(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7423985号
(P7423985)

(45)発行日　令和6年1月30日(2024.1.30)

(24)登録日　令和6年1月22日(2024.1.22)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ

請求項の数　1　（全163頁）

(21)出願番号　特願2019-199127(P2019-199127)
(22)出願日　令和1年10月31日(2019.10.31)
(65)公開番号　特開2021-69796(P2021-69796A)
(43)公開日　令和3年5月6日(2021.5.6)
審査請求日　令和4年10月27日(2022.10.27)

(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　100121821
弁理士　山田 強
(72)発明者　西村 俊成
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内
(72)発明者　岩田 隆
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内
(72)発明者　沖永 圭
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内

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】

遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な所定入球手段と、

前記所定入球手段への入球に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段と、

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

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了された場合に遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態へ移行させることが可能な手段と

を備え、

前記所定遊技状態として、第１遊技状態と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態とが設けられており、

前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数となった場合に前記第１遊技状態へ移行させることが可能な手段と、
前記第２遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合において、前記特別情報記憶手段に前記当選結果に対応する特別情報が記憶されている場合に、その特別情報に基づいて実行される前記特別遊技状態の終了後の状態に対応する情報を踏まえて、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを対象とした前記当選結果に関する特定情報を把握し、その把握結果に対応する特定報知を実行可能な特定報知手段と
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、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２００５－０７４１７５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。
【０００５】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、
遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段とを備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な所定入球手段と、
前記所定入球手段への入球に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な特別情報記憶手段と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段と、
前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、
前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了された場合に遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態へ移行させることが可能な手段と
を備え、

前記所定遊技状態として、第１遊技状態と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態とが設けられており、
前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数となった場合に前記第１遊技状態へ移行させることが可能な手段と、
前記第２遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合において、前記特別情報記憶手段に前記当選結果に対応する特別情報が記憶されている場合に、その特別情報に基づいて実行される前記特別遊技状態の終了後の状態に対応する情報を踏まえて、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを対象とした前記当選結果に関する特定情報を把握し、その把握結果に対応する特定報知を実行可能な特定報知手段と
を備えていることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】第１の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。
【図２】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図３】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。
【図４】（ａ）は遊技盤の構成を示す正面図、（ｂ）は遊技回を説明するための説明図である。
【図５】（ａ）は閉状態となっている第２作動口の概略図、（ｂ）は開状態となっている第２作動口の概略図である。
【図６】（ａ）は閉状態となっている第１可変入賞装置の断面図、（ｂ）は開状態となっている第１可変入賞装置の断面図である。
【図７】（ａ）は第２可変入賞装置の側面側から見た縦断面図、（ｂ）は第２可変入賞装置の背面側から見た縦断面図である。
【図８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図９】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
【図１０】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
【図１１】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。
【図１２】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図１３】（ａ）は第１作動口用の当否テーブルの説明図、（ｂ）は第２作動口用の当否テーブルの説明図である。
【図１４】（ａ）は第１作動口用の大当たり種別テーブルの説明図、（ｂ）は第２作動口用の大当たり種別テーブルの説明図である。
【図１５】大当たり種別と時短回数との関係を示す概略図である。
【図１６】（ａ）は第１作動口用の特別当たり種別テーブルの説明図、（ｂ）は第２作動口用の特別当たり種別テーブルの説明図である。
【図１７】（ａ）はＶ大当たりの種別を示す概略図、（ｂ）はＶ大当たり種別と時短回数との関係を示す概略図である。
【図１８】（ａ）は低頻度入賞態様を示す概略図、（ｂ）は高頻度入賞態様を示す概略図である。
【図１９】主制御装置のＭＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２０】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。
【図２１】通常処理を示すフローチャートである。
【図２２】遊技回制御処理を示すフローチャートである。
【図２３】データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２４】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図２５】確定表示用処理を示すフローチャートである。
【図２６】特別当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
【図２７】特別当たり用開閉処理を示すフローチャートである。
【図２８】特別当たり遊技の終了処理を示すフローチャートである。
【図２９】Ｖ振分設定処理を示すフローチャートである。
【図３０】Ｖ入賞用処理を示すフローチャートである。
【図３１】大当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。
【図３２】大当たり遊技状態終了時の移行処理を示すフローチャートである。
【図３３】高頻度サポートモードの終了用処理を示すフローチャートである。
【図３４】電役サポート用処理を示すフローチャートである。
【図３５】電役開閉処理を示すフローチャートである。
【図３６】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
【図３７】（ａ）は遊技状態とサポートモード及び変動表示モードとの関係を示す概略図、（ｂ）は第１変動表示モードと第２変動表示モードとを対比した概略図である。
【図３８】遊技の流れを例示した概略図である。
【図３９】遊技の流れを例示した概略図である。
【図４０】遊技進行に伴う滞在モードの変化を示す概略図である。
【図４１】遊技進行に伴う滞在モードの変化を示す概略図である。
【図４２】報知・演出制御装置のＭＰＵにて実行される特殊エンディング用処理を示すフローチャートである。
【図４３】右打ち報知の概要を示す概略図である。
【図４４】報知・演出制御装置のＭＰＵにて実行される第１特殊演出モード用処理を示すフローチャートである。
【図４５】チャレンジ演出進行処理を示すフローチャートである。
【図４６】前半パート用処理を示すフローチャートである。
【図４７】後半パートへの移行処理を示すフローチャートである。
【図４８】主制御装置のＭＰＵにて実行される第１作動口用の事前確認処理を示すフローチャートである。
【図４９】主制御装置のＭＰＵにて実行される第２作動口用の事前確認処理を示すフローチャートである。
【図５０】連続当たり回数算出処理を示すフローチャートである。
【図５１】保留情報と連続当たり回数との関係を示す概略図である。
【図５２】保留情報と連続当たり回数との関係を示す概略図である。
【図５３】保留情報と連続当たり回数との関係を示す概略図である。
【図５４】後半パート用処理を示すフローチャートである。
【図５５】外れ結果用処理を示すフローチャートである。
【図５６】外れ結果である場合の演出の流れを示す概略図である。
【図５７】当たり結果用処理を示すフローチャートである。
【図５８】当たり結果である場合の演出の流れを示す概略図である。
【図５９】当たり結果である場合の演出の流れを示す概略図である。
【図６０】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図６１】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図６２】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図６３】第２の実施の形態において報知・演出制御装置のＭＰＵにて実行される当たり結果用処理を示すフローチャートである。
【図６４】右打ち報知の違いを示す概略図である。
【図６５】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図６６】第３の実施の形態において報知・演出制御装置のＭＰＵにて実行されるチャレンジ演出進行処理を示すフローチャートである。
【図６７】チャレンジ演出終了処理を示すフローチャートである。

【図６８】報知・演出制御装置のＭＰＵにて実行される大当たり遊技状態用処理を示すフローチャートである。
【図６９】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図７０】第４の実施の形態において報知・演出制御装置のＭＰＵにて実行される第２特殊演出モード対応の右打ち報知用処理を示すフローチャートである。
【図７１】右打ち報知の違いを示す概略図である。
【図７２】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【図７３】第５の実施の形態における第１変動表示モード中の図柄の変動表示態様と第２特殊変動表示モード中の図柄の変動表示態様との違いを示す概略図である。
【図７４】報知・演出制御装置のＭＰＵにて実行される第２特殊演出モード対応の事前報知用処理を示すフローチャートである。
【図７５】事前報知の流れを示す概略図である。
【図７６】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
＜第１の実施の形態＞
以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第１の実施形態を、図面に基づいて説明する。図１はパチンコ機１０の正面図、図２及び図３はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図２では便宜上パチンコ機１０における遊技領域内の構成の図示を省略している。
【００１０】
パチンコ機１０は、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体１２とを有する。遊技機本体１２は、内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。
【００１１】
図２に示すように、遊技機本体１２のうち内枠１３が、左右両側部のうち一方を支持側として外枠１１に回動可能に支持されている。また、内枠１３には、前扉枠１４が回動可能に支持されており、左右両側部のうち一方を支持側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３には、裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、左右両側部のうち一方を支持側として後方へ回動可能とされている。
【００１２】
なお、遊技機本体１２には、その回動先端部に施錠装置１６が設けられている。この施錠装置１６は、遊技機本体１２を外枠１１に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。各施錠状態は、パチンコ機１０前面にて露出させて設けられたシリンダ錠１７に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。
【００１３】
内枠１３の前面側全体を覆うようにして設けられた前扉枠１４には、後述する遊技領域のほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部６１が形成されている。窓部６１は、略楕円形状をなし、窓パネル６２が嵌め込まれている。窓パネル６２は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成されていてもよい。
【００１４】
窓部６１の周囲には、各種ランプ部等の発光手段が設けられている。当該各種ランプ部の一部として表示発光部６３が窓部６１の上方に設けられている。また、表示発光部６３の左右両側には、遊技状況に応じた効果音などが出力されるスピーカ部６４が設けられている。
【００１５】
前扉枠１４における窓部６１の下方には、手前側へ各々膨出した上側膨出部６５と下側

膨出部６６とが上下に並設されている。上側膨出部６５内側には上方に開口した上皿７１が設けられており、下側膨出部６６内側には同じく上方に開口した下皿７２が設けられている。上皿７１は、裏パックユニット１５に設けられた払出装置９６より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構５３側へ導くための機能を有する。また、下皿７２は、上皿７１内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【００１６】

前扉枠１４において下皿７２の右方には、発射ハンドル６０が設けられている。発射ハンドル６０が操作されることにより、内枠１３において遊技領域ＰＥの下方に設けられた遊技球発射機構５３から遊技領域ＰＥに向けて遊技球が発射される。この場合、発射ハンドル６０の回転操作量を変更することで、遊技領域ＰＥに向けて発射される遊技球の発射強度、すなわち発射の勢いが変更される。本パチンコ機１０では、発射ハンドル６０が遊技者により操作されている状況では、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＥに向けて発射されるように遊技球発射機構５３が駆動制御される。

【００１７】

遊技領域ＰＥは、内枠１３に搭載された遊技盤２４に形成されている。以下、遊技盤２４の構成を図４に基づいて説明する。図４は遊技盤２４の正面図である。

【００１８】

遊技盤２４には、遊技領域ＰＥの外縁の一部を区画するようにして内レール部と外レール部とが取り付けられており、これら内レール部と外レール部とによって区画されるようにして遊技領域ＰＥが形成されている。また、これら内レール部及び外レール部により遊技領域ＰＥへの遊技球の誘導レール５４が構成され、遊技者が発射ハンドル６０を回転操作したことにより遊技球発射機構５３から発射された遊技球は、上記誘導レール５４によって遊技領域ＰＥの上部に案内される。

【００１９】

誘導レール５４は、その出口部分が遊技領域ＰＥの一方の側部において遊技領域ＰＥの上部中央を向くようにして形成されている。そのため、遊技者による発射ハンドル６０の回転操作量が大きくなるにしたがって、遊技領域ＰＥの上部における遊技球の到達位置は、誘導レール５４の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、誘導レール５４の出口部分は、遊技領域ＰＥの左側の側部に設けられている。

【００２０】

遊技盤２４において遊技領域ＰＥとして区画される範囲には、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口３１、第１可変入賞装置３２Ａ、第２可変入賞装置３２Ｂ、第１作動口（又は第１始動入球部）３３、第２作動口（又は第２始動入球部）３４、スルーゲート３５、可変表示ユニット３６、メイン表示部としての作動口用表示部４３及び役物表示部としてのスルーゲート用表示部４４等がそれぞれ設けられている。なお、一般入賞口３１は複数設けられている。

【００２１】

スルーゲート３５への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口３１、第１可変入賞装置３２Ａ、第２可変入賞装置３２Ｂ、第１作動口３３及び第２作動口３４への入球が発生すると、所定数の遊技球（賞球）の払い出しが実行される。具体的には、第１作動口３３への入球が発生した場合には４個の払い出しが実行され、第２作動口３４への入球が発生した場合には１個の払い出しが実行され、一般入賞口３１への入球が発生した場合には１０個の賞球の払い出しが実行される。また、第１可変入賞装置３２Ａへの入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しが実行され、第２可変入賞装置３２Ｂへの入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しが実行される。

【００２２】

但し、これら賞球の個数は任意であり、例えば第１作動口３３に係る賞球個数と第２作動口３４に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第２作動口３４に係る賞球

個数の方が第１作動口３３に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、第１可変入賞装置３２Ａに係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。さらに、第１可変入賞装置３２Ａ及び第２可変入賞装置３２Ｂの賞球個数が同数となる構成としてもよいし、前者よりも後者の方が賞球個数が多い構成としてもよい。

【００２３】

その他に、遊技盤２４の最下部にはアウト口３７が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口３７を通って遊技領域ＰＥから排出される。アウト口３７に遊技球が入球しても賞球の払い出しはなされない。また、遊技盤２４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３８が植設されていると共に、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

【００２４】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域ＰＥから排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域ＰＥから排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口３７への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口３１、第１可変入賞装置３２Ａ、第２可変入賞装置３２Ｂ、第１作動口３３、第２作動口３４及びスルーゲート３５への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【００２５】

遊技領域ＰＥの中央部を含むようにして可変表示ユニット３６が設けられている。当該可変表示ユニット３６の周縁部（センターフレーム３６ａ）が遊技盤２４の表面よりもパチンコ機１０前方に突出していることに起因して、遊技領域ＰＥに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域ＰＥにおいて可変表示ユニット３６の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域ＰＥ１と、当該上側領域ＰＥ１に対してその下方にて連続し可変表示ユニット３６よりも左方の領域である左側領域ＰＥ２と、上側領域ＰＥ１に対してその下方にて連続し可変表示ユニット３６よりも右方の領域である右側領域ＰＥ３と、左側領域ＰＥ２及び右側領域ＰＥ３のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット３６よりも下方の領域である下側領域ＰＥ４と、に区画されている。

【００２６】

これら各領域ＰＥ１～ＰＥ４のうちのどの領域を流下（通過）するかは、発射ハンドル６０の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。具体的には、遊技者が第１発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第１範囲の回動操作量で、発射ハンドル６０の回動操作を行った場合には、発射された遊技球が、上側領域ＰＥ１において横方向の中央位置よりも左方に打ち出されやすくなる。この場合、遊技球は上側領域ＰＥ１→左側領域ＰＥ２→下側領域ＰＥ４の順で遊技領域ＰＥを流下することとなる。

【００２７】

一方、遊技者が第２発射操作として基準回動量以上である第２範囲の回動操作量で発射ハンドル６０の回動操作を行った場合には、発射された遊技球が、上側領域ＰＥ１において横方向の中央位置よりも右方に打ち出されやすくなる。この場合、遊技球は上側領域ＰＥ１→右側領域ＰＥ３→下側領域ＰＥ４の順で流下することとなる。つまり、発射ハンドル６０の回動操作量を調整することで、遊技球が左側領域ＰＥ２を流下する左ルートで遊技するのか、それとも、遊技球が右側領域ＰＥ３を流下する右ルートで遊技するのかを、遊技者が選択することが可能となっている。

【００２８】

なお、基準回動量とは、左側領域ＰＥ２を遊技球が流下する割合と、右側領域ＰＥ３を遊技球が流下する割合とが同一又は略同一となる回動操作量であり、また、所定回動量とは、発射された遊技球が誘導レール５４を通過して遊技領域ＰＥに進入可能となる回動操作量である。第１範囲の回動操作量では、左側領域ＰＥ２を遊技球が流下する割合が高くなり、第２範囲の回動操作量では、右側領域ＰＥ３を遊技球が流下する割合が高くなる。

【００２９】

第１作動口３３は、下側領域ＰＥ４に設置されている。第１作動口３３は上向きに開放されており、開閉する部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では、遊技状態に依存することなく第１作動口３３への入賞確率は一定となっている。また、第１作動口３３は可変表示ユニット３６に形成されたステージ３６ｂの真下に配置されており、可変表示ユニット３６に形成された誘導通路を介してステージ３６ｂ上に流入した遊技球であってステージ３６ｂの中央から可変表示ユニット３６外に排出される遊技球は第１作動口３３に入賞し易くなっている。第１作動口３３には第１作動口用入賞センサ３３ａが設けられており、当該第１作動口用入賞センサ３３ａにより第１作動口３３に入賞した遊技球が検知される。

【００３０】

ここで、第１作動口３３については、左ルートを流下する遊技球が入賞可能となり（到達可能であり）、右ルートを流下する遊技球は入賞しない（到達しない）ようになっている。すなわち、左側領域ＰＥ２、右側領域ＰＥ３及び下側領域ＰＥ４における遊技部品や釘３８の配列が、左側領域ＰＥ２を流下した遊技球が第１作動口３３に到達することを許容するように構成されている一方、右側領域ＰＥ３を流下した遊技球が第１作動口３３に到達することを許容しないように構成されている。故に、遊技者が第１作動口３３への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。

【００３１】

第２作動口３４は、右側領域ＰＥ３に設置されている。第２作動口３４の構成について図５を参照しながら説明する。図５（ａ），（ｂ）は第２作動口３４の構成を示す概略図である。

【００３２】

第２作動口３４には、左右一対の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての電動役物３４ａ（可変受入手段）が設けられている。電動役物３４ａは遊技盤２４の背面側に搭載された駆動部３４ｂに連結されており、当該駆動部３４ｂにより駆動されて図５（ａ）に示す閉状態（非サポート状態又は非ガイド状態）及び図５（ｂ）に示す開状態（サポート状態又はガイド状態）のいずれかに配置される。電動役物３４ａの閉状態では遊技球が第２作動口３４に入賞できず、電動役物３４ａが開状態となることで第２作動口３４への入賞が可能となる。ちなみに、開状態となった場合には、電動役物３４ａが遊技領域ＰＥ側に突出し、第２作動口３４への入賞をガイドする。第２作動口３４には第２作動口用入賞センサ３４ｃが設けられており、当該第２作動口用入賞センサ３４ｃにより第２作動口３４に入賞した遊技球が検知される。

【００３３】

なお、第２作動口３４への遊技球の入賞が発生し易い状態と、入賞が不可ではないが上記入賞が発生し易い状態よりも入賞が発生しづらい状態とに、電動役物３４ａが切り換えられる構成としてもよい。また、電動役物３４ａが前後方向に移動又は回動することで入賞が発生し易い状態とそれよりも入賞が発生しづらい状態との間の切り換えが行われる構成としてもよい。

【００３４】

本パチンコ機１０では、電動役物３４ａによるサポートの態様が異なる複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域ＰＥに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、電動役物３４ａが単位時間当たりに開状態となる頻度が相対的に高低となる、及び／又は開状態となる期間が相対的に長短となるように、低頻度サポートモード（又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

【００３５】

高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口３４への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行される。このため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球の

消費（投資）を抑えながら遊技を行うことができる。
【００３６】
図４に示すように、右側領域ＰＥ３において第２作動口３４の上方（上流側）にはスルーゲート３５が設けられている。スルーゲート３５は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート３５に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域ＰＥを流下する。これにより、スルーゲート３５に入賞した遊技球が第２作動口３４へ入賞することが可能となっている。スルーゲート３５には検知センサ３５ａが設けられており、当該検知センサ３５ａによりスルーゲート３５に入賞した遊技球が検知される。
【００３７】
スルーゲート３５への入賞に基づき第２作動口３４の電動役物３４ａが閉状態から開状態に切り換えられる。具体的には、スルーゲート３５への入賞をトリガとして内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）であり後述するスルーゲート用表示部４４により当該結果に対応した絵柄が停止表示されるようにして当該絵柄の変動表示が終了された場合（詳しくは確定表示された後）に役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。役物開閉遊技では、電動役物３４ａが所定の態様で開状態となる。
【００３８】
これら第２作動口３４及びスルーゲート３５に対しては、左側領域ＰＥ２を遊技球が流下するように発射ハンドル６０が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域ＰＥ３を遊技球が流下するように発射ハンドル６０が操作されている場合には入賞が可能となる。故に、遊技者が第２作動口３４及びスルーゲート３５への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。
【００３９】
下側領域ＰＥ４において第１作動口３３の下方には、第１可変入賞装置３２Ａが配置されている。第１可変入賞装置３２Ａの構成について図６を参照しながら説明する。
【００４０】
第１可変入賞装置３２Ａは、パチンコ機１０前方に開口する第１大入賞口３２１と、当該第１大入賞口３２１を開閉する開閉扉３２２とを備えている。第１大入賞口３２１は、正面視で横長の長方形状をなしており、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第１大入賞口３２１は、遊技盤２４の背面側に設けられた案内通路３２４と連通しており、第１大入賞口３２１に入賞した遊技球は全て案内通路３２４に導かれるように構成されている。案内通路３２４には、遊技球の通過を検知する第１大入賞口用検知センサ３２５が設けられており、第１大入賞口用検知センサ３２５によって、第１大入賞口３２１への遊技球の入賞が検知される。
【００４１】
また、第１可変入賞装置３２Ａには、開閉扉３２２を駆動する駆動部３２３が設けられている。開閉扉３２２は、駆動部３２３により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、第１大入賞口３２１に遊技球が入賞可能となる開状態（図６（ｂ））と、第１大入賞口３２１に遊技球が入賞不能となる閉状態（図６（ａ））とに切り換えられる。
【００４２】
なお、必ずしも第１可変入賞装置３２Ａ（開閉扉３２２）が閉状態となった場合に第１大入賞口３２１への入賞が不可能となる必要はなく、開状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成としてもよい。要は、開状態と閉状態とで第１大入賞口３２１への入賞し易さが相違するものであればよい。
【００４３】
ここで、第１可変入賞装置３２Ａに対しては、右側領域ＰＥ３を遊技球が流下するように発射ハンドル６０が操作されている場合にのみ遊技球が入賞可能となるように、第１可変入賞装置３２Ａの周辺部における釘３８及び遊技部品の配置が設定されている。よって、遊技者が第１可変入賞装置３２Ａへの入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを流下するように遊技球を発射して遊技することになる。
【００４４】

図４に示すように、右側領域ＰＥ３において可変表示ユニット３６の右斜め下方（第２作動口３４の下流側）には、第２可変入賞装置３２Ｂが配置されている。第２可変入賞装置３２Ｂの構成について図７を参照しながら説明する。

【００４５】

図７（ａ）に示すように、第２可変入賞装置３２Ｂは、パチンコ機１０の前方に開口する第２大入賞口３５１と、第２大入賞口３５１を開閉する開閉扉３５２とを備えている。第２可変入賞装置３２Ｂには、開閉扉３５２を駆動する駆動部３５３が設けられている。開閉扉３５２は、駆動部３５３により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、第２大入賞口３５１に遊技球が入賞可能となる開状態と、第２大入賞口３５１に遊技球が入賞不能となる閉状態とに切り換えられる。

【００４６】

なお、必ずしも第２可変入賞装置３２Ｂ（開閉扉３５２）が閉状態となった場合に第２大入賞口３５１への入賞が不可能となる必要はなく、開状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成としてもよい。要は、開状態と閉状態とで第２大入賞口３５１への入賞し易さが相違するものであればよい。

【００４７】

第２大入賞口３５１は、正面視で横長の長方形状をなしており、複数個の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第２大入賞口３５１は、遊技盤２４の背面側に設けられた案内通路３５４と連通しており、第２大入賞口３５１に入賞した遊技球は全て案内通路３５４に導かれるように構成されている。

【００４８】

案内通路３５４は、図７（ｂ）に示すように、その途中位置から二股に分岐しており、分岐位置よりも上流側を構成する上流領域３５５と、分岐位置よりも下流側の一方を構成するＶ入賞用領域（又は有利用領域）３５６と、分岐位置よりも下流側の他方を構成する排出用領域（又は不利用領域）３５７とを備えている。また、分岐位置には、上流領域３５５から当該分岐位置に到達した遊技球をＶ入賞用領域３５６及び排出用領域３５７のいずれかに振り分ける振分手段として振分部材３５８が設けられている。振分部材３５８が振分用の駆動部３５９により駆動されていない状態では、分岐位置に到達した遊技球が排出用領域３５７へ流入することとなり、振分部材３５８が駆動部３５９により駆動されている状態では、分岐位置に到達した遊技球がＶ入賞用領域３５６へ流入する。

【００４９】

案内通路３５４の上流領域３５５には、上流領域３５５に流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、カウント用の検知センサ３６１が設けられている。カウント用の検知センサ３６１にて遊技球が検知されたことに基づき、第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞に対応した賞球の払い出しが実行される。また、Ｖ入賞用領域３５６には、Ｖ入賞用領域３５６に流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、Ｖ入賞用の検知センサ３６２が設けられている。Ｖ入賞用の検知センサ３６２にて遊技球が検知されたことに基づき、Ｖ大当たりが発生する。なお、Ｖ大当たりの詳細については後述する。

【００５０】

また、排出用領域３５７には、排出用領域３５７に流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、排出用の検知センサ３６３が設けられている。排出用の検知センサ３６３による検知結果及びＶ入賞用の検知センサ３６２による検知結果に基づき、第２可変入賞装置３２Ｂ内に遊技球が残存しているか否かや、第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞個数と当該第２可変入賞装置３２Ｂからの排出個数とが整合するか否かなどが判定される。

【００５１】

駆動部３５９は、予め定められた所定のタイミングから周期的に駆動制御される。具体的には、第２可変入賞装置３２Ｂが開放されることとなる開閉実行モードの開始タイミングから、所定周期で振分部材用の駆動部３５９が駆動制御される。その結果、第２可変入

賞装置３２Ｂへ入賞した遊技球がＶ入賞用領域３５６側へ振り分けられるタイミングと、排出用領域３５７側へ振り分けられるタイミングとが周期的に切り換わることになる。

【００５２】

第２可変入賞装置３２Ｂが開放される開閉実行モードには、開閉扉３５２が開状態となる期間が相違する複数の開閉実行モードが設定されている。詳細は後述するが、本パチンコ機１０では、開閉扉３５２が開状態となる期間を相違させることによって、入賞した遊技球がＶ入賞用領域３５６に振り分けられる確率が相対的に高低となるようにされている。以下、Ｖ入賞用領域３５６に振り分けられる確率が高い側の開放態様を高頻度入賞態様（高期待度態様）といい、上記確率が低い側の開放態様を低頻度入賞態様（低期待度態様）という。

【００５３】

なお、遊技球が第２可変入賞装置３２Ｂへ入賞可能となる低頻度入賞態様の開閉実行モードと高頻度入賞態様の開閉実行モードとで、遊技球がＶ入賞用領域３５６を通過するトータルの確率は所定確率（１／１０）以下となるように設定されている。つまり、高頻度入賞態様の開閉実行モードにおいてＶ入賞用領域３５６を通過する確率が高められているとはいえ、低頻度入賞態様の開閉実行モードにおいてＶ入賞用領域３５６を通過する確率とあわせると、所定確率以下となるように、高頻度入賞態様・低頻度入賞態様の開閉実行モードにおける第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞率やＶ入賞用領域３５６の通過率、第２可変入賞装置３２Ｂでの開閉実行モードが実施される場合の高頻度入賞態様と低頻度入賞態様の振分割合等が設定されている。

【００５４】

第２可変入賞装置３２Ｂは、入賞した遊技球がＶ入賞用領域３５６及び排出用領域３５７のいずれに振り分けられるのかをパチンコ機１０前方から視認可能となるように形成されていることが好ましく、具体的には第２可変入賞装置３２Ｂの前面側が有色透明又は無色透明に形成されていることが好ましい。

【００５５】

本実施の形態において第１可変入賞装置３２Ａは、大当たりに対応する開閉実行モード（大当たり遊技状態）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。大当たり遊技状態とは、大当たりに当選した場合に移行することとなるモードであり、大当たり遊技状態では、第１可変入賞装置３２Ａの開放時間が所定時間（例えば３０ｓｅｃ）に達すること又は第１可変入賞装置３２Ａ（第１大入賞口３２１）に所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞することを１ラウンドとして、複数ラウンドを上限として第１可変入賞装置３２Ａが繰り返し開放されるものとなっている。

【００５６】

一方、第２可変入賞装置３２Ｂは、特別当たりに対応する開閉実行モード（特別当たり遊技状態）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。特別当たり遊技状態とは、特別当たりに当選した場合に移行することとなるモードであり、特別当たり遊技状態では、第２可変入賞装置３２Ｂの開放時間が所定時間（例えば１．８ｓｅｃ）に達すること又は第２可変入賞装置３２Ｂ（第２大入賞口３５１）に所定個数（例えば１０個）の遊技球が入賞することを１ラウンドとし、そのラウンド遊技が１回だけ実行されるものとなっている。

【００５７】

なお、大当たり遊技状態及び特別当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、上限開放時間や上限入賞個数の終了条件が成立しなくても、予め定められた回数及び期間の第１可変入賞装置３２Ａ又は第２可変入賞装置３２Ｂの開放が行われた場合には終了するように構成されている。

【００５８】

第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞が発生すると、内部抽選（大当たりに当選したか否かの抽選、特別当たりに当選したか否かの抽選）が行われる。そして、その抽選にて当選となった場合には、第１可変入賞装置３２Ａ又は第２可変入賞装置３２Ｂへの入

賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。

【００５９】

図４に示すように、作動口用表示部４３及びスルーゲート用表示部４４は、遊技領域ＰＥの下部側の外縁に沿って配設された装飾部材３９に設けられている。装飾部材３９は、遊技盤２４の盤面からパチンコ機１０前方に延出している。具体的には、装飾部材３９の前面は、遊技領域ＰＥをパチンコ機１０前方から視認可能とするために前扉枠１４に設けられた窓パネル６２と対向しており、さらに窓パネル６２との間の距離は遊技球１個分よりも狭くなっている。これにより、装飾部材３９の前面の前方を遊技球が落下していくのが防止されている。

【００６０】

作動口用表示部４３には、内部抽選にて大当たりに当選することで開閉実行モードとなった場合（又は開閉実行モードとなる場合）において、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部ＲＳが設けられている。ラウンド表示部ＲＳでは、開閉実行モードの開始に際してラウンド遊技の回数の表示が開始され、開閉実行モードの終了に際して当該表示が終了される。

【００６１】

また、作動口用表示部４３には、第１作動口３３への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための第１作動口用表示部ＡＳと、第２作動口３４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための第２作動口用表示部ＢＳとが設定されている。

【００６２】

第１作動口用表示部ＡＳでは、第１作動口３３への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第１作動口３３への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）される。第１作動口３３への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第１作動口用表示部ＡＳにて当選結果に対応する絵柄（所定の当選絵柄）が停止表示（確定表示）された後に、開閉実行モードへ移行する。

【００６３】

第２作動口用表示部ＢＳでは、第２作動口３４への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第２作動口３４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）される。第２作動口３４への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第２作動口用表示部ＢＳにて当選結果に対応する絵柄（所定の当選絵柄）が停止表示（確定表示）された後に、開閉実行モードへ移行する。

【００６４】

以下においては、第１作動口３３への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第２作動口３４への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第１特別図柄又は第１特図といい、後者を第２特別図柄又は第２特図ということがある。

【００６５】

ここで、いずれかの作動口３３，３４への入賞に基づいて、対応する第１作動口用表示部ＡＳ，第２作動口用表示部ＢＳにて絵柄の変動表示が開始され、当該入賞に基づく抽選結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）され、当該停止表示が終了するまでが遊技回の１回に相当する。図４（ｂ）を参照しながら遊技回について補足説明する。

【００６６】

作動口用表示部４３における遊技回は、当否抽選が行われることに基づいて絵柄の変動表示を開始させ、その後、変動表示させた絵柄を当否抽選の結果に対応した態様で確定表示させることを１回とするものである。つまり、遊技回は、絵柄の変動表示と、変動表示させた絵柄の確定表示とから成り立っている。なお、「確定」としているのは、上記停止表示が、表示内容（絵柄）を不変として確定的な停止結果を表示するものとして行われることに基づいている。

【００６７】

ここで、絵柄の確定表示は、変動表示の終了により完了するものではなく、当否抽選の結果に対応した態様の絵柄が所定の確定表示時間に亘って継続表示されることで完了する。これは、遊技者が遊技結果を認識する時間を確保しつつ、後続の遊技回との境目を明確化するためのものである。このため、絵柄の変動表示が開始されてから次の遊技回（変動表示）が開始されるのは、変動表示時間が経過した後、確定表示時間がさらに経過した後となる。以下においては、変動表示時間と確定表示時間との合計期間、すなわち、今回の遊技回において絵柄の変動表示を開始してから次の遊技回において絵柄の変動表示を開始するまでの期間を遊技回の実行期間ということがある。

【００６８】

スルーゲート用表示部４４は、スルーゲート３５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、スルーゲート用表示部４４では、スルーゲート３５への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、当該入賞に基づく抽選結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されることで、スルーゲート３５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。

【００６９】

なお、スルーゲート用表示部４４に係る遊技回においても、図４（ｂ）に示した作動口用表示部４３に係る遊技回と同様に、当否抽選が行われることに基づいて絵柄の変動表示を開始させ、その後、変動表示させた絵柄を当否抽選の結果に対応した態様で確定表示させることを１回とするものである。

【００７０】

スルーゲート３５への入賞に基づく内部抽選の結果が電動役物３４ａを開放させるサポート状態への移行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部４４にて当選結果に対応する絵柄（所定の当選絵柄）が停止表示（確定表示）された後に、役物開閉遊技へと移行する。役物開閉遊技では、電動役物３４ａを閉状態から開状態とし、その後、閉状態とする開閉制御（切換制御）が少なくとも１回実行される。役物開閉遊技は、当該遊技へと移行した後、開放時間の合計が所定時間（例えば６ｓｅｃ）に達した場合又は第２作動口３４に所定個数（例えば４個）の遊技球が入賞した場合に終了するように構成されている。なお、役物開閉遊技は、上限開放時間や上限入賞個数の終了条件が成立しなくても、予め定められた回数及び期間の電動役物３４ａの開放が行われた場合には終了するように構成されている。

【００７１】

作動口用表示部４３及びスルーゲート用表示部４４は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置を用いてもよい。

【００７２】

次に、可変表示ユニット３６について説明する。可変表示ユニット３６には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切換表示）する図柄表示装置４１が設けられている。

【００７３】

図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった他の表示装置であってもよい。

【００７４】

図柄表示装置４１には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置４１における変動表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞に基づいて開始される。すなわち、作動口用表示部４３において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置４１においても変動表示が行われる。そして、例えば、第１可変入賞装置３２Ａの第１大入賞口３２１が開放される大当たり遊技状態に移行する場合

には、図柄表示装置４１では予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示される。

【００７５】

また、図柄表示装置４１には、第１作動口用表示部ＡＳ及び第２作動口用表示部ＢＳに対応した保留表示が行われる。遊技球が第１作動口３３に入賞した個数は最大４個まで保留され、第２作動口３４に入賞した個数は最大４個まで保留される。上記保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により各作動口３３，３４の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置４１に限らず、例えば、遊技盤２４上に設けた表示部や発光部（保留ランプ部）等により示される構成であってもよい。

【００７６】

次に、遊技機本体１２の背面側の構成について説明する。

【００７７】

図３に示すように、内枠１３（具体的には、遊技盤２４）の背面には、主制御装置８１及び報知・演出制御装置８２が搭載されている。

【００７８】

主制御装置８１は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス８３に収容されて構成されている。基板ボックス８３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは分離阻止手段（又は、結合手段）としてのボックス結合部８５によって分離不能に連結され、これにより基板ボックス８３が封印されている。そして、これらボックス結合部８５によって分離不能に連結されていることで、基板ボックス８３の内部空間の開放に際しては当該基板ボックス８３の破壊又は一部の切除を要する構成となっている。ボックス結合部８５は、基板ボックス８３の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて結合処理が行われる。

【００７９】

ボックス結合部８５はボックスベースとボックスカバーとを開放不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス結合部８５を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開放不能に結合されるようになっている。ボックス結合部８５による結合処理は、その結合後の不正な開放を防止し、また万一不正開放が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開放した後でも再度開放処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス結合部８５のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより結合処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス８３を開放する場合には、係止爪が挿入されたボックス結合部８５と他のボックス結合部８５との連結部分やボックス本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス８３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度結合処理する場合は他のボックス結合部８５の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス８３の開放を行った旨の履歴を当該基板ボックス８３に残しておけば、基板ボックス８３を見ることで不正な開放が行われた旨が容易に発見できる。

【００８０】

基板ボックス８３一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片８６が設けられている。これら結合片８６は、主制御装置８１の取付台に形成された複数の被結合片８７と１対１で対応しており、結合片８６と被結合片８７とにより基板ボックス８３と取付台との間で結合処理が行われる。

【００８１】

なお、上記基板ボックス８３の不正な開放を発見するための痕跡手段として、封印シー

ルをボックスベースとボックスカバーとの境界を跨ぐようにして貼り付ける構成としてもよい。この場合、封印シールをその貼付箇所から剥がした場合には、当該封印シールの接着剤層が基板ボックス８３側に残り、その痕跡が残ることとなる。さらには、当該封印シールに所定周波数の呼び出し波に対して識別情報を含む応答波を発信するＩＣタグを設け、封印シールを剥がした場合には、当該ＩＣタグのアンテナが切断されて、上記応答波の発信が不可となる構成としてもよい。

【００８２】

報知・演出制御装置８２は、主制御装置８１からの指示に従い音声やランプ表示、及び図示しない表示制御装置の制御を司る報知・演出制御基板を具備しており、報知・演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス８４に収容されて構成されている。

【００８３】

裏パックユニット１５は、図３に示すように、裏パック９１を備えており、当該裏パック９１に対して、払出機構部９２、排出通路盤８８及び制御装置集合ユニット９３が取り付けられている。なお、裏パック９１は透明性を有する合成樹脂により形成されており、主制御装置８１や報知・演出制御装置８２などを後方から覆うように、後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部９４を有している。

【００８４】

払出機構部９２は、保護カバー部９４を迂回するようにして配設されており、遊技場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９５と、当該タンク９５に貯留された遊技球を払い出すための払出装置９６と、を備えている。払出装置９６より払い出された遊技球は、当該払出装置９６の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、上皿７１又は下皿７２に排出される。また、払出機構部９２には、例えば交流２４ボルトの主電源が供給されるとともに、電源のＯＮ操作及びＯＦＦ操作を行うための電源スイッチが設けられた裏パック基板が搭載されている。

【００８５】

また、裏パック９１には、裏パックユニット１５の回動軸側であって上縁側に外部出力端子９９が設けられている。外部出力端子９９には、タンク９５などで遊技球が不足した場合に信号出力するための出力端子、所定個数の賞球を払い出す毎に信号出力するための出力端子、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子、遊技機本体１２の開放時に信号出力するための出力端子、前扉枠１４の開放時に信号出力するための出力端子、及び開閉実行モードなどの状態移行に際して（又は、状態に移行している間）信号出力するための出力端子が設けられている。そして、これらの出力端子を通じて、遊技ホール側の管理制御装置に対して枠側の状態に関する信号が出力される。なお、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子はいわゆる現金機においては不要である。

【００８６】

排出通路盤８８には、制御装置集合ユニット９３と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット９３によって塞がれている。各種入賞口３１，３３，３４，３２１，３５１に入賞した遊技球やアウト口３７に入球した遊技球は、遊技盤２４の背面側で上記排出通路に導出される。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機１０外部に排出される。

【００８７】

制御装置集合ユニット９３は、横長形状をなす取付台を有し、この取付台に払出制御装置９７と電源・発射制御装置９８とが搭載されている。これら払出制御装置９７と電源・発射制御装置９８とは、払出制御装置９７がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【００８８】

払出制御装置９７は、払出装置９６を制御する払出制御基板が基板ボックス内に収容されて構成されている。この場合、当該払出制御装置９７の基板ボックスに対して、主制御

装置８１の基板ボックス８３と同様の不正抑制手段を適用してもよい。
【００８９】
電源・発射制御装置９８は、電源・発射制御基板が基板ボックス内に収容されて構成されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力され、さらに遊技者による発射ハンドル６０の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。また、本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。
【００９０】
＜パチンコ機１０の電気的構成＞
次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図８のブロック図に基づいて説明する。
【００９１】
主制御基板１１１には、ＭＰＵ１１２が搭載されている。ＭＰＵ１１２には、当該ＭＰＵ１１２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ＲＯＭ１１３と、そのＲＯＭ１１３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ１１４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。なお、ＭＰＵ１１２に対してＲＯＭ１１３及びＲＡＭ１１４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置８１以外の制御装置のＭＰＵについても同様である。
【００９２】
ＭＰＵ１１２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ１１２の入力側には、主制御装置８１に設けられた停電監視基板１１５及び払出制御装置９７が接続されている。この場合に、停電監視基板１１５には動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置９８が接続されており、ＭＰＵ１１２には停電監視基板１１５を介して電力が供給される。
【００９３】
また、ＭＰＵ１１２の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口３１、第１作動口３３、第２作動口３４、スルーゲート３５、第１可変入賞装置３２Ａ、第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ３１ａ、第１作動口用入賞センサ３３ａ、第２作動口用入賞センサ３４ｃ、スルー用入賞センサ３５ａ、第１大入賞口用検知センサ３２５、検知センサ３６１や、Ｖ入賞用領域３５６、排出用領域３５７への遊技球の流入を検知する検知センサ３６２，３６３等が設けられている。ＭＰＵ１１２では、これら各種センサ３１ａ，３３ａ，３４ｃ，３２５，３６１～３６３の検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、ＭＰＵ１１２では、第１作動口３３、第２作動口３４、スルーゲート３５への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。
【００９４】
ＭＰＵ１１２の出力側には、停電監視基板１１５、払出制御装置９７及び報知・演出制御装置８２等が接続されている。払出制御装置９７には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。
【００９５】
報知・演出制御装置８２には、演出用の各種コマンドが出力される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。ちなみに、報知・演出制御装置８２は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して主制御装置８１と電気的に接続されている。
【００９６】
また、ＭＰＵ１１２の出力側には各種駆動部として、電動役物駆動部３４ｂ、可変入賞装置用の駆動部３２３，３５３，３５９が接続されている。主制御基板１１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ１１２は各種駆動部の駆

動制御を実行する。具体的には、開閉実行モード（大当たり遊技状態又は特別当たり遊技状態）への移行が発生すると、第１可変入賞装置３２Ａの開閉扉３２２や第２可変入賞装置３２Ｂの開閉扉３５２、振分部材３５８が駆動されるように、ＭＰＵ１１２において駆動部３２３，３５３，３５９の駆動制御が実行される。また、電動役物３４ａの開状態当選となった場合には、電動役物３４ａが開閉されるように、ＭＰＵ１１２において電動役物駆動部３４ｂの駆動制御が実行される。また、各作動口３３，３４に係る遊技回に際しては、ＭＰＵ１１２において作動口用表示部４３における第１作動口用表示部ＡＳ又は第２作動口用表示部ＢＳの表示制御が実行されるとともに、大当たり遊技に際しては作動口用表示部４３におけるラウンド表示部ＲＳの表示制御が実行される。そして、電動役物３４ａを開状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、ＭＰＵ１１２においてスルーゲート用表示部４４の表示制御が実行される。

【００９７】

さらには、ＭＰＵ１１２の出力側に外部出力端子９９が接続されており、この外部出力端子９９を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータにてパチンコ機１０の状態等を把握することが可能となっている。

【００９８】

停電監視基板１１５は、主制御基板１１１と電源・発射制御装置９８とを中継し、また電源・発射制御装置９８から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。払出制御装置９７は、主制御装置８１から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置９６により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【００９９】

電源・発射制御装置９８は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板１１１や払出制御装置９７等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。ちなみに、電源・発射制御装置９８にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、パチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合であっても当該電断時用電源部から主制御装置８１のＲＡＭ１１４に記憶保持用の電力が供給される。

【０１００】

また、電源・発射制御装置９８は遊技球発射機構５３の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構５３は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。この場合、遊技球発射機構５３は、遊技盤２４の誘導レール５４に向けて延びる発射レールと、上皿７１に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール５４に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドと、を備えており、当該ソレノイドに対して電源・発射制御装置９８から駆動信号が供給されることで遊技球が発射される。

【０１０１】

報知・演出制御装置８２は、主制御装置８１から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられた表示発光部６３やスピーカ部６４を駆動制御するとともに、表示制御装置２１２を制御するものである。

【０１０２】

報知・演出制御装置８２に設けられた報知・演出制御基板２４１には、ＭＰＵ２４２が搭載されている。ＭＰＵ２４２には、当該ＭＰＵ２４２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ＲＯＭ２４３と、そのＲＯＭ２４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【０１０３】

ＭＰＵ２４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ２４２の入力側には主制御装置８１が接続されている。主制御装置８１からは、シフトコマン

ドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）を受信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、開放コマンド、閉鎖コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンド等の開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）を受信する。

【０１０４】

ＭＰＵ２４２は、主制御装置８１から受信する各種コマンドに基づいて、各種演出を実行するための処理を行う。受信したコマンドは、ＭＰＵ２４２のＲＡＭ２４４に設けられたコマンド格納エリアに格納される。そして、その格納されたコマンドを解析等する処理を行い、各種演出を実行する。ＭＰＵ２４２のＲＯＭ２４３には各種テーブル記憶エリアが設けられており、また、ＭＰＵ２４２のＲＡＭ２４４には各種フラグ格納エリアや各種カウンタエリアが設けられており、各種演出を実行する場合、これらのエリアを用いた処理を行うことが可能となっている。

【０１０５】

ＭＰＵ２４２の出力側には、前扉枠１４に設けられた表示発光部６３やスピーカ部６４が接続されているとともに、表示制御装置２１２が接続されている。

【０１０６】

表示制御装置２１２は、プログラムＲＯＭ２７３及びワークＲＡＭ２７４が複合的にチップ化されたＭＰＵ２７２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）２５５と、キャラクタＲＯＭ２７６と、ビデオＲＡＭ２７７とがそれぞれ搭載された表示制御基板２７１を備えている。

【０１０７】

ＭＰＵ２７２は、報知・演出制御装置８２から、保留表示制御を行うための保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、図柄の変動表示を行うための遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）、開閉実行モード中の動画表示を行うための開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）などを受信する。そして、それら受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ２７５の制御（具体的にはＶＤＰ２７５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【０１０８】

プログラムＲＯＭ２７３は、ＭＰＵ２７２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。

【０１０９】

ワークＲＡＭ２７４は、ＭＰＵ２７２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ２７４の各エリアに記憶される。

【０１１０】

ＶＤＰ２７５は、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ２７５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。ＶＤＰ２７５は、ＭＰＵ２７２、ビデオＲＡＭ２７７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ＲＡＭ２７７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ２７６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【０１１１】

キャラクタＲＯＭ２７６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ２７６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【０１１２】

なお、キャラクタＲＯＭ２７６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ２７６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ２７３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ２７６に記憶する構成とすることも可能である。

【０１１３】

ビデオＲＡＭ２７７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ２７７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。

【０１１４】

ここで、図柄表示装置４１の表示内容について図９及び図１０に基づいて説明する。図９は図柄表示装置４１にて変動表示される図柄を個々に示す図であり、図１０は図柄表示装置４１の表示画面Ｇを示す図である。

【０１１５】

図９（ａ）～（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【０１１６】

図１０（ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図１０（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【０１１７】

表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組合せが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【０１１８】

ここで、各図柄列の変動表示について図１１を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図１１（ａ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。そして、図１１（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了するとともに、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。そして、図１１（ｃ）に示すように、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【０１１９】

ところで、遊技機では、図柄表示装置４１において図柄を停止表示させる際、最終停止

列（本実施の形態では中図柄列Ｚ２）の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、作動口用表示部４３での確定表示の開始に合わせて中図柄列Ｚ２（最終停止列）の図柄を止め始めるように構成すると、図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【０１２０】

そこで、作動口用表示部４３での確定表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Ｚ１～Ｚ３を停止（仮停止）させておき、その後、作動口用表示部４３での確定表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止（確定表示）させるように構成されている。仮停止での図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとなっている。例えば、図柄列Ｚ１～Ｚ３の少なくとも１つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図９参照）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【０１２１】

なお、図柄列Ｚ１～Ｚ３の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当たり種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列Ｚ１～Ｚ３の再変動表示を経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。

【０１２２】

ちなみに、作動口用表示部４３にて実行される遊技回では、絵柄の仮停止表示を行わず、変動表示させた絵柄を変動表示時間の経過に応じて急停止させ、その状態（絵柄を停止表示させた状態）を確定表示時間が経過するまで維持する。つまり、作動口用表示部４３での絵柄の停止表示はそのまま確定表示となる。このことは、スルーゲート用表示部４４にて実行される遊技回においても同様である。

【０１２３】

なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

【０１２４】

表示画面Ｇの下部における左側には、第１保留表示領域Ｇａが設定されており、表示画面Ｇの下部における右側には、第２保留表示領域Ｇｂが設定されている。

【０１２５】

第１保留表示領域（非優先側保留表示領域）Ｇａは、遊技球が第１作動口３３に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第１作動口３３に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第１保留表示領域Ｇａには、第１単位保留表示領域Ｇａ１、第２単位保留表示領域Ｇａ２、第３単位保留表示領域Ｇａ３、第４単位保留表示領域Ｇａ４が設定されている。

【０１２６】

例えば、遊技球が第１作動口３３に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１のみにて所定の保留用画像が表示され、遊技球が第１作動口３３に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１～第４単位保留表示領域Ｇａ４の全てにおいて所定の保留用画像が表示される。

【０１２７】

また、第２保留表示領域（優先側保留表示領域）Ｇｂは、遊技球が第２作動口３４に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第２作動口３４に入賞した場

合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第２保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２、第３単位保留表示領域Ｇｂ３、第４単位保留表示領域Ｇｂ４が設定されている。

【０１２８】

例えば、遊技球が第２作動口３４に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１のみにて保留用画像が表示され、遊技球が第２作動口３４に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１～第４単位保留表示領域Ｇｂ４の全てにおいて保留用画像が表示される。

【０１２９】

＜主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

次に、主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について図１２を用いて説明する。

【０１３０】

ＭＰＵ１１２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、作動口用表示部４３の表示の設定、図柄表示装置４１の演出内容の設定、スルーゲート用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図１２に示すように、大当たりや特別当たりの発生抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、特別当たり種別を判定する際に使用する特別当たり種別カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、作動口用表示部４３及び図柄表示装置４１における変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳと、を用いることとしている。さらに、第２作動口３４の電動役物３４ａを電役開状態とするか否かの抽選に使用する開放乱数カウンタＣ４を用いることとしている。

【０１３１】

各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ１１４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ１１４ａに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ１１４ａにおいて、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、特別当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳに対応した情報は、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞が発生した場合に、情報記憶手段としての保留球格納エリア１１４ｂに格納される。

【０１３２】

保留球格納エリア１１４ｂは、第１作動口用保留エリアＲａ及び第２作動口用保留エリアＲｂからなる保留エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留エリアＲａ，Ｒｂは、それぞれ、第１エリア、第２エリア、第３エリア、第４エリアを備えており、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ１１４ａに格納されている当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、特別当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。当該保留情報が特別情報（判定用情報）に相当する。

【０１３３】

この場合、第１エリア～第４エリアには、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ４つのエリアが設けられていることにより、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大４個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア１１４ｂには保留数記憶領域が設けられており、当該保留数記憶領域には第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【０１３４】

実行エリアＡＥは、作動口用表示部４３の変動表示を開始する際に、保留エリアＲＥの第１エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際して

は実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。
【０１３５】
　各カウンタについて詳しくは、当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ１１４の保留球格納エリア１１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口３３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ１１４の第１作動口用保留エリアＲａに格納され、第２作動口３４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ１１４の第２作動口用保留エリアＲｂに格納される。
【０１３６】
　大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ１１３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア１１３ａに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図１３の概略図を用いて説明する。当否テーブルとしては、第１作動口用の当否テーブル（図１３（ａ））と第２作動口用の当否テーブル（図１３（ｂ））とが設けられている。第１作動口３３への入球に基づく抽選においては第１作動口用の当否テーブルが参照され、第２作動口３４への入球に基づく抽選においては第２作動口用の当否テーブルが参照される。
【０１３７】
　第１作動口用の当否テーブルにおいては、図１３（ａ）に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「７」，「３０７」，「５０７」の３個である。すなわち、「０」～「５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」，「３０７」，「５０７」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は１／２００となっている。また、第１作動口用の当否テーブルでは、「２０７」の１個が特別当たり結果に対応しており、特別当たり結果となる確率は１／６００となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び特別当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。
【０１３８】
　第２作動口用の当否テーブルにおいては、図１３（ｂ）に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「７」，「３０７」，「５０７」の３個である。すなわち、「０～５９９」の当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「７」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は１／２００となっている。第２作動口用の当否テーブルでは、「０」～「１９９」，「４００」～「４９９」の２００個が特別当たり結果に対応しており、特別当たり結果となる確率は１／３となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び特別当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。
【０１３９】
　大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ１１４の保留球格納エリア１１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口３３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ１１４の第１作動口用保留エリアＲａに格納され、第２作動口３４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ１１４の第２作動口用保留エリアＲｂに格納される。
【０１４０】
　大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ１１３における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリアに大当たり種別テーブル（第１振分情報群）として記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルの内容について図１４の概略図を用いて説明する。
【０１４１】

大当たり種別テーブルとしては、第１作動口用の大当たり種別テーブル（図１４（ａ））及び第２作動口用の大当たり種別テーブル（図１４（ｂ））とが設けられている。第１作動口３３への入球に基づいて大当たりとなった場合には第１作動口用の大当たり種別テーブルが参照され、第２作動口３４への入球に基づいて大当たりとなった場合には第２作動口用の大当たり種別テーブルが参照される。

【０１４２】

図１４（ａ）に示すように、第１作動口用の大当たり種別テーブルでは、「０」～「３９」が３Ｒ大当たり結果Ａに対応しており、「４０」～「９９」が３Ｒ大当たり結果Ｂに対応している。すなわち、本実施の形態では、３Ｒ大当たり結果Ａに振り分けられる確率は４０％、３Ｒ大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は６０％に設定されている。３Ｒ大当たり結果Ａ又は３Ｒ大当たり結果Ｂとなった場合には、３ラウンド分のラウンド遊技が実行される大当たり遊技状態に移行し、第１可変入賞装置３２Ａが３回に亘って開放される。

【０１４３】

図１４（ｂ）に示すように、第２作動口用の大当たり種別テーブルでは、「０」～「６９」が３Ｒ大当たり結果Ｂに対応しており、「７０～９９」が９Ｒ大当たり結果に対応している。すなわち、本実施の形態では、３Ｒ大当たり結果Ｂに振り分けられる確率は７０％、９Ｒ大当たり結果に振り分けられる確率は３０％に設定されている。３Ｒ大当たり結果Ｂとなった場合には、３ラウンド分のラウンド遊技が実行される大当たり遊技状態に移行し、第１可変入賞装置３２Ａが３回に亘って開放される。９Ｒ大当たり結果となった場合には、９ラウンド分のラウンド遊技が実行される大当たり遊技状態に移行し、第１可変入賞装置３２Ａが９回に亘って開放される。

【０１４４】

本実施の形態においては、各大当たり結果については大当たり結果となった際の遊技状態に応じて大当たり遊技状態終了後のサポートモードに違いが生じる。ここで、図１５を参照して、各大当たりと大当たり遊技状態終了後のサポートモードとの関係について補足説明する。

【０１４５】

まず、３Ｒ大当たり結果Ａについて説明する。サポートモードが低頻度サポートモードとなっている状況下にて３Ｒ大当たり結果Ａとなった場合には、大当たり遊技状態終了後のサポートモードは低頻度サポートモードとなる。これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードとなっている状況下にて３Ｒ大当たり結果Ａとなった場合には、後述するリミッタの作動時と非作動時とで設定されるサポートモードが異なる。リミッタ作動時には大当たり遊技状態終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなるのに対して、リミッタ作動時には大当たり遊技状態終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第１作動口３３に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１００回、第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１００回、第１作動口３３に係る遊技回及び第２作動口３４に係る遊技回の総数として１００回が設定される。つまり、３Ｒ大当たり結果Ａを契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３に係る遊技回が１００回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第２作動口３４に係る遊技回が１００回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３及び第２作動口３４に係る遊技回の総数が１００回となった場合に、当該高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０１４６】

