各ピニオン歯車８３２と噛合されたラック部８３８を介して６個の可動片８２５に対しそれぞれ動力が伝達され、該６個の可動片８２５がそれぞれ延出片８２７のスリット８２９に沿って、上回転体８２０の径方向外側に向け放射状にスライド変位しいく。つまり、上回転体８２０が拡径していく。

【１３９２】
そして、図１０３，図１０４等に示すように、６枚の可動片８２５がそれぞれ上回転体８２０の径方向外側スライド限界位置まで達し、上回転体８２０が最も拡径した状態となると、回転基板８２３に対し回転動力が伝達されることとなる。そして、そのトルクが所定レベルを超えると、回転基板８２３が正面視時計回り方向へ回転をはじめる。
【１３９３】
その後、上回転体用駆動モータ８２１が停止すると、上回転体８２０は停止し、６つの可動片８２５が、それぞれ上記停止位置ＥＡ１～ＥＡ６のいずれかに停止する。
【１３９４】
また、役物演出が終了し、通常時へ戻る際には、まず上回転体用駆動モータ８２１を逆回転させ、ピニオン歯車８２１ｂを介して、中央歯車部材８３１を正面視反時計回り方向へ回転させる。
【１３９５】
尚、かかる場合においても、中央歯車部材８３１の回転開始当初は、上記規制動力伝達機構を介して回転基板８２３に対し、オイルダンパ８４３の制動力が加えられているため、回転基板８２３は停止したまま動かず、可動片８２５のみが動作する。
【１３９６】
これにより、中央歯車部材８３１の大径歯車部８３１ａに噛合された６個のピニオン歯車８３２がそれぞれ回転する。そして、これら各ピニオン歯車８３２と噛合されたラック部８３８を介して６個の可動片８２５に対しそれぞれ動力が伝達され、該６個の可動片８２５がそれぞれ延出片８２７のスリット８２９に沿って、上回転体８２０の径方向内側に向けスライド変位しいき、上回転体８２０が縮径していく。
【１３９７】
その後、６枚の可動片８２５がそれぞれ上回転体８２０の径方向内側スライド限界位置までスライド変位した段階で上回転体用駆動モータ８２１を停止させる。これにより、上回転体８２０が通常時の縮径状態に戻る。
【１３９８】
次に下部演出役物ユニット７６２について図面を参照して詳しく説明する。図５６～図５８に示すように、下部演出役物ユニット７６２は、センターフレーム４７の下辺部４７ｂの裏側に設けられている。
【１３９９】
下部演出役物ユニット７６２は、フレームカバー２１３の前面下部を覆うように配設されたユニットベース部８５０と、該ユニットベース部８５０の裏面側において上下動可能に設けられた下可動役物８５１と、該下可動役物８５１を上下動させるための上下駆動機構８５２とを備えている。
【１４００】
下可動役物８５１は、上下方向に沿って変位可能に設けられたスライドベース部８５３と、該スライドベース部８５３から上方に向け突出形成された左右一対の支柱部８５４Ａ，８５４Ｂと、該支柱部８５４Ａ，８５４Ｂの上端部にそれぞれ設けられた下回転体用駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂ〔図１０７参照〕と、該駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂの回転軸の前端部に取付固定された正面視略長方形状の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂと、該駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂの背面側に設けられたモータ制御基板（モータドライバ）８５７Ａ，８５７Ｂ〔図１０７参照〕とを備えている。下回転体８５６Ａ，８５６Ｂはそれぞれ演出用の回転体であり、第２回転手段としての第２回転体を構成する。
【１４０１】
図１０６に示すように、左側の下回転体８５６Ａ（以下、「左下回転体８５６Ａ」という。）には、その長手方向一端側において正面視円形状の第１情報記載部８５６Ａａが設けられ、その長手方向他端側において正面視円形状の第２情報記載部８５６Ａｂが設けられている。情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂは本実施形態における被作用部を構成する。
【１４０２】

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

【１４０３】

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

【１４０４】

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

【１４０５】

また、上記左下回転体８５６Ａと同様に、右側の下回転体８５６Ｂ（以下、「右下回転体８５６Ｂ」という。）には、図１０６に示すように、その長手方向一端側において正面視円形状の第１情報記載部８５６Ｂａが設けられ、その長手方向他端側において正面視円形状の第２情報記載部８５６Ｂｂが設けられている。情報記載部８５６Ｂａ，８５６Ｂｂは本実施形態における被作用部を構成する。

【１４０６】

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

【１４０７】

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

【１４０８】

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

【１４０９】

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

【１４１０】

より詳しくは、図１０７に示すように、下回転体用駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂの下面に、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転位置を検出するための位置検出センサ８５８Ａ，８５８Ｂが取着されている。本実施形態では、位置検出センサ８５８Ａ，８５８Ｂとして、発光素子と受光素子とを離間して対向配置した公知のフォトセンサを採用している。

【１４１１】

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

準位置にあることが把握される。
【１４１２】
本実施形態では、図１０６に示すように、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの長手方向が上下方向に沿い、かつ、第１情報記載部８５６Ａａ，８５６Ｂａ側が第２情報記載部８５６Ａｂ，８５６Ｂｂ側よりも上位となる位置が基準位置となる。
【１４１３】
さて、上下駆動機構８５２は、ユニットベース部８５０に配設された上下駆動用モータ８６０と、スライドベース部８５３の右側縁部に設けられたラック部８６１とにより構成されている。そして、上下駆動用モータ８６０の回転軸に取付固定されたピニオン歯車８６０ａと、スライドベース部８５３のラック部８６１と噛合されている。
【１４１４】
尚、図示は省略するが、ユニットベース部８５０には、上下方向に沿って延びる案内溝部が形成され、スライドベース部８５３には前記案内溝部に組付けられる突条部が形成されている。これにより、スライドベース部８５３が上下動する際の左右方向への位置ズレが規制されている。つまり、前記案内溝部及び前記突条部により、下可動役物８５１（下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）を案内する案内手段が構成されることとなる。
【１４１５】
かかる構成の下、上下駆動用モータ８６０が回転することで、下可動役物８５１が上下方向に沿ってスライド変位可能となる。
【１４１６】
通常時、下可動役物８５１は、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの大部分がセンターフレーム４７の下辺部４７ｂ裏側の待機位置に位置し遊技者に視認困難な待機状態（図５６参照）となっている。そして、上下駆動用モータ８６０が正回転して、スライドベース部８５３が上方向に向かってスライド変位することにより、下可動役物８５１は、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの全体が演出表示装置４２の表示部４２ａの前面側に位置し遊技者に視認容易な露出状態（図５８参照）となる。
【１４１７】
また、この状態から、上下駆動用モータ８６０が逆回転して、スライドベース部８５３が下方向に向かってスライド変位することにより、下可動役物８５１は、通常時の待機状態に戻る。
【１４１８】
尚、上下駆動用モータ８６０は、印加される駆動パルス信号によって回転制御されるステッピングモータであり、駆動パルス信号を調整することにより、下可動役物８５１（下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）の上下移動量を制御できる。同時に、入力される駆動パルス信号数を監視することによって基準位置からの下可動役物８５１の上下変位量を把握することができる。
【１４１９】
より詳しくは、ユニットベース部８５０には、下可動役物８５１の上下位置を検出するための位置検出センサ８６３が取着されている。本実施形態では、位置検出センサ８６３として、発光素子と受光素子とを離間して対向配置した公知のフォトセンサを採用している。
【１４２０】
これに対応して、スライドベース部８５３には、ラック部８６１の下端部において遮光片８６４が突出形成されている。そして、位置検出センサ８６３により遮光片８６４が検出されることにより、下可動役物８５１（スライドベース部８５３）が基準位置にあることが把握される。本実施形態では、図５６に示すように、下可動役物８５１が上記待機状態となる位置が基準位置（待機位置）となる。
【１４２１】
ここで、図示は省略するが、下可動役物８５１（下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）の所定量以上の移動を規制可能なストッパ等の移動規制手段を備えた構成としてもよい。

【１４２２】
　また、図示は省略するが、ユニットベース部８５０には、サブ制御装置２６２からの指示を受けて、上下駆動用モータ８６０の駆動制御や位置検出センサ８６３の監視制御などを行う下部役物制御基板が配設されている。
【１４２３】
　かかる構成の下、本実施形態では、上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂがそれぞれ回転しながら又は停止時において、上回転体８２０と左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂとの位置関係が、上回転体８２０の少なくとも一部と左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂの少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、上回転体８２０の少なくとも一部と左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂの少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化するように構成されている。そして、後述するように、所定条件の成立時（高サポートモードが継続する場合）には、非成立時に比べ、上回転体８２０と下回転体８５６Ａ，８５６Ｂとが第２位置関係（近接状態）となる割合が多くなるように構成されている。
【１４２４】
　具体的に、左下回転体８５６Ａの回転停止時において、第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）及び第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）が、それぞれ左下回転体８５６Ａの回転方向（本実施形態では時計回り方向）４箇所に設定された所定の停止位置ＥＢ１～ＥＢ４（具体的には、図１０６に示すように、左下回転体８５６Ａの上側に位置する第１停止位置ＥＢ１、右側に位置する第２停止位置ＥＢ２、下側に位置する第３停止位置ＥＢ３、又は、左側に位置する第４停止位置ＥＢ４）のいずれかに停止するように構成されている。
【１４２５】
　そして、第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）又は第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）が第１停止位置ＥＢ１に停止し、かつ、上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第４停止位置ＥＡ４に停止した場合には、該特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８を介して、第１停止位置ＥＢ１に停止した第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）又は第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）が拡大表示されて、遊技者に視認されることとなる（図１１０，図１１１参照）。
【１４２６】
　このような上回転体８２０と左下回転体８５６Ａの相対位置関係が本実施形態における第１の第２位置関係に相当する。また、拡大レンズ部８２８が第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）又は第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）を拡大表示する態様が本実施形態における第１の態様に相当し、上回転体８２０の特定可動片８２５Ａを第４停止位置ＥＡ４に停止させる上回転体８２０の動作態様が本実施形態における第１の動作態様に相当する。
【１４２７】
　また、右下回転体８５６Ｂの回転停止時において、第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）及び第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）が、それぞれ右下回転体８５６Ｂの回転方向（本実施形態では反時計回り方向）４箇所に設定された所定の停止位置ＥＣ１～ＥＣ４（具体的には、図１０６に示すように、右下回転体８５６Ｂの上側に位置する第１停止位置ＥＣ１、左側に位置する第２停止位置ＥＣ２、下側に位置する第３停止位置ＥＣ３、又は、右側に位置する第４停止位置ＥＣ４）のいずれかに停止するように構成されている。
【１４２８】
　そして、第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）又は第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）が第１停止位置ＥＣ１に停止し、かつ、上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第１停止位置ＥＡ１に停止した場合には、該特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８を介して、第１停止位置ＥＣ１に停止した第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）又は第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）が拡大表示されて、遊技者に視認されることと

なる（図１１２，図１１３参照）。
【１４２９】
このような上回転体８２０と右下回転体８５６Ｂの相対位置関係が本実施形態における第２の第２位置関係に相当する。また、拡大レンズ部８２８が第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）又は第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）を拡大表示する態様が本実施形態における第２の態様に相当し、上回転体８２０の特定可動片８２５Ａを第１停止位置ＥＡ１に停止させる上回転体８２０の動作態様が本実施形態における第２の動作態様に相当する。
【１４３０】
尚、本実施形態では、各種テーブル構成により、第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）又は第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）が第１停止位置ＥＢ１に停止し、かつ、上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第４停止位置ＥＡ４に停止した場合、つまり特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８を介して、第１停止位置ＥＢ１に停止した第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）又は第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）が拡大表示された場合よりも、第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）又は第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）が第１停止位置ＥＣ１に停止し、かつ、上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第１停止位置ＥＡ１に停止した場合、つまり特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８を介して、第１停止位置ＥＣ１に停止した第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）又は第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）が拡大表示された場合には、後述するように、高サポートモードの継続といった、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されている。さらには、遊技者に有利な第１の有利状態（高サポートモードの「＋１０回」継続）よりも、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態（高サポートモードの「次回まで」継続）となる割合が多くなるように構成されている。
【１４３１】
次に、パチンコ機１０の背面構成について図５４、図５５等を参照して説明する。パチンコ機１０の背面には、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして、一部前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給する遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。払出機構及び保護カバーは１ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。
【１４３２】
まず、遊技盤３０の背面構成について図５５等を参照して説明する。上述したように、遊技盤３０中央の貫通孔に対応して配設された可変表示装置ユニット３５（図５３参照）の背面側には、センターフレーム４７を背後から覆う樹脂製のフレームカバー２１３が後方に突出して設けられている。また、フレームカバー２１３の背面側には、フレームカバー２１３の開口部から前方に臨む液晶表示装置たる演出表示装置４２、表示制御装置４５及びサブ制御装置２６２が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。
【１４３３】
演出表示装置４２は、該演出表示装置４２の表示部（液晶画面）をパチンコ機１０の前面側に露出させるための開口部が形成された収容ボックス（符号略）に収容されてフレームカバー２１３の背面側に固定されている。表示制御装置４５は基板ボックス４５ａに収容されて演出表示装置４２（収容ボックス）の背面側に固定されている。サブ制御装置２６２は基板ボックス２６２ａに収容されて表示制御装置４５（基板ボックス４５ａ）の背面側に固定されている。基板ボックス４５ａ，２６２ａは透明樹脂材料等により構成され、内部が視認可能となっている。尚、フレームカバー２１３内には、センターフレーム４７に内蔵されたＬＥＤ等を駆動するＬＥＤ制御基板等が配設されている。
【１４３４】
フレームカバー２１３の下方には裏枠セット２１５が、一般入賞口３１、可変入賞装置３２、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢ等を背後から覆うようにして遊技盤３０に取付けら

れている。裏枠セット２１５は、上記各種入賞口やアウト口３６など異なる経路を通って遊技盤３０の前面側から背面側へ移動した遊技球を回収するための球回収機構を備えている（図示略）。この球回収機構により回収された遊技球は、後述する排出通路部２１７に案内され、排出通路部２１７の排出シュートからパチンコ機１０外部に排出される。

【１４３５】

また、図示は省略するが、裏枠セット２１５には、一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３及びスルーゲートスイッチ２２５とケーブルコネクタを介して電気的に接続される第１盤面中継基板が設けられている。この第１盤面中継基板は、一般入賞スイッチ２２１等と、主制御装置２６１とを中継するものであり、ケーブルコネクタを介して主制御装置２６１と電気的に接続されている。

【１４３６】

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

【１４３７】

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

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

【１４３８】

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

【１４３９】

次に、裏パックユニット２０３の構成を説明する。図５４に示すように、裏パックユニット２０３は、樹脂成形された裏パック３５１と、遊技球の払出機構部３５２とを一体化したものである。また、裏パックユニット２０３は、内枠１２の左側部（図５４では右側）に対して開閉可能に支持されており、上下方向に沿って延びる開閉軸線を軸心として後方に開放できるようになっている。加えて、裏パックユニット２０３の左上部（図５４では右上部）には外部中継端子板２４０が設けられている。

【１４４０】

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

【１４４１】

但し、本実施形態においては、「小当たり」に関する情報を出力するための端子は設けられておらず、「小当たり」の発生情報が出力されない構成となっている。本実施形態では、「高サポートモード」中は、「小当たり」が比較的頻繁に発生しやすくなっているた

め、「小当たり」が発生する度に、常に、発生情報を出力していては、出力信号の著しい増加を招くおそれがある。従って、例えば「低サポートモード」中など、このような不具合が比較的起きにくい場合には、「小当たり」の発生情報を出力するような構成としてもよい。

【１４４２】

また、「ＪＵＢ大当たり」の発生情報の出力は、例えば「ＪＵＢ大当たり」に係る５回の「短開放」の終了後、すなわち「小当たり」の場合と区別ができない状況を脱した後に、例えば後述するオープニングコマンドの出力（大当たり報知演出）等を行うタイミングにおいて、「ＪＵＢ大当たり」の発生が確定した状態で行うことが好ましい。未だ「小当たり」の場合と区別ができない状況において、「ＪＵＢ大当たり」の発生情報だけが先に出力されてしまうと、パチンコ機１０に対応してホールの島設備に設置された情報表示機器等を見て、遊技者が事前に「ＪＵＢ大当たり」の発生を把握してしまい、「ＪＵＢ大当たり」の演出効果が薄れるおそれがある。

【１４４３】

裏パック３５１は例えばＡＢＳ樹脂により一体成形されており、パチンコ機１０の後方に突出して略直方体形状をなす保護カバー部３５４を備えている。保護カバー部３５４は左右側面及び上面が閉塞され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくともフレームカバー２１３を覆うのに十分な大きさを有する。但し、本実施形態では、保護カバー部３５４が基板ボックス２６３の上部及び右部（図５４では左側の部位）も合わせて覆う構成となっている。これにより、裏パックユニット２０３の閉鎖状態において、基板ボックス２６３の右部に設けられた封印部材、及び主制御装置２６１の上縁部に沿って設けられた端子部（基板側コネクタ）が覆われることとなる。

【１４４４】

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

【１４４５】

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

【１４４６】

裏パックユニット２０３（基板ボックス２６３）の下方には、内枠１２の左側部（図５４では右側）にて軸支され、後方に開放可能な下枠セット２５１が設けられている。図５５に示すように、下枠セット２５１には、上述した球回収機構により回収された遊技球が流入する後方案内手段としての排出通路部２１７が形成され、該排出通路部２１７の最下流部には、遊技球をパチンコ機１０外部へ排出する排出シュート（図示略）が形成されている。遊技球は遊技領域を流下する回転体である。遊技球は遊技領域において釘４９や風車５７等に接触して影響を受けながら回転して流下する。そして、一般入賞口３１等の各入賞口に入賞した遊技球は、裏枠セット２１５の球回収機構を介して集合し、さらに排出通路部２１７の排出シュートを通じてパチンコ機１０外部に排出される。なお、アウト口３６も同様に排出通路部２１７に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球も排出シュートを介してパチンコ機１０外部に排出される。尚、本実施形態では、裏パック

ユニット２０３と下枠セット２５１とが別体として構成され、それぞれ独立して開閉可能であるが、裏パックユニット２０３と下枠セット２５１とが一体的に形成されることとしてもよい。

【１４４７】

また、図５４に示すように、下枠セット２５１の背面側には、払出制御手段としての払出制御装置３１１、発射制御装置３１２、電源装置３１３及びカードユニット接続基板３１４が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。

【１４４８】

発射制御装置３１２及び電源装置３１３は基板ボックス３１３ａに収容されて下枠セット２５１の背面側に固定されている。尚、発射制御装置３１２及び電源装置３１３は、便宜上それぞれ独立した制御装置として説明するが、実際には１つの基板（プリント基板）により構成される。

【１４４９】

また、払出制御装置３１１は、基板ボックス３１１ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（発射制御装置３１２及び電源装置３１３）の背面側に固定されている。尚、払出制御装置３１１が収容される基板ボックス３１１ａには、上述した主制御装置２６１が収容される基板ボックス２６３と同様に封印部材が設けられ、基板ボックス３１１ａの開封された痕跡が残るようになっている。

【１４５０】

加えて、カードユニット接続基板３１４は、基板ボックス３１４ａに収容されて、基板ボックス３１３ａ（発射制御装置３１２及び電源装置３１３）の背面側に固定されている。

【１４５１】

なお、上記各基板ボックス３１１ａ，３１３ａ，３１４ａは透明樹脂材料等により構成されており、内部が視認可能となっている。

【１４５２】

また、払出制御装置３１１には基板ボックス３１１ａから外方に突出する状態復帰スイッチ３２１が設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ３２１が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。

【１４５３】

さらに、電源装置３１３には基板ボックス３１３ａから外方に突出するＲＡＭ消去スイッチ３２３が設けられている。本パチンコ機１０はバックアップ機能を有しており、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（復電）の際には停電時の状態に復帰させることができる。従って、通常手順で（例えば遊技ホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、ＲＡＭ消去スイッチ３２３を押しながら電源を投入する。

【１４５４】

また、図５５に示すように、内枠１２の右側部背面側には施錠装置６００が設けられている。施錠装置６００は、前面枠セット１４の前面側に露出するシリンダ錠６００ａ（図５０等参照）を備えており、該シリンダ錠６００ａの鍵穴に鍵を挿入し、一方に回動操作することで内枠１２を解錠でき、他方に回動操作することで前面枠セット１４を解錠できるようになっている。本実施形態では、内枠１２は外枠１１に対し施錠され、前面枠セット１４は内枠１２に対し施錠される。

【１４５５】

尚、上記のように、外枠１１の右辺枠構成部１１ｄには、施錠装置６００に対応する上下区間全域を内枠１２の背面側から覆う延出壁部８３が形成されている（図５４参照）。これにより、外枠１１の背面側から線材等を進入させ、該線材等により施錠装置６００を操作することが困難となる。結果として、防御性能の向上を図ることができる。さらに、延出壁部８３は、裏パックユニット２０３及び下枠セット２５１の右端部（図５４では左側の端部）を背面側から覆う構成となっており、内枠１２の閉状態においては、裏パック

ユニット２０３及び下枠セット２５１を開放できない構成となっている。
【１４５６】
　また、本実施形態では、前面枠セット１４の補強フレームや、施錠装置６００、レール構成部５１，５２、左右の枠構成部１１ｃ，１１ｄなど、導電性金属材料等により形成された各種導電部材をはじめ、タンク３５５やタンクレール３５６、ケースレール３５７など、導電性樹脂材料等により形成された各種導電部材が図示しない所定のアース端子に対し電気的に接続されている。尚、一般に遊技球は金属材料よりなり、その表面に研磨加工やメッキ加工が施され、光を反射する光沢を有していると共に、導電性を有している。従って、遊技球が前記各種導電部材に接触することにより、遊技球に帯電した静電気を逃がすことができる。
【１４５７】
　また、図５３に示すように、内枠１２の前面側右下部（発射装置６０の右側）には、前面枠セット１４の開放を検知するための前面枠開放検知スイッチ９１が設けられ、図５４に示すように、内枠１２の背面側右下部（図５４では左下）には、内枠１２の開放を検知するための内枠開放検知スイッチ９２が設けられている。前面枠開放検知スイッチ９１及び内枠開放検知スイッチ９２は、それぞれスイッチ本体部に対して出没可能な検知部を備えており、前面枠開放検知スイッチ９１は検知部が前方に向くように設けられ、内枠開放検知スイッチ９２は検知部が後方へ向くように設けられる。そして、検知部がスイッチ本体部から突出した状態にある場合にはオン信号を主制御装置２６１に出力し、検知部がスイッチ本体部側に押圧され、スイッチ本体部に没入した状態ではオフ信号を主制御装置２６１に出力する構成となっている。つまり、前面枠開放検知スイッチ９１は前面枠セット１４の閉鎖時において検知部が前面枠セット１４の背面で押圧されてオフ状態となり、前面枠セット１４の開放時には、検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。同様に、内枠開放検知スイッチ９２は内枠１２の閉鎖時において検知部が外枠１１の受部８５に一体形成された押圧部８６によって押圧されてオフ状態となり、内枠１２の開放時には検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。
【１４５８】
　次に、パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図５９は、本パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置２６１（主基板）には、演算装置である１チップマイコンとしてのＣＰＵ５０１が搭載されている。ＣＰＵ５０１には、該ＣＰＵ５０１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ＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２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メモリであるＲＡＭ５０３と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等が内蔵されている。但し、ＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭが１チップ化されておらず、それぞれの機能毎にチップ化されている構成であってもよい。
【１４５９】
　ＲＡＭ５０３は、ＣＰＵ５０１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５０３ａとを備えている。
【１４６０】
　また、ＲＡＭ５０３は、パチンコ機１０の電源のオフ後においても電源装置３１３からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア５０３ａに記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。
【１４６１】
　バックアップエリア５０３ａは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機１０の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、Ｉ／Ｏ等の値を記憶しておくエリアである。バックアップエリア５０３ａへの書き込みは、メイン処理に

よって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア５０３ａに書き込まれた各値の復帰は、電源入時（停電解消による電源入を含む。以下同様）のメイン処理において実行される。なお、ＣＰＵ５０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路５４２から出力される停電信号ＳＫ１が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（ＮＭＩ割込み処理）が即座に実行される。

【１４６２】

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

【１４６３】

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

【１４６４】

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

【１４６５】

サブ制御装置２６２（サブ制御基板）は、演算装置であるＣＰＵ５５１、該ＣＰＵ５５１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ＲＯＭ５５２、該ＲＯＭ５５２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メモリであるＲＡＭ５５３、入出力ポート５５４、バスライン５５５を備えるとともに、その他にも図示しない割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等を備えている。ＲＡＭ５５３は、ＣＰＵ５５１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を一時的に記憶するメモリである。

【１４６６】

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

【１４６７】

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

【１４６８】

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

【１４６９】

払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３は、主制御装置２６１のＲＡＭ５０３と同様に、ＣＰＵ５１１の内部レジスタの内容やＣＰＵ５１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア５１３ａとを備えている。

【１４７０】

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

【１４７１】

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

【１４７２】

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

【１４７３】

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

【１４７４】

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

【１４７５】

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

【１４７６】

かかるＲＯＭ５１２及びＲＡＭ５１３を内蔵したＣＰＵ５１１には、アドレスバス及び

データバスで構成されるバスライン５１４を介して入出力ポート５１５が接続されている。入出力ポート５１５には、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３、主制御装置２６１、発射制御装置３１２、払出装置３５８等がそれぞれ接続されている。

【１４７７】

カードユニット接続基板３１４は、パチンコ機１０前面の貸球操作部（球貸しボタン１２１及び返却ボタン１２２）と、遊技ホール等にてパチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）とにそれぞれ電気的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれをカードユニットに出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１９に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板３１４を省略することも可能である。

【１４７８】

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

【１４７９】

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

【１４８０】

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

【１４８１】

プログラムＲＯＭ５２２は、そのＣＰＵ５２１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メモリであり、ワークＲＡＭ５２３は、ＣＰＵ５２１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を一時的に記憶するメモリである。

【１４８２】

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

【１４８３】

ＶＤＰ５２６は、演出表示装置４２に組み込まれたＬＣＤドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ５２６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。ＶＤＰ５２６は、ＣＰＵ５２１、ビデオＲＡＭ５２４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ＲＡＭ５２４に記憶される表示データを所定のタイミングで読み出して演出表示装置４２に表示させる。

【１４８４】

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

【１４８５】

電源部５４１は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部５４１は、外部より供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動する＋１２Ｖ電源、ロジック用の＋５Ｖ電源、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源及びバックアップ電源を主制御装置２６１や払出制御装置３１１等に対して供給する。なお、発射制御装置３１２に対しては払出制御装置３１１を介して動作電源（＋１２Ｖ電源、＋５Ｖ電源等）が供給される。同様に、各種スイッチやモータ等には、これらが接続される制御装置を介して動作電源が供給されることとなる。

【１４８６】

停電監視回路５４２は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置２６１のＣＰＵ５０１及び払出制御装置３１１のＣＰＵ５１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＫ１を出力する回路である。停電監視回路５４２は、電源部５４１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し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号ＳＫ１を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１へ出力する。この停電信号ＳＫ１の出力によって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電の発生を認識し、停電時処理（ＮＭＩ割込み処理）を実行する。

【１４８７】

なお、電源部５４１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【１４８８】

ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去スイッチ３２３のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ３２３の状態に応じて主制御装置２６１のＲＡＭ５０３及び払出制御装置３１１のＲＡＭ５１３のバックアップデータをクリアする回路である。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された際、ＲＡＭ消去スイッチ回路５４３は、ＲＡＭ消去信号ＳＫ２を主制御装置２６１及び払出制御装置３１１に出力する。ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下された状態でパチンコ機１０の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置２６１及び払出制御装置３１１においてそれぞれのＲＡＭ５０３，５１３のデータがクリアされる。

【１４８９】

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。

【１４９０】

本実施形態では、主制御装置２６１に設けられたＣＰＵ５０１は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて抽選を行うこととしている。具体的には、図６０に示すように、大当たり状態を発生させるか否かの大当たり抽選（当否抽選）に使用する大当たり乱数カウンタＣＢ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別決定カウンタＣＢ２と、演出表示装置４２を外れ変動させる際にリーチ状態を発生させるか否かの決定や、発生させるリーチの種別の決定等に使用するリーチ選択カウンタＣＢ３と、大当たり乱数カウンタＣＢ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩと、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）の変動表示時間の決定や、演出表示装置４２における変

動パターン（演出パターン）の決定等に使用する変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２と、普通図柄表示装置４１の抽選（下始動入賞口３３ＹＢの開閉役物３７Ｙを開状態とするか否かの開放抽選）に使用する普通図柄乱数カウンタＣＢ４とを用いることとしている。

【１４９１】

カウンタＣＢ１，ＣＢ２，ＣＢ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ１，ＣＳ２，ＣＢ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、上限値に達した後、下限値である０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値がＲＡＭ５０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される（乱数初期値カウンタＣＩＮＩを除く）。

【１４９２】

ＲＡＭ５０３には、大当たり乱数カウンタＣＢ１、大当たり種別決定カウンタＣＢ２、及びリーチ選択カウンタＣＢ３の各値が記憶される特別変動保留エリアと、普通図柄乱数カウンタＣＢ４の値が記憶される普通変動保留エリアとが設けられている。普通変動保留エリアは、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）とを備えている。

【１４９３】

また、特別変動保留エリアは、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）を備える第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアと、１つの実行エリアとを備えている。

【１４９４】

第１特別変動保留エリアの各保留エリアには、上始動入賞口３３ＹＡへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣＢ１、大当たり種別決定カウンタＣＢ２、及びリーチ選択カウンタＣＢ３の各値が時系列的に格納される。

【１４９５】

第２特別変動保留エリアの各保留エリアには、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣＢ１、大当たり種別決定カウンタＣＢ２、及びリーチ選択カウンタＣＢ３の各値が時系列的に格納される。

【１４９６】

普通変動保留エリアの各保留エリアには、スルーゲート３４への遊技球の通過履歴に合わせて、普通図柄乱数カウンタＣＢ４の値が時系列的に格納される。

【１４９７】

かかる構成を採用することで、上記のように特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ及び普通図柄表示装置４１における変動表示をそれぞれ４回まで保留可能としている。

【１４９８】

各カウンタについて詳しく説明すると、大当たり乱数カウンタＣＢ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、終値としての上限値（つまり５９９）に達した後、始値としての下限値である０に戻る構成となっている。通常、大当たり乱数カウンタＣＢ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩの値が該大当たり乱数カウンタＣＢ１の次の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣＢ１と同様のループカウンタであり（値＝０～５９９）、タイマ割込み毎に１回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。一方、大当たり乱数カウンタＣＢ１は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が大当たり乱数カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢに入賞したタイミングで、大当たり乱数カウンタバッファに格納されている大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が、第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリアに格納される。従って、かかる処理が各種抽選の一部を構成することとなる。

【１４９９】

大当たりとなる乱数の値は、「低確率モード」と「高確率モード」とで２種類設定されており、本実施形態では、「低確率モード」であれば大当たりとなる乱数の値の数は２つで、その値は「７、３０７」であり、「高確率モード」であれば大当たりとなる乱数の値

の数は２０で、その値は「７～１６、３０７～３１６」である。すなわち、「低確率モード」においては１／３００の確率で当否抽選に当選し（大当たり状態が発生し）、「高確率モード」においては１／３０の確率で当否抽選に当選することとなる。

【１５００】

本実施形態では、ＲＯＭ５０２に対し、大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が大当たりに対応するか否かの判定を行う際に参照される当否判定テーブルが設けられている。尚、本実施形態では、当否判定テーブルが２つ存在し、「７、３０７」を記憶した第１当否判定テーブルと、「７～１６、３０７～３１６」を記憶した第２当否判定テーブルとがある。

【１５０１】

また、本実施形態では、大当たり乱数カウンタＣＢ１の値は、「小当たり」を判定する場合にも使用される。「小当たり」となる乱数の値の数は５０で、その値は「１０１～１２５、４０１～４２５」である。すなわち、１／１２の確率で当否抽選に当選（小当たり状態が発生）することとなる。

【１５０２】

大当たり種別決定カウンタＣＢ２は、例えば０～１９の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。本実施形態では、大当たり種別決定カウンタＣＢ２によって、大当たり種別、すなわち「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「１６Ｒ確変大当たりＢ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＢ」、「１６Ｒ通常大当たりＡ」、「１６Ｒ通常大当たりＢ」、「４Ｒ通常大当たりＡ」、「４Ｒ通常大当たりＢ」又は「ＪＵＢ大当たり」のいずれを付与するかが決定されるようになっている。

【１５０３】

尚、ＲＯＭ５０２には、大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値がいずれの大当たりに対応するかの判定を行う際に参照される大当たり種別判定テーブルが設けられている。また、上記のように、本実施形態では、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した場合と、下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した場合とで、大当たり種別の振り分けが異なっている。すなわち、本実施形態では、大当たり種別判定テーブルが２つ存在し、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した場合に参酌される第１大当たり種別判定テーブルと、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した場合に参酌される第２大当たり種別判定テーブルとがある。

【１５０４】

具体的には、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡへ入賞した場合、第１大当たり種別判定テーブル（図８７参照）を参酌して、大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「０，１」であれば「１６Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定される。

【１５０５】

また、大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「２」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「３」であれば「３０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「４」であれば「４０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「５」であれば「５０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定される。

【１５０６】

大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「６」であれば「４Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定される。

【１５０７】

大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「７」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「８」であれば「３０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「９」であれば「４０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定され、「１０」であれば「５０回・高サポートモード」付き「４Ｒ確変大当たりＢ」の付与が決定される。

【１５０８】

大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「１１」であれば「１６Ｒ通常大当たりＡ」の

付与が決定される。
【１５０９】
大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「１２」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１３」であれば「３０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１４」であれば「４０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１５」であれば「５０回・高サポートモード」付き「１６Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定される。
【１５１０】
大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「１６」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１７」であれば「３０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１８」であれば「４０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１９」であれば「５０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定される。
【１５１１】
すなわち、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、１０％の確率で「１６Ｒ確変大当たりＡ」となり、２０％の確率で「１６Ｒ確変大当たりＢ」となり、５％の確率で「４Ｒ確変大当たりＡ」となり、２０％の確率で「４Ｒ確変大当たりＢ」となり、５％の確率で「１６Ｒ通常大当たりＡ」となり、２０％の確率で「１６Ｒ通常大当たりＢ」となり、２０％の確率で「４Ｒ通常大当たりＢ」となる。
【１５１２】
一方、遊技球が下始動入賞口３３ＹＢへ入賞した場合には、第２大当たり種別判定テーブル（図８８参照）を参酌して、大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が「０～９」であれば「１６Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定され、「１０，１１」であれば「４Ｒ確変大当たりＡ」の付与が決定され、「１２，１３」であれば「４Ｒ通常大当たりＡ」の付与が決定され、「１４」であれば、「２０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１５」であれば「３０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１６」であれば「４０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１７」であれば「５０回・高サポートモード」付き「４Ｒ通常大当たりＢ」の付与が決定され、「１８，１９」であれば「ＪＵＢ大当たり」の付与が決定される。
【１５１３】
すなわち、下始動入賞口３３ＹＢへの入賞を契機とする当否抽選に当選した場合には、５０％の確率で「１６Ｒ確変大当たりＡ」となり、１０％の確率で「４Ｒ確変大当たりＡ」となり、１０％の確率で「４Ｒ通常大当たりＡ」となり、２０％の確率で「４Ｒ通常大当たりＢ」となり、１０％の確率で「ＪＵＢ大当たり」となる。
【１５１４】
尚、大当たり種別決定カウンタＣＢ２は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値が大当たり種別決定カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢに入賞したタイミングで、大当たり種別決定カウンタバッファに格納されている大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。
【１５１５】
また、リーチ選択カウンタＣＢ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２３８）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。本実施形態では、リーチ選択カウンタＣＢ３によって、装飾図柄に関してリーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチが発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。本実施形態では、ＲＯＭ５０２に対し、リーチ選択カウンタＣＢ３の値がリーチ状態の発生に対応する値

であるか否か及びいずれのリーチに対応するかの判定を行う際に参照されるリーチ判定テーブルが設けられている。リーチ判定テーブルには「０～２３８」の値が記憶され、ＣＢ３＝０，１が前後外れリーチに該当し、ＣＢ３＝２～２１が前後外れ以外リーチに該当し、ＣＢ３＝２２～２３８が完全外れに該当する構成となっている。

【１５１６】

リーチ選択カウンタＣＢ３は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に１回）更新され、リーチ選択カウンタバッファにリーチ選択カウンタＣＢ３の値が格納される。そして、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡ又は下始動入賞口３３ＹＢに入賞したタイミングで、リーチ選択カウンタバッファに格納されているリーチ選択カウンタＣＢ３の値がＲＡＭ５０３の特別変動保留エリア（第１特別変動保留エリア又は第２特別変動保留エリア）に格納される。

【１５１７】

また、２つの変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２のうち、一方の変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり１９８）に達した後、下限値である０に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～２４０の範囲内で順に１ずつ加算され、上限値（つまり２４０）に達した後、下限値である０に戻る構成となっている。以下の説明では、ＣＳ１を「第１変動種別カウンタ」、ＣＳ２を「第２変動種別カウンタ」ともいう。図６０中でもこのように表記した。

【１５１８】

例えば通常状態に係る確変大当たり時・変動パターンテーブル（図９０参照）においては、第１変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、装飾図柄のリーチ種別やその他大まかな変動態様が決定され、第２変動種別カウンタＣＳ２によって、変動時間など、より細かな変動態様が決定される。従って、これらの変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を組合わせることで、変動パターンの多様化を容易に実現することができる。勿論、第１変動種別カウンタＣＳ１だけで変動態様を決定したり等することも可能である。

【１５１９】

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

【１５２０】

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

【１５２１】

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

【１５２２】

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

【１５２３】

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

【１５２４】

本実施形態では、「低サポートモード」において、当選となる乱数の値は「０，１」の２個である。一方、「高サポートモード」において、当選となる乱数の値は、「０～７」の８個である。つまり、「低サポートモード」時には１／５の確率で開閉役物３７Ｙが開状態となり、「高サポートモード」時には４／５の確率で開閉役物３７Ｙが開状態となる。

【１５２５】

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

【１５２６】

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

【１５２７】

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

【１５２８】

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

【１５２９】

図６３は、タイマ割込み処理を示すフローチャートであり、本処理は主制御装置２６１のＣＰＵ５０１により例えば２ｍｓｅｃ毎に実行される。

【１５３０】

図６３において、先ずステップＳＢ３０１では、各種入賞検出スイッチの読み込み処理を実行する。ここでは主制御装置２６１に接続されている各種入賞検出スイッチ（一般入賞スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３、始動入賞スイッチ２２４Ａ，２２４Ｂ、スルーゲートスイッチ２２５）の状態を読み込むと共に、該スイッチの状態を判定して検知情報を保存する。

【１５３１】

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

【１５３２】

また、ステップＳＢ３０３では乱数更新処理を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣＢ１、大当たり種別決定カウンタＣＢ２、リーチ選択カウンタＣＢ３及び普通図柄乱数カウンタＣＢ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上

限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ＣＢ１，ＣＢ２，ＣＢ３，ＣＢ４の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１５３３】

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

【１５３４】

ここで、ステップＳＢ３０４の始動入賞処理について図６４のフローチャートを参照して説明する。尚、特別変動保留エリアの実行エリア及び各保留エリアには、大当たり乱数カウンタＣＢ１の値を記憶する大当たり乱数記憶エリア、大当たり種別決定カウンタＣＢ２の値を記憶する大当たり種別乱数記憶エリア、リーチ選択カウンタＣＢ３の値を記憶するリーチ乱数記憶エリアが設けられている。

【１５３５】

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

【１５３６】

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

【１５３７】

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

【１５３８】

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

【１５３９】

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

【１５４０】

尚、ここで「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」又は「ＪＵＢ大当たり」に当選した場合、すなわち大当たり終了後に「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、大当たり終了後の所定期間（本実施形態では変動表示２０回分）、付与さ

れた「高サポートモード」が「次回まで・高サポートモード」であることを報知しない非報知演出を行なうか否かの演出抽選が例えば１／１００程度の抽選確率で行なわれる。そして、抽選結果として、非報知演出が行なわれることが決定された場合には、非報知演出実行フラグがオンにされる。

【１５４１】

続くステップＳＢ５０７では、ステップＳＢ５０５で大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が大当たりに対応する値ではないと判定された場合に、新たに第２特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＢ３の値に基づいて、リーチの種別を判定するリーチ判定処理を行う。尚、リーチ判定処理の詳細については後述する。

【１５４２】

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

【１５４３】

ここで、ステップＳＢ５０５の大当たり判定処理の詳細について、図６５を参照して説明する。

【１５４４】

先ず、ステップＳＢ５１０１では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が、第１当否判定テーブルに記憶された大当たりに対応する値「７」、「３０７」のどちらかと一致するか否かを判定する。尚、図６５では便宜上、該ステップＳＢ５１０１の処理を簡略化して記載しているが、実際には、大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が「７」であるか否かを判定するとともに、該判定で否定判定された場合には、大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が「３０７」であるか否かを判定し、これらどちらかの判定で肯定判定された場合に、該ステップＳＢ５１０１で肯定判定され、どちらの判定においても否定判定された場合に、該ステップＳＢ５１０１で否定判定されることとなる。

【１５４５】

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

【１５４６】

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

【１５４７】

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

【１５４８】

該ステップＳＢ５１０４で肯定判定された場合、すなわち「高確率モード」中においては大当たり状態が発生すると判定された場合には、ステップＳＢ５１０２において大当た

り当選フラグをオンにした後、そのまま本処理を終了する。
【１５４９】
ステップＳＢ５１０１やステップＳＢ５１０４の判定処理が本実施形態における第１の抽選を構成し、これを実行する主制御装置２６１の機能により第１の抽選手段が構成される。
【１５５０】
ステップＳＢ５１０３又はステップＳＢ５１０４で否定判定された場合、すなわち「大当たり」でない場合には、ステップＳＢ５１０５へ移行する。
【１５５１】
また、ステップＳＢ５１０５では、新たに第２特別変動保留エリアに記憶された大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が、小当たりに対応する値「１０１～１２５、４０１～４２５」と一致するか否かを判定する。
【１５５２】
ステップＳＢ５１０５で肯定判定された場合、すなわち小当たり状態が発生すると判定された場合には、ステップＳＢ５１０６において小当たり当選フラグをオンにした後、本処理を終了する。一方、ステップＳＢ５１０５で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１５５３】
ステップＳＢ５１０５の判定処理が本実施形態における第２の抽選を構成し、これを実行する主制御装置２６１の機能により第２の抽選手段が構成される。また、ステップＳＢ５１０６において第２の遊技価値（第２の特別遊技状態）に相当する小当たり状態を発生させる主制御装置２６１の機能により本実施形態における第２の遊技価値付与手段（第２の特別遊技状態発生手段）が構成される。
【１５５４】
次に、ステップＳＢ５０７のリーチ判定処理について図６６を参照して説明する。
【１５５５】
先ず、ステップＳＢ５３０１では、直前に行われた大当たり判定処理にて、当選フラグ（大当たり当選フラグ又は小当たり当選フラグ）が設定されたか否かを判定する。ステップＳＢ５３０１で肯定判定された場合、すなわち大当たり状態又は小当たり状態が発生する場合には、そのまま本処理を終了する。
【１５５６】
一方、ステップＳＢ５３０１で肯定判定された場合、すなわち当たり状態が発生しない場合には、ステップＳＢ５３０２において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに第２特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＢ３の値が、「前後外れリーチ」に対応する値「０、１」のどちらかと一致するか否かを判定する。ステップＳＢ５３０２で肯定判定された場合には、ステップＳＢ５３０３において、前後外れリーチの発生を示す前後外れフラグをオンにした後、本処理を終了する。
【１５５７】
一方、ステップＳＢ５３０２で否定判定された場合には、ステップＳＢ５３０４において、リーチ判定テーブルを参酌し、新たに第２特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＢ３の値が、「前後外れ以外リーチ」に対応する値「２～２１」のいずれかと一致するか否かを判定する。該ステップＳＢ５３０４で肯定判定された場合には、ステップＳＢ５３０５において前後外れ以外フラグをオンにした後、本処理を終了する。
【１５５８】
また、ステップＳＢ５３０４で否定判定された場合、すなわち「完全外れ」となる場合には、そのまま本処理を終了する。
【１５５９】
図６４の説明に戻り、ステップＳＢ５０８の処理の後、又は、ステップＳＢ５０１で否定判定された場合には、ステップＳＢ５０９において、遊技球が上始動入賞口３３ＹＡに入賞したか否かを第１始動入賞スイッチ２２４Ａの検出情報に基づき判定する。該ステッ

プＳＢ５０９で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、肯定判定された場合には、ステップＳＢ５１０において、上始動入賞口３３ＹＡへの入賞を契機とする変動表示の保留数をカウントする上保留カウンタＮａの値が上限値（本実施形態では「４」）未満であるか否かを判定する。該ステップＳＢ５１０で否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＢ５１０で肯定判定された場合には、ステップＳＢ５１１に進み、上保留カウンタＮａを１インクメントする。

【１５６０】

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

【１５６１】

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

【１５６２】

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

【１５６３】

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

【１５６４】

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

【１５６５】

続くステップＳＢ５１５では、ステップＳＢ５１３で大当たり乱数カウンタＣＢ１の値が大当たりに対応する値ではないと判定された場合に、新たに第１特別変動保留エリアに記憶されたリーチ選択カウンタＣＢ３の値に基づいて、リーチの種別を判定するリーチ判定処理を行う。尚、ステップＳＢ５１５のリーチ判定処理は、上記ステップＳＢ５０７のリーチ判定処理と同様であり、処理の対象となる変動表示に関する情報が、上始動入賞口

３３ＹＡへの球に基づくものであるといった点が異なるだけであるため、便宜上、詳細な説明は省略する。

【１５６６】

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

【１５６７】

次に、ステップＳＢ３０５のスルーゲート通過処理について図６７のフローチャートを参照して説明する。

【１５６８】

ステップＳＢ６０１では、遊技球がスルーゲート３４を通過したか否かをスルーゲートスイッチ２２５の検出情報により判定する。

【１５６９】

ステップＳＢ６０１で否定判定された場合、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＢ６０１にて肯定判定された場合、すなわち、遊技球がスルーゲート３４を通過したと判定されると、ステップＳＢ６０２において、普通図柄表示装置４１にて行われる変動表示の保留数をカウントする普通保留カウンタＮｃの値が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する。ここで否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップＳＢ６０２で肯定判定された場合、すなわち、スルーゲート３４への遊技球の通過が確認され、且つ、普通保留カウンタＮｃの値＜４であることを条件にステップＳＢ６０３に進み、普通保留カウンタＮｃを１インクリメントする。

【１５７０】

また、続くステップＳＢ６０４では、当否に関わる乱数を取得する。具体的には、上記ステップＳＢ３０３の乱数更新処理で更新した普通図柄乱数カウンタＣＢ４の値を、ＲＡＭ５０３の普通変動保留エリアの空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。その後、スルーゲート通過処理を終了する。従って、ステップＳＢ６０４の処理が第３当否抽選の一部を構成することとなる。

【１５７１】

次に、主制御装置２６１内のＣＰＵ５０１により実行されるメイン処理の流れを図６１のフローチャートを参照しながら説明する。このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【１５７２】

先ず、ステップＳＢ１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、サブ側の制御装置（サブ制御装置２６２，払出制御装置３１１等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば１秒程度、ウエイト処理を実行する。続くステップＳＢ１０２では、ＲＡＭアクセスを許可する。

【１５７３】

その後、ＣＰＵ５０１内のＲＡＭ５０３に関してデータバックアップの処理を実行する。つまり、ステップＳＢ１０３では、電源装置３１３に設けたＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下（ＯＮ）されているか否かを判定し、押下されていれば、バックアップデータをクリア（消去）するべく、ステップＳＢ１１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ３２３が押下されていなければ、続くステップＳＢ１０４で、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。ここで、設定されていなければ、バックアップデータは記憶されていないので、この場合もステップＳＢ１１２へ移行する。バックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＢ１０５でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＢ１０６では、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有

効性を判定する。ここで算出したＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、この場合もステップＳＢ１１２へ移行する。

【１５７４】

ステップＳＢ１１２の処理では、サブ側の制御装置となるサブ制御装置２６２及び払出制御装置３１１等を初期化するために、初期化コマンドを送信する。なお、初期化コマンドを受信したサブ制御装置２６２は、後述するように自身の初期化処理を実行し、初期設定である「通常状態」に対応する遊技状態判定値Ｘｊの値「０」を遊技状態格納エリアに記憶する。

【１５７５】

その後、ＲＡＭの初期化処理（ステップＳＢ１１３等）に移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ５０３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バックアップの有効性を判断することも可能である。

【１５７６】

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

【１５７７】

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

【１５７８】

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

【１５７９】

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

【１５８０】

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

【１５８１】

ここで、ステップＳＢ１０９の遊技状態チェック処理について図６８，６９を参照して説明する。図６８は、遊技状態チェック処理を示すフローチャートであり、図６９は、後述する抽選モードフラグ、サポートモードフラグ、遊技状態特定カウンタＫｊ及び遊技状態判定値Ｘｊの対応関係を示す説明図である。尚、遊技状態チェック処理は、後述する変動表示設定処理（ステップＳＢ８０７）や、当たり終了設定処理（ステップＳＢ１２１６）においても実行される。

【１５８２】

図６８に示すように、ステップＳＢ１９０１では、ＲＡＭ５０３にバックアップ記憶された電源断時の遊技状態に係る各種情報の読込み処理を実行する。具体的には、抽選モードフラグの値、サポートモードフラグの値、及び、遊技状態特定カウンタＫｊの値をそれぞれＲＡＭ５０３から読み込む。

【１５８３】

抽選モードフラグとは、抽選モードが「低確率モード」又は「高確率モード」のどちらであるかを判定するための状態判定情報であり、そのフラグ値として、抽選モードが「低確率モード」の場合には「５０（Ｈ）」が設定され、「高確率モード」の場合には「５３（Ｈ）」が設定される。尚、抽選モードフラグにおける上位４ビットの値「５」は、ノイズ対策用に一律に付加されたものあって、特に遊技状態を判別するためのものではない。

【１５８４】

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

【１５８５】

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

【１５８６】

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

【１５８７】

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

【１５８８】

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

【１５８９】

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

【１５９０】

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

【１５９１】

図６８の説明に戻り、ステップＳＢ１９０２では、ステップＳＢ１９０１にて読み込んだ抽選モードフラグの値と、サポートモードフラグの値とを加算する。

【１５９２】
続くステップＳＢ１９０３では、ステップＳＢ１９０２にて算出した加算値と、所定のマスク値（本実施形態では「０７（Ｈ）」）との論理積をとって、下位３ビットのデータを取出し、所定の作業エリアに遊技状態判定値Ｘｊとしてセットする。
【１５９３】
ステップＳＢ１９０４では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「低確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」の状態であるか否かを判定する。
【１５９４】
ここで否定判定された場合には、ステップＳＢ１９０５へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」の状態であるか否かを判定する。
【１５９５】
ステップＳＢ１９０４、又は、ステップＳＢ１９０５で肯定判定された場合には、ステップＳＢ１９０９へ移行する。一方、ステップＳＢ１９０５で否定判定された場合には、ステップＳＢ１９０６へ移行する。
【１５９６】
ステップＳＢ１９０６では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「低確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の状態であるか否かを判定する。
【１５９７】
ここで否定判定された場合には、ステップＳＢ１９０７へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の状態であるか否かを判定する。
【１５９８】
ステップＳＢ１９０６、又は、ステップＳＢ１９０７で肯定判定された場合には、ステップＳＢ１９１２へ移行する。一方、ステップＳＢ１９０７で否定判定された場合には、ステップＳＢ１９０８へ移行する。
【１５９９】
ステップＳＢ１９０８では、遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」か否かを判定する。すなわち抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「次回まで・高サポートモード」の状態であるか否かを判定する。
【１６００】
ここで肯定判定された場合には、ステップＳＢ１９１４へ移行する。一方、否定判定された場合には、ステップＳＢ１９１６へ移行し、この遊技状態判定値Ｘｊの値「６」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。
【１６０１】
さて上記ステップＳＢ１９０４、又は、ステップＳＢ１９０５で肯定判定され、移行したステップＳＢ１９０９では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「３１」であるか否かを判定する。すなわち大当たり終了後の変動表示が２０回目であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合にはステップＳＢ１９１３へ移行し、否定判定された場合にはステップＳＢ１９１０へ移行する。
【１６０２】
ステップＳＢ１９１０では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「２１」であるか否かを判定する。すなわち大当たり終了後の変動表示が３０回目であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合にはステップＳＢ１９１３へ移行し、否定判定された場合には、ステップＳＢ１９１１へ移行する。

【１６０３】
ステップＳＢ１９１１では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「１１」であるか否かを判定する。すなわち大当たり終了後の変動表示が４０回目であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合にはステップＳＢ１９１３へ移行し、否定判定された場合にはステップＳＢ１９１２へ移行する。
【１６０４】
ステップＳＢ１９１２では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「１」であるか否かを判定する。すなわち「５０回目（初期値「５０」の場合）」又は「３０回目（初期値「３０」の場合）」であるか否かを判定する。
【１６０５】
ここで否定判定された場合にはステップＳＢ１９１６へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値（「１」、「４」、「２」又は「５」）をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。
【１６０６】
一方、ステップＳＢ１９１２にて肯定判定された場合、すなわち遊技状態特定カウンタＫｊの値が「１」である場合には、ステップＳＢ１９１３へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値を「７」に変更する。その後、ステップＳＢ１９１６へ移行し、この遊技状態判定値Ｘｊの値「７」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。
【１６０７】
さて上記ステップＳＢ１９０８で肯定判定され、移行したステップＳＢ１９１４では、遊技状態特定カウンタＫｊの値が「０」であるか否かを判定する。すなわち入賞サポートモードが、上記非報知演出の行われない「次回まで・高サポートモード」であるか否かを判定する。ここで肯定判定された場合には、遊技状態判定値Ｘｊの値「６」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。
【１６０８】
一方、ステップＳＢ１９１４にて否定判定された場合、すなわち非報知演出が行われる「次回まで・高サポートモード」である場合には、ステップＳＢ１９１５へ移行し、遊技状態判定値Ｘｊの値を「５」に変更する。その後、ステップＳＢ１９１６へ移行し、この遊技状態判定値Ｘｊの値「５」をＲＡＭ５０３の所定エリアに記憶して、本処理を終了する。これにより、「次回まで・高サポートモード」の状態であっても所定回数（本実施形態では２０回）の間は、抽選モードが「高確率モード」で、かつ、入賞サポートモードが「３０回・高サポートモードＳ」の状態と同様の演出が行われることとなる。
【１６０９】
次に、通常処理の流れを図６２のフローチャートを参照しながら説明する。この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ＳＢ２０１～ＳＢ２１０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ＳＢ２１１，ステップＳＢ２１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【１６１０】
先ずステップＳＢ２０１では、前回の処理で更新された特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒや開閉役物３７Ｙ等の制御内容に基づいた制御信号を各装置に送信したり、コマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信したりする外部出力処理を実行する。以下により詳しい具体例をいくつか挙げる。
【１６１１】
例えば、上記各種検出スイッチの検知情報を基に、一般入賞口３１など各種入賞口への遊技球の入賞の有無を判定し、入賞有りの場合には該入賞に対応した個数に対応する賞球払出コマンドを払出制御装置３１１に対して送信する。
【１６１２】
また、エラー表示ランプ１０４を点滅させるためのコマンドなどが設定されている場合には、サブ制御装置２６２に対し該コマンドを出力する。
【１６１３】

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

【１６１４】

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

【１６１５】

また、演出表示装置４２による装飾図柄の変動表示に際して、変動パターンコマンド、図柄コマンド等をサブ制御装置２６２に送信する。これに対し、変動パターンコマンド、図柄コマンド等を入力したサブ制御装置２６２は、かかる各種コマンドに基づいて、演出表示装置４２の変動態様を決定し、該変動態様を演出表示装置４２において表示（変動表示）するように表示制御装置４５に対し指示を出す。

【１６１６】

ステップＳＢ２０２では、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新を実行する。より具体的には、他のカウンタと同様に、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値（本実施形態では１９８，２４０）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１６１７】

続くステップＳＢ２０３では、払出制御装置３１１より受信した賞球計数信号を読み込む。次に、ステップＳＢ２０４では、払出制御装置３１１より受信した払出異常信号を読み込む。

【１６１８】

その後、ステップＳＢ２０５では、第１表示制御処理を実行する。この処理では、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいてどのような制御を行うか該特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの制御内容の設定が行われると共に、大当たり判定や演出表示装置４２における装飾図柄の変動パターンの設定などが行われる。この第１表示制御処理の詳細は後述する。

【１６１９】

ステップＳＢ２０６では、可変入賞装置制御処理を実行する。この処理では、可変入賞装置３２においてどのような制御を行うか該可変入賞装置３２の制御内容の設定が行われる。これにより、大当たり状態や小当たり状態となった場合には、可変入賞装置３２の開閉板３２ａの開閉処理が所定回数繰り返し実行される。可変入賞装置制御処理の詳細は後述する。

【１６２０】

ステップＳＢ２０７では、第２表示制御処理を実行する。この処理では、普通図柄表示装置４１においてどのような制御を行うか該普通図柄表示装置４１の制御内容の設定などが行われる。この第２表示制御処理の詳細は後述する。

【１６２１】

ステップＳＢ２０８では、開閉役物制御処理を実行する。この処理では、開閉役物３７Ｙにおいてどのような制御を行うか該開閉役物３７Ｙの制御内容の設定が行われる。この開閉役物制御処理の詳細は後述する。

【１６２２】

その後は、ステップＳＢ２０９において、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。ここでバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていなければ、ステップＳＢ２１０で、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所定時間（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、既に所定時間が経過して

いれば、ステップＳＢ２０１へ移行し、上記ステップＳＢ２０１以降の処理を繰り返し実行する。

【１６２３】

一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、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ＣＳ１，ＣＳ２の更新を繰り返し実行する（ステップＳＢ２１１，ステップＳＢ２１２）。

【１６２４】

つまり、ステップＳＢ２１１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インクリメントすると共に、そのカウンタ値が上限値（本例では５９９）に達した際０にクリアする。

【１６２５】

また、ステップＳＢ２１２では、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の更新を実行する（前記ステップＳＢ２０２と同様）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２を１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が上限値（本例では１９８，２４０）に達した際それぞれ０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の変更値を、ＲＡＭ５０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１６２６】

ここで、ステップＳＢ２０１～ＳＢ２０９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はなく変動する。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（すなわち大当たり乱数カウンタＣＢ１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ＣＳ１，ＣＳ２についてもランダムに更新することができる。

【１６２７】

さて、ＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに電源断の発生情報が設定されていれば（ステップＳＢ２０９：ＹＥＳ）、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＢ２１３以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＢ２１３において各割込み処理の発生を禁止し、ステップＳＢ２１４において、ＣＰＵ５０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＢ２１５において、スタックポインタの値をバックアップエリア５０３ａに記憶する。その後、ステップＳＢ２１６において、電源が遮断されたことを示す電源断通知コマンドを他の制御装置（払出制御装置３１１等）に対して送信する。そして、ステップＳＢ２１７でＲＡＭ判定値を算出し、バックアップエリア５０３ａに保存する。ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。その後、ステップＳＢ２１８でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【１６２８】

なお、ステップＳＢ２０９の処理は、ステップＳＢ２０１～ＳＢ２０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるステップＳＢ２１１，ＳＢ２１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置２６１の通常処理において、各処理の終了時に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５０３のバックアップエリア５０３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５０３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、主制御装置２６１の処理の負担を軽減することができる。さらに、データの記憶前に割込み処理の発生を禁止（ステップＳＢ２１３）するので、電源が遮断されたときのデータが変更されることを防止でき、電源遮断前の状態を確実に記憶することができる。

【１６２９】

次に、前記ステップＳＢ２０５の第１表示制御処理について図７０のフローチャートを参照して説明する。

【１６３０】

図７０において、ステップＳＢ８０１では、詳しくは後述する各種当たり中フラグ（大当たり中フラグ及び小当たり中フラグ）を参照し、今現在、当たり中（大当たり状態中又は小当たり状態中）であるか否かを判定する。尚、当たり状態（大当たり状態及び小当たり状態）中には、当たり状態の最中と当たり状態終了後の所定時間とが含まれる。ここで言う当たり状態終了後の所定時間とは、当たり状態終了後、通常遊技（特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおける変動表示）が開始されるまでの時間であり、一般にこの時間帯は、演出表示装置４２にて当たり状態の終了や当たり後に付与される各種遊技状態や各種モードを示す表示などが行われる。また、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ、及び演出表示装置４２にて変動表示が当たりに対応する態様にて停止表示されてから可変入賞装置３２が開放されるまでの間の期間（一般にこの時間帯は演出表示装置４２にて当たり状態の開始を示す表示が行われる）についても当たり中に含まれる。

【１６３１】

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

【１６３２】

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

【１６３３】

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

【１６３４】

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

【１６３５】

また、ステップＳＢ８０３で否定判定された場合、すなわち、第２変動表示が１つも保

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

【１６３６】

一方、ステップＳＢ８０８で肯定判定された場合には、ステップＳＢ８０９において、上保留カウンタＮａから１を減算する。続くステップＳＢ８１０では、第１特別変動保留エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１特別変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第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。ステップＳＢ８１０の後、ステップＳＢ８１１において、第１保留ランプ４６ａを点灯・消灯させる処理や、変動特定ランプ４０を青色に発光させる処理を行ってから、ステップＳＢ８０７に移行する。尚、本実施形態では、特別変動保留エリアの実行エリアは１つであり、第１特別変動保留エリア及び第２特別変動保留エリアに格納されているデータは、該データに基づく変動表示を行う際に、共通の実行エリアにシフトされることとなる。

【１６３７】

ステップＳＢ８０７では変動表示設定処理が行われる。ここで、変動表示設定処理の詳細について、図７２を参照して説明する。

【１６３８】

先ずステップＳＢ９００において遊技状態チェック処理を実行する。尚、該遊技状態チェック処理は、上記ステップＳＢ１０９の遊技状態チェック処理（図６８参照）と同様の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【１６３９】

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

【１６４０】

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

【１６４１】

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

【１６４２】

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

【１６４３】

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

【１６４４】

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

【１６４５】
ステップＳＢ９０３で否定判定された場合には、ステップＳＢ９０６に移行し、上記各種通常大当たりフラグ（「１６Ｒ通常大当たりＡフラグ」、「１６Ｒ通常大当たりＢフラグ」、「４Ｒ通常大当たりＡフラグ」、「４Ｒ通常大当たりＢフラグ」）のいずれかがオンであるか否かを判定することで、変動表示が「通常大当たり」に対応したものであるか否かを判定する。該ステップＳＢ９０６で肯定判定された場合、すなわち「通常大当たり」である場合には、ステップＳＢ９０７にて「通常大当たり」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。続けて、ステップＳＢ９０８にて「通常大当たり」に対応する図柄テーブルを参酌して大当たり図柄（本実施形態では奇数図柄か偶数図柄であるか）を決定し、これに対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ１」又は「ＢＺ２」）を設定する。その後、ステップＳＢ９２０へ移行する。
【１６４６】
但し、本実施形態では、上述したように演出表示装置４２において停止表示された図柄の種類によっては、大当たり終了後に付与される抽選モード等の遊技状態が判別不能となっている。つまり、「確変大当たり」であれば「奇数図柄」が停止表示され、「通常大当たり」であれば「偶数図柄」が停止表示されるといったように、変動パターンや停止図柄と、大当たり種別との関係が明確に対応付けられているわけではなく、本実施形態では、あくまでも上記各種テーブルにより、例えば「確変大当たり」であれば「奇数図柄」で停止表示されやすいなど、各種大当たりの種別によって所定の変動パターンや図柄の出現率が異なるようにテーブル分けされているだけである。従って、例えば大当たり時には「確変大当たり」や「通常大当たり」などの大当たり種別に関係なく、１つの大当たりテーブルを基に変動パターンや停止図柄を選出する構成としてもよい。
【１６４７】
また、ステップＳＢ９０６で否定判定された場合には、ステップＳＢ９０９に移行し、ＪＵＢ大当たりフラグがオンであるか否かを判定することで、変動表示が「ＪＵＢ大当たり」に対応したものであるか否かを判定する。該ステップＳＢ９０９で肯定判定された場合、すなわち「ＪＵＢ大当たり」である場合には、ステップＳＢ９１０へ移行する。
【１６４８】
ステップＳＢ９１０においては、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。その後、ステップＳＢ９１１にてチャンス図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ６」）を設定して、ステップＳＢ９２０へ移行する。
【１６４９】
また、ステップＳＢ９０２で否定判定された場合、すなわち「外れ」である場合には、ステップＳＢ９１２において、前後外れフラグがオンであるか否かを判定する。
【１６５０】
ステップＳＢ９１２で肯定判定された場合、すなわち、「前後外れリーチ」である場合には、ステップＳＢ９１３にて「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定するとともに前後外れフラグをオフする。続けてステップＳＢ９１４にて前後外れ図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ３」）に設定する。その後、ステップＳＢ９２０へ移行する。
【１６５１】
一方、ステップ９１２で否定判定された場合、ステップＳＢ９１５において、前後外れ以外フラグがオンであるか否かを判定する。該ステップＳＢ９１５で肯定判定された場合、すなわち、「前後外れ以外リーチ」である場合には、ステップＳＢ９１６にて「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定するとともに前後外れ以外フラグをオフする。続けて、ステップＳＢ９１７にて前後外れ以外図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ４」）に設定する。その後、ステップＳＢ９２０へ移行する。

【１６５２】
　また、ステップＳＢ９１５で否定判定された場合、すなわち「完全外れ」である場合には、ステップＳＢ９１８にて「完全外れ」に対応する変動パターンテーブルを参酌して外れ変動パターンを決定し、変動パターンコマンドに設定する。続けて、ステップＳＢ９１９にて完全外れ図柄に対応する図柄コマンド（本実施形態では、後述する「ＢＺ５」）に設定する。その後、ステップＳＢ９２０へ移行する。
【１６５３】
　ここで、便宜上、変動パターンテーブル及び変動パターンコマンドについて説明する。本実施形態では、上述した「確変大当たり」に対応する変動パターンテーブル（以下、確変大当たり時・変動パターンテーブルという）、「通常大当たり」に対応する変動パターンテーブル、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターンテーブル、「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブル、「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターンテーブル、並びに、「完全外れ」に対応する変動パターンテーブル（以下、完全外れ時・変動パターンテーブルという）がそれぞれ遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」）に応じて複数設けられている。
【１６５４】
　例えば、確変大当たり時・変動パターンテーブルに関しては、図８９（ａ）に示すように、基準アドレスとなる「１００番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の「通常状態」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶されている。
【１６５５】
　同様に「１０１番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０２番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０３番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「３」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０４番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０５番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０６番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶され、「１０７番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「７」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブルが記憶されている。
【１６５６】
　また、完全外れ時・変動パターンテーブルに関しては、図８９（ｂ）に示すように、基準アドレスとなる「７００番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の「通常状態」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶されている。
【１６５７】
　同様に「７０１番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０２番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０３番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「３」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０４番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０５番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０６番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶され、「７０７番地」において、遊技状態判定値Ｘｊの値が「７」に対応する完全外れ時・変動パターンテーブルが記憶されている。
【１６５８】
　図示は省略するが、その他の上記「通常大当たり」に対応する変動パターンテーブル、「ＪＵＢ大当たり」及び「小当たり」に対応する変動パターンテーブル、「前後外れリーチ」に対応する変動パターンテーブル、並びに、「前後外れ以外リーチ」に対応する変動パターンテーブルに関しても、上記確変大当たり時・変動パターンテーブル、及び、完全

外れ時・変動パターンテーブルの場合と同様に、遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」対応する複数のテーブル群が所定の基準アドレスから連番で格納されている。

【１６５９】

従って、上記ステップＳＢ９０４、ステップＳＢ９０７、ステップＳＢ９１０、ステップＳＢ９１３、ステップＳＢ９１６、ステップＳＢ９１８において変動パターンを決定する際には、まず上記遊技状態チェック処理（ステップＳＢ９００）において特定した遊技状態判定値Ｘｊを基に、複数のテーブル群の中から所定の遊技状態（遊技状態判定値Ｘｊの値「０」～「７」）に対応するテーブルを選出する処理を行う。この際、基準アドレス（例えば確変大当たり時・変動パターンテーブルの場合には「１００番地」）に対し、遊技状態判定値Ｘｊの値を加算することで、選出すべきテーブルの格納されたアドレスを特定することができる。つまり、遊技状態判定値Ｘｊの値がそのままオフセット値の役割を果たす。

【１６６０】

そして、選択された変動パターンテーブル（例えば、「１００番地」に格納された「通常状態（Ｘｊ＝０）」に対応する確変大当たり時・変動パターンテーブル：図９０参照）を基に変動パターンを決定し、これに対応する変動パターンコマンドを設定する。

【１６６１】

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

【１６６２】

例えば、通常状態（Ｘｊ＝０）に係る確変大当たり時・変動パターンテーブル〔図８９（ａ）参照〕を参照して判るとおり、通常状態に係る確変大当たり時・変動パターンコマンドでは、上位バイトにおける上位４ビットに遊技状態判定値Ｘｊの値である「０」が設定され、続く下位４ビットに「確変大当たり」を示す「Ｆ」が設定されている。そして、残りの下位バイトの８ビットに対し、ＲＡＭ５０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２の値に対応した変動パターンを特定する値が設定される。尚、サブ制御装置２６２には、これらの変動パターンコマンドと装飾図柄の変動態様（演出パターン）との関係がテーブルで記憶されており、変動パターンコマンドを受信すると、該変動パターンコマンドに対応する変動パターン（演出パターン）が実行可能となる。

【１６６３】

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

【１６６４】

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

【１６６５】

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

【１６６６】

前後外れ図柄の組合わせは、リーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」に対応するものであり、前後外れ図柄の組合わせに対応する図柄コマンドには「ＢＺ３」が設定される。

【１６６７】

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

【１６６８】

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

【１６６９】

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

【１６７０】

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

【１６７１】

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

【１６７２】

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

【１６７３】

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

【１６７４】

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

【１６７５】
本実施形態における特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示時間は、上記変動種別カウンタＣＳ１，ＣＳ２により選出される装飾図柄の変動パターンに対応した値が設定される。このような第１表示タイマの設定に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒに対し変動表示を開始する旨の制御信号が出力された場合には、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにおいて変動表示が開始される。そして、ステップＳＢ９２０の終了後、変動表示設定処理を終了する。
【１６７６】
図７０の説明に戻り、ステップＳＢ８０２で肯定判定された場合、すなわち変動表示中である場合には、ステップＳＢ８１２に進み、第１表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第１表示タイマの値が４ｍｓｅｃずつ減算されていく。例えば変動時間が１０秒（１００００ｍｓｅｃ）の場合には、第１表示タイマに対して「２５００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。
【１６７７】
続いてステップＳＢ８１３に進み、上記減算後の第１表示タイマの値を参酌して所定の変動時間が経過したか否かを判定する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち第１表示タイマの値が「０」となった時にステップＳＢ８１３が肯定判定される。
【１６７８】
ステップＳＢ８１３で否定判定された場合には、ステップＳＢ８１７において、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの変動表示を継続して行うための切替表示設定を行い、本処理を終了する。尚、切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒに対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。これによって、第１表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの切替表示（変動表示）が実現される。
【１６７９】
一方、ステップＳＢ８１３で肯定判定された場合には、ステップＳＢ８１４において第１表示中フラグを解除（オフ）し、ステップＳＢ８１５において特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒにて停止表示を行うための停止表示設定を行う。
【１６８０】
尚、上記停止表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、特別表示装置４３Ｌ、４２Ｒに対し停止表示を行う旨の制御信号が出力される。例えば、「１６Ｒ確変大当たりＡ」である場合には「９－」を停止表示（例えば数秒間だけ点灯）させる。
【１６８１】
続いて、ステップＳＢ８１６において変動終了時設定処理を行った後、本処理を終了する。ここで、変動終了時設定処理について、図７１を参照して説明する。
【１６８２】
先ず、ステップＳＢ１００１において、上記大当たり当選フラグ及び小当たり当選フラグを参酌し、停止表示が大当たり又は小当たりに対応するか否かを判定する。ここで、大当たり又は小当たりに対応する場合には、ステップＳＢ１００２へ移行し、当たり設定を行う。具体的には、大当たり中フラグ、小当たり中フラグ、第１可変フラグ、第１可変タイマ、開放数カウンタ及び入賞カウンタＶｘ等の設定処理を行う。そして、ステップＳＢ１００２の終了後、変動終了時設定処理を終了する。
【１６８３】
大当たり中フラグとは、大当たり状態中か否かを判定するための状態判定情報であり、ここでは大当たり状態の発生を示す「１」がフラグ値として設定される（オンされる）。
【１６８４】
小当たり中フラグとは、小当たり状態中か否かを判定するための状態判定情報であり、ここでは大当たり中フラグと同様、小当たり状態の発生を示す「１」がフラグ値として設定される（オンされる）。

【１６８５】
　第１可変フラグとは、可変入賞装置３２が開状態中であるか否かを判定するための状態判定情報である。
【１６８６】
　第１可変タイマとは、可変入賞装置３２の開放時間（特賞状態の発生時間）や各特賞状態間のインターバル等を計測するための計測手段であり、開閉板３２ａの開放開始又は開放終了から規定時間が経過したか否かを判定する際等に参酌される。ステップＳＢ１００２の当たり設定処理では、開閉パターン制御テーブル（図９１参照）を参酌して、各種当たりに対応した所定値が設定される。例えば、「１６Ｒ確変大当たりＡ」のように初回が上記「長開放」の場合には、第１可変タイマに「７５００」が設定され、「ＪＵＢ大当たり」のように初回が上記「短開放」の場合には、第１可変タイマに「１００」が設定される。これにより、開閉板３２ａの１開閉動作あたりの最大開放時間（規定時間）が「３０秒」又は「０．４秒」に設定されることとなる。
【１６８７】
　尚、開閉パターン制御テーブルには、図９１に示すように、各種当たり状態における特賞状態の発生回数（ラウンド数）、各特賞状態（各ラウンド）における開閉板３２ａの開放時間、各特賞状態間のインターバル時間などが予め設定されている。
【１６８８】
　開放数カウンタとは、大当たり状態中又は小当たり状態中に実行される特賞状態の発生回数、つまり可変入賞装置３２の開閉処理（「長開放」又は「短開放」）の実行回数を判定するための状態判定情報である。ステップＳＢ１００２の当たり設定処理では、開閉パターン制御テーブルを参酌して、各種当たりに対応した初期値が設定される。例えば、「１６Ｒ確変大当たりＡ」の場合には、１６回を示す「１６」が設定され、「ＪＵＢ大当たり」の場合には、５回の「短開放」と１５回の「長開放」の合計である２０回を示す「２０」が初期値として設定される。
【１６８９】
　入賞カウンタＶｘとは、可変入賞装置３２へ入賞した遊技球の数を計数する入賞計数手段である。本実施形態では、タイマ割込み処理のスイッチ読み込み処理（図６３参照）に際して、可変入賞装置３２への入賞があったか否かをカウントスイッチ２２３の検出情報に基づき判定し、可変入賞装置３２への入賞があったと判定されると、入賞カウンタＶｘの値が１加算される。
【１６９０】
　また、ステップＳＢ１００２の当たり設定処理では、開閉パターン制御テーブルを参酌して、開閉板３２ａの１開閉動作（一回の特賞状態）あたりの可変入賞装置３２への最大入賞予定数である規定個数Ｋ１の設定を行う。規定個数Ｋ１は、上述したとおり、「長開放」又は「短開放」といった開放種別（一回の開閉動作に係る開閉部材の動作態様）ごとに予め定められている。例えば「長開放」であれば規定個数Ｋ１として「１０」、「短開放」であれば規定個数Ｋ１として「３」が設定される。
【１６９１】
　ステップＳＢ１００２の当たり設定処理では、大当たり又は小当たりの開始を告げるオープニングコマンドの設定なども行われる。但し、「ＪＵＢ大当たり」の場合には、５回の「短開放」の終了後（後述するステップＳＢ１２１７の特賞状態開始処理等）にオープニングコマンドの設定が行われる。これにより、「ＪＵＢ大当たり」の場合には、５回の「短開放」の終了後に大当たり報知演出等が行われることとなり、ここまでは、小当たりの場合と区別ができないようになっている。
【１６９２】
　さて、ステップＳＢ１００１において、大当たり又は小当たりに対応しない、すなわち上記大当たり当選フラグ及び小当たり当選フラグがオフであると判定された場合には、ステップＳＢ１００３へ移行する。
【１６９３】

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

【１６９４】

ここで、サポート回数カウンタのカウンタ値が「０」の場合には、そのまま本処理を終了する。一方、サポート回数カウンタが設定されている場合（カウンタ値が「０」以外の場合）には、高サポートモードの設定中とみなし、ステップＳＢ１００４において、サポート回数カウンタの値を１減算する処理を行う。ステップＳＢ１００４では、上記遊技状態特定カウンタＫｊの値を１減算する処理も併せて行う。その後、ステップＳＢ１００５へ移行する。

【１６９５】

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

【１６９６】

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

【１６９７】

次に、上記ステップＳＢ２０６の可変入賞装置制御処理について図７３のフローチャートを参照して説明する。

【１６９８】

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

【１６９９】

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

【１７００】

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

【１７０１】

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

【１７０２】

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

【１７０３】

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

、又は、「１秒」に相当する「２５０」）がセットされる。
【１７０４】
その後、ステップＳＢ１２０７に進み、開放数カウンタのカウンタ値が「０」であるか否か、すなわち特賞状態（「長開放」や「短開放」）の実行回数が規定回数に達したか否かを判定する。
【１７０５】
ステップＳＢ１２０７で肯定判定された場合には、ステップＳＢ１２１０において開放終了設定処理を行い、本処理を終了する。ステップＳＢ１２１０の終了設定処理では、第１可変フラグをオフするとともに、当たり終了フラグをオンする。
【１７０６】
ステップＳＢ１２０７で否定判定された場合、すなわち特賞状態（「長開放」や「短開放」）の実行回数が規定回数に達していない場合には、ステップＳＢ１２１１において、特賞送り処理を行い、本処理を終了する。
【１７０７】
ステップＳＢ１２１１の特賞送り処理では、開放数カウンタの値を１減算すると共に、第１可変フラグをオフにする。これにより、特賞状態の実行回数が上記規定回数に達するまで上記開閉処理が繰り返し行われることとなる。
【１７０８】
さて、上記ステップＳＢ１２０３にて否定判定された場合、すなわち特賞状態終了後の所定時間内（当たり終了後の所定時間内、又は、特賞状態間のインターバル中）である場合には、ステップＳＢ１２１２に進み、第１可変タイマの値が「０」であるか否かを判定する。
【１７０９】
ステップＳＢ１２１２にて肯定判定された場合、すなわち特賞状態の終了から所定時間が経過し、次の過程（次の特賞状態の開始、又は、通常遊技の開始）へ移行するタイミングに至った場合には、ステップＳＢ１２１５へ移行する。一方、ステップＳＢ１２１２にて否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１７１０】
ステップＳＢ１２１５では、上記当たり終了フラグを参酌して、大当たり状態又は小当たり状態を終了するか否かを判定する。
【１７１１】
ステップＳＢ１２１５で肯定判定された場合には、ステップＳＢ１２１６において当たり終了設定処理を行った後、本処理を終了する。
【１７１２】
一方、ステップＳＢ１２１５で否定判定された場合には、ステップＳＢ１２１７において特賞状態開始処理を行った後、本処理を終了する。
【１７１３】
ステップＳＢ１２１６の当たり終了設定処理では、大当たり中フラグ又は小当たり中フラグをオフするとともに、抽選モードフラグの切替処理、サポートモードフラグの切替処理、サポート回数カウンタの設定処理、遊技状態通知コマンドの設定処理、大当たり又は小当たりの終了を告げるエンディングコマンドの設定処理などが行われる。
【１７１４】
抽選モードフラグの切替処理では、上述した各種大当たりフラグに基づいて、抽選モードフラグの切替設定が行われる。これにより、大当たり終了後に「高確率モード」が設定される場合（各種「確変大当たりフラグ」又は「ＪＵＢ大当たりフラグ」がオン）には、「高確率モード」の発生を示す「５３（Ｈ）」がフラグ値として設定される。一方、「低確率モード」が設定される場合（各種「通常大当たりフラグ」がオン）には、「低確率モード」の発生を示す「５０（Ｈ）」がフラグ値として設定される。
【１７１５】
但し、小当たり当選フラグがオンの場合には、抽選モードフラグの切替処理は行われず

、元のモードに係るフラグ値がそのまま設定される。例えば小当たり状態の発生前に「高確率モード」が設定されている場合（抽選モードフラグのフラグ値「５３（Ｈ）」）には、小当たり終了後も、そのまま「高確率モード（抽選モードフラグのフラグ値「５３（Ｈ）」）が設定される。

【１７１６】

サポートモードフラグの切替処理では、上述した各種大当たりフラグに基づいて、サポートモードフラグの切替設定が行なわれる。これにより、大当たり終了後に「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合にはフラグ値として「Ａ１（Ｈ）」が設定され、「３０回・高サポートモードＳ」の場合にはフラグ値として「Ａ２（Ｈ）」が設定され、「次回まで・高サポートモード」である場合にはフラグ値として「Ａ３（Ｈ）」が設定される。

【１７１７】

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

【１７１８】

遊技状態通知コマンドとは、サブ制御装置２６２に対し、大当たり終了後に設定される遊技状態を通知するためのコマンドである。該コマンドを設定するにあたり、まず遊技状態チェック処理を行う。該遊技状態チェック処理は上記ステップＳＢ１０９の遊技状態チェック処理（図６８参照）と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【１７１９】

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

【１７２０】

尚、大当たり当選フラグ、小当たり当選フラグ、各種「大当たりフラグ」に関しては、上記抽選モードフラグの切替処理など各種処理の終了後、オフされる。また、図７１の変動終了時設定処理において当たり設定（ステップＳＢ１００２）が行われた場合に、抽選モードフラグを一度リセットし（「５０（Ｈ）」を設定する）、大当たり中又は小当たり中は「高確率モード」が中断する構成としてもよい。

【１７２１】

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

【１７２２】

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

状態となる。一方、第１可変フラグがオフの場合には可変入賞装置３２に対し開閉板３２ａを閉鎖する旨の制御信号が出力され、大入賞口が閉状態となる。

【１７２３】

次に、前記ステップＳＢ２０７の第２表示制御処理について図７４のフローチャートを参照して説明する。

【１７２４】

図７４において、ステップＳＢ２１０１では、普通図柄表示装置４１にて変動表示中であるか否かを示す第２表示中フラグの設定状況を見て普通図柄表示装置４１による変動表示中であるか否かを判定する。詳しくは、第２表示中フラグがオンである場合には普通図柄表示装置４１において変動表示中であるとみなされ、第２表示中フラグがオフである場合には、普通図柄表示装置４１において変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。

【１７２５】

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

【１７２６】

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

【１７２７】

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

【１７２８】

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

【１７２９】

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

【１７３０】

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

【１７３１】

続いてステップＳＢ２１０７に進み、第２表示タイマのカウント値が「０」であるか否

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

【１７３２】

なお、上述したように、普通変動保留エリアの実行エリアに格納されている普通図柄乱数カウンタＣＢ４の値に基づいて当選か否かが判定される。

【１７３３】

具体的には、普通図柄乱数カウンタＣＢ４の数値０～９のうち、当選値は「低サポートモード」において「０，１」の２個であり、「高サポートモード」において「０～７」の８個である。

【１７３４】

続いてステップＳＢ２１１０に進み、変動終了時設定処理を行い、本処理を終了する。この処理において、停止表示が当選に対応する場合には、開閉役物３７Ｙの開閉処理を行うための設定処理を行う。具体的には、第２可変フラグをオンにして、第２可変タイマに開放時間を設定する。

【１７３５】

第２可変フラグとは、開閉役物３７Ｙが開状態中であるか否かを判定するための状態判定情報である。

【１７３６】

第２可変タイマとは、開閉役物３７Ｙの開放時間（残余時間）を計測する手段であり、開放開始から規定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。尚、本実施形態では、「高サポートモード」と「低サポートモード」とで開閉役物３７Ｙの開放時間が異なり、「高サポートモード」においては、第２可変タイマに対して「１０００」が設定され、「低サポートモード」においては、第２可変タイマに対して「１００」が設定される。

【１７３７】

一方、ステップＳＢ２１０７で否定判定された場合には、ステップＳＢ２１１１において、普通図柄表示装置４１の変動表示を継続して行うための切替表示設定を行い、本処理を終了する。そして、この切替表示設定の設定内容に基づき、次回の通常処理における外部出力処理において、普通図柄表示装置４１に対し切替表示を行う旨の制御信号が出力される。具体的には、現在の点灯が「○」であれば「×」、「×」であれば「○」へ切換え表示する。これによって、第２表示制御処理のタイミング、すなわち４ｍｓ毎に普通図柄表示装置４１の変動表示が実現される。

【１７３８】

次に上記ステップＳＢ２０８の開閉役物制御処理について図７５のフローチャートを参照して説明する。

【１７３９】

まず、ステップＳＢ２２０１において開閉役物３７Ｙが開状態であるか否かを示す第２可変フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、第２可変フラグがオンではない（開閉役物３７Ｙが閉状態である）と判定された場合、そのまま本処理を終了する。

【１７４０】

一方、上記ステップＳＢ２２０１において肯定判定された場合、すなわち第２可変フラグがオンである場合は開閉役物３７Ｙが開状態であるとみなし、ステップＳＢ２２０２において第２可変タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に第２可変タイマの値が１ずつ減算されていく。

【１７４１】

続いてステップＳＢ２２０３に進み、上記減算後の第２可変タイマの値を参酌して、規

定された開放時間が経過したか否かを判定する。ここでは、規定された開放時間を経過した時、すなわち第２可変タイマの値が「０」となった時にステップＳＢ２２０３が肯定判定される。ここで否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。

【１７４２】

一方、ステップＳＢ２２０３で肯定判定された場合にはステップＳＢ２２０４へ移行し、ステップＳＢ２２０４にて終了設定処理を行ってから、本処理を終了する。ステップＳＢ２２０４の終了設定処理では、第２可変フラグをオフする処理が行われる。

【１７４３】

尚、第２可変フラグのオンオフ状況に基づき、次回の通常処理の外部出力処理において、開閉役物３７Ｙに対し各種制御信号が出力される。第２可変フラグがオンの場合には開閉役物３７Ｙに対し可動羽根３７Ｙａを開放する旨の制御信号が出力され、開閉役物３７Ｙが開状態となる。一方、第２可変フラグがオフの場合には開閉役物３７Ｙに対し可動羽根３７Ｙａを閉鎖する旨の制御信号が出力され、開閉役物３７Ｙが閉状態となる。これにより、下始動入賞口３３ＹＢへの遊技球の入賞が不可能となる。

【１７４４】

次に、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される払出制御について説明する。説明の便宜上、まず図７６を参照して受信割込み処理を説明し、その後、図７７を参照してメイン処理を説明する。

【１７４５】

図７６は、払出制御装置３１１により実行される受信割込み処理を示すフローチャートである。受信割込み処理は、主制御装置２６１から送信されるコマンドを払出制御装置３１１が受信した場合に割り込んで実行される処理である。主制御装置２６１から送信されたコマンドが受信されたことを払出制御装置３１１が確認すると、払出制御装置３１１内のＣＰＵ５１１により実行される他の処理を一端待機させ、受信割込み処理が実行される。受信割込み処理が実行されると、まずステップＳＢ３００１において主制御装置２６１から送信されたコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファに記憶し、ステップＳＢ３００２において主制御装置２６１からコマンドが送信されたことを記憶するためにコマンド受信フラグをオンして、本受信割込み処理を終了する。上述したように、コマンドがコマンドバッファに記憶される場合には、記憶ポインタが参照されて所定の記憶領域に記憶されると共に、次に受信したコマンドを次の記憶領域に記憶させるために記憶ポインタが更新される。

【１７４６】

なお、本実施形態では、主制御装置２６１から送信されるコマンドの受信処理は、そのコマンドが受信されたときに実行される割込処理で行われるものとしたが、例えば、図７８に示したタイマ割込処理において、コマンド判定処理（ステップＳＢ３２０１）が行われる前に、コマンドが受信されたか否かを確認し、コマンドが受信されている場合にはそのコマンドをＲＡＭ５１３のコマンドバッファへ記憶してコマンド受信フラグをオンするとともに、コマンドが受信されていない場合にはコマンド判定処理へ移行するものとしてもよい。かかる場合には、所定間隔毎に入出力ポートのコマンド入力に対応するポートを確認することで、コマンドが受信されたか否かを確認する。

【１７４７】

次に、払出制御装置３１１のメイン処理について図７７を参照して説明する。図７７は、払出制御装置３１１のメイン処理を示すフローチャートであり、このメイン処理は電源投入時のリセットに伴い起動される。

【１７４８】

先ず始めに、ステップＳＢ３１０１では、電源投入に伴う初期設定処理を実行する。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定すると共に、割込みモードを設定する。そして、ステップＳＢ３１０３でＲＡＭアクセスを許可すると共に、ステップＳＢ３１０４で外部割込みベクタの設定を行う。

【１７４９】

その後、ステップＳＢ３１０６では、ＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。そして、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されていれば、ステップＳＢ３１０７でＲＡＭ判定値を算出し、続くステップＳＢ３１０８で、そのＲＡＭ判定値が電源断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否か、すなわちバックアップの有効性を判定する。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ５１３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、ＲＡＭ５１３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バックアップの有効性を判断することも可能である。

【１７５０】

ステップＳＢ３１０６で電源断の発生情報が設定されていない場合や、ステップＳＢ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合には、ステップＳＢ３１１５以降のＲＡＭ５１３の初期化処理へ移行する。

【１７５１】

ステップＳＢ３１１５ではＲＡＭ５１３の全領域を０にクリアし、ステップＳＢ３１１６ではＲＡＭ５１３の初期値を設定する。その後、ステップＳＢ３１１７ではＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＢ３１１４へ移行して割込みを許可する。

【１７５２】

一方、ステップＳＢ３１０６で電源断の発生情報が設定されていること、及びステップＳＢ３１０８でＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、復電時の処理（電源断復旧時の処理）を実行する。つまり、ステップＳＢ３１０９で電源断前のスタックポインタを復帰させ、ステップＳＢ３１１０で電源断の発生情報をクリアし、ステップＳＢ３１１１で賞球の払出を許可する払出許可フラグをクリアする。また、ステップＳＢ３１１２では、ＣＰＵ周辺デバイスの初期設定を行い、ステップＳＢ３１１３では、使用レジスタをＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａから復帰させる。さらに、ステップＳＢ３１１４では、割込みを許可する。