次に、３Ｒ大当たり結果Ｂについて説明する。サポートモードが低頻度サポートモードとなっている状況下にて３Ｒ大当たり結果Ｂとなった場合には、大当たり遊技状態終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第１作動口３３に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として７回、第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１回、第１作動口３３に係る遊技回及び

第２作動口３４に係る遊技回の総数として７回が設定される。つまり、３Ｒ大当たり結果Ｂを契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３に係る遊技回が７回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第２作動口３４に係る遊技回が１回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３及び第２作動口３４に係る遊技回の総数が７回となった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードとなっている状況下にて３Ｒ大当たり結果Ｂとなった場合には、上記リミッタの作動時と非作動時とで設定されるサポートモードが異なる。リミッタ作動時には大当たり遊技状態終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなるのに対して、リミッタ作動時には大当たり遊技状態終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第１作動口３３に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１００回、第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１００回、第１作動口３３に係る遊技回及び第２作動口３４に係る遊技回の総数として１００回が設定される。つまり、３Ｒ大当たり結果Ｂを契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３に係る遊技回が１００回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第２作動口３４に係る遊技回が１００回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３及び第２作動口３４に係る遊技回の総数が１００回となった場合に、当該高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０１４７】

次に、９Ｒ大当たり結果について説明する。サポートモードが低頻度サポートモードとなっている状況下にて９Ｒ大当たり結果となった場合には、大当たり遊技状態終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第１作動口３３に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として７回、第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１回、第１作動口３３に係る遊技回及び第２作動口３４に係る遊技回の総数として７回が設定される。つまり、９Ｒ大当たり結果を契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３に係る遊技回が７回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第２作動口３４に係る遊技回が１回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３及び第２作動口３４に係る遊技回の総数が７回となった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードとなっている状況下にて９Ｒ大当たり結果となった場合には、上記リミッタの作動時と非作動時とで設定されるサポートモードが異なる。リミッタ作動時には大当たり遊技状態終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなるのに対して、リミッタ作動時には大当たり遊技状態終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第１作動口３３に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１００回、第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１００回、第１作動口３３に係る遊技回及び第２作動口３４に係る遊技回の総数として１００回が設定される。つまり、９Ｒ大当たり結果を契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３に係る遊技回が１００回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第２作動口３４に係る遊技回が１００回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３及び第２作動口３４に係る遊技回の総数が１００回となった場合に、当該高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０１４８】

特別当たり種別カウンタＣ３は、特別当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後に０に戻る構成となっている。特別当たり種別カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ１１４の保留球格納エリア１１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口３３に遊技球が入賞したタイ

ミングでＲＡＭ１１４の第１作動口用保留エリアＲａに格納され、第２作動口３４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ１１４の第２作動口用保留エリアＲｂに格納される。

【０１４９】

特別当たり種別カウンタＣ３に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ１１３の振分テーブル記憶エリアに特別当たり種別テーブル（第２振分情報群）として記憶されている。ここで、特別当たり種別テーブルの内容について図１６の概略図を用いて説明する。

【０１５０】

特別当たり種別テーブルとしては、第１作動口用の特別当たり種別テーブル（図１６（ａ））と、第２作動口用の特別当たり種別テーブル（図１６（ｂ））とが設けられている。第１作動口３３への入球に基づいて特別当たりとなった場合には第１作動口用の特別当たり種別テーブルが参照され、第２作動口３４への入球に基づいて特別当たりとなった場合には第２作動口用の大当たり種別テーブルが参照される。

【０１５１】

図１６（ａ）に示すように、第１作動口用の特別当たり種別テーブルでは、「０」～「９９」が特別当たり結果Ａに対応している。すなわち、第１作動口３３への入球に基づいて特別当たりに当選した場合、１００％の確率で特別当たり結果Ａに振り分けられるように設定されている。特別当たり結果Ａとなった場合には、第２可変入賞装置３２Ｂによる特別当たり遊技（１ラウンドの開閉実行モード）が実行される。詳しくは、第２可変入賞装置３２Ｂに入球した遊技球がＶ入賞用領域３５６に振り分けられにくい低頻度入賞態様で第２可変入賞装置３２Ｂが開閉制御される（図１７（ａ）参照）。

【０１５２】

図１６（ｂ）に示すように、第２作動口用の特別当たり種別テーブルでは、「０」～「３９」が特別当たり結果Ｂに対応し、「４０」～「９９」が特別当たり結果Ｃに対応している。すなわち、第２作動口３４への入球に基づいて特別当たりに当選した場合、４０％の確率で特別当たり結果Ｂに振り分けられ、６０％の確率で特別当たり結果Ｃに振り分けられることとなる。特別当たり結果Ｂ又は特別当たり結果Ｃとなった場合には、第２可変入賞装置３２Ｂによる特別当たり遊技（１ラウンドの開閉実行モード）が実行される。詳しくは、第２可変入賞装置３２Ｂに入球した遊技球がＶ入賞用領域３５６に振り分けられやすい高頻度入賞態様で第２可変入賞装置３２Ｂが開閉制御される（図１７（ａ）参照）。

【０１５３】

ここで、図１８を参照しながら低頻度入賞態様及び高頻度入賞態様について補足説明する。ちなみに、低頻度入賞態様及び高頻度入賞態様のいずれにおいても振分部材３５８（図７参照）の動作は同一であるため、先ずは振分部材３５８の動作について説明する。

【０１５４】

図１８（ａ）に示すように、特別当たりに係る遊技の開始タイミングであるタイミングｔ１において、振分部材３５８は、第２可変入賞装置３２Ｂに入賞した遊技球を排出用領域３５７（外れ側）に振り分ける位置に位置している。そして、タイミングｔ１から１ｓｅｃの待機時間が経過したタイミングｔ４となると、振分部材３５８は、第２可変入賞装置３２Ｂに入賞した遊技球をＶ入賞用領域３５６へ振り分ける位置に変位する。その後、タイミングｔ４から２ｓｅｃの振分時間が経過するまでその状態を維持し、当該振分時間が経過したタイミングｔ５にて上記外れ側の位置に復帰する。

【０１５５】

この場合において、特別当たり結果Ａに基づいて実行される低頻度入賞態様の特別当たり遊技では、特別当たり遊技のオープニング期間として０．５ｓｅｃが設定されており（タイミングｔ２）、当該オープニング期間の経過後、第２可変入賞装置３２Ｂが０．１ｓｅｃに亘って開状態となる（タイミングｔ３）。すなわち、低頻度入賞態様の特別当たり遊技では、第２可変入賞装置３２Ｂの開放時間（０．１ｓｅｃ）が遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも短く、極めて短時間とされているため、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態となっても遊技球が入賞しにくい（入賞がほぼ見込めない）ものとなっている。仮に遊技球が入賞したとしても、振分部材３５８が排出用領域３５７側に位置しているタイミ

ングｔ１～ｔ４の中で第２可変入賞装置３２Ｂの開放から閉鎖までが完了するため、入賞した遊技球は排出用領域３５７へ振り分けられる。つまり、振分部材３５８がＶ入賞用領域３５６側に位置する期間と、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態とされる期間とが重複しない関係となるため、遊技球がＶ入賞用領域３５６を通過できないものとなっている。

【０１５６】

一方、特別当たり結果Ｂ又は特別当たり結果Ｃに基づいて実行される高頻度入賞態様の特別当たり遊技では、図１６（ｂ）に示すように、開閉実行モードのオープニング期間として０．５ｓｅｃが設定されており（タイミングｔ１２）、当該オープニング期間の経過後、第２可変入賞装置３２Ｂが１．８ｓｅｃに亘って開状態となる（タイミングｔ１３）。このため、高頻度入賞態様の特別当たり遊技では、第２可変入賞装置３２Ｂの開放中であるタイミングｔ１３にて振分部材３５８が排出用領域３５７側からＶ入賞用領域３５６側に変位するものとなる。その結果、振分部材３５８がＶ入賞用領域３５６側に位置する期間と、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態とされる期間とが重複し、その期間は１．３ｓｅｃとなる。遊技球の発射周期は０．６ｓｅｃであることから、当該期間におよそ２個の遊技球を第２可変入賞装置３２Ｂに入賞させ得るため、ほぼ確実に１個以上の遊技球がＶ入賞用領域３５６を通過できるものとなっている。

【０１５７】

加えて、高頻度入賞態様の特別当たり遊技において、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態となってから振分部材３５８がＶ入賞用領域３５６側への変位を開始するまでの期間（０．５ｓｅｃ）は、遊技球の発射周期と開閉実行モードの上限入賞個数（１０個）との積よりも短い期間となっている。そのため、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態となってから振分部材３５８がＶ入賞用領域３５６側に変位するよりも前に、第２可変入賞装置３２Ｂへの遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達して特別当たり遊技が終了してしまうこと（Ｖ入賞用領域３５６へ振り分けられることなく特別当たり遊技が終了してしまうこと）が回避されている。

【０１５８】

ここで、特別当たり結果Ａ～Ｃのいずれとなっても、当たり遊技時における第２可変入賞装置３２Ｂの開閉制御の態様は同一となっているが、特別当たり種別の振分結果は、Ｖ大当たりが発生した場合の大当たり種別の振分結果に影響を与えるものとなっている。すなわち、特別当たり遊技において第２可変入賞装置３２Ｂに入賞した遊技球がＶ入賞用領域３５６に流入し、Ｖ入賞が発生した場合には、そのときに実行されている特別当たり遊技の種別によって、Ｖ大当たりの種別が振り分けられるようになっている。この振り分けは、ＲＯＭ１１３の振分テーブル記憶エリアに記憶されているＶ大当たり用の大当たり種別テーブル（第３振分情報群）を用いて行われる。

【０１５９】

図１７（ｂ）に示すように、Ｖ大当たり用の大当たり種別テーブルでは、大当たり結果の種別として３ＲＶ大当たり結果、５ＲＶ大当たり結果、１０ＲＶ大当たり結果が設定されている。Ｖ大当たり用の大当たり種別テーブルでは、後述するＶ当選フラグの種別とＶ大当たり結果の種別とが対応付けられている。つまり、Ｖ大当たりの契機となった特別当たり結果の種別により、Ｖ大当たり結果の種別が定まるものとなる。具体的には、Ｖ入賞が発生したときに実行されている特別当たり遊技が特別当たり結果Ａを契機とするものである場合には３ＲＶ大当たり結果に振り分けられ、Ｖ入賞が発生したときに実行されている特別当たり遊技が特別当たり結果Ｂを契機とするものである場合は５ＲＶ大当たり結果に振り分けられ、Ｖ入賞が発生したときに実行されている特別当たり遊技が特別当たり結果Ｃを契機とするものである場合は１０ＲＶ大当たり結果に振り分けられる。３ＲＶ大当たり結果となった場合にはＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに３ＲＶフラグが格納され、５ＲＶ大当たり結果となった場合にはＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに５ＲＶフラグが格納され、１０ＲＶ大当たり結果となった場合にはＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに１０ＲＶフラグが格納される。

【０１６０】

本実施の形態においては特別当たり結果となった際の遊技状態に応じてＶ大当たり遊技状態終了後のサポートモードに違いが生じる。ここで、各Ｖ大当たり結果と大当たり遊技状態終了後のサポートモードとの関係について補足説明する。

【０１６１】

まず、３ＲＶ大当たり結果について説明する。サポートモードが低頻度サポートモードとなっている状況下における特別当たり結果Ａを契機としている場合には、Ｖ大当たり遊技状態（以下、大当たり遊技状態ともいう）終了後のサポートモードは低頻度サポートモードとなる。これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードとなっている状況下における特別当たり結果Ａを契機としている場合には、後述するリミッタの作動時と非作動時とで設定されるサポートモードが異なる。リミッタ作動時にはＶ大当たり遊技状態終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなるのに対して、リミッタ作動時にはＶ大当たり遊技状態終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第１作動口３３に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１００回、第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１００回、第１作動口３３に係る遊技回及び第２作動口３４に係る遊技回の総数として１００回が設定される。つまり、３ＲＶ大当たり結果を契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３に係る遊技回が１００回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第２作動口３４に係る遊技回が１００回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３及び第２作動口３４に係る遊技回の総数が１００回となった場合に、当該高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０１６２】

次に、５ＲＶ大当たり結果について説明する。サポートモードが低頻度サポートモードとなっている状況下における特別当たり結果Ｂを契機としている場合には、Ｖ大当たり遊技状態終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第１作動口３３に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として７回、第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１回、第１作動口３３に係る遊技回及び第２作動口３４に係る遊技回の総数として７回が設定される。つまり、５ＲＶ大当たり結果を契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３に係る遊技回が７回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第２作動口３４に係る遊技回が１回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３及び第２作動口３４に係る遊技回の総数が７回となった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードとなっている状況下における特別当たり結果Ｂを契機としている場合には、上記リミッタの作動時と非作動時とで設定されるサポートモードが異なる。リミッタ作動時にはＶ大当たり遊技状態終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなるのに対して、リミッタ作動時にはＶ大当たり遊技状態終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第１作動口３３に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１００回、第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１００回、第１作動口３３に係る遊技回及び第２作動口３４に係る遊技回の総数として１００回が設定される。つまり、特別当たり結果Ｂを契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３に係る遊技回が１００回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第２作動口３４に係る遊技回が１００回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３及び第２作動口３４に係る遊技回の総数が１００回となった場合に、当該高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０１６３】

次に、１０ＲＶ大当たり結果について説明する。サポートモードが低頻度サポートモードとなっている状況下における特別当たり結果Ｃを契機としている場合には、Ｖ大当たり遊技状態終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモ

ードについては、第１作動口３３に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として７回、第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１回、第１作動口３３に係る遊技回及び第２作動口３４に係る遊技回の総数として７回が設定される。つまり、１０ＲＶ大当たり結果を契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３に係る遊技回が７回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第２作動口３４に係る遊技回が１回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３及び第２作動口３４に係る遊技回の総数が７回となった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードとなっている状況下における特別当たり結果Ｃを契機としている場合には、上記リミッタの作動時と非作動時とで設定されるサポートモードが異なる。リミッタ作動時にはＶ大当たり遊技状態終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなるのに対して、リミッタ作動時にはＶ大当たり遊技状態終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第１作動口３３に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１００回、第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として１００回、第１作動口３３に係る遊技回及び第２作動口３４に係る遊技回の総数として１００回が設定される。つまり、特別当たり結果Ｃを契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３に係る遊技回が１００回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第２作動口３４に係る遊技回が１００回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第１作動口３３及び第２作動口３４に係る遊技回の総数が１００回となった場合に、当該高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

【０１６４】

ＭＰＵ１１２では、実行エリアＡＥに格納されている当たり乱数カウンタＣ１の値、大当たり種別カウンタＣ２及び特別当たり種別カウンタＣ３の値を用いて、第１作動口用表示部ＡＳ及び第２作動口用表示部ＢＳにおける停止結果が決定されるが、その決定に際してはＲＯＭ１１３の停止結果テーブル記憶エリアが用いられる。

【０１６５】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、作動口用表示部４３の第１作動口用表示部ＡＳ及び第２作動口用表示部ＢＳにおける変動表示時間及び確定表示時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動表示時間と、をＭＰＵ１１２において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタＣＳは、遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ１１４の保留球格納エリア１１４ｂに格納される。より詳しくは、第１作動口３３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ１１４の第１作動口用保留エリアＲａに格納され、第２作動口３４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ１１４の第２作動口用保留エリアＲｂに格納される。

【０１６６】

ＭＰＵ１１２では、実行エリアＡＥに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を用いて、第１作動口用表示部ＡＳ及び第２作動口用表示部ＢＳにおける変動表示時間が決定されるが、その決定に際してはＲＯＭ１１３の変動表示時間テーブル記憶エリア１１３ｃが用いられる。

【０１６７】

開放乱数カウンタＣ４は、例えば、０～１９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９９）に達した後０に戻る構成となっている。開放乱数カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ１１４の電役保留エリア１１４ｃに格納される。この抽選において当たり（開放結果）となる乱数の値は、ＲＯＭ１１３の当否テーブル記憶エリア１１３ａにスルーゲート用当否テーブルとして記憶されている。スルーゲート用当否テーブルとしては、低頻度サポートモード用のテーブ

ルと高頻度サポートモード用のテーブルとが設けられている。サポートモードが低頻度サポートモードである状況下においては低頻度サポートモード用のスルーゲート用当否テーブルが参照され、高頻度サポートモードである状況下においては高頻度サポートモード用のスルーゲート用当否テーブルが参照される。

【０１６８】

低頻度サポートモード用のスルーゲート用当否テーブルでは、開放結果に対応する乱数の値は「７」の１個であり、開放結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果（電動役物３４ａが開放しない結果）となるように構成されている。すなわち、開放結果となる確率は１／２００となっており、低頻度サポートモードの下では、その大半が外れ結果となるように設定されている。そして、低頻度サポートモードの下で普図当否抽選の結果が開放結果となった場合には、低頻度サポートモード用の開閉態様で電動役物３４ａの役物開閉遊技が実行される。

【０１６９】

低頻度サポートモード用の役物開閉遊技では、役物開閉遊技の開始から終了までに、電動役物３４ａの開閉制御が１回行われる。この場合の開放時間は０．２ｓｅｃに設定される。この開放時間は、遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも短く、極めて短時間とされているため、電動役物３４ａが開状態となっても入賞しにくい（入賞がほぼ見込めない）ものとなっている。よって、低頻度サポートモードの下では、仮に抽選の結果が開放結果となったとしても、第２作動口３４への入賞がほぼ発生せず、実質的に第２作動口３４への入賞に基づく当否抽選を受けられないものとなっている。

【０１７０】

なお、低頻度サポートモード用の役物開閉遊技の態様は上記に限定されるものではなく、第２作動口３４への入賞がほぼ発生しないものであれば、電動役物３４ａの開閉制御を複数回行うものとしてもよいし、また、開放時間を０．２ｓｅｃ以外の時間に設定してもよい。

【０１７１】

高頻度サポートモード用のスルーゲート用当否テーブルでは、開放結果に対応する乱数の値は「０」～「１８９」の１９０個であり、開放結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果（電動役物３４ａが開放しない結果）となるように構成されている。すなわち、開放結果となる確率は１９０／２００となっており、高頻度サポートモードの下では、その大半が開放結果となるように設定されている。そして、高頻度サポートモードの下で抽選の結果が開放結果となった場合には、高頻度サポートモード用の開閉態様で電動役物３４ａの役物開閉遊技が実行される。

【０１７２】

高頻度サポートモード用の役物開閉遊技は、低頻度サポートモード用の役物開閉遊技よりも開放時間は、遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも長くなっている。詳しくは、第２作動口３４に係る保留を溜めやすく且つ第２作動口３４への入球に基づく賞球の払い出しを受けやすくするために、開放時間が遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも十分に長くなるように差別化されている。

【０１７３】

＜主制御装置８１にて実行される各種処理について＞

次に、主制御装置８１内のＭＰＵ１１２にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ１１２では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理及びＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理が実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【０１７４】

＜タイマ割込み処理＞

先ず、タイマ割込み処理について、図１９のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ１１２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。

【０１７５】
ステップＳ１０１では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。当該読み込み処理では、各種検知センサ３１ａ，３３ａ，３４ｃ，３５ａ，３２５，３６１～３６３の状態を読み込み、これら各種検知センサ３１ａ，３３ａ，３４ｃ，３５ａ，３２５，３６１～３６３の状態を判定して検知情報を保存する処理を実行する。また、賞球の発生に対応した各種検知センサ３１ａ，３３ａ，３４ｃ，３２５，３６１において遊技球の入賞が検知されている場合には、払出制御装置９７に対して賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定する。例えば、第１大入賞口用検知センサ３２５によって第１可変入賞装置３２Ａへの入賞が検知されている場合には、対応する賞球個数である１５個の賞球を指示するための賞球コマンドを設定する。続くステップＳ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。

【０１７６】
続くステップＳ１０３では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、特別当たり種別カウンタＣ３及び開放乱数カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、特別当たり種別カウンタＣ３及び開放乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ３，Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ１１４の該当するバッファ領域に格納する。

【０１７７】
続くステップＳ１０４ではスルーゲート３５への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、スルーゲート３５への入賞が発生していた場合には、電役保留エリア１１４ｃに記憶されている役物保留記憶数が上限数（例えば、「４」）未満であることを条件として、前記ステップＳ１０３にて更新した開放乱数カウンタＣ４の値を電役保留エリア１１４ｃに格納する。また、報知・演出制御装置８２に対して、役物保留記憶数と対応する第３保留発光部４７を点灯させるための処理を実行する。

【０１７８】
続くステップＳ１０５では作動口用の入賞処理を実行する。ここで、図２０のフローチャートに基づいて作動口用の入賞処理について説明する。

【０１７９】
作動口用の入賞処理では先ずステップＳ２０１において、遊技球が第１作動口３３に入賞（始動入賞）したか否かを第１作動口用入賞センサ３３ａの検知状態により判定する。遊技球が第１作動口３３に入賞したと判定すると、ステップＳ２０２では、払出制御装置９７に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。続くステップＳ２０３では、保留球格納エリア１１４ｂに記憶されている第１始動保留記憶数ＲａＮが記憶可能な最大数（１）未満であるか否か（０であるか否か）を判定する。第１始動保留記憶数ＲａＮは、第１作動口３３への入賞に基づいて第１作動口用保留エリアＲａに保留情報が記憶される場合に１が加算され、第１特図の遊技回が開始される場合に１減算される。

【０１８０】
最大数未満、すなわち０である場合には、ステップＳ２０４にて、第１始動保留記憶数ＲａＮを１加算する処理を実行する。その後、ステップＳ２０５にて、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、特別当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を第１作動口用保留エリアＲａに格納する情報取得処理を行う。続くステップＳ２０６では、第１作動口用の事前確認処理を実行する。詳細については後述するが、この事前確認処理では今回取得した保留について大当たり等の事前確認を行う。

【０１８１】
その後はステップＳ２０７にて第１保留コマンドの設定処理を実行する。かかる処理では、第１作動口３３への入賞が発生したことの情報を報知・演出制御装置８２側へ出力するとともに、今回の第１作動口３３への入賞に基づいて取得された保留情報についての遊技回の情報（遊技結果の情報、変動表示時間の情報等）を、報知・演出制御装置８２側へ出力する処理を行う。

【０１８２】
なお、本実施の形態においては、第１作動口用保留エリアＲａに上限数（４個）の保留情報が記憶されている状況では、第１作動口３３への入賞が発生しても保留情報の取得は行われないため、当該状況で第１作動口３３への入賞が発生しても第１保留コマンドの出力も行われない。これは、後述する第２保留コマンドについても同様である。
【０１８３】
ステップＳ２０１及びステップＳ２０３のいずれかで否定判定した場合、又はステップＳ２０７の処理を実行した後は、ステップＳ２０８へ進む。ステップＳ２０８では、遊技球が第２作動口３４に入賞（始動入賞）したか否かを第２作動口用入賞センサ３４ｃの検知状態により判定する。遊技球が第２作動口３４に入賞したと判定すると、ステップＳ２０９にて払出制御装置９７に遊技球を１個払い出させるための賞球コマンドをセットする。続くステップＳ２１０では、保留球格納エリア１１４ｂに記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが記憶可能な最大数（１）未満であるか否か（０であるか否か）を判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮは、第２作動口３４への入賞に基づいて第２作動口用保留エリアＲｂに保留情報が記憶される場合に１が加算され、第２特図の遊技回が開始される場合に１減算される。
【０１８４】
最大数未満、すなわち０である場合には、ステップＳ２１１にて、第２始動保留記憶数ＲｂＮを１加算する処理を実行する。その後、ステップＳ２１２にて、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、特別当たり種別カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を第２作動口用保留エリアＲｂに格納する情報取得処理を行う。続くステップＳ２１３では、第２作動口用の事前確認処理を実行する。詳細については後述するが、この事前確認処理では今回取得した保留について大当たり等の事前確認を行う。
【０１８５】
続くステップＳ２１４では、第２保留コマンドの設定処理を実行する。かかる処理では、第２作動口３４への入賞が発生したことの情報を報知・演出制御装置８２側へ出力するとともに、今回の第２作動口３４への入賞に基づいて取得された保留情報についての遊技回の情報（遊技結果の情報、変動表示時間の情報等）を、報知・演出制御装置８２側へ出力する処理を行う。ステップＳ２０８及びステップＳ２１０のいずれかで否定判定した場合、又はステップＳ２１４の処理を実行した後は、本作動口用の入賞処理を終了する。
【０１８６】
なお、上記ステップＳ２０２，ステップＳ２０９にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置９７に対して送信される。また、ステップＳ２０７，ステップＳ２１４にてセットした保留コマンドも、通常処理の外部出力処理にて報知・演出制御装置８２に対して送信される。これら保留コマンドには第１作動口３３及び第２作動口３４への入賞のうちいずれの作動口への入賞に基づくものであるかの情報が含まれており、報知・演出制御装置８２においては当該保留コマンドを受信することにより表示制御装置２１２にて図柄表示装置４１側の各図柄列Ｚ１～Ｚ３による変動表示や、表示画面Ｇの隅部に設けられた図柄の縮小表示領域の表示設定を行わせる。
【０１８７】
図１９のタイマ割込み処理の説明に戻り、ステップＳ１０５の作動口用の入賞処理を実行した後は、ステップＳ１０６にて、Ｖ入賞の発生を検知するためのＶ入賞用処理を実行し、その後、本タイマ割込み処理を終了する。Ｖ入賞用処理については後に詳述する。
【０１８８】
＜通常処理＞
次に、通常処理の流れを図２１のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ３０１～Ｓ３０８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Ｓ３１１，Ｓ３１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【０１８９】
通常処理においては先ず、ステップＳ３０１にて外部信号出力処理を実行する。ステップＳ３０１の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置９７に対して送信する。また、演出用コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置８２に対して送信する。
【０１９０】
次に、ステップＳ３０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ１１４の該当するバッファ領域に格納する。
【０１９１】
続くステップＳ３０３では、各作動口３３，３４に係る遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり等の当否判定や大当たり種別の振分判定、特別当たり種別の振分判定を行うとともに、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、作動口用表示部４３における変動表示の設定等を行う。
【０１９２】
ステップＳ３０３の遊技回制御処理を実行した後は、ステップＳ３０４に進み、遊技状態を特別当たり遊技状態に移行させるための処理（特別当たり遊技状態移行処理）を実行する。続くステップＳ３０５では、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるための処理（大当たり遊技状態移行処理）を実行する。
【０１９３】
次いでステップＳ３０６にて第２作動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。続くステップＳ３０７では、第２可変入賞装置３２Ｂに設けられた振分部材３５８を駆動制御するためのＶ振分設定処理を実行する。
【０１９４】
なお、ステップＳ３０３の遊技回制御処理、ステップＳ３０４の特別当たり遊技状態への移行処理、ステップＳ３０５の大当たり遊技状態への移行処理、ステップＳ３０６の電役サポート用処理及びステップＳ３０７のＶ振分設定処理についての詳細は後述する。
【０１９５】
ステップＳ３０７のＶ振分設定処理を実行した後は、ステップＳ３０８にて、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置９８から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、０．６ｓｅｃ）に１回、遊技球発射機構５３のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域ＰＥに向けて打ち出される。
【０１９６】
続くステップＳ３０９では、ＲＡＭ１１４に停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグは、停電監視基板１１５において停電の発生が確認され当該停電監視基板１１５からＭＰＵ１１２のＮＭＩ端子に停電信号が入力されることによりセットされ、次回のメイン処理にて消去されるフラグである。
【０１９７】
停電フラグがセットされていない場合は、繰り返し実行される複数の処理の最後の処理が終了したこととなるので、ステップＳ３１０にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（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、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する。
【０１９８】
つまり、ステップＳ３１１では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体

的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ１１４の該当するエリアに格納する。また、ステップＳ３１２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ１１４の該当するエリアに格納する。

【０１９９】

ここで、ステップＳ３０１～Ｓ３０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【０２００】

一方、ステップＳ３０９にて、停電フラグがセットされていると判定した場合は、電源遮断が発生したことになるので、ステップＳ３１３以降の電断時処理を実行する。つまり、ステップＳ３１３では、タイマ割込み処理の発生を禁止し、その後、ステップＳ３１４にてＲＡＭ判定値を算出、保存し、ステップＳ３１５にてＲＡＭ１１４のアクセスを禁止した後に、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。

【０２０１】

＜遊技回制御処理＞

次に、ステップＳ３０３の遊技回制御処理を図２２のフローチャートを参照して説明する。

【０２０２】

遊技回制御処理では、先ずステップＳ４０１にて、大当たり遊技又は特別当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに各種大当たりフラグ、各種特別当たりフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。大当たりフラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する大当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて大当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。また、特別当たりフラグは、特別当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する特別当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を特別当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて特別当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。

【０２０３】

大当たり遊技又は特別当たり遊技の実行中である場合には、ステップＳ４０２以降の処理、すなわちステップＳ４０４～ステップＳ４０６の遊技回開始用処理、ステップＳ４０８の遊技回進行用処理及びステップＳ４０９の遊技回終了用処理のいずれも実行することなく、本特図遊技回制御処理を終了する。つまり、大当たり遊技又は特別当たり遊技の実行中である場合には、作動口３３，３４への入賞が発生しているか否かに関係なく、作動口３３，３４に係る遊技回が開始されることはない。

【０２０４】

大当たり遊技又は特別当たり遊技の実行中でない場合には、ステップＳ４０２にて、作動口用表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１作動口用表示部ＡＳ又は第２作動口用表示部ＢＳのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに変動表示中フラグが格納されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第１作動口用表示部ＡＳ又は第２作動口用表示部ＢＳのいずれか一方について変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。

【０２０５】

作動口用表示部４３が変動表示中でない場合には、ステップＳ４０３に進む。ステップ

Ｓ４０３では、作動口用表示部４３における確定表示が終了しているか否かを判定する。すなわち、上記変動表示が終了した後は、所定の期間に亘って結果表示が実行されるところ、本ステップでは、この確定表示が終了しているか否かを判定する。

【０２０６】

確定表示が終了している場合には、ステップＳ４０４～ステップＳ４０６の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップＳ４０４にて、第１作動口用表示部ＡＳ及び第２作動口用表示部ＢＳの始動保留記憶数の合計である共通保留数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれについても始動保留記憶数ＲａＮ，ＲｂＮが「０」であることを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【０２０７】

共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳ４０５にて第１作動口用保留エリアＲａ又は第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳ４０６にて作動口用表示部４３における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【０２０８】

ここで、ステップＳ４０５のデータ設定処理及びステップＳ４０６の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。先ず、データ設定処理について、図２３のフローチャートを参照して説明する。

【０２０９】

＜データ設定処理＞

データ設定処理では、先ずステップＳ５０１にて、第２作動口用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳ５０２～ステップＳ５０６の第１作動口用表示部ＡＳに関するデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳ５０７～ステップＳ５１２の第２作動口用表示部ＢＳに関するデータ設定処理を実行する。

【０２１０】

ここで、データ設定処理が実行される場合とは、既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合である。この場合に、データ設定処理では、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、「０」でない場合、すなわち第２作動口用表示部ＢＳについて変動表示用の保留情報が記憶されている場合には、第１始動保留記憶数ＲａＮが１以上であるか否かに関係なく、第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用として設定するようにしている。これにより、第１作動口用保留エリアＲａ及び第２作動口用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、第２作動口３４に対応した第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報が優先されることとなる。

【０２１１】

第１作動口用表示部ＡＳに関するデータ設定処理では、先ずステップＳ５０２にて、第１作動口用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮを１ディクリメントする。続くステップＳ５０３では共通保留数ＣＲＮを１ディクリメントする。その後、ステップＳ５０４では、第１作動口用保留エリアＲａの第１エリアＲａ１に格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【０２１２】

その後、ステップＳ５０５にて第１作動口用保留エリアＲａの記憶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エリアＲａ１～第４エリアＲａ４に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第１エリアＲａ１のデータをクリアすると共に、第２エリアＲａ２→第１エリアＲａ１、第３エリアＲａ３→第２エリアＲａ２、第４エリアＲａ４→第３エリアＲａ３といった

具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０２１３】

続くステップＳ５０６では、保留エリアＲＥのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である報知・演出制御装置８２に認識させるための情報である第１作動口用のシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ１１３のコマンド情報記憶エリアから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアＲＥが、第１作動口用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち第１作動口３３に対応していることの情報を含む第１作動口用シフトコマンドを選定し、その選定した第１作動口用シフトコマンドを報知・演出制御装置８２への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【０２１４】

ステップＳ５０６にて設定された第１作動口用シフトコマンドは、通常処理（図２１）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置８２に送信される。報知・演出制御装置８２では、受信した第１作動口用シフトコマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【０２１５】

第２作動口用表示部ＢＳに関するデータ設定処理では、先ずステップＳ５０７にて、第２作動口用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮを１ディクリメントする。続くステップＳ５０８では共通保留数ＣＲＮを１ディクリメントする。その後、ステップＳ５０９では、第２作動口用保留エリアＲｂの第１エリアＲｂ１に格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【０２１６】

その後、ステップＳ５１０にて第２作動口用保留エリアＲｂの記憶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エリアＲｂ１～第４エリアＲｂ４に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第１エリアＲｂ１のデータをクリアすると共に、第２エリアＲｂ２→第１エリアＲｂ１、第３エリアＲｂ３→第２エリアＲｂ２、第４エリアＲｂ４→第３エリアＲｂ３といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０２１７】

続くステップＳ５１１では、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに設けられた第２作動口用表示部フラグ格納エリア（第２作動口用表示部情報記憶手段）に、第２作動口用フラグをセット（格納）する。第２作動口用フラグは、今回の変動表示の開始が第２作動口用表示部ＢＳ側の変動表示であることを特定するための情報であり、換言すれば、第２特図の遊技回が実行中であることを示すフラグである。格納された第２作動口用フラグは、第２特図の遊技回が終了する場合に消去される。

【０２１８】

続くステップＳ５１２では、保留エリアＲＥのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である報知・演出制御装置８２に認識させるための情報である第２作動口用シフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ１１３のコマンド情報記憶エリアから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアＲＥが第２作動口用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち第２作動口３４に対応していることの情報を含む第２作動口用シフトコマンドを選定し、その選定した第２作動口用シフトコマンドを報知・演出制御装置８２への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【０２１９】

ステップＳ５１２にて設定された第２作動口用シフトコマンドは、通常処理（図２１）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置８２に送信される。報知・演出制御装置８２では、受信した第２作動口用シフトコマンドに基づいて、可変表示ユニット３６の第２保留発光部４６における表示や、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｇｂにおける表

示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。
【０２２０】
次に、変動開始処理について、図２４のフローチャートを参照して説明する。
【０２２１】
＜変動開始処理＞
変動開始処理では先ずステップＳ６０１にて、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに第２作動口用フラグが格納されているか否かを判定する。
【０２２２】
第２作動口用フラグが格納されていない場合は、ステップＳ６０２にて第１作動口用の当否テーブル（図１３（ａ）参照）を参照して当否判定を行い、第２作動口用フラグが格納されている場合は、ステップＳ６０３にて第２作動口用の当否テーブル（図１３（ｂ）参照）を参照して当否判定を行う。ステップＳ６０２又はステップＳ６０３の実行後は、ステップＳ６０４にて上記各当否判定の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。
【０２２３】
大当たり当選である場合は、ステップＳ６０５にて、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに第２作動口用フラグが格納されているか否かを判定する。第２作動口用フラグが格納されていない場合は、ステップＳ６０６にて第１作動口用の大当たり種別テーブル（図１４（ａ）参照）を参照して大当たり種別の振分判定を行う。一方、第２作動口用フラグが格納されている場合は、ステップＳ６０７にて第２作動口用の大当たり種別テーブル（図１４（ｂ）参照）を参照して大当たり種別の振分判定を行う。
【０２２４】
ステップＳ６０６又はステップＳ６０７の実行後は、ステップＳ６０８にて、振分結果に応じた大当たり用の停止結果の設定処理を実行する。この処理は、作動口用表示部４３における絵柄について大当たり用の停止結果を設定するものであり、ステップＳ６０６の振分判定の結果、大当たり種別が３Ｒ大当たり結果Ａに振り分けられた場合には３Ｒ大当たり結果Ａ用の停止結果を設定し、大当たり種別が３Ｒ大当たり結果Ｂに振り分けられた場合には３Ｒ大当たり結果Ｂ用の停止結果（３Ｒ大当たり結果Ａ用の停止結果とは異なる停止結果）を設定し、大当たり種別が９Ｒ大当たり結果に振り分けられた場合には９Ｒ大当たり結果用の停止結果（３Ｒ大当たり結果Ａ、Ｂ用の停止結果とは異なる停止結果）を設定する。このように作動口用表示部４３における絵柄の停止結果は、大当たり種別の振分結果に基づいて設定され、実質的に大当たり種別カウンタＣ２の値に対応している。そのような意味において大当たり種別カウンタＣ２は、作動口用表示部４３における絵柄の停止結果を抽選するための大当たり絵柄カウンタということができる。
【０２２５】
なお、大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて作動口用表示部４３における絵柄の停止結果を選択する構成としてもよい。この場合でも、絵柄の停止結果と大当たり種別の振分結果とが対応したものとなる。また、絵柄の停止結果は、１つの大当たり種別に対して１種類の停止結果が対応する構成としてもよいし、複数種類の停止結果が対応する構成としてもよい。また、第１作動口用表示部ＡＳにおける停止絵柄と第２作動口用表示部ＢＳにおける停止絵とを共有する構成としてもよい。
【０２２６】
ステップＳ６０８の実行後は、ステップＳ６０９にて、今回の大当たり種別を特定するための情報として各種大当たりフラグをＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅにセットする。具体的には、３Ｒ大当たり結果Ａ、３Ｒ大当たり結果Ｂ、９Ｒ大当たり結果にそれぞれ対応するものとして、３Ｒフラグ Ａ、３Ｒフラグ Ｂ、９Ｒフラグのいずれかをセットする。
【０２２７】
一方、ステップＳ６０４で否定判定（大当たり発生でないと判定）した場合は、ステップＳ６１０にて、ステップＳ６０２又はステップＳ６０３の当否判定の結果が特別当たり結果であるか否かを判定する。特別当たり結果である場合は、ステップＳ６１１にて、Ｒ

ＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに第２作動口用フラグが格納されているか否かを判定する。第２作動口用フラグが格納されていない場合は、ステップＳ６１２にて第１作動口用の特別当たり種別テーブル（図１６（ａ）参照）を参照して特別当たり種別の振分判定を行う。一方、第２作動口用フラグが格納されている場合は、ステップＳ６１３にて第２作動口用の特別当たり種別テーブル（図１６（ｂ）参照）を参照して特別当たり種別の振分判定を行う。

【０２２８】

ステップＳ６１２又はステップＳ６１３の実行後は、ステップＳ６１４にて、振分結果に応じた特別当たり用の停止結果の設定処理を実行する。本ステップは、作動口用表示部４３における絵柄について特別当たり用の停止結果を設定するものであり、ステップＳ６１２の振分判定の結果、特別当たり種別が特別当たり結果Ａに振り分けられた場合には、特別当たり結果Ａ用の停止結果を設定する。また、ステップＳ６１３にて特別当たり種別が特別当たり結果Ｂに振り分けられた場合には、特別当たり結果Ｂ用の停止結果を設定し、特別当たり種別が特別当たり結果Ｃに振り分けられた場合には、特別当たり結果Ｃ用の停止結果を設定する。

【０２２９】

なお、１つの特別当たり種別に対する停止結果の種類数や、第１作動口用表示部ＡＳにおける停止絵柄と第２作動口用表示部ＢＳにおける停止絵柄とで共用してもよい点については大当たり用の停止結果の場合と同様である。

【０２３０】

ステップＳ６１４の実行後は、ステップＳ６１５にて、今回の特別当たり種別を特定するための情報として各種特別当たりフラグをＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅにセットする。具体的には、特別当たり結果Ａ、特別当たり結果Ｂ、特別当たり結果Ｃにそれぞれ対応するものとして、特別当たりＡフラグ、特別当たりＢフラグ、特別当たりＣフラグのいずれかをセットする。

【０２３１】

また、ステップＳ６１０で否定判定（特別当たり発生でないと判定）した場合には、ステップＳ６１６にて、作動口用表示部４３における停止結果として外れ結果に対応する停止結果を設定する。

【０２３２】

ステップＳ６０９、ステップＳ６１５又はステップＳ６１６の実行後は、ステップＳ６１７に進み、変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理においては、当否抽選の結果、保留数、遊技状態の各種条件に応じて各々設けられた変動表示時間テーブルの何れかを参照して、作動口用表示部ＡＳ，ＢＳにおける絵柄及び図柄表示装置４１における図柄の変動表示時間を設定する。

【０２３３】

ステップＳ６１７の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップＳ６１８にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを報知・演出制御装置８２への送信対象のコマンドとして設定する。変動開始コマンドには、変動表示時間の情報（リーチ表示の有無も含む）が含まれる。また、種別コマンドには、大当たり種別や特別当たり種別（及び／又は作動口用表示部４３での大当たり絵柄や特別当たり絵柄）の情報が含まれる。

【０２３４】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置４１を備え、開閉実行モード（大当たり遊技状態又は特別当たり遊技状態）となる遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり停止結果又は特別当たり停止結果）となる遊技機において、図柄表示装置４１における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【０２３５】

換言すれば、図柄表示装置４１の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり遊技状態又は特別当たり遊技状態の発生に対応した当たり図柄の組合せが成立する可能性があるリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【０２３６】

より詳しくは、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置４１の表示画面内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した当たり図柄の組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄の組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【０２３７】

更に具体的に説明すると、いずれかの有効ラインＬ１～Ｌ５（図１０参照）に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成される。そして、中図柄列Ｚ２の変動表示が高速変動表示から低速変動表示に切り換わり、大当たり遊技状態が発生する場合には、リーチラインを形成している主図柄と同一の数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列Ｚ２における図柄の変動表示が終了される。また、特定状態において特別当たり遊技状態が発生する場合にも、リーチラインを形成している主図柄と同一の数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列Ｚ２における図柄の変動表示が終了される。

【０２３８】

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

【０２３９】

その後、ステップＳ６２１にて、第１作動口用表示部ＡＳ及び第２作動口用表示部ＢＳのうち、今回の特図遊技回に対応した表示部において絵柄の変動表示を開始させる。この場合、ＲＡＭ１１４に第２作動口用フラグが格納されていない場合には、今回の特図遊技回に対応した結果表示部が第１作動口用表示部ＡＳであると特定し、第２作動口用フラグが格納されている場合には、今回の特図遊技回に対応した結果表示部が第２作動口用表示部ＢＳであると特定する。その後、本変動開始処理を終了する。

【０２４０】

図２２の特図遊技回制御処理の説明に戻り、ステップＳ４０２で否定判定（変動表示中であると判定）した場合又はステップＳ４０３で否定判定（確定表示が終了していないと判定）した場合には、ステップＳ４０７に進み、ステップＳ４０７，Ｓ４０８の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップＳ４０７にて、今回の特図遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。

【０２４１】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳ４０８にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の特図遊技回に係る結果表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該結果表示部を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）し、本遊技回制御処理を終了する。

【０２４２】

変動表示時間が経過している場合には、ステップＳ４０９にて確定表示用処理（遊技回終了用処理）を実行する。確定表示用処理は、上記ステップＳ６０８、ステップＳ６１４又はステップＳ６１６の処理で設定された停止結果にて作動口用表示部４３の絵柄を確定表示させるためのものである。ここで、確定表示用処理について図２５のフローチャート

を参照して説明する。

【０２４３】

確定表示用処理では先ずステップＳ７０１にて、作動口用表示部４３にて絵柄（停止結果）の確定表示中であるか否かを判定する。確定表示中でないと判定した場合には、ステップＳ７０２にて、確定表示時間をセットする処理を実行する。本ステップでは、遊技状態毎に規定されている確定表示時間をＲＡＭ１１４の各種カウンタエリア１１４ｄに設けられた確定表示時間カウンタエリアにセットする。ここでセットされた確定表示時間情報の値は、タイマ割込み処理（図１９）が起動させる度に、１ディクリメントされる。

【０２４４】

続くステップＳ７０３では、確定表示の開始処理、すなわち、作動口用表示部４３にて変動表示されている絵柄を停止表示させるための処理を実行する。この場合、図２４のステップＳ６０８、ステップＳ６１４又はステップＳ６１６の停止結果の設定処理に基づき、絵柄の停止表示の態様が上記設定された停止結果となるように、作動口用表示部４３を表示制御する。

【０２４５】

続くステップＳ７０４では、変動終了コマンドを設定し、その後、本確定表示用処理を終了する。変動終了コマンドには確定表示時間の情報が含まれる。設定された変動終了コマンドは、通常処理（図２１）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置８２に送信される。報知・演出制御装置８２では、当該変動終了コマンドを受信することにより、作動口用表示部４３にて確定表示が開始されたこと及びその確定表示時間を把握する。

【０２４６】

なお、変動終了コマンドの設定処理（送信処理）は省略してもよい。この場合、変動開始コマンド（図２４のステップＳ６１８）に確定表示時間の情報が含まれるように、当該コマンドを設定する。

【０２４７】

一方、ステップＳ７０１で肯定判定（確定表示中であると判定）した場合には、ステップＳ７０５に進み、確定表示時間が経過した否かを判定する。確定表示時間が経過していない場合には本確定表示用処理を終了する。一方、確定表示時間が経過した場合にはステップＳ７０６にて高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモードの終了用処理を実行する。その後は、ステップＳ７０７にて、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに格納されている第２作動口用フラグを消去して本確定表示用処理を終了する。

【０２４８】

なお、各作動口用表示部ＡＳ，ＢＳに停止表示された絵柄（停止結果）は、絵柄が停止表示された表示部にて次の遊技回（変動表示）が開始されない場合、確定表示時間の経過後も引き続き停止表示される。このため、次の特図遊技回のための保留記憶が存在しない場合には、新たな保留記憶が発生し、次の遊技回が開始されるまで、直前遊技回の当否抽選の結果に対応した停止結果が表示され続ける。また、大当たり遊技状態又は特別当たり遊技状態に移行した場合にも、これらの遊技状態が終了し、新たな遊技回が開始されるまで、当該遊技状態への移行契機となった遊技回の停止結果が表示され続ける。

【０２４９】

＜特別当たり遊技状態への移行処理＞

次に、通常処理（図２１）におけるステップＳ３０４の特別当たり遊技状態への移行処理について図２６のフローチャートを参照して説明する。

【０２５０】

先ず、ステップＳ８０１では、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに大当たり遊技フラグが格納されているか否かを判定する。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技の開始に際して格納され、大当たり遊技が終了する場合に消去される。

【０２５１】
大当たり遊技の実行中でない（大当たり遊技フラグが格納されていない）と判定した場合には、ステップＳ８０２に進み、特別当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア１１４ｅに特別当たり遊技フラグが格納されているか否かを判定する。特別当たり遊技フラグは、特別当たり遊技の実行中であることを示すフラグである。
【０２５２】
特別当たり遊技の実行中でない（特別当たり遊技フラグが格納されていない）と判定した場合には、ステップＳ８０３に進み、上記各種フラグ格納エリア１１４ｅに上記各種特別当たりフラグ（図２４のステップＳ６１５）が格納されているか否かを判定する。すなわち、特別当たりの当選状態であるか否かを判定する。
【０２５３】
各種特別当たりフラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ８０４にて、遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。遊技回の終了タイミングでない場合には、そのまま本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。また、上記ステップＳ８０１で肯定判定（大当たり遊技の実行中であると判定）した場合、ステップＳ８０３で否定判定（各種特別当たりフラグが格納されていないと判定）した場合にも、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。
【０２５４】
一方、遊技回の終了タイミングであると判定した場合には、ステップＳ８０５にて、特別当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア１１４ｅに特別当たり遊技フラグを格納したり、特別当たり遊技の開始前において第２可変入賞装置３２Ｂが閉状態であることをチェックしたりする。また、本開始処理では、特別当たり遊技の開始に際して第２可変入賞装置３２Ｂの開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、ＲＡＭ１１４の各種カウンタエリア１１４ｄに設けられた第１タイマカウンタエリアＴＣ１に、オープニング期間に対応した値をセットする。第１タイマカウンタエリアＴＣ１にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１ディクリメントされる。
【０２５５】
続くステップＳ８０６では、特別当たり遊技におけるラウンド遊技の実行回数を設定するものとして、ＲＡＭ１１４の各種カウンタエリア１１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１に「１」をセットする処理を実行する。
【０２５６】
続くステップＳ８０７では、オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図２１）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置８２に送信される。報知・演出制御装置８２では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。
【０２５７】
続くステップＳ８０８にて、外部信号設定処理を実行した後、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子９９に設けられた特別当たり信号用の出力端子の信号出力状態を特別当たり信号出力状態とする。これにより、特別当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に特別当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて特別当たりが発生したことを把握することができる。
【０２５８】
一方、上記ステップＳ８０２で肯定判定（特別当たり遊技の実行中であると判定）した場合には、ステップＳ８０９に進み、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本特別当たり遊技

状態への移行処理を終了する。
【０２５９】
オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ８１０に進み、第２可変入賞装置３２Ｂの第２大入賞口３５１を開閉するための特別当たり用開閉処理を実行する。ここで、特別当たり用開閉処理について、図２７のフローチャートを参照しながら説明する。
【０２６０】
＜特別当たり用開閉処理＞
特別当たり用開閉処理では先ずステップＳ９０１にて、第２可変入賞装置３２Ｂの第２大入賞口３５１を開放中であるか否かを判定する。具体的には、第２可変入賞装置３２Ｂの駆動部３５３の駆動状態に基づいてかかる判定を行う。第２大入賞口３５１を開放中でない場合には、ステップＳ９０２にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定すると共に、ステップＳ９０３にてＲＡＭ１１４の第１タイマカウンタエリアＴＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。
【０２６１】
ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合又は第１タイマカウンタエリアＴＣ１の値が「０」でない場合には、そのまま本開閉処理を終了する。一方、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でなく且つ第１タイマカウンタエリアＴＣ１の値が「０」である場合には、ステップＳ９０４に進み、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに特別当たりフラグＢ又は特別当たりフラグＣが格納されているか否かを判定する。
【０２６２】
上記いずれかの特別当たりフラグが格納されている場合には、ステップＳ９０５に進み、第２可変入賞装置３２Ｂの開放時間として、第１タイマカウンタエリアＴＣ１に「９００」（１．８ｓｅｃに相当）をセットする。一方、上記特別当たりフラグＢ，Ｃの何れも格納されていない場合には、ステップＳ９０６に進み、第２可変入賞装置３２Ｂの開放時間として、第１タイマカウンタエリアＴＣ１に「５０」（０．１ｓｅｃに相当）をセットする。
【０２６３】
ステップＳ９０５又はステップＳ９０６の実行後は、ステップＳ９０７にて、特別当たり遊技における第２可変入賞装置３２Ｂへの上限入賞個数の設定処理を行う。具体的には、ＲＡＭ１１４の各種カウンタエリア１１４ｄに設けられた第１入賞カウンタエリアＰＣ１に、上限入賞個数に相当する「１０」の値をセットする。
【０２６４】
続くステップＳ９０８では、第２可変入賞装置３２Ｂを開状態とすべく、開閉扉３５２用の駆動部３５３を駆動状態とする。そして、ステップＳ９０９にて、開放コマンドを設定し、本特別当たり用開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図２１）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置８２に送信される。
【０２６５】
また、上記ステップＳ９０１にて第２大入賞口３５１が開状態であると判定した場合には、ステップＳ９１０に進み、第１タイマカウンタエリアＴＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。第１タイマカウンタエリアＴＣ１の値が「０」ではない場合、ステップＳ９１１にて、第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本特別当たり用開閉処理を終了する。
【０２６６】
一方、入賞が発生している場合には、ステップＳ９１２にて第１入賞カウンタエリアＰＣ１の値を１減算する。続くステップＳ９１３では、第１入賞カウンタエリアＰＣ１の値が「０」であるか否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本特別当たり用開閉処理を終了する。
【０２６７】
ステップＳ９１３又は上記ステップＳ９１０で肯定判定した場合には、第２大入賞口３

５１の閉鎖条件が成立したことを意味する。かかる場合にはステップＳ９１４にて第２大入賞口３５１を閉鎖すべく駆動部３５３を非駆動状態とする。

【０２６８】

続くステップＳ９１５ではラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１減算し、ステップＳ９１６にてエンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、特別当たり遊技のエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ１１４の各種カウンタエリア１１４ｄに設けられた待機時間用カウンタエリアに、ＲＯＭ１１３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。ここでセットされた待機時間情報の値は、タイマ割込み処理が実行される度に１減算される。

【０２６９】

その後、ステップＳ９１７にて、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図２１）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置８２に送信される。

【０２７０】

図２６の特別当たり遊技状態への移行処理の説明に戻り、ステップＳ８１０の特別当たり用開閉処理を実行した後は、ステップＳ８１１にてラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。また、ステップＳ８１２では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０２７１】

一方、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ８１３にて特別当たり遊技の終了処理を実行してから、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。ここで、ステップＳ８１３の特別当たり遊技の終了処理について図２８のフローチャートを参照して説明する。

【０２７２】

＜特別当たり遊技の終了処理＞

特別当たり遊技の終了処理では先ずステップＳ１００１にて、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅにＶ入賞フラグが格納されているか否かを判定する。このＶ入賞フラグは、図１９のタイマ割込み処理におけるステップＳ１０６のＶ入賞用処理にて格納されるものである。

【０２７３】

ここで、ステップＳ１０６のＶ入賞用処理について説明する。また、Ｖ入賞に関連する処理として、通常処理におけるステップＳ３０７のＶ振分設定処理について説明する。先ず、図２９のフローチャートを参照してステップＳ３０７のＶ振分設定処理について説明する。

【０２７４】

＜Ｖ振分設定処理＞

Ｖ振分設定処理では先ずステップＳ１１０１にて、特別当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判定する。開始タイミングである場合には、ステップＳ１１０２にてＲＡＭ１１４の各種カウンタエリア１１４ｄに設けられた第２タイマカウンタエリアＴＣ２に、１ｓｅｃに相当する「５００」をセットする。第２タイマカウンタエリアＴＣ２にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１ディクリメントされる。

【０２７５】

続くステップＳ１１０３では、上記各種カウンタエリア１１４ｄに設けられた振分回数カウンタエリアＨＣに「１」をセットする。振分回数カウンタエリアＨＣに記憶されるデータ値（カウンタ値）は、振分部材３５８の動作回数をＭＰＵ１１２が特定するためのものである。