【１７５３】

ステップＳＢ３１１４で割込みが許可された後は、ステップＳＢ３１２２の処理において、バックアップエリア５１３ａに電源断の発生情報が設定されているか否かを判定する。ここで、電源断の発生情報が設定されていれば、電源が遮断されたことになるので、電源断時の停電処理としてステップＳＢ３１２３以降の処理が行われる。停電処理は、まずステップＳＢ３１２３において各割込み処理の発生を禁止し、次のステップＳＢ３１２４において後述するコマンド判定処理を実行する。その後、ステップＳＢ３１２５でＣＰＵ５１１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアに退避し、ステップＳＢ３１２６でスタックポインタの値をバックアップエリア５１３ａに記憶し、ステップＳＢ３１２７でＲＡＭ判定値を算出してバックアップエリア５１３ａに保存し、ステップＳＢ３１２８でＲＡＭアクセスを禁止して、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５１３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【１７５４】

なお、ステップＳＢ３１２２の処理は、電源投入時に行われる処理の終了後に電源断の発生情報を確認しているので、各処理が途中の場合と比較してＲＡＭ５１３のバックアップエリア５１３ａに記憶するデータ量が少なくなり、容易に記憶することができる。また、電源遮断前の状態に復帰する場合には、バックアップエリア５１３ａに記憶されているデータ量が少ないので、容易に復帰させることができ、払出制御装置３１１の処理の負担を軽減することができる。

【１７５５】

次に、図７８のフローチャートを参照して、払出制御装置３１１のタイマ割込み処理を説明する。このタイマ割込み処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【１７５６】

タイマ割込み処理では、まず、主制御装置２６１からのコマンドを取得し、そのコマンドの判定処理を行う（ステップＳＢ３２０１）。このコマンド判定処理について図７９を参照して以下に説明する。

【１７５７】

図７９は、払出制御装置３１１により行われるコマンド判定処理を示すフローチャートである。コマンド判定処理（ステップＳＢ３１２４，ＳＢ３２０１）では、まず、ステップＳＢ３３０１においてコマンド受信フラグがオンされているか否かを判定する。コマンド受信フラグは、上述した受信割込み処理（図７６参照）において主制御装置２６１から送信されたコマンドを受信したときにオンされる。

【１７５８】

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

【１７５９】

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

【１７６０】

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

【１７６１】

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

【１７６２】

一方、ステップＳＢ３３０７で既に払出許可フラグがオンされていれば、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリアと、ＲＡＭ５１３の初期化処理とを行わずに、本コマンド判定処理を終了する。すなわちステップＳＢ３３０７の処理は、払出許可フラグが設定された状態でＲＡＭ５１３が初期化されることを禁止している。なお、払出初期化コマンドは、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ３２３がオンされている場合のみ送信されるコマンドであるので、払出許可フラグがオンされた状態で受信することはなく、かかる場合には、ノイズなどの影響によって払出制御装置３１１が払出初期化コマンドとして認識してしまったこと

が考えられる。よって、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３の作業領域のクリア（ステップＳＢ３３０８）と、ＲＡＭ５１３の初期値設定（ステップＳＢ３３０９）を実行すると、賞球が残っている場合に払出されないなどの弊害が生じて遊技者に損失を与えてしまうが、払出許可フラグがオンされている状態で、ＲＡＭ５１３が初期化されることを防止しているので、遊技者に損失を与えることを防止できる。

【１７６３】

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

【１７６４】

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

【１７６５】

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

【１７６６】

ここで、図７８のフローチャートに戻って説明する。コマンド判定処理が終わると、ステップＳＢ３２０２において、コマンド判定処理で払出許可フラグがオンされたか否かが判定される。ここで、払出許可フラグがオンされていなければ、そのまま本処理を終了する。つまり、主制御装置２６１からコマンドが送信される前に賞球の払出しが行われることを防止することができる。

【１７６７】

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

【１７６８】

その後、ステップＳＢ３２０５では、下皿１５の状態の変化に応じて下皿満タン状態又は下皿満タン解除状態の設定を実行する。すなわち、下皿満タンスイッチの検出信号により下皿１５の満タン状態を判定し、下皿満タンになった時、下皿満タン状態の設定を実行

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

【１７６９】

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

【１７７０】

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

【１７７１】

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

【１７７２】

次に、サブ制御装置２６２の通常処理について図８０を参照しつつ説明する。尚、この通常処理は、定期的に（本実施形態では２ｍｓｅｃ周期で）起動されるタイマ割込み処理である。

【１７７３】

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

【１７７４】

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

【１７７５】

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

【１７７６】

続くステップＳＢ３９０３では、コマンド判定処理を行う。ここで、コマンド判定処理について図８３を参照して説明する。

【１７７７】

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

【１７７８】

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

【１７７９】

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

【１７８０】

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

【１７８１】

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

【１７８２】

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

【１７８３】

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

【１７８４】

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

【１７８５】

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

【１７８６】

この開始設定処理では、まず主制御装置２６１の特別変動保留エリアの場合と同様、サブ変動保留エリアに格納されたデータをサブ実行エリア側へ順にシフトさせる処理を実行する。続いて、上記受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間を変動表示タイマに設定する。変動表示タイマは、演出表示装置４２における変動時間（変動表示の残余時

間）を計測する手段であり、変動表示開始から所定時間が経過したか否かを判定する際に参酌される。

【１７８７】

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

【１７８８】

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

【１７８９】

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

【１７９０】

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

【１７９１】

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

【１７９２】

ステップＳＢ４１１６の図柄設定処理では、サブ変動保留エリアの保留エリアに記憶された当たり種別情報に基づいて、後述するＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファ（図８１参照）に格納された図柄を、演出表示装置４２に停止表示させる停止図柄として、上記サブ実行エリアに設定する。

【１７９３】

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

【１７９４】

さて、ステップＳＢ４１１４では、変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘ

ｊの値と、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値とが一致するか否かを判定する。ここで、両者の値が一致していれば、そのまま処理を終了する。

【１７９５】

一方、両者の値が異なっていれば、ステップＳＢ４１１５にて状態エラーフラグをオンすると共に、ステップＳＢ４１１７にて、新たに受信した変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値を適正値とみなし、該遊技状態判定値Ｘｊの値を遊技状態情報格納エリアに記憶する。その後、本処理を終了する。状態エラーフラグがオンされることにより、両者の値が異なっている場合には、その旨がエラー表示ランプ１０４などにより報知されることとなる。勿論、エラー報知手段は、エラー表示ランプ１０４に限られるものではなく、演出表示装置４２やスピーカＳＰ等によりエラー報知を行う構成としてもよい。

【１７９６】

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

【１７９７】

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

【１７９８】

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

【１７９９】

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

【１８００】

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

【１８０１】

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

【１８０２】

これに対し、本実施形態では、上述したように、変動パターンコマンドに含まれる遊技状態判定値Ｘｊの値と、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判

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

【１８０３】

図８０の説明に戻り、ステップＳＢ３９０３の後又はステップＳＢ３９０１で否定判定された場合には、ステップＳＢ３９０４へと移行し、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所定時間（本例では１ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、既に所定時間が経過していればステップＳＢ３９０５へ移行し、一方、前回の通常処理の開始から未だに所定時間が経過していなければ、ステップＳＢ３９１２へと移行する。

【１８０４】

ステップＳＢ３９０５では、各種カウンタの更新処理を実行する。サブ制御装置２６２のＣＰＵ５５１は、装飾図柄の表示に際し各種カウンタ情報を用いる。具体的には、図８１に示すように、大当たり時装飾図柄カウンタＣＢ５と、役物演出カウンタＣＢ８と、上図柄表示領域、中図柄表示領域、及び下図柄表示領域の各外れ図柄の設定に使用する上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲとを用いることとしている。

【１８０５】

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

【１８０６】

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

【１８０７】

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

【１８０８】

大当たり時装飾図柄カウンタＣＢ５は、ステップＳＢ３９０５のカウンタ更新処理にて定期的に更新され、上述したようにサブ制御装置２６２が図柄コマンドを受信するタイミングでＲＡＭ５５３のカウンタ用バッファから読み出す。なお、本実施形態では大当たり時装飾図柄カウンタＣＢ５はＲＡＭ５５３の大当たり時装飾図柄カウンタバッファに格納

されるものとしたが、バッファに格納せず、図柄コマンドを受信したタイミングなどでカウンタ値を参照するようにしてもよい。

【１８０９】

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

【１８１０】

役物演出カウンタＣＢ８は、ステップＳＢ３９０５のカウンタ更新処理にて定期的に更新され、ＲＡＭ５５３の役物演出カウンタバッファに格納される。そして、後述するステップＳＢ３９１０の役物演出設定処理において参酌される。

【１８１１】

上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは、大当たり抽選が「外れ」となった場合に上・中・下の図柄表示領域の各停止図柄（外れ図柄の組合わせ）を決定するものであり、各列では１０個の装飾図柄の何れかが表示されることから、各々に１０個（０～９）のカウンタ値が用意されている。上・外れ図柄カウンタＣＬにより上図柄表示領域の停止図柄が決定され、中・外れ図柄カウンタＣＭにより中図柄表示領域の停止図柄が決定され、下・外れ図柄カウンタＣＲにより下図柄表示領域の停止図柄が決定される。

【１８１２】

本実施形態では、ＣＰＵ５５１に内蔵のＲレジスタの数値を用いることにより各カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの値をランダムに更新する構成としている。すなわち、各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新時には、前回値にＲレジスタの下位３ビットの値が加算され、その加算結果が上限値を超えた場合に１０減算されて今回値が決定される。各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲは更新時期が重ならないようにして更新され、それら外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが、ＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファ、前後外れ以外リーチ図柄バッファ及び完全外れ図柄バッファの何れかに格納される。

【１８１３】

ここで、各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理を詳しく説明する。図８２に示すように、ステップＳＢ４００１では、上・外れ図柄カウンタＣＬの更新時期か否かを判定し、ステップＳＢ４００２では、中・外れ図柄カウンタＣＭの更新時期か否かを判定する。なお、上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新されるように構成する。したがって、前回の更新処理において下・外れ図柄カウンタＣＲが更新されている場合、ステップＳＢ４００１で肯定判断されることになる。また、前回の更新処理において上・外れ図柄カウンタＣＬが更新されている場合、ステップＳＢ４００２で肯定判断されることになる。そして、上・外れ図柄カウンタＣＬの更新時期（ステップＳＢ４００１がＹＥＳ）であればステップＳＢ４００３に進み、上・外れ図柄カウンタＣＬを更新する。また、中・外れ図柄カウンタＣＭの更新時期（ステップＳＢ４００２がＹＥＳ）であればステップＳＢ４００４に進み、中・外れ図柄カウンタＣＭを更新する。さらに、下・外れ図柄カウンタＣＲの更新時期（ステップＳＢ４００１、ＳＢ４００２が共にＮＯ）であればステップＳＢ４００５に進み、下・外れ図柄カウンタＣＲを更新する。ステップＳＢ４００３～ＳＢ４００５の外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新では、前回のカウンタ値にＲレジスタの下位３ビットの値を加算すると共にその加算結果が上限値を超えた場合に１０を減算して、その演算結果を、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの今回値とする。

【１８１４】

上記ＣＬ，ＣＭ，ＣＲの更新処理によれば、上・中・下の各外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが１回の更新処理で１つずつ順に更新され、各カウンタ値の更新時期が重なることはない。これにより、更新処理を３回実行する毎に外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの１セット分が更新されるようになっている。

【１８１５】
その後、ステップＳＢ４００６では、上記更新した外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせがリーチ図柄の組合わせ（上図柄表示領域の図柄と下図柄表示領域の図柄とが同じで、上下の図柄表示領域の図柄と中図柄表示領域の図柄とが異なっている）になっているか否かを判定し、リーチ図柄の組合わせである場合（ステップＳＢ４００６がＹＥＳ）、さらにステップＳＢ４００７では、それが前後外れリーチであるか否かを判定する。外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れリーチ（前後外れ図柄）の組合わせである場合（ステップＳＢ４００７がＹＥＳ）、ステップＳＢ４００８に進み、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れリーチ図柄バッファに格納する。外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲが前後外れ以外リーチ（前後外れ以外図柄）の組合わせである場合（ステップＳＢ４００７がＮＯ）には、ステップＳＢ４００９に進み、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の前後外れ以外リーチ図柄バッファに格納する。
【１８１６】
また、リーチ図柄以外の組合わせである場合（ステップＳＢ４００６がＮＯ）、ステップＳＢ４０１０に進み、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせが外れ図柄の組合わせになっているか否かを判定し、外れ図柄（完全外れ図柄）の組合わせになっていれば（ステップＳＢ４０１０がＹＥＳ）、ステップＳＢ４０１１に進み、そのときの外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲの組合わせをＲＡＭ５５３の完全外れ図柄バッファに格納する。なお、ステップＳＢ４００６、ステップＳＢ４０１０が共にＮＯの場合は、上・中・下で図柄が揃っている、すなわち大当たり図柄の組合わせに相当するが、かかる場合、外れ図柄カウンタＣＬ，ＣＭ，ＣＲをバッファに格納することなくそのまま本処理を終了する。
【１８１７】
尚、本実施形態において、「ＪＵＢ大当たり」の場合に停止表示されるチャンス図柄は、装飾図柄の組合わせが１パターン（「３」・「４」・「１」）であるため、装飾図柄の表示に際しカウンタ情報を用いる必要はない。
【１８１８】
図８０の説明に戻り、ステップＳＢ３９０７では演出表示装置４２にて各種表示を行うための表示設定処理を行う。該表示設定処理では、主として演出表示装置４２にて装飾図柄の変動表示等を行うための変動表示設定処理や、保留表示を行うための保留表示設定処理などが行われる。
【１８１９】
まず変動表示設定処理について図８４を参照して説明する。図８４に示すように、ステップＳＢ４３０１では、上記変動表示中フラグの設定状況を見て、演出表示装置４２にて変動表示中であるか否かを判定する。詳しくは、変動表示中フラグが設定されている場合（オン状態の場合）には変動表示中とみなされ、変動表示中フラグが解除されている場合（オフ状態の場合）には、変動表示が停止した状態にあたる停止表示中であるとみなされる。尚、変動表示中フラグは、上述したとおり演出表示装置４２の変動表示を開始する際（ステップＳＢ４１１３の開始設定処理）にオンにされ、演出表示装置４２の変動表示が停止表示される際（ステップＳＢ４３０５参照）にオフにされる。
【１８２０】
ここで肯定判定された場合、すなわち変動開始時又は変動中である場合には、ステップＳＢ４３０２に進み、否定判定された場合には、そのまま本処理を終了する。
【１８２１】
ステップＳＢ４３０２では、変動表示タイマ減算処理を行う。この処理が１回行われる毎に表示タイマの値が４ｍｓｅｃずつ減算されていく。例えば変動時間が１０秒（１００００ｍｓｅｃ）の場合には、変動表示タイマに対して「２５００」が設定され、４ｍｓｅｃ毎に１減算される。
【１８２２】
続いてステップＳＢ４３０３に進み、上記減算後の変動表示タイマの値を参酌して所定

の変動時間が経過したか否かを判定する。このとき、所定の変動時間が経過した時すなわち変動表示タイマの値が「０」となった時にステップＳＢ４３０３が肯定判定される。

【１８２３】

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

【１８２４】

この変動実行処理では、例えばＲＡＭ５５３のサブ変動保留エリアの実行エリアに格納された各種情報に基づき、表示制御装置４５へ出力する表示コマンドを生成する等の各種の演算処理及びコマンドの出力設定を行う。

【１８２５】

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

【１８２６】

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

【１８２７】

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

【１８２８】

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

【１８２９】

より詳しくは、ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の場合、すなわち「低確率モード」と「低サポートモード」とが付与されている状態では、演出表示装置４２における演出モードが「通常モード」に設定される（図９２参照）。

【１８３０】

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

【１８３１】

ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」、「２」、「４」、「５」又は「７」の場合、すなわち「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」、「５０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモードＳ」、「次回まで・高サポートモード」の非報知演出、又は、後述する「サポート継続演出」の期間中には、演出表示装置４２における演出モードが「チャンスモード」に設定される（図９４参照）。

【１８３２】
ＲＡＭ５５３の遊技状態情報格納エリアに格納された遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」の場合、すなわち「次回まで・高サポートモード」が付与されている状態（非報知演出期間を除く）には、演出表示装置４２における演出モードが「ゴールドモード」に設定される（図９５参照）。
【１８３３】
次に、保留表示設定処理について図８５を参照して詳しく説明する。まずステップＳＢ４５０１において、サブ変動保留エリアのうち、下始動入賞口３３ＹＢに対応する第２サブ変動保留エリアの保留第１～第４エリアに格納された当たり種別情報が小当たりに対応する情報（小当たり情報）であるか否かを判定する。
【１８３４】
ここで否定判別された場合、すなわち小当たり情報が含まれていない場合には、ステップＳＢ４５０２において、通常保留表示更新処理を行う。図９２に示すように、通常の保留表示では、第１保留表示領域Ｗ３ａ及び第２保留表示領域Ｗ３ｂにおいて、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）に対応する保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が表示される。通常は、各保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４として、円形状の保留ランプを模した「保留ランプ画像」が表示される構成となっている。
【１８３５】
そして、ステップＳＢ４５０２の通常保留表示更新処理では、サブ変動保留エリアにおける保留数の増減に応じて、点灯態様又は消灯態様で表示される保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４の数を増減させる表示更新処理を行うこととなる。
【１８３６】
一方、ステップＳＢ４５０１において肯定判別された場合、すなわち第２サブ変動保留エリアの保留第１～第４エリアのいずれかに小当たり情報が含まれている場合には、ステップＳＢ４５０３において、保留表示変更処理を行い、その後、本処理を終了する。
【１８３７】
ステップＳＢ４５０３の保留表示変更処理が行われることにより、第２保留表示領域Ｗ３ｂに表示される４つの保留画像ＴＢ１～ＴＢ４のうち、上記小当たり情報を含む保留エリアに対応する保留画像ＴＢ１～ＴＢ４のいずれかが、通常保留表示時の「保留ランプ画像」から「星型画像」に差し替えられる。例えば図９７に示した例では、第３保留画像ＴＢ３が「星型画像」に変更されている。
【１８３８】
図８０の説明に戻り、ステップＳＢ３９０８のランプ設定処理では、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、ランプ・電飾類の点灯パターンを設定する。
【１８３９】
ステップＳＢ３９０９の音声設定処理では、演出表示装置４２で行われる表示演出に同期させるべく、スピーカＳＰの出力パターンを設定する。また、エラー発生の報知等、音声に関するコマンドが主制御装置２６１から送信されてきた場合には、これらの制御を行うための設定もステップＳＢ３９０９で行われる。
【１８４０】
ステップＳＢ３９１０では、役物演出設定処理を実行する。役物演出設定処理では、上部演出役物ユニット７６１や下部演出役物ユニット７６２を用いた役物演出に関する各種設定を行う。尚、役物演出設定処理は、後述するサポート継続演出（ルーレット演出）が行なわれる際に、付加演出として行われる処理であり、サポート継続演出（ルーレット演出）が実行される場合においてのみ実行される処理である。ステップＳＢ３９１０の役物演出設定処理の詳細については後述する。
【１８４１】
ステップＳＢ３９１１では、客待ち演出（例えば演出表示装置４２の変動表示が行われていない状態で所定時間が経過すると表示されるように設定されているデモ画面表示）の制御設定等その他の処理を行う。

【１８４２】
ステップ３９１２では、上記ステップＳＢ３９０５～ＳＢ３９１１の設定内容に基づいた制御信号を各装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、演出表示装置４２による装飾図柄の変動表示に際して表示コマンドを表示制御装置４５に送信する。また、役物演出を実行する際には、演出役物ユニット７６１，７６２等に対しモータ制御信号（駆動パルス信号）など各種制御信号を出力する。
【１８４３】
１ｍｓｅｃ毎に行われるステップＳＢ３９０５～ＳＢ３９１２の処理が実行された後、又は、上記ステップＳＢ３９０４で否定判定された場合には、ステップＳＢ３９１３に移行し、ＲＡＭ５５３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判定する。尚、電源断の発生情報は、主制御装置２６１から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。
【１８４４】
電源断の発生情報が記憶されていない場合には、ステップＳＢ３９１４に進み、ＲＡＭ５５３が破壊されているか否かが判定される。ここでＲＡＭ５５３が破壊されていなければ、ステップＳＢ３９０１の処理へ戻り、繰り返し通常処理が実行される。一方、ＲＡＭ５５３が破壊されていれば、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。
【１８４５】
一方、ステップＳＢ３９１３で電源断の発生情報が記憶されると判定された場合、ステップＳＢ３９１５において電源断処理を実行する。電源断処理では、割り込み処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。電源断処理の実行後は、処理を無限ループする。
【１８４６】
次に演出表示装置４２の表示部４２ａにおける表示態様等について、遊技者による遊技の流れと共に説明する。
【１８４７】
演出表示装置４２の表示部４２ａには、通常状態（遊技状態判定値Ｘｊの値が「０」の場合）において、上、中及び下の３つの図柄表示領域からなる変動表示領域Ｗ１が設定されている（図９２参照）。また、変動表示領域Ｗ１の下側には、遊技者に対し遊技球の発射態様を指示（推奨）する指示表示領域Ｗ２が設定されると共に、さらにその下側には変動表示の保留数を示す保留表示領域Ｗ３が設定されている。
【１８４８】
保留表示領域Ｗ３は、サブ変動保留エリアに対応して設定されている。つまり、保留表示領域Ｗ３は、第１サブ変動保留エリア及び第２サブ変動保留エリアに対応して、第１保留表示領域Ｗ３ａ及び第２保留表示領域Ｗ３ｂとに区分けされている。そして、各保留表示領域Ｗ３ａ，Ｗ３ｂには、それぞれ４つの保留エリア（保留第１～保留第４エリア）に対応する保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が表示される（図９２参照）。
【１８４９】
保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４は、通常時（非保留時）には、消灯態様で表示されており（網掛け部分参照）、所定の保留エリアに変動表示が保留された場合に、該保留エリアに対応する保留画像ＴＡ１～ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が点灯態様に切替表示される構成となっている（白抜き部分参照）。
【１８５０】
図９２に示す例では、第１保留表示領域Ｗ３ａの第１保留画像ＴＡ１及び第２保留画像ＴＡ２が点灯態様で表示され、残りの保留画像ＴＡ３，ＴＡ４，ＴＢ１～ＴＢ４が消灯態様で表示された状態が示されている。すなわち、第１サブ変動保留エリアの保留第１エリアと保留第２エリアに変動表示が保留され、現在の変動表示の保留数が上始動入賞口３３ＹＡに係る「２」個の状態であることが示されている。
【１８５１】
通常状態においては、遊技者が可変表示装置ユニット３５の左側方領域に向けて遊技球

を発射する行為（かかる行為を以下、「左打ち」という）を推奨するように指示表示領域Ｗ２に「←左打ち」と表示される。これに従い、遊技者は「左打ち」して遊技を行う。

【１８５２】

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

【１８５３】

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

【１８５４】

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

【１８５５】

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

【１８５６】

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

【１８５７】

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

【１８５８】

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

【１８５９】

但し、本実施形態では、可変入賞装置３２が、可変表示装置ユニット３５の右側方領域（可変表示装置ユニット３５の左側方領域を流下した遊技球が到達不能な位置）に配置されているため、遊技者が「左打ち」を続けた場合、可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させることができない。そのため、図９３に示すように、大当たり演出が開始されると、指示表示領域Ｗ２には、遊技者が可変表示装置ユニット３５の右側方領域に向けて遊技球を発射する行為（かかる行為を以下、「右打ち」という）を推奨するように、「右打ち→」と表示される。これに従い、遊技者は、遊技球が可変表示装置ユニット３５の上方を通過し、可変表示装置ユニット３５の右側方領域へ向かうよう、「左打ち」から「右打ち」に切替えて大当たり遊技を行う。

【１８６０】

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

【１８６１】

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

【１８６２】

また、可変表示装置ユニット３５の右側方領域には、可変入賞装置３２までの流下途中において、下始動入賞口３３ＹＢ（開閉役物３７Ｙ）の開放契機となるスルーゲート３４が設けられており、いくつの遊技球がスルーゲート３４を通過することとなる。

【１８６３】

ここで、遊技球がスルーゲート３４を通過することに起因して行われる開放抽選に当選した場合には、開閉役物３７Ｙが開状態となり、下始動入賞口３３ＹＢへ遊技球が入賞することが可能となる。

【１８６４】

大当たり終了後は、特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒ（演出表示装置４２）にて所定回数の変動表示が行なわれる間、又は、次回の大当たり状態が発生するまでの間、開閉役物３７Ｙに係る入賞サポートモードとして「高サポートモード」が付与される。

【１８６５】

これに伴い、演出表示装置４２の表示部４２ａでは、「高サポートモード」に係る所定のサポート演出（「チャンスモード」演出、又は「ゴールドモード」演出）が行われると共に、変動表示領域Ｗ１が縮小表示される。なお、縮小された変動表示領域Ｗ１では、上記上・中・下の図柄表示領域が、左・中・右の図柄表示領域に切替り、大当たりラインが１ラインとなる。

【１８６６】

また、かかるサポート演出中、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、サポート回数表示領域Ｗ４が設定される（図９４，９５参照）。サポート回数表示領域Ｗ４には、見かけ上、付与することが確定しているサポート回数が表示される。従って、例えば内部抽選では「５０回」のサポート回数の付与が確定している場合であっても、演出上、当初は「２０回」と表示される。

【１８６７】

より具体的には、「１６Ｒ通常大当たりＢ」又は「４Ｒ通常大当たりＢ」に当選し、「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「１」の場合には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「２０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。

【１８６８】

同様に、「１６Ｒ確変大当たりＢ」又は「４Ｒ確変大当たりＢ」に当選し、「２０回・高サポートモード」、「３０回・高サポートモード」、「４０回・高サポートモード」又は「５０回・高サポートモード」が付与される場合、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「４」の場合にも、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「２０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。

【１８６９】

一方、「１６Ｒ通常大当たりＡ」又は「４Ｒ通常大当たりＡ」に当選し、「３０回・高サポートモードＳ」が付与される場合、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「２」又は「５」の場合（非報知演出の場合のＸｊ＝「５」を除く）には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「３０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。

【１８７０】

また、「１６Ｒ確変大当たりＡ」、「４Ｒ確変大当たりＡ」又は「ＪＵＢ大当たり」に当選し、「次回まで・高サポートモード」が付与される場合には、すなわち遊技状態判定値Ｘｊの値が「６」の場合には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初から「次回まで」と表示される。但し、上記非報知演出が行われる場合には、サポート回数表示領域Ｗ４には当初、「３０回」と表示される。そして、変動表示が１回行われる毎に、その値が１ずつ減算表示されていく。

【１８７１】

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

【１８７２】

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

【１８７３】

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

【１８７４】

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

【１８７５】

例えば本実施形態では、上記特定回変動時の表示演出（サポート継続演出）として、ルーレット演出が行われる。該ルーレット演出では、図９６に示すように、ルーレット図柄ＴＲが表示される。ルーレット図柄ＴＲには、サポート回数がここで終了することを示す「終了」、サポート回数がさらに１０回が加算されることを示す「＋１０回」、サポート回数が次回大当たりまで続くことを示す「次回まで」といった項目が記載されている。

【１８７６】

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

【１８７７】

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

【１８７８】

例えば、「５０回・高サポートモード」付きの「１６Ｒ通常大当たりＢ」に当選し、サポート回数表示領域Ｗ４に当初「２０回」と表示された後、該ルーレット演出に至った場

合には、上限が「次回まで」ではなく、サポート付与回数は残り「３０回」あるので、「＋１０回」の項目が選択される。

【１８７９】

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

【１８８０】

また、例えば「次回まで・高サポートモード」付きの「１６Ｒ確変大当たりＡ」に当選し、非報知演出が行われ（遊技状態判定値Ｘｊの値が「５」となり）、サポート回数表示領域Ｗ４に当初「３０回」と表示された後、該ルーレット演出に至った場合には、上限が「次回まで」であるので、「次回まで」の項目が選択される。

【１８８１】

さて「高サポートモード」が終了し、「低サポートモード」に戻ると、演出表示装置４２の表示部４２ａにおける表示態様は、通常状態と同様の状態に戻る（図９２参照）。従って、表示部４２ａの指示表示領域Ｗ２には「←左打ち」と表示される。

【１８８２】

但し、本実施形態では、「高サポートモード」中に小当たり当選し、下始動入賞口３３ＹＢに係る第２サブ変動保留エリアのいずれかの保留エリアに小当たり情報が格納されている場合には、第２保留表示領域Ｗ３ｂに表示されている保留画像ＴＢ１～ＴＢ４のうち、小当たり情報を格納した保留エリアに対応する保留画像ＴＢ１～ＴＢ４の表示態様が、通常態様とは異なる態様の画像に変更される（図９７参照）。図９７に示した例では、第３保留画像ＴＢ３が「星型画像」に変更されている。本実施形態では、これと共に、指示表示領域Ｗ２において「右打ち→」と表示される。

【１８８３】

このため、「高サポートモード」が終了し、「低サポートモード」に戻った場合でも、保留エリアに小当たり情報が格納されていれば、上記表示が行われ、遊技者に対して小当たりが発生することが示唆されることとなる。

【１８８４】

上述したとおり、小当たり状態における可変入賞装置３２の開放時間は極めて短いため、「左打ち」している状態から、小当たり発生後に「右打ち」へ切換えていたのでは間に合わず、可変入賞装置３２へ遊技球を入賞させるためには、予め「右打ち」しておく必要がある。この点、本実施形態では、上記小当たり示唆により、遊技者は、小当たりが発生することを把握できるため、予め準備ができ、小当たりの取りこぼしが少なくなる。

【１８８５】

尚、上述したように、上記サポート継続演出（ルーレット演出）が行われる場合には、付加演出として上部演出役物ユニット７６１や下部演出役物ユニット７６２を用いた役物演出が行われる場合もある。

【１８８６】

ここで、ステップＳＢ３９１０の役物演出設定処理について図９８，９９のフローチャートを参照して説明する。

【１８８７】

まずステップＳＢ６００１において、上記遊技状態判定値Ｘｊの値を参酌して、今回の変動回がルーレット演出（サポート継続演出）の実行回であるか否かを判別する。

【１８８８】

ここで、否定判別された場合、すなわちルーレット演出の実行回でない場合には、ステップＳＢ６００２において、後述する演出状態フラグＪＦの値を「０」にリセットして、そのまま本処理を終了する。

【１８８９】

演出状態フラグＪＦは、付加演出（主に演出役物ユニット７６１，７６２を用いた役物

演出）の演出状態を判別するための判別情報である。
【１８９０】
一方、ステップＳＢ６００１において肯定判別された場合、すなわち今回の変動回がルーレット演出の実行回である場合には、ステップＳＢ６００３へ移行する。
【１８９１】
ステップＳＢ６００３では、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、現在、付加演出の開始前段階（ＪＦ＝０）であるか否かを判別する。ここで、否定判別された場合、すなわち付加演出の開始後（ＪＦ≧１）である場合には、ステップＳＢ６００６へ移行する。
【１８９２】
一方、ステップＳＢ６００３において肯定判別された場合、すなわち付加演出の開始前段階である場合には、ステップＳＢ６００４へ移行する。
【１８９３】
ステップＳＢ６００４では、ＲＡＭ５５３の役物演出カウンタバッファに格納された上記役物演出カウンタＣＢ８の値を基に、役物演出の実行の有無及びその種別を決定する演出決定処理を行う。
【１８９４】
役物演出カウンタＣＢ８の値と、役物演出の実行の有無及びその種別との対応関係は、役物演出パターン決定テーブルとして、サブ制御装置２６２のＲＯＭ５５２に記憶されている。
【１８９５】
本実施形態では、演出表示装置４２のルーレット演出において、最終的に矢印ＴＹの示す位置に停止するルーレット図柄ＴＲの確定表示項目に対応して、複数の役物演出パターン決定テーブルが設定されている。
【１８９６】
具体的には、サポート回数がここで終了することを示す「終了」、サポート回数がさらに１０回が加算されることを示す「＋１０回」、サポート回数が次回大当たりまで続くことを示す「次回まで」といった３つの確定表示項目に対応して、「終了」時・役物演出パターン決定テーブル、「＋１０回」時・役物演出パターン決定テーブル、「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブルの３つのテーブルが用意されている。
【１８９７】
尚、各テーブルにおいて、各種演出パターン等が選択される割合は、「終了」時に対応するものか、「＋１０回」時に対応するものか、「次回まで」時に対応するものかによって異なる。そして、サポート回数が継続される場合、さらには「次回まで」時に対応したものである場合には、「終了」時の場合よりも、役物演出の実行の有無、さらには後述する発展演出パターンが行われる割合が高まるように、各種テーブルは構成されている。
【１８９８】
例えばルーレット演出における確定表示項目が「終了」となる場合には、図１００（ａ）に示すような『「終了」時・役物演出パターン決定テーブル』が参照される。この場合、役物演出カウンタＣＢ８の値がＣＢ８＝０～２４９の場合には「役物演出なし」が選択され、付加演出として役物演出は行われない。
【１８９９】
一方、役物演出カウンタＣＢ８の値がＣＢ８＝２５０～３９９の場合には、「役物演出あり」が選択され、付加演出として役物演出が実行される。このうち、ＣＢ８＝２５０～２９９の場合には「発展なしパターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３００～３２９の場合には「第１発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３３０～３５９の場合には「第２発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３６０～３７９の場合には「第３発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３８０～３８９の場合には「第４発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３９０～３９９の場合には「第５発展パターン」の役物演出が実行される。尚、これら第１～第５発展パターンの役物演出の詳細については後述する。

【１９００】
　また、ルーレット演出における確定表示項目が「次回まで」となる場合には、図１００（ｂ）に示すような『「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブル』が参照される。この場合、役物演出カウンタＣＢ８の値がＣＢ８＝０～９の場合には「役物演出なし」が選択され、付加演出として役物演出は行われない。
【１９０１】
　一方、役物演出カウンタＣＢ８の値がＣＢ８＝１０～３９９の場合には、「役物演出あり」が選択され、付加演出として役物演出が実行される。このうち、ＣＢ８＝１０～９９の場合には「発展なしパターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝１００～１９９の場合には「第１発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝２００～２４９の場合には「第２発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝２５０～２９９の場合には「第３発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３００～３４９の場合には「第４発展パターン」の役物演出が実行され、ＣＢ８＝３５０～３９９の場合には「第５発展パターン」の役物演出が実行される。
【１９０２】
　尚、ルーレット演出における確定表示項目が「＋１０回」となる場合に参照される『「＋１０回」時・役物演出パターン決定テーブル』の具体的な内容については、図示を省略するが、上述した『「終了」時・役物演出パターン決定テーブル』や『「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブル』とは内容の異なるテーブルが設定されている。
【１９０３】
　ここで、上記「役物演出なし」が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「０」を設定する。役物演出パターンフラグＰＦは、役物演出パターンを判別するための判別情報である。
【１９０４】
　同様に、「発展なしパターン」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「１」を設定する。「第１発展パターン」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「２」を設定する。「第２発展パターン」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「３」を設定する。「第３発展パターン」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「４」を設定する。「第４発展パターン」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「５」を設定する。「第５発展パターン」の役物演出が選択された場合には、役物演出パターンフラグＰＦの値に「６」を設定する。
【１９０５】
　従って、サブ制御装置２６２は、ステップＳＢ６００４の演出決定処理を行う際には、まず上記ルーレット演出における確定表示項目に係る情報を基に、上記複数の役物演出パターン決定テーブル群の中から所定の確定表示項目に対応する役物演出パターン決定テーブルを選出し、該選出したテーブルを基に役物演出パターンを決定することとなる。この際、決定された結果は、ＲＡＭ５５３内の所定の記憶エリアに記憶される。
【１９０６】
　そして、続くステップＳＢ６００５において開始要求設定処理を行った後、本処理を終了する。
【１９０７】
　ステップＳＢ６００５の開始要求設定処理においては、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の開始要求期間中であることを示す「１」を設定すると共に、操作有効タイマＳＴの値に所定値（本実施形態では５秒）を設定する。
【１９０８】
　尚、操作有効タイマＳＴは、上記演出ボタン１２５の操作有効期間を計測するためのタイマである。
【１９０９】
　さらに、この開始要求設定処理においては、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいて

開始要求表示演出を行うための表示設定処理を行う。

【１９１０】

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

【１９１１】

さて、上記ステップＳＢ６００３にて否定判定されて移行するステップＳＢ６００６においては、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、現在、役物演出の開始要求期間中（ＪＦ＝１）であるか否かを判別する。ここで、否定判別された場合、すなわち役物演出の開始要求期間中でない場合（ＪＦ≧２）には、ステップＳＢ６０１２へ移行する。

【１９１２】

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

【１９１３】

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

【１９１４】

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

【１９１５】

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

【１９１６】

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

【１９１７】

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

【１９１８】

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

【１９１９】

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

【１９２０】

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

【１９２１】

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

【１９２２】
さて、上記ステップＳＢ６００６にて否定判別され移行するステップＳＢ６０１２においては、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、付加演出の演出パターンが「役物演出なし（ＪＦ＝２）」であるか否かを判別する。
【１９２３】
ここで、肯定判別された場合、すなわち演出パターンが「役物演出なし」である場合には、ステップＳＢ６０１３において報知設定処理を行う。
【１９２４】
かかる報知設定処理が行われることで、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいては、例えば「動かず残念」等の文字が表示されるなど、役物演出が行われない旨を報知する報知演出が実行される。
【１９２５】
その後、ステップＳＢ６０１４において、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出がこれ以上進展しないことを意味する「９」を設定して、本処理を終了する。
【１９２６】
一方、ステップＳＢ６０１２において否定判別された場合には、ステップＳＢ６０１５へ移行し、演出状態フラグＪＦの値が「３」であるか否かを判別する。
【１９２７】
ここで肯定判別された場合には、演出パターンが「役物演出あり（ＪＦ＝３）」であるが、現在は役物駆動演出の開始前段階であるとみなし、ステップＳＢ６０１６において上役物駆動設定処理を行い、本処理を終了する。
【１９２８】
ステップＳＢ６０１６の上役物駆動設定処理において、サブ制御装置２６２は、まずＲＯＭ５５２から、上役物演出の動作進行プロセスを規定した上役物演出制御データを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。
【１９２９】
その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、上役物演出制御データに含まれる複数の動作プロセスデータをタイムテーブルに則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を所定のプロセスタイマに設定し、該プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。
【１９３０】
複数の動作プロセスデータには、例えば上部演出役物ユニット７６１の揺動駆動機構８１２（揺動用モータ８１５）を駆動制御して、上可動役物８１１を降下させたり、上昇させたり、停止させたりする等の動作プロセスを規定したデータや、上回転体用駆動モータ８２１を駆動制御して、上回転体８２０を回転させたり停止させたりする等の動作プロセスを規定したデータなどが含まれている。
【１９３１】
これにより、本実施形態においては、演出パターンが「役物演出あり」の場合、遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作することで、まず上可動役物８１１が待機位置（センターフレーム４７の上辺部４７ａ裏側）から下方の演出位置へ降下する動作を行う（図５６，図５８参照）。
【１９３２】
そして、上可動役物８１１が演出位置へ降下し、演出表示装置４２の表示部４２ａの一部を覆うように停止した後、上回転体８２０が回転を開始する。本実施形態では、上回転体８２０が時計回り方向に一定速度で回転するように設定されている。
【１９３３】
同時に、表示部４２ａにおいて、上記ルーレット図柄ＴＲ（図９６参照）は縮小表示され、上回転体８２０の背後に隠れた状態となり、遊技者に視認困難な状態となる。
【１９３４】

さらに、図１０８に示すように、表示部４２ａには、上記ルーレット図柄ＴＲの周囲において、特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８の旋回軌道ＥＦに沿って各種表示対象が表示される。例えば図１０８に示す例では、拡大レンズ部８２８の旋回軌道ＥＦに沿って、複数の星型発光点ＥＧが点滅しながら表示されている。これにより、拡大レンズ部８２８が通過する位置にある表示対象（例えば星型発光点ＥＧ）は、該拡大レンズ部８２８を介して拡大表示されて、遊技者に視認されることとなる。勿論、ここで表示される表示対象は、図１０８に例示した星型発光点ＥＧに限定されるものではなく、異なる他の表示対象が表示される構成としてもよい。

【１９３５】

尚、ここで上回転体８２０が回転を開始する際には、所定のプロセスタイマの値に、上記各種演出パターン（動作プロセスデータ）に基づいた所定の値が設定される。そして、一旦、上回転体８２０が回転を開始すると、プロセスタイマの値が「０」になるまでの間、回転が継続される。尚、プロセスタイマの減算処理は、上記通常処理内のその他の処理（ステップＳＢ３９１１）にて別途行われる。

【１９３６】

上回転体８２０が定速回転状態となってから所定時間経過後（一連の回転開始動作の終了後）、サブ制御装置２６２は、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の実行開始後であることを示す「４」を設定すると共に、操作有効タイマＳＴの値に所定値（本実施形態では５秒）を設定する。

【１９３７】

同時に、演出表示装置４２の表示部４２ａにおいて発展要求表示演出を行うための表示設定処理を行う。

【１９３８】

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

【１９３９】

さて、上記ステップＳＢ６０１５にて否定判別され移行したステップＳＢ６０１７においては、演出状態フラグＪＦの値を参酌して、現在、役物演出の実行開始後かつ演出発展前段階の演出初期状態（ＪＦ＝４）であるか否かを判別する。

【１９４０】

尚、本実施形態では、役物演出の実行開始後かつ演出発展前段階の演出初期状態における演出態様は、「第１発展パターン」、「第２発展パターン」、「第３発展パターン」、「第４発展パターン」又は「第５発展パターン」のいずれが設定された場合においても同一となっている。

【１９４１】

ここで、否定判別された場合、すなわち役物演出の演出初期状態でない場合（ＪＦ≧５）には、ステップＳＢ６０３０へ移行する。

【１９４２】

一方、ステップＳＢ６０１７において肯定判別された場合、すなわち役物演出の初期状態（上回転体８２０の単独回転状態）である場合には、ステップＳＢ６０１８において、上記操作有効タイマＳＴの値が「０」であるか否かを判別する。

【１９４３】

ここで、肯定判別された場合、すなわち操作有効タイマＳＴの値が「０」である場合には、役物演出の初期状態中に遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作せず、操作有効期間が経過したとして、ステップＳＢ６０１９に移行する。

【１９４４】

ステップＳＢ６０１９においては、演出状態フラグＪＦの値として、役物演出がこれ以上進展しないことを意味する「９」を設定して、本処理を終了する。

【１９４５】

一方、ステップＳＢ６０１８において否定判別された場合、すなわち操作有効タイマＳＴの値が「０」でない場合には、ステップＳＢ６０２０に移行する。

【１９４６】

ステップＳＢ６０２０においては、ボタン操作フラグＢＦの値を参酌して、役物演出の初期状態中（操作有効期間中）に遊技者が演出ボタン１２５を押圧操作した（ＢＦ＝１）か否かを判別する。

【１９４７】

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

【１９４８】

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

【１９４９】

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

【１９５０】

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

【１９５１】

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

【１９５２】

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

【１９５３】

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

【１９５４】

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

【１９５５】

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

【１９５６】

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

回転体用駆動モータ８５５Ａ，８５５Ｂを駆動制御して、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを回転させたり停止させたりする等の動作プロセスを規定したデータなどが含まれている。

【１９５７】

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

【１９５８】

尚、以下の各種発展演出パターンにおいても同様であるが、上記プロセスタイマの減算処理は、上記通常処理内のその他の処理（ステップＳＢ３９１１）にて別途行われる。また、本処理において行われた各種設定処理の内容に基づき、次回の外部出力処理（ステップ３９１２）において、上可動役物８１１や下可動役物８５１に対し順次、制御信号が出力され、上可動役物８１１や下可動役物８５１に係る各種制御が行われることとなる。そして、各種発展演出パターンに対応した上可動役物８１１及び下可動役物８５１の動作制御が開始されると、上記プロセスタイマの値が「０」になるまでの間、該動作制御が継続して行われることとなる。

【１９５９】

かかる構成の下、本実施形態において第１発展演出パターンが実行された場合（以下の各種発展演出パターンが実行された場合においても同様）には、まず特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８を視認可能な程度に、上回転体８２０の回転速度を低下させる制御が行われる。同時に、発展報知演出として、スピーカＳＰから所定の音声（例えば「ビッグ・オア・スモール」等と叫ぶ音声）の出力処理を実行するための設定処理を行う。かかる設定処理に基づき、上記ステップＳＢ３９０９の音声設定処理によってスピーカＳＰの出力制御処理が行われる。

【１９６０】

続いて、下可動役物８５１を、センターフレーム４７の下辺部４７ｂ裏側の待機位置（図５６参照）から上昇させつつ、左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを回転させる制御が行われる。

【１９６１】

ここで、左下回転体８５６Ａは時計回り方向に一定速度で回転し、右下回転体８５６Ｂは反時計回り方向に一定速度で回転するように構成されている。また、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転速度は、遊技者が上記各情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂ，８５６Ｂａ，８５６Ｂｂに記載された「ＳＭＡＬＬ」や「ＢＩＧ」の文字等を視認可能な程度に、比較的低速に設定されている。

【１９６２】

その後、左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが演出表示装置４２の表示部４２ａ前方の所定の演出位置まで到達すると、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転動作を維持したまま、下可動役物８５１の上昇動作のみを停止させる。これにより、回転する上回転体８２０の可動片８２５の旋回軌道よりも後方位置において、左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂがそれぞれ回転している状態となる（図５８等参照）。

【１９６３】

かかる状態において、上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂはそれぞれ回転しながら、上回転体８２０と左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂとの位置関係が、上回転体８２０の少なくとも一部と左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂの少なくとも一部とが重ならない状態と、上回転体８２０の少なくとも一部と左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂの少なくとも一部とが重なる状態とに変化する。