【０２７６】
ステップＳ１１０１にて否定判定した場合、又はステップＳ１１０３の処理を実行した後は、ステップＳ１１０４に進む。ステップＳ１１０４では、振分部材用の駆動部３５９の駆動状態を把握することにより、振分部材３５８がＶ入賞用領域３５６への振り分け側に位置しているか否かを判定する。振分部材３５８が排出用領域３５７への振り分け側に位置している場合は、ステップＳ１３０５にて第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」であるか否かを判定する。第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」でないと判定した場合には、本振分設定処理を終了する一方、「０」であると判定した場合には、ステップＳ１１０６にて振分回数カウンタエリアＨＣの値が「０」であるか否かを判定する。
【０２７７】
ステップＳ１１０６で否定判定した場合、すなわち、振分回数カウンタエリアＨＣの値が「１」である場合は、ステップＳ１１０７にて、振分部材３５８をＶ入賞用領域３５６への振り分け側の位置に変位させる。続くステップＳ１１０８にてタイマカウンタＴＣに「１０００」（２ｓｅｃに相当）をセットする。ステップＳ１１０８の実行後又はステップＳ１１０６で肯定判定した場合は本振分設定処理を終了する。
【０２７８】
一方、ステップＳ１１０４で肯定判定した場合、すなわち、振分部材３５８がＶ入賞用領域３５６への振り分け側に位置している場合は、ステップＳ１１０９にて第２タイマカウンタエリアＴＣ２の値が「０」であるか否かを判定し、振分部材３５８をＶ入賞用領域３５６への振り分け側に位置させる期間が経過したか否かを判定する。ステップＳ１１０９で肯定判定した場合は、ステップＳ１１１０にて振分部材３５８を排出用領域３５７への振り分け側の位置に変位させた後、ステップＳ１１１１にて振分回数カウンタエリアＨＣの値を１減算する処理を実行する。ステップＳ１１１１の実行後又はステップＳ１１０９で否定判定した場合は、本振分設定処理を終了する。
【０２７９】
次に、図３０のフローチャートを参照してＶ入賞用処理について説明する。
【０２８０】
＜Ｖ入賞用処理＞
Ｖ入賞用処理では先ずステップＳ１２０１にて、上記各種フラグ格納エリア１１４ｅにＶ入賞フラグが格納されているか否かを判定する。Ｖ入賞フラグが格納されていない場合には、ステップＳ１２０２に進み、第２可変入賞装置３２Ｂに設けられたＶ入賞用の検知センサ３６２の検知状態に基づき、Ｖ入賞が発生したか否か（当該検知センサ３６２の検知領域を遊技球が通過したか否か）を判定する。
【０２８１】
Ｖ入賞が発生したと判定した場合には、ステップＳ１２０３にて、Ｖ入賞の有効期間中であるか否かを判定する。当該有効期間は予め定められる所定期間であり、例えば、特別当たり遊技を実行している期間や振分部材３５８のＶ側振分期間が上記有効期間として設定される。有効期間中でない判定した場合には、ステップＳ１２０４に進み、報知・演出制御装置８２への送信対象としてエラーコマンドを設定し、その後、本Ｖ入賞用処理を終了する。設定されたエラーコマンドは、通常処理（図２１）の外部出力処理にて報知・演出制御装置８２に送信され、報知・演出制御装置８２では、所定のエラー報知が実行されるように、表示制御装置２１２、表示発光部６３及びスピーカ部６４を制御する。
【０２８２】
一方、有効期間中であると判定した場合には、ステップＳ１２０５に進み、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅにＶ入賞フラグを格納する。続くステップＳ１２０６では、報知・演出制御装置８２への送信対象としてＶ入賞コマンドを設定する。Ｖ入賞コマンドは、Ｖ入賞が発生したことを報知・演出制御装置８２に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ入賞コマンドは、通常処理（図２１）の外部出力処理にて報知・演出制御装置８２に送信される。報知・演出制御装置８２では、Ｖ入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置４１や表示発光部６３、スピーカ部６４にてＶ入賞の発生を報知したり

、Ｖ入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置２１２等を制御する。
【０２８３】
ステップＳ１２０６の実行後、ステップＳ１２０１で肯定判定した場合又はステップＳ１２０２で否定判定した場合には、本Ｖ入賞用処理を終了する。
【０２８４】
図２８の特別当たり遊技の終了処理の説明に戻り、ステップＳ１００１でＶ入賞フラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ１００２に進み、特別当たり種別に対応するＶ当選フラグをセットする処理を実行する。この処理は、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに格納されている各種特別当たりフラグを参照し、当該特別当たりフラグに対応するＶ当選フラグを上記各種フラグ格納エリア１１４ｅに格納するようにして行う。例えば、終了対象の特別当たり遊技が特別当たり結果Ａに当選したことを契機とするものであり、上記各種フラグ格納エリア１１４ｅに特別当たりフラグＡが格納されている場合にはＶ当選フラグとしてＶ当選フラグＡを格納し、特別当たりフラグＢが格納されている場合にはＶ当選フラグとしてＶ当選フラグＢを格納し、特別当たりフラグＣが格納されている場合にはＶ当選フラグとしてＶ当選フラグＣを格納する。Ｖ当選フラグは、Ｖ大当たり遊技を開始すべきこと及びＶ大当たり遊技の種別をＭＰＵ１１２にて把握するためのフラグである。
【０２８５】
続くステップＳ１００３では、上記各種フラグ格納エリア１１４ｅに格納されているＶ入賞フラグ、各種特別当たりフラグ及び特別当たり遊技フラグを消去する処理を実行する。続くステップＳ１００４では、報知・演出制御装置８２への送信対象としてＶ当選コマンドを設定し、その後、本特別当たり遊技の終了処理を終了する。Ｖ当選コマンドは、Ｖ大当たり遊技が開始されること及びＶ大当たり遊技の種別を報知・演出制御装置８２に通知するためのコマンドであり、設定されたＶ当選コマンドは、通常処理（図２１）の外部出力処理にて報知・演出制御装置８２に送信される。報知・演出制御装置８２では、Ｖ当選コマンドを受信した場合、Ｖ大当たり遊技が開始されること及びＶ大当たり遊技の種別を報知する演出が図柄表示装置４１等にて実行されるように、表示制御装置２１２等を制御する。
【０２８６】
一方、上記ステップＳ１００１で否定判定（Ｖ入賞フラグが格納されていないと判定）した場合には、ステップＳ１００５にて、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに格納されている各種特別当たりフラグ及び特別当たり遊技フラグを消去する処理を実行し、その後、本特別当たり遊技の終了処理を終了する。
【０２８７】
次に、通常処理（図２１）におけるステップＳ３０５の大当たり遊技状態への移行処理について図３１のフローチャーを参照して説明する。なお、本移行処理に含まれる各種処理のうち、前述した特別当たり遊技状態への移行処理に含まれる処理と同様のものについては、適宜説明を簡略化する。
【０２８８】
＜大当たり遊技状態への移行処理＞
大当たり遊技状態への移行処理では先ずステップＳ１３０１にて、特別当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。特別当たり遊技の実行中であると判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する一方、特別当たり遊技の実行中でないと判定した場合には、ステップＳ１３０２に進み、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。
【０２８９】
大当たり遊技の実行中でないと判定した場合には、ステップＳ１３０３にて、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに各種Ｖ当選フラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、Ｖ大当たり遊技を開始すべきか否かを判定する。各種Ｖ当選フラグが格納されていないと判定した場合には、ステップＳ１３０４に進み、上記各種フラグ格納エリア１１４ｅに各種大当たりフラグ（図２４のステップＳ６０９）が格納されているか否

かを判定する。すなわち、Ｖ大当たり遊技ではない通常の大当たり遊技を開始すべきか否かを判定する。

【０２９０】

各種大当たりフラグが格納されていないと判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する一方、各種大当たりフラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ１３０５に進み、遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。遊技回の終了タイミングでないと判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０２９１】

ステップＳ１３０５で遊技回の終了タイミングであると判定した場合、又は上記ステップＳ１３０３で各種Ｖ当選フラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ１３０６に進み、大当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに大当たり遊技フラグを格納したり、オープニング期間の設定処理を実行したりする。

【０２９２】

続くステップＳ１３０７では、ラウンド設定処理を実行する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア１１４ｅに３Ｒフラグ Ａ、３Ｒフラグ Ｂ、９Ｒフラグ、３ＲＶフラグ、５ＲＶフラグ、１０ＲＶフラグの何れが格納されているかを判定する。これらのフラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ１３０８に進み、ＲＡＭ１１４の各種カウンタエリア１１４ｄに設けられたラウンドカウンタエリアＲＣ１の設定を行う。具体的には、３Ｒフラグ Ａ，Ｂが格納されている場合にはラウンドカウンタエリアＲＣ１に「３」をセットし、９Ｒフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタエリアＲＣ１に「９」をセットし、３ＲＶフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタエリアＲＣ１に「２」をセットし、５ＲＶフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタエリアＲＣ１に「４」をセットし、１０ＲＶフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタエリアＲＣ１に「９」をセットする。

【０２９３】

ステップＳ１３０７の実行後は、ステップＳ１３０８にてオープニングコマンドを設定し、さらに、ステップＳ１３０９にて外部信号設定処理を実行し、その後、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０２９４】

また、上記ステップＳ１３０２で大当たり遊技の実行中であると判定した場合には、ステップＳ１３１０に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０２９５】

一方、オープニング期間が経過したと判定した場合には、ステップＳ１３１１に進み、第１可変入賞装置３２Ａの第１大入賞口３２１を開閉制御するための大当たり用開閉処理を実行する。大当たり用開閉処理では、第１可変入賞装置３２Ａの第１大入賞口３２１が閉鎖中である場合には、ラウンド数カウンタＲＣが「１」以上であることを条件として、開閉扉３２２用の駆動部３２３を駆動状態とすることで第１大入賞口３２１を開放させる。また、第１大入賞口３２１が開放中である場合には、当該第１大入賞口３２１の開放から所定時間（３０ｓｅｃ）が経過していること又は所定個数（１０個）の遊技球が入賞していることを条件として、駆動部３２３の駆動状態を停止し、第１大入賞口３２１を閉鎖させる。

【０２９６】

ステップＳ１３１１の大当たり用開閉処理を実行した後は、ステップＳ１３１２にて、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であるか否かを判定する。また、ステップＳ１３１３では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【０２９７】

一方、ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ１３１４にて、大当たり遊技終了時の移行処理を実行し、その後、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。ここで、ステップＳ１３１４の大当たり遊技終了時の移行処理について、図３２のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２９８】

＜大当たり遊技終了時の移行処理＞

大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップＳ１４０１にて、ＲＡＭ１１４の各種カウンタエリア１１４ｄに格納されている連続回数カウンタＣＣの更新処理を実行する。具体的には連続回数カウンタＣＣを「１」加算する。連続回数カウンタＣＣは、高頻度サポートモード中の大当たりの連続回数（所謂連荘数）を特定するためのカウンタである。

【０２９９】

続くステップＳ１４０２では、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに３ＲフラグＢ、９Ｒフラグ又は各種Ｖ当選フラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、大当たり遊技の終了後にサポートモードが高頻度サポートに移行する大当たりに対応したフラグが格納されているか否かを判定する。

【０３００】

上記各フラグのいずれかが格納されていると判定した場合には、ステップＳ１４０３に進む。ステップＳ１４０３では、今回の開閉実行モードが高頻度サポートモード中の大当たり又は特別当たりを契機としているかを判定する。ステップＳ１４０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１４０４に進む。

【０３０１】

ステップＳ１４０４では、上述した連続回数カウンタＣＣの値が上限（リミッタ）に達しているか否かを判定する。ステップＳ１４０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ１４０５に進みＲＡＭ１１４の各種カウンタエリア１１４ｄに設けられた遊技回数カウンタＧＣの設定処理を行う。遊技回数カウンタＧＣについては、高頻度サポートモードでの第１作動口用に係る遊技回の実行回数をカウントするための第１作動口用の遊技回数カウンタＧＣ１と、高頻度サポートモードでの第２作動口３４に係る遊技回の実行回数をカウントするための第２作動口用の遊技回数カウンタＧＣ２と、高頻度サポートモードでの第１作動口３３に係る遊技回及び第２作動口３４に係る遊技回の実行回数をカウントするための遊技回数カウンタＧＣ３とに大別される。例えば、今回の大当たり結果が３Ｒ大当たりＢである場合には、遊技回数カウンタＧＣ１～ＧＣ３に各々「１００」をセットする（図１５及び図１７参照）。

【０３０２】

続くステップＳ１４０６では、上記各種フラグ格納エリア１１４ｅに高頻度サポートモードフラグを格納し、次いで、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することを報知・演出制御装置８２に通知するための高頻度サポートモードコマンド（高頻度サポート設定情報）を、報知・演出制御装置８２への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳ１４０６の実行後は、ステップＳ１４０７に進む。ステップＳ１４０７では、各種フラグ格納エリア１１４ｅに格納されている各種大当たりフラグ、Ｖ当選フラグ、大当たり遊技フラグを消去し、本大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。

【０３０３】

ステップＳ１４０４の説明に戻り、当該ステップＳ１４０４にて肯定判定をした場合、すなわち連続回数カウンタＣＣの値が上限に達している場合には、ステップＳ１４０８に進む。ステップＳ１４０８では連続回数カウンタＣＣをリセット（ゼロクリア）する。その後は、ステップＳ１４０７にてフラグを消去した後、本大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。

【０３０４】

ステップＳ１４０３の説明に戻り、当該ステップＳ１４０３にて否定判定をした場合、すなわち今回の開閉実行モードが低頻度サポートモード中の大当たり又は特別当たりを契

機としている場合には、ステップＳ１４０９にて進み、ＲＡＭ１１４の各種カウンタエリア１１４ｄに設けられた遊技回数カウンタＧＣの設定処理を行う。例えば、今回の大当たり結果が３Ｒ大当たりＢである場合には、遊技回数カウンタＧＣ１に「７」、遊技回数カウンタＧＣ２に「１」、遊技回数カウンタＧＣ３に「７」を各々セットする（図１５及び図１７参照）。その後は、ステップＳ１４０６、Ｓ１４０７の各処理を実行した後、本大当たり終了時の移行処理を終了する。

【０３０５】

ステップＳ１４０２の説明に戻り、当該ステップＳ１４０２にて否定判定をした場合、すなわちＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに３Ｒフラグが格納されている場合には、ステップＳ１４１０に進む。ステップＳ１４１０では、今回の開閉実行モードが高頻度サポートモード中の大当たりを契機とするものであるかを判定する。ステップＳ１４１０にて否定判定をした場合には上記ステップＳ１４０８及びステップＳ１４０７の各処理を実行した後、本大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。一方、ステップＳ１４１０にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１４０４～Ｓ１４０８の各処理を実行した後、本大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。

【０３０６】

次に、図２５の確定表示用処理におけるステップＳ７０８の高頻度サポートモードの終了用処理について、図３３のフローチャートを参照して説明する。

【０３０７】

高頻度サポートモードの終了用処理では先ず、ステップＳ１５０１にて、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに高頻度サポートフラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【０３０８】

高頻度サポートフラグが格納されていないと判定した場合には、高頻度サポートモードの終了用処理を終了する一方、高頻度サポートフラグが格納されていると判定した場合には、ステップＳ１５０２に進み、遊技回数カウンタＧＣの値を「１」減算する処理を実行する。具体的には、今回の遊技回が第１作動口３３に係る遊技回である場合には遊技回数カウンタＧＣ１，ＧＣ３の値を「１」減算し、今回の遊技回が第２作動口３４に係る遊技回である場合には遊技回数カウンタＧＣ２，ＧＣ３の値を「１」減算する。

【０３０９】

続くステップＳ１５０３では、遊技回数カウンタＧＣ（詳しくは遊技回数カウンタＧＣ１～ＧＣ３の何れか）の値が「０」であるか否かを判定する。遊技回数カウンタＧＣの値が「０」でないと判定した場合には、高頻度サポートモードの終了用処理を終了する。遊技回数カウンタＧＣの値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ１５０４に進み、上記各種フラグ格納エリア１１４ｅに格納されている高頻度サポートフラグを消去する。これにより、高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【０３１０】

ステップＳ１５０４の実行後は、ステップＳ１５０５にて、スルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示中であるか否かを判定する。絵柄の変動表示中であると判定した場合には、ステップＳ１５０６に進み、スルーゲート３５に係る開放抽選の結果が開放結果であるか否かを判定する。開放結果である場合には、ステップＳ１５０７に進み、スルーゲート用表示部４４に停止表示される絵柄を外れ結果に対応するものに変更する処理を実行する。すなわち、本実施の形態では、スルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードが終了した場合、停止結果を強制的に外れ結果に書き換えるように構成されている。このため、高頻度サポートモードの終了前に行われた開放抽選において開放結果となっていたとしても、高頻度サポートモードの終了後、当該当選結果に基づく電動役物３４ａの役物開閉遊技は実行されない。なお、スルーゲート用表示部４４にて外れ結果を確定表示している最中に高頻度サポートモードが終了した場合には、既に停止結果を表示しているため、上述した変更は実行されない。

【０３１１】
ステップＳ１５０７の実行後又はステップＳ１５０６で否定判定した場合には、ステップＳ１５０８に進み、スルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示を終了させる処理を実行する。すなわち、スルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードが終了した場合には、当該サポートモードの終了タイミングにてスルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示を終了させるようにする。これにより第２作動口３４への入賞が優遇された状態は高頻度サポートモードの終了に伴って終了することとなる。
【０３１２】
ステップＳ１５０８の実行後又はステップＳ１５０５で否定判定をした場合には、ステップＳ１５０９に進み、高頻度サポートモードが終了したことを報知・演出制御装置８２に通知するための高頻度サポート終了コマンドを、報知・演出制御装置８２への送信対象のコマンドとして設定する。ステップＳ１５０９の実行後は、高頻度サポートモードの終了用処理を終了する。
【０３１３】
次に、通常処理（図２１）におけるステップＳ３０６の電役サポート用処理について図３４及び図３５のフローチャートを参照して説明する。
【０３１４】
＜電役サポート用処理＞
図３４に示すように、電役サポート用処理においては先ず、ステップＳ１６０１にて、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅにサポート中フラグ格納エリアにサポート中フラグが格納されているか否かを判定する。サポート中フラグは、第２作動口３４の電動役物３４ａを開状態へ切り替える際に格納され、閉状態へ復帰させる際に消去されるフラグである。
【０３１５】
サポート中フラグが格納されていない場合にはステップＳ１６０２に進み、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅに設けられたサポート当選フラグ格納エリアにサポート当選フラグが格納されているか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開状態とするか否かの開放抽選に当選した場合に格納され、サポート中フラグが格納される場合に消去されるフラグである。
【０３１６】
サポート当選フラグが格納されていない場合にはステップＳ１６０３に進み、ＲＡＭ１１４の各種カウンタエリア１１４ｄに設けられたタイマカウンタＴＣＳの値が「０」か否かを判定する。タイマカウンタＴＣＳの値が「０」でない場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。
【０３１７】
タイマカウンタＴＣＳの値が「０」である場合にはステップＳ１６０４に進み、スルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。変動表示の終了タイミングである場合には、ステップＳ１６０５にて、外れ表示を設定し且つタイマカウンタＴＣＳに「２５０」（０．５ｓｅｃに相当）をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより外れ表示を停止表示した状態でスルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示が終了され、この外れ表示が０．５ｓｅｃに亘って継続されることとなる。
【０３１８】
タイマカウンタＴＣＳの値が「０」であって変動表示の終了タイミングでない場合にはステップＳ１６０６に進み、役物保留記憶数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。役物保留記憶数ＳＮの値が「０」である場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。役物保留記憶数ＳＮの値が「０」より大きい場合には、ステップＳ１６０７にてサポートモードが高頻度サポートモードとなっているか否かを判定する。
【０３１９】

高頻度サポートモード中である場合にはステップＳ１６０７にて肯定判定をし、ステップＳ１６０８に進む。ステップＳ１６０８では電動役物３４ａによるサポートを行うか否かを抽選（開放抽選）により決定する。具体的には、電役保留エリア１１４ｃの役物保留球格納エリアに記憶されている値をシフトし、実行エリアＡＥにシフトされた開放乱数カウンタＣ４の値とＲＯＭ１１３の当否テーブル記憶エリア１１３ａに記憶されている高頻度サポートモード用の抽選テーブルとを参照して当該開放抽選を行う。また、開放抽選と同時にタイマカウンタＴＣＳに「１００」（０．２ｓｅｃに相当）をセットする。なお、タイマカウンタＴＣＳはタイマ割込み処理が起動される度に１ディクリメントされる。以降は、タイマカウンタＴＣＳの値が「０」になるまで、すなわち０．２ｓｅｃに亘ってスルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示が継続される。

【０３２０】

続くステップＳ１６０９では、ステップＳ１６０８の開放抽選の結果が当選結果（開放結果）すなわちサポート当選であるか否かを判定する。サポート当選でない場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。サポート当選である場合には、ステップＳ１６１０にてＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅにサポート当選フラグをセットして本電役サポート用処理を終了する。

【０３２１】

低頻度サポートモード中である場合にはステップＳ１６０７にて否定判定をし、ステップＳ１６１１に進む。ステップＳ１６１１では電動役物３４ａによるサポートを行うか否かを抽選（開放抽選）により決定する。具体的には、電役保留エリア１１４ｃの役物保留球格納エリアに記憶されている値をシフトし、実行エリアＡＥにシフトされた開放乱数カウンタＣ４の値とＲＯＭ１１３の当否テーブル記憶エリア１１３ａに記憶されている低頻度サポートモード用の抽選テーブルとを参照して当該開放抽選を行う。また、開放抽選と同時にタイマカウンタＴＣＳに「２００００～３００００」（すなわち４００～６００ｓｅｃに相当）をセットする。以降は、タイマカウンタＴＣＳの値が「０」になるまで、すなわち４００～６００ｓｅｃに亘ってスルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示が継続される。

【０３２２】

続くステップＳ１６１２では、ステップＳ１６１１の開放抽選の結果が当選結果（開放結果）すなわちサポート当選であるか否かを判定する。サポート当選でない場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。サポート当選である場合には、ステップＳ１６１３にてＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅにサポート当選フラグをセットして本電役サポート用処理を終了する。

【０３２３】

なお、高頻度サポートモードにてサポート当選となる確率（詳しくは１９０／２００）は、低頻度サポートモードにてサポート当選となる確率（詳しくは１／２００）よりも高くなっており、高頻度サポートモードの方が優遇されている。

【０３２４】

ステップＳ１６０２の説明に戻り、ＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅにサポート当選フラグが格納されている場合には、ステップＳ１６０２にて肯定判定をし、ステップＳ１６１４に進み、タイマカウンタＴＣＳの値が「０」であるか否かを判定する。タイマカウンタＴＣＳの値が「０」でない場合には、スルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。タイマカウンタＴＣＳの値が「０」である場合には、ステップＳ１６１５にて、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態でスルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示が終了される。続くステップＳ１６１６では、各種フラグ格納エリア１１４ｅにサポート中フラグをセットし、当該各種フラグ格納エリア１１４ｅに格納されているサポート当選フラグを消去した後に、本電役サポート用処理を終了する。

【０３２５】

ステップＳ１６０１の説明に戻り、当該ステップＳ１６０１にて肯定判定をした場合、

すなわちＲＡＭ１１４の各種フラグ格納エリア１１４ｅにサポート中フラグが格納されている場合には、ステップＳ１３１７に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉処理を実行した後に、本電役サポート用処理を終了する。以下、図３５を参照して、電役開閉処理について説明する。

【０３２６】

＜電役開閉処理＞

電役開閉処理においては先ず、ステップＳ１７０１にて電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かで判定する。電動役物３４ａが開放されている場合にはステップＳ１７０２に進み、高頻度サポートモードにおける最終遊技回において作動口用表示部４３における絵柄の確定表示が終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ１７０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ１７０３に進む。

【０３２７】

ステップＳ１７０３では、第２作動口３４について開放後の入賞数が上限（本実施の形態では「１０」個）に達しているか否かを判定する。ステップＳ１７０３にて否定判定をした場合には、ステップＳ１７０４に進みタイマカウンタＴＣＳの値が「０」か否かを判定する。

【０３２８】

タイマカウンタＴＣＳの値が「０」でない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。これに対して、タイマカウンタＴＣＳの値が「０」である場合、又はステップＳ１７０３にて入賞数が上限に達していると判定している場合には、ステップＳ１７０５に進む。ステップＳ１７０５では、電動役物３４ａを閉状態に切り替える（復帰させる）閉鎖処理を行う。その後、ステップＳ１７０６にて各種フラグ格納エリア１１４ｅに格納されているサポート中フラグを消去し、本電役開閉処理を終了する。

【０３２９】

ステップＳ１７０２の説明に戻り、当該ステップＳ１７０２にて肯定判定をした場合、すなわち高頻度サポートモードにおける最終遊技回において作動口用表示部４３における絵柄の確定表示が終了するタイミングである場合には、ステップＳ１７０５にて開閉処理を実行し、その後ステップＳ１７０６にてサポート中フラグを消去して、本電役開閉処理を終了する。つまり、本実施の形態においてはサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わる場合には、電動役物３４ａが強制的に閉状態に切り替えられ、低頻度サポートモードへの切り替え後の第２作動口３４への入賞を実質的に不可となるように構成されている。

【０３３０】

なお、低頻度サポートモードへの切り替え後の第２作動口３４への入賞を実質的に不可となるように構成することができるのであれば、電動役物３４ａを強制的に閉状態に切り替えるタイミングを任意に変更してもよい。例えば、高頻度サポートモードにおける最終遊技回において作動口用表示部４３における絵柄の確定表示が開始されるタイミングである場合には電動役物３４ａを強制的に閉状態に切り替える構成とすることも可能である。

【０３３１】

ステップＳ１７０１の説明に戻り、電動役物３４ａが開放中でない場合にはステップＳ１７０１にて否定判定をし、ステップＳ１７０７に進む。ステップＳ１７０７では、タイマカウンタＴＣＳが「０」であるか否かを判定する。タイマカウンタＴＣＳが「０」でない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。タイマカウンタＴＣＳが「０」である場合には、ステップＳ１７０８にて、電動役物３４ａを開状態に切り替える開放処理を実行する。

【０３３２】

その後、ステップＳ１７０９にて高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。高頻度サポートモード中である場合には、ステップＳ１７１０にてタイマカウンタＴＣＳに「１５００」（３ｓｅｃに相当）をセットした後に、本電役開閉処理を終了する。一方、

低頻度サポートモード中である場合には、ステップＳ１４１０にてタイマカウンタＴＣＳに「４０」（０．０８ｓｅｃに相当）をセットした後に、本電役開閉処理を終了する。

【０３３３】

＜基本的な遊技の流れについて＞

次に、本パチンコ機１０の基本的な遊技の流れについて図３６を参照して説明する。図３６は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【０３３４】

既に説明したように、サポートモードが低頻度サポートモードとなる通常遊技状態では、第２作動口３４への入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は、いわゆる左打ちを行って左ルートに遊技球を打ち出し、第１作動口３３への入賞を狙って遊技することになる。

【０３３５】

第１作動口３３への入賞が発生した場合には、当該入賞に基づいて当否抽選が実行される。当該当否抽選により３Ｒ大当たりＡ又は３Ｒ大当たりＢに当選した場合には、第１可変入賞装置３２Ａが複数ラウンド（例えば３ラウンド）に亘って開閉される大当たり遊技状態へと移行する。第１可変入賞装置３２Ａには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、発射ハンドル６０の回動操作量を増大させ、右ルートに遊技球を打ち出して遊技することになる（所謂右打ち）。

【０３３６】

詳細については後述するが、この大当たり遊技状態が３Ｒ大当たりＡ及び３Ｒ大当たりＢの何れを契機としたものであるかについては、大当たり遊技状態中に図柄表示装置４１等にて実行される演出により遊技者に明示される。そして、当該大当たり遊技状態終了後は、３Ｒ大当たりＡを契機としている場合には通常遊技状態へ移行（復帰）する。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第１作動口３３への入賞に基づく大当たりを目指して遊技することになる。これに対して、今回の大当たり遊技状態が３Ｒ大当たりＢを契機としている場合には、通常遊技状態と比較して遊技者に有利な特殊遊技状態へ移行する。

【０３３７】

特殊遊技状態については、サポートモードが高頻度サポートモードとなり第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数が「１」回となる第１特殊遊技状態と、サポートモードが高頻度サポートモードとなり第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数が「１００」回となる第２特殊遊技状態と、サポートモードが低頻度サポートモードとなるものの第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態中に取得された第２作動口３４に係る保留によって当該第２作動口３４に係る遊技回が実行される第３特殊遊技状態とで構成されている。通常遊技状態中の３Ｒ大当たりＢを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は、第１特殊遊技状態に移行する。

【０３３８】

第１特殊遊技状態においては、サポートモードが高頻度サポートモードとなることで第２作動口３４への入賞を発生させやすくなる。第２作動口３４には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。このため、第１特殊遊技状態への移行に際しては、大当たり遊技の終了後も引き続き右打ちを行うよう促す報知が実行される。

【０３３９】

第１特殊遊技状態は、終了基準回数（１回）の第２作動口３４に係る遊技回が終了するまで継続する。既に説明したように、第２作動口３４への入賞に基づく抽選においては、第１作動口３３への入賞に基づく抽選よりも特別当たりとなる確率が高くなるように優遇されており、特別当たりを含めた実質的な当選確率は１／２００→１／３に急上昇することとなる。

【０３４０】

第１特殊遊技状態中は第２作動口３４に係る遊技回が１回のみ実行される。このため、第１特殊遊技状態中に当選結果となる確率は凡そ１／３である。第１特殊遊技状態中の遊

技回が外れ結果となった場合には、第３特殊遊技状態へ移行する。本実施の形態では、第２作動口３４について保留数の上限を４個とする保留機能を有している。このため、高頻度サポートモードの終了時（第２作動口３４に係る１回目の遊技回の終了時）において第２作動口３４に係る保留情報が４個記憶されていれば、高頻度サポートモードの終了後も４回に亘って第２作動口３４への入賞に基づく当否抽選を受けることが可能になる。つまり、サポートモードが低頻度サポートモードに移行し、内部的には通常遊技状態であっても、高頻度サポートモード終了時点での第２作動口３４に係る保留数分だけ、上記特殊遊技状態が延長（継続）される。ちなみに、第２作動口３４に係る当否抽選を４回行う中で特別当たりに当選する確率（継続率）は、約８０％となっている。そして、高頻度サポートモード分（１回分）も合わせたトータルの継続率は約８７％となる。

【０３４１】

第３特殊遊技状態中の４回の遊技回が何れも外れ結果となり、第２作動口３４に係る保留情報が全て消化された場合には、上記通常遊技状態に復帰することとなる。つまり、特別当たり及び大当たりのいずれも発生することなく第２作動口３４に係る保留を使い切ってしまった場合には、特殊遊技状態から通常遊技状態に降格する。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第１作動口３３への入賞に基づく大当たりを目指して遊技することになる。

【０３４２】

これに対して、第３特殊遊技状態中に特別当たりＢ～Ｃの何れかとなった場合には、特別当たり遊技状態に移行する。特別当たり遊技状態においては、上述した高頻度入賞態様で第２可変入賞装置３２Ｂが開閉される特別当たり遊技が実行される。第２可変入賞装置３２Ｂには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、特別当たりが発生した場合、遊技者は右打ちを行って遊技することになる。そして、当該特別当たり遊技においてＶ入賞を発生させた場合には、特別当たり遊技の終了後、第１可変入賞装置３２Ａが複数ラウンド（２ラウンド、４ラウンド、９ラウンド）に亘って開閉されるＶ大当たり遊技状態に移行する。

【０３４３】

因みに、本実施の形態における第２作動口３４については右ルートの途中位置に配置されており（図４参照）、電動役物３４ａが開状態となっている場合には右ルートを流下する遊技球が第２作動口３４を迂回不可となるように構成されている。高頻度入賞態様で特別当たり遊技が実行される場合の第２可変入賞装置３２Ｂの開放時間（１．８ｓｅｃ）は、遊技球の発射周期（０．６ｓｅｃ）よりも長く、通常の態様で遊技球を発射させていれば、第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞を簡単に発生させることが可能となっている。

【０３４４】

また、高頻度入賞態様の下では、第２可変入賞装置３２Ｂが開状態とされる期間と、振分部材３５８がＶ入賞用領域３５６側に配置される期間とが重複し、第２可変入賞装置３２Ｂに入賞した遊技球がＶ入賞用領域３５６側に振り分けられやすくなっている。このため、第２可変入賞装置３２Ｂへの入賞を発生させることで、Ｖ入賞が必ず発生又はほぼ発生する。つまり、特別当たり当選が発生することで、ほぼ確実にＶ大当たりの発生を見込めるものとなっている。第３特殊遊技状態中の特別当たりを契機としたＶ大当たり遊技状態の終了後は、第１特殊遊技状態へ移行する。

【０３４５】

このように、Ｖ大当たりの発生確率は、第２作動口３４に係る当否抽選における特別当たり当選の確率と同じ又は近似するが、当該特別当たり当選の確率は、第１作動口３３に係る当否抽選における大当たり当選の確率よりも高い１／３となっている。故に、主として第２作動口３４に係る遊技回が進行する特殊遊技状態においては、大当たり（Ｖ大当たり）を高確率で発生させることができる。つまり、本パチンコ機１０における高頻度サポートモードは、遊技者の感覚として、大当たりの当選確率が高められた高確率モード（いわゆる確変状態又は高確率状態）と同等の遊技状態となっている。

【０３４６】

ここで、第１特殊遊技状態中に特別当たりＡ～Ｃの何れかとなった場合には、特別当たり遊技状態に移行する。特別当たり遊技状態においては、上述した高頻度入賞態様で第２可変入賞装置３２Ｂが開閉される特別当たり遊技が実行される。第２可変入賞装置３２Ｂには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、特別当たりが発生した場合、遊技者は右打ちを行って遊技することになる。そして、当該特別当たり遊技においてＶ入賞を発生させた場合には、特別当たり遊技の終了後、第１可変入賞装置３２Ａが複数ラウンド（２ラウンド、４ラウンド、９ラウンド）に亘って開閉されるＶ大当たり遊技状態に移行する。

【０３４７】

Ｖ大当たりが発生した場合の大当たり種別の振り分けは、ラウンド数が異なる２ＲＶ大当たりと４ＲＶ大当たりと９ＲＶ大当たりとがあるものの、これらはいずれもＶ大当たり遊技終了後のサポートモードが高頻度サポートモードに移行するか否かが滞在していた特殊遊技状態とリミッタの作動との関係に左右される構成となっている。

【０３４８】

具体的には、高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態中の特別当たりを契機として２ＲＶ大当たり、４ＲＶ大当たり、９ＲＶ大当たりとなった場合には、高頻度サポートモード下における大当たりの連続回数が上述した上限に達していないこと（リミッタ非作動）を条件として第２特殊遊技状態へ移行する。これに対して、高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態中の特別当たりを契機として２ＲＶ大当たり、４ＲＶ大当たり、９ＲＶ大当たりとなった場合には、高頻度サポートモード下における大当たりの連続回数が上述した上限に達していること（リミッタ作動）を条件として第３特殊遊技状態へ移行する。高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態中の特別当たりを契機として２ＲＶ大当たり、４ＲＶ大当たり、９ＲＶ大当たりとなった場合には、高頻度サポートモード下における大当たりの連続回数が上述した上限に達していないこと（リミッタ非作動）を条件として第２特殊遊技状態へ移行する。また、低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態中の特別当たりを契機として２ＲＶ大当たり、４ＲＶ大当たり、９ＲＶ大当たりとなった場合には第１特殊遊技状態へ移行する。

【０３４９】

なお、第２作動口３４に係る当否抽選では、特別当たり抽選と併せて大当たり抽選も行われており、大当たりに当選することがある。この場合は、第１可変入賞装置３２Ａが開閉される大当たり遊技が実行される。当該大当たり遊技の終了後は、高頻度サポートモード下における大当たりの連続回数が上述した上限に達していないこと（リミッタ非作動）を条件としてサポートモードが高頻度サポートモードとなる第１特殊遊技状態又は第２特殊遊技状態に移行する。具体的には、リミッタ非作動時は第２特殊遊技状態へ移行し、リミッタ作動時は第３特殊遊技状態へ移行する。

【０３５０】

つまり、特殊遊技状態において第２作動口３４に係る当否抽選により大当たりに当選することによっても、Ｖ大当たりを高確率で発生させることが可能な遊技状態をループさせることができる。但し、この場合の大当たり当選確率は１／２００となっており、特別当たり当選確率よりも低くなっているため、特殊遊技状態においては特別当たり→Ｖ大当たりを発生させる遊技がメインとなる。

【０３５１】

なお、本パチンコ機１０では、第１作動口３３に係る当否結果にも特別当たり結果が含まれているため、通常遊技状態において第１作動口３３に係る当否抽選に基づく特別当たりが発生し得る。但し、この場合の特別当たり遊技は、低頻度入賞態様で第２可変入賞装置３２Ｂが開閉制御されるため、Ｖ入賞が発生せず、Ｖ大当たり遊技が実行されないものとなっている。

【０３５２】

既に説明したように、右ルートへ遊技球を発射している場合には、第１作動口３３への

入賞が回避される構成となっている。但し、特殊遊技状態への移行直後には通常遊技状態中に取得された第１作動口３３に係る保留情報が残り、且つ第２作動口３４に係る保留情報が未取得となっている可能性がある。第１作動口３３に係る保留情報よりも第２作動口３４に係る保留情報の方が優先的に消化される構成とはなっているものの、第２作動口３４に係る保留情報が取得されていない場合には特殊遊技状態において第１作動口３３に係る遊技回が実行され得る。第２作動口３４に係る遊技結果については第１作動口３３に係る遊技結果よりも遊技者に有利となるように有利度に差が設けられているものの、第２作動口３４に係る遊技回が実行されることなく又は実行される回数が不十分なまま高頻度サポートモードが終了することは遊技者にとって大きな不利益になると懸念される。

【０３５３】

この点、本実施の形態においては、既に説明したように高頻度サポートモードの終了基準回数が作動口毎に設定されており、特殊遊技状態中は第１作動口３３に係る遊技回（詳しくは４回分）が実行されたとしても、それによって第２作動口３４に係る遊技回が実行される前に高頻度サポートモードが終了することを回避している。

【０３５４】

そして、特殊遊技状態への移行後に第１作動口３３に係る保留が残っている場合には、それら保留を速やかに消化されるように作動口用表示部４３における絵柄の変動表示時間が短縮される構成となっていることを特徴の１つとしている。以下、図３７を参照して、各遊技状態と作動口用表示部４３における絵柄の変動表示時間を決定するためのモードである変動表示モードとの関係について補足説明する。

【０３５５】

＜変動表示モード＞

上記変動表示モードは、通常遊技状態及び第３特殊遊技状態に対応する第１変動表示モードと、第１特殊遊技状態及び第２特殊遊技状態に対応する第２変動表示モードとを有している。通常遊技状態及び第３特殊遊技状態が低頻度サポートモードに対応しており、第１特殊遊技状態及び第２特殊遊技状態が高頻度サポートモードに対応している点に鑑みれば、第１変動表示モードは低頻度サポートモードに対応付られた変動表示モードであり、第２変動表示モードは高頻度サポートモードに対応付られた変動表示モードであるとも言える。

【０３５６】

第１変動表示モードにおいては、第１作動口用表示部ＡＳにおける絵柄の変動表示時間が遊技結果（外れ結果、当たり結果）に応じて差別化されているのに対して、第２作動口用表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示時間については何れの遊技結果（外れ結果、当たり結果）においても同様となるように統一されている。詳しくは、第１作動口３３に係る遊技回が外れ結果である場合には、変動表示時間が２～１５ｓｅｃとなるように構成されている。具体的には、遊技回の開始時に第１作動口３３に係る後続の保留情報が多くなることで、変動表示時間が短くなるように設定されている。第１作動口３３に係る遊技回が外れ結果である場合の一部（外れリーチ）と当たり結果である場合とについては、変動表示時間が３０～６０ｓｅｃとなるように構成されている。当該変動表示時間は、当たり結果の場合には相対的に長いものが選択されやすく、外れ結果の場合には相対的に短いものが選択されやすくなっている。これに対して、第２作動口３４に係る遊技回については、変動表示時間が３０～３５ｓｅｃとなるように構成されており、遊技結果による差は生じない構成となっている。

【０３５７】

第２変動表示モードにおいても、第１作動口用表示部ＡＳにおける絵柄の変動表示時間が遊技結果（外れ結果、当たり結果）に応じて差別化されているのに対して、第２作動口用表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示時間については何れの遊技結果（外れ結果、当たり結果）においても同様となるように統一されている。詳しくは、第１作動口３３に係る遊技回が外れ結果である場合には、変動表示時間が１ｓｅｃとなるように構成されている。これに対して、第１作動口３３に係る遊技回が当たり結果である場合には、変動表示時間

が２０～２５ｓｅｃとなるように構成されている。また、第２作動口３４に係る遊技回については、外れ結果及び当たり結果の何れの場合であっても、変動表示時間が２０～２５ｓｅｃとなるように構成されている。

【０３５８】

次に、図３８及び図３９を参照して、遊技の流れについて例示する。図３８は通常遊技状態から特殊遊技状態へ移行した後にリミッタ作動前に特殊遊技状態のループが終了する場合の遊技の流れを例示しており、図３９は通常遊技状態から特殊遊技状態へ移行した後にリミッタ作動までの特殊遊技状態がループする場合の遊技の流れを例示している。

【０３５９】

図３８に示す例では、通常遊技状態中の大当たり（３Ｒ大当たりＢ）を契機として大当たり遊技状態へ移行し、大当たり遊技状態の終了後に高頻度サポートモード且つ第２変動表示モード対応の第１特殊遊技状態へ移行している。この第１特殊遊技状態中に右ルートへ発射された遊技球が第２作動口３４へ入賞することで当該第２作動口３４に係る遊技回が実行され、当該遊技回の最中に第２作動口３４に係る４つの保留情報が新たに取得されている。

【０３６０】

第１特殊遊技状態にて実行される今回の遊技回は外れ結果に対応しているため、第１特殊遊技状態終了に伴って低頻度サポートモード且つ第１変動表示モード対応の第３特殊遊技状態に移行している。第３特殊遊技状態においては第２作動口３４に係る残りの保留情報の１つが特別当たり結果に対応しており、当該特別当たり結果を契機として特別当たり遊技状態に移行している。この特別当たり遊技状態にてＶ入賞が発生し、当該Ｖ入賞を契機としてＶ大当たり遊技状態に移行している。

【０３６１】

Ｖ大当たり遊技状態終了後は、再び第１特殊遊技状態へ移行している。今回の第１特殊遊技状態についても外れ結果に対応しており、第２作動口３４に係る残りの保留情報についても全て外れ結果に対応している。このため、第１特殊遊技状態への移行後は、第３特殊遊技状態を経由して、通常遊技状態へ復帰している。

【０３６２】

次に、図３９に示す例では、通常遊技状態中の大当たり（３Ｒ大当たりＢ）を契機として大当たり遊技状態へ移行し、大当たり遊技状態の終了後に高頻度サポートモード且つ第２変動表示モード対応の第１特殊遊技状態へ移行している。この第１特殊遊技状態中に右ルートへ発射された遊技球が第２作動口３４へ入賞することで当該第２作動口３４に係る遊技回が実行され、当該遊技回の最中に第２作動口３４に係る４つの保留情報が新たに取得されている。

【０３６３】

第１特殊遊技状態にて実行される今回の遊技回は特別当たり結果に対応している。第１特殊遊技状態終了後は特別当たり遊技状態に移行し、この特別当たり遊技状態にてＶ入賞が発生することでＶ大当たり遊技状態に移行している。

【０３６４】

Ｖ大当たり遊技状態終了後は、高頻度サポートモード且つ第２変動表示モード対応の第２特殊遊技状態へ移行している。第２特殊遊技状態については終了基準回数が１００回となっており第２作動口３４に係る当たり確率が１／３であることも相まって実質的に第２特殊遊技状態中の次の当たりが濃厚となる。以降は、特別当たり遊技状態→Ｖ大当たり遊技状態→第２特殊遊技状態の流れが連続当たり回数＝上限となってリミッタが作動するまでループしている。

【０３６５】

初回の大当たりを含めた連続当たり回数が上限である４回に達することで、Ｖ大当たり遊技状態終了後の移行先が低頻度サポートモード且つ第１変動表示モード対応の第３特殊遊技状態となり、高頻度サポートの恩恵下から外れる。第３特殊遊技状態では先の第２特殊遊技状態中に取得済みの残りの保留情報（第２作動口３４に係る保留情報）に基づいて

遊技が進行することとなる。図３９に示す例では、第３特殊遊技状態中に実行される遊技回は何れも外れ結果に対応しており、第２作動口３４に係る保留情報を全て消化したことに基づいて通常遊技状態へ復帰している。

【０３６６】

本実施の形態においては、図柄表示装置４１、スピーカ部６４、表示発光部６３による遊技演出の実行モード（以下、演出モードという）が遊技状態に応じて切り替わる構成となっている。各演出モードについては、図柄表示装置４１の表示画面Ｇに表示される画像、スピーカ部６４により出力されるＢＧＭや効果音、表示発光部６３の発光態様が遊技状態毎に規定されている。以下、図４０及び図４１を参照して、各遊技状態における演出の概要について説明する。図４０及び図４１は各遊技状態における表示画面Ｇを示す概略図である。

【０３６７】

＜演出概要＞

既に説明したように、低頻度サポートモード且つ第１変動表示モード対応の通常遊技状態においては第１作動口３３に係る遊技回を中心に遊技が進行する。この通常遊技状態において通常演出モードにて遊技が進行する。通常演出モードにおいては表示画面Ｇに表示される図柄が第１作動口３３に係る遊技回に対応している。つまり、表示画面Ｇにおいては、第１作動口３３に係る遊技回の開始に合わせて図柄のスクロール表示（変動表示）が開始され、遊技回の終了に合わせて遊技結果に対応する図柄組合せが停止表示される。

【０３６８】

通常遊技状態にて大当たりとなった場合には、大当たりに対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示（確定表示）された後、大当たり遊技状態へ移行する。停止表示される図柄組合せについては３Ｒ大当たりＡ及び３Ｒ大当たりＢで共通となっており、図柄組合せから何れの大当たりであるかを特定することは困難となっている。

【０３６９】

大当たり遊技状態においては、演出モードが通常演出モードから大当たり演出モードに切り替わる。大当たり演出モードにおいては、大当たり遊技中の演出が、遊技進行に伴ってオープニング→ラウンド遊技→エンディングの順に進行する。特に初当たり時のエンディングについては、大当たりの種類によって内容が異なる。３Ｒ大当たりＡ用のエンディングでは大当たりの種類を示す結果報知パートで構成されているのに対して、３Ｒ大当たりＢ用のエンディングでは大当たりの種類を示す上記結果報知パートと、第１特殊遊技状態にて実行されるチャレンジ演出への導入パートとで構成されている。

【０３７０】

結果報知パートにおいては表示画面Ｇの中央に女の子の画像が表示され、この女の子の変身の成否によって大当たりの種類が報知される。具体的には、今回の大当たりが３Ｒ大当たりＡ（すなわち高頻度サポートモードの移行に対応しない大当たり結果）である場合には、変身失敗を示す画像が表示された後に、大当たり遊技状態が終了し、通常遊技状態へ復帰する。通常遊技状態への復帰に伴って演出モードが大当たり演出モードから上記通常演出モードに切り替わる。

【０３７１】

今回の大当たりが３Ｒ大当たりＢ（すなわち高頻度サポートモードへの移行に対応する大当たり結果）である場合には変身成功を示す画像が表示された後に、エンディングが結果報知パートからチャレンジ演出導入パートへ進む。そして、第１特殊遊技状態への移行に伴って演出モードが大当たり演出モードから当該第１特殊演出モードに対応する第１特殊演出モードに切り替わる。

【０３７２】

図４１に示すように、第１特殊演出モードにおいては、第２作動口３４に係る遊技回の開始に合わせて、変身成功後の女の子と妖精との追いかけっこが開始される。当該遊技回が特別当たり又は大当たりに対応している場合には、妖精を捕獲した画像が表示されるとともに「Ｖ」の図柄組合せが停止表示される。その後は、第２特殊遊技状態への移行によ

って、演出モードも当該第２特殊遊技状態に対応するものとなる。第２特殊遊技状態における演出モードとしては、第２特殊演出モードと第１特殊遊技状態中に特殊条件（例えば後続の４つの保留全てが当たり結果）が成立した場合に設定される連続演出モードとが設けられている。

【０３７３】

第２特殊演出モードにおいては、表示画面Ｇの外縁部分に赤色のエフェクトが追加表示されるとともに、表示画面Ｇの上部に「Ｓｕｐｅｒ　ＲＵＳＨ」の文字が追加表示される。これらの表示によって第２特殊遊技状態となっている旨が遊技者に教示される。これに対して、連続演出モードにおいては、表示画面Ｇの中央に女の子の画像が表示され歌唱演出が実行されるとともに表示画面Ｇの上部に「Ｓｅｖｅｎ　ＲＵＳＨ」の文字が追加表示される。連続演出モードについては実質的に７回の当たりが確定した場合にのみ移行する演出モードであり、この連続演出モードについては７回の当たり遊技が完了するまで継続されることとなる。つまり、連続演出モードは、特殊遊技状態、特別当たり遊技状態、Ｖ大当たり遊技状態の各遊技状態を跨いで一連の歌唱演出を実行する演出モードであり、他の演出モードと比べて演出期間を大きく確保した演出モードである。このような一連の歌唱演出を実行することにより、歌唱演出を実行する上で期間が中途半端になることを回避している。

【０３７４】

第１特殊遊技状態にて実行される遊技回が特別当たり及び大当たりの何れにも対応していない場合（外れである場合）には、妖精を取り逃がした画像が表示されるとともに「失敗」の文字が表示される。その後は、第３特殊遊技状態への移行によって、演出モードも当該第３特殊遊技状態に対応する第３特殊演出モードに切り替わる。

【０３７５】

第３特殊演出モードにおいては、表示画面Ｇの外縁部分に青色のエフェクトが追加表示されるとともに、表示画面Ｇの上部に「ＲＵＳＨ」の文字が追加表示される。これらの表示によって第３特殊遊技状態となっている旨が遊技者に教示される。

【０３７６】

本実施の形態では、遊技状態毎に遊技者に有利な遊技球の発射先（右ルート／左ルート）が変化したり、好ましい遊技球の発射タイミングが異なったりする。このような事情に鑑みて、報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２では各遊技状態における演出用の処理に合わせて発射操作の案内用の処理が実行される構成となっている。ここで、報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２にて定期処理の一環として実行される各種処理について説明する。先ず、図４２のフローチャートを参照して、特殊エンディング用処理について説明する。特殊エンディング用処理は、通常遊技状態において大当たり結果となって移行した大当たり遊技状態中に実行される処理である。

【０３７７】

＜特殊エンディング用処理＞

特殊エンディング用処理においては先ず、ステップＳ１８０１にて主制御装置８１から大当たり用のエンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１８０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ１８０２に進む。ステップＳ１８０２ではエンディング開始処理を実行する。エンディング開始処理では、エンディングコマンド、詳しくは主制御装置８１から受信したエンディングコマンドにエンディング用の演出の概要を示す情報を付加したものを表示制御装置２１２に送信するとともに、スピーカ部６４からエンディング用のＢＧＭの出力を開始し且つ表示発光部６３の発光態様をエンディング用の発光態様に切り替える。表示制御装置２１２では、このエンディングコマンドによる指示に基づいて、エンディング用の表示演出（動画）を開始するように図柄表示装置４１を制御する。

【０３７８】

エンディングが開始される時点では既に第１可変入賞装置３２Ａが閉状態となっている。このため、エンディング開始後も右ルートへ向けた遊技球の発射を続けた場合には持ち

球が目減りすることとなる。このような事情に配慮して、本実施の形態に示す遊技機には、遊技者に右ルートへ遊技球を発射すべき状況であるか否かを報知するための機能が付与されている。以下の説明では、右ルートへ遊技球を発射すべき状況である旨の報知を単に「右打ち報知」と称する。

【０３７９】

右打ち報知の態様は大きく２つの態様に大別される。詳しくは、右打ち報知が表示画面Ｇの中央にて大きく表示される右打ち報知（大）（図４３（ａ）及び図４３（ｂ）参照）と、右打ち報知が表示画面Ｇの隅部にて小さく表示される右打ち報知（小）（図４３（ｃ）参照）とに大別される。右打ち報知（大）が実行される場合にはスピーカ部６４から右ルートへ向けて遊技球を発射するように促すメッセージとして「右打ち開始」が出力される。

【０３８０】

大当たり遊技状態においては、オープニングからラウンド遊技に移行する直前に右打ち報知（大）が実行され、その後は、ラウンド遊技中に表示される大当たり用の動画の邪魔にならないように右打ち報知（大）が終了するとともに右打ち報知（小）が開始される。

【０３８１】

図４２の説明に戻り、ステップＳ１８０２にてエンディング開始処理を実行した後は、ステップＳ１８０３に進む。ステップＳ１８０２では右打ち報知（小）終了処理を実行する。右打ち報知（小）終了処理では、表示制御装置２１２に右打ち報知（小）終了コマンドを出力する。表示制御装置２１２では、右打ち報知（小）終了コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置４１の表示画面Ｇに表示中の右打ち報知（小）用の画像を非表示とする。これにより、エンディングを構成する結果報知パート中においては右打ち報知が回避されることとなる。ステップＳ１８０３の処理を実行した後は、そのまま本特殊エンディング用処理を終了する。

【０３８２】

ステップＳ１８０１にて否定判定をした場合、すなわち大当たり用のエンディングコマンドを受信していない場合にはステップＳ１８０４に進む。ステップＳ１８０４では、結果報知パート中であるか否かを判定する。ステップＳ１８０４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８０５に進む。ステップＳ１８０５では、今回の大当たり遊技状態への移行契機となった大当たり結果が高頻度サポートモードに対応する大当たり結果（３Ｒ大当たり結果Ｂ）であるか否か、すなわち当該大当たり遊技状態の終了後に高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態へ移行するか否かを報知するタイミング（当否結果報知タイミング）であるか否かを判定する。ステップＳ１８０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８０６に進み、当否結果報知処理を実行した後、本特殊エンディング用処理を終了する。当否結果報知処理では、表示制御装置２１２に当否結果報知用コマンドを出力し、スピーカ部６４から当否結果報知用の効果音を出力させるとともに表示発光部６３の発光態様を当否結果報知用の発光態様に切り替える。

【０３８３】

ステップＳ１８０５にて否定判定をした場合には、ステップＳ１８０７に進む。ステップＳ１８０７ではチャレンジ演出導入パートへの移行タイミングであるか否かを判定する。既に説明したように、３Ｒ大当たり結果Ａに対応する大当たり遊技状態のエンディングパートが結果報知パートによって構成されている一方、３Ｒ大当たり結果Ｂに対応する大当たり遊技状態のエンディングパートは当該エンディングの前半部分を構成する結果報知パートと後半部分を構成するチャレンジ演出導入パートとで構成されている。ステップＳ１８０７にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊エンディング用処理を終了する。

【０３８４】

ステップＳ１８０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８０８にてチャレンジ演出導入パートへの移行処理を実行した後、本特殊エンディング用処理を終了する。チャレンジ演出導入パートへの移行処理においては、表示制御装置２１２にチャレンジ演出導入パート移行コマンドを出力し、スピーカ部６４からチャレンジ演出導入パート用のＢＧ

Ｍを出力させるとともに表示発光部６３の発光態様をチャレンジ演出導入パート用の発光態様に切り替える。

【０３８５】

ステップＳ１８０４の説明に戻り、当該ステップＳ１８０４にて否定判定をした場合、すなわち結果報知パート中ではない場合には、ステップＳ１８０９に進む。ステップＳ１８０９では、チャレンジ演出導入パート中であるか否かを判定する。ステップＳ１８０９にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊エンディング用処理を終了する。ステップＳ１８０９にて肯定判定をした場合にはステップＳ１８１０に進む。ステップＳ１８１０では、上記右打ち報知（大）の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ１８１０にて肯定判定をした場合にはステップＳ１８１１にて右打ち報知（大）の開始処理を実行した後、本特殊エンディング用処理を終了する。

【０３８６】

ステップＳ１８１１の右打ち報知（大）開始処理では、表示制御装置２１２に右打ち報知（大）開始コマンドを出力するとともにスピーカ部６４から右打ち報知用のメッセージを出力させる。表示制御装置２１２では、右打ち報知（大）開始コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置４１の表示画面Ｇに右打ち報知（大）用の画像（図４３（ａ）参照）を表示する。この右打ち報知（大）については、高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態への移行後に第２作動口３４に係る遊技回が開始されるまで継続される。通常遊技状態から大当たり遊技状態を経由して第１特殊遊技状態へ移行する場合には、そのほとんどにおいて第２作動口３４に係る保留情報の数は０となる。このため、チャレンジ演出導入パート中に開始された右打ち報知（大）については、第１特殊遊技状態への移行後は直ちに解除されるのではなく、第２作動口３４への入賞によって保留情報が取得されるまで継続されることとなる。