【１９６４】

そして、第１発展演出パターンでは、図１０９に示すように、最終的に上回転体８２０の特定可動片８２５Ａの拡大レンズ部８２８の停止位置が、左下回転体８５６Ａの第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）及び第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ

）のいずれの停止位置とも一致せず、かつ、右下回転体８５６Ｂの第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）及び第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）のいずれの停止位置とも一致しない状態（以下、かかる状態を「拡大表示なし停止状態」という。）となるように、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが停止し、演出を終える。

【１９６５】

但し、「拡大表示なし停止状態」となる上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの停止態様の組合せは、図１０９に例示した組合せに限定されるものではなく、これとは異なる組合せで上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが停止する構成としてもよい。この際、これらの停止態様の組合せパターンを、上記役物演出カウンタＣＢ８の値に基づき決定するようにしてもよい。

【１９６６】

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

【１９６７】

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

【１９６８】

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

【１９６９】

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

【１９７０】

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

【１９７１】

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

【１９７２】

かかる構成の下、本実施形態において第２発展動作パターンが実行された場合には、上記第１発展演出パターンが実行された場合と同様の動作制御が行われた後、図１１０に示すように、最終的に上回転体８２０の特定可動片８２５Ａの停止位置と、左下回転体８５６Ａの第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）の停止位置とが一致した状態、すなわち上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第４停止位置ＥＡ４に停止し、かつ、左下回転体８５６Ａの第２情報記載部８５６Ａｂ（弱・ＳＭＡＬＬ）が第１停止位置ＥＢ１に停止した状態（以下、かかる状態を「弱・ＳＭＡＬＬ拡大停止状態」という。）となるように、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが停止し、演出を終える。

【１９７３】

但し、「弱・ＳＭＡＬＬ拡大停止状態」となる場合における右下回転体８５６Ｂの停止態様は、図１１０に例示した態様に限定されるものではなく、これとは異なる態様で右下回転体８５６Ｂが停止する構成としてもよい。この際、この停止態様を上記役物演出カウ

ンタＣＢ８の値に基づき決定するようにしてもよい。
【１９７４】
さて、ステップＳＢ６０２６において否定判別された場合には、ステップＳＢ６０２８へ移行し、役物演出パターンフラグＰＦの値が「第３発展パターン（強・ＳＭＡＬＬ拡大停止パターン）」に対応する「４」であるか否かを判別する。
【１９７５】
ここで肯定判別された場合、すなわち発展演出パターンが「第３発展パターン」である場合には、ステップＳＢ６０２９において第３発展演出設定処理を行い、本処理を終了する。
【１９７６】
第３発展演出設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の発展後を意味する「７」を設定する。
【１９７７】
続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、第３発展パターンに対応した上可動役物８１１（上回転体８２０）及び下可動役物８５１（左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）の動作進行プロセスを規定した第３発展演出制御データを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。
【１９７８】
その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、第３発展演出制御データに含まれる複数の動作プロセスデータをタイムテーブルに則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を所定のプロセスタイマに設定し、該プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。
【１９７９】
つまり、サブ制御装置２６２は、前記第３発展演出制御データに基づき、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転位置情報（駆動パルス信号数に基づく回転変位量）並びに上記プロセスタイマの値などを参酌しつつ、第３発展パターンに対応した上可動役物８１１及び下可動役物８５１の動作制御を実行していくこととなる。
【１９８０】
かかる構成の下、本実施形態において第３発展動作パターンが実行された場合には、上記第１発展演出パターンが実行された場合と同様の動作制御が行われた後、図１１１に示すように、最終的に上回転体８２０の特定可動片８２５Ａの停止位置と、左下回転体８５６Ａの第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）の停止位置とが一致した状態、すなわち上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第４停止位置ＥＡ４に停止し、かつ、左下回転体８５６Ａの第１情報記載部８５６Ａａ（強・ＳＭＡＬＬ）が第１停止位置ＥＢ１に停止した状態（以下、かかる状態を「強・ＳＭＡＬＬ拡大停止状態」という。）となるように、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが停止し、演出を終える。
【１９８１】
但し、「強・ＳＭＡＬＬ拡大停止状態」となる場合における右下回転体８５６Ｂの停止態様は、図１１１に例示した態様に限定されるものではなく、これとは異なる態様で右下回転体８５６Ｂが停止する構成としてもよい。この際、この停止態様を上記役物演出カウンタＣＢ８の値に基づき決定するようにしてもよい。
【１９８２】
さて、ステップＳＢ６０２８において否定判別された場合には、ステップＳＢ６０３０へ移行し、役物演出パターンフラグＰＦの値が「第４発展パターン（弱・ＢＩＧ拡大停止パターン）」に対応する「５」であるか否かを判別する。
【１９８３】
ここで肯定判別された場合、すなわち発展演出パターンが「第４発展パターン」である場合には、ステップＳＢ６０３１において第４発展演出設定処理を行い、本処理を終了する。

【１９８４】
第４発展演出設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の発展後を意味する「７」を設定する。
【１９８５】
続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、第４発展パターンに対応した上可動役物８１１（上回転体８２０）及び下可動役物８５１（左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）の動作進行プロセスを規定した第４発展演出制御データを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。
【１９８６】
その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、第４発展演出制御データに含まれる複数の動作プロセスデータをタイムテーブルに則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を所定のプロセスタイマに設定し、該プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。
【１９８７】
つまり、サブ制御装置２６２は、前記第４発展演出制御データに基づき、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転位置情報（駆動パルス信号数に基づく回転変位量）並びに上記プロセスタイマの値などを参酌しつつ、第４発展パターンに対応した上可動役物８１１及び下可動役物８５１の動作制御を実行していくこととなる。
【１９８８】
かかる構成の下、本実施形態において第４発展動作パターンが実行された場合には、上記第１発展演出パターンが実行された場合と同様の動作制御が行われた後、図１１２に示すように、最終的に上回転体８２０の特定可動片８２５Ａの停止位置と、右下回転体８５６Ｂの第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）の停止位置とが一致した状態、すなわち上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第１停止位置ＥＡ１に停止し、かつ、右下回転体８５６Ｂの第２情報記載部８５６Ｂｂ（弱・ＢＩＧ）が第１停止位置ＥＣ１に停止した状態（以下、かかる状態を「弱・ＢＩＧ拡大停止状態」という。）となるように、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが停止し、演出を終える。
【１９８９】
但し、「弱・ＢＩＧ拡大停止状態」となる場合における左下回転体８５６Ａの停止態様は、図１１２に例示した態様に限定されるものではなく、これとは異なる態様で左下回転体８５６Ａが停止する構成としてもよい。この際、この停止態様を上記役物演出カウンタＣＢ８の値に基づき決定するようにしてもよい。
【１９９０】
さて、ステップＳＢ６０３０において否定判別された場合には、ステップＳＢ６０３２へ移行し、役物演出パターンフラグＰＦの値が「第５発展パターン（強・ＢＩＧ拡大停止パターン）」に対応する「６」であるか否かを判別する。
【１９９１】
ここで肯定判別された場合、すなわち発展演出パターンが「第５発展パターン」である場合には、ステップＳＢ６０３３において第５発展演出設定処理を行い、本処理を終了する。
【１９９２】
第５発展演出設定処理において、サブ制御装置２６２は、まず演出状態フラグＪＦの値として、役物演出の発展後を意味する「７」を設定する。
【１９９３】
続いて、サブ制御装置２６２は、ＲＯＭ５５２から、第５発展パターンに対応した上可動役物８１１（上回転体８２０）及び下可動役物８５１（左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）の動作進行プロセスを規定した第５発展演出制御データを読出し、これをＲＡＭ５５３の所定エリアに格納する。
【１９９４】

その後、本処理が行われる毎に、サブ制御装置２６２は、第５発展演出制御データに含まれる複数の動作プロセスデータをタイムテーブルに則して順次読出すと共に、該動作プロセスデータにより規定される動作時間を所定のプロセスタイマに設定し、該プロセスタイマの値を基に動作時間を管理しつつ、該動作プロセスデータに対応する処理を実行していく。

【１９９５】

つまり、サブ制御装置２６２は、前記第５発展演出制御データに基づき、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの回転位置情報（駆動パルス信号数に基づく回転変位量）並びに上記プロセスタイマの値などを参酌しつつ、第５発展パターンに対応した上可動役物８１１及び下可動役物８５１の動作制御を実行していくこととなる。

【１９９６】

かかる構成の下、本実施形態において第５発展動作パターンが実行された場合には、上記第１発展演出パターンが実行された場合と同様の動作制御が行われた後、図１１３に示すように、最終的に上回転体８２０の特定可動片８２５Ａの停止位置と、右下回転体８５６Ｂの第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）の停止位置とが一致した状態、すなわち上回転体８２０の特定可動片８２５Ａが第１停止位置ＥＡ１に停止し、かつ、右下回転体８５６Ｂの第１情報記載部８５６Ｂａ（強・ＢＩＧ）が第１停止位置ＥＣ１に停止した状態（以下、かかる状態を「強・ＢＩＧ拡大停止状態」という。）となるように、上回転体８２０及び左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが停止し、演出を終える。

【１９９７】

但し、「強・ＢＩＧ拡大停止状態」となる場合における左下回転体８５６Ａの停止態様は、図１１３に例示した態様に限定されるものではなく、これとは異なる態様で左下回転体８５６Ａが停止する構成としてもよい。この際、この停止態様を上記役物演出カウンタＣＢ８の値に基づき決定するようにしてもよい。

【１９９８】

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

【１９９９】

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

【２０００】

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

【２００１】

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

【２００２】

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

【２００３】

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

【２００４】

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

【２００５】
以上詳述したように、本実施形態によれば、所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転体が第１回転体に対し相対移動可能に構成されると共に、所定領域正面視における第１回転体と第２回転体との相対位置関係が、第１回転体の少なくとも一部と第２回転体の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係と、第１回転体の少なくとも一部と第２回転体の少なくとも一部とが重なる第２位置関係とに変化可能な構成の下、第１位置関係においては、第１回転体の透光部を通して発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、第２位置関係においては、第１回転体の透光部と重なる第２回転体の少なくとも一部によって発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されている。
【２００６】
このように、相対位置関係が変化する２つの回転体（第１回転体と第２回転体）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。
【２００７】
特に本実施形態では、第１回転体と第２回転体の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【２００８】
これにより、第１回転体及び第２回転体の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【２００９】
尚、上述した実施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。ここで、以下の各構成を個別に上記実施形態に対して適用してもよく、一部又は全部を任意に組み合わせて上記実施形態に対して適用してもよい。また、上記実施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。
【２０１０】
（ａ）上記実施形態に係るパチンコ機１０は、始動入賞口３３ＹＡ，３３ＹＢへの入球に基づく当否抽選にて大当たり当選した場合に、可変入賞装置３２が開閉する大当たり状態が発生する第１タイプの遊技機である。
【２０１１】
これに限らず、所定の遊技価値が付与される他のタイプのパチンコ機として実施してもよい。尚、遊技価値には、例えば遊技者に払出される賞球等の遊技媒体、大当たり中に付与される特賞状態（ラウンド）、大当たり終了後に付与される高確率モード等の遊技モードなどが含まれる。また、パチンコ機以外にも、アレンジボール機、雀球等の各種遊技機として実施することも可能である。
【２０１２】
例えば所定の始動入賞部への入球に基づく当否抽選にて小当たり当選した場合に開状態となる可変入賞装置を備え、該可変入賞装置内に入球した遊技球が所定の特別入賞部（Ｖ入賞口）に入球して大当たり状態が発生する第２タイプの遊技機として実施してもよい。ここで、始動入賞部へ遊技球が入球した場合に所定の抽選処理を行うことなく（又は当選確率１００％の抽選処理を行ってもよい。）、始動入賞部への入球に基づき、可変入賞装置が開状態となり、該可変入賞装置内に入球した遊技球がＶ入賞口等に入球して大当たり状態が発生する構成としてもよい。
【２０１３】
また、上記第１タイプの遊技機の機能と、上記第２タイプの遊技機の機能とを兼ね備えた第３タイプの遊技機（例えば、いわゆる１種２種混合機）として実施してもよい。
【２０１４】

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

【２０１５】

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

【２０１６】

（ｂ）大当たりの種別（ラウンド数や構成内容など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。

【２０１７】

例えば上記実施形態では、１６回の特賞状態（ラウンド）が行われる１６Ｒ大当たりや、４回の特賞状態（ラウンド）が行われる４Ｒ大当たりなどが設定されているが、これに限らず、ラウンド数が異なる他の大当たり状態が発生する構成としてもよい。

【２０１８】

勿論、複数種別の大当たり状態が発生可能な遊技機ではなく、大当たり状態が１種別（例えば１５Ｒ大当たり）だけしか発生しない遊技機として実施してもよい。

【２０１９】

（ｃ）大当たり状態の終了後に付与される遊技モードの構成（付与期間や構成内容など）は、上記実施形態に限定されるものではなく、異なる構成を採用してもよい。

【２０２０】

例えば上記実施形態では、大当たり種別に関係なく、大当たり終了後に「高サポートモード」が必ず付与される構成となっているが、これに限らず、大当たり種別によって「高サポートモード」が付与されない構成としてもよい。

【２０２１】

また、抽選モード（「高確率モード」又は「低確率モード」）の切替えが行われず、入賞サポートモード（「高サポートモード」又は「低サポートモード」）の切替えのみが行われるパチンコ機として実施してもよい。また、賞球の払出しに、代えて又は加えて、遊技者が獲得した賞球に相当するポイントを磁気カード等の記憶媒体に付与する構成のパチンコ機として実施してもよい。高サポートモードや高確率モードなど特定の遊技モードを特別遊技状態としてもよい。

【２０２２】

（ｄ）遊技盤に関連する構成は、上記実施形態に限定されるものではない。例えば上記実施形態に係る遊技盤３０は、透光性部材である透明板をベースとして構成されているが、これに限らず、透光性を有しない木材等の不透明部材により構成されていてもよい。

【２０２３】

（ｄ－１）上記実施形態では、遊技領域のうちの所定領域の後方位置において、複数のＬＥＤを実装したＬＥＤ基板４８Ａ，４８Ｂ，４８Ｃが配置され、各種発光演出を実行可能な構成となっている。これに限らず、ＬＥＤ基板４８Ａ等に代えて又は加えて、遊技盤３０の後方位置において、ランプや液晶表示装置など他の発光手段を配置した構成としてもよい。

【２０２４】

（ｄ－２）上記実施形態に代えて又は加えて、遊技盤３０の上下左右の各端面のうちの少なくとも１箇所において、該端面に相対向するようにランプやＬＥＤ等の発光手段を配置し、該発光手段から発せられた光が遊技盤３０内に入射されると共に、その光の一部が遊技盤３０の前面部の所定位置から出射され、遊技者に視認可能となるような構成としてもよい。つまり、遊技盤３０を発光部材や導光部材として機能させる構成としてもよい。勿論、遊技盤３０の前面部（又は後面部）の正面視第１位置から入射した光の一部が遊技盤３０の前面部の正面視第２位置から出射され、遊技者に視認可能となるような構成としてもよい。

【２０２５】
（ｄ－３）上記実施形態に係る演出表示装置４２の表示部４２ａに代えて、遊技盤３０の後方位置において、遊技領域の裏側略全域又は遊技盤３０の裏側略全域にわたる大きさの表示画面を有する表示装置を備えた構成としてもよい。
【２０２６】
また、遊技盤３０において、演出表示装置４２取付用の開口部を設けることなく、該演出表示装置４２の表示部４２ａの前面側を覆うように遊技盤３０が配設された構成としてもよい。この際、演出表示装置４２の前方領域となる遊技盤３０の前面部に釘等を配置して、ここを遊技球が流下可能な領域としてもよい。勿論、ここを遊技球が流下不能な領域としてもよい。
【２０２７】
（ｅ）第１回転手段の構成は、上記実施形態の第１回転体としての上回転体８２０に限定されるものではない。
【２０２８】
（ｅ－１）例えば上記実施形態では、第１回転手段（第１回転体）である上回転体８２０が演出領域（所定領域）となる演出表示装置４２の表示部（液晶表示部）４２ａの前面側において回転動作を行うように構成されているが、第１回転手段が回転動作を行う領域は、これに限定されるものではない。
【２０２９】
例えば、センターフレーム４７の前面領域において、第１回転手段が回転動作を行う構成を採用してもよい。ここで、第１回転手段の回動軸が固定された構成としてもよいし、第１回転手段の回転軸の位置が変位可能な構成を採用してもよい。
【２０３０】
また、可変入賞装置３２等の各種入賞装置の内部領域において、第１回転手段が回転動作を行う構成を採用してもよい。ここで、第１回転手段の回動軸が固定された構成としてもよいし、第１回転手段の回転軸の位置が変位可能な構成を採用してもよい。
【２０３１】
また、遊技盤３０の前面領域（遊技領域）において、第１回転手段が回転動作を行う構成を採用してもよい。ここで、第１回転手段の回動軸が固定された構成としてもよいし、第１回転手段の回転軸の位置が変位可能な構成を採用してもよい。
【２０３２】
（ｅ－２）第１回転手段（第１回転体）の移動機構は上記実施形態に限定されるものではない。例えば上記実施形態では、支持アーム８１４が揺動変位することにより、上回転体８２０（上可動役物８１１）が、センターフレーム４７の上辺部４７ａ裏側の待機位置と、演出表示装置４２の表示部４２ａ前面側の演出位置とに変位する構成となっている。
【２０３３】
これに限らず、例えば上回転体８２０（上可動役物８１１）の位置が上下方向や左右方向など直線的に待機位置と演出位置との間を変位する構成としてもよいし、直線的動作や曲線的動作など複数の動きを組み合わせて待機位置と演出位置との間を変位する構成としてもよい。勿論、移動することなく、第１回転手段が所定位置において回転可能に軸支（固定）された構成としてもよい。
【２０３４】
（ｅ－３）第１回転手段（第１回転体）の形状や、透光部に係る構成は上記実施形態に限定されるものではない。例えば上記実施形態では、上回転体８２０が、透光部として花弁を模した６個の可動片８２５を備えた構成となっているが、透光部の数や配置、形状等は、これに限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。透光部を１つだけ備えた構成としてもよい。
【２０３５】
また、上記実施形態では、透光部である可動片８２５が上回転体８２０の径方向にスライド変位して、該上回転体８２０が拡径したり縮径したりする構成となっているが、これ

に限らず、透光部が、第１回転手段の径方向に変位しない構成、つまり第１回転手段の大きさが変化しない構成としてもよい。例えば第１回転手段を正面視円形状の円盤体としてもよい。

【２０３６】

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

【２０３７】

また、可動片８２５を透光素材により形成する必要はなく、可動片８２５を遮光素材により形成した構成としてもよい。かかる場合、各特定可動片８２５において、光を透過（視認）可能な貫通孔や切欠き部が形成された構成としてもよい。また、正面視円形状の円盤体の周方向に等間隔で透光部となる所定個数の貫通孔等が形成された第１回転手段を採用してもよい。つまり、光の透過率の異なる部位が存在する第１回転手段であってもよい。

【２０３８】

（ｅ－４）上記実施形態では、第２回転手段（第２回転体）である左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの被作用部（情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂ，８５６Ｂａ，８５６Ｂｂ）に対し作用する作用部として、６枚の可動片８２５のうち、１つの可動片８２５（特定可動片８２５Ａ）において、拡大レンズ部８２８が形成されている。

【２０３９】

これに限らず、拡大レンズ部８２８を省略した構成としてもよい。また、拡大レンズ部８２８に代えて又は加えて、作用部として縮小レンズ部を備えた構成としてもよい。これを用いて、例えば左右の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの被作用部（情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂ，８５６Ｂａ，８５６Ｂｂ）が縮小表示されるような外れ演出等を行う構成としてもよい。

【２０４０】

（ｅ－５）第１回転手段（第１回転体）の回転駆動源は上記実施形態に限定されるものではない。例えば上記実施形態では、上回転体８２０が上回転体用駆動モータ８２１を駆動源として回転する構成となっているが、これに限らず、回転駆動源として、ソレノイド等の他のアクチュエータを採用してもよい。

【２０４１】

また、遊技領域へ打ち込まれる遊技球を利用して回転する構成を採用してもよい。例えばアウト口３６内に水車のような回転駆動部材を配置すると共に、該回転駆動部材の力を第１回転手段に対し伝達する駆動伝達機構を配置し、アウト口３６から頻繁に排出されるアウト球を利用して、第１回転手段を回転駆動する構成としてもよい。また、遊技領域の所定位置を流下する遊技球を利用して、第１回転手段が回転する構成としてもよい。要するに、発射手段により遊技領域内へ発射された遊技球を利用して第１回転手段が回転可能となる構成であれば、どのような構成であってもよい。

【２０４２】

（ｆ）第２回転手段の構成は、上記実施形態の第２回転体としての左下回転体８５６Ａや右下回転体８５６Ｂに限定されるものではない。

【２０４３】

（ｆ－１）例えば上記実施形態では、第２回転手段（第２回転体）として正面視略長方形状の板状の下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを採用しているが、第２回転手段の数や形状、情報記載部に係る構成などは、上記実施形態に限定されるものではない。

【２０４４】

例えば左下回転体８５６Ａ又は右下回転体８５６Ｂのいずれか一方を省略し、第２回転手段を１つだけ備えた構成としてもよい。また、第２回転手段を３つ以上備えた構成としてもよい。

【２０４５】

第２回転手段として、例えば前後方向を軸方向として回転可能な正面視円形状の回転体

を備え、該回転体に１又は３つ以上の情報記載部を備えた構成としてもよい。
【２０４６】
（ｆ－２）第２回転手段として、例えば球状など異なる他の形状の回転体を採用してもよい。
【２０４７】
例えば図１１４に示すように、第２回転手段（第２回転体）に係る可動役物として、図示しない移動用駆動手段により移動可能に設けられた所定の支柱部８８０と、該支柱部８８０の上端部に設けられた収容部８８１と、該収容部８８１内に収容された球状の第２回転手段（球状体）としての球部材８８２と、該球部材８８２の姿勢や向きなどを制御するための複数のアクチュエータ（図示略）等からなる回転用駆動手段とを備えた可動役物を採用してもよい。
【２０４８】
図１１４に例示した可動役物においては、収容体８８１の前面部に開口形成された開口部８８３を介して、球部材８８２の表面の複数箇所（例えば４箇所）に設けられた情報記載部８８４のうちの１つが視認可能となる。かかる情報記載部８８４には、例えば「アタリ」や「ハズレ」等といった文字情報が記載されていてもよい。
【２０４９】
ここで、上記球部材８８２を透光性部材により構成してもよい。そして、収容部８８１後方に配置された所定の発光手段から出射された光が、収容部８８１の背面開口部（図示略）を介して球部材８８２内に入射し、開口部８８３を介して遊技者に視認可能となるようにしてもよい。
【２０５０】
又は、球部材８８２を金属素材により構成してもよいし、球部材８８２の表面にメッキ加工等を施した構成としてもよい。そして、所定の発光手段から出射された光（窓部１０１を介してパチンコ機１０の外部から入射する光などを含む。）が、開口部８８３を介して前方から球部材８８２に照射され、ここで反射された光を遊技者が視認可能となる構成としてもよい。
【２０５１】
（ｆ―３）上記実施形態では、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが前後方向を軸方向として回転可能に構成されているが、第２回転手段の回転軸方向は、これに限定されるものではない。
【２０５２】
例えば図１１４に例示した第２回転手段としての球部材８８２において、上下方向や水平方向、斜め方向を回転軸方向として回転させる構成としてもよい。さらに、第２回転手段の回転軸方向（姿勢）が変化可能な構成としてもよい。例えば図１１４に示した例において、収容部８８１の８つのコーナー部に球部材８８２を支持可能な球受け部材（図示略）を備え、該球受け部材を制御することにより、該球受け部材を介して球部材８８２の三次元的な姿勢制御を行う構成としてもよい。
【２０５３】
（ｆ―４）上記実施形態における下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂ，８５６Ｂａ，８５６Ｂｂは、透光性を有する素材により構成され、後方に位置する演出表示装置４２の表示部４２ａから発せられる光を所定の透過率で透過可能に構成されている。
【２０５４】
これに限らず、少なくとも情報記載部８５６Ａａ等（下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ全体でもよい。）が、透光性を有しない不透明材料（例えば金属材料）により構成されていてもよい。さらに、情報記載部８５６Ａａ等に対し研磨加工やメッキ加工等が行われることで、光を反射可能な反射部としてもよい。
【２０５５】
そして、所定の発光手段から出射された光（窓部１０１を介してパチンコ機１０の外部

から入射する光などを含む。）が、上回転体８２０の可動片８２５を介して前方から情報記載部８５６Ａａ等に照射される構成としてもよい。

【２０５６】

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

【２０５７】

また、情報記載部８５６Ａａ等が、外側に向け凸となるように球面状に湾曲形成されている構成としてもよい。かかる構成とすれば、パチンコ機１０の前面側から入射する光のみならず、遊技盤３０の側方など多方向から照射される光をパチンコ機１０の前面側へ反射させることができる。

【２０５８】

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

【２０５９】

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

【２０６０】

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

【２０６１】

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

【２０６２】

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

【２０６３】

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

【２０６４】

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

【２０６５】

例えば停止状態にある下回転体８５６Ａ，８５６Ｂに対し、所定の可動部材（例えばハ

ンマー型役物など）を衝突させることにより、下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの移動動作や回転動作が開始するような構成としてもよい。

【２０６６】

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

【２０６７】

例えばセンターフレーム４７の前面領域や、可変入賞装置３２等の各種入賞装置の内部領域、遊技盤３０の前面領域（遊技領域）において、第２回転手段が回転可能かつ移動可能な構成を採用してもよい。また、遊技盤３０の後方領域において、第２回転手段が回転動作を行う構成としてもよい。

【２０６８】

（ｇ）第１回転手段及び第２回転手段（上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂ）を用いた回転体演出が行われる時期など、回転体演出に係る構成は、上記実施形態に限定されるものではなく、他の構成を採用してもよい。

【２０６９】

（ｇ－１）上記実施形態では、サポート継続演出（ルーレット演出）が行われる場合の付加演出として上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた回転体演出が行われる構成となっているが、これに限らず、例えばリーチ演出の付加演出など、異なる場面で上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた回転体演出が行われる構成としてもよい。

【２０７０】

例えば上記発展なしパターン（下役物演出なしの上回転体８２０のみの回転演出）を、遊技者に大当たり抽選の当選を告知する一発告知演出等に使用してもよい。

【２０７１】

（ｇ－２）上記実施形態では、大当たり終了後のサポートモードの継続の有無の抽選（サポート回数）の抽選演出を行う構成となっているが、これに限らず、大当たり抽選と同時に又は大当たり中において、所定の入球手段への入球を契機として、これに基づいて大当たり状態の種別（ラウンド数）を決定する種別抽選が行われるとともに、当該抽選の結果を教示するための演出として、例えば上記各種発展演出パターン（上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた演出）のような回転体演出が行われる構成としてもよい。

【２０７２】

また、大当たり状態中又はその最後に回転体演出を行う場合において、例えば大当たり状態中に所定の入球手段へ入球した際に保留された抽選結果が大当たり当選結果を含むものである場合（いわゆる保留連が発生する場合）には、左下回転体８５６Ａの両情報記載部８５６Ａａ，８５６Ａｂ（又は右下回転体８５６Ｂの両情報記載部８５６Ｂａ，８５６Ｂｂ）のうち、第１情報記載部８５６Ａａの「強・ＳＭＡＬＬ」（又は第１情報記載部８５６Ｂａの「強・ＢＩＧ」）が拡大停止表示される構成、若しくは、拡大停止表示されやすくなる構成としてもよい。一方、保留された抽選結果に大当たり当選結果が含まれない場合（いわゆる保留連が発生しない場合）には、第２情報記載部８５６Ａｂの「弱・ＳＭＡＬＬ」（又は第２情報記載部８５６Ｂｂの「弱・ＢＩＧ」）が拡大停止表示される構成、若しくは、拡大停止表示されやすくなる構成としてもよい。

【２０７３】

（ｇ－３）上記実施形態では、高サポートモードの付与が継続される期待度（遊技価値が付与され得る期待度）に応じて、役物演出、さらには発展演出（上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた回転体演出）が行われる割合が変化するように構成されている。

【２０７４】

これに限らず、例えば所定の抽選処理により当選結果が得られた場合（大当たりや小当たり、高確率モード、高サポートモードなどの遊技価値が付与される旨の結果）が得られた場合には、当選結果が得られない場合よりも、役物演出、さらには発展演出（上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた回転体演出）が行われる割合が多くなる構成としてもよい。

【２０７５】

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

【２０７６】

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

【２０７７】

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

【２０７８】

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

【２０７９】

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

【２０８０】

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

【２０８１】

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

【２０８２】

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

【２０８３】

（ｉ－１）上記実施形態では、遊技者により演出ボタン１２５が操作されたことを契機として、第２回転手段である下回転体８５６Ａ，８５６Ｂが動作を開始し、発展演出（上回転体８２０及び下回転体８５６Ａ，８５６Ｂを用いた回転体演出）が行われる構成となっている。これに限らず、操作手段が操作されたことを契機とすることなく、所定の演出プログラムに則して発展演出が開始される構成としてもよい。

【２０８４】

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

【２０８５】

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

【２０８６】

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

【２０８７】

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

【２０８８】

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

【２０８９】

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

【２０９０】

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

【２０９１】

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

【２０９２】

（ｋ）上記実施形態では、特に言及していないが、上回転体８２０や下回転体８５６Ａ

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

【２０９３】

例えば上回転体８２０や下回転体８５６Ａ，８５６Ｂにおいて、導電性を有する導電部を備えると共に、センターフレーム４７等など演出領域（所定領域）外において、導電性を有する所定の導電部材を備え、上回転体８２０や下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの待機状態等において、上回転体８２０や下回転体８５６Ａ，８５６Ｂの導電部が、センターフレーム４７等の導電部材に接触する構成としてもよい。そして、センターフレーム４７等の導電部材を図示しない所定のアース端子に対し電気的に接続しておくことにより、上回転体８２０や下回転体８５６Ａ，８５６Ｂに帯電する静電気を除去することができる。

【２０９４】

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

【２０９５】

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

【２０９６】

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

【２０９７】

［付記］

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

【２０９８】

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

【２０９９】

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

【２１００】

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

【２１０１】

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

【２１０２】

手段ＶＡ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、

所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、

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

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

所定の光を出射可能な発光手段とを備え、

前記所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段が前記第１回転手段に対し相対移動可能に構成され、
所定領域正面視における前記第１回転手段と前記第２回転手段との相対位置関係が、
前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化可能に構成され、
前記第１位置関係においては、
前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
前記第２位置関係においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする遊技機。
【２１０３】
尚、上記「所定の契機」としては、例えば「遊技領域内に設けられた所定の入球手段へ遊技球が入球すること」等が態様例として挙げられる（以下の各種手段においても同様）。
【２１０４】
また、「遊技価値」を付与することには、例えば賞球等の遊技媒体の払出しを行うことや、遊技者に有利な特別遊技状態（当たり状態や遊技モードなど）を付与することなどが含まれる（以下の各種手段でも同様）。
【２１０５】
また、第２回転手段が「所定態様で回転可能」な構成には、例えば第１回転手段と同様、第２回転手段が前後方向を軸方向として回転可能な構成が含まれる（以下の各種手段でも同様）。勿論、これとは異なる態様で第２回転手段が回転可能な構成としてもよい（以下の各種手段でも同様）。例えば、第２回転手段が左右方向を軸方向として回転可能な構成としてもよい。
【２１０６】
また、「第２回転手段が第１回転手段に対し相対移動可能」な構成とは、例えば前後方向に見た所定領域正面視（遊技盤正面視）において、第１回転手段の中心位置（回転軸の位置）を基準として、第２回転手段の中心位置（回転軸の位置）が上下方向や左右方向などへ移動可能な構成を意味している（以下の各種手段でも同様）。従って、所定領域正面視において、第１回転手段の中心位置と第２回転手段の中心位置の位置関係が変化しないもの、つまり２つの回転手段の中心が前後方向同一軸線上に並ぶように配設され、正面視における位置関係が固定され、２つの回転手段の相対位置関係が周方向へのみ変化するような構成のものは含まれない。
【２１０７】
上記手段ＶＡ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。
【２１０８】
特に本手段では、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【２１０９】
これにより、第１回転手段及び第２回転手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【２１１０】
尚、回転手段を用いて遊技演出を行う演出装置の１つとして、回転手段に複数の発光手

段を搭載し、該回転手段を回転させながら、発光手段を所定のパターンで点滅させることにより、残像として文字や図形などを表示させるバーサライタ等が知られている。

【２１１１】

ところが、バーサライタ等のように、回転手段に複数の発光手段を搭載する構成では、回転手段が大型化・重量化してしまい、回転手段の動作性が低下するおそれがある。

【２１１２】

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

【２１１３】

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

【２１１４】

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

【２１１５】

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

【２１１６】

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

【２１１７】

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

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

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

【２１１８】

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

【２１１９】

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

【２１２０】

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

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

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

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

【２１２１】

上記手段ＶＡ３によれば、上記手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。

【２１２２】
手段ＶＡ４．所定条件の成立時には、非成立時に比べ、
前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至手段ＶＡ３のいずれかに記載の遊技機。
【２１２３】
上記手段ＶＡ４によれば、所定条件の成立時（例えば所定の抽選処理により当選結果が得られた場合）には、非成立時（例えば所定の抽選処理により当選結果が得られない場合）に比べ、第１回転手段と第２回転手段とが第２位置関係（近接状態）となる割合が多くなる。
【２１２４】
つまり、遊技状況に応じて、第１回転手段と第２回転手段とが第２位置関係となる割合が変化することとなる。結果として、遊技にメリハリができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【２１２５】
手段ＶＡ５．前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、
前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ４のいずれかに記載の遊技機。
【２１２６】
上記手段ＶＡ５によれば、互いに相対移動可能な複数の第２回転手段を備えると共に、これらが第１回転手段に対し個別に作用可能に構成されていることにより、遊技演出のさらなる多様化を図ることができる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【２１２７】
ここで、例えば複数の第２回転手段のうちの所定の第２回転手段が他の第２回転手段に対し作用可能な構成としてもよい。これにより、遊技演出のさらなる多様化を図ることができる。
【２１２８】
手段ＶＡ６．前記第１回転手段は、所定個数Ｎ個（Ｎは１以上の整数）の前記透光部が、該第１回転手段の周方向に所定間隔をあけて等間隔（例えば回転軸を中心に所定角度３６０°／Ｎ個の等角度間隔）に配置され、
前記発光手段を制御可能な発光制御手段を備え、
前記発光制御手段は、前記発光手段の点滅制御を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ５のいずれかに記載の遊技機。
【２１２９】
上記手段ＶＡ６によれば、第１回転手段の回転周期や発光手段の点滅周期を調整（変更）することにより、ストロボ現象（ワゴンホイール効果）等を利用した回転手段演出を行うことが可能となり、回転手段（透光部）の見かけ上の動作態様を変化させることができる。結果として、遊技演出の多様化を図ることができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【２１３０】
ここで、「点滅制御」とは、発光手段が点灯状態と消灯状態とを周期的に繰り返す制御をいう。
【２１３１】
例えばＮ個の透光部が前記所定間隔分の距離を移動する透光部移動周期（透光部が１形成ピッチ間隔分だけ移動する周期）よりも、発光手段の点滅周期が短くなる点滅制御を実行した場合には、所定のタイミングで発光手段が点灯して遊技者が視認した透光部は、次に発光手段が点灯するタイミングにおいては、未だ１形成ピッチ間隔分の距離に到達して

いない手前側位置で視認されることとなる。
【２１３２】
かかる構成とすれば、見かけ上、回転手段（透光部）が実際の回転方向とは逆方向へ回転しているように見えるストロボ現象（ワゴンホイール効果）を生じさせることができる。これにより、例えば正方向へ回転している回転手段が突然、急反転したかのように遊技者に錯覚させる視覚的効果などを生じさせることができる。
【２１３３】
尚、モータ等を用いた回転手段の回転駆動制御には機械的な限界がある。このため、動作態様等によっては、その動作が緩慢に見えてしまい、遊技者の興趣を低下させるおそれがある。
【２１３４】
例えば正方向へ回転している回転手段（モータ）の回転方向を、減速期間を設けることなく逆方向へ急反転させる駆動制御を行うことは、慣性等の影響より極めて難しい。加えて、回転手段（モータ）の回転方向を急反転させた場合には、回転手段やモータ等に係る負荷が著しく大きくなるおそれがある。ひいては、回転手段とモータの組付け状態にガタツキが生じるなど、耐久性が低下するおそれがある。
【２１３５】
これに対し、上記構成によれば、回転手段やモータ等に係る負荷を増やすことなく、例えば正方向へ回転している回転手段が突然、急反転したかのような演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図ることができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【２１３６】
手段ＶＡ７．所定領域正面視における前記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ６のいずれかに記載の遊技機。
【２１３７】
仮に所定領域を移動する第２回転手段の径が比較的大きい場合には、慣性等の影響により、駆動機構等に係る負荷が大きくなると共に、第２回転手段の移動制御を行いにくくなるおそれがある。
【２１３８】
この点、上記手段ＶＡ７によれば、制動性を高め、上記不具合の発生を抑制することができる。
【２１３９】
手段ＶＡ８．前記第２回転手段は、照射された光を反射可能な反射部を少なくとも一部に有し（第２回転手段の少なくとも一部が光を反射可能に構成され）、
前記第２位置関係においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ７のいずれかに記載の遊技機。
【２１４０】
手段ＶＡ８によれば、手段ＶＢ１と同様の作用効果が奏される。
【２１４１】
ここで、手段ＶＡ８に係る構成の下、手段ＶＢ３と同様、「前記第１回転手段は、光を透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ３と同様の作用効果が奏される。
【２１４２】
ここで、手段ＶＡ８に係る構成の下、手段ＶＢ４と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ４と同様の作用効果が奏される。

【２１４３】
ここで、手段ＶＡ８に係る構成の下、手段ＶＢ５と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ５と同様の作用効果が奏される。
【２１４４】
ここで、手段ＶＡ８に係る構成の下、手段ＶＢ６と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ６と同様の作用効果が奏される。
【２１４５】
ここで、手段ＶＡ８に係る構成の下、手段ＶＢ７と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ７と同様の作用効果が奏される。
【２１４６】
ここで、手段ＶＡ８に係る構成の下、手段ＶＢ８と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ８と同様の作用効果が奏される。
【２１４７】
手段ＶＡ９．遊技者が操作可能な操作手段を備え、
遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ８のいずれかに記載の遊技機。
【２１４８】
手段ＶＡ９によれば、手段ＶＣ１と同様の作用効果が奏される。
【２１４９】
ここで、手段ＶＡ９に係る構成の下、手段ＶＣ２と同様、「遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始すること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ２と同様の作用効果が奏される。
【２１５０】
ここで、手段ＶＡ９に係る構成の下、手段ＶＣ３と同様、「少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ３と同様の作用効果が奏される。
【２１５１】
ここで、手段ＶＡ９に係る構成の下、手段ＶＣ４と同様、「前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＣ４と同様の作用効果が奏される。
【２１５２】
ここで、手段ＶＡ９に係る構成の下、手段ＶＣ５と同様、「前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ５と同様の作用効果が奏される。
【２１５３】
ここで、手段ＶＡ９に係る構成の下、手段ＶＣ６と同様、「前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ６と同様の作用効果が奏される。
【２１５４】
ここで、手段ＶＡ９に係る構成の下、手段ＶＣ７と同様、「前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ７と同様の作用効果が奏される。
【２１５５】

手段ＶＡ１０．前記所定領域において、
所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、
前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ９のいずれかに記載の遊技機。
【２１５６】
手段ＶＡ１０によれば、手段ＶＤ１と同様の作用効果が奏される。
【２１５７】
ここで、手段ＶＡ１０に係る構成の下、手段ＶＤ２と同様、「所定の光を出射可能な発光手段を備え、前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ２と同様の作用効果が奏される。
【２１５８】
加えて、手段ＶＤ３と同様、「前記発光手段として所定の表示手段を備え、前記発光手段の発光態様として、前記表示手段の表示態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ３と同様の作用効果が奏される。
【２１５９】
ここで、手段ＶＡ１０に係る構成の下、手段ＶＤ５と同様、「前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ５と同様の作用効果が奏される。
【２１６０】
ここで、手段ＶＡ１０に係る構成の下、手段ＶＤ６と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ６と同様の作用効果が奏される。
【２１６１】
手段ＶＡ１１．前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、
前記第２位置関係（近接状態）において、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが接触可能又は近接可能に構成され、
前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ１０のいずれかに記載の遊技機。
【２１６２】
手段ＶＡ１１によれば、手段ＶＥ１と同様の作用効果が奏される。
【２１６３】
ここで、手段ＶＡ１１に係る構成の下、手段ＶＥ２と同様、「前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＥ２と同様の作用効果が奏される。
【２１６４】
ここで、手段ＶＡ１１に係る構成の下、手段ＶＥ３と同様、「前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ３と同様の作用効果が奏される。
【２１６５】
ここで、手段ＶＡ１１に係る構成の下、手段ＶＥ４と同様、「前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ４と同様の作用効果が奏される。
【２１６６】
ここで、手段ＶＡ１１に係る構成の下、手段ＶＥ５と同様、「少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ５と同様の作用効果が奏される。

【２１６７】
手段ＶＡ１２．前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、
前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ１１のいずれかに記載の遊技機。
【２１６８】
手段ＶＡ１２によれば、手段ＶＦ１と同様の作用効果が奏される。
【２１６９】
ここで、手段ＶＡ１２に係る構成の下、手段ＶＦ２と同様、「前記一方の回転手段は、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ２と同様の作用効果が奏される。
【２１７０】
ここで、手段ＶＡ１２に係る構成の下、手段ＶＦ３と同様、「前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。
【２１７１】
ここで、手段ＶＡ１２に係る構成の下、手段ＶＦ４と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ４と同様の作用効果が奏される。
【２１７２】
ここで、手段ＶＡ１２に係る構成の下、手段ＶＦ５と同様、「前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ５と同様の作用効果が奏される。
【２１７３】
ここで、手段ＶＡ１２に係る構成の下、手段ＶＦ６と同様、「前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＦ６と同様の作用効果が奏される。
【２１７４】
手段ＶＡ１３．前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、
前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、
前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＡ１乃至ＶＡ１２のいずれかに記載の遊技機。
【２１７５】
手段ＶＡ１３によれば、手段ＶＧ１と同様の作用効果が奏される。
【２１７６】
ここで、手段ＶＡ１３に係る構成の下、手段ＶＧ２と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ２と同様の作用効果が奏される。
【２１７７】

ここで、手段ＶＡ１３に係る構成の下、手段ＶＧ３と同様、「前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ３と同様の作用効果が奏される。

【２１７８】

ここで、手段ＶＡ１３に係る構成の下、手段ＶＧ４と同様、「前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＧ４と同様の作用効果が奏される。

【２１７９】

ここで、手段ＶＡ１３に係る構成の下、手段ＶＧ５と同様、「前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ５と同様の作用効果が奏される。

【２１８０】

ここで、手段ＶＡ１３に係る構成の下、手段ＶＧ６と同様、「前記第２回転手段の回転軸方向が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ６と同様の作用効果が奏される。

【２１８１】

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

【２１８２】

このようなパチンコ機の中には、回転手段が回転することにより演出効果を生じさせるものもある（例えば特開２０１５－１００３８５号公報参照）。例えば回転手段を回転させながら、該回転手段に搭載した発光手段を点灯・点滅等させる演出を行うものがある。

【２１８３】

これに代えて、例えば回転手段と発光手段とを別々に設け、発光手段の前方位置にて回転手段を回転させて種々の遊技演出を行う構成とすることも考えられる。

【２１８４】

しかしながら、かかる構成の下、仮に回転手段の少なくとも一部が、光を通さない遮光材料により形成されている場合、遊技者の目には、当該部分の前面側意匠面が暗く映り、当該意匠面が視認しづらくなるおそれがある。

【２１８５】

結果として、回転手段の意匠性が低下し、ひいては遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。

【２１８６】

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

【２１８７】

手段ＶＢ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、

所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、

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

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

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

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

前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重ならな

い第１位置関係（非近接状態）と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化可能に構成され、
　前記第２回転手段は、照射された光を反射可能な反射部を少なくとも一部に有し（第２回転手段の少なくとも一部が光を反射可能に構成され）、
　前記第２位置関係においては、
　前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２１８８】
　上記手段ＶＢ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。
【２１８９】
　さらに、本手段によれば、第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）においては、第１回転手段の透光部と重なる第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射される構成となっている。
【２１９０】
　これにより、仮に第２回転手段の少なくとも一部が、光を通さない遮光材料により形成されている場合であっても、遊技者の目に、当該部分の前面側意匠面が暗く映り、当該意匠面が視認しづらくなるといった不具合は発生しにくくなる。
【２１９１】
　結果として、意匠性の低下抑制を図り、ひいては遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【２１９２】
　手段ＶＢ２．所定の光を出射可能な発光手段を備え、
　前記第１位置関係（非近接状態）においては、
　前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
　前記第２位置関係（近接状態）においては、
　前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＢ１に記載の遊技機。
【２１９３】
　上記手段ＶＢ２によれば、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【２１９４】
　これにより、第１回転手段及び第２回転手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【２１９５】
　ここで、手段ＶＢ２に係る構成の下、手段ＶＡ２と同様、「前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。
【２１９６】
　ここで、手段ＶＢ２に係る構成の下、手段ＶＡ３と同様、「遊技者に有利な第１の有利