【０３８７】

ステップＳ１８１０の説明に戻り、当該ステップＳ１８１０にて否定判定をした場合、すなわち右打ち報知（大）の開始タイミングではない場合には、ステップＳ１８１２に進む。ステップＳ１８１２ではエンディングの終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ１８１２にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊エンディング用処理を終了する。ステップＳ１８１２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１８１３にてチャレンジ演出開始処理を実行した後、本特殊エンディング用処理を終了する。チャレンジ演出開始処理においては、表示制御装置２１２にチャレンジ演出開始コマンドを出力し、スピーカ部６４からチャレンジ演出（詳しくは待機パート）に対応するＢＧＭの出力を開始させるとともに表示発光部６３の発光態様をチャレンジ演出（詳しくは待機パート）に対応する発光態様に切り替える。表示制御装置２１２は、チャレンジ演出開始コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置４１におけるチャレンジ演出用の動画表示、具体的には待機パート用の動画表示を開始する（図４０参照）。

【０３８８】

チャレンジ演出は、第２作動口３４への入賞に基づく遊技回が開始されるまで実行される上記待機パートと、第２作動口３４への入賞に基づく遊技回の開始に合わせて待機パートから移行するメインパートとで構成されている。次に、図４４のフローチャートを参照して、上記チャレンジ演出を実行するための処理である第１特殊演出モード用処理について説明する。第１特殊演出モード用処理は、報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２にて定期処理の一環として実行される処理である。

【０３８９】

＜第１特殊演出モード用処理＞

第１特殊演出モード用処理においては先ず、ステップＳ１９０１にてチャレンジ演出のメインパート中であるか否かを判定する。ステップＳ１９０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ１９０２に進む。ステップＳ１９０２では、大当たり又は特別当たりに対応した第１作動口３３用の変動開始コマンドと、第２作動口３４用の変動開始コマンドとの何れかを受信しているか否かを判定する。ステップＳ１９０２にて否定判定をした場合

にはそのまま本第１特殊演出モード用処理を終了する。ステップＳ１９０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１９０３にて待機パートの終了処理を実行し、続くステップＳ１９０４でチャレンジ演出のメインパートへの移行処理を実行する。

【０３９０】

メインパートへの移行処理においては、表示制御装置２１２にメインパート開始コマンドを出力し、スピーカ部６４からメインパートに対応するＢＧＭの出力を開始させるとともに表示発光部６３の発光態様をメインパートに対応する発光態様に切り替える。表示制御装置２１２は、メインパート開始コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置４１におけるチャレンジ演出用の動画表示、待機パート用の動画表示からメインパート用の動画表示に切り替える。

【０３９１】

その後は、ステップＳ１９０５にて右打ち報知（大）の終了処理を実行し、ステップＳ１９０６にて右打ち報知（小）の開始処理を実行した後、本第１特殊演出モード用処理を終了する。

【０３９２】

ステップＳ１９０１の説明に戻り、当該ステップＳ１９０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１９０７に進む。ステップＳ１９０７では、主制御装置８１から変動終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１９０７にて否定判定をした場合にはステップＳ１９０８にてチャレンジ演出進行処理を実行して本第１特殊演出モード用処理を終了する。ステップＳ１９０７にて肯定判定をした場合にはステップＳ１９０９にてチャレンジ演出終了処理を実行した後、本第１特殊演出モード用処理を終了する。ここで、図４５～図５０のフローチャートを参照してチャレンジ演出進行処理について説明する。

【０３９３】

＜チャレンジ演出用進行処理＞

チャレンジ演出は、チャレンジ演出成功の可否を報知するまでの前半パートとチャレンジ演出成功の可否を報知した後の後半パートに大別されており、チャレンジ演出用進行処理は前半パート用処理（図４５のステップＳ２００１）と後半パート用処理（図４５のステップＳ２００２）とで構成されている。

【０３９４】

図４６に示すように、前半パート用処理においては先ず、ステップＳ２１０１にて前半パート中であるか否かを判定する。ステップＳ２１０１にて否定判定をした場合には、そのまま本前半パート用処理を終了する。ステップＳ２１０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２１０２に進む。ステップＳ２１０２では、メインパートを構成するステップアップ演出を実行している最中であるか否かを判定する。ステップＳ２１０２にて否定判定をした場合には、そのまま本前半パート用処理を終了する。ステップＳ２１０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２１０３に進む。

【０３９５】

ステップＳ２１０３では、チャレンジ演出の結果、すなわち実行中の遊技回が当たり結果（特別当たり結果又は大当たり結果）であるか否かを示す当否結果を報知している最中であるか否かを判定する。チャレンジ演出においては、当該チャレンジ演出の結果として、特別当たり結果又は大当たり結果である場合にはチャレンジ演出の成功を示す表示（妖精を捕獲した表示）を行い、外れ結果である場合にはチャレンジ演出の失敗を示す表示（妖精を取り逃がした表示）を行う（図４１参照）。

【０３９６】

ステップＳ２１０３にて否定判定をした場合には、ステップＳ２１０４に進む。ステップＳ２１０４では、当否結果の報知タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２１０４にて否定判定をした場合には、そのまま本前半パート用処理を終了する。ステップＳ２１０４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２１０５にて当否結果の報知処理を実行した後、本前半パート用処理を終了する。

【０３９７】

ステップＳ２１０５の報知処理では、作動口用表示部４３における絵柄の確定表示に先行して当該遊技回の当否結果を報知すべく、表示制御装置２１２に結果報知コマンドを出力し、スピーカ部６４から当否結果に対応した効果音を出力するとともに表示発光部６３の発光態様を当否結果に対応した発光態様に切り替える。表示制御装置２１２では、当該結果報知コマンドを受信したことに基づいて、当否結果を明示すべく図柄表示装置４１の表示制御を行う。

【０３９８】

ステップＳ２１０３の説明に戻り、当該ステップＳ２１０３にて肯定判定をした場合、すなわち当否結果の報知中である場合には、ステップＳ２１０６に進む。ステップＳ２１０６では、後半パートへの移行タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２１０６にて否定判定をした場合には、そのまま本前半パート用処理を終了する。ステップＳ２１０６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２１０７にて後半パートへの移行処理を実行した後、本前半パート用処理を終了する。ここで、図４７を参照して後半パートへの移行処理について説明する。

【０３９９】

後半パートへの移行処理においては先ず、ステップＳ２２０１にて今回の遊技回の遊技結果（当否結果）が当たり結果であるか否かを判定する。ステップＳ２２０１にて肯定判定をした場合にはステップＳ２２０２にて連続当たり回数算出処理を実行し、続くステップＳ２２０３にて当たり結果対応演出開始処理を実行した後、本移行処理を終了する。連続当たり回数算出処理及び当たり結果対応演出開始についての詳細は後述する。

【０４００】

ステップＳ２２０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ２２０４にて外れ結果対応演出開始処理を実行する。外れ結果対応演出開始処理では、表示制御装置２１２に外れ結果対応演出開始コマンドを出力し、スピーカ部６４から外れ結果対応演出用の効果音を出力するとともに表示発光部６３の発光態様を外れ結果対応演出用の発光態様に切り替える。表示制御装置２１２においては、外れ結果対応演出開始コマンドを受信したことに基づいて、表示中の女の子のキャラクタ及び妖精の画像並びに失敗の文字を非表示とし、表示画面Ｇに第３特殊遊技状態への移行を示す画像である「ＲＵＳＨ」の文字を動的に表示させる処理を行う。

【０４０１】

その後は、ステップＳ２２０５にて第２作動口３４に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ２２０５にて否定判定をした場合にはそのまま本移行処理を終了する。ステップＳ２２０５にて肯定判定をした場合にはステップＳ２２０６に進み、右打ち報知（小）の終了処理を実行した後、本移行処理を終了する。つまり、今回の遊技回が外れ結果に対応しており且つ第２作動口３４に係る保留数が上限に達している場合には、この時点で一切の右打ち報知が終了する構成となっている。

【０４０２】

本実施の形態においては、チャレンジ演出の前半パートにおいてチャレンジ演出の成功／失敗が遊技者に報知され、チャレンジ演出に成功した場合にはその後に発生し得る（実質的に発生濃厚となる）大当たりの回数、すなわち連続当たり回数が後半パートにおいて遊技者に報知される構成となっている点を特徴の１つとしている。ここで、この連続大当たり回数については、第２作動口３４に係る残りの保留情報に基づいて算出される。以下、連続当たり回数算出処理についての説明を行う前に、当該算出処理の前提となる処理、具体的には主制御装置８１のＭＰＵ１１２において作動口用の入賞処理（図２０参照）の一環として実行されるステップＳ２０６及びステップＳ２１３の事前確認処理について説明する。まず、図４８のフローチャートを参照して、ステップＳ２０６の第１作動口用の事前確認処理について説明する。

【０４０３】

＜事前確認処理＞

第１作動口用の事前確認処理においては先ず、ステップＳ２３０１にて第１作動口用の

当否判定テーブルと上記ステップＳ２０５にて取得した当たり乱数カウンタＣ１の値とを参照して当否確認処理を行う。ステップＳ２３０１の確認処理については、上述したステップＳ６０２の当否判定処理と同様の処理であるため詳細な説明を省略する。

【０４０４】

ステップＳ２３０１の当否確認処理において今回の保留情報が大当たり結果に対応している旨が確認された場合には、ステップＳ２３０２にて肯定判定をしてステップＳ２３０３に進む。ステップＳ２３０３では第１作動口用の大当たり種別テーブルと上記ステップＳ２０５にて取得した大当たり種別カウンタＣ２の値とを参照して大当たり種別の確認を行う。ステップＳ２３０３の種別確認処理については上述したステップＳ６０６の種別判定処理と同様の処理であるため詳細な説明を省略する。

【０４０５】

その後は、ステップＳ２３０４に進み、上記ステップＳ２０７にて送信予定の第１保留コマンドに大当たりの情報を記憶させる処理を実行して、本事前確認処理を終了する。

【０４０６】

ステップＳ２３０２の説明に戻り、当該ステップＳ２３０２にて否定判定をした場合、すなわち今回の保留情報が大当たり結果に対応していない場合にはステップＳ２３０５に進む。今回の保留情報が特別当たり結果に対応している場合にはステップＳ２３０５にて肯定判定をしてステップＳ２３０６に進む。ステップＳ２３０６では、第１作動口用の特別当たり種別テーブルと上記ステップＳ２０５にて取得した特別当たり種別カウンタＣ３の値とを参照して特別当たり種別の確認を行う。ステップＳ２３０６の種別確認処理については上述したステップＳ６１２の種別判定処理と同様の処理であるため詳細な説明を省略する。

【０４０７】

その後は、ステップＳ２３０７に進み、上記ステップＳ２０７にて送信予定の第１保留コマンドに特別当たりの情報を記憶させる処理を実行して、本事前確認処理を終了する。

【０４０８】

今回の保留情報が大当たり結果及び特別当たり結果の何れにも対応していない場合、すなわち外れ結果に対応している場合には、ステップＳ２３０５にて否定判定をしてステップＳ２３０８に進む。ステップＳ２３０８では、現在の変動表示モードが第１変動表示モードであるか否かを判定する。ステップＳ２３０８にて否定判定をした場合には、そのまま本事前確認処理を終了する。ステップＳ２３０８にて肯定判定をした場合にはステップＳ２３０９に進む。ステップＳ２３０９では、外れリーチ判定用テーブルとステップＳ２０５にて取得した変動種別カウンタＣＳの値とを参照してリーチ確認処理を行う。すなわち、外れリーチ発生の有無及び外れリーチが発生する場合にはその概要を確認する。

【０４０９】

外れリーチが発生する旨が確認された場合には、ステップＳ２３１０にて肯定判定をしてステップＳ２３１１に進む。ステップＳ２３１１ではステップＳ２０７にて送信予定の第１保留コマンドに外れリーチ発生の概要を示す情報を記憶させる処理を実行して、本事前確認処理を終了する。

【０４１０】

次に、図４９のフローチャートを参照してステップＳ２１３の第２作動口用の事前確認処理について説明する。

【０４１１】

第２作動口用の事前確認処理においては先ず、ステップＳ２４０１にて第２作動口用の当否判定テーブルと上記ステップＳ２１２にて取得した当たり乱数カウンタＣ１の値とを参照して当否確認処理を行う。ステップＳ２４０１の確認処理については、上述したステップＳ６０３の当否判定処理と同様の処理であるため詳細な説明を省略する。

【０４１２】

ステップＳ２４０１の当否確認処理において今回の保留情報が大当たり結果に対応している旨が確認された場合には、ステップＳ２４０２にて肯定判定をしてステップＳ２４０

３に進む。ステップＳ２４０３では第２作動口用の大当たり種別テーブルと上記ステップＳ２１２にて取得した大当たり種別カウンタＣ２の値とを参照して大当たり種別の確認を行う。ステップＳ２４０３の種別確認処理については上述したステップＳ６０７の種別判定処理と同様の処理であるため詳細な説明を省略する。

【０４１３】

その後は、ステップＳ２４０４に進み、上記ステップＳ２１４にて送信予定の第２保留コマンドに大当たりの情報を記憶させる処理を実行して、本事前確認処理を終了する。

【０４１４】

ステップＳ２４０２の説明に戻り、当該ステップＳ２４０２にて否定判定をした場合、すなわち今回の保留情報が大当たり結果に対応していない場合にはステップＳ２４０５に進む。今回の保留情報が特別当たり結果に対応している場合にはステップＳ２４０５にて肯定判定をしてステップＳ２４０６に進む。ステップＳ２４０６では、第２作動口用の特別当たり種別テーブルと上記ステップＳ２１２にて取得した特別当たり種別カウンタＣ３の値とを参照して特別当たり種別の確認を行う。ステップＳ２４０６の種別確認処理については上述したステップＳ６１３の種別判定処理と同様の処理であるため詳細な説明を省略する。

【０４１５】

その後は、ステップＳ２４０７に進み、上記ステップＳ２１２にて送信予定の第１保留コマンドに特別当たりの情報を記憶させる処理を実行して、本事前確認処理を終了する。

【０４１６】

今回の保留情報が大当たり結果及び特別当たり結果の何れにも対応していない場合、すなわち外れ結果に対応している場合には、ステップＳ２４０５にて否定判定をして、そのまま本事前確認用処理を終了する。

【０４１７】

ここで、図５０のフローチャートを参照して、上記ステップＳ２２０２の連続当たり回数算出処理について説明する。連続当たり回数算出処理においては、第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報を第１エリア→第２エリア→第３エリア→第４エリアの順に確認し、それら保留情報から連続当たり回数を特定する。なお、本実施の形態における連続当たり回数とは、通常遊技状態へ移行することなく第１特殊遊技状態～第３特殊遊技状態をループするようにして当たりが連続する場合の回数を示す。

【０４１８】

＜連続当たり回数算出処理＞

連続当たり回数算出処理においては先ず、ステップＳ２５０１にて判定対象となる保留を特定する。すなわち、当該連続当たり回数算出処理が実行されるタイミングで第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報に判定対象を限定する。そして、第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報の数を閾値Ｍとして設定し、ＲＡＭ２４４の各種カウンタエリアに設けられた判定継続カウンタに「１」をセットする。

【０４１９】

続くステップＳ２５０２では、判定継続カウンタの値ｎが閾値Ｍと一致しているかを判定する。ステップＳ２５０２にて否定判定をした場合にはステップＳ２５０３にてｎ回目の遊技回が実行される際の遊技状態を特定する。続くステップＳ２５０４ではｎ回目の遊技回の当否結果を保留情報から特定する。その後は、ステップＳ２５０５にてｎ+１回目の遊技回が実行される際の遊技状態を特定する。そして、ステップＳ２５０６にて判定継続カウンタの値ｎをｎ+１に更新して、ステップＳ２５０２に戻る。つまり、本算出処理が開始された際に第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報について順に、状態の特定及び当否結果の特定がなされる。

【０４２０】

ステップＳ２５０２にて肯定判定をした場合、すなわち判定継続カウンタの値ｎが閾値Ｍと一致した場合には、ステップＳ２５０７に進む。ステップＳ２５０７では、ステップＳ２５０３～ステップＳ２５０５の特定結果を踏まえて、第２作動口３４に係る保留消化

後の遊技状態の遷移を推定する。続くステップＳ２５０８では保留消化後にリミッタが作動するまでの残り当たり回数を特定する。その後は、ステップＳ２５０９ではステップＳ２５０３～Ｓ２５０８にて特定及び推定した情報に基づいて連続当たり回数を推定し、ステップＳ２５０１では判定継続カウンタを「０」クリアし、本連続当たり回数算出処理を終了する。

【０４２１】

なお、第２作動口３４に係る各遊技回においては約１／３で当選結果となり、第２特殊遊技状態における終了基準回数（時短回数）として１００回が設定される構成となっている。つまり、第２特殊遊技状態においては終了基準回数到達前にほぼ確実に当選結果となることを想定してはいるものの、極めて低い確率ではあるが第２特殊遊技状態において続けて実行される全ての遊技回が外れ結果となる可能性を否定できない。このような不確定要素を考慮して、連続当たり回数算出処理におけるステップＳ２５０７，Ｓ２５０９の各処理を「推定」処理としている。つまり、連続当たり回数算出処理における算出結果については推定要素を含む推定値となっている。

【０４２２】

以下、図５１～図５３を参照して、連続当たり回数算出の概要について説明する。図５１～図５３は記憶されている保留情報と連続当たり回数との関係を示す概略図である。なお、図５１～図５３に示す各例については何れも実行中の遊技回が通常遊技状態から特殊遊技状態へ移行した最初の遊技回となっており、且つ第１作動口用保留エリアＲａには当選結果に対応した保留が格納されていない場合を示している。因みに、本実施の形態においては、第１特殊遊技状態への移行時に第１作動口３３に係る当選結果対応の保留が残存し且つ当該保留が第２作動口３４に係る遊技回に先行して実行される場合には、上記連続大当たり回数の推定→報知が行われない構成となっている。

【０４２３】

図５１に示す例においては、上記算出を行う際に第２作動口用保留エリアＲｂの第１エリア～第４エリアが全て埋まっており、且つ実行中の遊技回（実行エリアＡＥに格納されている保留）及び後続の遊技回（第２作動口用保留エリアＲｂに格納されている保留）が何れも当選結果に対応している場合について例示している。このケースでは、実行中の遊技回については第１特殊遊技状態となっており、且つ当該遊技回の開始時点ではリミッタ作動までの残り当たり回数が３回となっている。第１特殊遊技状態にて当選結果となった場合には上記Ｖ入賞を契機として高頻度サポートモード対応の第２特殊遊技状態へ移行することとなる。第２特殊遊技状態においては高頻度サポートモードの終了基準回数として１００回が設定される。

【０４２４】

当該遊技回の後に実行される１回目の遊技回についても当選結果に対応している。この遊技回については高頻度サポートモード下で実行される。高頻度サポートモード下で当選結果となることで２回目の遊技回についても高頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて実行されることとなる。２回目の遊技回についても当選結果に対応している。この遊技回については高頻度サポートモード下で実行される。高頻度サポートモード下で当選結果となることで当たり連続回数が上限である４回となり、リミッタが作動する。これにより、３回目の遊技回については低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて実行されることとなる。

【０４２５】

図５１の例では３回目の遊技回についても当選結果に対応しており、低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて当選結果となることで４回目の遊技回は第１特殊遊技状態にて実行されることとなる。また、当該当選結果となることでリミッタが再設定される。４回目の遊技回についても当選結果に対応しており、高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態にて当選結果となることで、その後の遊技回が高頻度サポートモード対応の第２特殊遊技状態にて実行されることとなる。この時点では、リミッタ作動までの残り回数が２回となっているため、実質的に残り２回分の当たりが発生する。この場合、未だ保

留が取得されていない５回目以降の遊技回にて２回の当たりが発生濃厚となり、実行中の該当遊技回における当たりを含めて７回の連続当たりが発生すると推定される。つまり、リミッタ作動後の当たりが控えていることからリミッタによる上限回数を超えた連続当たりが発生すると推定される。

【０４２６】

図５２に示す各例では、何れもリミッタ作動後に当たりが発生するかは不明となっている。言い換えれば、リミッタ作動まで当たりが連続することは濃厚であるものの、リミッタ作動～通常遊技状態への移行までの間に当たりが発生するかについては不明となっている。

【０４２７】

具体的には、図５２（ａ）に示す例では、第２作動口用保留エリアＲｂに保留が格納されていない。つまり、該当遊技回の終了後に実行される後続の遊技回については当否が不明となっている。しかしながら、該当遊技回の終了後はＶ入賞を契機として第２特殊遊技状態へと移行し、リミッタ作動までの残り当たり回数についても２回分が残っている。つまり、後続の保留が取得されてはいなくても、第２特殊遊技状態中に２回分の当たりが発生することが濃厚である。このような事情から、該当遊技回の終了後は、リミッタ作動まで当たりが連続すると推定される。つまり、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は３回と推定される。

【０４２８】

図５２（ｂ）に示す例では、第２作動口用保留エリアＲｂの第１エリアに保留が格納されてはいるものの、この保留については外れ結果に対応している。該当遊技回の終了後はＶ入賞を契機として第２特殊遊技状態へと移行し、リミッタ作動までの残り当たり回数についても２回分が残っている。つまり、該当遊技回後の１回目の遊技回で外れたとしても第２特殊遊技状態は継続されしかも終了基準回数到達までの残り回数が９９回且つリミッタ作動までの残り当たり回数は２回となっている。故に、後続の保留が取得されてはいなくても、第２特殊遊技状態中に２回分の当たりが発生することが濃厚である。このような事情から、該当遊技回の終了後は、リミッタ作動まで当たりが連続すると推定される。つまり、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は３回と推定される。

【０４２９】

図５２（ｃ）に示す例では、第２作動口用保留エリアＲｂの第１エリア～第４エリアに保留が格納されてはいるものの、これらの保留については何れも外れ結果に対応している。該当遊技回の終了後はＶ入賞を契機として第２特殊遊技状態へと移行し、リミッタ作動までの残り当たり回数についても２回分が残っている。つまり、該当遊技回後の１回目～４回目の遊技回で外れたとしても第２特殊遊技状態は継続されしかも終了基準回数到達までの残り回数が９６回且つリミッタ作動までの残り当たり回数は２回となっている。故に、後続の保留が取得されてはいなくても、第２特殊遊技状態中に２回分の当たりが発生することが濃厚である。このような事情から、該当遊技回の終了後は、リミッタ作動まで当たりが連続すると推定される。つまり、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は３回と推定される。

【０４３０】

図５２（ｄ）に示す例では、第２作動口用保留エリアＲｂの第１エリア～第４エリアに保留が格納されており、そのうち第３エリアの保留が当選結果に対応している。該当遊技回の終了後はＶ入賞を契機として第２特殊遊技状態へと移行し、リミッタ作動までの残り当たり回数についても２回分が残っている。１回目の遊技回及び２回目の遊技回で外れ結果となった後、３回目の遊技回では当選結果となる。これにより、４回目の遊技回は終了基準回数が１００回に再設定された第２特殊遊技状態において実行されることとなる。４回目の遊技回は外れ結果に対応しており、その後の遊技回については第２特殊遊技状態下にて実行される。ここで、５回目の遊技回においては終了基準回数到達までの残り回数が９８回且つリミッタ作動までの残り当たり回数は１回となっている。故に、後続の保留が取得されてはいなくても、第２特殊遊技状態中に１回分の当たりが発生することが濃厚で

ある。このような事情から、該当遊技回の終了後は、リミッタ作動まで当たりが連続すると推定される。つまり、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は３回と推定される。

【０４３１】

図５３に示す各例では、何れもリミッタ作動後に当たりが発生するかは不明となっている。言い換えれば、リミッタ作動まで当たりが連続することは濃厚であるものの、リミッタ作動～通常遊技状態への移行までの間に当たりが発生するかについては不明となっている。

【０４３２】

図５３（ａ）に示す例では、上記算出を行う際に第２作動口用保留エリアＲｂの第１エリア～第４エリアが全て埋まっており、且つ実行中の遊技回（実行エリアＡＥに格納されている保留）、該当遊技回の後に実行される１回目の遊技回（第１エリアに格納されている保留）、２回目の遊技回（第２エリアに格納されている保留）、３回目の遊技回（第３エリアに格納されている保留）が何れも当選結果に対応しており、４回目の遊技回（第４エリアに格納されている保留）が外れ結果に対応している場合について例示している。このケースでは、実行中の遊技回については第１特殊遊技状態となっており、且つ当該遊技回の開始時点ではリミッタ作動までの残り当たり回数が３回となっている。第１特殊遊技状態にて当選結果となった場合には上記Ｖ入賞を契機として高頻度サポートモード対応の第２特殊遊技状態へ移行することとなる。第２特殊遊技状態においては高頻度サポートモードの終了基準回数として１００回が設定される。

【０４３３】

上記１回目の遊技回についても当選結果に対応しており、この遊技回については高頻度サポートモード下で実行される。高頻度サポートモード下で当選結果となることで２回目の遊技回についても高頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて実行されることとなる。２回目の遊技回についても当選結果に対応しており、この遊技回についても高頻度サポートモード下で実行される。しかしながら、高頻度サポートモード下で当選結果となることで当たり連続回数が上限である４回となり、リミッタが作動する。これにより、３回目の遊技回については低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて実行されることとなる。

【０４３４】

図５３（ａ）の例では３回目の遊技回についても当選結果に対応しており、低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて当選結果となることで４回目の遊技回は第１特殊遊技状態にて実行されることとなる。また、当該当選結果となることでリミッタが再設定される。しかしながら４回目の遊技回については外れ結果に対応しており、高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態にて当選結果とはならない。その後は、低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態へ移行する。このようなケースにおいては、第２作動口３４に係る残りの保留にて当選結果となるか否かによって連続当たり回数が相違し得る。但し、上記算出を行うタイミングでは、５回目以降の遊技回に係る保留は未取得である。そこで、このようなケースにおいては、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は４回と推定される。

【０４３５】

図５３（ｂ）に示す例では、上記算出を行う際に第２作動口用保留エリアＲｂの第１エリア～第４エリアが全て埋まっており、且つ実行中の遊技回（実行エリアＡＥに格納されている保留）、該当遊技回の後に実行される１回目の遊技回（第１エリアに格納されている保留）、２回目の遊技回（第２エリアに格納されている保留）、４回目の遊技回（第３エリアに格納されている保留）が何れも当選結果に対応しており、３回目の遊技回（第４エリアに格納されている保留）が外れ結果に対応している場合について例示している。このケースでは、実行中の遊技回については第１特殊遊技状態となっており、且つ当該遊技回の開始時点ではリミッタ作動までの残り当たり回数が３回となっている。第１特殊遊技状態にて当選結果となった場合には上記Ｖ入賞を契機として高頻度サポートモード対応の第２特殊遊技状態へ移行することとなる。第２特殊遊技状態においては高頻度サポートモ

ードの終了基準回数として１００回が設定される。
【０４３６】
上記１回目の遊技回についても当選結果に対応しており、この遊技回については高頻度サポートモード下で実行される。高頻度サポートモード下で当選結果となることで２回目の遊技回についても高頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて実行されることとなる。２回目の遊技回についても当選結果に対応しており、この遊技回についても高頻度サポートモード下で実行される。しかしながら、高頻度サポートモード下で当選結果となることで当たり連続回数が上限である４回となり、リミッタが作動する。これにより、３回目の遊技回については低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて実行されることとなる。
【０４３７】
図５３（ｂ）の例では３回目の遊技回については外れ結果に対応しており、低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて外れ結果となることで４回目の遊技回は第１特殊遊技状態にて実行されることとなる。しかしながら、４回目の遊技回については当選結果に対応しており、５回目の遊技回については高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態にて実行されることとなる。そして、リミッタについても再設定されることとなる。このようなケースにおいては、第２作動口３４に係る残りの保留にて当選結果となるか否かによって連続当たり回数が相違し得る。但し、上記算出を行うタイミングでは、５回目以降の遊技回に係る保留は未取得である。そこで、このようなケースにおいては、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は４回と推定される。
【０４３８】
図５３（ｃ）に示す例では、上記算出を行う際に第２作動口用保留エリアＲｂの第１エリア～第４エリアが全て埋まっており、且つ実行中の遊技回（実行エリアＡＥに格納されている保留）、該当遊技回の後に実行される１回目の遊技回（第１エリアに格納されている保留）、３回目の遊技回（第２エリアに格納されている保留）、４回目の遊技回（第３エリアに格納されている保留）が何れも当選結果に対応しており、２回目の遊技回（第４エリアに格納されている保留）が外れ結果に対応している場合について例示している。このケースでは、実行中の遊技回については第１特殊遊技状態となっており、且つ当該遊技回の開始時点ではリミッタ作動までの残り当たり回数が３回となっている。第１特殊遊技状態にて当選結果となった場合には上記Ｖ入賞を契機として高頻度サポートモード対応の第２特殊遊技状態へ移行することとなる。第２特殊遊技状態においては高頻度サポートモードの終了基準回数として１００回が設定される。
【０４３９】
上記１回目の遊技回についても当選結果に対応しており、この遊技回については高頻度サポートモード下で実行される。高頻度サポートモード下で当選結果となることで２回目の遊技回についても高頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて実行されることとなる。２回目の遊技回については外れ結果に対応しており、終了基準回数到達までの残り回数を「１」減らして３回目の遊技回へ移る。つまり、３回目の遊技回についても高頻度サポートモード下で実行される。この際、リミッタ作動までの残り当たり回数についても２回目の遊技回から３回目の遊技回に引き継がれることとなる。
【０４４０】
３回目の遊技回については当選結果に対応してはいるものの、リミッタが作動することにより、４回目の遊技回については低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて実行されることとなる。４回目の遊技回については当選結果に対応しているため、リミッタが再設定されるとともに、高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態へ移行する。このようなケースにおいては、第２作動口３４に係る残りの保留にて当選結果となるか否かによって連続当たり回数が相違し得る。但し、上記算出を行うタイミングでは、５回目以降の遊技回に係る保留は未取得である。そこで、このようなケースにおいては、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は４回と推定される。
【０４４１】

図５３（ｄ）に示す例では、上記算出を行う際に第２作動口用保留エリアＲｂの第１エリア～第４エリアが全て埋まっており、且つ実行中の遊技回（実行エリアＡＥに格納されている保留）、該当遊技回の後に実行される２回目の遊技回（第１エリアに格納されている保留）、３回目の遊技回（第２エリアに格納されている保留）、４回目の遊技回（第３エリアに格納されている保留）が何れも当選結果に対応しており、１回目の遊技回（第４エリアに格納されている保留）が外れ結果に対応している場合について例示している。このケースでは、実行中の遊技回については第１特殊遊技状態となっており、且つ当該遊技回の開始時点ではリミッタ作動までの残り当たり回数が３回となっている。第１特殊遊技状態にて当選結果となった場合には上記Ｖ入賞を契機として高頻度サポートモード対応の第２特殊遊技状態へ移行することとなる。第２特殊遊技状態においては高頻度サポートモードの終了基準回数として１００回が設定される。

【０４４２】

上記１回目の遊技回については外れ結果に対応しており、この遊技回については高頻度サポートモード下で実行される。このため、終了基準回数到達までの残り回数を「１」減らして２回目の遊技回へ移る。つまり、２回目の遊技回についても高頻度サポートモード下で実行される。２回目の遊技回は当選結果に対応しており、高頻度サポートモード下で当選結果となることで３回目の遊技回についても高頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて実行されることとなる。３回目の遊技回は当選結果に対応しており、高頻度サポートモード下で当選結果と放っているものの、リミッタが作動することで４回目の遊技回については低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態にて実行されることとなる。

【０４４３】

４回目の遊技回については当選結果に対応しており、リミッタが再設定されるとともに高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態へ移行する。このようなケースにおいては、第２作動口３４に係る残りの保留にて当選結果となるか否かによって連続当たり回数が相違し得る。但し、上記算出を行うタイミングでは、５回目以降の遊技回に係る保留は未取得である。そこで、このようなケースにおいては、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は４回と推定される。

【０４４４】

次に、チャレンジ演出進行処理（図４５参照）を構成する後半パート用処理を図５４のフローチャートを参照して説明する。

【０４４５】

＜後半パート用処理＞

後半パート用処理においては先ず、ステップＳ２６０１にて後半パート中であるか否かを判定する。ステップＳ２６０１にて否定判定をした場合には、そのまま本後半パート用処理を終了する。ステップＳ２６０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２６０２に進む。ステップＳ２６０２では今回の遊技回が外れ結果に対応する遊技回であるか否かを判定する。ステップＳ２６０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２６０３にて外れ結果用処理を実行した後、本後半パート用処理を終了する。一方、ステップＳ２６０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ２６０４にて当たり結果用処理を実行した後、本後半パート用処理を終了する。

【０４４６】

＜外れ結果用処理＞

図５５のフローチャートに示すように、外れ結果用処理においては先ず、ステップＳ２７０１にて第３特殊演出モードの導入演出中であるか否かを判定する。ステップＳ２７０１にて否定判定をした場合には、そのまま本外れ結果用処理を終了する。ステップＳ２７０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２７０２に進む。ステップＳ２７０２では、第３特殊演出モードの導入演出を開始するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２７０２にて否定判定をした場合には、そのまま本外れ結果用処理を終了する。ステップＳ２７０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２７０３に進む。

【０４４７】

ステップＳ２７０３では、第２作動口３４に係る保留数が上限である４個に達しているか否かを判定する。すなわち、それ以上の保留取得が不可となっているか否かを判定する。ステップＳ２７０３にて否定判定をした場合には、ステップＳ２７０４に進み、第３特殊演出モードへの導入演出として導入演出Ａを開始する開始処理を実行し、その後、ステップＳ２７０５にて右打ち報知（大）の遅延開始処理を実行した後、本外れ結果用処理を終了する。導入演出Ａにおいては、図柄表示装置４１の表示画面Ｇに第３特殊演出モードへの移行を示す「ＲＵＳＨ」の文字が表示画面Ｇの中央にて動的に表示される。そして、当該「ＲＵＳＨ」の文字が表示画面Ｇの上部に縮小表示された後、表示画面Ｇの中央には女の子のキャラクタが右矢印の看板を持った画像が動的に表示され、表示画面Ｇの下部には残り時間を示唆するインジケータ及びタイマカウンタが表示される（図５６参照）。

【０４４８】

ステップＳ２７０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２７０６に進み、第３特殊演出モードへの導入演出として導入演出Ｂを開始する開始処理を実行した後、本外れ結果用処理を終了する。導入演出Ａにおいては、図柄表示装置４１の表示画面Ｇに海辺の画像が動的に表示される。なお、導入演出Ａとは異なり、右打ち報知については実行されない。

【０４４９】

次に、図５７のフローチャートを参照して、ステップＳ２６０４の当選結果用処理について説明する。

【０４５０】

＜当たり結果用処理＞

当たり結果用処理においては先ず、ステップＳ２８０１にて、第２特殊演出モードの導入演出中であるか否かを判定する。ステップＳ２８０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ２８０２に進む。ステップＳ２８０２では、当選数示唆演出中であるか否かを判定する。ステップＳ２８０２にて否定判定をした場合にはステップＳ２８０３に進む。ステップＳ２８０３では、当選数示唆演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２８０３にて否定判定をした場合にはそのまま本当たり結果用処理を終了する。ステップＳ２８０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２８０４にて当選数示唆演出開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

【０４５１】

ステップＳ２８０２の説明に戻り、当該ステップＳ２８０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２８０５に進み、第２特殊演出モードの導入演出を開始するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２８０５にて否定判定をした場合には、そのまま本当選結果用処理を終了する。ステップＳ２８０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２８０６にて第２特殊演出モードの導入演出開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

【０４５２】

ステップＳ２８０１の説明に戻り、当該ステップＳ２８０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２８０７に進む。ステップＳ２８０７では右打ち報知（大）の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２８０７にて否定判定をした場合には、そのまま本当たり結果用処理を終了する。ステップＳ２８０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２８０８にて右打ち報知（大）の開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

【０４５３】

ここで、図５８及び図５９を参照して、当選数示唆演出と右打ち報知との概要について説明する。当選数示唆演出においては、例えば連続当たり回数の算出結果（推定結果）が３回である場合には図５８（ａ）→図５８（ｂ）→図５８（ｃ）→図５８（ｄ）→図５８（ｅ）の順に演出が進行し、例えば連続当たり回数の算出結果（推定結果）が７回である場合には図５８（ａ）→図５８（ｂ）→図５８（ｃ）→図５８（ｄ）→図５８（ｆ）→図５８（ｇ）→図５８（ｈ）の順に演出が進行する。

【０４５４】
第１特殊演出モード（第１特殊遊技状態）においては、当選結果の報知時に図柄表示装置４１の表示画面Ｇに「Ｖ」図柄の組み合わせが停止表示される。当選数示唆演出においては、この「Ｖ」図柄が順に表示画面Ｇの右部に設けられたストック数示唆領域にシフトする。このシフトによって、ストック数示唆領域におけるストック数表示が「Ｖ×１」→「Ｖ×２」→「Ｖ×３」の順に更新（加算）されることとなる。このようにして、停止表示されていた「Ｖ」図柄が全てシフト完了した時点では、ストック数表示が「Ｖ×３」となることで、連続当たり回数が３回以上となることが遊技者に示唆されることとなる。
【０４５５】
上述したように、実際の連続当たり回数については、残りの保留によって大きく左右されることとなる。これに合わせて、当選数示唆演出においては、連続当たり回数の算出結果（推定結果）に応じて演出が分岐する構成となっている。具体的には、上記算出結果が３回である場合には、「Ｖ×３」の表示が更新されることなく、当たり遊技状態を経て、第２特殊演出モード対応の第２特殊遊技状態へ移行する。これに対して、上記算出結果が４回又は７回である場合には、表示画面Ｇの中央に「Ｖ」図柄が再表示されるとともにストック数表示についても表示画面Ｇの中央に拡大表示される。そして、ストック数表示が更新（加算）されることで、連続当たり回数が遊技者に示唆されることとなる。その後、当たり遊技状態を経て、連続演出モード対応の第２特殊遊技状態へ移行する。
【０４５６】
ここで、第１特殊遊技状態から当たり遊技状態へ移行する場合には、後半パートにおいて当選数示唆演出が実行された後に、Ｖ入賞を狙うべき状況であることを遊技者に報知するための右打ち報知が実行される。具体的には、図５９に示すように、表示画面Ｇの中央に右矢印の看板を持った女の子の画像が動的に表示され、表示画面Ｇの下部には残り時間を示すインジケータが表示される。このインジケータにおける現在位置の更新速度（移動速度）については、外れ結果となって第２作動口３４への入賞を促す際の右打ち報知（大）のインジケータと更新速度が一致している。但し、インジケータの更新期間については、外れ結果となって第２作動口３４への入賞を促す際の右打ち報知（大）のインジケータの更新期間よりも短いため、インジケータの全長は短くなっている（図４３参照）。これは、インジケータによって示されている残り時間が遊技者により誤解されることを回避する工夫である。
【０４５７】
＜遊技の流れ＞
次に、図６０を参照して、遊技の流れについて補足説明する。図６０は、第１特殊遊技状態における遊技回が当たり結果に対応しており且つ当否報知までの間に第２作動口３４に係る保留数が上限に達している場合の遊技の流れを示すタイミングチャートである。
【０４５８】
ｔａ１のタイミングでは、可変入賞装置３２Ａが開状態から閉状態に切り替わり、ラウンド遊技からエンディングへ移行している。エンディングでは、結果報知パートにおいて今回の大当たり遊技状態への移行契機となった大当たり結果の種類が遊技者に報知（明示）される。その後は、ｔａ２のタイミングにて当該報知が終了し、大当たり遊技状態からの移行先となる第１特殊遊技状態にて実行されるチャレンジ演出用の導入演出が実行される。この導入演出（チャレンジ演出導入パート）中のｔａ３のタイミングでは、第１特殊遊技状態への移行に先行して右打ち報知（大）が開始される。
【０４５９】
続くｔａ４のタイミングでは、大当たり遊技状態が終了して第１特殊遊技状態へ移行している。第１特殊遊技状態は高頻度サポートモードに対応しており、遊技球が右ルートに配設されたスルーゲート３５に入賞することで、第２作動口３４が閉状態から開状態に高頻度で切り替わることとなる。第１特殊遊技状態への移行に伴ってチャレンジ演出が開始されるが、この時点では第２作動口３４に係る保留は確保されていないため、当該第２作動口３４への入賞が発生するまでチャレンジ演出の待機パートが実行される。この待機パ

ートにおいても右打ち報知（大）が継続されることとなる。
【０４６０】
第１特殊遊技状態への移行後に、第２作動口３４への入賞が発生したｔａ５のタイミングでは、当該入賞を契機として、チャレンジ演出が待機パートからメインパートへ移行する。また、当該入賞を契機として、右打ち報知（大）から右打ち報知（小）に切り替わる。なお、図６０に示す例では、ｔａ５のタイミングにて右打ち報知（大）が終了した後も遊技球の発射が継続されることで、ｔａ６のタイミングにて第２作動口３４に係る保留数が上限（４個）に達している。
【０４６１】
チャレンジ演出進行中のｔａ７のタイミングでは、当該遊技回の当否結果が遊技者に報知される。つまり、作動口用表示部４３における絵柄の確定表示に先んじて図柄表示装置４１の表示画面Ｇにおいては当否結果が明示される。その後は、ｔａ８のタイミングでは、今回の遊技回における当たり結果を含めた連続当たり回数（当選数）が遊技者に示唆される。
【０４６２】
続くｔａ９のタイミングでは、特別当たり遊技状態への移行に先んじて右打ち報知（大）が開始され、遊技者にＶ入賞が促されることとなる。その後、ｔａ１０のタイミングでは作動口用表示部４３における絵柄の確定表示が開始され、その遊技回が終了したｔａ１１のタイミングでは遊技状態が第１特殊遊技状態から特別当たり遊技状態に移行している。そして、ｔａ１２のタイミングにてＶ入賞が発生したことに基づいて、ｔａ１３のタイミングでは特別当たり遊技状態からＶ大当たり遊技状態へ移行している。
【０４６３】
次に、図６１のタイミングチャートを参照して、第１特殊遊技状態における遊技回が外れ結果に対応しており且つ当否報知までの間に第２作動口３４に係る保留が上限に達している場合の遊技の流れについて補足説明する。
【０４６４】
ｔｂ１のタイミングでは、第１可変入賞装置３２Ａが開状態から閉状態に切り替わり、ラウンド遊技からエンディングへ移行している。エンディングでは、結果報知パートにおいて今回の大当たり遊技状態への移行契機となった大当たり結果の種類が遊技者に報知される。その後は、ｔｂ２のタイミングにて結果報知が終了し、大当たり遊技状態からの移行先となる第１特殊遊技状態にて実行されるチャレンジ演出の導入演出が実行される。このチャレンジ演出導入パート中のｔｂ３のタイミングでは、第１特殊遊技状態への移行に先駆けて右打ち報知（大）が開始される。
【０４６５】
続くｔｂ４のタイミングでは、大当たり遊技状態が終了して第１特殊遊技状態へ移行している。第１特殊遊技状態は高頻度サポートモードに対応しており、遊技球が右ルートに配設されたスルーゲート３５に入賞することで、第２作動口３４が閉状態から開状態に高頻度で切り替わることとなる。第１特殊遊技状態への移行に伴ってチャレンジ演出が開始されるが、この時点では第２作動口３４に係る保留は記憶されていないため、当該第２作動口３４への入賞が発生するまでチャレンジ演出の待機パートが実行される。この待機パートにおいても右打ち報知（大）が継続されることとなる。
【０４６６】
第１特殊遊技状態への移行後に、第２作動口３４への入賞が発生したｔｂ５のタイミングでは、当該入賞を契機として、チャレンジ演出が待機パートからメインパートへ移行する。また、当該入賞を契機として、右打ち報知（大）から右打ち報知（小）に切り替わる。なお、図６１に示す例では、ｔｂ５のタイミングにて右打ち報知（大）が終了した後も遊技球の発射が継続されることで、ｔｂ６のタイミングにて第２作動口３４に係る保留数が上限（４個）に達している。
【０４６７】
チャレンジ演出進行中のｔｂ７のタイミングでは、当該遊技回の当否結果が遊技者に報

知される。つまり、作動口用表示部４３における絵柄の確定表示に先んじて図柄表示装置４１の表示画面Ｇにおいては当否結果が明示される。図６１に示す例では、該当遊技回が外れ結果に対応しており、ｔｂ７のタイミングでは外れ結果である旨が遊技者に明示されることとなる。外れ結果が遊技者に明示された後は、右打ち報知（小）が解除される。
その後は、ｔｂ８のタイミングにて第２作動口用表示部ＢＳに外れ結果に対応する絵柄が停止表示され、確定表示終了後のｔｂ９のタイミングにて第３特殊遊技状態へ移行する。当該第３特殊遊技状態においては、第２作動口３４に係る残りの保留が消化されることとなる。

【０４６８】

その後は、ｔｂ９のタイミングにて第３特殊遊技状態へ移行し、当該第３特殊遊技状態においては、第２作動口３４に係る残りの保留が消化されることとなる。

【０４６９】

次に、図６２のタイミングチャートを参照して、第１特殊遊技状態における遊技回が外れ結果に対応しており且つ当否報知までの間に第２作動口３４に係る保留が上限に達していない場合の遊技の流れについて補足説明する。

【０４７０】

ｔｃ１のタイミングでは、第１可変入賞装置３２Ａが開状態から閉状態に切り替わり、ラウンド遊技からエンディングへ移行している。エンディングでは、結果報知パートにおいて今回の大当たり遊技状態への移行契機となった大当たり結果の種類が遊技者に報知される。その後は、ｔｃ２のタイミングにて結果報知が終了し、大当たり遊技状態からの移行先となる第１特殊遊技状態にて実行されるチャレンジ演出の導入演出が実行される。このチャレンジ演出導入パート中のｔｃ３のタイミングでは、第１特殊遊技状態への移行に先駆けて右打ち報知（大）が開始される。

【０４７１】

続くｔｃ４のタイミングでは、大当たり遊技状態が終了して第１特殊遊技状態へ移行している。第１特殊遊技状態は高頻度サポートモードに対応しており、遊技球が右ルートに配設されたスルーゲート３５に入賞することで、第２作動口３４が閉状態から開状態に高頻度で切り替わることとなる。第１特殊遊技状態への移行に伴ってチャレンジ演出が開始されるが、この時点では第２作動口３４に係る保留は記憶されていないため、当該第２作動口３４への入賞が発生するまでチャレンジ演出の待機パートが実行される。この待機パートにおいても右打ち報知（大）が継続されることとなる。

【０４７２】

第１特殊遊技状態への移行後に、第２作動口３４への入賞が発生したｔｃ５のタイミングでは、当該入賞を契機として、チャレンジ演出が待機パートからメインパートへ移行する。また、当該入賞を契機として、右打ち報知（大）から右打ち報知（小）に切り替わる。なお、図６２に示す例では、ｔｃ５のタイミングにて右打ち報知（大）が終了した後に遊技球の発射が停止されており、第２作動口３４に係る保留数が上限（４個）未満となっている。

【０４７３】

チャレンジ演出進行中のｔｃ６のタイミングでは、当該遊技回の当否結果が遊技者に報知される。つまり、作動口用表示部４３における絵柄の確定表示に先んじて図柄表示装置４１の表示画面Ｇにおいては当否結果が明示される。図６１に示す例では、該当遊技回が外れ結果に対応しており、外れ結果である旨が遊技者に明示されることとなる。

【０４７４】

結果報知後のｔｃ７のタイミングでは右打ち報知（小）から右打ち報知（大）に切り替わる。これにより、右ルートへ向けた遊技球の発射が遊技者に促される。ｔｃ８のタイミングでは、第２作動口３４に係る保留数が上限に達しており、これを契機として右打ち報知（大）が終了する。その後は、ｔｃ９のタイミングにて第２作動口用表示部ＢＳに外れ結果に対応する絵柄が停止表示され、確定表示終了後のｔｃ１０のタイミングにて第３特殊遊技状態へ移行する。当該第３特殊遊技状態においては、第２作動口３４に係る残りの

保留が消化されることとなる。

【０４７５】

以上詳述した第１の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０４７６】

上記第１の実施の形態に示した構成では、高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態へ移行することで第２作動口３４への入球が容易となり、保留情報が溜まりやすくなる。ここで、第１特殊遊技状態における遊技回の開始契機となった保留情報と、当該遊技回中に取得され低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態へ持ち越された保留情報とでは価値が相違する。すなわち、第３特殊遊技状態中の遊技回にて当選結果→Ｖ入賞となるか第１特殊遊技状態中の遊技回にて当選結果→Ｖ入賞となるかによって遊技者に付与される特典（時短回数）に差が生じる。言い換えば、第３特殊遊技状態への移行後は、第２作動口３４への入球が困難又は不可となり、実質的に第１特殊遊技状態中に記憶された保留情報に限定して遊技回が進行することとなる。ここで、第１特殊遊技状態への移行後に始動入球部への入球により取得された保留情報の価値がそれら保留情報に係る遊技回が実行される状況の変化によって変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【０４７７】

本実施の形態に示したように、高頻度サポートモード対応の特殊遊技状態の終了基準回数を相違させる構成とすれば、特殊遊技状態中に取得された保留情報により第３特殊遊技状態中に当たり結果となった場合には、再度第１特殊遊技状態へと移行し、上記第１特殊遊技状態中の当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【０４７８】

また、第１特殊遊技状態における遊技回にて当たり結果となった場合に遊技者に付与される特典（時短回数）が優遇される構成とすれば、当該遊技回における緊張感を高めることができる。また、当該遊技回にて当たり結果とならなかった場合でも、取得済みの特別情報によって小さい側の特典取得に再チャレンジすることができ、当該遊技回で当たり結果とならなかったことが遊技者の遊技意欲を急速に低下させる要因になることを好適に抑制できる。

【０４７９】

本実施の形態に示した構成では、第１特殊遊技状態における遊技回（所定遊技回）においては、当該所定遊技回における抽選結果が当たり結果である場合に、記憶されている後続の保留情報に当たり結果に対応する保留情報が幾つ含まれているかが特定され、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく連続当たり回数の示唆がなされる。つまり、所定遊技回にて当たり結果となった場合には更に何回分の当たり結果が控えているかについても示唆される構成であるため、単に当たり結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な示唆を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【０４８０】

より詳しくは、上記所定遊技回においては、当該所定遊技回における抽選結果が当たり結果である場合に、記憶されている後続の保留情報を参照して、当該記憶されている各保留情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない保留情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において当たり結果となる回数が推定される。そして、この推定結果は当該所定遊技回において報知されることとなる。このような構成とすれば、所定遊技回にて当たり結果となった場合には更に何回分の当たり結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当たり結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。保留情報の記憶上限数を超える数が報知される場合があるため、当該報知が行われた際のインパクトが極めて大きくなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で有利である。

【０４８１】

なお、所定遊技回中に報知される推定結果には所定遊技回における当たり結果を含む構

成とすることにより、報知される推定結果のインパクトや見栄えを好適に向上させることができる。

【０４８２】

上述した推定結果の報知（連続当たり回数の示唆）を実行する上では、記憶されている保留情報の数が少なくなれば、遊技状態の移行先等の分岐がどのように進むかを推測するための推測要素が少なくなることを意味し、報知に係る信頼性が低くなったり、報知される当たり結果の回数が小さく見積もられる等して報知のインパクトが弱くなったりすると懸念される。このような事情に鑑みれば、記憶されている保留情報が基準数（例えば記憶上限数）に達していない場合には推定又は推定結果の報知が回避される構成とすることには、上記不都合の発生を抑制できるという技術的意義がある。

【０４８３】

上述したように、報知される推定結果のインパクトを強くしたり、信頼性を高めたりする上では記憶されている保留情報の数をできるだけ多く稼いでおくことが好ましい。そこで、本実施の形態に示したように、推定前に第２作動口３４へ向けた遊技球の発射示唆を行う構成とすれば、推定時に参照可能な保留情報の数を稼ぐことができる。

【０４８４】

また、所定遊技回においては当たり結果の報知に用いられた「Ｖ」図柄を利用して連続当たり回数の示唆を行うことで、当たり結果の報知と連続当たり回数の示唆とに相関を付与し、一体的な演出を構築することができる。

【０４８５】

第１特殊遊技状態における上記所定遊技回（最終遊技回）が外れ結果に対応している場合には、記憶されている保留情報の数に応じて外れ結果用演出の態様が異なることとなる。このように第１特殊遊技状態における第２作動口３４への入球状況によって当該第１特殊遊技状態における所定遊技回の演出態様が変化する構成とすることで、当該所定遊技回への注目度の向上に寄与できる。

【０４８６】

第１特殊遊技状態についてはサポートモードが高頻度サポートモードに対応しており、第２作動口３４への入球が容易化される。このような構成においては、第２作動口３４に係る保留数の上限到達の可否によって演出態様を相違させる機能が上手く発揮されなくなることを好適に回避できる。

【０４８７】

本実施の形態に示したように、所定遊技回については演出を前半・後半の２部構成とする場合に、当否結果報知後の後半における外れ結果用演出の演出態様が記憶されている保留情報の数によって異なる構成とすることで、外れ結果報知後であっても演出が単調になることを好適に抑制できる。

【０４８８】

第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態に移行する場合には、第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態に持ち越される保留情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されている。このような構成においては、外れ結果である旨が報知された後は、当該遊技回が終了するまでに保留情報の数を上限まで増やしておくことで遊技を有利に進めることができる。そこで、上記演出の後半においては、第２作動口３４へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する画像の表示が含まれる構成として遊技者の不利益を抑えることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

【０４８９】

＜変形例１＞

上記第１の実施の形態では、第１特殊遊技状態にて実行される遊技回が外れ結果に対応している場合には、当否結果が報知された時点で第２作動口３４に係る保留数が上限に達しているか否かを判定し、不足している場合には右打ち報知（大）を実行する構成としたが、第２作動口３４に係る保留数を確認するタイミング及び右打ち報知（大）を開始するタイミングについては任意である。例えば、当否報知後の所定のタイミングにて第２作動

口３４に係る保留数を確認する構成とすることも可能である。この場合であっても、第１特殊遊技状態の終了後は新たに第２作動口３４に係る保留を取得することは困難になる。故に、第１特殊遊技状態の終了前に右打ち報知（大）を開始する構成とすることが好ましい。

【０４９０】

＜変形例２＞

上記第１の実施の形態では、大当たり遊技状態から第１特殊遊技状態へ移行する場合には、大当たり遊技状態におけるエンディング中に右打ち報知（大）を開始させて、当該右打ち報知（大）が大当たり遊技状態及び第１特殊遊技状態に跨るようにして継続される構成としたが、これに限定されるものでは無い。第１特殊遊技状態への移行時又は移行後に右打ち報知（大）が開示される構成とすることも可能である。

【０４９１】

＜変形例３＞

上記第１の実施の形態では、Ｖ入賞を目的として右ルートの第２可変入賞装置３２Ｂを狙うべき場合に実行される右打ち報知用の画像と、保留取得を目的として右ルートの第２作動口３４を狙うべき場合に実行される右打ち報知用の画像とを相違させる構成としたが、Ｖ入賞を目的として右ルートの第２可変入賞装置３２Ｂを狙うべき場合に実行される右打ち報知用の画像と、保留取得を目的として右ルートの第２作動口３４を狙うべき場合に実行される右打ち報知用の画像とを同一とすることも可能である。

【０４９２】

＜変形例４＞

上記第１の実施の形態では、第１特殊遊技状態の冒頭にて実行される右打ち報知（大）については、第２作動口３４に係る保留が少なくとも１つ取得された場合に解除される構成としたが、これに限定されるものではない。第１特殊遊技状態の冒頭にて実行される右打ち報知（大）については、第２作動口３４に係る保留数が上限に達した場合に解除される構成とすることも可能である。

【０４９３】

＜変形例５＞

上記第１の実施の形態では、右打ち報知（小）と右打ち報知（大）とを切り替える構成としたが、右打ち報知（小）の実行期間と右打ち報知（大）の実行期間とが重複する構成とすることも可能である。例えば右打ち報知（小）中に右打ち報知（大）が実行される構成とするとよい。

【０４９４】

＜変形例６＞

上記第１の実施の形態では、チャレンジ演出のメインパートにおいても右打ち報知（小）が継続される構成としたが、チャンレンジ演出のメインパートへの移行に伴って当該右打ち報知（小）が終了される構成とすることも可能である。

【０４９５】

＜変形例７＞

上記第１の実施の形態では、第３特殊遊技状態における変動表示モードを第１変動表示モードとすることで、主たる遊技進行の対象の違いはあるものの実質的には第３特殊遊技状態＝通常遊技状態としたが、これに限定されるものではない。第３特殊遊技状態の特殊性を高める上では、第３特殊遊技状態における変動表示モードを第１変動表示モード及び第２変動表示モードとは異なる第３変動表示モードとし、第３特殊遊技状態と通常遊技状態とを完全に差別化する構成としてもよい。

【０４９６】

＜変形例８＞

上記第１の実施の形態では、第１特殊遊技状態における第１特殊演出モードにおいては、メインパートの開始から図柄表示装置４１にて当否結果が報知されるタイミングまでの期間と、当該報知のタイミングから遊技回が終了するまでの期間とを比較した場合に、前

者よりも後者の方が長くなるように構成したが、これに限定されるものではない。メインパートの開始から図柄表示装置４１にて当否結果が報知されるタイミングまでの期間と、当該報知のタイミングから遊技回が終了するまでの期間とを比較した場合に、後者よりも前者の方が長くなるように構成としてもよいし、両者が同じ長さとなるように構成してもよい。

【０４９７】

また、第１特殊遊技状態における第１特殊演出モードにおいては、メインパートの開始から図柄表示装置４１にて当否結果が報知されるタイミングまでの期間と、当該報知のタイミングから作動口用表示部４３にて絵柄が停止表示（確定表示）されるまでの期間とを比較した場合に、前者よりも後者の方が長くなるように構成したが、これに限定されるものではない。メインパートの開始から図柄表示装置４１にて当否結果が報知されるタイミングまでの期間と、当該報知のタイミングから作動口用表示部４３にて絵柄が停止表示（確定表示）されるまでの期間とを比較した場合に、後者よりも前者の方が長くなるように構成としてもよいし、両者が同じ長さとなるように構成してもよい。

【０４９８】

＜変形例９＞

上記第１の実施の形態では、第２作動口３４に係る保留数の上限を４としたが、当該上限については任意に変更してもよい。

【０４９９】

＜変形例１０＞

上記第１の実施の形態では、リミッタによる連続当たり回数の上限（４回）と第２作動口３４に係る保留数（４個）の上限とを同数としたが、これらを相違させることも可能である。但し、保留数の上限を超えた連続当たり回数を推定する上では後続となる４つの保留内にてリミッタ作動→当たりとなる流れを特定可能とすることが好ましい。リミッタによる連続当たり回数の上限については、第２作動口３４に係る保留数の上限よりも小さい数とすることが好ましい。このような変更を行う場合には、後続となる４つの保留内にてリミッタが複数回作動しない程度とすることがより好ましい。

【０５００】

＜変形例１１＞

上記第１の実施の形態では、高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態においては、第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数を「１」回としたが、当該終了基準回数については任意に変更してもよい。例えば、高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態においては、第２作動口３４に係る遊技回の終了基準回数を「２」回としてもよいし、「３」回以上としてもよい。

【０５０１】

また、上記第１の実施の形態では、低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態において特別当たり結果となった場合よりも高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態や第２特殊遊技状態において特別当たり結果となった場合の方が設定される終了基準回数が多くなるように優遇する構成としたが、これを変更し、高頻度サポートモード対応の第１特殊遊技状態や第２特殊遊技状態において特別当たり結果となった場合よりも低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態において特別当たり結果となった場合の方が設定される終了基準回数が多くなるように優遇する構成とすることも可能である。

【０５０２】

＜変形例１２＞

上記第１の実施の形態では、高頻度サポートモード中に特別当たり結果となった場合には、低頻度サポートモード中に特別当たり結果となった場合よりも遊技者に有利となるように優遇したが、低頻度サポートモード中に特別当たり結果となった場合には、高頻度サポートモード中に特別当たり結果となった場合よりも遊技者に有利となるように優遇することも可能である。

【０５０３】

＜変形例１３＞
上記第１の実施の形態では、高頻度サポートモード中に特別当たり結果となった場合と、低頻度サポートモード中に特別当たり結果となった場合とで、その後に設定されるサポートモードに違いが生じる構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、作動口用表示部における変動表示時間を決定する変動表示モードに通常モード（第１モード）と当該通常モードよりも変動表示時間が短くなるように短縮される時短モード（第２モード）とを設け、通常モード中に特別当たり結果となった場合と、時短モード中に特別当たり結果となった場合とで、その後のに設定されるサポートモードに違いが生じる構成とすることも可能である。
【０５０４】
＜変形例１４＞
上記第１の実施の形態では、第１特殊遊技状態中に実行される遊技回が当たり結果に対応している場合にのみ連続当たり回数の算出→示唆を行う構成としたが、これに代えて又は加えて、第１特殊遊技状態中に実行される遊技回が外れ結果に対応している場合に連続当たり回数の算出→示唆を行う構成とすることも可能である。
【０５０５】
このように外れ結果である場合に算出→示唆を行う構成とする場合には、取得済みの後続の保留によって、第３特殊遊技状態から第２特殊遊技状態へ復帰し得る場合に限定して上記算出→示唆を行うことで当たり結果である場合の算出→示唆と差別化するとよい。
【０５０６】
また、外れ結果の場合と当たり結果の場合とでは示唆の開始タイミングが相違する構成とすることも可能である。この場合、外れ結果の場合の示唆の開始タイミングの方が当たり結果の場合の示唆の開始タイミングよりも早くなるように差を設けるとよい。
【０５０７】
また、外れ結果の場合と当たり結果の場合とでは示唆の実行期間が相違する構成とすることも可能である。この場合、外れ結果の場合の示唆の実行期間の方が当たり結果の場合の示唆の実行期間よりも長くなるように差を設けるとよい。
【０５０８】
＜変形例１５＞
上記第１の実施の形態では、第１特殊遊技状態中は、特別当たり結果の報知後に、連続当たり回数を示唆する構成としたが、当該報知と示唆とを同時に行う構成とすることも可能である。
【０５０９】
＜変形例１６＞
上記第１の実施の形態では、第１特殊遊技状態においては、特別当たり結果の報知時に使用された「Ｖ」図柄を利用して連続当たり回数の示唆用の表示演出を実行する構成としたが、連続当たり回数の示唆用の表示演出については当該連続当たり回数を示唆することができるのであれば任意に変更してもよい。
【０５１０】
＜変形例１７＞
第１特殊遊技状態において連続当たり回数の示唆を行うための実行条件として、第２作動口３４に係る保留数が所定数に達していることを加えてもよい。この所定数については第２作動口３４に係る保留数の上限であってもよいし、当該上限よりも少ない数であってもよい。
【０５１１】
なお、このような構成とする場合には、保留数が所定数に達していない場合には連続当たり回数の算出自体を行わない構成としてもよいし、保留数が所定数に達していない場合には連続当たり回数の算出を行う一方で連続当たり回数の示唆が行われない構成としてもよい。
【０５１２】

＜変形例１８＞
第１特殊遊技状態において開始された連続当たり回数の示唆内容については、遊技進行に伴って更新される構成とすることも可能である。例えば、連続当たり回数の示唆中に他の遊技状態を経て第１特殊遊技状態に戻った場合には示唆内容を当該第１特殊遊技状態にて算出された連続当たり回数を踏まえて更新する構成とするとよい。
【０５１３】
＜変形例１９＞
上記第１の実施の形態では、第１特殊遊技状態中に連続当たり回数を推定する場合には、各保留について当否結果及び移行する遊技状態を順に特定する構成としたが、これに限定されるものではない。記憶データ量は嵩むものの、取得されている保留状況と連続回数との関係をマップ化して事前に記憶しておき、当該関係と実際の保留状況とを照合することで連続当たり回数を推定する構成とすることも可能である。
【０５１４】
＜変形例２０＞
上記第１の実施の形態では、第１特殊遊技状態中に連続当たり回数を算出する際に参照する保留情報を第２作動口３４に係る保留情報に限定したが、これを変更し、第１特殊遊技状態中に連続当たり回数を算出する際に参照する保留情報を第２作動口３４に係る保留情報及び第１作動口３３に係る保留情報とすることも可能である。
【０５１５】
＜第２の実施の形態＞
上記第１の実施の形態では、第１特殊遊技状態へ移行した場合には、当該第１特殊遊技状態の冒頭で第２作動口３４への入賞を促す報知（右打ち報知（大））を実行、当該遊技回における当否結果を報知した後は、第２作動口３４に係る残りの保留に基づいて連続当たり回数を算出（推定）する構成とした。本実施の形態では、基本的な遊技の流れについえては第１の実施の形態と同様であるものの、右打ち報知に係る構成、具体的には報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２にて実行されるチャンレンジ演出進行処理の一部（当たり結果用処理）が第１の実施の形態と相違している。以下、図６３のフローチャートを参照して、本実施の形態における当たり結果用処理について説明する。
【０５１６】
＜当たり結果用処理＞
当たり結果用処理においては先ず、ステップＳ２９０１にて、第２特殊演出モードの導入演出中であるか否かを判定する。ステップＳ２９０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ２９０２に進む。ステップＳ２９０２では、当選数示唆演出中であるか否かを判定する。ステップＳ２９０２にて否定判定をした場合にはステップＳ２９０３に進む。ステップＳ２９０３では、右打ち報知（中）を実行している最中であるか否かを判定する。
【０５１７】
ここで、図６４を参照して右打ち報知（中）について説明する。図６４（ｂ）に示すように、右打ち報知（中）については、表示画面Ｇにおける右打ち報知用の画像の占有面積が右打ち報知（小）よりも大きく（図６４（ａ）参照）且つ右打ち報知（大）よりも小さくなっている。右打ち報知（中）においては、表示画面Ｇの中央に表示されている「Ｖ」図柄の組み合わせを上側から右側に迂回する矢印と、「ＣＨＡＲＧＥ」の文字と、保留の取得状況を示す情報と、残り時間を示すインジケータとで構成されている。つまり、当選結果の表示を妨げない範囲で極力大きい表示となるように構成されている。なお、右打ち報知（中）にてスピーカ部６４から出力される音声については右打ち報知（大）、詳しくは第２作動口３４を狙うべき状況である場合に実行される右打ち報知（大）と共通化されており、その音量についても当該右打ち報知（大）と同一となるように設定されている。
【０５１８】
ステップＳ２９０３にて否定判定をした場合にはステップＳ２９０４に進む。ステップＳ２９０４では右打ち報知（中）の開始タイミングであるか否かを判定する。具体的には、前半パートにて当否結果が報知された後、所定の期間を経過したか否かを判定する。こ

の所定の期間は、連続当たり回数の示唆演出（当選数示唆演出）が発生することを遊技者に説明する期間である。

【０５１９】

ステップＳ２９０４にて否定判定をした場合には、そのまま本当たり結果用処理を終了する。ステップＳ２９０４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２９０５に進む。ステップＳ２９０５では、第２作動口３４に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ２９０５にて否定判定をした場合には、ステップＳ２９０６に進み、右打ち報知（中）の開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。ステップＳ２９０６の開始処理においては、右打ち報知（中）の実行期間、言い換えれば連続当たり回数の算出までの猶予期間を設定する。つまり、本実施の形態においては、連続当たり回数の算出タイミングが当否報知のタイミングではなく、当該当否報知のタイミングよりも後のタイミングとなるように猶予期間が確保されている。ステップＳ２９０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２９０７にて当選数示唆演出の開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

【０５２０】

ステップＳ２９０３の説明に戻り、当該ステップＳ２９０３にて肯定判定をした場合、すなわち右打ち報知（中）の実行中である場合には、ステップＳ２９０８に進む。ステップＳ２９０８では、第２作動口３４に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ２９０８にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２９０９にて右打ち報知（中）の終了処理を実行し、続くステップＳ２９０７にて当選数示唆演出の開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

【０５２１】

ステップＳ２９０８の説明に戻り、当該ステップＳ２９０８にて否定判定をした場合、すなわち、第２作動口３４に係る保留数が上限に達していない場合には、ステップＳ２９１０に進む。ステップＳ２９１０に￥では、右打ち報知（中）の設定期間を経過したか否かを判定する。ステップＳ２９１０にて否定判定をした場合には、そのまま本当たり結果用処理を終了する。ステップＳ２９１０にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２９０９、Ｓ２９０７の各処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

【０５２２】

ステップＳ２９０２の説明に戻り、当該ステップＳ２９０２にて肯定判定をした場合、すなわち当選数示唆演出の実行中である場合には、ステップＳ２９１１に進む。ステップＳ２９１１では第２特殊演出モードの導入演出開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２９１１にて否定判定をした場合には、そのまま本当たり結果用処理を終了する。ステップＳ２９１１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２９１２に進み、第２特殊演出モードの導入演出開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

【０５２３】

ステップＳ２９０１の説明に戻り、当該ステップＳ２９０１にて肯定判定をした場合、すなわち第２特殊演出モードの導入演出中である場合には、ステップＳ２９１３に進む。ステップＳ２９１３では、右打ち報知（大）の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ２９１３にて否定判定をした場合には、そのまま本当たり結果用処理を終了する。ステップＳ２９１３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ２９１４にて右打ち報知（大）の開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

【０５２４】

＜遊技の流れ＞

次に、図６５を参照して、遊技の流れについて補足説明する。図６５は、第１特殊遊技状態における遊技回が当たり結果に対応しており且つ右打ち報知（中）の開始タイミングまでの間に第２作動口３４に係る保留数が上限に達していない場合の遊技の流れを示すタイミングチャートである。

【０５２５】

ｔｄ１のタイミングでは、第１可変入賞装置３２Ａが開状態から閉状態に切り替わり、

ラウンド遊技からエンディングへ移行している。エンディングでは、結果報知パートにおいて今回の大当たり遊技状態への移行契機となった大当たり結果の種類が遊技者に報知（明示）される。その後は、ｔｄ２のタイミングにて当該報知が終了し、大当たり遊技状態からの移行先となる第１特殊遊技状態にて実行されるチャレンジ演出用の導入演出が開始される。この導入演出（チャレンジ演出導入パート）中のｔｄ３のタイミングでは、第１特殊遊技状態への移行に先行して右打ち報知（大）が開始される。

【０５２６】

続くｔｄ４のタイミングでは、大当たり遊技状態が終了して第１特殊遊技状態へ移行している。第１特殊遊技状態は高頻度サポートモードに対応しており、遊技球が右ルートに配設されたスルーゲート３５に入賞することで、第２作動口３４が閉状態から開状態に高頻度で切り替わることとなる。第１特殊遊技状態への移行に伴ってチャレンジ演出が開始されるが、この時点では第２作動口３４に係る保留は確保されていないため、当該第２作動口３４への入賞が発生するまでチャレンジ演出の待機パートが実行される。この待機パートにおいても右打ち報知（大）が継続されることとなる。

【０５２７】

第１特殊遊技状態への移行後に、第２作動口３４への入賞が発生したｔｄ５のタイミングでは、当該入賞を契機として、チャレンジ演出が待機パートからメインパートへ移行する。また、当該入賞を契機として、右打ち報知（大）から右打ち報知（小）に切り替わる。なお、図６５に示す例では、第２作動口３４に係る保留数が上限（４個）に達する前に、遊技球の発射操作が停止されており、第２作動口３４に係る保留数は上限に達することなく遊技が進行している。

【０５２８】

チャレンジ演出進行中のｔｄ６のタイミングでは、当該遊技回の当否結果が遊技者に報知（明示）される。つまり、作動口用表示部４３における絵柄の確定表示に先んじて図柄表示装置４１の表示画面Ｇにおいては当否結果が明示される。ｔｄ６のタイミングから所定の期間を経過したｔｄ７のタイミングでは、第２作動口３４に係る保留数が上限未満となっており、このタイミングで右打ち報知（中）が開始される。その後のｔｄ８のタイミングでは第２作動口３４への入賞が発生し、第２作動口３４に係る保留数が上限に達している。これを契機として、右打ち報知（中）が解除され、連続当たり回数の示唆演出が開始されることとなる。

【０５２９】

なお、第２作動口３４への入賞によって保留数が上限に達するタイミングについては遊技者の操作等に依存することとなり、ある程度のばらつきが発生し得る。そこで、その後に実行される右打ち報知（大）までのインターバル期間が基準期間よりも短い場合には右打ち報知（中）から右打ち報知（小）に切り替わる一方、当該インターバル期間が基準期間よりも長い場合には右打ち報知（中）から右打ち報知無しに切り替わるように構成されている。これは、発射操作が行われないことで遊技者が不利益を被るといった事態になることを抑制しつつ、操作示唆が過度に細かく切り替わることが遊技者に不快感を与える要因になることを回避するための工夫である。

【０５３０】

第２作動口３４に係る保留数が上限に達したｔｄ９のタイミングでは、連続当たり回数が示唆される。その後は、ｔで１０のタイミングにて右打ち報知（大）に切り替わり、ｔｄ１１のタイミングでは、作動口用表示部４３にて当たり結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）される。確定表示期間を経過したｔｄ１２のタイミングでは、チャレンジ演出が終了するとともに、遊技状態が第１特殊遊技状態から特別当たり遊技状態に移行する。そして、ｔｄ１３のタイミングにてＶ入賞が発生したことに基づいて、ｔｄ１４のタイミングでは特別当たり遊技状態からＶ大当たり遊技状態へ移行している。

【０５３１】

＜変形例１＞

上記第２の実施の形態では、第１特殊遊技状態への移行後に第２作動口３４に係る保留

が１つ取得されたことに基づいて右打ち報知（大）を終了させる構成としたが、これに限定されるものではない。取得された保留の数が上限に達する前に右打ち報知（大）を終了させることができるのであれば足り、例えば第１特殊遊技状態への移行後に第２作動口３４に係る保留が２つ取得されたことに基づいて右打ち報知（大）を終了させる構成としたり、第１特殊遊技状態への移行後に第２作動口３４に係る保留が３つ取得されたことに基づいて右打ち報知（大）を終了させる構成としたり、第１特殊遊技状態への移行後に第２作動口３４に係る保留が４つ取得されたことに基づいて右打ち報知（大）を終了させる構成としたりすることも可能である。

【０５３２】

また、第１特殊遊技状態への移行後に第２作動口３４に係る保留が１つ取得された後に、所定の期間を経て右打ち報知（大）を終了させる構成とすることも可能である。

【０５３３】

＜変形例２＞

上記第２の実施の形態では、第１特殊遊技状態への移行後に実行される遊技回においては、前半パートにおける右打ち報知として右打ち報知（大）を実行し、後半パートにおける右打ち報知として右打ち報知（中）を実行する構成とした。つまり、前半パートにおける右打ち報知の方が後半パートにおける右打ち報知よりも目立つように強調させる構成としたが、これに限定されるものではない。

【０５３４】

前半パートにおける右打ち報知と後半パートにおける右打ち報知とを共通としてもよいし、後半パートにおける右打ち報知が前半パートにおける右打ち報知よりも目立つように強調される構成としてもよい。

【０５３５】

＜変形例３＞

第１特殊遊技状態への移行前に第２作動口３４に係る保留情報が少なくとも１つ記憶されている場合には、大当たり遊技状態～第１特殊遊技状態に亘って実行される最初の右打ち報知（大）が実行されない（キャンセルされる）構成とすることも可能である。

【０５３６】

＜変形例４＞

上記第２の実施の形態では、メインパートの冒頭における右打ち報知（大）の開始後に、第２作動口３４への入賞が発生した場合に当該右打ち報知（大）を終了させる構成としたが、この際、第２作動口３４への入賞が発生した旨を示すメッセージ（例えば「完了」）を表示する構成としてもよい。

【０５３７】

＜変形例５＞

上記第２の実施の形態では、メインパートの前半（冒頭）における右打ち報知（大）とメインパートの後半における右打ち報知（中）との間は、右打ち報知（小）が実行される構成としたが、当該右打ち報知（小）を行わない構成とすることも可能である。

【０５３８】

＜変形例６＞

上記第２の実施の形態では、メインパートの前半（冒頭）における右打ち報知（大）とメインパートの後半における右打ち報知（中）との間は、右打ち報知（小）が実行される構成としたが、この右打ち報知（小）が実行されている期間中は、右ルートへ発射された遊技球がスルーゲート３５等の入球部に入球した場合に実行中の演出が当該入球に基づいて変化（例えばステップアップ）する構成とすることも可能である。

【０５３９】

＜変形例７＞

上記第２の実施の形態では、メインパートにて当選数が報知されてから右打ち報知が開始されるまでに一定のインターバル（所定の期間）を設ける構成としたが、このインターバルについては省略することも可能である。

【０５４０】
＜変形例８＞
上記第２の実施の形態では、第２作動口３４に係る保留数が上限に達することなく右打ち報知（中）の実行期間が経過した場合であっても、取得されている保留から連続当たり回数を算出する構成としたが、これに限定されるものではない。右打ち報知（中）の実行期間が経過したタイミングで、保留数が上限に達していない場合には、連続当たり回数を算出しない構成とすることも可能である。この場合であっても、「Ｖ×３」の表示に留めるようにして当選数報知演出を実行する構成とすることが好ましい。
【０５４１】
＜変形例９＞
上記第２の実施の形態では、メインパート中の２回目の右打ち報知においては右打ち報知（中）を実行する構成としたが、これに限定されるものではない。右打ち報知（中）に代えて右打ち報知（大）を実行する構成とすることも可能である。
【０５４２】
＜第３の実施の形態＞
上記第１の実施の形態及び第２の実施の形態では、第１特殊遊技状態にて実行される遊技回中に連続当たり回数を示唆する構成とした。本実施の形態においては、連続当たり回数の示唆に関する構成が上記各実施の形態と相違している。具体的には、連続当たり回数の示唆が第１特殊遊技状態から特別当たり遊技状態を経て移行するＶ大当たり遊技状態中又は第１特殊遊技状態から直接移行する大当たり遊技状態中に実行されるように、報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２にて実行される第１特殊演出モード用処理の一部（チャレンジ演出進行処理及びチャレンジ演出終了処理）が変更されている。以下、図６６及び図６７のフローチャートを参照し、これら各処理を第１の実施の形態における各処理との相違点を中心に説明する。
【０５４３】
＜チャレンジ演出進行処理＞
チャレンジ演出進行処理においては先ず、ステップＳ３００１にて図柄表示装置４１において当否結果報知中であるか否か、すなわち「Ｖ」図柄の組合せが停止表示されているか否かを判定する。ステップＳ３００１にて否定判定をした場合には、ステップＳ３００２に進む。ステップＳ３００２では図柄表示装置４１にて当否結果を報知するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３００２にて否定判定をした場合には、そのまま本チャレンジ演出進行処理を終了する。ステップＳ３００２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３００３に進む。
【０５４４】
ステップＳ３００３では、当該遊技回が当たり結果に対応しているか否かを判定する。当たり結果に対応している場合には、ステップＳ３００３にて肯定判定をしてステップＳ３００４に進み、当たり結果対応演出開始処理を実行した後、本チャレンジ演出進行処理を終了する。当たり結果対応演出では、表示画面Ｇに妖精を捕獲した旨の画像が表示されるとともに「Ｖ」図柄の組合せが停止表示され、遊技者にチャレンジ演出に成功した旨が明示される。
【０５４５】
これに対して、外れ結果に対応している場合には、ステップＳ３００３にて否定判定をしてステップＳ３００５に進み、外れ結果対応演出開始処理を実行した後、本チャレンジ演出進行処理を終了する。外れ結果対応演出では、表示画面Ｇに妖精を取り逃がした旨の画像が表示されるとともに、「残念」図柄が停止表示され、遊技者にチャレンジ演出に失敗した旨が明示される。
【０５４６】
ステップＳ３００１の説明に戻り、当該ステップＳ３００１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３００６に進む。ステップＳ３００６では、当否結果の報知完了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３００６にて否定判定をした場合には、そのまま

本チャレンジ演出進行処理を終了する。ステップＳ３００６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３００７にて第２作動口３４に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ３００７にて否定判定をした場合には、そのまま本チャレンジ演出進行処理を終了する。ステップＳ３００７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３００８にて右打ち報知（中）又は右打ち報知（大）の開始処理を実行して、本チャレンジ演出進行処理を終了する。

【０５４７】

次に、図６７を参照して、チャレンジ演出終了処理について説明する。

【０５４８】

＜チャレンジ演出終了処理＞

チャレンジ演出終了処理においては先ず、ステップＳ３１０１にてチャレンジ演出に係る遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。具体的には、作動口用表示部４３にて絵柄の確定表示が開始されるタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３１０１にて否定判定をした場合には、そのまま本チャレンジ演出終了処理を終了する。ステップＳ３１０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３１０２に進む。ステップＳ３１０２では、今回の遊技回が当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップＳ３１０２にて否定判定をした場合には、そのまま本チャレンジ演出終了処理を終了する。ステップＳ３１０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３１０３に進む。

【０５４９】

ステップＳ３１０３では、第２作動口３４に係る後続の保留が確保されているか否かを判定する。ステップＳ３１０３にて否定判定をした場合には、そのまま本チャレンジ演出終了処理を終了する。ステップＳ３１０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３１０４に進む。ステップＳ３１０４では、連続当たり回数算出処理を実行する。この処理については、上記第１の実施の形態に示した連続当たり回数算出処理（図５０参照）と同様であるため説明を省略するが、算出結果についてはＲＡＭ２４４により記憶保持される。その後は、ステップＳ３１０５にてＲＡＭ２４４の各種フラグ格納エリアに当選数示唆フラグをセットして、本チャレンジ演出終了処理を終了する。

【０５５０】

次に、報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２にて定期処理の一環として実行される大当たり遊技状態用処理について図６８のフローチャートを参照して説明する。

【０５５１】

＜大当たり遊技状態用処理＞

大当たり遊技状態用処理においては先ず、ステップＳ３２０１にて大当たり遊技状態用演出を実行している最中であるか否かを判定する。大当たり遊技状態用演出については、大当たり遊技状態中に表示される動画であり、表示画面Ｇにおいては、当該動画に加えて、実行中のラウンド数や獲得した賞球数等が表示される。ステップＳ３２０１にて否定判定をした場合にはステップＳ３２０２に進む。ステップＳ３２０２では、主制御装置８１から大当たり用のオープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ３２０２にて否定判定をした場合には、そのまま本大当たり遊技状態用処理を終了する。ステップＳ３２０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３２０２にて大当たり遊技状態用演出の開始処理を実行した後、本大当たり遊技状態用処理を終了する。

【０５５２】

ステップＳ３２０１の説明に戻り、当該ステップＳ３２０１にて肯定判定をした場合、すなわち大当たり遊技状態用演出を実行している最中である場合には、ステップＳ３２４０に進む。ステップＳ３２０４では、一連の基本演出に割り込むようにして当選数示唆演出が実行されている最中であるか否かを判定する。ステップＳ３２０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ３２０５に進む。ステップＳ３２０５では、当選数示唆演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３２０５にて否定判定をした場合には、そのまま本大当たり遊技状態用処理を終了する。ステップＳ３２０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３２０６に進む。ステップＳ３２０６ではＲＡＭ２４４の各種フ

ラグ格納エリアに当選数示唆フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ３２０６にて否定判定をした場合には、そのまま本大当たり遊技状態用処理を終了する。ステップＳ３２０６にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３２０７にて当選数示唆演出の開始処理を実行した後、本大当たり遊技状態用処理を終了する。当選数示唆演出については、第１の実施の形態（図５８等参照）と同様であるため、詳細な説明を省略する。

【０５５３】

ステップＳ３２０４の説明に戻り、当該ステップＳ３２０４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３２０８に進む。ステップＳ３２０８では、当選数示唆演出の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３２０８にて否定判定をした場合には、そのまま本大当たり遊技状態用処理を終了する。ステップＳ３２０８にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３２０９に進む。ステップＳ３２０９では当選数示唆演出終了処理を実行する。これにより、大当たり遊技状態用演出が、当選数示唆演出から上記基本演出に復帰する。但し、この場合であっても、示唆内容については表示画面Ｇにおける表示が継続されることとなる。その後はステップＳ３２１０に進み、ＲＡＭ２４４に記憶されている当選数示唆フラグを消去して、本大当たり遊技状態用処理を終了する。

【０５５４】

＜遊技の流れ＞

次に、図６９を参照して、本実施の形態における当選数示唆の流れについて説明する。図６９は、第１特殊遊技状態における遊技回が当たり結果に対応しており且つ右打ち報知（大）の開始タイミングまでの間に第２作動口３４に係る保留数が上限に達していない場合の遊技の流れを示すタイミングチャートである。

【０５５５】

ｔｅ１のタイミングでは、第１可変入賞装置３２Ａが開状態から閉状態に切り替わり、ラウンド遊技からエンディングへ移行している。エンディングでは、結果報知パートにおいて今回の大当たり遊技状態への移行契機となった大当たり結果の種類が遊技者に報知（明示）される。その後は、ｔｅ２のタイミングにて当該報知が終了し、大当たり遊技状態からの移行先となる第１特殊遊技状態にて実行されるチャレンジ演出用の導入演出が開始される。この導入演出（チャレンジ演出導入パート）中のｔｅ３のタイミングでは、第１特殊遊技状態への移行に先行して右打ち報知（大）が開始されている。

【０５５６】

続くｔｅ４のタイミングでは、大当たり遊技状態が終了して第１特殊遊技状態へ移行している。第１特殊遊技状態は高頻度サポートモードに対応しており、遊技球が右ルートに配設されたスルーゲート３５に入賞することで、第２作動口３４が閉状態から開状態に高頻度で切り替わることとなる。第１特殊遊技状態への移行に伴ってチャレンジ演出が開始されるが、この時点では第２作動口３４に係る保留は確保されていないため、当該第２作動口３４への入賞が発生するまでチャレンジ演出の待機パートが実行される。この待機パートにおいても右打ち報知（大）が継続されることとなる。

【０５５７】

第１特殊遊技状態への移行後に、第２作動口３４への入賞が発生したｔｅ５のタイミングでは、当該入賞を契機として、チャレンジ演出が待機パートからメインパートへ移行する。また、当該入賞を契機として、右打ち報知（大）から右打ち報知（小）に切り替わる。なお、図６９に示す例では、第２作動口３４に係る保留数が上限（４個）に達する前に、遊技球の発射操作が停止されており、第２作動口３４に係る保留数は上限に達することなく遊技が進行している。

【０５５８】

チャレンジ演出進行中のｔｅ６のタイミングでは、当該遊技回の当否結果が遊技者に報知（明示）される。つまり、作動口用表示部４３における絵柄の確定表示に先んじて図柄表示装置４１の表示画面Ｇにおいては当否結果が明示される。ｔｅ６のタイミングから所定の期間を経過したｔｅ７のタイミングでは、第２作動口３４に係る保留数が上限未満となっており、このタイミングで右打ち報知（中）が開始される。その後のｔｅ８のタイミ

ングでは第２作動口３４への入賞が発生し、第２作動口３４に係る保留数が上限に達している。ここで、本実施の形態では、当該右打ち報知（中）については、保留数が上限に達した後も継続される。具体的には、特別当たり遊技状態へと移行して、Ｖ入賞が発生するまで継続される。このような構成とすることにより、右打ち報知の態様が細かく切り替わることで、遊技者に煩わしいとの印象を与えることを抑制している。

【０５５９】

その後は、ｔｅ１０のタイミングにて作動口用表示部４３における絵柄の確定表示が開始され、このタイミングで記憶されている第２作動口３４に係る保留に基づいて上記連続当たり回数が算出される。その後は、当該遊技回が終了するｔｅ１１のタイミングにて第１特殊遊技状態から特別当たり遊技状態へ移行する。第２可変入賞装置３２Ｂが開状態となりＶ入賞が発生することで、特別当たり遊技状態終了後は、Ｖ大当たり遊技状態へ移行する。Ｖ大当たり遊技状態における第２ラウンドが開始するｔｅ１４のタイミングでは当選数示唆演出が開始され、その後のｔｅ１５のタイミングにて遊技者に連続当たり回数が示唆されている。

【０５６０】

＜変形例１＞

上記第３の実施の形態では、作動口用表示部４３において絵柄が停止表示（確定表示）される場合に、連続当たり回数を算出する構成とした。すなわち、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる前に連続当たり回数を算出する構成とした。これを変更し、低頻度サポートモードへの切り替え後に連続当たり回数を算出する構成とすることも可能である。例えば、特別当たり遊技状態中に連続当たり回数を算出する構成としたり、大当たり遊技状態中に連続当たり回数を算出する構成としたりすることも可能である。

【０５６１】

＜変形例２＞

上記第３の実施の形態では、第１特殊遊技状態中に実行される遊技回において連続当たり回数を算出する構成としたが、これに限定されるものではない。　＜変形例４＞

上記第３の実施の形態では、第１特殊遊技状態にて実行されている遊技回の後半にて第２作動口３４に係る保留数が上限に達していない場合に右打ち報知（中）又は（大）を実行する構成としたが、これに限定されるものではない。当たり結果となった旨が報知された後は、当たり遊技状態へ移行することが一般的であるため、保留数に関係なく右打ち報知（中）又は（大）を行ったとしても当たり遊技状態用の右打ち報知であると遊技者に認識される得るため違和感が少ない。また、当該遊技回が終了するまでは高頻度サポートモードとなっているため、右打ちを行ったとしても遊技者の利益が大きく損なわれることもない。

【０５６２】

＜変形例３＞

上記第３の実施の形態では、Ｖ大当たり遊技状態中に連続当たり回数が示唆される構成としたが、これに限定されるものでは無い。例えば、特別当たり遊技状態中に連続当たり回数が示唆される構成としてもよい。また、Ｖ大当たり遊技状態から第２特殊遊技状態へ移行したタイミング、すなわち遊技回の開始時に連続当たり回数を示唆する構成とすることも可能である。

【０５６３】

＜第４の実施の形態＞

上記第１の実施の形態等に示した遊技機においては、第１作動口３３と比べて第２作動口３４の方が遊技者に有利となるように優遇されている。このような構成においては、第２作動口３４に係る保留を取得できる状況であるにも関わらず、当該保留を取得することなく高頻度サポートモード対応の第２特殊遊技状態が終了することで、遊技進行における有利度が大きく変化し得る。特に、上記第１の実施の形態等においてはリミッタを用いて高頻度サポートモードの継続を強制的に寸断させる構成となっており、このような切れ目

では保留の有無の影響により遊技進行が大きく左右されることとなる。これは、遊技機に対する理解が深い遊技者と遊技機に関する理解の浅い遊技者との間で公平性を損なう要因になり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると想定される。本実施の形態では、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。具体的には、報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２により定期処理の一環として実行される第２特殊演出モード対応の右打ち報知用処理が特徴的なものとなっている。以下、図７０のフローチャートを参照して、第２特殊演出モード対応の右打ち報知用処理について説明する。なお、以下の説明においては、第１の実施の形態との相違点を中心に説明し、当該第１の実施の形態と共通となる構成については基本的に説明を省略する。

【０５６４】

＜第２特殊演出モード対応の右打ち報知用処理＞

第２特殊演出モード対応の右打ち報知用処理においては先ず、ステップＳ３３０１にて右打ち報知強調中であるか否かを判定する。

【０５６５】

本実施の形態においては第２特殊演出モード中の右打ち報知として、基本となる右打ち報知ＬＶ０、当該右打ち報知ＬＶ０よりも強調された右打ち報知ＬＶ１、当該右打ち報知ＬＶ１よりも更に強調された右打ち報知ＬＶ２が設けられている（図７１参照）。右打ち報知ＬＶ０においては、表示画面Ｇの隅部（図柄の変動表示了領域と重ならない領域）に小さく「＞＞右打ち＞＞」の表示がなされる。但し、スピーカ部６４による右打ち報知用の効果音については出力が停止されており、且つ電動役物３４ａに付属のＬＥＤについても消灯している。これに対して、右打ち報知ＬＶ１においては、表示画面Ｇの上記隅部に表示されている「＞＞右打ち＞＞」の文字にエフェクトが追加され、スピーカ部６４から右打ち報知用の効果音が出力され、且つ電動役物３４ａに付属のＬＥＤが点灯する。そして、右打ち報知ＬＶ２においては、表示画面Ｇにおける図柄の変動表示領域の一部と重なるようにして「＞＞右打ち＞＞」の文字が拡大表示され、スピーカ部６４から右打ち報知用の効果音が出力され、且つ電動役物３４ａに付属のＬＥＤが点灯する。なお、右打ち報知ＬＶ２における効果音の大きさ及びＬＥＤの光量は、右打ち報知ＬＶ１よりも大きくなっている。

【０５６６】

右打ち報知として右打ち報知ＬＶ１又は右打ち報知ＬＶ２となっていない場合には、ステップＳ３３０１にて否定判定をしてステップＳ３３０２に進む。ステップＳ３３０２では、作動口用表示部４３における絵柄の変動表示、すなわち図柄表示装置４１における図柄の変動表示が開始されてから、所定の猶予期間を経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３３０２にて否定判定をした場合には、そのまま本右打ち報知用処理を終了する。ステップＳ３３０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３３０３に進む。

【０５６７】

ステップＳ３３０３では、今回の遊技回が当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップＳ３３０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３３０４に進む。ステップＳ３３０４では今回の当たりによってリミッタが作動し、低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態へ移行し得るか否かを判定する。ステップＳ３３０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ３３０５に進む。

【０５６８】

ステップＳ３３０５では、第２作動口３４に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ３３０５にて肯定判定をした場合には、そのまま本右打ち報知用処理を終了する。ステップＳ３３０５にて否定判定をした場合には、ステップＳ３３０６に進む。ステップＳ３３０６にて右打ち報知第１強調用処理を実行した後は、本右打ち報知用処理を終了する。右打ち報知第１強調用処理では、右打ち報知を右打ち報知ＬＶ０から右打ち報知ＬＶ１に切り替える。

【０５６９】

ステップＳ３３０４の説明に戻り、当該ステップＳ３３０４にて肯定判定をした場合、すなわちリミッタが作動する予定となっている場合には、ステップＳ３３０７に進む。ステップＳ３３０７では、第２作動口３４に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ３３０７にて肯定判定をした場合には、そのまま本右打ち報知用処理を終了する。ステップＳ３３０７にて否定判定をした場合には、ステップＳ３３０８にて右打ち報知第２強調用処理を実行した後、本右打ち報知用処理を終了する。右打ち報知第２強調用処理では、右打ち報知を右打ち報知ＬＶ０から右打ち報知ＬＶ２に切り替える。

【０５７０】

ステップＳ３３０３にて肯定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が当たり結果に対応している場合には、ステップＳ３３０９に進む。ステップＳ３３０９では第２作動口３４に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ３３０９にて肯定判定をした場合、すなわち外れ結果であり且つ第２作動口３４に係る保留数が上限に達している場合には、そのまま本右打ち報知用処理を終了する。ステップＳ３３０９にて否定判定をした場合、すなわち外れ結果であり且つ第２作動口３４に係る保留数が上限に達していない場合には、ステップＳ３３１０に進む。ステップＳ３３１０では、強調可否判定処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ２４３に記憶されているフェイク強調用の判定テーブルを参照して、右打ち報知の強調を行うか否かを決定する。ステップＳ３３１０の判定処理にて強調しない旨の決定がなされた場合にはステップＳ３３１１にて否定判定をして、そのまま本右打ち報知用処理を終了する。ステップＳ３３１０にて強調する旨の決定がなされた場合には、ステップＳ３３１１及びステップＳ３３０８の何れかに進み右打ち報知用の強調処理を実行した後、本右打ち報知用処理を終了する。なお、ステップＳ３３１１からの移行先、すなわち強調レベルについては、ステップＳ３３１０にて決定される。

【０５７１】

ステップＳ３３０１の説明に戻り、当該ステップＳ３３０１にて肯定判定をした場合、すなわち右打ち報知の強調中である場合には、ステップＳ３３１２に進む。ステップＳ３３１２では、第２作動口３４に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ３３１２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３３１３にて強調解除処理を実行した後、本右打ち報知用処理を終了する。強調解除処理を実行することで、右打ち報知ＬＶ０に復帰することとなる。

【０５７２】

ステップＳ３３１２にて否定判定をした場合には、ステップＳ３３１４にて第２特殊演出モードが終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３３１４にて否定判定をした場合には、そのまま本右打ち報知用処理を終了する。ステップＳ３３１４にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３３１３にて強調解除処理を実行した後、本右打ち報知用処理を終了する。

【０５７３】

ここで、図７２を参照して、第２特殊演出モード（第２特殊遊技状態）における右打ち報知の強調の流れについて例示する。図７２は、第２特殊演出モード対応の第２特殊遊技状態中に特別当たり結果となって特別当たり遊技状態へ移行し、リミッタ作動によって第１特殊遊技状態へ移行する場合の遊技の流れの一部を示すタイミングチャートである。

【０５７４】

＜右打ち報知の強調の流れ＞

ｔｆ１のタイミングでは大当たり遊技状態から第２特殊演出モード対応の第２特殊遊技状態へ移行している。ｔｆ１のタイミングでは、第２作動口３４に係る保留数が「３」→「２」に減少するとともに第２作動口用表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置４１における図柄の変動表示が開始されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードとなり、スルーゲート３５への入賞に基づいて第２作動口３４が閉状態から開状態に切り替わる。ｔｆ１のタイミングにて開始された遊技回については特別当たり結果に対応しており、ｔｆ１のタイミングから所定の猶予期間を経過したｔｆ２のタイミングでは、未だ第２作動口３４に係る保留数が上限に達していない。そして、今回の特別当たり

結果によってリミッタが作動する予定である。以上の理由から、右打ち報知が右打ち報知ＬＶ０から右打ち報知ＬＶ２に切り替わる。

【０５７５】

その後は、ｔｆ３のタイミングにて第２作動口３４への入賞が発生し、第２作動口３４に係る保留数が「２」→「３」に増加している。そして、ｔｆ４のタイミングにて第２作動口３への入賞が発生し、第２作動口３４に係る保留数が「３」→「４」に増加する。第２作動口３４に係る保留数が上限に達することで、右打ち報知が右打ち報知ＬＶ２から右打ち報知ＬＶ０に切り替わる。

【０５７６】

ｔｆ５のタイミングでは、第２作動口用表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置４１における図柄の変動表示が終了し、遊技結果が遊技者に明示される。その後、ｔｆ６のタイミングにて第２特殊遊技状態から特別当たり遊技状態へ移行している。ｔｆ７のタイミングにてＶ入賞が発生することで、特別当たり遊技状態が終了するｔｆ８のタイミングにてＶ大当たり遊技状態へ移行している。このＶ大当たり遊技状態の終了後は、上記リミッタの影響によって低頻度サポートモード対応の第３特殊遊技状態へ移行し、残りの第２作動口３４に係る保留によって遊技が進行することとなる。

【０５７７】

なお、高頻度サポートモードとなってもスルーゲート３５への入賞→サポート抽選→第２作動口３４への入賞の手順を踏まなければ第２作動口３４に係る保留が取得できず、当該取得にある程度の期間が必要である。所定の猶予期間を設定することにより、強調が頻発する等して当該機能が遊技者に煩わしいとの印象を与える要因になることを抑制している。

【０５７８】

以上詳述した第４の実施の形態においては、第２特殊遊技状態から第３特殊遊技状態に移行に伴ってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わり、第２作動口３４への入球が実質的に不可となる。このような構成においては、第２特殊遊技状態中に取得→記憶された保留情報であって第２特殊遊技状態から第３特殊遊技状態に持ち越される保留情報が多いほど遊技者に有利となる。第２特殊遊技状態においては、遊技者に有利な遊技状態であるため、遊技者の注目は遊技回用動作や遊技回中に実行される演出等に向きやすくなり、第２作動口３４への注目が低下すると思料する。ここで、第３特殊遊技状態においては当たり結果となった場合に第１特殊遊技状態へ移行し得るため遊技者の注目が演出等に向いたままとなり保留情報の取得がおろそかになると、遊技者が本来得られたはずの特典を上手く享受できなくなる可能性が高くなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本実施の形態に示した構成によれば、第２特殊遊技状態にて当たり結果となる遊技回においては、記憶されている保留情報の数が上限に達していない場合には右打ち報知が強調される。このようにして、保留情報の取得を遊技者に促す構成とすることにより、第３特殊遊技状態への移行時に第２作動口３４に係る保留情報の数が不足して遊技者が不利になることを抑制している。これは、上記演出等への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０５７９】

連続当たり回数をコントロールする構成（所謂リミッタ）においては、第２特殊遊技状態における遊技回数が終了基準回数（規定回数）到達によって強制的に低頻度サポートモード対応の第３遊技状態へ移行させられるため、遊技者の遊技意欲が低下し得る。この際、上述したように保留情報の不足によって遊技者が本来得られるはずの特典を享受できない事態となった場合には、遊技者の遊技意欲は大幅に低下すると懸念される。この点、本実施の形態に示したように、少なくとも上記リミッタが作動し得る状況下においては第２作動口３４へ向けた遊技球の発射示唆を強調する構成とすることで、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【０５８０】

第３特殊遊技状態は連荘が期待できる遊技状態であるため、遊技者の注目は演出に向き

やすい。ここで、上述した発射示唆が過度に強調されることで当該示唆が煩わしとの印象を遊技者に与える可能性が高くなると懸念される。そこで、本実施の形態に示したように、リミッタ非作動時には右打ち報知（ＬＶ１）、リミッタ作動時には右打ち報知（ＬＶ２）にて発射示唆が強調される構成とすれば、強調機能に対するネガティブな印象を好適に払拭できる。

【０５８１】

遊技回の開始時には第２作動口用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報が減ることとなる。つまり、記憶されている保留情報の数は必ず上限よりも少なくなる。この都度、示唆を強調することは、示唆強調が頻発する要因になり、遊技者に煩わしいとの印象を与える可能性が高くなると懸念される。この点、本実施の形態に示したように、遊技回の開始後は強調が不可となる猶予期間を設けることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【０５８２】

上述した構成においては、仮に強調発生＝当たり結果に限定されてしまうと、遊技回中に実行される他の演出の演出効果が低下すると懸念される。そこで、外れ結果となる遊技回においても保留情報の数が不足している場合の一部にて示唆が強調され得る構成とすることで、強調発生となっても当たり結果となる場合及び外れ結果となる場合の両方のケースが生じる。そして、このようなフェイク強調を行っても遊技者が不利益を被ることもない。

【０５８３】

＜変形例１＞

上記第４の実施の形態においては、リミッタが作動する場合と作動しない場合とで右打ち報知の強調の度合い（レベル）を相違させる構成としたが、これに限定されるものではない。リミッタが作動する場合と作動しない場合とで、右打ち報知の強調の度合いを揃える（統一する）構成とすることも可能である。

【０５８４】

＜変形例２＞

上記第４の実施の形態に示した所定の猶予期間については、取得可能な残りの保留数（第２作動口３４に係る保留数）に応じて変化させる構成とすることも可能である。例えば、取得可能保留数が少ないほど所定の猶予期間が長くなるように差を設けてもよい。

【０５８５】

また、リーチ表示を経て遊技結果が明示される構成においては、当該リーチ表示への移行後に所定の猶予期間が経過するように当該所定の猶予期間の長さを設定することも可能である。

【０５８６】

＜変形例３＞

上記第４の実施の形態では、第２特殊演出モード対応の第２特殊遊技状態中における右打ち報知を工夫したが、これに限定されるものではない。連続演出モード対応の第２特殊遊技状態中における右打ち報知についても同様の工夫を適用してもよい。

【０５８７】

＜変形例４＞

上記第４の実施の形態では、右打ち報知が強調されている状況下にて第２作動口３４に係る保留数が上限に達した場合に、当該右打ち報知の強調を解除して右打ち報知ＬＶ０に復帰させる構成としたが、右打ち報知が強調されている状況下にて第２作動口３４に係る保留数が上限に達した場合には右打ち報知自体を終了させる構成とすることも可能である。また、右打ち報知が強調されている状況下にて第２作動口３４に係る保留数が上限に達した場合であっても右打ち報知の強調を継続する構成とすることも可能である。

【０５８８】

＜変形例５＞

第２特殊演出モードにおいては、１遊技回中に図柄表示装置４１にて各図柄列の変動表

示→停止表示（以下、単位演出又は単位表示という）を複数回繰り返した後に遊技結果に対応する図柄組合せを停止表示させる特殊変動表示を行う構成とすることも可能である（例えば図７３参照）。特に、当たり結果に対応する遊技回にてこのような特殊変動を行う構成とすれば、実際には保留が消化されてはいないものの、あたかも保留が消化されたと遊技者に意識させて、右ルートへ向けた遊技球の発射を促すことができる。上述した右打ち報知の強調については、遊技回の冒頭にて単位演出が少なくとも１回実行された後のタイミングで実行される構成とするとよい。

【０５８９】

＜第５の実施の形態＞

上記第１の実施の形態等においては、第１作動口３３と比べて第２作動口３４の方が遊技者に有利となるように優遇されている。このような構成においては、第２作動口３４に係る保留を取得できる状況であるにも関わらず、当該保留を取得することなく高頻度サポートモード対応の第２特殊遊技状態が終了することで、遊技進行における有利度が大きく変化し得る。特に、上記第１の実施の形態等においてはリミッタを用いて高頻度サポートモードの継続を強制的に寸断させる構成となっており、このような切れ目では保留の有無の影響により遊技進行が大きく左右されることとなる。これは、遊技機に対する理解が深い遊技者と遊技機に関する理解の浅い遊技者との間で公平性を損なう要因になり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると想定される。本実施の形態では、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の１つとしている。以下、先ず図７３の概略図を参照して本実施の形態における第２特殊演出モード中の図柄の変動表示態様について説明し、その後、図７４のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２により定期処理の一環として実行される第２特殊演出モード対応の事前報知用処理について説明する。なお、以下の説明においては、第１の実施の形態との相違点を中心に説明し、当該第１の実施の形態と共通となる構成については基本的に説明を省略する。

【０５９０】

＜変動表示態様＞

図７３（ａ）に示すように、図柄表示装置４１における図柄の変動表示モードが第１変動表示モードとなっている場合には、作動口用表示部４３における絵柄の変動表示が開始されるタイミングと同じタイミングにて図柄表示装置４１における図柄の変動表示が開始され、作動口用表示部４３にて変動表示中の絵柄が停止表示（確定表示）されるタイミングと同じタイミングにて図柄表示装置４１にて変動表示中の図柄が停止表示（確定表示）される。つまり、１遊技回中に図柄の変動表示→停止表示が１回実行される構成となっている。

【０５９１】

これに対して、第２特殊演出モードにおいては図柄表示装置４１における図柄の変動表示モードが第２変動表示モードとなる。この第２変動表示モードにおいては、図７３（ｂ）に示すように、１遊技回中に、図柄表示装置４１にて各図柄列の変動表示→停止表示（以下、単位演出又は単位表示という）を複数回繰り返した後に遊技結果に対応する図柄組合せを停止表示させる特殊変動表示が実行される。このような構成とすれば、実際には保留が消化されてはいないものの、あたかも保留が消化されたと遊技者に意識させて、右ルートへ向けた遊技球の発射を促すことができる。

【０５９２】

本実施の形態においては、上述した単位演出が繰り返されている状況下、すなわち遊技回中の最後の単位演出にて当たり結果が遊技者に報知される場合と、最後の単位演出以外の単位演出中に当たり結果が遊技者に報知される場合とがある。つまり、所定の条件が成立した場合には最終単位演出を待つことなく当たり結果が事前に報知（事前報知）される場合がある。以下、図７４のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２にて定期処理の一環として実行される第２特殊演出モード対応の事前報知用処理について説明する。

【０５９３】

＜第２特殊演出モード対応の事前報知用処理＞
第２特殊演出モード対応の事前報知用処理においては先ず、ステップＳ３４０１にて事前報知を実行している最中であるか否かを判定する。ステップＳ３４０１にて否定判定をした場合にはステップＳ３４０２に進む。ステップＳ３４０２では、ＲＡＭ２４４の各種フラグ格納エリアに事前報知フラグが格納されているか否かを判定する。ステップＳ３４０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ３４０３に進む。

【０５９４】
ステップＳ３４０３では今回の遊技回が当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップＳ３４０３にて否定判定をした場合には、そのまま本第２特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。ステップＳ３４０３にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３４０４では、今回の当たり結果においてリミッタが作動する予定であるか否かを判定する。ステップＳ３４０３にて肯定判定をした場合には、そのまま本第２特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。ステップＳ３４０４にて否定判定をした場合には、ステップＳ３４０５に進む。

【０５９５】
ステップＳ３４０５では、第２作動口３４に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップＳ３４０５にて否定判定をした場合には、そのまま本第２特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。ステップＳ３４０５にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３４０６に進む。ステップＳ３４０６では、単位演出の完了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３４０６にて否定判定をした場合には、ステップＳ３４０７に進み、最終単位演出中であるか否かを判定する。ステップＳ３４０７にて肯定判定をした場合には、そのまま本第２特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。ステップＳ３４０７にて否定判定をした場合には、ステップＳ３４０８に進み、ＲＡＭ２４４の各種フラグ格納エリアに事前報知フラグをセットした後、本第２特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。

【０５９６】
ステップＳ３４０２の説明に戻り、当該ステップＳ３４０２にて肯定判定をした場合、すなわちＲＡＭ２４４の各種フラグ格納エリアに事前報知フラグが格納されている場合には、ステップＳ３４０９に進む。ステップＳ３４０９では単位演出が完了するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３４０９にて否定判定をした場合には、そのまま本第２特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。ステップＳ３４０９にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３４０１にて事前報知開始処理を実行した後、本第２特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。

【０５９７】
事前報知開始処理においては、スピーカ部６４から事前報知に対応した効果音を出力させるとともに、表示発光部６３の発光態様を事前報知に対応した発光態様に切り替える。そして、表示制御装置２１２に事前報知コマンドを出力する。表示制御装置２１２は、この事前報知コマンドを受信したことに基づいて事前報知に対応したメッセージ画像（例えば「Ｖ解放準備中」）を表示させるように図柄表示装置４１の表示制御を行う。

【０５９８】
また、上記ステップＳ３４０６にて肯定判定をした場合、すなわち単位演出完了タイミングである場合には、ステップＳ３４１０にて事前報知開始処理を実行した後、本第２特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。つまり、単位演出中に事前報知の条件が成立した場合に、その詳細なタイミングによって直ちに事前報知が開始されるか、次の単位演出を待って事前報知が開始されるかの分岐が発生することとなる。これは、特殊変動表示演出における単位演出が中途半端に途切れる等して、遊技回を遺失したとの誤解を遊技者に与えにくくするための工夫である。

【０５９９】
ここで、図７５を参照して、事前報知の割り込みの概要について説明する。図７５（ａ）は事前報知が発生しない遊技回における特殊変動表示を示す概略図、図７５（ｂ）は事

前報知が発生する遊技回における特殊変動表示を示す概略図である。

【０６００】

図７５（ａ）においては、当たり結果に対応する遊技回が開始され、複数回の単位演出が繰り返された後に、表示画面Ｇにおける有効ライン上に当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。この例では、遊技回中に第２作動口３４に係る保留数が上限に達することなく遊技が進行し、最終単位演出が実行される時点でも保留数は上限未満となっている。このため、事前報知の条件が不成立となり、事前報知を経ることなく当たり結果が報知される。なお、最終単位演出よりも前に実行される各単位演出においては、外れ結果に対応した図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されている。