状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ３と同様の作用効果が奏される。

【２１９７】

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

【２１９８】

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

【２１９９】

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

【２２００】

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

【２２０１】

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

【２２０２】

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

【２２０３】

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

【２２０４】

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

【２２０５】

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

【２２０６】

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

【２２０７】

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

【２２０８】

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

【２２０９】

上記手段ＶＢ５によれば、研磨加工（鏡面仕上げ）が行われることで、より光沢のある反射部を形成することができる。結果として、上記手段ＶＢ１等の作用効果をより高めることができる。

【２２１０】

手段ＶＢ６．少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ５のいずれかに記載の遊技機。

【２２１１】

上記手段ＶＢ６によれば、反射部における光の反射率を高めることができ、上記手段ＶＢ１等の作用効果をより高めることができる。

【２２１２】

手段ＶＢ７．少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ６のいずれかに記載の遊技機。

【２２１３】

上記手段ＶＢ７によれば、遊技機前面側（遊技機外部）から照射される光のみならず、遊技盤の側方など多方向から照射される光を遊技機前面側へ反射させることができる。結果として、上記手段ＶＢ１等の作用効果をより高めることができる。

【２２１４】

手段ＶＢ８．少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ７のいずれかに記載の遊技機。

【２２１５】

上記手段ＶＢ８によれば、反射部の情報記載部に記載された所定の情報を、遊技者が、第１回転手段の透光部を通して視認可能となる。

【２２１６】

これにより、２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）を用いた遊技演出を、さらに多様化することができ、上記手段ＶＢ１の作用効果をより高めることができる。

【２２１７】

手段ＶＢ９．遊技者が操作可能な操作手段を備え、

遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ８のいずれかに記載の遊技機。

【２２１８】

手段ＶＢ９によれば、手段ＶＣ１と同様の作用効果が奏される。

【２２１９】

ここで、手段ＶＢ９に係る構成の下、手段ＶＣ２と同様、「遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始すること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ２と同様の作用効果が奏される。

【２２２０】

ここで、手段ＶＢ９に係る構成の下、手段ＶＣ３と同様、「少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への

移動量）が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ３と同様の作用効果が奏される。

【２２２１】

ここで、手段ＶＢ９に係る構成の下、手段ＶＣ４と同様、「前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＣ４と同様の作用効果が奏される。

【２２２２】

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

【２２２３】

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

【２２２４】

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

【２２２５】

手段ＶＢ１０．前記所定領域において、

所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、

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

【２２２６】

手段ＶＢ１０によれば、手段ＶＤ１と同様の作用効果が奏される。

【２２２７】

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

【２２２８】

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

【２２２９】

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

【２２３０】

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

【２２３１】

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

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

前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有

する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ１０のいずれかに記載の遊技機。
【２２３２】
手段ＶＢ１１によれば、手段ＶＥ１と同様の作用効果が奏される。
【２２３３】
ここで、手段ＶＢ１１に係る構成の下、手段ＶＥ２と同様、「前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＥ２と同様の作用効果が奏される。
【２２３４】
ここで、手段ＶＢ１１に係る構成の下、手段ＶＥ３と同様、「前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ３と同様の作用効果が奏される。
【２２３５】
ここで、手段ＶＢ１１に係る構成の下、手段ＶＥ４と同様、「前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ４と同様の作用効果が奏される。
【２２３６】
ここで、手段ＶＢ１１に係る構成の下、手段ＶＥ５と同様、「少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ５と同様の作用効果が奏される。
【２２３７】
手段ＶＢ１２．前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、
前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ１１のいずれかに記載の遊技機。
【２２３８】
手段ＶＢ１２によれば、手段ＶＦ１と同様の作用効果が奏される。
【２２３９】
ここで、手段ＶＢ１２に係る構成の下、手段ＶＦ２と同様、「前記一方の回転手段は、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ２と同様の作用効果が奏される。
【２２４０】
ここで、手段ＶＢ１２に係る構成の下、手段ＶＦ３と同様、「前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。
【２２４１】
ここで、手段ＶＢ１２に係る構成の下、手段ＶＦ４と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ４と同様の作用効果が奏される。
【２２４２】
ここで、手段ＶＢ１２に係る構成の下、手段ＶＦ５と同様、「前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ５と同様の作用効果が奏される。

【２２４３】
ここで、手段ＶＢ１２に係る構成の下、手段ＶＦ６と同様、「前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＦ６と同様の作用効果が奏される。
【２２４４】
手段ＶＢ１３．前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、
前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、
前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＢ１乃至ＶＢ１２のいずれかに記載の遊技機。
【２２４５】
手段ＶＢ１３によれば、手段ＶＧ１と同様の作用効果が奏される。
【２２４６】
ここで、手段ＶＢ１３に係る構成の下、手段ＶＧ２と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ２と同様の作用効果が奏される。
【２２４７】
ここで、手段ＶＢ１３に係る構成の下、手段ＶＧ３と同様、「前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ３と同様の作用効果が奏される。
【２２４８】
ここで、手段ＶＢ１３に係る構成の下、手段ＶＧ４と同様、「前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＧ４と同様の作用効果が奏される。
【２２４９】
ここで、手段ＶＢ１３に係る構成の下、手段ＶＧ５と同様、「前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ５と同様の作用効果が奏される。
【２２５０】
ここで、手段ＶＢ１３に係る構成の下、手段ＶＧ６と同様、「前記第２回転手段の回転軸方向が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ６と同様の作用効果が奏される。
【２２５１】
従来課題ＶＣ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている。
【２２５２】
このようなパチンコ機の中には、回転手段が回転することにより演出効果を生じさせるものもある（例えば特開２０１５－１００３８５号公報参照）。
【２２５３】
しかしながら、従来の遊技機においては、例えば所定の演出条件が成立した場合に、予め設定された動作で回転手段が回転動作を行う構成となっていた。このため、回転手段の演出が単調になりやすく、回転手段が動作することに対する遊技者の興味が薄れがちであった。かかる点で、さらなる興趣の向上が望まれていた。
【２２５４】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、

興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【２２５５】
手段ＶＣ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、
所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、
前記抽選により当選結果が得られた場合に、所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、
所定領域において前後方向（遊技者の視線方向）を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態変化可能に構成された第１回転手段を備え、
前記所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段が前記第１回転手段に対し相対移動可能に構成され、
所定領域正面視（遊技盤正面視）における前記第１回転手段と前記第２回転手段との相対位置関係が、
前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化可能に構成され、
遊技者が操作可能な操作手段を備え、
遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２２５６】
上記手段ＶＣ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。
【２２５７】
さらに、本手段によれば、遊技者が操作した操作手段の操作態様に応じて、第２回転手段の動作態様が変化するよう構成されている。ひいては、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係を変化させることができる。結果として、遊技者は自身が遊技に能動的に参加しているという意識を強め、興趣の向上を図ることができる。
【２２５８】
ここで、「操作手段の操作態様」には、例えば操作回数や操作変位量などが含まれる。例えばボタン式操作手段を押下操作した操作回数や、ジョグダイヤルやスライドレバー等の可動式操作手段の操作変位量などが含まれる。
【２２５９】
手段ＶＣ２．遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始することを特徴とする手段ＶＣ１に記載の遊技機。
【２２６０】
上記手段ＶＣ２によれば、それまで待機状態にあった第２回転手段の動作開始タイミングを遊技者自身が決定できるようになる。これにより、遊技者は自身が遊技に能動的に参加しているという意識を強め、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【２２６１】
手段ＶＣ３．少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１又はＶＣ２に記載の遊技機。
【２２６２】
上記手段ＶＣ３によれば、遊技者は第２回転手段の移動量を操作手段の操作変位量に基づき変化させることができるようになる。これにより、遊技者は自身が遊技に能動的に参加しているという意識を強め、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【２２６３】
手段ＶＣ４．前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたことを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ３のいずれかに記載の遊技機。
【２２６４】

上記手段ＶＣ１等に係る構成の下、仮に第２回転手段の移動量を遊技者が思ったとおりに変化させることができる構成とした場合には、開発者が予定していた移動量以上に第２回転手段を移動させようとする遊技者が現れるおそれがある。第２回転手段を所定量以上、移動させようとした場合には、第２回転手段が所定部位に衝突し該第２回転手段又は該所定部位が破損等してしまうおそれがある。

【２２６５】

これに対し、上記手段ＶＣ４によれば、上記移動規制手段を備えることにより、上述したような不具合の発生を低減することができる。

【２２６６】

手段ＶＣ５．前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ４のいずれかに記載の遊技機。

【２２６７】

上記手段ＶＣ１等に係る構成の下、仮に第２回転手段の移動量を遊技者が思ったとおりに変化させることができる構成とした場合には、第１回転手段の演出領域となる所定領域へ第２回転手段が適切に案内されないおそれがある。

【２２６８】

これに対し、上記手段ＶＣ５によれば、上記案内手段を備えることにより、上述したような不具合の発生を低減することができる。

【２２６９】

手段ＶＣ６．前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていることを特徴とする手段ＶＣ３乃至ＶＣ５のいずれかに記載の遊技機。

【２２７０】

上記手段ＶＣ１等に係る構成の下、仮に第２回転手段を遊技者が思ったとおりに動作させることができる構成とした場合には、一旦、所定領域へ案内された前記第２回転手段が再び所定領域外（待機位置）へ戻ってしまい、回転手段演出が適切に行われないといった事態が発生するおそれがある。

【２２７１】

これに対し、上記手段ＶＣ６によれば、上記戻り規制手段を備えることにより、上述したような不具合の発生を低減することができる。

【２２７２】

手段ＶＣ７．前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ６のいずれかに記載の遊技機。

【２２７３】

上記手段ＶＣ７によれば、遊技者は自身で多くの動作決定を行うことができるようになり、自身が遊技に能動的に参加しているという意識をさらに強め、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【２２７４】

手段ＶＣ８．所定の光を出射可能な発光手段を備え、

前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、

前記第１位置関係（非近接状態）においては、

前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、

前記第２位置関係（近接状態）においては、

前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ７のいずれかに記載の遊技機。

【２２７５】

上記手段ＶＣ８によれば、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、

発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。

【２２７６】

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

【２２７７】

ここで、手段ＶＣ８に係る構成の下、手段ＶＡ２と同様、「前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。

【２２７８】

ここで、手段ＶＣ８に係る構成の下、手段ＶＡ３と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ３と同様の作用効果が奏される。

【２２７９】

ここで、手段ＶＣ８に係る構成の下、手段ＶＡ４と同様、「所定条件の成立時には、非成立時に比べ、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ４と同様の作用効果が奏される。

【２２８０】

ここで、手段ＶＣ８に係る構成の下、手段ＶＡ５と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ５と同様の作用効果が奏される。

【２２８１】

ここで、手段ＶＣ８に係る構成の下、手段ＶＡ６と同様、「前記第１回転手段は、所定個数Ｎ個（Ｎは１以上の整数）の前記透光部が、該第１回転手段の周方向に所定間隔をあけて等間隔（例えば回転軸を中心に所定角度３６０°／Ｎ個の等角度間隔）に配置され、前記発光手段を制御可能な発光制御手段を備え、前記発光制御手段は、前記発光手段の点滅制御を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ６と同様の作用効果が奏される。

【２２８２】

ここで、手段ＶＣ８に係る構成の下、手段ＶＡ７と同様、「所定領域正面視における前記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ７と同様の作用効果が奏される。

【２２８３】

手段ＶＣ９．前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、

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

前記第２位置関係においては、

前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）

が照射可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ８のいずれかに記載の遊技機。
【２２８４】
手段ＶＣ９によれば、手段ＶＢ１と同様の作用効果が奏される。
【２２８５】
ここで、手段ＶＣ９に係る構成の下、手段ＶＢ３と同様、「前記第１回転手段は、光を透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ３と同様の作用効果が奏される。
【２２８６】
ここで、手段ＶＣ９に係る構成の下、手段ＶＢ４と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ４と同様の作用効果が奏される。
【２２８７】
ここで、手段ＶＣ９に係る構成の下、手段ＶＢ５と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ５と同様の作用効果が奏される。
【２２８８】
ここで、手段ＶＣ９に係る構成の下、手段ＶＢ６と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ６と同様の作用効果が奏される。
【２２８９】
ここで、手段ＶＣ９に係る構成の下、手段ＶＢ７と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ７と同様の作用効果が奏される。
【２２９０】
ここで、手段ＶＣ９に係る構成の下、手段ＶＢ８と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ８と同様の作用効果が奏される。
【２２９１】
手段ＶＣ１０．前記所定領域において、
所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、
前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ９のいずれかに記載の遊技機。
【２２９２】
手段ＶＣ１０によれば、手段ＶＤ１と同様の作用効果が奏される。
【２２９３】
ここで、手段ＶＣ１０に係る構成の下、手段ＶＤ２と同様、「所定の光を出射可能な発光手段を備え、前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ２と同様の作用効果が奏される。
【２２９４】
加えて、手段ＶＤ３と同様、「前記発光手段として所定の表示手段を備え、前記発光手段の発光態様として、前記表示手段の表示態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ３と同様の作用効果が奏される。
【２２９５】
ここで、手段ＶＣ１０に係る構成の下、手段ＶＤ５と同様、「前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ５と同様の作用効果が奏される。
【２２９６】

ここで、手段ＶＣ１０に係る構成の下、手段ＶＤ６と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ６と同様の作用効果が奏される。

【２２９７】

手段ＶＣ１１．前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、

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

前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ１０のいずれかに記載の遊技機。

【２２９８】

手段ＶＣ１１によれば、手段ＶＥ１と同様の作用効果が奏される。

【２２９９】

ここで、手段ＶＣ１１に係る構成の下、手段ＶＥ２と同様、「前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＥ２と同様の作用効果が奏される。

【２３００】

ここで、手段ＶＣ１１に係る構成の下、手段ＶＥ３と同様、「前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ３と同様の作用効果が奏される。

【２３０１】

ここで、手段ＶＣ１１に係る構成の下、手段ＶＥ４と同様、「前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ４と同様の作用効果が奏される。

【２３０２】

ここで、手段ＶＣ１１に係る構成の下、手段ＶＥ５と同様、「少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ５と同様の作用効果が奏される。

【２３０３】

手段ＶＣ１２．前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、

前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ１１のいずれかに記載の遊技機。

【２３０４】

手段ＶＣ１２によれば、手段ＶＦ１と同様の作用効果が奏される。

【２３０５】

ここで、手段ＶＣ１２に係る構成の下、手段ＶＦ２と同様、「前記一方の回転手段は、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ２と同様の作用効果が奏される。

【２３０６】

ここで、手段ＶＣ１２に係る構成の下、手段ＶＦ３と同様、「前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。

【２３０７】

ここで、手段ＶＣ１２に係る構成の下、手段ＶＦ４と同様、「遊技者に有利な第１の有

利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ４と同様の作用効果が奏される。

【２３０８】

ここで、手段ＶＣ１２に係る構成の下、手段ＶＦ５と同様、「前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ５と同様の作用効果が奏される。

【２３０９】

ここで、手段ＶＣ１２に係る構成の下、手段ＶＦ６と同様、「前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＦ６と同様の作用効果が奏される。

【２３１０】

手段ＶＣ１３．前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、

前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、

前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＣ１乃至ＶＣ１２のいずれかに記載の遊技機。

【２３１１】

手段ＶＣ１３によれば、手段ＶＧ１と同様の作用効果が奏される。

【２３１２】

ここで、手段ＶＣ１３に係る構成の下、手段ＶＧ２と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ２と同様の作用効果が奏される。

【２３１３】

ここで、手段ＶＣ１３に係る構成の下、手段ＶＧ３と同様、「前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ３と同様の作用効果が奏される。

【２３１４】

ここで、手段ＶＣ１３に係る構成の下、手段ＶＧ４と同様、「前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＧ４と同様の作用効果が奏される。

【２３１５】

ここで、手段ＶＣ１３に係る構成の下、手段ＶＧ５と同様、「前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ５と同様の作用効果が奏される。

【２３１６】

ここで、手段ＶＣ１３に係る構成の下、手段ＶＧ６と同様、「前記第２回転手段の回転軸方向が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ６と同様の作用効果が奏される。

【２３１７】

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

【２３１８】

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

【２３１９】

しかしながら、従来の遊技機においては、例えば回転手段が１つだけ設けられ、該回転手段が所定の回転動作を行ったり、該回転手段に搭載された発光手段が点灯・点滅するだけであった。このため、回転手段の演出が単調になりやすく、さらなる興趣の向上が望まれていた。

【２３２０】

これに鑑み、例えば回転手段を含む複数の可動体を連動させる演出を行うことが考えられるが、このような構成とした場合には、複数の可動体の動作ズレ等により、複数の可動体を、遊技者に視認させたい演出態様で連動させたり停止させたりすることができない状態が生じるおそれがある。このような状態が生じた場合には、遊技者にとっての興趣が著しく低下するおそれがある。

【２３２１】

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

【２３２２】

手段ＶＤ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、

所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、

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

所定領域において前後方向（遊技者の視線方向）を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態変化可能に構成された第１回転手段を備え、

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

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

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

前記所定領域において、

所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、

前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【２３２３】

上記手段ＶＤ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。

【２３２４】

但し、第２回転手段が所定領域を移動する構成の下では、組付け誤差や経年劣化等により、該第２回転手段が位置ズレを起こすおそれがある。このような位置ズレが生じた場合には、第１回転手段と第２回転手段との相対位置関係が適切な位置関係とならず、上述したような演出効果が適切に生じないおそれがある。

【２３２５】

尚、従来では、可動体の位置を把握するため、待機位置（基準位置）にある可動体を検出する検出手段が設けられている場合が多い。しかし、かかる構成だけでは、実際に演出が行われる演出領域（所定領域）における可動体の位置を把握することができないため、上記課題で述べたような不具合が発生するおそれがある。

【２３２６】

これに対し、上記手段ＶＤ１によれば、演出領域となる所定領域において、所定位置を

通過した第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、該検出手段により第２回転手段が検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能な構成となっている。
【２３２７】
　これにより、所定領域における演出実行時おいて、回転手段の動作態様と所定の演出の開始タイミング等とにタイムラグが生じにくくなり、上記不具合の発生を抑制することできる。
【２３２８】
　結果として、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。
【２３２９】
　手段ＶＤ２．所定の光を出射可能な発光手段を備え、
　前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたことを特徴とする手段ＶＣ１に記載の遊技機。
【２３３０】
　上記手段ＶＤ２によれば、発光手段の発光態様が変更されるといった視覚的効果が生じる演出を適切なタイミングで実行することができる。
【２３３１】
　手段ＶＤ３．前記発光手段として所定の表示手段を備え、
　前記発光手段の発光態様として、前記表示手段の表示態様を変更可能な構成としたことを特徴とする手段ＶＤ２に記載の遊技機。
【２３３２】
　上記手段ＶＤ３によれば、表示手段の表示態様が変更されるといった視覚的効果が生じる演出を適切なタイミングで実行することができる。
【２３３３】
　手段ＶＤ４．前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
　前記第１位置関係（非近接状態）においては、
　前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
　前記第２位置関係（近接状態）においては、
　前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＤ２又はＶＤ３のいずれかに記載の遊技機。
【２３３４】
　上記手段ＶＤ４によれば、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【２３３５】
　これにより、第１回転手段及び第２回転手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【２３３６】
　ここで、手段ＶＤ４に係る構成の下、手段ＶＡ２と同様、「前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。
【２３３７】
　ここで、手段ＶＤ４に係る構成の下、手段ＶＡ３と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となっ

た場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ３と同様の作用効果が奏される。

【２３３８】

ここで、手段ＶＤ４に係る構成の下、手段ＶＡ４と同様、「所定条件の成立時には、非成立時に比べ、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ４と同様の作用効果が奏される。

【２３３９】

ここで、手段ＶＤ４に係る構成の下、手段ＶＡ５と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ５と同様の作用効果が奏される。

【２３４０】

ここで、手段ＶＤ４に係る構成の下、手段ＶＡ６と同様、「前記第１回転手段は、所定個数Ｎ個（Ｎは１以上の整数）の前記透光部が、該第１回転手段の周方向に所定間隔をあけて等間隔（例えば回転軸を中心に所定角度３６０°／Ｎ個の等角度間隔）に配置され、前記発光手段を制御可能な発光制御手段を備え、前記発光制御手段は、前記発光手段の点滅制御を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ６と同様の作用効果が奏される。

【２３４１】

ここで、手段ＶＤ４に係る構成の下、手段ＶＡ７と同様、「所定領域正面視における前記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ７と同様の作用効果が奏される。

【２３４２】

手段ＶＤ５．前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、

前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ４のいずれかに記載の遊技機。

【２３４３】

上記手段ＶＤ５によれば、遊技演出を多様化することができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【２３４４】

手段ＶＤ６．前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ５のいずれかに記載の遊技機。

【２３４５】

上記手段ＶＤ６によれば、遊技演出を多様化することができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。

【２３４６】

手段ＶＤ７．前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、

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

前記第２位置関係においては、

前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ６のいずれかに記載の遊技機。

【２３４７】
手段ＶＤ７によれば、手段ＶＢ１と同様の作用効果が奏される。
【２３４８】
ここで、手段ＶＤ７に係る構成の下、手段ＶＢ３と同様、「前記第１回転手段は、光を透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ３と同様の作用効果が奏される。
【２３４９】
ここで、手段ＶＤ７に係る構成の下、手段ＶＢ４と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ４と同様の作用効果が奏される。
【２３５０】
ここで、手段ＶＤ７に係る構成の下、手段ＶＢ５と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ５と同様の作用効果が奏される。
【２３５１】
ここで、手段ＶＤ７に係る構成の下、手段ＶＢ６と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ６と同様の作用効果が奏される。
【２３５２】
ここで、手段ＶＤ７に係る構成の下、手段ＶＢ７と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ７と同様の作用効果が奏される。
【２３５３】
ここで、手段ＶＤ７に係る構成の下、手段ＶＢ８と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ８と同様の作用効果が奏される。
【２３５４】
手段ＶＤ８．遊技者が操作可能な操作手段を備え、
遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ７のいずれかに記載の遊技機。
【２３５５】
手段ＶＤ８によれば、手段ＶＣ１と同様の作用効果が奏される。
【２３５６】
ここで、手段ＶＤ８に係る構成の下、手段ＶＣ２と同様、「遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始すること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ２と同様の作用効果が奏される。
【２３５７】
ここで、手段ＶＤ８に係る構成の下、手段ＶＣ３と同様、「少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ３と同様の作用効果が奏される。
【２３５８】
ここで、手段ＶＤ８に係る構成の下、手段ＶＣ４と同様、「前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＣ４と同様の作用効果が奏される。
【２３５９】
ここで、手段ＶＤ８に係る構成の下、手段ＶＣ５と同様、「前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ５と同様の作用効果が奏される。

【２３６０】
ここで、手段ＶＤ８に係る構成の下、手段ＶＣ６と同様、「前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ６と同様の作用効果が奏される。
【２３６１】
ここで、手段ＶＤ８に係る構成の下、手段ＶＣ７と同様、「前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ７と同様の作用効果が奏される。
【２３６２】
手段ＶＤ９．前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、
前記第２位置関係（近接状態）において、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが接触可能又は近接可能に構成され、
前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ８のいずれかに記載の遊技機。
【２３６３】
手段ＶＤ９によれば、手段ＶＥ１と同様の作用効果が奏される。
【２３６４】
ここで、手段ＶＤ９に係る構成の下、手段ＶＥ２と同様、「前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＥ２と同様の作用効果が奏される。
【２３６５】
ここで、手段ＶＤ９に係る構成の下、手段ＶＥ３と同様、「前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ３と同様の作用効果が奏される。
【２３６６】
ここで、手段ＶＤ９に係る構成の下、手段ＶＥ４と同様、「前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ４と同様の作用効果が奏される。
【２３６７】
ここで、手段ＶＤ９に係る構成の下、手段ＶＥ５と同様、「少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ５と同様の作用効果が奏される。
【２３６８】
手段ＶＤ１０．前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、
前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ９のいずれかに記載の遊技機。
【２３６９】
手段ＶＤ１０によれば、手段ＶＦ１と同様の作用効果が奏される。
【２３７０】
ここで、手段ＶＤ１０に係る構成の下、手段ＶＦ２と同様、「前記一方の回転手段は、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ２と同様の作用効果が奏される。
【２３７１】

ここで、手段ＶＤ１０に係る構成の下、手段ＶＦ３と同様、「前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。

【２３７２】

ここで、手段ＶＤ１０に係る構成の下、手段ＶＦ４と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ４と同様の作用効果が奏される。

【２３７３】

ここで、手段ＶＤ１０に係る構成の下、手段ＶＦ５と同様、「前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ５と同様の作用効果が奏される。

【２３７４】

ここで、手段ＶＤ１０に係る構成の下、手段ＶＦ６と同様、「前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＦ６と同様の作用効果が奏される。

【２３７５】

手段ＶＤ１１．前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、

前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、

前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＤ１乃至ＶＤ１０のいずれかに記載の遊技機。

【２３７６】

手段ＶＤ１１によれば、手段ＶＧ１と同様の作用効果が奏される。

【２３７７】

ここで、手段ＶＤ１１に係る構成の下、手段ＶＧ２と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ２と同様の作用効果が奏される。

【２３７８】

ここで、手段ＶＤ１１に係る構成の下、手段ＶＧ３と同様、「前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ３と同様の作用効果が奏される。

【２３７９】

ここで、手段ＶＤ１１に係る構成の下、手段ＶＧ４と同様、「前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＧ４と同様の作用効果が奏される。

【２３８０】

ここで、手段ＶＤ１１に係る構成の下、手段ＶＧ５と同様、「前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ５と同様の作用効果が奏される。

【２３８１】

ここで、手段ＶＤ１１に係る構成の下、手段ＶＧ６と同様、「前記第２回転手段の回転軸方向が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ６と同様の作用効果が奏される。

【２３８２】
従来課題ＶＥ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている。
【２３８３】
このようなパチンコ機の中には、回転手段が回転することにより演出効果を生じさせるものもある（例えば特開２０１５－１００３８５号公報参照）。
【２３８４】
しかしながら、回転手段においては、回転時の摩擦等により静電気が帯電するおそれがある。そして、この回転手段が移動可能に構成されている場合には、該回転手段が他の電気機器（他の回転手段を含む）と接触又は近接した場合に、該電気機器に対し静電気が流れ、該電気機器自体は勿論のこと、遊技機に対し多大な影響を与えるおそれがある。
【２３８５】
例えば表示装置の画面の乱れや、制御信号へのノイズ混入等などが懸念されると共に、ひどい場合には、電気機器が損傷を受けたり、電気機器等が誤動作するといった種々の不具合が発生するおそれがある。
【２３８６】
結果として、遊技演出が適切に行われず、遊技者にとっての興趣が低下するおそれがある。
【２３８７】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【２３８８】
手段ＶＥ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、
所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、
前記抽選により当選結果が得られた場合に、所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、
所定領域において前後方向（遊技者の視線方向）を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態変化可能に構成された第１回転手段を備え、
前記所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段が前記第１回転手段に対し相対移動可能に構成され、
所定領域正面視（遊技盤正面視）における前記第１回転手段と前記第２回転手段との相対位置関係が、
前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化可能に構成され、
前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、
前記第２位置関係（近接状態）において、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが接触可能又は近接可能に構成され、
前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【２３８９】
上記手段ＶＥ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。
【２３９０】
さらに、本手段によれば、第２回転手段が導電部を少なくとも一部に有し、該第２回転手段の導電部と接触可能な導電部材（アース部材）を備えた構成となっている。

【２３９１】
これにより、第２回転手段に帯電した静電気を導電部材を介して逃がすことができ、静電気に起因した上記種々の不具合の発生を抑制することができる。
【２３９２】
ひいては、可動役物や表示装置など各種演出装置の誤作動を抑制することができ、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。
【２３９３】
手段ＶＥ２．前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたことを特徴とする手段ＶＥ１に記載の遊技機。
【２３９４】
仮に演出領域となる所定領域内に上記導電部材を配設した場合には、該導電部材が遊技者の目に触れてしまうため、意匠性が低下するおそれがある。
【２３９５】
これに対し、上記手段ＶＥ２によれば、このような不具合の発生を抑制することができる。
【２３９６】
手段ＶＥ３．前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていることを特徴とする手段ＶＥ１又はＶＥ２に記載の遊技機。
【２３９７】
上記手段ＶＥ３によれば、第１回転手段と接触等し得る前段階の移動途中において、第２回転手段に帯電した静電気を逃がすことができ、上記手段ＶＥ１等の作用効果をより高めることができる。
【２３９８】
手段ＶＥ４．前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ３のいずれかに記載の遊技機。
【２３９９】
上記手段ＶＥ４によれば、第２回転手段が導電部材に接触しやすくなり、より確実に静電気を逃がすことができる。
【２４００】
手段ＶＥ５．少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ４のいずれかに記載の遊技機。
【２４０１】
上記手段ＶＥ５によれば、第２回転手段の導電部と、所定の導電部材との接触面積を小さくし、第２回転手段の移動時における摩擦抵抗を小さくすることができる。結果として、第２回転手段を円滑に移動させることができ、遊技者にとっての興趣の低下抑制を図ることができる。
【２４０２】
手段ＶＥ６．所定の光を出射可能な発光手段を備え、
前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
前記第１位置関係（非近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
前記第２位置関係（近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ５のいずれかに記載の遊技機。
【２４０３】

上記手段ＶＥ６によれば、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。

【２４０４】

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

【２４０５】

ここで、手段ＶＥ６に係る構成の下、手段ＶＡ２と同様、「前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。

【２４０６】

ここで、手段ＶＥ６に係る構成の下、手段ＶＡ３と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ３と同様の作用効果が奏される。

【２４０７】

ここで、手段ＶＥ６に係る構成の下、手段ＶＡ４と同様、「所定条件の成立時には、非成立時に比べ、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ４と同様の作用効果が奏される。

【２４０８】

ここで、手段ＶＥ６に係る構成の下、手段ＶＡ５と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ５と同様の作用効果が奏される。

【２４０９】

ここで、手段ＶＥ６に係る構成の下、手段ＶＡ６と同様、「前記第１回転手段は、所定個数Ｎ個（Ｎは１以上の整数）の前記透光部が、該第１回転手段の周方向に所定間隔をあけて等間隔（例えば回転軸を中心に所定角度３６０°／Ｎ個の等角度間隔）に配置され、前記発光手段を制御可能な発光制御手段を備え、前記発光制御手段は、前記発光手段の点滅制御を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ６と同様の作用効果が奏される。

【２４１０】

ここで、手段ＶＥ６に係る構成の下、手段ＶＡ７と同様、「所定領域正面視における前記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ７と同様の作用効果が奏される。

【２４１１】

手段ＶＥ７．前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、

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

前記第２位置関係においては、

前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し

、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ６のいずれかに記載の遊技機。
【２４１２】
手段ＶＥ７によれば、手段ＶＢ１と同様の作用効果が奏される。
【２４１３】
ここで、手段ＶＥ７に係る構成の下、手段ＶＢ３と同様、「前記第１回転手段は、光を透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ３と同様の作用効果が奏される。
【２４１４】
ここで、手段ＶＥ７に係る構成の下、手段ＶＢ４と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ４と同様の作用効果が奏される。
【２４１５】
ここで、手段ＶＥ７に係る構成の下、手段ＶＢ５と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ５と同様の作用効果が奏される。
【２４１６】
ここで、手段ＶＥ７に係る構成の下、手段ＶＢ６と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ６と同様の作用効果が奏される。
【２４１７】
ここで、手段ＶＥ７に係る構成の下、手段ＶＢ７と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ７と同様の作用効果が奏される。
【２４１８】
ここで、手段ＶＥ７に係る構成の下、手段ＶＢ８と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ８と同様の作用効果が奏される。
【２４１９】
手段ＶＥ８．遊技者が操作可能な操作手段を備え、
遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ７のいずれかに記載の遊技機。
【２４２０】
手段ＶＥ８によれば、手段ＶＣ１と同様の作用効果が奏される。
【２４２１】
ここで、手段ＶＥ８に係る構成の下、手段ＶＣ２と同様、「遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始すること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ２と同様の作用効果が奏される。
【２４２２】
ここで、手段ＶＥ８に係る構成の下、手段ＶＣ３と同様、「少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ３と同様の作用効果が奏される。
【２４２３】
ここで、手段ＶＥ８に係る構成の下、手段ＶＣ４と同様、「前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＣ４と同様の作用効果が奏される。
【２４２４】

ここで、手段ＶＥ８に係る構成の下、手段ＶＣ５と同様、「前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ５と同様の作用効果が奏される。

【２４２５】

ここで、手段ＶＥ８に係る構成の下、手段ＶＣ６と同様、「前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ６と同様の作用効果が奏される。

【２４２６】

ここで、手段ＶＥ８に係る構成の下、手段ＶＣ７と同様、「前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ７と同様の作用効果が奏される。

【２４２７】

手段ＶＥ９．前記所定領域において、

所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、

前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ８のいずれかに記載の遊技機。

【２４２８】

手段ＶＥ９によれば、手段ＶＤ１と同様の作用効果が奏される。

【２４２９】

ここで、手段ＶＥ９に係る構成の下、手段ＶＤ２と同様、「所定の光を出射可能な発光手段を備え、前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ２と同様の作用効果が奏される。

【２４３０】

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

【２４３１】

ここで、手段ＶＥ９に係る構成の下、手段ＶＤ５と同様、「前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ５と同様の作用効果が奏される。

【２４３２】

ここで、手段ＶＥ９に係る構成の下、手段ＶＤ６と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ６と同様の作用効果が奏される。

【２４３３】

手段ＶＥ１０．前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、

前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ９のいずれかに記載の遊技機。

【２４３４】

手段ＶＥ１０によれば、手段ＶＦ１と同様の作用効果が奏される。

【２４３５】

ここで、手段ＶＥ１０に係る構成の下、手段ＶＦ２と同様、「前記一方の回転手段は、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成さ

れていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ２と同様の作用効果が奏される。
【２４３６】
ここで、手段ＶＥ１０に係る構成の下、手段ＶＦ３と同様、「前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。
【２４３７】
ここで、手段ＶＥ１０に係る構成の下、手段ＶＦ４と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ４と同様の作用効果が奏される。
【２４３８】
ここで、手段ＶＥ１０に係る構成の下、手段ＶＦ５と同様、「前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ５と同様の作用効果が奏される。
【２４３９】
ここで、手段ＶＥ１０に係る構成の下、手段ＶＦ６と同様、「前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＦ６と同様の作用効果が奏される。
【２４４０】
手段ＶＥ１１．前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、
前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、
前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＥ１乃至ＶＥ１０のいずれかに記載の遊技機。
【２４４１】
手段ＶＥ１１によれば、手段ＶＧ１と同様の作用効果が奏される。
【２４４２】
ここで、手段ＶＥ１１に係る構成の下、手段ＶＧ２と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ２と同様の作用効果が奏される。
【２４４３】
ここで、手段ＶＥ１１に係る構成の下、手段ＶＧ３と同様、「前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ３と同様の作用効果が奏される。
【２４４４】
ここで、手段ＶＥ１１に係る構成の下、手段ＶＧ４と同様、「前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＧ４と同様の作用効果が奏される。
【２４４５】
ここで、手段ＶＥ１１に係る構成の下、手段ＶＧ５と同様、「前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ５と同様の作用効果が奏される。
【２４４６】
ここで、手段ＶＥ１１に係る構成の下、手段ＶＧ６と同様、「前記第２回転手段の回転

軸方向が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ６と同様の作用効果が奏される。

【２４４７】

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

【２４４８】

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

【２４４９】

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

【２４５０】

これに対し、複数の回転手段を設けることも考えられるが、これらが互いに影響を及ぼすことなく無関係に、単に回転等しているだけであると、回転手段の演出が単調になりやすく、さらなる興趣の向上が望まれていた。

【２４５１】

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

【２４５２】

手段ＶＦ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、

所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、

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

所定領域において前後方向（遊技者の視線方向）を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態変化可能に構成された第１回転手段を備え、

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

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

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

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

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

【２４５３】

上記手段ＶＦ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。

【２４５４】

さらに、本手段ＶＦ１によれば、一方の回転手段（例えば第２回転手段）の被作用部に対し、他方の回転手段（例えば第１回転手段）が所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されている。

【２４５５】

つまり、一方の回転手段の被作用部に対し他方の回転手段が作用する態様の違いにより

、一方の回転手段が異なる態様で動作することとなる。
【２４５６】
結果として、２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）の動作態様の多様化を図ることができ、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【２４５７】
手段ＶＦ２．前記一方の回転手段は、
前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、
前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１に記載の遊技機。
【２４５８】
上記手段ＶＦ２によれば、上記手段ＶＦ１の作用効果をより高めることができる。
【２４５９】
手段ＶＦ３．前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、
遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていることを特徴とする手段ＶＦ２に記載の遊技機。
【２４６０】
上記手段ＶＦ３によれば、回転手段の動作態様の違いにより、所定の有利状態となる割合が変化するといった遊技演出を行うことができる。結果として、遊技者が期待感を持って回転手段の動作等を注視するようになり、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【２４６１】
手段ＶＦ４．遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、
前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、
前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていることを特徴とする手段ＶＦ２に記載の遊技機。
【２４６２】
上記手段ＶＦ４によれば、上記手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。
【２４６３】
手段ＶＦ５．前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ４のいずれかに記載の遊技機。
【２４６４】
仮に被作用部が光を透過可能な透光部として構成されている場合において、他方の回転手段と一方の回転手段の被作用部との間に隙間が生じてしまうと、該隙間から光が漏れてしまい、該漏れた光によって被作用部が視認しづらくなったり、被作用部自身の輝度が低下するなどの不具合が発生するおそれがある。
【２４６５】
これに対し、上記手段ＶＦ５によれば、このような不具合の発生を抑制することができる。
【２４６６】
手段ＶＦ６．前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたことを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ５のいずれかに記載の遊技機。
【２４６７】
上記手段ＶＦ６によれば、可動体が第２回転手段に接触することにより、第２回転手段の動作態様が変化するよう構成されている。結果として、回転手段等の動作態様が多様化

し、遊技者にとっての興趣の向上を図ることができる。
【２４６８】
例えば停止状態にある第２回転手段に対し、所定の可動部材（例えばハンマー型役物）を作用させることを契機として、第２回転手段が動作を開始するような構成としてもよい。
【２４６９】
手段ＶＦ７．所定の光を出射可能な発光手段を備え、
前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
前記第１位置関係（非近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
前記第２位置関係（近接状態）においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ６のいずれかに記載の遊技機。
【２４７０】
上記手段ＶＦ７によれば、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【２４７１】
これにより、第１回転手段及び第２回転手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【２４７２】
ここで、手段ＶＦ７に係る構成の下、手段ＶＡ２と同様、「前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。
【２４７３】
ここで、手段ＶＦ７に係る構成の下、手段ＶＡ３と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ３と同様の作用効果が奏される。
【２４７４】
ここで、手段ＶＦ７に係る構成の下、手段ＶＡ４と同様、「所定条件の成立時には、非成立時に比べ、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ４と同様の作用効果が奏される。
【２４７５】
ここで、手段ＶＦ７に係る構成の下、手段ＶＡ５と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ５と同様の作用効果が奏される。
【２４７６】
ここで、手段ＶＦ７に係る構成の下、手段ＶＡ６と同様、「前記第１回転手段は、所定

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

【２４７７】

ここで、手段ＶＦ７に係る構成の下、手段ＶＡ７と同様、「所定領域正面視における前記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ７と同様の作用効果が奏される。

【２４７８】

手段ＶＦ８．前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、

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

前記第２位置関係においては、

前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ７のいずれかに記載の遊技機。

【２４７９】

手段ＶＦ８によれば、手段ＶＢ１と同様の作用効果が奏される。

【２４８０】

ここで、手段ＶＦ８に係る構成の下、手段ＶＢ３と同様、「前記第１回転手段は、光を透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ３と同様の作用効果が奏される。

【２４８１】

ここで、手段ＶＦ８に係る構成の下、手段ＶＢ４と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ４と同様の作用効果が奏される。

【２４８２】

ここで、手段ＶＦ８に係る構成の下、手段ＶＢ５と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ５と同様の作用効果が奏される。

【２４８３】

ここで、手段ＶＦ８に係る構成の下、手段ＶＢ６と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ６と同様の作用効果が奏される。

【２４８４】

ここで、手段ＶＦ８に係る構成の下、手段ＶＢ７と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ７と同様の作用効果が奏される。

【２４８５】

ここで、手段ＶＦ８に係る構成の下、手段ＶＢ８と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ８と同様の作用効果が奏される。

【２４８６】

手段ＶＦ９．遊技者が操作可能な操作手段を備え、

遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ８のいずれかに記載の遊技機。

【２４８７】

手段ＶＦ９によれば、手段ＶＣ１と同様の作用効果が奏される。
【２４８８】
ここで、手段ＶＦ９に係る構成の下、手段ＶＣ２と同様、「遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始すること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ２と同様の作用効果が奏される。
【２４８９】
ここで、手段ＶＦ９に係る構成の下、手段ＶＣ３と同様、「少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ３と同様の作用効果が奏される。
【２４９０】
ここで、手段ＶＦ９に係る構成の下、手段ＶＣ４と同様、「前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＣ４と同様の作用効果が奏される。
【２４９１】
ここで、手段ＶＦ９に係る構成の下、手段ＶＣ５と同様、「前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ５と同様の作用効果が奏される。
【２４９２】
ここで、手段ＶＦ９に係る構成の下、手段ＶＣ６と同様、「前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ６と同様の作用効果が奏される。
【２４９３】
ここで、手段ＶＦ９に係る構成の下、手段ＶＣ７と同様、「前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ７と同様の作用効果が奏される。
【２４９４】
手段ＶＦ１０．前記所定領域において、
所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、
前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ９のいずれかに記載の遊技機。
【２４９５】
手段ＶＦ１０によれば、手段ＶＤ１と同様の作用効果が奏される。
【２４９６】
ここで、手段ＶＦ１０に係る構成の下、手段ＶＤ２と同様、「所定の光を出射可能な発光手段を備え、前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ２と同様の作用効果が奏される。
【２４９７】
加えて、手段ＶＤ３と同様、「前記発光手段として所定の表示手段を備え、前記発光手段の発光態様として、前記表示手段の表示態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ３と同様の作用効果が奏される。
【２４９８】
ここで、手段ＶＦ１０に係る構成の下、手段ＶＤ５と同様、「前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ５と同様の作用効果が奏される。
【２４９９】
ここで、手段ＶＦ１０に係る構成の下、手段ＶＤ６と同様、「前記所定領域において複

数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ６と同様の作用効果が奏される。
【２５００】
手段ＶＦ１１．前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、
前記第２位置関係（近接状態）において、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが接触可能又は近接可能に構成され、
前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ１０のいずれかに記載の遊技機。
【２５０１】
手段ＶＦ１１によれば、手段ＶＥ１と同様の作用効果が奏される。
【２５０２】
ここで、手段ＶＦ１１に係る構成の下、手段ＶＥ２と同様、「前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＥ２と同様の作用効果が奏される。
【２５０３】
ここで、手段ＶＦ１１に係る構成の下、手段ＶＥ３と同様、「前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ３と同様の作用効果が奏される。
【２５０４】
ここで、手段ＶＦ１１に係る構成の下、手段ＶＥ４と同様、「前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ４と同様の作用効果が奏される。
【２５０５】
ここで、手段ＶＦ１１に係る構成の下、手段ＶＥ５と同様、「少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ５と同様の作用効果が奏される。
【２５０６】
手段ＶＦ１２．前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、
前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、
前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＦ１乃至ＶＦ１１のいずれかに記載の遊技機。
【２５０７】
手段ＶＦ１２によれば、手段ＶＧ１と同様の作用効果が奏される。
【２５０８】
ここで、手段ＶＦ１２に係る構成の下、手段ＶＧ２と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ２と同様の作用効果が奏される。
【２５０９】
ここで、手段ＶＦ１２に係る構成の下、手段ＶＧ３と同様、「前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ３と同様の作用効果が奏される。
【２５１０】
ここで、手段ＶＦ１２に係る構成の下、手段ＶＧ４と同様、「前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたこと」とし