【０６０１】

これに対して、図７５（ｂ）に示す例では、当たり結果であり且つリミッタ作動予定ではない遊技回が開始された後に、第２作動口３４への入賞が発生し当該第２作動口３４に係る保留数が上限に達している。この場合、直後の単位演出に割り込むようにして表示画面Ｇの中央に事前報知に対応したメッセージ画像が表示される。つまり、１つの単位演出が当該メッセージ画像の表示に置換されている。その後は、メッセージ画像が縮小された状態で図柄の変動表示領域の上下に表示され、当該メッセージ画像が表示されている状況下にて単位演出が実行される。このようにして事前報知を行うことで、遊技球の発射操作を行わないように遊技者に促すことができる。

【０６０２】

図７４の第２特殊演出モード対応の事前報知用処理の説明に戻り、ステップＳ３４０１にて肯定判定をした場合、すなわち事前報知を実行している最中である場合には、ステップＳ３４１１に進む。ステップＳ３４１１では最終単位演出の完了前のタイミング、具体的には当たり結果に対応する図柄組わせが停止表示される直前のタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ３４１１にて否定判定をした場合には、そのまま本第２特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。ステップＳ３４１１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ３４１１２にて事前報知終了処理を実行した後、本第２特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。

【０６０３】

事前報知終了処理においては、表示画面Ｇをブラックアウトさせた後にその状態を維持したまま「Ｖ解放準備中」のメッセージ画像を当該表示画面Ｇの中央に拡大表示させ、当該メッセージ画像を非表示とする。このメッセージ画像が非表示となることで、当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）された状態で再表示されることとなる。

【０６０４】

以下、図７６を参照して第２特殊演出モード（第２特殊遊技状態）における事前報知の流れについて説明示する。図７６は、大当たり遊技状態から第２特殊遊技状態へ移行した最初の遊技回にて特別当たり（リミッタ非作動）となり、当該特別当たりとなる遊技回中に第２作動口３４に係る保留数が上限に達した場合について例示したタイミングチャートである。

【０６０５】

＜事前報知の流れ＞

ｔｇ１のタイミングでは大当たり遊技状態から第２特殊演出モード対応の第２特殊遊技状態へ移行している。ｔｇ１のタイミングでは、第２作動口３４に係る保留数が「３」→「２」に減少するとともに第２作動口用表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置４１における図柄の変動表示が開始されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードとなり、スルーゲート３５への入賞に基づいて第２作動口３４が閉状態から開状態に切り替わる。ｔｇ１のタイミングにて開始された遊技回については特別当たり結果に対応しており、２回目の単位演出が開始するｔｇ２のタイミングにて右打ち報知が右打ち報知（小）→右打ち報知（大）に切り替えられている。

【０６０６】

その後は、ｔｇ３のタイミングにて第２作動口３４への入賞が発生し、第２作動口３４

に係る保留数が「２」→「３」に増加している。そして、ｔｇ４のタイミングにて第２作動口３への入賞が発生し、第２作動口３４に係る保留数が「３」→「４」に増加している。第２作動口３４に係る保留数が上限に達することで、右打ち報知が右打ち報知（大）→右打ち報知（小）に切り替わっている。また、このタイミングで上述した事前報知の条件が成立し、事前報知待機中となる。

【０６０７】

３回目の単位演出が開始されるｔｇ５のタイミングでは事前報知が開始される。これにより、表示画面Ｇの中央には図柄に代えて「Ｖ解放準備中」のメッセージ画像が表示されることとなる。４回目の単位演出（最終単位表示）が開始されるｔｇ６のタイミングでは事前報知のメッセージ画像が表示画面Ｇの上部及び下部に縮小表示され、図柄が再表示される。

【０６０８】

その後のｔｇ７のタイミングでは、表示画面Ｇがブラックアウトして、表示画面Ｇの中央に事前報知のメッセージ画像が拡大表示されるとともに図柄が非表示となる。そして、直後のｔｇ８のタイミング、すなわち第２作動口用表示部ＢＳにて絵柄が停止表示（確定表示）されるタイミングでは、事前報知が解除されるとともに特別当たり結果に対応する図柄組合せが有効ライン表示に停止された状態で図柄が再表示されることとなる。これにより、当たり結果となった旨が遊技者に明示される。

【０６０９】

続くｔｇ９のタイミングにて第２特殊遊技状態から特別当たり遊技状態へ移行している。ｔｇ１０のタイミングにてＶ入賞が発生することで、特別当たり遊技状態が終了するｔｆｇ１１のタイミングにてＶ大当たり遊技状態へ移行している。

【０６１０】

以上詳述した第５の実施の形態によれば、第３特殊遊技状態中に当たり結果となる遊技回においては、遊技回用の絵柄の変動表示中に保留情報の数が上限に達することで当たり遊技状態へ移行する旨の特別示唆として事前報知が行われることとなる。このように保留情報の数と事前報知とに関連性を付与することで事前報知に期待する遊技者に上限到達を目指すように促すことができる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０６１１】

上記事前報知については少なくとも当該事前報知が開始された遊技回（例えば変動表示）が終了するまで継続される構成となっている。このようにして事前報知が該当遊技回終了するまで継続される構成とすることで、当該事前報知の見逃しを好適に抑制できる。

【０６１２】

作動口用表示部における絵柄の変動表示が開始されてから所定期間を経過した場合には、第３特殊遊技状態において当たり結果となる遊技回中に保留情報の数が上限に達したとしても事前報知が行われない構成とない。このような構成によれば、例えば遊技回の終了直前に事前報知が発生することを好適に回避できる。これは、当選結果の報知と事前報知唆との混在によって遊技者が困惑することを抑制する上で好ましい。

【０６１３】

＜変形例１＞

上記第５の実施の形態では、リミッタ非作動に係る当たり結果であることを事前報知の開始条件の１つとしたが、この条件については省略することも可能である。言い換えれば、第２特殊演出モード中は、当たり結果に対応する遊技回において第２作動口３４に係る保留数が上限に達した場合に事前報知の実行条件が成立する構成とすることも可能である。つまり、リミッタ作動／非作動に係る当たり結果であるか否かに関係なく、第２作動口３４に係る保留数が上限に達した場合には事前報知を行う構成とすることも可能である。この場合、例えばリミッタ非作動時には事前報知として「Ｖ解放準備中」の画像を表示する一方、リミッタ作動時には事前報知として「エンディング準備中」の画像を表示する構成とするとよい。

【０６１４】

＜変形例２＞
上記第５の実施の形態では、当たり結果に対応する遊技回においてのみ事前報知が実行される構成としたが、後続の保留に当たり結果に対応するものが含まれている場合には、先行する外れ結果対応の遊技回において事前報知を開始し、当該事前報知がそれら遊技回に亘って継続される構成とすることも可能である。但し、このような構成とする場合には当たり結果となった直後の遊技回にてリミッタ作動予定の当たり結果が控えていないことを事前報知の条件に追加することが好ましい。これは、リミッタ作動によって第３特殊遊技状態へ移行する場合に第２作動口３４に係る保留数が想定よりも少なくなることを抑制する工夫である。
【０６１５】
＜変形例３＞
上記第５の実施の形態では、事前報知中は右打ち報知が実行されない構成としたが、これに限定されるものではない。事前報知中も右打ち報知が実行される構成とすることも可能である。このような構成とする場合には、表示画面Ｇにおいて事前報知と右打ち報知との共存を図るべく上述した右打ち報知（小）にて右打ち報知を実行することが好ましい。
【０６１６】
＜変形例４＞
上記第５の実施の形態では、最終単位表示にて当たり結果を明示する構成としたが、第２特殊遊技状態から特別当たり遊技状態へ移行する場合には、遊技状態の速やかな切替えを実現しつつＶ入賞発生の確実性を確保する上では、第２特殊遊技状態中の遊技回にてＶ入賞用の右打ち報知を開始することが好ましい。このような事情に配慮する上では、当たり結果に対応する図柄組合せを停止表示（確定表示）させる単位演出を最終単位演出よりも前に実行し、最終単位演出についてはＶ入賞用の右打ち報知（例えば図４３（ｂ）参照）を実行する期間とするとよい。
【０６１７】
＜変形例５＞
上記第５の実施の形態では、第２特殊演出モードにおける図柄の変動表示モードを第２変動表示モードとしたが、第２特殊演出モード中の図柄の変動表示モードについても第１変動表示モードとすることも可能である。この場合、事前報知の実行条件が成立したタイミングで事前報知を開始する構成とするとよい。
【０６１８】
また、上記第５の実施の形態では、単位演出中に事前報知の実行条件が成立した場合には、当該単位演出が完了するまで事前報知の開始を遅らせる構成としたが、これに限定されるものではない。単位演出中に事前報知の実行条件が成立した場合には、そのタイミングで事前報知を開始させる構成とすることも可能である。
【０６１９】
＜変形例６＞
上記第５の実施の形態では、第２特殊演出モード対応の第２特殊遊技状態にて事前報知を実行する構成としたが、当該事前報知の機能を連続演出モード対応の第２特殊遊技状態に適用することも可能である。
【０６２０】
＜変形例７＞
上記第５の実施の形態では、第２特殊演出モード対応の第２特殊遊技状態中に実行される当たり結果対応の遊技回において第２作動口３４に係る保留数が上限に達したことに基づいて事前報知が実行される一方、第２特殊演出モード対応の第２特殊遊技状態中に実行される当たり結果対応の遊技回において第２作動口３４に係る保留数が上限に達していない場合には事前報知が実行されない構成としたが、これに限定されるものではない。第２特殊演出モード対応の第２特殊遊技状態中に実行される当たり結果対応の遊技回において第２作動口３４に係る保留数が上限に達したことに基づいて事前報知が実行される一方、第２特殊演出モード対応の第２特殊遊技状態中に実行される当たり結果対応の遊技回にお

いて所定の条件を満たした場合には第２作動口３４に係る保留数が上限に達していない場合であっても事前報知が実行される構成とすることも可能である。例えば、後続の保留にリミッタが作動する当たり結果に対応した保留が含まれていない場合には、事前報知発生抽選に当選した場合に事前報知を実行する構成とすることも可能である。

【０６２１】

＜変形例８＞

上記第５の実施の形態では、表示画面Ｇの中央に「Ｖ解放準備中」のメッセージ画像が表示される期間を単位演出の実行期間と同じ長さの期間としたが、これに限定されるものではない。例えば、表示画面Ｇの中央に「Ｖ解放準備中」のメッセージ画像が表示される期間を単位演出の実行期間の２倍、３倍、４倍、・・・等の整数倍の期間とすることも可能である。

【０６２２】

＜変形例９＞

上記第５の実施の形態では、最終単位演出中に第２作動口３４に係る保留数が上限に達したとしても事前報知は実行されない構成としたが、これに限定されるものではない。最終単位演出中に第２作動口３４に係る保留数が上限に達した場合であっても、確定表示までの間に事前報知用の実行期間を確保できる場合には事前報知が実行される構成とすることも可能である。

【０６２３】

また、上記第５の実施の形態では、最終単位演出中に第２作動口３４に係る保留数が上限に達したとしても事前報知は実行されない構成としたが、第２作動口３４に係る保留数が上限に達した際に残りの単位演出の実行回数（当該遊技回の残り時間）に基づいて事前報知の実行の可否を決定する構成となっているのであれば足り、例えば最終単位演出中だけだはなくこれに加えて最終単位演出の１つ前の単位演出中に第２作動口３４に係る保留数が上限に達したとしても事前報知は実行されない構成とすることも可能である。

【０６２４】

なお、第２作動口３４に係る保留数が上限に達した際に遊技回の開始から所定の期間を経過している場合には上記事前報知が行われない構成とすることも可能である。

【０６２５】

＜変形例１０＞

事前報知中に右ルートにおけるスルーゲート３５等の入球部への入球が発生した場合に、当該入球に基づいて図柄表示装置４１にて実行中の演出（表示）が変化する構成とすることも可能である。例えば、入球が発生する毎に「Ｖ解放準備中」のメッセージ画像が拡大される構成としてもよいし、スクロール表示中の図柄の配列が変化する（例えば「７」図柄の数が増える）構成としてもよい。

【０６２６】

＜その他の実施の形態＞

なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記各実施の形態に対して適用してもよい。また、上記各実施の形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。実施の形態の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて適用することも可能である。

【０６２７】

（１）上記各実施の形態では、主制御装置８１にて作動口に係る保留情報に基づいて抽選を行う場合に当該抽選と同時（詳しくは抽選の直後）に作動口用表示部４３における絵柄の変動表示及び図柄表示装置４１における図柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。当該抽選に先立って作動口用表示部４３における絵柄の変動表示や図柄表示装置４１における図柄の変動表示を開始する構成とすることも可能であ

る。
【０６２８】
　また、主制御装置８１にてスルーゲート３５に係る保留情報に基づいて抽選を行う場合に当該抽選と同時（詳しくは抽選の直後）にスルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示及び図柄表示装置４１における図柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。当該抽選に先立ってスルーゲート用表示部４４における絵柄の変動表示や図柄表示装置４１における図柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。
【０６２９】
　（２）上記各実施の形態においては、第１作動口３３に係る抽選と、第２作動口３４に係る抽選とに有利度の差を設けたが、各抽選に有利度の差を設けない構成としてもよい。また、第２作動口３４に係る抽選よりも第１作動口３３に係る抽選の方が遊技者に有利となるように有利不利の関係を逆とすることも可能である。
【０６３０】
　（３）上記各実施の形態では、第１作動口３３への入賞に基づく抽選により特別当たり結果に当選し得る構成としたが、第１作動口３３への入賞に基づく抽選においては特別当たり結果に当選しない構成とすることも可能である。
【０６３１】
　（４）上記各実施の形態では、第１作動口３３に係る遊技回よりも第２作動口３４に係る遊技回の方が優先的に実行される構成としたが、第２作動口３４に係る遊技回よりも第１作動口３３に係る遊技回の方が優先的に実行される構成としてもよい。また、第１作動口３３に係る遊技回と第２作動口３４に係る遊技回とが保留情報の取得順（入賞順）に実行される構成としてもよい。さらには、第１作動口３３に係る遊技回と第２作動口３４に係る遊技回とが並行して実行される構成とすることも可能である。
【０６３２】
　（５）上記各実施の形態では、第２作動口３４への入賞に基づく抽選については特別当たり結果となる確率が第１作動口３３への入賞に基づく抽選よりも高く設定されており、当該特別当たり結果となった場合にはＶ入賞によって高頻度サポートモードへ移行させる構成とすることで特殊遊技状態を高確率で大当たりとなる疑似的な高確率遊技状態として機能させる構成としたが高確率遊技状態を発生させるための具体的構成については上記のものに限定されない。例えば、所謂確変機やＳＴ機のように、第１作動口３３及び第２作動口３４への入賞に基づく抽選の抽選モードとして、当選確率の低い低確率モードと当選確率の高い高確率モードとを設け、それら低確率モードと高確率モードとを切り替えることで高確率遊技状態を発生させる構成としてもよい。
【０６３３】
　（６）上記各実施の形態では、第１特殊遊技状態における終了基準回数（第２作動口３４用の終了基準回数）を「１」回としたが、この回数については任意である。例えば、２回としてもよいし、３回以上としてもよい。但し、第２特殊遊技状態との差別化を図る上では終了基準回数は「１００」回よりも少なくすることが好ましい。
【０６３４】
　（７）上記各実施の形態では、報知・演出制御装置８２と表示制御装置２１２とを別々に設けたが、これら各制御装置８２，２１２の機能を統合した１の制御装置を設けてもよい。
【０６３５】
　（８）上記各実施の形態に示した第２作動口３４は遊技球の入球を許容する開状態及び入球を不可とする閉状態に切替可能としたが、遊技球の入球を許容する第１状態及び当該開状態よりも入球が困難な第２状態に切替可能な構成とすることも可能である。また、第１可変入賞装置３２Ａ及び第２可変入賞装置３２Ｂについても同様の変更を行ってもよい。
【０６３６】
　（９）上記各実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定

領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【０６３７】

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

【０６３８】

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

【０６３９】

＜上記各実施の形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【０６４０】

＜特徴Ａ群＞

以下の特徴Ａ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【０６４１】

特徴Ａ１．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第２作動口３４）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口３４に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（第２作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記

遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）とを備え、

前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）の開始契機となった特別情報と当該所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報とは、前記当選結果となった場合に遊技者に付与される特典が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【０６４２】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第２遊技状態へ移行した後は、所定遊技回の開始契機となった特別情報と、所定遊技回中に取得された特別情報とで価値が相違する。すなわち、所定遊技回（第２遊技状態中）に当選結果となるか所定遊技回終了後（第１遊技状態中）に当選結果となるかによって特典に差が生じる。同じ始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報であっても遊技回が実行される状況の変化によって価値が変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【０６４３】

特徴Ａ２．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第２作動口３４）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口３４に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（第２作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、

前記始動入球部への入球を許容する第１状態（開状態）と、当該第１状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第２状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物３４ａ）と、

前記可変機構を前記第１状態及び前記第２状態に切り替える切替制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて電役サポート用の処理を実行する機能）と

を備え、
前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、
前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）の開始契機となった特別情報と当該所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶された特別情報とは、前記当選結果となった場合に遊技者に付与される特典が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【０６４４】
本特徴に示す構成によれば、有利側の第２遊技状態へ移行することで始動入球部への入球が容易となり、特別情報が溜まりやすくなる。ここで、所定遊技回の開始契機となった特別情報と、所定遊技回中に取得され第１遊技状態へ持ち越された特別情報とでは価値が相違する。すなわち、所定遊技回（第２遊技状態中）に当選結果となるか所定遊技回終了後（第１遊技状態中）に当選結果となるかによって特典に差が生じる。言い換えば、第１遊技状態への移行後は、始動入球部への入球が困難又は不可となり、実質的に第２遊技状態中に記憶された特別情報に限定して遊技回が進行することとなる。ここで、第２遊技状態への移行後に始動入球部への入球により取得された特別情報であっても遊技回が実行される状況の変化によって価値が変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【０６４５】
特徴Ａ３．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、
前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第２作動口３４）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口３４に係る保留情報を取得する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（第２作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、

前記始動入球部への入球を許容する第１状態（開状態）と、当該第１状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第２状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物３４ａ）と、
前記可変機構を前記第１状態及び前記第２状態に切り替える切替制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて電役サポート用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、
前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）の開始契機となった特別情報と前記第２遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報とは、前記当選結果となった場合に遊技者に付与される特典が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【０６４６】
本特徴に示す構成によれば、有利側の第２遊技状態へ移行することで始動入球部への入球が容易となり、特別情報が溜まりやすくなる。ここで、第２遊技状態における所定遊技回の開始契機となった特別情報と、第２遊技状態中に取得され第１遊技状態に持ち越された特別情報とでは価値が相違する。すなわち、所定遊技回（第２遊技状態中）に当選結果となるか所定遊技回終了後（第１遊技状態中）に当選結果となるかによって特典に差が生じる。言い換えば、第１遊技状態への移行後は、始動入球部への入球が困難又は不可となり、実質的に第２遊技状態中に記憶された特別情報に限定して遊技回が進行することとなる。ここで、第２遊技状態への移行後に始動入球部への入球により取得された特別情報であっても遊技回が実行される状況の変化によって価値が変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【０６４７】
特徴Ａ４．前記所定回数として、第１所定回数と第２所定回数とが設けられており、
前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態において前記特典として前記第１所定回数が設定され、
前記第２遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態において前記特典として前記第２所定回数が設定される構成となっていることを特徴とする特徴Ａ３に記載の遊技機。
【０６４８】
本特徴に示すように、第２遊技状態の終了基準回数である所定回数を相違させる構成とすれば、第２遊技状態中に取得された特別情報により第１遊技状態中に当選結果となった場合には、再度第２遊技状態へと移行し、所定遊技回における当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。
【０６４９】
なお、本特徴を特徴Ａ２に適用することも可能である。この場合、上記記載を以下のように変更するとよい。すなわち、「前記所定回数として、第１所定回数と第２所定回数とが設けられており、前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始

契機となった特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態において前記特典として前記第１所定回数が設定され、前記所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態において前記特典として前記第２所定回数が設定される構成となっていることを特徴とする特徴Ａ２に記載の遊技機。」とするとよい。

【０６５０】

特徴Ａ５．前記所定回数として、第１所定回数と当該第１所定回数よりも少ない第２所定回数とが設けられており、

前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態については前記特典として前記第１所定回数が設定され、

前記第２遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態については前記特典として前記第２所定回数が設定されることを特徴とする特徴Ａ３に記載の遊技機。

【０６５１】

本特徴に示すように、第２遊技状態の終了基準回数である所定回数を相違させる構成とすれば、第２遊技状態中に取得された特別情報により第１遊技状態中に当選結果となった場合には、再度第２遊技状態へと移行し、所定遊技回における当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【０６５２】

特に、第１所定回数＞第２所定回数とすることで、所定遊技回にて当選結果となることで遊技の流れが大きく有利側に傾くこととなり、所定遊技回中に当選結果となるか、第１遊技状態に持ち越された特別情報で当選結果となるかでメリハリを大きくして、遊技の単調化を好適に抑制できる。

【０６５３】

なお、本特徴を特徴Ａ２に適用することも可能である。この場合、上記記載を以下のように変更するとよい。すなわち、「前記所定回数として、第１所定回数と当該第１所定回数よりも少ない第２所定回数とが設けられており、前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態については前記特典として前記第１所定回数が設定され、前記第２所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態については前記特典として前記第２所定回数が設定されることを特徴とする特徴Ａ２に記載の遊技機。」とするとよい。

【０６５４】

特徴Ａ６．前記第１所定回数は、前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の数の上限よりも多く、前記第２所定回数は前記上限よりも少ないことを特徴とする特徴Ａ４又は特徴Ａ５に記載の遊技機。

【０６５５】

特徴Ａ６によれば、遊技のメリハリを強化する上で実用上好ましい構成を実現できる。なお、第１所定回数については次回の当選結果が確定又は実質的に確定する回数となるように設定するとよい。このような構成とすれば、特典の違いを明確なものとすることができる。

【０６５６】

特徴Ａ７．前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）の開始契機となった特別情報により前記当選結果となった場合には、当該所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第２遊技状態へ持ち越

された特別情報により前記当選結果となった場合よりも大きい特典を遊技者に付与する特典付与手段を備えていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【０６５７】

本特徴に示すように、所定遊技回にて当選結果となった場合に特典が優遇される構成とすれば、所定遊技回における遊技回の緊張感を高めることができる。また、当該所定遊技回にて当選結果とならなかった場合でも、取得済みの特別情報によって小さい側の特典に再チャレンジすることができ、所定遊技回で当選結果とならなかったことが遊技者の遊技意欲を急速に低下させる要因になることを好適に抑制できる。

【０６５８】

特徴Ａ８．前記所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報により前記当選結果となった場合には、当該当選結果を契機とした前記特別遊技状態の終了後に前記第２遊技状態へ移行させる手段を備えていることを特徴とする特徴Ａ１乃至特徴Ａ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【０６５９】

本特徴に示すように、第１遊技状態へ持ち越された特別情報により当選結果となった場合には第２遊技状態へ復帰する構成とすれば、短い周期で所定遊技回における当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【０６６０】

特徴Ａ９．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第２作動口３４）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口３４に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（第２作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる第１特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合に、当該第１特別遊技状態から第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）の開始契機となった特別情報と当該所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報とは、前記当選結果となり且つ当該当選結果を契機とした前記第１特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合に遊技者に付与される特典（時短回数）が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【０６６１】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第２遊技状態へ移行した後は、所定遊技回の開始契機となった特別情報と、所定遊技回中に取得された特別情報とで価値が相違する。すなわち、所定遊技回（第２遊技状態中）に当選結果→所定の移行条件成立となるか所定遊技回終了後（第１遊技状態中）に当選結果→所定の移行条件成立となるかによって遊技者に付与される特典に差が生じる。同じ始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報であっても遊技回が実行される状況の変化によって価値が変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【０６６２】

特徴Ａ１０．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第２作動口３４）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口３４に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（第２作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる第１特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、

前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合に、当該第１特別遊技状態から第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記始動入球部への入球を許容する第１状態（開状態）と、当該第１状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第２状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物３４ａ）と、

前記可変機構を前記第１状態及び前記第２状態に切り替える切替制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて電役サポート用の処理を実行する機能）と

を備え、
前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、
前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）の開始契機となった特別情報と当該所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶された特別情報とは、前記当選結果となり且つ当該当選結果を契機とした前記第１特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合に遊技者に付与される特典（時短回数）が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。
【０６６３】
本特徴に示す構成によれば、有利側の第２遊技状態へ移行することで始動入球部への入球が容易となり、特別情報が溜まりやすくなる。ここで、所定遊技回の開始契機となった特別情報と、所定遊技回中に取得され第１遊技状態へ持ち越された特別情報とでは価値が相違する。すなわち、所定遊技回（第２遊技状態中）にて当選結果→所定の移行条件成立となるか所定遊技回終了後（第１遊技状態中）に当選結果→所定の移行条件成立となるかによって特典に差が生じる。言い換えば、第１遊技状態への移行後は、始動入球部への入球が困難又は不可となり、実質的に第２遊技状態中に記憶された特別情報に限定して遊技回が進行することとなる。ここで、第２遊技状態への移行後に始動入球部への入球により取得された特別情報であっても遊技回が実行される状況の変化によって価値が変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。
【０６６４】
特徴Ａ１１．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、
前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第２作動口３４）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口３４に係る保留情報を取得する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（第２作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる第１特別遊技状

態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、
前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合に、当該第１特別遊技状態から第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、
前記始動入球部への入球を許容する第１状態（開状態）と、当該第１状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第２状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物３４ａ）と、
前記可変機構を前記第１状態及び前記第２状態に切り替える切替制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて電役サポート用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、
前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）の開始契機となった特別情報と前記第２遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報とは、前記当選結果となり且つ当該当選結果を契機とした前記第１特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合に遊技者に付与される特典（時短回数）が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【０６６５】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第２遊技状態へ移行することで始動入球部への入球が容易となり、特別情報が溜まりやすくなる。ここで、第２遊技状態における所定遊技回の開始契機となった特別情報と、第２遊技状態中に取得され第１遊技状態に持ち越された特別情報とでは価値が相違する。すなわち、所定遊技回（第２遊技状態中）中に当選結果→所定の移行条件成立となるか所定遊技回終了後（第１遊技状態中）に当選結果→所定の移行条件成立となるかによって特典に差が生じる。言い換えば、第１遊技状態への移行後は、始動入球部への入球が困難又は不可となり、実質的に第２遊技状態中に記憶された特別情報に限定して遊技回が進行することとなる。ここで、第２遊技状態への移行後に始動入球部への入球により取得された特別情報であっても遊技回が実行される状況の変化によって価値が変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【０６６６】

特徴Ａ１２．前記所定回数として、第１所定回数と第２所定回数とが設けられており、
前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応しており且つ当該当選結果を契機とした前記第１特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、前記第２特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態において前記特典として前記第１所定回数が設定され、
前記第２遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応しており且つ当該当選結果を契機とした前記第１特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、前記第２特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態において前記特典として前記第２所定回数が設定される構成となっていることを特徴とする特徴Ａ１１に記載の遊技機。

【０６６７】
本特徴に示すように、第２遊技状態の終了基準回数である所定回数を相違させる構成とすれば、第２遊技状態中に取得された特別情報により第１遊技状態中に当選結果→所定の移行条件成立となった場合には、再度第２遊技状態へと移行し、所定遊技回における当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。
【０６６８】
なお、本特徴を特徴Ａ１０に適用することも可能である。この場合、上記記載を以下のように変更するとよい。すなわち、「前記所定回数として、第１所定回数と第２所定回数とが設けられており、前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応しており且つ前記所定の移行条件が成立した場合には、前記第２特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態において前記特典として前記第１所定回数が設定され、前記所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応しており且つ前記所定の移行条件が成立した場合には、前記第２特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態において前記特典として前記第２所定回数が設定される構成となっていることを特徴とする特徴Ａ１０に記載の遊技機。」とするとよい。
【０６６９】
特徴Ａ１３．前記所定回数として、第１所定回数と当該第１所定回数よりも少ない第２所定回数とが設けられており、
前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応しており且つ当該当選結果を契機とした前記第１特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、前記第２特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態については前記特典として前記第１所定回数が設定され、
前記第２遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応しており且つ当該当選結果を契機とした前記第１特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、前記第２特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態については前記特典として前記第２所定回数が設定されることを特徴とする特徴Ａ３に記載の遊技機。
【０６７０】
本特徴に示すように、第２遊技状態の終了基準回数である所定回数を相違させる構成とすれば、第２遊技状態中に取得された特別情報により第１遊技状態中に当選結果となった場合には、再度第２遊技状態へと移行し、所定遊技回における当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。
【０６７１】
特に、第１所定回数＞第２所定回数とすることで、所定遊技回にて当選結果となることで遊技の流れが大きく有利側に傾くこととなり、所定遊技回中に当選結果となるか、第１遊技状態に持ち越された特別情報で当選結果となるかでメリハリを大きくして、遊技の単調化を好適に抑制できる。
【０６７２】
なお、本特徴を特徴Ａ１０に適用することも可能である。この場合、上記記載を以下のように変更するとよい。すなわち、「前記所定回数として、第１所定回数と当該第１所定回数よりも少ない第２所定回数とが設けられており、前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応しており且つ当該当選結果を契機とした前記第１特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態については前記特典として前記第１所定回数が設定され、前記第２所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応しており且つ当該当選結果を契機とした前記第１特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場

合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第２遊技状態については前記特典として前記第２所定回数が設定されることを特徴とする特徴Ａ１０に記載の遊技機。」とするとよい。

【０６７３】

特徴Ａ１４．前記第１所定回数は、前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の数の上限よりも多く、前記第２所定回数は前記上限よりも少ないことを特徴とする特徴Ａ１２又は特徴Ａ１３に記載の遊技機。

【０６７４】

特徴Ａ１４によれば、遊技のメリハリを強化する上で実用上好ましい構成を実現できる。なお、第１所定回数については次回の当選結果が確定又は実質的に確定する回数となるように設定するとよい。このような構成とすれば、特典の違いを明確なものとすることができる。

【０６７５】

特徴Ａ１５．前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）の開始契機となった特別情報により前記当選結果となり且つ当該当選結果を契機とした前記第１特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、当該所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第２遊技状態へ持ち越された特別情報により前記当選結果となり且つ当該当選結果を契機とした前記第１特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合よりも大きい特典を遊技者に付与する特典付与手段を備えていることを特徴とする特徴Ａ９乃至特徴Ａ１１のいずれか１つに記載の遊技機。

【０６７６】

本特徴に示すように、所定遊技回にて当選結果となった場合に特典が優遇される構成とすれば、所定遊技回における遊技回の緊張感を高めることができる。また、当該所定遊技回にて当選結果とならなかった場合でも、取得済みの特別情報によって小さい側の特典に再チャレンジすることができ、所定遊技回で当選結果とならなかったことが遊技者の遊技意欲を急速に低下させる要因になることを好適に抑制できる。

【０６７７】

特徴Ａ１６．前記所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第１遊技状態へ持ち越された特別情報により前記当選結果となった場合には、当該当選結果を契機とした前記第１特別遊技状態中の前記所定の移行条件の成立に基づいて移行した前記第２特別遊技状態の終了後に前記第２遊技状態へ移行させる手段を備えていることを特徴とする特徴Ａ９乃至特徴Ａ１５のいずれか１つに記載の遊技機。

【０６７８】

本特徴に示すように、第１遊技状態へ持ち越された特別情報により当選結果となり第１特別遊技状態中の所定の移行条件の成立によっては第２遊技状態へ復帰する構成とすれば、短い周期で所定遊技回における当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【０６７９】

＜特徴Ｂ群＞

以下の特徴Ｂ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【０６８０】

特徴Ｂ１．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット８０Ｂ）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構

１１０）とを備えている遊技機であって、
　前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部９０）と、
　前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、
　前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、
　前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、
　前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、
　前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と
を備え、
　前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば通常遊技状態や第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、
　前記第２遊技状態における所定遊技回（例えば１回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に前記当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかを特定し、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知（「Ｖ×７」の表示等）を実行する特別報知手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において当選数示唆演出を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【０６８１】
　本特徴に示す構成では、有利側の第２遊技状態における所定遊技回においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかが特定され、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知が実行される。つまり、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。
【０６８２】
　なお、「当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態」との記載を「当該第１遊技状態よりも前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となりやすい第２遊技状態」とすることも可能である。
【０６８３】
　特徴Ｂ２．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット８０Ｂ）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部９０）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、
前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に前記当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかを特定し、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知（「Ｖ×７」の表示等）を実行する特別報知手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において当選数示唆演出を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【０６８４】

本特徴に示す構成では、有利側の第２遊技状態における所定遊技回（最終遊技回）においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかが特定され、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知が実行される。つまり、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【０６８５】

特徴Ｂ３．前記遊技回動作に並行して遊技回演出を実行する遊技回演出実行手段（図柄表示装置４１及び報知・演出制御装置８２）を備え、
前記遊技回演出実行手段は、前記所定遊技回において前記遊技回動作が終了する前に、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果であることを示す当選用演出を実行

する当選用演出手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において「Ｖ」図柄組合せの停止表示を実行する機能）を有し、
　前記特別報知手段は、前記当選用演出手段による前記当選用演出によって前記当選結果であることが示された後に前記特別報知を実行する構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ１又は特徴Ｂ２に記載の遊技機。
【０６８６】
　特徴Ｂ３によれば、当選用演出の実行後は、更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、所定遊技回への注目度を飛躍的に向上させることができる。
【０６８７】
　特徴Ｂ４．前記当選用演出手段は、前記当選用演出においては表示画面（表示画面Ｇ）に前記当選結果に対応付られた絵柄を停止表示させることで判定結果が前記当選結果であることを示す構成となっており、
　前記特別報知手段は、前記絵柄を用いて前記特別報知を実行する構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ３に記載の遊技機。
【０６８８】
　本特徴に示すように、当選用演出に用いられた絵柄を利用して特別報知を行うことで、当選用演出と特別演出とに相関を付与し、一体的な演出を構築することができる。
【０６８９】
　特徴Ｂ５．前記特別報知手段は、前記当選用演出手段により前記当選結果が示された場合に、前記特定の対象となる特別情報を決定する手段を備えていることを特徴とする特徴Ｂ３又は特徴Ｂ４に記載の遊技機。
【０６９０】
　当選用演出により当選結果が示された場合に特定対象を決定することで、特別報知へ遅滞なく移行させることができる。
【０６９１】
　特徴Ｂ６．前記当選用演出手段により前記当選結果が示された場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限数である規定数に達していないことに基づいて前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段を備え、
　前記特別報知手段は、前記発射示唆手段による前記示唆の後に前記当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかを特定し、前記特別報知を実行する構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ３乃至特徴Ｂ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【０６９２】
　本特徴に示す構成によれば、特別報知が実行される際に記憶されている特別情報の数が極端に少なくなることを抑制し、特別情報の数を規定数まで引き上げやすくなる。これにより、特徴Ｂ１等に示した効果が特別情報の不足によって上手く発揮されなくなるといった不都合の発生を好適に抑制できる。
【０６９３】
　特徴Ｂ７．前記特別報知手段は、予め設定された判定タイミングまでに前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限数である規定数に達していない場合には、当該判定タイミングまでに記憶されている特別情報を対象として前記特定を行うことを特徴とする特徴Ｂ１乃至特徴Ｂ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【０６９４】
　所定遊技回における遊技回の実行期間については限りがある。そこで、予め設定された判定タイミングまでに特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が規定数に達していない場合には、当該判定タイミングまでに記憶されている特別情報を対象として上記特定を行うことで、特別報知の実行期間が圧迫されることを好適に回避できる。
【０６９５】

特徴Ｂ８．前記特別報知手段は、予め設定された判定タイミングまでに前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限数である規定数に達していない場合には、前記特別報知を行わない構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ１乃至特徴Ｂ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【０６９６】

記憶されている特別情報の数が規定数に達していない場合には、特別報知を行わない構成とすることで、当該特別報知への信頼性の低下を好適に回避できる。

【０６９７】

特徴Ｂ９．前記当選用演出手段により前記当選結果が示された場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限数である規定数に達していないことに基づいて前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段を備え、

前記発射示唆手段は、前記特別報知中は前記示唆を行わない構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ３乃至特徴Ｂ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【０６９８】

特徴Ｂ９に示す構成によれば、特別報知中に始動入球部への入球→特別情報の取得となる機会を減らすことができる。これは、特別報知中に新たに特別情報が追加される等して実際に当選結果となる回数と特別報知によって示される回数との間にずれが生じることを抑制する上で好ましい。

【０６９９】

特徴Ｂ１０．前記遊技回動作に並行して遊技回演出を実行する遊技回演出実行手段（図柄表示装置４１及び報知・演出制御装置８２）を備え、

前記遊技回演出実行手段は、前記所定遊技回において前記遊技回動作が終了する前に、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果であることを示す当選用演出を実行する当選用演出手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において「Ｖ」図柄組合せの停止表示を実行する機能）を有し、

前記特別報知手段は、前記当選用演出手段による前記当選用演出によって前記当選結果であることが示されるタイミングにて前記特別報知を実行する構成となっていることを特徴とする特徴Ｂ１又は特徴Ｂ２に記載の遊技機。

【０７００】

本特徴に示すように、当選結果が示されたタイミングと同じタイミングにて特別報知が実行される構成とすることにより、所定遊技回のインパクトを強化できる。

【０７０１】

特徴Ｂ１１．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット８０Ｂ）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部９０）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように

報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第１特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、
前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合に、当該第１特別遊技状態から第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば通常遊技状態や第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、
前記第２遊技状態における所定遊技回（例えば１回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に前記当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかを特定し、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知（「Ｖ×７」の表示等）を実行する特別報知手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において当選数示唆演出を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【０７０２】
本特徴に示す構成では、有利側の第２遊技状態における所定遊技回においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかが特定され、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知が実行される。つまり、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。
【０７０３】
なお、「当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態」との記載を「当該第１遊技状態よりも前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となりやすい第２遊技状態」とすることも可能である。
【０７０４】
特徴Ｂ１２．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット８０Ｂ）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）とを備えている遊技機であって、
前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部９０）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応

した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）である第１結果となり、前記遊技回制御手段によって当該第１結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第１特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合、又は、前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）である第２結果となり前記遊技回制御手段によって当該第２結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了された場合に第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に前記当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかを特定し、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知（「Ｖ×７」の表示等）を実行する特別報知手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において当選数示唆演出を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【０７０５】

本特徴に示す構成では、有利側の第２遊技状態における所定遊技回（最終遊技回）においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかが特定され、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知が実行される。つまり、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【０７０６】

なお、特徴Ｂ３～特徴Ｂ１０に示した各技術的思想を特徴Ｂ１１～特徴Ｂ１２に適用してもよい。

【０７０７】

また、以上詳述した特徴Ｂ１～特徴Ｂ１２に特徴Ａ群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【０７０８】

＜特徴Ｃ群＞

以下の特徴Ｃ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部

へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【０７０９】

特徴Ｃ１．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット８０Ｂ）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部９０）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている各特別情報に基づいて、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において前記当選結果となる回数を推定する推定手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２における連続当たり回数算出処理を実行する機能）と、

前記推定手段による推定結果を次の遊技回が開始されるまでに報知する推定結果報知手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において当選数示唆演出を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【０７１０】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第２遊技状態における所定遊技回においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報を参照して、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶

されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において当選結果となる回数が推定される。そして、この推定結果は推定結果報知手段によって次の遊技回が開始されるまでに報知されることとなる。このような構成とすれば、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【０７１１】

特徴Ｃ２．前記推定手段により推定される前記当選結果の回数の最大値は、前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限よりも大きくなっていることを特徴とする特徴Ｃ１に記載の遊技機。

【０７１２】

特徴Ｃ２によれば、推定結果報知手段により、特別情報の記憶上限数を超える数が報知される場合があるため、当該報知が行われた際のインパクトが極めて大きくなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で有利である。

【０７１３】

特徴Ｃ３．前記推定手段は、前記所定遊技回中に、当該所定遊技回における前記当選結果を含めた前記当選結果となる回数を推定する構成となっており、

前記推定結果報知手段は、前記所定遊技回中に前記推定結果を報知する構成となっていることを特徴とする特徴Ｃ１又は特徴Ｃ２に記載の遊技機。

【０７１４】

特徴Ｃ３に示すように、所定遊技回中に推定結果を報知する構成とし、且つ推定結果には所定遊技回における当選結果を含む構成とすることにより、報知される推定結果のインパクトや見栄えを好適に向上させることができる。

【０７１５】

特徴Ｃ４．前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が基準数に達していない場合には、前記推定手段による前記推定が行われない又は前記推定結果報知手段による報知が行われない構成となっていることを特徴とする特徴Ｃ１乃至特徴Ｃ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７１６】

特徴Ｃ１等に示す構成においては、記憶されている特別情報の数が少なくなれば、遊技状態の移行先等の分岐がどのように進むかを推測するための推測要素が少なくなることを意味し、報知に係る信頼性が低くなったり、報知される当選結果の回数が小さく見積もられる等して報知のインパクトが弱くなったりすると懸念される。このような事情に鑑みれば、記憶されている特別情報が基準数（例えば記憶上限数）に達していない場合には推定又は推定結果の報知が回避される構成とすることには、上記不都合の発生を抑制できるという技術的意義がある。

【０７１７】

特徴Ｃ５．前記所定遊技回においては、前記推定手段による推定が行われる前に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段を備えていることを特徴とする特徴Ｃ１乃至特徴Ｃ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７１８】

上述したように、報知される推定結果のインパクトを強くしたり、信頼性を高めたりする上では記憶されている特別情報の数をできるだけ多く稼いでおくことが好ましい。そこで、本特徴に示すように、推定前に始動入球部への発射示唆を行う構成とすれば、推定時に参照可能な特別情報の数を稼ぐことができる。

【０７１９】

特徴Ｃ６．前記推定結果報知手段により推定結果が報知されている状況下にて再び前記所定遊技回が実行される場合には、前記推定手段による新たな推定結果に基づいて前記報知中の推定結果を更新可能となっていることを特徴とする特徴Ｃ１乃至特徴Ｃ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７２０】
特徴Ｃ５によれば、発生予定の当選結果が切れ目なく続くことで、遊技者に安心感を与え、遊技者の満足度を飛躍的に高めることができる。
【０７２１】
特徴Ｃ７．前記始動入球部への入球を許容する第１状態（開状態）と、当該第１状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第２状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物３４ａ）と、
前記可変機構を前記第１状態及び前記第２状態に切り替える切替制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて電役サポート用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記第１遊技状態は、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる遊技状態であり、
前記第２遊技状態は、前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる遊技状態であり、
前記第２遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となり且つ前記第１遊技状態に移行することなく前記当選結果となった連続回数（連荘数）が規定回数（例えば４回）に達した場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第１遊技状態へ移行させる第１移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２においてリミッタ作動により第３特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２遊技状態中に前記当選結果となり且つ前記第１遊技状態へ移行することなく前記当選結果となった連続回数が前記規定回数に達していない場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第２遊技状態へ移行させる第２移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において第２特殊遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合には、当該当選結果となった際に滞在している遊技状態に応じて前記特別遊技状態の終了後に移行する遊技状態及び当該遊技状態に維持される遊技回数の少なくとも何れかが相違する構成となっており、
前記推定手段は、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に係る遊技回が全て実行された後の遊技状態の遷移を推定する状態推定手段と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に係る遊技回が全て実行された後の前記規定回数到達までの残り回数を算出する残り回数算出手段と
を有し、
前記状態推定手段により推定された遊技状態の遷移と、前記残り回数算出手段により算出された残り回数とに基づいて前記特別情報記憶手段に記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とにおいて前記当選結果となる回数を推定する構成となっていることを特徴とする特徴Ｃ１乃至特徴Ｃ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【０７２２】
本特徴に示すように、状態推定手段により推定された遊技状態の遷移と、残り回数算出手段により算出された残り回数とに基づいて特別情報記憶手段に記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とにおいて当選結果となる回数を推定する構成とすることにより、特徴Ｃ１等に示した推定機能を好適に実現させることができる。
【０７２３】
特徴Ｃ８．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット８０Ｂ）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部９０）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第１特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、
前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合に、当該第１特別遊技状態から第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、
前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている各特別情報に基づいて、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において前記当選結果となる回数を推定する推定手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２における連続当たり回数算出処理を実行する機能）と、
前記推定手段による推定結果を次の遊技回が開始されるまでに報知する推定結果報知手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において当選数示唆演出を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【０７２４】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第２遊技状態における所定遊技回においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報を参照して、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において当選結果となる回数が推定される。そして、この推定結果は推定結果報知手段によって次の遊技回が開始されるまでに報知されることとなる。このような構成とすれば、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な

結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【０７２５】

特徴Ｃ９．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット８０Ｂ）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部９０）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている各特別情報に基づいて、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において前記当選結果となる回数を遊技者に示唆する示唆手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において当選数示唆演出を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【０７２６】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第２遊技状態における所定遊技回においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報を参照して、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において当選結果となる回数が、次の遊技回が開始されるまでに遊技者に示唆されることとなる。このような構成とすれば、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても示唆される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上

させることができる。
【０７２７】
特徴Ｃ１０．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット８０Ｂ）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構１１０）とを備えている遊技機であって、
前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部９０）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）である第１結果となり、前記遊技回制御手段によって当該第１結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第１特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、
前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合、又は、前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）である第２結果となり前記遊技回制御手段によって当該第２結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了された場合に第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、
前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、
前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている各特別情報に基づいて、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において前記当選結果となる回数を遊技者に示唆する示唆手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において当選数示唆演出を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【０７２８】
本特徴に示す構成によれば、有利側の第２遊技状態における所定遊技回においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されて

いる後続の特別情報を参照して、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において当選結果となる回数が、次の遊技回が開始されるまでに遊技者に示唆されることとなる。このような構成とすれば、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても示唆される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【０７２９】

なお、特徴Ｃ２～特徴Ｃ７に示した各技術的思想を特徴Ｃ８～特徴Ｃ１０に適用してもよい。

【０７３０】

また、以上詳述した特徴Ｃ１～特徴Ｃ１０に特徴Ａ群～特徴Ｂ群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【０７３１】

＜特徴Ｄ群＞

以下の特徴Ｄ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【０７３２】

特徴Ｄ１．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第２作動口３４）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ１１４にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（

例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
　前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に当選用演出を実行する当選用演出実行手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において「Ｖ」図柄組合せの停止表示及び当選数示唆演出を実行する機能）と、
　前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回にて、前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果（外れ結果）である場合に非当選用演出を実行する非当選用演出実行手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において「失敗」図柄の停止表示及び導入演出Ａ，Ｂを実行する機能）と
を備え、
　前記非当選用演出として、演出態様の異なる複数の非当選用演出が設けられており、
　前記非当選用演出実行手段は、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に基づいて前記複数の非当選用演出のうち実行対象とする非当選用演出を決定する演出態様決定手段を有していることを特徴とする遊技機。
【０７３３】
　特徴Ｄ１によれば、第２遊技状態における最終遊技回が非当選結果に対応している場合には、特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて非当選用演出の態様が異なることとなる。このように第２遊技状態における始動入球部への入球状況によって当該第２遊技状態における最終遊技回の演出態様が変化する構成とすることで、最終遊技回への注目度の向上に寄与できる。
【０７３４】
　特徴Ｄ２．前記複数の非当選用演出として、第１演出と第２演出とを含み、
　前記演出態様決定手段は、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が上限に達している場合には前記実行対象として前記第１演出を決定し、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には前記実行対象として前記第２演出を決定する構成となっていることを特徴とする特徴Ｄ１に記載の遊技機。
【０７３５】
　特徴Ｄ２に示すように、少なくとも記憶されている特別情報の数が上限に達しているか否かによって演出態様を異ならせることにより、特徴Ｄ１に示した効果を好適に発揮させることができる。
【０７３６】
　特徴Ｄ３．前記始動入球部への入球を許容する第１状態（開状態）と、当該第１状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第２状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物３４ａ）と、
　前記可変機構を前記第１状態及び前記第２状態に切り替える切替制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて電役サポート用の処理を実行する機能）と
を備え、
　前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
　前記第１遊技状態は、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる遊技状態であり、
　前記第２遊技状態は、前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる遊技状態であることを特徴とする特徴Ｄ２に記載の遊技機。
【０７３７】
　本特徴に示すように、第２遊技状態を第２切替モードに対応させて始動入球部への入球を容易化することにより、特徴Ｄ２に示した上限到達の可否によって演出態様を相違させる機能が上手く発揮されなくなることを好適に回避できる。
【０７３８】

特徴Ｄ４．前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回にて、当該所定遊技回に並行して実行される遊技回演出は、前記特別情報判定手段による判定結果の報知前に実行される第１パートと、当該判定結果の報知後に実行される第２パートとで構成されており、
前記当選用演出実行手段は前記第２パートにおける演出として前記当選用演出を実行し、前記非当選用演出実行手段は前記第２パートにおける演出として前記非当選用演出を実行する構成となっており、
前記演出態様決定手段は、前記第１パート中又は前記第２パートへの移行時に実行対象とする非当選用演出を決定する構成となっていることを特徴とする特徴Ｄ１乃至特徴Ｄ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７３９】
本特徴に示すように、所定遊技回については第１パート及び第２パートの２部構成とする場合に、結果報知後の第２パートにおける非当選用演出の演出態様が記憶されている特別情報の数によって異なる構成とすることで、結果報知後であっても演出が単調になることを好適に抑制できる。

【０７４０】
特徴Ｄ５．前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に移行する場合には、前記第２遊技状態中に前記特別情報記憶手段により記憶された特別情報であって前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されており、
前記複数の非当選用演出として、第１演出と第２演出とを含み、
前記演出態様決定手段は、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が上限に達している場合には前記実行対象として前記第１演出を決定し、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には前記実行対象として前記第２演出を決定する構成となっており、
前記第２演出には前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する画像の表示が含まれており、前記第１演出には前記示唆する画像の表示が含まれていないことを特徴とする特徴Ｄ１乃至特徴Ｄ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７４１】
特徴Ｄ５によれば、第２遊技状態から第１遊技状態に移行する場合には、第２遊技状態から第１遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されている。このような構成においては、非当選結果である旨が報知された後は、当該遊技回が終了するまでに特別情報の数を上限まで増やしておくことで遊技を有利に進めることができる。そこで、第２演出においては、始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する画像の表示が含まれる構成として遊技者の不利益を抑えることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

【０７４２】
特徴Ｄ６．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（第２作動口３４）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて当否判定処理等を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり

結果）となった場合に、所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第１可変入球部（第２可変入賞装置３２Ｂ）と、
前記第１可変入球部を前記非受入状態及び受入状態に切り替える第１切替手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２可変入賞装置３２Ｂの開閉制御を行う機能）と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第２可変入球部（第１可変入賞装置３２Ａ）と、
前記第２可変入球部を前記非受入状態及び前記受入状態に切り替える第２切替手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第１可変入賞装置３２Ａの開閉制御を行う機能）と
を備え、
前記特別判定情報として、第１判定情報（特別当たりとなる数値情報）及び第２判定情報（大当たりとなる数値情報）を有し、
第１切替手段は、前記判定手段による判定結果が前記第１判定情報に対応しているとする第１判定結果（特別当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記第１可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、
前記第２切替手段は、前記判定手段による判定結果が前記第２判定情報に対応しているとする第２判定結果（大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合、又は前記第１判定結果となって前記第１可変入球部の所定領域（Ｖ入賞領域）を遊技球が通過した場合に、前記第２可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、
前記始動入球部への入球を許容する第１状態（開状態）と、当該第１状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第２状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物３４ａ）と、
前記可変機構を前記第１状態及び前記第２状態に切り替える切替制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて電役サポート用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる第１遊技状態（第３特殊遊技状態）と、前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる第２遊技状態（第２特殊遊技状態）とが設けられており、
前記始動入球部及び前記第２可変入球部は、前記遊技領域における所定の流路（右ルート）に配設されており、
前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２遊技状態となっている場合に前記所定の流路へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段と
を備え、
前記発射示唆手段は、前記第２遊技状態における前記所定遊技回にて前記特別情報判定手段による判定結果が前記第１判定結果である場合に前記示唆として第１示唆を実行し、前記第２遊技状態における前記所定遊技回にて前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果（外れ結果）である場合に前記示唆として第２示唆を実行する構成となっていることを特徴とする遊技機。
【０７４３】

本特徴に示す構成では、第２遊技状態にて第１判定結果となった場合には第１可変入球部への入球が可能となり当該第１可変入球部における所定領域（Ｖ入賞領域）への入球が発生することで第２可変入球部への入球が可能となる。つまり、遊技を有利に進める上では第２遊技状態終了後は第１可変入球部へ向けて遊技球を発射させる必要がある。これに対して、第２遊技状態にて当選結果となることなく当該第２遊技状態が終了する場合には第１遊技状態へ移行する。第１遊技状態においては始動入球部への入球が不可又は困難となるため実質的に第２遊技状態から持ち越された特別情報によって遊技が進行することとなる。つまり、第１遊技状態にて遊技を進めるには事前に特別情報を確保しておく必要があり、且つ特別情報の数を極力多く（好ましくは上限まで）確保しておくことで遊技を有利に進めることができる。ここで、本特徴においては、第２遊技状態における最終遊技回にて第１判定結果（当選結果）となった場合には第１示唆が実行され、第２遊技状態における最終遊技回にて非当選結果である場合には第２示唆が実行される。このような構成として、始動入球部及び第１可変入球部（所定領域）への入球を促すことで、遊技の複雑化に起因して遊技者が本来享受できる特典を享受できなくなることを好適に回避できる。これは、遊技の多様化によって遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０７４４】

特徴Ｄ７．前記発射示唆手段は、前記第２遊技状態における前記所定遊技回にて前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果（外れ結果）である場合であって、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限数である規定数である上限に達していない場合に前記第２示唆を実行するものであり、

前記第２遊技状態における前記所定遊技回にて前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果（外れ結果）である場合であって、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が規定数である上限に達している場合に前記第２示唆に代えて特殊演出を実行する特殊演出実行手段を備えていることを特徴とする特徴Ｄ６に記載の遊技機。

【０７４５】

所定遊技回において非当選結果となる場合には、記憶されている特別情報の数が上限に達している可能性がある。このような場合には第２示唆に代えて特殊演出を実行することで、遊技者の満足度を好適に高めることができる。

【０７４６】

特徴Ｄ８．前記発射示唆手段は、前記所定遊技回において前記第２示唆を実行する場合の示唆開始タイミングが、前記所定遊技回において前記第１示唆を実行する場合の示唆開始タイミングよりも早いタイミングとなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｄ６又は特徴Ｄ７に記載の遊技機。

【０７４７】

本特徴に示すように、非当選結果→第２遊技状態となる場合の示唆の開始タイミングを早くし、第１判定結果→特別遊技状態となる場合の示唆のタイミングを遅くすることで、無駄球を減らしつつ遊技者が本来享受できるはずの特典を取りこぼしてしまうことを好適に抑制できる。

【０７４８】

特徴Ｄ９．前記第２示唆の最大実行期間は、前記第１示唆の最大実行期間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ｄ６乃至特徴Ｄ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７４９】

本特徴に示すように、第２示唆の最大実行期間が第１示唆の最大実行期間よりも長くなるように差別化することで、無駄球を減らしつつ遊技者が本来享受できるはずの特典を取りこぼしてしまうことを好適に抑制できる。

【０７５０】

特徴Ｄ１０．前記発射示唆手段は、前記第１示唆を実行している場合には前記第２遊技状態の終了後も当該第１示唆を継続する一方、前記第２示唆を実行している場合には前記

第２遊技状態中に前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限数である規定数に達した場合又は前記特別情報の数が前記規定数に達することなく前記第２遊技状態が終了する場合に当該第２示唆を終了する構成となっていることを特徴とする特徴Ｄ６乃至特徴Ｄ９のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７５１】

本特徴に示す構成によれば、特徴Ｄ６に示した技術的思想を好適に具現化できる。

【０７５２】

特徴Ｄ１１．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第２作動口３４）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ１１４にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第１特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合に、当該第１特別遊技状態から第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に当選用演出を実行する当選用演出実行手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において「Ｖ」図柄組合せの停止表示及び当選数示唆演出を実行する機能）と、

前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回にて、前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果（外れ結果）である場合に非当選用演出を実行する非当選用演出実行手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において「失敗」図柄の停止表示及び導入演出Ａ，Ｂを実行する機能）と

を備え、

前記非当選用演出として、演出態様の異なる複数の非当選用演出が設けられており、
前記非当選用演出実行手段は、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に基づいて前記複数の非当選用演出のうち実行対象とする非当選用演出を決定する演出態様決定手段を有していることを特徴とする遊技機。

【０７５３】

特徴Ｄ１１によれば、第２遊技状態における最終遊技回が非当選結果に対応している場合には、特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて非当選用演出の態様が異なることとなる。このように第２遊技状態における始動入球部への入球状況によって当該第２遊技状態における最終遊技回の演出態様が変化する構成とすることで、最終遊技回への注目度の向上に寄与できる。

【０７５４】

なお、特徴Ｄ２～特徴Ｄ５に示した各技術的思想を特徴Ｄ１１に適用してもよい。

【０７５５】

また、以上詳述した特徴Ｄ１～特徴Ｄ１１に特徴Ａ群～特徴Ｃ群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【０７５６】

＜特徴Ｅ群＞

以下の特徴Ｅ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【０７５７】

特徴Ｅ１．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（第２作動口３４）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を取得する機能）と、
前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ１１４にて保留情報を記憶する機能）と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて当否判定処理等を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる第１移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、
前記始動入球部への入球を許容する第１状態（開状態）と、当該第１状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第２状態（閉状態）とに切替可能な可変機

構（電動役物３４ａ）と、
　前記可変機構を前記第１状態及び前記第２状態に切り替える切替制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて電役サポート用の処理を実行する機能）と
を備え、
　前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
　前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる第１遊技状態（第３特殊遊技状態）と、前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる第２遊技状態（第１特殊遊技状態）とが設けられており、
　前記第２遊技状態において前記特別情報判定手段による前記判定の結果が非当選結果（外れ結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該非当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第１特殊遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、
　前記第２遊技状態へ移行に伴って特別演出（チャレンジ演出）を開始し、当該第２遊技状態における前記遊技回用動作が終了する場合に当該特別演出を終了させる特別演出実行手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２にてチャレンジ演出用の処理を実行する機能）と
を備え、
　前記第１遊技状態においては、前記第２遊技状態中に取得された残りの特別情報に基づいて前記遊技回制御手段による遊技回用動作が実行される構成となっており、
　前記特別演出実行手段は、
　前記第２遊技状態において前記遊技回制御手段による遊技回用動作が開始される場合に前記特別演出を第１パートから第２パートへ移行させるパート移行手段と、
　前記第２パートにおいて、前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作の終了に先行して前記特別情報判定手段による判定結果を先行報知する先行報知手段と
を有し、
　前記第２遊技状態へ移行する場合に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する第１示唆手段と、
　前記先行報知手段による前記先行報知の後の遊技回用動作の残り期間にて前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する第２示唆手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【０７５８】
　特徴Ｅ１によれば、第２切替モード対応の第２遊技状態においては始動入球部への入球が容易となる。第２遊技状態への移行に伴って特別演出が開始され、第１示唆手段による示唆に従って発射された遊技球が始動入球部へ入球することで遊技回用動作が開始されるとともに特別演出が第１パートから第２パートへ移行する。その後は、遊技回用動作の終了に先行して判定結果が先行報知される。そして、先行報知後は、第２示唆手段により始動入球部へ向けた遊技球の発射が示唆され、当該示唆に従って遊技球を発射することで特別情報を取得→記憶させることができる。第２遊技状態から第１遊技状態へ移行した後は、第２遊技状態中に取得→記憶された特別情報に基づいて遊技回が実行されることとなるが、上記第２示唆手段によって第１遊技状態用の特別情報の不足を好適に抑制できる。このように結果の先行報知後に特別情報の取得の機会を確保する構成とすれば、特別演出における第２パートにおいては結果が報知されるまで遊技者は演出に集中することができる。これは、先行報知に向けた特別演出の速やかな進行を実現しつつ（演出進行の待ちを軽減しつつ）遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【０７５９】
　特徴Ｅ２．前記第１示唆手段は、前記始動入球部への入球が少なくとも１つ発生した場合に当該第１示唆手段による前記示唆を終了することを特徴とする特徴Ｅ１に記載の遊技

機。
【０７６０】
特徴Ｅ２によれば、特別演出を進行させる（遊技回用動作を開始させる）には、第２遊技状態への移行後に少なくとも１つの特別情報が取得されれば足りる。そこで、始動入球部への入球が少なくとも１つ発生した場合に示唆を終了する構成とすれば、特徴Ｅ１に示した効果を好適に発揮させることができる。
【０７６１】
特徴Ｅ３．前記第２示唆手段は、前記特別情報記憶手段により記憶されている特別情報の数が当該特別情報記憶手段による記憶の上限に達した場合に当該第２示唆手段による前記示唆を終了する手段を有していることを特徴とする特徴Ｅ１又は特徴Ｅ２に記載の遊技機。
【０７６２】
特徴Ｅ３に示すように、第２示唆手段による示唆は特別情報の数が上限に達した場合に終了する構成とすることで、遊技者の注意を始動入球部へ向けた遊技球の動きから特別演出に速やかに戻すように促すことができる。これは、特別演出による注目度の向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。
【０７６３】
特徴Ｅ４．前記第１示唆手段は、前記第２遊技状態への移行した際に前記特別情報記憶手段により記憶されている特別情報が存在している場合には当該第１示唆手段による前記示唆を行わない構成となっていることを特徴とする特徴Ｅ１乃至特徴Ｅ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【０７６４】
特徴Ｅ４に示すように第２遊技状態への移行時に特別情報が取得済みである場合には示唆を行わない構成とすることで、遊技者の特別演出への集中を妨げない構成を好適に実現できる。
【０７６５】
特徴Ｅ５．前記特別演出実行手段は、前記特別演出の前記第２パートの開始から前記先行報知までの期間よりも前記先行報知から前記特別演出の終了までの期間の方が長くなるようにして前記先行報知のタイミングを規定していることを特徴とする特徴Ｅ１乃至特徴Ｅ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【０７６６】
特徴Ｅ５に示す構成によれば、特別演出において先行報知が実行された後に特別情報を取得する際の猶予期間を長く確保することができる。これは、猶予期間の不足によって特別情報を記憶上限まで取得できないままに第２遊技状態から第１遊技状態へ移行することを抑制する上で好ましい。
【０７６７】
特徴Ｅ６．遊技状態を前記特別遊技状態終了後に前記第２遊技状態へ移行させる第３移行手段を備え、
前記第１示唆手段による前記示唆は、前記特別遊技状態と前記第２遊技状態とに跨るようにして実行されることを特徴とする特徴Ｅ１乃至特徴Ｅ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【０７６８】
特徴Ｅ６によれば、第２遊技状態用の示唆を特別遊技状態中から行うことで状態移行後（第２切替モードへの切り替え後）の始動入球部への入球、すなわち第１パートから第２パートへの移行を速やかに進めることができる。これは、第１パートの間延びを抑制する上で好ましい。
【０７６９】
特徴Ｅ７．前記第２示唆手段による前記示唆は、前記第１示唆手段による前記示唆よりも強調されていることを特徴とする特徴Ｅ１乃至特徴Ｅ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【０７７０】

始動入球部への入球によって第２遊技状態における遊技回が開始する構成においては、入球のタイミングが多少遅くなっても遊技者に実質的な不利益は生じない。これに対して、第２遊技状態中（遊技回の後半部分）において特別情報を十分に取得できなかった場合には、第１遊技状態への移行後に実行される遊技回が少なくなり、遊技者が不利益を被る可能性が生じる。この点、本特徴に示す構成によれば、第１示唆手段による示唆よりも第２示唆手段による示唆の方を強調することにより、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。これは、遊技の複雑化に起因した遊技機に対する信頼性の低下を抑える上で好ましい。

【０７７１】

特徴Ｅ８．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第２作動口３４）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ１１４にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第１特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合に、当該第１特別遊技状態から第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記始動入球部への入球を許容する第１状態（開状態）と、当該第１状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第２状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物３４ａ）と、

前記可変機構を前記第１状態及び前記第２状態に切り替える切替制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて電役サポート用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる第１遊技状態（第３特殊遊技状態）と、前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる第２遊技状態（第１特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態において前記特別情報判定手段による前記判定の結果が非当選結果（外れ結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該非当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を前記第１遊技状態へ移行させ

る第２移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第１特殊遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、
　前記第２遊技状態へ移行に伴って特別演出（チャレンジ演出）を開始し、当該第２遊技状態における前記遊技回用動作が終了する場合に当該特別演出を終了させる特別演出実行手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２にてチャレンジ演出用の処理を実行する機能）と
を備え、
　前記第１遊技状態においては、前記第２遊技状態中に取得された残りの特別情報に基づいて前記遊技回制御手段による遊技回用動作が実行される構成となっており、
　前記特別演出実行手段は、
　前記第２遊技状態において前記遊技回制御手段による遊技回用動作が開始される場合に前記特別演出を第１パートから第２パートへ移行させるパート移行手段と、
　前記第２パートにおいて、前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作の終了に先行して前記特別情報判定手段による判定結果を先行報知する先行報知手段と
を有し、
　前記第２遊技状態へ移行する場合に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する第１示唆手段と、
　前記先行報知手段による前記先行報知の後の遊技回用動作の残り期間にて前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する第２示唆手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【０７７２】
　特徴Ｅ８によれば、第２切替モード対応の第２遊技状態においては始動入球部への入球が容易となる。第２遊技状態への移行に伴って特別演出が開始され、第１示唆手段による示唆に従って発射された遊技球が始動入球部へ入球することで遊技回用動作が開始されるとともに特別演出が第１パートから第２パートへ移行する。その後は、遊技回用動作の終了に先行して判定結果が先行報知される。そして、先行報知後は、第２示唆手段により始動入球部へ向けた遊技球の発射が示唆され、当該示唆に従って遊技球を発射することで特別情報を取得→記憶させることができる。第２遊技状態から第１遊技状態へ移行した後は、第２遊技状態中に取得→記憶された特別情報に基づいて遊技回が実行されることとなるが、上記第２示唆手段によって第１遊技状態用の特別情報の不足を好適に抑制できる。このように結果の先行報知後に特別情報の取得の機会を確保する構成とすれば、特別演出における第２パートにおいては結果が報知されるまで遊技者は演出に集中することができる。これは、先行報知に向けた特別演出の速やかな進行を実現しつつ（演出進行の待ちを軽減しつつ）遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。
【０７７３】
　なお、特徴Ｅ１～特徴Ｅ７に示した各技術的思想を特徴Ｅ８に適用してもよい。
【０７７４】
　また、以上詳述した特徴Ｅ１～特徴Ｅ８に特徴Ａ～Ｄ群に示した各技術的思想を適用することも可能である。
【０７７５】
　＜特徴Ｆ群＞
　以下の特徴Ｆ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。
【０７７６】
　特徴Ｆ１．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２

４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（第２作動口３４）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を取得する機能）と、
前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ１１４にて保留情報を記憶する機能）と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて当否判定処理等を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、
前記第２遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合には、前記特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行し得る構成（リミッタ作動の有無）となっており、
前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に移行する場合には、前記第２遊技状態中に前記特別情報記憶手段により記憶された特別情報であって前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されており、
少なくとも前記第２遊技状態となっている場合に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段（例えば、図柄表示装置４１や報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において右打ち報知用の処理を実行する機能）と、
前記第２遊技状態にて実行され且つ前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となる遊技回において、前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が当該特別情報記憶手段により記憶可能な上限に達していない場合に、前記発射示唆手段による示唆を強調する強調手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において右打ち報知の強調用処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【０７７７】
特徴Ｆ１に示す構成においては、第２遊技状態から第１遊技状態に移行する場合には、第２遊技状態中に取得→記憶された特別情報であって第２遊技状態から第１遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されている。第２遊技状態においては、遊技者に有利な遊技状態であるため、遊技者の注目は遊技回用動作や遊技回中に実行される演出等に向きやすくなり、始動入球部への注目が低下すると思料する。ここで、第２遊技状態においては当選結果となった場合に第１遊技状態へ移行し得るため遊技者の注目が演出等に向いたままとなり特別情報の取得がおろそかになると、遊技者が本来得られたはずの特典を上手く享受できなくなる可能性が高くなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成によれば、第２遊技状態

にて当選結果となる遊技回においては、記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には発射示唆手段による示唆が強調される。このようにして、特別情報の取得を遊技者に促す構成とすることにより、第１遊技状態への移行時に特別情報の数が不足して遊技者が不利になることを抑制している。これは、上記演出等への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０７７８】

特徴Ｆ２．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第２作動口３４）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ１１４にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる第１移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、

前記始動入球部への入球を許容する第１状態（開状態）と、当該第１状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第２状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物３４ａ）と、

前記可変機構を前記第１状態及び前記第２状態に切り替える切替制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて電役サポート用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる第１遊技状態（第３特殊遊技状態）と、前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる第２遊技状態（第２特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行する場合があり、

少なくとも前記第２遊技状態となっている場合に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段と、

前記第２遊技状態にて実行される且つ前記当選結果となる遊技回において、前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が当該特別情報記憶手段により記憶可能な上限に達していない場合に、前記発射示唆手段による示唆を強調する強調手段と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【０７７９】

特徴Ｆ２に示す構成においては、第２遊技状態から第１遊技状態に移行に伴って切替制御モードが第２切替モードから第１切替モードに切り替わり、始動入球部への入球が困難又は不可となる。このような構成においては、第２遊技状態中に取得→記憶された特別情報であって第２遊技状態から第１遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となる。第２遊技状態においては、遊技者に有利な遊技状態であるため、遊技者の注目は遊技回用動作や遊技回中に実行される演出等に向きやすくなり、始動入球部への注目が低下すると思料する。ここで、第２遊技状態においては当選結果となった場合に第１遊技状態へ移行し得るため遊技者の注目が演出等に向いたままとなり特別情報の取得がおろそかになると、遊技者が本来得られたはずの特典を上手く享受できなくなる可能性が高くなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成によれば、第２遊技状態にて当選結果となる遊技回においては、記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には発射示唆手段による示唆が強調される。このようにして、特別情報の取得を遊技者に促す構成とすることにより、第１遊技状態への移行時に特別情報の数が不足して遊技者が不利になることを抑制している。これは、上記演出等への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０７８０】

特徴Ｆ３．前記第２遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となり且つ前記第１遊技状態に移行することなく前記当選結果となった連続回数（連荘数）が規定回数（例えば４回）に達した場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第１遊技状態へ移行させる第１移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２においてリミッタ作動により第３特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第２遊技状態中に前記当選結果となり且つ前記第１遊技状態へ移行することなく前記当選結果となった連続回数が前記規定回数に達していない場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第２遊技状態へ移行させる第２移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において第２特殊遊技状態へ移行させる機能）と

を備え、

前記強調手段は、前記第２遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合であって当該当選結果を含めた前記連続回数が前記規定回数に達する場合に前記示唆手段による前記示唆を強調する手段を有していることを特徴とする特徴Ｆ１又は特徴Ｆ２に記載の遊技機。

【０７８１】

特徴Ｆ３に示すように連続回数をコントロールする構成（所謂リミッタ）においては、規定回数到達によって強制的に第１遊技状態へ移行させられるため、遊技者の遊技意欲が低下し得る。この際、特徴Ｆ１等に示したように特別情報の不足によって遊技者が本来得られるはずの特典を享受できない事態となった場合には、遊技者の遊技意欲は大幅に低下すると懸念される。この点、本特徴に示すように、少なくとも上記リミッタが作動し得る状況下においては発射示唆手段による示唆を強調する構成とすることで、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【０７８２】

特徴Ｆ４．前記強調手段は、前記第２遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合であって当該当選結果を含めた前記連続回数が前記規定回数に達しない場合に前記示唆手段による前記示唆を強調する手段を有し、

前記強調手段による強調態様として、第１強調態様（右打ち報知ＬＶ１）と当該第１強調態様よりも目立つ第２強調態様（右打ち報知ＬＶ２）とが設けられており、

前記強調手段は、前記連続回数が前記規定回数に達する場合の前記示唆手段による前記示唆の強調態様を前記第２強調態様とし、前記連続回数が前記規定回数に達しない場合の前記示唆手段による前記示唆の強調態様を前記第１強調態様とするように構成されている

ことを特徴とする特徴Ｆ３に記載の遊技機。
【０７８３】
第２遊技状態においては遊技者に有利な遊技状態であるため、遊技者の注目は演出に向きやすい。ここで、上述した発射示唆手段による示唆が過度に強調されることは、当該示唆が煩わしとの印象を遊技者に与える可能性が高くなる要因になると懸念される。そこで、本特徴に示すように、リミッタ非作動時には第１強調態様、リミッタ作動時には第２強調態様にて発射示唆手段による示唆が強調される構成とすれば、強調機能に対するネガティブな印象を好適に払拭できる。
【０７８４】
特徴Ｆ５．前記第２遊技状態においては、前記遊技回制御手段による遊技回用動作が開始されてから所定期間（所定の猶予期間）が経過するまでの間は、前記強調手段による強調が不可となるように構成されていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【０７８５】
遊技回（遊技回用動作）の開始時には特別情報記憶手段に記憶されている特別情報（保留）が減ることとなる。つまり、記憶されている特別情報の数は必ず上限よりも少なくなる。この都度、示唆を強調することは、示唆強調が頻発する要因になり、遊技者に煩わしいとの印象を与える可能性が高くなると懸念される。この点、本特徴に示すように、遊技回の開始後は強調が不可となる猶予期間を設けることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。
【０７８６】
特徴Ｆ６．前記所定期間の長さを可変させる期間可変手段を備えていることを特徴とする特徴Ｆ５に記載の遊技機。
【０７８７】
特徴Ｆ６によれば、遊技の状況等に応じて所定期間（強調が不可となる期間）を可変させることができる。これにより、遊技の状況等に即して強調機能を発揮させることができる。例えば、遊技回用動作の実行期間が短い場合には所定期間を短くするとよい。これにより、強調期間が過度に短くなって、強調機能が上手く発揮されなくなることを抑制できる。
【０７８８】
特徴Ｆ７．前記期間可変手段は、前記遊技回用動作が開始された際に前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が所定数よりも少ない場合には、前記所定期間を短くする手段を有していることを特徴とする特徴Ｆ６に記載の遊技機。
【０７８９】
特徴Ｆ７によれば、遊技回開始時に記憶されている特別情報が少ないほど早めに示唆が強調されるように構成することで、特別情報を取得するための時間が不足することを好適に抑制できる。
【０７９０】
特徴Ｆ８．前記強調手段によって前記示唆が強調されている状況下にて、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合に、前記示唆の強調が解除される構成となっていることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【０７９１】
特徴Ｆ１等に示した強調機能を有している場合には、本特徴に示すように、示唆強調後に特別情報の数が上限に達した場合に強調を解除することで、実用上好ましい構成を実現できる。
【０７９２】
特徴Ｆ９．前記強調手段は、前記第２遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果（外れ結果）となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達していない場合の一

部において前記示唆手段による前記示唆を強調する手段を有していることを特徴とする特徴Ｆ１乃至特徴Ｆ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７９３】

特徴Ｆ１等に示した構成においては、強調発生＝当選結果となることで、遊技回中に実行される他の演出の演出効果が低下すると懸念される。そこで、非当選結果となる遊技回においても特別情報の数が不足している場合の一部にて示唆が強調され得る構成とすることで、強調発生となっても当選結果となる場合及び非当選結果となる場合の両方のケースが生じる。そして、このようなフェイク強調を行っても遊技者が不利益を被ることもない。以上の理由から、本特徴に示す構成は、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい構成であると思料する。

【０７９４】

特徴Ｆ１０．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第２作動口３４）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ１１４にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第１特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合に、当該第１特別遊技状態から第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合には、特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行し得る構成（リミッタ作動の有無）となっており、

前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に移行する場合には、前記第２遊技状態中に前

記特別情報記憶手段により記憶された特別情報であって前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されており、
　少なくとも前記第２遊技状態となっている場合に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段（例えば、図柄表示装置４１や報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において右打ち報知用の処理を実行する機能）と、
　前記第２遊技状態にて実行され且つ前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となる遊技回において、前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が当該特別情報記憶手段により記憶可能な上限に達していない場合に、前記発射示唆手段による示唆を強調する強調手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２において右打ち報知の強調用処理を実行する機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【０７９５】
　特徴Ｆ１０に示す構成においては、第２遊技状態から第１遊技状態に移行する場合には、第２遊技状態中に取得→記憶された特別情報であって第２遊技状態から第１遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されている。ここで、第２遊技状態においては当選結果となった場合に第１遊技状態へ移行することとなる。第２遊技状態においては、遊技者に有利な遊技状態であるため、遊技者の注目は遊技回用動作や遊技回中に実行される演出等に向きやすくなり、始動入球部への注目が低下すると思料する。ここで、第２遊技状態においては当選結果となった場合に第１遊技状態へ移行し得るため遊技者の注目が演出等に向いたままとなり特別情報の取得がおろそかになると、遊技者が本来得られたはずの特典を上手く享受できなくなる可能性が高くなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成によれば、第２遊技状態にて当選結果となる遊技回においては、記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には発射示唆手段による示唆が強調される。このようにして、特別情報の取得を遊技者に促す構成とすることにより、第１遊技状態への移行時に特別情報の数が不足して遊技者が不利になることを抑制している。これは、上記演出等への注目度の向上を図る上で好ましい。
【０７９６】
　特徴Ｆ１１．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、
　前記遊技領域に設けられた始動入球部（第２作動口３４）と、
　前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を取得する機能）と、
　前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ１１４にて保留情報を記憶する機能）と、
　前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて当否判定処理等を実行する機能）と、
　前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、
　前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第１特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて特別当たり遊技状態への移行用

の処理を実行する機能）と、
　前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合に、当該第１特別遊技状態から第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、
　前記始動入球部への入球を許容する第１状態（開状態）と、当該第１状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第２状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物３４ａ）と、
　前記可変機構を前記第１状態及び前記第２状態に切り替える切替制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて電役サポート用の処理を実行する機能）と
を備え、
　前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
　前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる第１遊技状態（第３特殊遊技状態）と、前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる第２遊技状態（第１特殊遊技状態）とが設けられており、
　前記第２遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合に、特別遊技状態の終了後に前記第１遊技状態へ移行する場合があり、
　少なくとも前記第２遊技状態となっている場合に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段と、
　前記第２遊技状態にて実行される且つ前記当選結果となる遊技回において、前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が当該特別情報記憶手段により記憶可能な上限に達していない場合に、前記発射示唆手段による示唆を強調する強調手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。
【０７９７】
　特徴Ｆ１１に示す構成においては、第２遊技状態から第１遊技状態に移行に伴って切替制御モードが第２切替モードから第１切替モードに切り替わり、始動入球部への入球が困難又は不可となる。このような構成においては、第２遊技状態中に取得→記憶された特別情報であって第２遊技状態から第１遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となる。第２遊技状態においては、遊技者に有利な遊技状態であるため、遊技者の注目は遊技回用動作や遊技回中に実行される演出等に向きやすくなり、始動入球部への注目が低下すると思料する。ここで、第２遊技状態においては当選結果となった場合に第１遊技状態へ移行し得るため遊技者の注目が演出等に向いたままとなり特別情報の取得がおろそかになると、遊技者が本来得られたはずの特典を上手く享受できなくなる可能性が高くなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成によれば、第２遊技状態にて当選結果となる遊技回においては、記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には発射示唆手段による示唆が強調される。このようにして、特別情報の取得を遊技者に促す構成とすることにより、第１遊技状態への移行時に特別情報の数が不足して遊技者が不利になることを抑制している。これは、上記演出等への注目度の向上を図る上で好ましい。
【０７９８】
　なお、特徴Ｆ１～特徴Ｆ９に示した各技術的思想を特徴Ｆ１０～特徴Ｆ１１に適用してもよい。
【０７９９】
　また、以上詳述した特徴Ｆ１～特徴Ｆ１１に特徴Ａ～Ｅ群に示した各技術的思想を適用することも可能である。
【０８００】
　＜特徴Ｇ群＞
　以下の特徴Ｇ群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備え

ているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【０８０１】

特徴Ｇ１．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第２作動口３４）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ１１４にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が当該特別情報記憶手段に記憶可能な上限（４つ）に達した場合に、前記当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了される前に前記特別遊技状態へ移行する旨を遊技者に示唆する特別示唆を行う示唆手段（図柄表示装置４１の表示画面Ｇにて「Ｖ解放準備中」の表示を行う機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【０８０２】

特徴Ｇ１によれば、第２遊技状態中に当選結果となる遊技回においては、遊技回用動作中（遊技回用動作が終了する前）に特別情報の数が上限に達することで特別遊技状態へ移行する旨の特別示唆が行われることとなる。このように特別情報の数と特別示唆とに関連性を付与することで特別示唆に期待する遊技者に上限到達を目指すように促すことができる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０８０３】

特徴Ｇ２．前記特別示唆は、少なくとも当該特別示唆が開始された遊技回の遊技回用動作が終了するまで継続される構成となっていることを特徴とする特徴Ｇ１に記載の遊技機。

【０８０４】

本特徴に示すように、特別示唆が該当遊技回の遊技回用動作が終了するまで継続される構成とすることで、当該特別示唆の見逃しを好適に抑制できる。

【０８０５】
特徴Ｇ３．前記遊技回用動作が開始されてから所定期間を経過した場合には、前記第２遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達したとしても前記特別示唆が行われない構成となっていることを特徴とする特徴Ｇ１又は特徴Ｇ２に記載の遊技機。
【０８０６】
本特徴に示す構成によれば、例えば遊技回動作の終了直前に特別示唆が発生することを好適に回避できる。これは、当選結果の報知と特別示唆との混在によって遊技者が困惑することを抑制する上で好ましい。
【０８０７】
特徴Ｇ４．前記第２遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となり且つ前記第１遊技状態に移行することなく前記当選結果となった連続回数が規定回数に達した場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第１遊技状態へ移行させる第１移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２においてリミッタ作動により第３特殊遊技状態へ移行させる機能）と、
前記第２遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となり且つ前記第１遊技状態へ移行することなく前記当選結果となった連続回数が規定回数に達していない場合に、前記特別遊技状態を経て前記第２遊技状態へ移行させる第２移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２においてリ第２特殊遊技状態へ移行させる機能）と
を備え、
前記特別示唆の示唆態様として、態様の異なる第１示唆態様と第２示唆態様とが設けられており、
前記示唆手段は、
前記第２遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合であって当該当選結果を含めた前記連続回数が前記規定回数に達する場合に前記第１示唆態様にて前記特別示唆を行う手段と、
前記第２遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合であって当該当選結果を含めた前記連続回数が前記規定回数に達しない場合に前記第１示唆態様にて前記特別示唆を行う手段と
を有していることを特徴とする特徴Ｇ1乃至特徴Ｇ３のいずれか１つに記載の遊技機。
【０８０８】
連続回数を規定回数によってコントロールする構成（所謂リミッタ）においては、リミッタ作動の有無によって特別示唆の態様を相違させることにより、特別示唆からその先の遊技の流れを推定しやすくなる。これは遊技進行の迅速化を図る上で生じる弊害（遊技者の理解が追い付かないまま遊技状態が次々と遷移すること）を緩和する上で好ましい。
【０８０９】
特徴Ｇ５．前記遊技回制御手段は、各遊技回について前記遊技回用動作の動作期間を決定する期間決定手段を有し、
前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作と並行して演出を実行する演出実行手段を備え、
前記演出実行手段により実行される演出の１つとして、演出実行期間が前記動作期間よりも短くなるように構成された所定演出（単位演出）が複数回実行される特別演出（特殊変動表示）が設けられており、
前記示唆手段は、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記所定演出中に前記上限に達した場合に、後続となる前記所定演出が開始されるタイミングまで前記特別示唆の開始を遅延させる構成となっていることを特徴とする特徴Ｇ１乃至特徴Ｇ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【０８１０】
所定演出の実行中に特別情報の数が上限に達した場合には、特別示唆が次の所定演出の開始タイミングに合わせて開始されることとなる。このような構成とすれば、特別示唆によって所定演出から遊技者の注意が逸れる等して所定演出の見逃しが発生することを好適に抑制できる。
【０８１１】
特徴Ｇ６．前記示唆手段は、複数の前記所定演出の演出実行期間に亘って前記特別示唆を継続可能となっており、当該特別示唆の示唆態様を前記所定演出が先の所定演出から次の所定演出に移る際に変更する変更手段を有していることを特徴とする特徴Ｇ５に記載の遊技機。
【０８１２】
特徴Ｇ６に示すように、所定演出の移り変わりに合わせて特別示唆の示唆態様が変更される構成とすれば、所定演出と特別示唆との連携を強化できる。
【０８１３】
特徴Ｇ７．前記演出実行手段は、表示画面（表示画面Ｇ）にて絵柄を可変表示する可変表示手段（図柄表示装置４１）を有し、前記所定演出として当該表示画面にて絵柄を可変表示させる可変表示と当該可変表示を経て絵柄を停止表示させる停止表示とを含み、
前記示唆手段は、前記表示画面にて前記特別示唆を行う構成となっており、当該特別示唆が実行される表示範囲を前記所定演出の進行に合わせて縮小する手段を有していることを特徴とする特徴Ｇ５又は特徴Ｇ６に記載の遊技機。
【０８１４】
表示画面を所定演出と特別示唆とで共用する場合には、特別示唆の開始時から所定演出の進行に合わせて当該特別示唆の表示範囲を縮小することで、所定演出と特別示唆とを好適に共存させることができる。これは、所定演出と特別示唆との連携を強化する上で好ましい。
【０８１５】
特徴Ｇ８．前記示唆手段は、前記第２遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合には当該遊技回における前記所定演出の残り回数に基づいて前記特別示唆を行うか否かを決定する構成となっていることを特徴とする特徴Ｇ５乃至特徴Ｇ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【０８１６】
特徴Ｇ５等に示したように所定演出と特別示唆とを連携させる構成においては当該連携機能を上手く発揮させるにはある程度の期間が必要となる。そこで、本特徴に示すように、上限到達時の所定演出の残り回数に応じて特別示唆の可否を決定する構成とすれば、上記連携機能が上手く発揮されなくなることを好適に抑制できる。
【０８１７】
特徴Ｇ９．前記示唆手段は、前記第２遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報の数が前記上限（４つ）に達したタイミングにて前記特別示唆を開始する構成となっていることを特徴とする特徴Ｇ１乃至特徴Ｇ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【０８１８】
特徴Ｇ９に示す構成によれば、特別情報の数が上限に達することで速やかに特別示唆が開始されるため、無駄な投資を好適に抑制させることができる。
【０８１９】
特に特徴Ｇ２（特別示唆が遊技回動作が終了するまで継続される構成）との組み合わせによれば、遊技回開始後の早いタイミングで特別情報が上限に達するほど、特別示唆の実行期間が長くなり、当該特別示唆を満喫したい遊技者に遊技球の発射操作を好適に促すことができる。
【０８２０】

特徴Ｇ１０．前記始動入球部への入球を許容する第１状態（開状態）と、当該第１状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第２状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物３４ａ）と、
前記可変機構を前記第１状態及び前記第２状態に切り替える切替制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて電役サポート用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、
前記第１遊技状態における前記切替制御モードは前記第１切替モード、前記第２遊技状態における前記切替制御モードは前記第２切替モードとなっていることを特徴とする特徴Ｇ１乃至特徴Ｇ９のいずれか１つに記載の遊技機。

【０８２１】

第２遊技状態は第２切替モードに対応しており始動入球部への入球が容易化される。このような構成に特徴Ｇ１等に示した技術的思想を適用すれば、上述した上限到達のハードルを下げることができ、遊技者の熟練度等によって特別示唆の発生機会に大きな差が生じることを好適に抑制できる。

【０８２２】

特徴Ｇ１１．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、
前記遊技領域に設けられた始動入球部（第２作動口３４）と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を取得する機能）と、
前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ１１４にて保留情報を記憶する機能）と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて当否判定処理等を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、
前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第１特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、
前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合に、当該第１特別遊技状態から第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と
を備え、
前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、
前記第２遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が当該特別情報記憶手段に記憶可能な上限（４つ）に達した場合に、前記当選結果に対応した報知結果として前記遊

技回用動作が終了される前に前記特別遊技状態へ移行する旨を遊技者に示唆する特別示唆を行う示唆手段（図柄表示装置４１の表示画面Ｇにて「Ｖ解放準備中」の表示を行う機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【０８２３】

特徴Ｇ１１によれば、第２遊技状態中に当選結果となる遊技回においては、遊技回用動作中（遊技回用動作が終了する前）に特別情報の数が上限に達することで特別遊技状態へ移行する旨の特別示唆が行われることとなる。このように特別情報の数と特別示唆とに関連性を付与することで特別示唆に期待する遊技者に上限到達を目指すように促すことができる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０８２４】

特徴Ｇ１２．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第２作動口３４）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ１１４にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）である第１結果となり、前記遊技回制御手段によって当該第１結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第１特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第１特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第１特別遊技状態中に所定の移行条件（Ｖ入賞）が成立した場合、又は、前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）である第２結果となり前記遊技回制御手段によって当該第２結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了された場合に第２特別遊技状態へ移行させる第２特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定遊技状態として、第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と当該第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が当該特別情報記憶手段に記憶可能な上限（４つ）に達した場合に、前記当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了される前に前記特別遊技状態へ移行する旨を遊技者に示唆する特別示唆を行う示唆手段（図柄表示装置４１の表示画面Ｇにて「Ｖ解放準備中」の表示を行う機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【０８２５】

特徴Ｇ１２によれば、第２遊技状態中に当選結果となる遊技回においては、遊技回用動

作中（遊技回用動作が終了する前）に特別情報の数が上限に達することで特別遊技状態へ移行する旨の特別示唆が行われることとなる。このように特別情報の数と特別示唆とに関連性を付与することで特別示唆に期待する遊技者に上限到達を目指すように促すことができる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０８２６】

なお、特徴Ｇ１～特徴Ｇ１０に示した各技術的思想を特徴Ｇ１１～特徴Ｇ１２に適用してもよい。

【０８２７】

また、以上詳述した特徴Ｇ１～特徴Ｇ１２に特徴Ａ～Ｇ群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【０８２８】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【０８２９】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段（発射ハンドル６０）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域（遊技領域ＰＥ）に導く球通路（誘導レール５４）と、遊技領域内に配置された各遊技部品（釘等）とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部（一般入賞口３１等）を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【０８３０】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【０８３１】

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【符号の説明】

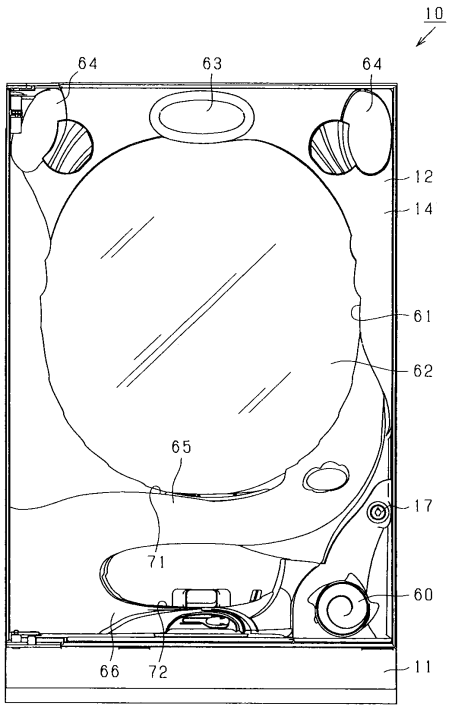
【０８３２】

１０…遊技機としてのパチンコ機、２４…遊技盤、３２Ａ…第１可変入賞装置、３２Ｂ…第２可変入賞装置、３３…第１作動口、３４…第２作動口、３４ｂ…電動役物、３５…スルーゲート、４１…図柄表示装置、４３…作動口用表示部、４４…スルーゲート用表示部、５３…遊技球発射機構、６０…発射ハンドル、８１…主制御装置、８２…報知・演出制御装置、１１２…ＭＰＵ、１１３…ＲＯＭ、１１４…ＲＡＭ、２１２…表示制御装置、２４２…ＭＰＵ、３５６…Ｖ入賞領域、ＡＥ…実行エリア、ＡＳ…第１作動口用表示部、ＢＳ…第２作動口用表示部、Ｇ…表示画面、ＰＥ…遊技領域、ＲＥ…保留エリア、Ｒａ…第１作動口用保留エリア、Ｒｂ…第２作動口用保留エリア。

【図面】

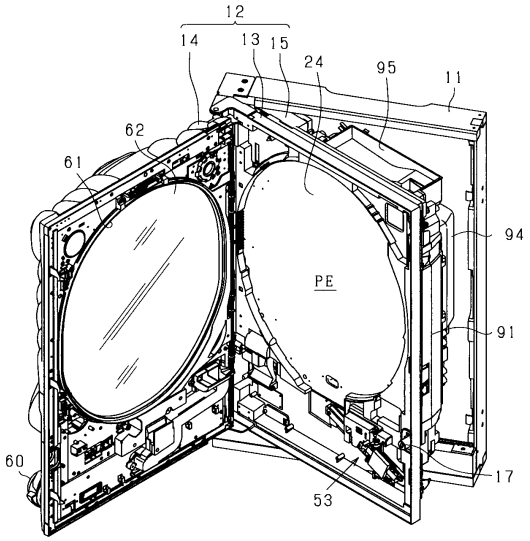
【図１】

Fig.1



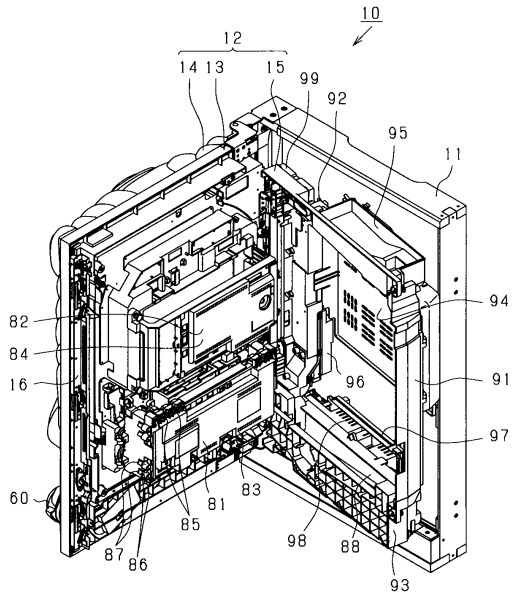
【図２】

Fig.2



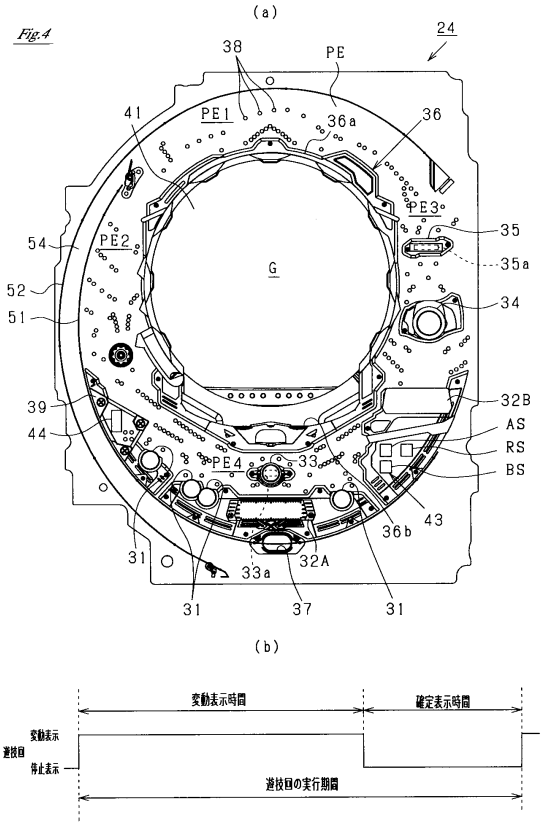
【図３】

Fig.3



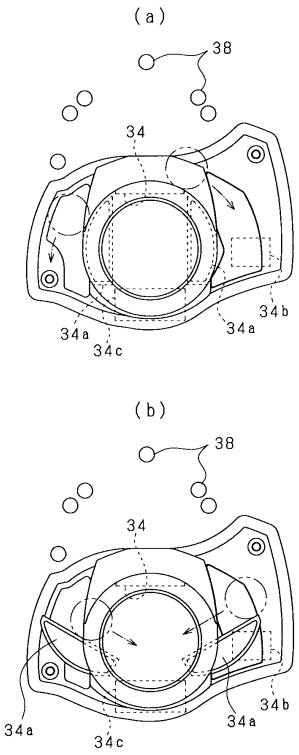
【図４】

Fig.4



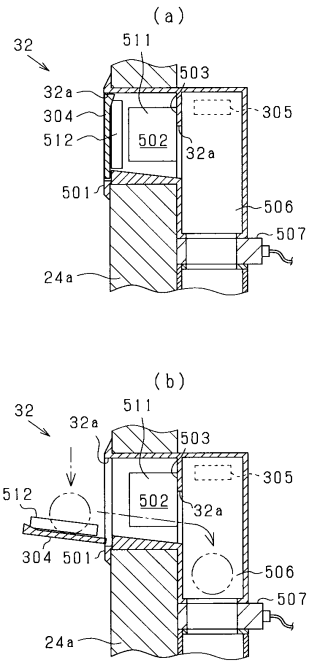
【図５】

Fig.5



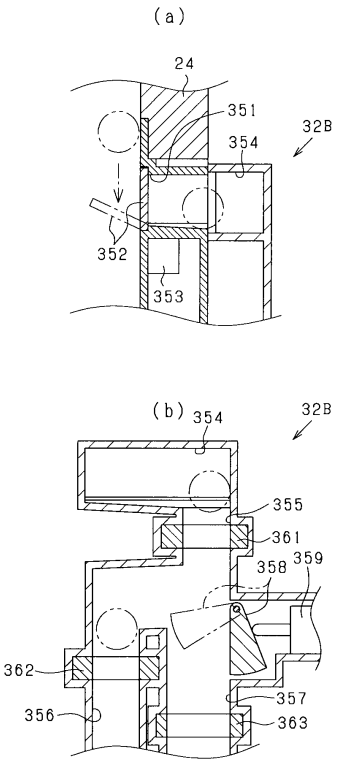
【図６】

Fig.6



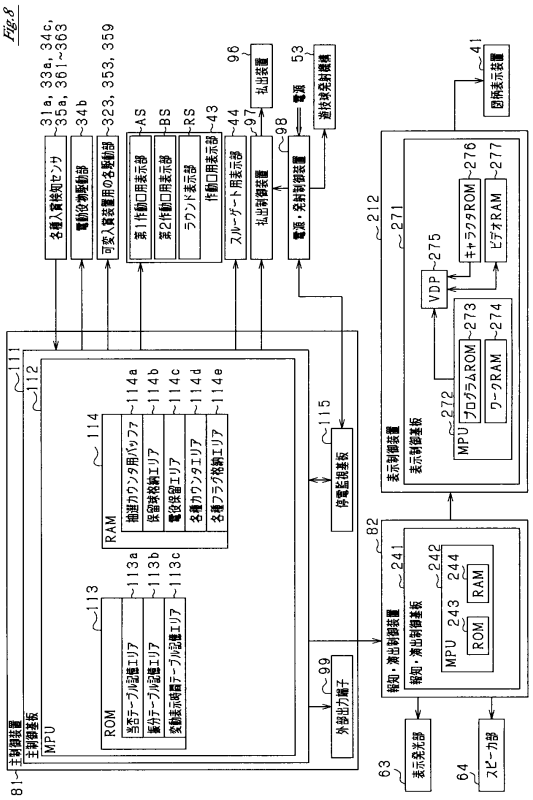
【図７】

Fig.7



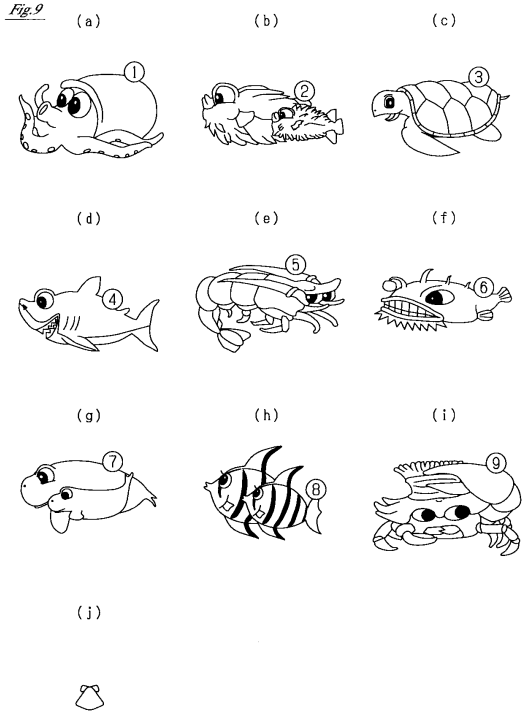
【図８】

Fig.8



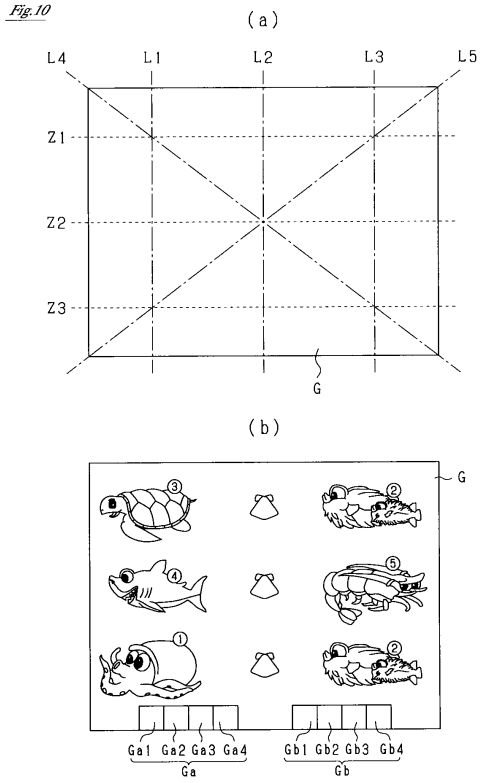
【図９】

Fig.9



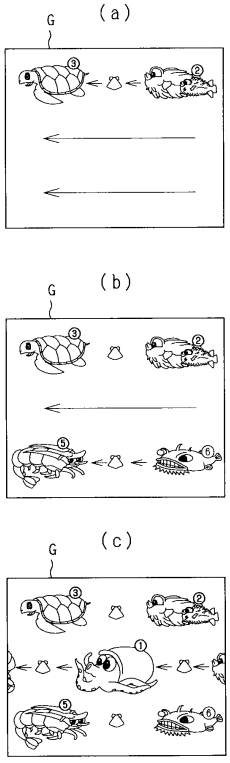
【図１０】

Fig.10



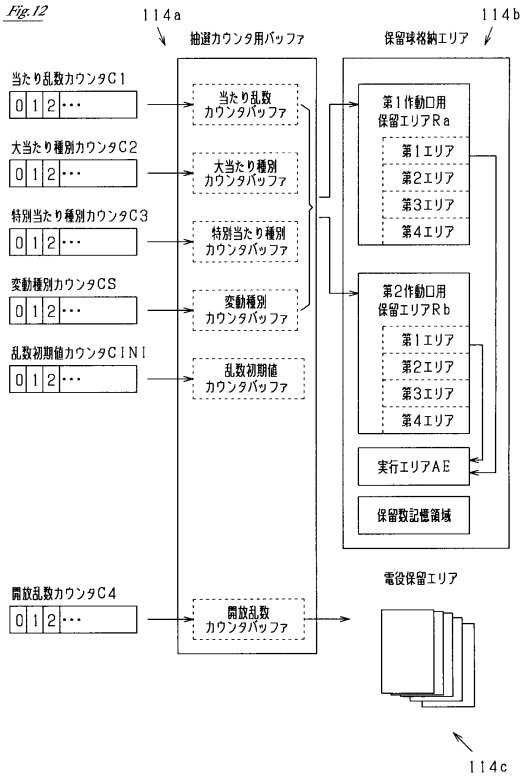
【図１１】

Fig.11



【図１２】

Fig.12



【図１３】

Fig.13

（ａ）第１作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7，307，507	大当たり結果	1/200
207	特別当たり結果	1/600
その他	外れ結果	596/600

（ｂ）第２作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7，307，507	大当たり結果	1/200
100~199，400~499	特別当たり結果	1/3
その他	外れ結果	397/600

【図１４】

Fig.14

（ａ）第１作動口用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果	確率
0~39	3R大当たり結果A	40/100
40~99	3R大当たり結果B	60/100

（ｂ）第２作動口用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果	確率
0~69	3R大当たり結果B	70/100
70~99	9R大当たり結果	30/100

【図１５】

Fig.15

種別	低頻度サポートモード中			高頻度サポートモード中（リミッタ非作動時）			高頻度サポートモード中（リミッタ作動時）		
	第１作動口	第２作動口	合計	第１作動口	第２作動口	合計	第１作動口	第２作動口	合計
3R大当たりA	0	0	0	100	100	100	0	0	0
3R大当たりB	7	1	7	100	100	100	0	0	0
9R大当たり	7	1	7	100	100	100	0	0	0

【図１６】

Fig.16

（ａ）第１作動口用の特別当たり種別テーブル

特別当たり種別カウンタC3	振分結果	確率
0~99	特別当たり結果A	100/100

（ｂ）第２作動口用の特別当たり種別テーブル

特別当たり種別カウンタC3	振分結果	確率
0~39	特別当たり結果B	40/100
40~99	特別当たり結果C	60/100

【図１７】

Fig.17

(a)

振分結果	振分態様	V入賞	種別
特別当たり結果A	低頻度入賞態様	○(V入賞フラグA)	3RV大当たり
		×	-
特別当たり結果B	高頻度入賞態様	○(V入賞フラグB)	5RV大当たり
		×	-
特別当たり結果C	高頻度入賞態様	○(V入賞フラグC)	10RV大当たり
		×	-

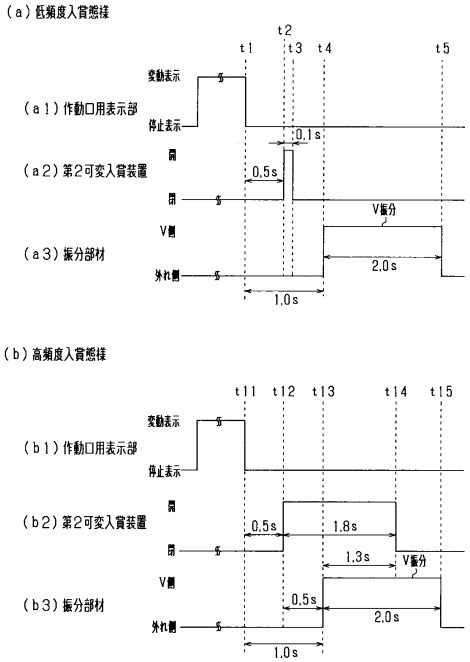
(b)

種別	低頻度サポートモード中			高頻度サポートモード中（リミッタ非作動時）		
	第1作動口	第2作動口	合計	第1作動口	第2作動口	合計
3RV大当たり	0	0	0	100	100	100
5RV大当たり	7	1	7	100	100	100
10RV大当たり	7	1	7	100	100	100

種別	高頻度サポートモード中（リミッタ作動時）		
	第1作動口	第2作動口	合計
3RV大当たり	0	0	0
5RV大当たり	0	0	0
10RV大当たり	0	0	0