てもよい。これにより、手段ＶＧ４と同様の作用効果が奏される。
【２５１１】
ここで、手段ＶＦ１２に係る構成の下、手段ＶＧ５と同様、「前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ５と同様の作用効果が奏される。
【２５１２】
ここで、手段ＶＦ１２に係る構成の下、手段ＶＧ６と同様、「前記第２回転手段の回転軸方向が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＧ６と同様の作用効果が奏される。
【２５１３】
従来課題ＶＧ．従来、遊技機の一種として、遊技球を遊技領域へ発射して遊技を行うパチンコ機が知られている。例えば所定の入球手段に遊技球が入球することに基づき抽選を行い、該抽選により所定の結果が得られた場合に、遊技者に有利な遊技状態が発生するパチンコ機が知られている。
【２５１４】
このようなパチンコ機の中には、回転手段が回転することにより演出効果を生じさせるものもある（例えば特開２０１５－１００３８５号公報参照）。
【２５１５】
しかしながら、従来の遊技機においては、例えば回転手段が１つだけ設けられ、該回転手段が所定の回転動作を行ったり、該回転手段に搭載された発光手段が点灯・点滅するだけであった。このため、回転手段の演出が単調になりやすく、さらなる興趣の向上が望まれていた。
【２５１６】
これに鑑み、相対変位可能な複数の回転手段を用いて演出を行うことが考えられるが、このような構成とした場合には、１つの回転手段の配置や動作によって、他の回転手段の動作が制限され、ダイナミックな演出を行うことが困難となるおそれがある。
【２５１７】
結果として、回転手段を用いた演出が単調になりやすく、さらなる興趣の向上が望まれていた。
【２５１８】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。
【２５１９】
手段ＶＧ１．遊技領域を前面側に有する遊技盤と、
所定の契機に基づき抽選を行う抽選手段と、
前記抽選により当選結果が得られた場合に、所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、
所定領域において前後方向（遊技者の視線方向）を軸方向として回転可能かつ少なくとも所定の回転状態と所定の停止状態とに状態変化可能に構成された第１回転手段を備え、
前記所定領域において移動可能かつ所定態様で回転可能な第２回転手段が前記第１回転手段に対し相対移動可能に構成され、
所定領域正面視における前記第１回転手段と前記第２回転手段との相対位置関係が、
前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重ならない第１位置関係（非近接状態）と、前記第１回転手段の少なくとも一部と前記第２回転手段の少なくとも一部とが重なる第２位置関係（近接状態）とに変化可能に構成され、
前記遊技盤は、透光性部材により構成され、その後方領域の少なくとも一部を前方より視認可能に構成され、
前記第１回転手段は、前記遊技盤の前方領域にて回転可能に構成され、
前記第２回転手段は、前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【２５２０】
上記手段ＶＧ１によれば、相対位置関係が変化する２つの回転手段（第１回転手段と第２回転手段）が重なり合ったり、離間したりする動作を行うことで、より躍動感のある遊技演出を実行することが可能となる。
【２５２１】
尚、ここで仮に第１回転手段と第２回転手段の両者を遊技盤の前方領域（又は後方領域）にまとめて配置した場合には、前後スペースの関係で両回転手段をすれ違わせることができないなど、両回転手段の動作に制限がかかるおそれがある。
【２５２２】
この点、本手段ＶＧ１によれば、第２回転手段が、遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されているため、遊技盤の前方領域に配置された第１回転手段によって制約を受けることなく、第２回転手段を、遊技盤の後方位置にて自由に動作させることができる。
【２５２３】
また、このような第２回転手段の動作を、遊技者は、透光性部材よりなる遊技盤を介して視認することができる。
【２５２４】
結果として、よりダイナミックでかつより多彩な遊技演出を行うことが可能となり、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【２５２５】
手段ＶＧ２．前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、
前記複数の第２回転手段が個別に前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能、かつ、前記遊技盤の後方領域にて移動可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１に記載の遊技機。
【２５２６】
上記手段ＶＧ２によれば、互いに相対移動可能な複数の第２回転手段を備えると共に、これらが個別に遊技盤の後方領域へ移動可能に構成されていることにより、遊技演出のさらなる多様化を図ることができる。結果として、遊技者にとってのさらなる興趣の向上を図ることができる。
【２５２７】
手段ＶＧ３．前記第２回転手段が前記遊技盤の前方領域から後方領域へ移動可能な経路が複数設けられていることを特徴とする手段ＶＧ１又はＶＧ２に記載の遊技機。
【２５２８】
上記手段ＶＧ３によれば、第２回転手段の動作態様が多様化し、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【２５２９】
手段ＶＧ４．前記遊技盤の前方領域において、前記第２回転手段が移動する経路を変更可能な経路変更手段を備えたことを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ３のいずれかに記載の遊技機。
【２５３０】
上記手段ＶＧ４によれば、第２回転手段の動作態様をさらに多様化することができ、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【２５３１】
手段ＶＧ５．前記遊技盤の後方領域へ移動した前記第２回転手段を所定位置まで案内可能な後方案内手段を備えていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ４のいずれかに記載の遊技機。
【２５３２】
遊技盤の後方領域には、表示装置や演出装置など多くの機器が配設されているため、遊技盤の前方領域に比べ、可動体を移動させるためのスペースに限りがあり、より正確に第

２回転手段を移動させることが求められる。
【２５３３】
　これに対し、上記手段ＶＧ５によれば、上記後方案内手段を備えることにより、第２回転手段を所定位置まで正確に案内することができる。
【２５３４】
　手段ＶＧ６．前記第２回転手段の回転軸方向が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ５のいずれかに記載の遊技機。
【２５３５】
　仮に回転軸方向が固定され、単に回転方向が変化する演出が行われるだけでは遊技演出が単調となるおそれがある。
【２５３６】
　これに対し、上記手段ＶＧ６によれば、回転軸方向が変化可能に構成されていることで、より多様な演出を実行可能となり、さらなる興趣の向上を図ることができる。
【２５３７】
　手段ＶＧ７．所定の光を出射可能な発光手段を備え、
　前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
　前記第１位置関係（非近接状態）においては、
　前記第１回転手段の透光部を通して前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が視認可能となり、
　前記第２位置関係（近接状態）においては、
　前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の少なくとも一部によって前記発光手段から出射された光の少なくとも一部が遮蔽可能となるよう構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ６のいずれかに記載の遊技機。
【２５３８】
　上記手段ＶＧ７によれば、第１回転手段と第２回転手段の相対位置関係の変化により、発光手段から出射された光の少なくとも一部を透過させたり、遮蔽したりすることができる。つまり、発光手段を点灯・点滅させる制御等を行うことなく、発光手段から出射された光の視認態様を変化させることができる。
【２５３９】
　これにより、第１回転手段及び第２回転手段の動作演出と共に、光による演出を行うことができる。結果として、遊技演出の多様化を図り、遊技者にとっての興趣の飛躍的な向上を図ることができる。
【２５４０】
　ここで、手段ＶＧ７に係る構成の下、手段ＶＡ２と同様、「前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ２と同様の作用効果が奏される。
【２５４１】
　ここで、手段ＶＧ７に係る構成の下、手段ＶＡ３と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第１の前記第２位置関係（近接状態）となった場合よりも、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが第２の前記第２位置関係（近接状態）となった場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ３と同様の作用効果が奏される。
【２５４２】
　ここで、手段ＶＧ７に係る構成の下、手段ＶＡ４と同様、「所定条件の成立時には、非成立時に比べ、前記第１回転手段と前記第２回転手段とが前記第２位置関係（近接状態）となる割合（頻度）が多くなるよう構成されていること」としてもよい。これにより、手

段ＶＡ４と同様の作用効果が奏される。
【２５４３】
ここで、手段ＶＧ７に係る構成の下、手段ＶＡ５と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ前記複数の第２回転手段同士が相対移動可能に構成され、前記複数の第２回転手段が前記第１回転手段に対し個別に作用可能（第１回転手段の少なくとも一部と第２回転手段の少なくとも一部とが個別に近接可能）に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ５と同様の作用効果が奏される。
【２５４４】
ここで、手段ＶＧ７に係る構成の下、手段ＶＡ６と同様、「前記第１回転手段は、所定個数Ｎ個（Ｎは１以上の整数）の前記透光部が、該第１回転手段の周方向に所定間隔をあけて等間隔（例えば回転軸を中心に所定角度３６０°／Ｎ個の等角度間隔）に配置され、前記発光手段を制御可能な発光制御手段を備え、前記発光制御手段は、前記発光手段の点滅制御を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ６と同様の作用効果が奏される。
【２５４５】
ここで、手段ＶＧ７に係る構成の下、手段ＶＡ７と同様、「所定領域正面視における前記第２回転手段の径が、少なくとも前記第１回転手段の径より小さくなっていること」としてもよい。これにより、手段ＶＡ７と同様の作用効果が奏される。
【２５４６】
手段ＶＧ８．前記第１回転手段は、光を透過可能な透光部を備え、
前記第２回転手段は、照射された光を反射可能な反射部を少なくとも一部に有し（第２回転手段の少なくとも一部が光を反射可能に構成され）、
前記第２位置関係においては、
前記第１回転手段の透光部と重なる前記第２回転手段の反射部の少なくとも一部に対し、前記第１回転手段の透光部を通して前方から光（遊技機外部から照射される光を含む）が照射可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ７のいずれかに記載の遊技機。
【２５４７】
手段ＶＧ８によれば、手段ＶＢ１と同様の作用効果が奏される。
【２５４８】
ここで、手段ＶＧ８に係る構成の下、手段ＶＢ３と同様、「前記第１回転手段は、光を透過可能な所定の透光性部材の前面側において回転可能に設けられていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ３と同様の作用効果が奏される。
【２５４９】
ここで、手段ＶＧ８に係る構成の下、手段ＶＢ４と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、金属材料により構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ４と同様の作用効果が奏される。
【２５５０】
ここで、手段ＶＧ８に係る構成の下、手段ＶＢ５と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、研磨加工が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ５と同様の作用効果が奏される。
【２５５１】
ここで、手段ＶＧ８に係る構成の下、手段ＶＢ６と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、メッキ加工（例えばクロムメッキ等）が施されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ６と同様の作用効果が奏される。
【２５５２】
ここで、手段ＶＧ８に係る構成の下、手段ＶＢ７と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ７と同様の作用効果が奏される。
【２５５３】

ここで、手段ＶＧ８に係る構成の下、手段ＶＢ８と同様、「少なくとも前記反射部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、所定の情報（文字等）が記載された情報記載部を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＢ８と同様の作用効果が奏される。

【２５５４】

手段ＶＧ９．遊技者が操作可能な操作手段を備え、

遊技者が操作した前記操作手段の操作態様に応じて、前記第２回転手段の動作態様が変化可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ８のいずれかに記載の遊技機。

【２５５５】

手段ＶＧ９によれば、手段ＶＣ１と同様の作用効果が奏される。

【２５５６】

ここで、手段ＶＧ９に係る構成の下、手段ＶＣ２と同様、「遊技者により前記操作手段が操作されることに基づき、前記第２回転手段が所定の動作を開始すること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ２と同様の作用効果が奏される。

【２５５７】

ここで、手段ＶＧ９に係る構成の下、手段ＶＣ３と同様、「少なくとも前記操作手段の操作変位量に基づき、前記第２回転手段の移動量（上下方向への移動量及び左右方向への移動量）が変化可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ３と同様の作用効果が奏される。

【２５５８】

ここで、手段ＶＧ９に係る構成の下、手段ＶＣ４と同様、「前記第２回転手段の所定量以上の移動を規制可能な移動規制手段を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＣ４と同様の作用効果が奏される。

【２５５９】

ここで、手段ＶＧ９に係る構成の下、手段ＶＣ５と同様、「前記第２回転手段を前記所定領域へ案内する案内手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ５と同様の作用効果が奏される。

【２５６０】

ここで、手段ＶＧ９に係る構成の下、手段ＶＣ６と同様、「前記所定領域へ案内された前記第２回転手段が前記所定領域外（待機位置）へ戻ることを規制可能な戻り規制手段を備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ６と同様の作用効果が奏される。

【２５６１】

ここで、手段ＶＧ９に係る構成の下、手段ＶＣ７と同様、「前記操作手段は、少なくとも前記第２回転手段の移動量を変更可能な第１の操作部と、前記第２回転手段に所定の動作を実行させるか否かを選択可能な第２の操作部とを備えていること」としてもよい。これにより、手段ＶＣ７と同様の作用効果が奏される。

【２５６２】

手段ＶＧ１０．前記所定領域において、

所定位置を通過した前記第２回転手段を検出可能な検出手段を備え、

前記第２回転手段が前記検出手段により検出されたことに基づき、所定の演出を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ９のいずれかに記載の遊技機。

【２５６３】

手段ＶＧ１０によれば、手段ＶＤ１と同様の作用効果が奏される。

【２５６４】

ここで、手段ＶＧ１０に係る構成の下、手段ＶＤ２と同様、「所定の光を出射可能な発光手段を備え、前記検出手段により前記第２回転手段が検出されたことに基づき、前記発光手段の発光態様を変更可能な構成としたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＤ２と同様の作用効果が奏される。

【２５６５】

加えて、手段ＶＤ３と同様、「前記発光手段として所定の表示手段を備え、前記発光手

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

【２５６６】

ここで、手段ＶＧ１０に係る構成の下、手段ＶＤ５と同様、「前記所定領域において前記検出手段を複数箇所に備え、前記複数箇所の検出手段のいずれに前記第２回転手段が検出されたかによって、異なる演出を実行可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ５と同様の作用効果が奏される。

【２５６７】

ここで、手段ＶＧ１０に係る構成の下、手段ＶＤ６と同様、「前記所定領域において複数の前記第２回転手段が個別に移動可能かつ個別に前記所定位置を通過可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＤ６と同様の作用効果が奏される。

【２５６８】

手段ＶＧ１１．前記第２回転手段は、導電性を有する導電部を少なくとも一部に有し（前記第２回転手段の少なくとも一部が導電性材料により構成され）、

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

前記第１位置関係（非近接状態）において、前記第２回転手段の導電部が、導電性を有する所定の導電部材と接触可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ１０のいずれかに記載の遊技機。

【２５６９】

手段ＶＧ１１によれば、手段ＶＥ１と同様の作用効果が奏される。

【２５７０】

ここで、手段ＶＧ１１に係る構成の下、手段ＶＥ２と同様、「前記導電部材を前記所定領域とは異なる領域（所定領域外）に備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＥ２と同様の作用効果が奏される。

【２５７１】

ここで、手段ＶＧ１１に係る構成の下、手段ＶＥ３と同様、「前記第２回転手段が所定の待機位置から前記所定領域へ移動する経路の一部に沿って、前記導電部材が配設されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ３と同様の作用効果が奏される。

【２５７２】

ここで、手段ＶＧ１１に係る構成の下、手段ＶＥ４と同様、「前記導電部材は、前記第２回転手段が移動する経路の少なくとも所定区間に沿って配設された長尺状部材であること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ４と同様の作用効果が奏される。

【２５７３】

ここで、手段ＶＧ１１に係る構成の下、手段ＶＥ５と同様、「少なくとも前記導電部（前記第２回転手段の少なくとも一部）は、（外側に凸となる球面状に）湾曲形成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＥ５と同様の作用効果が奏される。

【２５７４】

手段ＶＧ１２．前記第１回転手段及び前記第２回転手段のうちの一方の回転手段は、他方の回転手段から作用を受ける被作用部を少なくとも１つ備え、

前記他方の回転手段が前記一方の回転手段の被作用部に対し所定の態様で作用する場合には、該所定の態様に応じた動作態様で前記一方の回転手段が所定の動作を実行可能に構成されていることを特徴とする手段ＶＧ１乃至ＶＧ１１のいずれかに記載の遊技機。

【２５７５】

手段ＶＧ１２によれば、手段ＶＦ１と同様の作用効果が奏される。

【２５７６】

ここで、手段ＶＧ１２に係る構成の下、手段ＶＦ２と同様、「前記一方の回転手段は、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第１の態様で作用する場合には、該第１の態様に応じた第１の動作態様で動作を行い、前記他方の回転手段が前記被作用部に対し第２の態様で作用する場合には、該第２の態様に応じた第２の動作態様で動作を行うよう構成さ

れていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ２と同様の作用効果が奏される。
【２５７７】
ここで、手段ＶＧ１２に係る構成の下、手段ＶＦ３と同様、「前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、遊技者に有利な所定の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ３と同様の作用効果が奏される。
【２５７８】
ここで、手段ＶＧ１２に係る構成の下、手段ＶＦ４と同様、「遊技者に有利な第１の有利状態と、該第１の有利状態よりも遊技者に有利な第２の有利状態とが発生可能に構成され、前記一方の回転手段が前記第１の動作態様で動作を行う場合よりも、前記一方の回転手段が前記第２の動作態様で動作を行う場合の方が、前記第１の有利状態よりも前記第２の有利状態となる割合が多くなるように構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ４と同様の作用効果が奏される。
【２５７９】
ここで、手段ＶＧ１２に係る構成の下、手段ＶＦ５と同様、「前記他方の回転手段が、前記一方の回転手段の被作用部に対し接触可能に構成されていること」としてもよい。これにより、手段ＶＦ５と同様の作用効果が奏される。
【２５８０】
ここで、手段ＶＧ１２に係る構成の下、手段ＶＦ６と同様、「前記第２回転手段に接触可能かつ該第２回転手段の動きに変化を生じさせ得る所定の可動部材を備えたこと」としてもよい。これにより、手段ＶＦ６と同様の作用効果が奏される。
【２５８１】
尚、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。
【２５８２】
同様に、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。
【２５８３】
同様に、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。
【２５８４】
同様に、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技

機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【２５８５】

同様に、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【２５８６】

同様に、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【２５８７】

同様に、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成を有した遊技機に対し、上記手段ＶＡ１～手段ＶＡ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＢ１～手段ＶＢ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＣ１～手段ＶＣ１３のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＤ１～手段ＶＤ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＥ１～手段ＶＥ１１のいずれかの一部又は全部の構成、上記手段ＶＦ１～手段ＶＦ１２のいずれかの一部又は全部の構成、及び、上記手段ＶＧ１～手段ＶＧ１２のいずれかの一部又は全部の構成のうちのいずれか少なくとも１つの構成を任意に組み合わせて実施してもよい。

【２５８８】

以下に、上記各手段が適用される各種遊技機の基本構成を示す。

【２５８９】

（イ）上記各手段における前記遊技機は弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（発射ハンドル等）と、該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射装置等）と、該発射された遊技球が案内される遊技領域（遊技盤等）と、該遊技領域へ案内される複数の遊技球のうちのいずれかが入球可能な所定の入球手段（一般入賞口、可変入賞装置、始動入賞口等）とを備え、前記遊技領域を流下する遊技球を視認可能に構成されてなる弾球遊技機」が挙げられる。

【２５９０】

（ロ）上記各手段における前記遊技機、又は、上記各弾球遊技機は、パチンコ機又はパチンコ機に準ずる遊技機であること。

【符号の説明】

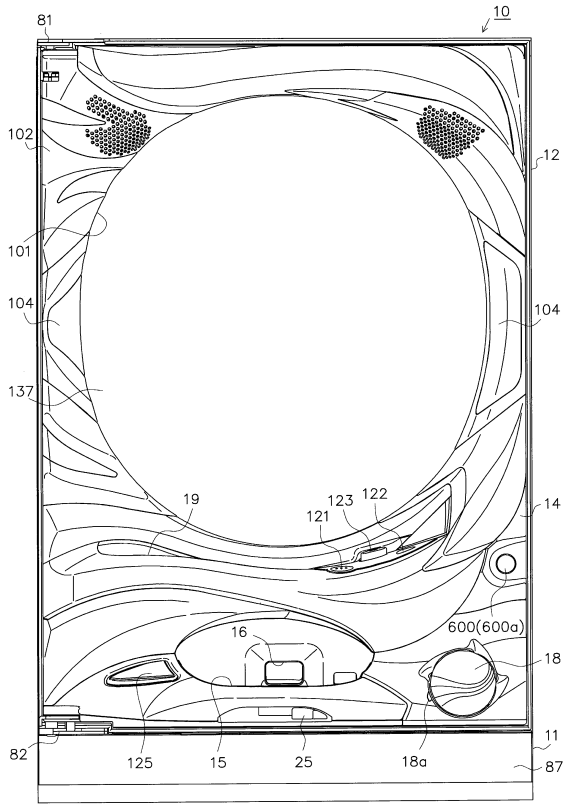
【２５９１】

１０…パチンコ機、３０…遊技盤、４２…演出表示装置、４２ａ…表示部、８１１…上可動役物、８２０…上回転体、８２５…可動片、８２８…拡大レンズ部、８５１…下可動

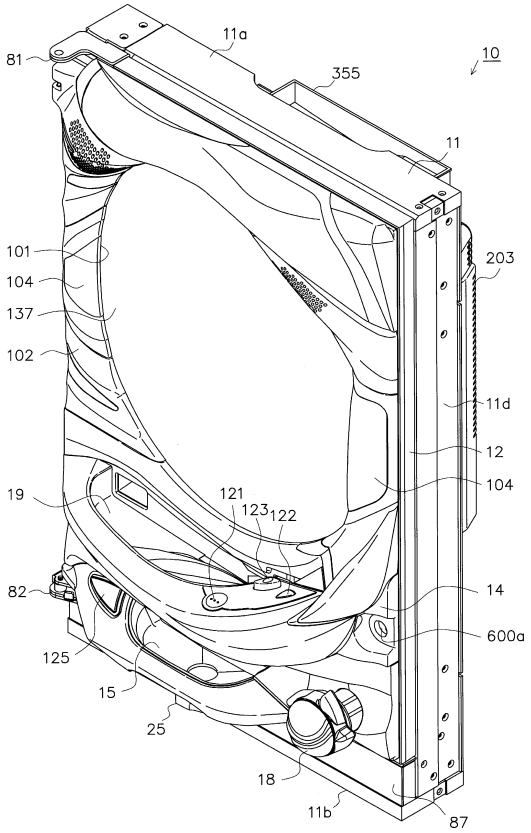
役物、８５６Ａ…左下回転体、８５６Ａａ…第１情報記載部、８５６Ａｂ…第２情報記載部、８５６Ｂ…右下回転体、８５６Ｂａ…第１情報記載部、８５６Ｂｂ…第２情報記載部。

【図面】

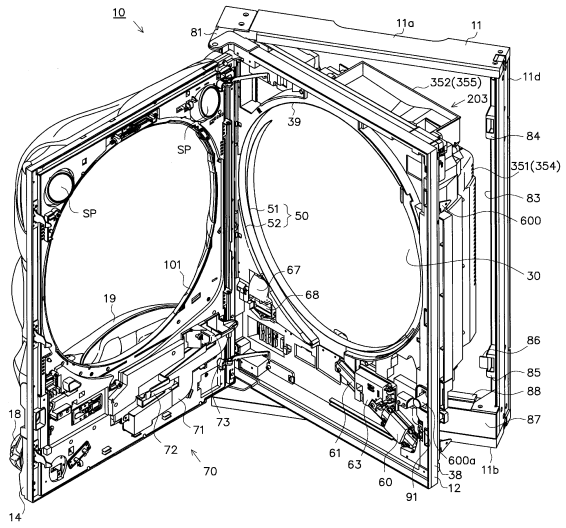
【図１】



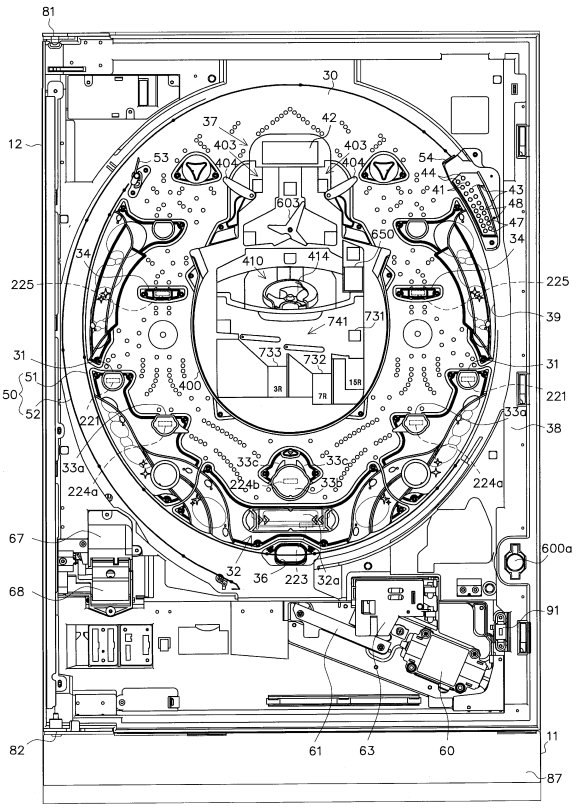
【図２】



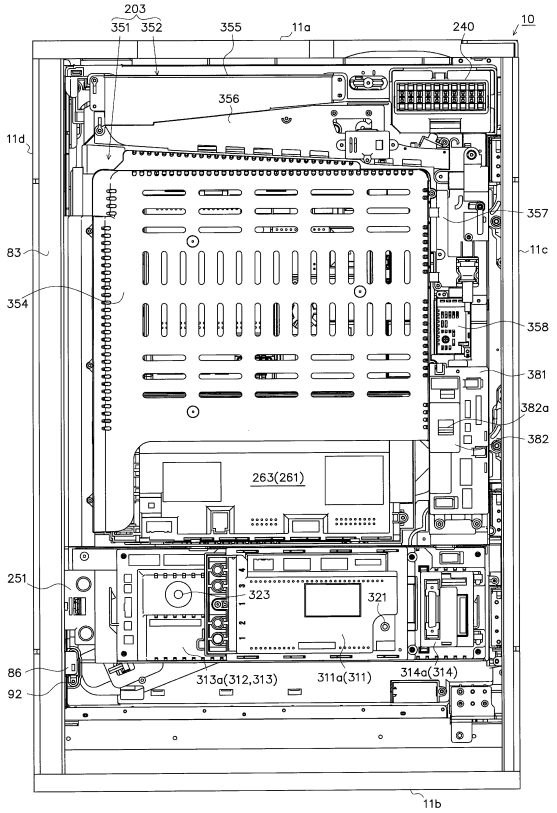
【図３】


10
81
11a
11
11d
352(355)
203
39
84
SP
351(354)
SP
51
52
50
83
600
101
67
30
19
68
86
85
88
18
71
73
87
72
70
61
63
60
91
600a
38
11b
12
14

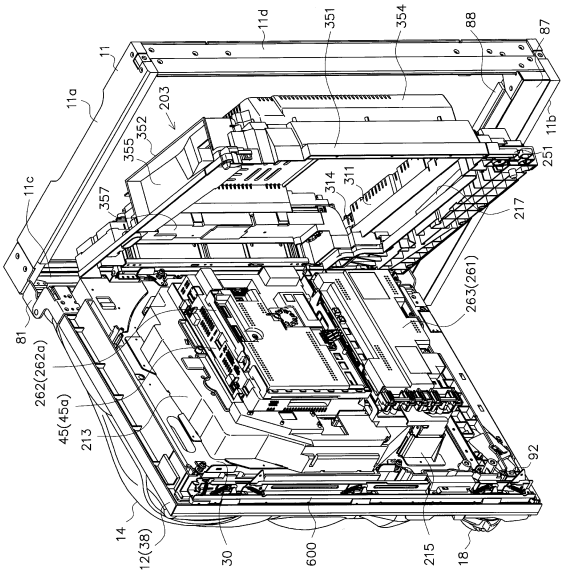
【図４】


81
30
12
37
42
403
403
404
404
53
54
44
41
43
48
47
34
603
650
410
414
34
225
225
741
731
39
733
732
31
31
51
50
400
221
52
221
33a
38
33c
33c
33
224b
33a
224a
224a
67
600a
32
36
223
32a
68
91
82
61
63
60
11
87

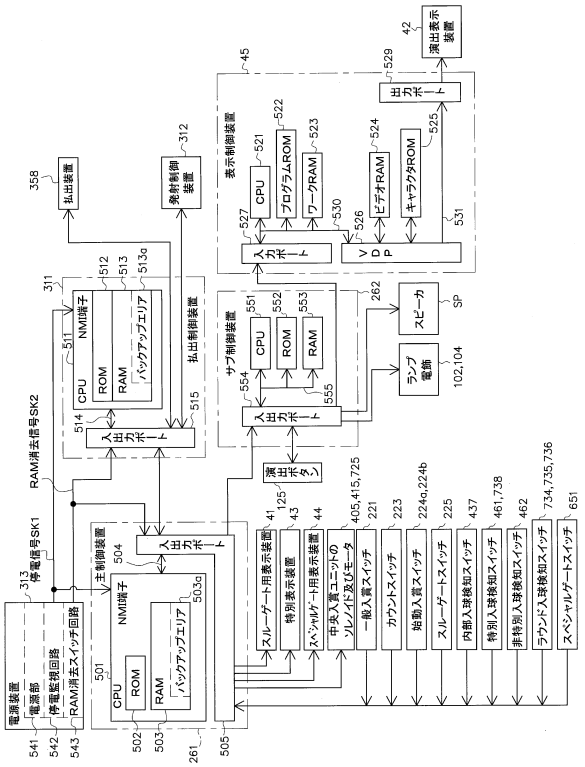
【図５】


203
351
352
355
11a
240
10
356
11d
357
11c
83
354
358
381
382a
382
263(261)
251
323
321
86
313a(312,313)
311a(311)
314a(314)
92
11b

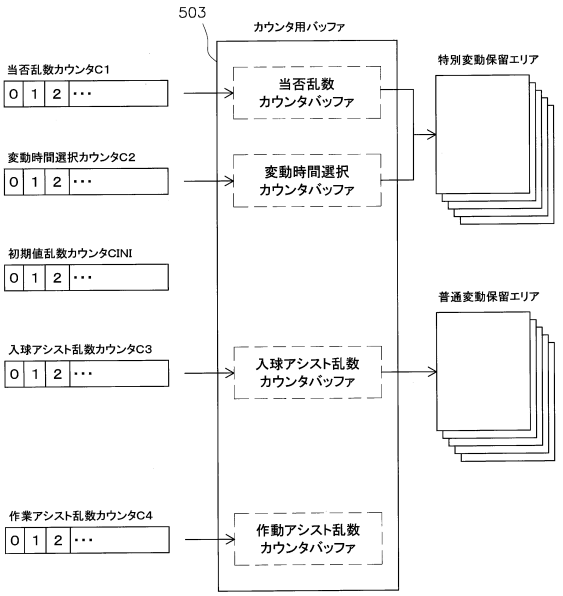
【図６】


11d
351
354
88
87
11
11a
203
352
355
11b
251
11c
357
314
311
217
263(261)
81
262(262a)
45(45a)
213
92
14
12(38)
30
600
215
18

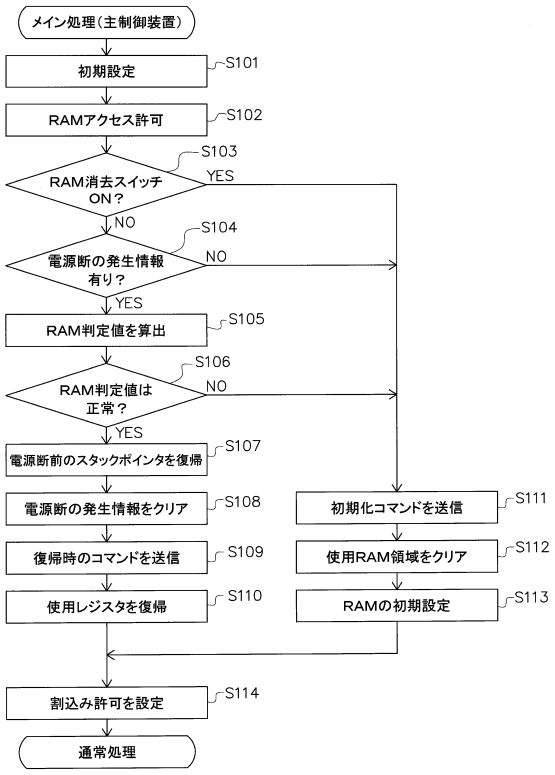
【図７】


演出表示装置
42
表示制御装置
45
出力ポート
529
CPU
521
プログラムROM
522
ワークRAM
523
ビデオRAM
524
キャラクタROM
525
入出力ポート
527
VDP
526
530
531
払出装置
358
発射制御装置
312
払出制御装置
311
CPU
ROM
RAM
NMI端子
バックアップエリア
512
513
513a
514
515
入出力ポート
サブ制御装置
551
552
553
554
555
スピーカ
262
SP
ランプ電飾
102,104
RAM消去信号SK2
停電信号SK1
313
主制御装置
504
503a
501
502
503
505
261
電源装置
電源部
停電監視回路
RAM消去スイッチ回路
541
542
543
無出ポート
125
41
43
44
スルーゲート用表示装置
特別表示装置
スペシャルゲート用表示装置
中央入賞口のソレノイド及びモータ
405,415,725
一般入賞スイッチ
221
カウントスイッチ
223
始動入賞スイッチ
224a,224b
スルーゲートスイッチ
225
内部入球検知スイッチ
437
特別入球検知スイッチ
461,738
非特別入球検知スイッチ
462
ラウンド入球検知スイッチ
734,735,736
スペシャルゲートスイッチ
651

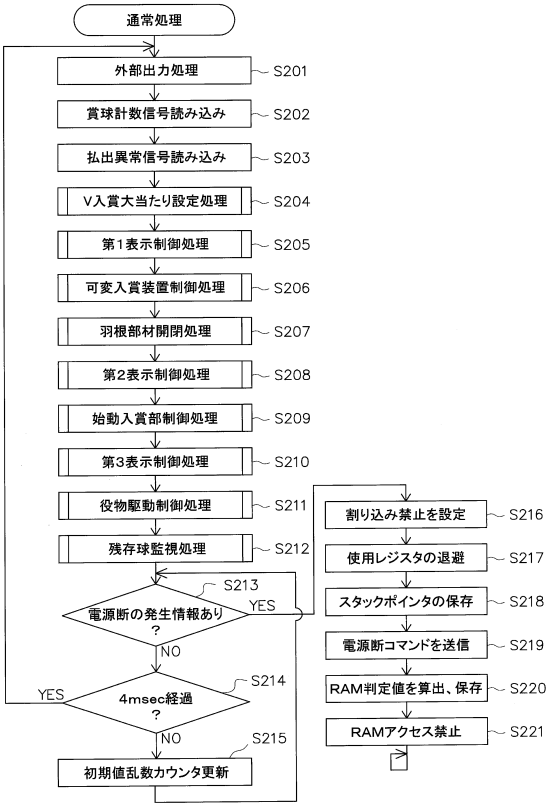
【図８】


503
カウンタ用バッファ
当否乱数カウンタC1
0 1 2 ･･･
変動時間選択カウンタC2
0 1 2 ･･･
初期値乱数カウンタCINI
0 1 2 ･･･
入球アシスト乱数カウンタC3
0 1 2 ･･･
作業アシスト乱数カウンタC4
0 1 2 ･･･
当否乱数カウンタバッファ
変動時間選択カウンタバッファ
入球アシスト乱数カウンタバッファ
作動アシスト乱数カウンタバッファ
特別変動保留エリア
普通変動保留エリア

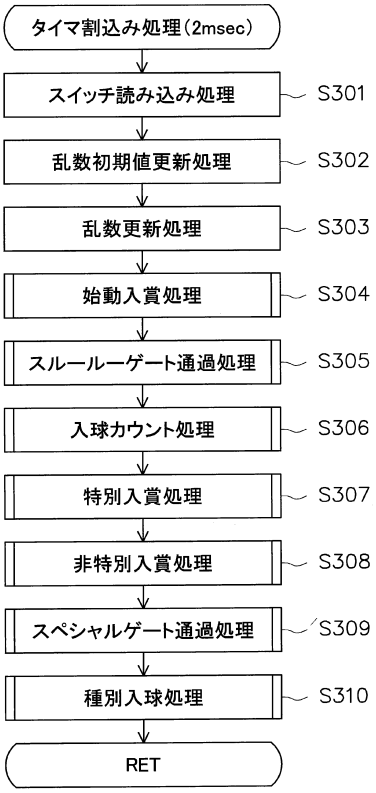
【図９】


メイン処理（主制御装置）
初期設定
S101
RAMアクセス許可
S102
RAM消去スイッチON？
S103
YES
NO
電源断の発生情報有り？
S104
NO
YES
RAM判定値を算出
S105
RAM判定値は正常？
S106
NO
YES
電源断前のスタックポインタを復帰
S107
電源断の発生情報をクリア
S108
復帰時のコマンドを送信
S109
使用レジスタを復帰
S110
初期化コマンドを送信
S111
使用RAM領域をクリア
S112
RAMの初期設定
S113
割込み許可を設定
S114
通常処理

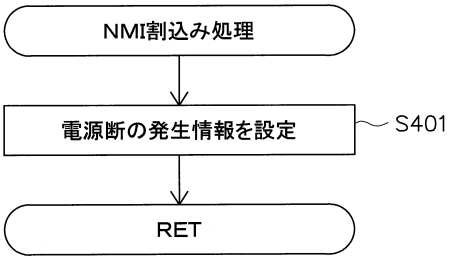
【図１０】


通常処理
外部出力処理
S201
賞球計数信号読み込み
S202
払出異常信号読み込み
S203
V入賞大当たり設定処理
S204
第1表示制御処理
S205
可変入賞装置制御処理
S206
羽根部材開閉処理
S207
第2表示制御処理
S208
始動入賞部制御処理
S209
第3表示制御処理
S210
役物駆動制御処理
S211
残存球監視処理
S212
電源断の発生情報あり？
S213
YES
NO
4msec経過？
S214
YES
NO
初期値乱数カウンタ更新
S215
割り込み禁止を設定
S216
使用レジスタの退避
S217
スタックポインタの保存
S218
電源断コマンドを送信
S219
RAM判定値を算出、保存
S220
RAMアクセス禁止
S221

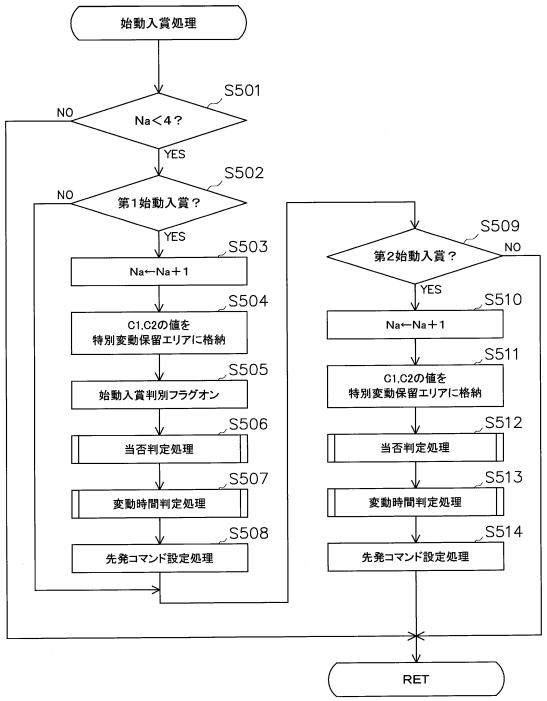
【図１１】



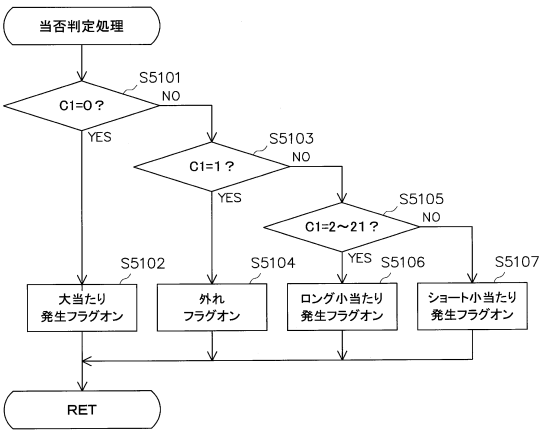
【図１２】



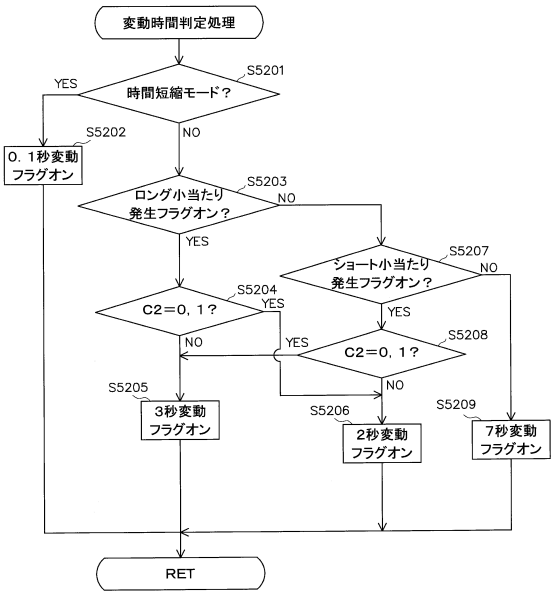
【図１３】



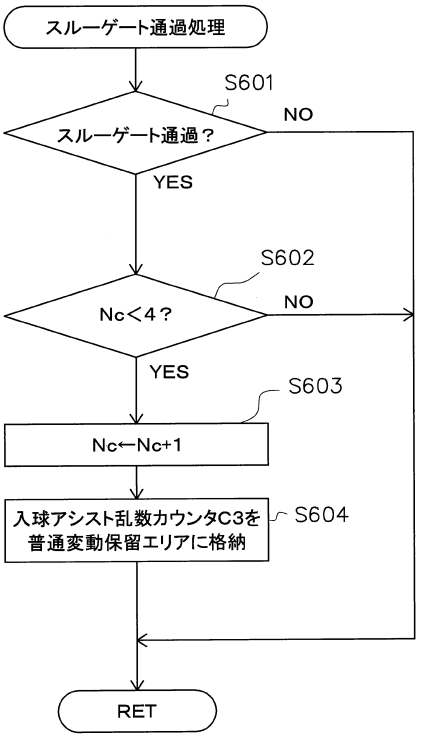
【図１４】



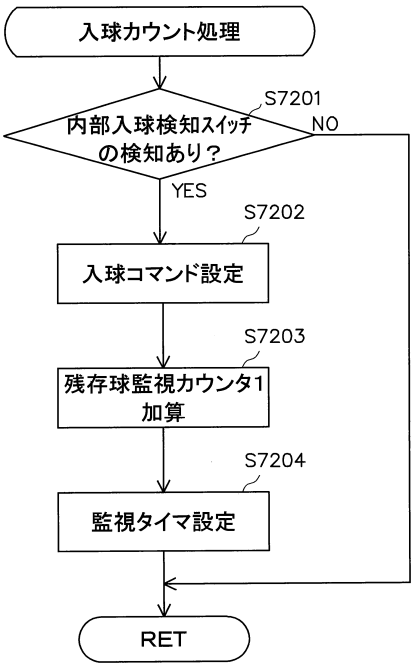
【図１５】



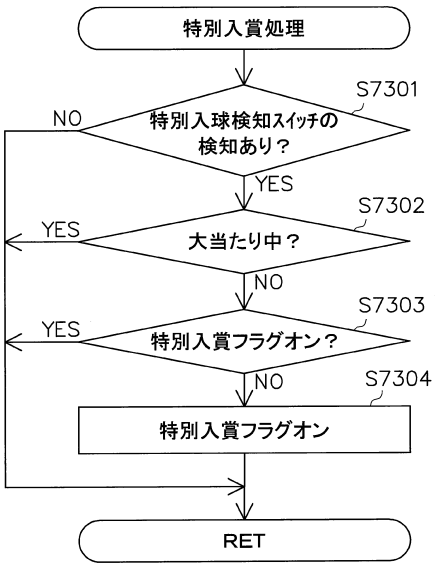
【図１６】



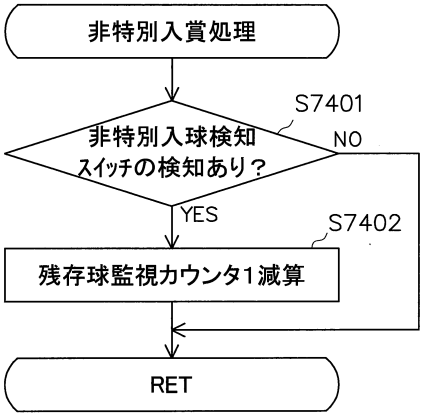
【図１７】



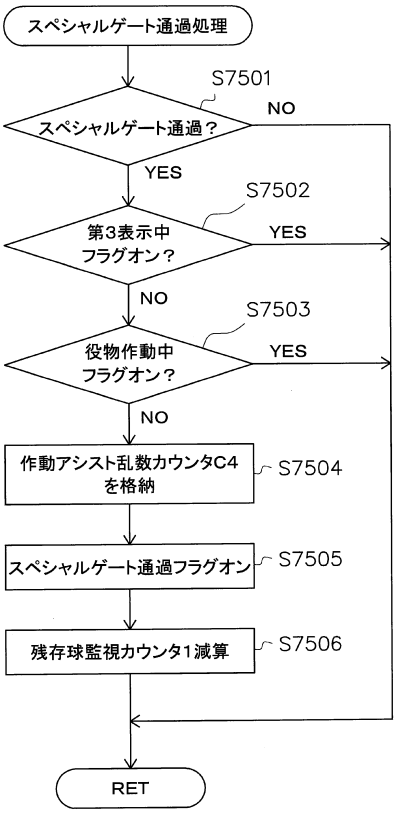
【図１８】



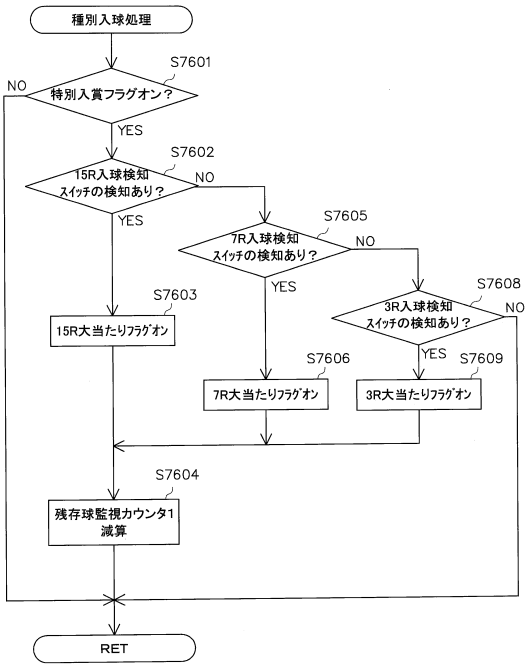
【図１９】



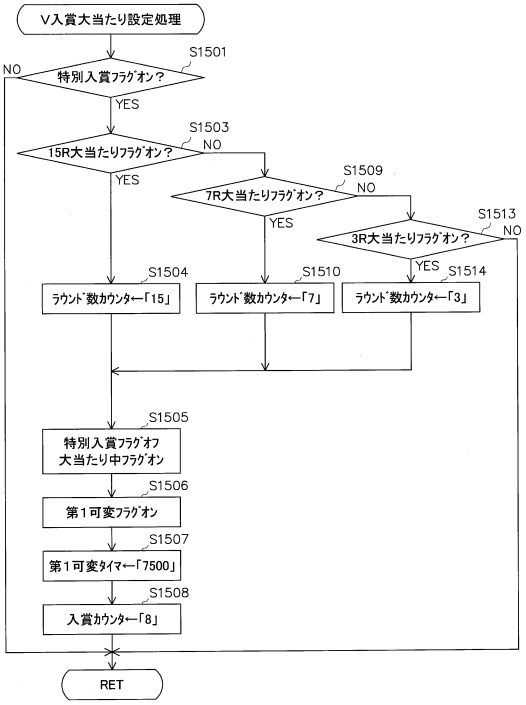
【図２０】



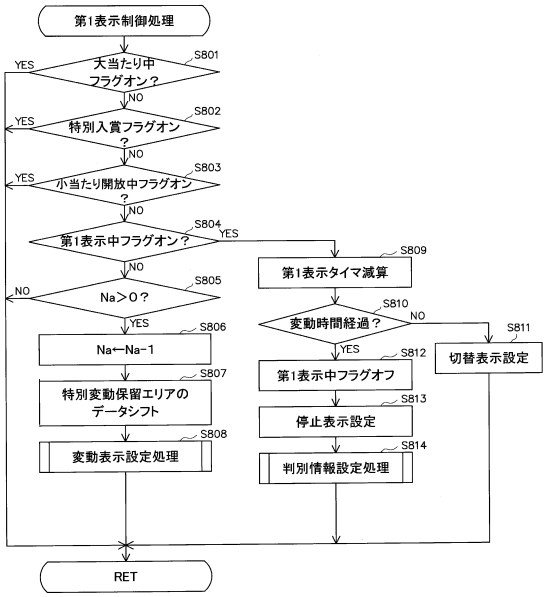
【図２１】



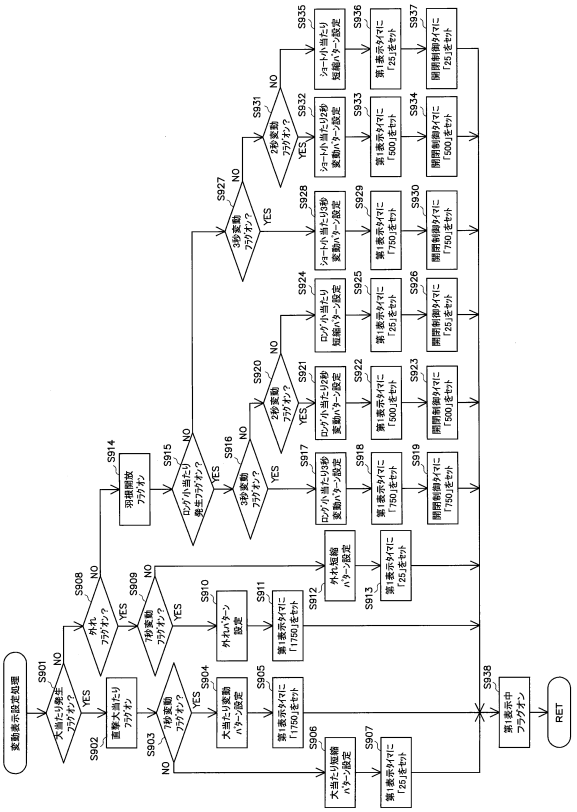
【図２２】



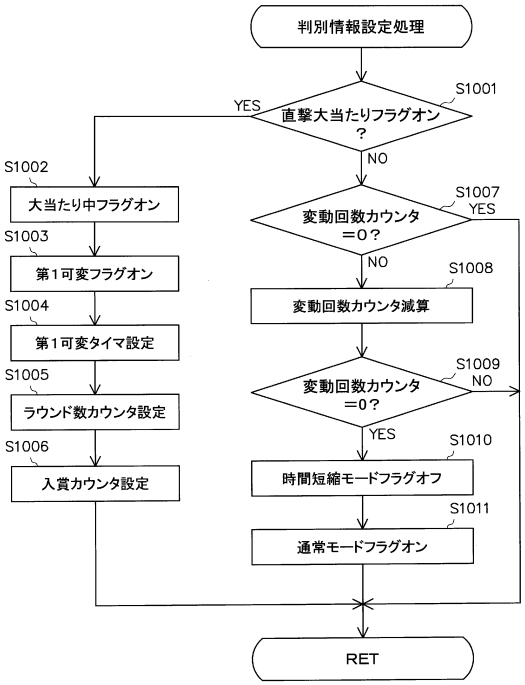
【図２３】



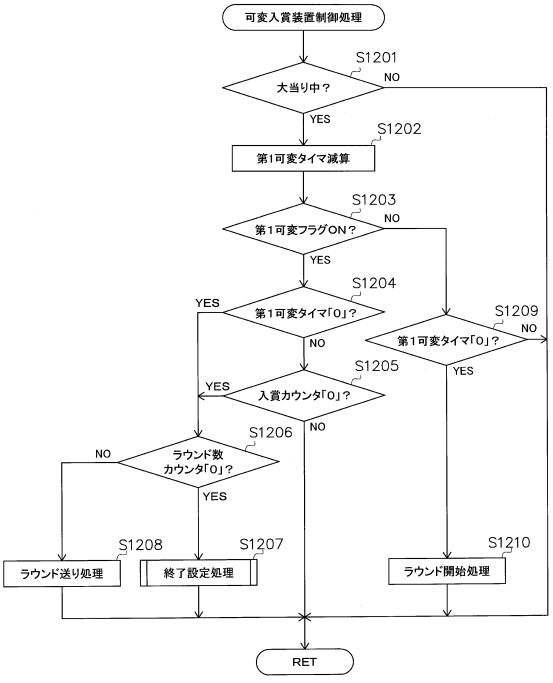
【図２４】



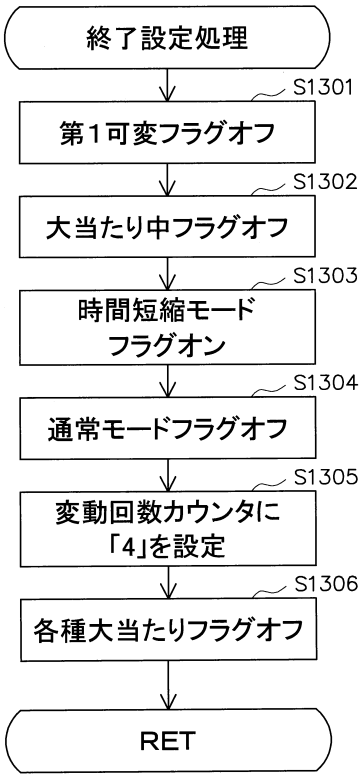
【図２５】



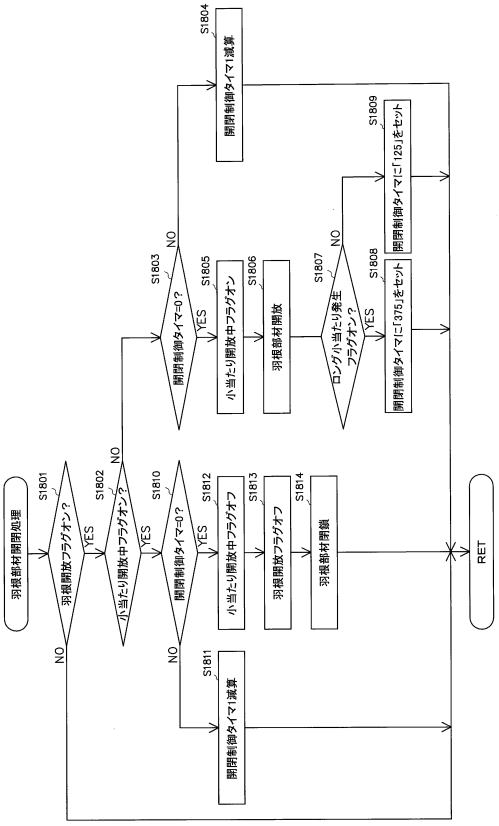
【図２６】



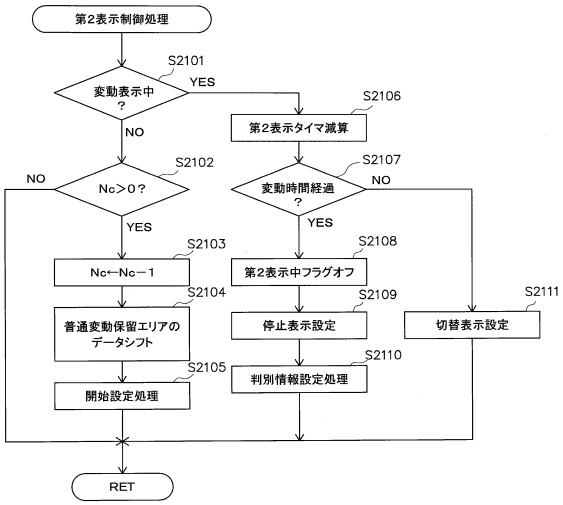
【図２７】



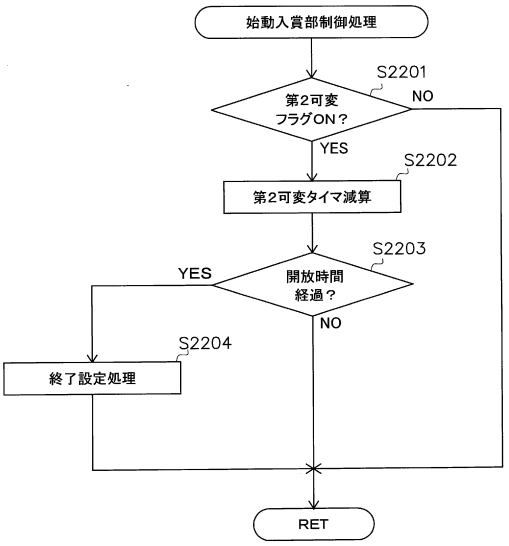
【図２８】



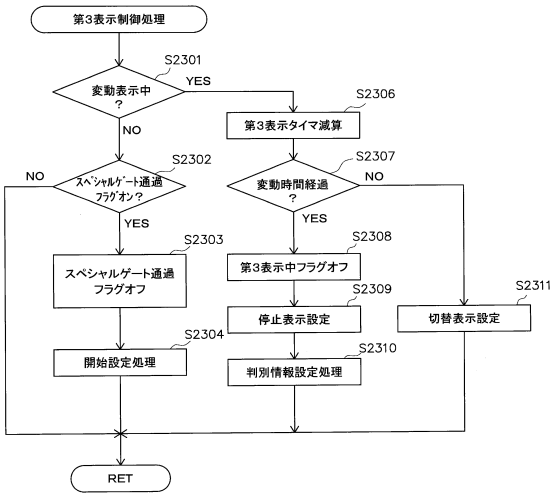
【図２９】



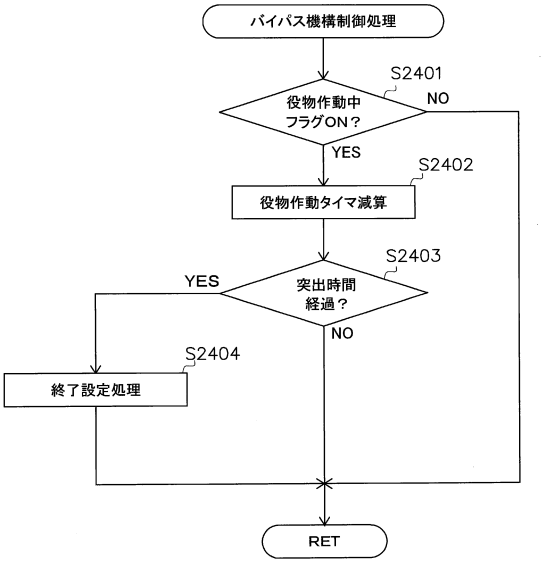
【図３０】



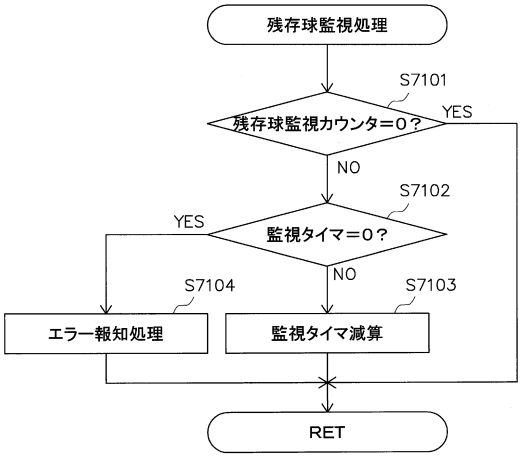
【図３１】



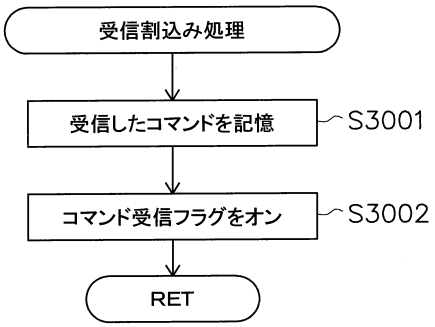
【図３２】



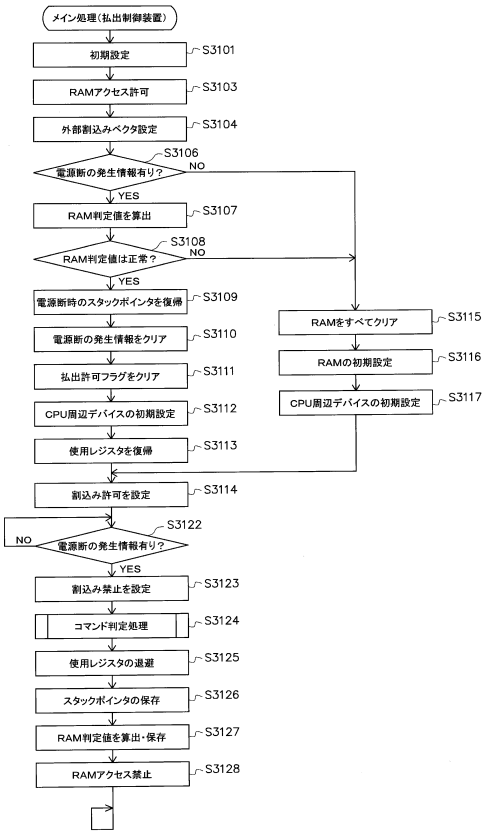
【図３３】



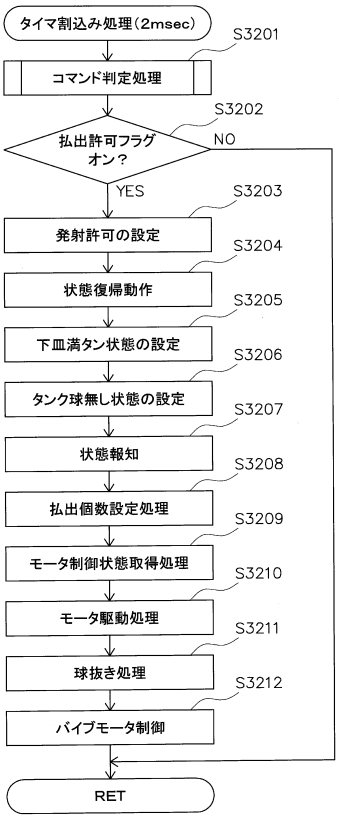
【図３４】



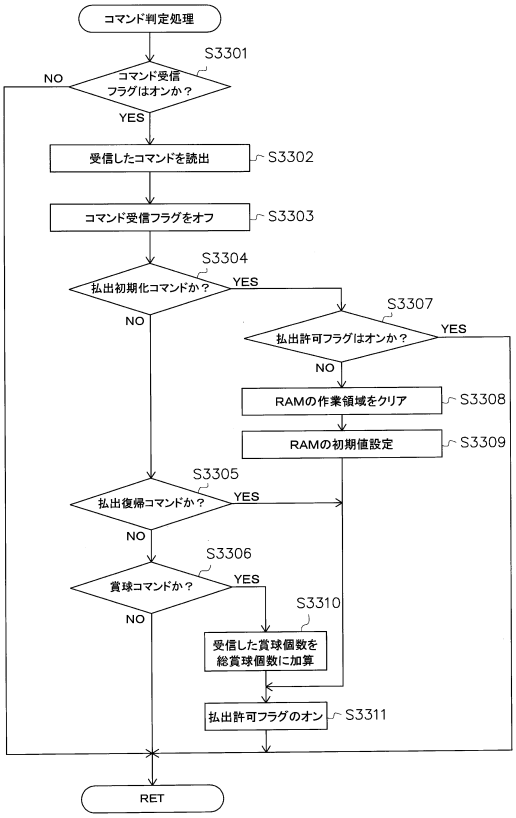
【図３５】



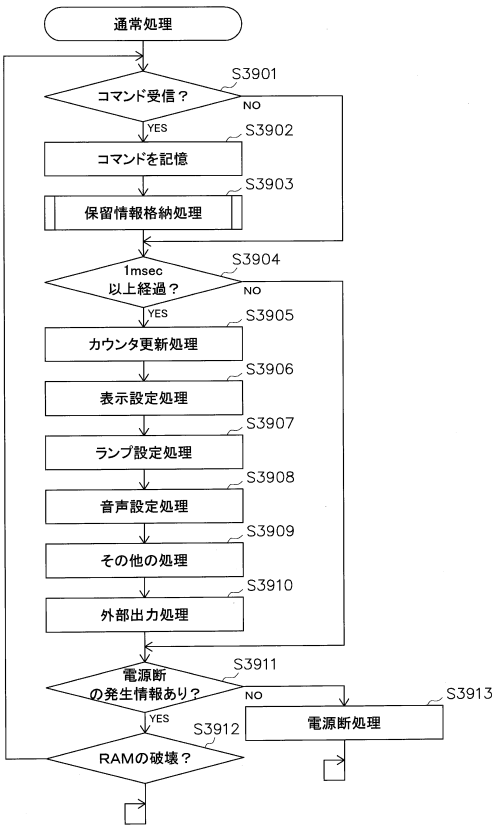
【図３６】



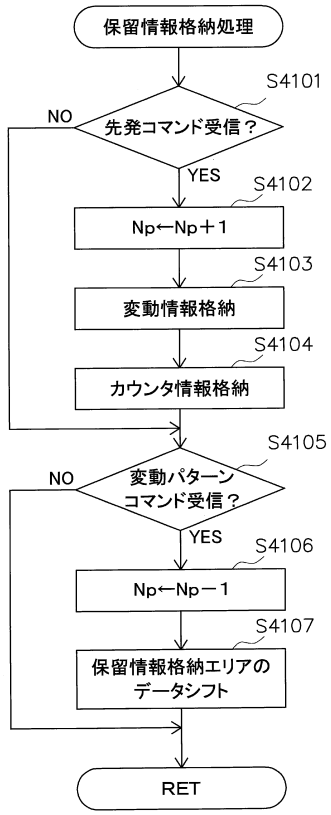
【図３７】



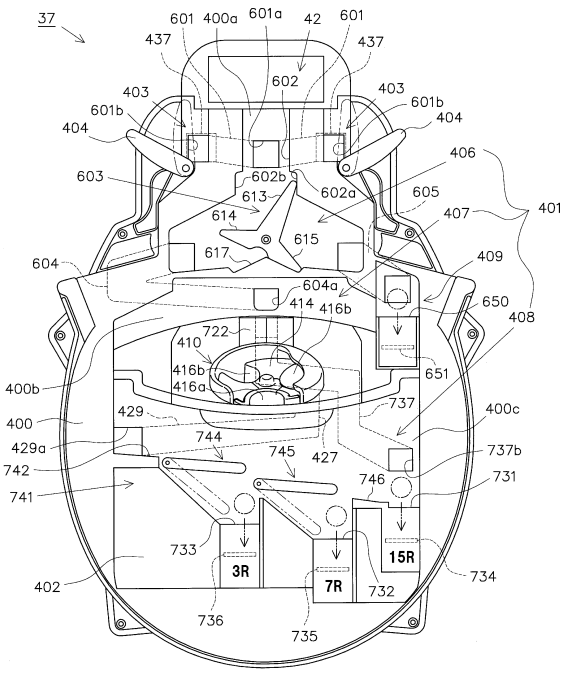
【図３８】



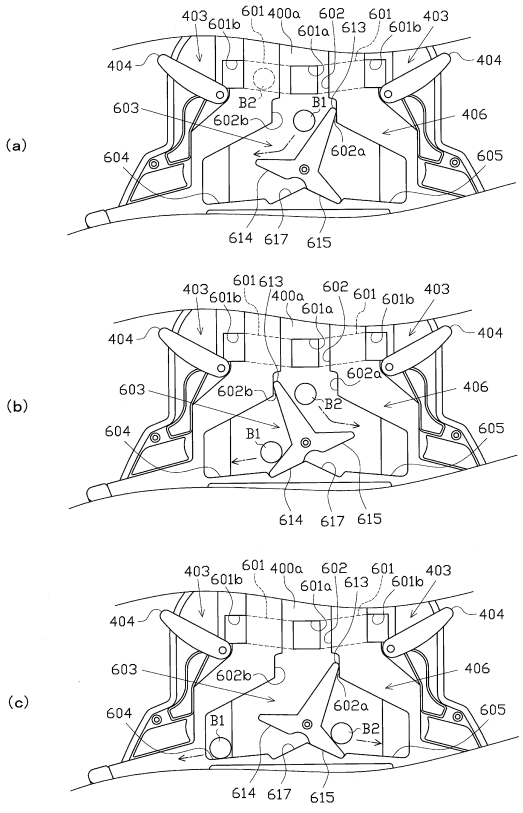
【図３９】



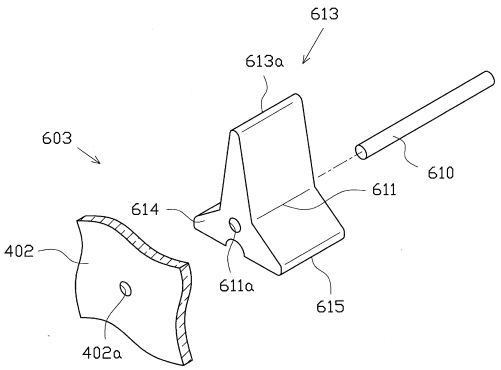
【図４０】



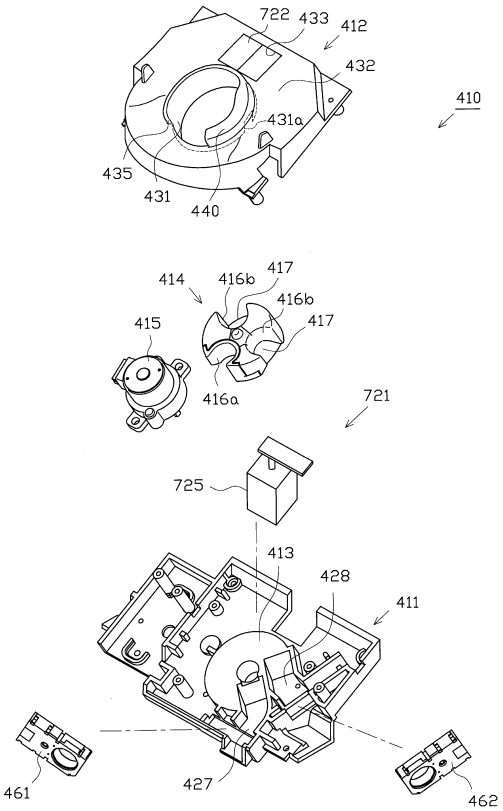
【図４１】



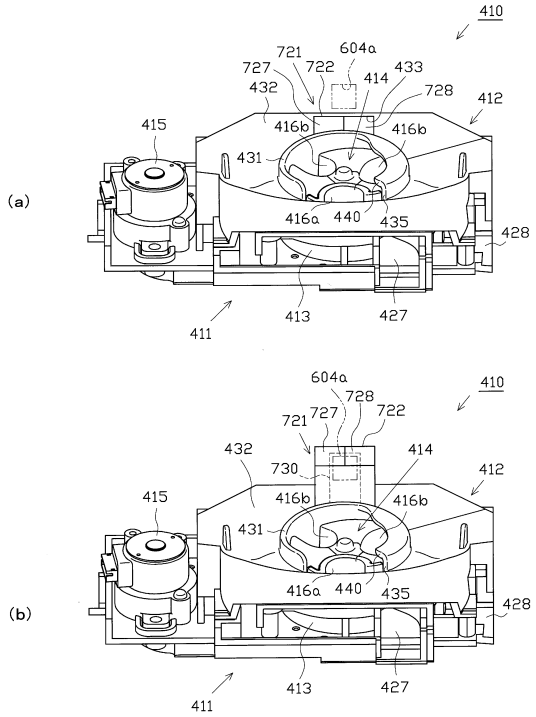
【図４２】



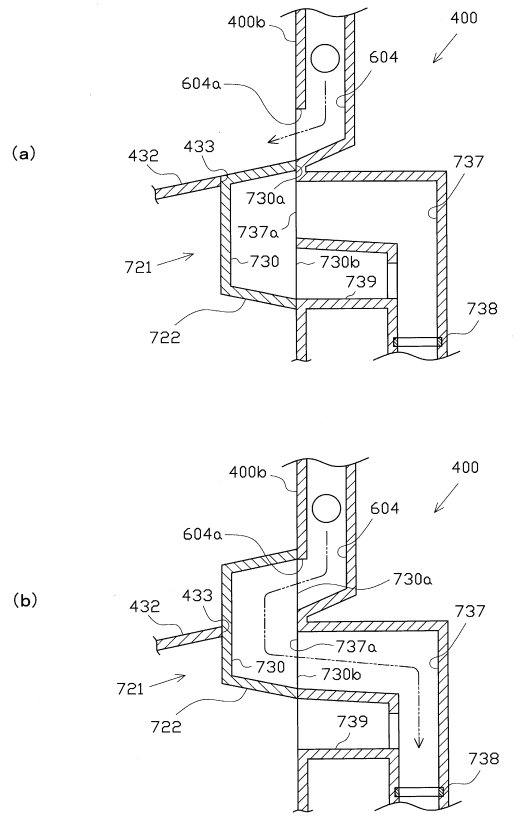
【図４３】



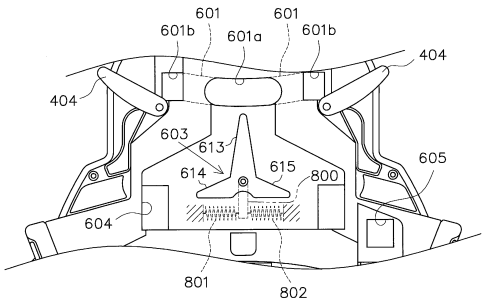
【図４４】



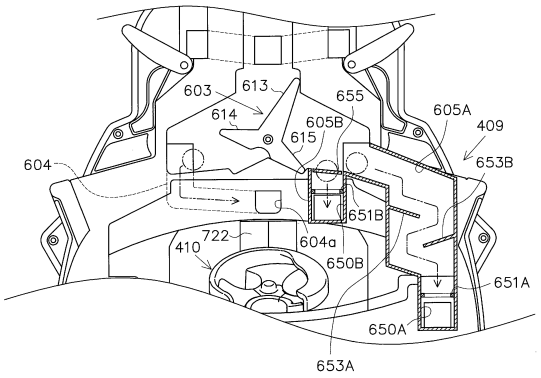
【図４５】



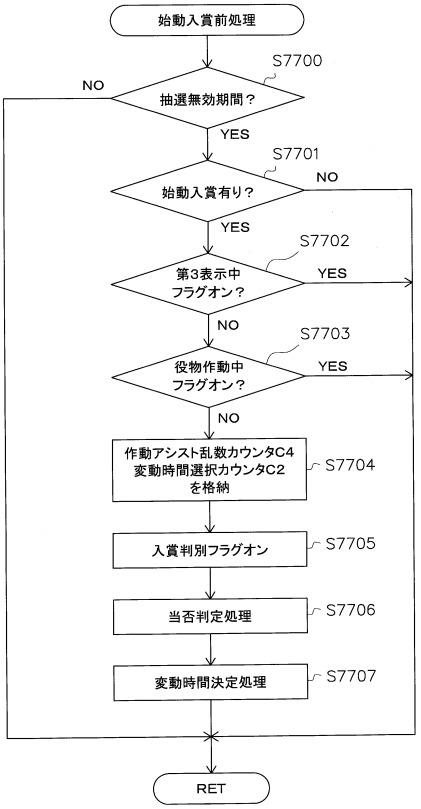
【図４６】



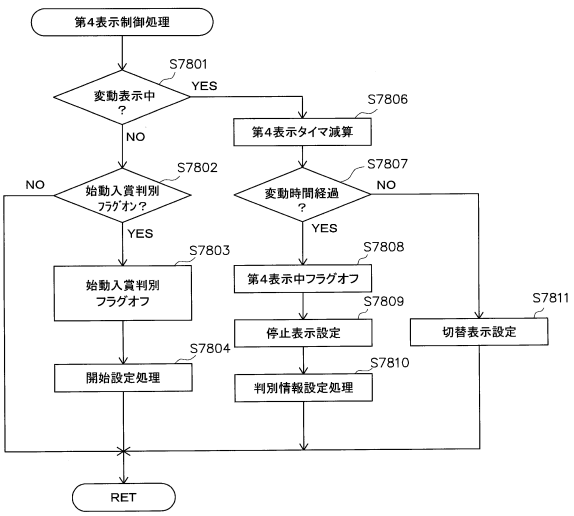
【図４７】



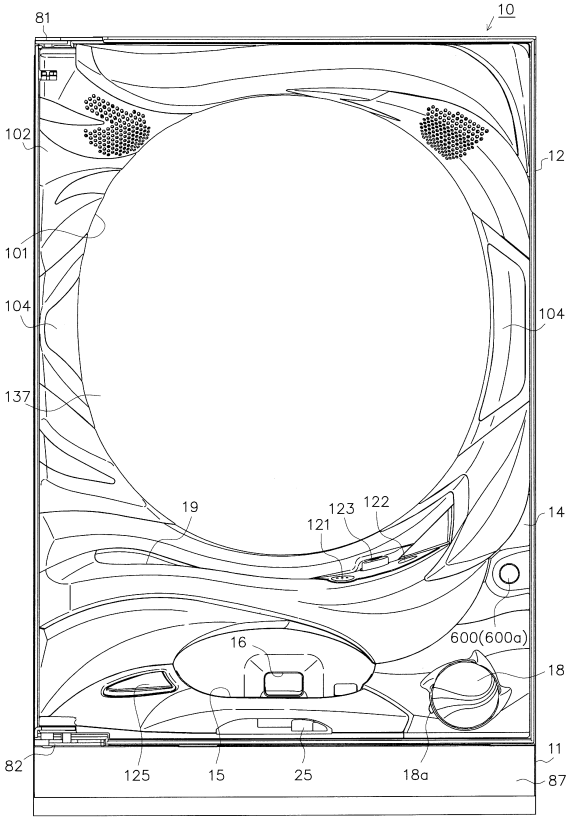
【図４８】



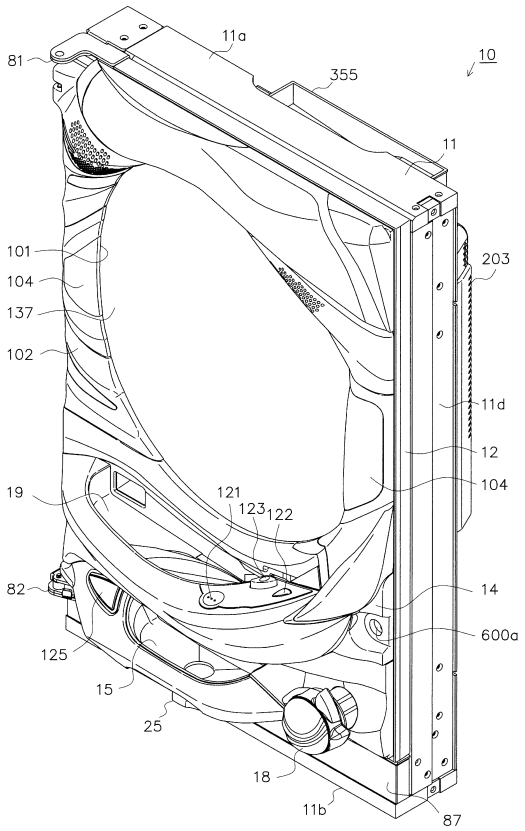
【図４９】



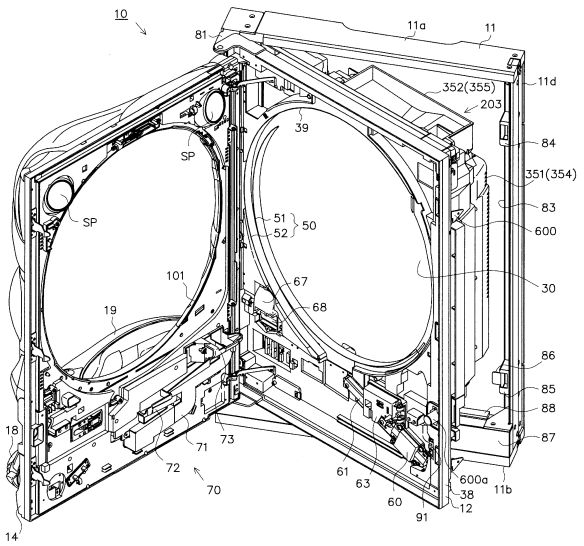
【図５０】



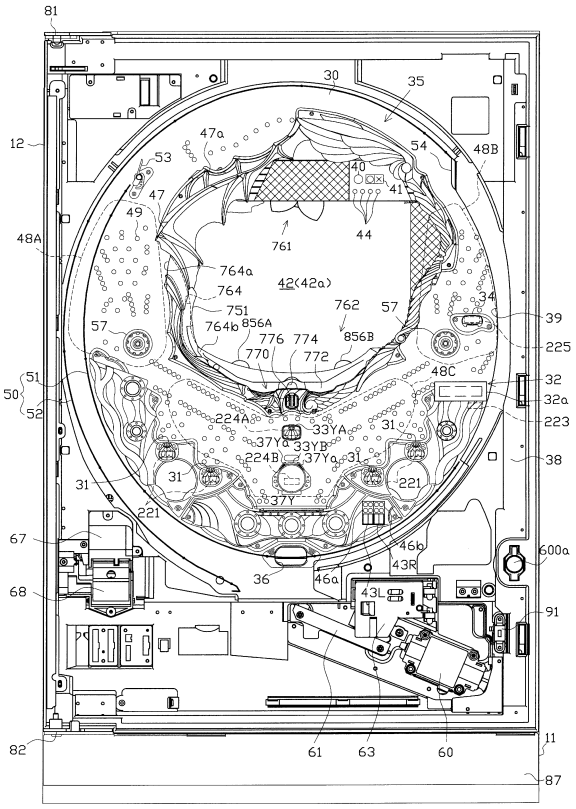
【図５１】



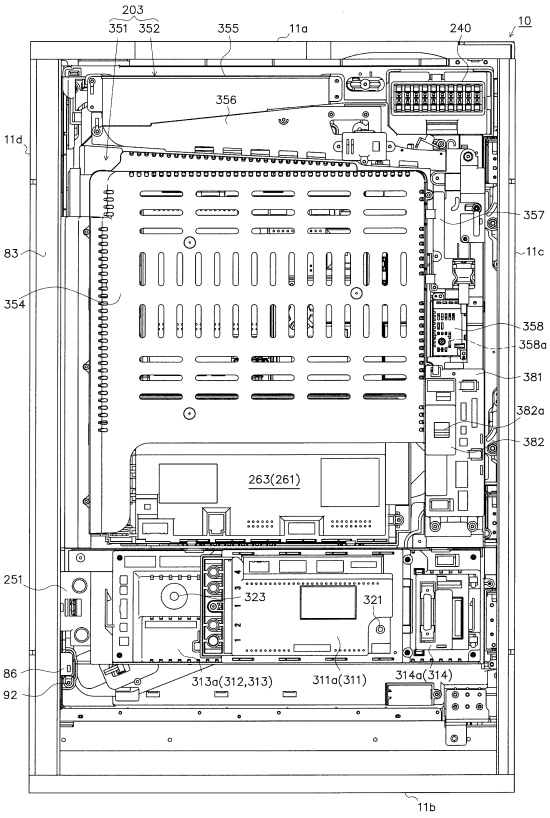
【図５２】



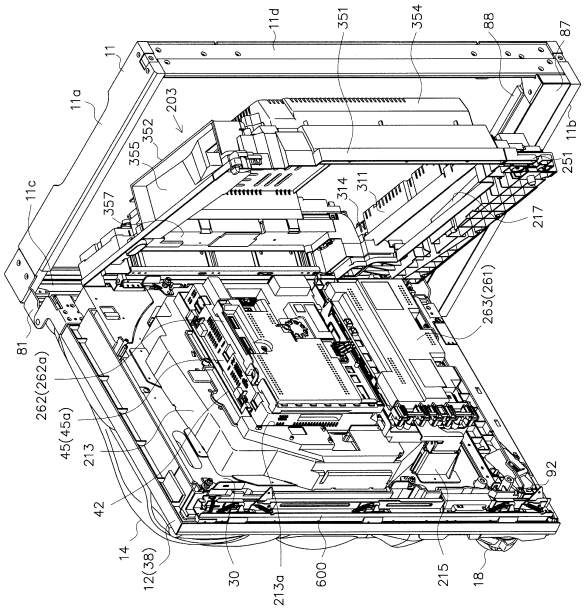
【図５３】



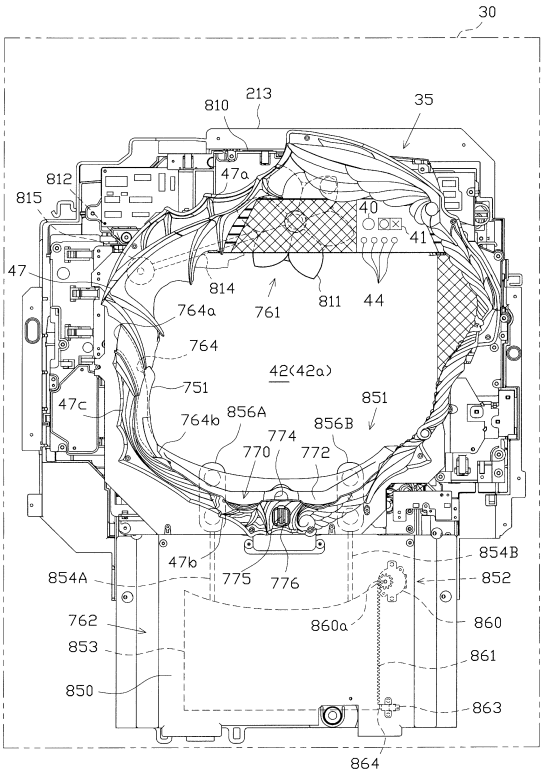
【図５４】



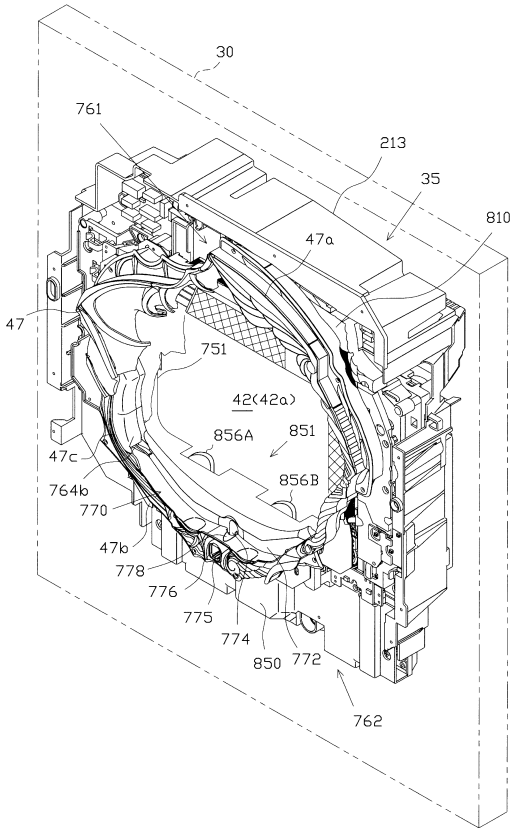
【図５５】



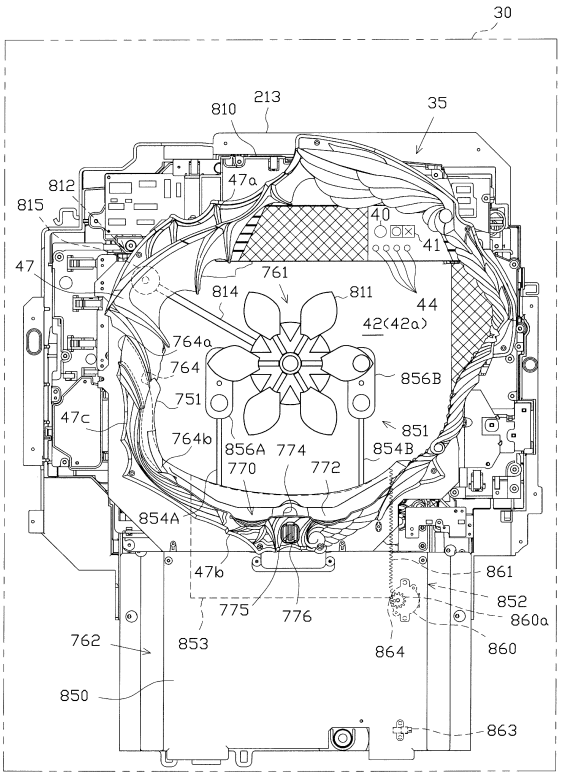
【図５６】



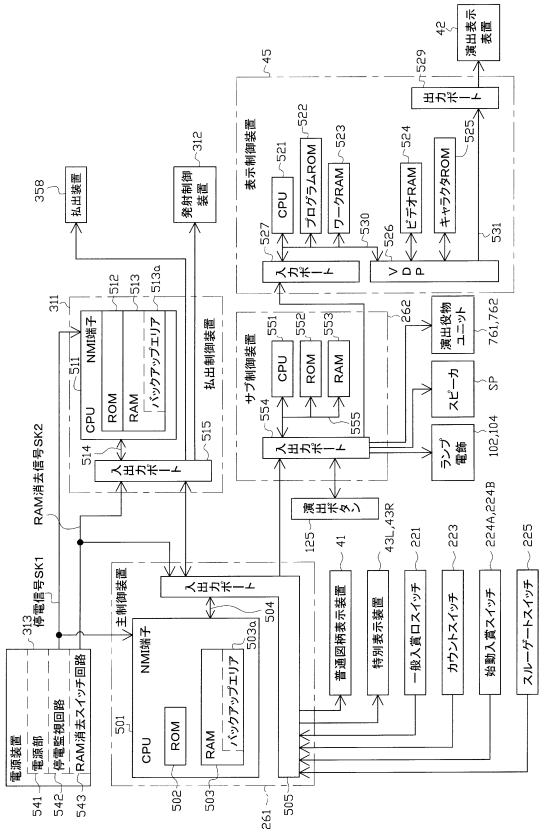
【図５７】



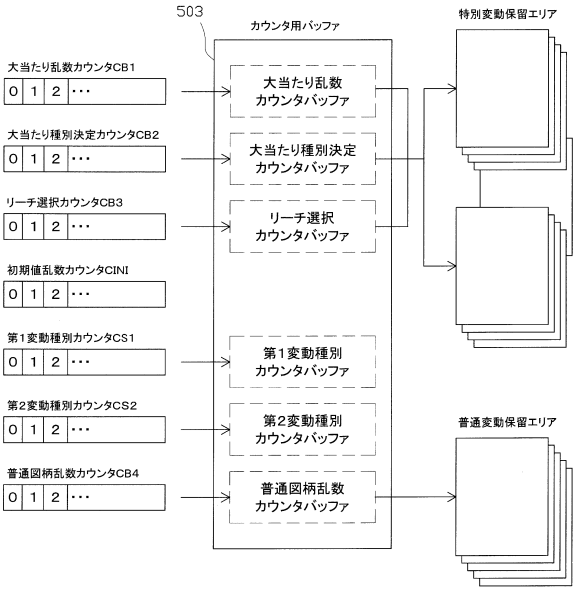
【図５８】



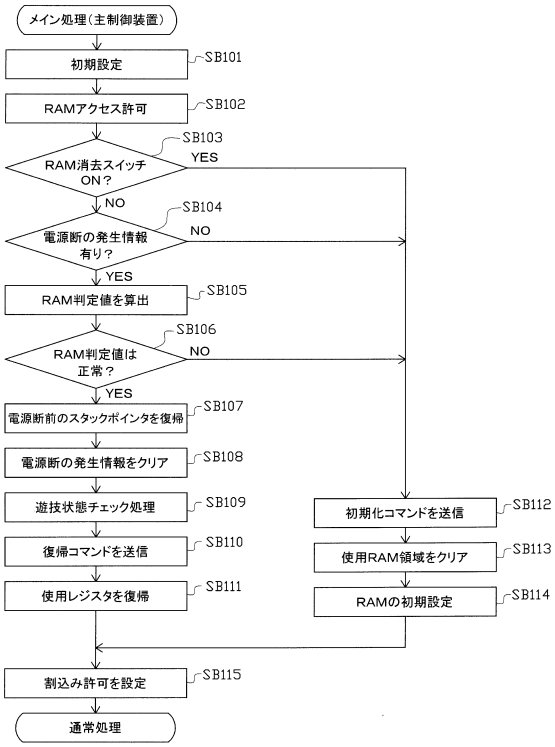
【図５９】



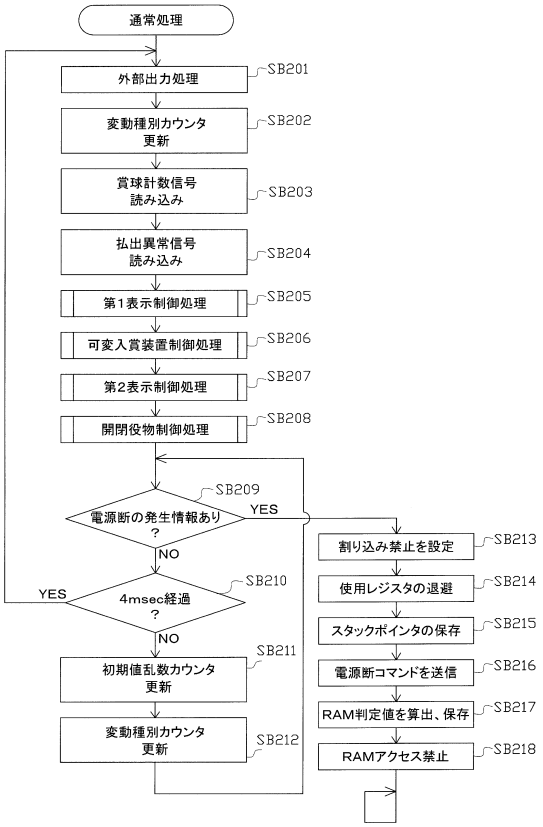
【図６０】



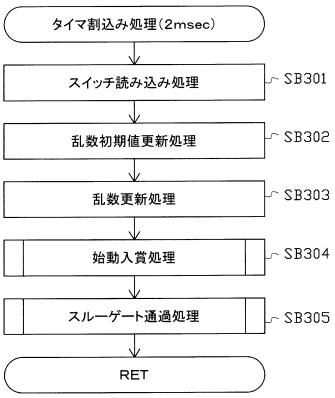
【図６１】



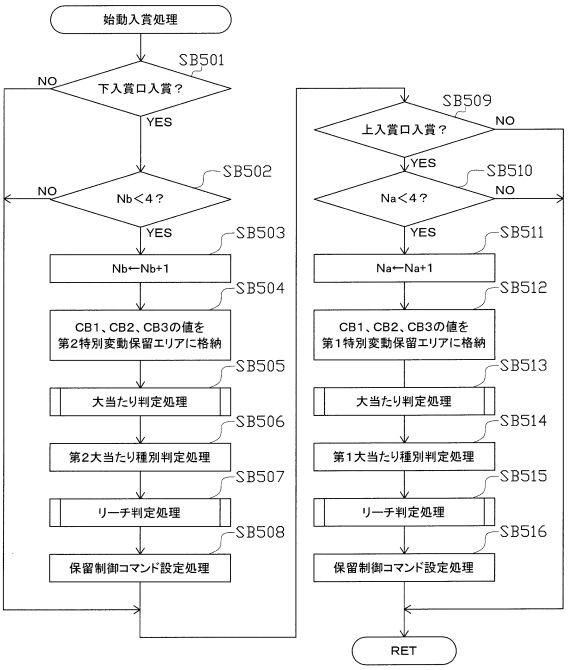
【図６２】



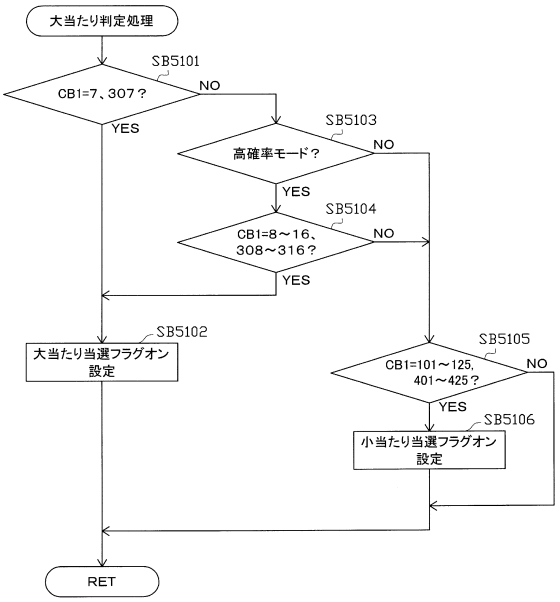
【図６３】



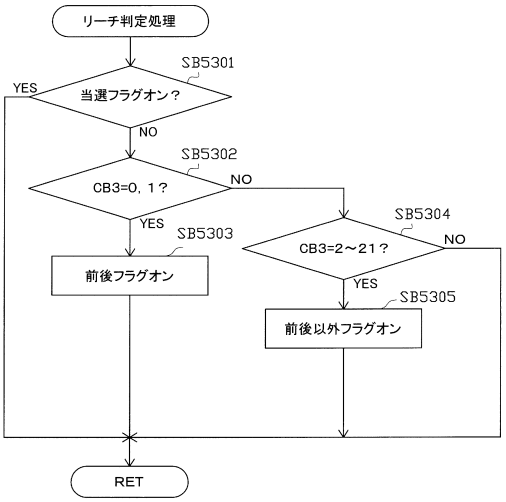
【図６４】



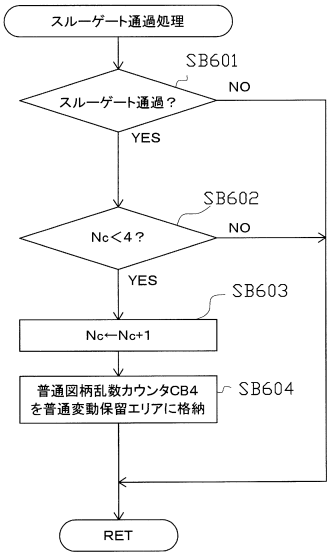
【図６５】



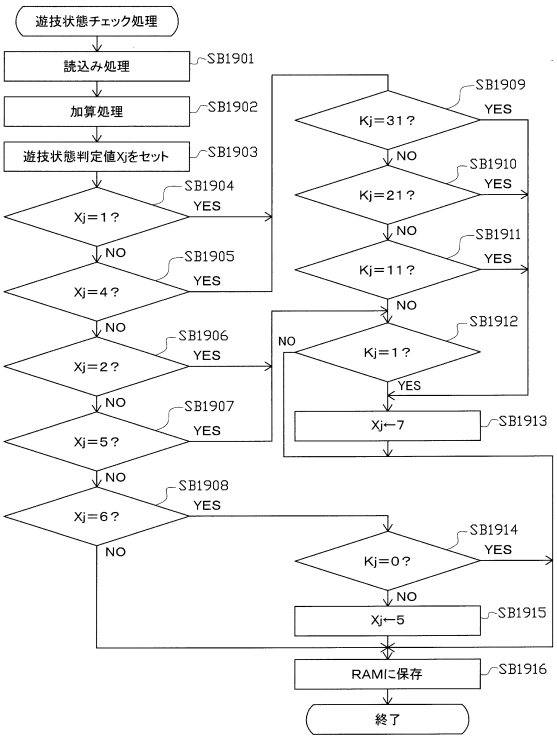
【図６６】



【図６７】



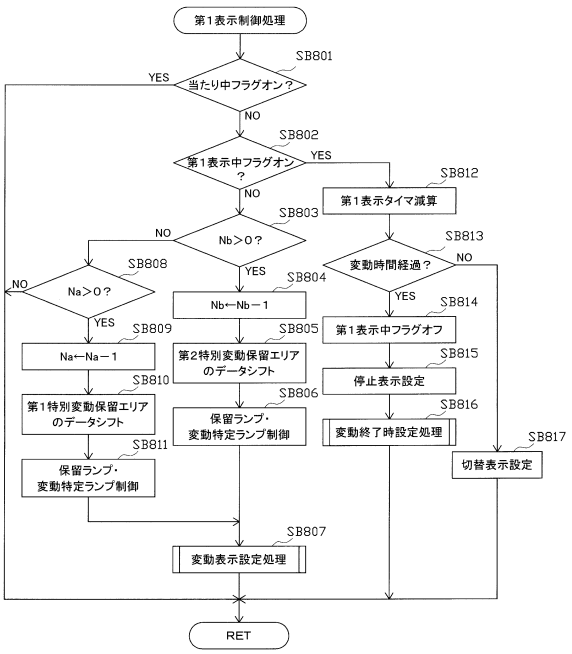
【図６８】



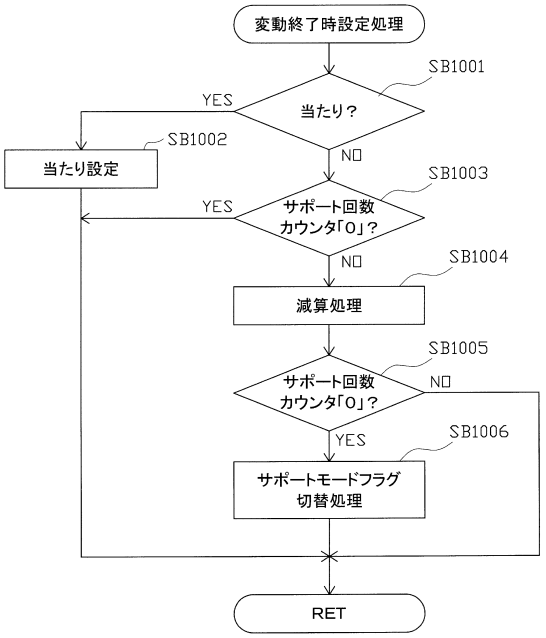
【図６９】

抽選モードフラグ	サポートモードフラグ	遊技状態 特定カウンタKj	遊技状態判定値Xj
50H	A0H	－	0
50H	A1H	50～32 30～22 20～12 10～ 2	1
50H	A2H	30～ 2	2
53H	A0H	－	3
53H	A1H	50～32 30～22 20～12 10～ 2	4
53H	A2H	30～ 2	5
53H	A3H	30～ 2	
		0	6
50H	A1H	31 21 11 1	7
50H	A2H	1	
53H	A1H	31 21 11 1	
53H	A2H	1	
53H	A3H	1	

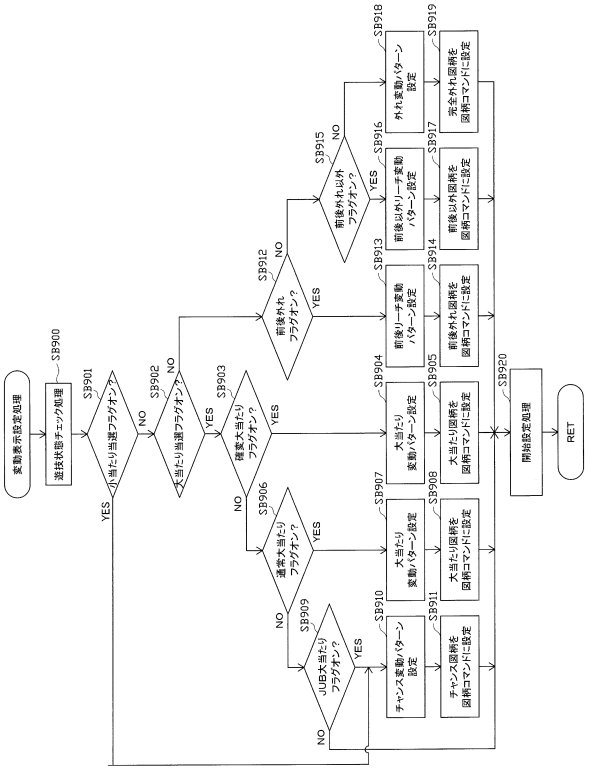
【図７０】



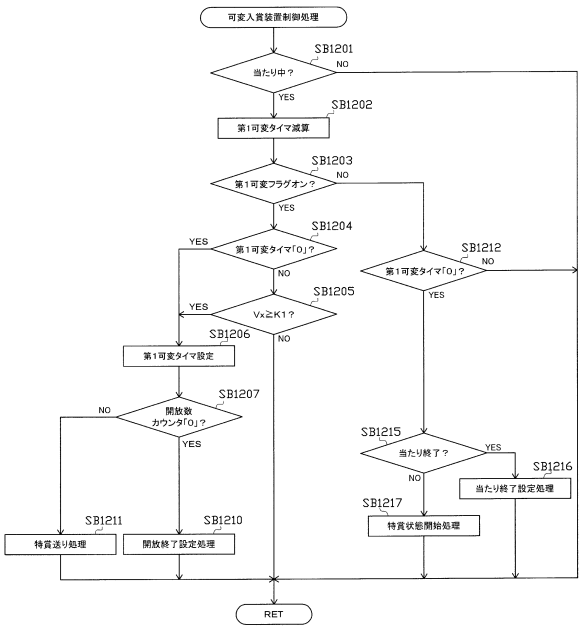
【図７１】



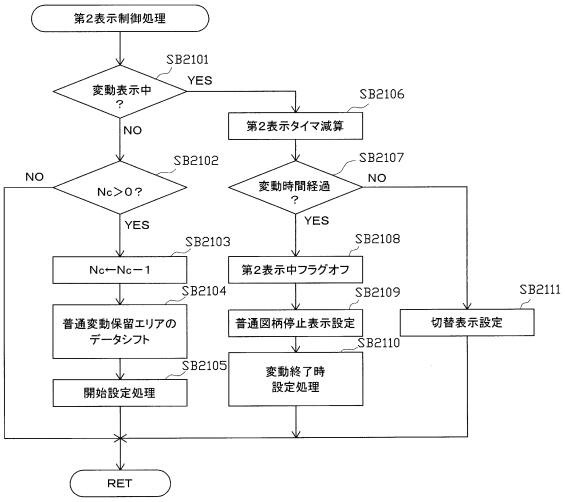
【図７２】



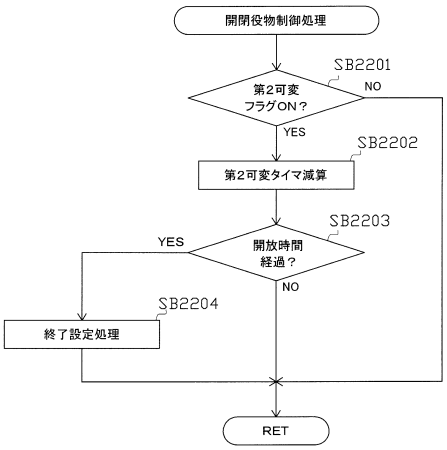
【図７３】



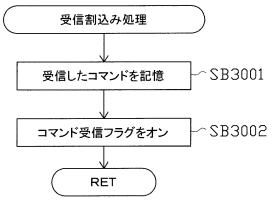
【図７４】



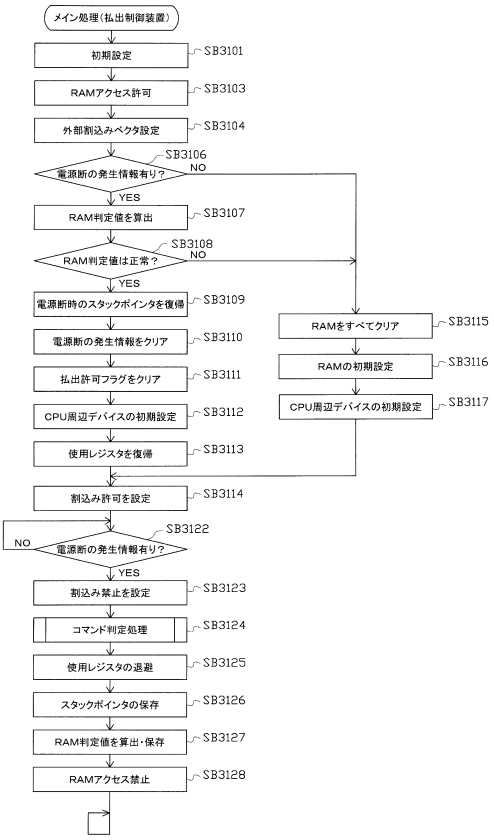
【図７５】



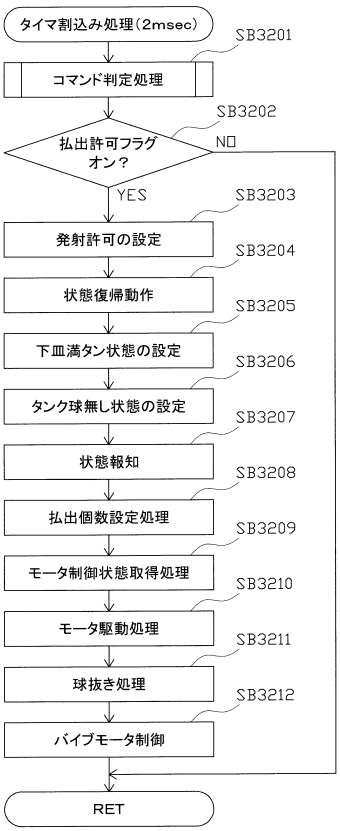
【図７６】



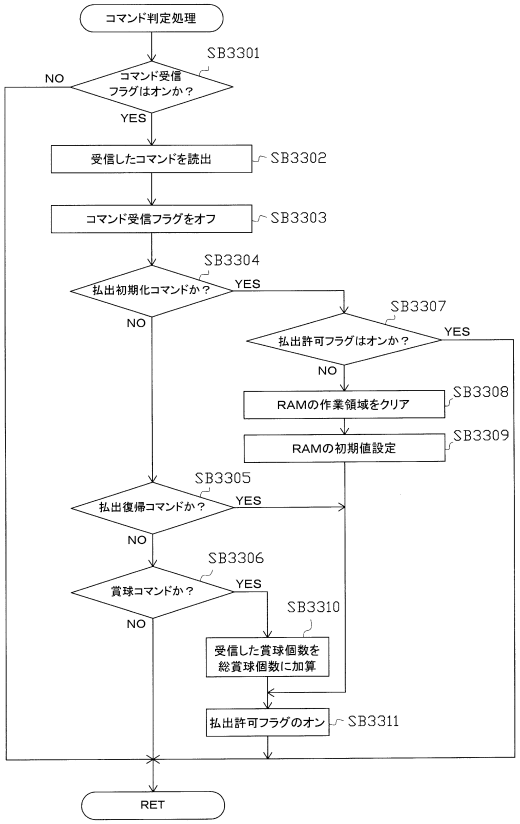
【図７７】



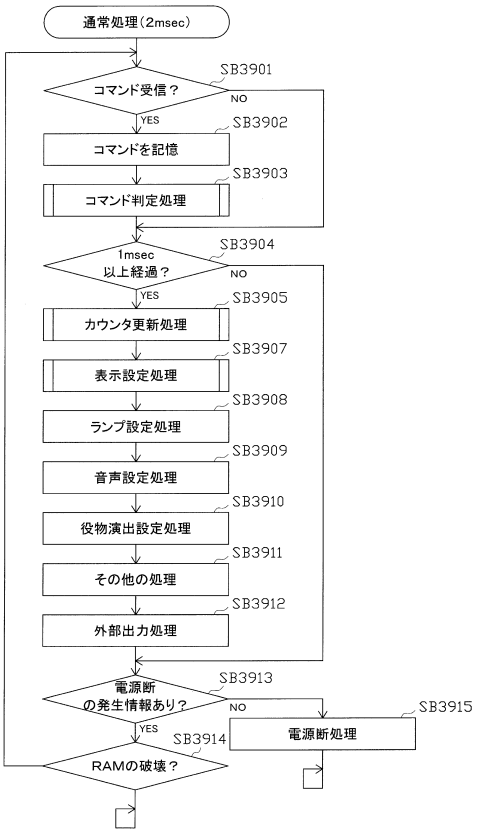
【図７８】



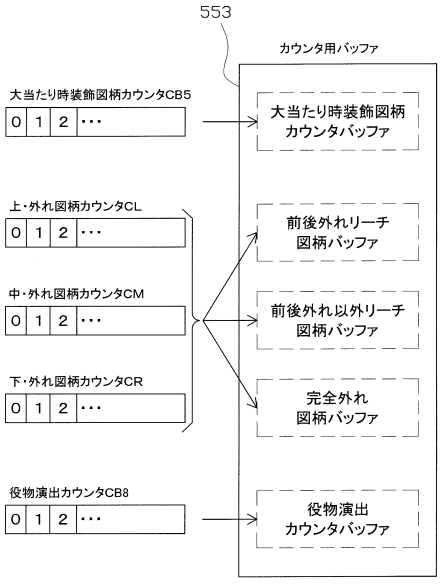
【図７９】



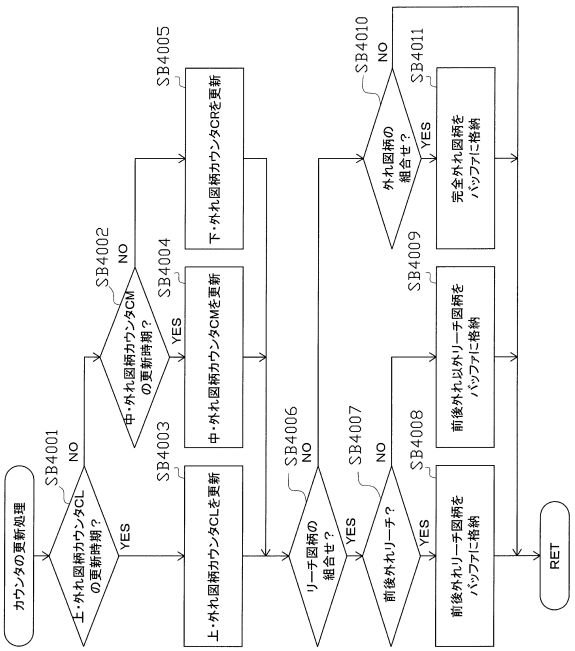
【図８０】



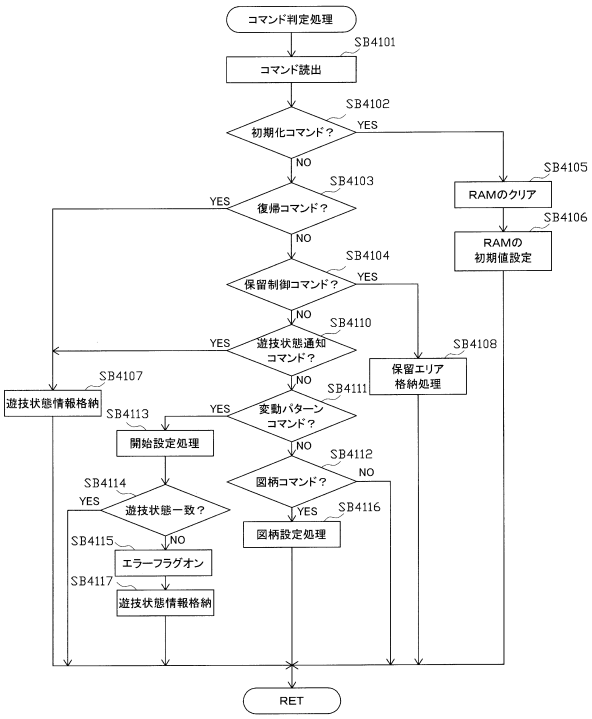
【図８１】



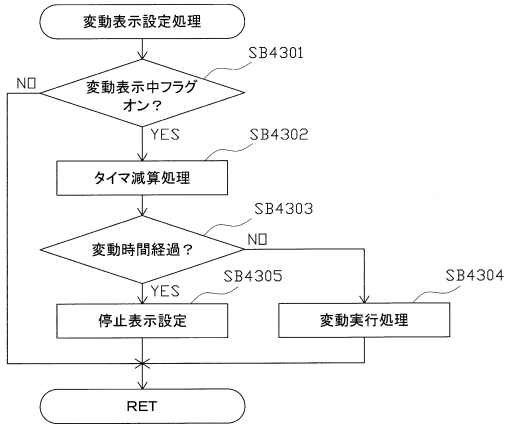
【図８２】



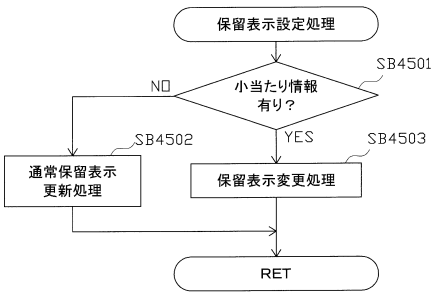
【図８３】



【図８４】



【図８５】



【図８６】

当たり種別	セグメント停止図柄	装飾停止図柄	開放回数 長開放	開放回数 短開放	終了後の抽選モード	終了後の入賞サポートモード
１６Ｒ確変大当たりＡ	９－	ゾロ目図柄	１６	０	高確率モード	次回まで・高サポートモード
１６Ｒ確変大当たりＢ	８１	ゾロ目図柄	４	１２	高確率モード	２０回・高サポートモード
	８２					３０回・高サポートモード
	８３					４０回・高サポートモード
	８４					５０回・高サポートモード
４Ｒ確変大当たりＡ	７－	ゾロ目図柄	４	０	高確率モード	次回まで・高サポートモード
４Ｒ確変大当たりＢ	６１	ゾロ目図柄	４	０	高確率モード	２０回・高サポートモード
	６２					３０回・高サポートモード
	６３					４０回・高サポートモード
	６４					５０回・高サポートモード
１６Ｒ通常大当たりＡ	５－	ゾロ目図柄	８	８	低確率モード	３０回・高サポートモードＳ
１６Ｒ通常大当たりＢ	４１	ゾロ目図柄	４	１２	低確率モード	２０回・高サポートモード
	４２					３０回・高サポートモード
	４３					４０回・高サポートモード
	４４					５０回・高サポートモード
４Ｒ通常大当たりＡ	３－	ゾロ目図柄	４	０	低確率モード	３０回・高サポートモードＳ
４Ｒ通常大当たりＢ	２１	ゾロ目図柄	４	０	低確率モード	２０回・高サポートモード
	２２					３０回・高サポートモード
	２３					４０回・高サポートモード
	２４					５０回・高サポートモード
ＪＵＢ大当たり	１．－	チャンス図柄	１５	５	高確率モード	次回まで・高サポートモード
小当たり	１－	チャンス図柄	０	５	元のモード	元のモード

【図８７】

第１大当たり種別判定テーブル

大当たり種別	カウンタＣＢ２	高サポートモード付与期間