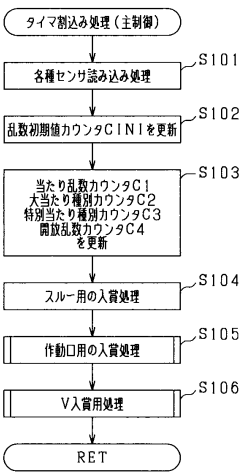
【図１８】

Fig.18



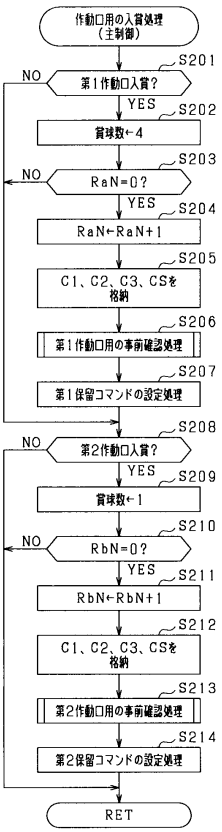
【図１９】

Fig.19



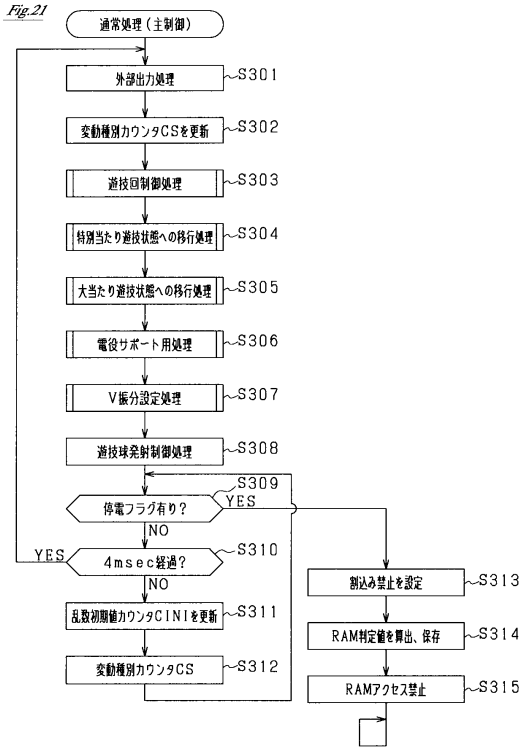
【図２０】

Fig.20



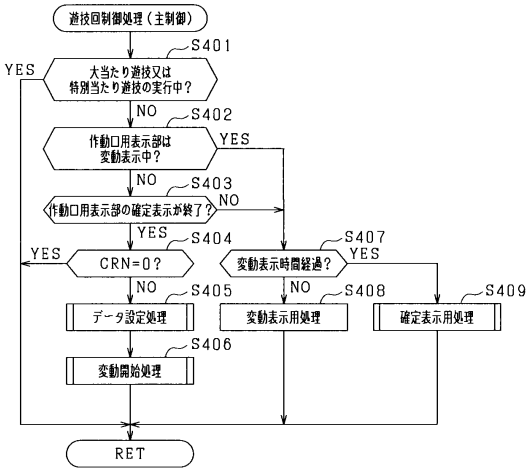
【図２１】

Fig.21



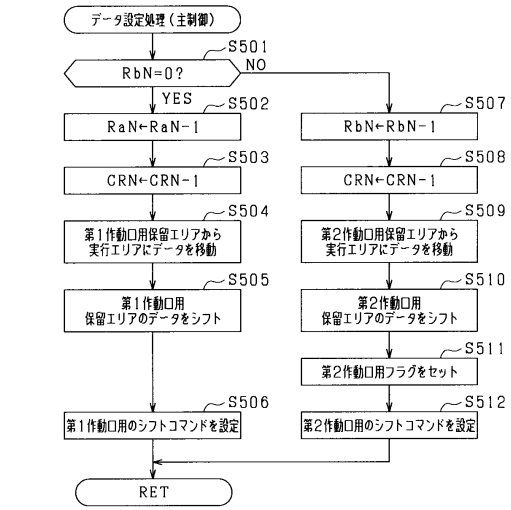
【図２２】

Fig.22



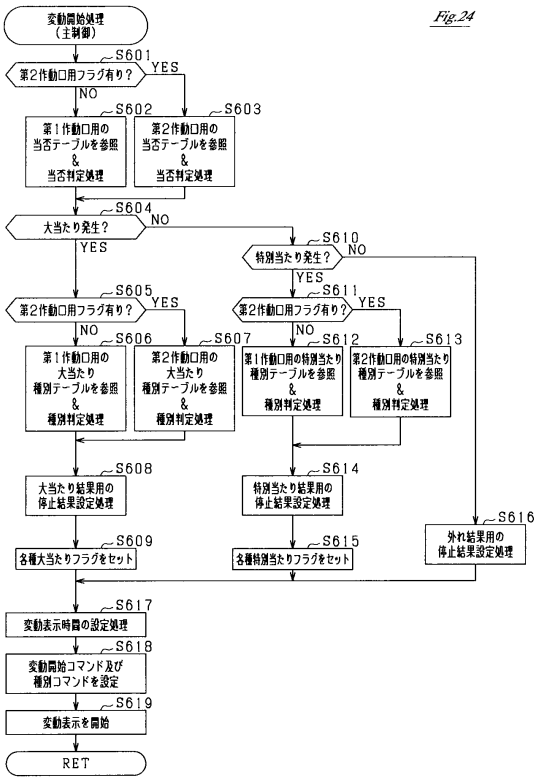
【図２３】

Fig.23



【図２４】

Fig.24



【図２５】

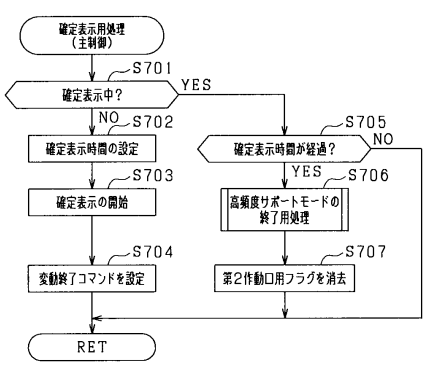


Fig.25

【図２６】

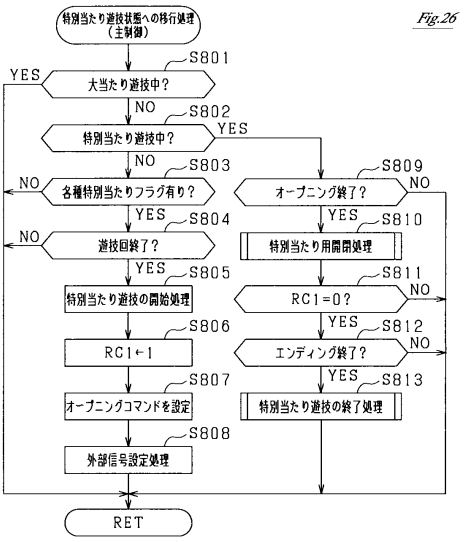


Fig.26

【図２７】

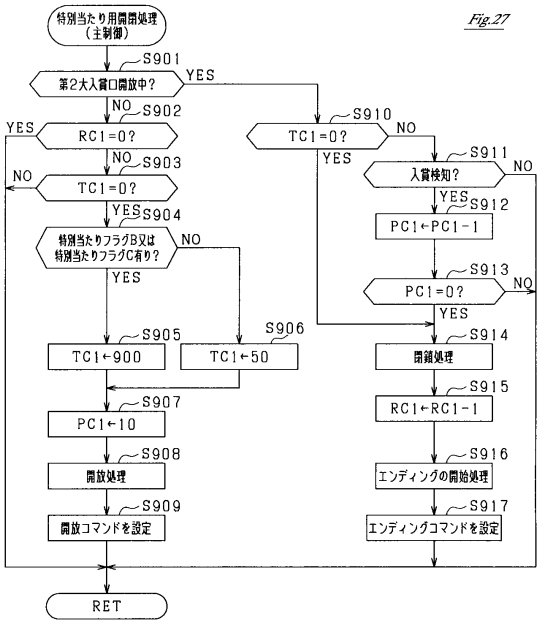


Fig.27

【図２８】

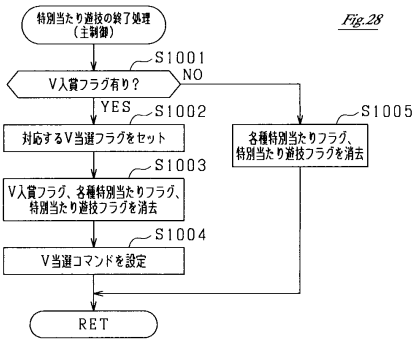
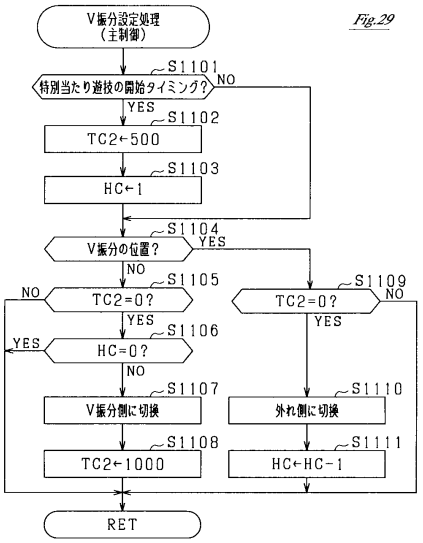
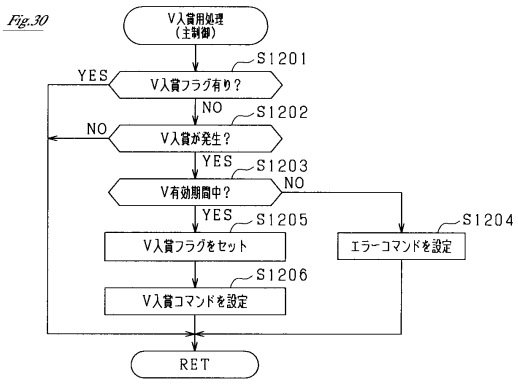


Fig.28

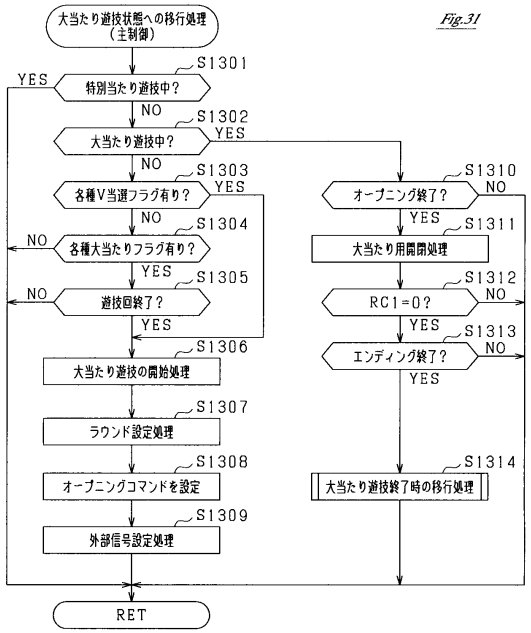
【図２９】



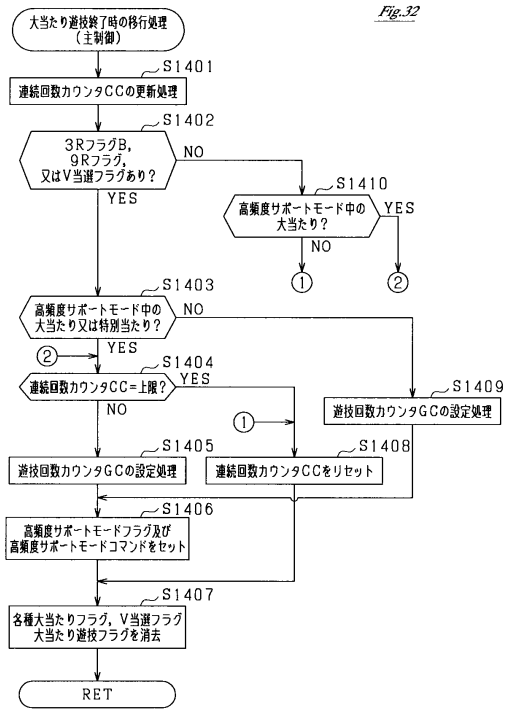
【図３０】



【図３１】

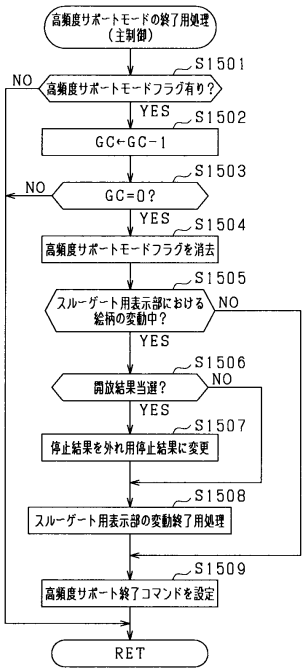


【図３２】



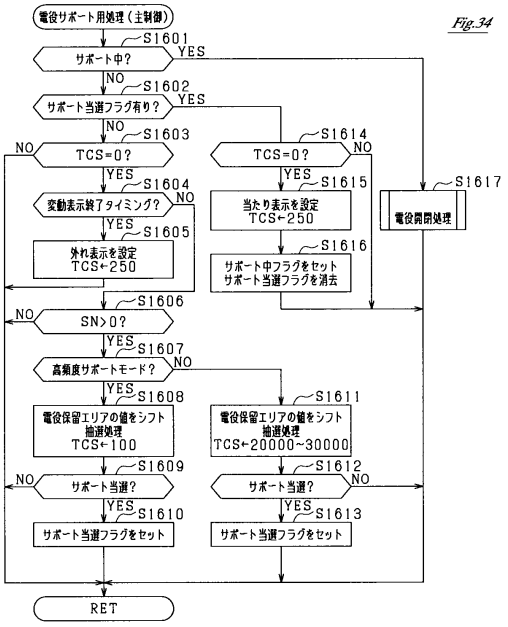
【図３３】

Fig.33



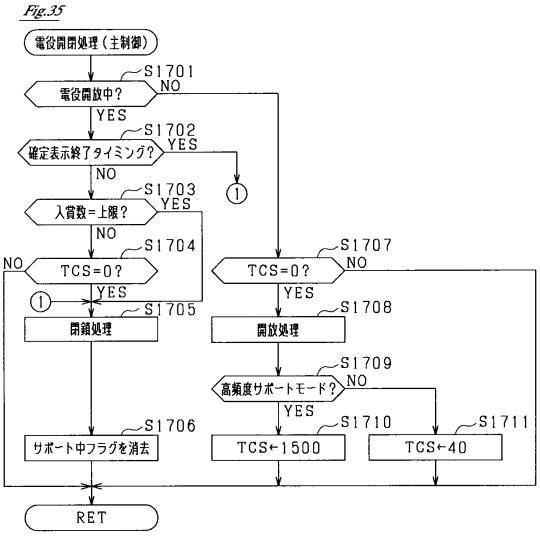
【図３４】

Fig.34



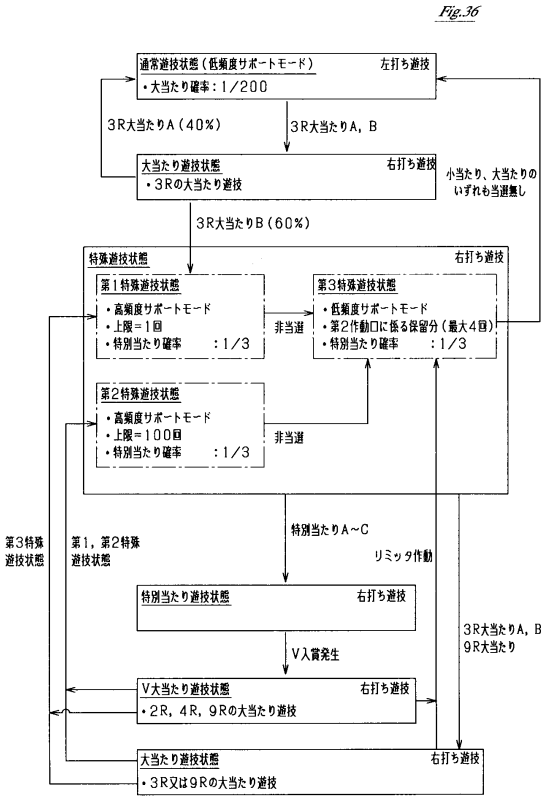
【図３５】

Fig.35



【図３６】

Fig.36



【図３７】

Fig.37

(a)

遊技状態	サポートモード	変動表示モード
通常遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード
第1特殊遊技状態	高頻度サポートモード	第2変動表示モード
第2特殊遊技状態	高頻度サポートモード	第2変動表示モード
第3特殊遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード

(b)

	第1作動口用表示部			第2作動口用表示部
	完全外れ	外れリーチ	当たり	
第1変動表示モード	2~15sec	30~60sec		30~35sec
第2変動表示モード	1sec		20~25sec	20~25sec

【図３８】

Fig.38

遊技状態	サポートモード	変動表示モード	遊技結果	連続回数
通常遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	外れ→……→大当たり	0回
大当たり遊技状態	低頻度サポートモード		-	1回
第1特殊遊技状態（1回）	高頻度サポートモード	第2変動表示モード	外れ	↓
第3特殊遊技状態（残り）	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	外れ→……→特別当たり	↓
特別当たり遊技状態	低頻度サポートモード		V入賞	→
V大当たり遊技状態	低頻度サポートモード		-	2回
第1特殊遊技状態（1回）	高頻度サポートモード	第2変動表示モード	外れ	↓
第3特殊遊技状態（残り）	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	外れX4	↓
通常遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	~	0回

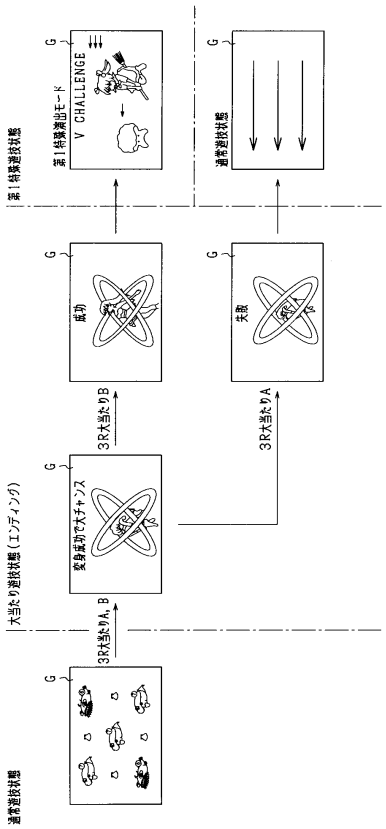
【図３９】

Fig.39

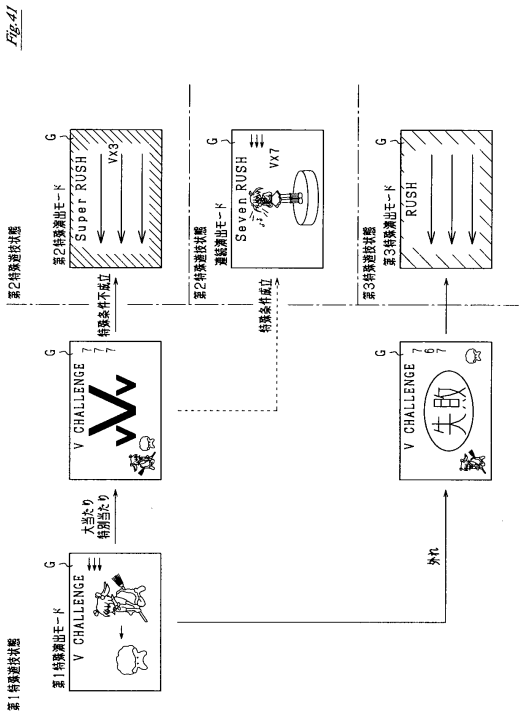
遊技状態	サポートモード	変動表示モード	遊技結果	連続回数
通常遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	外れ→……→大当たり	0回
大当たり遊技状態	低頻度サポートモード		-	1回
第1特殊遊技状態（1回）	高頻度サポートモード	第2変動表示モード	特別当たり	↓
特別当たり遊技状態	低頻度サポートモード		V入賞	→
V大当たり遊技状態	低頻度サポートモード		-	2回
第2特殊遊技状態（100回）	高頻度サポートモード	第2変動表示モード	外れ→……→特別当たり	↓
特別当たり遊技状態	低頻度サポートモード		V入賞	→
V大当たり遊技状態	低頻度サポートモード		-	3回
第2特殊遊技状態（100回）	高頻度サポートモード	第2変動表示モード	外れ→……→特別当たり	↓
特別当たり遊技状態	低頻度サポートモード		V入賞	→
V大当たり遊技状態	低頻度サポートモード		-	4回（リミッタ）
第3特殊遊技状態（残り）	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	外れX4	0回
通常遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	~	0回

【図４０】

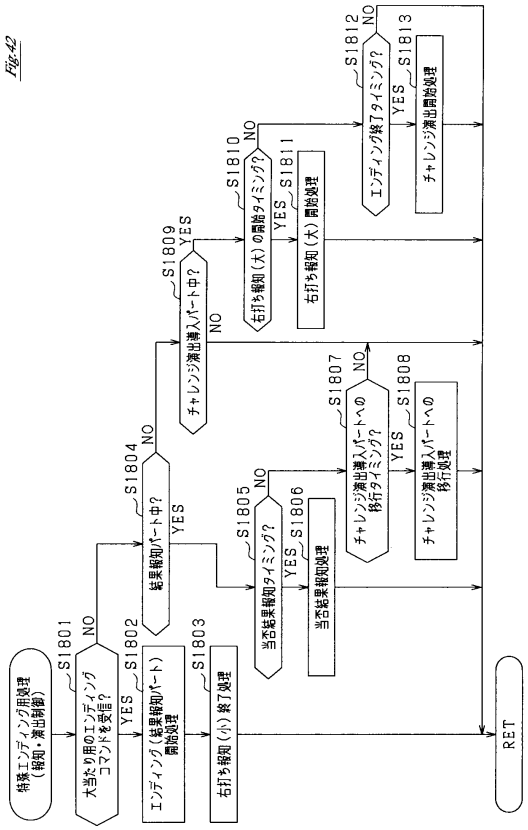
Fig.40



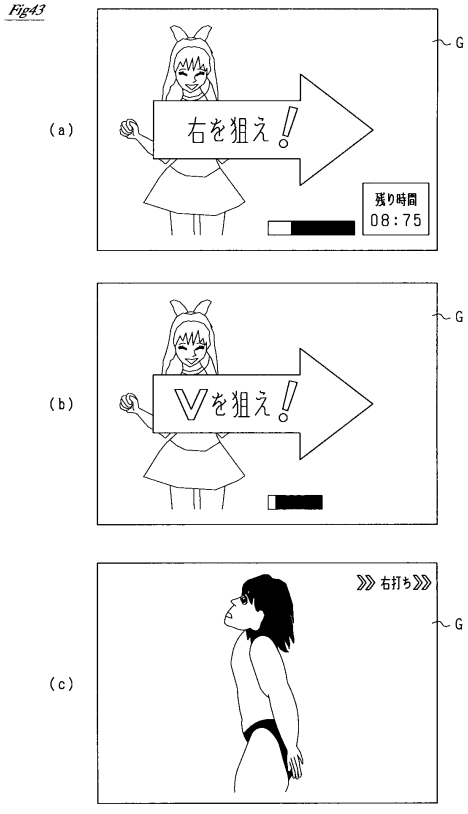
【図４１】



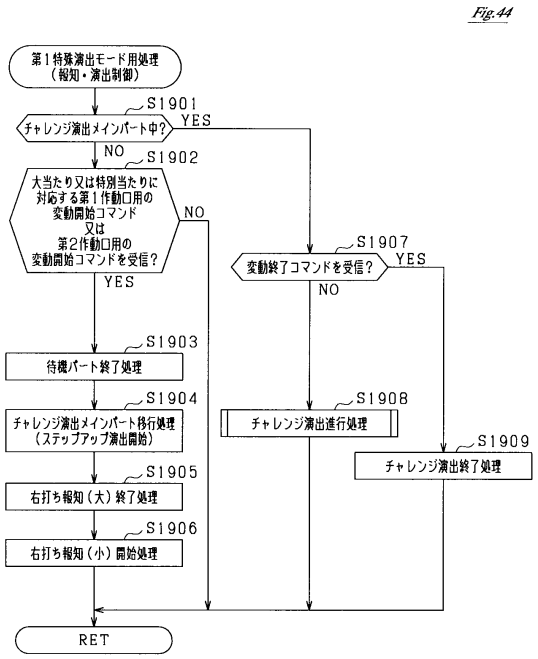
【図４２】



【図４３】

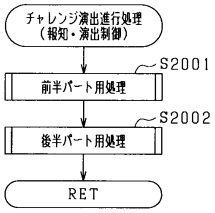


【図４４】



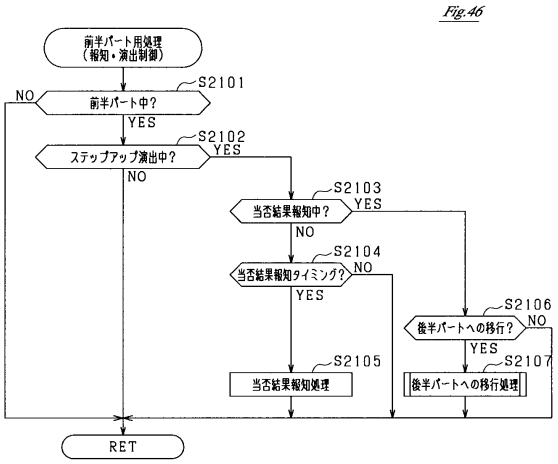
【図４５】

Fig.45



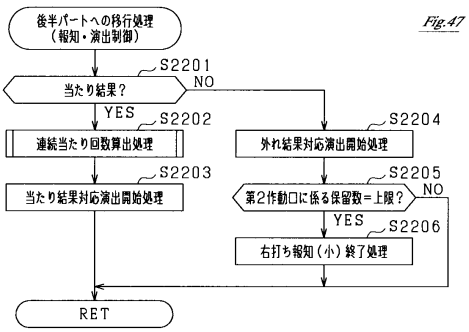
【図４６】

Fig.46



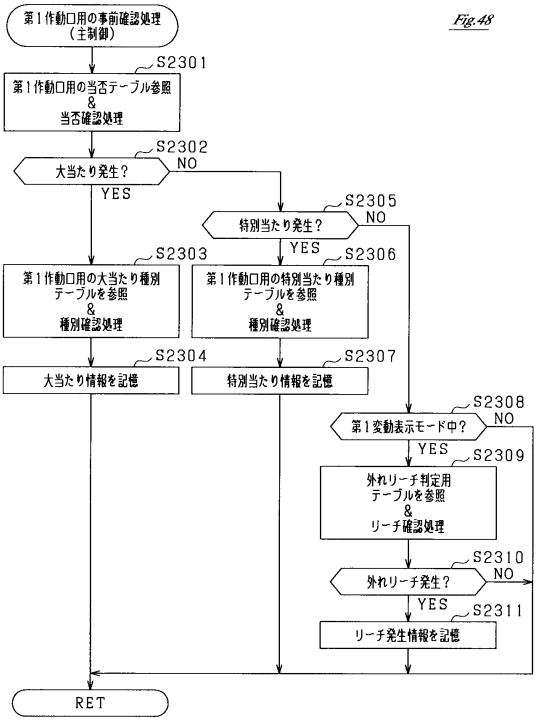
【図４７】

Fig.47



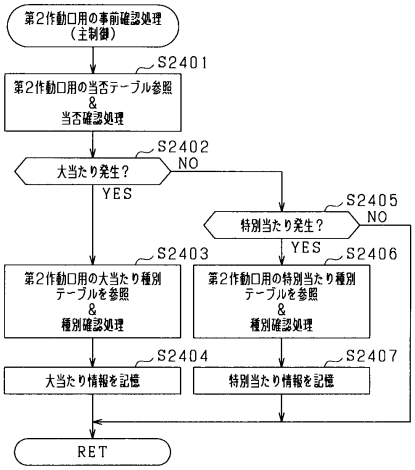
【図４８】

Fig.48



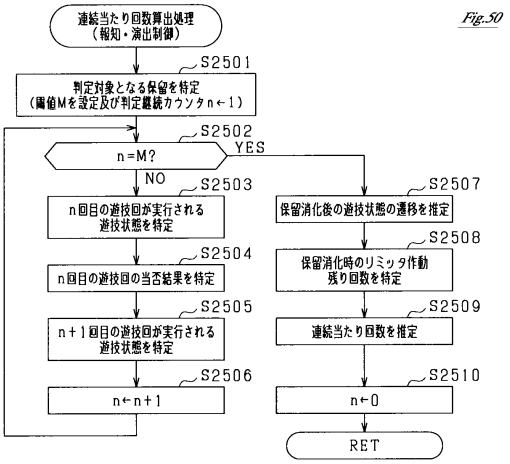
【図４９】

Fig.49



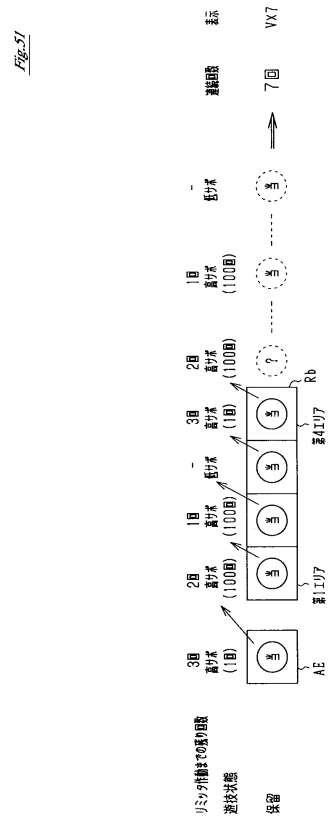
【図５０】

Fig.50



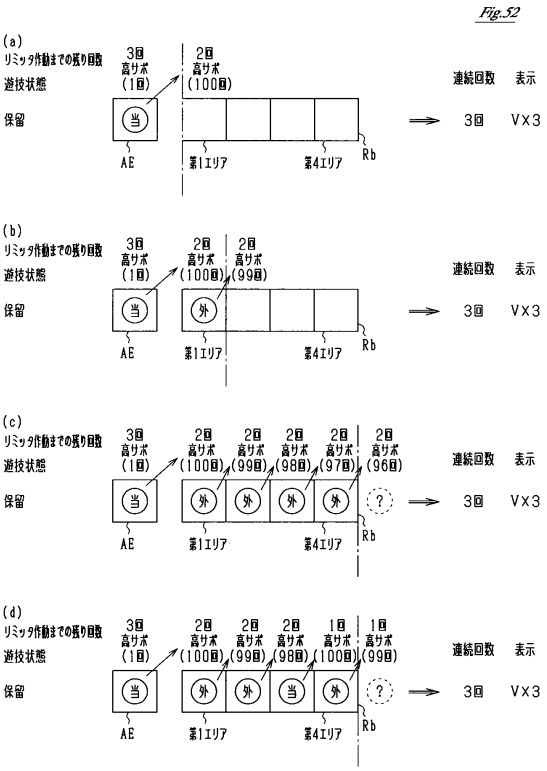
【図５１】

Fig.51



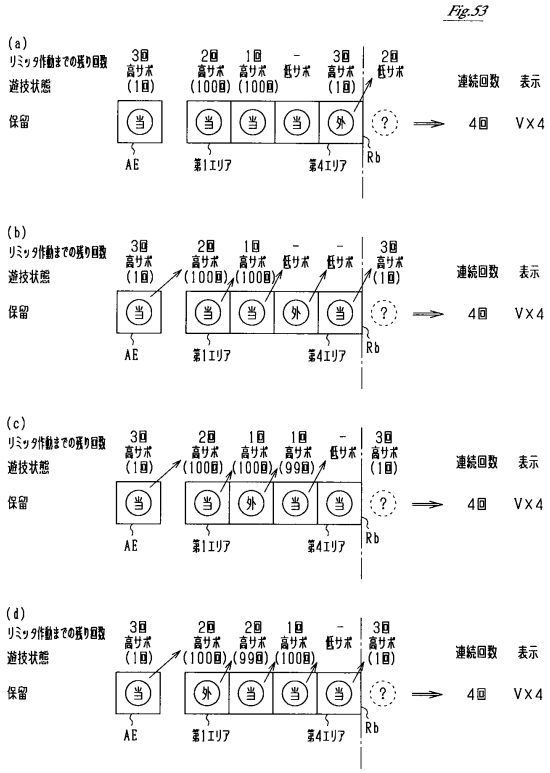
【図５２】

Fig.52



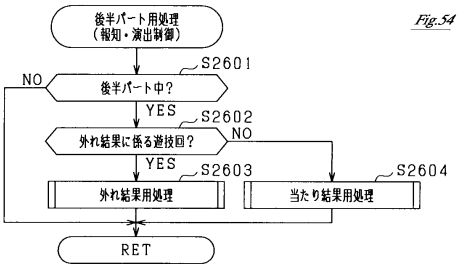
【図５３】

Fig.53



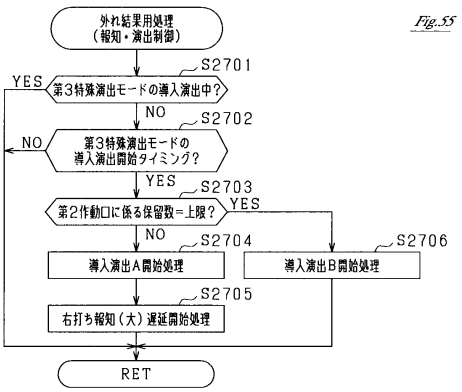
【図５４】

Fig.54



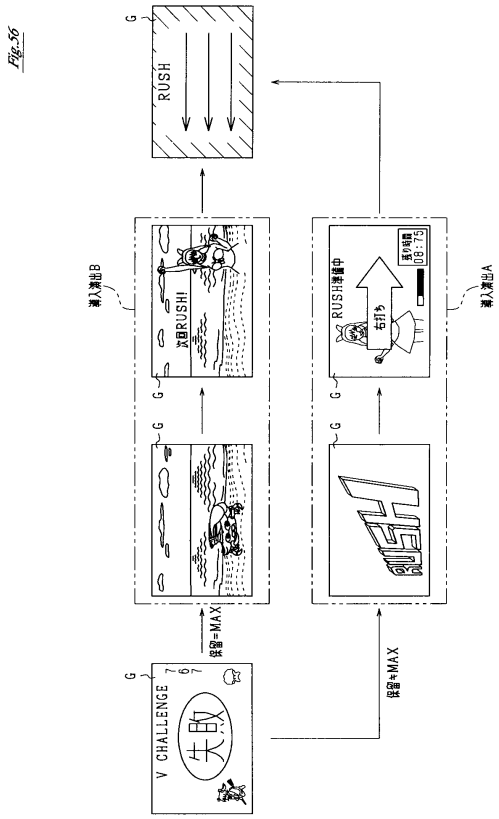
【図５５】

Fig.55



【図５６】

Fig.56



【図５７】

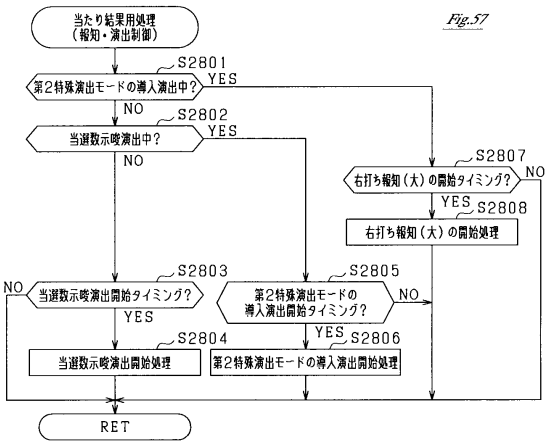


Fig.57

【図５８】

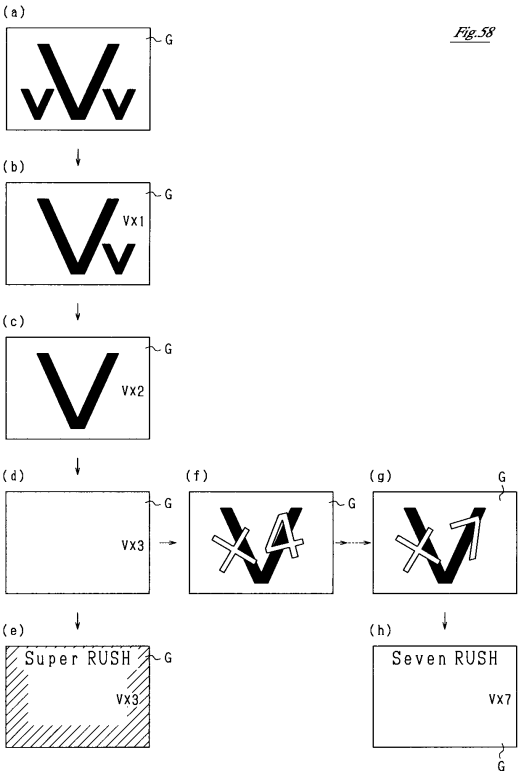


Fig.58

【図５９】

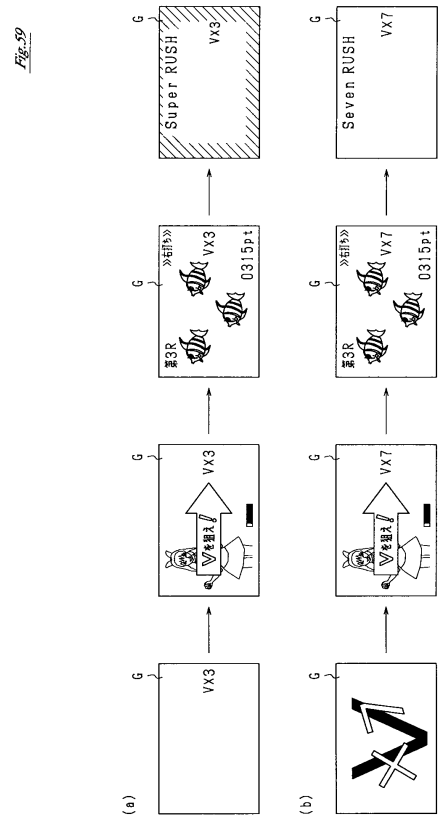


Fig.59

【図６０】

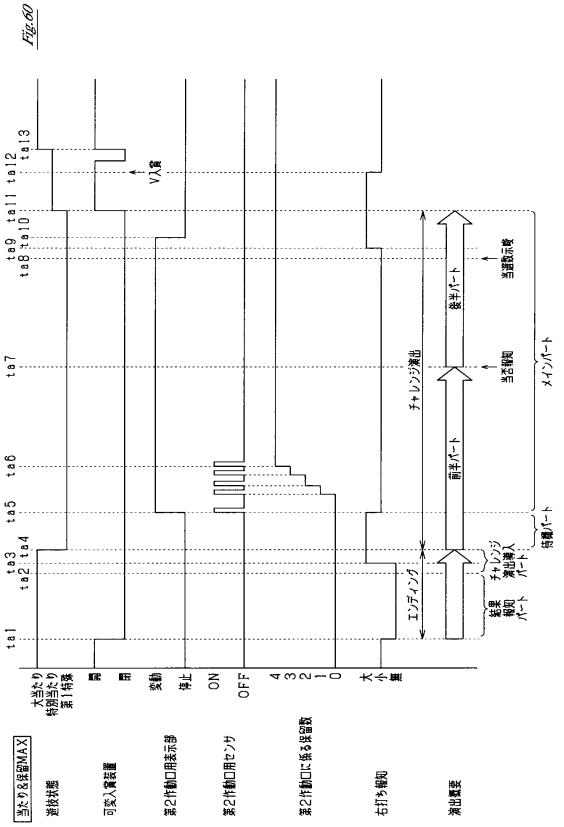
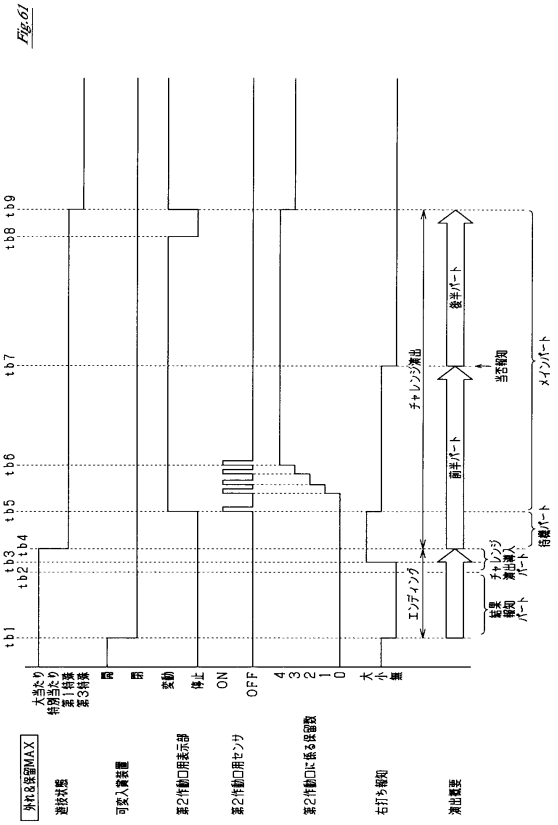
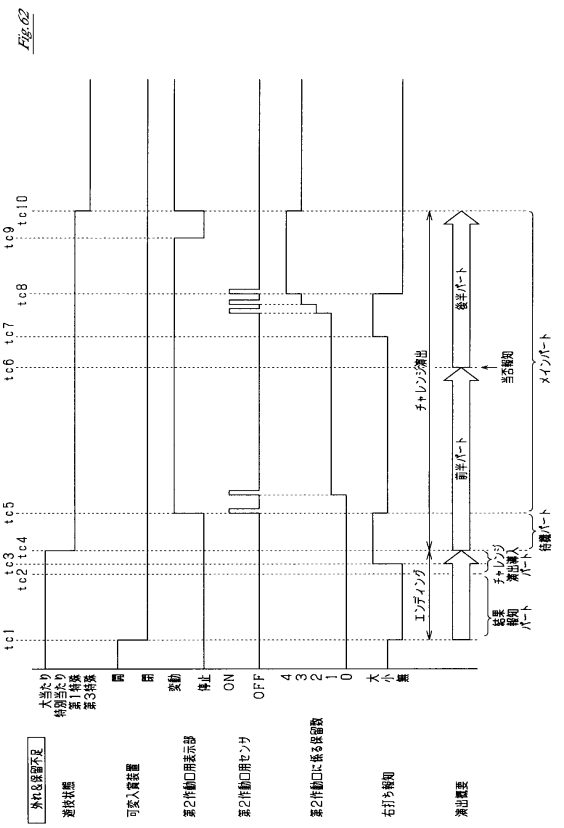


Fig.60

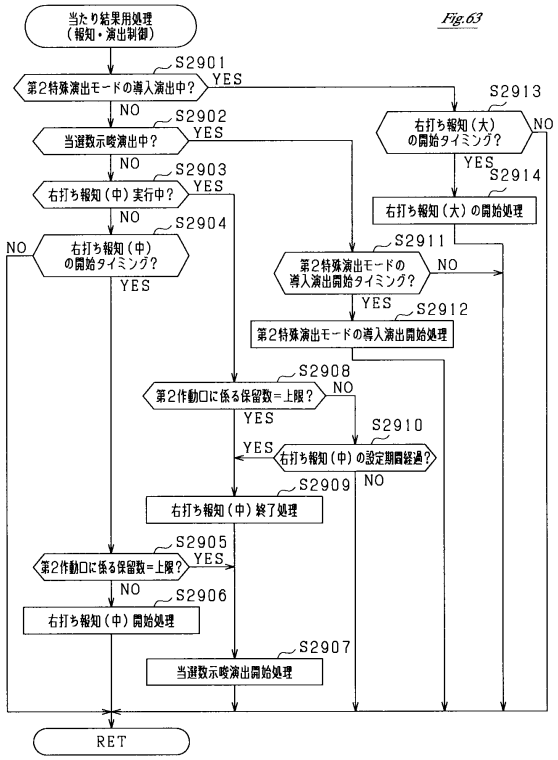
【図６１】



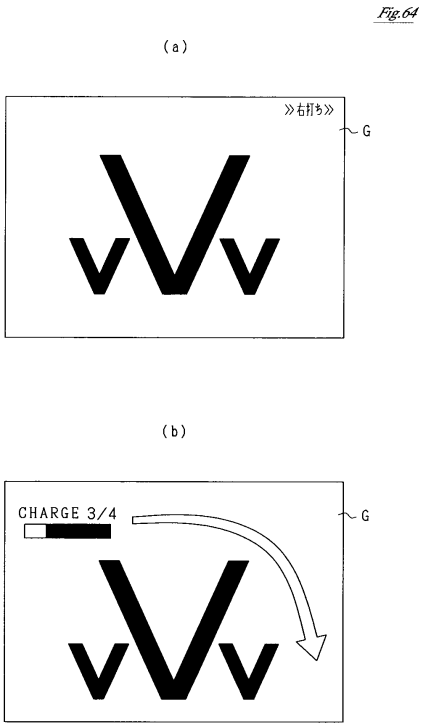
【図６２】



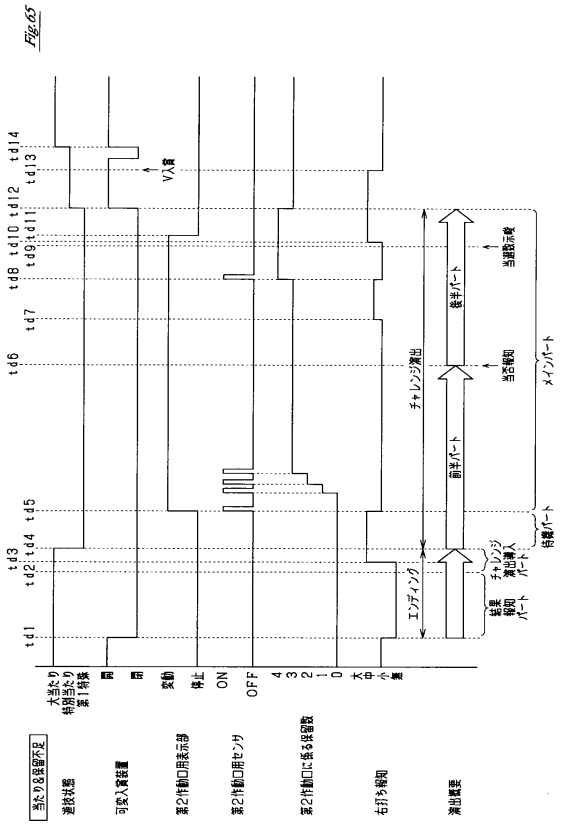
【図６３】



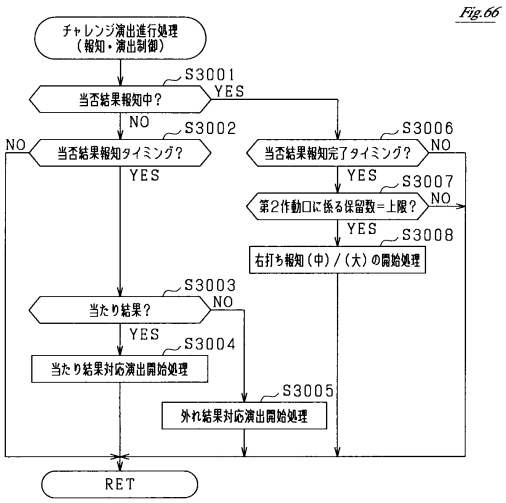
【図６４】



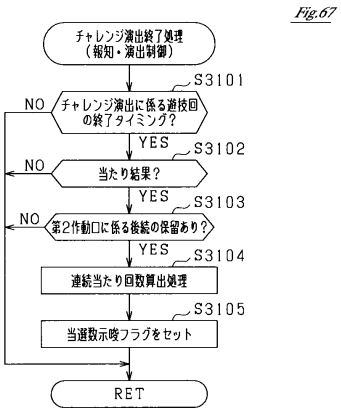
【図６５】



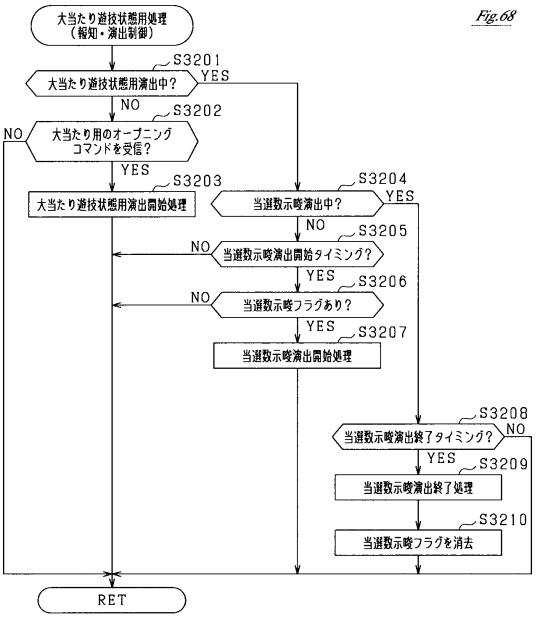
【図６６】



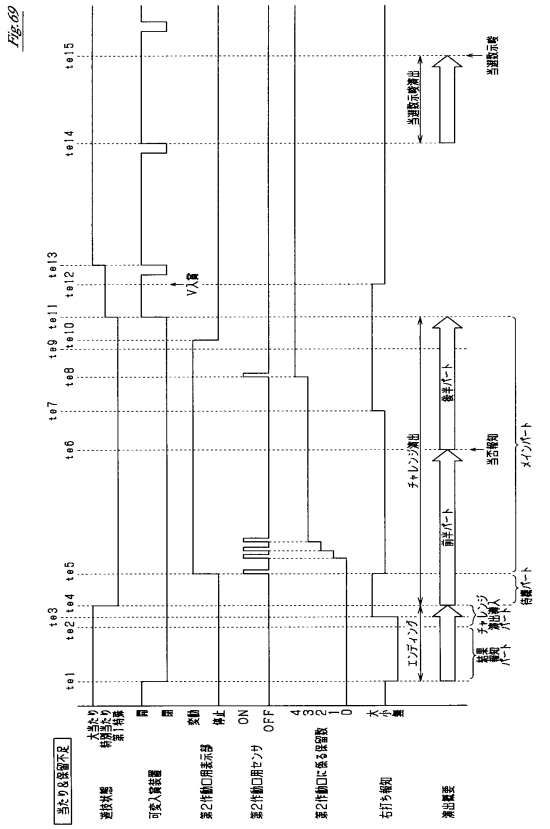
【図６７】



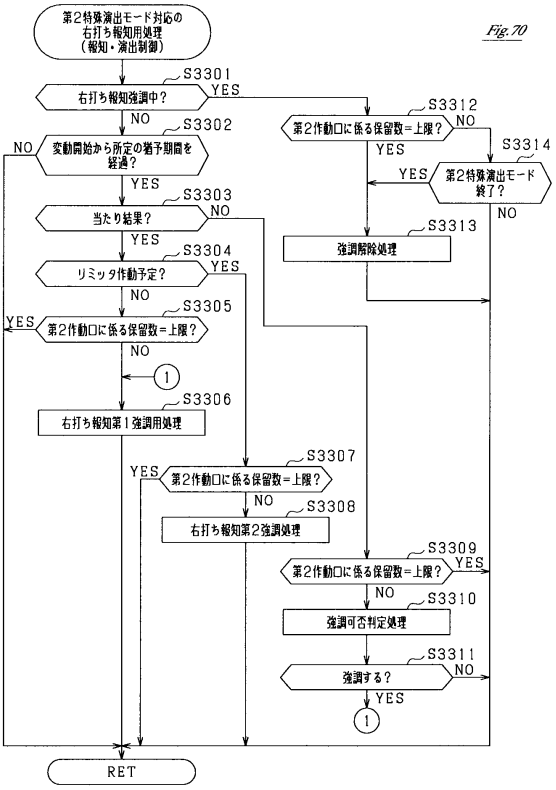
【図６８】



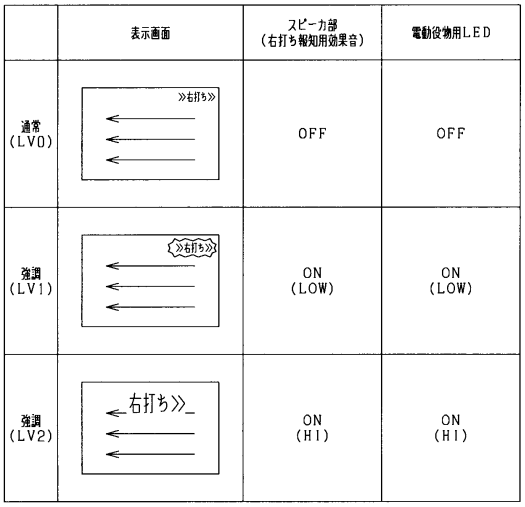
【図６９】



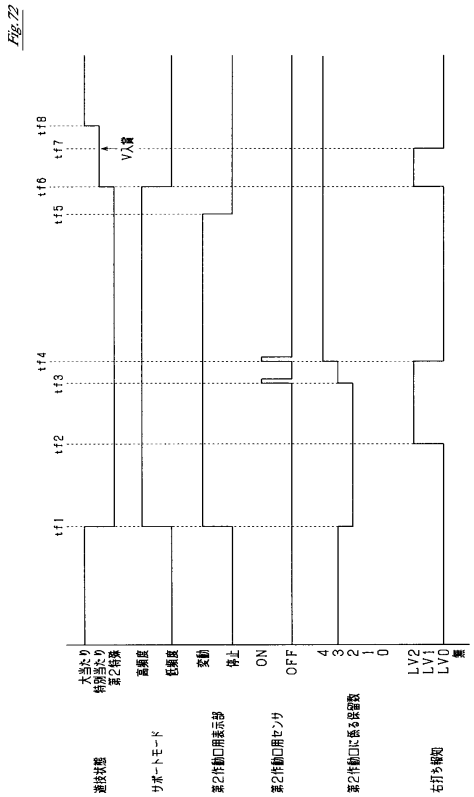
【図７０】



【図７１】

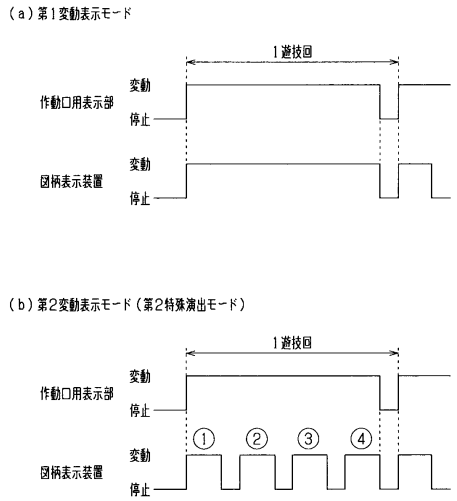


【図７２】



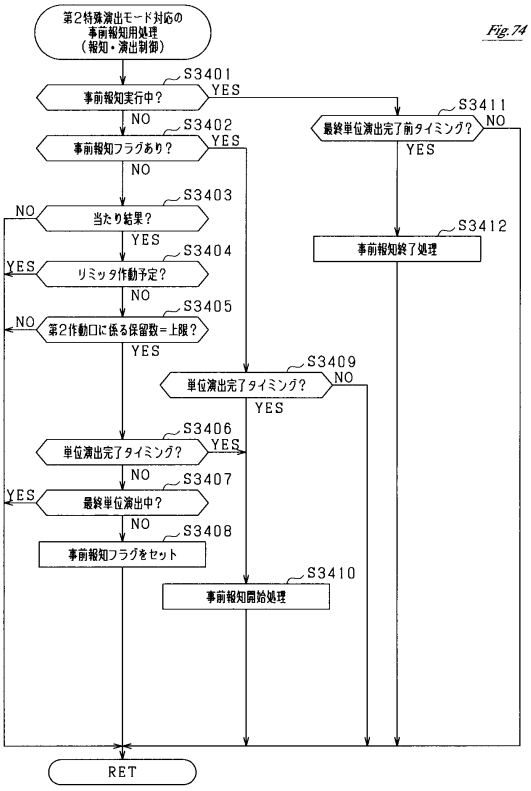
【図７３】

Fig.73



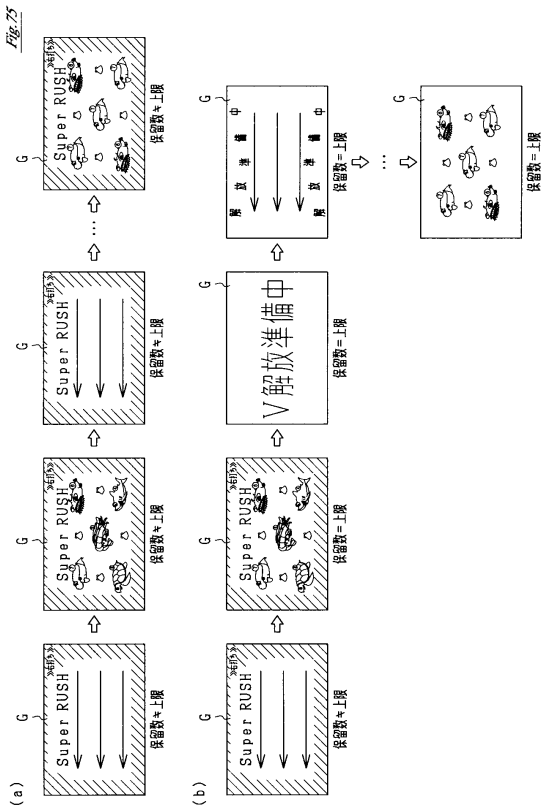
【図７４】

Fig.74



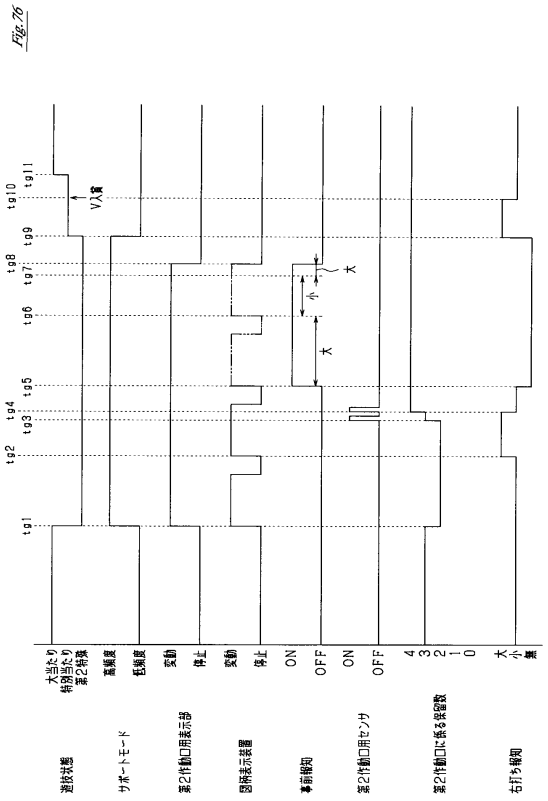
【図７５】

Fig.75



【図７６】

Fig.76



フロントページの続き

審査官　　中野　直行
(56)参考文献　　特開２０１６－０６７９０９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０２７５８６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０１７８７３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０２３５５３（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２