１６Ｒ確変大当たりＡ	０，１	次回まで
１６Ｒ確変大当たりＢ	２	２０回
	３	３０回
	４	４０回
	５	５０回
４Ｒ確変大当たりＡ	６	次回まで
４Ｒ確変大当たりＢ	７	２０回
	８	３０回
	９	４０回
	１０	５０回
１６Ｒ通常大当たりＡ	１１	３０回
１６Ｒ通常大当たりＢ	１２	２０回
	１３	３０回
	１４	４０回
	１５	５０回
４Ｒ通常大当たりＢ	１６	２０回
	１７	３０回
	１８	４０回
	１９	５０回

【図８８】

第２大当たり種別判定テーブル

大当たり種別	カウンタＣＢ２	高サポートモード付与期間
１６Ｒ確変大当たりＡ	０～９	次回まで
４Ｒ確変大当たりＡ	１０，１１	次回まで
４Ｒ通常大当たりＡ	１２，１３	３０回
４Ｒ通常大当たりＢ	１４	２０回
	１５	３０回
	１６	４０回
	１７	５０回
ＪＵＢ大当たり	１８，１９	次回まで

【図８９】

（ａ）

遊技状態判定値Ｋｊ	アドレス	テーブル
０	１００番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「０」対応）
１	１０１番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「１」対応）
２	１０２番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「２」対応）
３	１０３番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「３」対応）
４	１０４番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「４」対応）
５	１０５番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「５」対応）
６	１０６番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「６」対応）
７	１０７番地	確変大当たり時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「７」対応）

（ｂ）

遊技状態判定値Ｋｊ	アドレス	テーブル
０	７００番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「０」対応）
１	７０１番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「１」対応）
２	７０２番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「２」対応）
３	７０３番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「３」対応）
４	７０４番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「４」対応）
５	７０５番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「５」対応）
６	７０６番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「６」対応）
７	７０７番地	完全外れ時・変動パターンテーブル（Ｘｊ＝「７」対応）

【図９０】

＜確変大当たり時・変動パターンテーブル（通常状態）＞

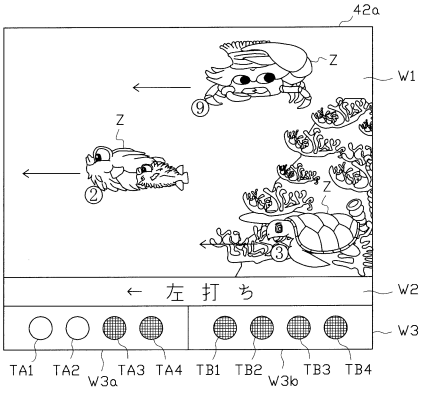
変動種別カウンタ		変動パターン	コマンド
CS1	CS2		
０ ～ ９	０ ～240	ノーマルリーチ（10秒）	0F11
10～196	０ ～ 69	スーパーリーチ（20秒）	0F12
	70～149	スーパーリーチ（30秒）	0F13
	150～240	スーパーリーチ（40秒）	0F14
197，198	０ ～120	プレミアムリーチ（50秒）	0F15
	121～240	プレミアムリーチ（60秒）	0F16

【図９１】

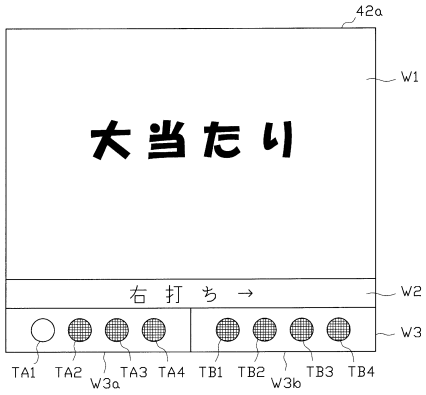
開閉パターン制御テーブル

当たり種別	開放数カウンタ値	第１可変タイマ	規定個数Ｋ１
１６Ｒ確変大当たりＡ	１６～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
１６Ｒ確変大当たりＢ	１６～１３	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
	１２～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
４Ｒ確変大当たりＡ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
４Ｒ確変大当たりＢ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
１６Ｒ通常大当たりＡ	１６～８	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
	８～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
１６Ｒ通常大当たりＢ	１６～１３	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
	１２～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
４Ｒ通常大当たりＡ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
４Ｒ通常大当たりＢ	４～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
ＪＵＢ大当たり	２０～１６	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	
	１５～１	開放時間：３０秒	１０個
		インターバル：３秒	
小当たり	５～１	開放時間：０．４秒	３個
		インターバル：１秒	

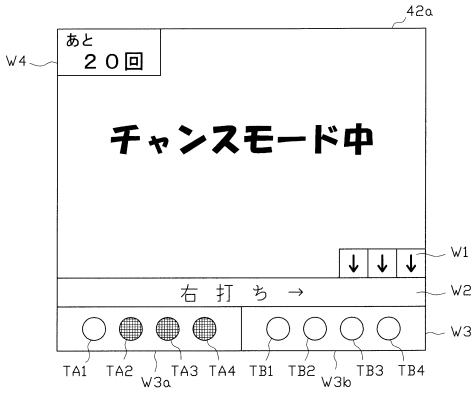
【図９２】



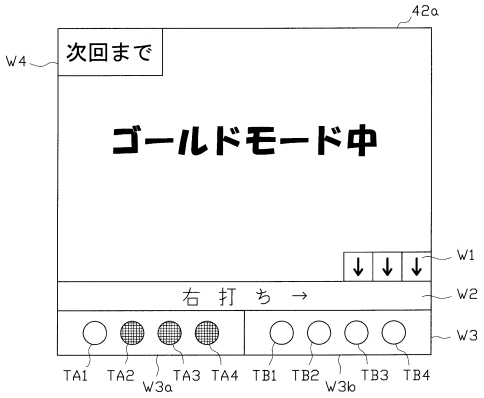
【図９３】



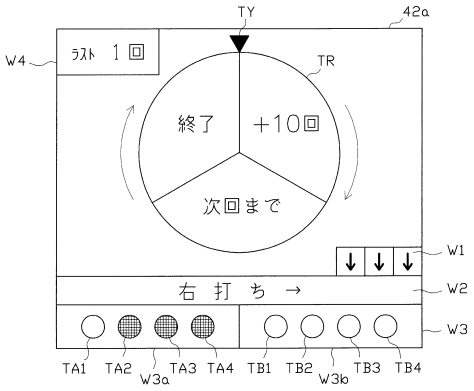
【図９４】



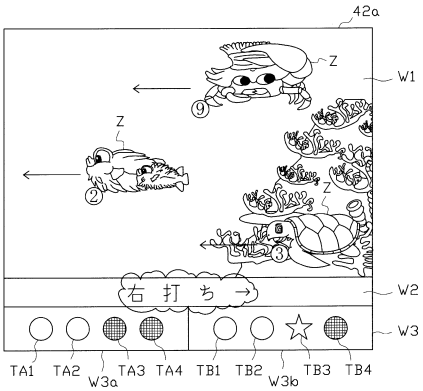
【図９５】



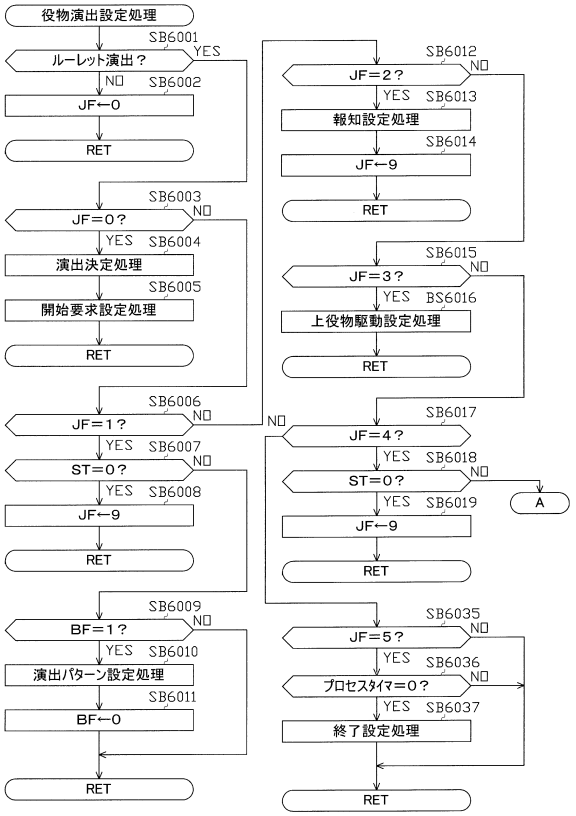
【図９６】



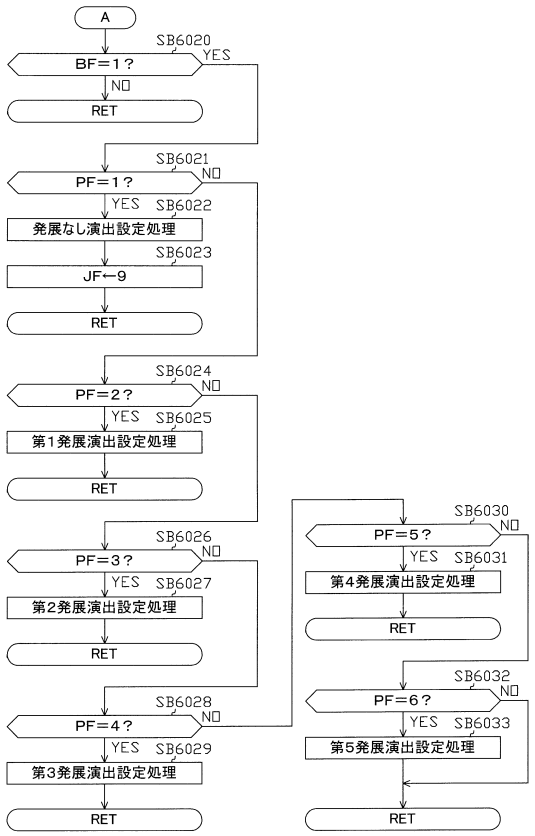
【図９７】



【図９８】



【図９９】



【図１００】

<「終了」時・役物演出パターン決定テーブル>

(a)

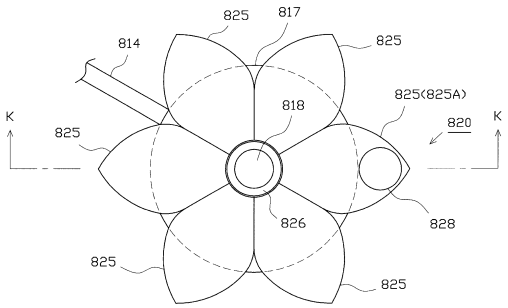
カウンタCB8	演出パターン	
0 ～ 249	役物演出なし	
250 ～ 299	役物演出あり	発展なし（下役物演出なし）
300 ～ 329		第1発展パターン（拡大停止なし）
330 ～ 359		第2発展パターン（弱SMALL拡大停止）
360 ～ 379		第3発展パターン（強SMALL拡大停止）
380 ～ 389		第4発展パターン（弱BIG拡大停止）
390 ～ 399		第5発展パターン（強BIG拡大停止）

<「次回まで」時・役物演出パターン決定テーブル>

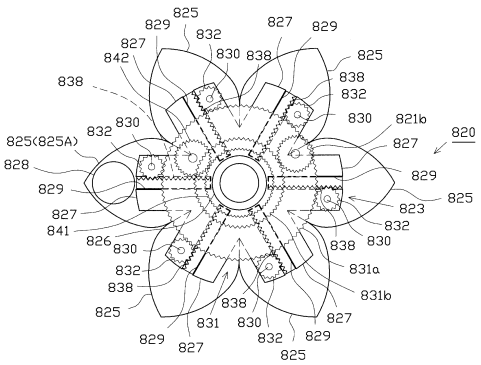
(b)

カウンタCB8	演出パターン	
0 ～ 9	役物演出なし	
10 ～ 99	役物演出あり	発展なし（下役物演出なし）
100 ～ 199		第1発展パターン（拡大停止なし）
200 ～ 249		第2発展パターン（弱SMALL拡大停止）
250 ～ 299		第3発展パターン（強SMALL拡大停止）
300 ～ 349		第4発展パターン（弱BIG拡大停止）
350 ～ 399		第5発展パターン（強BIG拡大停止）

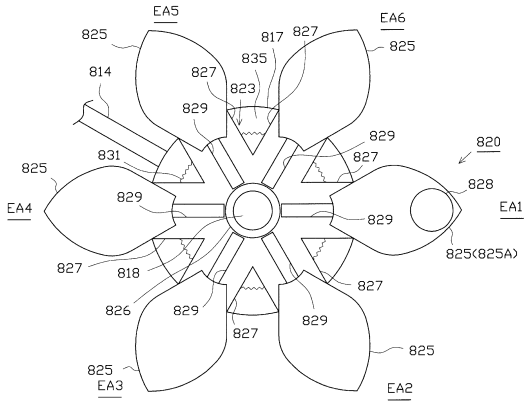
【図１０１】



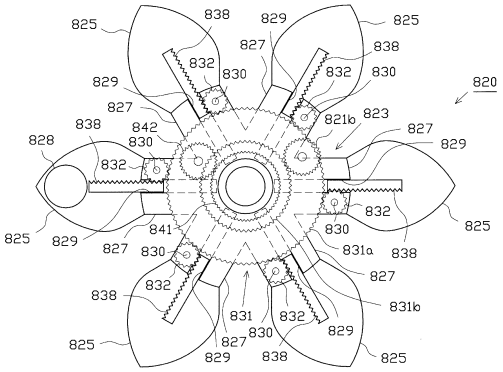
【図１０２】



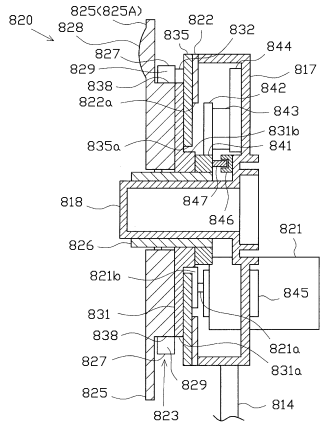
【図１０３】



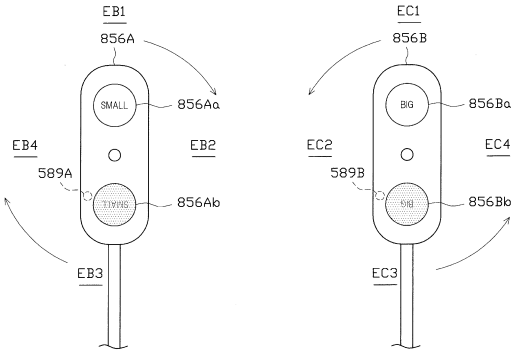
【図１０４】



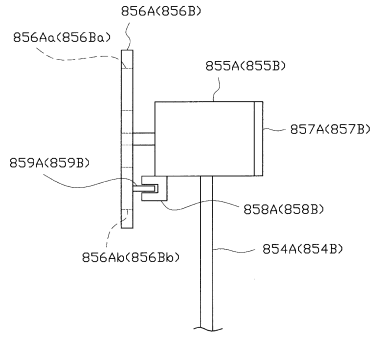
【図１０５】



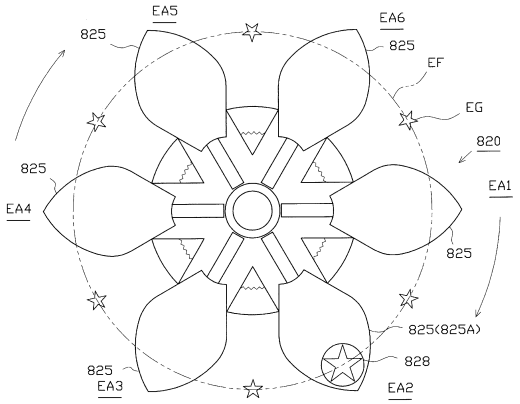
【図１０６】



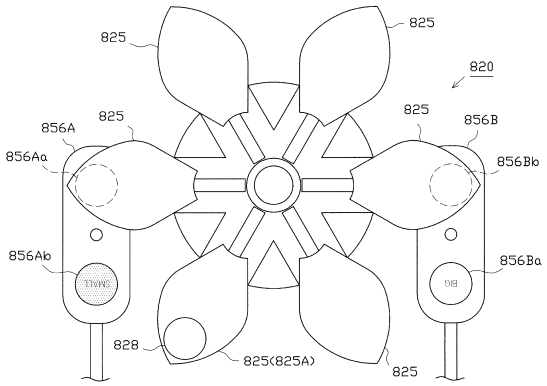
【図１０７】



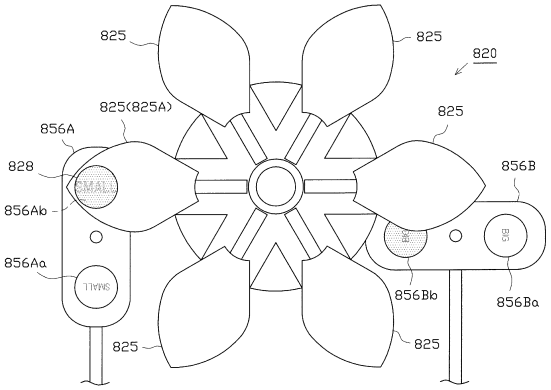
【図１０８】



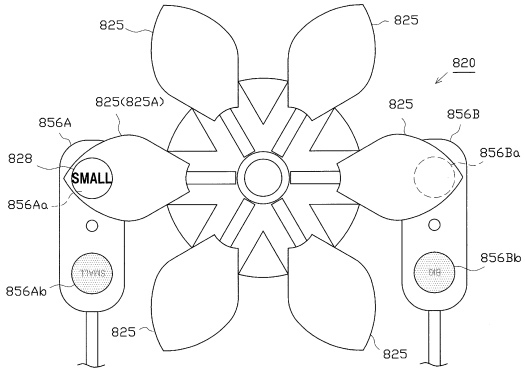
【図１０９】



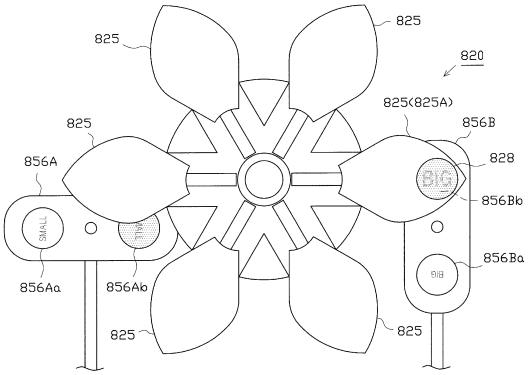
【図１１０】



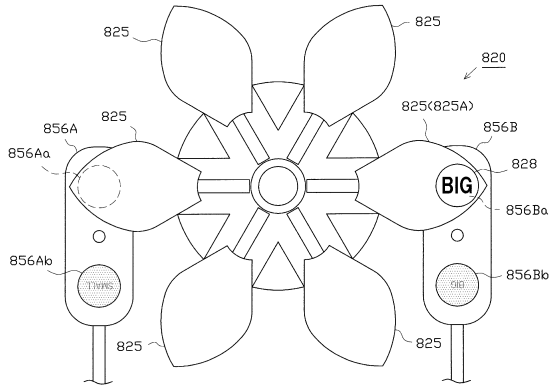
【図１１１】



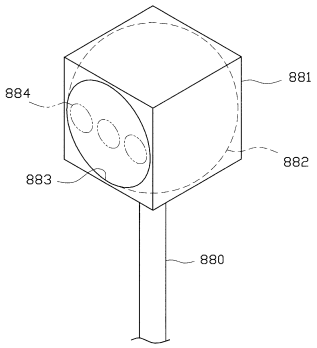
【図１１２】



【図１１３】



【図１１４】



フロントページの続き

(56)参考文献　　特許第７２１８７３６（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７２１８７３７（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７２１８７３８（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７２５５５１８（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７２５５５１９（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１７－０００４６３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０３３７５９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２